



### **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 Teori Perancangan

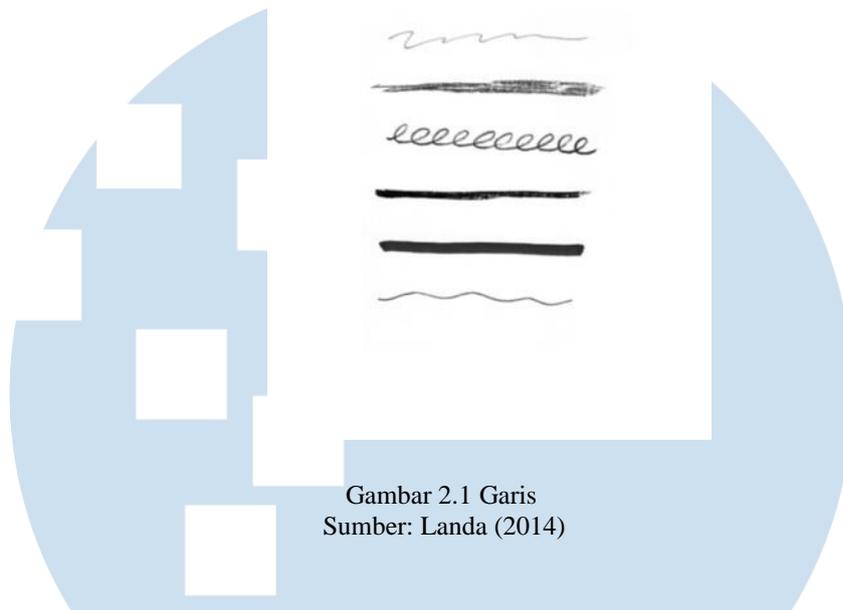
Menurut Landa (2014) desain grafis merupakan penyampaian pesan atau suatu bentuk komunikasi yang dapat menginformasi, mengidentifikasi, membujuk, memotivasi, meningkatkan, mengorganisir, dan lain sebagainya. Adanya suatu desain komunikasi dapat mempermudah ekonomi, promosi dan penyediaan informasi secara publik seperti pada sajian kemasan suatu produk (hlm. 11). Landa (hlm. 13) menegaskan bahwa dalam proses suatu rancangan desain, teori serta *skill* menjadi perlu untuk dikuasai. Pengetahuan tentang pendasaran yang kuat akan dapat menjadikan suatu desain berkomunikasi dan menyampaikan pesan dengan baik dan efektif.

##### 2.1.1 Elemen Desain

Landa (2014) kemudian menjelaskan bahwa suatu desain dimulai dengan adanya elemen-elemen ringan sebagai dasar dari suatu visual. Berikut merupakan penjelasannya.

##### 1. Garis

Merupakan kumpulan titik yang menyatu hingga membentuk suatu gores panjang. Garis dapat ditarik atau dibentuk oleh goresan pensil, dengan menggunakan tarikan kuas, secara digital menggunakan *stylus*, dsb. Bentuknya juga dapat divariasikan menjadi lurus, gelombang, tebal, tipis, licin ataupun kasar yang dapat menarik mata pembaca kearah tertentu karena sifatnya yang memanjang dan memiliki ujung (hlm.19-20).

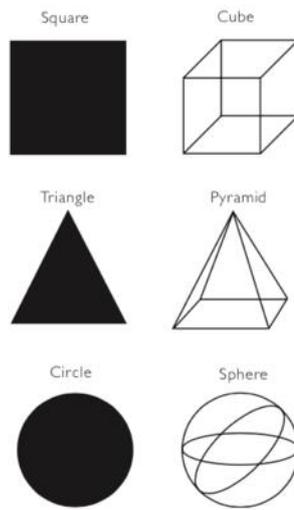


Gambar 2.1 Garis  
Sumber: Landa (2014)

## 2. Bentuk

Dari tarikan garis yang memanjang, *shapes* atau yang dikenal dengan bentuk merupakan arahan garis yang tertutup hingga membentuk suatu bidang tertentu. Dasarnya bermula dari bentuk *flat* seperti *square*, *triangle*, dan *circle*. Seterusnya dapat ditambahkan menjadi wujud yang lebih berdimensi seperti *cube*, *pyramid*, dan *sphere*. Kemudian dibentuk dengan warna sehingga menjadi lebih variatif dan bebas seperti pada gambar (hlm. 20-22).

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.2 Bentuk dan Wujud  
Sumber: Landa (2014)



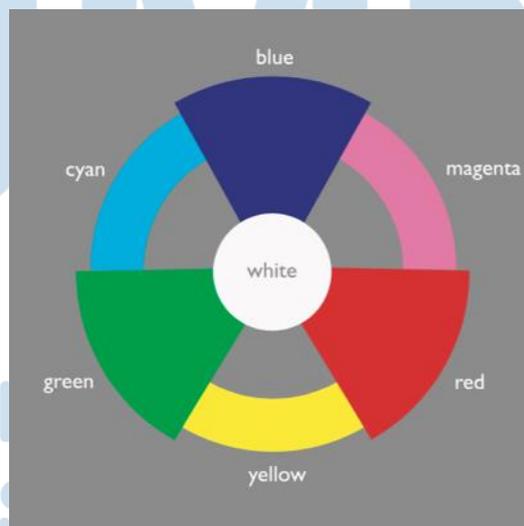
Gambar 2.3 Bentuk Berwarna  
Sumber: Landa (2014)

### 3. Warna

*Color* atau warna merupakan elemen dasar yang dapat menarik mata pada suatu desain. Secara singkat, warna merupakan cahaya yang dipantulkan ke atas suatu permukaan, sehingga dapat dikatakan bahwa warna dapat terbentuk dan terlihat sebab adanya cahaya.

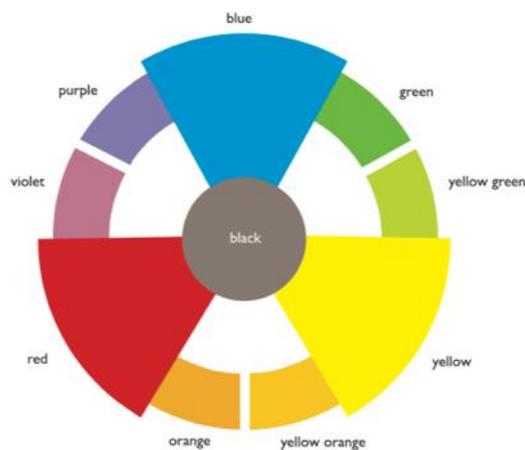
Pada warna terdapat 3 tata nama, *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan nama dari warna, seperti merah, biru, kuning dan lainnya. *Value* merupakan level gelap terangnya suatu warna. Sedangkan *saturation* merupakan cerah kusamnya suatu warna. Adapula aspek lain seperti *shade*, *tone*, *tint* yang masih merupakan bagian lain dari *value*, bermain dengan range warna hingga *graytone*. Dan juga *temperature* yaitu *warm* dan *cool* yang merupakan bagian lain dari *hue*. *Temperature* memberikan kesan melalui warna, seperti *warm* artinya warna seperti merah, oranye, dan kuning. Sedangkan *cool* artinya warna seperti biru, hijau dan ungu.

Pada dasarnya terdapat warna utama yaitu *RGB* dan *CMYK*. *RGB* merupakan warna primer atau dasar yaitu *Red*, *Blue* dan *Green*. Warna primer disebut juga dengan *additive primaries* karena ketika 3 warna ini digabung menciptakan cahaya putih. Sedangkan *CMYK* merupakan *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Key* atau warna hitam, seringkali disebut dengan *subtractive primary colors*.



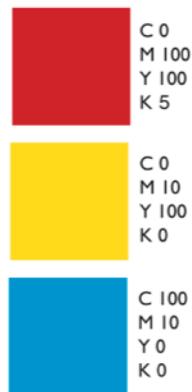
Gambar 2.4 *Additive Color System*  
Sumber: Landa (2014)

Berbeda dari mata manusia, dalam pewarnaan grafis terdapat jutaan campuran warna. RGB digunakan dalam pewarnaan grafis atau pada layer computer untuk ditangkap mata. Warna primer RGB dapat menjadi *subtractive color* karena dapat dicampur hingga membentuk jutaan warna lainnya.



Gambar 2.5 *Subtractive Color System*  
Sumber: Samara (2007)

Sedangkan CMYK biasanya digunakan untuk *digital printing* dan *offset printing*. Pada *offset printing*, percetakan menggunakan proses warna terpisah yaitu dengan menggunakan 4 warna tersebut (CMYK). Namun tidak terbatas pada 4 warna ini, warna juga tentunya dapat dicampur dengan metode dan proses tertentu (hlm. 23-24).



Gambar 2.6 *Subtractive Primary Hues*  
 Sumber: Samara (2007)

Dikatakan dalam Samara (2007) bahwa warna dapat memberikan pesan psikologi pada penerima, baik secara *imagery* maupun secara verbal tipografi. Hal ini karena adanya beragam gelombang pada warna yang dapat memberikan *trigger* pada *autonomic nervous system*. Energi yang diterima ini kemudian ditangkap mata untuk diteruskan ke otak manusia dan itulah yang memberikan pesan psikologi pada penerima. (hlm. 110-111)



Gambar 2.7 *Psikologi Warna*  
 Sumber: Samara (2007)

Warna merah merupakan warna yang paling menstimulasi adrenalin seseorang. Hal ini karena stimulasinya mencapai derajat tertinggi sehingga seringkali kita dapat merasakan lapar atau mendorong kita untuk melakukan hal yang impulsif pada warna tersebut. Penggambaran warnanya ialah perasaan yang bergairah atau menggebu-gebu.

Sebaliknya, warna biru merupakan warna yang tenang karena panjang gelombangnya lebih pendek. Pendeknya gelombang ini menimbulkan rasa

ketenangan sehingga warna ini membuat kita merasakan adanya perlindungan dan rasa dapat diandalkan.

Menyerupai warna dari matahari, kuning merupakan warna yang hangat. Warna ini menstimulasi rasa bahagia sehingga warna seringkali dapat menaikkan atau memeraikan sekitar. Adapun variasi lain pada warna kuning dapat memberikan pengertian yang cukup berbeda, seperti kuning dengan campuran warna yang lebih gelap dapat memberi arti kemegahan atau kekayaan, sedangkan kuning dengan campuran kehijauan dapat memberikan arti kegelisahan atau kecemasan.

Coklat merupakan warna yang solid, warnanya menyerupai tanah dan kayu. Warna memberikan konotasi yang organis, seperti memberi rasa tanpa batasan waktu dan ketahanan (*lasting values*) sehingga seringkali warna memberi rasa aman dan nyaman. Walau coklat memberikan pandangan sebagai sesuatu yang kasar (*rugged*) namun coklat juga dipandang sebagai warna yang ekologis dan pekerja keras. Serta *earthy* yang dirasakan memberikan konotasi kepercayaan dan ketahanan.

Ungu atau violet diartikan sebagai sesuatu yang misterius dan mencurigakan. *Range value* pada warna violet dapat diartikan menjadi pesan yang beragam, seperti violet yang lebih gelap mendekati warna hitam dapat diartikan sebagai kematian. Kebalikannya, violet yang lebih pucat dan biru sehingga menjadi warna lavender diartikan sebagai sesuatu yang *dreamy* dan *nostalgic*, atau violet mendekati warna seperti plum dapat diartikan sebagai sesuatu yang magis.

Menyerupai biru, warna dengan gelombang terpendek adalah hijau. Yang artinya, warna hijau menjadi lebih tenang daripada warna biru. Maka itu pula penggambarannya seringkali dihubungkan dengan alam dan pertumbuhan, sesuatu hal yang menciptakan rasa aman, tenang dan segar. Hijau yang semakin terang dapat memberikan sensasi awet muda dan bersemangat, sedangkan hijau yang lebih gelap dapat memberikan rasa

kestabilan pertumbuhan ekonomi yang dapat diandalkan. Adapula hijau yang lebih netral seperti warna olive dapat memberikan rasa *earthiness* seperti warna coklat, dan sebaliknya hijau dengan percampuran warna tertentu dapat memberikan konotasi penyakit atau kebusukan.

Oranye merupakan campuran dari merah dan kuning sehingga rasa yang diberikan pun merupakan penggabungan dari keduanya yaitu kekuatan dan gairah dari warna merah, serta kehangatan dan keramahan dari warna kuning. Percampuran ini menyebabkan warna oranye menjadi *adventurous* dalam hal yang positif namun bisa pula sedikit kurang bertanggung jawab karena sedikit bergairah. Warna oranye yang lebih gelap memberikan rasa kemewahan dan dapat menggoda air liur, oranye yang lebih terang dapat memberikan konotasi kebugaran, kualitas yang baik serta sehat dan kekuatan. Adapun oranye yang lebih netral menciptakan efek tertentu seperti sesuatu yang eksotis.

Dan terakhir adalah abu-abu. Kurangnya emosi dari chroma pada warna ini menjadikan warna menjadi netral sehingga warna dapat tampak menyendiri atau juga kurang berkomitmen. Namun sebaliknya, abu-abu juga dapat dipandang sebagai sesuatu yang formal, bermartabat, serta berkuasa. Apabila dikaitkan dengan perak, warna seringkali jadi dikaitkan dengan teknologi, presisi, kompetensi serta hal-hal yang berbau industri dan kecanggihan.

#### 4. Tekstur

Dalam dunia visual, texture atau tekstur dibagi menjadi dua, *visual* dan *tactile*. Tekstur *visual* merupakan tekstur yang hanya bisa dinikmati secara visual. Teksturnya merupakan ilusi visual dapat berupa hasil gambar, scan, foto, dan sebagainya. Sedangkan tekstur *tactile* merupakan tekstur yang bisa dirasakan oleh indera. Dengan teknik cetak seperti *embossing debossing, stamp, engraving, letterpress*, dan sebagainya (hlm. 28-29).



Gambar 2.8 Tekstur *Visual*  
 Sumber: Landa (2014)

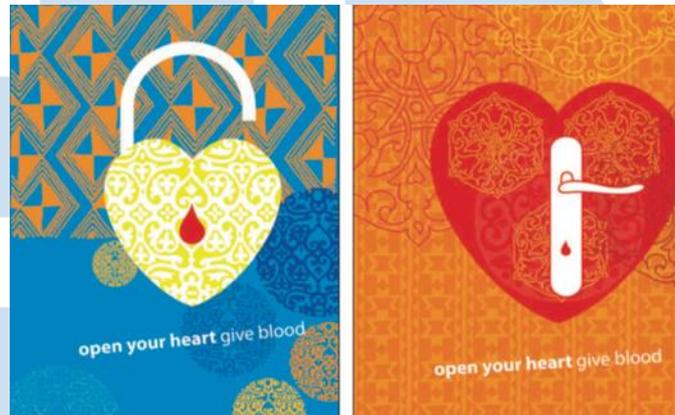


Gambar 2.9 Tekstur *Tactile*  
 Sumber: Landa (2014)

Dalam dunia visual, texture atau tekstur dibagi menjadi dua, *visual* dan *tactile*. Tekstur *visual* merupakan tekstur yang hanya bisa dinikmati secara visual. Teksturnya merupakan ilusi visual dapat berupa hasil gambar, scan, foto, dan sebagainya. Sedangkan tekstur *tactile* merupakan tekstur yang bisa dirasakan oleh indera. Dengan teknik cetak seperti *embossing*, *debossing*, *stamp*, *engraving*, *letterpress*, dan sebagainya (hlm. 28-29).

## 5. Corak

Di dalam penggolongan tekstur, ada pula pattern atau pola, pengulangan repetitif dari suatu bentuk visual yang dijabarkan. Pengulangan dapat bervariasi susunan dan arahnya (hlm. 28-29).



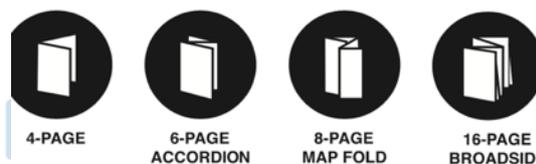
Gambar 2.10 Corak  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2 Prinsip Desain

Hal dasar selanjutnya merupakan prinsip desain. Suatu gambar, tipografi, foto, dan elemen lainnya dapat menjadi suatu konsep komposisi yang seimbang karena didukung oleh adanya prinsip desain berikut ini (Landa, 2014).

#### 1. Format

Format merupakan sebuah dasar dan menjadi penting untuk digunakan untuk mengetahui sejauh mana batasan desain yang akan diciptakan ke atasnya. Penentuan bentuk format berfungsi untuk menunjukkan jenis karya yang disajikan, seperti bentuk poster, *cover* buku, iklan media sosial, dan sebagainya. (hlm. 29-30)



Gambar 2.11 Format mode *Single* dan *Multi-page*  
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.12 Format Layar  
Sumber: Landa (2014)

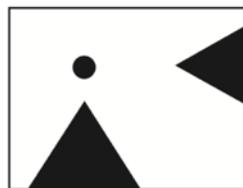
## 2. Keseimbangan

Seperti penciptaan keseimbangan yang dilakukan pada aktivitas *yoga* atau *gymnastics*, pada dunia *visual*, *balance* atau keseimbangan merupakan tindakan yang dilakukan agar suatu visual tampak stabil. Prinsip dilakukan untuk memberi berat yang sama atau seimbang pada elemen sekitar, menghindari komposisi yang berat sebelah atau berlebihan di satu sisi saja, sehingga secara keseluruhan komposisi tampak harmonis.

Pada *balance*, terdapat simetri, asimetri dan radial. Simetri merupakan komposisi dimana *visual* memiliki titik pusat tengah. Penggambarannya seperti bentuk *visual* kupu-kupu, dengan garis vertikal yang membelah dua suatu permukaan dan sisi kiri kanannya sama. Seluruh elemen yang ada di kiri memiliki posisi yang sama di kanan namun berbalikan seperti *mirrored*.

Berlawanan dari simetri, asimetri merupakan komposisi seimbang tidak sejajar. Elemen diposisikan tidak sejajar dan tidak dalam kondisi mirrored, namun bermain pada posisi tertentu sehingga tercipta suatu komposisi yang tetap seimbang.

Dan radial merupakan perpanjangan dari simetri. Kalau simetri merupakan seimbang secara vertikal atau *mirrored* di sisi kiri dan kanannya, radial merupakan seimbang secara vertikal dan horizontal, yang mana pada akhirnya akan tercipta keseimbangan di sisi kiri dan kanan, atas dan bawah, serta tambahan diagonal (hlm. 30-33).



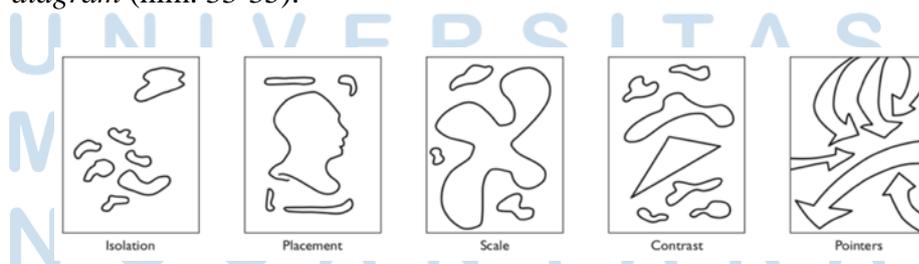
Gambar 2.13 Simetri, Asimetri & Radial  
Sumber: Landa (2014)

### 3. Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan prinsip yang digunakan untuk menciptakan urutan penyampaian informasi suatu tampilan dengan cara menuntun mata

pembaca. Urutan elemen grafis bergantung dengan letak penekanannya. Elemen visual disusun berdasar kepentingannya. Sesuatu yang utama atau ditonjolkan pertama kali merupakan poin utama (*focal point*) dan menjadi apa yang pertama kali dilihat oleh mata pembaca. Elemen kedua, ketiga dan seterusnya akan mendukung dan menyeimbangi poin utama hingga tampak harmonis.

Pada hirarki visual, terdapat beberapa cara penekanan atau penonjolan elemen visual. *Emphasis by isolation*, merupakan penekanan dengan cara menjauhkan elemen utama dengan komposisi tertentu. Elemen seperti terasingkan dari elemen lainnya sehingga perhatian akan tertuju pada elemen yang terasingkan tersebut. *Emphasis by placement*, merupakan penekanan elemen visual yang terletak di posisi tertentu seperti tengah atau sudut halaman sehingga menarik mata pembaca yang memiliki pilihan pandangan tertentu. *Emphasis through scale*, merupakan penekanan elemen dengan memainkan ukurannya. Baik penekanan pada elemen yang besar maupun yang kecil, keduanya bisa menjadi poin utama dari suatu susunan tampilan. *Emphasis through contrast*, penekanan elemen yang membandingkan sesuatu yang kontras atau berbanding jauh sehingga tampak menonjol, seperti sesuatu yang gelap ditengah terang, sesuatu yang besar ditengah yang kecil, dan sebagainya. *Emphasis through direction and pointers*, merupakan penekanan elemen visual yang memainkan mata pembaca karena bermain dengan arah. *Emphasis through diagrammatic structures*, penekanan yang bermain dengan diagram percabangan seperti *tree structures diagram*, *nest structure diagram*, dan *stair structure diagram* (hlm. 33-35).



Gambar 2.14 Isolasi, Penempatan, Skala, Kontras, Empasis  
Sumber: Landa (2014)

#### 4. Ritme

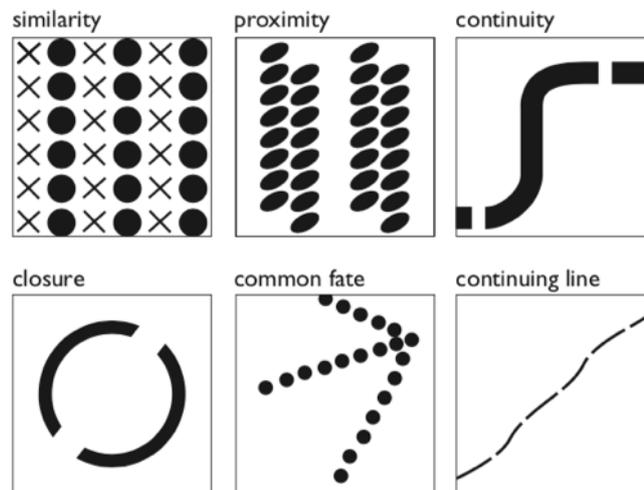
*Rhythm* merupakan pergerakan dari pola dan repetisi. Pergerakan yang menciptakan alur pada mata dari bagian satu ke bagian lainnya. Dalam *rythym*, terdapat repetisi dan variasi yang mana repetisi merupakan susunan repetitif yang sama dalam jumlah tertentu sedangkan variasi merupakan pola elemen yang sama dengan repetitif namun termodifikasi warnanya, bentuk, jarak, posisi dan sebagainya (hlm. 35-36).

#### 5. Kesatuan

*Unity* merupakan kesatuan. Gabungan elemen desain dengan jenis yang berbeda (gambar, elemen bentuk, dsb) sehingga dapat menyerasikan satu dengan yang lain menjadi suatu komposisi yang satu kesatuan. Sebab tanpa sadar pikiran manusia membentuk sesuatu, untuk mengurutkan, menghubungkan, dan melihat secara keseluruhan dengan mengelompokkan satu dan yang lain (hlm. 36).

#### 6. Hukum Organisasi Persepsi

Terdapat 6 karakteristik *Law of Perceptual Organization*, meliputi *similarity, proximity, continuity, closure, common, closure, common fate, dan continuing line*. Singkatnya, pada *similarity*, elemen yang memiliki kesamaan cenderung dekat dan elemen yang berbeda cenderung menjauh. Pada *proximity*, elemen berdekatan dengan satu sama lain sehingga menjadi satu kesatuan. Pada *continuity*, terdapat suatu gerakan dan arah hingga menciptakan suatu gerakan. *Closure*, cenderung mendekatkan satu elemen ke elemen lainnya sehingga menjadi suatu bentuk kesatuan. *Common fate* memberikan kesan seolah menjadi satu kesatuan apabila bergerak ke satu arah tertentu. Dan terakhir *continuing line*, layaknya garis biasa, apabila garis terputus, akan terlihat seperti pergerakan keseluruhan (hlm. 36).



Gambar 2.15 Hukum Organisasi Persepsi  
Sumber: Landa (2014)

## 2.2 Media Informasi

Menurut Baer (2008), informasi sendiri merupakan kumpulan data seperti kata, gambar, pergerakan, semua yang dapat ditangkap dan disalurkan artinya menggunakan indera yang dimiliki manusia. Baer menambahkan, suatu informasi jika diberikan rancangan desain, seperti grafis, ilustrasi, tambahan editan, ataupun tambahan penulisan, akan dapat memberikan memberi penyajian yang lebih menarik untuk indera manusia serap dan pahami. Dengan kata lain, metode desain yang diberikan ke pesan atau suatu informasi akan secara efektif tersampaikan karena lebih menarik untuk dipahami oleh indera manusia atau penerima (hlm. 12-13).

### 2.2.1 Jenis Informasi

Baer (2008) menambahkan bahwa terdapat 4 jenis media informasi yaitu printed matter, information graphics, interactive, dan enviromental.

#### 1. Informasi cetak

Informasi cetak atau *printed information* merupakan informasi yang disajikan dalam bentuk akhir cetak atau print. Dari sajian informasi pada

produk atau lingkungan, media informasi jenis ini membantu memisahkan kata kunci penting pesan yang ingin disampaikan dari yang tidak ada hubungannya (*extraneous*). Informasi dengan jenis bentuk seperti ini dapat ditemukan pada majalah, brosur, GSM (*Graphic Standar Manual*), *packaging*, dan lain sebagainya yang dicetak. Hasil cetak memberi dukungan dan nilai pada produk utama.

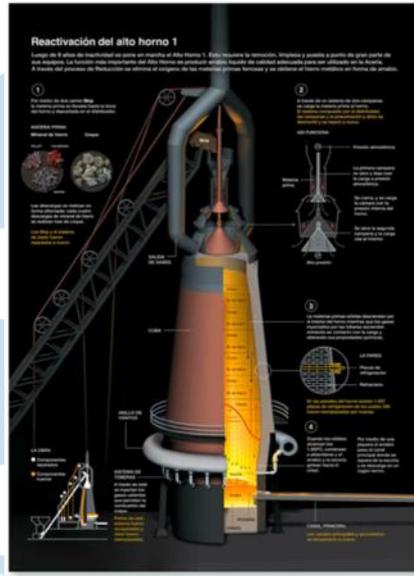


Gambar 2.16 Contoh Informasi Cetak  
Sumber: Baer (2008)

Informasi yang dicetak ke atas suatu kemasan tidak hanya berfungsi sebagai daya tarik dan atau daya saing pasar, melainkan untuk menyajikan informasi seperti keterangan produk, bahan-bahannya, waktu pembuatan, dan lain sebagainya yang diperlukan penerima. Adanya pembuatan GSM akan membuat suatu logo yang dirancang menjadi bernilai lebih karena kelengkapan informasi tentang makna dari setiap detail serta filosofi dibalikinya. (hlm. 123-146)

## 2. Informasi Grafis

Informasi dengan bentuk seperti ini cenderung berisi muatan informasi yang lebih mendetail. Tampilan menyajikan visual keseluruhan akan suatu objek kemudian dijelaskan secara mendetail menggunakan infografis.



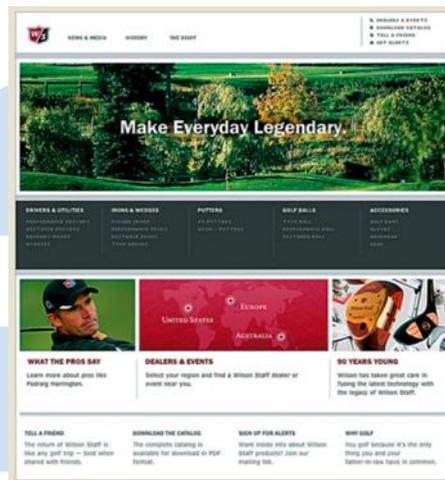
Gambar 2.17 Contoh Informasi Grafis  
 Sumber: Baer (2008)

Informasi jenis ini dapat disajikan yang bervariasi. Bisa ditemui dalam bentuk diagram informasi, peta dan diagram, *funnel incorporated*, dan lain sebagainya sehingga memudahkan pembacaan dan menciptakan konklusi yang memiliki nuansa tertentu (hlm. 147-170).

### 3. Interaktif

Secara umum, sesuatu yang bergerak akan lebih dapat menarik perhatian mata ketimbang sesuatu yang diam, begitu pula pergerakan dalam dunia desain. Informasi yang interaktif dapat ditampilkan pada *website*, *exhibition*, *device interface*, dan lainnya. Penerimaan informasi melalui tampilan *screen-based* memberikan *user* pengalaman baru untuk tidak hanya menerima informasi namun dapat mengeksplorasi informasi tersebut karena sifatnya yang cenderung dapat interaktif.

UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA



Gambar 2.18 Contoh Informasi Interaktif  
Sumber: Baer (2008)

Informasi yang interaktif memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan atau sesuatu yang diperlukan penerima dalam bentuk pergerakan yang cepat dan efektif. Adanya informasi yang interaktif akan mempermudah penerima untuk mendapatkan informasi terutama mereka yang kebingungan tentang apa yang sebenarnya sedang diperlukan (hlm. 171-194).

## 2.3 Buku

Buku merupakan dokumentasi yang menyimpan pengetahuan, ide, dan kepercayaan. Menurut Haslam (2006, hlm. 9) buku merupakan literasi tertulis yang *portable* untuk menyampaikan pengetahuan melintasi ruang dan waktu.

### 2.3.1 Jenis Buku

Dalam Male (2017) dikatakan bahwa penting untuk mengetahui penyaluran ilustrasi sebab penyaluran akan ditujukan kepada target pembaca atau *client*. Untuk buku sendiri, terdapat beberapa tempat untuk menyalurkan ilustrasi, buku anak-anak, buku spesialis, buku penerbitan, buku periklanan, buku grup desain, buku multimedia, buku fiksi dan buku non-fiksi.

1. Buku anak-anak

Buku bergambar dengan konteks fiksi dan non-fiksi. Biasanya ditujukan kepada anak-anak hingga anak-anak remaja.

2. Buku Fiksi

Bukunya biasa bersampul tebal dan keras (*hardcover*) ataupun yang bersampul kertas tipis (*paperback*). Buku-buku yang secara umum ditujukan kepada remaja hingga dewasa.

3. Buku Non-fiksi

Ilustrasi untuk *quality non-fiction* ditujukan pada buku seperti ensiklopedia atau buku yang membahas suatu subjek tertentu. Subjek-subjek seperti memasak, tanam-menanam, olahraga, sejarah, biografi, dan lainnya.

4. Buku Spesialis

Spesialis adalah berbicara tentang suatu hal atau subjek yang sangat teknis ataupun yang tidak selalu jelas atau ambigu. Contohnya ialah buku fotografi, buku kenangan, koleksi dsb.

5. Buku Periklanan

Buku yang penerapannya ditujukan pada media *above the line*, meliputi media cetak ataupun digital. Tujuannya untuk pengiklanan.

6. Buku Grup Desain

Bertujuan untuk keperluan penggunaan *Below the line*, seperti *point of sale*, laporan perusahaan, suatu kemasan, *web desain* pada internet, dsb.

7. Buku Multimedia

Berbicara tentang gambar yang bergerak, seperti animasi, *post-production*, *film*, *digital imaging*.

### 2.3.2 Anatomi Buku

Seiring berjalannya waktu, desain sebuah halaman berubah mengikuti zaman dan waktu. Peletakan setiap elemen divariasikan sehingga seringkali tampak berbeda dari yang seharusnya. Terlihat remeh, namun suatu fondasi dan konsistensi diperlukan sebab setiap bagian elemen tersebut memiliki peran dan

fungsi masing-masing. Berikut merupakan anatomi elemen pembentuk sebuah halaman (Rothstein , 2007).



Gambar 2.19 Elemen Pembentuk Buku  
Sumber: Rothstein (2007)

### 1. Spread

Dalam dunia editorial, dua buah halaman biasanya disebut sebagai *spread*. Halaman kiri dan kanan merupakan *1 spread* walau kedua bagian bisa saja berbeda topik atau desain.

### 2. Headline

*Headline* merupakan judul besar dalam karya atau topik di halaman tersebut. menggunakan warna yang sama dengan bagian sampul agar tersamarkan. Biasanya berukuran lebih besar untuk menarik mata pembaca dan ditempatkan sebagai pembuka halaman.

### 3. Deck

*Deck* merupakan tambahan atau perpanjangan informasi dari *headline*. Namun tidak seluruh *spread* memiliki *deck*, hanya ketika diperlukan saja. *Deck* juga merupakan bagian untuk menarik mata atau melibatkan audiens.

### 4. Art

*Art* adalah visual dalam bentuk grafis, foto, ilustrasi, dan sebagainya. Visual yang ditampilkan ini dapat ditampilkan utuh ataupun sepotong. Namun setiap tambahan elemen visual pada halaman memerlukan

perhatian lebih untuk peletakannya, sebab dapat menimbulkan keramaian berlebih.

#### 5. *Caption*

Setiap muatan visual, atau seringkali foto, biasanya diikuti dengan *caption*, atau bisa juga diikuti dengan *pull quote*. Tujuannya adalah untuk memberikan kejelasan atau keterangan tambahan pada gambar yang ditampilkan. Juga merupakan bagian untuk menarik mata atau melibatkan audiens.

#### 6. *Lead*

*Lead* merupakan paragraf awal untuk melibatkan pembaca. Biasanya berukuran lebih besar dari paragraf *bodytext*.

#### 7. *Folio*

*Folio* adalah informasi di bagian bawah *spread*. Biasanya berisikan nomor halaman, judul, tanggal terbit. Bagian ini biasanya memiliki desain yang sederhana.



© Copyright 2007, James Rothstein, George Mason University

Gambar 2.20 Elemen Pembentuk Buku 2  
Sumber: Rothstein (2007)

#### 8. *Pull Quote*

Seperti di atas yang telah disebutkan dalam *caption*, *pull quote* merupakan informasi untuk menjelaskan sebuah foto atau visual di atasnya. Ukuran *font* yang digunakan biasanya berukuran lebih besar



### 13. Kicker

*Kicker* menyerupai sub judul. Biasanya *kicker* lebih pendek seperti label kata saja. Posisinya terletak di atas judul besar.

### 14. Indent

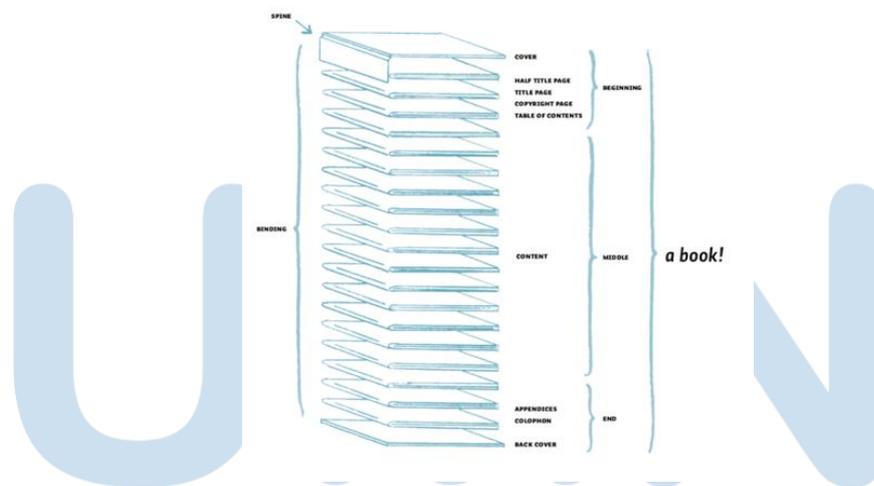
*Indent* adalah pergeseran kalimat awal pada paragraf. Tujuannya adalah sebagai penanda dari dimulainya paragraph baru.

### 15. No indent

*Indent* merupakan pergeseran di awal kalimat paragraph baru. Namun untuk paragraph pertama setelah judul besar, biasanya menggunakan *no indent*. Tujuannya adalah untuk kerapihan tampak keseluruhan.

## 2.3.3 Bagian Buku

Dalam Lupton (2008) sebuah buku dibagi menjadi 3 bagian, awal (*beginning*), tengah (*middle*), akhir (*end*) dengan *binding* sebagai penghubung seluruh bagiannya (hlm. 32).

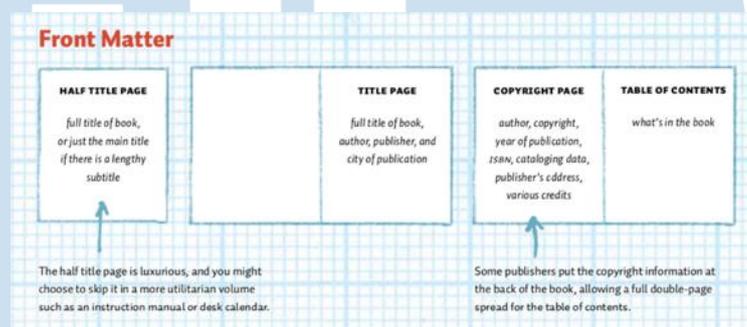


Gambar 2.22 Bagian Buku  
Sumber: Lupton (2008)

#### 1. Awal

Bagian awal dimulai dari *cover*, *half title page*, *title page*, *copyright page*, dan terakhir *table of contents*. *Half title page* terletak di halaman kanan dan seluruh halaman berisikan judul buku. Yang kedua *title page* yang terletak

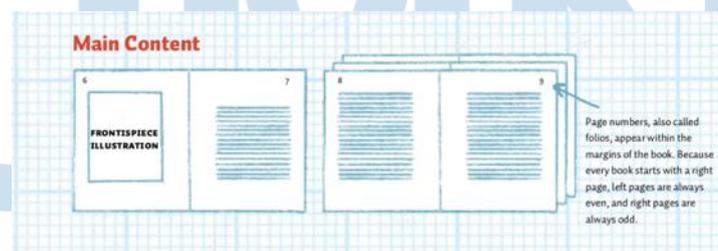
di sebelah kanan halaman, berisikan judul buku, penulis, publikasi dan kota yang mempublikasi. Dan terakhir merupakan *copyright page* dan terakhir *table of contents* yang disajikan bersampingan halaman kiri dan kanan. Pada *copyright page* berisikan penulis, *copyright*, tahun publikasi, ISBN, data katalog, alamat yang mempublikasi, dan sajian *credits*. Sedangkan *table of contents* merupakan uraian isian mengenai yang akan di bahas dalam buku tersebut (hlm 35).



Gambar 2.20 Bagian Awal Buku  
Sumber: Lupton (2008)

## 2. Tengah

Pada isian atau bagian tengah, merupakan bagian konten atau isian informasi serta gambar. Terdapat juga nomor di pojok kiri dan kanan sebagai penunjuk arah halaman.

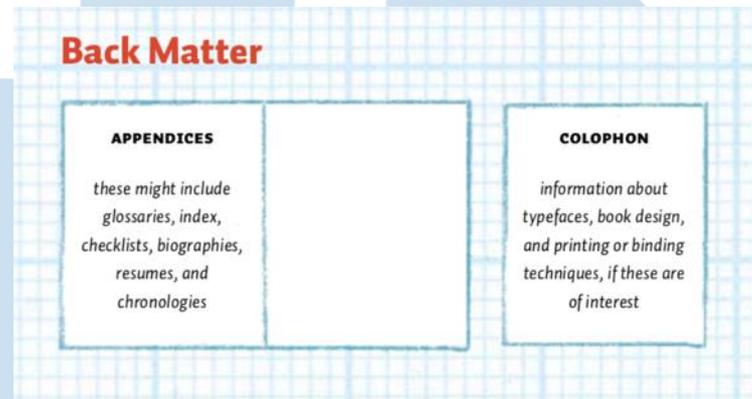


Gambar 2.24 Bagian Tengah Buku  
Sumber: Lupton (2008)

## 3. Akhir

Dan terakhir terdapat tiga bagian halaman pada bagian belakang buku, *appendices*, *colophon* dan ditutup dengan *back cover*. *Appendices* biasanya

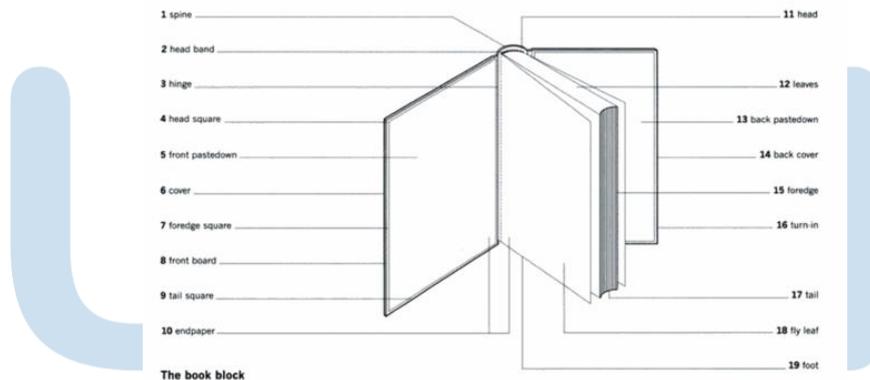
berisi glosari, indeks, *checklists*, biografi penulis, resumes dan kronologi. Sedangkan *colophon* merupakan halaman yang menampung informasi mengenai *typeface*, desain buku, teknik *printing* dan *binding*.



Gambar 2.21 Bagian Akhir Buku  
Sumber: Lupton (2008)

### 2.1.1 Komponen Buku

Buku memiliki bagian atau komponen dengan nama atau sebutan untuk mempermudah proses mencetak (Haslam, 2006, hlm. 20).



Gambar 2.22 Komponen Buku  
Sumber: Haslam (2008)

#### 16. Spine

Bagian tengah buku atau yang biasa disebut dengan tulang tengah, yang letaknya di luar bersamaan dengan bagian sampul dengan tujuan untuk menutupi ujung dari dalam buku.

17. *Head Band*

Bagian pendukung berupa jahitan benang guna memperkuat jilid buku dan biasanya menggunakan warna yang sama dengan bagian sampul agar tersamarkan.

18. *Hinge*

Lipatan antar *pastedown* dan *fly leaf*.

19. *Head Square*

Penghubung kecil yang terletak di bagian sudut buku karena ukuran sampul dan papan belakang yang lebih besar dari isi dalamnya.

20. *Front Pastedown*

Satu lapisan kertas dari lembar isi yang ditempel pada bagian dalam papan.

21. *Cover*

Kertas dengan ukuran yang lebih tebal yang berfungsi sebagai pelindung dari keseluruhan buku dan menjadi muka utama.

22. *Foredge Square*

Seperti *head square*, bedanya *foredge square* terletak pada tepi depan buku.

23. *Front Board*

Papan depan yang ditempel di bagian depan buku.

24. *Tail Square*

Seperti *head square* dan *foredge square*, bedanya *Tail square* terletak pada bagian bawah buku.

25. *Endpaper*

Kertas tebal yang menutupi bagian dalam papan sampul dan melindungi *hinge*.

26. *Head*

*Head* merupakan bagian atas dari buku secara keseluruhan.

27. *Leaves*

Lembaran gabungan kertas yang memiliki lembar ato halaman biasanya dikenal dengan isi buku.

28. *Back Pastedown*

Seperti *front pastedown*, bedanya *back pastedown* merupakan satu lapisan kertas dari lembar isi yang ditempel pada bagian dalam papan.

29. *Back Cover*

Papan sampul yang menutupi bagian belakang dari buku.

30. *Foredge*

Bagian tepi depan dari buku.

31. *Turn In*

Satu lembaran dari kertas ataupun bahan yang dilipat dari bagian luar ke bagian dalam sampul.

32. *Tail*

Seperti *head*, perbedaannya *tail* merupakan bagian atas buku.

33. *Fly Leaf Foot*

Bagian belakang dari *endpaper*.

34. *Foot*

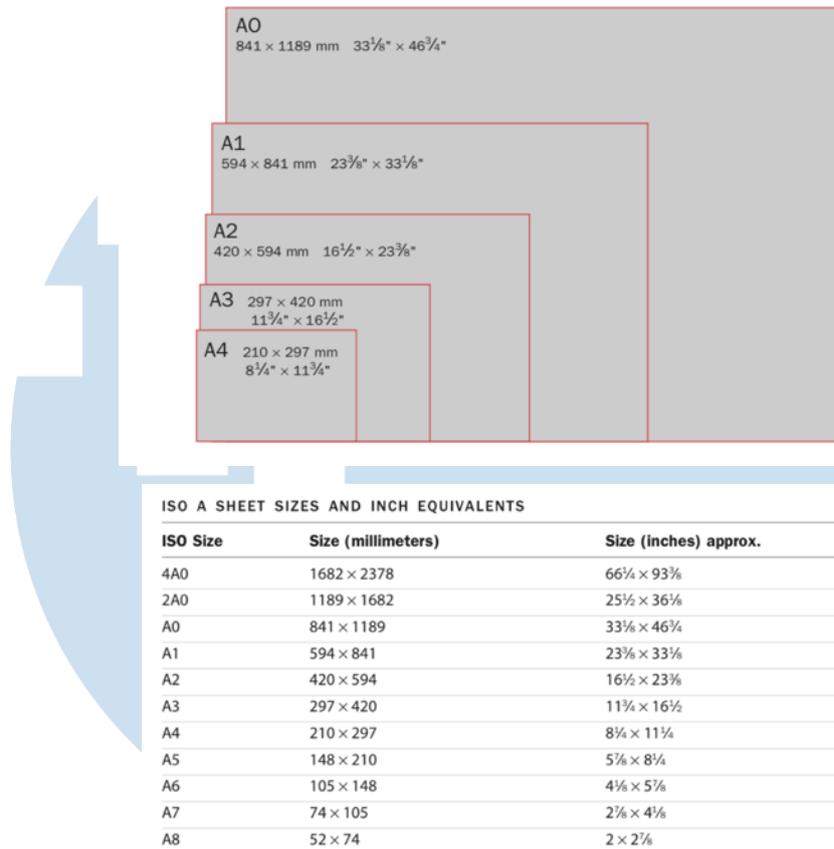
Seperti *head* dan *tail*, bedanya *foot* merupakan bagian bawah dari lembar kertas atau lembar halaman.

### 2.1.2 Ukuran Buku

Ukuran pada pembuatan buku didasari dari ukuran kertas di dalamnya. Dalam Evans dan Sherin (2011, hlm. 69), ukuran kertas menggunakan standar *North America* yaitu dengan ISO (*The International Standards Organization*). Berikut merupakan seri ukuran kertas berdasarkan ISO, seri A, R, SR, B dan C.

1. Seri A

Ukuran kertas pada ISO dimulai dengan ukuran seri A yaitu area 1 meter persegi. Ukuran terbesarnya adalah 4A0 dengan 168.2 cm x 237.8 cm, dan ukuran terkecilnya A8 dengan ukuran 52 cm x 74 cm. Digunakan untuk kebutuhan *printing* secara *general* seperti kop dan publikasi lainnya (hlm.69).



Gambar 2.27 Seri A  
 Sumber: Evans dan Sherin (2011)

## 2. Seri R dan SR

Dari seri A, terdapat seri R dan SR didalamnya yang lebih kecil sebagai toleransi bleed dan trim tambahan. Ukuran terbesarnya adalah RA0 dengan ukuran 86 cm x 122 cm, dan ukuran terkecilnya SRA2 dengan ukuran 45 cm x 64 cm (hlm. 70).

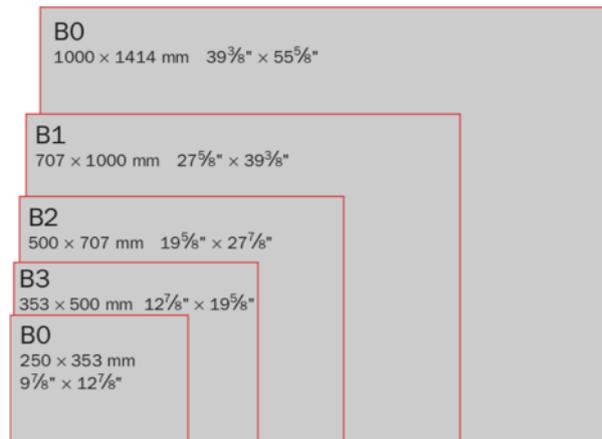
ISO R and SR Sheet Sizes and Inch Equivalents

ISO Size	Size (millimeters)	Size (inches) approx.
RA0	860 × 1220	33 3/8 × 48 3/8
RA1	610 × 860	24 3/8 × 33 3/8
RA2	430 × 610	17 × 24
SRA0	900 × 128	35 1/2 × 50 3/8
SRA1	640 × 900	25 1/4 × 35 1/2
SRA2	450 × 640	17 7/8 × 25 1/4

Gambar 2.23 Seri R dan SR  
 Sumber: Evans dan Sherin (2011)

### 3. Seri B

Seri B merupakan setengah dari ukuran 2 dari seri A. Ukuran terbesarnya adalah B0 dengan ukuran 100 cm x 141,4 cm, dan ukuran terkecilnya B8 dengan ukuran 62 cm x 88 cm. Biasanya digunakan untuk poster dan bagan dinding (hlm. 70).



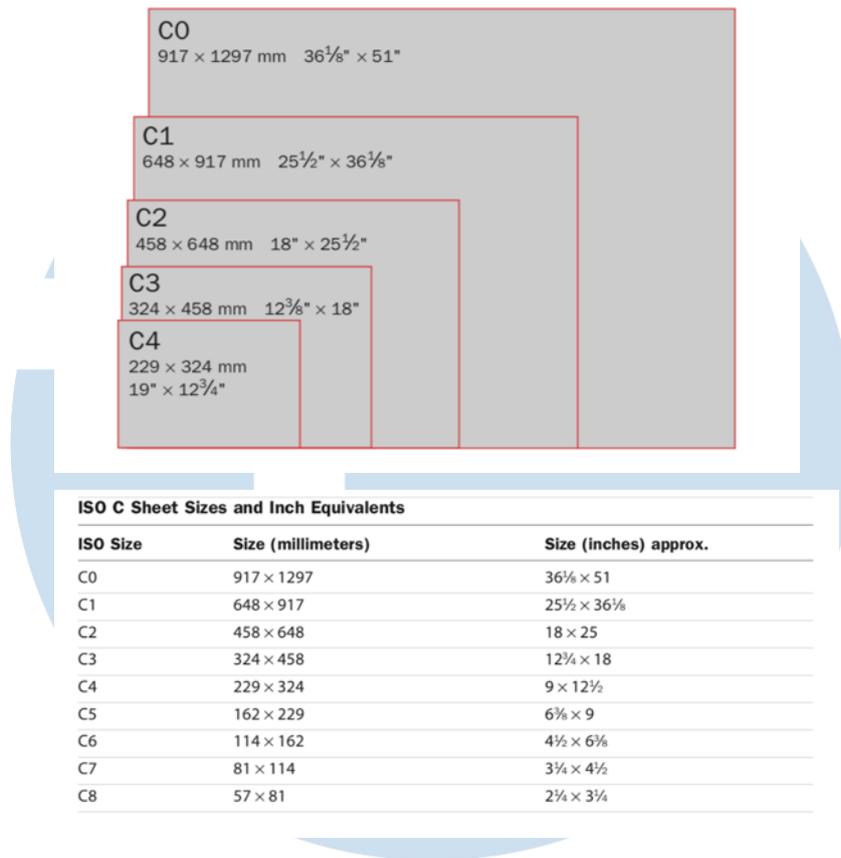
ISO B Sheet Sizes and Inch Equivalents

ISO Size	Size (millimeters)	Size (inches) approx.
B0	1000 × 1414	39 3/8 × 55 5/8
B1	707 × 1000	27 7/8 × 39 3/8
B2	500 × 707	19 5/8 × 27 7/8
B3	353 × 500	12 7/8 × 19 5/8
B4	250 × 353	9 7/8 × 12 7/8
B5	176 × 250	7 × 9 7/8
B6	125 × 176	5 × 7
B7	88 × 125	3 1/2 × 5
B8	62 × 88	2 1/2 × 3 1/2

Gambar 2.24 Seri B  
Sumber: Evans dan Sherin (2011)

### 4. Seri C

Ukuran terbesar pada seri C adalah C0 yaitu 91,7 cm x 129,7 cm dan ukuran terkecilnya C8 yaitu 57 cm x 81 cm. Biasanya seri C digunakan untuk map (*folder*), *postcard*, amplop dan lain sebagainya (hlm. 71).



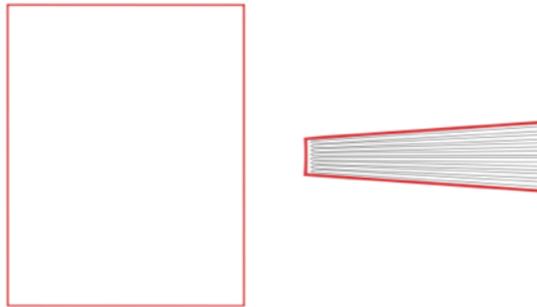
Gambar 2.30 Seri C  
Sumber: Evans dan Sherin (2011)

### 2.1.3 Penjilidan Buku

Dalam Evans dan Sherin (2011), jilid atau yang lebih dikenal dengan *Binding* merupakan penggabungan lembaran kertas menjadi satu kesatuan. Berikut merupakan tipe binding dengan kelebihan dan pertimbangannya masing-masing (hlm.80-81).

#### 1. *Perfect Binding*

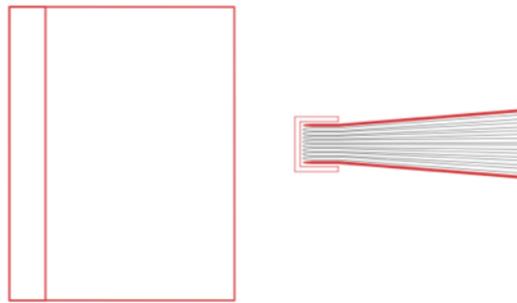
Penjilidan dimulai dengan cara penumpukan lembaran isi dan disatukan dengan menggunakan lelehan perekat. Perekat diratakan pada *spine* atau punggung sampul, juga pada bagian dalam ujung kertas, kemudian sampul dipasang membungkus gabungan lembaran isi hingga menjadi satu kesatuan buku.



Gambar 2.31 *Perfect Binding*  
Sumber: Evans dan Sherin (2011)

## 2. *Tape Binding*

Menyerupai *perfect binding*, *tape binding* dimulai dari penumpukan lembaran isi dan sampul yang digabungkan dan telah dipotong rapih ujung kertasnya. Tumpukan digabung menggunakan *tape bahan* dengan perekat di dalamnya dan kemudian dipanaskan hingga perekat pada *tape* meleleh dan menyatukan sampul serta lembaran isi menjadi buku.

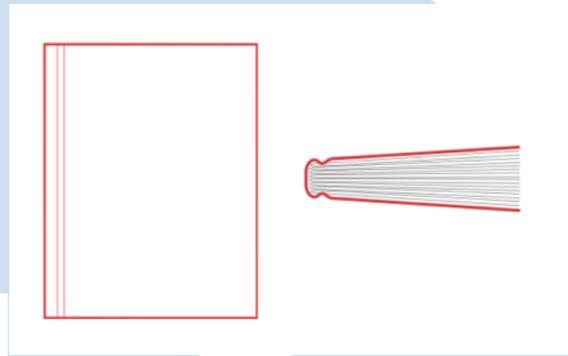


Gambar 2.32 *Tape Binding*  
Sumber: Evans dan Sherin (2011)

## 3. *Case Binding*

*Binding* dimulai dari kumpulan lembaran isi yang dijahit. Hasil lembaran yang telah dijahit kemudian digabung menggunakan perekat pada *spine* atau tulang dasar buku dan dipotong rapih ujung sisinya.

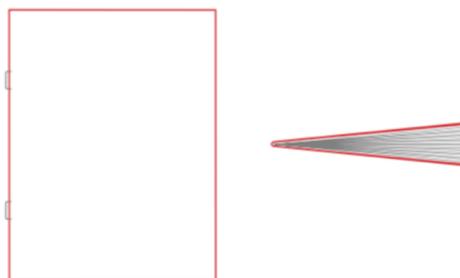
Hasil yang telah dirapihkan kemudian dipasang ke sampul utama dengan merekatkan halaman pertama dan terakhir ke dalam sampul.



Gambar 2.33 *Case Binding*  
Sumber: Evans dan Sherin (2011)

#### 4. *Saddle Stitch Binding*

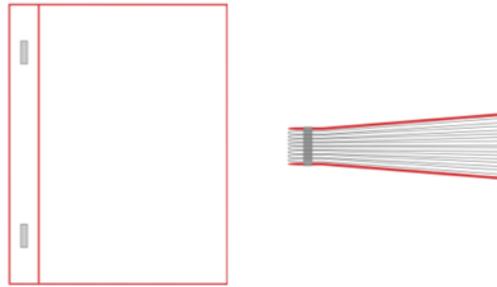
Lembaran isi digabungkan dengan pelana. Isi dan sampul kemudian digabungkan menggunakan *stapler* di tengah atau pada *spine* baru kemudian dipotong rapih setiap sisi bukannya.



Gambar 2.34 *Saddle Stitch Binding*  
Sumber: Evans dan Sherin (2011)

#### 5. *Side Stitch Binding*

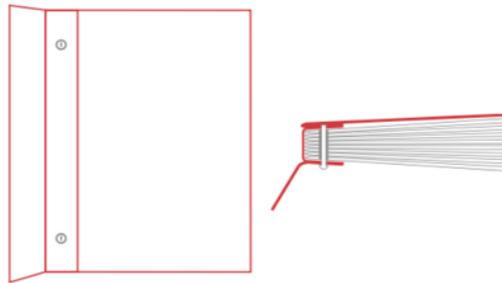
Menyerupai *saddle stitch binding*, seluruh lembar isi beserta sampulnya digabungkan dengan menggunakan *stapler*, bedanya letak pemasangan *stapler* dilakukan di samping yaitu pada tepi halaman depan.



Gambar 2.35 *Side Stitch Binding*  
 Sumber: Evans dan Sherin (2011)

#### 6. *Screw and Post Binding*

Seluruh bagian dimulai dari isi, halaman tertentu hingga sampul langsung ditumpuk dan digabungkan. Kemudian ketika setiap sisi kertas telah dipotong rapih, tumpukan kemudian dilubangi dan disatukan menggunakan sekrup kecil.

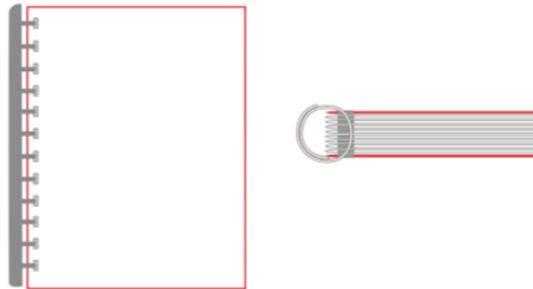


Gambar 2.36 *Screw and Post Binding*  
 Sumber: Evans dan Sherin (2011)

#### 7. *Plastic Comb Binding*

Pada penjilidan jenis ini, sampul dan lembaran isi disatukan dan dibungkus langsung dengan sisir plastik. Tumpukan lembaran isi beserta sampul sebelumnya telah di rapihkan dan dilubangi setelahnya ditutup dengan pemasangan sisir plastik tadi.

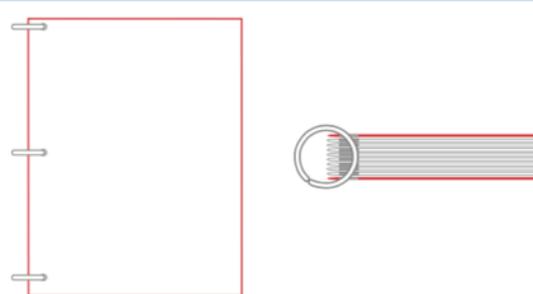
UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA



Gambar 2.37 *Plastic Comb Binding*  
 Sumber: Evans dan Sherin (2011)

#### 8. *Ring Binding*

Sebelum jilid ring dipasang, lembar isi dan sampulnya terlebih dahulu telah disatukan dan dipotong rapih. Kemudian gabungan lembar dan sampul dimasukkan ke suatu binder dengan ring.

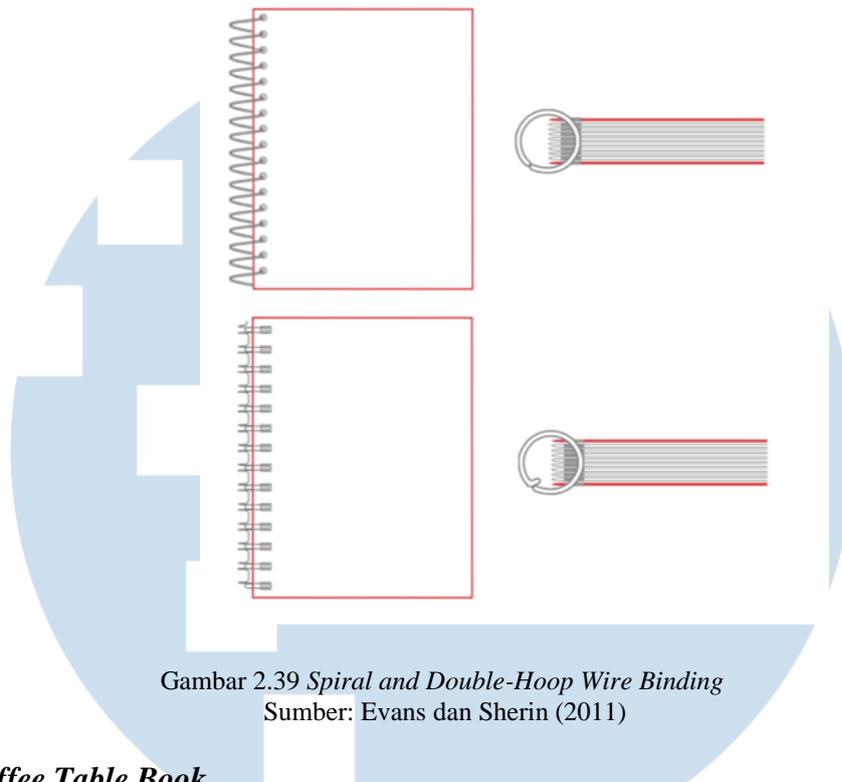


Gambar 2.38 *Ring Binding*  
 Sumber: Evans dan Sherin (2011)

#### 9. *Spiral and Double-Hoop Wire Binding*

Menyerupai *ring binding*, lembar isi dan sampul telah dirapihkan. Kemudian satuan ini di lubang dengan plastik spiral menyerupai *plastic comb* atau bisa juga dengan bahan yang lebih keras seperti *wire* atau *double wire*.

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



Gambar 2.39 *Spiral and Double-Hoop Wire Binding*  
 Sumber: Evans dan Sherin (2011)

## 2.2 *Coffee Table Book*

*Coffee table book* merupakan buku besar yang biasanya ditempatkan di tempat seperti *café* atau tempat santai lainnya (WB, I dalam jurnal Vincentius, D, 2017). Tujuannya adanya buku ini adalah sebagai teman untuk mengurangi rasa kebosanan, memberikan hiburan, sekaligus menjadi inspirasi. Buku memiliki beberapa karakteristik diantaranya cenderung berukuran besar dan berat, sehingga mungkin menjadi alasan buku tidak berfokus pada sisi kemudahan membawanya. Buku juga dilapisi dengan *hardcover*, memuat konten non-fiksi, dan lebih berorientasi pada visual. Karena berfokus pada gambar, *coffee table book* setidaknya tidak terlalu kecil, setidaknya berukuran 20 x 27 cm, 21 x 28 cm, 21 x 29,7 cm, dst. Untuk penomoran halaman lebih baik mengikuti acuan nomor ganjil diletakkan pada halaman kiri buku, kemudian untuk nomor genap diletakkan pada halaman kanan buku.

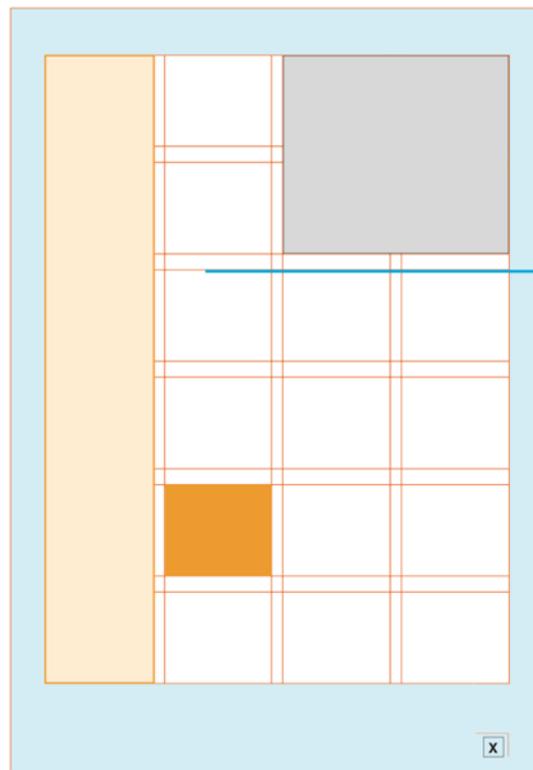
## 2.3 Layout

Dalam Ambrose dan Harris (2011, hlm. 10), *layout* adalah tentang menginformasi, menghibur, menuntun dan memikat mata pembaca. Selain, berfungsi sebagai alat untuk mengatur dan menyusun informasi dan pesan dalam tampilan, suatu *layout* juga dapat digunakan untuk bermain dengan kreativitas.

### 2.3.1 Grid

#### 2.3.1.1 Komponen Grid

Sebelum penyusunan materi pada suatu tampilan layout, penting untuk mengetahui komponen utama dasar pada grid. Dalam Tondreau (2009, hlm. 10), berikut merupakan *margin*, *columns*, *modules*, *spatial zones*, *flowlines*, dan *markers*.



Gambar 2.40 Komponen Grid  
Sumber: Tondreau (2009)

#### 1. *Column*

*Column* atau kolom merupakan baris vertikal memanjang ke bawah. Ukuran lebar dan panjangnya, begitu juga dengan jumlahnya, dapat bervariasi menyesuaikan dengan ukuran dan bentuk halaman. Konten atau isi juga dapat beragam, teks, gambar dan lain sebagainya.

2. *Module*

Merupakan bagian yang lebih sendiri dan terpisah. Dengan ukuran yang konsisten dan disusun berulang, sebuah module dapat menciptakan kolom ataupun baris.

3. *Spatial Zone*

Gabungan *column* atau *module* menjadi ukuran yang lebih besar atau setidaknya cukup untuk digunakan sebagai penampungan materi gambar, foto, atau lainnya.

4. *Margin*

Merupakan tepian yang digunakan untuk menyangga isi dari suatu halaman. *Margin* membantu perhitungan jarak pemotongan kertas, *gutter*, menjadi Batasan penentuan porsi isi konten, serta peletakan informasi tambahan seperti catatan.

5. *Flowline*

Merupakan batasan jarak horizontal tanpa garis. *Flowline* merupakan cara untuk memberi jeda atau jarak dengan jarak yang diberikan dari elemen-elemen atau materi.

6. *Marker*

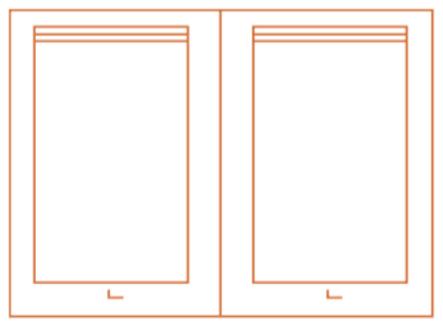
Informasi berupa tanda untuk membantu menavigasi suatu data atau informasi dan biasanya diletakkan di satu tempat yang sama setiap

### 2.3.1.2 Jenis Grid

Menurut Tondreau (2009, hlm. 11) terdapat 5 jenis grid yang dapat diterapkan menjadi dasar susun suatu layout. Berikut merupakan *single-column*, *two-column*, *multicolumn*, *modular*, dan *hierarchical grid*.

1. *Single-Column Grid*

Jenis grid yang biasa digunakan untuk tulisan yang panjang dan berkelanjutan seperti laporan, buku novel atau literasi, esai dan lainnya. Poin utama yang bisa ditonjolkan menggunakan grid jenis ini adalah tulisan itu sendiri karena sifatnya yang tersebar satu halaman saja.



Gambar 2.41 *Single-Column Grid*  
Sumber: Tondreau (2009)

## 2. *Two-Column Grid*

Bentuknya menyerupai *single-column grid*, bedanya terletak pada penambahan kolom pada halaman. Luas kolom dapat menyesuaikan satu dengan lainnya, dan ketika salah satu kolom dibuat lebih lebar, kolom lainnya secara otomatis akan memiliki lebar yang lebih kecil menyesuaikan dengan kolom utama yang dilebarkan. Fungsinya sama untuk menyajikan teks, hanya berbeda pada penambahan kolom saja.

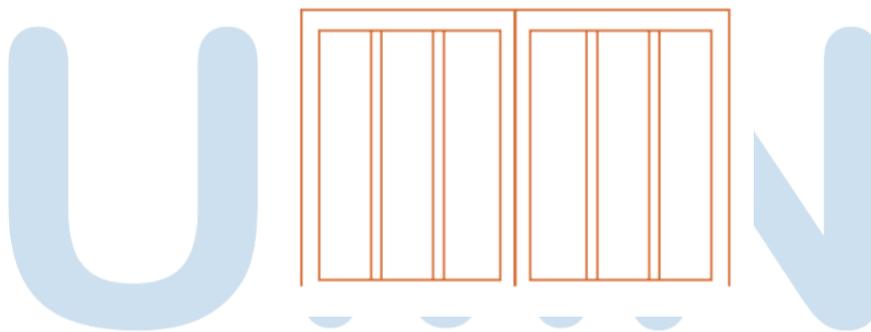
UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.42 *Two-Column Grid*  
 Sumber: Tondreau (2009)

### 3. *Multi-Column Grid*

Seperti dengan jenis *grid* pertama dan kedua, *multicolumn grid* memiliki kelebihan pada kesediaan kolomnya yang lebih banyak sehingga cocok untuk menyajikan informasi seperti pada majalah ataupun *website*.

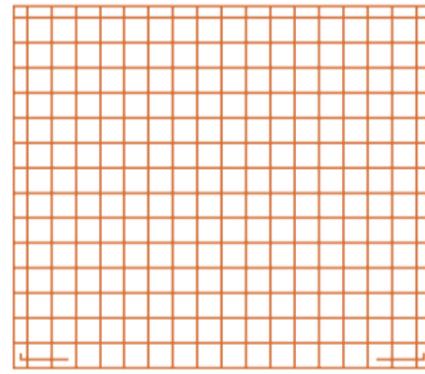


Gambar 2.43 *Multi-Column Grid*  
 Sumber: Tondreau (2009)

### 4. *Modular Grid*

Berbeda dari *grid* sebelumnya yang bermain dengan kolom, modular merupakan jenis yang ditujukan untuk penyajian materi yang lebih kompleks seperti pada kalender, table data, koran dan lainnya.

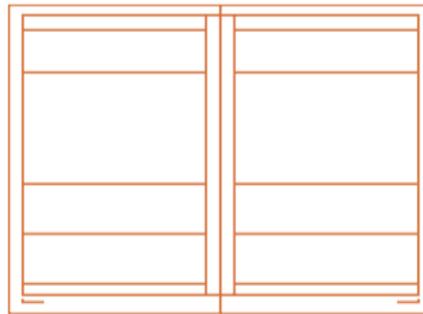
Gabungan kolom dan baris dalam jumlah banyak ini menjadi lebih fleksibel karena strukturnya yang kecil sehingga informasi dapat lebih disusun dan dimainkan.



Gambar 2.44 *Modular Grid*  
Sumber: Tondreau (2009)

##### 5. *Hierarchical Grid*

Jenis grid ini member struktur dengan batasan garis horizontal layaknya zona agar terciptanya suatu hierarki. Grid dapat memberi efisiensi karena pemisahan batasan horizontal untuk konten dan materi.



Gambar 2.45 *Hierarchical Grid*  
Sumber: Tondreau (2009)

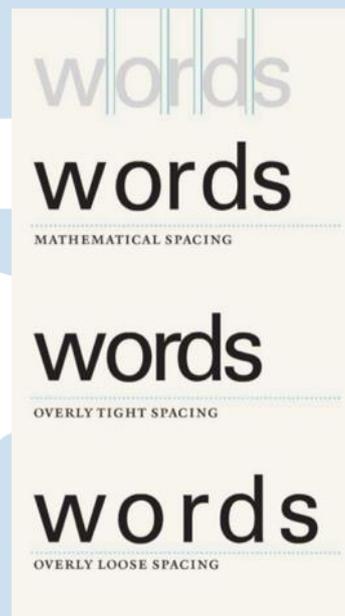
## 2.4 Tipografi

Menurut Bringhurst dalam Samara (2007, hlm. 116), suatu tipografi ada untuk meninterpretasi dan mengkomunikasikan suatu teks tulisan. Suatu *typeface* dalam tipografi adalah satu set huruf dengan desain tertentu. Untuk

mempermudah pemilihan suatu *typeface*, fokuskan pada kebutuhan tulis misalnya untuk editorial, promosi, atau branding (Landa, 2014, hlm. 51).

#### 2.4.1 Jarak dan Ukuran Huruf

Dalam Samara (2007) dikatakan bahwa jarak dalam suatu kata berhubungan erat dengan ukuran huruf. Huruf dengan jarak terlalu dekat dapat menyebabkan goresan luar huruf yang tampak seolah menyatu menjadi satu kesatuan visual. Huruf dengan jarak yang terlalu renggang dapat membuat huruf menjadi elemen yang terpisah sehingga penilaian kata menjadi sulit. Maka dari itu penyesuaian yang seimbang diperlukan sebab setiap rangkaian huruf memerlukan kebutuhan yang berbeda.



Gambar 2.46 Jarak Huruf  
Sumber: Samara (2007)

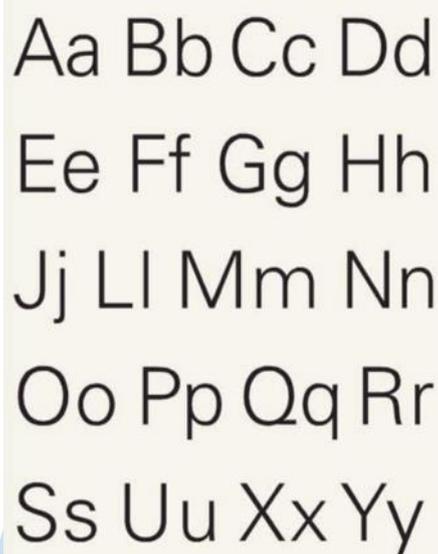
Penyajian informasi dengan teks yang panjang seperti pada buku, jurnal atau surat kabar biasanya berkisar dari ukuran 9 hingga 14 pt. Ukuran dibawah 9 pt biasanya digunakan untuk penulisan *caption*. Apabila ukuran huruf dibuat lebih kecil, maka jarak harus ditambahkan agar mata dapat memisahkan huruf sehingga dapat terbaca jelas. Sebaliknya apabila ukuran huruf lebih besar melebihi standar membaca, 14 pt, maka jarak harus dikurangi (hlm. 118-121).

## 2.4.2 Variasi Huruf

Dalam Samara (2007) dikatakan bahwa jenis huruf dapat memberi ritme dan irama tertentu sehingga dapat memberi makna dan kesan tertentu seperti cepat atau lambat, elegan atau lebih agresif, kesan murah hingga mahal. Jika ditelusuri lebih jauh lagi, penggambaran karakteristik suatu huruf dapat mempengaruhi kualitas fungsi desain tersebut seperti menjadi lebih terbaca apabila ukurannya lebih disesuaikan atau pemilihan warna tertentu yang memberi kesan tertentu. Berikut merupakan aspek dasar variasi huruf untuk dimainkan dalam suatu tipografi (hlm 122-123).

### 1. Case

Variasi ini meliputi ukuran huruf yaitu huruf besar (*capitals or uppercase*) dan huruf kecil (*lowercase*). Lowercase dapat lebih divariasikan dan menyesuaikan juga dikatakan lebih mudah dikenali dalam suatu teks. Sedangkan *uppercase* atau huruf kapital tentunya membutuhkan ruang lebih namun lebih mudah dibaca.

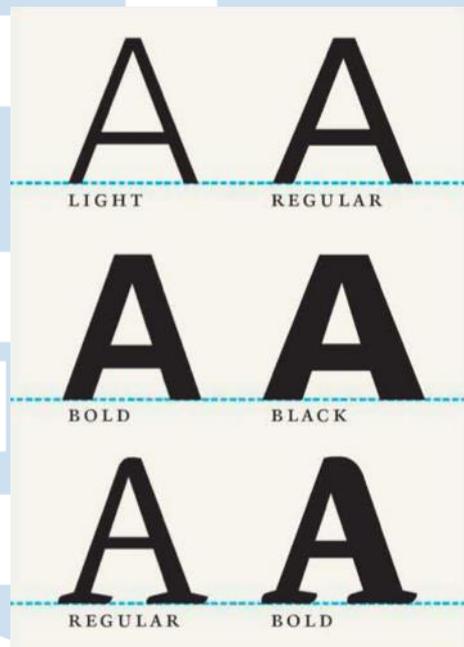


Aa Bb Cc Dd  
Ee Ff Gg Hh  
Jj Ll Mm Nn  
Oo Pp Qq Rr  
Ss Uu Xx Yy

Gambar 2.47 Case Huruf  
Sumber: Samara (2007)

### 2. Weight

Merupakan ketebalan dan berat daripada suatu huruf. Ketebalan yang biasa (*regular*), lebih ringan (*light*) dan lebih tebal (*bold*). Penambahan *weight* dalam huruf dapat menambahkan kontras untuk membedakan komponen dalam suatu hirarki.

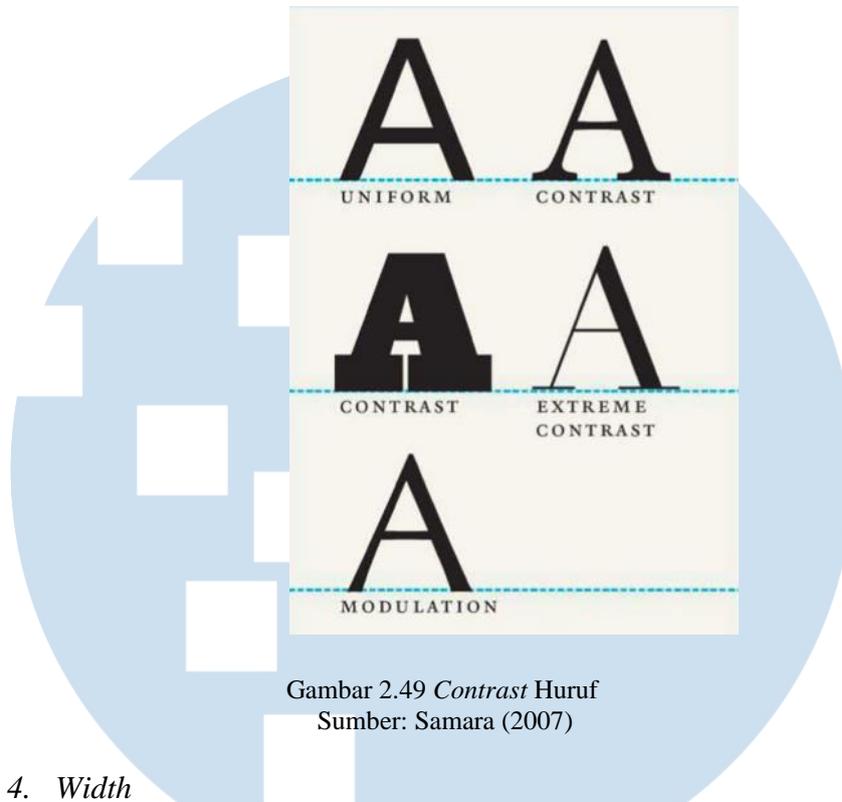


Gambar 2.48 *Weight* Huruf  
Sumber: Samara (2007)

### 3. *Contrast*

Adalah ketika huruf dipadukan ketebalan serta variasi lainnya. Semakin dimainkan, semakin kontras tampilannya. Seperti misalnya goresan yang dimainkan dari tipis ke tebal, disebut juga dengan *modulation*.

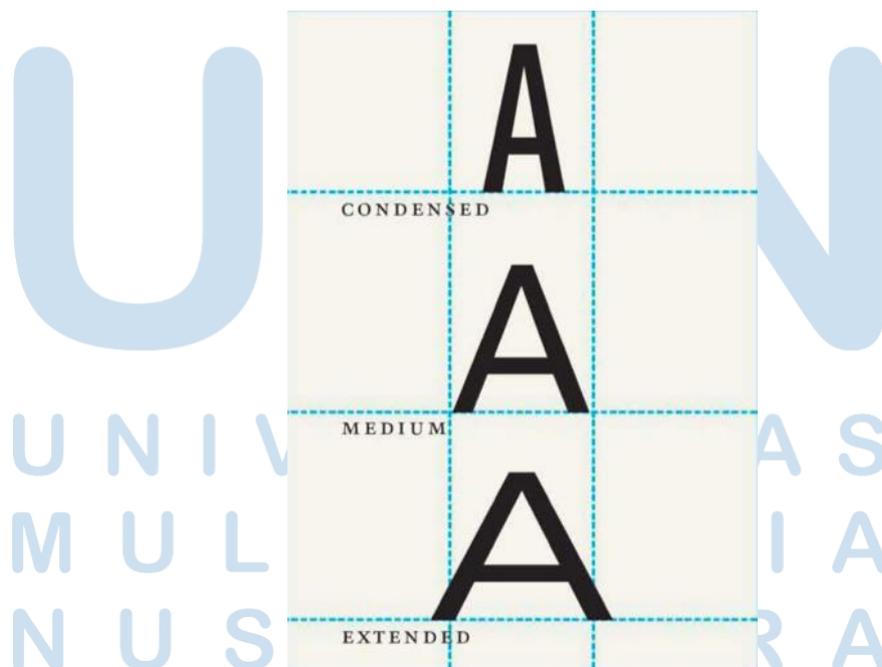
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.49 *Contrast Huruf*  
 Sumber: Samara (2007)

4. *Width*

Merupakan lebar huruf. Proporsinya menggunakan patokan dari huruf M besar. Huruf yang semakin sempit disebut *condensed* sedangkan yang semakin lebar disebut *extended* atau *expanded*.



Gambar 2.50 *Width Huruf*  
Sumber: Samara (2007)

5. *Posture*

Dimana posisi kepala huruf dimiringkan 12 hingga 15 derajat ke kanan menyerupai kemiringan pada tulisan tangan. Biasa lebih dikenal dengan huruf *Italic*.

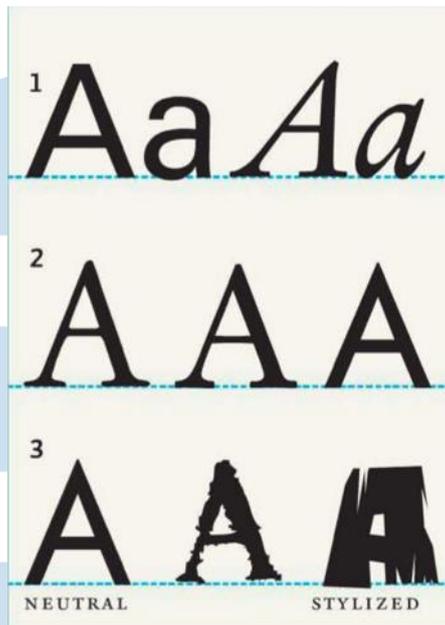


Gambar 2.51 *Posture Huruf*  
Sumber: Samara (2007)

6. *Style*

Sebutan yang menggambarkan 3 hal, meliputi huruf serif dan sans serif, tanda pada huruf, dan huruf yang mengarah pada dekoratif.

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



Gambar 2.52 *Style Huruf*  
 Sumber: Samara (2007)

### 2.4.3 Klasifikasi Huruf

Dikatakan dalam Landa (2014), terdapat klasifikasi huruf utama jika dilihat. Berikut merupakan klasifikasi huruf berdasarkan gaya dan sejarahnya (hlm. 47).



Gambar 2.53 *Klasifikasi Huruf*  
 Sumber: Landa (2014)

#### 1. *Old Style* atau *Humanist*

Gaya huruf roman pertama kali hadir pada akhir abad ke-15. Huruf keseluruhan ditulis dengan pena bermata lebar dengan karakteristiknya yang khas yaitu serif yang memiliki sudut dan kurungan, serta tekanannya yang memiliki berat tertentu. Huruf-huruf seperti *Garamond*, *Times New Roman*, *Caslon* dan lain sebagainya.

#### 2. *Transitional*

Serif merupakan gaya huruf yang menggambarkan karakteristik transisi lama ke modern. Huruf seperti *Baskerville*, *Century* dan lain sebagainya.

3. *Modern*

Salah satu gaya huruf serif namun lebih modern. Konstruksi hurufnya yang lebih geometris dan kontras goresannya yang tebal tipis. Huruf yang simetris ini meliputi *Bodoni*, *Walbaum* dan lainnya.

4. *Slab Serif*

Gaya huruf ini ditandai dengan serif yang sangat kental hingga menyerupai lempengan. Huruf ini meliputi *American Typewriter*, *Memphis*, *Clarendon*, dan *Bookman*. Diikuti dengan subkategorinya yaitu *Egyptian*.

5. *Sans Serif*

Gaya huruf ini ditandai dengan tidak adanya serif pada badan huruf, seperti *Futura* dan *Helvetica*. Adapula bentuk huruf tanpa serif namun dengan goresan tebal dan tipis, seperti *Grotesque* dan *Franklin Ghotic*.

6. *Blackletter*

Gaya yang didasari dari bentuk manuskrip seringkali disebut juga dengan gaya huruf *Gothic*. Goresannya berat dan tebal, serta memiliki sedikit lengkungan khas. *Textura*, *Rotunda*, *Fraktur*, dan masih banyak lagi.

7. *Script*

Gaya huruf ini dikenal dengan gaya huruf yang menyerupai tulisan tangan. Hal ini dikarenakan bentuknya yang miring dan bersambung. Penulisan huruf dapat menyerupai bentuk goresan pena tajam, pensil, brush dan lainnya. Contohnya terdapat *Brush Script*, *Snell Roundhand Script*, dan lainnya.

8. *Display*

Gaya huruf ini cenderung digunakan untuk ruang yang lebih luas seperti untuk judul dan *headlines*, sehingga bentuk huruf cenderung terdekorasi atau didesain sesuai dengan kebutuhan.

## 2.4.4 Alignment

Alignment yang biasa dilakukan pada teks paragraph adalah penjumlahan atau penyusunan teks. Berikut merupakan tipe penjumlahan teks yang umum digunakan.

### **justified**

Just like the sound of a specific human voice or musical instrument, every aspect and characteristic of an individual typeface endows those letterforms with a specific visual voice. Typography denotes and connotes—it gives visual denotative form to spoken words as well as communicating on a connotative level.

### **flush left**

Just like the sound of a specific human voice or musical instrument, every aspect and characteristic of an individual typeface endows those letterforms with a specific visual voice. Typography denotes and connotes—it gives visual denotative form to spoken words as well as communicating on a connotative level.

### **centered**

Just like the sound of a specific human voice or musical instrument, every aspect and characteristic of an individual typeface endows those letterforms with a specific visual voice. Typography denotes and connotes—it gives visual denotative form to spoken words as well as communicating on a connotative level.

### **flush right**

Just like the sound of a specific human voice or musical instrument, every aspect and characteristic of an individual typeface endows those letterforms with a specific visual voice. Typography denotes and connotes—it gives visual denotative form to spoken words as well as communicating on a connotative level.

Gambar 2.54 Tipe Penjumlahan Paragraf  
Sumber: Landa (2014)

### 1. *Left-Aligned*

Atau yang dikenal dengan rata kiri merupakan penyusunan teks paragraf hingga rata ke margin kiri.

### 2. *Right-Aligned*

Berlawanan dari rata kiri, rata kanan merupakan penyusunan teks paragraf rata hingga ke margin kanan.

### 3. *Justified*

Sedangkan *justified* merupakan pengrataan teks paragraf pada margin kiri dan kanan.

### 4. *Centered*

*Centered* atau tengah berbeda dengan *justified* yang bersinggungan dengan margin kiri atau kanan. *Centered* memusatkan teks paragraf di tengah sehingga bagian kiri dan kanan menjadi tidak beraturan.

## 2.5 Ilustrasi

Ilustrasi bertujuan untuk mengkomunikasikan suatu pesan pada yang menerima (Male, 2017, hlm. 87).

### 2.5.1 Fungsi Ilustrasi

Male juga menjelaskan bahwa ilustrasi memiliki beberapa tujuan. Diantaranya adalah sebagai berikut.

#### 1. *Documentation, Reference, Instruction*

Ilustrasi dalam penyampaian informasi berfungsi sebagai penjelasan, pengetahuan, referensi dan instruksi yang merangkup tema dan subjek yang luas dan beragam. Teknik, proses, bahasa, dan sebagainya disesuaikan agar sesuai dengan keperluan sehingga pesan dan tujuan dari apa yang ingin diinformasikan dapat tersampaikan. Seringkali ilustrasi digunakan pada keperluan kurikulum, sejarah atau kebudayaan, *science, medical, hingga technological subject* (hlm. 86-116).



Gambar 2.55 *Documentation, Reference, Instruction*  
Sumber: Male (2017)

#### 2. *Commentary*

Merupakan peran ilustrasi untuk opini secara visual. Biasa digunakan untuk keperluan editorial, politik, dan mengangkat isu atau permasalahan yang terjadi. Kegunaan pada kedua keperluan serupa

yaitu seputar berita, bedanya pada editorial lebih pada komentar dan opini untuk lembar koran atau majalah. Sedangkan pada keperluan politik dan berita biasanya disajikan pada distribusi koran, *pamphlet*, poster dengan konsep ide cenderung mengarah pada *political cartoon* yaitu cenderung menciptakan suasana yang panas atau menyindir. (hlm. 118-136).

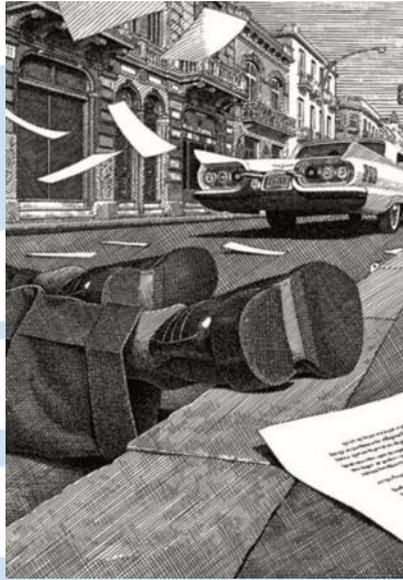


Gambar 2.56 *Commentary*  
Sumber: Male (2017)

### 3. *Storytelling*

Ilustrasi berperan sebagai *narrative fiction* atau untuk menampilkan suatu cerita. Seringkali ditemui pada buku kanak-kanak, novel bergambar, *comic strips*, dongeng, dan publikasi *thematic* tertentu (hlm. 138-162).

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



Gambar 2.57 *Storytelling*  
Sumber: Male (2017)

#### 4. *Persuasion*

Persuasif merupakan salah satu peran yang sering digunakan di dunia pengiklanan yang bisa dituangkan dalam bentuk ilustrasi. Ilustrasi dengan peran ini memiliki pesan besar yang harus disampaikan yaitu mengajak pembaca. Sehingga kebebasan ilustrasi cenderung menyesuaikan dengan pesan dan tujuan dari informasi seperti kampanye, promosi serta pengiklanan, dan lain sebagainya (hlm. 164-168).

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

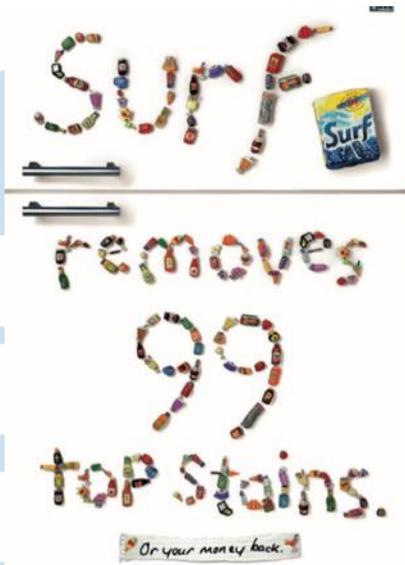


Gambar 2.58 *Persusasion*  
Sumber: Male (2017)

#### 5. *Identity*

*Identity* menunjukkan bahwa ilustrasi memiliki peran sebagai wajah atau representatif untuk pengenalan *brand* seseorang atau grup, seperti suatu perusahaan atau organisasi. Bisa digunakan pada *point of sale*, *packaging*, buku, album lagu, atau suatu desain dan ilustrasi karya. Tampilan ilustrasi biasanya dalam bentuk logo merupakan karakteristik atau *ambience* yang menggambarkan seseorang atau perusahaan tersebut. Bentuk visualnya bisa gambar visual, sesuatu yang dekoratif, inisial yang geometris, atau bisa juga desain yang lebih kompleks (hlm. 172-182).

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



Gambar 2.59 Identity  
Sumber: Male (2017)

### 2.5.2 Bentuk Ilustrasi

Dalam male (2007, hlm. 49-50) dikatakan bahwa pribadi seseorang dapat diidentifikasi melalui bahasa visual yang khas pada ilustrasi. Ilustrasi akan bervariasi seperti ada yang akan lebih kontemporer atau mengikuti zaman dan bisa juga ada yang lebih mengarah pada historis atau tradisional. Baik kontemporer atau tradisional, keduanya akan dapat menghasilkan ratusan gaya ilustrasi, namun penggambaran visual dapat dipisahkan menjadi 2 secara garis besar, yaitu *literal illustration* dan *conceptual illustration*.

#### 1. *Literal Illustration*

Ilustrasi yang menampilkan kebenaran yang akurat. Dari deskripsi hingga penggambaran adegan kejadiannya akurat sesuai dengan kenyataannya. Untuk ilustrasi fiksi naratif yang biasanya bergenre dramatis dan fantastis akan dikemas dengan penggambaran adegan yang kredibel. Contoh bahasa visual ini biasanya adalah *hyperrealism*, baik secara digital maupun tradisional lukisan, impersonistik, dan dekoratif.



Gambar 2.60 *Literal Illustration*  
Sumber: Male (2017)

## 2. *Conceptual Illustration*

Selanjutnya merupakan ilustrasi yang menggunakan konsep. Gambar berbicara tentang suatu realita atau suatu fakta yang terjadi namun digambarkan dalam wujud lain seperti penggunaan metafora untuk subjek atau penggambaran visualnya, atau ide dan teori lainnya. Contoh dari ilustrasi konseptual adalah diagram, komposit, surealis, distorsi ekstrim dan abstrak.



Gambar 2.61 *Conceptual Illustration*  
Sumber: Male (2017)

## 2.6 Tradisi

Tradisi merupakan sesuatu yang telah dilakukan sejak dahulu, diturunkan, dan masih dilakukan hingga sekarang. Menurut Reusen dalam Rezky et al. (2018), tradisi merupakan warisan yang hidup di tengah masyarakat, baik diterima maupun tidak. Tradisi terbentuk karena kebiasaan yang dilakukan masyarakat, bersama-sama berkembang membentuk mekanisme yang dapat membantu perkembangan pribadi setiap individu dalam kelompok tersebut. Hal ini menjadikan suatu tradisi seringkali dianggap pula sebagai pembimbing masyarakat karena tak terpisahkan dan ditemukan dalam aktivitas sehari-hari. lekat dengan masyarakat.

### 2.6.1 Tarian Naga

Dalam legenda, dikatakan bahwa naga merupakan makhluk luar duniawi, sang penguasa lautan yang berkemampuan mengerahkan angin dan mencurahkan hujan ke bumi atas perintah kaisar langit atau surga, Yik Huang Shang Ti (Fat, 2008, hlm. 21). Walau hanya ditemukan fosil dinosaurus yang menyerupai makhluk naga, makhluk yang dapat terbang tanpa sayap ini dipercaya dapat melindungi rakyat dan memiliki kemampuan untuk menolak bala.

Menurut Liang dalam Fat (2008, hlm. 19) sejak 2.200 SM, telah ada semacam naga yang dimainkan oleh rakyat China. Naga yang dimainkan berkepala naga dan berbadan burung, yang kemudian bertambah panjang beruas-ruasnya.

Memasuki zaman kekaisaran Dinasti Han (206-220 SM), naga dianggap sakral karena merupakan penguasa hujan dan angin di langit. Sehingga dilakukan tarian dengan simbol naga sebagai ritual untuk mendatangkan hujan ke pertanian sehingga rakyat menjadi sejahtera dan terhindar dari penyakit. Selanjutnya, naga dijadikan simbol kepercayaan oleh orang pintar kekaisaran dan hanya boleh digunakan untuk sang Kaisar karena kemampuannya yang

mahakuasa, seperti penggunaan simbol pada topi, toga, pedang, kursi, cangkir, kereta dan lain sebagainya. Rakyat tidak diperkenankan untuk menggunakan simbol, dan bagi yang melanggar, akan terkena hukuman penggal kepala.

Masuk pada Dinasti Sui (581-618) naga yang dimainkan sudah ditampilkan dalam bentuk panjang dan wujud yang lebih indah sehingga lebih hidup. Naga yang dipandang sakral disembahyangkan dahulu sebelum dimainkan di publik. Usai dimainkan dan diarak, naga kemudian dibakar untuk mengembalikan roh naga kembali ke langit.

Dalam catatan Mung Liang Cuk tulisan Wu Che Muh dalam Fat (2008, hlm. 20), pada zaman Dinasti Song (960-1279), dikatakan bahwa tarian naga dimainkan pada tanggal ke-15 bulan 1 penanggalan China yaitu *Cap Go Meh* atau malam ke-15. Tradisi ini mengikuti ajaran lama *Taoisme* (ajaran kepada benda atau hal yang tidak terlihat di alam semesta termasuk dewa) seperti yaitu upacara pembukaan mata di kelenteng untuk dimainkan dan dibakar agar roh naga kembali ke langit (*Thian*) seperti pada zaman Dinasti Sui.

Pada Dinasti Ming (1368-1644), naga dipercaya merupakan makhluk pembawa selamat dan kemakmuran bagi umat manusia. Sehingga oleh Lie Xie Chen, seorang tabib termasyhur pada zaman ini menjelaskan terdapat 9 kriteria dalam pembuatan naga, meliputi badannya yang seperti ular, muka seperti kuda, tanduk seperti rusa, mata menyerupai mata kelinci, perut seperti ulat sutera, sisik seperti ikan mas, cakar seperti elang, telapak seperti harimau dan telinga seperti sapi. Kriteria dilanjutkan dengan pembuatan bagian naga yang harus berjumlah ganjil untuk ruas badannya dan bagian lainnya yang berjumlah lebih dari satu, seperti 9, 11, 13, 15, dan seterusnya sesuai kemampuan pembuatan. Kriteria ini ada karena naga yang dianggap sakral, tidak bersayap namun dapat terbang dan mencurahkan angin dan hujan bagi dunia, mengusir roh jahat, menghindarkan malapetaka dan menolak bala. Hal ini lah yang menjadi alasan pembuatan naga yang merupakan penggabungan dari ragam hewan tadi dan menjadi alasan untuk dimainkan di masyarakat. Bukan semata untuk tari

kesenian atau atraksi, namun setiap gerakan dan tarian adalah untuk menolak bala dan memberikan keselamatan.

Hingga kini, sebagian orang menganggap bahwa orang-orang Tionghoa merupakan keturunan naga karena anggapan yang dahulunya pernah ada. Tradisi tarian naga kini seringkali hanya merupakan permainan seni budaya Tionghoa, namun di daerah tertentu yang sebagian masyarakatnya masih menganut *Taoisme* menganggap naga itu sakral, sehingga masih melakukan ritual pemanggilan roh sebelum dimainkan dan pembakaran untuk mengembalikan roh ke langit.

### **2.6.2 Tarian Naga di Indonesia**

Tarian naga merupakan tradisi yang dilakukan pada perayaan tahun baru Imlek Tionghoa. Secara jejak sejarahnya, sulit untuk memastikan secara pasti dimulainya perayaan Imlek di Indonesia. Namun dapat dipastikan bahwa perayaan dilakukan dengan tanda dimulainya migrasi orang Tionghoa ke Indonesia. Sejak tahun 1930-an, keberadaan etnis Tionghoa kurang diterima di Indonesia. Kurang penerimaannya ini menghadirkan ketidakharmonisan antar masyarakat sehingga menimbulkan rasa diskriminasi pada etnis Tionghoa. Menurut Suryadinata dalam Sugiyanto (2014, hlm. 2), keadaan diperberat dengan berjalannya pemerintahan Soeharto yang menjalankan asimilasi dan diskriminasi dengan memisahkan masyarakat menjadi pribumi dan non-pribumi pada masa pemerintahan orde baru. Hal ini kemudian dimuat lebih lanjut pada kebijakan pemerintah dalam instruksi presiden nomor 14 tahun 1967 yaitu tentang agama, kepercayaan dan adat istiadat China dengan tujuan untuk membatasi etnis Tionghoa dalam mengekspresikan identitasnya.

Kemudian dengan terjadinya pemberontakan pada 1998, pemerintahan Soeharto pun berakhir. Hal ini menjadi berkah untuk etnis Tionghoa sebab pada masa orde baru perayaan tahun baru Imlek tidak boleh dirayakan secara terbuka di tempat umum hanya boleh dilakukan dalam lingkungan keluarga. Keadaan kian membaik dengan berjalannya masa pemerintahan presiden Abdurrahman

Wahid atau yang akrab disapa Gus Dur. Pengalaman hidup menjadikan Beliau menjadi pribadi yang terbuka dengan perbedaan dan memperjuangkan kaum minoritas seperti etnis Tionghoa (Rifai dalam Sugiyanto, 2014, hlm. 4). Dengan keberpihakan presiden Gus Dur ini, etnis Tionghoa di Indonesia mendapatkan kembali identitasnya dan diperbolehkan untuk memeluk agama Tionghoa dengan bebas serta menggelar ritual budayanya secara terbuka. Dari sini Gus Dur pun terus melakukan pembelaan untuk meniadakan perbedaan perlakuan pada etnis Tionghoa. Perayaan tahun baru Imlek kemudian ditetapkan oleh Gus Dur sebagai hari libur bagi etnis Tionghoa pada 9 April 2001. Dengan adanya penetapan ini, perayaan dan tradisi pun diperbolehkan untuk dilakukan secara terbuka dan meriah. Perayaan tahun baru Imlek kembali diresmikan oleh Megawati pada tahun 2002 menjadi hari libur nasional. Hal ini menjadikan masyarakat non-tionghoa jadi seringkali ikut memeriahkan hari libur ini dengan ikut serta dalam perayaan tradisinya.

Orang beretnis Tionghoa telah menjadi satu dari 3 pilar yang mendominasi Kalimantan Barat. Dalam Heidhues (2008), orang Tionghoa di Kalimantan Barat adalah sekelompok pedagang yang berbeda dari orang Tionghoa pada umumnya. Apabila orang Tionghoa pada umumnya merupakan orang kaya, kebanyakan di Kalimantan Barat adalah pedagang kecil, pemilik toko, petani dan pelayan. Sebagian besar merupakan penetap yang secara turun temurun telah ada sejak abad ke-18 namun seringkali dianggap sebagai penyinggah asing karena penggunaan bahasanya yang kental. Sedangkan dalam Fat (2008, hlm. 1), dikatakan bahwa etnis Tionghoa telah ada di Kalimantan Barat sejak abad ke-13, ditandai dengan kehadiran mangkok, cangkir, pot dan meja dari keramik bermotif Cina dan kehadiran pedagang Cina disana.

Dua kelompok etnis terbesar di Kalimantan Barat adalah Tionghoa etnis Han yaitu Tiociu (*Teochew*) dan Khek (*Hakka*). Orang Tiociu datang dari pesisir timur laut Guangdong dan pelabuhan Shantou, sedangkan orang Khek datang dari daerah pedalaman berbukit dan daerah miskin dataran rendah yaitu Guangdong. Orang Tiociu merupakan pedagang kota yang mendominasi kota

Pontianak dan Pontianak bagian selatan, sedangkan orang Khek merupakan petani dan penambang serta berdagang kecil-kecilan di daerah pedalaman. Etnis Tionghoa yang mendominasi Ibukota Kalimantan Barat, Pontianak, merupakan daerah dengan penduduk dan pembangunannya seringkali disebut dengan Distrik Tionghoa. Hal ini dikarenakan penduduk dan pembangunannya yang berpengaruh kuat pada daerah ini.

