



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

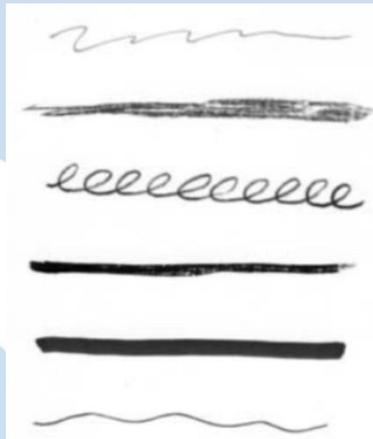
2.1 Desain Grafis

Menurut Landa (2014), desain grafis merupakan cara orang menyampaikan ide dan pesan kepada masyarakat atau *audience*, desain menunjukkan visual berawal dari ide yang bergantung pada penciptaan, seleksi dan pengaturan elemen-elemen visual (Landa, 2013, hlm. 1)

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Robin Landa (2014), Desain memiliki beberapa elemen antara lain:

2.1.1.1 Garis

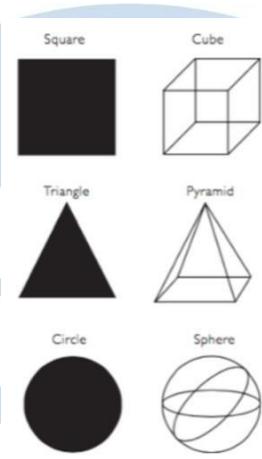


Gambar 2.1 *Line*

Sumber : Landa (2014)

Garis merupakan kumpulan titik memanjang yang dianggap sebagai jalur bergerak titik. Garis dapat digambar dengan menggunakan alat seperti, pensil, kuas runcing, alat perangkat lunak. Garis dikenali oleh bentuk panjang daripada lebar atau lebih panjang dari lebar. Garis memainkan banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. Garis memiliki banyak bentuk dan garis memiliki tekstur seperti, halus atau tebal, tebal atau tipis dan sebagainya. (hlm. 19-20).

2.1.1.2 Shape



Gambar 2.2 Shapes

Sumber: Landa (2014)

Landa (2014) menyatakan, bentuk didefinisikan sebagai bentuk tertutup atau jalur tertutup. Bentuk memiliki dasar datar yang artinya 2 dimensi dan dapat diukur dengan tinggi dan lebar. Pada dasarnya semua bentuk dapat diturunkan dari 3 penggambaran dasar yaitu kuadrat, segitiga, beserta lingkaran, 3 dasar tersebut masing-masing memiliki volumetrik yaitu kubus, piramida, dan bola (hlm. 21).

Bentuk juga merupakan bidang tertutup yang terbuat dari garis, warna, dan corak. Dibawah ini terdapat beberapa kategori bentuk antara lain:

a. Bentuk Geometris

Bentuk dari ini, terkesan lebih *stiff*. Bentuk ini dapat disusun oleh garis lurus dan dapat diukur dengan tepat.

b. Bentuk Organik

Bentuk ini memiliki garis yang melengkung dan terkesan lebih natural daripada bentuk geometris.

c. *Rectilinear Shape*

Merupakan bentuk yang telah tersusun dari banyak kumpulan garis dan sudut.

d. *Irregular Shape*

Hampir serupa dengan *rectilinear shape*, bentuk ini tersusun dari kumpulan garis lurus dengan garis lengkung

e. *Accidental Shape*

Bentuk yang didasar dari tindakan yang tidak disengajai seperti gesekan atau pengecapan suatu objek ke permukaan kertas.

f. Bentuk *non-objective shape*

Keterbalikan dari *accidental shape*, *Non-objective shape* merupakan bentuk yang tercipta tanpa menggunakan objek nyata sebagai referensi, sehingga tidak terkait dengan objek manapun yang bersifat nyata.

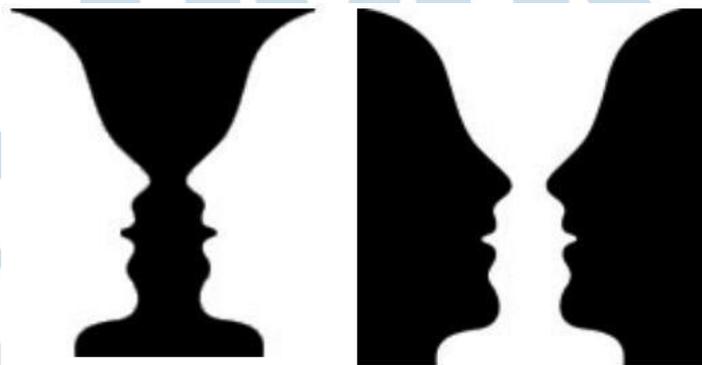
g. Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak dapat diciptakan dengan objek nyata, akan tetapi bentuk tersebut dibuat ulang lagi dengan bentuk yang berbeda akan tetapi lebih kompleks atau sederhana dari bentuk nyatanya mereka.

h. *Representational shape*

Merupakan bentuk yang mewakili atau merepresentasikan sebuah objek nyata.

2.1.1.3 *Figure and Ground*



Gambar 2.3 *Figure and Ground Relationship*

Sumber: https://www.researchgate.net/figure/figure/Figure-Ground-Relationship_fig1_258128522



Gambar 2.4 *Figure and Ground Landa*

Sumber: Landa (2014)

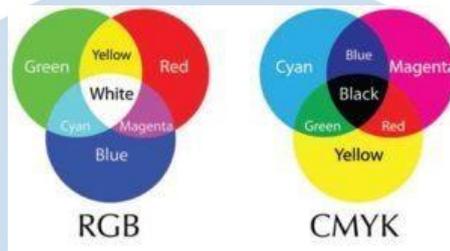
Figure/Ground merupakan bentuk dari *negative* dan *positive* dari sebuah ruang datar yang dapat dijadikan sebagai satu bentuk komposisi. *Figure and ground* dalam media informasi dapat digunakan sebagai tanda untuk informasi-informasi yang terkait didalam desain dan dijadikan sebagai pusat dari perhatian.

2.1.1.4 Warna

Warna merupakan hasil timbul dari pantulan cahaya dan ditangkap oleh pandangan manusia. Elemen dalam warna dikategorikan menjadi tiga yaitu *Hue* , *Value and saturation*.

1. *Hue* merupakan jenis warna dasar seperti merah, kuning, biru, hijau, ungu, dan lain-lain.
2. *Value* adalah tingkat cerah atau gelapnya suatu warna seperti merah muda dan merah tua
3. *Saturation* ialah tingkat kecerahan dan kusamnya suatu warna. Berbeda dari *Value*, *saturation* dapat mengatur seberapa terang suatu warna sampai seberapa kusam dalam satu warna, seperti merah cerah dan merah kusam.

Warna dalam percetakan memiliki perbedaan dalam warna yang terlihat di dalam layar digital. Salah satu permasalahan yang sering terjadi yakni perbedaan warna desain di layar digital dengan hasil produksi. Hal ini dikarenakan terdapat dua konsep warna umum yang digunakan dalam dunia percetakan antara lain:



Gambar 2.5 RGB and CMYK

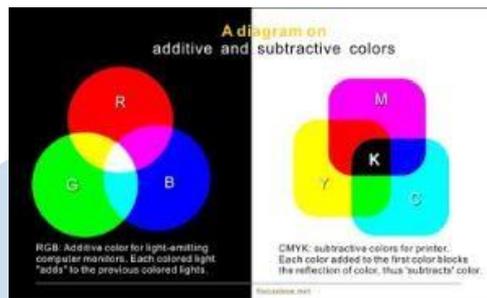
Sumber: <https://customsablون.com/artikel/memahami-rgb-cmyk-guna-menghindari-kesalahan-warna-dalam-proses-cetak/>

A. RGB

RGB merupakan singkatan dari Red, Green, Blue, dan merupakan kombinasi dari warna-warna dasar. Model warna RGB biasanya digunakan untuk semua media yang hanya berbasis digital (teknologi). Penampilan permukaan digital umumnya memperlihatkan warna terlihat lebih cerah. Hal ini dikarenakan warna belakang dari alat elektronik adalah hitam dimana kemudian warna dasar diarahkan untuk saling berbagi intensitas cahaya dan mencerahkan warna latar belakang hitam. Namun tingkat kecerahan warna RGB sangat bergantung dengan piranti yang dipakai dimana piranti yang berbeda akan menghasilkan warna RGB yang berbeda. (Admin, 2017).

B. CMYK

CMYK singkatan dari *Cyan, Magenta, Yellow, dan Key / Black*, percampuran warna-warna pigmen umum yang digunakan dalam dunia media percetakan. Model warna CMYK memiliki masing-masing warna dasar yang ditimpakan pada kertas putih untuk mengurangi kecerahan warna dari warna dasar putih. Dengan kata lain, warna CMYK memiliki istilah *subtractive color model*.



Gambar 2.6 Additive and Subtractive color

Sumber: <https://customsablon.com/artikel/memahami-rgb-cmyk-guna-menghindari-kesalahan-warna-dalam-proses-cetak/>

2.1.1.5 Tekstur



Gambar 2.7 Texture Tactil

Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.8 Texture Visual

Sumber: Landa (2014)

Tekstur merupakan suatu permukaan objek yang dapat dilihat dan dirasakan. Pada sebuah karya, tekstur dibagi menjadi tiga kategori yaitu tekstur taktil, tekstur nyata atau tekstur yang dapat dirasakan secara nyata dan tekstur visual yang dapat dilihat yang kemudian dirasakan dari penonton. Dalam media percetakan, tekstur sangat merepresentasikan suatu visual yang terdapat didalam suatu desain.

2.1.2 Tipografi

Menurut Landa (2014), Tipografi merupakan suatu huruf yang memiliki pengaturan dalam ruangan dua dimensi baik dalam semua media. Dalam pemilihan tipografi atau text dalam visual desain itu sangatlah penting, Dikarenakan masing-masing text memiliki ciri khas yang berbeda-beda dan tergantung dalam pemakaiannya.

2.1.2.1 Jenis Tipografi



Gambar 2.9 Classification of Type

Sumber: Landa (2014)

Landa (2014), juga mengungkapkan bahwa terdapat 8 jenis kategori tipografi, yaitu:

1. *Old style/ Humanist*

Pada dasarnya jenis huruf ini memiliki karakteristik huruf *serif* yang elemennya melengkung dan *stress* yang pada umumnya sedikit menyimpang, salah satu *font* yang memiliki jenis ini yaitu *Times New Roman*.

2. *Transitional*

Jenis huruf ini memiliki karakteristik *modern* dan *old style*, seperti *font* *Century* dan *Baskerville*.

3. *Modern*

Huruf yang memiliki struktur yang tebal kontras seperti Bodoni dan Walbaum.

4. *Slab Serif*

Diciptakan pada abad ke-19, jenis ini dibagi menjadi dua kategori yaitu *Egyptian dan Clarendon* yang memiliki struktur garis yang tebal. Jenis ini digunakan dalam *font* American Typewriter, Memphis ITC, Bookman dan Clarendon.

5. *Blackletter/ Gothic*

Diciptakan pada pertengahan abad 13 sampai 15, jenis *font* ini memiliki garis yang tebal dan *condensed* salah satu contohnya adalah Algerian.

6. *Sans Serif*

Diperkenalkan pada awal abad ke-19, jenis huruf ini tidak memiliki bagian *serif* dan beberapa jenis ini memiliki garis tebal tipis. Salah satu contoh dari jenis ini adalah Futura, Helvetica, Universal dan Humanist.

7. *Script*

Tipografi ini merupakan tipografi yang menyerupai tulisan tangan. Pada dasarnya tipografi jenis ini memiliki ciri khas seperti tulisan bersambung yang menghubungkan huruf satu dengan yang lainnya, seperti Brush Script dan Snell Roundhand Script.

8. *Display*

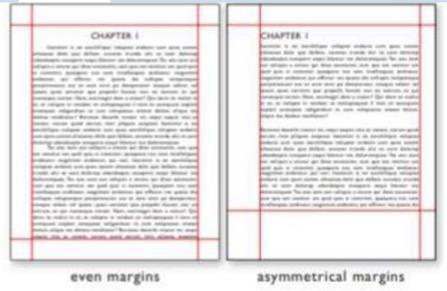
Sebuah jenis huruf yang paling umum digunakan dalam keperluan penulisan judul. Huruf ini pada umumnya di hias atau dapat diklasifikasikan ke kategori lainnya.

2.1.3 Grid

Grid merupakan acuan yang digunakan untuk mengkomposisi elemen-elemen visual. Menurut Landa(2014), grid merupakan acuan yang

digunakan dalam mengkomposisi elemen-elemen visual yang umumnya telah disusun oleh garis-garis vertikal dan horizontal yang telah membagi area desain menjadi kolom dan margin. Dalam penelitian menurut Samara (2017), terdapat 4 jenis grid yang perlu diketahui yaitu:

A. *Single column Grid*

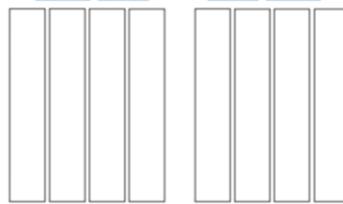


Gambar 2.10 *Single Column Grid*

Sumber: Landa (2014)

Single column / manuscript grid merupakan format dimana setiap kolom dikelilingi oleh batasan margin, dan batasan tersebut digunakan sebagai ruang kosong yang membingkai huruf dan gambar pada suatu media. *Single column grid* biasanya digunakan untuk menulis sebuah laporan, buku dan esai.

B. *Multi column Grid*



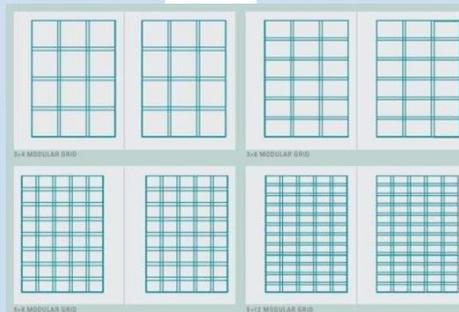
Gambar 2.11 *Multi Column Grid*

Sumber: Landa (2014)

Multi column grid dapat digunakan sebagai pembagian antar elemen satu dengan elemen yang lainnya (dapat berupa gambar atau text). Kolom pada grid ini diatur sesuai dengan kebutuhan.

Jenis kolom ini umumnya digunakan dalam sebuah majalah dan website.

C. Modular Grid

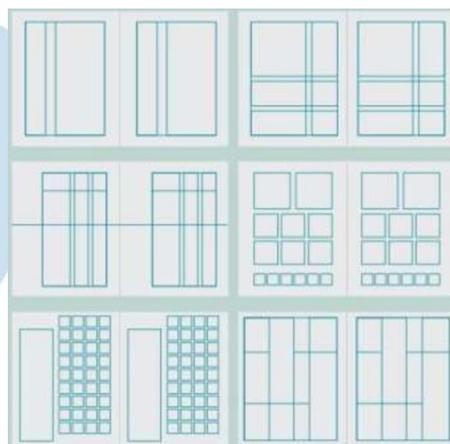


Gambar 2.12 *Modular Grid*

Sumber: Samara (2017)

Modular grid terdapat kolom dan baris yang membagikan sebuah ruang desain dengan teratur, sehingga dapat digunakan sebagai arahan dalam desain. Umumnya penggunaan grid ini dikhususkan untuk koran atau majalah yang memiliki informasi yang sangat banyak dan kompleks.

D. Hierarchic Grid



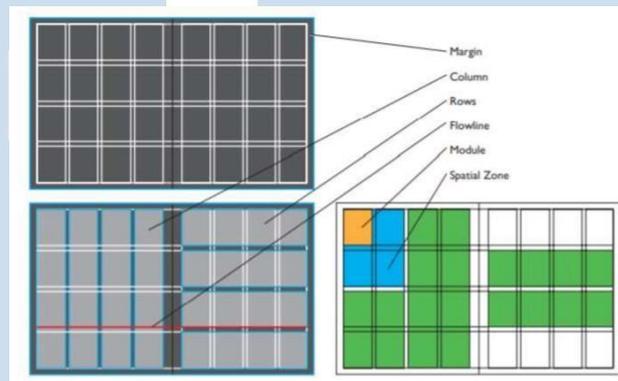
Gambar 2.13 *Hierarchic Grid*

Sumber: Samara (2017)

Di dalam *hierarchic grid*, biasanya digunakan untuk membuat visual atau elemen desain memberikan kesan organis,

dimana besar kecil semua kolom ditentukan sesuai dengan kebutuhan atau hirarki yang ingin ditonjolkan dalam desain, akan tetapi tetap menetapkan struktur dan keterbacaan pada elemen desain. Grid ini memudahkan pembaca untuk scrolling suatu halaman informasi seperti website

2.1.3.1 Anatomy Grid



Gambar 2.14 Anatomy Grid

Sumber: Landa (2014)

Di dalam anatomi grid terdapat bagian-bagian yang penting untuk menentukan sebuah struktur elemen desain, yaitu:

A. Column

Kolom digunakan sebagai meletakkan elemen visual atau tulisan yang telah dijajarkan secara vertikal.

B. Flowlines

Flowlines digunakan untuk membuat elemen visual memiliki jalur yang rata dan rapi. *Flowlines* juga merupakan sebuah garis horizontal yang menjadi arahan dari baris satu dengan baris lainnya.

C. Grid Modules

Merupakan unit satuan yang terbentuk dari pembagian antar kolom vertikal dan *flowlines* horizontal. Elemen visual dan tulisan dapat diletakkan dalam satu modul atau bahkan lebih.

D. Spatial zones

Di dalam *Spatial zones* terdapat sekelompok grid yang terbentuk dari satu bidang dan ukuran dari *spatial zones* ini berbeda-beda untuk memberikan kesan yang bervariasi.

E. Modular Grids

Modular grids digunakan dalam Desain yang ingin terkesan lebih unik dan berbeda. Dari gabungan modul-modul lainnya dan merubah *size* modul-modul tersebut, sebuah ruang visual akan terasa lebih berbeda dan tetap bisa dibaca dengan bantuan besar dan kecil serta hierarki dari modul tersebut.

2.1.4 Ilustrasi

Male (2017), menunjukkan bahwa ilustrasi merupakan sebuah desain visual yang menyampaikan suatu pesan kepada penonton. Dengan adanya ilustrasi, menyampaikan suatu pesan dan informasi akan mempengaruhi perasaan dan pikiran seseorang dan hal tersebut dapat memberikan sebuah keinginan untuk melakukan aksi.

2.1.4.1 Peran Ilustrasi

Male menyebutkan terdapat 5 peran penting dalam penggambaran ilustrasi, antara lain;

1. Documentation and instruction

Gambar ilustrasi visual digunakan sebagai penyampaian suatu informasi. Baik secara edukasi maupun instruksi. Akan tetapi informasi akan lebih mudah disampaikan apabila terdapat bantuan dari ilustrasi visual.

2. Commentary

Gambar visual yang terdapat di dalam koran berita atau majalah biasanya merupakan ilustrasi yang memberikan komentar. Ilustrasi ini memicu perdebatan, argumen, pendapat dan pertanyaan.

3. Storytelling

Ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita. Ilustrasi ini ditunjukkan di dalam buku-buku cerita fiksi anak-anak,

remaja yang bertemakan mitologi atau legenda, sehingga cerita tersebut dapat disampaikan lebih menarik dan dapat dipercaya.

4. *Persuasion*

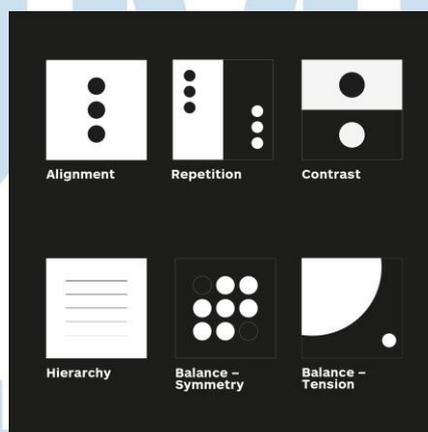
Ilustrasi persuasi umumnya digunakan dalam periklanan atau berita. Ilustrasi ini memiliki peraturan tertentu dan batasan sehingga ilustrasi tersebut dapat sesuai dengan gaya periklanan yang diinginkan. Ilustrasi ini mempunyai tujuan khusus yaitu menarik perhatian penonton atau pembaca, sehingga dapat meningkatkan keinginan pembeli atau penonton.

5. *Identities*

Ilustrasi identitas digunakan sebagai pernyataan khas dalam suatu brand produk. Ilustrasi ini menggambarkan ciri khas produk tersebut dan menyampaikan point of sale yang diterapkan dalam ilustrasi seperti logo, kemasan, sampul buku, album lagu sampai identitas sebuah lokasi atau tempat.

2.1.5 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), prinsip desain memiliki elemen-elemen dasar dalam pembuatan visual. Landa juga menambahkan terdapat 5 hal utama yang harus atau wajib diterapkan dalam prinsip desain, antara lain:



Gambar 2.15 *The Principles of Design*

Sumber: Harvey (2015)

2.1.5.1 *Balance*

Keseimbangan atau *Balance* adalah salah satu kategori yang terdapat didalam elemen desain. Keseimbangan adalah kestabilan saat menggunakan elemen desain dalam suatu visual.



Gambar 2.16 *Balance*

Sumber: <http://gendesignstudio.blogspot.com/>

2.1.5.2 *Hierarchy Visuals*

Hirarki visual digunakan untuk mengatur urutan keterbacaan di dalam desain visual. Untuk menghasilkan hirarki yang baik, dibutuhkan *emphasis*, atau penekanan yang digunakan untuk mengarahkan *audience* apa yang perlu dibaca terlebih dahulu. Menurut Samantha Lie (2017), terdapat 12 poin penting yang perlu diperhatikan saat menggunakan Hierarki Visual, antara lain;

8. Ukuran dan Skala



Gambar 2.17 *Size impact visibility*
Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Di dalam suatu desain visual diperlukan kejelasan dalam hirarki dan salah satunya adalah ukuran dan skala. Ukuran dan skala yang lebih besar akan menonjolkan emphasis yang terdapat di dalam suatu desain. Prinsip penting lainnya yang terkait dengan konsep ini adalah skala, yaitu ukuran suatu objek dalam hubungannya dengan yang lain. Sebuah objek, tidak peduli seberapa besar atau kecil, tidak memiliki skala sampai dibandingkan dengan yang lain. Hal ini memungkinkan untuk menciptakan keseimbangan dalam desain dan fokus pada elemen dominan. Semakin besar skalanya, semakin besar penekanannya.

1. Warna dan Kontras



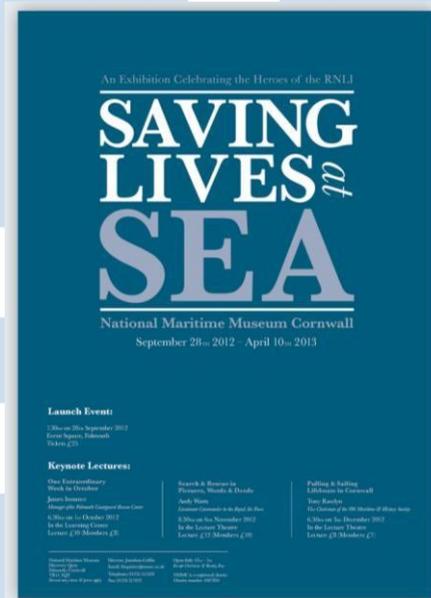
Gambar 2.18 Warna dan Kontras
Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Warna kontras yang dramatis juga dapat menekankan elemen tertentu daripada spektrum pada skala yang lebih lembut. Menempatkan objek merah pada latar belakang hijau atau hitam akan menarik lebih banyak perhatian daripada objek merah yang sama pada latar belakang oranye atau ungu.

Kombinasi warna yang digunakan dalam desain, dan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain, dikenal sebagai skema warnanya. Pilihan skema warna seorang desainer dapat menciptakan kesatuan, harmoni,

ritme, dan keseimbangan dalam sebuah kreasi, tetapi juga dapat menciptakan kontras dan penekanan.

2. Hirarki Tipografi



Gambar 2.18 Hirarki Tipografi

Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Hirarki jenis huruf dapat dibuat dengan teks dengan berbagai ukuran, bobot, dan spasi—atau kombinasi dari setiap elemen. Bahkan jika satu font digunakan di seluruh desain, memvariasikan ukuran dan beratnya tidak hanya menarik perhatian ke elemen yang lebih penting, tetapi juga menciptakan komposisi keseluruhan yang mudah dibaca dan dipahami.

3. Spasi atau *spacing*



Gambar 2.19 Hirarki Tipografi

Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Dalam peraturan *spacing*, perlu diperhatikan dengan apa yang perlu ditekankan terlebih dahulu dalam desain. Pada dasarnya, desain membutuhkan ruang kosong atau *space* untuk visual dapat bernafas.

4. Pola Membaca



Gambar 2.20 Pola Membaca

Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Konteks ini berkaitan dengan Hirarki Visual dari pandangan penonton. Pola keterbacaan dapat dilakukan dari atas ke bawah, kiri ke kanan dan sebagainya. Pola membaca ditentukan dengan visi yang jelas dalam suatu desain sehingga pola keterbacaan dapat ditunjukkan dengan baik dari pandangan *audience*.

5. Kedekatan atau *proximity*



Gambar 2.21 Proximity

Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Proximity diartikan sebagai pendekatan elemen satu dengan elemen lainnya yang berkaitan untuk menciptakan suatu pengertian dalam suatu visual.

6. Ruang putih atau *negative Space*

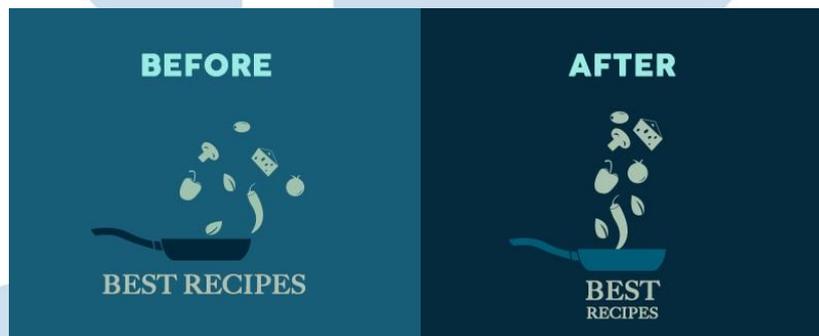


Gambar 2.22 *Negative Space*

Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Menempatkan ruang putih di sekitar elemen visual dapat membantu *audience* untuk memahami hubungan yang terdapat didalam suatu desain visual.

7. *Aligment*



Gambar 2.23 *Alignment*

Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Keselarasan juga merupakan sebuah struktur dimana sebuah elemen desain disatukan dalam satu visual desain. Dengan kata lain, sebuah text atau gambar akan ditentukan sedemikian rupa untuk disatukan dalam sebuah gambar lainnya dan tidak ditaruh secara sembarangan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

8. Rule of Odds

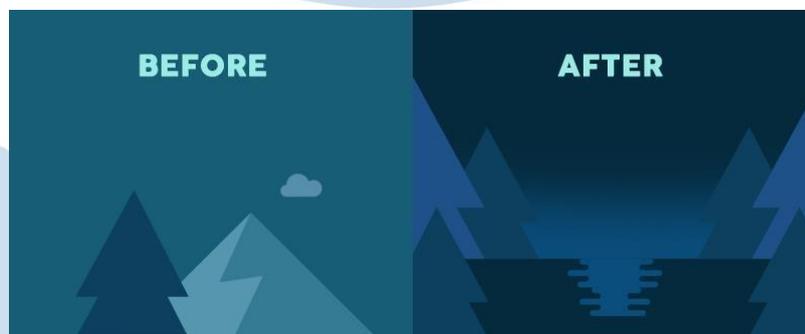


Gambar 2.24 *The Rule of Odds*

Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

The Rule of Odds memungkinkan desainer untuk menekankan gambar tertentu dengan menempatkannya di tengah grup. Dengan menempatkan objek tetangga dalam jumlah yang sama di kedua sisi titik fokus utama sehingga menciptakan grup bernomor ganjil hasilnya dengan jelas menunjuk ke elemen visual terpenting, yang terletak di tengah.

9. Pengulangan atau Repetition



Gambar 2.25 *Repetition*

Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Sama seperti kontras yang menekankan dan menarik perhatian pada elemen desain, pengulangan menciptakan kesatuan, yang meningkatkan pemahaman dan pengenalan.

10. Mengulang Komposisi atau *Leading Lines*



Gambar 2.26 *Leading Lines*

Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Gerakan adalah salah satu cara paling efektif untuk menarik perhatian *audience*, terutama jika itu tersirat dalam desain diam. Garis jelas efisien dalam menunjuk ke item penekanan — pikirkan saja tentang panah — tetapi mereka tidak harus muncul secara fisik di halaman untuk melakukan trik.

11. Aturan pertiga atau *Rule of Third*



Gambar 2.27 *Rule of Third*

Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Seniman, fotografer, dan desainer grafis telah lama menggunakan aturan sepertiga untuk meningkatkan keseimbangan keseluruhan komposisi mereka. Aturannya melibatkan pembagian komposisi secara mental ke dalam kotak yang terdiri dari dua garis horizontal dan dua garis vertikal—atau sembilan bagian terpisah.

12. Perspective



Gambar 2.28 *Perspective*

Sumber: <https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

Dengan memanfaatkan perspektif, desainer dapat menciptakan ilusi kedalaman mulai dari beberapa inci hingga beberapa mil. Karena kita melihat ilusi serupa di dunia nyata, kita umumnya menganggap objek yang lebih besar lebih dekat daripada objek yang lebih kecil yang serupa dan, oleh karena itu, mereka biasanya meminta perhatian sebelum objek lain di halaman.

2.1.5.3 *Emphasis*

Emphasis merupakan suatu elemen visual berupa text atau gambar yang ditekankan atau ditonjolkan di dalam suatu komposisi visual dengan tujuan mengarahkan pandangan *audience* terhadap objek utama tersebut. Salah satu cara untuk membuat *Emphasis* yaitu dengan memiliki suatu bentuk yang lebih menonjol dibandingkan bentuk lainnya.

2.1.5.4 *Rhythm*

Ritme di dalam prinsip desain menggambarkan sebuah pola tertentu yang diatur untuk mengarahkan pandangan *audience*. Ritme dikategorikan menjadi dua bagian antara lain *repetition* dan *Variation*. Repitisi terjadi apabila terdapat bentuk yang diulang terus menerus untuk membentuk suatu ilustrasi. Sedangkan variasi atau *variation* terbentuk apabila terdapat pola yang dibentuk dari modifikasi huruf atau gambar lain.

2.1.5.5 *Unity*

Sebuah visual desain dikatakan memiliki sebuah kesatuan apabila setiap elemen visualnya saling berkesinambungan. Penonton akan lebih mudah memahami komposisi yang telah tergabung dalam suatu kesatuan. Di dalam aturan *gestalt* terdapat 6 poin-poin tertentu untuk membentuk suatu kesatuan yaitu:

a. *Similarity*

Kesamaan yang terdapat di dalam sebuah elemen visual baik gambar, bentuk, warna, dan tekstur.

b. *Proximity*

Kesatuan yang dipandang dari kedekatan antara elemen visual

c. *Continuity*

Hubungan antar elemen-elemen visual dan menciptakan suatu kesatuan dan membentuk suatu pergerakan.

d. *Closure*

Kecenderungan dari pemikiran penonton untuk menggabungkan elemen-elemen visual agar elemen tersebut terlihat bersatu meskipun elemen tersebut terdapat jarak antar lain.

e. *Common Fate*

Elemen visual berupa text atau gambar yang memiliki kesatuan ketika digambarkan atau dibentuk ke arah yang sama.

f. *Continuing Line*

Pernyataan pikiran untuk melihat seluruh gambar atau garis walaupun terdapat jarak atau ruang antar garis tersebut.

2.2 Media Informasi Untuk Remaja

Media informasi pada umumnya adalah alat untuk memberikan sebuah informasi sehingga menjadi alat yang bermanfaat dan berpengetahuan bagi penonton, pembaca atau pendengar. Media informasi digunakan masyarakat untuk menyampaikan dan menerima informasi sehingga media informasi dapat digunakan sebagai bahan untuk interaksi.

Sedangkan pengertian informasi menurut Anggraeni dan Irviani (2017), pada umumnya merupakan kumpulan data, fakta dan informasi yang telah disusun atau diolah dengan cara tertentu sehingga memiliki arti bagi penerima.

2.2.1 Jenis Media Informasi

Menurut Setyowati (2006), jenis media informasi terbagi menjadi 3 kategori antara lain:

2.2.1.1 Printed Matter

Printed matter merupakan salah satu media informasi yang berbasis cetak. Media informasi yang berbasis cetak antara lain:

a. Buku

Haslam (2006) mengungkapkan bahwa buku merupakan sebuah tempat atau –mangkukll yang berisikan berbagai informasi yang tercetak atau dituliskan yang diikat atau disatukan yang pada umumnya menyimpan, menguraikan sebuah pengetahuan untuk disampaikan kepada pembaca.

b. Majalah

Edwin (1998) menyatakan bahwa majalah adalah sebuah media pendapat yang berisikan pendapat-pendapat atau pandangan seseorang mengenai suatu kejadian yang terjadi di dalam lingkungan suatu tempat.

c. Koran/ surat kabar

Menurut Ermanto (2005) Pada umumnya, koran adalah media cetak yang digunakan dalam kegiatan jurnal atau berita.

d. Poster

Dalam KBBI poster adalah catatan yang dipasang di tempat umum yang dapat berupa sebuah pengumuman atau iklan.

e. Brosur

Hampton (2013) mengungkapkan bahwa brosur memiliki fisik yang kecil dan digunakan dalam media cetak dan pada

umumnya berukuran (8.5 inci x 11 inci) atau (8.5 inci x 14 inci), dengan tiga lipatan atau dapat memiliki ukuran lainnya yang memiliki banyak lipatan.

f. Pamflet

Menurut artikel seputar pengetahuan, pamflet adalah sebuah media *promotion* yang digunakan untuk menunjukkan suatu objek atau informasi kepada masyarakat atau pembaca. Pamflet memiliki nama sebutan sebagai selebaran atau tebaran yang disertai informasi huruf dan gambar.

2.2.1.2 Screen Based

Media informasi ini merupakan media informasi berbasis *digital*.

Contoh media informasi ini antara lain :

a. Website

Menurut Sibero (2013), website merupakan sebuah sistem atau alat yang digunakan dalam media informasi untuk menampilkan sejumlah informasi atau multimedia lainnya pada jaringan internet.

b. Device Interface

Menurut Lastiansah (2012), *Interface* merupakan cara dimana seorang pengguna melakukan sebuah interaksi atau komunikasi. Istilah *Interface* biasanya digunakan di dalam *Human Computer Interaction*.

c. Interactive exhibits

Sebuah fitur pameran yang mendorong penonton untuk ikut berpartisipasi .

2.2.1.3 Environmental

Media informasi ini terletak di lokasi tertentu. Beberapa yang perlu diperhatikan saat merancang media informasi ini adalah seberapa banyak informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada

penonton dan dimana media ini akan disampaikan. Contoh media informasi ini adalah *signage* dan *exhibits design*:

a. *Signage*

Rini Suryantini (2001), mengungkapkan bahwa *signage* mempunyai tampilan dan sebuah pesan. Memiliki sebuah persepsi yang mengindikasikan sesuatu sebagai identitas petunjuk dan tingkah laku.

b. *Exhibits Design*

Desain pameran merupakan proses penyampaian berbagai informasi melalui visual *storytelling* dan lingkungan.

2.2.2 Perkembangan Psikologis Remaja

Menurut Sri Rumini (2004), Remaja merupakan masa perubahan secara psikis dan tubuh yang disebabkan oleh hormon, dari usia anak-anak untuk mulai memasuki usia dewasa awal. Umur remaja dibagi menjadi 3 bagian antara lain;

a. Remaja Awal (12-15 tahun)

Individu mengalami perubahan dalam pikiran dikarenakan masih belum terbiasa dengan perubahan yang dialami, maupun secara fisik, hormon dan mental.

b. Remaja Pertengahan (15-19)

Pada tahap ini remaja pada umumnya seperti membutuhkan sesuatu, terkadang merasa sepi dan tidak dapat dimengerti oleh orang lain.

c. Remaja Akhir (19-21)

Dalam tahap terakhir ini individu sudah merasa lebih stabil dan mulai memahami lingkungan sekitarnya secara sosial yang kerap sering dihadapi. Individu sudah mulai terbiasa mandiri, belajar coping dengan baik dan lebih bertanggung jawab.

Pada fase ini, akan terjadi beberapa perubahan besar dan memiliki dua perubahan kategori yaitu kategori di sisi emosional dan kategori sosial. Hal ini berhubungan karena adanya perubahan dalam fisik dan hormon remaja serta saraf sehingga remaja tidak hanya berkembang secara kepintaran. Akan tetapi, juga mulai memikirkan identitas diri serta hubungan sosial di sekitar lingkungan. (Upahita, 2021).

2.3 Kintsugi

Kintsukuroi atau *-Repairing with Gold* dengan kata lain *kintsugi* merupakan tradisi kuno perbaikan keramik yang telah diturunkan selama 400 tahun lamanya dengan cara menyatukan kembali pecahan benda dan melapisinya kembali dengan emas, perak dan aluminium, beserta warna cerah lainnya. *Kintsugi* pertama kali ditemukan secara tidak sengaja oleh seorang shogun pada abad ke 15 saat periode *Muromachi* (1435-1490). Asal mula *kintsugi* diawali dari pertukaran barang-barang impor dari Tiongkok ke Jepang dikarenakan pada masa itu adalah masa perdagangan, seorang shogun bernama shogun Ashikaga Yoshimasa memiliki ketertarikan dalam kesenian dan puisi. Shogun juga pernah menciptakan *cha no yu culture* atau dengan kata lain sebuah tradisi kesenian pembuatan teh. Shogun sering menggunakan gelas keramik yang sering dipakainya saat melakukan tradisi seremonial teh, dan secara tidak sengaja sang shogun memecahkan gelas teh favoritnya dan langsung meminta kembali untuk diperbaiki di Tiongkok. Saat itu Jepang masih belum mengetahui kesenian keramik yang diterapkan di Tiongkok dan hanya diketahui 6 pengrajin lokal yang menelusuri kesenian keramik pada masa itu. Pengrajin dari Tiongkok hanya memperbaikinya dengan menggunakan *standard process*, melekatkan kembali pecahan gelas dengan menggunakan warna bronze atau besi. Akan tetapi, Shogun merasa kurang puas dan kecewa terhadap hasil perbaikan gelas yang pecah dikarenakan pecahan mangkuk tersebut hanya dilekatkan kembali dengan perekat atau lem berwarna logam, sehingga shogun Ashikaga mencari seorang pengrajin lokal untuk kembali memperbaiki mangkuk favoritnya. Pengrajin lokal tersebut kembali melapisi pecahan mangkuk dengan perekat emas sehingga terlihat lebih

unik dan berharga. Perbaikan ini membuat sang shogun terpuji dikarenakan gelasnya yang telah dilapisi oleh emas dan melahirkan sebuah seni yang baru di Jepang. Pembuatan *kintsugi* pada awalnya diperlukan waktu selama 3 bulan dikarenakan perekat yang dipakai merupakan getah pohon Jepang dan pada masa shogun Ashikaga pengrajin lokal menggunakan pernis *urushi* yang dikeluarkan dari getah pohon *Rhus Verniciflua*, yang dibiarkan kering selama beberapa minggu dan kemudian dihiasi dengan taburan emas yang mengalir di sepanjang retakan atau pecahan keramik. (Indirizzo, 2019).

2.3.1 Filosofi Kintsugi

Filosofi *Kintsugi* merupakan penggambaran peristiwa seorang manusia yang dapat rekonsiliasi dan menerima luka yang didapatkannya. Dengan mulai menerima dan bangkit dari kerusakan psikologis atau mental dan menghadapi kenyataan baru secara positif. Dengan tujuan membuat keramik (seseorang/manusia) menjadi lebih indah dan unik, keramik atau benda tersebut harus melakukan sebuah proses jatuh, pecah atau retak (kekurangan atau kerusakan yang dialami oleh diri sendiri) baru kemudian menjadi lebih berharga setelah memperbaikinya dengan emas. *Kintsugi* mengajarkan konsep penerimaan, apresiasi dan perubahan dalam takdir dalam kehidupan manusia. Dengan teknik *kintsugi*, sangat memungkinkan untuk menciptakan seni yang menceritakan kecantikan dan ceritanya sendiri. Setiap retakan yang terbentuk ketika suatu barang rusak akan menghasilkan keunikan yang menandakan kepribadian kita.

2.3.2 Metode Kintsugi Dalam Apresiasi Diri

Dalam kesenian *kintsugi* diketahui bahwa terdapat 3 teknik pendekatan tersendiri yang unik untuk membentuk proses tersebut. Tiga teknik pendekatan tersebut berupa teknik *crack (hibi)*, teknik *peace method (kake no kintsugi rei)*, dan teknik *joint-call (yobitsugi)*. Dalam teknik pertama, teknik crack merupakan teknik umum untuk *kintsugi*. Pendekatan teknik ini memuncak pada ukiran seperti pembuluh darah yang berkilauan untuk membentuk seni. Teknik pendekatan *piece method*

menggunakan getah untuk mengisi bagian pecahan atau fragmen yang hilang dengan menggunakan perekat yang akan ditaburi emas dan perak. Teknik *joint-call* merupakan teknik menyatukan barang lain ke barang yang pecah atau yang ingin diperbaiki. Dalam satu teori, metode kintsugi mengajarkan untuk memeluk kekurangan atau kecacatan. Menerangkan setiap retakan dan pecahan sebagai suatu peristiwa dalam kehidupan suatu objek daripada membiarkannya, kintsugi mencakup konsep penerimaan, apresiasi dalam perubahan dan nasib sebagai aspek kehidupan manusia. (Manzella, 2014).

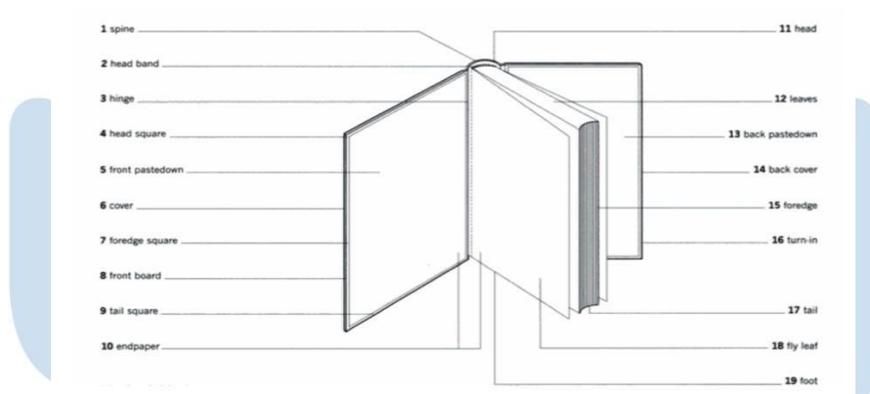
2.4 Buku

Studi Haslam (2006) menyebutkan bahwa buku adalah sebuah kumpulan informasi yang berasal dari hasil dokumentasi pengetahuan, kepercayaan dan ide.

2.4.1 Anatomi Buku

Di dalam studi Haslam (2006), terdapat dua elemen dasar buku yaitu *The book block* dan *the page* antara lain;

- 1) *The book block*:



Gambar 2.29 Anatomi Buku

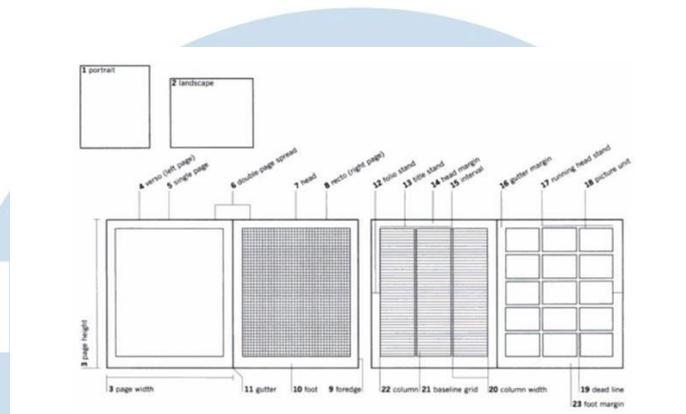
Sumber: Haslam (2016)

1. *Spine* merupakan bagian punggung dari buku
2. *Head Band*, Pita yang diikat di bagian punggung buku
3. *Hing* merupakan Sebuah bagian yang berada di dalam lipatan buku, diantara *pastedown* dan *flyleaf*.

4. *Head square* merupakan pelindung kecil di bagian sudut buku.
5. *Front pastedown*, bagian endpaper yang ditempel didalam front board.
6. *Cover*, bagian luar buku, untuk melindungi konten yang terdapat di dalam buku.
7. *Poredge square*, Bagian samping cover buku yang melindungi isi buku
8. *Tail square*, merupakan bagian bawah buku yang melindungi isi buku.
9. *Front board*, bagian depan buku yang memiliki sebuah papan sampul
10. *Head*, merupakan bagian atas buku
11. *Leaves*, merupakan lembaran kertas buku yang memiliki dua sisi
12. *Back pastedown*, bagian dalam belakang sampul buku yang telah ditempelkan kertas
13. *Endpaper*, Lembaran kertas tebal yang digunakan dalam cover
14. *Back cover*, merupakan sampul buku bagian belakang
15. *Foredge*, merupakan ujung bagian depan buku.
16. *Turn-in*, merupakan lapisan sampul yang dilipat dari arah luar ke dalam buku
17. *Tail*, merupakan bagian bawah buku
18. *Fly leaf*, merupakan sebuah balik halaman endpaper
19. *Foot*, merupakan bagian bawah dari sebuah halaman

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

2) *The page*



Gambar 2.30 *The Page*

Sumber: Haslam (2016)

Keterangan Gambar:

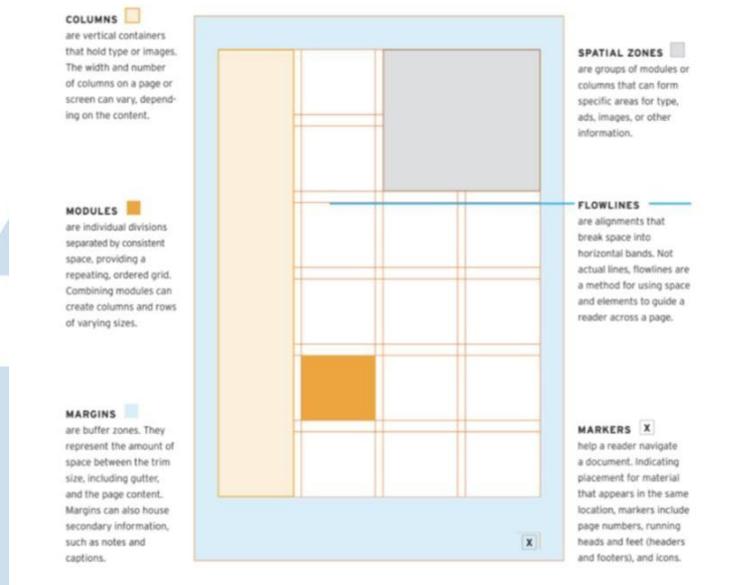
1. *Landscape* merupakan format kertas dengan lebar ukuran kertas lebih besar dari pada tingginya.
2. *Portrait* merupakan format kertas dengan tinggi ukuran kertas lebih besar dari pada ukuran lebarnya.
3. *Page height and width*, merupakan ukuran sebuah halaman
4. *Verso* merupakan berada pada halaman kiri buku, yang ditandai dengan halaman genap.
5. *Single page* merupakan satu lembar kertas yang terletak disebelah kiri
6. *Double-page spread*, merupakan bagian dua halaman kertas yang saling berhadapan.
7. *Head* merupakan bagian atas buku.
8. *Recto* merupakan bagian halaman kanan buku, ditandai dengan halaman ganjil
9. *Foredge* merupakan bagian ujung depan sebuah buku.
10. *Foot*, merupakan bagian bawah buku.
11. *Gutter* merupakan bagian dalam margin dari dua halaman berhadapan yang terbentuk bagian putih.

12. *Foliostand*, merupakan garis yang menjelaskan posisi nomor folio.
13. *Titlestand*, merupakan garis yang menempatkan sebuah judul.
14. *Head margin* merupakan bagian atas halaman margin
15. *Column gutter* merupakan kolom-kolom yang memisahkan tulisan
16. *Gutter margin* atau *binding margin* merupakan margin yang berada di bagian dalam
17. *Running-head stand*, merupakan garis tempat meletakkan running-head
18. *Picture unit* merupakan unit yang terbentuk dari garis bawah
19. *Dead line*, merupakan jarak antar masing-masing picture unit.
20. *Column width* atau *measure* merupakan ukuran lebar dari sebuah kolom.
21. *Baseline* merupakan sebuah garis yang memandu sebuah tulisan.
22. *Column* merupakan sebuah ruang yang berbentuk persegi panjang yang mengatur tulisan.
23. *Foot margin* merupakan bagian bawah halaman margin.

2.4.2 Grid

Di dalam buku *-Layout Essentials*”, Tondreau (2019) menyatakan bahwa grid merupakan komponen utama yang mengatur komposisi ruang dan konten dalam suatu desain sehingga dapat memudahkan pembaca untuk membaca informasi yang terdapat di dalam ruang tersebut (hlm. 10). Menurut Tondreau, grid dibagikan menjadi 6 komponen utama yaitu:

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 2.31 *The components of Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

1. *Column*

Merupakan bentuk ruang vertikal yang menjadi tempat untuk menaruh konteks dan gambar dalam setiap jenis ukuran dan jumlah.

2. *Modules*

Merupakan sebuah bagian yang memiliki bentuk yang repetisi dan dipisahkan dengan ruang putih, modul dapat digabungkan menjadi kolom dan baris yang memiliki berbagai jenis ukuran yang berbeda.

3. *Margins*

Bagian dari jarak tepi dengan isi konteks, yang pada umumnya bagian isi *notes* dan *caption*.

4. *Spatial and zones*

Merupakan bagian dari kumpulan modul dan kolom yang diletakan dalam suatu lingkungan area dengan gambar, teks atau informasi sebagainya.

5. *Flowlines*

Merupakan *alignment* yang terbentuk dari garis lurus, yang tidak bisa dilihat tapi terbentuk dari alur suasana sebuah konten.

6. *Markers*

Merupakan penanda pada suatu halaman yang merupakan sebuah nomor halaman, *footer* atau *icon*.

2.5 Ilustrasi

Male (2017), menunjukkan bahwa ilustrasi merupakan sebuah desain visual yang menyampaikan suatu pesan kepada penonton. Dengan adanya ilustrasi, menyampaikan suatu pesan dan informasi akan mempengaruhi perasaan dan pikiran seseorang dan hal tersebut dapat memberikan sebuah keinginan untuk melakukan aksi.

2.4.2 Jenis Ilustrasi

Lawrence (2015), menyebutkan dalam bukunya *–The Fundamentals of Illustrations*” terdapat beberapa jenis ilustrasi yaitu antara lain;

1. Naturalis

Merupakan gambar yang bersifat natural dalam segi warna dan sketsa yang sesuai dengan sumber gambarnya.

2. Dekoratif

Ilustrasi dekoratif memiliki jenis gambar yang rumit dan dapat memberikan pesan yang ingin disampaikan atau hanya dijadikan sebagai hiasan yang menghias di ruang kosong.

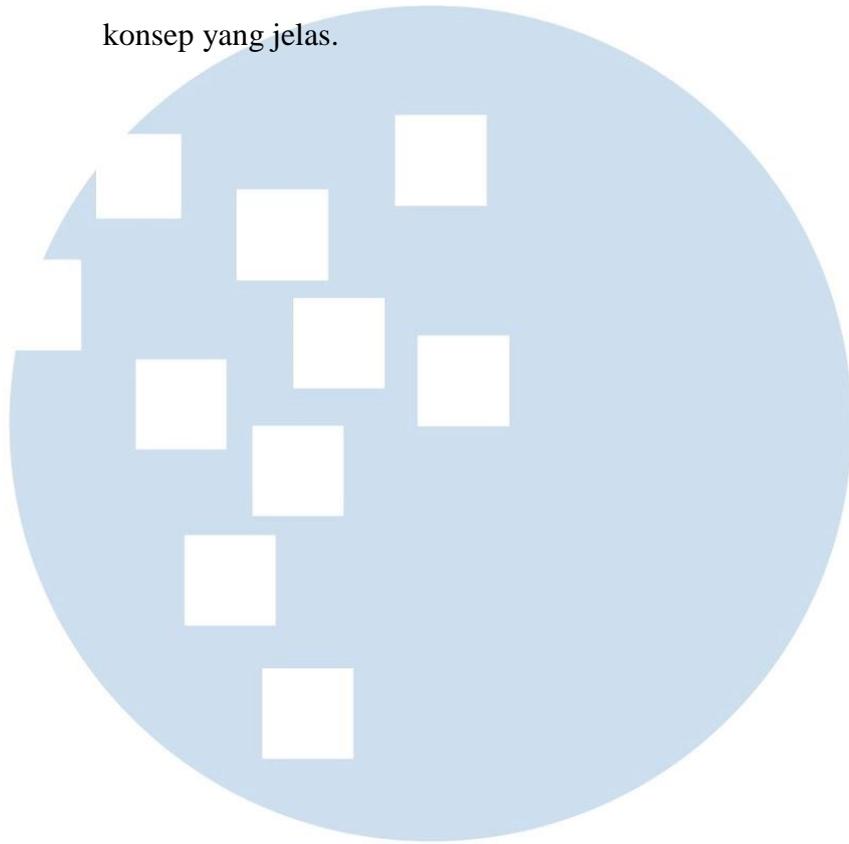
3. Kartun

Ilustrasi yang bersifat lucu dan kahas serta, biasanya dikhususkan untuk anak-anak dan remaja.

4. Cerita bergambar

Ilustrasi yang memiliki jenis yang sesuai dengan target pembaca. Ilustrasi ini ditentukan dari alur sebuah cerita yang nantinya akan

digambar sesuai dengan ceritanya, untuk memberikan kesan dan konsep yang jelas.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA