

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Desain Grafis**

Berdasarkan Landa (2014) menunjukkan bahwa konsep desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi yang menggunakan pesan berupa gambar atau informasi untuk mencapai tujuannya. Seorang desainer adalah orang yang memberikan solusi untuk masalah komunikasi melalui representasi visual dan mengimplementasikan ide dalam pembuatan, pemilihan, dan pengaturan elemen visual. Dengan bantuan desain grafis, solusi dapat bersifat persuasif, informatif, memotivasi, mengembangkan, mengatur, dan dalam banyak bentuk komunikasi lainnya.

##### **2.1.1 Elemen Desain**

Elemen desain merupakan faktor penting dalam desain grafis, hal itu dikarenakan desain grafis menyampaikan pesannya melalui sarana visual. Elemen desain ini harus dirancang, dipilih dan diatur sedemikian rupa sehingga tidak hanya menyampaikan pesan yang dimaksud tetapi juga menarik untuk dilihat (Landa, Graphic Design Solution, 2010). Oleh karena itu, penting untuk memahami elemen desain ini sebelum mendalami desain grafis lebih dalam. Menurut Hubbard (2000) ada tujuh elemen desain yaitu garis, bentuk, bentuk, warna, nilai, tekstur dan ruang (hal.4):

##### **1) Garis**

Garis adalah elemen desain dengan rasio panjang dan lebar yang sangat ekstrim, yaitu lebarnya jauh lebih tipis dari panjang.

Garis dapat mewakili gerakan dalam desain. Garis juga dapat menyampaikan kesan atau ekspresi tertentu jika tandanya bervariasi, misalnya. sudut, melengkung, tebal, tipis, putus-putus dan lain-lain.



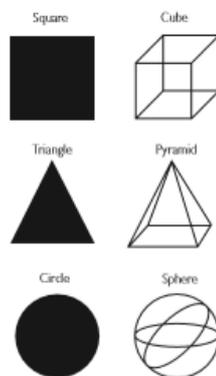
Gambar 2. 1 Garis  
Sumber: Landa (2014)

2) *Shape* (bidang)

Bidang adalah elemen desain yang terdiri dari garis-garis yang terhubung dan tertutup dengan lingkungan. Suatu bidang muncul karena perbedaan antara bidang dan area latar sekitarnya, baik dari segi warna maupun nilai. Bidang terdiri dari dua dimensi, yaitu panjang dan lebar. Garis-garis yang membentuk suatu lapisan dapat mempengaruhi jenis lapisan. Misalnya, garis miring membentuk bidang geometris, sedangkan garis lengkung membentuk bidang organik

3) Bentuk

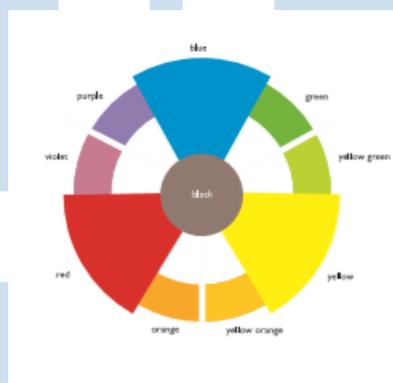
Bentuk adalah objek yang terdiri dari tiga dimensi, menempati ruang dan memiliki volume dan massa. Fitur-fitur ini membuat elemen desain ini terlihat dari berbagai sudut.



Gambar 2. 2 Garis  
Sumber: Landa (2014)

4) Warna

Hasil pantulan cahaya dari permukaan suatu benda yang masuk ke dalam sebuah penglihatan. Komponen warna subtraktif umumnya dapat terlihat sebagai suatu refleksi terang yang alami pada mata. Kemudian, pada saat yang sama, cahaya dari layar komputer dan objek digital disebut warna aditif. Warna aditif juga dikenal sebagai pencampuran cahaya dan gelombang cahaya lainnya untuk menciptakan banyak warna.



Gambar 2. 3 Warna  
Sumber: Landa (2014)

#### 5) Tekstur

Tekstur menunjukkan kualitas permukaan karya tersebut. Terdapat tekstur kasar atau halus yang sebenarnya bisa dirasakan dengan indra peraba saat karya itu disentuh. Ini disebut tekstur nyata; sebaliknya, ada juga tekstur yang hanya bisa diperoleh dengan memanipulasi elemen visual lainnya, sehingga tidak memberikan stimulus ketika disentuh, disebut sebagai tekstur maya (*stimulated texture*).



Gambar 2. 4 Tactile Textured  
Sumber: Landa (2014)

#### 6) *Space* (ruang)

Ruang adalah volume tiga dimensi yang dapat dibiarkan kosong atau diisi dengan benda. Tiga dimensi tersebut adalah panjang, lebar, dan kedalaman. Seperti halnya tekstur, ruang dapat dibagi menjadi ruang nyata dan ruang maya. Ruang nyata dapat dilihat pada patung, kerajinan, arsitektur, dan benda-benda lain yang benar-benar tiga dimensi. Sementara itu, ruang maya juga dapat ditemukan pada karya-karya yang sebenarnya berdimensi dua tetapi tampak tiga dimensi melalui manipulasi ukuran, warna, atau nilai objek-objek dalam karya tersebut. Teknik umum untuk manipulasi ini adalah apa yang dikenal sebagai perspektif.

### 2.1.2 Prinsip Desain

Untuk membuat karya visual yang baik, elemen desain yang dijelaskan di atas tidak boleh diperlakukan sembarangan, tetapi harus dibuat, dipilih, dan ditata sedemikian rupa (Landa, 2010). Prinsip desain menurut Robin Landa (2014):

#### 1) Format

Batas bidang desain disebut bentuk. Media yang berbeda, mereka memiliki standar ukuran format yang berbeda dan merujuk ke area seperti lembaran kertas, papan, poster, kotak CD, dan lainnya.

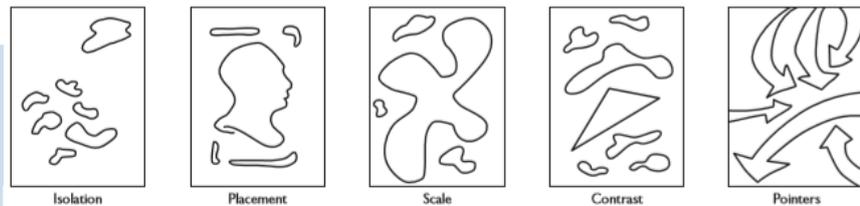
#### 2) Keseimbangan

Keseimbangan berarti pemerataan bobot visual dari semua elemen visual komposisi. Keharmonisan desain ditunjukkan ketika semua elemen visualnya seimbang.

#### 3) Hirarki Visual

Hirarki visual adalah panduan yang diberikan desainer kepada publik tentang penempatan elemen grafis yang dipertimbangkan terlebih dahulu sesuai dengan penekanannya. Fokusnya adalah menyusun elemen visual sesuai urutan kepentingannya, dimana

desainer menekankan elemen desain dan sisanya adalah elemen pendukung untuk menentukan elemen mana yang harus dilihat terlebih dahulu oleh audiens dibandingkan dengan elemen lainnya.



Gambar 2. 5 Emphasis

Sumber: Landa (2014)

#### 4) Ritme

Pengulangan elemen desain yang membentuk pola pada interval tertentu dapat disebut sebagai ritme. Kunci untuk membangun ritme adalah pengulangan dan variasi. Pengulangan adalah ketika seorang desainer menggunakan kembali beberapa elemen visual untuk konsistensi. Variasi berarti perancang memodifikasi template dengan mengubah elemen seperti warna, ukuran, bentuk, spasi, posisi, dan berat.

#### 5) Kesatuan

Kesatuan berarti bahwa semua elemen grafis terhubung untuk membentuk satu kesatuan yang utuh dan koheren. Saat elemen grafik ini disatukan, Anda dapat melihat bahwa elemen grafik tersebut tampaknya terkait satu sama lain.

#### 6) Hukum Organisasi Perseptual

Hukum perseptual organisasi terdiri dari enam

hukum, yaitu, kesamaan, kedekatan, kontinuitas, penutupan, takdir bersama, dan garis kontinu. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing undang-undang tersebut:

a. *Similarity*

b. *Proximity*

c. *Continuity*

d. *Closure*

e. *Common fate*

f. *Continuing line*

### 2.1.3 Tipografi

Jenis dan bentuk huruf yang membentuk pesan dalam bentuk tulisan dapat mempengaruhi apakah pesan dapat dilakukan secara efektif tindakan dan tujuan atau tidak. Misalnya *font*, desainnya Mudah dibaca, digunakan secara efektif dalam model yang sesuai memfasilitasi akses informasi. Kebalikan dari *font* dirancang khusus untuk teknik tertentu, *font* ini sederhana efektif bila digunakan dalam desain yang berhubungan dengan teknologi. Meski *font* bisa menimbulkan reaksi emosional digunakan secara efektif dalam desain yang perlu membangkitkan emosi mencapai tujuan mereka. Bagaimana memahami tipografi menjadi sangat penting (Luna, 2018, hal. 27). Desainer harus memiliki kemampuan memahami semua aspek tipografi, mulai dari anatomi huruf, kesan berbeda dari prinsip yang ditimbulkan oleh setiap *font* penerapannya pada desain.

#### 2.1.3.1 Anatomi Huruf

Cullen (2012) menyatakan bahwa anatomi huruf dapat dijabarkan sebagai berikut (hlm. 34):

- 1) *Stroke*, garis-garis utama yang membentuk suatu bangun, baik garis vertikal, horizontal maupun diagonal.
- 2) *Baseline*, garis imajiner yang membatasi bagian bawah huruf ketika garis bawah diabaikan.
- 3) *Mean line*, garis imajiner yang membatasi bagian atas huruf kecil dengan mengabaikan huruf menaik.
- 4) *X-height*, jarak antara garis alas dan garis tengah, biasanya ditentukan oleh besar kecilnya x.
- 5) *Cap line*, garis imajiner yang membatasi bagian atas huruf kapital.

- 6) *Cap height*, jarak diukur dari garis dasar ke geladak. Dengan demikian, tinggi huruf kapital juga sama dengan nilai tinggi tutupnya.
- 7) *Ascender*, bagian dari huruf kecil yang melampaui garis tengah.
- 8) *Ascender line*, garis imajiner yang membatasi bagian atas huruf kecil yang naik.
- 9) *Ascent*, jarak antara garis dasar dan garis naik.
- 10) *Descender*, bagian huruf kecil menggantung di luar garis dasar.
- 11) *Descender line*, garis imajiner yang membatasi bagian bawah huruf kecil.
- 12) *Descent*, jarak antara garis pangkal dan garis pendaratan.
- 13) *Leading*, menggunakan satuan titik yang menunjukkan jarak antara garis pangkal satu garis dengan garis pangkal garis berikutnya.
- 14) *Counter*, tertutup bagian tanda, seperti b, d, p, q, a dan o, membentuk ruang kosong.
- 15) *Bowl*, garis yang melengkung dan menutup membentuk counter, muncul di b, g dan p.
- 16) *Aperture*, disebut juga dengan *open counter*, ruang kosong pada huruf C, S, dan n yang tidak tertutup sempurna.
- 17) *Axis*, garis khayal yang dapat digunakan untuk menyatakan kemiringan suatu tanda. Ini dimungkinkan karena poros membagi gambar menjadi dua dengan menempatkan bagian tertipis satu sama lain.
- 18) *Stem*, garis vertikal utama dari sebuah huruf.
- 19) *Crossbar*, garis horizontal yang menghubungkan dua garis putus-putus (seperti pada A dan H), memotong garis putus-putus (seperti pada f dan t), atau membagi garis putus-putus menjadi dua (seperti pada E dan F).

20) *Leg*, bidang miring yang meluncur ke bawah seperti tanda K dan R.

### 2.1.3.2 Jenis Huruf

Seiring waktu dan kebutuhan berkembang pula *font* yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut, jumlahnya semakin banyak. Oleh karena itu, untuk memudahkan desainer dalam memilih dan menentukan *font* untuk desainnya, *font-font* tersebut dikelompokkan menjadi satu. Ada berbagai teknik pengelompokan *font*, tetapi sistem *vox* masih banyak digunakan dan menjadi yang paling banyak digunakan. Sistem ini membagi *font* menjadi beberapa kategori seperti *history*, *properties*, *tools* yang digunakan dan fitur (Haley et al., 2012, p. 146), yang dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Pengelompokan font menurut riwayatnya dilakukan dengan mempertimbangkan kapan font pertama kali muncul secara visual.
- 2) Font dikelompokkan berdasarkan karakteristik berdasarkan desain visual, seperti bentuk atau proporsi.
- 3) Pengelompokan font berdasarkan alat yang paling sering digunakan dalam font yang dibuat di era pra-digital, seperti font yang dibuat dengan pahat, pena, kuas atau penggaris.
- 4) Dikelompokkan menurut fungsinya, font dapat dibagi lagi menjadi beberapa subkategori seperti: typeface untuk teks atau display, typeface untuk kertas laminasi atau non-laminasi, font cetak offset atau digital, dan lain-lain.

Berdasarkan sistem *Vox*, font dapat dibedakan menjadi beberapa jenis diantaranya (p. 150):

## 1) Font Serif

Didefinisikan sebagai jenis serif karena memiliki pengait (serif) dan bobot garis yang berbeda. Jenis tulisan ini telah dikembangkan untuk memberi kesan cenderung elok, berhias atau konservatif sejak abad ke-15. Jenis serif terbagi menjadi beberapa subkategori, yaitu:

- a) Humanist, karakteristik ascender dan descender yang relatif panjang, x-height pendek, dan serif yang berbentuk segitiga tajam.
- b) Garalde, karakteristik descender yang lebih pendek namun sebaliknya x-height menjadi lebih panjang, serta memiliki serif yang rata.
- c) Transitional, memiliki perbedaan ketebalan stroke yang sangat kontras, descender yang lebih pendek, dan serif yang hampir rata pada bagian bawah stem.
- d) Didone, ditandai dengan karakteristik perbedaan ketebalan stroke yang sangat kontras, ditambah serif yang sangat tipis.

## 2) Sans Serif

Sans serif tidak memiliki kait (serif), memiliki ketebalan stroke yang relatif konsisten. Typeface jenis ini pertama kali diperkenalkan oleh William Calson IV (1816), namun baru mulai umum digunakan sejak tahun 1920-an. Hal ini terjadi karena pada tahun tersebut, sebagian besar desainer lebih mementingkan ungsi dibandingkan estetika. Sans serif dapat diklasifikasikan lagi menjadi:

- a) Humanist, masih mendapat pengaruh dari serif, sebagaimana tampak dari adanya perbedaan ketebalan stroke meskipun dengan kontras yang minimum. Jenis ini memiliki x-height yang tidak terlalu tinggi maupun pendek.
- b) Grotesque, ketebalan stroke yang bervariasi, dimana antara lowercase yang satu dan yang lain bisa terdapat perbedaan ketebalan stroke. Sans serif jenis ini juga memiliki bentuk huruf yang relatif lebih lebar.
- c) Neo-Grotesque, stroke yang ketebalannya relatif konsisten, serta memiliki bentuk huruf yang lebih condensed dibandingkan Grotesque.
- d) Geometric, konstruksi yang geometris, serta counter yang bulat.

### 3) Slab Serif

Slab serif dikenal juga dengan *Egyptian* atau *square serif*. Jenis ini memiliki serif, namun bentuknya cenderung lebih kotak apabila dibandingkan dengan jenis serif biasa. Dengan bentuk serif seperti itu, slab serif lebih umum berperan sebagai *display type* dan digunakan pada *headline*, *subheadline*, atau bagian lain yang berukuran besar. Slab serif dapat diklasifikasi lagi berdasarkan ada tidaknya bracket pada serifnya, sebagaimana dijabarkan berikut ini:

- a) Bracketed atau Clarendon, bracket pada serifnya, memiliki descender yang relatif pendek, serta perbedaan ketebalan stroke dengan kontras yang rendah.

- b) Unbracketed atau Egyptian, memiliki descender yang relatif pendek, namun jenis ini tidak memiliki bracket pada serifnya.
- c) Geometric, sama dengan Egyptian dimana descendernya pendek serta serifnya tidak memiliki bracket, namun dengan bentuk yang lebih geometris.

#### 4) Blackletter

Blackletter adalah jenis huruf yang bisa dikatakan memiliki umur yang panjang karena meskipun telah ada selama berabad-abad, jenis huruf ini masih umum digunakan di media tertentu seperti koran, label bir, kitab suci agama, tato, dan rap wordmark. Logo kelompok atau logam berat. Blackletter dapat menyampaikan rasa hormat, keabadian, dan keandalan. Blackletter dapat dibagi menjadi beberapa subtype, antara lain:

- a) Bastarda, legibility lebih tinggi dibandingkan jenis lain, ascender dan descender memiliki bentuk yang miring, serta menggunakan banyak stroke yang melengkung.
- b) Fraktur, stroke yang dramatis dan kuat.
- c) Rotunda, memiliki legibility yang tinggi, axis pada counter berbentuk miring, serta memiliki terminal yang tebal.
- d) Textura, perbedaan ketebalan stroke yang dramatis, dimana beberapa stroke dan flourishes dibuat sangat tipis. Lebar dari karakter juga relatif kurus.

#### 5) Scripts

Scripts adalah font dengan berbagai variasi bentuk dan karakteristik yang luas. Hal ini dapat terjadi karena

typeface jenis ini didasarkan tulisan tangan. Dengan demikian, kesan yang diberikan scripts juga beraneka ragam, mulai dari mewah hingga santai. Script dapat diklasifikasikan menjadi berbagai subkategori, yaitu:

- a) Flowing Casual, ditandai dengan adanya stroke yang menghubungkan huruf yang satu dan yang lain. Script jenis ini cocok digunakan untuk keperluankeperluan nonformal.
- b) Nonflowing Brush, tidak memiliki stroke penghubung, namun strokenya lebih tebal dan huruf-hurufnya tampak seperti dibuat dengan kuas.
- c) Nonflowing Formal, huruf yang tidak saling terhubung, namun lebih cocok untuk penggunaan formal karena cenderung memberi kesan profesional dan elegan.
- d) Flowing Formal, memberi kesan yang serupa dengan Nonflowing Formal, namun dengan huruf yang saling terhubung serta kemiringan yang lebih dramatis.
- e) Handwritten, didasarkan pada tulisan tangan yang sudah ada, baik dengan huruf yang saling terhubung maupun tidak.
- f) Casual Handwritten, serupa dengan Handwritten, namun dengan bentuk yang lebih bebas dan experimental.

### 2.1.3.3 Prinsip Tipografi

Keseimbangan objek dalam desain berperan dalam menentukan apakah solusi desain responsif terhadap yang dibutuhkan dan bekerja secara optimal atau tidak. Objek salah satunya adalah

tipografi. Untuk mencapai keseimbangan itu berarti seorang desainer, terutama yang berkaitan dengan tipografi harus ada beberapa keterampilan, seperti memahami penggunaan setiap *font* dan karakteristik yang membuat *font* menjadi unik satu sama lain dan bagaimana *font* berinteraksi satu sama lain. Jika desainer memiliki keterampilan itu, tipografi dapat dipilih dan digunakan dengan cara yang lebih tepat sasaran dan operasi serta akhirnya solusi proyek untuk memperkuat. Salah satu cara untuk memperoleh keterampilan ini adalah dengan memahami prinsip-prinsip tipografi. Berikut ini adalah beberapa prinsip tipografi dari Haley et al. (2012, hlm. 207):

#### 1) *Typography selection*

Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika memilih gaya *font*. Jenis huruf yang digunakan dapat dibagi menurut fungsinya menjadi dua, yaitu:

- a) *Text type*, yaitu *font* yang dirancang agar lebih mudah dibaca dan dipahami oleh audiens.
- b) *Display type*, yaitu jenis huruf yang dirancang untuk tujuan menarik perhatian audiens dengan cepat. Ukuran biasanya lebih besar, *legibility display type* tidak sepenting *text type*.

#### 2) *Reading direction and scanning*

Agar benar-benar memahami pesan yang disampaikan, maka harus dipastikan bahwa mereka dapat membaca pesan sesuai dengan urutan yang dimaksud. Hal ini dapat dicapai dengan memahami urutan bacaan audiens, kecuali dalam budaya tertentu, biasanya dimulai dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Oleh karena itu, pojok kiri atas biasanya menjadi titik awal untuk membaca petunjuk

#### 3) *Free placement*

Salah satu cara untuk menciptakan komposisi yang lebih dinamis adalah dengan menempatkan elemen secara bebas. Komposisi seperti itu terlihat lebih segar dan menarik.

#### 4) *Hierarchy*

Selain memperhatikan arah membaca audiens, cara lain untuk memfokuskan perhatian audiens pada informasi yang lebih penting adalah dengan menerapkan hirarki pada tipografi. Teks dalam hierarki yang lebih tinggi menarik perhatian dan lebih mudah dibaca pertama kali daripada teks lain dalam hierarki yang lebih rendah. Hirarki tipografi yang berbeda dapat dibuat dengan memanipulasi berbagai faktor seperti ukuran, ketebalan, *font*, warna, kontras latar belakang, serta posisi dan perataan teks.

#### 5) *Unity and variety*

*Unity* adalah suatu keadaan di mana unsur-unsur desain yang berbeda digabungkan menjadi suatu karya dapat saling melengkapi dan tampil sebagai satu kesatuan. Salah satu usaha untuk mencapai keadaan ini adalah pengulangan (repetisi). Contoh pengulangan dalam tipografi adalah penggunaan *font* yang konsisten. Namun, jika *font* yang sama digunakan di semua desain, desain akan terlihat monoton. Oleh karena itu, masih diperlukan penambahan *font* yang tidak hanya memberikan variasi, tetapi juga membuat hirarki.

#### 6) *Symmetry and asymmetry*

Keseimbangan adalah prinsip lain yang perlu dipertimbangkan saat mendesain. Untuk mencapai keseimbangan dapat digunakan dua komposisi, yaitu komposisi simetris dan komposisi asimetris. Karena keduanya memiliki karakteristik yang berbeda, maka

desainer harus memperhatikan tujuan, pesan dan konsep desain saat memutuskan komposisi mana yang akan digunakan.

7) *White space*

Saat membuat komposisi, ada bagian yang tidak diisi dengan elemen desain, baik gambar maupun teks. Ruang kosong ini disebut ruang kosong. *White space* berperan sangat penting dalam membantu audiens lebih fokus pada elemen interior yang ada. Selain itu, penggunaan *white space* yang strategis juga dapat menciptakan kesan spesifik yang mendukung pesan yang ingin Anda sampaikan. Namun, ruang kosong tersebut harus digunakan dengan bijak dan bijaksana agar komposisi tidak terlihat terlalu kosong.

8) *Contrast*

Dengan adanya kontras, audiens dapat lebih mudah membedakan elemen desain dari yang lain. Dalam tipografi, kontras dapat dibuat dengan memanipulasi ukuran, ketebalan, warna, posisi, dan jenis *font*. Kontras dalam tipografi mengelompokkan informasi dan membantu menarik perhatian audiens ke informasi yang paling penting.

9) *Typeface pairing*

Apabila lebih dari satu *font* digunakan dalam model, kompatibilitas *font* ini harus dipertimbangkan. Kompatibilitas yang dimaksud bukan berdasarkan kesamaannya melainkan kontras antara keduanya. Selain kompatibilitas *font*, keterbacaan dan kesesuaian dengan pesan dan konsep, pemasangan *font* juga harus diperhatikan.

#### 2.1.4 Warna

(Eiseman, 2017) menjelaskan dalam bukunya *The Complete Color Harmony* bahwa warna memperkaya alam semesta dan persepsi manusia. Manusia bereaksi terhadap warna pada tingkat yang sangat dalam. Warna bisa menjadi kunci untuk saling memahami kenangan dan perasaan yang terkubur. Warna juga dapat menghubungkan orang untuk mengingat waktu, tempat, atau objek.

Berikut merupakan terminologi dasar warna yang dikemukakan oleh Eiseman (Rangel et al., 2006):

1) **Hue**

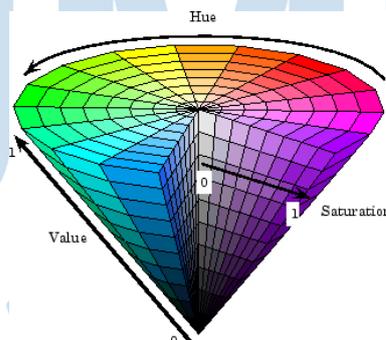
Warna yang membuat sebuah identitas atau perbedaan dari ujung ke ujung seperti temperature. Merah, jingga, kuning, hijau, biru dan ungu adalah nada spektral, juga disebut *chromatic*. Warna netral hitam, putih, dan abu-abu atau keabu-abuan disebut *achromatic*.

2) **Value**

Terang atau gelapnya warna.

3) **Saturation**

Intensitas warna. Semakin abu-abu dan netral sebuah warna, semakin kecil saturasinya.



Gambar 2. 6 Saturation  
Sumber: Landa (2014)

4) **Tint**

Warna yang lebih terang karena adanya penambahan warna putih. Contohnya adalah warna *pastel*.

5) **Trace/Tinge**

*Hue* yang hampir tidak terlihat atau disamarkan.

**6) *Tone***

Warna dasar yang sudah dimodifikasi dengan adanya penambahan warna hitam atau abu-abu (*shade*) atau putih (*tint*).

**7) *Tonality***

Skema warna.

**8) *Undertones***

Menunjukkan penggunaan warna dasar dalam hue tertentu. Contohnya adalah warna merah dalam *reddish-violet*.

**9) *Shade***

Modifikasi warna dasar dengan menambahkan warna hitam atau abu-abu..

**10) *Shading***

Efek bayangan pada permukaan datar atau bentuk tiga dimensi yang dibuat dengan menggunakan gradasi abu-abu atau warna lainnya.

**11) *Palette***

Kelompok warna yang digunakan untuk menggambarkan sebuah suasana atau tema.

Secara umum (Haller, 2019) menggambarkan kesan psikologis dari setiap warna sebagai berikut:

- a) Merah adalah warna yang paling kuat mempengaruhi fisiologi manusia. Saat seseorang melihat warna merah, mungkin terjadi peningkatan detak jantung dan denyut nadi. Secara psikologis, warna merah bisa memberi kesan hangat, energi dan gairah. Namun terdapat kesan negatif yaitu kemarahan dan agresif.
- b) Merah muda adalah warna yang ekspresif, peduli, empati dan cinta. Namun secara fisiologis, warna ini bisa tampak lemah dan tidak berdaya.

- c) Kuning adalah warna terkuat mempengaruhi psikologi dan emosi manusia. Warna ini bisa untuk membangkitkan emosi seseorang sehingga mereka merasa positif optimis, bahkan meningkatkan harga diri.
- d) Jingga merupakan perpaduan antara merah dan kuning. Jadi warna ini memiliki sifat dari kedua warna tersebut. Dengan demikian, warna jingga dapat memberikan kesan hangat, ramah dan ceria. Masih kesan kekanak-kanakan. Kesembronoan dan murahnya juga bisa muncul dari warna ini.
- e) Warna coklat pada dasarnya adalah jingga tua. warna ini umum di alam, misalnya di tanah dan kayu dapat memberikan kesan cerdas, kuat, handal dan memastikan kenyamanan. Tapi Anda juga bisa memberi warna ini kesan negatif seperti kusam dan membosankan.
- f) Biru adalah warna terkuat di dunia mempengaruhi jiwa manusia. Warna ini umum berhubungan dengan logika, tenang dan kedamaian. Namun, warna biru juga bisa memberikan kesan jauh, dingin dan apatis.
- g) Hijau sering digabungkan hidup agar warna ini bisa menghibur, kedamaian, keseimbangan, dan harmoni.
- h) Violet adalah kombinasi merah dan biru. Jadi warna ini memiliki sifat dari kedua warna tersebut. Warna ini dapat memberikan kesan kesadaran spiritual, refleksi dan kontemplasi sehingga cocok untuk aktivitas. spiritualitas dan meditasi.
- i) Abu-abu pada dasarnya adalah warna yang tidak ada memiliki efek psikologis yang positif. Bukan warna itu tidak pasti dan kosong. Namun, properti ini bisa untuk membungkam suara-suara emosi dalam kehidupan seseorang dan akhirnya penghiburan.
- j) Putih adalah warna kesucian dan bersih, Warna ini dapat memberikan kesan damai, tentram, kesederhanaan dan kejelasan.

Namun, ada juga kesan Hal-hal negatif yang dapat ditimbulkan seperti kedinginan, kemandulan, ketidakpedulian dan isolasi.

- k) Hitam adalah warna yang populer karena menyampaikan kesan glamor, elegan, profesional dan berpendidikan. Namun, warna ini juga bisa mengesankan hal-hal negatif seperti menakutkan, mengancam dan mengintimidasi.

### **2.1.5 Grid**

*Grid* adalah panduan struktural komposisi yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal. Kedua garis ini kemudian beralih rupa menjadi kolom serta batas (Landa, *Graphic Design Solution 5th Edition*, 2014). Saat mendesain surat kabar, buku, situs web, dan banyak jenis konten lainnya, kisi dapat membantu desainer mengatur konten dengan cara yang terstruktur dan mudah diakses dan dibaca audiens.

#### **2.1.5.1 Elemen Grid**

Grid tersusun atas beberapa elemen sederhana. Terdapat beberapa elemen grid sebagaimana dinyatakan oleh (Amy Graver, Ben Jura, 2012), antara lain:

- 1) *Margin*, area kosong yang memisahkan konten dalam suatu halaman dengan bagian paling tepi dari halaman tersebut.
- 2) *Flowlines*, garis yang berperan sebagai panduan horizontal untuk konten.
- 3) *Columns*, suatu ruang yang memanjang secara vertikal dan berfungsi untuk menampung serta mengelompokkan konten. Ukuran dari column dapat bervariasi sesuai dengan konten yang ditampungnya.
- 4) *Modules*, ruang individual yang dipisahkan oleh interval-interval standar. Apabila diulang secara vertikal, module akan membentuk column, sedangkan apabila diulang secara horizontal akan membentuk *row*.

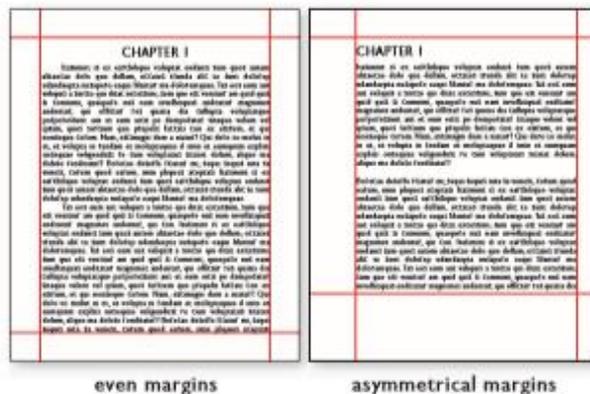
- 5) *Spatial zones*, gabungan beberapa module yang berdekatan, baik secara vertikal maupun horizontal, sehingga membentuk ruang yang lebih luas. Seperti columns, spatial zone juga berfungsi untuk menampung konten tertentu.
- 6) *Markers*, tanda yang menunjukkan daerah dimana biasa diletakkan informasi tertentu, seperti footnote, running head, nomor halaman, dan lain sebagainya

### 2.1.5.2 Macam-macam Grid

Macam-macam *grid* sebagai berikut:

#### 1) *Single Column Grid*

Menjadi *Grid* paling sederhana. Kisi hanyalah kolom dan batas sekitarnya. Kisi satu kolom juga dikenal sebagai kisi skrip. Menggunakan jenis kisi ini memungkinkan perancang untuk mempertimbangkan jenis batas apa yang sesuai untuk menyajikan konten.



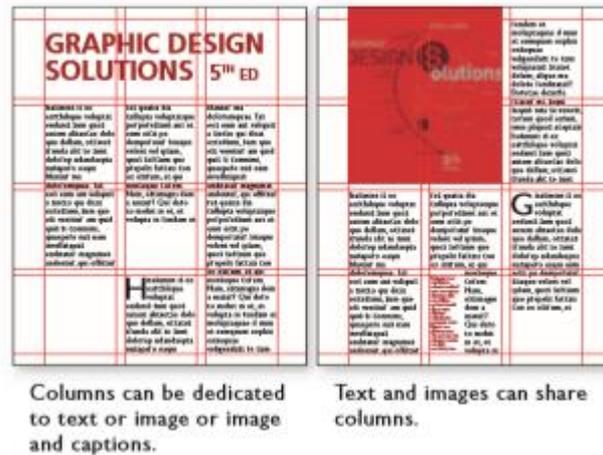
Gambar 2. 7 Margin/Single-Column Grids

Sumber: Landa (2014)

#### 2) *Multicolumn Grid*

Ketika kolom dibagi secara simetris atau asimetris menjadi beberapa kolom. Ada beberapa faktor yang dapat membantu seorang desainer menentukan jumlah kolom, yaitu

konsep, tujuan, dan bagaimana desainer ingin mempresentasikan kontennya. Setiap kolom yang ada juga dapat digunakan dengan cara lain, apakah itu teks saja, gambar saja, atau kombinasi keduanya. Jarak antar kolom dapat disebut sebagai spasi kolom.

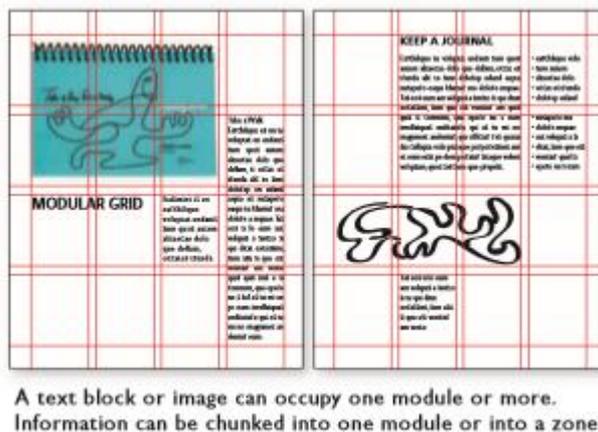


Gambar 2. 8 Margin/Single-Column Grids

Sumber: Landa (2014)

### 3) Modular Grid

Isi dari beberapa modul, unit individual yang dibentuk dengan menyilangkan kolom dan garis. Grid modul memiliki fleksibilitas yang baik karena menawarkan variasi yang luas dan keuntungan menggabungkan lebih dari satu modul untuk satu teks atau gambar, tetapi masih terlihat secara keseluruhan.



Gambar 2. 9 Margin/Single-Column Grids

Sumber: Landa (2014)

#### 4) *Hierarchical Grid*

Jika desain yang akan dibuat tidak memerlukan terlalu banyak struktur dan konsistensi dalam hal pemisahan dan pengelompokan data, penggunaan hierarchical grid mungkin merupakan pilihan yang tepat. Oleh karena itu, grid jenis ini sering digunakan dalam kemasan, poster, atau desain web.

Grid ini dapat membantu membuat keteraturan dan, seperti namanya, membuat hierarki. Hal ini memudahkan dan lebih tepat sasaran bagi masyarakat untuk mencari informasi dari yang terpenting hingga yang kurang penting.

#### 5) *Baseline Grid*

Baseline grid merupakan salah satu subkategori dari grid yang terdiri atas rangkaian baris. Baris-baris ini berfungsi sebagai referensi dalam memposisikan baseline dari tipografi sehingga elemen tipografi yang digunakan dapat sejajar satu sama lain. Baseline grid ini penting untuk digunakan bersamaan dengan penggunaan *multicolumn grid*.

#### 6) *Compound Grid*

Jika membutuhkan layout yang lebih variatif, maka dua atau lebih grid yang telah dijabarkan sebelumnya dapat digabungkan atau digunakan bersama-sama dalam satu area desain yang disebut *Compound grid*.

### 2.1.6 *Layout*

Menurut (Gavin Ambrose and Paul Harris, 2011), layout mencakup beberapa hal mulai dari grid, struktur, hirarki hingga bagaimana satu elemen desain berinteraksi dengan yang lain. Pernyataan ini menunjukkan bahwa pengaturan berperan dalam membimbing dan mengumpulkan informasi. Selain itu, tata letak juga dapat mempermudah pengambilan keputusan proyek.

Penataan tersebut memiliki beberapa prinsip yang dapat menambah struktur pada struktur. Adanya struktur ini memperkuat makna dan pesan dari desain yang dimaksud. Berkat makna dan pesan yang kuat, model menjadi lebih efektif dan komunikatif (Poulin, 2018). Prinsip-prinsip desain dapat digambarkan sebagai berikut (hlm. 13):

1) Sistem pengukuran absolut (*absolute measurement systems*) Seperti namanya, unit pengukuran yang menjadi dasar sistem pengukuran ini adalah tetap dan tidak pernah berubah. Satuan ini juga dapat dihitung dan dinyatakan dalam angka. Sistem pengukuran absolut dapat dibagi menjadi dua jenis:

- a) Poin, atau disebut lengkap *American-British scoring system*, adalah sistem yang menggunakan tombak dan satuan poin. Ada 12 titik dalam 1 pica, 6 pica dalam satu inci, dan 72 titik dalam satu inci.
- b) Sistem metrik, sistem yang menggunakan satuan milimeter, dimana satu milimeter sama dengan 0,001 meter atau 0,1 sentimeter atau 0,0394 inci atau 2,85 titik.

2) Sistem pengukuran relatif (*relative measurement system*) Satuan yang digunakan dalam sistem pengukuran relatif dapat berubah karena perubahan satuan lain. Misalnya, dalam tipografi, satuan antar karakter berubah ketika ukuran satuan *font* yang digunakan juga berubah. Sistem pengukuran relatif dapat dibagi menjadi:

- a) *Em*, satuan ukuran relatif, yang nilainya diukur dengan lebar huruf kapital M. Nilai Em sesuai dengan nilai *font* yang digunakan (dalam poin). Misalnya, *font* yang digunakan adalah 72 pt, maka nilai emnya adalah 72 pt. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa nilai em berubah seiring dengan perubahan *font*.
- b) *In*, satuan pengukuran relatif, yang nilainya setengah dari ukuran em.

c) Unit, bagian terkecil dari sebuah em, dimana sebuah em biasanya terdiri dari 18-64 satuan.

3) Sistem Proporsional (*proportional system*)

Dalam komposisi, satu elemen masuk ke dalam hubungan yang sistematis dengan elemen lainnya. Hubungan ini bisa disebut rasio. Proporsi yang baik memastikan citra keseluruhan yang seragam dan harmonis. Mencapai proporsi yang baik membutuhkan sistem proporsionalitas. Ada beberapa sistem relatif, antara lain:

a) *Golden Section*, sistem pengukuran berdasarkan rasio 8:13. Sistem proporsional ini dapat digunakan untuk menentukan bentuk grid dan berfungsi sebagai pedoman untuk menentukan ukuran elemen visual komposisi.

b) *Fibonacci sequence* adalah deret angka yang setiap angkanya merupakan penjumlahan dari dua angka sebelumnya. Ditunjukkan dalam diagram, *fibonacci sequence* membentuk *golden section*.

c) *Dynamic rectangles*, dibentuk oleh sebuah bujur sangkar di mana sebuah garis ditarik dari sudut-sudut bujur sangkar. Garis-garis ini membentuk segi empat lainnya

4) Ukuran standar kertas ISO

Sistem format kertas yang paling umum saat ini adalah format kertas menurut standar ISO (*International Organization for Standardization*). Berdasarkan penggunaannya, ukuran kertas ISO diklasifikasikan ke dalam kelas A, B dan C. Kelas A biasanya digunakan di dunia bisnis dan publikasi untuk keperluan pencetakan. Kertas Kelas B biasanya digunakan untuk poster dan grafik data, sedangkan kertas Kelas C sendiri biasanya digunakan untuk amplop. Masing-masing kelas ini dibagi menjadi beberapa ukuran dengan kode numerik, yang terbesar dimulai dari 0, diikuti oleh yang lebih kecil 1, dan seterusnya. Dalam kategori yang

sama, ukuran kertas yang lebih kecil adalah setengah dari luas ukuran yang lebih besar, misalnya antara A0 dan A1.

5) Ukuran standar buku

Ukuran standar sebuah buku ditentukan dengan mengukur punggung buku dari atas ke bawah dan melintang dari tepi sampul depan hingga tepi sampul belakang. Sementara itu, ukuran halaman buku ditentukan oleh ukuran kertas yang digunakan dan dipengaruhi oleh jumlah lipatan kertas sebelum dipotong. Misalnya, folio adalah buku yang dilipat sekali menjadi 2 lembar dan 4 halaman, quarto adalah buku yang dilipat dua kali menjadi 4 lembar dan 8 halaman, dan octavo adalah buku yang dilipat tiga kali menjadi 8 halaman daun dan 16 halaman.

### 2.1.7 Ilustrasi

Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengungkapkan pesan secara visual adalah melalui gambar. Itu juga tujuan dari pembuatan ilustrasi itu sendiri, oleh karena itu ide dan konsep ilustrasi sangat penting untuk mencapai tujuan tersebut secara optimal (Zeegen, 2005).

Saat ini, dengan kebutuhan desain yang terus berkembang dan persaingan yang semakin ketat, semakin banyak bidang desain yang menggunakan ilustrasi dalam karya mereka. Ini juga meningkatkan peran ilustrasi dan menjadi lebih umum. Peran-peran ini termasuk (hlm. 88):

1) Editorial Illustration

Dalam bidang redaksi, pendapat atau gagasan seringkali bersifat abstrak. Ilustrasi sering digunakan untuk menggambarkan hal ini secara visual. Ilustrasi sendiri lebih baik dari fotografi dalam hal ini, karena ilustrasi memungkinkan Anda mendeskripsikan segala sesuatu dengan lebih bebas, berbeda dengan fotografi yang menampilkan gambar hanya sebagai fakta.

2) *Book Publishing*

Dalam industri publikasi, buku anak, buku fiksi, dan buku instruksi mengenai hal-hal teknis banyak mengaplikasikan ilustrasi.

3) *Fashion Illustration*

*Fashuon Designer* sering terlihat membuat sketsa desain dalam bentuk ilustrasi. Penggambaran dengan ilustrasi ini mempermudah proses perencanaan garmen, mulai dari bentuk, struktur, hingga jenis kain yang digunakan, membuat perancangan lebih terarah.

4) *Advertising Illustration*

*Image* dibuat melalui ilustrasi sehingga membentuk *brand* yang diiklankan agar mudah memikat atau diingat audiens. Penggunaan ilustrasi dengan gaya unik dapat membuat *brand* lebih menonjol dan berbeda dari kompetitor.

5) *Music Industry Illustration*

Dalam dunia music, identitas atau kepribadian dari sebuah karya bentuk visual dibuat dengan ilustrasi. Penggunaan ilustrasi pada cover album sehingga album terlihat lebih menarik.

6) *Graphic Design Studio Collaboration*

Ilustrasi memiliki peran tidak terbatas pada studio desain grafis. Ilustrasi ditemukan dalam bentuk media sampul laporan, desain logo, poster, dan sebagainya.

## 2.1.8 Fotografi

Fotografi adalah bagian dari seni, menangkap momen, karakter, kecantikan bahkan kesakitan yang terjadi pada suatu waktu tertentu dan foto menjadi media untuk penyampaian pesan dari sebuah kejadian yang tertangka (Ludewig, 2016).

### 2.1.8.1 Komposisi Fotografi

Fotografi merupakan bentuk seni yang subjektif, namun komposisi fotografi menjadi acuan dalam memetakan objek yang

terdapat di dalam kamera untuk memudahkan pekerjaan fotografer (hlm. 38).

1) *Rule of thirds*

Di antara sekian banyak aturan fotografi, salah satu yang paling sering digunakan adalah *rule of thirds*, yang idealnya membagi gambar menjadi 3 bagian horizontal dan 3 bagian vertikal.

2) *Point of interest*

*Point of interest* adalah objek yang menjadi pusat perhatian setiap orang yang melihat hasil fotonya, yang mewakili bentuk utama dari gambar atau subjek tersebut, sedangkan informasi gambar lainnya bersifat sekunder. Ketiadaan objek POI seringkali membuat sebuah foto tidak lengkap, namun nyatanya sebuah foto dapat menyampaikan pesannya meski tanpa objek POI.

3) *Depth of field*

*Depth of field* memisahkan subjek dari latar belakangnya dalam fokus yang tajam. Fungsinya adalah untuk memberikan emphasis yang kuat di dalam foto, yang memaksa mata untuk melihat subjek utamanya secara tajam

### 2.1.8.2 Genre Fotografi

Fotografi dibagi menjadi beberapa genre, yaitu:

1) *Still Life Photography*

Genre fotografi yang pertama kali dipakai semenjak kamera bisa menangkap gerak cepat. Genre ini jarang dipakai, lebih sering digunakan untuk fotografi makanan.

2) *Fine Art Photography*

Fotografer mencari kepuasan untuk diri sendiri tanpa adanya suruhan dari pihak lain adalah genre *fine art*. Foto

diambil memiliki makna personal bagi fotografi yang tidak mudah dipahami oleh orang lain.

3) *Landscape Photography*

Menjadikan alam atau suatu tempat sebagai objek foto adalah fotografi landscape. Tantangan dalam fotografi ini adalah menjadikan objek natural memberi kesan hidup dan bisa diterima oleh audiens.

4) *Juxtaposition*

Juxtaposisi adalah penempatan objek tidak berkait satu sama lain dan menciptakan efek tidak biasa. Baik aneh, lucu atau unggahan pikiran, juxtaposisi sering digunakan untuk mengeksplorasi sesuatu hal yang tidak nyata atau tidak masuk akal.

5) *Incongruity*

Menjadikan keanehan sebagai objek utama dalam foto. Fotografi ini memiliki objek *single* yang terkesan ganjil pada latarnya dan mampu memicu kejutan, tawa, dan pengaruh.

## 2.2 Media Informasi

Menurut (Turow, 2020), media adalah alat yang dirancang untuk membuat dan menyebarkan informasi. Pada saat yang sama, informasi penting dalam bentuk fakta, dan ketika dikumpulkan, kesimpulan dapat ditarik tentang seseorang, tempat, objek atau peristiwa. Informasi disebarluaskan sebagai komoditas komunikasi massa. Dengan kata lain, informasi dikumpulkan dan dikemas dengan cara yang berbeda untuk digunakan dalam karya sastra, buku, disertasi atau bahan diskusi.

Turow juga menjelaskan bahwa ketertarikan masyarakat terhadap media telah menjadikannya bagian dari kehidupan masyarakat. Ini terbukti dalam media, yang dapat membantu orang berinteraksi satu sama lain secara sosial melalui hal-hal seperti musik, politik, peperangan, dan bidang lainnya. Karena itu, industri media

menjadi bagian yang kuat dan berpengaruh dalam kehidupan manusia. Berikut adalah empat cara orang menggunakan media:

### **2.2.1 *Enjoyment***

Selain Hiburan adalah keinginan yang juga merupakan kebutuhan dasar manusia. Dalam konteks ini, media adalah medium yang melaluinya orang dapat mendapatkan kepuasan dan kebahagiaan bagi penggunanya.

### **2.2.2 *Companionship***

Menghadirkan suasana persahabatan bagi orang-orang yang merasa sepi dan sendiri. Contohnya adalah ketika seorang penggemar merasa menjadi bagian dari komunitas karena membaca blog yang ditulis oleh penulis skenario film favoritnya.

### **2.2.3 *Surveillance***

Menggunakan media sebagai bahan observasi, kita mengetahui situasi di sekitar kita bahkan di dunia. Hal ini sering dilakukan oleh orang tanpa sadar. Misalnya, dapat mendengarkan radio atau televisi untuk mengetahui cuaca pada hari tersebut.

### **2.2.4 *Interpretation***

Media digunakan untuk mengetahui mengapa sesuatu terjadi, siapa, serta apa yang menyebabkan peristiwa tersebut dan apa yang harus dilakukan untuk mengatasinya.

### **2.2.5 *Multiple Use***

Sebuah media dapat memberikan lebih dari satu fungsi *enjoyment*, *companionship*, *surveillance*, dan *interpretation*. Contohnya adalah media televisi yang dapat memberikan hiburan dan keakraban melalui berbagai program komedi, serta menonton dan memaknai program.

## **2.3 Desain Informasi**

(Ellison, 2014) mengatakan bahwa desain informasi adalah suatu bentuk komunikasi yang dapat mengambil berbagai bentuk untuk menyampaikan informasi, baik bersifat informasional, promosional maupun preventif. Desain informasi penting dalam kehidupan sehari-hari karena orang hidup di lingkungan

yang dikelilingi oleh informasi dari perangkat, situs web, dan rambu jalan. Dengan perencanaan informasi, kehidupan masyarakat menjadi lebih mudah. Contohnya adalah tabel periodik, yang menurut sebagian orang cukup sulit, tetapi desain informasi membuatnya lebih mudah dan menghemat waktu bagi orang untuk memahami informasi yang begitu rumit.

Ada tiga kategori umum desain informasi, yaitu berbasis cetak, interaktif, dan lingkungan. Ketiga kategori ini sering dikaitkan satu sama lain, saling tumpang tindih karena tipe data yang berbeda dapat muncul dalam satu atau beberapa kategori. Setiap kategori memiliki pendekatan yang berbeda dalam menyajikan informasi (Coates & Ellison, 2014).

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika mendesain suatu informasi, antara lain (hlm. 23):

1) *Content-Focused*

Perlu adanya pemahaman terhadap keakuratan informasi, sehingga tidak menimbulkan kesalahan informasi kepada audiens. Konten yang dipilih atau dibuat dalam bentuk informasi perlu disampaikan inti dari informasi tersebut, agar tidak ada yang keluar dari tujuan utama.

2) *User-centric*

Faktor dalam diri user seperti norma budaya, aktivitas, serta kondisi fisik dapat mempengaruhi kemampuan user tersebut untuk menyerap informasi. Hal ini menimbulkan perbedaan antara satu user dan yang lain. Dengan demikian, pemahaman mengenai apa yang sebenarnya diinginkan dan dibutuhkan oleh user sangat diperlukan guna memastikan informasi dapat mereka terima dengan baik. Bagaimana informasi didesain pun harus disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan tersebut.

3) *Tools of the Trade*

Desainer harus memahami “alat” yang dapat dimanfaatkan guna membuat desain informasi yang baik. Alat yang dimaksud dalam konteks ini meliputi elemen dan prinsip desain, yaitu: komposisi, struktur, pengelompokan, tipografi, warna, white space, dan lain sebagainya.

Meskipun mungkin terdengar asing, desain informasi sebenarnya sangat umum dan dapat ditemukan dimana-mana. Segala media yang menyampaikan informasi biasanya menerapkan desain informasi ini

### **2.3.1 Perancangan informasi berbasis cetak (print-based)**

Visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan antara lain bagan, grafik, foto, ilustrasi dan teks singkat. Jenis ini statis dan pembaca pasif dalam hal transmisi data. Dengan kata lain, audiens tidak harus berinteraksi untuk menginterpretasikan kode-kode visual dalam hasil penyajian data untuk mendapatkan informasi, melainkan membacanya secara langsung. Contohnya adalah majalah dan surat kabar.

### **2.3.2 Perancangan desain interaktif (interactive information)**

Perancangan desain interaktif (interactive information), jenis ini membutuhkan partisipasi audiens dalam pengumpulan informasi. Dalam hal ini, navigasi desain informasi interaktif sangat penting agar informasi yang diberikan jelas dan dapat mengarahkan audiens ke resolusi yang jelas. Contohnya majalah tablet dan sistem navigasi mob.

### **2.3.3 Perancangan informasi lingkungan (environmental information)**

Perancang harus menyadari kendala dan kebutuhan masyarakat di lingkungan. Perancang harus menganalisis ruang untuk menentukan informasi apa yang perlu dibuat untuk kebutuhan mereka di area itu. Hal yang paling penting untuk dipertimbangkan dalam perencanaan data lingkungan adalah visibilitas dan konteks. Contohnya papan nama, jalan, dan desain pameran.

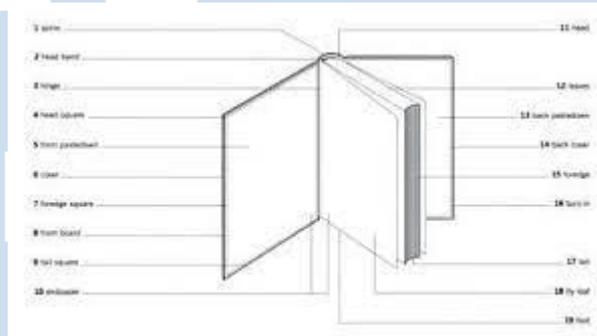
## **2.4 Buku**

Buku adalah media tertua yang menyampaikan informasi, pemikiran dan kepercayaan yang lahir ke dunia. Sebuah buku terlihat seperti kumpulan artikel yang berisi informasi untuk dilestarikan, diberitakan, dijelaskan, dan diterbitkan mentransmisikan informasi yang ditulis dalam sebuah buku tanpa henti dalam ruang dan waktu (Haslam, 2006).

### 2.4.1 Komponen Buku

Ada tiga bagian utama dalam menyusun buku, yaitu: *book block*, *page*, dan *grid*. Setiap bagian terbagi menjadi komponen yang lebih kecil.

#### 1) *Book Block*



Gambar 2. 10 Anatomi Buku  
Sumber: Haslam (2006)

- a. *Spine*, bagian punggung buku yang menutupi bound edge yang merekatkan kertas.
- b. *Head Band*, bagian buku yang menyatukan bagian buku dan halaman-halaman di dalam.
- c. *Hinge*, bagian tengah antara halaman *back pastedown* dan *fly leaf*.
- d. *Head Square*, pelindung di bagian sampul dan buku bagian belakang.
- e. *Front Pastedown*, halaman kosong di bagian dalam.
- f. *Cover*, kertas tebal atau papan tebal berfungsi melindungi book block.
- g. *Foredge Square*, pelindung di bagian sampul dan buku bagian belakang.
- h. *Front Board*, papan sampul di bagian depan buku.
- i. *Tail Square*, pelindung di buku bagian bawah.
- j. *Endpaper*, kertas tebal penutup sampul.
- k. *Head*, bagian atas dari anatomi buku.
  1. *Leaves*, lembaran kertas dilipat antara halaman paling depan dan belakang buku.

- m. *Back Pastedown, endpaper* yang terletak di bagian dalam papan belakang.
- n. *Back Cover*, sampul bagian belakang buku.
- o. *Foredge*, bagian depan buku dalam sisi ketika membuka buku.
- p. *Turn-In*, kertas yang dilipat dari luar ke dalam buku.
- q. *Tail*, bagian bawah buku.
- r. *Fly Leaf*, bagian belakang *endpaper*.
- s. *Foot*, bagian bawah anatomi buku.
- t. *Signature*, kertas yang dilipat dan dijilid untuk membentuk *book block*.

## 2) *Page and Grid*

- a. *Page height and width*, panjang dan lebar dari halaman
- b. *Portrait*, format halaman dimana heightnya lebih besar daripada widthnya.
- c. *Landscape*, format halaman dimana widthnya lebih besar daripada heightnya.
- d. *Single page*, satuan satu halaman
- e. *Double-page spread*, konten yang tersebar diantara dua halaman yang ketika buku dibuka akan terlihat secara bersamaan. Hal ini membuat kedua halaman tersebut seolah-olah bersatu membentuk satu halaman besar.
- f. *Verso*, halaman yang terdapat di sebelah kiri, biasanya ditandai dengan nomor halaman genap.
- g. *Recto*, halaman yang terdapat di sebelah kanan, biasanya ditandai dengan nomor halaman ganjil.
- h. *Folio stand*, garis yang menandai letak dari nomor halaman.
- i. *Title stand*, garis yang menandai letak dari judul.
- j. *Running head stand*, garis yang menandai letak dari running head.

### 2.4.2 Pendekatan Desain Buku

Setiap desainer memiliki pendekatannya masing-masing ketika ingin mendesain sebuah buku.. Sebuah kategori selalu terkait dengan kategori lainnya,

sehingga setiap buku biasanya berisi setidaknya satu item dari setiap kategori. Di bawah ini adalah penjelasan rinci dari empat kategori:

1) Dokumentasi

Setiap buku biasanya diawali dengan dokumentasi. Dokumentasi ini memungkinkan Anda untuk menyimpan informasi dengan menyajikannya dalam bentuk teks atau gambar. Hasil dari pendekatan ini akan menginformasikan pemilihan komponen buku yang akan datang, mulai dari tipografi, ilustrasi, foto, tabel, diagram, dll.

2) Analisis

Tujuan dari pendekatan analitis adalah mengorganisasikan informasi yang diperoleh sedemikian rupa sehingga memudahkan pembaca untuk mencernanya. Fungsi ini dilakukan dengan memecah data, mengelompokkannya, dan mengatur kelompok tersebut untuk membentuk hierarki struktur, urutan, dan konten.

3) *Expression*

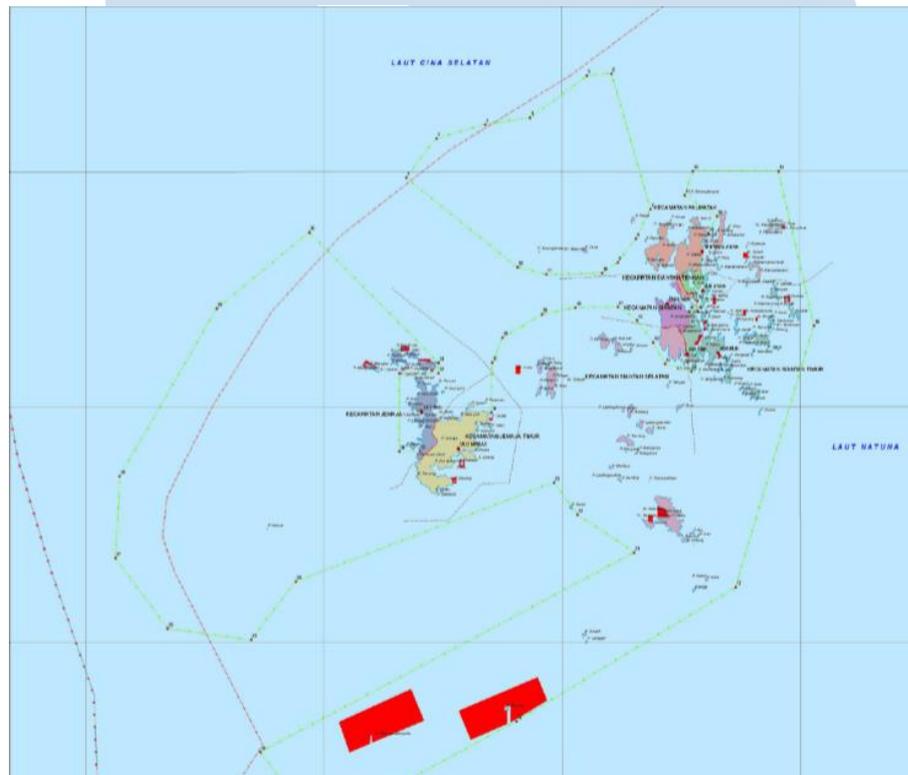
Ekspresi adalah suatu pendekatan dimana informasi yang terkandung dalam buku disajikan secara visual. Pendekatan ini membuat pembaca memiliki dampak emosional yang lebih kuat saat mereka membaca buku. Dalam hal ini, diharapkan informasi tersebut akan lebih bermakna. Ekspresi dilakukan melalui manipulasi warna, karakter, simbolisme atau elemen desain lainnya, dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang dijelaskan di atas.

4) *Concept*

Pendekatan konseptual diimplementasikan melalui definisi “gagasan besar”, di mana gagasan besar ini membantu menjadikan buku lebih personal dan unik sambil memastikan bahwa buku dirancang sesuai dengan misi dan tujuannya. Ide-ide besar dapat disampaikan melalui berbagai teknik, termasuk penggunaan kata-kata, paradoks, metafora, dan alegori

## 2.5 Kepulauan Anambas

Kepulauan Anambas adalah gugusan pulau yang terletak pada Laut Natuna dan di bagian utara dilingkupi Laut Natuna Utara. Kepulauan Anambas juga berbatasan 3 negara, yaitu Malaysia pada sebelah barat, Vietnam dan Thailand pada sebelah utara. Anambas mempunyai ciri unik, lantaran meskipun Laut Tiongkok Selatan populer mempunyai gelombang bahari yang ganas, tetapi perairan pada Anambas relatif lebih.



Gambar 2. 11 Peta Kepulauan Anambas  
Sumber: Kementerian Kelautan dan Perikanan (2013)

### 2.5.1 Topografi

Selain Kabupaten Kepulauan Anambas terletak antara  $2^{\circ}10'0''$  -  $3^{\circ}40'0''$  LU dan  $105^{\circ}15'0''$  -  $106^{\circ}45'0''$  BT, menurut UU No 33 Tahun 2008. Sebagai negara kepulauan, Kabupaten Kepulauan Anambas berbeda dengan daerah lain karena sebagian besar wilayahnya terdiri dari laut dan pulau-pulau yang tersebar di perairan Natuna dan Laut Cina Selatan. Wilayah administrasi Kabupaten Kepulauan Anambas menurut Undang-Undang

Nomor 33 Tahun 2008 yang meliputi pulau utama dan pulau samping serta pulau terluar dalam batas wilayahnya:

1. Sebelah Utara : Laut Cina Selatan
2. Sebelah Selatan : Kepulauan Tembelan
3. Sebelah Barat : Laut Cina Selatan
4. Sebelah Timur : Laut Natuna

Secara topografi wilayah daratan setiap Kecamatan di Kabupaten Kepulauan Anambas sebagian besar memiliki bukit beserta pegunungan terjal dengan batuan metamorf. Umumnya batuan-batuan yang tersingkap merupakan batuan metamorf yang berunsur partier, batuan lainnya antara lain adalah batuan sedimen, endapan alluvial, trias, permokarbon, sekis, granit, diorama, hipokrit dan erupsi kwarter. Variasi ketinggian wilayah berkisar 3-610 meter dari permukaan laut (Natuna dalam Angka, 2007).

Sedangkan struktur tanah yang terdapat di wilayah Kabupaten Kepulauan Anambas merupakan tanah mineral, umumnya terdiri dari beragam jenis tanah. Antara lain: podsolik, latosol dan alluvial. Tanah tersebut terbentuk dari bahan induk metamorf, batuan beku basa, batuan sedimen dan endapan pantai, rawa, sungai (bahan organik) (RTRW Kab Natuna, 2007).

### **2.5.2 Kuliner Anambas**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (kemendikbud, 2019) menyatakan bahwa kuliner khas Kepulauan Anambas adalah Luti Gendang. Selain Luti Gendang, ada beberapa kuliner khas Kepulauan Anambas yaitu: Mi Tarempa, Nasi Dagang, Mi Sagu Anambas, Lakse, dan Ikan Napoleon.

#### **1) Luti Gendang**

Luti Gendang adalah makanan perpaduan roti yang lembut dan berisi ikan tonkol yang menyerupai abon dengan bumbu rempah menghasilkan suatu cita rasa yang unik. Luti sendiri merupakan salah satu menu sarapan populer di Tarempa, Ibu Kota Kepulauan Anambas. Penamaan Luti berasal dari dialek Tionghoa untuk roti dan rendang yang artinya digoreng dalam bahasa Tarempa.



Gambar 2. 12 Luti Gendang  
Sumber: kemendikbud (2019)

## 2) *Mi Tarempa*

Mi Tarempa mengambil nama tempat asal, menjadi salah satu ikon kuliner di Kota Tarempa yang wajib dicoba oleh turis. Bahan yang ada di makanan ini adalah mi kuning yang dibuat dari tepung dan telur, irisan tongkol dan sawi.

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. 13 Mi Tarempa  
Sumber: InaKoran (2022)

### 3) *Nasi Dagang*

Nasi dagang merupakan olahan nasi yang dimasak dengan santan, disiram kuah gulai. Aroma harum berbumbu rempah dan diberikan tongkol pedas. Kuliner ini biasanya disantap sebagai sarapan pagi dan sering ditemui, bahkan cukup populer di Malaysia.



Gambar 2. 14 Nasi Dagang  
Sumber: kemendikbud (2017)

### 4) *Mi Sagu Anambas*

Mi Sagu Anambas adalah mi berwarna abu-abu, kuliner ini dipadukan potongan tuna dan bumbu rempah. Tekstur Mi Sagu kenyal menjadi cita rasa yang unik.



Gambar 2. 15 Mi Sagu Anambas  
Sumber: Sajian Sedap (2019)

#### 5) *Lakse*

Lakse berasal dari bahasa sansekerta yang berarti banyak, karena dimasak dengan banyak bumbu dan racikan rempah. Lakse merupakan olahan sejenis mi yang diracik dengan campuran bumbu khas Melayu dan Tionghoa. Sajian makanan ini cukup unik karena menggunakan daun semangka.



Gambar 2. 16 Lakse  
Sumber: Tribun Batam (2021)

#### 6) *Ikan Napoleon*

Kepulauan Anambas dikelilingi lautan, olahan seafood menjadi salah satu pilihan turis. Seafood di Kepulauan Anambas sangat

segar, salah satu olahan yang perlu dicoba adalah Ikan Napoleon. Ikan ini memiliki cita rasa gurih, daging lembut sehingga menjadi salah satu jenis ikan yang sering diburu oleh nelayan.



Gambar 2. 17 Ikan Napoleon  
Sumber: cookpad (2020)

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA