

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Mengenai Perancangan Desain

Berdasarkan metode perancangan yang dikemukakan oleh Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solution*”, desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens melalui representasi visual dari sebuah ide yang menggunakan penciptaan, pemilihan dan penyusunan elemen visual.

2.1.1 Elemen Desain

Menurut teori Robin Landa dalam bukunya “*Graphic Design Solution*”, ada lima elemen desain yang digunakan dalam proses perancangan desain. Elemen-elemen desain terdiri dari titik, garis, bentuk, warna dan tekstur.

2.1.1.1 Titik

Titik merupakan elemen desain terkecil dan bentuk satuan paling sederhana yang menyusun pembentukan sebuah garis. Sebuah titik pada dasarnya memiliki bentuk bulat namun dalam bentuk digital titik dikenal sebagai *pixel* yang memiliki bentuk kotak. Gabungan *pixel* akan membentuk tampilan objek layar digital.

2.1.1.2 Garis

Garis adalah hasil penggabungan banyak titik yang berbentuk memanjang menjadi satu kesatuan. Garis memiliki sifat fleksibel karena dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan desainer. Garis dapat diatur ketebalannya, lebar sudutnya, serta tingkat kehalusannya. Berikut adalah contoh beberapa bentuk dasar garis:

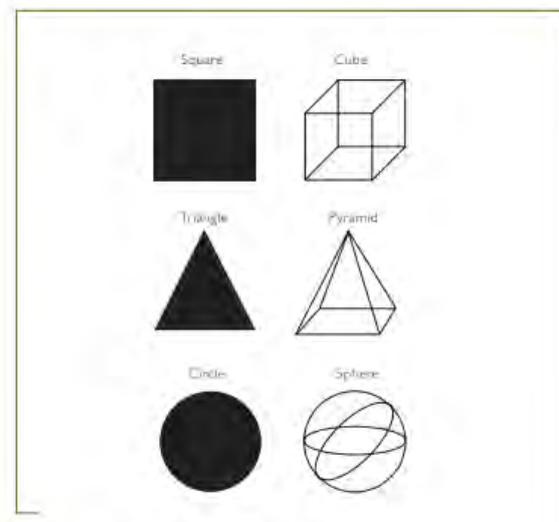


Gambar 2.1 Garis
Sumber: Landa (2013)

Sebagai salah satu elemen desain, garis juga merupakan komponen penting karena memiliki banyak fungsi. Beberapa diantaranya adalah sebagai alat bentuk visual, membentuk suatu bentuk atau objek, membantu memposisikan komposisi visual, membentuk suatu persepsi hingga membantu mengarahkan audiens.

2.1.1.3 Bentuk

Garis-garis yang saling terhubung akan membentuk suatu bentuk. Bentuk dapat didefinisikan sebagai suatu bidang permukaan yang divisualisasikan dalam bentuk 2 dimensi (2D) maupun 3 dimensi (3D). Pada dasarnya bentuk 2D tersusun dari panjang dan lebar, seperti pada persegi, lingkaran dan segitiga. Sedangkan hasil pengembangan bentuk dasar 2D akan berkembang menjadi bentuk 3D yang tersusun dari panjang, lebar dan tinggi seperti pada kubus, piramida dan bola yang memiliki volume.



Gambar 2.2 Bentuk
Sumber: Landa (2013)

a. Figure/ground

Figure/ground atau disebut dengan area positif dan negative adalah prinsip dasar persepsi visual yang mengacu pada hubungan antar bentuk, objek dan latarnya dalam visual dua dimensi. *Figure* merupakan bagian yang memiliki bentuk yang kasat mata, jelas dan pasti. Sedangkan area kosong lainnya yang berada di sekeliling *figure* disebut dengan *ground*.



Gambar 2.3 *Figure/Ground*
Sumber: Landa (2013)

2.1.1.4 Warna

Warna adalah elemen yang dihasilkan dari pantulan cahaya pada suatu permukaan atau objek yang tertangkap oleh mata. Pantulan cahaya tersebut akan menghasilkan refleksi warna yang sederhananya dikenal sebagai warna. Penggunaan warna sebagai elemen desain dibagi menjadi beberapa kategori:

1. Warna dalam sudut pandang psikologis

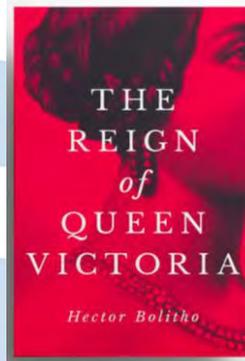
Dilansir dari situs Psikologi Digital Education (2020), psikologis warna merupakan salah satu cabang ilmu psikologi yang mempelajari tentang warna sebagai faktor pengaruh terhadap perilaku dan emosi manusia. Psikologi warna dimanfaatkan untuk memengaruhi kesan konsumen terhadap produk atau jasa yang ditawarkan. Maka itu, hal ini perlu dijadikan pertimbangan ketika pelaku bisnis ingin melakukan perubahan pada bisnisnya.

Oliver (2022) dalam situs Glints setiap warna dapat memiliki pengaruh yang berbeda-beda terhadap sisi emosional manusia. Berikut adalah beberapa contoh warna dan pengaruhnya terhadap psikologi manusia:

a. Merah

Dalam psikologi warna, merah merupakan simbol dari keberanian, kekuatan dan kegembiraan. Selain itu, warna merah juga dapat mendorong energi dan semangat manusia dalam bertindak terhadap sesuatu.

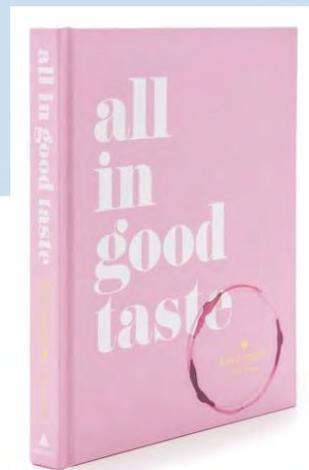
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.4 Buku *The Reign of Queen Victoria*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/600738037807401740/>

b. Merah muda

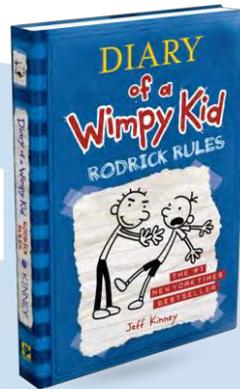
Berbeda dengan warna merah, warna merah muda atau *pink* adalah warna yang merepresentasikan warna feminim, lemah lembut, romantis dan kepedulian.



Gambar 2.5 Buku *All in Good Taste*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/797559415278839486/>

c. Biru

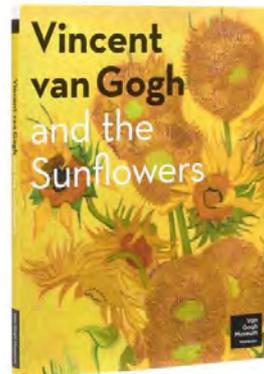
Warna biru dalam psikologis dapat melambangkan dua sisi yang berbeda. Umumnya warna biru diartikan sebagai lambang kedamaian, keharmonisan dan ketenangan. Namun, warna biru juga dapat menjadi tanda perasaan sedih atau kesunyian.



Gambar 2.6 Buku *Diary of a Wimpy Kid Rodrick Rules*
Sumber: <https://wimpykid.com/books/diary-of-a-wimpy-kid-rodrick-rules/>

d. Kuning

Warna kuning biasanya digunakan untuk merepresentasikan keceriaan, optimisme, kehangatan dan antusiasme manusia. Dari sisi psikologis, warna kuning dapat merangsang aktivitas otak manusia dan dapat membantu penalaran secara analitis.

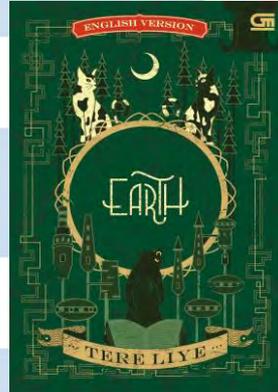


Gambar 2.7 Buku *Vincent van Gogh and the Sunflowers*
Sumber: <https://www.vangoghmuseumshop.com/en/van-gogh-museum-publicaties/626/van-gogh-publications/30253/van-gogh-and-the-sunflowers>

e. Hijau

Warna hijau cenderung identik dengan kehidupan manusia di bumi. Berdasarkan sisi psikologis, warna hijau dapat dimanfaatkan untuk membantu seseorang menyeimbangkan emosi karena sifatnya yang dapat

memberikan efek relaksasi dan ketenangan secara mental.

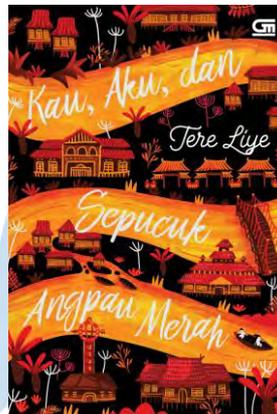


Gambar 2.8 Buku *Earth*

Sumber: <https://gpu.id/book/92954/earth-edisi-inggris-bumi>

f. Oranye

Warna oranye merupakan salah satu warna hangat gabungan dari warna merah dan kuning. Oranye mampu memberikan kesan hangat, harapan, petualangan, optimisme dan kepercayaan diri.

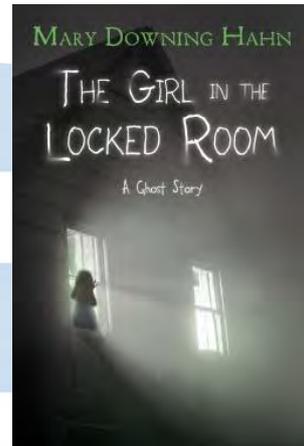


Gambar 2.9 Buku *Kau, Aku, dan Sepucuk Angpau Merah*

Sumber: <https://gpu.id/book/91474/kau-aku-dan-sepucuk-angpau-merah>

g. Hitam

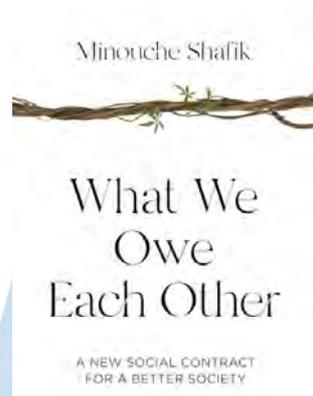
Stigma terhadap warna hitam sering dikaitkan dengan sesuatu yang misterius dan anggun. Secara psikologis. Warna hitam dapat membangkitkan sisi emosional manusia seperti kesedihan dan amarah.



Gambar 2.10 Buku *The Girl in the Locked Room*
Sumber: <https://www.netgalley.com/catalog/book/133803>

h. Putih

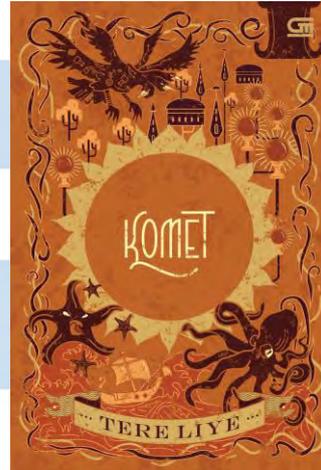
Warna putih memberikan dampak yang berlawanan dengan warna hitam karena dalam psikologi warna, warna putih menjadi simbol kesucian dan kedamaian. Warna ini juga dapat memberikan kesan sehat dan steril karena sifatnya yang netral.



Gambar 2.11 Buku *What We Owe Each Other*
Sumber: <https://www.netgalley.com/catalog/book/133803>

i. Cokelat

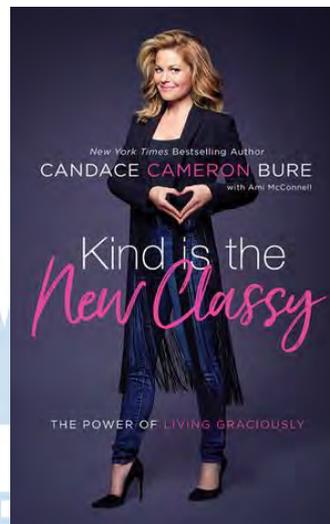
Selain warna hijau, warna coklat juga identik dengan bumi khususnya pada elemen tanah sehingga dapat mewakili perasaan aman, kokoh dan dapat diandalkan.



Gambar 2.12 Buku *Komet*
Sumber: <https://gpu.id/book/91600/komet>

j. Ungu

Warna ungu memberikan kesan anggun dan bijaksana sehingga dimanfaatkan untuk melambangkan kemewahan. Selain itu, warna ungu dapat menggambarkan kesenangan dan kebahagiaan dalam hidup.

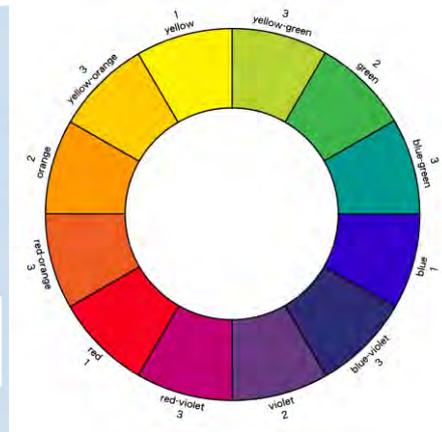


Gambar 2.13 Buku *Kind is the New Classy*
Sumber: <https://www.netgalley.com/catalog/book/133803>

2. Elemen warna

Warna memiliki elemen-elemen yang dibagi menjadi tiga macam yaitu *hue*, *value* dan *saturation*.

a. *Hue*



Gambar 2.14 *Hue*
Sumber: Google

Hue merupakan pembagian warna yang didasarkan pada persepsi temperatur hangat dan dingin. Beberapa contoh warna hangat adalah *shade* warna merah hingga kuning sedangkan contoh warna dingin adalah *shade* warna biru ke hijau.

b. *Value*

Value dapat diartikan sebagai level tingkat kecerahan warna. *Value* dapat membantu dalam membedakan objek *figure & ground*.

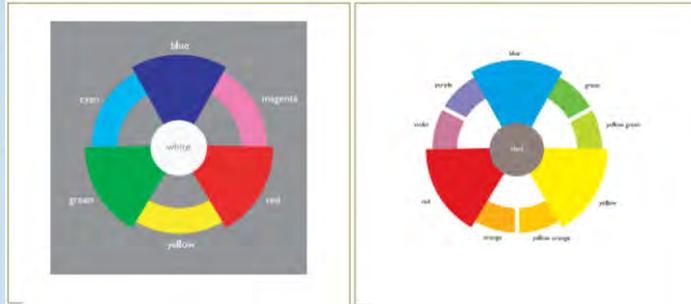
c. *Saturation*

Saturation adalah tingkat kecerahan antara warna terang dan warna kusam pada *hue*. Contoh *saturation* yaitu merah terang atau merah kusam dan biru terang atau biru kusam.

3. Pengelompokan warna

Untuk mendefinisikan warna lebih lanjut, warna-warna dikelompokkan menjadi dua yaitu warna primer dan warna sekunder. Warna primer yang digunakan pada media digital terdiri dari warna merah (Red), hijau (Green) dan biru (Blue) yang biasa disebut dengan RGB atau *additive color system*.

Sedangkan warna primer pada media *printing* cetak terdiri dari Cyan, Magenta, Yellow, Black (CMYK) atau disebut juga dengan *subtractive color system*.

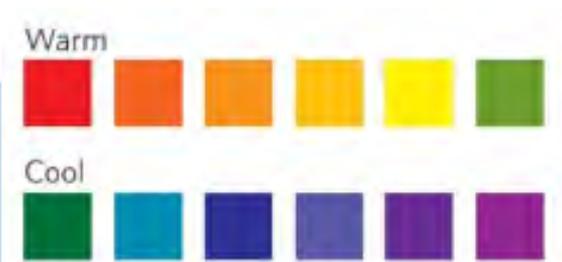


Gambar 2.15 Addictive Color System dan Subtractive Color System
Sumber: Landa (2013)

4. Skema warna

DiMarco (2010) dalam bukunya yang berjudul *Digital Design for Print and Web* menjelaskan bahwa skema warna merupakan kombinasi warna-warna yang dapat menciptakan variasi, harmoni dan satu kesatuan. Berikut adalah beberapa jenis skema warna:

- a. Warna hangat & warna sejuk

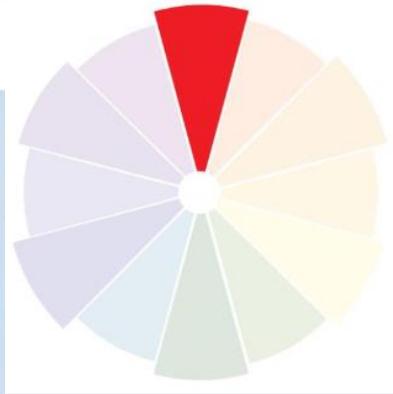


Gambar 2.16 Warna Hangat dan Warna Sejuk
Sumber: DiMarco (2010)

Dalam *color wheel* dapat diidentifikasi sebagai warna hangat dan warna dingin. Warna hangat yang termasuk dalam kategori primer yaitu merah dan kuning dengan warna oranye sebagai warna hangat sekunder. Sedangkan warna sejuk yang termasuk dalam kategori

primer yaitu biru dengan warna hijau dan ungu sebagai warna sejuk sekunder.

b. Monokromatik



Gambar 2.17 Warna Monokromatik
Sumber: DiMarco (2010)

Warna monokromatik adalah suatu warna dasar *hue* yang memakai kombinasi terang dan gelap.

c. Komplementer

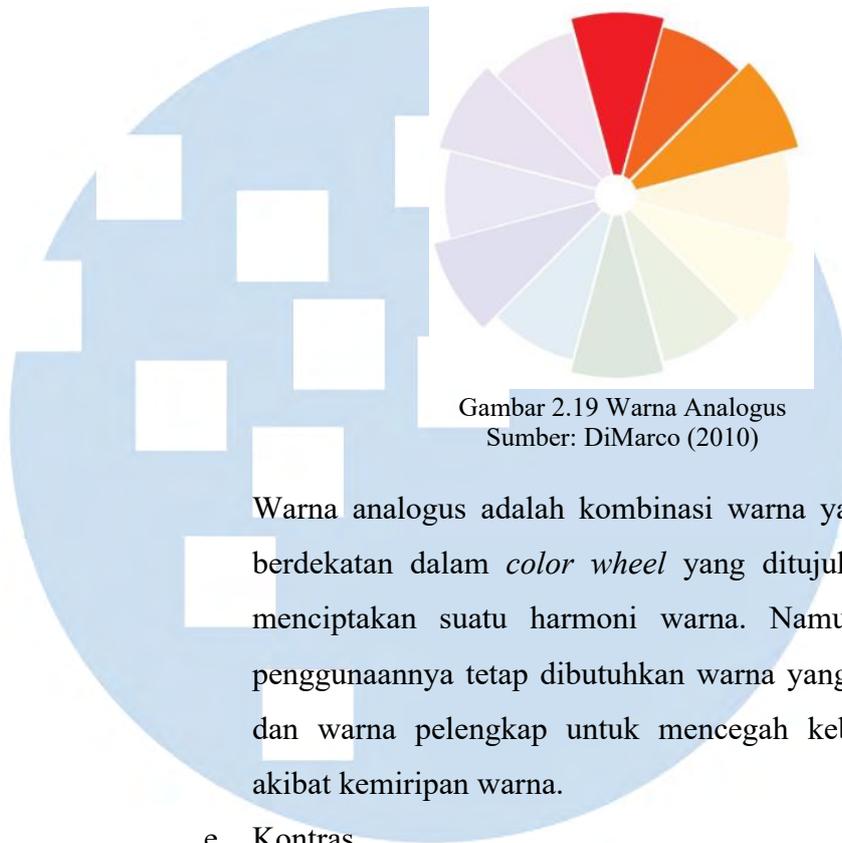


Gambar 2.18 Warna Komplementer
Sumber: DiMarco (2010)

Warna komplementer adalah warna yang berlawanan dalam *color wheel* dan bila dikombinasikan dapat menciptakan sebuah kontras.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

d. Analogus



Gambar 2.19 Warna Analogus
Sumber: DiMarco (2010)

Warna analogus adalah kombinasi warna yang saling berdekatan dalam *color wheel* yang ditujukan untuk menciptakan suatu harmoni warna. Namun, dalam penggunaannya tetap dibutuhkan warna yang dominan dan warna pelengkap untuk mencegah kebingungan akibat kemiripan warna.

e. Kontras



Gambar 2.20 Kontras
Sumber: DiMarco (2010)

Warna kontras adalah warna yang dikombinasikan dari tiga atau lebih dari *color wheel* dengan tujuan membuat kontras namun tidak bertentangan satu sama lain secara visual.

f. Akromatik



Gambar 2.21 Akromatik
Sumber: DiMarco (2010)

Warna akromatik disebut juga dengan *grayscale* adalah warna kombinasi yang disusun dari warna hitam, abu-abu dan putih.

