BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan penerapan dari kata lain desain grafis. Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *"Graphics Design Solution"* menyatakan desain grafis ialah bentuk dari ide representasi visual menggunakan kreasi dari elemen visual yang digunakan untuk meyakinkan audiens mengenai suatu informasi. Sebuah desain dapat menjadi solusi yang efektif untuk mempengaruhi perilaku audiens.

2.1.1 Elemen Desain

Dalam mempelajari proses pembuatan desain, diperlukannya pengetahuan standar terkait elemen desain yang menjadi dasar dalam membangun visual. Elemen-elemen desain menurut Landa ialah:

2.1.1.1 Garis

Garis merupakan kumpulan dari unit terkecil berupa titik, yang disusun secara memanjang, dan memiliki panjang yang melebihi dari lebarnya. Garis dapat dibuat secara lurus, melengkung, hingga memiliki sudut, dan juga dapat mengarahkan mata para audiens.

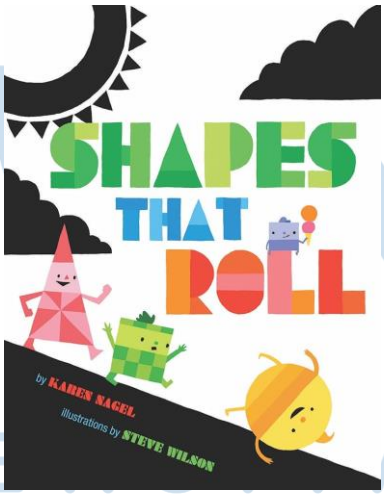
Gambar 2.1 Garis Pada Sampul Buku *All The Odes*
Sumber: https://images.app.goo.gl/Qb1bwoSyeT5tAXv7A

Garis juga memiliki beberapa kategori, yaitu :

1) *Solid line* atau garis yang secara langsung digambarkan
2) *Implied line* atau garis yang terputus namun terkesan nyambung
3) *Edges* atau garis yang terbentuk dari pertemuan bentuk dan warna
4) *Line of vision* atau komposisi yang mengarahkan mata audiens ketika melihat desain *(line of movement* atau *dirrectional line)*

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan elemen desain yang menggambarkan suatu objek secara umum. Bentuk dapat diukur tinggi dan lebarnya, serta digambarkan secara datar (dua dimensi). Bentuk yang beragam berawal dari tiga bentuk dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran, dimana ketiga bentuk dasar tersebut juga memiliki ukuran volume, dikenal dengan bentuk kubus, piramida, dan bola.



Gambar 2.2 Bentuk Dasar pada Buku *Shapes That Roll*
Sumber: https://images.app.goo.gl/AWb4JDcbpMPpNbTP8

Figure/ground atau biasa disebut *positive* atau *negative space* (ruang kosong) juga memiliki keterkaitan dengan bentuk pada

permukaan dua dimensi yang mengacu pada persepsi visual. Elemen atau bentuk yang bisa dikenali secara langsung disebut dengan *positive space*, dan ruang yang tercipta diantara bentuk disebut *negative space.* Penggunaan *positive* dan *negative space* menjadi faktor pertimbangan desainer dalam menempatkan elemen pada keseluruhan desain.

2.1.1.3 Warna

Warna menjadi salah satu elemen yang provokatif. Warna yang kita lihat merupakan hasil dari pemantulan cahaya yang tidak diserap oleh objek tersebut. Hasil pemantulan cahaya yang kita lihat langsung sebagai warna dikenal juga dengan warna subtraktif. Sedangkan, untuk warna-warna yang kita lihat melalui layar bisa disebut dengan warna aditif (tambahan), dimana warna yang kita lihat melalui layar dipengaruhi panjang gelombang yang dicampurkan dengan cahaya sehingga menciptakan warna yang beragam.

Gambar 2.3 Kontras Warna pada Sampul Buku
Sumber: https://images.app.goo.gl/mbxLrjCYmfNJLqkT9

Terdapat tiga kategori elemen pada warna, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation.* Penyebutan warna-warna yang kita kenal seperti merah, biru, hijau, disebut dengan *hue. Hue* juga dibagi lagi

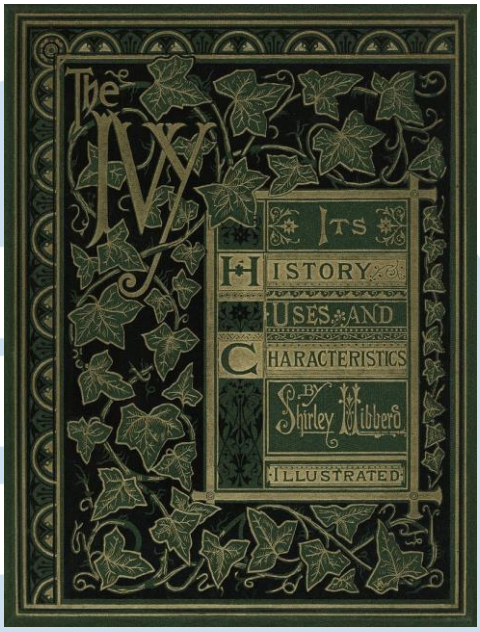
berdasarkan temperaturnya, yaitu warna hangat seperti merah, jingga, dan kuning, serta warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu. Terang atau gelapnya warna dikenal dengan *value*, seperti contohnya warna biru muda atau biru tua. Sedangkan untuk *saturation* merupakan cerah atau kusamnya suatu warna, istilah ini juga biasa dikenal dengan sebutan kroma atau intensitas warna *(chroma* atau *intensity).* Kegunaan saturasi pada komposisi desain dapat mengarahkan fokus audiens tertuju pada warna tersebut jika ditempatkan pada warna yang memiliki saturasi lebih rendah.

Primary color atau warna primer merupakan istilah yang dikenal dalam warna, menjadi dasar dari berbagai macam warna yang ada. Merah, biru, dan kuning (RGB) menjadi bagian dari warna primer, dimana warna ini tidak bisa didapatkan dari pencampuran warna lainnya, tapi warna lain bisa didaparkan dari pencampuran antara tiga warna tersebut. Ketika tiga warna tersebut dicampurkan, didapatkannya warna *secondary*, yaitu jingga, hijau, dan *violet* (ungu). Pada teknik cetak *offset printing*, warna subtraktif yang digunakan ialah CMYK *(cyan, magenta, yellow, black),* dimana warna hitam ditambahkan dalam memainkan kontras. Teknik menggunakan warna CMYK ini disebut sebagai *four-color process* dan biasa digunakan dalam mencetak hasil fotografi, ilustrasi, dan *art.*

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur merupakan kualitas yang dapat dirasakan melalui indra pada suatu permukaan. Kategori tekstur memiliki 2 jenis, yaitu *tactile* textures atau kualitas permukaan yag dapat dirasakan secara langsung melalui sentuhan, dan *visual textures* atau ilusi dari kualitas permukaan yang diciptakan seolah-olah seperti aslinya.

Perancangan Ulang Desain..., Ni Made Natya P., Universitas Multimedia Nusantara



Gambar 2.4 Corak pada Sampul Buku
Sumber: https://images.app.goo.gl/hUi2couF4EgyaKdk8

Pattern atau corak merupakan elemen visual yang disusun secara repetitif, namun pengulangannya tetap terarah. Struktur pengulangan elemen dalam corak tetap berpatokan pada titik, garis, dan *grid.*

2.1.2 Prinsip Desain

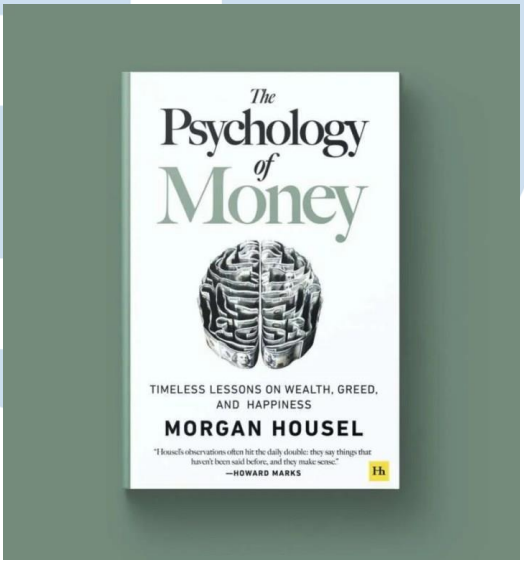
Landa (2014) menyatakan bahwa prinsip-prinsip desain digunakan oleh desainer memadukan pengetahuan akan konsep, tipografi, gambar, serta elemen dasar dalam membuat komposisi desain.

2.1.2.1 Format

Format merupakan tepi batas yang dibatasi oleh perimeter yang sudah ditentukan dan digunakan sebagai patokan akan media yang akan dibuat. Format pada media cetak memiliki ukuran yang beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan, fungsi dan tujuan, serta anggaran biaya. Setiap elemen yang ada di dalam komposisi desain harus merespon apapun bentuk dan jenis format yang digunakan.

2.1.2.2 Balance

Balance atau keseimbangan dalam sebuah desain dapat dicapai melalui pendistribusian elemen-elemen desain yang merata dan menciptakan keharmonisan. Penempatan elemen visual yang berbobot sama pada kedua sisi desain membuat keseimbangan yang simetri. Keseimbangan simetri yang dibentuk dari perpaduan pencerminan elemen visual secara horizontal dan vertikal menciptakan keseimbangan radial.



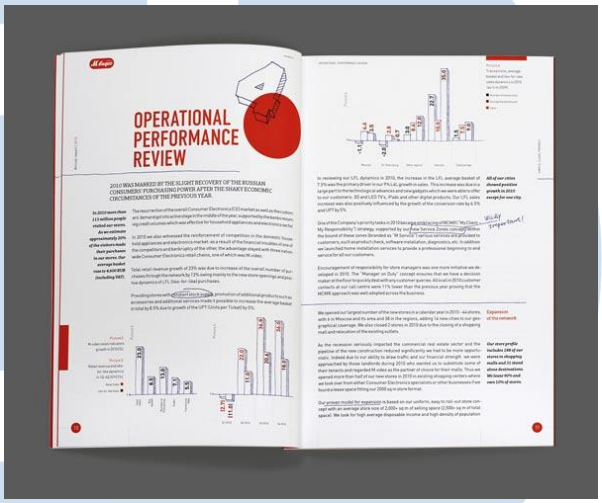
Gambar 2.5 Symmetry Balance pada Sampul Buku
Sumber: https://images.app.goo.gl/HUq3QMZ3c3m8jRJF7

Sedangkan keseimbangan asimetri pada desain didapatkan melalui pemerataan bobot dari elemen yang didistribusikan tanpa adanya pencerminan pada kedua sisi desain. Setiap posisi dan elemennya mempengaruhi keseimbangan dari sebuah komposisi sehingga perlu mempertimbangkan posisi, bobot visual, ukuran, nilai, warna, bentuk, dan juga tekstur pada desain.

2.1.2.3 Hierarki Visual

Hierarki pada desain berperan dalam mengorganisir informasi sehingga dapat membantu sebuah desain mencapai tujuan

utamanya dalam menyampaikan informasi. Desainer menggunakan herarki visual untuk mengarahkan audiens melalui peletakan elemen visual sesuai penekanannya (emphasis).



Gambar 2.6 Hierarki Visual pada Isi Buku
Sumber: https://images.app.goo.gl/yQYkSbcRhV16foKN7

Emphasis dibentuk melalui penyusunan elemen visual menurut kepentingannya, sehingga unsur yang menjadi prioritas akan mendominasi unsur yang lain sehingga menjadikannya titik fokus atau *focal point.* Dalam menentukan *focal point,* diperlukannya pertimbangan faktor posisi, ukuran, bentuk, arah, *hue*, *value*, *saturation,* dan tekstur dari elemen yang digunakan. Ada beberapa cara dalam melakukan empasis, seperti melalui isolasi, penempatan, skala, kontras, arah dan penunjuk, dan struktur diagram.

2.1.2.4 *Rhythm*

Rhythm atau ritme dalam desain grafis merupakan penempatan *pattern* atau corak secara konsisten yang mengarahkan mata audiens pada halaman sekitar desain. Ritme visual menjadi aliran dalam pengembangan elemen visual yang koheren dari setiap halaman ke halaman lainnya. Warna, tekstur, hubungan *figure/ground*, empasis, dan keseimbangan pada desain menjadikan faktor yang

diperhatikan dalam membentuk sebuah ritme visual. Pengulangan dan variasi pada elemen desain dapat membangun ritme yang menarik, namun terlalu banyak variasi juga akan melemahkan desain.

2.1.2.5 *Unity*

Unity atau kesatuan dapat dicapai dalam komposisi desain ketika elemen grafis saling memiliki keterikata satu dengan lainnya. Sebuah desain yang memiliki kesatuan mudah diterima dan dipahami oleh orang yang melihatnya.

2.1.2.6 *Laws of Perceptual Organization*

Laws of perceptual organization menurut Landa (2014) ialah persepsi yang mempengaruhi pemikiran visual karena terciptanya koneksi dalam pikiran dengan mencari kesatuan dari unit visual yang dikelompokkan dalam sebuah komposisi. Prinsip ini terdiri atas:

1) *Similarity* atau kemiripan yang dimiliki oleh elemen visual sehingga dianggap sebagai kelompok, baik dari bentuk, tekstur, warna, dan arah.
2) *Proximity* atau elemen yang dianggap berkelompok karena berdekatan.
3) *Continuity* atau elemen yang saling berhubungan antara elemen sebelumnya dan elemen selanjutnya.
4) *Closure* atau unit dari pengelompokkan elemen sehingga membentuk kesatuan.
5) *Common fate* atau elemen desain yang membentuk kelompok dan bergerak searah.
6) *Continuiting line* atau garis yang dianggap menjadi kesatuan walaupun patah ataupun terbagi menjadi beberapa bagian.

2.1.2.7 Skala

Skala dalam desain grafis merupakan ukuran dari elemen visual yang memiliki keterikatan dengan komposisi. Pengendalian skala dapat membentuk variasi elemen dalam sebuah komposisi desain, mempertegas kontras dan dinamisme dari elemen visual, dan menciptakan ilusi ruang atau tiga dimensi.

2.2 Media Informasi

Media informasi merupakan penggabungan dari 2 kata, yaitu media dan informasi. Dilansir dari kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), media memiliki arti sarana penghubung dalam berkomunikasi, dan informasi yang berarti pengetahuan mengenai suatu hal. Menurut *International Institute for Information Design (IIID)* dalam Coates dan Ellison (2014), informasi desain merupakan pembentukan isi pesan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi. Dapat disimpulkan bahwa media informasi merupakan sarana yang dirancang sebagai perantara untuk menyampaikan dan menyebarluaskan pengetahuan untuk memenuhi kebutuhan informasi.

Coates dan Ellison mengkategorikan media informasi menjadi 3 jenis, yaitu *printed-based information design* (cetak), *interactive information design* (interaktif), dan *Environmental information design.* Ketiga katergori ini tentunya memiliki pendekatan yang berbeda dalam menyajikan data.

2.3 Buku

Buku menjadi salah satu media informasi dalam bentuk cetak. Dilansir dari Kamus Besa Bahasa Indonesia secara daring, buku memiliki pengertian berupa lembaran kertas yang dijilid, baik berisi tulisan ataupun tidak. Pengertian tersebut juga sejalan dengan pernyataan Haslam (2006) mengenai pengertian buku yaitu ilmu pengetahuan yang didokumentasikan dalam kumpulan halaman yang dijilid dan dicetak untuk disebarkan dan diumumkan kepada pembaca yang melek hurf. Desain yang tepat dapat mencerminkan maksud dan tujuan sebuah buku. Hal tersebut dapat mendukung keberhasilan buku dalam menarik minat dan pemahaman dari para target. Ilmu pengetahuan yang menjadi isi buku disusun dengan menarik

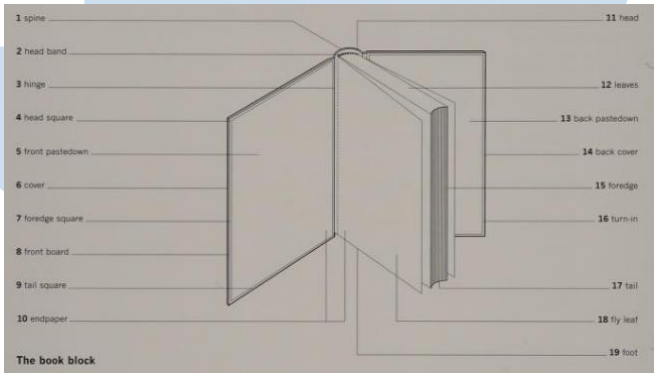
dan menggunakan bahasa yang sederhana, dilengkapi dengan gambar sebagai pendukung isi buku dan elemen lainnya.

2.3.1 Anatomi Buku

Haslam dalam bukunya yang berjudul *Book Design* menjabarkan bawa buku memiliki beberapa komponen yang dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu *the book block, the page,* dan *the grid.*

2.3.1.1 *The Book Block*

Pada bagian ini, Haslam menjelaskan mengenai bagian-bagian pada sampul sebuah buku. Bagian sampul menurut Haslam ialah:



Gambar 2.7 *The Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

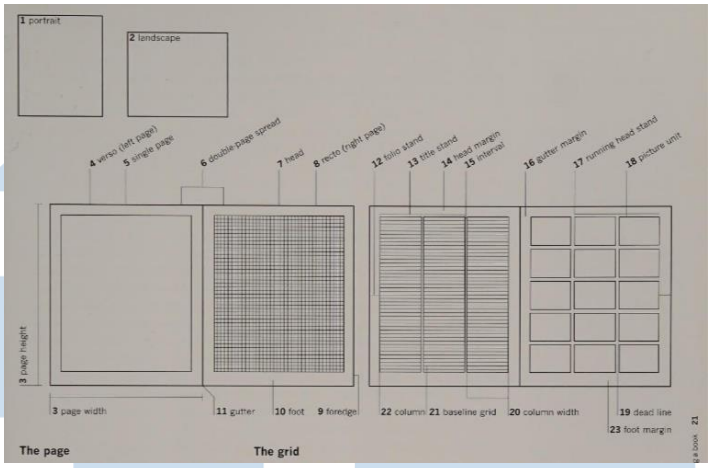
1) *Spine* atau pelindung berupa lapisan luar buku.
2) *Headband* atau benang atau pengerat sebagai jilid buku.
3) *Hinge* atau lipatan pada bagian ujung buku.
4) *Headsquare* atau pelindung halaman buku yang berada pada bagian atas dan berukuran lebih besar.
5) *Front pastedown* atau bagian yang melekat pada sampul buku *(cover).*
6) *Cover* atau bagian depan berupa papan atau kertas tebal untuk melindungi halaman luar buku.

7) *Foredge square* atau bagian pelindung sisi tepi buku antara *front pastedown* dan *cover.*
8) *Front board* atau papan bagian depan sebagai penutup buku.
9) *Tail square* atau sisa pada bagian bawah karena ukuran *cover board* yang lebih besar daripada halaman.
10) *Endpaper* atau lapisan tambahan berupa lembaran setelah *cover* sebagai sambungan *cover board* dengan halaman isi buku.
11) *Head* atau bagian atas buku.
12) *Leaves* atau kertas sebagai lembaran isi buku.
13) *Back pastedown* atau lembaran yang melekat pada bagian sampul belakang buku.
14) *Back cover* atau bagian belakang berupa papan atau kertas tebal sebagai pelindung buku.
15) *Foredge* atau tepi buku.
16) *Turn-in* atau bagian ujung luar sampul yang dilipat ke dalam.
17) *Tail* atau buku bagian bawah.
18) *Fly leaf* atau lapisan sebelum *endpaper.*
19) *Foot* atau bagian bawah pada lembaran isi buku.

2.3.1.2 *The Page dan The Grid*

Haslam menjelaskan terkait format atau ukuran yang berupa *portrait* atau *landscape,* dan juga menjerlaskan terkait komponen penyusun sebuah halaman dan *grid.* Penjelasannya adalah sebagai berikut:

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 2.8 *The Page* dan *The Grid*
Sumber: Haslam (2006)

1) *Portrait* atau format ukuran dimana tinggi halaman lebih besar dari lebar.
2) *Landscape* atau format ukuran dimana lebar halaman lebih besar dari tinggi.
3) *Page height and width* atau ukuran dari halaman.
4) *Verso* atau halaman buku sebelah kiri, biasanya memiliki nomor halaman genap.
5) *Single page* atau halaman terjilid di sebelah kiri.
6) *Double-page spread* atau dua halaman yang melewati *gutter*, terlihat seolah menjadi satu halaman.
7) *Head* atau buku bagian atas.
8) *Recto* atau halaman buku sebelah kanan, biasanya memiliki nomor halaman ganjil.
9) *Foredge* atau bagian tepi buku.
10) *Foot* atau bagian bawah buku.
11) *Gutter* atau batas jilid dari buku.
12) *Folio stand* atau garis acuan posisi nomor halaman.
13) *Title stand* atau garis acuan posisi *grid* judul.
14) *Head margin* atau batas pada bagian atas halaman.

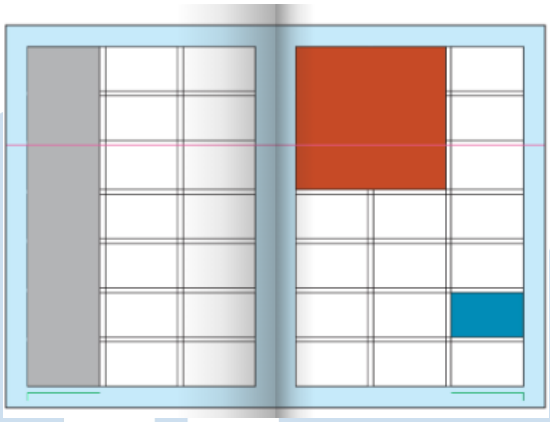
15) *Interval/column gutter* atau bagian kosong secara vertikal sebagai pembatas kolom satu dengan lainnya.
16) *Gutter margin/binding margin* atau batas bagian dalam pada halaman yang terletak dekat area jilid.
17) *Running head stand* atau garis acuan untuk posisi *grid* dari *running head.*
18) *Picture unit* atau pembagian kolom *grid* menggunakan *baseline* dan *dead line.*
19) *Dead line* atau ruang baris antar *picture units* satu dengan lainnya.
20) *Column width/measure* atau lebar dari kolom yang menentukan panjang setiap garis.
21) *Baseline* atau garis dasar peletakan teks.
22) *Column* atau ruang persegi pada bagian *grid* yang digunakan dalam mengatur teks.
23) *Foot margin* atau batas bawah dari halaman.

2.3.2 Grid

Kegunaan *grid* dalam sebuah buku menurut Haslam (2006) ialah memberikan konsistensi sehigga membuat kepaduan dalam isi buku. Penggunaan *grid* ini juga membuat para pembaca lebih terfokus terhadap konten buku. Penggunaan *grid* juga dapat membantu penyatuan elemen pada halaman yang masing-masing memiliki hubungan visual dengan elemen lainnya. *Grid* sederhana menentukan lebar margin, besar area cetak, kolom, dan lebar interval di antara kedua kolom. Sedangkan penggunaan *grid* yang lebih kompleks menentukan *baseline grid* yang dapat memposisikan judul, folio, *footnote,* format gambar, dan lainnya.

2.3.2.1 Elemen *Grid*

Dalam buku yang ditulis oleh Graver dan Jura (2012) berjudul *Best Practice for Graphic Designers: Grids and Page Layouts*, grid memiliki beberapa elemen pembentuknya.



Gambar 2.9 Elemen *Grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Penjabaran elemen-elemen dari *grid* menurut Graver dan Jura adalah sebagai berikut:

1) ***Margins***

Margins ialah area kosong yang terletak diantara tepi halaman dan isi halaman, berfungsi untuk mengarahkan perhatian pembaca, membuat area istirahat bagi mata, serta memisahkan beberapa informasi seperti *running heads* atau folio.

2) ***Flowlines***

Flowline merupakan baris yang membantu pembaca melihat informasi pada halaman secara horizontal.

3) ***Columns***

Kolom merupakan tempat yang berisikan konten secara vertikal membentuk bagian. Kolom memiliki lebar yang bervariasi untuk menempatkan informasi yang spesifik.

4) ***Modules***

Modul merupakan penyatuan ruang, dipisahkan jarak standar yang akan menghasilkan rangkaian kolom dan baris jika disusun secara berulang.

5) Spatial Zones

Spatial Zones merupakan penggabungan dari beberapa modul sehingga membentuk area yang spesifik dan tetap konsisten.

6) Markers

Markers menandakan area spesifik yang muncul berulang secara konsisten seperti folio, running heads, icon, dan sebagainya.

2.3.2.2 Struktur *Grid*

Secara strukturnya, grid memiliki 6 bentuk struktur yang sederhana menurut Graver dan Jura, yaitu:

1) Single Column / Manuscript Grids

Single column grid merupakan struktur paling sederhana dari grid karena tidak memiliki pembagian konten isi, sehingga membuat teks menjadi fokus utama dalam halaman. Penerapan *grid* ini sangat cocok dalam penulisan teks yang panjang seperti dalam buku ataupun esai.

Gambar 2.10 Single *Column Grid* pada buku
Sumber: Graver & Jura (2012)

Pengaturan yang sesuai antara area teks dengan posisi pada halaman dapat memandu para pembaca dalam memahami isi teks. Penggunaan margin yang berdekatan memacu kesan yang tegang, sedangkan margin yang renggang menciptakan kestabilan,

sehingga diperlukannya perhitungan rasio yang tepat untuk menciptakan komposisi yang harmonis dan seimbang pada halaman.

2) *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids menjadi pilihan yang tepat ketika media memiliki konten materi yang luas karena *grid* ini dapat membantu mengatur dan menyederhanakan informasi. Struktur ini membutuhkan banyak pertimbangan atas segala kemungkinan sebelum penerapannya karena grid ini tergolong fleksibel.

Pada penerapan struktur grid ini, penggunaan garis gantung *(hang line)* dapat membantu dalam menentukan penempatan baris dan membuat tata letak menjadi konsisten.

Gambar 2.11 Penerapan *Multicolumn Grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Aliran yang konsisten dapat membuat para pembaca memproses informasi dengan mudah ketika membalik halaman.

3) *Modular Grids*

Modular grid terdiri dari beberapa kolom dan baris yang digabungkan sehingga membentuk area yang disebut “modul”.

Modul yang terbentuk dapat digabungkan secara vertikal ataupun horizontal sehingga membentuk spatial zone yang beragam namun tetap teratur.

Gambar 2.12 *Modular Grid* pada Boston Globe October 2011
Sumber: Graver & Jura (2012)

Penerapan struktur ini cocok digunakan dalam konten dengan komponen yang banyak dan kompleks, seperti bagan, tabel, dan formulir. Salah satu contoh media yang menerapkan struktur ini ialah surat kabar.

4) Hierarchical Grids

Struktur *hirarchical grids* dapat membantu memfokuskan navigasi para pembaca ketika melihat informasi karena *grid* ini mengandalkan proporsi dalam halaman.

Gambar 2.13 Penerapan *Hierarchical Grids*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Struktur ini cocok digunakan pada informasi yang tidak standar dan berulang, seperti website, poster, dan kemasan.

5) Baseline Grids

Sesuai dengan namanya, struktur baseline *grids* membantu elemen tipografi menciptakan keselarasan dan konsisten melalui garis dasar.

Gambar 2.14 Penerapan *Baseline Grids*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Selain penyelarasan dalam tipografi, *baseline grid* juga dapat menjadi panduan supaya jenis huruf dan ukuran, serta garis dasar sejajar, dimana hal ini sangat penting terutama dalam pengaplikasian pada multicolumn.

6) Compound Grids

Compound grids tercipta melalui penggabungan beberapa struktur grid sehingga dapat menciptakannya variasi dalam halaman. Walaupun demikian, struktur ini tetap memperhatikan aspek kepaduan sehingga tidak membingungkan para pembaca dalam menerima informasi bacaan, tetap sistematis dan teratur.

Gambar 2.15 Penerapan *Compound Grids*
Sumber: Graver & Jura (2012)

2.3.3 Layout

Desainer melakukan tahapan *layouting* atau penentuan posisi dan segala elemen yang akan dicantumkan dalam isi buku, yang dibantu dengan tahapan awal berupa pembuatan *flatplans* dan *storyboard.* Haslam (2006) menuliskan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menyusun *layout* pada buku:

1) Perencanaan konten *layout* : isi teks dan gambar

Sebelum menyusun *layout* pada buku, desainer harus melakukan persiapan dengan memperhatikan dan mengetahui keseluruhan isi konten, sehingga penyusunan *layout* menjadi lebih mudah.

2) Penataan *layout*: penataan isi teks dan gambar *flatplan*

Flatplan berisikan rencana keseluruhan isi buku yang mencakup teks, gambar, hingga nomor halaman sehingga desainer dapat memperhitungkan jumlah halaman dan banyaknya konten yang akan dijadikan pedoman desainer dalam menyusun *layout.*

3) *Storyboard*: perencanaan *layout* buku berupa teks dan gambar

Tahapan *storyboard* merupakan tahapan lanjutan yang lebih terperinci dari *flatplan* dan sudah mendapatkan data asli yang digunakan pada isi buku.

4) *Layout* berdasarkan teks

Penyusunan konten teks yang sesuai membuat penyampaian informasi dari penulis kepada pembaca menjadi lebih mudah.

5) Pendekatan *layout:* buku berlandaskan teks

Pendekatan membantu desainer dalam menyusun komposisi buku sehingga terciptanya keseimbangan yang akan memudahkan pembaca dalam memahami informasi dalam buku.

6) Pendekatan *layout*: buku berlandaskan gambar

Prinsip *focal point* digunakan dalam pendekatan ini dalam menyusun *layout* dan menentukan kerumitan serta penataan teks.

7) *Layout* halaman sebagai gambar

Keterikatan dan kesatuan antara gambar dan teks diawali dengan penataan *layout* yang seimbang.

8) Penggabungan gambar dan teks : menggunakan prinsip desain

Penataan *layout* dengan penerapan prinsip desain menghasilkan relasi yang kuat antara elemen desain dengan konten buku.

9) Nilai dari lapisan bertumpuk : *layer*

Tonal value dalam penataan elemen dari gambar dan teks menciptakan komposisi yang saling berurut dan menindih.

2.3.4 Typographic

Haslam (2006) menyebutkan bahwa desainer mempertimbangkan artikulasi dalam paragraf melalui pengaturan halaman dan struktur

Perancangan Ulang Desain..., Ni Made Natya P., Universitas Multimedia Nusantara

grid, penggunaan ruang vertikal dan horizontal pada buku, dan bagaimana teks sesuai dan sejajar dengan *grid.*

2.3.4.1 *Paragraphs*

Desainer menyampaikan gagasan penulis dengan menggunakan tipografi yang membentuk paragraf. *Line breaks, paragraph pilcrow, indents, hanging indents or exdents, run-on with symbols,* dan *drop lines* menjadi konvensi tipografi yang digunakan untuk memperjelas teks.

1) *Line Breaks*

   Line breaks berfungsi untuk memecah serangkaian teks menjadi bagian-bagian yang lebih pendek sehingga mudah dibaca. Pemecahan ini mungkin diperlukan pembaca untuk menafsirkan pemikiran yang kompleks yang terkandung dalam paragraf.

2) *Paragraph Pilcrow*

   Pilcrow atau simbol paragraf yang mewakilkan pemikiran baru

3) *Indents*

   Indent muncul ketika *pilcrow* sudah tidak digunakan dan menggantikan *pilcrow* menjadi artikulasi dalam paragraf yang sering digunakan.

4) *Hanging Indents or Exdents*

   Hanging indents merupakan kebalikan dari penerapan *indent* konvensional, sehingga baris pertama dalam peragraf secara visual lebih dekat dengan *margins* dibandingkan dengan baris lainnya pada paragraf.

5) *Run-on with Symbols*

   Pada pendekatan ini, simbol digunakan untuk memulai paragraf baru. Pendekatan ini cocok diterapkan pada bab-bab pendek atau tulisan yang menggunakan titik desimal seperti laporan dan notulensi rapat.

6) *Drop Lines*

Pendekatan ini menjadi salah satu cara lain untuk memberikanjeda pada bacaan, dimana kata pertama paragraf baru berada tepat dibawah kata terakhir pada baris sebelumnya. Secara visual, tampilan teks akan seperti terputus, namun para pembaca akan merasakan perpindahan fokus mata yang mulus ketika membaca.

2.3.4.2 *Alignment of Text*

Penyelarasan teks pada paragraf memiliki 4 bentuk penyelarasan dasar, yaitu rentang kiri, rentang kanan, rentang tengah, dan rata. Penyelarasan ini dapat diterapkan pada isi buku dimana setiap penyelarasan ini memiliki kelebihan masing-masing dalam mendukung penyampaian informasi pada buku.

1) *Ranged Left*

Penggunaan rentang kiri pada teks membuat paragraf sejajar dengan *margin* kiri sehingga sisi di sebelah kanan terlihat lebih tidak rapih.

2) *Ranged Right*

Kebalikan dari *ranged left,* jenis penyelarasan ini membuat paragraf sejajar dengan *margin* kanan. Penggunaan *ranged left* cenderung membuat tidak nyaman pembaca karena setiap baris pada awal kalimat akan memiliki panjang yang berbeda di sebelah kiri.

3) *Centered*

Penyelarasan ini biasanya digunakan dalam penulisan judul karena berada tepat di tengaj-tengah halaman. Jenis ini jarang digunakan dalam paragraf *body text* karena setiap baris dimulai dengan panjang yang berbeda.

4) *Justified*

Penyelarasan ini mirip seperti *centered*, namun kedua sisinya sejajar dan memiliki panjang yang sama.

2.3.4.3 Jenis Tipografi

Landa (2014) mendefinisikan tipografi sebagai bentuk dasar suatu huruf yang menjadi tampilan dari sebuah teks. Menurut gaya dan sejarahnya, tipografi diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Humanis atau *old style*, merupakan jenis tipografi roman yang dikenalkan pada abad ke-15, digambarkan dengan pena bermata lebar, memiliki sudut dan serif kurung bergaya roman. Contohnya adalah Caslon, Garamond, dan Times New Roman.
2) Transisi atau *transition* merupakan tipografi jenis serif yang muncul pada abad ke-18, terjadinya perpindahan dari gaya lama ke gaya modern sehingga memiliki karakter dari keduanya. Contohnya adalah Baskerville dan Century.
3) *Modern* merupakan tipografi jenis serif yang memiliki bentuk geometris dan simetris dengan tebal dan tipis yang kontras. Contoh dari jenis ini ialah Didot dan Bodoni.
4) *Slab Serif* merupakan jenis tipografi dengan bentuk seperti lempengan dan dikenalkan pada abad ke-19. Contoh jenis ini ialah Bookman dan Clarendon.
5) *Sans serif* memiliki gaya huruf yang tidak memiliki serif atau berbentuk seperti topi pada tiap ujung huruf dan dikenalkan pada abad ke-19. Contoh jenis tipografi ini ialah Futura dan Helvetica.
6) *Blackletter* atau *Gothic* merupakan tipografi yang memiliki dasar bentuk dari manuskrip dengan *stroke* yang tebal dan terdapat beberapa lengkungan.
7) *Script* merupakan jenis tipografi menyerupai tulisan tangan yang miring dan bersambung dengan pena berbagai macam ujung, seperti pena bermata pahat, fleksibel, runcing, pensil, hingga kuas. Contohnya ialah Brush Script.

Perancangan Ulang Desain..., Ni Made Natya P., Universitas Multimedia Nusantara

8) *Display* merupakan tipografi berukuran besar yang sulit dibaca sebagai teks karena ukurannya yang lebih rumit dengan penambahan hiasan. Jenis tipografi ini cocok dalam penulisan tema atau judul utama.

2.3.5 *Imagery*

Konsep diperlukan dalam melakukan sebuah perancangan desain. Setelah konsep terbentuk, selanjutnya pertimbangkan konten yang akan dimasukkan, baik secara tulisan ataupun penggambaran. Landa (2014) membagikan step ini menjadi 2 bagian, yaitu *Media and Methods* (berupa ilustrasi, gambar dan mewarnai, fotografi, ilustrasi grafik, kolase, *photomontage, layering,* dan *type as an image)* serta *Mode of Visualization. Imagery* juga dapat berupa gabungan dari beberapa teknik dan media yang sudah disebutkan.

2.3.5.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang diciptakan menggunakan tangan secara manual sehingga memiliki keunikannya tersendiri. Dalam penggunaannya, ilustrasi dapat berfungsi untuk melengkapi teks cetak, teks digital, ataupun lisan sehingga pesan teks dapat didemonstrasikan secara lebih jelas. AIGA dalam Landa mencatat bahwa perbedaan dihadirkan oleh setiap ilustrator, baik secara perspektif, visi, dan ide sehingga menghasilkan seni yang orisinil.

2.3.5.2 Fotografi

Fotografi menjadi salah satu teknik atau cara pembuatan visual yang dilakukan dengan cara menangkap atau merekam gambar melalui kamera, serta menjadi salah satu bentuk yang paling populer yang digunakan dalam komunikasi visual. Coates dan Ellison (2014) juga menuliskan bahwa fotografi dapat mendukung pesan informasi yang ingin disampaikan secara lebih literal, baik digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan elemen grafis lainnya. Foto dengan gaya

visual yang sama membuat sebuah desain yang berkesinambungan, sehingga pembaca dapat dengan mudah mengenali konten dan juga menciptakan keselarasan rangkaian desain.

2.3.5.3 *Graphic Interpretation*

Interpretasi grafis merupakan penggambaran secara umum terkait unsur dari sebuah benda atau objek sehingga menghasilkan penggambaran serupa tanda, piktograf, atau simbol. Penggambaran ini bersifat lebih ekspresif dan deskriptif, biasanya digunakan dalam pembuatan desain logo atau piktograf.

2.3.5.4 Kolase

Kolase merupakan penggambaran visual secara penggambungan beberapa potongan kertas, foto, kain, bahan, atau apapun ke suatu permukaan dengan mengkomposisikannya secara manual. Teknik ini juga dapat dilakukan secara digital dengan bantuan beberapa perangkat lunak yang memadai dan perangkat keras seperti kamera digital, pena digital, dan *tablet* atau *scanner.*

2.3.5.4 *Motion Graphic*

Motion graphic merupakan visual yang dibentuk dengan penggabungan antaa visual, tipografi, dan audio menggunakan perangkat lunak yang memadai sehingga terbentuknya komunikasi visual berbasis waktu. Teknik ini termasuk dalam pembuatan animasi, iklan televisi, pembukaan judul film, dan promosi dalam media layar.

2.3.5.5 Diagram

Diagram berisikan informasi, statistik, data, struktur, atau proses dari cara kerja sesuatu yang disampaikan melalui representasi grafis sesuai fakta yang ada. Beberapa contoh penerapan diagram dalam menyampaikan informasi berupa grafik yang menunjukan

hubungan antar beberapa variable yang dikemas dalam sumbu, dan juga peta yang menjadi representasi penggambaran suatu wilayah.

2.4 Sesajen Bagi Umat Hindu Bali

Ajaran agama Hindu berkaitan dengan pelaksanaan *yadnya* yang merupakan persembahan suci yang diberikan secara tulus ikhlas. Persembahyangan kepada Tuhan merupakan salah satu penerapan dari *dewa yadnya*, dimana kita sebagai manusia mempersembahkan *canang* atau sajen kepada Tuhan sebagai ungkapan syukur. Putra dalam Puspa, dkk (2020) menyebutkan fungsi sajen juga menjadi penghubung secara simbolik antara manusia dengan Tuhan. Puspa, dkk (2020) menyebutkan persembahan *canang* tidak hanya memiliki nilai religius, namun memiliki nilai estetika dalam komponen penyusunnya yang membuat ketenangan, kenyamanan, dan meningkatkan nilai religiusitas terhadap yang membuat, yang melihat, dan yang mempersembahkan kepada Tuhan. Secara garis besar, komponen-komponen yang diperlukan dalam persembahyangan ialah air, api, bunga, buah, dan daun.

Gambar 2.16 Sesajen: Canang Ceper
Sumber: https://images.app.goo.gl/YRTmWokBAt2NWsHH8

Canang berasal dari penggabungan 2 suku kata dari Bahasa Kawi, yaitu “Ca” yang artinya indah, dan “Nang” yang artinya maksud dari tujuan, sehingga canang memiliki arti sarana yang bertujuan untuk memohon keindahan kepada Tuhan. Dalam membuat *canang* atau sesajen, diperlukan kemampuan *mejaitan* yang

membutuhkan keluwesan tangan dalam memotong janur, membuat lekukan pada janur, menyemat, yang dilanjutkan dengan tahap *metanding* atau melengkapi *canang* dengan komponen lainnya sehingga *canang* menjadi utuh dan siap dihaturkan dalam persembahyangan. Salah satu komponen terpenting dan selalu ada di setiap sesajen ialah sirih. Awalnya, *canang* memiliki arti "sirih" dalam bahasa Jawa Kuno, dimana sirih menjadi suguhan utama bagi tamu dan bernilai tinggi. Hingga saat ini, sirih menjadi salah satu komponen utama dalam pembuatan *canang*, dimana sirih dicampur dengan kapur dan pinang, kemudian disematkan kedalam janur. Komponen tersebut disebut *porosan*, menjadi unsur penting yang menentukan apakah persembahan tersebut baik dan benar.

Dalam persembahyangan, membutuhkan waktu dan tenaga yang dikerahkan untuk mempersiapkan prosesi persembahyangan, termasuk dalam membuat *canang*. Tak jarang kesibukan masyarkat membuat membeli *canang* menjadi jalan alternatif, terutama disaat persembahyangan di hari besar. Tentunya, dengan membeli canang pasti adanya resiko yang kita terima, seperti komponennya tidak lengkap atau terbalik, tidak mengetahui kesucian dalam metanding, dan proses pembuatannya. *Satyam* (kebenaran), *sivam* (kesucian), dan *sundaram* (keseimbangan) menjadi unsur yang diperhatikan dalam mempersembahkan *canang* ketika sembahyang, menjadikannya persembahan yang utuh.

2.4.1 Umat Hindu di Perantauan : Daerah Banten

Mayoritas masyarakat di Bali beragama Hindu, sehingga orang-orang yang merantau pastilah akan membawa budaya dan tradisi Bali dalam beribadah. Merantau merupakan serapan dari kata "rantau", yang artinya daerah di luar kampung halaman, baik masih di dalam negeri ataupun negeri asing dalam KBBI. Ada beberapa faktor orang-orang merantau, salah satunya ialah mencari penghidupan yang layak, seperti mayoritas transmigran Bali yang merantau ke daerah Banten. Dilansir dari laman *databoks.katadata.co.id*, tercatat sebanyak 8.470 jiwa (0.007%) pada tahun 2021.

Tradisi Bali masih diterapkan di tanah perantauan dalam melakukan persembahyangan, namun tradisi tersebut juga dilakukan beberapa adaptasi menyesuaikan lingkungan perantauan, salah satu contohnya ialah pada *mejaitan canang.* Ketut Budhiani, ketua srati yang bertanggung jawab pada sarana persembahyangan di Pura Parahyangan Agung Bhuwana Raksati menyatakan terdapat perbedaan antara *canang* di Bali dengan daerah perantauan, dimana *canang* yang digunakan di daerah perantauan sudah disederhanakan mengikuti inti dari acuan sastra, sehingga tidak mengurangi arti dan makna dari persembahan yang kita buat. Penyederhanaan ini dilakukan karena faktor bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan *canang* agak sulit ditemukan dibandingkan di Bali.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA