

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Grafis

Menurut Landa (2011, hlm. 2), desain grafis adalah sebuah bentuk dari kreatifitas yang disalurkan lewat visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada audiens. Desain yang dibuat dengan baik dapat mengajak audiens untuk melakukan hal-hal yang menginspirasi mereka dengan hasil desain yang telah dibuat.

2.1.1. Elemen Desain

Elemen desain adalah sekumpulan alat yang menjadi dasar dari suatu karya desain. Desainer harus mengetahui peran dari masing-masing elemen untuk dapat membuat desain yang menyampaikan informasi secara efektif. Berikut adalah elemen desain yang disampaikan oleh Landa (2011, hlm. 16).

2.1.1.1. Garis

Garis adalah gabungan dari beberapa titik yang memanjang hingga menunjukkan suatu arah. Garis dapat berupa garis lurus, melingkar, atau membentuk sudut. Karakteristik dari suatu garis dapat ditentukan dari ketebalan, lembut kasarnya garis, atau pola garis (Landa, 2011, hlm. 16).

2.1.1.2. Bentuk

Bentuk dibuat oleh kumpulan garis yang saling berhubungan satu sama lainnya hingga membentuk *outline*. Bentuk bersifat dua dimensi (2D), dan dapat diukur tinggi dan lebarnya. Karakteristik dari bentuk dilihat dari bagaimana desainer membuat bentuk tersebut. Berikut adalah beragam

bentuk menurut Landa (2011, hlm. 19):

1. *Geometric shape/rigid*: dibentuk dari garis lurus, lengkungan dan sudut yang sudah dihitung.
2. *Organic shape*: bersifat naturalistik.
3. *Rectilinear shape*: dibentuk dari sudut dan garis lurus.
4. *Curvilinear shape*: dibentuk dari sudut yang melengkung dan garis lengkung.
5. *Ireggular shape*: gabungan dari garis lurus dan lengkung.
6. *Accidental shape*: bentuk yang muncul karena pengaruh material dan objek yang bersifat *accidental*.
7. *Nonobjective/nonrepresentational shape*: bentuk yang dibuat dengan tidak merepresentasikan apapun.
8. *Abstract shape*: bentuk yang merepresentasikan penampilan natural, dapat digambarkan dengan penataan ulang dan distorsi.
9. *Representational shape*: bentuk yang sesuai dan merepresentasikan benda yang ada.

2.1.1.3. Warna

Warna adalah sebuah pantulan dari cahaya. Warna yang dilihat oleh manusia pada objek yang nyata, dinamakan *reflected color*. Sebuah objek hanya dapat menyerap warna tertentu yang dipantulkan oleh cahaya, oleh sebab itu, warna juga dapat disebut *subtractive color*.

Pigmen adalah sebuah bahan kimia natural yang bereaksi dengan cahaya untuk menentukan karakteristik warna yang dihasilkan pada benda

yang mengalami reaksi tersebut. Pigmen natural dapat ditemukan pada objek dari alam, seperti warna kuning dari pisang. Berbeda dengan pigmen natural, pigmen pada layar gawai/komputer adalah *light energy* yang merupakan gelombang cahaya. Gelombang cahaya pada layar komputer disebut dengan istilah warna *digital* (Landa, 2011, hlm. 19).

1. Pertimbangan teknik produksi

Desainer perlu memperhatikan teknik penentuan warna yang akan dipakai dan diproduksi secara *digital* ataupun *offset*. Warna yang terlihat di layar berbeda dengan warna pada *offset*. Desainer harus bereksperimen dengan printer dan mengobservasi percetakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan (Landa, 2011, hlm. 21).

a. Value

Value merujuk kepada terang gelapnya sebuah warna, yang dipengaruhi pigmen hitam dan putih (warna netral). Jika kedua pigmen dicampur, akan terbentuk abu-abu. Jika warna dicampur hitam, warna menjadi lebih tua (*shades*) dan jika dicampur putih, warna menjadi lebih muda (*tint*). Dalam sebuah komposisi, *value contrast* dapat menjadi pembeda bentuk, memberikan efek visual dan emosional. Efek tersebut dipengaruhi oleh tinggi rendahnya *value contrast*.

b. Saturasi

Saturasi merujuk kepada cerah dan kusamnya warna. Warna yang memiliki saturasi tinggi tidak dicampur oleh pigmen hitam atau putih. Warna yang dicampur oleh abu-abu dan tidak memiliki saturasi yang

tinggi disebut sebagai *tone*. Cerah dan kusamnya dipilih dengan menyesuaikan komposisi yang ada, namun warna yang lebih cerah cenderung menarik atensi (Landa, 2011, hlm. 22).

2. Psikologi warna

Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap warna dapat memiliki arti yang berbeda-beda. Meskipun terdapat kesepakatan dalam menentukan arti dari sebuah warna, perbedaan pendapat juga dapat ditemukan. Edwards (2004, hlm. 172) menyatakan bahwa perbedaan pendapat tersebut dapat terbentuk karena hampir setiap warna memiliki ambiguitas tersendiri dan bergantung kepada kultur dan budaya dari setiap daerah. Meskipun terdapat perbedaan pendapat dalam mengartikan warna, fakta bahwa warna dapat menjadi simbol dari emosi tidak dapat dipatahkan. Faktanya, warna memiliki peran sebagai identifikasi faktor emosi yang kuat di kehidupan manusia (Verity dalam Edwards, 2004, hlm. 172).

Terdapat sebelas warna utama yang ada di hampir seluruh kultur dunia, yaitu merah, putih, hitam, hijau, kuning, biru, oranye, coklat, ungu, abu-abu dan *pink*.

c. Merah

Merah dikaitkan dengan maskulinitas, stimulasi, bahaya dan gairah seksual. Benda/hal berwarna merah juga menjadi simbol dari warna merah itu sendiri, seperti darah dan api. (Edwards, 2004, hlm. 173).



Gambar 2.1. *Love By The Book*
(Maika Favre, 2015)

d. Putih

Warna putih sering menjadi warna dengan interpretasi kontradiksi. Setiap kultur memiliki arti warna putih yang berbeda, contohnya kultur Barat yang mengartikan warna putih sebagai simbol *purity* dan *innocence*, sedangkan kultur Cina, Jepang dan Afrika mengartikan warna putih sebagai simbol dari kematian. Dalam arti mimpi pada zaman kuno, putih adalah simbol akan kebahagiaan di rumah yang direpresentasikan oleh banyak komersial detergen. (Edwards, 2004, hlm. 173).



Gambar 2.2. *Angel of Love*
(Christine Bell, 2018)

e. Hitam

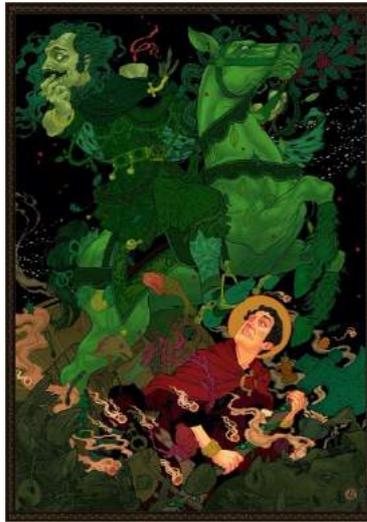
Warna hitam dikaitkan dengan konotasi negatif, seperti kematian, kedukaan, dan kejahatan karena berkaitan dengan warna neraka menurut kultur Barat. Namun, hitam diartikan sebagai kehidupan dan pertumbuhan di Egypt. Hitam juga tak lepas dari malam, misteri, dan rasa penasaran/ingin tahu. Hitam berarti gelap, tidak ada keberadaan sinar/cahaya apapun (Edwards, 2004, hlm. 176).



Gambar 2.3. *Run*
(Dániel Taylor, 2018)

f. Hijau

Para ahli setuju bahwa warna hijau adalah warna keseimbangan dan harmoni. Hijau juga merupakan simbol dari *youth*, harapan, kebahagiaan, kesehatan, pertumbuhan dan tanda untuk memulai suatu hal. Tapi, hijau memiliki konotasi negatif yang merupakan simbol dari penyakit, dan iri (Edwards, 2004, hlm. 177).



Gambar 2.4. *Sir Gawain & The Green Knight*
(Peter Diamond, 2018)

g. Kuning

Warna kuning adalah salah satu warna yang ambigu, karena memiliki konotasi positif dan negatif yang sangat berlawanan. Kuning dapat menjadi simbol dari kebahagiaan, menarik, cahaya matahari, emas, kebahagiaan, kecerdasan dan penerangan. Konotasi negatif dari kuning adalah iri, *disgrace*, pengkhianatan, dan penakut. Kuning pucat menjadi simbol dari kenyamanan, tapi kuning tua adalah simbol dari iri dan penipuan (Edwards, 2004, hlm. 178-179).



Gambar 2.5. *Mr. Pennywhistle*
(Tracey Kapone, 2018)

h. Biru

Warna biru dapat ditemukan di mana-mana, terutama di langit dan air. Biru dapat menimbulkan perasaan kosong atau jauh, ambigu, misterius. Kesedihan dan melankolis sering dikaitkan dengan warna biru, dapat dilihat dari berbagai judul lagu yang ada dengan kata “biru” di dalamnya. Tapi, biru juga dapat menjadi simbol dari kekuatan dan kekuasaan (Edwards, 2004, hlm. 180).



Gambar 2.6. *Lady With a Hat*
(Thomas Danthony, 2015)

i. Oranye

Warna oranye berada diantara warna kuning dan merah, yang menjadikannya tidak terlalu membawa arti simbolik yang kuat. Jika warna merah dalam api disimbolkan sebagai sesuatu yang berbahaya, warna oranye membuat bahaya tersebut hilang, karena oranye tidak memiliki intensitas simbolik setinggi warna merah. Oranye memiliki sifat yang tidak serius dan *mischief*, dan energi tanpa adanya sifat agresif (Edwards, 2004, hlm. 181).



Gambar 2.7. *Stunning Autumn*
(Sophie Tsankashvili, 2018)

j. Coklat

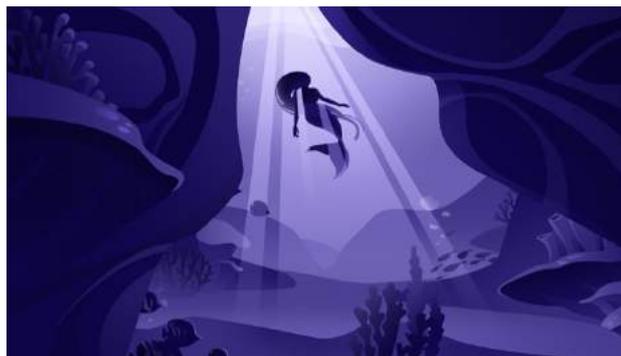
Warna coklat merupakan warna tanah. Coklat terbentuk dari percampuran warna biru, hitam dan oranye. Karena warna yang memiliki intensitas rendah, coklat menjadi sering menjadi simbol dari kesedihan dan kondisi fisik atau mental yang tidak baik. (Edwards, 2004, hlm. 183).



Gambar 2.8. *The March*
(Matt Forsythe)

k. Ungu dan Violet

Ungu adalah warna yang gelap, paling mendekati warna hitam dan bersebrangan dengan warna kuning di *color wheels*. Warna ungu berkaitan dengan perasaan mendalam, kelas, keberanian dan kekuatan. Violet adalah percampuran merah dengan biru, menghasilkan kesan warna yang lebih pucat dan lembut dibandingkan ungu. Violet menyimbolkan kesedihan dan kerapuhan. (Edwards, 2004, hlm. 184-185).



Gambar 2.9. *Sleep Illustration*
(Princess Hidir, 2019)

1. *Pink*/merah muda

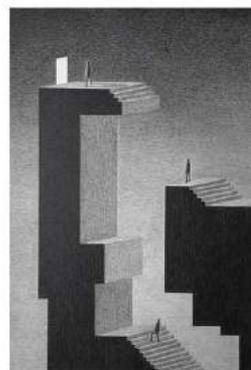
Pink merupakan percampuran warna merah dan putih, dan berkaitan dengan mood yang lembut, seperti dengan *feminine*, bayi perempuan dan permen kapas. Pink menjadi simbol cinta dan kebahagiaan. Namun, *pink* juga dapat menjadi simbol marah, tapi tidak memiliki intensitas warna merah. (Edwards, 2004, hlm. 186).



Gambar 2.10. *In The Summer*
(Backhand-kill, 2018)

m. Abu-abu

Abu-abu menjadi simbol dari depresi dan kesedihan. Sebutan *gray-area* juga menandakan bahwa abu-abu adalah simbol dari ketidakpastian. Konotasinya berkaitan dengan kurangnya intensitas perasaan (Edwards, 2004, hlm. 187).



Gambar 2.11. *Who We Used To Be*
(James Lipnickas, 2020)

2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip desain diartikan pilar dari kombinasi semua elemen desain. Semua prinsip desain akan menjadi acuan untuk melatih skill mendesain (Landa, 2011, hlm. 24).

2.1.2.1. Format

Format adalah sebuah bidang dimana desainer akan membuat desainnya pada bidang tersebut. Contoh format adalah kertas, *billboard* dan layar gawai. Ukuran atau bentuk format tersebut juga harus diperhatikan, seperti CD *cover* yang berbentuk persegi, persegi panjang pada majalah, ataupun brosur yang kemungkinan memiliki cara melipat yang berbeda-beda. Apapun bentuk formatnya, komponen elemen yang akan didesain harus diperhatikan agar sesuai dengan batasan format (Landa, 2011, hlm. 24-25).

2.1.2.2. Keseimbangan

Keseimbangan dapat terbentuk jika desainer berhasil dalam membagikan berat visual yang berisi elemen-elemen visual pada setiap sisi format. Ketika desainer berhasil menciptakan keseimbangan pada desainnya, pembaca akan merasa nyaman untuk melihat hasil desain, dan sebaliknya. Keseimbangan pada desain harus bisa disesuaikan dengan prinsip desain lainnya (Landa, 2011, hlm. 24-25).

2.1.2.3. Hierarki visual

Hierarki visual dibutuhkan sebagai acuan dalam membaca atau menangkap sebuah informasi yang disampaikan oleh desainer, pada mata pembaca. Hierarki visual mengarahkan pembaca untuk melihat informasi sesuai

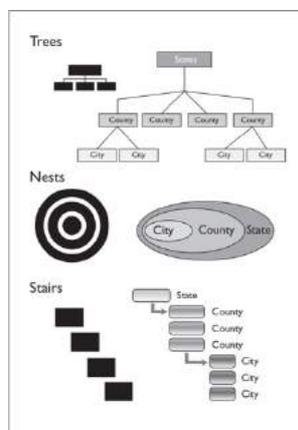
urutan yang ditentukan pada desainer. Desainer harus menentukan elemen desain mana yang harus ditekankan, agar menjadi fokus utama dari pembaca (Landa, 2011, hlm. 28).

2.1.2.4. Ritme

Ritme adalah kecepatan pembaca dalam melihat informasi yang ada pada desain. Kecepatan atau waktu untuk melihat sebuah informasi dari sudut pandang pembaca, dapat disunting dengan posisi peletakan elemen satu dengan lainnya. Desain yang baik dapat menimbulkan stabilitas bagi pembaca. Ritme berperan penting dalam menghasilkan *flow* dari halaman satu ke halaman lainnya. Untuk membuat ritme, perlu diketahui perbedaan antara repetisi dan variasi (Landa, 2011, hlm. 30-31).

1. Repetisi

Repetisi merupakan pengulangan pola yang sama. Jika ada elemen lain yang muncul, maka repetisi tersebut akan berhenti. Repetisi membutuhkan konsistensi dalam pengulangan elemen, seperti pada bagan berikut.



Gambar 2.12. *Trees, Nests, and Stairs* (Robin Landa, 2011)

2. Variasi

Variasi adalah menambahkan berbagai elemen desain baru untuk memecahkan pola yang ada. Dengan menambahkan elemen baru, desain dapat menjadi lebih menarik. Namun penambahan elemen harus tetap diperhatikan agar tidak mengganggu prinsip desain lainnya.

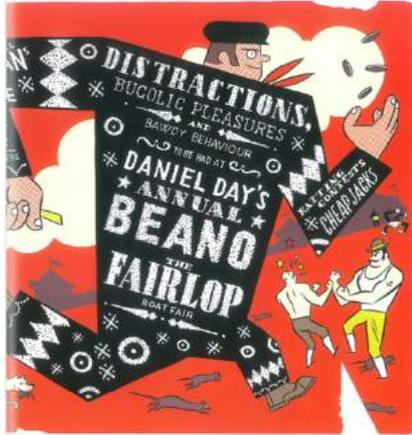
2.1.2.5. Kesatuan

Kesatuan berperan penting dalam desain agar desain yang dibuat, secara keseluruhan terlihat bersatu dan merupakan bagian dari satu sama lainnya. Desain yang baik merupakan desain yang dapat menyatukan semua elemen pada komposisi dengan senada. Cara membuat suatu kesatuan adalah dengan melihat sehalanya dengan *grouping visual*, yakni dilihat dari lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk dan warna (Landa, 2011, hlm. 31).

2.2. Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2019), ilustrasi adalah gambar, foto atau lukisan yang dapat lebih menerangi dan menggambarkan isi tulisan yang sudah ada di dalam buku. Porter (2014, hlm. 14) dalam *How to Be an Illustrator* berpendapat bahwa ketika seorang desainer/ilustrator mampu membuat sebuah ilustrasi yang tepat untuk sebuah konten, ilustrasi tersebut dapat membantu pembaca untuk lebih memahami makna dan isi dari konten tersebut, bahkan topik yang dianggap sulit dapat mudah dipahami isinya.

Sebuah ilustrasi yang baik adalah ilustrasi hanya menonjolkan aspek visual atau estetika saja, melainkan mampu menyertakan makna dan informasi di dalam ilustrasi tersebut (Rees, 2014, hlm. 13-14).



Gambar 2.13. *My East End*
(Zeegen, L. & Crush. 2020)

2.2.1. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi dapat menggambarkan dan menyampaikan sebuah topik yang tidak berada di dalam dunia nyata, namun dalam imajinasi seseorang. Ilustrasi identik dengan buku cerita anak-anak, yang sering menggambarkan dunia fantasi dari cerita dongeng. Kreativitas ilustrator bebas dan tidak dibatasi apapun, sehingga dapat membuat sesuatu hal yang tadinya polos dan membosankan, menjadi lebih bewarna dan berkarakter (Male, 2017, hlm. 15-16).

2.2.2. Gaya Ilustrasi

Style (gaya) dalam ilustrasi adalah penanda bahasa visual yang dapat menandakan ciri khas dari ilustrasi seorang ilustrator. Menurut Male (2017, hlm. 149), terdapat dua bentuk pembeda gaya ilustrasi.

1. *Literal Illustration*

Literal Illustration adalah ilustrasi yang digambarkan serealistis mungkin, nyata dan kredibel, meskipun konten yang diilustrasikan bersifat fiksi. Contohnya *hyperrealism* yang dibuat secara digital ataupun tradisional.



Gambar 2.14. *Upper Stairs*
(Gina Heyer, 2011-2012)

2. *Conceptual Illustration*

Conceptual Illustration adalah ilustrasi yang digambarkan bersifat *metaphorical*, dimana ilustrasi juga dapat menggambarkan elemen yang ada di dunia nyata dengan bentuk yang berbeda.



Gambar 2.15. *Lab Grown Meat*
(Coen Pohl, 2018)

2.2.3. Tipe Ilustrasi

Berdasarkan Felt Magnet (2019), Ilustrasi dibagi menjadi dua tipe, yaitu tradisional dan modern. Ilustrasi tradisional masih menggunakan alat yang identik dengan *hand-drawn*. Contohnya adalah *woodcutting*, *pencil illustration*, *charcoal illustration*, *lithography illustration*, *watercolor illustration*, *acrylic illustration*, dan *pen and ink illustration*.

1. *Pencil illustration*

Ilustrator menggunakan pensil warna atau grafit dalam menggambarkan ilustrasinya, mulai dari sketsa, bayangan, ketebalan garis, dan efek lainnya untuk membuat ilustrasi yang menarik.



Gambar 2.16. *Pencil Illustration*
(Efraín Malo, 2020)

2. *Acrylic Illustration*

Cat akrilik dapat diaplikasikan di berbagai media seperti kanvas atau kain. Akrilik juga cukup tahan air jika proses pengeringan cat sudah maksimal.



Gambar 2.17. *Acrylic Paintings Illustration With Deep Green and Coral Flowers*
(Efraín Malo, 2018)

3. *Watercolor Illustration*

Watercolor sering digunakan pada buku cerita anak-anak. *Watercolor* terkenal akan warnanya yang lebih ringan dan muda, kedalaman dan detail yang dihasilkan dari setiap goresan kuas.



Gambar 2.18. *Watercolor Illustration*
(Mae Besom)

2.2.4. **Tipografi**

Tipografi adalah desain dari penggabungan huruf-huruf dan peletakannya, di bidang dua dimensi. Dua dimensi yang dimaksud berupa media cetak ataupun layar, seperti *motion* dan media interaktif. Pada desain, *type* adalah bentuk yang harus ditentukan berdasarkan karakteristik elemen yang dimilikinya, seperti bentuk, proporsi, dan keseimbangan. Setiap *type* harus disesuaikan dengan visual yang terdapat dalam sebuah desain. Untuk membaca sebuah informasi pada desain, diperlukan *type* yang mudah dibaca.

Type memiliki banyak fungsi, seperti penulisan judul dan *subtitle*, *headline* dan *sub-headline*, *heading* dan *sub-heading*, yang akan lebih ditekankan atau lebih

dominan daripada *text type* untuk menulis konten dalam bentuk paragraf, kolom, atau keterangan lainnya (Landa, 2011, hlm. 44).

2.2.4.1. Anatomi Tipografi

Anatomi tipografi dilihat dari cara mencetak huruf pertama kali, yaitu menggunakan selembaran metal tiga dimensi yang akan diberi tinta dan dicetak (Landa, 2011, hlm. 44).

1. *Letterform*

Letterform merupakan gaya dan bentuk dari setiap huruf pada alfabet. Karakteristik dari setiap huruf harus tetap diperhatikan dan dipertahankan keterbacaannya.

2. *Typeface*

Typeface adalah satu set yang terdiri dari *letterform*, angka, simbol yang secara keseluruhan merupakan satu kesatuan, dilihat dari visualnya. Jika dimodifikasi, karakteristik dari *typeface* akan tetap dikenali.

3. *Typefont*

Sekumpulan *typeface* yang telah dan harus ditentukan bentuk, gaya, dan tampilan adalah *type font*.

4. *Type family*

Type family mencakup banyak variasi dari *typeface design*, yakni *light*, *medium*, *italic*, dan *bold*, atau percampuran dari dua atau lebih keempat variasi tersebut.

5. *Italics*

Mengambil dasar dari penulisan huruf *cursive*, *letterform* yang miring ke kanan disebut *italics*.

6. *Type style*

Modifikasi dari typeface yang membuat suatu variasi desain, tetapi masih mempertahankan karakteristik dari tampilan karakter. Variasi yang terdapat pada *type style* adalah variasi ketebalan, sudut, dan elaborasi antara bentuk dasar.

2.2.4.2. Klasifikasi Type

<u>Old Style/Garamond, Palatino</u> BAMO hamburgers BAMO hamburgers	<u>San Serif/Futura, Helvetica</u> BAMO hamburgers BAMO hamburgers
<u>Transitional/New Baskerville</u> BAMO hamburgers	<u>Italic/Bodoni, Futura</u> <i>BAMO hamburgers</i> <i>BAMO hamburgers</i>
<u>Modern/Bodoni</u> BAMO hamburgers	<u>Script/Palace Script</u> <i>B.A.M.C hamburgers</i>
<u>Egyptian/Clarendon, Egyptian</u> BAMO hamburgers BAMO hamburgers	

Gambar 2.19. Klasifikasi *Typechart* oleh Martin Holloway (Robin Landa, 2011)

1. *Old Style*

Old Style merupakan typeface Romawi, yang dibuat dengan menggunakan ujung mena yang lebar. *Old Style* Memiliki karakteristik yang memiliki tebal tipis pada setiap type. Contohnya adalah Times New Roman.

2. *Serif*

Typeface serif diciptakan pada abad ke-18. *Typeface serif* mewakili perubahan *Old Style* ke *Modern*, dan mencampur kedua karakteristik tersebut. Contohnya adalah Baskerville.

3. *Modern*

Typeface serif dikembangkan pada akhir abad ke-19. Bentuknya lebih geometris dibandingkan *typeface* lainnya. Terlihat perbedaan kontras antara tebal tipis garis. Contohnya adalah Bodoni.

4. *Slab serif*

Slab serif memiliki karakteristik terlihat tebal. Contohnya adalah American Typewriter. Sub kategori dari *slab serif* adalah Egyptian dan Clarendons.

5. *Gothic/blackletter*

Gothic/blackletter adalah *typeface* yang diambil dari manuscript letter. Karakteristiknya adalah garis yang tebal dan melengkung. Contohnya adalah Fraktur.

6. *Script*

Script adalah *typeface* yang menyerupai tulisan tangan. Biasanya setiap alfabet digabung. Untuk membuatnya, digunakan pen, pensil atau brush. Contohnya adalah Allegro Script.

7. *Display*

Display adalah *typeface* yang digunakan untuk judul dan sub-judul dan bersifat dekoratif dan dibuat langsung menggunakan alat tangan.

2.2.4.3. Faktor Typesetting

Menurut Cullen (2013, hlm. 86) ruangan kosong yang ada di antara type dapat memiliki efek yang mengubah *feel* dan tampilan *type*. Terdapat tiga typesetting yang berfungsi untuk membantu type terlihat lebih nyaman untuk dibaca dan memberikan efek tertentu sesuai dengan keinginan desainer, yaitu *kerning*, *tracking* dan *leading*.

1. *Kerning*

Kerning berfungsi untuk memperbaiki karakter yang terlihat terlalu dekat atau jauh jika disandingkan dengan karakter lain, seperti letterform yang berada di sebelah T, V, W dan Y. Jika kerning ditentukan dengan baik, maka pembaca dapat membaca sebuah teks dengan lebih cepat.



Gambar 2.20. *Kerning*
(Kristin Cullen, 2013)

2. *Tracking*

Tracking mempengaruhi spacing keseluruhan teks untuk meningkatkan keterbacaan dari teks tersebut. Ada beberapa kondisi ketika tracking

harus diatur kembali, contohnya adalah teks *uppercase* yang harus ditambahkan trackingnya supaya lebih mudah dibaca dan tidak menimbulkan kesan berdempetan.



Gambar 2.21. *Tracking*
(Kristin Cullen, 2013)

3. *Leading*

Leading adalah jarak vertikal antar *baseline* dan diukur menggunakan points. *Leading* dibagi menjadi tiga, yaitu positif, negative dan solid. *Leading* positif memiliki jarak baseline yang lebih jauh daripada leading negatif dan biasanya paling sering digunakan. *Leading* negatif dapat digunakan sebagai *display styles* (≥ 24 pt), tapi tidak bisa digunakan untuk *body text* (9-14 pt) karena akan sulit dibaca. *Leading* solid memiliki pengaturan yang sama dengan *point size*. *Leading* diatur sesuai dengan *typeface* yang digunakan, panjangnya baris teks dan efek visual yang ingin dibentuk.

"No matter how admirably we plan our work or how fine in design are the types we select, its appearance when printed depends on good composition—the combination of type into words, the arrangement of words into lines, and the assemblage of lines to make pages."
Positive Leading 9/24

"No matter how admirably we plan our work or how fine in design are the types we select, its appearance when printed depends on good composition—the combination of type into words, the arrangement of words into lines, and the assemblage of lines to make pages."
Solid Leading 9/9

"No matter how admirably we plan our work or how fine in design are the types we select, its appearance when printed depends on good composition—the combination of type into words, the arrangement of words into lines, and the assemblage of lines to make pages."
Negative Leading 9/6

Gambar 2.22. *Leading*
(Kristin Cullen, 2013)

2.2.4.4. *Text Alignment*

Terdapat empat penyusunan text utama yang sering digunakan menyesuaikan konten yang ada. Penyusunan teks dalam buku ilustrasi tidak terlalu terpaku dengan empat penyusunan utama, disesuaikan dengan konten dan ilustrasi yang dibuat (Lupton, 2008, hlm. 37).

1. *Justified*

Justified biasanya digunakan pada novel, memoir dan buku yang memiliki konten yang mendalam. Text akan terlihat lebih rapih, karena program komputer akan menyesuaikan tiap spasi antara kata dan huruf.

