

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Desain Grafis**

Berdasarkan Landa (2017) desain grafis merupakan salah satu bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk visual. Penggunaan desain grafis dalam berkomunikasi juga akan memudahkan audiens memahami sebuah informasi. Tidak hanya menyampaikan, desain grafis juga mampu untuk mengajak, memotivasi, dan memberikan citra terhadap sebuah objek, ide, atau pesan. Desain grafis dapat diimplementasikan untuk tujuan komersil, sosial, edukasi, hiburan, hingga politikal.

#### **2.2 Elemen Desain Grafis**

Landa (2017) menyatakan ada empat elemen untuk desain grafis. Elemen-elemen ini kemudian dapat dikembangkan menjadi gambar, pola, hingga diagram untuk mempermudah penyampaian pesan. Elemen-elemen tersebut merupakan garis, bentuk, warna, dan tekstur.

##### **2.2.1 Garis**

Garis merupakan sebuah titik yang diperpanjang. Cara seseorang menggambarkan garis akan memberikan kesan yang berbeda, sebagai contoh garis yang tebal dan lurus akan memberikan kesan yang tegas (Landa, 2017).

##### **2.2.2 Bentuk**

Landa (2017, hlm. 19) menyatakan bahwa garis yang terhubung dan menciptakan sebuah area dua dimensi tertutup akan menjadi bentuk. Tidak hanya garis, warna dan tekstur juga dapat membuat sebuah bentuk. Pada intinya, semua jenis bentuk dimulai dari tiga penggambaran awal. Yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran, yang dapat dikembangkan menjadi bentuk bervolume seperti kubus, limas, atau bola. Landa menjelaskan beberapa bentuk lain sebagai berikut:

### 1) **Bentuk nonrepresentatif**

Bentuk nonrepresentative diciptakan dan tidak mewakili apapun seperti makhluk hidup atau benda.

### 2) **Bentuk abstrak**

Bentuk abstrak merupakan sebuah bentuk yang sudah ada dan diubah dengan tujuan artistik atau komunikasi tertentu.

### 3) **Bentuk representatif**

Bentuk representatif mewakili makhluk hidup atau benda yang sudah ada.

## 2.2.3 **Tekstur**

Landa (2019) menyatakan bahwa tekstur merupakan kondisi permukaan media yang disajikan. Tekstur terbagi menjadi dua, yaitu tekstur taktil dan juga tekstur visual.

Tekstur taktil merupakan tekstur yang dapat dirasakan secara nyata. Cara yang nyata untuk merasakan tekstur ini seperti dengan meraba permukaan. Contoh dari tekstur ini adalah laminasi *doff/matte* dan *glossy* pada permukaan kertas.



Gambar 2.1 Contoh Tekstur Taktil yaitu Laminasi Doff dan Gloss pada Kertas  
Sumber: <https://extraprint123.com>

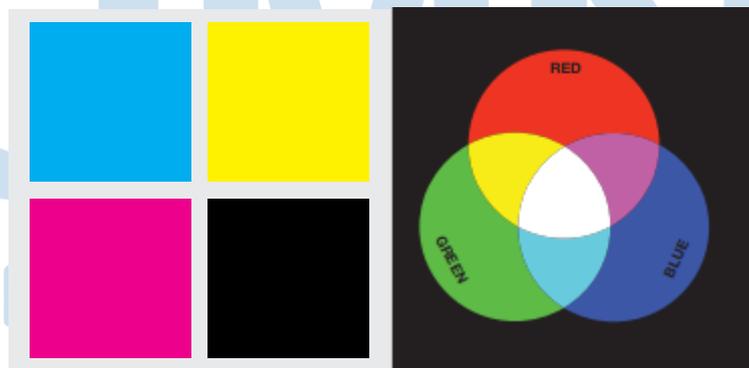
Tekstur visual merupakan ilusi visual yang muncul karena persepsi pengamat. Tekstur ini mengharuskan pembaca untuk membayangkan sensasi dari tekstur tersebut, tekstur ini tidak dapat dirasakan secara dengan diraba.



Gambar 2.2 Foto Tekstur Aluminium Foil untuk Implementasi Digital  
Sumber: [https://www.behance.net/bort\\_graphic\\_design](https://www.behance.net/bort_graphic_design)

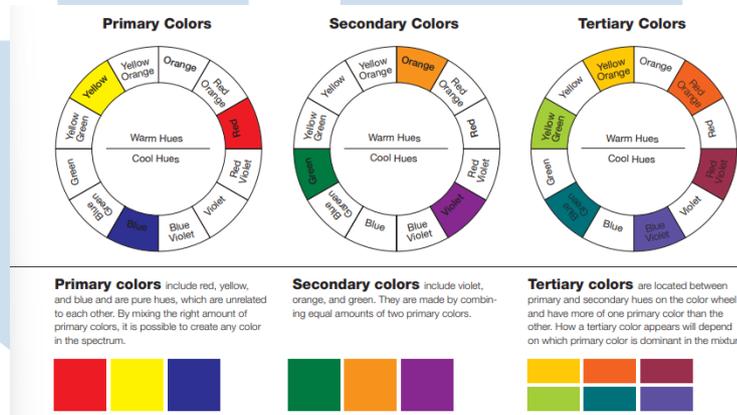
### 2.3 Warna

Landa (2014) menyatakan warna yang seseorang lihat merupakan cahaya pantulan dari lingkungan sekitar yang disebut juga sebagai warna substraktif. Warna kuning, *magenta*, *cyan*, dan hitam menjadi warna utama untuk warna substraktif. Warna substraktif biasa digunakan dalam media cetak. Sedangkan warna yang muncul pada layar komputer disebut juga sebagai warna digital. Pada warna digital, warna utamanya adalah merah, hijau, dan biru. Warna-warna tersebut menjadi warna utama karena tidak bisa dibuat dengan penggabungan warna-warna lain.



Gambar 2.3 Warna CMYK (Kiri) dan Warna RGB (Kanan)  
Sumber: Sherin (2012)

Sherin (2012) mengatakan bahwa dengan warna primer yaitu kuning, merah, dan biru mampu menciptakan berbagai macam warna dalam spektrum warna. Selanjutnya adalah warna sekunder. Warna sekunder merupakan warna hijau, jingga, dan ungu. Warna-warna ini merupakan warna transisi dari warna primer yang diperoleh dengan menggabungkan warna tersebut. Terakhir adalah warna tersier. Warna ini merupakan warna yang berada di antara warna primer dan sekunder, yang diperoleh jika ada salah satu warna lebih dominan. Warna memiliki beberapa istilah seperti *hue*, *value*, *saturation*, dan *temperature*.

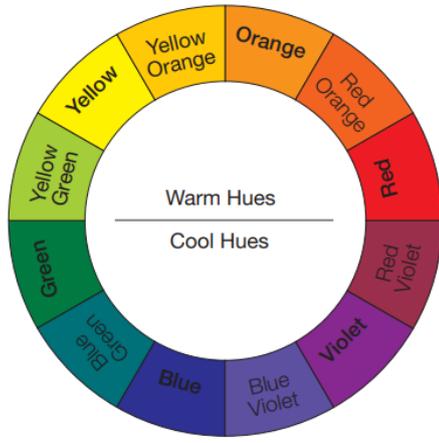


Gambar 2.4 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier  
Sumber: Sherin (2012)

### 1) Hue

Merupakan sebutan lain dari warna, sehingga kata ini bisa digunakan secara bergantian. Jumlah cahaya yang diterima mata manusia akan mempengaruhi *hue* yang diterima. Pada sebuah roda warna, terdapat dua belas jenis warna. Warna-warna ini merupakan pengembangan dari warna-warna primer yaitu merah, kuning, dan biru.

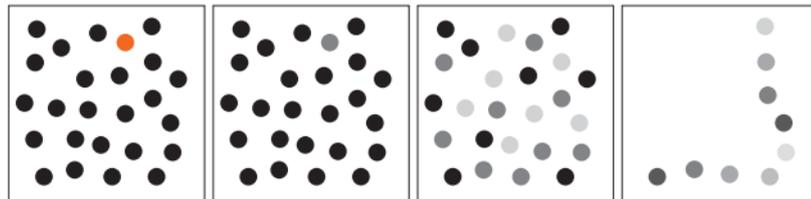
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.5 Roda Warna  
Sumber: Sherin (2012)

## 2) Value

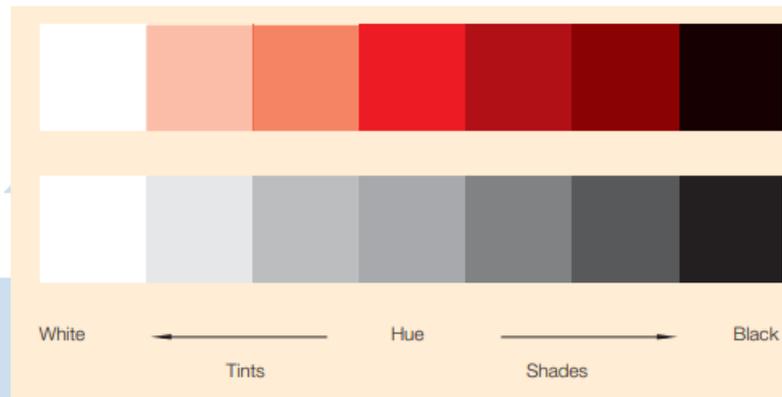
Tingkat gelap dan terang dari warna, sebagai contoh warna hijau muda dan warna hijau tua. Penggunaan warna hitam dan putih dapat mempengaruhi *value* sebuah warna. *Value* sebuah warna membantu untuk membuat hierarki visual. Perhatian audiens akan tertuju pada objek yang paling tampak, yaitu yang paling gelap atau paling terang.



Gambar 2.6 Contoh Penerapan Value terhadap Hierarki Visual  
Sumber: Sherin (2012)

Mata manusia mampu melihat maksimal hingga tujuh variasi *value*. Penerapan variasi *value* ini mampu membantu menciptakan harmoni visual. Berdasarkan gambar di atas, penggunaan warna dengan *value* yang terseusun dapat memberikan kesan bergerak dari sebuah desain (Sherin, 2012).

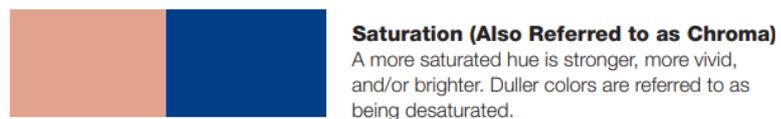
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.7 Contoh Tahap Saturation Tujuh Tahap  
Sumber: Sherin (2012)

### 3) Saturation

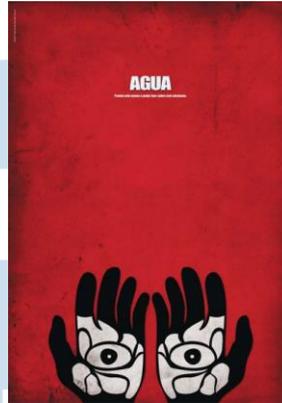
Tingkat kepekatan suatu warna, sebagai contoh merah terang dan merah pucat. Berbeda dengan *value*, tingkat saturasi sebuah warna tidak dipengaruhi oleh warna hitam atau putih. Pemahaman mengenai intensitas warna yang tepat akan menghasilkan dampak yang lebih besar.



Gambar 2.8 Gambar Saturation  
Sumber: Sherin (2012)

Sherin (2012) mengatakan bahwa warna dengan saturasi tinggi cocok untuk menarik perhatian target audiens. Namun, ada contoh lain bahwa pada gambar di bawah ini, desainer menggunakan warna yang lebih tersaturasi sebagai latar dan menggunakan warna yang lebih rendah tingkat saturasinya pada objek utama. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tujuan utamanya adalah untuk menciptakan 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 2.9 Contoh Poster dengan Saturasi Tinggi pada Latar  
Sumber: Sherin (2012)

#### 4) Temperature

Persepsi seseorang terhadap warna. Warna seperti merah, jingga, dan kuning merupakan warna hangat. Sedangkan warna biru, hijau, dan ungu merupakan warna dingin. Namun, hal ini bukanlah sesuatu yang absolut. Sebagai contoh, warna merah yang digabungkan dengan warna biru akan menjadi lebih dingin jika dibandingkan dengan warna merah yang digabungkan dengan warna jingga.



Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi dengan Temperatur Hangat  
Sumber: Sherin (2012)

#### 2.3.1 Psikologi Warna

Sherin (2012) mengatakan bahwa warna dapat membantu desainer untuk menentukan arah atensi dari target audiens. Warna juga membantu menyampaikan pesan yang diinginkan. Sebagai contoh, penggunaan warna merah akan menandakan sebuah larangan. Sehingga, warna juga mampu mempengaruhi perasaan seseorang. Opara dan Cantwell (2013) memberikan

beberapa contoh warna dan maknanya. Namun, makna dari warna-warna ini dapat berbeda pada setiap negara. Mengacu pada kebudayaan setiap daerah. Contoh beberapa warna tersebut adalah:

**1) Warna merah**

Memberikan kesan semangat, antusias, dan kasih sayang. Namun, warna merah juga mampu memberikan kesan agresif, kegagalan, dan bahaya. Menurut kebudayaan Cina, warna merah melambangkan keberuntungan dan kebahagiaan. Namun, pada kebudayaan Inggris warna merah dilambangkan sebagai kematian.

**2) Warna kuning**

Memberikan kesan pintar, menyenangkan, dan kebahagiaan. Namun, warna kuning juga mampu memberikan kesan berduka, peringatan, dan waspada. Pada kepercayaan agama Islam dan Kristen, kuning dipercaya sebagai lambing kesucian dan kebijaksanaan. Namun, pada kepercayaan Buddha warna kuning memiliki makna kekosongan atau kesederhanaan (Opara & Cantwell, 2013).

**3) Warna biru**

Warna biru memiliki kesan maskulin, cerdas, dan teknologi. Namun, mampu memberikan kesan depresi, dingin, dan ketidakpedulian. Di kebudayaan Cina, warna biru memberikan kesan masa muda, lugu, dan keabadian. Namun, di kebudayaan Iran warna biru melambangkan kabar duka.

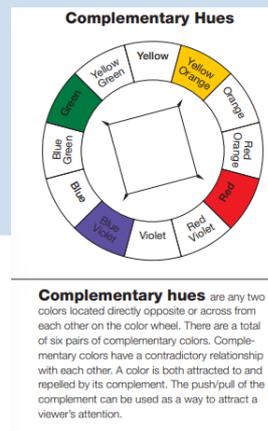
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 2.3.2 Kombinasi Warna

Kombinasi warna berguna menjadi panduan awal untuk sebuah desain agar memiliki elemen-elemen warna yang tepat. Sebagai contoh, kombinasi warna yang tepat dapat memberikan *value* yang baik sehingga mampu menguatkan hierarki dari sebuah desain (Sherin, 2012). Sherin (2012) juga menambahkan bahwa kombinasi warna yang tepat juga akan membantu menyampaikan pesan sebuah desain, karena kombinasi warna yang sudah terkenal akan memberikan hasil yang dapat ditebak.

#### 1) Complementary

Merupakan warna yang terletak berlawanan pada roda warna. Jumlahnya ada 6 pasang warna. Sifatnya yang berlawanan mampu menarik perhatian target audiens.



Gambar 2.11 Kombinasi Warna Komplementer  
Sumber: Sherin (2012)

#### 2) Split complementary

Kombinasi antara satu warna primer dan dua warna sekunder yang berlawanan letaknya pada roda warna. Sebagai contoh, kombinasi warna kuning sebagai warna utama dan biru-ungu serta merah-ungu menjadi warna sekunder.

### Split Complementary Hues



### Split complementary hues

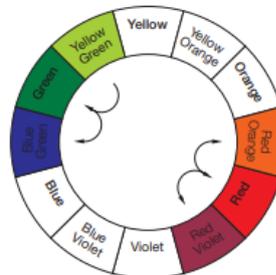
refer to a primary color and two secondary colors that are located adjacent to the hues' complement on the color wheel.

Gambar 2.12 Kombinasi Split Komplementer  
Sumber: Sherin (2012)

### 3) Analogous combinations

Merupakan kombinasi warna yang memiliki posisi sejajar di roda warna. Kombinasi warna ini pada umumnya memiliki harmoni karena warnanya yang tidak terlalu berbeda (Serin, 2012).

### Analogous Combinations



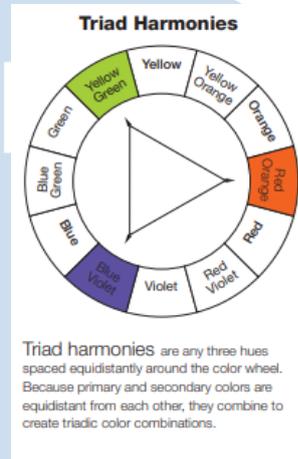
Analogous combinations refer to a primary hue and two adjacent hues next to each other on the color wheel. Analogous color combinations tend to be harmonious because they reflect similar wavelengths of light.

Gambar 2.13 Kombinasi Warna Analogus  
Sumber: Sherin (2012)

### 4) Triad harmonies

Merupakan kombinasi tiga warna. Namun, warna-warna ini memiliki jarak antar warna yang sama dan membentuk segitiga di roda warna. Segitiga ini menjadi penghubung antara para warna primer dan sekunder. Sebagai contoh, dengan jarak yang sama

pada roda warna maka akan mendapatkan kombinasi warna biru, merah, dan kuning.



Gambar 2.14 Kombinasi Warna Triad Harmonies  
Sumber: Sherin (2012)

#### 5) Tetrad Combination

Merupakan kombinasi dari empat warna. Empat warna ini merupakan pasangan komplementer atau *split* komplementer. Menggunakan satu warna dan sisanya sebagai aksen memungkinkan keempat buah warna berada dalam satu komposisi (Opara & Cantwell, 2013).

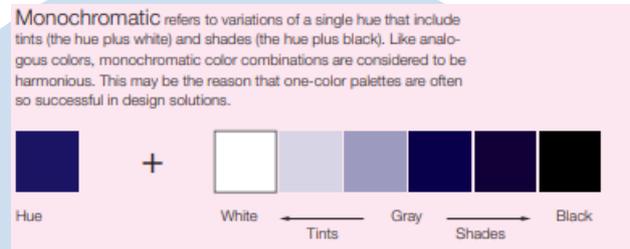


Gambar 2.15 Kombinasi Warna Tetrad  
Sumber: Sherin (2012)

#### 6) Monochromatic

Merupakan kombinasi satu turunan warna. Sebagai contoh, warna biru yang ditambah putih dan hitam. Semua campuran itu akan menjadi kombinasi warna *monochromatic*. Layaknya *analogous*, kombinasi warna ini mudah memunculkan kesan harmoni dalam

desain dan menjadikan kombinasi ini sangat sering digunakan (Opara & Cantwell, 2013).



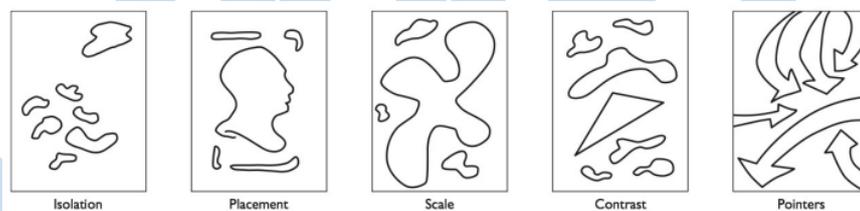
Gambar 2.16 Kombinasi Warna Monokromatis  
Sumber: Sherin (2012)

## 2.4 Prinsip Desain Grafis

Landa (2017) dengan teori HAUS nya menyatakan ada empat prinsip desain yang penting. Keempat unsur itu merupakan *hierarchy*, *alignment*, *unity*, dan *space*. Empat unsur tersebut menjadi acuan dalam proses perancangan.

### 2.4.1 Hierarchy

Penempatan elemen grafis yang tepat akan menghasilkan hierarki visual dari sebuah desain. Melalui hirarki visual yang tepat, desainer mampu mengarahkan kemana arah audiens dalam menerima pesan. Hierarki visual dapat dicapai dengan memisahkan objek utama, membesarkan skala objek utama, memberikan petunjuk ke objek utama, hingga memberikan kontras pada objek utama.



Gambar 2.17 Susunan Elemen Desain Untuk Menciptakan Hirarki Visual  
Sumber Landa (2017)

### 2.4.2 Alignment

Susunan atau alignment merupakan cara desainer menyusun dan menempatkan elemen-elemen grafis. Sebagai contoh, dengan menempatkan elemen-elemen grafis secara sejajar maka akan menciptakan alur baca dan area yang jelas. Pada gambar di bawah, audiens dapat mengetahui bahwa

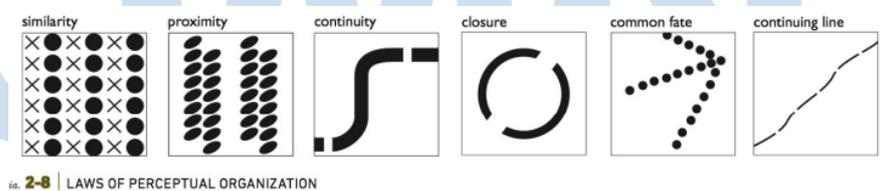
sampul buku tersebut merupakan satu seri dan berkaitan. Hal tersebut diperoleh melalui penempatan elemen grafis yang berpusat di tengah halaman.



Gambar 2.18 Contoh Penyusunan Konten  
Sumber Landa (2017)

### 2.4.3 Unity

Landa (2017) menyatakan bahwa penggunaan repetisi menjadi salah satu cara untuk mendapatkan *unity* dalam desain. Pengulangan elemen seperti warna, bentuk, tekstur, hingga *alignment* untuk menimbulkan keseragaman dalam desain. Namun, variasi dalam desain juga diperlukan untuk membuat target audiens tetap tertarik. Cara selanjutnya adalah dengan mengorganisir elemen-elemen grafis. Seperti menyamakan batas dengan sistem *grid*.



Gambar 2.19 Laws of Perceptual Organization  
Sumber: Landa (2017)

*Laws of Perceptual Organization* membantu untuk membuat *unity* dalam desain. Melalui aturan ini desainer dapat mengetahui cara target audiens menerima dan menghubungkan elemen grafis pada sebuah desain (Landa, 2017). Persepsi tersebut muncul karena hal-hal seperti berikut:

- 1) *Similarity*, beberapa elemen grafis yang memiliki karakteristik yang sama akan dianggap sekelompok.
- 2) *Proximity*, elemen yang diletakkan berdekatan dengan satu sama lain akan dianggap sekelompok
- 3) *Continuity*, elemen-elemen yang dianggap berhubungan akan memberikan kesan pergerakan pada desain.
- 4) *Closure*, merupakan kecenderungan pikiran untuk mengaitkan satu elemen dengan elemen lain untuk membuat suatu kesatuan.
- 5) *Common fate*, elemen-elemen grafis yang mengarah ke satu arah cenderung akan dianggap sekelompok.
- 6) *Continuing line*, walaupun terdapat celah antar garis tetapi pikiran target audiens tetap akan mengikuti garis tersebut dan mengikuti alurnya.

#### **2.4.4 Space**

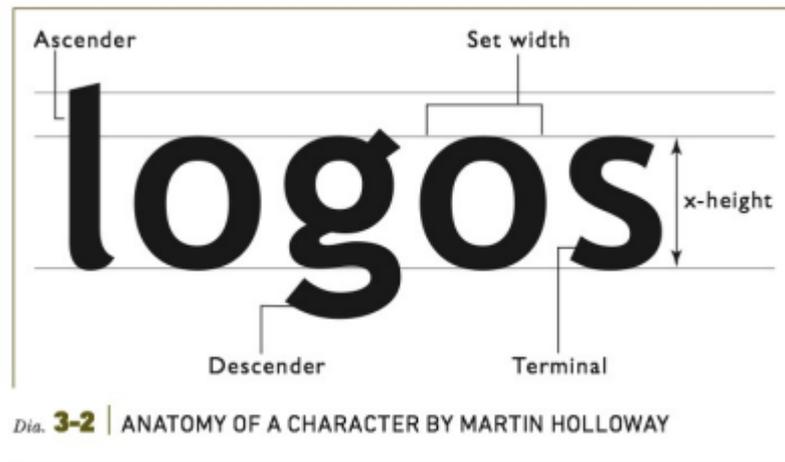
Landa (2017) menyatakan bahwa ruang yang ada antara setiap elemen desain memiliki peranan untuk memandu audiens dalam menerima pesan. Ruang juga mampu memberikan efek *depth* dalam suatu desain *Space* juga memberikan area beristirahat bagi target audiens.

### **2.5 Tipografi**

Landa (2017) menyatakan bahwa sebuah *typeface* terdiri dari huruf, angka, simbol, dan tanda baca. Sebuah *font* merupakan *file* digital yang memiliki karakter lengkap dari sebuah *typeface* tertentu dengan berbagai ukuran.

#### **2.5.1 Anatomi Huruf**

Huruf merupakan sebuah simbol yang ditulis maupun diucapkan mewakili sebuah suara dan masing-masing huruf dalam alfabet (Landa, 2017). Setiap huruf dalam alfabet memiliki karakteristik yang harus dipertahankan untuk mempertahankan keterbacaan setiap huruf.



Gambar 2.20 Anatomi Huruf  
Sumber Landa (2017)

- 1) *X-height*, satuan tinggi huruf kecil tanpa mengukur *ascender* dan *descender* huruf.
- 2) *Set width*, ukuran horizontal atau lebar sebuah huruf. Satuan ukurnya adalah *pica*, *pixel*, atau *point*.
- 3) *Ascender*, bagian huruf kecil yang sudah melewati batas atas *x-height*.
- 4) *Descender*, bagian huruf kecil yang sudah melewati batas bawah *x-height*.
- 5) *Terminal*, bagian huruf kecil yang tidak memiliki akhiran kait atau *serif*.

### 2.5.2 Jenis Huruf

Landa (2017) menyatakan ada beberapa klasifikasi utama sebuah huruf. Klasifikasi tersebut adalah sebagai berikut:

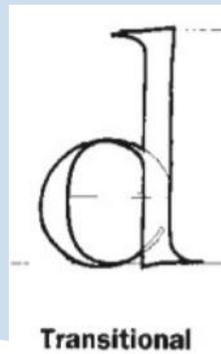
- 1) *Old style, Typeface* memiliki ciri khas *serif* atau ‘kait’ yang miring. Huruf *old style* sudah ada sejak abad ke lima belas, pada masa itu huruf dibuat dengan pena seperti *fountain pen*. Contoh *typeface* adalah Times New Roman.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



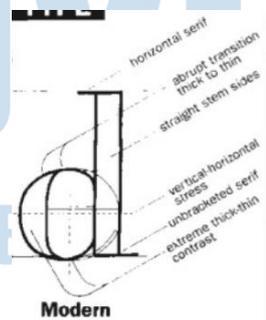
Gambar 2.21 Old Style  
Sumber: Landa (2017)

- 2) *Transitional*, tetap memiliki *serif* tetapi tidak terlalu miring seperti *old style*. Huruf ini merupakan masa transisi antara *old style* dan *modern*. Contoh *typeface* adalah Baskerville.



Gambar 2.22 Transitional  
Sumber: Landa (2017)

- 3) *Modern*, *typeface serif* yang lebih berbentuk geometris dibandingkan pendahulunya. Ciri khas terbesar adalah kadar tebal dan tipis huruf yang sangat kontras. Contoh *typeface* adalah Bodoni.



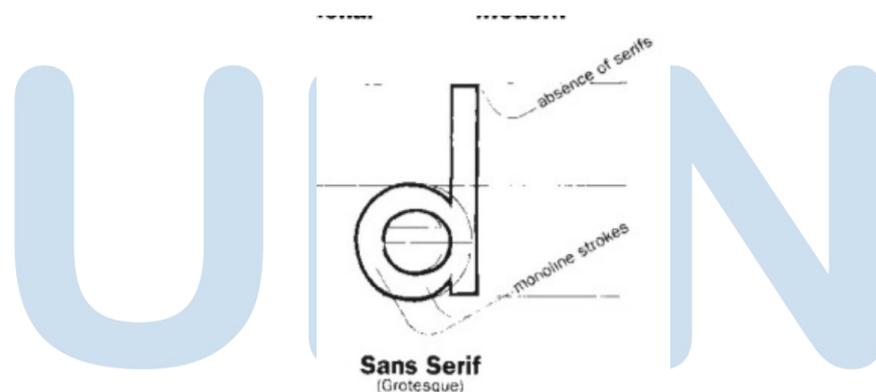
Gambar 2.23 Modern  
Sumber: Landa (2017)

- 4) *Slab serif* memiliki *serif* yang tebal. Berbeda dengan huruf-huruf sebelumnya, *serif* huruf jenis ini berbentuk persegi dan tidak terlalu kontras ketebalannya. Contoh *typeface* adalah Clarendon, American Typewriter, Memphis.



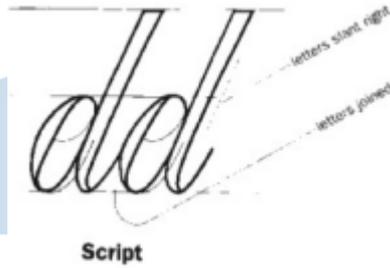
Gambar 2.24 Slab Serif  
Sumber: Landa (2017)

- 5) *Sans serif* merupakan jenis *typeface* yang tidak memiliki *serif* pada *acender* dan *decender*, Landa juga menjelaskan bahwa pada huruf *sans serif* memiliki ketebalan garis yang lebih kontras. Contoh *typeface* adalah Helvetica, Futura, Bebas Neue.



Gambar 2.25 Sans Serif  
Sumber: Landa (2017)

- 6) *Script, typeface* ini melambangkan tulisan tangan. Huruf-huruf pada umumnya menyambung satu sama lain. Contoh *typeface* adalah Brush Script.



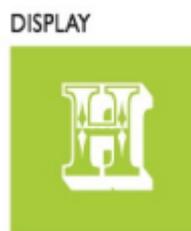
Gambar 2.26 Script  
 Sumber: Landa (2017)

7) *Blackletter, Typeface* ini disebut juga sebagai huruf *gothic*. Memiliki garis yang tebal dan memiliki lekukan. *Blackletter* merupakan jenis huruf manuskrip yang ada sejak abad ketiga hingga kelima belas. Contoh *typeface* adalah Rotunda.



Gambar 2.27 Blackletter  
 Sumber: Landa (2017)

8) *Display, Typeface* ini didesain untuk *headline* atau judul. *Typeface* jenis ini akan memiliki tingkat keterbacaan yang rendah jika digunakan sebagai *body text*.



Gambar 2.28 Display  
 Sumber: Landa (2017)

### 2.5.3 Type Specific

Efektivitas sebuah teks memerlukan beberapa aspek penting yang harus diperhatikan. Aspek-aspek ini mampu meningkatkan tingkat

keterbacaan tulisan. Harkins (2010) menjelaskan beberapa aspek tersebut sebagai berikut:

### 1) **Leading**

*Leading* merupakan jarak antara setiap baris. Penentuan *leading* penting untuk memberikan keselarasan visual paragraf. Ukuran *leading* ditentukan dengan satuan *point*. Ukuran standar sebuah *leading* adalah 120% dari ukuran teks. Sebagai contoh, jika *typeface* berukuran 10 *point* maka jarak antara barisnya berukuran 12 *point*.

### 2) **Line-length**

*Line length* menyatakan bahwa sebaiknya dalam satu baris tidak memiliki terlalu banyak kata. Harkins (2010) menyatakan bahwa 8-12 kata merupakan ukuran standar dalam bahasa Inggris. Harkins juga menyatakan hal ini hanya sebagai panduan, karena setiap media menggunakan ukuran yang berbeda. Sehingga akan tidak efektif jika sebuah majalah hanya menggunakan maksimal 12 kata dalam setiap barisnya. Baris dengan kata yang lebih sedikit mampu meminimalisir waktu untuk membaca semua paragraf. Sedangkan baris dengan kata yang lebih banyak mampu memperlambat pembaca dan memberikan mereka waktu untuk mencerna isi informasi lebih baik.

### 3) **Kerning**

*Kerning* merupakan jarak antara setiap huruf. Harkins menjelaskan bahwa terkadang jarak antara setiap huruf berbeda dan membutuhkan penyesuaian kembali. Sebagai contoh, huruf dengan bagian vertikal yang tegas (seperti huruf H, I, dan L) membutuhkan lebih banyak jarak saat dikombinasikan dengan huruf bulat (seperti huruf C dan O) guna mendapatkan keseimbangan di mata pembaca.



Hill

Gambar 2.29 Contoh keseimbangan di Penglihatan Pembaca walaupun Sebenarnya Memiliki Jarak Kerning yang Berbeda-beda  
Sumber: Harkins (2010)

#### 4) Tracking

*Tracking* merupakan penyesuaian jarak antara kata atau huruf secara keseluruhan paragraf. Terkadang saat sudah menjadi sebuah paragraf dengan ukuran huruf tertentu, jarak antara kata atau huruf sebuah *typeface* menjadi terlalu jauh atau dekat. Pengaturan *tracking* dapat meningkatkan tingkat keterbacaan teks. *Tracking* semakin krusial terutama pada huruf-huruf *upper case*. Karena, saat disatukan huruf *upper case* harus diberikan ruangan untuk ‘bernafas’.

If lines of type are set too long or too short, it can either become difficult for the reader to locate the next line in *minus 25 units tracking*

If lines of type are set too long or too short, it can either become difficult for the reader to locate the next line in *zero tracking*

If lines of type are set too long or too short, it can either become difficult for the reader to locate the next line in *25 units tracking*

If lines of type are set too long or too short, it can either become difficult for the reader to locate the next line in *50 units tracking*

Gambar 2.30 Contoh Tracking pada Kalimat  
Sumber: Harkins (2010)

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

## 5) Spacing

*Spacing* merupakan jarak antara kata. Pada umumnya, jarak antara spasi sudah menyesuaikan secara otomatis dengan *typeface* yang digunakan. Namun, pada umumnya besar spasi antara kata adalah huruf 'i' *lowercase*. Harkins menyatakan semakin besar ukuran teks maka pada umumnya *spacing* harus dicecilkan.



words should be spaced evenly

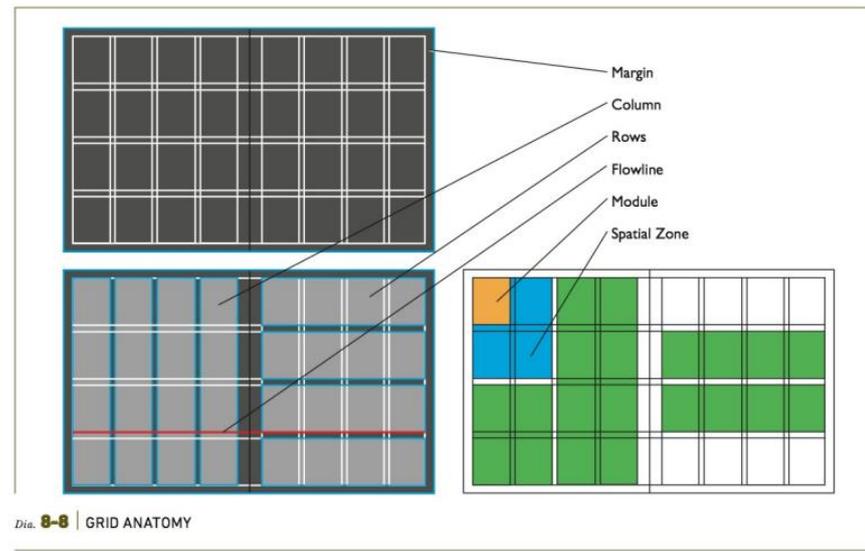
Gambar 2.31 Contoh Spacing dengan Penerapan Huruf I Lowercase  
Sumber: Harkins (2010)

## 2.6 Grid

Landa (2017) menyatakan bahwa *grid* merupakan sebuah panduan dalam desain yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal. Penggunaan *grid* akan membantu dalam penataan tulisan serta gambar. Selain itu, penggunaan *grid* akan memberikan kesan keberlanjutan, kesatuan, dan alur visual dalam desain yang melebihi satu halaman.

### 2.6.1 Anatomi Grid

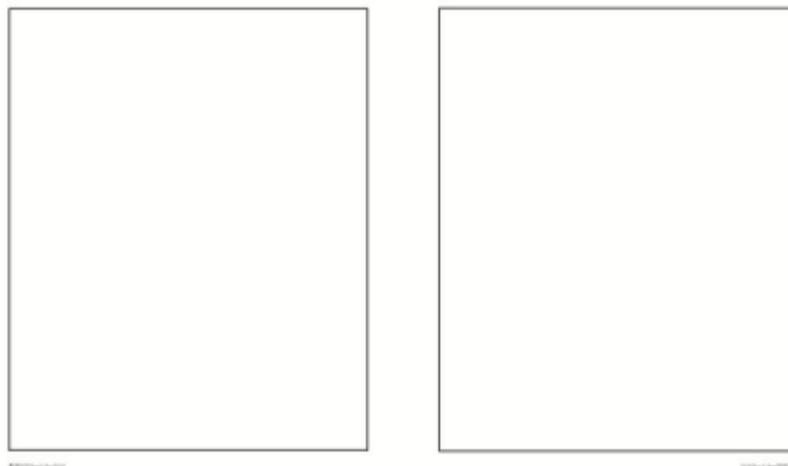
Ada berbagai macam komponen untuk membuat sebuah *grid*. Penggunaan *grid* pada desain *multipage* akan memberikan konsistensi visual dan memunculkan *unity* dalam desain. Kolom adalah susunan garis vertikal untuk membantu penataan gambar dan teks. Sedangkan baris merupakan susunan garis horizontal. *Flowlines* merupakan alur visual yang tercipta dari susunan *grid*. *Module* merupakan unit individual yang tercipta dari pertemuan antara kolom dan baris. *Spatial zone* merupakan zona yang diciptakan dari satu hingga beberapa *module* yang digunakan untuk penempatan teks atau gambar.



Gambar 2.32 Anatomi Grid  
Sumber: Landa (2017)

### 2.6.2 Single-Column Grid

Struktur ini membuat satu kolom utama yang dikelilingi oleh ruang kosong di setiap sisinya yang disebut *margin*. *Margin* berfungsi sebagai bingkai, agar sebuah desain tidak terkesan terpotong dan tetap pada jarak pandang yang tepat.

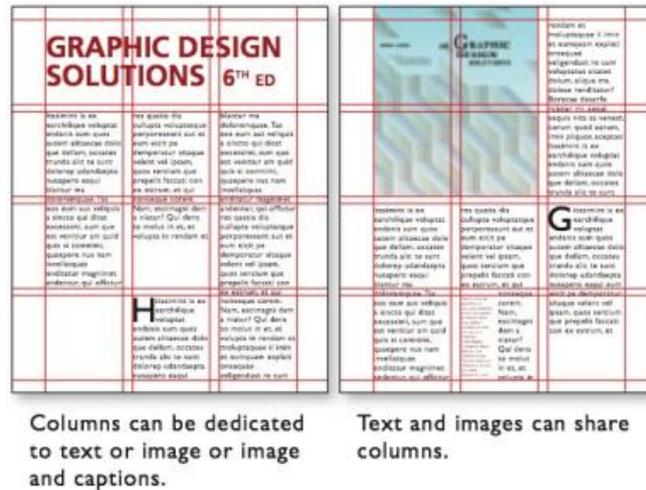


Gambar 2.33 Single-Column Grid oleh Steven Brower  
Sumber: Landa (2017)

### 2.6.3 Multicolumn Grid

Struktur ini membagi *single-column grid* dengan jarak dan jumlah tertentu. Pembagian ini membuat *grid* jenis ini memiliki lebih banyak kolom.

Kolom-kolom ini menjadi panduan dalam meletakkan gambar atau sebuah teks. Namun, bukan berarti seorang desainer hanya boleh menggunakan satu kolom.



Gambar 2.34 Multicolumn Grid  
Sumber: Landa (2017)

## 2.6.4 Modular Grid

*Modular grid* berisi dari *module-module* yang terbuat karena persilangan antara kolom dan *flowlines*. Sebuah teks dan gambar bisa diletakkan pada satu hingga beberapa *module*. Fleksibilitas pengisian konten dan gambar merupakan keunggulan dari *modular grid*, sehingga Landa (2017) menyatakan bahwa *modular grid* cocok untuk media yang dipenuhi oleh ilustrasi.

## 2.7 Ilustrasi

Menurut Landa (2017) ilustrasi merupakan gambar yang dibuat untuk melengkapi teks atau membantu menjelaskan sebuah pesan. Perkembangan zaman membuat ilustrasi tidak hanya dibuat dengan media tradisional. Sekarang, ilustrasi sudah meluas dalam bentuk digital.

### 2.7.1 Fungsi Ilustrasi

Selain sebagai penjelas, ilustrasi juga berfungsi sebagai hiburan untuk pembaca. Penggunaan ilustrasi juga mampu untuk menarik perhatian target audiens. Male (2007) mengelompokkan ada lima konteks sebuah

ilustrasi diperlukan. Konteks tersebut adalah informasi, komentari, narasi, persuasi, dan identitas.

### 1) Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Ilustrasi sebagai penyedia informasi utama atau pendukung. Dokumentasi memudahkan desainer untuk mengabadikan sesuatu yang sudah terjadi seperti menggambarkan peristiwa sejarah, referensi menambah wawasan target mengenai sebuah topik, dan instruksi membantu target audiens dalam melakukan serangkaian kegiatan dengan benar.



Gambar 2.35 Ilustrasi Sebagai Dokumentasi  
Sumber: Male (2007)

### 2) Komentari

Ilustrasi menjadi salah satu wadah untuk mengkritik. Ilustrasi ini bisa bersifat provokatif menuju pihak lawan. Pada umumnya, ilustrasi sebagai bentuk kritik terdapat pada majalah, koran, atau media berita lain.

Sebagai contoh, ilustrasi di bawah mengkritik terhadap terorisme.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.36 Ilustrasi Sebagai Bentuk Kritik  
Sumber: Male (2007)

### 3) Storytelling

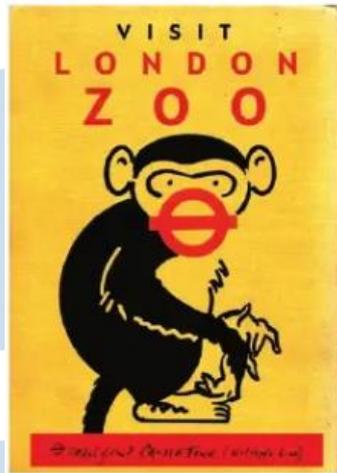
Ilustrasi membantu target untuk membayangkan kejadian dalam sebuah cerita. Ilustrasi juga membantu menguatkan narasi yang ingin disampaikan. Skenario, latar, dan suasana dapat tergambarkan melalui ilustrasi untuk bidang *storytelling*.



Gambar 2.37 Ilustrasi Sebagai Bentuk Bercerita  
Sumber: Male (2007)

### 4) Persuasi

Ilustrasi mampu mengajak dan memotivasi target untuk melakukan sebuah tindakan yang diinginkan desainer. Tindakan seperti membeli sebuah barang atau datang ke sebuah tempat wisata. Tidak hanya dalam bentuk konsumsi, tetapi tindakan sosial seperti menjaga kebersihan.



Gambar 2.38 Ilustrasi Mengajak Pengunjung untuk Mendatangi Kebun Binatang London

Sumber: Male (2007)

## 5) Identitas

Ilustrasi mampu memberikan identitas yang unik terhadap suatu daerah atau suatu merk. Sebagai contoh, maskot dari sebuah merk akan dimuat ke dalam ilustrasi. Tujuannya untuk memunculkan identitas dan kepemilikan merk tersebut.



Gambar 2.39 Ilustrasi Sebagai Identitas

Sumber: Male (2007)

### 2.7.2 Jenis Ilustrasi

Ada dua kategori utama jenis ilustrasi. Pertama adalah *pictorial illustration* dan yang kedua adalah *conceptual illustration*. *Pictorial illustration* pada dasarnya ilustrasi yang mewakili sebuah benda, makhluk, atau skenario. *Conceptual illustration* merupakan jenis ilustrasi yang

mengkomunikasikan sebuah konsep atau ide. *Conceptual illustration* pada umumnya mengandung unsur surrealism dan abstrak. Male (2007) menambahkan bahwa ilustrasi terbaik adalah yang mampu menyampaikan pesan secara efektif tetapi tetap kreatif sesuai dengan konteks yang ditentukan.

### 1) **Pictorial Illustration**

Sejak dahulu, ilustrasi menjadi salah satu alternatif saat belum ditemukan kamera. Ilustrasi menggambarkan kehidupan dan apa yang ada di dalamnya. Ilustrasi-ilustrasi yang ditemukan pada relief-relief artefak mesir, romawi, bahkan pra-sejarah termasuk ke dalam *pictorial illustration*.

#### a) **Hyper realism**

Ilustrasi bergaya *hyper realism* mengutamakan detail yang intens dan sesuai segala sesuatu yang diwakilkan. Detail-detail kecil menjadi daya jual gaya ini untuk menceritakan dan menyampaikan skenario ilustrasi. Keunggulan dari ilustrasi bergaya *hyper realism* adalah mampu menggambarkan sebuah skenario yang tidak dapat ditangkap oleh foto.

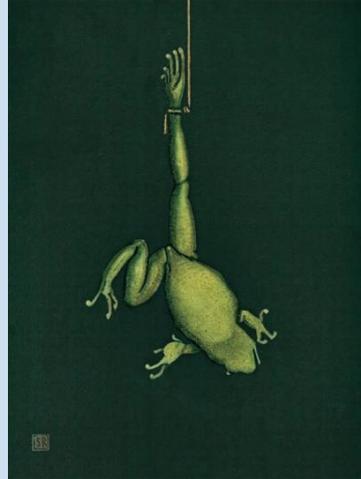


Gambar 2.40 Contoh Ilustrasi Hyperrealism  
Sumber: Male (2007)

#### b) **Stylised realism**

Gaya ini mengutamakan unsur hiperbola ke dalam ilustrasi. Gaya *stylized realism* ditujukan untuk target audiens berusia muda, baik untuk non-fiksi maupun fiksi. Pada gaya ini, pada umumnya anatomi

objek dimodifikasi dengan tujuan untuk menghibur atau sebagai penekanan sebuah topik.



Gambar 2.41 Contoh Ilustrasi Stylised Realism  
Sumber: Male (2007)

**c) Sequential imagery**

Gaya ilustrasi *sequential imagery* memiliki gaya yang lebih luas dari dua gaya sebelumnya. Namun, ciri utama dari gaya ini adalah adanya keterkaitan antara satu segmen dengan segmen lain sehingga cocok untuk kebutuhan narasi. Male (2007) juga menambahkan tujuan dari gaya ilustrasi ini untuk informasi, edukasi, dan hiburan untuk target audiens usia muda. Konten yang disajikan dapat juga dibalut dengan humor.



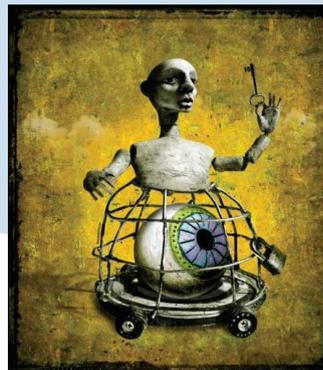
Gambar 2.42 Contoh Ilustrasi Sequential Imagery  
Sumber: Male (2007)

## 2) Conceptual Illustration

Male (2007) mengatakan bahwa pada umumnya, *conceptual illustration* memiliki unsur perbandingan di dalamnya. Objek-objek yang diilustrasikan memiliki kiasan untuk sebuah makna. Melalui ilustrasi ini, target audiens diajak untuk memikirkan kembali makna yang ingin disampaikan oleh ilustrator.

### a) Surrealism

Berbeda dengan *pictorial illustration*. Proses pengerjaan *conceptual illustration* pada umumnya didominasi dan dibebaskan ke ilustrator. *Brief* yang disampaikan hanya berupa pesan yang ingin disampaikan. Melalui gaya ini, ilustrator mampu memberikan kesan drama (Male, 2007).



Gambar 2.43 Contoh Karya Surrealisme  
Sumber Male (2007)

### b) Diagrams

Male (2007) menyatakan bahwa diagram menggambarkan sebuah proses, sistem, atau keadaan yang tidak dapat digambarkan dengan secara *pictorial*. Pada umumnya, diagram digunakan pada buku pelajaran. Sehingga, diagram memberikan kesan formal dan kaku sebagai sebuah ilustrasi. Diagram tetap digunakan karena ada beberapa proses yang tidak bisa digambarkan menggunakan ilustrasi jenis *pictorial*. Maka dari itu, diagram akan terus berperan dalam membantu menjelaskan konteks.



(Salisbury, 2004). Beberapa teknik yang dibahas dalam buku Salisbury adalah:

### 1) **Watercolor**

Menggunakan cat air untuk membuat ilustrasi. Dalam membuat ilustrasi menggunakan cat air, harus dikerjakan dari warna paling terang menuju gelap mengingat sifat cat air yang transparan.



Gambar 2.46 Penggunaan Cat Air untuk Ilustrasi  
Sumber: Salisbury (2004)

### 2) **Acrylic**

Cat akrilik memiliki warna yang terang dan pekat tidak seperti cat air. Namun, pengimplementasian cat akrilik sangatlah bebas sehingga ilustrator mampu menggunakan sedikit cat untuk tetap memberikan kesan transparan.



Gambar 2.47 Penggunaan Cat Akrilik untuk Ilustrasi  
Sumber: Salisbury (2004)

### 3) **Oil Paints**

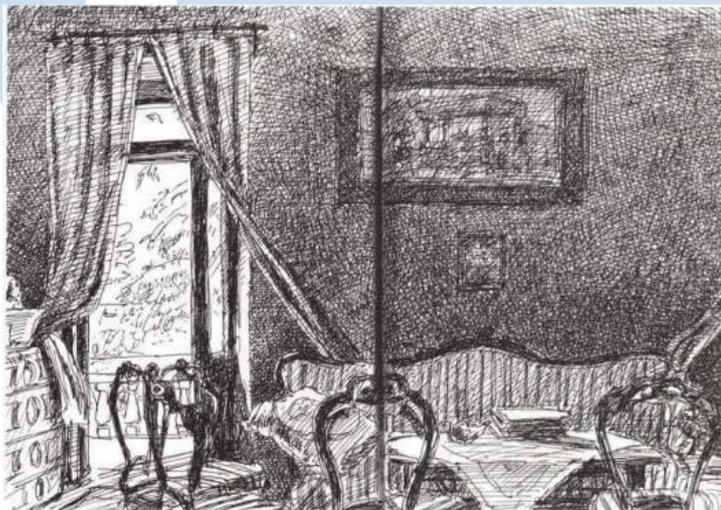
Cat minyak membutuhkan durasi yang lama untuk kering tetapi memiliki keunggulan saat melakukan *blending* warna. Selain itu, penggunaan cat minyak memberikan kebebasan bagi pelukis untuk merevisi hasil lukisannya jika terdapat kesalahan berkat waktu kering yang lama.



Gambar 2.48 Cat Minyak untuk Ilustrasi  
Sumber: Salisbury (2004)

#### 4) **Black and White**

Menggunakan pena atau tinta hitam dalam membuat ilustrasi. Jumlah goresan pena dapat menentukan tebal dan tipis serta gelap dan terang dalam sebuah ilustrasi.



Gambar 2.49 Ilustrasi dengan Teknik Hitam Putih  
Sumber: Salisbury (2004)

#### 5) **Print-Based Media**

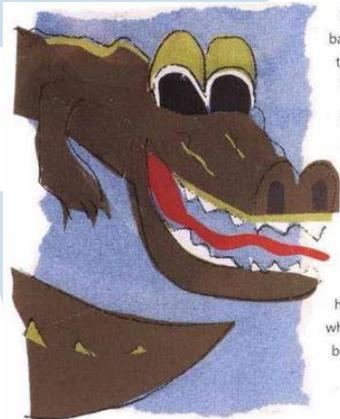
Media cetak seperti cukil atau sablon tetap digunakan untuk efek estetika yang dimunculkan. Sebelumnya, penggunaan Teknik ini untuk mempermudah produksi dalam jumlah besar.



Gambar 2.50 Ilustrasi dengan Teknik Print-Based  
Sumber: Salisbury (2004)

#### 6) Collage and Mixed Media

Menggabungkan bahan-bahan untuk menjadi sebuah ilustrasi. Bahan-bahan tersebut bisa menggunakan kain atau material lain. Sebagai contoh, ilustrasi buaya di bawah meletakkan potongan kain dan benang di atas warna latar yang menggunakan cat.



Gambar 2.51 Ilustrasi Mixed Media  
Sumber: Salisbury (2004)

#### 7) Digital

Perkembangan teknologi membuat seorang ilustrator mampu menciptakan ilustrasi dengan bantuan perangkat seperti *pen tablet*. Ilustrator menggambar menggunakan *software* ilustrasi seperti Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Walaupun mampu menciptakan tekstur visual yang menyerupai teknik lain, tetapi

teknik digital saja tetap tidak mampu memberikan tekstur nyata yang dapat dirasakan secara nyata.



Gambar 2.52 Contoh Ilustrasi Digital  
Sumber: Salisbury (2004)

## 2.8 Media Informasi

Menurut Dictionary.com, media merupakan salah satu perantara untuk komunikasi, informasi, hingga hiburan. Sedangkan informasi merupakan sebuah pengetahuan yang bisa berbentuk hasil riset, data lapangan, atau instruksi (Braesel & Karg, 2021). Media-media ini digunakan sebagai sumber data, alat bantu ajar, hingga untuk menghibur. Namun, ada juga media yang menggabungkan fungsi tersebut. Media ini disebut sebagai *edutainment* yang menggabungkan pembelajaran dan hiburan untuk meningkatkan minat pembaca (Setyaningrum & Waryanto, 2017).

Media informasi memiliki berbagai macam tingkatan, yang dipengaruhi oleh tingkat orisinalitas sumber (University of Minnesota Crookston, n.d.). Media primer merupakan media dengan informasi yang diberitakan pertama kali tanpa adanya interpretasi lain. Contoh media primer seperti laporan pemerintahan, autobiografi, wawancara, hingga jurnal akademik. Media sekunder menyediakan informasi yang sudah diinterpretasikan oleh penulis dari sumber primer, sehingga memiliki unsur analisis tambahan dan dirangkum dari berbagai sumber primer untuk memperkuat ide atau topik yang dibawakan. Terakhir, media tersier pada umumnya untuk mengurutkan dan menyimpulkan informasi, baik dari media

sekunder dan primer. Contoh media tersier seperti Wikipedia, almanak, hingga guidebook.

Berdasarkan informasi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media informasi merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan sebuah data atau instruksi. Braesel dan Karg (2021) kemudian membagi media informasi menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk mediana, pembagian sebagai berikut:

**1) Koran dan Majalah**

Koran dan majalah merupakan media cetak, walaupun pada zaman sekarang sudah banyak yang tersedia melalui internet. Pembuat media ini menggunakan berbagai ukuran tulisan dan gambar untuk mengekspresikan berita yang disajikan. Media ini diterbitkan secara harian, mingguan, hingga bulanan.

**2) Buku**

Saat ini buku juga sudah mulai beredar dalam bentuk digital atau yang dikenal sebagai *e-book*. Buku dapat dikategorikan berdasarkan konten yang disajikan. Buku fiksi, non-fiksi, panduan, hingga buku teks. Penyampaian pesan dalam buku juga bebas mengikuti komposisi dan desain yang diinginkan pembuat, tidak harus mengikuti pola yang sudah ada.

**3) Radio**

Informasi yang disajikan oleh radio berupa bentuk audio. Cara mengekspresikan informasi yang ada dipengaruhi dengan isi konten, intonasi suara, hingga musik sebagai pengiring.

**4) Film**

Informasi yang disajikan dalam bentuk audio visual, dan ditayangkan melalui bioskop, *DVD*, atau internet. Film dapat dikategorikan berdasarkan genre, cerita, latar, hingga karakter.

### 5) **Televisi**

Informasi yang disajikan dalam televisi dipengaruhi oleh jenis program televisi, konten yang disajikan, hingga audio dan visual. Informasi yang terdapat pada televisi beragam, mulai dari hiburan hingga berita.

### 6) **Video Game**

Media elektronik yang dapat diakses melalui perangkat tertentu. Pesan yang disampaikan dipengaruhi oleh cerita, opsi interaktif untuk pemain, tujuan game, hingga audio dan visual.

### 7) **Internet**

Internet dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer dan ponsel. Keterhubungan internet dengan media lain menjadikan luasnya informasi yang mampu didapatkan dari internet. Informasi yang bisa didapat adalah hiburan, berita, hingga data riset.

### 8) **Media Sosial**

Media sosial merupakan sebuah ranah di internet yang memberikan informasi mengenai individual ataupun kelompok. Pesan yang disampaikan dapat berupa visual, audio, maupun audiovisual.

## 2.9 **Buku**

Menurut Haslam (2006) buku merupakan salah satu bentuk dokumentasi paling lama. Buku mampu menyimpan informasi dalam waktu yang sangat lama. Buku terdiri dari beberapa komponen.

### 1) **Cover**

Sampul merupakan komponen penting bagi buku. Karena sampul memberikan impresi pertama untuk calon pembaca. Sampul juga mampu menggambarkan apa isi konten dan bagaimana konten tersebut dikemas (Bienert & Guan, 2012).

### 2) **Book Spine**

*Book spine* menjadi pendukung visual penting setelah sampul. Pada umumnya penjualan buku tidak menampilkan sampul buku secara utuh, hanya bagian *book spine* untuk menghemat ruang (Bienert & Guan, 2012).

### 3) Fly Page

*Fly page* merupakan bagian buku yang menjembatani sampul dengan isi buku. Desain *fly page* harus sesuai dengan desain sampul untuk menunjang keselarasan desain buku. Kualitas *fly page* terus berkembang menggunakan material yang semakin bagus. Pengembangan ini juga meningkatkan citra buku (Bienert & Guan, 2012).

### 4) Contents

Konten yang penuh akan membuat pembaca lelah. Sehingga Bienert dan Guan (2012) berpendapat bahwa semakin penting sebuah topik, maka harus semakin banyak ruang kosong.

### 5) Layout

Menurut Bienert dan Guan (2012), tata letak buku harus diutamakan sebelum konten buku. Tata letak yang baik akan membuat pembaca semakin tertarik untuk melanjutkan membaca. Sehingga tata letak juga menjadi daya jual sebuah buku.

### 6) Copyright Page

*Copyright page* menjadi identitas buku. *Copyright page* mencakup judul, nama penulis, nama penerbit, hingga jumlah halaman.

## 2.10 Metode Merancang Buku

Ada banyak metode yang digunakan untuk seseorang melakukan kegiatan desain. Pada umumnya, seseorang menggunakan metode desain dan diimplementasikan ke dalam perancangan buku. Namun, Bienert dan Guan (2012) menyampaikan beberapa metode untuk merancang buku. Tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

### 1) Gridding

Bienert dan Guan (2012) memberikan beberapa metode dalam merancang buku. Poin pertama adalah membuat *grid*. Tujuan dari *grid* adalah untuk memberikan kesan proporsi, teratur, hingga keberlanjutan mengingat buku merupakan desain lebih dari satu halaman.

## 2) Selection of Fonts

Tulisan memiliki peranan penting dalam merancang buku. *Typeface* yang dipilih harus sesuai dan berhubungan dengan gaya desain buku. Penulisan seperti judul harus mudah dipahami dan tidak memiliki kesan ganda. Badan teks harus menggunakan *typeface* yang sederhana tetapi memiliki tingkat keterbacaan tinggi.

## 3) Combination of Colors

Pemilihan warna yang tepat mampu memberikan sebuah citra kepada buku. Sebagai contoh buku dengan kombinasi warna hanya hitam dan putih akan memberikan kesan serius.

## 4) Arrangement of Images

Penempatan elemen visual yang baik akan memberikan penyegaran terhadap tata letak buku.

### 2.11 Printing Buku

Setelah melakukan desain isi konten buku, buku memasuki tahap *printing*. Namun, ada berbagai macam jenis teknik *printing*. Perbedaan antara cara-cara *printing* yang ada memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Lupton (2008) menyatakan berbagai macam teknik *printing* yang ada sebagai berikut:

#### 1) Photocopy

*Photocopy* merupakan teknik termurah dalam *printing*. Namun, Lupton menyatakan walaupun murah, jika ingin mencetak dengan kuantitas yang banyak sebaiknya menggunakan teknik *offset* atau *digital printing*.

#### 2) Ink Jet Atau Color Laser

Teknik *printing ink jet* atau *color laser* menggunakan kombinasi warna *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black*. Sebelum melakukan *printing*, sebaiknya menentukan jenis kertas yang tepat. Lupton menyatakan bahwa beberapa jenis kertas memiliki laminasi, sehingga tidak akan terlipat dengan sempurna.

### 3) Letterpress

Teknik *printing letterpress* menggunakan besi atau kayu untuk mencetak bentuk yang sudah diberikan tinta sebelumnya ke media yang diinginkan. Namun, tempat yang menyediakan teknik *letterpress* tidak tersedia di berbagai macam area. Teknik ini merupakan cara yang tidak efektif untuk *print* dengan kuantitas banyak. Teknik ini mampu memunculkan detail dan teks kecil.

### 4) Digital Atau Print-On-Demand

Teknik ini mampu mencetak beberapa halaman dengan waktu yang singkat. Teknik ini cocok untuk mencetak dengan jumlah yang sedikit. *Digital printing* menggunakan *toner*, bukan tinta. Teknik ini lebih terjangkau dibandingkan *offset printing*. Lupton juga menyatakan bahwa pencetak harus mengecek warna setelah *printing*, agar sesuai dengan tujuan desain.

### 5) Screen Print

Teknik ini dikenal juga dengan sablon atau *silk screen printing*. Teknik ini menggunakan *stencil* dalam proses percetakan. Namun, sayangnya teknik ini tidak cocok untuk memunculkan detail dan teks kecil.

### 6) Offset Lithography

*Offset lithography* atau disebut juga cetak *offset* merupakan teknik yang paling sering digunakan untuk media cetak komersil. Teknik ini menggunakan plat yang diletakkan pada *roller* untuk memindahkan tinta ke media cetak. Media ini sangat tepat untuk mencetak jumlah yang sangat banyak, karena membutuhkan biaya tambahan sebelum mencetak untuk membuat plat.

## 2.12 Binding Buku

Setelah melalui proses percetakan, aset-aset seperti halaman buku harus disatukan dan dibentuk menjadi buku. Proses ini disebut juga sebagai *binding*. Lupton menyatakan ada berbagai macam teknik *binding* dengan tujuannya masing-masing, teknik-teknik *binding* adalah sebagai berikut:

### 1) Case

Teknik ini dikenal juga dengan *hardcover*. Pada umumnya, halaman-halaman buku yang telah dicetak sebelumnya dijahit dan dilem ke *tape* linen untuk meningkatkan fleksibilitas dan kekokohan. Buku yang menggunakan teknik ini, mampu dibuka hingga rata dan juga sangat tahan lama.

### 2) Perfect

Teknik ini menyatukan halaman-halaman buku dengan cara dilem satu sama lain termasuk dengan bagian sampul. Dalam jumlah yang sedikit, seseorang mampu melakukan proses ini sendiri jika memiliki akses terhadap alat seperti *guillotine cutter* atau alat potong lainnya. Namun, teknik *binding* ini menghalangi buku untuk dibuka dengan rata.

### 3) Tape

Teknik ini menggunakan *tape* kain yang untuk menyatukan halaman-halaman dan juga bagian sampul. *Tape* kain tersebut dipanaskan sehingga semakin kuat untuk menyatukan halaman dan bagian sampul. Buku dengan teknik *binding* ini mampu membuat buku terbuka secara rata.

### 4) Side Stitch

Halaman dan sampul disatukan dengan *staples* dari bagian depan hingga belakang. Ketebalan buku mempengaruhi tingkat efektivitas *binding* ini. Buku dengan teknik ini tidak mampu terbuka hingga rata.

### 5) Saddle Stich

Teknik ini sedikit berbeda dengan *binding side stitch*. Teknik ini menggunakan *staples* untuk menyatukan semua halaman. Namun, teknik ini menggunakan *staples* pada bagian *spine* buku. Sehingga buku mampu dibuka hingga rata.

### 6) Pamphlet Stitch

Perbedaan teknik ini dengan *binding saddle stitch* adalah menggunakan benang dan dijahit pada bagian *spine* buku. Pada umumnya, teknik *binding* ini ditujukan untuk kuantitas yang sedikit dan hanya memiliki 36 halaman

maksimal. Sama seperti *saddle stitch*, teknik ini mampu membuka buku hingga rata.

#### 7) **Screw and Post**

Teknik ini menggunakan baut untuk menyatukan halaman dan juga sampulnya. Fitur tersebut membuat memberikan kebebasan untuk menambah dan mengurangi halaman, tetapi buku ini harus dikerjakan secara *hand assembly*. Buku ini tidak mampu untuk terbuka secara sempurna.

#### 8) **Stab**

Teknik *stab* menggunakan benang dan proses penjahitan untuk menyatukan halaman-halaman buku. Teknik ini memperlihatkan benang pada *spine* dan juga sisi buku. Teknik ini menggunakan *gutter* yang besar di bagian tengahnya, sehingga hal ini harus diperhatikan saat proses perancangan visual. Buku ini tidak mampu terbuka secara rata.

#### 9) **Spiral**

Teknik *spiral binding* melubangkan bagian pada seluruh halaman. Setelah tersedia lubang, sebuah kawat diputar untuk menyatukan halaman-halaman. Teknik ini memiliki kelebihan agar buku bisa terbuka secara rata bahkan diputar hingga ke belakang.

#### 10) **Plastic Comb**

Teknik ini sama dengan *spiral binding*. Namun, menggunakan plastik sebagai pengait halaman. Walaupun dengan teknik yang hampir mirip dengan *spiral binding*, teknik *binding* ini menghalangi buku untuk terbuka secara rata.

#### 11) **Accordion**

Berbeda dengan teknik *binding* sebelumnya yang menyatukan lembaran-lembaran, teknik ini menyatukan dalam bentuk *spread*. *Spread* disatukan dengan kertas dan membentuk *zig zag* seperti *accordion*. Teknik ini pada umumnya untuk buku *pop-up* yang tebal.

## 2.13 Buku Pop-Up

Hiner (2012) mengatakan bahwa buku *pop-up* merupakan buku dengan unsur interaksi di dalamnya. Mekanisme ini pada awalnya bertujuan untuk lebih menghibur dan menarik perhatian calon pembaca. Interaksi yang dihadirkan memberikan dampak terhadap pembelajaran audiens. Dale (1946) menyatakan bahwa semakin banyak interaksi yang bisa dilakukan audiens, semakin banyak hal yang diingat (Lee & Reeves, 2018).

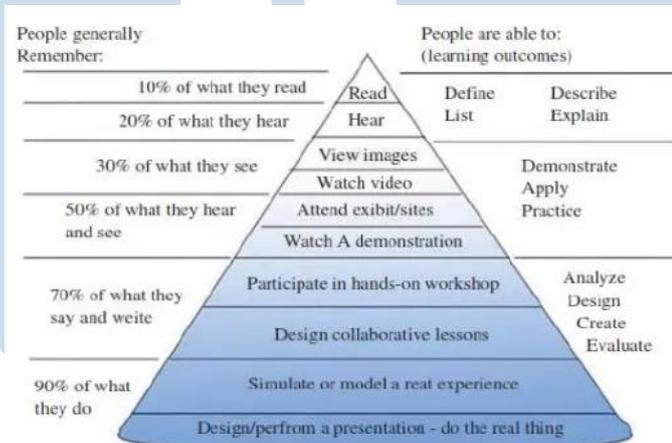


Figure 1. Dale's Cone of Experience.

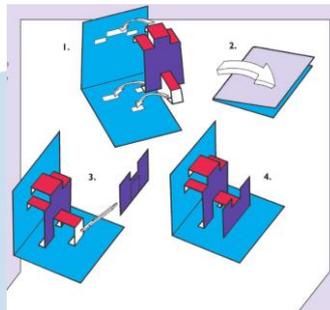
Gambar 2.53 Cone of Experience Edgar Dale  
Sumber: Lee & Reeves (2018)

## 2.14 Mekanisme Kertas

Mekanisme kertas merupakan sesuatu yang erat dengan buku *pop-up*. Mekanisme ini mampu dikembangkan dan digabungkan dengan teknik-teknik lain. Hiner (2012) menjelaskan ada sepuluh jenis mekanisme dasar yang dapat diterapkan pada buku *pop-up* sebagai berikut:

### 1) Multiple Layers

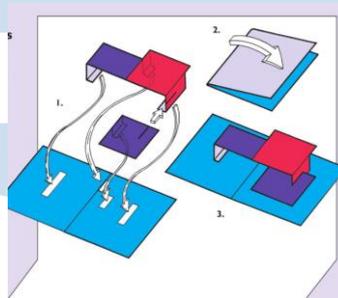
Teknik ini menggunakan sudut 90 derajat untuk memunculkan kesan *pop-up*. Semua lapisan untuk mekanisme ini paralel satu sama lain. Hiner menyatakan bahwa teknik ini merupakan cara termudah untuk mendapatkan kesan tiga dimensi.



Gambar 2.54 Mekanisme Multiple Layers  
Sumber: Hiner (2012)

## 2) Floating Layers

Mekanisme ini mirip dengan teknik *multiple layer*. Namun, pada teknik *floating layer* tidak membutuhkan *base* dengan derajat siku-siku untuk memunculkan *pop-up*. Pada mekanisme ini, lembaran kertas terkesan mengambang dan paralel dengan *base* kertas.

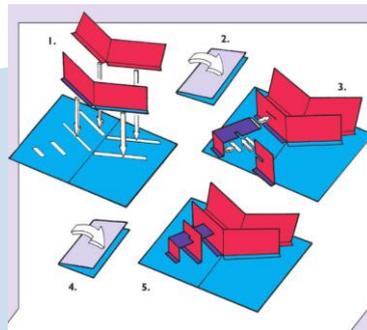


Gambar 2.55 Mekanisme Floating Layers  
Sumber: Hiner (2012)

## 3) V-Fold

Mekanisme ini salah satu yang paling sering digunakan, teknik ini menempelkan bagian *pop-up* secara vertikal dengan sudut derajat tertentu. Teknik *pop-up* ini memiliki kekuatan untuk menarik berbagai macam baris *v-fold* yang sama. Unsur timbul muncul mengikuti terbukanya *spread* buku sama rata.

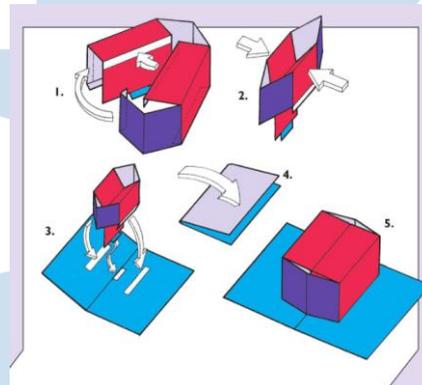
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.56 V-Fold  
Sumber: Hiner (2012)

#### 4) Magic Box

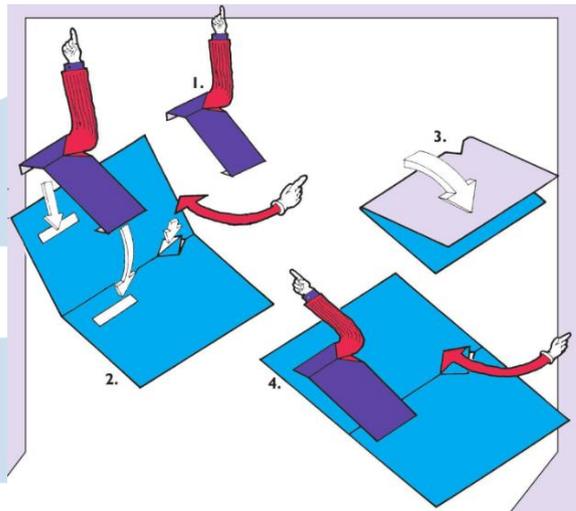
Efek yang ditimbulkan mekanisme ini adalah kotak yang kokoh. Kotak ini berfungsi sebagai kerangka pada bagian dalam, pada bagian luar mampu dikembangkan dengan menambahkan bagian *pop-up* lain. Bentuk kotak ini dapat disesuaikan kembali sesuai kebutuhan desain, seperti bentuk kue, segi enam, hingga rumah.



Gambar 2.57 Mekanisme Magic Box  
Sumber: Hiner (2012)

#### 5) Moving Arm

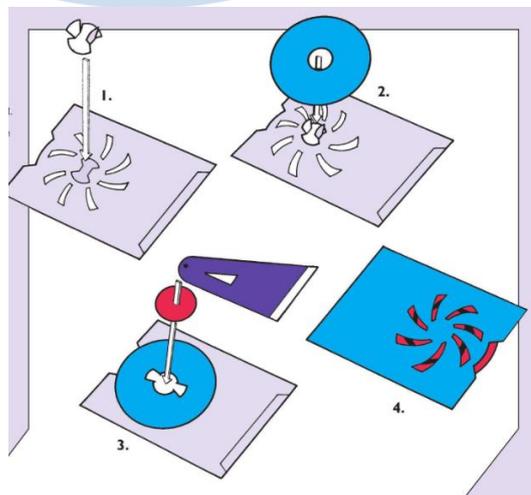
Mekanisme ini digunakan untuk memunculkan kesan dramatis saat buku dibuka. Kesan dramatis didapatkan dari *pop-up* yang bergerak mengikuti besar *base* terbuka. Melalui mekanisme ini juga desainer mampu mengarahkan pandangan pembaca ke titik yang diinginkan.



Gambar 2.58 Mekanisme Moving Arm  
Sumber: Hiner (2012)

### 6) Rotating Disc

Mekanisme ini bertujuan untuk membuat sebuah bagian yang bisa diputar. Pembuatan teknik ini membutuhkan bagian tambahan yang bersifat sebagai poros berputarnya *disc*. Teknik *pop-up* ini mampu dikembangkan untuk menggambarkan benda-benda seperti kincir ria.

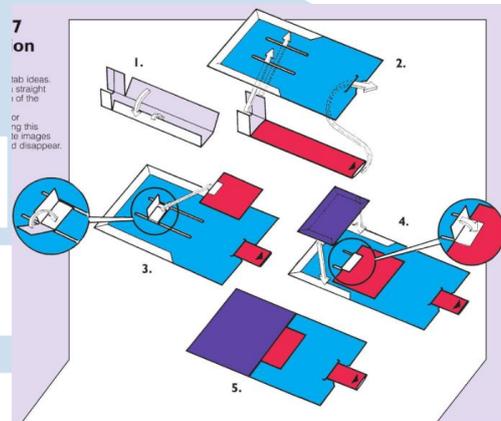


Gambar 2.59 Mekanisme Rotating Disc  
Sumber: Hiner (2012)

### 7) Sliding Motion

Mekanisme ini membutuhkan interaksi tambahan dari pembaca yaitu menarik atau mendorong. Mekanisme ini digunakan untuk

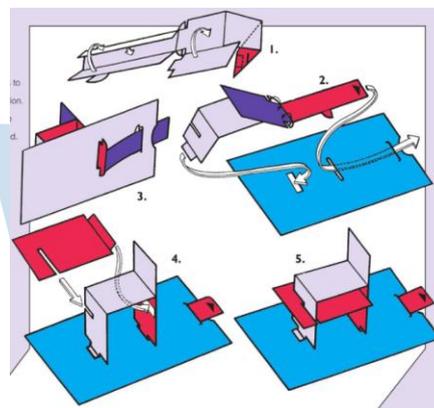
menyembunyikan atau memunculkan sebuah pesan yang hanya muncul setelah interaksi dilakukan oleh penulis.



Gambar 2.60 Mekanisme Sliding Motion  
Sumber: Hiner (2012)

### 8) Pull-up Planes

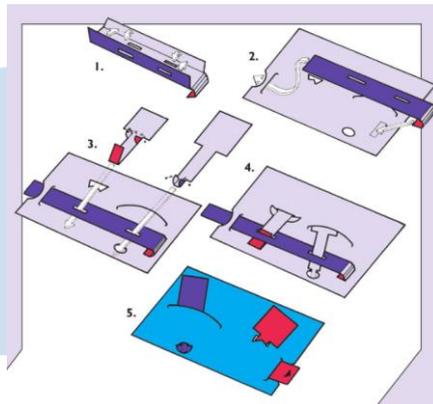
Mekanisme ini dibuat dengan tujuan untuk membuat sebuah kesan muncul layaknya *floating layer* dari buku *pop-up*. Namun, mekanisme ini tidak bekerja secara otomatis layaknya *floating layer*. Teknik *pop-up* ini hanya bisa bekerja saat pembaca melakukan interaksi.



Gambar 2.61 Mekanisme Pull-up Planes  
Sumber: Hiner (2012)

### 9) Pivoting Motion

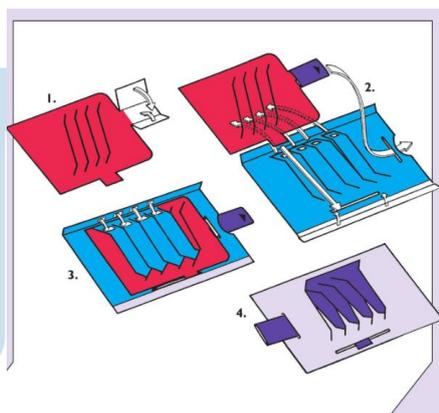
Mekanisme ini untuk memberikan unsur gerak terbatas. Gerakan masih terpaku pada satu titik. Layaknya *rotating disc*, hanya saja teknik ini tidak mampu menggerakkan secara 360 derajat. Teknik ini juga membutuhkan interaksi dari pembaca untuk bekerja, tidak secara otomatis.



Gambar 2.62 Mekanisme Pivoting Motion  
Sumber: Hiner (2012)

### 10) Dissolving Scenes

Mekanisme ini secara bergantian memunculkan sebuah visual. Mekanisme ini mampu menunjukkan dua hal yang bertolak belakang. Proses pembuatan *pop-up* dengan teknik ini harus memperhatikan agar tidak ada noda lem yang tersisa karena dapat menghambat kehalusan sistem *pop-up* dalam bekerja. Bagian *pop-up* yang akan ditarik untuk interaksi pembaca harus menggunakan bahan yang lebih tebal atau kuat, agar *pop-up* lebih mudah dioperasikan.



Gambar 2.63 Mekanisme Dissolving Scenes  
Sumber: Hiner (2012)

### 2.15 Jalur Rempah

Jalur rempah merupakan sebuah narasi mengenai pentingnya rempah. Rempah yang dimiliki Indonesia memiliki nilai dan harga yang besar. Bangsa asing melakukan penjelajahan untuk menemukan rempah langsung dari sumbernya.

Rempah-rempah ini kemudian digunakan untuk bidang kuliner, adat, hingga ekonomi. Sebelum kedatangan bangsa Eropa, Nusantara telah melakukan perdagangan dengan bangsa-bangsa Arab, Cina, dan India. Sehingga dapat disimpulkan bahwa narasi rempah bukan hanya perdagangan yang terjadi, tetapi juga dampak dari perdagangan tersebut. Melalui perdagangan tersebut, tercipta budaya-budaya dan tradisi baru yang menjadi budaya khas Indonesia saat ini (Syukur et al., 2022). Besarnya peran rempah serta banyaknya negara yang terkena dampak dari perdagangan rempah membuat pemerintah Indonesia ingin mengajukan jalur rempah sebagai warisan budaya dunia UNESCO.

### **2.16 Warisan Budaya Dunia UNESCO**

Warisan budaya dunia UNESCO dibagi menjadi dua kategori. Yaitu *Tangible* atau berwujud dan *Intangible* atau takbenda. Sebuah warisan budaya dunia harus memberikan dampak bagi generasi-generasi mendatang. Dampak tersebut dalam bidang ekonomi, sosial, dan budaya (UNESCO, n.d.).

### **2.17 Outstanding Universal Value**

*Outstanding universal value* merupakan salah satu syarat untuk warisan budaya dunia. Sebuah warisan budaya dunia harus diketahui banyak masyarakat dan komunitas, serta dampaknya harus diteruskan untuk generasi berikutnya (UNESCO, 2019).

### **2.18 Rempah**

Yana et al (2018) menyatakan bahwa rempah merupakan bagian tertentu dari tumbuhan yang memiliki sifat aromatik. Fungsi rempah untuk memberi cita rasa, pengharum, hingga pengawet. Pada umumnya rempah bersifat kering (Pramesthi et al., 2020). Saat ini diperkirakan ada 400-500 rempah-rempah di dunia. Asia Tenggara memiliki sekitar 275 spesies rempah (Hakim, 2015).

## 2.19 Peta Jalur Rempah

Jalur rempah mencakup berbagai lintasan jalur budaya maritim mulai dari timur Asia hingga barat Eropa. Jalur ini menghubungkan benua Asia, Amerika, Afrika, Eropa dan Australia (Kemendikbudristek, n.d.).



Gambar 2.64 Peta Jalur Rempah Nusantara

Sumber: <https://negerirempah.org/id/prakarsa/pendidikan/25-museum-virtual-semesta-rempah.html>

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA