



### **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

##### 2.1.1 Desain Grafis

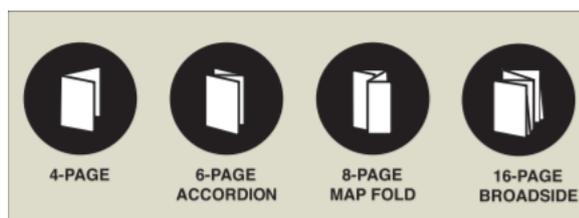
Dalam melakukan perancangan, media yang dibuat akan menggunakan prinsip dan elemen-elemen desain. Menurut Landa (2014, hlm. 2), desain grafis adalah sebuah bentuk penyampaian pesan atau informasi yang ditujukan kepada sebuah audiens dalam representasi visual sebuah ide dan mengandalkan kreasi, seleksi, serta organisasi elemen visual.

##### 2.1.2 Prinsip – Prinsip Desain

Landa (2014, hlm. 24-34) menyatakan bahwa dalam menyusun sebuah desain, diperlukan utilisasi dari prinsip-prinsip dasar desain yang saling berkaitan satu sama lain.

###### 2.1.2.1 Format

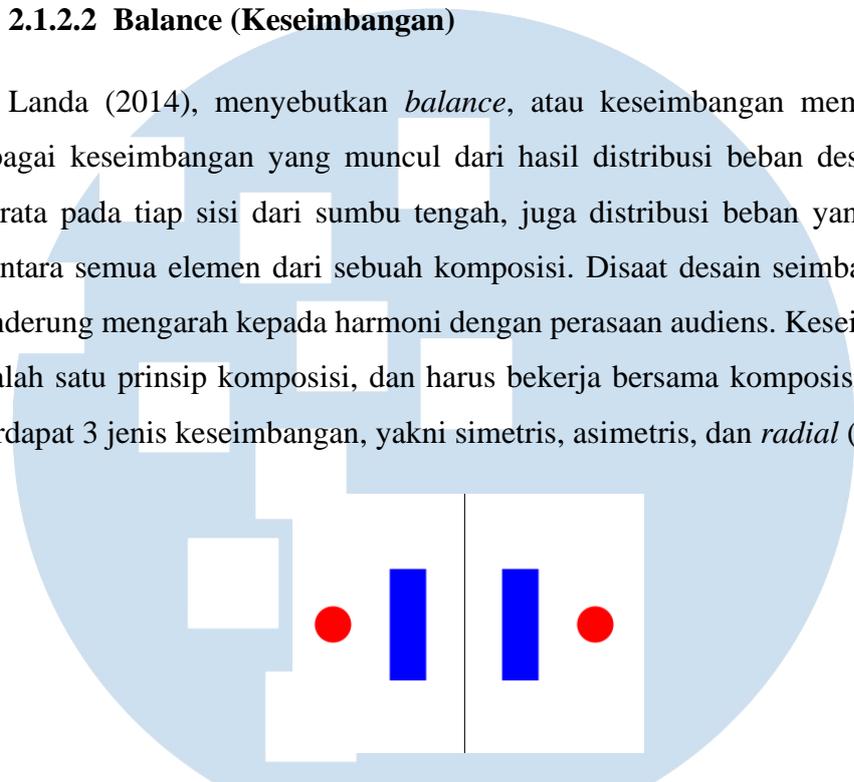
*Format* merupakan sebuah outline, perimeter, batasan dari sebuah desain yang melingkupi. Batas tersebut dapat berupa selembur kertas, layar telpon genggam, papan iklan, dan sebagainya. Istilah *Format* sering dipakai untuk mendeskripsi jenis aplikasinya, yakni sebuah poster, penutup CD (*Compact Disc*), dan seterusnya. Beberapa contoh format yakni sebuah sampul CD berisi majalah 1 halaman persegi, dan brosur yang dapat dibuka menjadi sebuah *landscape*.



Gambar 2.1. Format gaya lipat dari brosur  
(Sumber : Landa, 2014)

### 2.1.2.2 Balance (Keseimbangan)

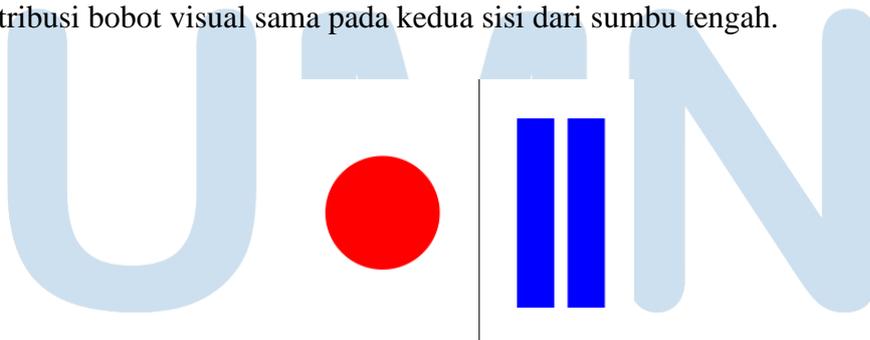
Landa (2014), menyebutkan *balance*, atau keseimbangan memiliki arti sebagai keseimbangan yang muncul dari hasil distribusi beban desain yang merata pada tiap sisi dari sumbu tengah, juga distribusi beban yang merata diantara semua elemen dari sebuah komposisi. Disaat desain seimbang, akan cenderung mengarah kepada harmoni dengan perasaan audiens. Keseimbangan adalah satu prinsip komposisi, dan harus bekerja bersama komposisi lainnya. Terdapat 3 jenis keseimbangan, yakni simetris, asimetris, dan *radial* (hlm. 28).



Gambar 2.2. Keseimbangan Simetris

(Sumber : <https://www.smashingmagazine.com/2015/06/design-principles-compositional-balance-symmetry-asymmetry/>, 2017)

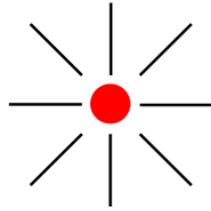
Keseimbangan simetris adalah pencerminan elemen yang setara, dan distribusi bobot visual sama pada kedua sisi dari sumbu tengah.



Gambar 2.3. Keseimbangan Asimetris

(Sumber : <https://www.smashingmagazine.com/2015/06/design-principles-compositional-balance-symmetry-asymmetry/>, 2017)

Keseimbangan asimetris adalah distribusi setara dari bobot visual dengan peletakan elemen visual berdasar dari bobot elemen tersebut tanpa pencerminan elemen-elemen dari kedua sisi.



Gambar 2.4. Keseimbangan Radial

(Sumber : <https://www.smashingmagazine.com/2015/06/design-principles-compositional-balance-symmetry-asymmetry/>, 2017)

Keseimbangan *radial* adalah simetri yang dicapai dari kombinasi simetri dalam orientasi horisontal dan vertikal. Elemen keluar dari titik tengah komposisi, atau pengulangan ekstensif dari elemen-elemen.

### 2.1.2.3 Emphasis (Penekanan)

Landa (2014), menyebutkan *emphasis* adalah tekanan, penekanan pada suatu elemen desain, untuk menekankan pada elemen penting, atau dominan, dibandingkan dengan elemen desain lainnya untuk menciptakan sebuah hierarki visual. Terdapat beberapa cara untuk mencapai sebuah *emphasis* (hlm. 29-30) :

#### 1. *Isolation* (Isolasi)

Isolasi terhadap sebuah objek atau elemen desain, membuat perhatian akan terfokus pada elemen tersebut (perhatian terfokus : lebih banyak bobot visual).

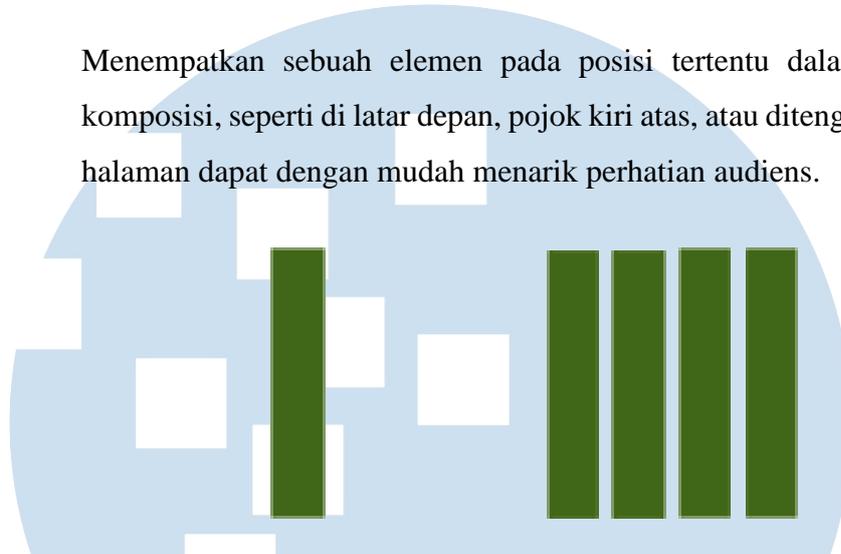


Gambar 2.5. *Emphasis through Isolation*

(Sumber : <https://thevirtualinstructor.com/blog/emphasis-a-principle-of-art>, 2018)

## 2. *Placement* (Penempatan)

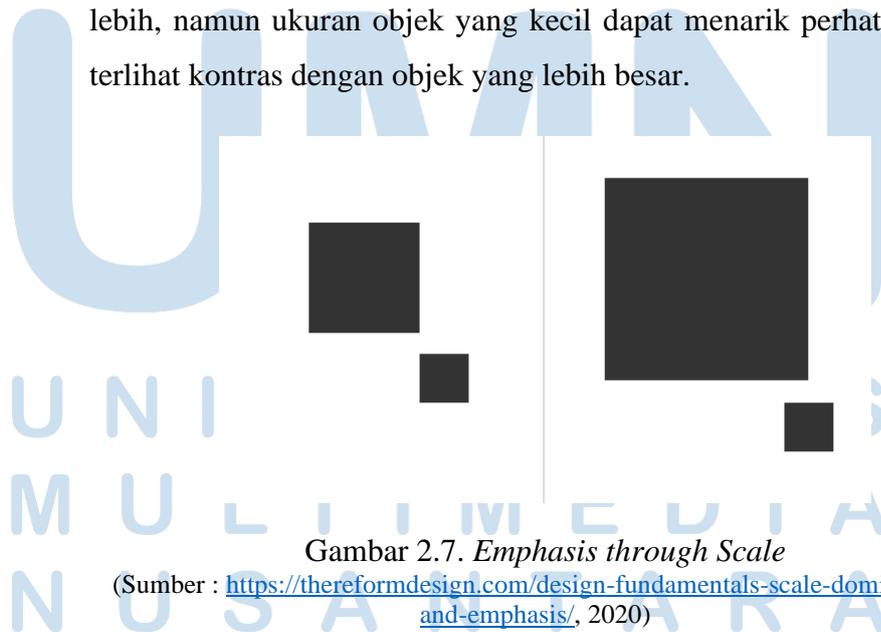
Menempatkan sebuah elemen pada posisi tertentu dalam sebuah komposisi, seperti di latar depan, pojok kiri atas, atau ditengah sebuah halaman dapat dengan mudah menarik perhatian audiens.



Gambar 2.6. *Emphasis through Placement*  
(Sumber : <http://skpgfinearts.com/Emphasis.html>, n.d.)

## 3. *Scale* (Skala)

Skala dari sebuah bentuk objek berperan penting dalam *emphasis* dan menciptakan ilusi kedalaman spasial. Jika digunakan secara efektif, dapat membuat elemen-elemen tampak bergerak maju atau mundur dalam sebuah halaman. Ukuran objek besar dapat menarik perhatian lebih, namun ukuran objek yang kecil dapat menarik perhatian jika terlihat kontras dengan objek yang lebih besar.



Gambar 2.7. *Emphasis through Scale*  
(Sumber : <https://thereformdesign.com/design-fundamentals-scale-dominance-and-emphasis/>, 2020)

#### 4. *Contrast* (Kontras)

Melalui kontras (seperti terang-gelap, halus-kasar, cerah-kusam), dapat menekankan beberapa elemen grafis diatas elemen yang lain. Kontras bergantung dan dibantu dengan ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan posisi.



Gambar 2.8. *Emphasis through Contrast*

(Sumber : <https://thevirtualinstructor.com/blog/emphasis-a-principle-of-art>, 2018)

#### 5. *Direction and Pointers* (Arahan dan Petunjuk)

Penggunaan elemen seperti panah dan petunjuk diagonal untuk mengarahkan penglihatan audiens kenapa mereka harus melihat.



Gambar 2.9. *Emphasis through Direction*

(Sumber : <https://www.gamedeveloper.com/art/applying-the-elements-of-design-and-principles-of-design-in-level-art>, 2011)

## 6. Diagrammatic Structures (Struktur Diagram)

Terdapat 3 struktur diagram :

### a. Struktur pohon (*Trees*)

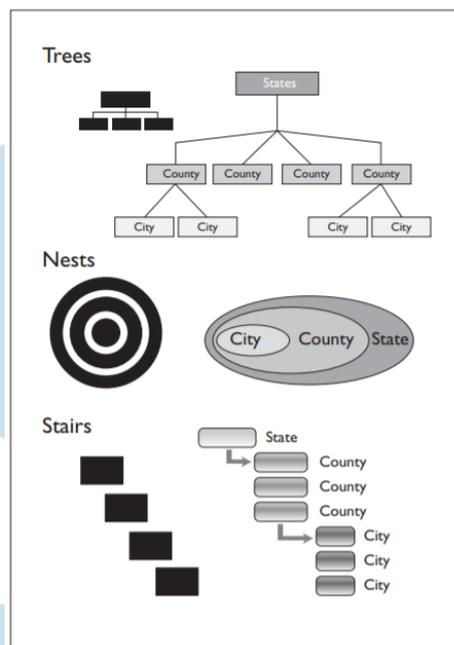
Susunan dengan sebuah bagian utama, dan sub-bab (cabang), seperti pohon.

### b. Struktur sarang (*Nests*)

Menggunakan *layering* (elemen utama berada di *layer* utama, yang lain bergerak di belakang), atau *containment* (elemen utama memiliki elemen yang lebih rendah).

### c. Struktur tangga (*Stairs*)

Untuk mengilustrasikan hierarki, dengan elemen utama diatas, dan elemen lain mengikuti dibawah seperti susunan anak tangga.



Gambar 2.10. Struktur Diagram

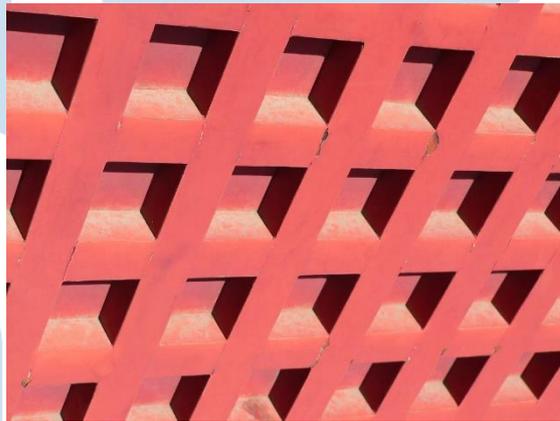
(Sumber : Landa, 2014)

#### 2.1.2.4 Rhytm (Ritme)

Landa (2014), menyebutkan *rhythm* (ritme) merupakan sebuah pengulangan yang kuat dan konsisten, pola elemen yang mengatur sebuah ritme mirip seperti ketukan dalam musik, yang menyebabkan penglihatan audiens untuk bergerak pada sekitar halaman. Beberapa faktor dapat berperan dalam ritme, warna, figur, tekstur, dan hubungan dasar, penekanan, dan keseimbangan. Kunci dalam membangun sebuah ritme pada desain adalah memahami perbedaan antara *Repetition* (Repetisi), dan *Variation* (Variasi) (hlm. 30-31).

##### 1. *Repetition* (Repetisi)

Repetisi terjadi saat dilakukan pengulangan satu atau beberapa elemen visual beberapa kali secara konsisten.



Gambar 2.11. *Repetition*

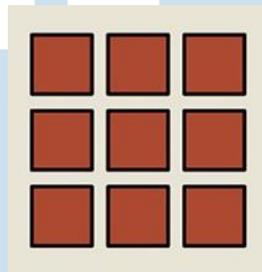
(Sumber : <https://www.interaction-design.org/literature/article/repetition-pattern-and-rhythm>, 2021)

##### 2. *Variation* (Variasi)

Variasi dapat terjadi dengan jeda atau modifikasi dalam pola, atau mengubah elemen seperti warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, dan bobot visual. Variasi menciptakan ketertarikan visual untuk menarik audiens dan memberikan elemen kejutan, namun terlalu banyak variasi dapat menghilangkan *beat* (ketukan) visual.

### 2.1.2.5 Unity (Kesatuan)

*Unity* (Kesatuan) merupakan perwujudan dari relasi semua elemen-elemen dalam sebuah desain secara keseluruhan, membentuk sesuatu yang lebih besar, dimana semua elemen desain yang terlihat seolah-olah saling terkait. Kesatuan komposisi bergantung pada *gestalt* (Bahasa Jerman untuk “bentuk”), yang menekankan pada persepsi bentuk sebagai keutuhan yang terorganisir.



Gambar 2.12. *Unity*

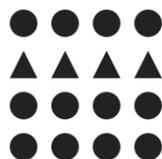
(Sumber : <https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962>, 2019)

### 2.1.2.6 Laws of Perceptual Organization

*Laws of Perceptual Organization* (Landa, 2014, hlm. 31-32) terdiri dari :

#### 1. *Similarity* (Kesamaan)

Elemen yang memiliki kemiripan karakteristik akan terlihat sebagai satu kelompok menyatu. Elemen dapat memiliki kemiripan dalam bentuk, warna, tekstur, dan arah.



#### **Similarity**

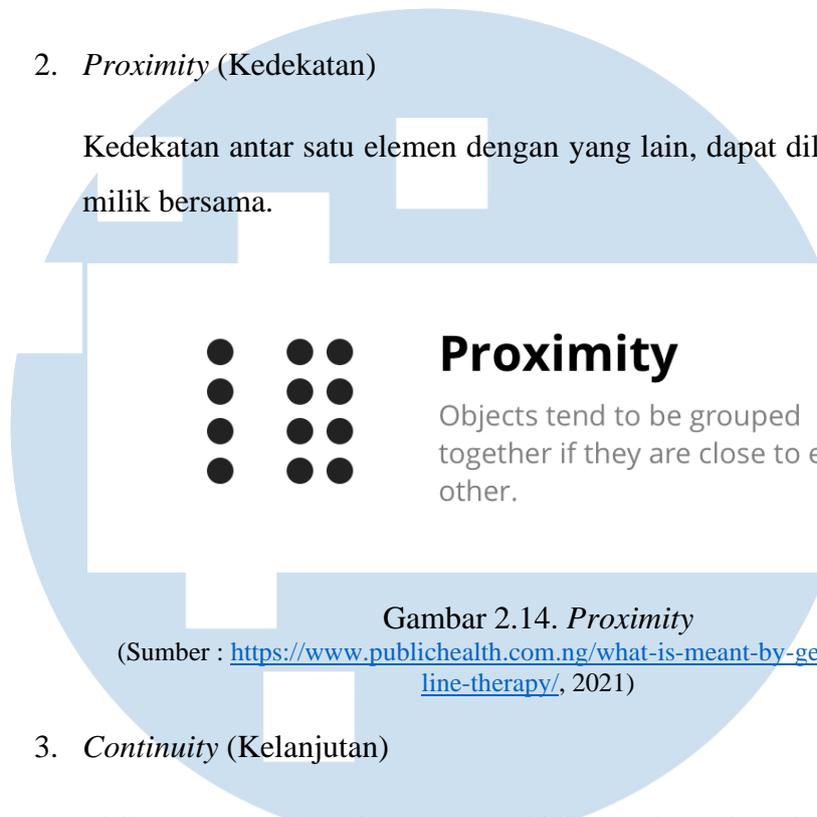
Objects tend to be grouped together if they are similar.

Gambar 2.13. *Similarity*

(Sumber : <https://www.publichealth.com.ng/what-is-meant-by-gestalt-in-time-line-therapy/>, 2021)

## 2. *Proximity* (Kedekatan)

Kedekatan antar satu elemen dengan yang lain, dapat dilihat sebagai milik bersama.

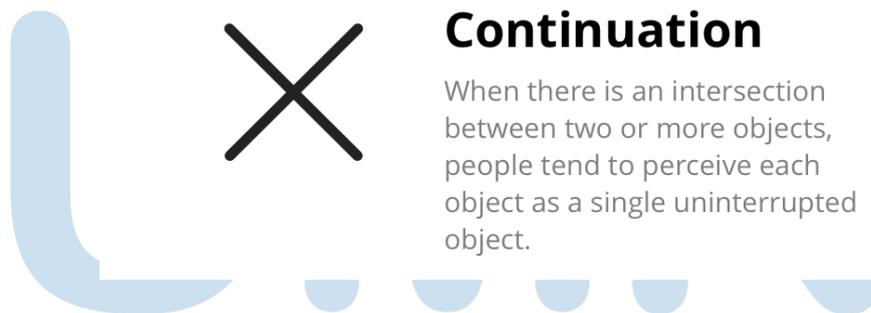


Gambar 2.14. *Proximity*

(Sumber : <https://www.publichealth.com.ng/what-is-meant-by-gestalt-in-time-line-therapy/>, 2021)

## 3. *Continuity* (Kelanjutan)

Titik potong antara elemen atau objek membuat tiap elemen-elemen tersebut terlihat sebagai satu objek.



Gambar 2.15. *Continuity*

(Sumber : <https://www.publichealth.com.ng/what-is-meant-by-gestalt-in-time-line-therapy/>, 2021)

## 4. *Closure* (Penutupan)

Kecenderungan pikiran untuk membentuk sebuah pola lengkap dari hubungan elemen individual.



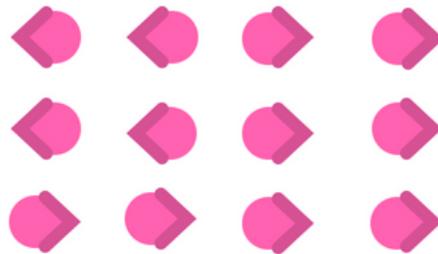
## Closure

Visual connection or continuity between sets of elements which do not actually touch each other in a composition.

(Sumber : <https://www.publichealth.com.ng/what-is-meant-by-gestalt-in-time-line-therapy/>, 2021)

### 5. *Common Fate* (Kesamaan Arah)

Elemen yang bergerak ke arah yang sama dianggap sebuah unit.

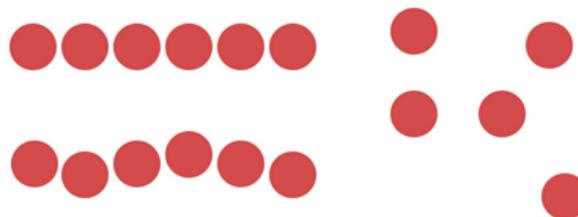


Gambar 2.17. *Common Fate*

(Sumber : <https://uxcam.com/blog/gestalt-principles/>, 2021)

### 6. *Continuing Line* (Garis Lanjutan)

Garis dilihat mengikuti jalur paling sederhana. Jika dua garis rusak, audiens akan melihat keseluruhan gerakan dibanding kerusakannya.



Gambar 2.18. *Continuing Line*

(Sumber : <https://uxcam.com/blog/gestalt-principles/>, 2021)

### 2.1.3 Elemen – Elemen Desain

Landa (2014, hlm. 16-24), menjabarkan elemen dalam desain grafis :

#### 2.1.3.1 Line (Garis)

*Line* (Garis) adalah titik yang memanjang, dianggap sebagai jalur dari titik yang bergerak dan merupakan sebuah tanda yang dibuat dengan sebuah alat visualisasi saat digambar pada sebuah permukaan. Garis lebih dikenali dari panjangnya ketimbang lebar, dan mempunyai fungsi komposisi dan komunikasi. Bentuk garis adalah lurus, melengkung, atau bersudut. Garis membimbing mata audiens kepada suatu arah, dan memiliki kualitas spesifik (garis dapat lembut atau tebal, halus atau kasar, tebal atau tipis, dan seterusnya).



Gambar 2.19. Penggunaan *line* dalam desain

(Sumber : <http://www.edgee.net/how-to-apply-the-elements-of-design-to-your-work-line/>, 2014)

#### 2.1.3.2 Shape (Bentuk)

*Shape* (Bentuk) pada dasarnya *flat*, yaitu 2D (dua dimensi) dan dapat diukur melalui tinggi dan lebar. Bagaimana sebuah bentuk digambar yang akan memberikan kualitas. Semua bentuk pada dasarnya dapat dibagi menjadi tiga penggambaran dasar, yakni persegi, segitiga, dan lingkaran. Masing-masing bentuk dasar mempunyai bentuk tiga dimensional seperti kubus, piramida, dan bola.



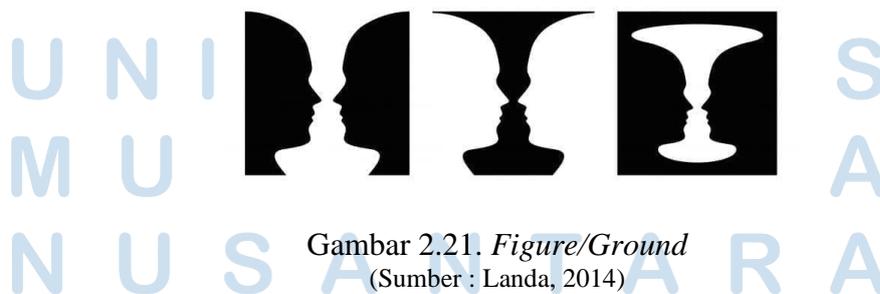
Gambar 2.20. Penggunaan *shape* dalam desain  
 (Sumber : <https://www.sitepoint.com/design-elements-shape/>, 2009)

### 2.1.3.3 Figure/Ground (Ruang positif – negatif)

*Figure/Ground* (ruang positif-negatif), adalah prinsip dasar persepsi visual yang mengacu hubungan dari bentuk, *figure to ground*, pada permukaan dua dimensional. *Figure*, atau bentuk positif adalah bentuk pasti, yang langsung terlihat sebagai sebuah bentuk. Bentuk-bentuk atau area yang terbuat diantara *figure* adalah *ground* atau bentuk negatif. Audiens lebih cenderung memperhatikan *figure* dibanding *ground*, namun *ground* adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari komposisi.

#### 1. *Figure/Ground Reversal* (Pembalikkan Figur)

Kadang, hubungan *figure/ground* bisa diatur untuk sama-sama mewakili baik sisi positif maupun sisi negatif. *Reversal*, atau pembalikkan ini tetap memberikan makna yang sama. Contoh *reversal* ini terdapat pada logo yin-yang dan pola dalam papan catur.



Gambar 2.21. *Figure/Ground*  
 (Sumber : Landa, 2014)

## 2. *Typographic Shapes* (Bentuk Tipografi)

*Figure/ground* yang terbentuk dari tipografi (bentuk dalam angka, huruf, dan tanda baca).

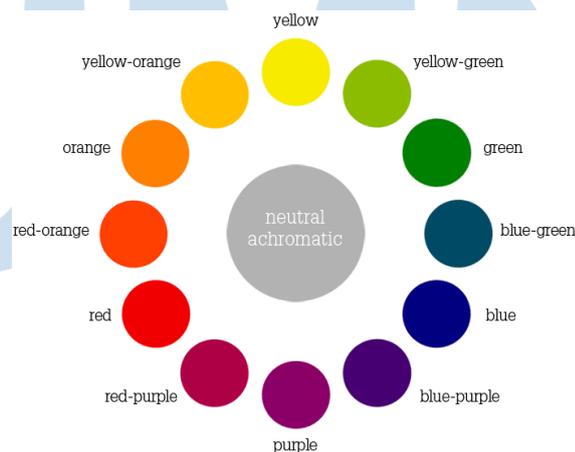


Gambar 2.22. *Figure/ground* dalam logo

(Sumber : <https://www.nicolavargiu.com/brand-identity-blog/5-gestalt-principles-in-logo-design>, 2019)

### 2.1.3.4 Color (Warna)

*Color* (Warna) adalah properti atau deskripsi dari energi cahaya, dengan cahaya, warna dapat terlihat. Cahaya akan dipantulkan disaat warna muncul pada permukaan benda di lingkungan. Disaat cahaya menuju suatu benda, cahaya akan sebagian diserap, dengan sisa cahaya yang tidak terserap dipantulkan. Cahaya yang dipantulkan tersebut adalah sebuah warna. Contohnya sebuah tomat yang menyerap semua cahaya kecuali merah, warna merah tersebut yang dipantulkan oleh cahaya.



Gambar 2.23. *Color*

(Sumber : [http://www.andreyavivaldi.com/HSAC\\_2011/COLOR/color-0.colorwheel.html](http://www.andreyavivaldi.com/HSAC_2011/COLOR/color-0.colorwheel.html), n.d.)

### 2.1.3.5 Texture (Tekstur)

*Texture* (Tekstur) merupakan kualitas sentuhan actual dari suatu permukaan, atau simulasi, atau representasi kualitas permukaan tersebut. Tekstur memiliki dua jenis, yaitu tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil dapat disentuh dan dirasakan secara fisik; juga disebut tekstur actual (nyata). Tekstur yang dibuat dengan tangan, dipindai dari tekstur asli, atau difoto adalah tekstur visual, dan merupakan sebuah ilusi dari tekstur nyata.



Gambar 2.24. Tekstur dalam iklan Chuppa Chups  
(Sumber : <https://medium.com/illumination/chupa-chups-lollipop-its-sugar-free-4392caf1f777>, 2020)

### 2.1.4 Teori Warna

Menurut Landa (2014, hlm. 19), *color* (warna) adalah elemen penting karena bersifat sangat kuat dan elemen desain yang provokatif. Warna memerlukan cahaya agar dapat kita lihat. Disaat cahaya menuju suatu benda, sebagian cahaya diserap, sedangkan sisa cahaya akan dipantulkan. Warna terlihat dari cahaya yang dipantulkan tersebut. Landa (2014), menyebutkan warna memiliki tata nama (*nomenclature*), sebagai berikut (hlm. 20) :

#### 1. *Hue* (Warna)

*Hue* adalah nama sebuah warna, yakni merah atau hijau, biru atau jingga. *Hue* dapat dianggap sebagai temperature hangat atau dingin dari sebuah warna.

Contoh dari warna hangat adalah warna merah, oranye, kuning, dan warna dingin adalah warna biru, hijau, ungu.



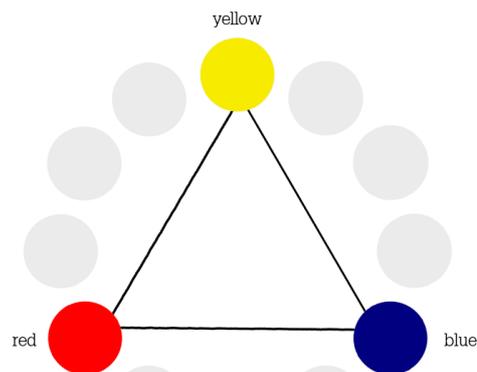
Gambar 2.25. *Warm & Cool colors*

(Sumber : <https://thevirtualinstructor.com/blog/warm-vs-cool-grays>, 2019)

Bleicher (2012, hlm. 67) membagi *hue* menjadi 3 kategori warna dalam sebuah lingkaran warna, yakni :

a. *Primary* (Primer)

Merupakan warna utama (merah, biru, kuning). Warna berikut dinamakan primer karena warna ini tidak dapat dipecah lebih jauh dan merupakan bahan utama yang membuat semua warna lain.

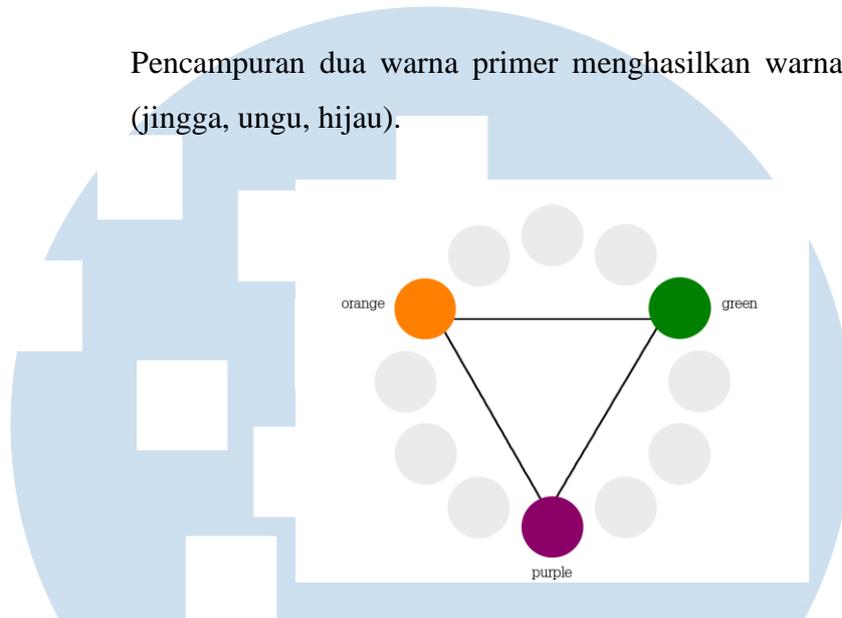


Gambar 2.26. *Primary color*

(Sumber : [http://www.andreyavivaldi.com/HSAC\\_2011/COLOR/color-0.colorwheel.html](http://www.andreyavivaldi.com/HSAC_2011/COLOR/color-0.colorwheel.html), n.d.)

b. *Secondary* (Sekunder)

Pencampuran dua warna primer menghasilkan warna sekunder (jingga, ungu, hijau).

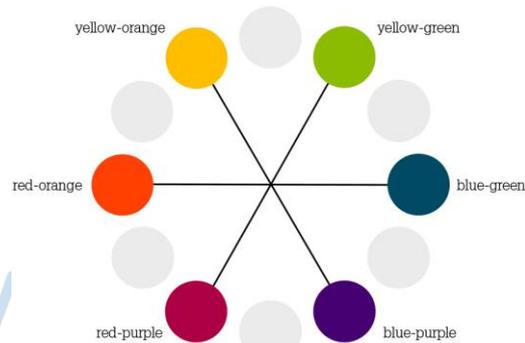


Gambar 2.27. *Secondary color*

(Sumber : [http://www.andreyavivaldi.com/HSAC\\_2011/COLOR/color-0.colorwheel.html](http://www.andreyavivaldi.com/HSAC_2011/COLOR/color-0.colorwheel.html), n.d.)

c. *Tertiary* (Tersier)

Pencampuran warna primer dan sekunder menghasilkan warna tersier, seperti merah-oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, dan merah-ungu.



Gambar 2.28. *Tertiary color*

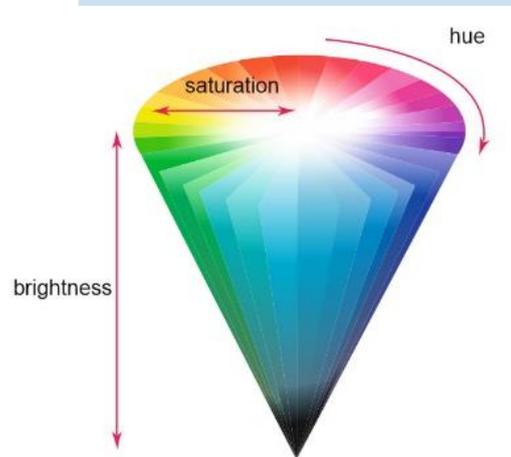
(Sumber : [http://www.andreyavivaldi.com/HSAC\\_2011/COLOR/color-0.colorwheel.html](http://www.andreyavivaldi.com/HSAC_2011/COLOR/color-0.colorwheel.html), n.d.)

## 2. *Value* (Nilai)

*Value* mengacu pada tingkat luminositas, terang atau gelap, dari sebuah warna. Terdapat dua warna netral yang digunakan, yaitu hitam dan putih. Campuran warna dengan putih adalah *tint*, dan campuran warna dengan hitam adalah *shade*.

## 3. *Saturation* (Kejenuhan)

*Saturation* mengacu pada tingkat *brightness* (kecerahan), atau *dullness* (kekusaman) dari sebuah *color* (warna).



The hue, saturation, brightness cone  
© Gil Dekel PoeticMind.co.uk

Gambar 2.29. *Hue, Value, Saturation*

(Sumber : <https://www.poeticmind.co.uk/research/hue-saturation-brightness-hsb/>, 2016)

### 2.1.4.1 Psikologi Warna

Eiseman (2017, hlm. 36-74), menjelaskan bahwa warna selalu menyampaikan suasana hati yang melekat pada perasaan atau reaksi manusia. Setiap warna memiliki arti yang dirasakan secara inheren, atau dipelajari melalui asosiasi dan/atau pengkondisian, yang memungkinkan seseorang untuk mengenali pesan dan makna yang disampaikan.

Psikologi warna dapat terlihat sebagai berikut :

1. *Red* (Merah)

Penggunaan warna merah memberikan kesan adrenalin, cinta, dominasi, determinasi, gairah, keberanian, kekuatan, keanggunan, perlindungan, revolusi, semangat, sensualitas.

2. *Blue* (Biru)

Penggunaan warna biru memberikan kesan bijaksana, iman, inspirasi, moderasi, keteguhan, kejujuran, kebenaran, protektif, reflektif, setia, tenang.

3. *Green* (Hijau)

Penggunaan warna hijau memberikan kesan alam, akhlak, kebaikan, kebangkitan, kesuburan, menyegarkan, natural, pembaruan, restorasi.

4. *Yellow* (Kuning)

Penggunaan warna kuning memberikan kesan baik, ekspresif, hangat, harapan, intuisi, kebahagiaan, kecurigaan, komunikatif, optimistik, tantangan

5. *Orange* (Jingga)

Penggunaan warna jingga memberikan kesan energetik, hangat, impulsif, non-agresif, kesenangan, optimistik, ramah, spontan, semangat.

6. *Purple* (Ungu)

Penggunaan warna ungu memberikan kesan arogan, agung, kecanggihan, mahal, megah, mistik, mempesona, misteri, nostalgia, rendah hati, unggul.

### 2.1.5 Logo

Menurut Landa (2014, hlm. 247), logo adalah sebuah simbol pengenal yang unik. Berdasarkan dari kata “logotype”, istilah logo adalah yang paling diterima secara umum. Logo merupakan sebuah simbol, tanda, merk, pengenal, atau *trademark*. Memberikan pengenalan secara langsung, sebuah logo mewakili dan menunjukkan semua dari merk, grup, atau seseorang.

Kategori dalam sebuah logo yakni :

1. *Logotype*

Penjabaran nama merk dalam tipografi atau *lettering* yang unik.

2. *Lettermark*

Logo yang dibuat menggunakan inisial dari nama merk.

3. *Symbol*

Visual bergambar, abstrak, nonrepresentasional.

4. *Character Icon*

Sebuah karakter yang merepresentasikan kepribadian dari merk, gerakan, atau grup.

5. *Combination Mark*

Merupakan kombinasi dari kata-kata dan simbol.

6. *Emblem*

Sebuah gabungan dari kata-kata dan visual yang terlihat bersama, dan tidak terpisah.



Gambar 2.30. Beberapa logo terkenal di dunia  
 (Sumber : <https://www.adweek.com/brand-marketing/heres-what-most-popular-brands-logos-have-common-165884/>, 2015)

### 2.1.6 Tipografi

Menurut Landa (2014), tipografi merupakan desain bentuk huruf dan pengaturannya dalam ruang dua dimensi (cetak dan berbasis layar) dan ruang waktu (*motion* dan media interaktif). Sebuah tipografi harus *readable* dan *legible*, agar konten dapat mudah dimengerti (hlm. 44-51) :

#### 1. *Readability*

Memastikan *readability* membuat keterbacaan teks mudah, dan dapat dinikmati sekaligus menarik

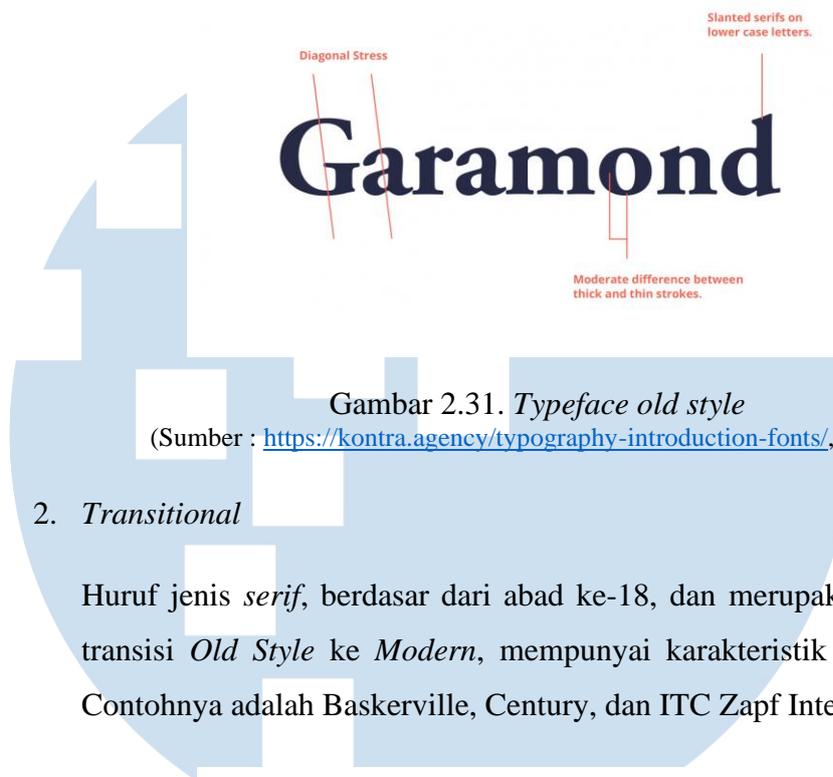
#### 2. *Legibility*

*Legibility* terkait dengan seberapa mudah seseorang dapat mengenal huruf dalam sebuah *typeface*, dan karakteristik berbeda dari masing-masing bentuk huruf.

#### 2.1.6.1 Klasifikasi Typeface

##### 1. *Old style*

Huruf jenis Romawi, diperkenalkan di akhir abad ke-15. Memiliki karakteristik huruf bersudut, *bracketed serifs*, dan *biased stress*. Beberapa contoh adalah Carlson, Garamond, dan Times New Roman.



Gambar 2.31. *Typeface old style*  
 (Sumber : <https://kontra.agency/typography-introduction-fonts/>, 2017)

## 2. *Transitional*

Huruf jenis *serif*, berdasar dari abad ke-18, dan merupakan sebuah transisi *Old Style* ke *Modern*, mempunyai karakteristik keduanya. Contohnya adalah Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.



Gambar 2.32. *Typeface transitional (tengah)*  
 (Sumber : <https://kontra.agency/typography-introduction-fonts/>, 2017)

## 3. *Modern*

Jenis huruf *serif*, dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19, dengan bentuk yang lebih geometris, ketimbang dengan *typeface Old Style*. Berkarakteristik kontras garis tebal-tipis terbesar, *vertical stress*, dan paling simetris dari semua *typeface* Romawi. Contohnya adalah Bodoni, Didot, dan Waldaum.



Gambar 2.33. *Typeface modern*

(Sumber : <https://kontra.agency/typography-introduction-fonts/>, 2017)

#### 4. *Slab serif*

Jenis huruf *serif* yang ditandai dengan *serif* berat seperti lempengan, serif balok dan tebal. *Slab Serif* diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contohnya adalah Bookman, Clarendon, dan Memphis.



Gambar 2.34. *Typeface slab serif*

(Sumber : <https://kontra.agency/typography-introduction-fonts/>, 2017)

#### 5. *Sans serif*

Jenis huruf yang ditandai dengan tidak adanya serif (kait), diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contohnya adalah Franklin Gothic, Futura, Gotham, dan Helvetica.



Gambar 2.35. Klasifikasi *typeface sans serif*  
 (Sumber : <https://kontra.agency/typography-introduction-fonts/>, 2017)

## 6. Gothic

Jenis huruf yang didasarkan dari bentuk surat manuskrip di abad ke-13 sampai ke-15. Karakteristik dari *Gothic* yakni bobot *stroke* berat dan huruf *condensed*, dengan sedikit *curve*. Contohnya adalah Fraktur, Rotunda, dan Textura.



Gambar 2.36. *Typeface gothic (blackletter)*  
 (Sumber : <https://creativepro.com/typetalk-type-classifications/>, n.d.)

## 7. *Script*

Jenis huruf yang mirip tulisan tangan. Bentuk huruf biasa miring, sering digabungkan. Contohnya adalah Bickham Script, Edwardian Script, dan Snell Roundhand.



*Bickham Script*  
*Edwardian Script*  
*Snell Roundhand*



→ *Belmo*

Gambar 2.37. *Typeface script (formal)*

(Sumber : <https://creativepro.com/typetalk-type-classifications/>, 2015)

## 8. *Display*

*Typeface* yang digunakan sebagai *headline* dan judul, sulit dibaca sebagai tipe teks. Seringkali berbentuk rumit, dihias, atau buatan tangan. Contohnya adalah Broadway, dan Curlz.



**Display**

Gambar 2.38. *Typeface display*

(Sumber : <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification>, 2018)

### 2.1.7 Grid

Menurut Landa (2014, hlm.158-162), *grid* adalah sebuah panduan, struktur komposisi modular horisontal dan vertikal yang membagi format menjadi *columns* dan *margin*.

*Grid* berperan menyusun visual dan konten pada buku, editorial, koran, majalah, *website*, dan sebagainya. *Grid* dapat membantu menyimpan waktu dalam menyusun konten, memberi kerangka struktur yang memberikan kontinuitas, kesesuaian, keteraturan, dan visual *flow* dibanyak halaman cetak atau digital.

Tondreau (2019), menyebutkan bahwa komponen-komponen utama dalam sebuah *grid* terdiri dari (hlm. 10) :

1. *Columns* (Kolom)

Wadah vertikal yang menyimpan jenis atau gambar. Lebar dan jumlah kolom dalam satu halaman bisa bervariasi, bergantung dari jenis konten.

2. *Flowlines* (Garis alir)

Keselarasan yang memecah ruang menjadi pita horisontal. Bukan garis aktual, *flowlines* adalah metode menggunakan ruang dan elemen untuk membantu pembaca di seluruh halaman.

3. *Modules* (Modul)

Divisi individu, dipisahkan oleh konsisten ruang, menyediakan sebuah *grid* yang berulang dan diatur dengan hati-hati. Menggabungkan modul dapat membuat kolom dan baris dari berbagai ukuran.

4. *Margins* (Margin)

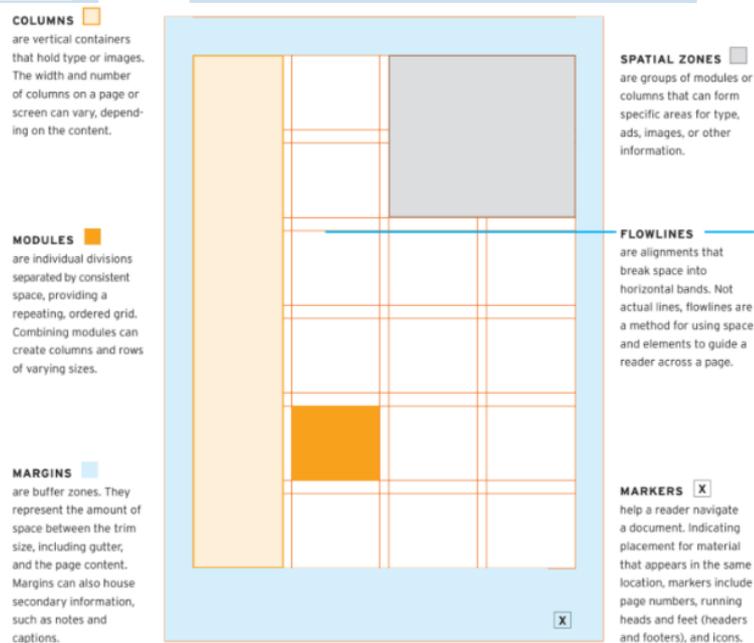
Sebuah zona penyangga, margin mewakili jumlah ruang antara ukuran *trim*, termasuk *gutter*, dan konten sebuah halaman. Margin dapat menampung informasi sekunder, seperti catatan dan keterangan.

## 5. *Markers* (Penanda)

Membantu pembaca menavigasi sebuah dokumen. Menunjukkan penempatan bahan yang muncul pada tempat yang sama (nomor halaman, *header*, *footer*, dan ikon).

## 6. *Spatial zone* (Zona spasial)

Kelompok modul atau kolom yang dapat dibentuk daerah tertentu untuk *type*, iklan, gambar, atau informasi lain.

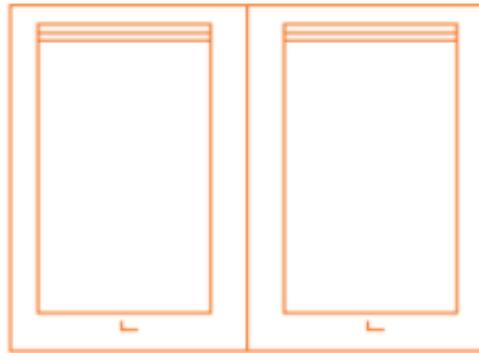


Gambar 2.39. Komponen dalam sebuah *grid*  
(Sumber : Tondreau, 2019)

Tondreau (2019), menyebutkan terdapat beberapa jenis struktur *grid*, yakni (hlm. 11) :

### 1. *Single – column grid*

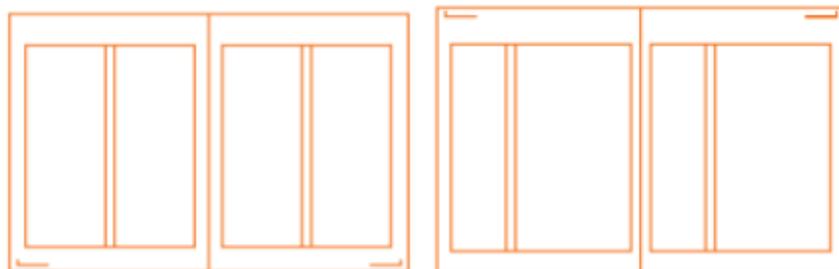
*Single-column grid* dipakai untuk teks yang berjalan terus menerus, contohnya esai, laporan, atau buku. Blok dari teks adalah fitur utama dalam halaman, menyebar, atau layar perangkat.



Gambar 2.40. *Single-column grids*  
(Sumber : Tondreau, 2019)

## 2. *Two – column grid*

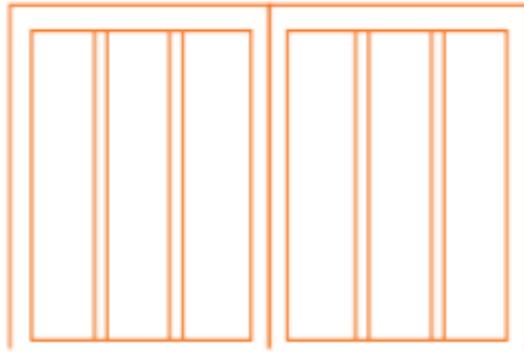
*Two-column grid* dipakai dalam mengontrol banyak teks atau digunakan untuk menyampaikan berbagai jenis informasi pada kolom terpisah. *Two-column grid* disusun dengan kolom yang sama lebar atau tidak sama lebar. Dalam proporsi ideal, jika satu kolom lebih lebar dari kolom lain, kolom yang lebih lebar adalah dua kali lebar dari kolom yang sempit.



Gambar 2.41. *Two-column grids*  
(Sumber : Tondreau, 2019)

## 3. *Multi – column grids*

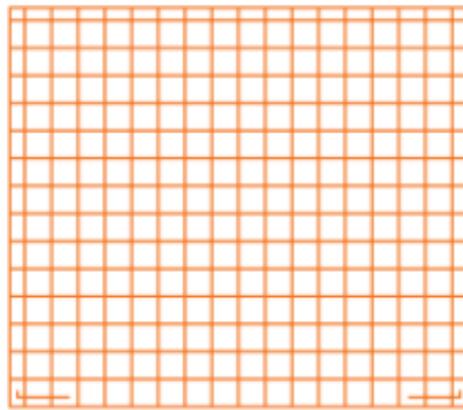
*Multi-column grids* memiliki fleksibilitas lebih besar dibanding *single* dan *two-column grid*. Menggabungkan beberapa kolom dari variasi lebar dan berguna untuk majalan dan *website*.



Gambar 2.42. *Multi-column grids*  
(Sumber : Tondreau, 2019)

#### 4. *Modular grids*

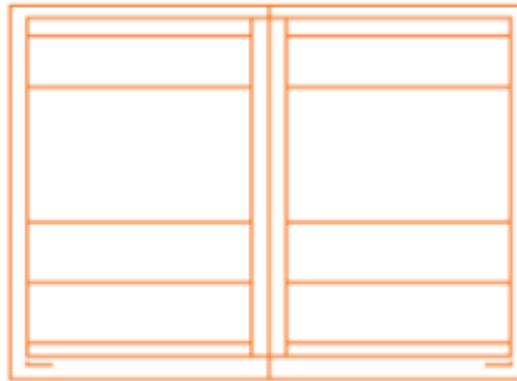
*Modular grids* paling baik digunakan mengendalikan jenis informasi kompleks seperti terlihat dalam kalender, koran, grafik, dan tabel. Menggabungkan kolom horisontal dan vertikal, yang mengatur struktur menjadi potongan – potongan ruang lebih kecil.



Gambar 2.43. *Modular grids*  
(Sumber : Tondreau, 2019)

#### 5. *Hierarchical grids*

*Hierarchical grids* membagi halaman menjadi zona. Banyak *hierarchical grids* tersusun dari kolom horisontal.



Gambar 2.44. *Hierarchical grids*  
(Sumber : Tondreau, 2019)

## 2.2 Board Game

Menurut kamus Merriam-Webster, *board game* adalah permainan yang dimainkan dengan menempatkan atau memindahkan benda dalam sebuah papan.

### 2.2.1 Jenis – Jenis Board Game

*Board Game* memiliki berbagai jenis, karena *board game* merupakan permainan yang dibuat dan dimainkan untuk berbagai kalangan. Maka dari itu, perancangan sebuah boardgame memiliki berbagai jenis konten dan tema sesuai dengan kebutuhan. Jenis-jenis *board game* dapat dilihat sebagai berikut (Tousignant, 2021) :

#### 1. *Abstract* (Abstrak)

Permainan yang memiliki sedikit atau tanpa tema. Permainan abstrak menampilkan desain dan mekanisme sederhana dan biasanya menampilkan informasi sempurna dengan sedikit atau tanpa unsur keberuntungan atau keacakan.

Permainan ini mengandalkan keterampilan pemain dan menampilkan strategi dan atau taktik tingkat tinggi. Contoh permainan papan *abstract* adalah catur, *go*, dan *shobu*.



Gambar 2.45. Permainan papan “Shobu”

(Sumber : <https://www.dicebreaker.com/categories/board-game/how-to/board-game-types-explained>, n.d.)

## 2. *Card games* (Permainan kartu)

Permainan yang menggunakan kartu hampir secara eksklusif. Beberapa permainan kartu dapat menampilkan penggunaan papan. Papan tersebut berfungsi menjadi tempat untuk meletakkan kartu agar memenuhi syarat sebagai permainan kartu. Contoh permainan kartu adalah *Magic : The Gathering*.



Gambar 2.46. Permainan kartu “*Magic : The Gathering*”

(Sumber : <https://boardgamegeek.com/boardgame/463/magic-gathering>, n.d.)

## 3. *Children’s game* (Permainan anak-anak)

Game yang dirancang khusus untuk dimainkan oleh anak-anak. Banyak permainan anak-anak dimaksudkan untuk mendidik sekaligus menghibur, mengajarkan apa saja mulai dari konsep dasar seperti bergiliran atau berhitung hingga permainan yang dimaksudkan untuk

mengajari pemain tentang topik tertentu. Contoh permainan papan anak – anak adalah *PitchCar* dan *Zingo!*.



Gambar 2.47. Permainan anak-anak “Zingo!”  
(Sumber : <https://boardgamegeek.com/boardgame/12616/zingo>, n.d.)

#### 4. *Educational* (Edukasi)

Permainan edukatif yang dimaksudkan untuk mengajari pemain tentang sesuatu (seperti subjek tertentu, memahami sebuah peristiwa atau budaya tertentu, atau mempelajari keterampilan) seiring proses bermain. Tidak semua permainan edukasi ini dikhususkan sebagai permainan untuk anak. Contoh permainan papan edukasi adalah *Oceans* dan *Evolution*.



Gambar 2.48. Permainan edukasi “Evolution”  
(Sumber : <https://boardgamegeek.com/boardgame/155703/evolution>, n.d.)

#### 5. *Memory* (Ingatan)

Permainan dimana pemain diharuskan untuk mengingat hal-hal yang terungkap dalam game dan menggunakan informasi tersebut untuk mengambil keputusan nantinya. Permainan memori sering kali juga

merupakan game deduksi meskipun tidak selalu. Contoh permainan ingatan adalah *Picture Bingo* dan *What's Missing?*.



Gambar 2.49. Permainan ingatan “*What's Missing?*”  
(Sumber : <https://boardgamegeek.com/image/212711/whats-missing>, n.d.)

#### 6. *Party game* (Permainan kelompok)

Permainan yang memungkinkan banyak pemain untuk bermain sekaligus, di mana interaksi sosial adalah aspek kunci dan tujuan utama permainan. Permainan ini mudah diajarkan, menampilkan aturan permainan yang sederhana dan *gameplay* yang sangat mudah untuk diakses. Permainan ini juga sering memiliki waktu bermain yang lebih pendek. Contoh permainan kelompok adalah *Codenames* dan *Concept*.



Gambar 2.50. Permainan kelompok “*Concept*”  
(Sumber : <https://boardgamegeek.com/boardgame/147151/concept>, n.d.)

### 7. *Puzzle games* (Permainan teka-teki)

Permainan di mana pemain harus memecahkan sebuah teka-teki. Permainan teka-teki dapat menjadi permainan yang kooperatif, di mana semua orang bekerja sama untuk memecahkan sebuah teka-teki. Contoh permainan teka – teki adalah *Azul* dan *Patchwork*.



Gambar 2.51. Permainan teka-teki “Azul”

(Sumber : <https://boardgamegeek.com/boardgame/230802/azul>, n.d.)

### 8. *Real – time*

Permainan di mana pemain dimaksudkan untuk melakukan sesuatu dalam batas waktu yang ketat. Permainan ini melibatkan pemain mencoba menyelesaikan sesuatu sebelum pemain lain atau permainan dengan batas waktu di mana pemain harus berhenti bermain atau dihukum ketika waktu habis. Contoh permainan *real-time* adalah *KLASK* dan *Telestration*.

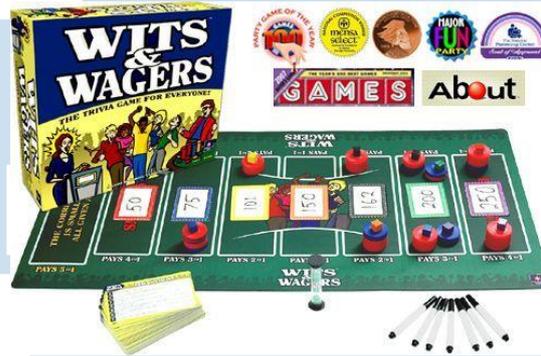


Gambar 2.52. Permainan *real – time* “KLASK”

(Sumber : <https://boardgamegeek.com/boardgame/165722/klask>, n.d.)

## 9. *Trivia*

Permainan yang menguji pengetahuan pemain tentang subjek atau rentang subjek tertentu, sering kali berfokus pada fakta yang menarik tetapi tidak penting. Contoh permainan *trivia* adalah *Wits & Wagers* dan *Fauna*.

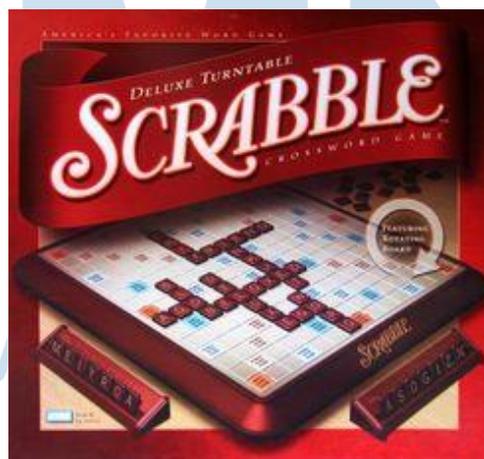


Gambar 2.53. Permainan *trivia* “*Wits & Wagers*”

(Sumber : <https://boardgamegeek.com/boardgame/20100/wits-wagers>, n.d.)

## 10. *Word game* (Permainan Kata)

Permainan di mana pemain ditantang pada kosakata dan pengetahuan pemain tentang kata-kata dan interaksinya. Contoh permainan kata adalah *Scrabble* dan *Letter Jam*.



Gambar 2.54. Permainan kata “*Scrabble*”

(Sumber : <https://boardgamegeek.com/boardgame/320/scrabble>, n.d.)

## 2.2.2 Perancangan Board Game

Menurut Adams (2014), perancangan *game* merupakan sebuah *craft*, yang menggabungkan elemen estetika dan fungsional. Dari hal tersebut, perancangan sebuah *game* tidak terikat oleh standar ketat dan metode formal. Perancangan *game* membutuhkan kreativitas dan perencanaan yang matang (hlm. 46-47).

Berikut adalah metode perancangan sebuah *board game* yang digunakan oleh Slack (2017, hlm. 20-211) :

1. Memulai dan menghasilkan ide

Perancangan sebuah *board game* dimulai dengan memikirkan dan mengumpulkan ide-ide yang akan digunakan dalam pembuatan. Pencarian ide dapat dilakukan dengan mencari inspirasi dimana saja dan menyiapkan media tulis, dikarenakan sebuah ide yang baik bisa datang kapan saja dan sebaiknya langsung ditangkap sebelum menghilang.

2. Menetapkan *mindset* (pola pikir)

Menetapkan pola pikir yang baik untuk diri sendiri dengan fokus, konsistensi, dan memberikan sebelum mendapatkan (membantu orang lain). Pola pikir tersebut akan membantu pengerjaan *board game* menjadi lebih *rewarding* dan berjalan lancar.

3. Melakukan pertimbangan dan menetapkan elemen kunci

Hal penting pada awal pembuatan *board game* adalah mengetahui visi untuk *board game* yang akan dibuat. Mempertimbangkan dan memahami elemen kunci seperti *feeling* dan *experience* yang ingin diberikan melalui *board game* kepada pemain adalah hal krusial dalam pembuatan dan diperlukan kesiapan untuk melakukan banyak perubahan.

4. Mendesain *board game* dan melakukan *playtesting*

Pembuatan desain *board game* dilakukan dengan memulai simpel dari awal, berfokus kepada *experience* dan apakah mekanik yang dibuat dapat berfungsi, dan tidak menghabiskan terlalu banyak waktu terlebih dahulu untuk desain. *Board game* juga sebaiknya lebih cepat berada di meja (fisik) untuk dapat melakukan *playtesting*.

5. Menyelesaikan pembuatan *board game*

Dalam tahap ini, terdapat hal yang harus diperhatikan untuk menetapkan bahwa sebuah *board game* sudah “selesai”. Beberapa hal tersebut yakni *feedback* yang minim untuk pengembangan, *experience* yang konsisten, dan *look and feel* dari *board game*. *Board game* sebaiknya ditargetkan “selesai”, bukan “sempurna”. Jika hal berikut sudah dicapai, *prototyping* dapat dilakukan.

6. Menerbitkan *board game* yang telah selesai

Setelah *board game* selesai, terdapat beberapa pilihan yang dapat diambil untuk langkah selanjutnya (penerbitan) :

- a. Mempromosikan kepada *publisher*
- b. Menerbitkan sendiri (baik menerbitkan secara langsung, atau melalui *crowdfunding*)
- c. Menerbitkan secara *print-on-demand*, *print and play*, atau dimainkan oleh teman dan keluarga.

### 2.2.3 Manfaat Board Game

Selain berfungsi sebagai media hiburan, *board game* memiliki berbagai manfaat lain. Beberapa dari banyak manfaat tersebut adalah sebagai berikut (Stephenson, 2019) :

1. Mendekatkan sesama

*Board game* merupakan permainan yang dimainkan dua orang atau lebih. Salah satu dasar dari sebuah *board game* adalah kerjasama, dan membutuhkan keterlibatan pemain dan kerja tim. Hal ini dapat memperkuat hubungan dengan satu sama lain.

2. Meningkatkan fungsi otak

Bermain merangsang area otak yang bertanggung jawab untuk memori dan proses berpikir kompleks untuk segala usia. Berpartisipasi dalam permainan membantu kemampuan kognitif penting, seperti mengambil keputusan, pemikiran strategi, dan pemecahan masalah.

3. Melatih kesabaran

Untuk menjadi pemenang, dibutuhkan kesabaran. Hal tersebut dipelajari dalam permainan *board game* dengan cara yang tidak membuat stres dan menyenangkan.

4. Meningkatkan kreativitas dan percaya diri

Bermain *board game* membantu menampilkan sisi kepribadian kreatif dengan cara yang tidak intrusif, dan bermanfaat bagi individu yang kurang percaya diri (pemalu). Bermain *board game* membantu mengembangkan lebih kuat rasa individualitas dan kreativitas. Hal ini mengarah pada harga diri yang lebih besar dan perasaan diikutsertakan dan diperhatikan.

5. Memberi kebahagiaan

Bermain *board game* memicu pelepasan *endorphin*, yaitu bahan kimia “rasa nyaman” alami tubuh. Hormone ini membuat seseorang merasa ceria, penuh kasih, dan puas.

## 2.3 Tunagrahita (Disabilitas Intelektual)

Disabilitas intelektual (*Intellectual disability*) merupakan fungsi intelektual dibawah rata-rata dan ada sejak lahir atau masa awal bayi. Disabilitas berikut dapat bersifat genetik, atau akibat dari kelainan yang mengganggu otak. Penyandang disabilitas intelektual memiliki kemampuan intelektual yang secara signifikan dibawah rata-rata, yang cukup berat dan mengakibatkan keterbatasan kemampuan mereka dalam mengatasi satu atau lebih bidang kehidupan sehari-hari yang normal (keterampilan adaptif) sedemikian rupa sehingga penyandang disabilitas intelektual membutuhkan dukungan berkelanjutan (Sulkes, 2020).

Kemampuan adaptif dapat dikategorikan dalam beberapa bidang, termasuk (Sulkes, 2020) :

1. *Conceptual area* (Area konseptual)

Kemampuan area konseptual mencakup kemampuan dalam memori (ingatan), membaca, menulis, dan menghitung.

2. *Social area* (Area sosial)

Kemampuan area sosial mencakup kesadaran akan pikiran dan perasaan dari orang lain, keterampilan interpersonal, dan penilaian sosial.

3. *Practical area* (Area praktikal)

Kemampuan area praktikal mencakup perawatan diri, organisasi tugas (untuk bekerja atau sekolah), pengelolaan uang, kesehatan dan keamanan.

### 2.3.1 Gejala Tunagrahita

Menurut Johnson (2019), gejala disabilitas intelektual dapat bervariasi berdasarkan tingkat kecacatan anak, termasuk :

1. Masalah memori (ingatan)
2. Ketidakmampuan berpikir logika
3. Masalah dalam menjalani edukasi dan belajar
4. Masalah dalam komunikasi dan berbicara secara jelas
5. Perilaku kekanak-kanakan
6. Ketidakmampuan untuk menjalani hidup secara independen, karena masalah komunikasi, merawat diri, atau berinteraksi

Anak yang memiliki disabilitas intelektual juga dapat mengamali beberapa masalah dalam perilaku, seperti kesulitan untuk fokus, mencari perhatian, ketergantungan, agresi, keras kepala, rendah percaya diri, penarikan diri dari interaksi sosial, dan gangguan psikotik (Johnson, 2019).

### **2.3.2 Klasifikasi Level Tunagrahita**

Disabilitas intelektual dibagi menjadi 4 tingkat, dipertimbangkan melalui tingkat IQ anak dan penyesuaian sosial (Johnson, 2019), seperti berikut :

#### *1. Mild intellectual disability*

Disabilitas intelektual level ringan ditandai dengan beberapa gejala sebagai berikut :

- a. Butuh waktu lama untuk belajar berbicara, namun dapat berkomunikasi begitu mengetahui caranya
- b. Mandiri sepenuhnya dalam merawat diri saat bertambah tua
- c. Memiliki gangguan dalam membaca dan menulis
- d. Ketidakdewasaan sosial
- e. Rentang IQ berada di angka 50-69

## 2. *Moderate intellectual disability*

Disabilitas intelektual level sedang ditandai dengan beberapa gejala sebagai berikut :

- a. Lambat dalam memahami dan menggunakan bahasa, dan dapat mengalami kesulitan dalam berkomunikasi
- b. Dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung dasar
- c. Secara general tidak mampu untuk hidup sendiri
- d. Rentang IQ berada di angka 35-49

## 3. *Severe intellectual disability*

Disabilitas intelektual level berat ditandai dengan beberapa gejala sebagai berikut :

- a. Gangguan motorik yang terlihat
- b. Kerusakan parah pada, atau perkembangan sistem saraf.
- c. Rentang IQ berada di angka 20-34

## 4. *Profound intellectual disability*

Disabilitas intelektual level berat ditandai dengan beberapa gejala sebagai berikut :

- a. Tidak mampu mengikuti atau memahami instruksi
- b. Kemungkinan imobilitas fisik
- c. Tidak mampu untuk merawat kebutuhan diri sendiri, dan membutuhkan bantuan konstan dan supervisi
- d. IQ lebih rendah dari angka 20

Berikut adalah tabel klasifikasi level tunagrahita menurut DSM (*Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorders*) dan AAMR (*American Association of Mental Retardation*) :

DSM – IV – TR		AAMR	
<b>Mild</b>	<b>55 to 69</b>	<b>Mild</b>	<b>51 to 75</b>
<b>Moderate</b>	<b>40 to 54</b>	<b>Severe</b>	<b>&lt;50</b>
<b>Severe</b>	<b>25 to 39</b>	These levels are based on more natural criteria, ie, the increased likelihood of: <ul style="list-style-type: none"> <li>- An identifiable cause</li> <li>- Comorbid health, behavior, and psychiatric disorders</li> <li>- The inability to benefit from formal academic training</li> <li>- Parental burn-out</li> <li>- A need for guardianship as an adult in persons with severe MR</li> </ul>	
<b>Profound</b>	<b>&lt;24</b>		
The vast majority of children have MR in the mild range.			
Actual number scores vary +/- 5 points			

Tabel 2.1. Tabel klasifikasi level tunagrahita  
(Sumber : Walker & Johnson, 2006)

### 2.3.3 Metode Belajar

Menurut American Addiction Centers (n.d.), metode belajar untuk individu dengan tunagrahita (disabilitas intelektual) bisa mendapatkan manfaat dari strategi pengajaran yang digunakan untuk mengajarkan individu dengan disabilitas lainnya, seperti ketidakmampuan belajar, gangguan defisit perhatian atau hiperaktivitas, dan autisme. Berikut adalah beberapa strategi untuk pembelajaran disabilitas intelektual :

#### 1. Memecah pembelajaran menjadi langkah-langkah kecil

Setiap tugas atau pembelajaran diperkenalkan selangkah demi selangkah. Hal ini menghindari anak menjadi kewalahan. Setelah anak dapat menguasai satu langkah, baru langkah berikutnya mulai diperkenalkan.

Metode belajar ini merupakan pendekatan pembelajaran yang progresif dan bertahap.

## 2. Mengubah pendekatan pembelajaran

Arahan belajar verbal yang panjang adalah metode pengajaran yang tidak efektif bagi sebagian besar anak. Kebanyakan anak adalah pembelajar kinestetik, yang berarti mereka belajar paling baik dengan melakukan belajar secara langsung. Pendekatan langsung sangat membantu bagi siswa dengan disabilitas intelektual. Anak belajar paling baik ketika informasi bersifat konkret dan dapat diamati. Contohnya : Mengajarkan anak tentang gaya gravitasi.

Guru dapat mendemonstrasikan secara langsung cara kerja gravitasi dengan menjatuhkan sesuatu, atau dapat meminta murid untuk melakukan latihan secara langsung dengan menyuruh murid untuk melompat, atau menjatuhkan objek. Pengalaman belajar yang lebih konkret akan lebih mudah dipahami ketimbang penjelasan verbal saja.

## 3. Lingkungan belajar dengan alat bantu visual

Penyandang disabilitas intelektual akan lebih terbantu di dalam lingkungan belajar yang menggunakan alat bantu visual. Bantuan visual ini dapat berupa bagan, gambar, dan grafik. Alat bantu visual ini juga berguna dalam membantu murid memahami perilaku yang diharapkan dari mereka, dan juga memahami lebih mudah konten pembelajaran yang ingin diberikan kepada murid.

## 4. Memberikan *feedback* secara langsung

Penyandang disabilitas intelektual memerlukan *feedback* (masukan) secara langsung. Hal ini memungkinkan mereka untuk membuat sebuah koneksi antara perilaku mereka dan respon dari guru. Keterlambatan dalam memberikan masukan dapat membuat sulit untuk membentuk koneksi antara sebab dan akibat. Akibatnya, poin pembelajaran dapat terlewatkan.