JUSTIFIED

This is the standard format for large bodies of text. Justified text looks neat on the page, and it is highly economical, because page layout software uses hyphenation as well as adjusting the spacing between words and letters in order to fit a maximum number of words on every line. If your line length is too short, the hyphenation and spacing will be choppy and uneven, as seen in newspapers, which often have large gaps and many hyphenated lines in a single paragraph. If you are producing your book with a word-processing program (such as Microsoft Word) instead of a full-fledged page layout program (such as InDesign), the justification can look especially bad. (Look at the line above this one.)

Gambar 2.23. *Justified*
(Ellen Lupton, 2008)

2. *Centered*

Posisi teks di tengah biasanya digunakan untuk judul dan pembagian isi buku. Teks yang berada di tengah biasanya berisi kata-kata yang penting dalam sebuah konten.

CENTERED

Static and classical, centered text is commonly used for title pages, chapter headings, and dedications.

The formal character of centered text also makes it appropriate for wedding invitations, tombstones, and the type of verse that appears inside greeting cards.

When using centered text, the designer usually breaks lines for sense, putting important words or phrases on their own lines.

Centered text often has generous line spacing.

Gambar 2.24. *Centered*
(Ellen Lupton, 2008)

3. *Flush Left*

Flush left adalah penyusunan teks rata kiri yang sering digunakan pada penulisan puisi. *Flush left* memiliki kesan modern dan mengacu kepada *flow* dari bahasa untuk menentukan penyusunan tipografinya.

FLUSH LEFT

Setting text with a ragged edge along the right side of the column became common in the twentieth century. Flush left text is considered modern because it is asymmetrical and organic, allowing the flow of the language to help determine the typographic arrangement. Flush left text works well with narrower columns. The designer must pay careful attention, however, to the appearance of the rag, or the rough edge. The rag should look irregular and natural; it should not look too flat or even or form recognizable shapes such as moons, zigzags, or diving boards.

Gambar 2.25. *Flush Left*
(Ellen Lupton, 2008)

4. *Flush Right*

Flush right adalah penyusunan teks rata kanan. *Flush right* jarang digunakan dalam penyusunan teks dari keseluruhan buku, Jika dikombinasikan dengan elemen visual lainnya, teks dengan penyusunan *flush right* dapat memberikan ilusi magnetis.

FLUSH RIGHT

Never say never, but flush right text is rarely used for setting the entire text of a book. This setting can be highly useful, however, for creating captions, marginal notes, and other tasty typographic bits. The even right edge can be used to create a sense of affinity or magnetic attraction between different elements on the page.

Gambar 2.26. *Flush Right*
(Ellen Lupton, 2008)

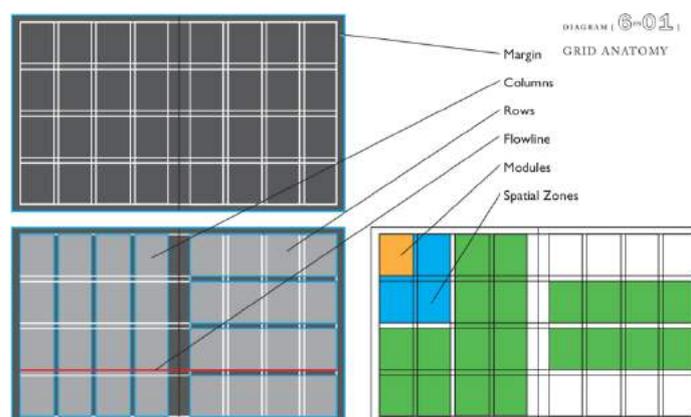
2.2.5. Grid dan Layout

Samara (2017, hlm. 11) mengatakan bahwa grid adalah modul petunjuk berbentuk modular, terdiri dari pembagian-pembagian vertikal dan horizontal yang akan membentuk kolom dan margin. Sifat konsistensi visual dengan menggunakan grid pada berbagai halaman dalam suatu media akan menciptakan kesatuan antara elemen visual satu dengan lainnya, sehingga dapat berperan sebagai acuan sistematis sebuah *layout* dan tata letak konten pada media.

Buku ilustrasi kebanyakan tidak memiliki aturan grid yang pasti. Saat sudah menentukan format buku, desainer langsung menyesuaikan bentuk dan proporsi ilustrasi yang akan dibuat dengan format yang ada. *Texttype lettering* atau *handwriting* yang sering digunakan pada buku ilustrasi dianggap sebagai bagian dari ilustrasi itu sendiri dan bersifat lebih *fluid* (Haslam, 2005, hlm. 68).

2.2.5.1. Anatomi Grid

Grid disusun oleh *margin*, *column*, *rows*, *flowline*, *modules* dan zona spasial (Landa, 2011, hlm. 161).



Gambar 2.27. *Anatomi Grid*
(Robin Landa, 2011)

1. *Margin*

Margin adalah spasi kosong di setiap sisi; atas, bawah, kanan dan kiri pada media cetak ataupun digital. *Margin* berfungsi sebagai bingkai dari elemen visual dan konten tipografi. Dalam menentukan *grid* yang akan digunakan, desainer harus memperhatikan konten yang ingin diletakkan seiring dengan visual, stabilisasi, legibilitas, perbedaan *grid* simetris atau non-simetris, serta proporsi *margin*.

2. Kolom dan Interval Kolom

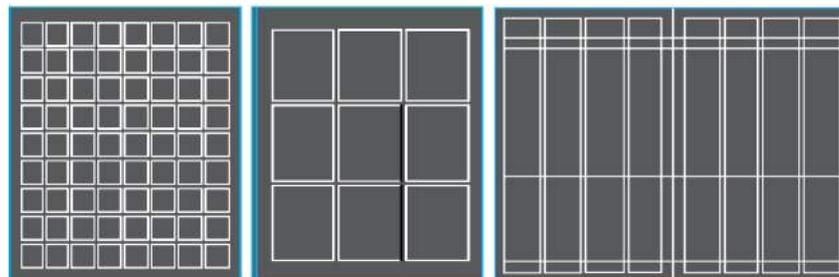
Kolom adalah susunan vertikal yang menjadi acuan kutipan dan gambar. Jumlah kolom bergantung pada banyak faktor, seperti konsep, tujuan, dan bagaimana desainer ingin konten itu terlihat di mata pembaca. Jarak antar kolom disebut dengan interval kolom.

3. *Flowlines*

Flowlines adalah susunan horizontal pada *grid* yang membentuk *flow* visual. Modul terbentuk ketika *flowline* muncul pada interval reguler.

4. Modul grid

Modul grid dibentuk oleh titik pertemuan antara kolom vertikal dan horizontal. Blok kutipan dan gambar diletakan tepat pada modul grid.



Gambar 2.28. *Modules*
(Robin Landa, 2011)

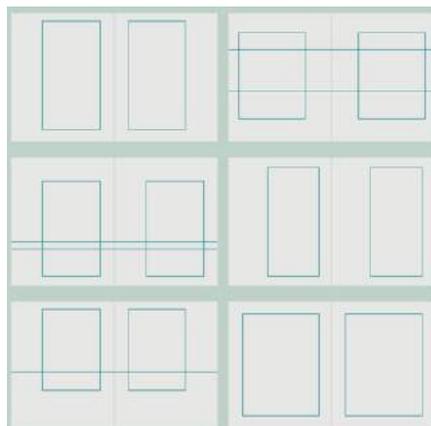
5. Zona spasial

Modul grid terbentuk dengan cara mengelompokkan grid-grid untuk mengorganisir peletakan komponen grafis, dan juga berfungsi sebagai peletakan kutipan dan gambar. Posisi halaman, elemen visual, dan proporsi harus diperhatikan ketika ingin menggunakan zona spasial.

2.2.5.2. Tipe Grid

1. *Manuscript grid*

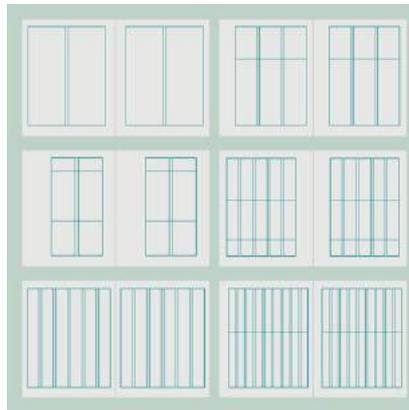
Manuscript grid memiliki struktur yang sederhana, yang terdiri dari kolom teks yang besar di setiap *spread*. Kolom teks yang besar memiliki fungsi untuk diisi dengan teks yang informatif dan panjang. Semakin sederhana *margin*, semakin banyak ilustrasi dan catatan kecil yang dapat dimasukkan. Kesan dramatis dapat terbentuk dilihat dari ukuran dan letak *margin* (Samara, 2017, hlm. 24).



Gambar 2.29. *Manuscript Grid*
(Timothy Samara, 2017)

2. *Column grid*

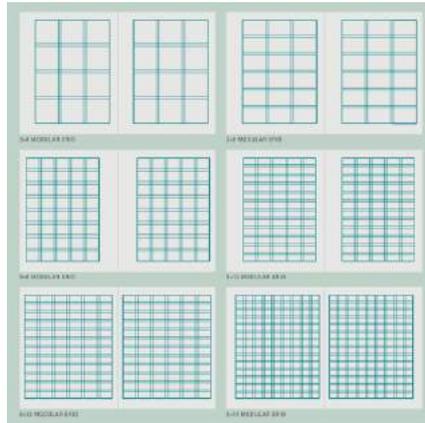
Jika ingin menaruh informasi yang berbeda-beda dan tidak harus bersambung, *column grid* dapat digunakan. *Column grid* bersifat fleksibel dan dapat memisahkan informasi yang berbeda-beda. Gambar dan teks dapat ditempatkan dengan bebas dari *margin* atas sampai bawah halaman (Samara, 2017, hlm. 26).



Gambar 2.30. *Column Grid*
(Timothy Samara, 2017)

3. *Modular grid*

Modular grid terbentuk dari column dengan jumlah horizontal *flowlines* yang membagi *column* menjadi *rows* dan membentuk modul. Jika dua/lebih modul digabungkan, maka akan terbentuk zona spasial. *Modular grid* biasanya digunakan untuk media yang memiliki banyak informasi kompleks.

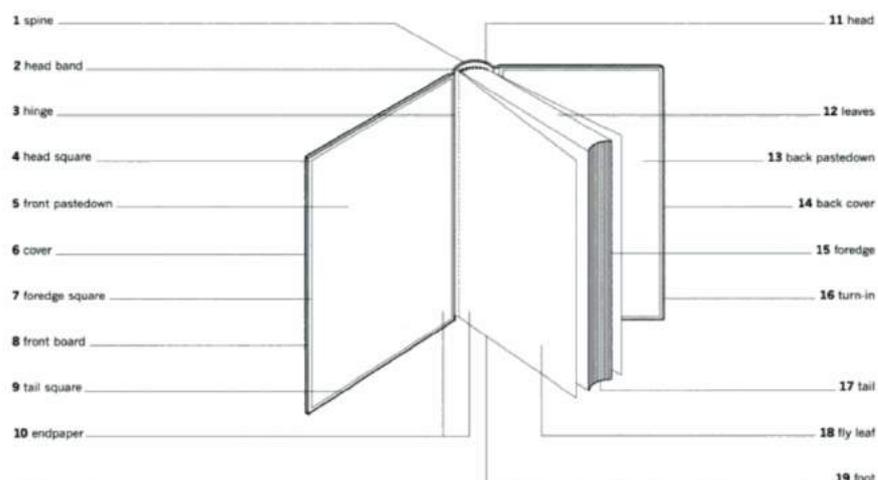


Gambar 2.31. *Modular Grid*
(Timothy Samara, 2017)

2.3. Buku

Buku menurut Cambridge Dictionary ialah sekumpulan lembaran kertas yang sudah disatukan dan disimpulkan untuk dibaca atau ditulis. Haslam (2006, hlm 9.) menyatakan bahwa buku adalah sebuah media cetak yang mudah dibawa kemana saja, berisi pengetahuan yang tidak dibatasi oleh waktu dan ruang oleh pembaca.

2.3.1. Anatomi Buku



Gambar 2.32. Anatomi Buku
(Andrew Haslam, 2006)

Haslam (2006, hlm. 20) menyatakan bahwa terdapat beberapa sebutan spesifik dari bagian-bagian penyusun komponen buku. Mengetahui sebutan tersebut akan memudahkan penulis/perancang buku untuk memahami fungsi dari tiap bagian yang ada.

1. *Spine*: sisi yang menutupi bagian perekat tiap halaman.
2. *Head band*: benang yang diikat agar menyatukan tiap bagian isi buku.
3. *Hinge*: dilipat di dalam *endpaper*, terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square*: bagian atas buku yang melindungi isi buku, ukurannya lebih besar daripada *book leaves*.
5. *Front pastedown*: *endpaper* yang ditempelkan di dalam *front board*.
6. *Cover*: karton/kertas tebal yang menempel dan melindungi isi buku.
7. *Foreedge square*: pelindung kecil di sisi buku, terbentuk oleh *cover* dan *back*.
8. *Front board*: cover yang berada di bagian depan buku.
9. *Tall square*: pelindung kecil di bagian bawah buku, terbentuk oleh *cover* dan *back boards* yang lebih besar daripada *book leaves*.
10. *Endpaper*: kertas tebal yang menutupi bagian dalam cover board dan menyangga hinge.
11. *Head*: bagian atas buku.
12. *Leaves*: satu lembar kertas yang berisi 2 halaman. Halaman pertama adalah *recto*, halaman kedua adalah *verso*.
13. *Back pastedown*: *endpaper* yang ditempel ke bagian dalam *back board*.
14. *Back cover*: bagian belakang *cover board*.
15. *Foreedge*: bagian ujung depan buku.

16. *Turn-in*: kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam *cover*.
17. *Tail*: bagian bawah buku.
18. *Fly leaf*: halaman dari *endpaper* yang dibalik.
19. *Foot*: bagian bawah halaman.

2.3.2. Teknik Jilid

Terdapat beberapa teknik jilid buku menurut Solusi Printing (2020).

1. *Perfect binding*

Perfect binding dikenal dengan jilid panas, merupakan salah satu Teknik jilid yang paling sering digunakan. Bagian pinggir setiap kertas direkatkan ke punggung *cover* dengan perekat. *Perfect binding* digunakan untuk buku dengan *hard cover* dan *soft cover*.



Gambar 2.33. *Perfect Binding*
(Solusi Printing, 2020)

2. *Sewn binding*

Dengan menggunakan metode *sewn binding* (jilid benang), setiap kertas dilipat menjadi dua bagian dan dijahit menggunakan benang di bagian tengah kertas.

Teknik jilid biasanya digabungkan dengan metode *perfect binding* untuk memperkuat eratnya tiap kertas pada *hard cover*.



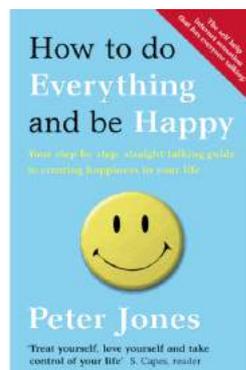
Gambar 2.34. *Sewn Binding*
(Solusi Printing, 2020)

2.3.3. Genre buku

Buku dapat dikategorikan menjadi beberapa genre berdasarkan isi dan fungsi dari buku tersebut. Berikut genre buku menurut Self-Publishing School (2019):

1. *Self-help Book*

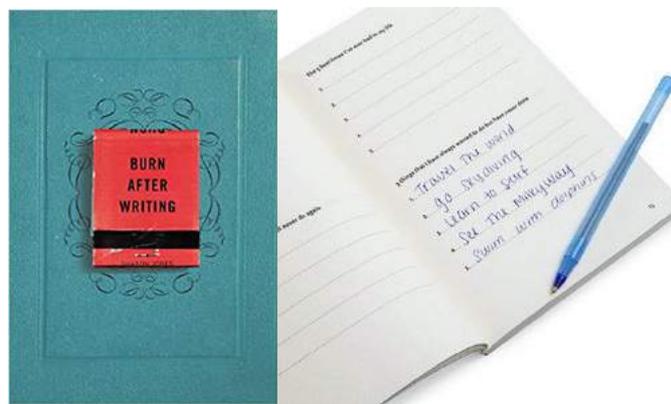
Buku ini dibuat dengan tujuan membantu pembaca secara personal untuk menjadi pribadi yang lebih positif dan mencapai tujuan buku tersebut dibuat. Contohnya adalah *How to do Everything and be Happy* oleh Peter Jones.



Gambar 2.35. *How to do Everything and be Happy*
(Peter Jones, 2011)

2. *Journal book*

Menurut Cambridge Dictionary (2020), jurnal berisi catatan mengenai apa yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari dan dapat berisi pengalaman dan perasaan pribadi. Tidak seperti *diary* yang harus diisi setiap harinya, jurnal diisi ketika penulis jurnal memiliki keinginan untuk menulis. Jurnal dapat diisi dengan pikiran, gambar, ide, list, kenangan, lirik lagu, foto yang muncul ketika penulis jurnal sedang mengisi jurnalnya (Sadie Holloway, 2018).



Gambar 2.36. *Burn After Writing*
(Sharon Jones, 2014)

2.3.4. Ukuran buku di Indonesia

Dalam menentukan ukuran buku yang akan diterbitkan, penulis mencari beberapa referensi ukuran buku yang diterbitkan di Indonesia. Menurut Only Print (2020), ukuran buku di Indonesia yang umum digunakan dalam percetakan beragam, namun yang umum adalah A5, B5 JIS dan B5 ISO. Namun, ukuran buku juga disesuaikan dengan kebutuhan dan isi buku tersebut.

2.4. Hubungan manusia dengan hewan peliharaannya

Hewan peliharaan dapat menjadi sosok sahabat dan keluarga bagi pemiliknya. Menurut Zilcha-Mano, Shaver dan Mikulincer (2011), kuatnya hubungan antara

hewan peliharaan dan pemiliknya dipengaruhi oleh kedekatan antara keduanya, kehangatan, komitmen, hubungan emosional dan konflik.

Menurut Wolfelt (2004, hlm. 5-6), sosok hewan peliharaan yang sering dianggap sebagai keluarga dapat terjadi karena pemilik melakukan hal-hal untuk menjaga kesehatan peliharaannya, memberi makan, mengajak untuk berolahraga dan memberikan tempat tidur yang nyaman. Kebanyakan pemilik anjing dan kucing memelihara kucing dan anjing dengan tujuan memiliki *companion*. Selain itu, sentuhan fisik seperti memeluk dan mencium cenderung sering diberikan kepada hewan peliharaan dibandingkan manusia. Manusia akan merasakan kenyamanan dan ketenangan ketika mengelus atau berbaring di samping peliharaannya.

Ketika manusia sudah memiliki ikatan yang kuat dengan hewan peliharaannya, manusia cenderung bergantung kepada peliharaannya untuk mendapatkan kebahagiaan, bahkan menjadi sumber utama kebahagiaan tersebut didapatkan. Ikatan ini dimaksud dengan *attachment*.

2.4.1. Attachment

Ketika manusia sudah memiliki ikatan yang kuat dengan hewan peliharaannya, manusia cenderung bergantung kepada peliharaannya untuk mendapatkan kebahagiaan, bahkan menjadi sumber utama kebahagiaan tersebut didapatkan. Ikatan ini dimaksud dengan *attachment*. *Attachment* adalah perasaan akan cinta, serta koneksi kuat kepada seseorang atau sesuatu. (Cambridge Dictionary, 2020). *Attachment* antara pemilik hewan dan hewan peliharaannya tergolong spesial, bahkan melewati ekspektasi saat pemilik baru saja memelihara peliharaannya.

Dalam studi Zilcha-Mano, Shaver dan Mikulincer (2011, hlm. 355), terdapat tiga alasan utama mengapa *attachment* dapat terbentuk, yaitu:

1. Hewan peliharaan adalah sosok *non-judgemental* yang akan memberikan kasih sayang dan menerima pemiliknya dan akan menimbulkan *attachment security*.
2. Pemilik hewan peliharaan berperan sebagai *caregiver* peliharaannya, seperti peran orang tua.
3. Orientasi hubungan antara keduanya dapat merefleksikan sifat dari pemilik peliharaan yang dapat dipengaruhi oleh peliharaan yang sebelumnya pernah dipelihara.

2.4.2. Kondisi mental *emerging adulthood*

Usia 18 hingga 25 tahun adalah masa transisi dari *adolescent* hingga *early adulthood*, yang disebut dengan *emerging adulthood*. Menurut Arnet (2016) dalam *Life Span Development* (Santrcok, 2019, hlm. 402) terdapat lima poin penting yang menjadi karakteristik dari *emerging adulthood*, yaitu eksplorasi atas identitas diri, *instability* (emosi yang tidak stabil), fokus kepada diri sendiri, berada di tengah-tengah dua masa berbeda (*adolescent* dan *early adulthood*), serta waktu menemukan berbagai kesempatan untuk membentuk cara hidup.

Dalam analisis Schwartz (2016) di *Life Span Development* (Santrcok, 2019, hlm. 403), *emerging adulthood* merupakan masa-masa dimana penyakit kejiwaan seperti depresi dan *anxiety* mulai muncul. Archer dalam studi Kurdek (2009, hlm. 360) menyatakan bahwa *emerging adulthood* menganggap orang tua dan saudara sebagai sosok yang memiliki sifat *judgemental* dan lebih memilih peliharaan

(anjing) untuk mendapatkan afeksi tanpa syarat. Saat mereka mengalami gangguan emosional dan membutuhkan *support*, mereka lebih memilih peliharaan (anjing) untuk mendapatkan kenyamanan dibandingkan ayah dan saudara.

2.5. Grief

Berdasarkan James & Friedman (2019, hlm. 3), kedukaan (*grieving*) merupakan sebuah proses dan reaksi normal yang dirasakan saat seseorang mengalami kehilangan dalam aspek apapun. Namun, masih banyak yang menyalahartikan *grieving*, baik *grievors* (yang sedang mengalami *grieving*) maupun orang-orang di sekitarnya. Meskipun prosesnya natural, manusia sering merasakan kesulitan untuk menghadapinya, terlebih saat menghadapi kematian hewan peliharaan. Masalah ini timbul karena banyak yang tidak bisa memahami intensitas kesedihan yang muncul atas kejadian tersebut (Friedman, James & James, 2014, hlm. 14).

Kata-kata *only* (hanya) sering diucapkan bagi orang-orang di sekitar *grievors* terkait kedukaan yang dialami oleh *grievors*, seperti “Itu kan’ hanya anjing”, atau yang menyerupai kalimat tersebut, seperti “Jangan sedih, kamu bisa beli kucing baru.” Kalimat tersebut memiliki maksud baik untuk menenangkan *grievors*, tapi akan berdampak buruk bagi *grievors*.

Berikut adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi grief akan kematian hewan peliharaan menurut Wolfelt (2004, hlm 11):

1. Ikatan/attachment yang dimiliki dengan hewan peliharaan. Semakin kuat ikatannya, maka semakin kuat grief yang dirasakan. Jangka waktu memelihara hewan juga menjadi faktornya.
2. Kondisi kematian hewan peliharaan, seperti karena sakit dan kecelakaan.

3. *Personality* dari pemilik. Pemilik yang introvert cenderung mengekspresikan kedukaannya sendirian.
4. Kualitas dan kuantitas dari dukungan sekeliling.
5. Hal atau aktifitas lain di hidup yang membuat kondisi pemilik hewan merasakan *stress*. Semakin banyak hal yang membuat stress, maka grief akan semakin terasa berat.

2.5.1. Dampak kedukaan

Kedukaan tidak dapat secara mutlak dikategorikan menjadi beberapa tahapan, karena setiap individu memiliki pengalaman yang berbeda dalam berduka. Namun, terdapat beberapa reaksi normal yang timbul akibat kedukaan yang dirasakan *grievors* menurut Friedman, James dan James (2014, hlm. 28), yaitu:

1. Berkurangnya konsentrasi yang bisa berlangsung dalam hitungan minggu atau bulan.
2. Rasa hampa (*numbness*) secara fisik dan/atau mental.
3. Pola tidur yang tidak teratur, seperti terlalu banyak tidur atau tidak bisa tidur.
4. Berubahnya pola makan, seperti terlalu banyak makan atau tidak nafsu makan.
5. Emosi yang tidak stabil, menyebabkan rasa letih secara fisik dan mental.

Perasaan sendirian dan kesepian muncul ketika hewan peliharaan mati. Pemilik peliharaan merasakan malu atau menganggap bahwa kematian hewan peliharaan mereka tidak setara dengan kematian manusia karena standar sosial dimana kedukaan yang dialami jarang diakui oleh masyarakat. (Pich, 2015, hlm. 1087)

2.5.2. Cara mengatasi kedukaan

Berikut beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi kedukaan atas kematian hewan peliharaan.

1. Beberapa perkataan seperti “*don't feel bad*”, “*replace the loss*”, “*grief alone*”, “*time heals all wounds*” yang sering muncul ketika mengalami kedukaan atas kematian hewan peliharaan. Grievers harus mengetahui dan melihat kembali apakah perkataan tersebut mempengaruhi secara negatif dan memberi batasan kepada grievers untuk melewati kedukaan yang dirasakan (Friedman, James & James, 2014).
2. Mengetahui bahwa *Short Term Relieving Behaviors* (STERBs) tidak dapat menghilangkan rasa kedukaan dengan instan. Contoh dari STERBs adalah minum minuman beralkohol, menyendiri, berbelanja, bekerja dengan jangka waktu di atas normal. (Friedman, James & James, 2014).
3. Merasakan apa yang seharusnya dirasakan, mengekspresikan perasaan dan pikiran mengenai hewan peliharaan yang sudah dipelihara. Jika sebelumnya menahan diri untuk tidak merasakan apapun, mengespresikan perasaan dapat mengangkat beban pikiran dan hati. (Wolfelt, 2004, hlm. 28)
4. Melakukan aktifitas untuk mengekspresikan perasaan yang muncul saat menghadapi kedukaan, yaitu dengan menangis jika ingin menangis, menulis jurnal dan melukis. (Wolfelt, 2004, hlm. 33)
5. Melihat kembali memori dan kenangan yang dimiliki bersama hewan peliharaan dari awal hingga akhir. (Friedman, James & James, 2014)

2.5.3. Media yang dapat membantu dalam menghadapi kedukaan

Terdapat dua media yang dapat membantu grievors dalam menghadapi kedukaan atas kematian hewan peliharaan, yaitu *self-help book* dan *journal*.

1. *Self-help book*

Menurut Cuijpers, Donker, Straten, Li dan Andersson (2010), *self-help* dapat membantu manusia dalam menghadapi *anxiety* dan depresi. Material yang terdapat pada *self-help book* biasanya digunakan oleh psikologi klinis. *Self-help* dapat menjadi media utama dan media pembantu ketika mengalami ciri-ciri dan gangguan kejiwaan.

Ada beberapa alasan mengapa kebanyakan orang memilih *self-help book*, yaitu:

- a. *Self-help book* memberikan pembacanya untuk memperbaiki dan menyembuhkan diri dengan waktu yang disesuaikan dengan diri sendiri.
- b. *Self-help* memberikan pembaca saran dan pertolongan yang kemungkinan akan ditolak ketika orang lain berusaha memberikan pertolongan itu karena rasa malu akan masalah yang mereka hadapi.
- c. Pembaca dapat membaca materi yang ada berkali-kali ketika mereka merasakan harus membacanya lagi tanpa biaya tambahan.

2. Jurnal

Ullrich dan Lutgendorf (2002) berpendapat bahwa kegiatan menulis dapat meningkatkan kesehatan mental dan fisik seseorang. Contohnya adalah ketika menulis tentang stressful dan traumatic events, depresi dan penyakit kejiwaan lainnya. Dari studi yang telah dilakukan oleh Ullrich dan Lutgendorf (2002), kegiatan journaling dengan fokus kepada pengekspresian emosi, proses kognitif

dan mencoba untuk memahami *traumatic events* dapat menghasilkan dampak yang positif bagi orang yang memiliki gangguan kejiwaan, dibandingkan journaling yang fokus kepada emosi negatif.

Daniel Oppenheimer dalam *Bring Back Handwriting: It's Good for Your Brain* (2019) berpendapat bahwa jika dibandingkan dengan kegiatan mengetik di atas keyboard, kegiatan menulis bersifat lebih lama dibandingkan mengetik yang dapat dilakukan dengan cepat. Jangka waktu menulis yang lebih lama, dapat membantu manusia dalam memilih kata yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan perasaannya dan membantu untuk membuat koneksi yang lebih dalam.