



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Landa (2014) menyatakan Desain merupakan bentuk penyampaian pesan atau informasi yang diwujudkan dalam bentuk visual, desain memiliki beberapa solusi dan fungsi yaitu informatif dan persuasif. Selain itu dapat berfungsi untuk memotivasi, performa brand, dan pemberi identitas. Desain dapat menjadi solusi untuk beberapa kategori desain. Kategori tersebut meliputi *Branding, Environmental Design, Web Design, Interactive Design, Advertising and Promotional Design, Identity Design, Typographical Design, Publication Design, dan Book Design*. (hlm. 1-9)

2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain sangat penting untuk dipahami karena merupakan proses dari penciptaan desain. Setiap elemen-elemen yang diciptakan perlu adanya eksplorasi agar elemen yang dihasilkan berpotensi menghasilkan komunikasi yang efektif dan ekspresif. Menurut Landa (2014), terdapat elemen dasar dalam desain. Elemen-elemen tersebut meliputi:

1) Garis

Garis dibentuk dari salah satu elemen desain terkecil yaitu titik yang memanjang, titik itu sendiri merupakan unit yang paling kecil dari sebuah garis. Garis memiliki fungsi dalam komposisi yang salah satunya tepi untuk visual tertentu. Selain itu garis memiliki fungsi lain yaitu membentuk huruf dan tekstur. Garis memiliki variasi dengan rupa lurus, kurva, atau melengkung.



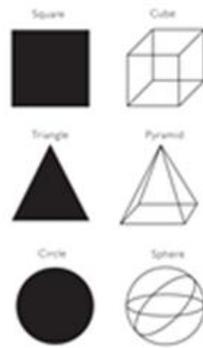
Gambar 2. 1 Garis
(Landa, 2014)

Berikut merupakan kategori yang ada pada garis:

- a. *Solid line* yaitu garis sebagai tanda untuk sebuah permukaan
- b. *Implied line* yaitu garis sebagai tanda yang terpisah maupun tergabung
- c. *Edges* yaitu garis sebagai tanda batas untuk titik bertemu nya garis yang membentuk suatu bidang
- d. *Line of vision* yaitu garis sebagai tanda arah baca untuk pergerakan mata seseorang saat menganalisa suatu alur komposisi

2) Bidang

Bidang dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk. Bidang merupakan dua garis yang saling terhubung dan membentuk suatu dimensi berupa outline, warna, dan juga tekstur. Bidang memiliki tiga dasar penggambaran bentuk yaitu persegi, segitiga, serta lingkaran. Ketiga dasar penggambaran bentuk tersebut memiliki tiga dimensi yaitu piramida, kubus, dan bola.



Gambar 2. 2 Bidang
(Landa, 2014)

Bidang tentunya memiliki macam-macam bentuk, yaitu:

- a. *Geometric shape* merupakan bidang yang dibentuk dengan membuat tepian yang lurus, sudut yang terukur, serta kelengkungan yang tepat. Sehingga membuat bidang ini terlihat lebih kaku.
- b. *Biomorphic, organic, curvilinear shape* merupakan bidang yang dibentuk dengan memiliki kesan yang natural karena digambarkan dengan tepat.
- c. *Rectilinear shape* merupakan bidang yang terbentuk dari komposisi garis lurus atau sudut yang lurus.
- d. *Irregular shape* merupakan bidang yang terbentuk dari kombinasi garis dan lengkungan.
- e. *Accidental shape* merupakan garis yang bentuknya berasal dari kombinasi garis yang lurus maupun garis yang melengkung.
- f. *Nonobjective or nonrepresentational shape* merupakan bidang yang terbentuk secara murni tanpa adanya garis atau objek lainnya.

g. *Abstract shape* merupakan bidang yang dibentuk karena bidang mengalami distorsi, bidang ini dapat digunakan untuk komunikasi.

h. *Representational shape* merupakan bidang yang dibentuk dengan menyerupai objek pada dunia nyata dan dapat dikenali

3) Warna

Elemen desain warna merupakan elemen yang memegang peran penting dan berpengaruh dalam suatu visual karena warna merupakan deskripsi dari energi cahaya. Warna memiliki pengaruh yang besar terhadap suatu objek. Pada dasarnya, warna memiliki dua perbedaan yakni warna substraktif dan warna digital. Warna substraktif dapat disebut sebagai warna reflektif dimana warna pada suatu objek terkena atau tersinari oleh cahaya dan kemudian cahaya tersebut diserap oleh warna pada objek. Sedangkan warna digital merupakan warna dimana sumbernya menggunakan energi dari cahaya bukanlah cahaya yang dipantulkan tersebut.

Warna memiliki tiga kategori yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* dapat dikatakan sebagai warna asli dan murni, *value* merupakan tingkatan terang atau gelapnya suatu warna, sedangkan *saturation* merupakan tajam atau kusamnya suatu warna.



Gambar 2. 3 Color Wheel
(<https://www.beachpainting.com/blog/color-hue-tint-tone-and-shade>, n.d.)

Kategori *hue* juga dibedakan lagi berdasarkan pada temperaturnya, warna hangat (*warm*) dan warna dingin (*cool*). Warna hangat meliputi oranye, merah, dan kuning. Sedangkan untuk warna dingin meliputi ungu, biru, dan hijau.

a. Warna Primer

Warna primer dapat dikatakan sebagai warna dasar. Untuk warna digital, warna tersebut terbagi menjadi warna merah, hijau, dan biru (RGB: Red, Green, Blue). Ketiga warna tersebut dapat dikatakan sebagai warna dasar pada warna digital karena jika ketiga warna tersebut digabung maka akan menjadi warna putih. Sedangkan untuk warna substraktif, warna tersebut tidak seperti warna digital karena warna yang dihasilkan tidak berasal dari campur tangan warna lain. Tapi warna substraktif dapat menghasilkan warna baru jika dicampurkan dengan warna primer lainnya.



Gambar 2. 4 Warna Primer Substraktif

(<https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/introduction-to-color-theory-and-color-palettes/>, 2021)

b. Psikologi Warna

Sutton & Wellan (2004) menyatakan setiap warna memiliki reaksi yang berbeda terhadap mata manusia. Hal ini karena warna merupakan sesuatu yang sederhana dan juga rumit, seperti halnya warna memiliki arti yang berbeda di setiap negara dan budaya. Berikut merupakan penjabaran warna berdasarkan psikologi manusia secara umum, yakni:

- Merah

Warna yang dapat menimbulkan rasa lapar, membuat detak jantung meningkat, menimbulkan kesan yang ceria dan menarik perhatian terhadap perempuan yang memakai pakaian berwarna merah. Lalu warna merah juga dipercaya dapat mengusir energi buruk dan mendatangkan keberuntungan menurut kepercayaan di negara China.

- Kuning

Warna kuning secara psikologis merupakan warna yang paling ceria diantara warna lainnya karena warna ini disimbolkan sebagai kebijaksanaan, juga menimbulkan perasaan optimis dan kebahagiaan. Menurut Birren, penggunaan warna kuning pada latar yang memiliki huruf berwarna hitam merupakan warna yang tepat dan efektif untuk diingat oleh *audience* (Dalam Sutton & Wellan, hlm. 159). Selain itu di beberapa negara, warna kuning juga dilambangkan sebagai kekayaan dan kesuksesan.

- Oranye

Merupakan penggabungan warna dari merah dan kuning. Warna oranye memiliki karakteristik yang menantang, ceria, dan ramah. Karena penggabungan dari warna merah, warna oranye dikatakan ideal karena dapat menarik perhatian maupun tanda peringatan. Warna ini sangat disukai oleh anak-anak maupun anak remaja karena selain ceria, oranye dipandang kreatif untuk orang-orang yang mengenakan warna ini. Tapi warna ini juga bisa dipandang sebagai kurangnya tanggung jawab.

- Hijau

Warna hijau merupakan warna yang disimbolkan sebagai kehidupan, keamanan dan ketenangan, ringan bagi mata dan meningkatkan penglihatan pada mata. Warna hijau juga mencerminkan kebaikan,

kedermawanan, dan dapat diandalkan untuk orang-orang yang mengenakan warna ini. Pada *packaging*, warna hijau memberikan kesan yang natural dan ramah lingkungan. Warna hijau lain seperti hijau tua juga dapat disimbolkan sebagai stabilitas, kesuksesan, dan perkembangan.

- Biru

Biru disimbolkan sebagai kesetiaan, harapan, keimanan dan merupakan warna yang paling disukai banyak orang mulai dari warna terang sampai warna yang tidak terlalu gelap (medium). Faktanya, warna biru dapat meredakan tekanan darah dan detak jantung. Selain itu juga memberikan ilusi terhadap ruangan menjadi lebih luas, membuat produktivitas manusia meningkat. Selain itu warna biru juga menyimbolkan kemewahan.

- Ungu

Warna ini dapat diasosiasikan dengan loyalitas, kemewahan, dan kekayaan tapi juga diasosiasikan sebagai pemborosan. Warna ungu menimbulkan kesan semangat dan kesenangan, menarik perhatian, dan dicerminkan sebagai perawat untuk orang-orang yang mengenakan warna ungu. Maka warna ungu lebih populer di kalangan perempuan dibandingkan laki-laki. Warna ungu juga memberikan kesan yang dramatis dan misterius karena orang-orang dengan ruangan berwarna ungu cenderung lebih membuat ingin melamun dan tidak produktif, bahkan sampai ingin tidur.

- Pink

Pink secara psikologis dipercaya dapat meredakan agresi karena merupakan warna terpasif dari warna-warna lainnya, karena itu warna pink merupakan warna menenangkan. Warna pink juga termasuk warna yang feminim dan disukai oleh anak perempuan, feminim itulah yang mencerminkan warna pink merupakan warna

kasih sayang. Pada ruangan, warna pink sangat direkomendasikan kepada seseorang yang memiliki masalah dalam menenangkan diri.

- Coklat

Warna coklat merupakan warna yang mencerminkan pohon dan bumi, lalu juga memberikan kesan *homey* terhadap seseorang. Warna coklat yang dikenakan seseorang memberikan kesan kejujuran, dapat diandalkan, dan ketulusan karena warna coklat pada pakaian memberikan kesan yang netral dan tidak sombong. Selain itu juga dapat dikatakan sebagai warna yang maskulin. Warna ini juga memiliki kecocokan pada desain interior, warna coklat dapat memiliki penyamaran dan dipadukan pada warna-warna lain. Pada *packaging* pun warna coklat tetap memberikan kesan yang natural dan manusia cenderung menyukai kemasan yang berwarna coklat.

- Abu-abu

Warna abu-abu dilambangkan berkelas dan formal karena merupakan warna yang sangat netral. Warna abu-abu juga bisa diasosiasikan sebagai kebijaksanaan dan kedewasaan, tapi juga berkesan sedih dan asing. Pada *packaging*, warna abu-abu tentu memiliki kesan yang berbeda seperti bergengsi dan mewah.

- Putih

Warna putih juga merupakan warna yang netral seperti warna abu-abu. Warna abu-abu direpresentasikan sebagai kebaikan, kepolosan, kesetiaan, dan kesucian. Meskipun warna yang netral warna putih memiliki arti psikologis yang berbeda, seperti pada hal medis warna putih melambangkan kebersihan dan steril, pada zaman Yunani Kuno warna putih dilambangkan sebagai surga dan malaikat dan melambangkan kematian di India, Jepang maupun China. Meskipun warna putih merupakan warna netral, tapi warna putih cenderung dingin karena disamakan dengan warna salju dan es.

- Hitam

Warna hitam tentu merupakan warna yang paling berwibawa dan warna yang paling kuat. Pada arti psikologis lainnya, warna hitam juga bersifat mengintimidasi. Warna hitam secara umum juga di simbolkan sebagai kematian dan kegelapan, tentu nya warna hitam cenderung lebih berat dibandingkan warna putih.

4) Tekstur

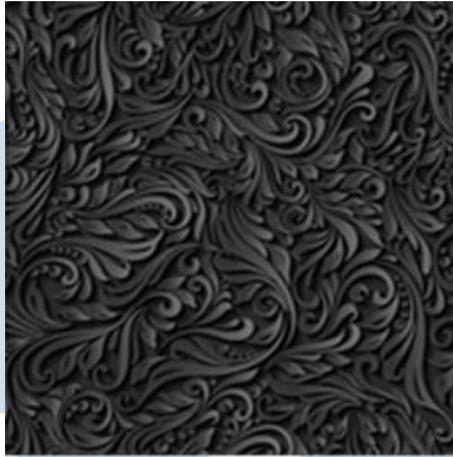
Pada elemen yang satu ini, tekstur merupakan representasi visual dari suatu permukaan objek. Tekstur memiliki dua jenis yaitu tekstur visual dan tekstur taktil. Tekstur visual berupa *pattern* tidak dapat disentuh maupun dirasakan karena sifatnya hanya berupa ilusi dari hasil tekstur nyata, *pattern* itu sendiri berupa pola dan repetisi dari elemen tertentu secara konsisten. Sedangkan untuk tekstur taktil merupakan tekstur yang dapat dipegang dan diraba karena bersifat nyata.



Gambar 2. 5 Tekstur Visual

(<https://blog.123rf.com/guide-types-of-textures-in-visual-design>, 2019)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 6 Tekstur Nyata
(<https://blog.123rf.com/guide-types-of-textures-in-visual-design>, 2019)

2.1.2 Prinsip Desain

Dalam penyusunan elemen desain, prinsip desain memang diperlukan karena prinsip-prinsip tersebut memiliki hubungan dari satu prinsip dengan prinsip yang lainnya dalam membangun konsep, tipografi, gambar, dan visual (Landa, 2014, hlm. 29).

1) Keseimbangan

Keseimbangan adalah salah satu prinsip dalam desain. Prinsip keseimbangan membantu komposisi yang stabil dan selaras, selain itu juga membantu agar visual atau desain menghasilkan harmoni yang baik. Prinsip keseimbangan dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni tekstur, ukuran, warna, dan bidang yang dihasilkan dari bentuk.

Tidak hanya pengaruh faktor, prinsip keseimbangan juga memiliki beberapa jenis dan perbedaan yaitu simetris, asimetris, dan radial. Keseimbangan simetris dalam desain memiliki komposisi yang reflektif atau memiliki bobot visual yang sama dan sejenis. Keseimbangan asimetris memiliki komposisi yang bertolak belakang dengan keseimbangan simetris, yaitu memiliki bobot visual yang salah satunya lebih besar maupun lebih kecil terhadap bobot visual lainnya.



Gambar 2. 7 Keseimbangan Simetris
(Lupton, Ellen & Phillips, 2008)

Gambar 2. 8 Keseimbangan Asimetris
(Lupton, Ellen & Phillips, 2008)

2) Hirarki Visual

Hierarki visual juga dapat disebut sebagai penekanan, hierarki visual merupakan salah satu prinsip desain yang membantu menekankan penekanan dalam visual. Penekanan ini dapat diwujudkan dengan menggunakan *emphasis*, *emphasis* memudahkan pembaca untuk mengetahui elemen yang ada. Selain itu *emphasis* juga menjadikan target elemen sebagai elemen yang paling penting diantara elemen lainnya dan mengesampingkan kepentingan elemen lainnya. *Emphasis* yang ditargetkan memiliki beberapa jenis yaitu *isolation*, *placement*, *through scale*, *through contrast*, *through direction* and *pointers*, *through diagrammatic*.

a. *Emphasis* melalui *isolation*

Dicapai dengan memasukan beberapa objek kedalam bidang yang terisolasi dan pada bidang tersebut memiliki satu elemen yang dijadikan sebagai *emphasis*.

b. *Emphasis* melalui *placement*

Elemen ditempatkan pada posisi yang mudah dipandang oleh mata pembaca dan elemen tersebut lalu akan menjadi *emphasis*.

c. *emphasis* melalui *scale*

Dicapai dengan cara yang sama dengan *emphasis* melalui *isolation* dimana beberapa elemen ditempatkan didalam satu bidang yang sama dan elemen yang dijadikan *emphasis* ditonjolkan melalui ukuran dari elemen tersebut, bisa dalam ukuran yang lebih besar maupun yang lebih kecil dari elemen lainnya.

d. *Emphasis* melalui *contrast*

Dicapai dengan menekankan suatu elemen dan memodifikasi elemen tersebut mulai dari warna bentuk, atau posisi menjadi berbeda dari elemen yang berada disekitarnya.

e. *Emphasis* melalui *direction and pointers*

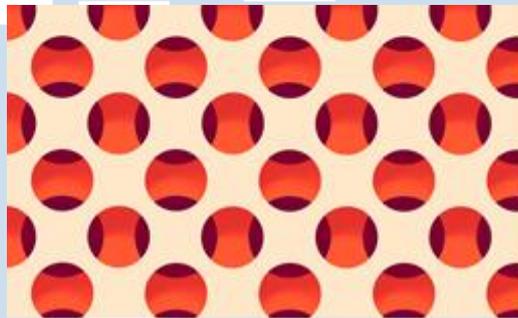
Menggunakan arah atau anak panah sebagai *emphasis* atau elemen yang penting, digunakannya *emphasis* ini untuk memberikan arahan kepada pembaca kemana pandangan pembaca harus melihatnya.

f. *Emphasis* melalui *diagrammatic*

Biasa digunakan pada penyusunan diagram dimana *emphasis* yang diletakkan berada dipaling atas sebuah diagram, diagram dapat berupa diagram pohon, tangga, atau bercabang.

3) Ritme

Ritme sering dipakai dalam musik dan puisi, ritme juga ada pada desain grafis dan memiliki definisi yang hampir serupa dengan ritme yang ada pada musik atau puisi. Ritme dalam desain grafis berarti pengulangan pola pada elemen yang konsisten. Pengulangan pola ini dapat diberi ground, dipercepat maupun diperlambat. Pemberian ketiga jenis pola dipercaya dapat memberi arahan untuk mata pembaca karena memiliki kekonsistenan dan repetisi yang baik.



Gambar 2. 9 Ritme

(<https://www.outcrowd.io/blog/value-of-rhythm-in-design>, 2020)

4) Kesatuan

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dari prinsip desain, kesatuan merupakan perpaduan antara elemen yang saling terkait dan membentuk visual yang terpadu. Kesatuan dapat dikenal sebagai *unity* atau *gestalt*, gestalt ini menempatkan pemikiran pembaca untuk menyederhanakan pesan atau objek yang diterima. Objek yang diterima kemudian dihubungkan, dikelompokkan, dan diurutkan sehingga dapat dilihat pemikiran pembaca lebih cenderung untuk melihat objek secara luas dan keseluruhan.

Gestalt juga memiliki beberapa prinsip hukum persepsi, gestalt membantu menyesuaikan komposisi dan elemen agar memiliki satu kesatuan yang baik.

a. *Similarity*

Karakteristik pada setiap elemen yang serupa dan dapat terlihat sebagai kelompok objek yang utuh dan dapat terlihat secara keseluruhan.

b. *Proximity*

Elemen yang berdekatan dan terlihat sebagai kelompok objek yang memiliki kesamaan.

c. *Continuity*

Susunan elemen dengan objek lainnya yang saling sambung menyambung dan memiliki jarak yang sama.

d. *Closure*

Persepi setiap orang dalam melihat bidang yang terdiri dari garis yang tidak menyatu.

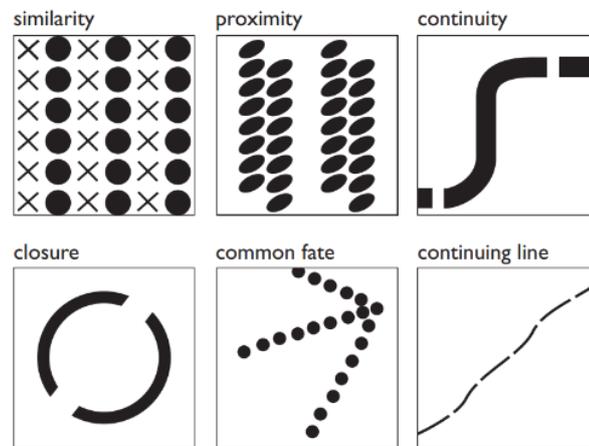
e. *Common fate*

Elemen yang tersusun dan membentuk objek baru karena memiliki arah yang sama, hal ini dapat membentuk satu kesatuan yang baru.

f. *Continuing line*

Elemen berupa garis, tapi terputus dalam rasio yang tidak terlalu besar, pembaca akan tetap melihat secara keseluruhan bahwa elemen tersebut adalah garis yang panjang.

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. 10 Kesatuan
(Landa, 2014)

2.1.3 Tipografi

Tipografi merupakan serangkaian karakter yang memiliki beberapa bentuk dan karakter tersebut dapat berupa huruf, angka, simbol. Setiap bentuk karakter dirancang secara konsisten. Karakter dalam tipografi memiliki dua jenis penulisan yaitu sebagai *uppercase* dan *lowercase*. Landa (2013) menyatakan tipografi memiliki beberapa jenis klasifikasi, yakni:

1) *Old Style or Humanist*

Typeface yang mulai digunakan pada abad ke-15 dan merupakan *typeface* Roman. Penulisan dari *Typeface* ini menggunakan pena yang ujungnya memiliki ukuran lebar (memanjang) dan menghasilkan sudut pada *typeface*. Contohnya adalah *Garamond* dan *Times New Roman*.

2) *Transitional*

Typeface yang mulai digunakan pada abad ke-18 dan merupakan *typeface* Serif. *Typeface* ini memiliki penggabungan dari dua karakteristik karena merupakan transisi dari *Old Style* dengan *Modern*. Contohnya adalah *Baskerville* dan *Century*.

3) Modern

Typeface yang memiliki karakteristik geometris dan memiliki kontras antara tebal dan tipis, selain itu merupakan *typeface* yang paling simetris diantara *typeface* Serif lainnya, digunakan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Contohnya adalah *Bodoni*.

4) Slab Serif

Merupakan *typeface* yang berat dan memiliki dua sub kategori yaitu *Clarendon* dan *Egyptian*. Contohnya adalah *American Typewriter* dan *Claredon*.

5) Sans Serif

Typeface yang digunakan pada awal abad ke-19, *Slab Serif* berbeda dengan *typeface* lainnya karena sudah tidak memakai Serif dan memiliki penulisan yang tebal maupun tipis. Contohnya adalah *Franklin Gothic* dan *Futura*.

6) Blackletter

Karakteristik dari *typeface* ini adalah memiliki ketebalan huruf yang sangat tebal dan memiliki sedikit lengkungan. *Blackletter* didasarkan pada abad ke-13 sampai abad ke-15, *Blackletter* dapat disebut sebagai *Gothic*. Contohnya adalah *Textura*.

7) Script

Jenis *typeface* yang karakteristiknya sedikit berbeda dibandingkan lainnya karena mencerminkan tulisan tangan memakai pena maupun kuas, jenis ini biasa dibuat bersambung dan miring. Contohnya adalah *Brush Script*, *Snell Roundhand Script*, dan *Shelley Allegro Script*.

8) *Display*

Typeface yang didesain khusus untuk judul dan memiliki ukuran huruf yang sangat besar, *typeface* ini tentu tidak memiliki kecocokan dalam isian teks karena sulit untuk dibaca dalam ukuran yang kecil.

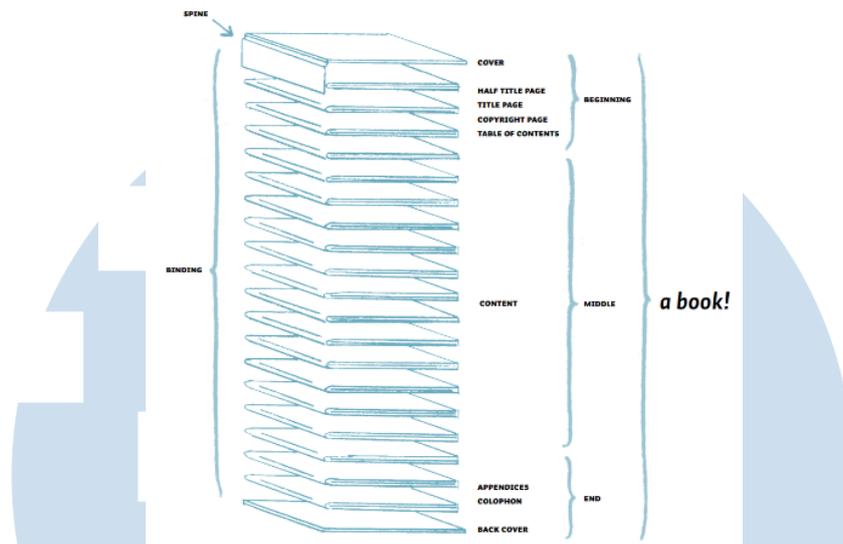
2.2 Buku

Menurut Haslam (2006), buku merupakan serangkaian dokumentasi yang disusun dari ke lembaran kertas berisi pengetahuan, keyakinan, atau ide untuk menyampaikan ilmu kepada para pembaca tanpa batasan ruang maupun waktu. Buku merupakan bentuk dokumentasi paling tertua yang sejarahnya kini sudah 4.000 tahun pemakaiannya. Dalam Bahasa Indonesia, kata ‘buku’ adalah kata yang diambil dari Bahasa Inggris yaitu ‘*book*’. Kata ‘*book*’ itu sendiri juga diambil dari kata ‘*bok*’ dalam Inggris Kuno, yang disebut dari pohon “*beech*”. Kata “*beech*” itu sendiri juga diambil dari Bahasa German yang artinya bahan yang digunakan sebagai papan untuk menulis pada zaman dahulu.

2.2.1 Anatomi Buku

Menurut Lupton (2007), buku memiliki anatomi. Anatomi pada buku terdiri dari tiga bagian yaitu *cover* (depan), *main content* (tengah), dan *back cover* (belakang). Ketiga bagian tersebut disusun dalam satu *binding* dan menjadi satu jilid, satu jilid kemudian direkatkan oleh *spine* dan menjadi satu buku yang utuh.

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. 11 Anatomi Buku
(Lupton, 2007)

Pada anatomi *cover* (depan) terdiri dari *half title page*, yaitu halaman yang hanya berisi judul buku saja. *Title page* berisi informasi yang lebih jelas dari *title page* yaitu judul buku serta penulis, penerbit, lalu lokasi publikasi buku tersebut. Lalu *copyright page* berisi informasi terkait buku tersebut seperti hak cipta, alamat dan tahun terbit, ISBN, serta kontributor lain. Pada anatomi *cover* terakhir pada buku yaitu *table of contents* yang berisi daftar isi pada buku.

Pada anatomi *main content* (tengah), yaitu isi dari konten buku. *Main content* dilengkapi dengan penomoran halaman disetiap halamannya dan ditulis menggunakan *margin* yang sejajar.

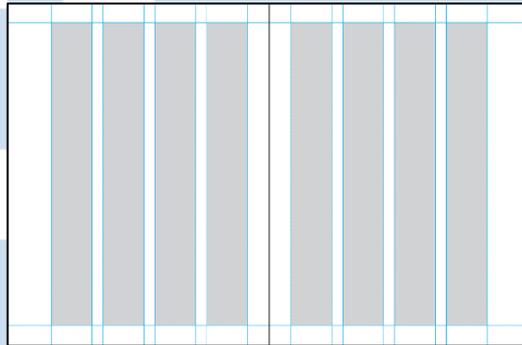
Lalu anatomi terakhir yaitu *back cover* (belakang). Terdiri dari *appendices* dimana memuat lampiran dari biografi penulis, glosarium, indeks, dan kronologi dari terciptanya buku ini. Lalu *colophon* memuat informasi terkait desain, huruf, dan teknik yang digunakan pada buku.

2.2.2 Grid

Menurut Ambrose & Harris (2005), grid terbagi menjadi beberapa macam struktur.

1) *Symmetrical Grid*

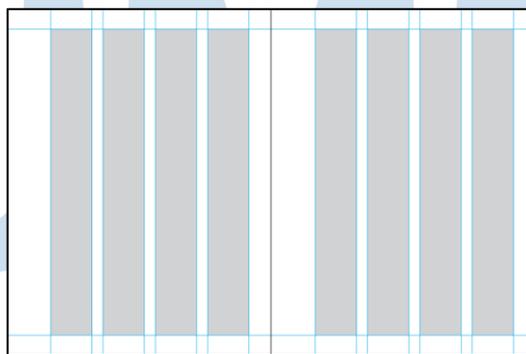
Grid dimana *margin* dalam dan *margin* luar setiap halaman memiliki batas yang sama (tidak termasuk *gutter*). *Margin* yang memiliki batas sama ini berlawanan pada halaman kiri dan halaman kanan seperti kaca.



Gambar 2. 12 Symmetrical Grid
(Ambrose & Harris, 2005)

2) *Asymmetrical Grid*

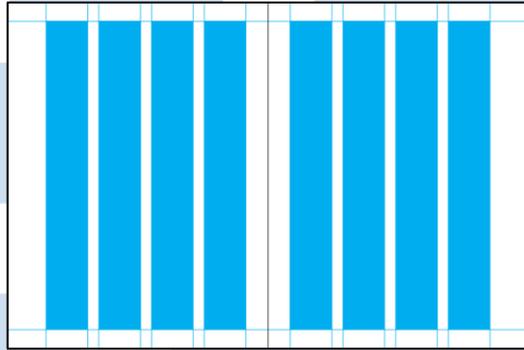
Struktur *grid* ini merupakan kebalikan dari *Symmetrical Grid*, karena *grid* ini tidak memiliki *margin* yang berlawanan melainkan memiliki *margin* yang sama disetiap halamannya. Sisa *Space* pada *Grid* ini biasa digunakan untuk suatu catatan, *caption*, elemen maupun ikon-ikon tertentu.



Gambar 2. 13 Asymmetrical Grid
(Ambrose & Harris, 2005)

3) *Column*

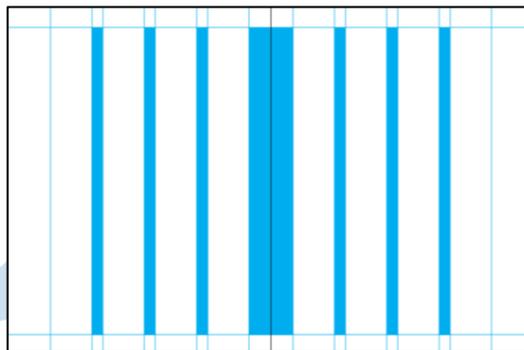
Merupakan *Grid* sebagai fungsi untuk suatu kolom pada halaman, kolom biasa diisi dengan teks atau gambar.



Gambar 2. 14 Column
(Ambrose & Harris, 2005)

4) *Gutter*

Gutter merupakan *grid* pemisah dari *column*. *Grid* pada *Gutter* ini juga sebagai fungsi yaitu batasan antara kolom satu dengan kolom lainnya, *Gutter* juga digunakan sebagai jembatan antara bertemunya suatu halaman yang terpisah.

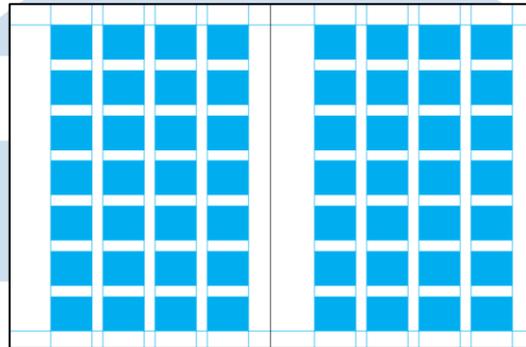


Gambar 2. 15 Gutter
(Ambrose & Harris, 2005)

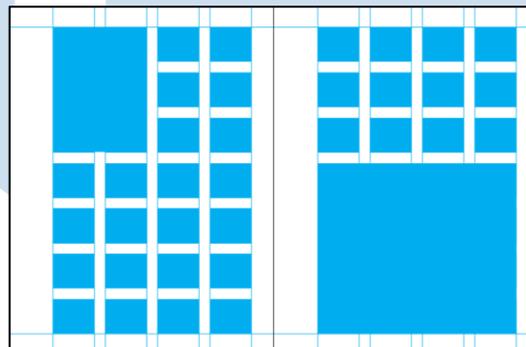
5) *Modular Grid*

Grid yang tersusun kedalam beberapa kolom dan bersifat lebih dinamis untuk teks maupun gambar. Alternatif lain dari *Modular Grid* yaitu

memiliki beberapa kolom yang lebih besar disetiap halaman yang ada, memakan empat kolom untuk dijadikan satu kolom yang besar dan utuh.



Gambar 2. 16 Penerapan Modular Grid menggunakan Grid yang asimetris (Ambrose & Harris, 2005)

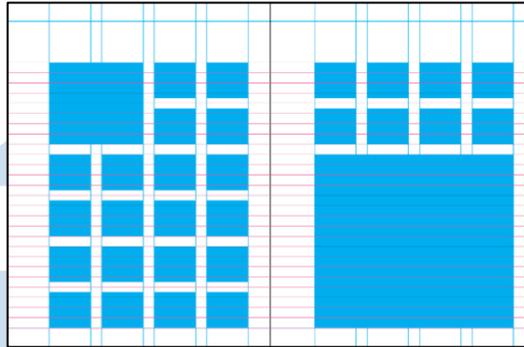


Gambar 2. 17 Penerapan alternatif Modular Grid menggunakan Grid yang asimetris (Ambrose & Harris, 2005)

7) *Baseline Grid*

Grid pada struktur ini merupakan *grid* yang tidak terlihat karena berfungsi sebagai garis bantu untuk batasan teks disetiap barisan.

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. 18 Penerapan Baseline Grid pada Grid yang asimetris
(Ambrose & Harris, 2005)

2.3 Ilustrasi

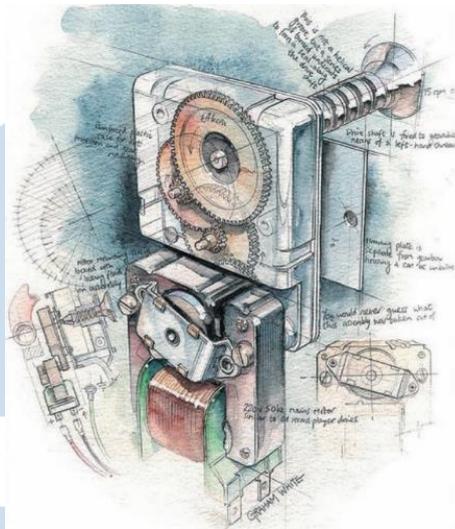
Ilustrasi menurut Male (2007) merupakan serangkaian narasi yang didalamnya memiliki beberapa masalah yang kontekstual. Ilustrasi dapat digunakan kedalam beberapa tujuan seperti *subject research*, *conceptual strategies*, *critical appraisal*, *production*, dan *output*. Ilustrasi tentu berbeda dengan seni rupa karena ilustrasi bersifat lebih spesifik untuk khayalak tertentu, ilustrasi sering kali di produksi dalam jumlah yang besar dan terus berkembang pada industri kreatif. Ilustrasi tidak dapat dikatakan sebagai ilustrasi jika tidak didalamnya tidak terdapat konteks karena konteks tersebutlah yang merupakan alasan utama yang mendasar dari esensi ilustrasi tersebut (Male, 2007, hlm. 1-2).

2.3.1 Peran Ilustrasi

Ilustrasi menurut Male (2007) memiliki beberapa peran sebagai berikut:

1. *Documentation, Reference, dan Instruction*

Peran ini dapat disebut sebagai peran informasi. Seperti nama nya, ilustrasi berperan untuk menginformasikan pesan dalam bentuk visual dengan tujuan agar pesan lebih mudah tersampaikan. Ilustrasi yang ada dapat berupa penjelasan, seperti ilustrasi karya Graham White mengenai informasi mesin dan mekanis. Selain itu ilustrasi juga dapat berperan untuk kepentingan medis atau pengetahuan alam.



Gambar 2. 19 Ilustrasi Informatif karya Graham White (Male, 2007)

2. Commentary

Peran *commentary* biasanya ada pada suatu majalah, buku-buku mengenai politik, ekonomi, atau yang lainnya. Peran ini paling sering menggunakan gaya ilustrasi editorial karena memiliki kaitan pada topik yang sedang dibahas. Di era sekarang ini, ilustrasi editorial tentu memiliki kepentingan lain seperti provokatif atau kontensius terhadap politik, sosial, maupun ekonomi. Contohnya adalah ilustrasi *Bird Flu* karya Gemma Robinson untuk surat kabar *Independent*.



Gambar 2. 20 Ilustrasi Editorial karya Gemma Robinson (Male, 2007)

3. *Storytelling*

Storytelling merupakan peran ilustrasi dalam bentuk narasi. Peran *Storytelling* sangat banyak diterapkan pada buku, novel, dan komik. Pada peran ini lebih cenderung menggunakan banyak ilustrasi untuk merepresentasikan konten, kejadian, atau isi dari buku.

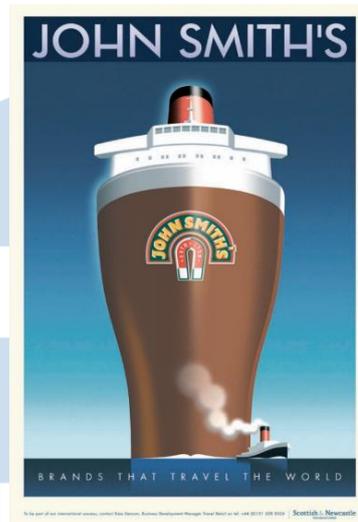


Gambar 2. 21 King of Spring karya Yannick Robert (Male, 2007)

4. *Persuasion*

Persuasion berarti persuasi, peran *Persuasion* umumnya digunakan untuk kepentingan komersial dan periklanan. Kepentingan tersebut meliputi promosi atau kampanye suatu *brand*, promosi mengenai makanan atau minuman, promosi mengenai pakaian, promosi mengenai automotif atau promosi lainnya dengan tujuan untuk membujuk audiens untuk mengetahui atau bahkan membeli objek yang sedang di promosikan tersebut.

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. 22 John Smith Alcoholic Drink
(Male, 2007)

5. Identity

Peran yang terakhir merupakan peran sebagai identitas, identitas dapat berupa *branding* dalam hal logo dan desain kemasan (*packaging*). Dengan adanya ilustrasi sebagai identitas pada logo akan lebih mudah diingat dan memiliki *recognition* yang tinggi kepada audiens, begitu juga pada desain kemasan. Peran identitas tidak hanya ada pada *branding* saja, tapi juga terdapat pada buku atau *cover* musik.



Gambar 2. 23 Identitas pada kemasan Cadburry Milk
(Male, 2007)

2.3.2 Jenis Ilustrasi

2.3.2.1 Visual Metafora

1) Visual Berkonsep dan Surealis

Visualisasi ini berkembang pada tahun 1950 di Amerika Serikat, pertama kali dipublikasikan sebagai majalah lalu mulai berkembang semakin kompleks dan kritis. Disebabkan karena visual yang digunakan tersebut lebih efektif dalam penyampaiannya dibandingkan visual yang biasa saja. Visual semacam ini bisa di namakan surelis, surealis merupakan penyampaian visual yang menciptakan kesan seperti ilusi dan alam bawah sadar pada manusia.



Gambar 2. 24 Visual Surealis
(Male, 2007)

2) Diagram

Diagram merupakan jenis visual yang biasa banyak ditemukan pada buku pendidikan. Diagram diciptakan untuk mempermudah objek yang memiliki detil-detil tertentu seperti memvisualisasikan peta atau area geografis. Pada umumnya, ilustrasi diagram ini dibuat sedikit berbeda dari objek aslinya.



Gambar 2. 25 Diagram
(Male, 2007)

3) Abstrak

Abstrak sudah ada sejak abad ke-20, abstrak diciptakan dengan tidak memiliki hubungan antara alam atau objek yang nyata karena objek atau warna didasarkan pada keinginan sang pencipta.



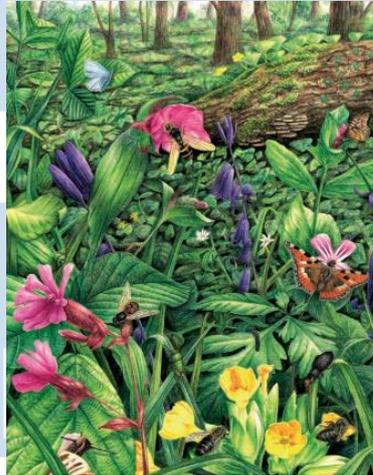
Gambar 2. 26 Abstrak
(Male, 2007)

2.3.2.2 Visual Realistik

1) *Hyperrealism*

Hyperrealism sudah ada sejak abad ke-19, gaya visual ini menampilkan visual yang hampir menyerupai hasil fotografi karena tampilannya yang sangat realistik. Pada umumnya, *hyperrealistic*

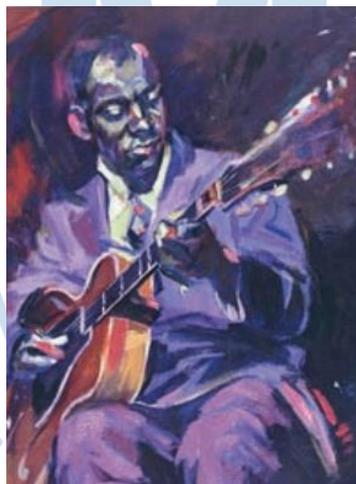
mengandung seni kontemporer dan diproduksi dalam bentuk digital dan memungkinkan dalam produksi film juga.



Gambar 2. 27 Lukisan Hyperrealism karya Joanne Glover (Male, 2007)

2) *Stylised Realism*

Gaya visual ini dapat digolongkan sebagai impresionisme dan ekspresionisme. Impresionisme merupakan gaya ilustrasi yang terkesan dramatis karena menggunakan warna-warna yang tegas, sedangkan ekspresionisme merupakan gaya ilustrasi yang didasarkan pada perasaan pelukis.



Gambar 2. 28 Lukisan Stylised Realism karya Gary Long (Male, 2007)

3) *Sequential Imagery*

Sequential Imagery dapat dijumpai di banyak media seperti film animasi, televisi, *website*, media digital, komik, buku novel, dan lainnya. Secara konteks, *sequential imagery* juga berguna untuk tujuan periklanan, promosi, edukasi, *packaging*, majalah, dan koran.



Gambar 2. 29 *Sequential Imagery* karya Stephanie Gamain (Male, 2007)

2.4 Perancangan Karakter

Menurut Bancroft & Keane (2006), perancangan karakter memiliki beberapa ketentuan yaitu:

2.4.1 Kategori Hirarki Karakter

1) *Iconic*

Karakter dengan kategori *iconic* biasanya divisualisasikan dengan sangat sederhana, maka itu penggambaran ekspresi tidak terlalu ekspresif. Penggambaran mata pada karakter pun juga divisualisasikan tanpa pupil karena hanya berbentuk bulat saja.

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. 30 Karakter *Iconic*
(Bancroft & Keane, 2006)

2) *Simple*

Kategori *simple* memiliki ekspresi yang lebih ekspresif dibandingkan dengan kategori *inconic*, memiliki anatomi tubuh yang lebih detail.



Gambar 2. 31 Karakter *Simple*
(Bancroft & Keane, 2006)

3) *Broad*

Memiliki ekspresi yang sangat ekstrim. Kategori *broad* biasanya divisualisasikan dengan memiliki mata yang besar dan mulut yang besar. Digunakan dalam kebutuhan film kartun.



Gambar 2. 32 Karakter *Broad*
(Bancroft & Keane, 2006)

4) *Comedy Relief*

Seperti pada namanya, kategori *comedy relief* memiliki tujuan untuk kebutuhan film komedi melalui acting dan dialog dari karakter tersebut. Tapi visualisasi ekspresi tidak lebih ekstrim dibandingkan pada kategori *broad*.



Gambar 2. 33 Karakter *Comedy Relief*
(Bancroft & Keane, 2006)

5) *Lead Character*

Kategori ini sedikit berbeda dengan kategori sebelumnya, *lead character* divisualisasikan lebih realistik pada bagian ekspresi dan pada anatomi tubuh.



Gambar 2. 34 *Lead Character*
(Bancroft & Keane, 2006)

6) *Realistic*

Kategori *realistic* sangat sering digunakan pada kebutuhan karakter pada buku komik dan film animasi. Penggambaran kategori ini sangat sering memiliki efek karakter yang kuat dan memiliki anatomi tubuh yang besar.



Gambar 2. 35 Karakter *Realistic*
(Bancroft & Keane, 2006)

2.4.2 Bentuk Dasar Karakter

1) *Circle*

Bentuk dasar yang digunakan untuk karakter bulat adalah yang memiliki karakteristik baik dan memiliki daya tarik yang tinggi, memiliki banyak lekukan yang lengkung dan bundar. Contohnya adalah penggambaran karakter bayi dan santa.



Gambar 2. 36 Karakter bentuk *Circles*
(Bancroft & Keane, 2006)

2) *Squares*

Karakter yang memiliki bentuk dasar kotak kebanyakan digunakan untuk karakter yang tegap dan memiliki anatomi tubuh yang besar, selain itu juga memiliki banyak otot. Penggambaran bentuk dasar dari kotak ini cocok untuk karakter pahlawan, contohnya adalah Hercules.

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. 37 Karakter bentuk *Squares*
(Bancroft & Keane, 2006)

3) *Triangles*

Bentuk dasar segitiga dari sebuah karakter adalah kebalikan dari bentuk dasar bulat. Penggambaran karakter dari bentuk dasar segitiga cenderung memiliki watak yang jahat, mencurigakan, dan buruk. Tidak seperti bentuk dasar bulat, anatomi tubuh dari bentuk dasar segitiga lebih sering terlihat kurus, lincah, dan tajam.



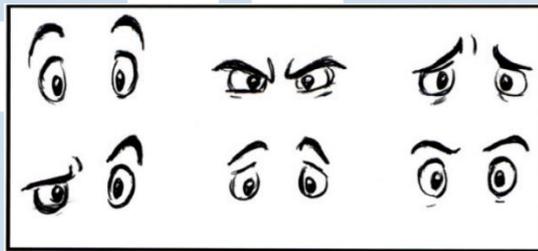
Gambar 2. 38 Karakter bentuk *Triangles*
(Bancroft & Keane, 2006)

2.4.3 Ekspresi

Menurut Bancroft & Keane (2006), ekspresi pada karakter dipengaruhi oleh tiga elemen utama, yaitu:

1) *Eyebrows*

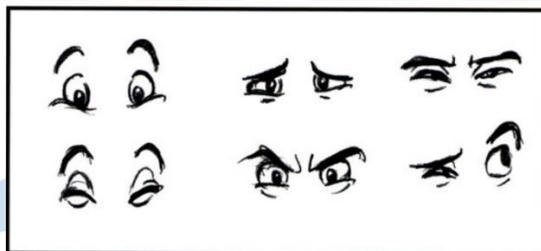
Atau disebut sebagai alis, terletak pada bagian atas mata. Alis berguna sebagai penggerak bentuk mata untuk menghasilkan ekspresi.



Gambar 2. 39 Ekspresi dengan *Eyebrows*
(Bancroft & Keane, 2006)

2) *Bottom Lids and Cheeks*

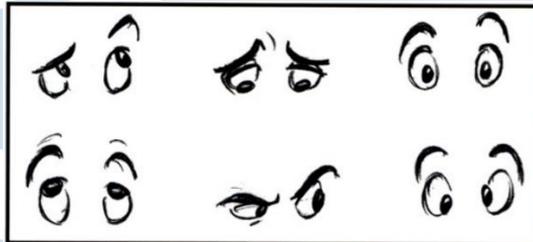
Sama seperti alis, elemen ini merupakan pendukung ekspresi dan bergerak sesuai gerakan mata. Selain itu elemen ini juga dipengaruhi oleh gerakan mulut, dimana mendukung ekspresi yang dihasilkan dari suatu karakter.



Gambar 2. 40 Ekspresi dengan *Lids and Cheeks*
(Bancroft & Keane, 2006)

3) Pupils

Pupils merupakan arah dari pengelihatan mata, seperti saat mata melihat keatas seakan memberikan ekspresi sedang berpikir. Sedangkan mata melihat kebawah seakan sedang kecewa atau sedih.



Gambar 2. 41 Ekspresi dengan *Pupils*
(Bancroft & Keane, 2006)

2.5 Brahmavihara

Brahmavihara merupakan kata yang berasal dari bahasa Pali artinya “Empat Keadaan Batin yang Luhur”, Brahmavihara juga dapat dikenal sebagai “Keadaan Batin yang Sempurna” karena memiliki kemiripan dengan keadaan batin para dewa atau Brahma. Keadaan batin para dewa atau Brahma tentu tidak adanya batasan (*appamañña*) karena bersifat universal terhadap semua makhluk dan tidak berpihak pada apapun, karena itu Brahmavihara berisi tindakan empat sifat yang ideal (Nyanaponika, 2006, hlm. 2). Empat sifat ini tentu sangat bertentangan dengan sifat negatif seperti kebencian, iri hati, marah, dan lainnya. karena dikutip dalam *Digha Nikaya* 13, Sang Buddha menyatakan Brahmavihara meliputi:

2.5.1 Metta

Sang Buddha pernah memberikan materi kepada para bhiksu mengenai *Mettā*, materi tersebut berisi:

“Dengan ini, para bhikkhu, seorang siswa berdiam memancarkan ke satu arah dengan hati yang terisi cinta kasih yang melimpah, tumbuh berkembang, tak terukur, bebas dari permusuhan dan bebas dari kesedihan”

Mettā merupakan salah satu dari keempat Nilai Brahmavihara, *mettā* berasal dari bahasa Pali yang artinya cinta kasih (*loving kindness*). *Mettā* atau cinta kasih menerapkan sifat cinta tanpa memilih, tanpa memihak pada sesuatu dan tanpa adanya nafsu untuk memiliki. *Mettā* atau cinta kasih merangkul semua makhluk karena diterapkan terhadap semua makhluk hidup baik sesama manusia maupun makhluk binatang, yang baik dan tidak baik, besar maupun kecil, dan yang jauh maupun yang dekat yang didampingi dengan kebijaksanaan, keseimbangan, dan keagungan hati. Sifat cinta kasih bukanlah sensasi yang dapat menyakiti perasaan karena kobaran dan diliputi oleh nafsu, melainkan perasaan sejuk bagai jembatan yang dapat memancarkan kesejukan sekaligus kehangatan bagi mereka yang memiliki penderitaan dan hati yang kosong.

2.5.2 Karuna

Karuṇā merupakan sifat luhur kedua dari Nilai Brahmavihara, *karuṇā* berarti welas asih (*compassion*). Sifat welas asih merupakan penggabungan dari sifat cinta kasih dan simpati, dipancarkan dengan menumbuhkan rasa kasihan kepada mereka yang menerapkannya, menumbuhkan keinginan untuk menolong makhluk hidup lain melenyapkan penderitaan atau musibah yang dialami. Mereka yang memiliki sifat *karuṇā* yang besar juga rela untuk berkorban bagi orang lain. Hal ini dapat menyingkirkan penghalang pandangan negatif, merasa bersyukur dan menghargai kehidupan, serta membawa kehidupan yang baik kepada mereka yang menerapkan sifat ini.

2.5.3 Mudita

Bersimpati terhadap orang lain itulah arti dari *Muditā* (*Joy*), *Muditā* diterapkan dengan berbagi kebahagiaan dari orang lain dan menganggap kebahagiaan tersebut sebagai kebahagiaan diri sendiri. Sang Buddha pun juga pernah memberikan materi kepada para Bhiksu yang berisi:

“Dengan ini, para bhikkhu, seorang siswa berdiam memancarkan ke satu arah dengan hati yang terisi turut berbahagia, ia berdiam memancarkan dan

menyebarnya di mana-mana di seluruh dunia secara merata, hatinya yang terisi turut berbahagia, yang melimpah, tumbuh berkembang, tak terukur, bebas dari permusuhan dan bebas dari kesedihan”

Bagi diri mereka yang menerapkan sifat ini, dapat menjadi penolong bagi orang lain untuk melenyapkan penderitaan. *Muditā* pun juga mempunyai kesamaan terhadap sifat Brahmavihara lainnya yaitu merangkul semua makhluk hidup, diterapkan kepada siapapun tanpa adanya pengecualian dan tidak berpihak pada apapun. Karena semakin tinggi kebahagiaan dari orang lain, semakin tinggi dan kukuh juga kebahagiaan yang tertanam dalam diri sendiri.

2.5.4 Upekkha

Merupakan nilai keempat dari Brahmavihara, kata *upekkhā* berasal dari bahasa Pali yang artinya keseimbangan batin (*equanimity*), batin yang sempurna dan tidak tergoyahkan. Batin tidak tergoyahkan bukan berarti tidak peduli terhadap setiap peristiwa baik atau yang tidak baik, melainkan keseimbangan yang dilandasi dengan sikap waspada, tidak berdasarkan pada suasana hati yang sedang kebetulan saja. Lalu mampu untuk menghadapi setiap kondisi atau perubahan yang ada dan memiliki pemahaman terhadap diri.

Upekkhā diperoleh dari diri yang menghindari kejahatan, sering berbuat kebajikan, dan merasa yakin akan setiap perubahan atau kondisi dapat di lalui. Perubahan atau kondisi tersebut meliputi terkenal dan tidak terkenal, kebahagiaan dan penderitaan, dipuji atau dihina, keuntungan ataupun kehilangan. Terlepas dari perubahan atau kondisi, seseorang yang menerapkan *upekkhā* juga harus melepaskan pikiran yang posesif dan kelekatan akan “milikku”, semua pikiran yang berhubungan dengan “aku”, dan sikap egois.