

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

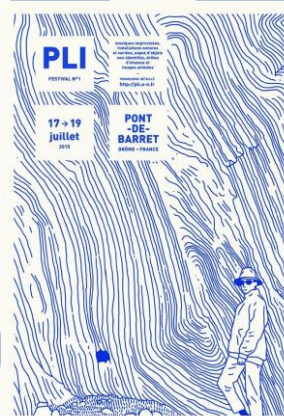
Landa (2011) menyatakan bahwa desain grafis merupakan cara dalam menyampaikan pesan atau informasi dengan wujud komunikasi visual yang didalamnya terdapat makna untuk disampaikan kepada audiens. Landa (2011) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, juga menyatakan bahwa desain grafis terdiri dari berbagai elemen. Elemen-elemen yang terdapat dalam prinsip desain yang dikatakan Landa (2011) adalah sebagai berikut:

2.1.1 Elemen-elemen Grafis

Landa (2011) mengatakan elemen desain grafis merupakan hal utama yang mendasari sebuah penciptaan karya desain. Elemen desain grafis terbagi menjadi 5 yaitu garis, bidang, *figure and ground*, warna dan tekstur (hlm.16).

1. Garis

Garis merupakan hasil dari rangkaian komposisi titik yang tersusun memanjang sehingga membentuk pola garis yang beragam.



Gambar 2.1 Macam garis
Sumber: Pinterest/medium.com/@shestopalov

Garis pada umumnya akan lebih dominan panjang daripada tebalnya, maka dari itu garis memiliki kualitas tebal dan tipis serta arah lurus ataupun melingkar (hlm.19).

2. Bentuk

Bentuk merupakan suatu bidang 2 dimensi yang memiliki sisi tertutup yang dibatasi oleh garis, warna, maupun tekstur. Secara umum, bentuk dasar 2 dimensi ini terdiri dari 3 yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran (hlm.20). Dari ketiga bentuk dasar yang dijelaskan, dapat dikembangkan menjadi bentuk lainnya yang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.2 Macam bentuk dasar
Sumber: Pinterest/@nechiporalexandra18

1) *Geometric/Rigid shape*

Bentuk yang menampilkan kesan kaku dengan sudut sisi yang terukur dan presisi.

2) *Curvilinear/ Organic shape*

Bentuk yang memiliki banyak lekukan yang terkesan bebas dan natural.

3) *Revtilinear shape*

Bentuk dengan banyak garis dan sudut yang terdiri dari kumpulan bentuk *geometric*.

4) *Irregular shape*

Bentuk yang terdiri dari kombinasi garis lurus dan garis lengkung.

5) *Accidental shape*

Bentuk yang terbuat dari sebuah proses yang tidak di sengaja.

6) *Nonobjective or Nonrepresentational shape*

Bentuk yang dibuat murni dan natural tanpa referensi dari bentuk lain.

7) *Abstract shape*

Bentuk yang secara sengaja dibuat agar terkesan natural tetapi memiliki tujuan sebagai ciri khas atau pun penyampaian makna.

8) *Representational shape*

Bentuk yang merepresentasikan bentuk objek nyata di lingkungan sekitar.



Gambar 2.3 Macam *figure and ground*
Sumber: Pinterest/@adsotheworld

Elemen bentuk juga dapat membuat prinsip dasar persepsi visual, dimana manusia akan mengklasifikasi objek utama menjadi area positif dan objek lainnya sebagai area negatif atau dikenal juga sebagai *figure and ground* (hlm.19-20).

3. Warna

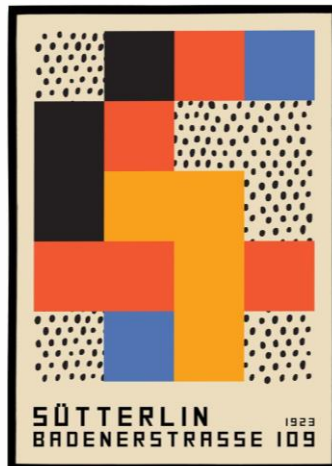
Landa (2014) menjelaskan bahwa warna yang kita lihat merupakan sebuah proses cahaya yang mengenai permukaan objek lalu memantulkan cahaya berupa warna. Maka dari itu warna didefinisikan sebagai deskripsi dari energi cahaya. Penentuan penggunaan warna dalam desain merupakan hal yang penting dan berdampak kuat sehingga elemen ini terbagi menjadi 3 kelompok warna, yaitu:

1) *Hue*

Hue merupakan identitas warna yang berfungsi sebagai pembeda dengan warna lainnya. Di dalam *Hue* terdapat 3 pembagian warna yaitu:

a) Warna primer

Warna dasar yang tidak dapat terbentuk dari warna lain yang terbagi menjadi warna primer aditif (merah, biru, dan hijau) dan warna primer subtraktif (merah, biru, dan kuning).



Gambar 2.4 Warna subtraktif dan aditif
Sumber: Pinterest/HypeSheriff

b) Warna sekunder

Warna yang terbentuk dari campuran warna primer seperti pencampuran warna merah dan kuning

menghasilkan warna oranye, pencampuran warna kuning dan biru menghasilkan warna hijau, dan pencampuran warna merah dan biru menghasilkan warna ungu.

c) **Warna tersier**

Warna yang terbentuk dari pencampuran warna primer dan warna sekunder yang menghasilkan warna-warna lainnya.

2) **Value**

Value merupakan tingkat keterangan dan kegelapan dari suatu warna dengan mengatur banyaknya pencampuran warna hitam dan putih.

3) **Saturation**

Saturation merupakan tingkat kecerahan dan kepedaran suatu warna yang dapat diatur untuk mewujudkan *point of interest* suatu desain visual.

4. **Teksture**

Kualitas suatu permukaan yang dapat diraba dalam rupa fisik atau dapat disentuh.



Gambar 2.5 Tekstur fisik

Sumber: Pinterest/@moosignstudio

Namun ada pula tekstur yang diciptakan sebagai tekstur visual.

Tekstur visual dibuat dari ilusi yang diolah sedemikian rupa

sehingga menyerupai tekstur fisik namun tidak dapat diraba (hlm.28).



Gambar 2.6 Tekstur visual
Sumber: Pinterest/@philpallen

2.1.2 Elemen-elemen Desain

Landa (2011) menjelaskan bahwa setiap desain yang akan direalisasikan membutuhkan prinsip desain yang dapat disesuaikan. Penyesuaian prinsip desain dilihat dari kebutuhan dan kondisi dari pengetahuan dan pemaknaan sebuah desain agar visualisasinya dapat terkonsep .

Sama halnya dengan pembuatan desain informasi. Pembuatan desain informasi perlu menerapkan prinsip agar terkonsep di berbagai macam media dan tampilannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Prinsip-prinsip desain yang dimaksud adalah:

1. *Balance*

Balance merupakan penataan elemen visual yang akan menciptakan keseimbangan komposisi agar karya desain dapat selaras serta dapat dinikmati dengan baik oleh audiens. Penataan elemen ini terbagi menjadi:



Gambar 2.7 Jenis keseimbangan
Sumber: Pinterest/@Wangyuan158132

1) Simetris

Simetris adalah penataan komposisi elemen yang dibuat sama rata atau pencerminan simetri pada sisi lainnya.

2) Asimetris

Asimetris adalah penataan komposisi elemen yang dibuat berbeda tanpa mencerminkan elemen pada sisi lainnya.

3) Radial

Radial adalah penataan komposisi elemen desain yang dibuat terpusat pada titik ditengah komposisi pusat.

2. **Emphasis**

Emphasis merupakan prinsip dalam mengatur hal utama yang akan dilihat oleh audiens agar dapat menentukan titik fokus pada desain visual. *Emphasis* akan mengarahkan audiens dalam menentukan alur pembacaan dari titik fokus pertama ke titik selanjutnya (hlm. 33-35).

Untuk mendapatkan *emphasis* dapat dilakukan beberapa cara, 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 2.8 Cara mendapatkan emphasis
 Sumber: Pinterest.com/@mrmazursclass

1) *Isolation*

Memisahkan penempatan titik fokus dari elemen visual yang lain.

2) *Placement*

Menentukan penempatan titik fokus pada tempat yang spesifik.

3) *Scale*

Membedakan ukuran elemen titik fokus yang lebih besar dari elemen visual lainnya.

4) *Contrast*

Membedakan elemen titik fokus dengan cara berlawanan secara value, saturation, atau tekstur dengan elemen visual lainnya.

5) *Pointers*

Memberikan arah panah ke arah titik fokus untuk memberikan arah baca kepada audiens.

3. *Rhythm*

Rhythm merupakan prinsip pembuatan pola berulang secara konsisten dimana pola yang dibuat akan memberikan sebuah ritme untuk merangsang audiens agar membaca secara beraturan. Pola

ini dapat dibuat menggunakan elemen warna, bentuk, ataupun penentuan *emphasis*.

4. *Unity*

Unity merupakan satu kesatuan elemen grafis yang sudah di komposisi sehingga menciptakan keterikatan elemen satu sama lain. Keseluruhan elemen desain ini akan dicerna lalu menciptakan persepsi visual pada benak audiens. Persepsi visual yang muncul pada audiens dapat menciptakan sebuah rangsangan untuk mengelompokkan visual berdasarkan elemen-elemennya atau disebut sebagai *gestalt*.

2.1.3 Tipografi

Menurut Kusrianto (2010), tipografi merupakan ilmu penataan huruf dalam kebutuhan visual sebagai keperluan publikasi suatu media cetak maupun non-cetak (hlm.1). Menurut Ambrose (2006), teknologi masa kini memiliki peran besar dalam mempengaruhi perubahan konsep dan karakter tipografi namun pada dasar yang sama.

1. *Type Families*

Menurut Ambrose (2006) *Type families* atau famili huruf merupakan variasi huruf dengan perbedaan lebar atau sempit, tebal atau tipis, serta tegak atau miringnya suatu bentuk huruf. Terdapat 6 tipe famili yang dijelaskan oleh Ambrose yaitu:

1) *Roman*

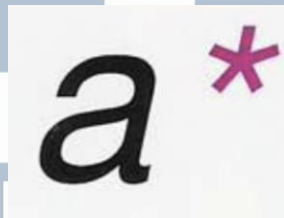
Bentuk huruf yang ditemukan pada prasasti Monumen Romawi.



Gambar 2.9 Roman
Sumber: Ambrose (2006)

2) *Italic*

Bentuk huruf miring ke arah tertentu dengan memiliki variasi kemiringan.



Gambar 2.10 *Italic*
Sumber: Ambrose (2006)

3) *Light*

Bentuk huruf yang lebih tipis dari huruf *Roman*.



Gambar 2.11 *Light*
Sumber: Ambrose (2006)

4) *Boldface*

Bentuk huruf yang lebih tebal dari *Roman* dan terdiri dari huruf *bold*, *boldface*, *medium*, *semibold*, *black*, dan *super*.



Gambar 2.12 *Boldface*
Sumber: Ambrose (2006)

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

5) *Condensed*

Bentuk huruf dengan tampak yang lebih sempit.

A large, light blue circular graphic containing a white rectangular box. Inside the box, the word "Condensed" is written in a thin, light grey font, and below it, the word "Condensed" is written in a bold, black font. The background of the page features a large, faint watermark of the letters "U M M N" in a light blue serif font.

Condensed
Condensed

Gambar 2.13 *Condensed*
Sumber: Ambrose (2006)

6) *Extended*

Bentuk huruf dengan tampak yang lebih lebar.

A large, light blue circular graphic containing a white rectangular box. Inside the box, the word "Extended" is written in a thin, light grey font, and below it, the word "Extended" is written in a bold, black font. The background of the page features a large, faint watermark of the letters "U M M N" in a light blue serif font.

Extended
Extended

Gambar 2.14 *Extended*
Sumber: Ambrose (2006)

2. Klasifikasi Huruf

Ambrose (2006) menyatakan klasifikasi huruf terbagi berdasarkan karakteristik dan kegunaannya menjadi:

a) *Serif*

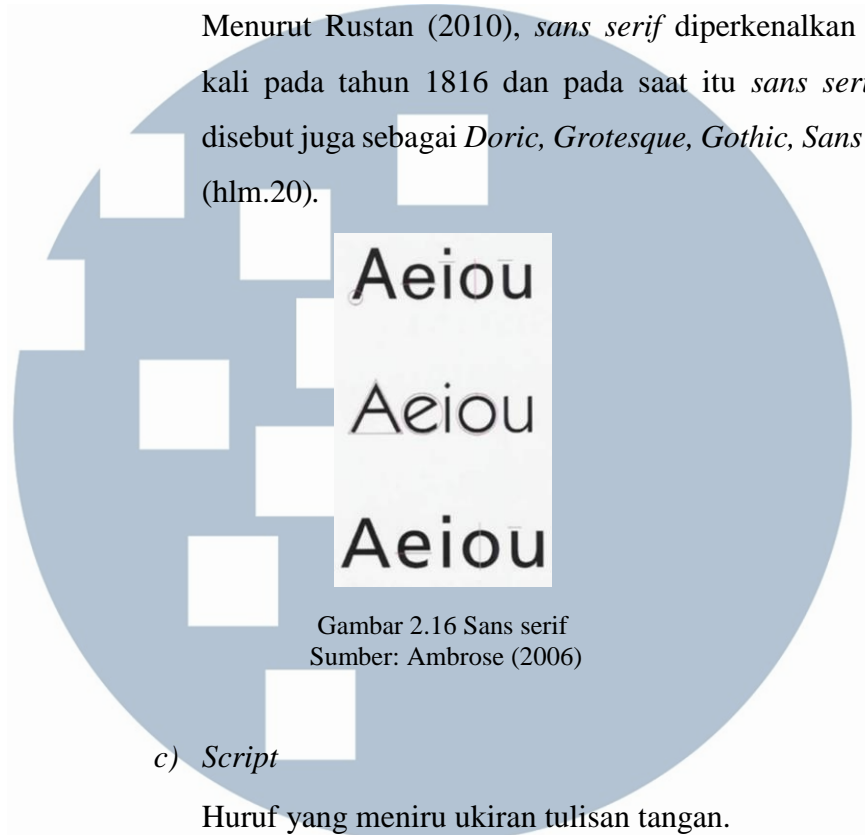
Menurut Kusrianto (2007), serif merupakan huruf dengan sedikit sirip di ujung sudutnya dengan garis tebal dan tipis yang terlihat kontras.



Gambar 2.15 *Serif*
Sumber: Ambrose (2006)

b) *Sans Serif*

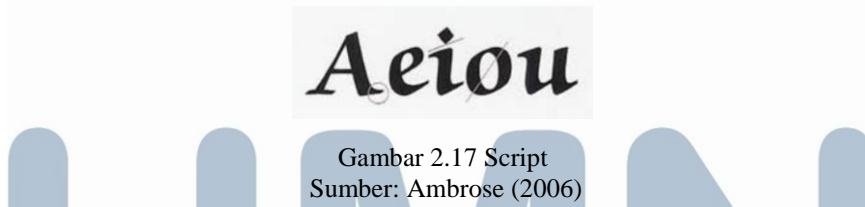
Menurut Rustan (2010), *sans serif* diperkenalkan pertama kali pada tahun 1816 dan pada saat itu *sans serif* sering disebut juga sebagai *Doric, Grotesque, Gothic, Sans Surryph* (hlm.20).



Gambar 2.16 Sans serif
Sumber: Ambrose (2006)

c) *Script*

Huruf yang meniru ukiran tulisan tangan.



Gambar 2.17 Script
Sumber: Ambrose (2006)

d) *Modern*

Menurut Rustan (2010), huruf *modern* merupakan huruf yang memiliki kontras ekstrim yang sangat tipis dan memiliki *angle of stress* vertikal (hlm.48).



Gambar 2.18 Modern
Sumber: Ambrose (2006)

3. Pedoman Penggunaan Huruf

Menurut Sihombing (2017), huruf memiliki pedoman dalam penggunaannya, yaitu:

a) *Legibility*

Menurut Rustan (2011), legibility merupakan tingkat kejelasan untuk mengenali masing-masing karakter huruf yang digunakan (hlm.11).

b) *Readability*

Rustan (2011) menyatakan bahwa readability merupakan tingkat keterbacaan suatu keseluruhan teks secara komposisi (hlm.11).

2.2 Desain Layout

Anggarini (2021) dalam bukunya yang berjudul “Desain Layout” menyatakan desain layout merupakan salah satu kompetensi dasar yang wajib dimiliki oleh desainer grafis yang akan membuat suatu produk desain grafis, baik media publikasi cetak maupun media publikasi digital (hlm.3). Fungsi utama dari penerapan desain layout adalah agar penyampaian informasi dapat diterima dengan baik dan menarik perhatian. Menurut Anggraini (2021), definisi desain layout sendiri adalah cara desainer dalam menempatkan 3 elemen utama dalam layout yaitu elemen teks, elemen visual, dan elemen tidak terlihat yang akan diletakkan berdasarkan prinsip layout (hlm.9). Anggarini (2021) juga menjelaskan dalam proses desain layout terdapat kaidah-kaidah yang harus dipahami sebagai berikut:

2.2.1 Elemen Layout

Anggarini (2021) menyatakan bahwa terdapat 3 elemen utama dalam desain layout, yaitu elemen teks, elemen visual, dan elemen tidak terlihat (hlm.9).

1. Elemen Teks

Elemen teks merupakan tulisan secara keseluruhan dalam layout yang jenis dan kegunaannya beragam tetapi satu fungsi yaitu sebagai pemberi informasi secara akurat (hlm.9).

2. Elemen Visual

Elemen visual merupakan seluruh elemen gambar dalam layout kecuali elemen teks yang berfungsi sebagai elemen pendukung maupun elemen utama yang masih berhubungan dengan konten informasi yang disampaikan (hlm.9).

3. Elemen Tidak Terlihat (*invisible element*)

Elemen tidak terlihat merupakan elemen yang umumnya tidak tampak seperti margin dan grid tetapi berfungsi sebagai elemen yang mengatur penempatan elemen lainnya (hlm.9).

2.2.2 Prinsip Layout

Anggarini (2021) menjelaskan bahwa dalam proses penyusunan layout membutuhkan prinsip yang berhubungan dengan tata letak, prinsip tersebut adalah:

1. *Sequences*

Sequences merupakan urutan alur membaca berdasarkan skala prioritasnya agar audiens menerima informasi dengan baik (hlm.11):

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



Gambar 2.19 Contoh *Sequences*
Sumber: Anggarini A. (2021)

2. *Emphasis*

Emphasis merupakan penekanan fokus elemen pada bagian tertentu yang dapat diciptakan melalui penggunaan skala huruf yang lebih besar dari elemen lainnya, penggunaan warna kontras, menggunakan bentuk atau *style* yang kontras, dan meletakkan elemen penting pada posisi yang menarik (hlm.12).



Gambar 2.20 Contoh *emphasis*
Sumber: Anggarini A. (2021)

3. *Keseimbangan (balance)*

Keseimbangan terbagi menjadi 2 yaitu (hlm.13):

1) Simetris

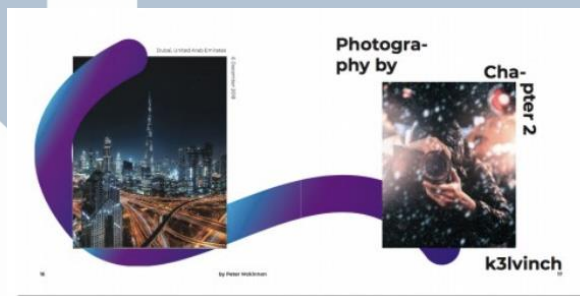
Keseimbangan simetris merupakan peletakan elemen pada kedua sisi yang berlawanan dengan skala yang sama.



Gambar 2.21 Contoh keseimbangan simetris
Sumber: Anggarini A. (2021)

2) Asimetris

Keseimbangan asimetris merupakan peletakan elemen yang pada sisi berlawanannya tidak sama, melainkan dengan gaya atau ukuran yang berbeda.



Gambar 2.22 Contoh keseimbangan asimetris
Sumber: Anggarini A. (2021)

4. Unity

Unity merupakan satu kesatuan elemen layout dengan memperhatikan harmonisasi gaya dan warna. Terdapat beberapa cara dalam menciptakan *unity* yaitu dengan penggunaan repetisi warna, menggunakan kombinasi *typeface*, dan penggunaan elemen yang sesuai konsep/tema desain (hlm.25).

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 2.23 Contoh *Unity*
Sumber: Anggarini A. (2021)

2.2.3 Format

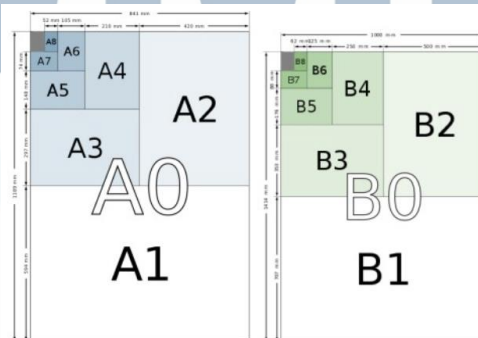
Menurut Anggarini (2021), format merupakan bentuk fisik ukuran media, imposisi, anatomi, serta penjiilidan media publikasi sesuai karakternya dan kebutuhannya masing-masing (hlm.19).

1. Ukuran

Ukuran media terutama media cetak memiliki standar yang ditetapkan dalam ISO (*International Organization for Standardization*) (hlm.20).

1) Ukuran kertas berdasarkan ISO

Format ukuran kertas ISO terdapat 2 jenis yaitu *A-size* dan *B-size*. Kedua ukuran ini memiliki bentuk umum persegi panjang dengan skala perbedaan seperti pada gambar berikut:



Gambar 2.24 Ukuran kertas ISO
Sumber: Anggarini A. (2021)

2) Ukuran buku standar

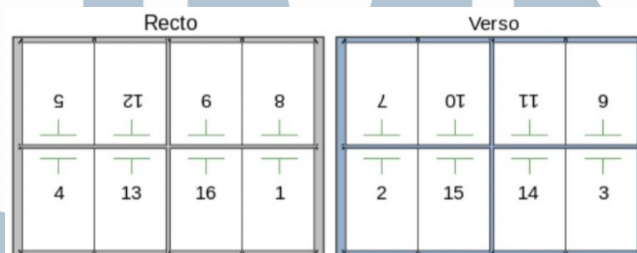
Penentuan ukuran buku dapat diputuskan melalui 2 faktor utama, yaitu ukuran asli kertas untuk halaman buku dan ukuran kertas sebelum dilipat menjadi buku (hlm.22).

Nama Ukuran	mm x mm
Demy 16mo	143mm x 111mm
Demy 18mo	146mm x 95mm
Foioscap Octavo (8vo)	171mm x 108mm
Crown (8vo)	191mm x 127mm
Large Crown 8vo	203mm x 133mm
Demy 8vo	222mm x 143mm
Medium 8vo	241mm x 152mm
Royal 8vo	254mm x 159mm
Super Royal 8vo	260mm x 175mm
Imperial 8vo	279mm x 191mm
Foioscap Quarto (4to)	216mm x 171 mm
Crown 4to	254mm x 191mm
Demy 4to	260mm x 222mm
Royal 4to	318 mm x 254mm
Imperial 4to	381mm x 279mm
Crown Folio	381mm x 254mm
Demy Folio	445mm x 286mm
Royal Folio	508mm x 318mm
Music	356mm x 260 mm

Gambar 2.25 Ukuran buku standar
Sumber: Anggarini A. (2021)

2. Imposisi

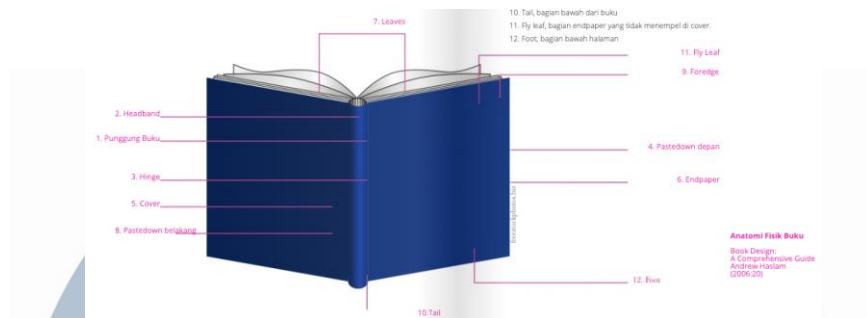
Imposisi merupakan penyusunan halaman pada buku ketika proses pencetakan. Banyaknya jumlah lipatan pada buku disebut dengan *kateren* dengan satuan 16 halaman untuk 1 *kateren* dan berlaku kelipatan (hlm.30).



Gambar 2.26 Recto/verso
Sumber: Anggarini A. (2021)

3. Anatomi

Bagian-bagian pada buku memiliki istilah spesifik yang membentuk komponen anatomi buku dengan penjelasan sebagai berikut (hlm.31-31):



Gambar 2.27 Anatomi buku
Sumber: Anggarini A. (2021)

1) Punggung buku (*spine*)

Bagian penutup pinggir buku yang terjilid.

2) *Headband*

Pita berukuran kecil yang terletak pada bagian atas buku agar penjilidan lebih terlihat rapi.

3) *Hinge*

Lipatan yang terletak pada engsel buku yang dijilid.

4) *Pastedown* depan

Endpaper yang ditempelkan pada bagian depan *cover*.

5) *Cover*

Kertas tebal di bagian luar yang melindungi inti buku.

6) *Endpaper*

Lembaran kertas tebal yang membungkus bagian dalam *cover*.

7) *Leaves*

Lembar kertas yang terdapat didalam buku dengan format *recto* (halaman kanan) dan *verso* (halaman kiri).

8) *Pastedown* belakang

Endpaper yang ditempelkan pada bagian belakang *cover*.

9) *Foreedge*

Bagian tepian pada anatomi buku.

10) *Tail*

Bagian bawah pada anatomi buku.

11) *Fly leaf*

Bagian *endpaper* yang letaknya tidak menempel pada *cover*.

12) *Foot*

Bagian bawah yang terletak pada halaman buku.

4. Penjilidan

Penjilidan atau disebut juga binding, merupakan sebuah proses akhir dalam pembuatan media publikasi buku yang dilakukan menggunakan mesin untuk menyatukan seluruh anatomi buku (hlm.25).

2.2.4 Sistem Grid

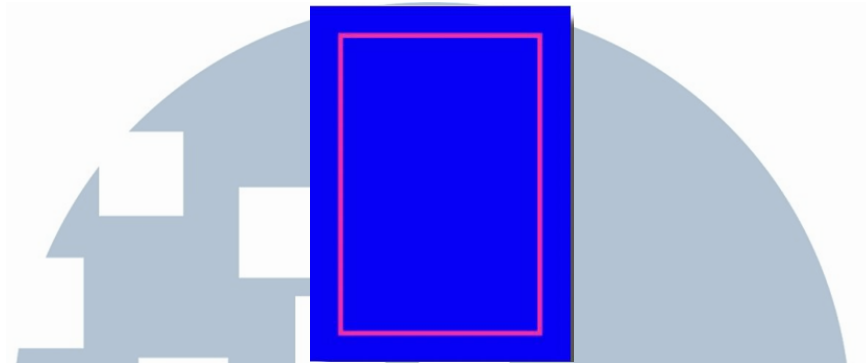
Menurut Anggarini (2021), elemen grid merupakan salah satu elemen yang tidak tampak tetapi memiliki peran penting dalam proses layout. Elemen tak terlihat lainnya adalah grid, kedua elemen ini dapat mengatur penempatan elemen visual lain yang terlihat (hlm.37).

1. *Margin*

Margin merupakan garis untuk memberi jarak aman antara pinggir media dengan media layout dalam peletakan elemen. *Margin* terbagi menjadi 2, yaitu *margin* simetris dan *margin* asimetris (hlm.38).

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

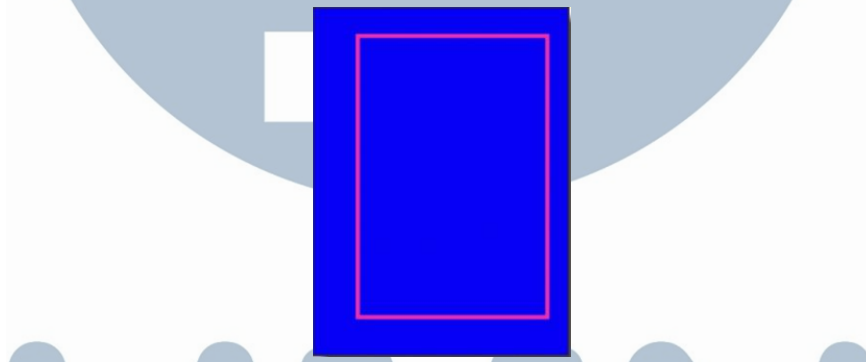
1) *Margin* simetris



Gambar 2.28 *Margin* simetris
Sumber: Anggarini A. (2021)

Margin simetris merupakan batas garis yang letaknya tepat di tengah media desain dengan sisi sama rata.

2) *Margin* asimetris



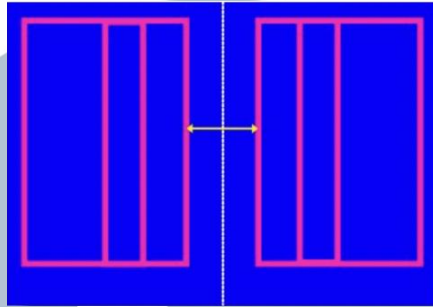
Gambar 2.29 *Margin* asimetris
Sumber: Anggarini A. (2021)

Margin asimetris merupakan batas garis yang letaknya tidak tepat di tengah media desain dengan sisi yang berbeda.

2. Grid

Menurut Aggarini (2021), *grid* merupakan garis bantu yang tidak terlihat tetapi berguna dalam peletakan elemen desain sehingga mempermudah dalam menentukan letak elemen layout yang akan digunakan. *Grid* dapat dibedakan menjadi 2, yaitu *grid* simetris dan *grid* asimetris dengan jenis yang beragam (hlm.40).

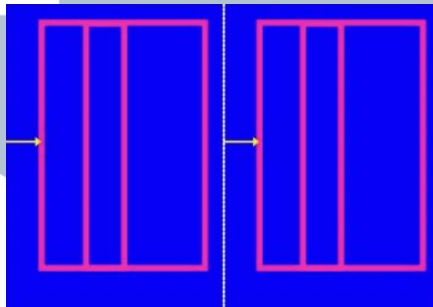
1) *Grid* simetris



Gambar 2.30 *Grid* simetris
Sumber: Anggarini A. (2021)

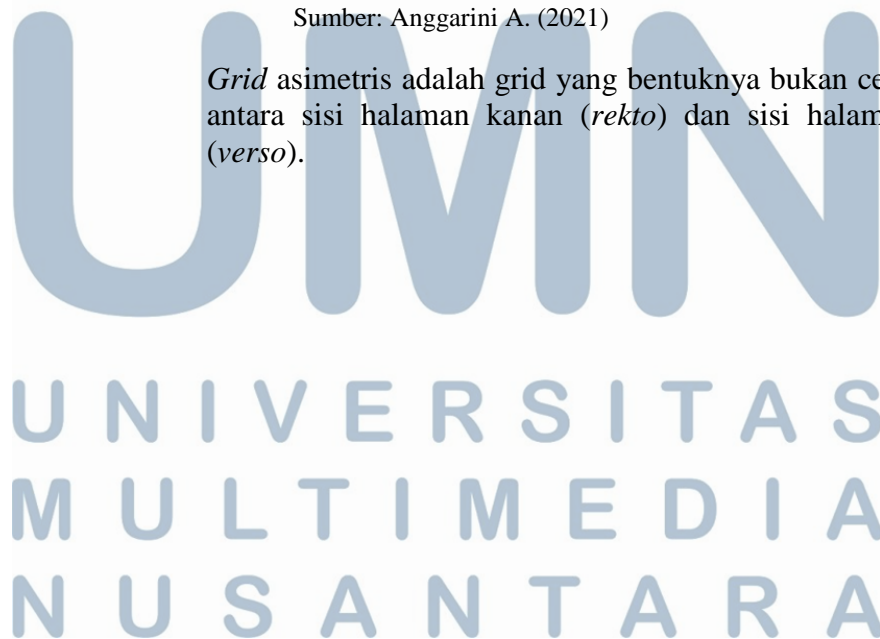
Grid simetris adalah grid yang bentuknya merupakan cerminan antara halaman kanan (*rekto*) dan halaman kiri (*verso*).

2) *Grid* asimetris

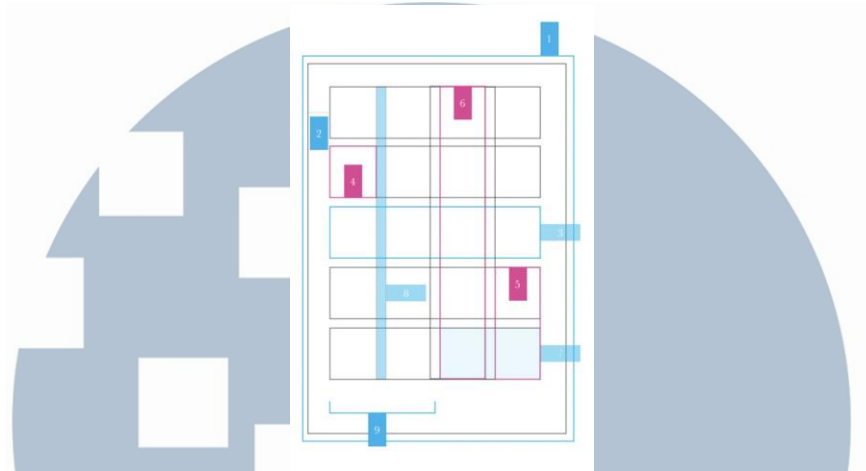


Gambar 2.31 *Grid* asimetris
Sumber: Anggarini A. (2021)

Grid asimetris adalah grid yang bentuknya bukan cerminan antara sisi halaman kanan (*rekto*) dan sisi halaman kiri (*verso*).



3) Anatomi Grid



Gambar 2.32 Anatomi *grid*
Sumber: Anggarini A. (2021)

Anatomi dari sebuah *grid* adalah sebagai berikut:

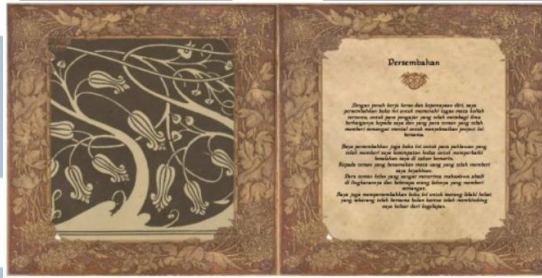
1. Format, area letak elemen layout.
2. *Margins*, area batas luar dari konten
3. *Flowlines*, garis horizontal yang membentuk ruang horizontal sebagai tempat ditemukannya konten.
4. *Modules*, bidang individu didalam *flowlines* yang teratur.
5. *Spatial zones*, modules yang jaraknya berdekatan satu sama lain.
6. *Columns*, kumpulan *modules* secara vertikal.
7. *Rows*, kumpulan *modules* secara horizontal.
8. *Gutters*, jarak yang memisahkan antara *column* dan *rows*
9. *Marker*, indikator informasi secara konsisten yang letaknya berada di salah satu sisi halaman.

U
M
N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4) Jenis *Grid*

Menurut Anggarini (2021), jenis *grid* terbagi menjadi 3, yaitu:

a. *Manuscript*



Gambar 2.33 *Manuscript grid*
Sumber: Anggarini A. (2021)

Jenis *grid* dengan bentuk satu kolom pada tengah halaman yang berisi elemen. Pada sisi bagian atas dan bagian bawah halaman terdapat *header*, *footer*, dan nomor halaman.

b. *Column*

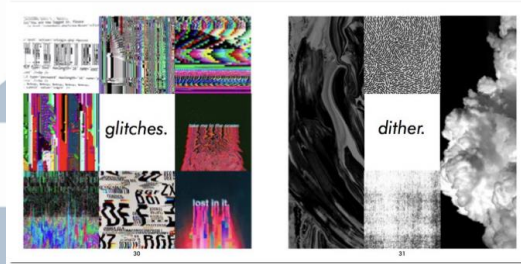


Gambar 2.34 *Column grid*
Sumber: Anggarini A. (2021)

Jenis *grid* dengan bentuk garis-garis vertikal dan horizontal yang membentuk kolom-kolom.

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

c. *Modular*



Gambar 2.35 *Modular grid*
Sumber: Anggarini A. (2021)

Jenis *grid* berbasis kumpulan garis horizontal dan vertikal sehingga terbentuk repetisi *modules* berbentuk kotak-kotak.

d. *No grid*



Gambar 2.36 *No grid*
Sumber: Anggarini A. (2021)

No grid dapat diterapkan apabila terdapat elemen layout yang sudah menciptakan batas tersendiri untuk peletakan elemen lainnya.

2.2.5 Teks pada Layout

Elemen teks merupakan elemen vital yang lumrah ditemukan pada desain media publikasi, sehingga pemilihan *typeface*, penerapan jarak *kerning*, *leading*, dan *tracking* antar kata, penempatan posisi teks (*alignment*), dan orientasi tipografi akan diterapkan dengan kaidah yang disesuaikan dengan kebutuhan. Pada buku, terdapat beberapa elemen teks sebagai berikut:

kerning **leading** **SUB HEADLINE**
tracking **leading** **HEADLINE**

Gambar 2.37 Jarak antar teks
Sumber: Anggarini A. (2021)

1. Halaman judul

Halaman yang memuat nama penulis, pengarang, dan penerbit buku tersebut, sedangkan halaman judul semu adalah halaman yang hanya berisi judul buku saja.

2. Judul punggung

Penulisan judul yang letaknya berada di bagian punggung buku atau bagian penutup jilid pada buku secara melintang.

3. Judul pelari

Penulisan judul secara berulang pada setiap halaman buku untuk menghubungkan konten pada setiap halaman.

4. Judul dan sub judul

Pada umumnya buku memiliki satu judul utama yang dilengkapi oleh lebih dari satu sub judul, dan penulisan judul menggunakan teks dengan ukuran yang lebih besar daripada sub judul.

5. Folio

Folio merupakan istilah lain dalam penamaan nomor halaman pada buku.

6. Initial caps

Initial caps merupakan huruf awal pada kata pertama yang berukuran lebih besar dengan mengambil ruang baris untuk kepentingan estetis yang berfungsi sebagai penanda awal dari sebuah kalimat paragraf.

7. Lead line

Lead line merupakan beberapa kata sebagai awal paragraf yang dibedakan tampilan ukuran, jenis huruf, ataupun gaya nya.

2.3 Media Informasi

Turrow (2017) memaparkan bahwa media merupakan sarana hubungan individu satu dengan lainnya, sedangkan informasi merupakan bahan pengungkapan fakta yang telah diolah dengan berbagai cara. Secara umum, pengertian media informasi adalah media untuk menyusun dan mengumpulkan informasi agar menjadi bahan yang memiliki manfaat untuk masyarakat sebagai media berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain (Jogiyanto HM, 2005).

2.3.1 Jenis Media Informasi

Menurut Santosa (2009), jenis media informasi terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu:

1. *Above The Line* (ATL)

Media lini atas merupakan media yang mengenai audiensi secara luas dan tidak ada interaksi secara langsung dengan audiens, seperti iklan televisi, radio, papan reklame, koran, majalah, dan lain-lain (Ulfa, 2021).

2. *Below The Line* (BTL)

Media lini bawah merupakan media yang mengenai audiensi secara terbatas dan dapat berinteraksi secara langsung dengan audiens, seperti direct mail, pameran, dan lain-lain (Ulfa, 2021).

3. *Through The Line* (TTL)

Media baru dalam menyampaikan informasi atau gabungan antara *above* dan *below the line*, seperti media interaktif digital, website *banner*, video, dan lain-lain (Ulfa, 2021).

2.3.2 Penyebaran Media Informasi

Menurut Baron & Sissors (2010), media memiliki klasifikasi dalam penyebarannya, tergantung pada kepentingan penggunaan sebagai faktor utama. Klasifikasi penyebaran media adalah sebagai berikut:

1. *Traditional Mass Media*

Media yang disebarakan pada masyarakat dengan cakupan yang luas dan dapat dikirimkan secara khusus yang disesuaikan dengan ketertarikan audiens pada masing-masing media sehingga terbentuk loyalitas dari masyarakat yang lebih tinggi.

2. *Non-traditional Mass Media*

Media yang disebarakan pada masyarakat dengan menggunakan inovasi kepada audiens secara luas dan tidak spesifik kepada ketertarikan audiens.

3. *Online Media*

Media yang disebarakan melalui internet sehingga dapat membentuk interaksi antar pengguna melalui perangkat masing-masing.

4. *Specialized Media*

Media yang penyebarannya ditujukan khusus kepada ketertarikan audiens yang lebih spesifik.

2.4 Fotografi

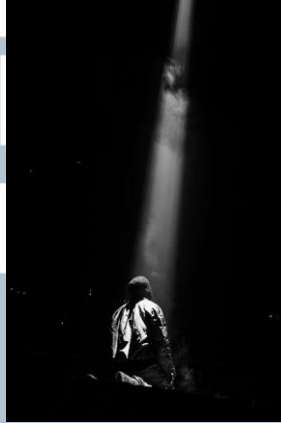
Barnbaum (2017) menjelaskan bahwa fotografi merupakan seni dan sebuah bentuk berkomunikasi yang paling kuat, karena pada dasarnya manusia melihat fotografi sebagai visualisasi yang ada dari sebuah kenyataan meskipun melalui proses manipulasi.

2.4.1 Komposisi Fotografi

Menurut Barnbaum (2017) agar sebuah fotografi dapat menjadi penyampai pesan untuk penikmatnya, maka foto harus memperhatikan komposisi dari foto dengan baik. Terdapat 14 elemen komposisi yang wajib diperhatikan untuk mencapai tujuan dari dibuatnya foto tersebut. 14 elemen tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan elemen terpenting karena untuk menangkap objek, membutuhkan pencahayaan yang cukup untuk mendefinisikan objek. Pengaturan arah jatuh cahaya dapat menciptakan kesan yang berbeda dan unik dalam setiap foto.



Gambar 2.38 Pencahayaan
Sumber: Pinterest/@radixreuel

2. Warna

Warna dalam sebuah foto mampu memvisualisasikan makna perasaan yang berbeda. Untuk menggunakan elemen warna dalam foto, harus menerapkan konsep dari roda warna yang dapat dikombinasikan ke dalam foto agar menciptakan dimensi untuk objek yang terdapat didalamnya. Permainan dalam penggunaan warna harus diterapkan secara benar agar menampilkan visual yang tidak menyebabkan distraksi dari penggunaannya.

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



Gambar 2.39 Warna
Sumber: Pinterest/@hiyamarianne

3. Kontras dan *Tone*

Kontras merupakan teknik yang digunakan untuk memisahkan dua objek yang saling berdekatan. Permainan tingkat kontras akan memberikan kesan yang berbeda, semakin rendah kontras akan menghasilkan foto dengan kesan lembut dan sebaliknya.



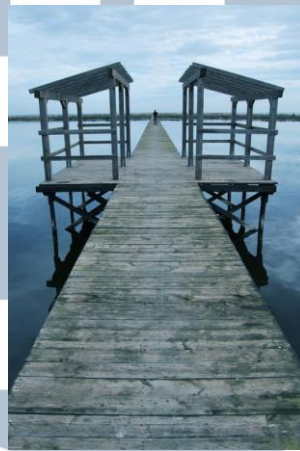
Gambar 2.40 Kontras dan Tone
Sumber: Pinterest/@slrlounge

Kontras dan tone memiliki hubungan erat dimana permainan kontras yang rendah akan memiliki jangkauan tone yang sedikit dan sebaliknya. Secara umum, apabila foto dengan tone gelap akan memberikan kesan kuat, stabil, suram, serta kesembunyian. Sedangkan foto dengan tone yang lebih cerah akan membawa

perasaan optimis dan positif, namun terkadang juga dapat berkesan suram melebihi foto dengan tone gelap.

4. Garis

Garis merupakan elemen fotografi yang kuat untuk menarik mata audiens karena secara visual, audiens akan melihat mengikuti garis dari awal hingga akhir. Penggunaan garis yang ada dapat memberikan kesan dinamis untuk foto yang dihasilkan.



Gambar 2.41 Garis
Sumber: Pinterest.com/ @dzoomblog

5. Bentuk

Bentuk objek dasar geometris yang diterapkan ke dalam foto akan menciptakan emosi yang berbeda. Penerapan elemen bentuk yang didukung dengan permainan elemen lainnya akan menimbulkan emosi yang lebih dalam untuk foto yang dihasilkan seperti elemen warna, cahaya, dan kontras.

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 2.42 Bentuk

Sumber: Pinterest/@fashionfavpin

6. Pola

Pola merupakan pengulangan repetisi dari bentuk dasar ataupun garis. Penerapan elemen pola yang ada pada objek foto dapat memvisualisasikan kesan yang menarik bagi audiens, namun elemen ini merupakan elemen yang krusial karena apabila dalam foto terdapat repetisi bidang yang terlalu dominan, dapat saja menimbulkan kesan membosankan bagi audiens yang melihatnya.



Gambar 2.43 Pola

Sumber: Pinteres/@archilovers

7. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan komposisi yang berada di dalam foto baik tone ataupun posisi objek. Permainan elemen keseimbangan akan dapat membawa suasana kedalam foto yang akan dilihat audiens. Contohnya adalah apabila ingin membawa kesan tegang, aneh, dan

mengganggu maka akan lebih baik jika komposisi foto dibuat menggunakan ketidakseimbangan dan sebaliknya.



Gambar 2.44 Keseimbangan
Sumber: Pinterest/@cedricrutten7

8. Gerakan

Dalam komposisi fotografi, gerakan diartikan sebagai pergerakan indra penglihatan audiens dalam melihat komposisi garis, bentuk, dan kontras dari objek didalam foto. Penggunaan elemen gerak dapat menciptakan perasaan semangat dan penyampaian pesan yang kuat untuk audiens.



Gambar 2.45 Gerakan
Sumber: Pinterest/@pazpaula12

9. Area Positif dan Negatif

Area positif dan negatif merupakan area dalam komposisi sebuah foto. Area positif atau area terang merupakan area yang terdapat objek utama sedangkan area negatif merupakan area yang berperan sebagai latar belakang ataupun pendukung area objek utama yang bisa juga disebut area gelap.



Gambar 2.46 Area Positif dan Negatif
Sumber: Pinterest/@LaurineSpehner

10. Tekstur

Elemen tekstur merupakan komposisi foto yang menampilkan penggunaan tekstur kepada detail foto yang dibuat. Tekstur sendiri terdiri dari rasa pada indra peraba yang dapat dirasakan melalui visual seperti tekstur batu, kelembutan pada awan, hingga kiluan dari logam.



Gambar 2.47 Tekstur
Sumber: Pinterest/@cindycheeks

11. Posisi Kamera

Posisi kamera sangat menentukan hasil dari foto yang didapat, posisi kamera tertentu dapat menyembunyikan objek yang ada pada lokasi kenyataan tetapi tidak diperlukan ada dalam komposisi foto. Sehingga penempatan posisi kamera akan membantu membuat objek utama semakin menarik perhatian audiens.

12. *Focal length*

Focal length merupakan kemampuan lensa kamera dalam menangkap area foto. Lensa dengan focal length panjang seperti telephoto mampu menangkap objek yang jauh dengan jangkauan area yang diperkecil. Sedangkan lensa dengan focal length pendek seperti wide mampu menangkap objek yang dekat dengan jangkauan area yang luas.



Gambar 2.48 Wide lens
Sumber: Pinterest/@heyshahed

Penentuan focal length pada lensa kamera disesuaikan dengan kebutuhan hasil foto, semakin banyak objek yang ingin dimasukkan menjadi komposisi foto pada area yang luas maka harus semakin pendek focal length yang diterapkan.

13. *Depth of Field*

Depth of field merupakan ketajaman objek yang di foto yang juga bergantung pada aperture. Secara umum, depth of field merupakan

ketajaman ruang yang difokuskan pada satu area yang diinginkan yang bergantung pada besar kecilnya aperture.



Gambar 2.49 Depth of Field
Sumber: Pinterest/@wired

Penggunaan depth of field yang besar akan menangkap objek penting dengan ketajaman yang berbeda beda, sedangkan penggunaan depth of field yang sempit akan menangkap objek dengan fokus dan mengaburkan bagian lain selain objek utama.

14. *Shutter Speed*

Shutter speed akan menciptakan variasi efek foto yang menarik untuk menangkap objek yang bergerak. Permainan shutter speed akan menciptakan hasil yang berbeda seperti penggunaan shutter speed lambat pada objek bergerak, akan mengurangi ketajaman objek dan sebaliknya.



Gambar 2.50 Shutter Speed
Sumber: Pinterest/@pixels

2.4.2 Fotografi Sebagai Media Informasi

Menurut Gani & Kusumalestari (2011) dalam bukunya yang berjudul *Jurnalistik Foto: Suatu Pengantar*, mengatakan tidak ada media massa cetak yang tidak menyertakan foto dalam terbitannya. Daya tarik bagi media massa kepada pembaca seringkali ditentukan dalam tampilan foto, kedudukan foto adalah sebagai daya tarik untuk pembaca maka esensi dari foto itu sendiri di dalam media cetak adalah sebagai pelengkap dari konten.

Gani & Kusumalestari (2011) juga menyatakan bahwa secara umum, foto yang dihasilkan dari proses fotografi bertujuan untuk menyampaikan pesan, informasi, ataupun cerita untuk publik dan disebarakan melalui media massa.

2.5 Ilustrasi

Menurut Indiria Maharsi (2016) dalam bukunya yang berjudul *“Ilustrasi”*, definisi ilustrasi sangat beragam tergantung sudut pandang masing-masing. Namun, secara umum ilustrasi diartikan sebagai proses karya seni berupa gambar, foto, atau diagram. Ilustrasi sendiri digunakan untuk memberikan penjelasan sebuah pengertian dalam naskah ataupun sebuah tulisan untuk menghidupkan perasaan audiens.

2.5.1 Jenis Ilustrasi

Menurut Alan Male (2017) ilustrasi dapat dikategorikan menjadi ilustrasi metafora dan ilustrasi *pictorial truths* dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Ilustrasi Metafora

Ilustrasi metafora merupakan ilustrasi dengan konsep imajinatif yang tidak dapat diartikan secara jelas atau harfiah. Jenis ilustrasi metafora dapat dibagi menjadi 3 yaitu konseptual, diagram, dan abstrak.

a) Konseptual



Gambar 2.51 *Conceptual Image by Anna Bhushan*
Sumber: Alan Male (2017)

Ilustrasi yang menunjukkan satu tema dengan metode simbolisme, ilusi, komunikasi, dan ekspresionisme. Ilustrasi Konseptual mengajak audiens untuk berpikir agar dapat mengartikan ilustrasi yang ditunjukkan dengan lebih dalam agar mendapatkan interpretasi pesan pada ilustrasi tersebut.

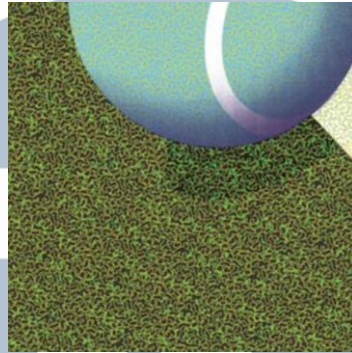
b) Diagram



Gambar 2.52 *Diagrammatic Illustration*
Sumber: Alan Male (2017)

Ilustrasi diagram digunakan untuk menyampaikan informasi yang berkaitan erat dengan sistem atau proses yang divisualisasikan dengan bentuk grafik atau simbolik dengan konteks informasi dan edukasi seperti peta, fitur interaktif, promosi, dan lainnya.

c) Abstrak



Gambar 2.53 *Abstract and Pictorial*
Sumber: Alan Male (2017)

Ilustrasi yang tidak memiliki hubungan dengan keadaan nyata tetapi bentuk dan visualisasinya diciptakan oleh interpretasi ilustrator sendiri.

2. **Ilustrasi *Pictorial Truths*.**

Ilustrasi *pictorial truths* merupakan ilustrasi dari objek atau keadaan asli yang sama dengan kenyataannya. Ilustrasi jenis ini terbagi menjadi 4 kategori yaitu representasi literal, *hyperrealism*, *styled realism*, dan *sequential imagery*.

a) Representasi Literal



Gambar 2.54 *Pictorially realistic scene*
Sumber: Alan Male (2017)

Ilustrasi yang umumnya berupa tempat, objek makhluk hidup, dan lainnya untuk menggambarkan tema atau sesuai dengan kondisi nyatanya.

b) *Hyperrealism*



Gambar 2.55 *Hyperrealism*
Sumber: Alan Male (2017)

Ilustrasi dengan penggambaran keadaan nyata dengan lebih detail sehingga terlihat seolah nyata.

c) *Styled Realism*



Gambar 2.56 *Contrast and Textural Realism*
Sumber: Alan Male (2017)

Ilustrasi keadaan nyata atau realistis dengan sentuhan ekspresionisme sehingga terlihat berada di tengah-tengah antara nyata dan tidak nyata.

d) *Sequential Imagery*



Gambar 2.57 *Sequence Image*
Sumber: Alan Male (2017)

Ilustrasi dengan konsep gambar yang berseri dan saling berhubungan dengan gambar sebelum dan sesudahnya untuk memberikan konteks berurutan yang banyak dijumpai pada novel, komik, dan narasi fiksi maupun non-fiksi.

2.5.1 Peran Ilustrasi

Menurut Alan Male (2017) ilustrasi berperan sebagai proses dokumentasi, referensi, *commentary*, *storytelling*, dan identitas.

Ilustrasi sebagai peran dokumentasi dan referensi dapat berfungsi secara literal untuk menyampaikan informasi dengan berbagai macam tema sebagai bentuk membantu memahami informasi. Ilustrasi *commentary* memberikan peran ilustrasi sebagai bentuk penyampaian opini atau komentar serta argumen terhadap topik yang berhubungan dengan jurnalisme ataupun surat kabar dengan tema tertentu seperti politik, ekonomi, budaya, dan sosial. Peran ilustrasi sebagai bentuk *storytelling* dimana ilustrasi dapat mengandung literasi atau narasi yang menjelaskan jalan cerita. Peran terakhir ilustrasi adalah sebagai identitas, dimana identitas yang dimaksud merupakan sarana yang terikat dengan suatu merek untuk meningkatkan *brand awareness* terhadap audiens.

2.6 Buku

Menurut Dr. Fuad Gani, S.S., M.A.(2019) seorang ahli studi ilmu perpustakaan, beliau mengatakan bahwa buku merupakan kebudayaan material yang dijadikan sebagai panduan atau sebuah acuan kehidupan dan sumber identitas

ideologi bermasyarakat. Fuad juga menjelaskan bahwa buku merupakan sebuah ekspresi dari pengarang serta sebagai bahan pada bidang industrial. Fungsi buku menurut Fuad adalah sebagai sumber pengetahuan, rekam peristiwa, dan sumber pengalaman dengan bentuk kesenangan, waktu luang, hingga rasa keingin-tahuan yang disampaikan oleh pengarang kepada audiens.

Menurut Haslam (2006) buku adalah media dokumentasi yang digunakan sebagai sumber yang tidak termakan zaman. Sebuah buku bisa menyimpan berbagai pengetahuan ide, budaya, kepercayaan yang berfungsi sebagai media penyampai informasi yang paling jelas dan lengkap (hlm.6).

2.6.1 Desain Buku

Menurut Guan (2012) desain buku adalah proses desain dengan urusan produksi dan manufaktur bagaimana buku akan diimplementasikan secara aktual dengan bentuk fisik (hlm.7).

2.6.2 Komponen Buku

Menurut Guan (2012) komponen buku terdiri dari 6 bagian, yaitu sampul, *book spine*, *fly page*, konten, layout, halaman. 6 komponen itu dijelaskan sebagai berikut:

1. Sampul

Sampul buku merupakan kemasan dari produksi media buku tersebut dan merupakan hal yang vital sebagai ekspresi dari buku sebagai wajah utama untuk audiens.

2. *Book Spine*

Bagian kecil dan tipis yang merupakan kelengkapan dari sampul buku. Bagian ini harus didesain dengan layout yang spesifik karena sebagai wajah kedua yang akan dilihat oleh audiens.

3. *Fly Page*

Fly page merupakan bagian yang menghubungkan sampul dengan isi konten buku yang berbentuk halaman judul, halaman kosong, halaman persembahan, fotografi, ataupun ilustrasi.

4. Konten

Konten buku merupakan penempatan teks yang dilihat secara keseluruhan pada buku.

5. Layout

Layout lebih mengacu pada penempatan seluruh elemen pada kesatuan buku termasuk ilustrasi, fotografi, teks dengan mengutamakan keselarasan.

6. Halaman

Halaman yang dimaksud adalah halaman awal seperti halaman judul buku, nama penulis, editor, ilustrator dan halaman awal lainnya.

2.6.3 Teknik Jilid Buku

Menurut Luputon (2008) terdapat 10 teknik penjilidan pada buku yang dirinci sebagai berikut:

1. *Hardcover*

Jenis penjilidan yang paling kuat karena dijahit menggunakan benang dan ditempel dengan selotip berbahan linen.

2. *Perfect*

Penjilidan dengan lem pada bagian ujung belakang setiap halaman lalu dibungkus dengan sampul yang juga ditempel dengan lem ke halaman yang sudah menjadi satu.

3. *Tape*

Sebuah tape yang di tempelkan untuk menggabungkan halaman sampul menjadi satu tetapi biasanya kurang kuat.

4. *Side Stitch*

Sampul dan halaman tidak dilipat tetapi dijadikan satu melalui bagian depan setiap halaman hingga belakang tetapi dapat mengganggu visualisasi halaman.

5. *Saddle Stitch*

Sampul dan halaman dilipat pada bagian tengah lalu disatukan menggunakan staples. Kekurangannya tidak bisa mencakup halaman tebal.

6. *Pamphlet Stitch*

Sampul dan halaman dilipat pada bagian tengah lalu disatukan menggunakan benang dengan ketebalan halaman maksimal 36.

7. *Screw and Post*

Sampul dan halaman di bor dan disatukan menggunakan sekrup.

8. *Stab*

Teknik ini berasal dari Jepang dengan dijahit menggunakan benang terlihat seperti sisi spine pada bagian sisi samping buku.

9. *Spiral*

Halaman dan sampul dilubangi menggunakan mesin khusus lalu disatukan menggunakan gulungan kawat tipis berbentuk spiral.

10. *Plastic Comb*

Halaman dan sampul dilubangi menggunakan mesin khusus lalu disatukan menggunakan bahan plastik dengan bentuk menyerupai spiral.

2.6.4 Identitas Buku

Menurut Salma (2021) dalam jurnalnya yang berjudul Pengertian Identitas Buku, terdapat hal yang wajib dicantumkan dalam pembuatan buku untuk menjadi jati diri dari sebuah buku yang diciptakan. Identitas buku adalah kumpulan data yang melekat sebagai identifikasi untuk memberikan informasi mengenai buku yang sedang dibaca. Tujuan dibuatnya identitas buku adalah sebagai media untuk menentukan kualitas dari buku yang dibuat. Ada pula hal-hal yang menjadi identitas buku menurut Salma (2021) adalah sebagai berikut:

1. Judul Buku

Judul buku merupakan unsur utama dari identitas buku yang sifatnya wajib untuk dicetak pada halaman bagian depan dan

didesain dengan mencolok sehingga mendominasi bagian depan buku. Pada umumnya judul akan ditempatkan pada halaman depan yang berfungsi sebagai cover dan diulangi penempatannya pada bagian halaman awal ataupun halaman akhir pada konten buku.

2. Penulis Buku

Nama Penulis atau nama pengarang memiliki kedudukan yang sama seperti penempatan judul buku, tetapi dituliskan dengan ukuran yang lebih kecil agar tidak mengganggu visual dari penulis judul buku. Penempatan nama penulis pada umumnya diletakan dibawah judul buku ataupun area lain menyesuaikan dari cara layout buku yang dibuat.

3. Penerbit Buku

Setiap buku wajib mencantumkan informasi nama penerbitnya pada bagian sampul baik bagian depan maupun belakang buku. Penempatan informasi penerbit berguna untuk memudahkan pembeli untuk memilih buku yang sesuai keinginannya.

4. Tahun terbit buku

Tahun terbit merupakan identitas yang penting untuk memberikan informasi kepada pembeli apakah buku tersebut merupakan cetakan terbaru atau lama.

5. Tebal halaman buku

Infomasi tebal halaman buku merupakan informasi mengenai banyak halaman buku. Untuk sebagai orang, tebal halaman akan memberikan sugesti bahwa membaca buku yang memiliki halaman dengan jumlah banyak akan memberikan memberikan mereka informasi yang lebih lengkap. Untuk sebagian pembeli lainnya, halaman yang sedikit jumlahnya akan memberikan efisiensi waktu dan mudah untuk diselesaikan proses pemahaman buku yang dibeli.

6. Ukuran fisik buku

Ukuran buku biasa diletakan Bersama informasi mengenai tahun terbit, penerbit, dan tebal halaman buku.

7. ISBN (*International Book Number*)

Identitas buku yang wajib ada di dalam pembuatan buku adalah ISBN atau *International Standard Book Number*. Buku resim akan memiliki ISBN yang diproses dan di selesaikan oleh pihak penerbit buku. ISBN berfungsi untuk mempermudah oleh pihak penerbit buku. ISBN berfungsi untuk mempermudah pengecekan ketersediaan dan jumlah penjualan buku pada wilayah tertentu.

The logo for Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) features the letters 'UMMN' in a large, bold, blue, rounded sans-serif font. The letters are set against a light blue circular background that has a stylized, abstract pattern of white squares and lines.

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