2.1.1.5 Tekstur

Tekstur adalah sebuah permukaan pada suatu objek yang dapat dirasakan dari kualitas dan bentuknya. Dalam penerapannya, tekstur dibagi menjadi 2 kategori yaitu *tactile texture* dan *visual texture*. *Tactile texture* merupakan tekstur yang dapat dirasakan secara fisik melalui perantara indra sensorik. Sedangkan *visual texture* merupakan ilusi tekstur yang hanya dapat dilihat secara visual tetapi tidak dapat diraba secara fisik.



Gambar 2.22 *Tactile Texture*
Sumber: Landa (2013)

U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.23 *Visual Texture*
Sumber: Landa (2013)

Berdasarkan perbandingan kedua kategori tekstur tersebut, dapat terlihat bahwa *tactile texture* dapat dirasakan pada media fisik seperti pada metode *printing* ukiran, *stamping*, *embossing*, dan lain sebagainya. Pada *visual texture*, ilusi tekstur terlihat seperti *pattern* yang bersifat repetitif sehingga membentuk persepsi audiens bahwa visual gambar, lukisan maupun fotografi tersebut memiliki tekstur pada permukaannya.

2.1.2 Prinsip Visual Desain

Landa (2013) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip dasar desain saling mengandalkan satu sama lain. Hasil penggabungan prinsip-prinsip dasar tersebut dikombinasikan dalam bentuk konsep, tipografi dan visualisasi lainnya. Prinsip visual desain tersebut terbagi menjadi:

2.1.2.1 Format

Format dapat diartikan sebagai batasan bidang yang digunakan untuk menerapkan sebuah karya desain. Format juga dapat mengacu pada media format yang digunakan untuk mengaplikasikan desain grafis misalnya seperti papan reklame, kertas, layar ponsel dan lain sebagainya. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para desainer yang bekerja menggunakan banyak format dengan harga yang variatif pula. Maka itu, seorang desainer sebaiknya dapat mempertimbangkan dengan cermat penggunaan format yang sesuai.

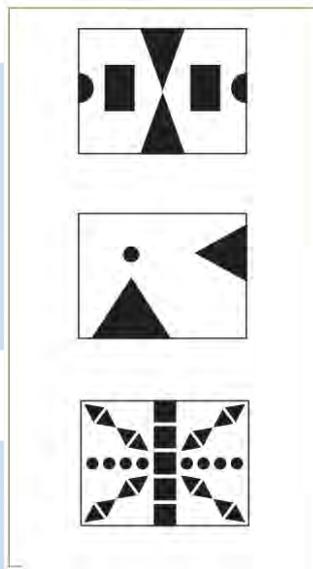


Gambar 2.24 Format
Sumber: Landa (2013)

2.1.2.2 *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah kestabilan pada berat elemen visual yang distribusinya dilakukan dengan seimbang untuk menghasilkan visualisasi desain yang baik. Visualisasi desain yang seimbang akan menciptakan karya yang elemen-elemen visualnya bersatu padu secara harmonis. Prinsip *balance* juga menjadi salah satu faktor penentu yang memengaruhi penyampaian pesan kepada audiens. Ada tiga macam *balance* yaitu *symmetrical balance*, *asymmetric balance*, dan *radial balance*.

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



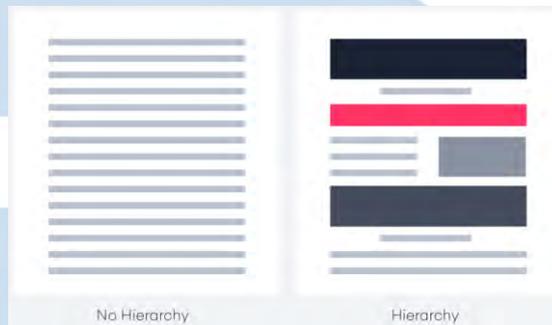
Gambar 2.25 *Symmetrical Balance*, *Asymmetrical Balance*, dan *Radial Balance*
 Sumber: Landa (2013)

Pada *symmetrical balance* pendistribusian berat elemen visual terbagi sama rata sesuai dengan sumbu poros tengah, yang disebut juga dengan *reflection symmetry*. Sebaliknya, pada *asymmetrical balance* pendistribusian berat elemen visual tidak terbagi sama rata terhadap sumbu namun tetap menciptakan keseimbangan dengan cara memanfaatkan elemen-elemen desain lainnya. Sedangkan pada *radial balance*, keseimbangan elemen desain berpusat pada titik tengah sumbu.

2.1.2.3 Hirarki Visual

Salah satu prinsip desain yang penting untuk menyalurkan pesan visual kepada audiens adalah hirarki visual. Hirarki visual dapat diwujudkan dengan cara membuat penekanan atau *emphasis*. *Emphasis* merupakan pengaturan peletakan elemen visual berdasarkan urutan kepentingan elemen visual yang paling tingkat urgensinya tertinggi hingga terendah dan sebaliknya. Hal ini dapat dilakukan desainer dengan menonjolkan elemen visual yang paling utama dibandingkan dengan yang lain dengan cara mengatur kontras,

ukuran, tata latak dan lain-lain. Dengan demikian, audiens dapat lebih terfokus pada informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.26 Perbandingan Penggunaan Hirarki Visual
Sumber: <https://www.td.org/insights/leveraging-principles-of-art-theory-for-visual-design>

2.1.2.4 Ritme

Sama seperti halnya ritme dalam puisi dan musik, ritme dalam prinsip desain berupa pola yang konsisten sehingga membentuk sebuah ritme. Ketukan ritme pada desain juga dapat ditentukan kecepatannya baik ingin dipercepat maupun diperlambat namun tetap konsisten dengan pola repetitif. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan pengaturan *emphasis*, warna, tekstur, repetisi, latar, *figure*, keseimbangan dan variasi sehingga terbentuk suatu ritme desain yang akan memberikan arahan kepada audiens.



Gambar 2.27 Ritme
Sumber: <https://www.td.org/insights/leveraging-principles-of-art-theory-for-visual-design>

2.1.2.5 Unity

Unity atau kesatuan diartikan sebagai kolaborasi semua elemen-elemen desain yang saling terhubung dan melengkapi

sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam proses mendesain suatu karya visual perlu menggunakan elemen-elemen visual yang cocok agar terlihat saling bersatu padu. Visual desain yang komposisinya terlihat terorganisir dan harmonis akan mempermudah proses penyampaian pesan kepada audiens.

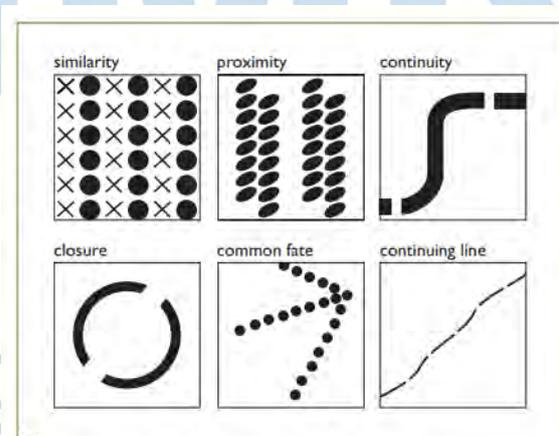


Gambar 2.28 *Unity*

Sumber: <https://www.td.org/insights/leveraging-principles-of-art-theory-for-visual-design>

2.1.2.6 *Laws of Perceptual Organization*

Laws of Perceptual Organization adalah prinsip yang mengatur persepsi audiens terhadap suatu komposisi desain. Pengaturan persepsi ini dapat membantu desainer untuk menciptakan visual yang teratur dan menarik. *Laws of Perceptual Organization* dibagi menjadi *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, *continuing line* dan *correspondence*.

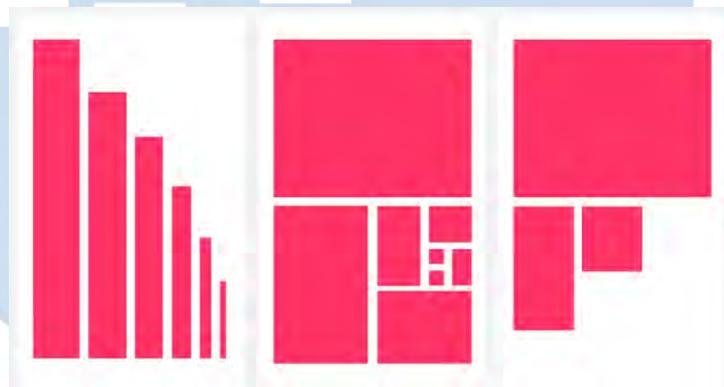


Gambar 2.29 *Laws of Perceptual Organization*

Sumber: Landa (2013)

2.1.2.7 Skala

Skala dalam prinsip desain merupakan perbandingan ukuran proposional antar elemen desain. Skala membuat audiens dapat memahami perbandingan antara ukuran desain dengan ukuran objek nyata yang sesungguhnya. Dalam prinsip desain, skala dapat digunakan untuk memanipulasi skala untuk menciptakan ilusi tiga dimensi dan komposisi visual yang lebih variatif serta menambahkan kontras dan efek dinamis pada antar elemen desain.



Gambar 2.30 Skala

Sumber: <https://www.td.org/insights/leveraging-principles-of-art-theory-for-visual-design>

2.1.3 Tipografi

Suatu desain satu set karakter yang disatukan dengan properti visual yang konsisten akan menciptakan karakter yang esensial yang disebut dengan *typeface*. Umumnya, *typeface* mencakup huruf, angka, simbol, tanda, tanda bawaca, dan aksen. Sebuah set *typeface* biasanya tetap mudah dikenali walaupun sudah melalui proses modifikasi.

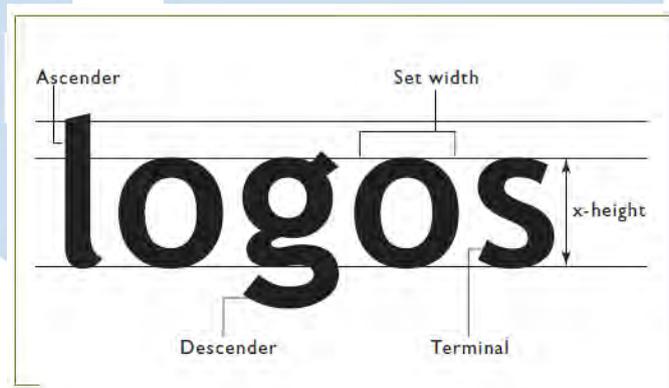
2.1.3.1 *Type measurement*

Terdapat dua macam satuan dasar untuk mengukur sistem tipografi secara tradisional pada media cetak yaitu *point* dan *pica*. Tinggi badan pada huruf diukur dengan satuan *point*, sedangkan lebar badan pada huruf diukur dengan satuan *pica*. Pada era digital, kini

satuan ukuran yang biasa digunakan untuk mengukur tinggi dan lebar karakter yaitu *pixels*, *points*, *percentage* dan *units*.

2.1.3.2 Type Anatomy

Sebuah karakter huruf merupakan simbol yang disampaikan dalam bentuk verbal maupun non-verbal yang menunjukkan karakteristik setiap karakter. Salah satu karakteristiknya yaitu terdapat pada anatomi masing-masing huruf. Anatomi huruf secara garis besar terdiri dari *ascender*, *descender*, *set width*, *terminal*, dan *x-height* yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.31 *Type Anatomy*
Sumber: Landa (2013)

2.1.3.3 Type Classification

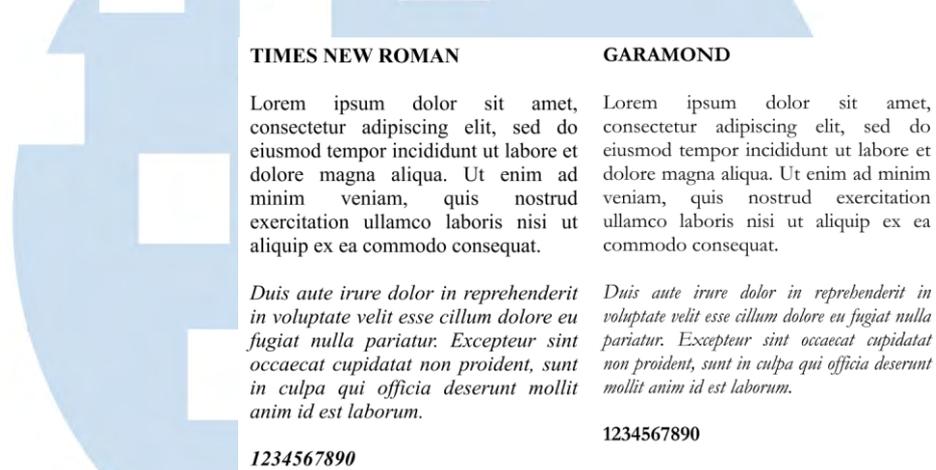


Gambar 2.32 *Type Classification*
Sumber: Landa (2013)

Berdasarkan sejarah dan gaya visualnya, *typeface* dibagi menjadi beberapa klasifikasi:

1. *Old style*

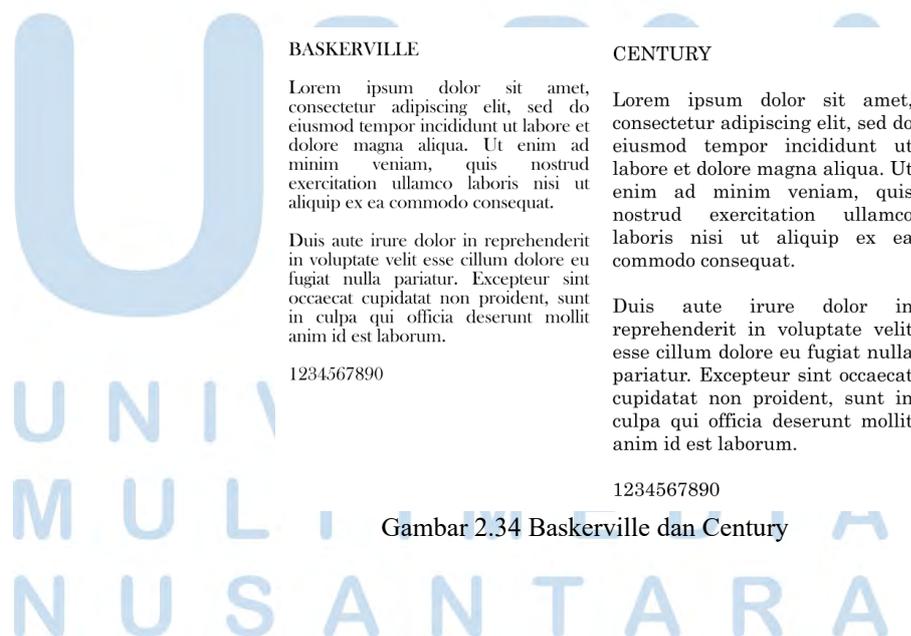
Old style atau *Humanist* adalah *typeface* roman yang ditemukan pada akhir abad ke-15. Karakteristik *typeface* ini terdapat sisi lengkung dan serifnya. Contohnya seperti Times New Roman dan Garamond.



Gambar 2.33 Times New Roman dan Garamond

2. *Transitional*

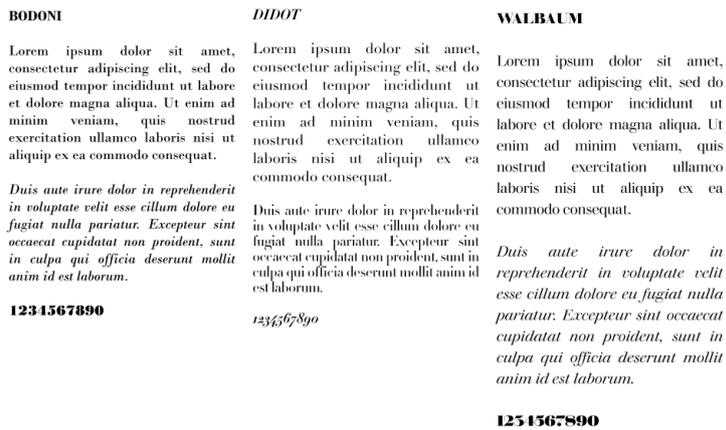
Transitional merupakan *typeface* serif yang muncul pada abad ke-18 yang menjadi representasi dari transisi gaya lama ke modern. Contohnya yaitu Baskerville dan Century.



Gambar 2.34 Baskerville dan Century

3. Modern

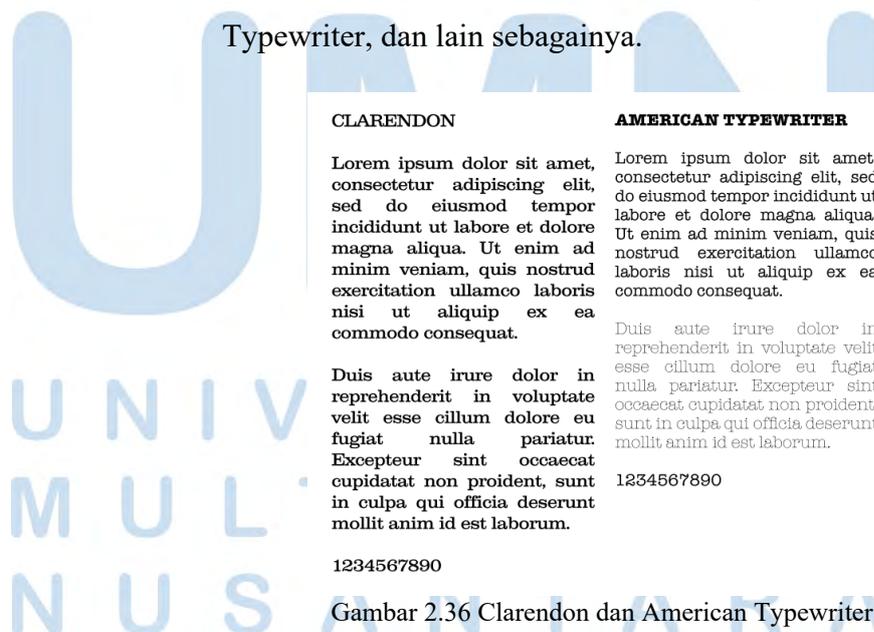
Typeface ini muncul pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19 dan memiliki guratan yang kontras antara tebal dan tipis serta memiliki karakteristik yang geometris. Contohnya adalah Bodoni, Didot, dan Walbaum.



Gambar 2.35 Bodoni, Didot dan Walbaum

4. Slab serif

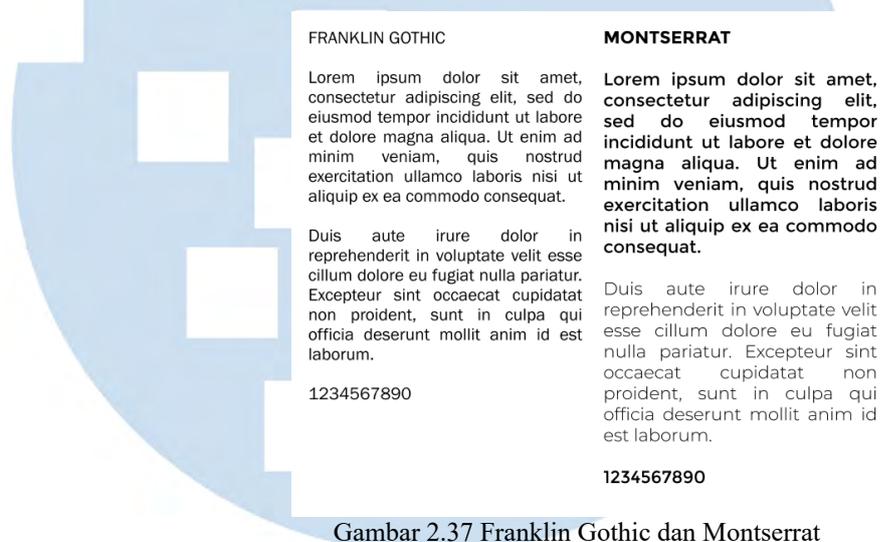
Slab serif diperkenalkan pada awal abad ke-19 dan merupakan sub-kategori dari Egyptian dan Clarendon. Contohnya yaitu Clarendon, Memphis, American Typewriter, dan lain sebagainya.



Gambar 2.36 Clarendon dan American Typewriter

5. *Sans serif*

Sans serif merupakan tipe *typeface* yang tidak memiliki serif yang muncul pada awal abad ke-19. Contohnya adalah Futura, Helvetica, dan Univers. Namun, beberapa *sans serif* juga memiliki *strokes* yang tebal dan tipis seperti Franklin Gothic, Montserrat, Universal, Montserrat dan Frutiger.



Gambar 2.37 Franklin Gothic dan Montserrat

6. *Blackletter*

Typeface Blackletter disebut juga dengan gaya *gothic*. Karakteristiknya yaitu memiliki garis yang tebal dan karakter yang *condensed*. Contohnya seperti Fraktur, Rotunda dan Schwabacher.



FRaktur

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

1234567890

Gambar 2.38 Fraktur

7. Script

Script adalah *typeface* yang karakteristik hurufnya menyerupai tulisan tangan yang ditulis memakai pen, pensil, kuas, dan alat tulis lainnya. Contohnya yaitu Brush Script, Sheller Allegro Script dan Sneel Roundhand Script.

BRUSH SCRIPT

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

1234567890

SHELLER ALLEGRO SCRIPT

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

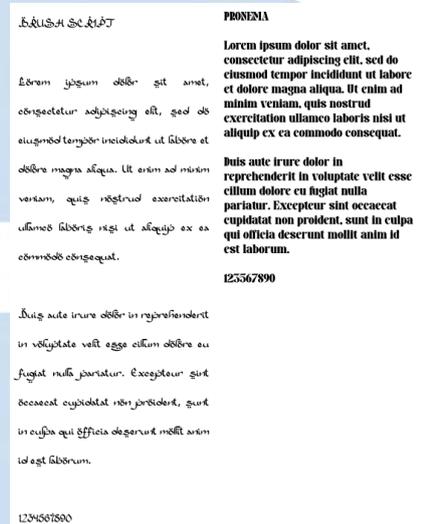
1234567890

Gambar 2.39 Brush Script dan Sheller Allegro Script

8. Display

Sebuah *typeface* yang didesain khusus untuk digunakan pada media yang besar seperti *headlines* dan judul. *Font* ini biasanya tidak direkomendasikan dipakai untuk *body text*

atau teks masif karena fungsinya yang berbeda. Contohnya adalah Massyabhan dan Pronema.



Gambar 2.40 Massyabhan dan Pronema

2.2 Komposisi, *Grid*, dan Layout

Komposisi dan *Grid* merupakan kedua hal yang mengatur keserasian semua elemen-elemen desain yang bersatu padu. Berikut adalah penjabarannya:

2.2.1 Komposisi

Untuk mengomunikasikan pesan melalui visual dibutuhkan pengorganisasian elemen-elemen grafis yang disebut dengan Komposisi. Keberadaan komposisi bertujuan untuk mengatur dan mengkombinasikan elemen grafis dan visual (seperti foto, tulisan, ilustrasi) ke dalam desain sebagai satu kesatuan. Komposisi yang baik adalah tentang bagaimana keseluruhan elemen desain dapat bekerja sama menyampaikan pesan dan informasi secara cepat dan tepat kepada target audiens.

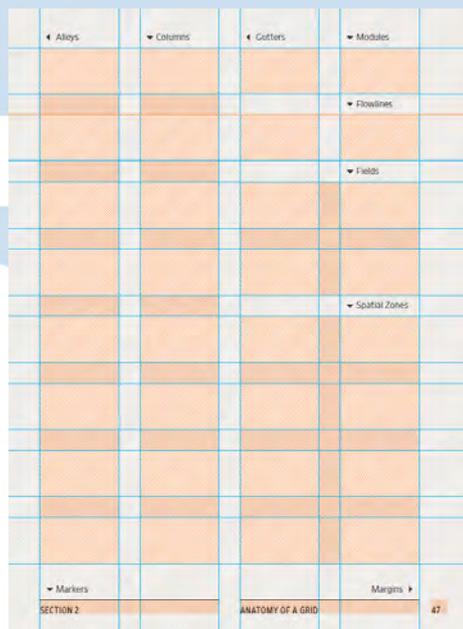
2.2.2 *Grid* dan *Layout*

Grid adalah suatu panduan yang membantu untuk membangun struktur *layout* atau tata letak komposisi elemen desain dengan baik. *Grid* terdiri dari gabungan garis horizontal dan vertikal yang akan membagi bidang komposisi dan membentuk kolom serta *margin*. Keduanya memiliki peran

yang tidak terpisahkan satu sama lain untuk memvisualisasikan desain yang baik.

2.2.2.1 Anatomi Grid

Untuk menghasilkan suatu *layout* yang tertata dengan baik, diperlukan pemahaman mengenai anatomi *grid* terlebih dahulu. *Grid* terdiri dari beberapa komponen utama sebelum dibentuk menjadi bermacam-macam variasi *grid*. Poulin (2018) mengatakan bahwa ada beberapa komponen penyusun anatomi grid yaitu *margin*, *column*, *modules*, *spatial zone*, *flowlines*, *markers*, *gutters*, *alleys* dan *fields* yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.41 *Grid Anatomy*
Sumber: Poulin (2018)

1. Margins

Area kosong yang berada di antara tepi luar dan komposisi *layout* dalam *grid* dinamakan dengan *margins*. *Margins* berfungsi untuk membantu menyeimbangkan keseluruhan komposisi desain *layout* agar pesan dapat tersampaikan kepada audiens dengan baik.

2. *Columns*

Columns adalah area vertikal yang terletak di antara *margins*. *Columns* dapat membantu desainer untuk menentukan ukuran berupa tinggi dan lebarnya konten atau visual agar pesan dapat terbaca dengan jelas.

3. *Modules*

Modules adalah area yang lebih kecil dari suatu *columns*. Desainer perlu bijaksana dalam mempertimbangkan ukuran dan jumlah *modules* supaya tidak merusak komposisi visual.

4. *Spatial zones*

Spatial zones adalah gabungan *modules* yang membantu desainer dalam membentuk dan meletakkan elemen desain berupa visual maupun tulisan.

5. *Flowlines*

Flowlines adalah garis horizontal pada *grid* yang membantu desainer sebagai pedoman pengaturan visual, teks maupun elemen-elemen penyusun komposisi *layout* lainnya.

6. *Markers*

Markers adalah batas peletakan nomor halaman, *header*, *footer* atau informasi berulang pada suatu halaman. *Markers* bersifat konsisten dalam setiap halamannya karena ditujukan sebagai petunjuk dalam menyampaikan konten informasi, misalnya seperti pada buku.

7. *Gutters* dan *Alleys*

Gutters adalah area kosong pemisah dan pemberi jarak bagi objek antar *column*. Sedangkan *alleys* memiliki definisi yang hampir mirip dengan *gutters*, namun *alleys* bertugas sebagai area pembatas antara isi konten dengan tepi jilid buku. Keduanya berfungsi untuk membantu fokus dan keterbacaan audiens terhadap isi konten halaman.

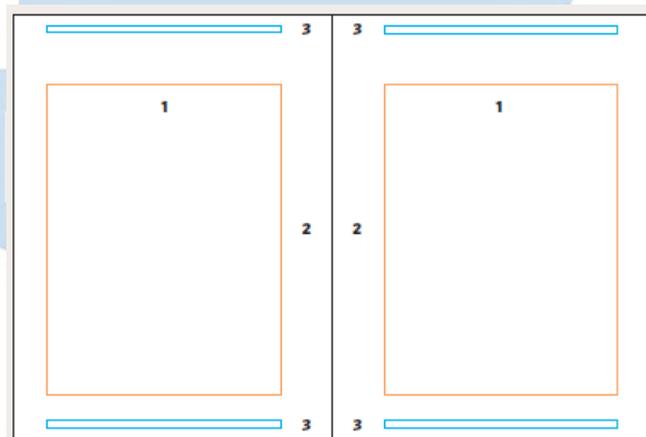
8. *Fields*

Fields adalah salah satu bagian *grid* yang mengatur kombinasi kolom agar komposisi *layout* dapat ditampilkan baik.

2.2.2.2 Sistem *Grid*

Poulin (2018) menyatakan bahwa sistem *grid* adalah suatu struktur dua dimensi yang terdiri dari sumbu vertikal dan horizontal yang berguna untuk menyusun posisi dan kesatuan elemen-elemen visual. Sistem *grid* dibagi menjadi:

1. *Manuscript*



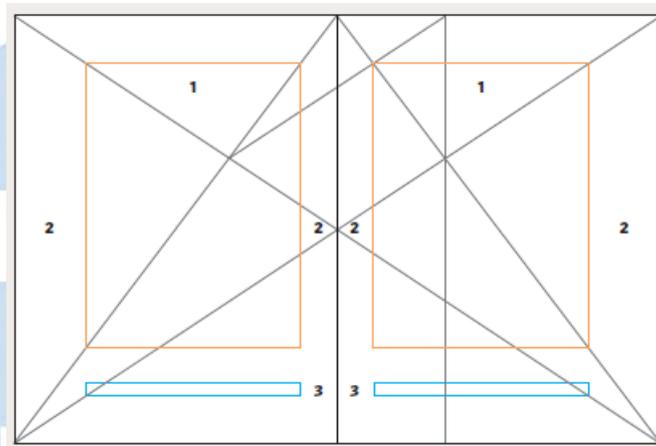
Gambar 2.42 *Grid Manuscript*
Sumber: Poulin (2018)

Manuscript atau dinamakan juga dengan *block grid* adalah jenis *grid* yang paling sederhana karena hanya memiliki satu area utama berbentuk persegi panjang sehingga area untuk menampilkan konten cukup luas.

2. *Symmetrical*

Symmetrical adalah suatu sistem *grid* simetris antara halaman kiri dan kanan yang keduanya merupakan hasil cerminan satu sama lain sehingga hasilnya terlihat seimbang. Ada beberapa kategori *symmetrical grid* yaitu:

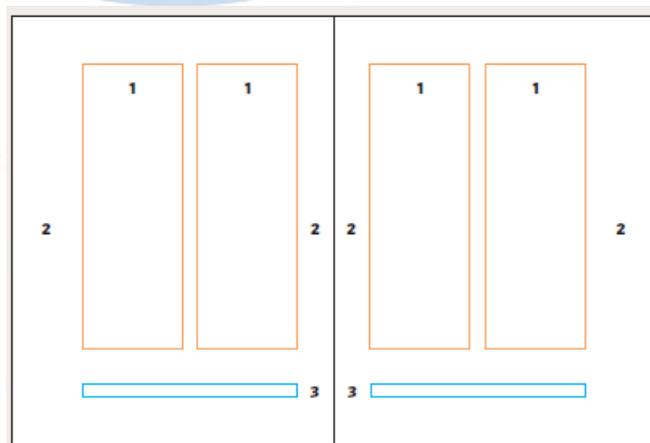
a. *Single-Column*



Gambar 2.43 *Single-Column*
Sumber: Poulin (2018)

Single-column grid merupakan suatu jenis *grid* simetris sederhana yang besarnya seimbang antara *inner* dan *outer margins*. Umumnya *grid* ini dimanfaatkan untuk teks panjang pada buku dan majalah.

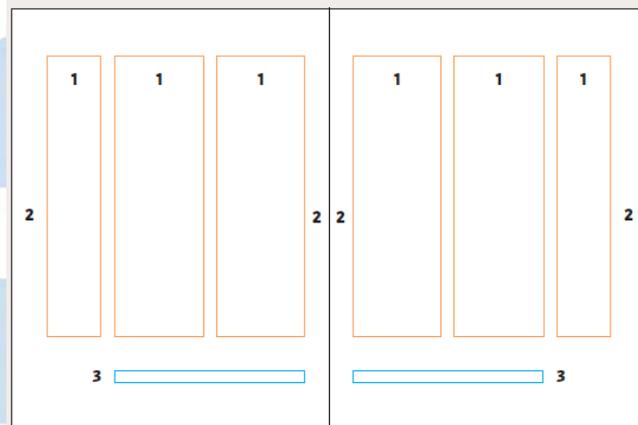
b. *Double-Column*



Gambar 2.44 *Double-Column*
Sumber: Poulin (2018)

Double-column adalah *grid* simetris yang tersusun dari dua kolom berukuran sama pada setiap halamannya. Namun, ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan konten halaman tersebut.

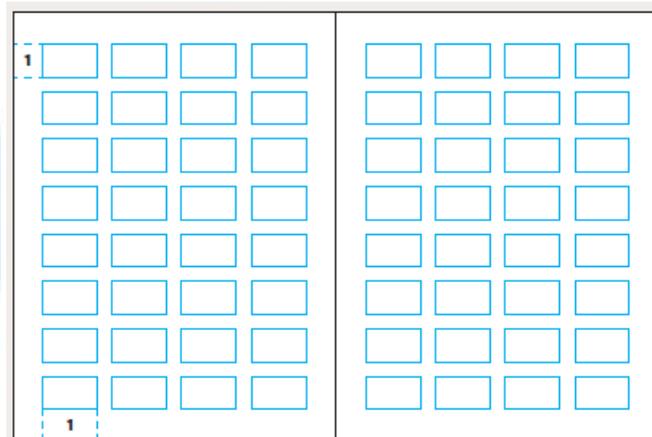
c. *Multiple-Column*



Gambar 2.45 *Multiple-column*
Sumber: Poulin (2018)

Multiple-column adalah beberapa kolom sekaligus yang terdapat pada setiap halaman. Ukuran, proporsi, jarak dan *margin* bersifat fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan elemen-elemen desain serta konten yang ingin digunakan.

3. *Modular*

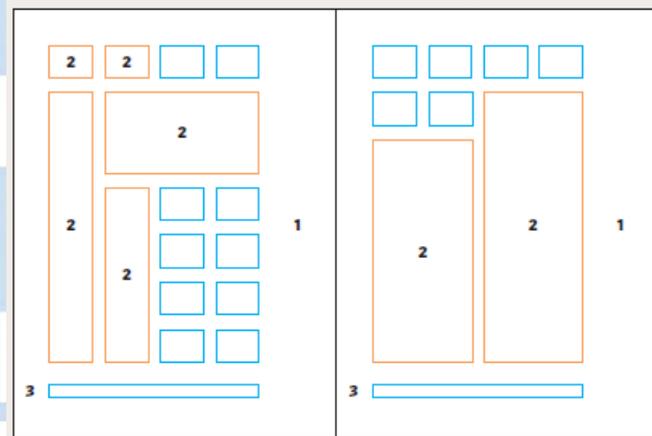


Gambar 2.46 *Modular*
Sumber: Poulin (2018)

Modular grid adalah jenis sistem *grid* yang terdiri dari gabungan kolom horizontal dan vertikal yang menghasilkan *grid modules*. *Modular grid* bermanfaat dalam mengatur

konten halaman baik berupa gambar maupun teks secara konsisten.

4. *Asymmetrical*



Gambar 2.47 *Assymetrical*
Sumber: Poulin (2018)

Assymetrical adalah jenis sistem *grid* yang halaman kiri dan kanannya memiliki komposisi *layout* yang berbeda sehingga hasilnya tidak seimbang.

5. *Baseline*

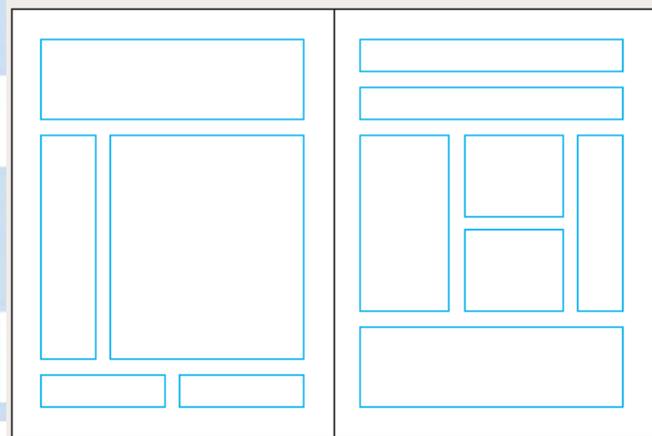


Gambar 2.48 *Baseline*
Sumber: Poulin (2018)

Baseline adalah jenis sistem *grid* mendasar yang berisi serangkaian garis paralel dengan jarak yang sama untuk

menentukan *headline*, *body text*, ataupun visual dengan posisi yang tepat dan sejajar pada kolom maupun halaman.

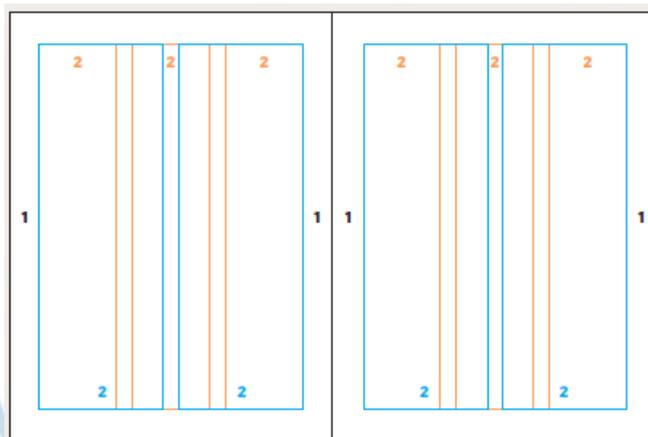
6. *Hierarchical*



Gambar 2.49 *Hierarchical*
Sumber: Poulin (2018)

Hierarchical adalah sistem *grid* yang dirancang berdasarkan susunan tulisan dan gambar visual sehingga tampilannya bervariasi agar konten yang disajikan dapat ditampilkan dengan baik serta tidak monoton.

7. *Compound*



Gambar 2.50 *Compound*
Sumber: Poulin (2018)

Compound adalah sistem *grid* yang tersusun dari sekelompok kolom yang menjadi satu kesatuan. Dalam

menggunakan *grid* ini, desainer harus tetap memperhatikan jarak, garis, dan *margin* pada komposisi *layout*.

2.3 Media Informasi

Dalam bukunya *The Media Handbook*, Katz (2017) mengemukakan bahwa media adalah berbagai macam alat atau *platform* yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia yaitu sebagai sarana penyampaian informasi, komunikasi, sosialisasi dan hiburan. Secara garis besar media dibagi menjadi beberapa macam yaitu media cetak, media elektronik, media sosial dan media luar ruangan. Media cetak dapat berupa buku, koran, majalah dan lain sebagainya. Sedangkan media elektronik mencakup TV, radio, dan internet. Berbeda dengan dua jenis media tersebut, media sosial tidak memiliki wujud fisiknya secara langsung contohnya seperti Instagram, Facebook, dan Twitter. Terakhir, media luar ruangan dicontohkan seperti *billboard* dan spanduk.

2.4 Jenis Percetakan

Ada beberapa macam jenis percetakan suatu buku. Lupton (2008) mengemukakan bahwa pemilihan jenis cetak harus mempertimbangkan biaya, kuantitas, konten, material, perlengkapan dan seberapa banyak waktu yang ingin diinvestasikan selama proses mencetak berlangsung. Beberapa jenis percetakan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Photocopy*

Photocopy atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan fotokopi adalah teknik percetakan yang paling mudah dan murah secara informal. Hal yang perlu dipersiapkan yaitu materi yang ingin difotokopi dan alat fotokopi. Hasil cetak fotokopi dibagi menjadi dua yaitu BW (*black & white*) dan berwarna.

a. Fotokopi BW (*black & white*)

Fotokopi BW merupakan fotokopi yang hanya menggunakan tinta berwarna hitam dan putih sehingga hasilnya berwarna *grayscale*.



Gambar 2.51 Fotokopi BW

Sumber: <https://www.indiamart.com/proddetail/black-and-white-photocopy-9807045297.html>

b. Fotokopi Berwarna

Fotokopi berwarna adalah fotokopi yang menggunakan semua tinta warna sehingga hasilnya sama persis dengan warna material yang difotokopi.

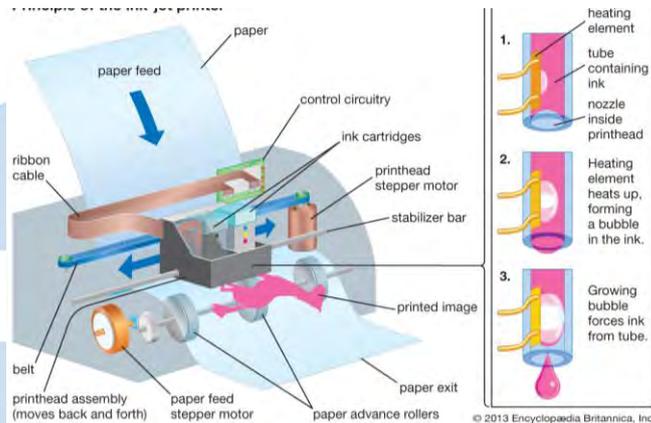


Gambar 2.52 Fotokopi Berwarna

Sumber: <https://www.printonline.ae/print-copy-black-and-white-or-color-prints-in-a4-and-a3-sizes.html>

2. *Ink Jet* atau *Color Laser*

Ink jet atau dikenal juga dengan *color laser* merupakan teknik yang mengandalkan komputer dan printer sebagai alat utamanya. Jika ingin mencetak dengan teknik ini, pastikan pengaturan warna yang digunakan yaitu CMYK. Namun, penggunaannya secara buaya tidak dianjurkan apabila ingin mencetak pada suatu material yang besar.



Gambar 2.53 Ink Jet atau Color Laser

Sumber: <https://www.cartridgesdirect.com.au/blog/inkjet-vs-laser-printers>

3. Letterpress

Teknik *letterpress* biasanya digunakan untuk teknik cetak komersial karena hasilnya yang baik dalam menampilkan detail dan tulisan kecil. Material yang biasanya digunakan menggunakan teknik ini yaitu besi dan kayu baru kemudian diaplikasikan pada material kertas yang diinginkan.



Gambar 2.54 Letterpress

Sumber: <https://designshack.net/articles/inspiration/getting-started-with-letterpress-printing/>

4. Screen Print

Screen print atau juga dikenal dengan serigrafi atau sablon sutra adalah metode percetakan yang biasanya menggunakan kain atau kertas dengan bahan tertentu sebagai media gambar kemudian ditempelkan pada kain mesh. Hasilnya dapat diimplementasikan pada kertas, kain, gelas, plastik dan besi.



Gambar 2.55 *Screen Print*

Sumber:

https://www.gowanusprintlab.com/uploads/1/0/9/4/109495635/img-0633_orig.jpg

5. *Digital* atau *Print-On-Demand*

Teknik cetak *digital* atau *print-on-demand* menggunakan *file* digital secara elektronik kemudian dicetak dengan efisien baik secara waktu dan biaya. Selain itu, teknik ini juga lebih murah daripada teknik cetak *offset*.



Gambar 2.56 *Digital* atau *Print-On-Demand*

Sumber: <https://solusiprinting.com/wp-content/uploads/2019/11/Kelebihan-Dan-Kekurangan-Digital-Printing-1280px-x-720px-1140x641.jpg>

6. *Offset Lithography*

Pada bidang komersial, metode cetak ini termasuk ke dalam kategori percetak standar yang sering digunakan karena kualitas hasil cetaknya yang konsisten dan ideal untuk ukuran yang besar serta jumlah yang banyak.



Gambar 2.57 *Offset Lithography*

Sumber: <https://zeepackaging.com/wp-content/uploads/2022/04/what-is-offset-printing-1.jpg>

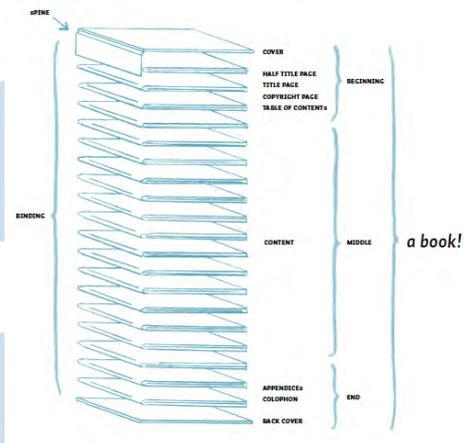
2.5 Buku

Risa (2020) menyatakan bahwa buku merupakan suatu objek media fisik yang digunakan sebagai sistem pencarian informasi. Buku juga menjadi salah satu media yang tetap eksis selama berabad-abad dan terus digunakan hingga saat ini karena kemampuannya dalam menyampaikan berbagai macam ide dan informasi baik dalam rupa teks maupun visual secara lebih lengkap dan detail.

2.5.1 Anatomi Buku

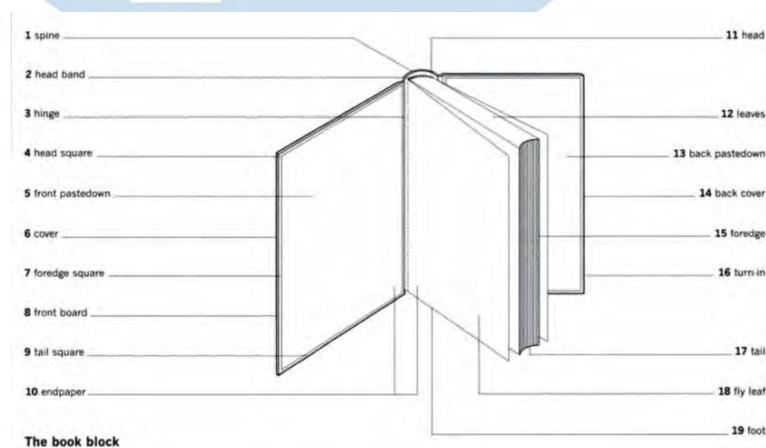
Lupton (2008) dalam bukunya yang berjudul *Indie Publishing* mengatakan bahwa hampir semua buku secara keseluruhan konten dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, tengah, dan akhir. Umumnya, pada bagian awal buku terdiri dari *cover*, *half title*, *title page*, *copyright page*, dan *table of contents*. Bagian tengah buku berisikan konten buku tersebut berupa teks atau visual. Sedangkan bagian akhir buku berisi *index* dan *back cover*.

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



Gambar 2.58 Anatomi Buku dari Sisi Konten
Sumber: Lupton (2008)

Selain anatomi dari sisi konten, buku juga memiliki anatomi dari sisi teknis sampul buku. Hal ini disampaikan oleh Haslam (2006) yang berpendapat bahwa secara teknis dalam menerbitkan suatu buku terdapat berbagai variasi komponen penting didalamnya. Komponen-komponen tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.59 Anatomi Buku dari Sisi Teknis Sampul
Sumber: Haslam (2006)

1. *Spine* adalah bagian sampul buku yang menutupi area penjilidan buku.
2. *Head band* adalah pita atau benang yang menyatukan bagian-bagian buku sebagai komponen pendukung penjilidan sampul buku.
3. *Hinge* adalah area lipatan yang berada di *endpaper*.

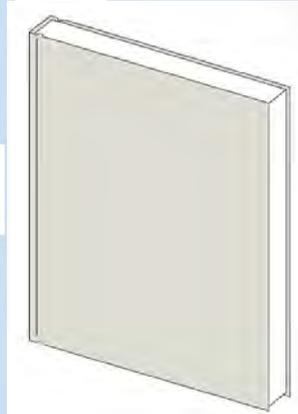
4. *Head square* adalah bagian pinggiran atas sampul buku yang menonjol serta memiliki fungsi sebagai pelindung.
5. *Front pastedown* adalah bagian *endpaper* yang terletak pada sisi dalam *front board*.
6. *Cover* adalah selembar kertas atau karton tebal yang digunakan sebagai sisi terluar buku sekaligus pelindung isi buku.
7. *Foreedge square* adalah area kecil menonjol pada pinggiran tepi depan buku yang berfungsi sebagai pelindung.
8. *Front board* adalah sampul yang terdapat pada sisi depan buku.
9. *Tail square* adalah area kecil menonjol pada pinggiran bagian bawah buku.
10. *Endpaper* adalah halaman kertas tebal yang melindungi area dalam *cover board* dan *hinge*.
11. *Head* adalah area sisi atas buku.
12. *Leaves* adalah halaman-halaman pada buku.
13. *Back pastedown* adalah bagian *endpaper* yang terletak pada sisi dalam *back board*.
14. *Back cover* adalah sampul yang terdapat pada sisi belakang buku.
15. *Foreedge* adalah area tepi depan buku.
16. *Turn-in* adalah sebagian tepi kertas yang dilipat dari sisi luar ke sisi dalam sampul buku.
17. *Tail* adalah sisi bawah buku.
18. *Fly leaf* adalah halaman dibalik *endpaper*.
19. *Foot* adalah sisi bawah halaman buku.

2.5.2 Jenis Penjilidan

Proses penjilidan merupakan salah satu bagian dari proses mencetak buku yang ditujukan untuk menyatukan seluruh bagian buku agar utuh dan

menyatu sempurna. Lupton (2008) menyampaikan bahwa ada beberapa jenis penjilidan yang dijabarkan sebagai berikut:

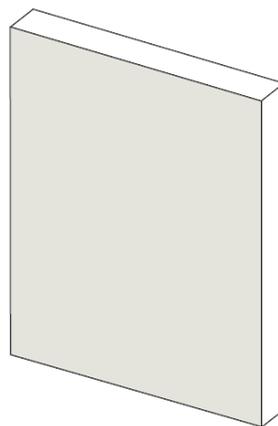
1. *Case* atau *Hardcover*



Gambar 2.60 *Case/Hardcover*
Sumber: Lupton (2008)

Jenis jilid *case* atau disebut juga dengan *hardcover* adalah teknik jilid buku dengan cara dijahit memakai benang dan ditempelkan pada pita linen yang fleksibel dan kuat menggunakan lem.

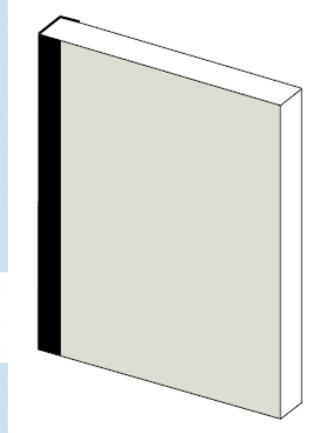
2. *Perfect*



Gambar 2.61 *Perfect*
Sumber: Lupton (2008)

Perfect adalah jenis penjilidan buku yang dibuat dengan cara merekatkan tepi halaman kemudian dilapisi dengan sampul buku.

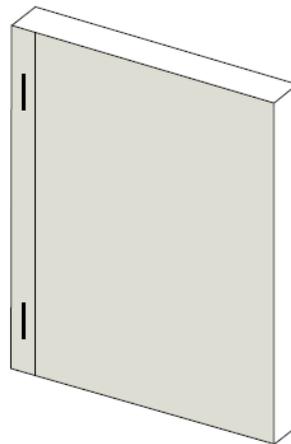
3. *Tape*



Gambar 2.62 *Tape*
Sumber: Lupton (2008)

Tape adalah jenis penjilidan yang keseluruhan bagian bukunya direkatkan menggunakan selotip yang diberi lem panas.

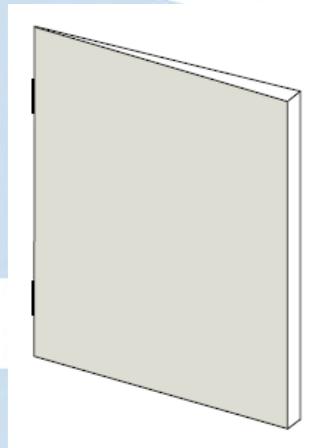
4. *Slide Stitch*



Gambar 2.63 *Slide Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

Slide stitch adalah penjilidan buku yang dijahit melewati area pinggir dalam buku. Penggunaan teknik jilid ini perlu memerhatikan jumlah dan ketebalan halaman buku.

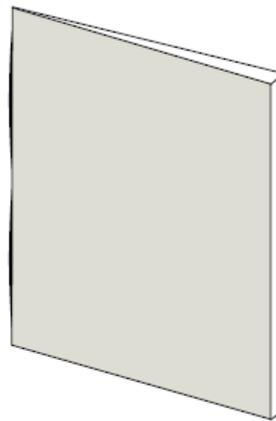
5. *Saddle Stitch*



Gambar 2.64 *Saddle Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

Saddle stitch merupakan teknik jilid yang kedua bagian bukunya yaitu sisi kiri dan kanan dilipat terlebih dahulu kemudian sampul dan halamannya disatukan dengan cara dijilid.

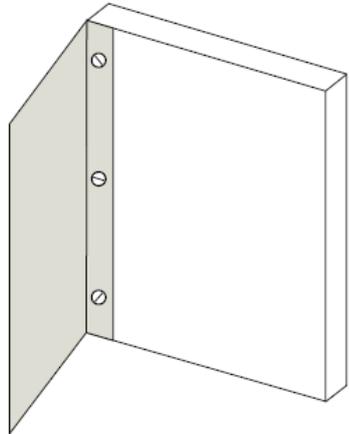
6. *Pamphlet Stitch*



Gambar 2.65 *Pamphlet Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

Buku dengan teknik *pamphlet stitch* dijilid dengan cara dijahit memakai benang kemudian keseluruhan bagian buku disatukan.

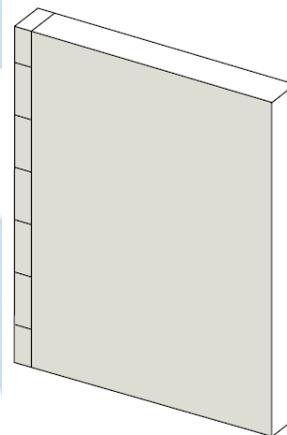
7. *Screw and Post*



Gambar 2.66 *Screw and Post*
Sumber: Lupton (2008)

Teknik jilid ini perlu dibor terlebih dahulu sehingga membutuhkan penyangga dan sekrup dalam proses penjilidannya.

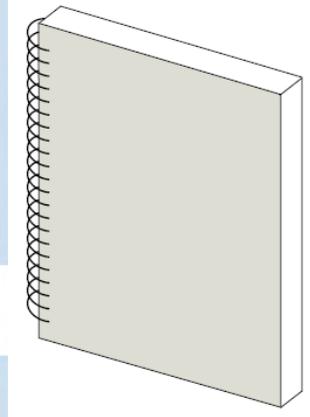
8. *Stab*



Gambar 2.67 *Stab*
Sumber: Lupton (2008)

Teknik jilid *stab* atau kerap disebut juga dengan *Japanese stab* menjilid menggunakan benang yang dapat terlihat pada sisi luar sampul buku.

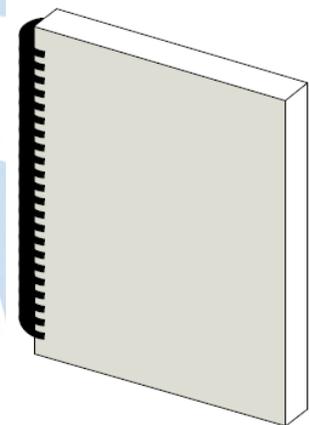
9. *Spiral*



Gambar 2.68 *Spiral*
Sumber: Lupton (2008)

Jilid *spiral* melalui proses pelubangan pada sisi buku memakai bantuan dari mesin yang kemudian dimasukkan gulungan kawat yang diputar menyatukan keseluruhan bagian buku.

10. *Plastic Comb*



Gambar 2.69 *Plastic Comb*
Sumber: Lupton (2008)

Plastic comb adalah teknik penjilidan yang menggunakan sisir plastik. Cara jilid ini kurang direkomendasikan karena hasilnya yang kurang baik dan kurang rata pada buku.

2.6 Katalogisasi

Kata katalogisasi berasal dari kata dasar “katalog”. Berdasarkan kutipan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “katalog” memiliki arti carik kartu, daftar atau buku yang memuat nama benda atau informasi tertentu yang ingin disampaikan, disusun secara berurutan, teratur, dan alfabetis. Sedangkan arti kata “katalogisasi” memiliki arti perkatalogan; pendaftara buku, lukisan, dan sebagainya. Secara teknis, katalogisasi merupakan proses pembuatan suatu katalog.

2.7 Museum

Dilansir dari Museum Kepresidenan (2020), museum didefinisikan sebagai suatu lembaga yang bertujuan untuk memamerkan koleksi artefak-artefak sejarah mengenai manusia dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan dan rekreasi. Keberadaan museum tidak bersifat mencari keuntungan dan memiliki upaya untuk melindungi serta melestarikan kekayaan budaya bangsa. Ketetapan ini diatur dalam Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995. Fungsi museum di antara lain:

- a. Menyimpan dan mengumpulkan benda, catatan dan penataan koleksi.
- b. Merawat dan mencegah kerusakan koleksi agar tetap lestari.
- c. Sebagai sumber penelitian dan informasi untuk mengembangkan budaya, pengetahuan dan teknologi.

2.4.1 Jenis-jenis Museum

Museum dapat dibedakan dari jenis-jenisnya yang terbagi dalam dua kategori yaitu koleksi dan kedudukannya.

1. Jenis museum berdasarkan koleksi
 - a. Museum umum

Museum umum adalah jenis museum yang memiliki koleksi sejarah yang berasal dari bukti material manusia dan lingkungan. Koleksinya berkaitan dengan berbagai cabang seperti seni, ilmu dan teknologi.

b. Museum khusus

Museum khusus adalah jenis museum yang berfokus pada satu cabang koleksi tertentu. Contohnya yaitu museum seni, museum ilmu dan museum teknologi.

2. Jenis museum berdasarkan kedudukannya

a. Museum nasional

Museum nasional merupakan museum yang tingkat kedudukannya bersifat nasional karena melibatkan kumpulan koleksi benda bersejarah dari seluruh wilayah Indonesia.

b. Museum provinsi

Museum provinsi merupakan museum yang koleksi terdiri dari sejarah wilayah provinsi museum itu berada.

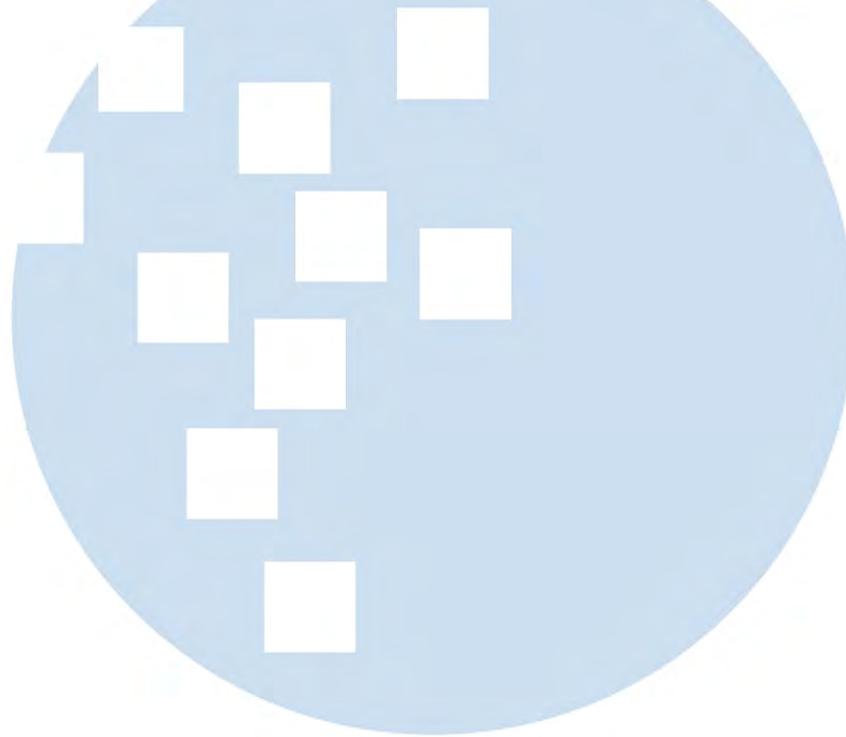
c. Museum lokal

Museum lokal adalah museum koleksi sejarahnya yang mewakili wilayah kabupaten atau kotamadya di lokasi tempat museum tersebut berada.

2.8 Wayang

Menurut situs Indonesia.go.id, wayang adalah salah satu warisan dan karya seni kebudayaan Indonesia. Seni budaya wayang memiliki sejarah yang panjang baik sebagai media komunikasi sosial, pemujaan, dakwah, pendidikan moral, hingga sebagai media hiburan. Hal ini didukung dengan pertunjukan wayang yang bervariasi seperti meliputi seni peran, sastra, lukis, musik, pahat, dan seni perlambangan. Maka itu, wayang sendiri dibagi menjadi beberapa jenis seperti wayang kulit, wayang golek, wayang topeng, wayang orang, dan lain-lain. Berdasarkan beberapa teori, banyak yang menyebutkan bahwa wayang merupakan hasil perpaduan budaya Indonesia dan India. Namun, walaupun demikian kebudayaan wayang sudah diakui oleh UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* dan tradisi mendongeng kuno dari Indonesia. Selain itu, stigma masyarakat terhadap budaya wayang masih sering kali terikat hanya pada daerah Jawa. Padahal nyatanya, keberadaan budaya wayang tersebar di

seluruh Indonesia seperti di Bali, Sumatra, Lombok dan sebagainya. Secara umum, ada beberapa kisah yang paling sering digunakan pada pertunjukan wayang contohnya adalah kisah Ramayana dan Mahabarata.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA