

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain grafis merupakan salah satu sarana komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pada khalayak umum serta menjadi bentuk representasi visual dari ide yang mengandalkan penciptaan, pemilihan, dan pengaturan elemen visual (Landa, 2014). Horne (dalam Landa, 2014) mengutarakan bahwa desain grafis merupakan bahasa yang menciptakan kepercayaan kepada benda, ide dan pesan; sedangkan Grefé (dalam Landa, 2014) mengatakan bahwa desain adalah perantara antara informasi dan pemahaman.

##### 2.1.1 Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat kuat serta provokatif. Warna yang kita lihat disekitar dan pada permukaan benda dihasilkan dari pantulan cahaya yang dikenal sebagai *reflected light* atau *reflected color*. Berbeda dengan warna digital, warna yang terpampang dalam *screen-based media* adalah *additive colors*. Warna-warna tersebut berasal dari campuran dan penambahan gelombang cahaya yang menciptakan berbagai warna (Landa, 2014 hlm. 23).

##### 1. Warna nomenklatur

Landa (2014) menyatakan bahwa terdapat tiga kategori warna.

- a. *Hue* adalah nama dari warna (merah, biru, kuning) dan dapat memberi kesan suhu dingin/panas dengan warna (Landa, 2014).
- b. *Value* mengacu pada tingkat luminositas (gelap-terang warna) dengan warna netral yaitu hitam putih (Landa, 2014, hlm. 26).
- c. *Saturation* adalah tingkat kecerahan warna. Pada intensitas tinggi, *hue* sangat tersaturasi (mencapai tingkat *chroma* tertinggi) dan tidak mengandung warna netral seperti hitam dan putih (Landa, 2014, hlm. 27).



Gambar 2.1 Hue, saturation, value  
 Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>

## 2. Warna primer

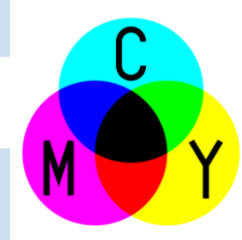
Secara umum, warna primer terdiri atas tiga warna yaitu merah, hijau dan biru. Warna-warna tersebut tidak bisa tercipta dari campuran warna apapun, namun warna lain dapat diciptakan dari warna primer (Landa, 2014, hlm. 24). Saat menggunakan *screen-based media*, warna yang dasar digunakan adalah RGB (*red-green-blue*). Warna ini disebut juga sebagai *additive primaries* karena apabila dicampur bersamaan dengan jumlah yang sama, merah-hijau-biru menciptakan cahaya putih (Landa, 2014 hlm. 23).



Gambar 2.2 Additive colors  
 Sumber: *Graphic Design Solutions, 5th Edition*

Berbeda dengan media cetak, warna dasar yang digunakan adalah CMYK (*cyan-magenta-yellow-black*) yang pencampurannya dapat menghasilkan foto, karya dan ilustrasi *full-color*. Warna yang digunakan dalam *printing* maupun pigmen warna cat disebut sebagai *subtractive*

*colors* dikarenakan suatu permukaan mengurangi semua gelombang cahaya kecuali warna yang dilihat oleh mata (Landa, 2014, hlm. 24).



Gambar 2.3 *Subtractive colors*

Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/19/SubtractiveColor.svg/440px-SubtractiveColor.svg.png>

### 2.1.2 Tipografi

Tipografi merupakan bentuk evolusi dari penulisan huruf yang juga berpartisipasi dalam sejarah komunikasi visual sejak ribuan tahun yang lalu (Carter, et al., 2015, hlm. 1). Tipografi berkembang dari tulisan tangan yang menciptakan serangkaian goresan dengan tangan. Dari itu, terbentuk elemen penting dalam menciptakan huruf alfabet yang disebut sebagai garis linear. Alfabet merupakan serangkaian elemen visual yang merepresentasikan *spoken sound* (hlm. 31). Tiap huruf alfabet berkembang menjadi huruf yang karakteristiknya berbeda dari satu sama lain (hlm. 32).

#### 2.1.2.1 Anatomi

Pada awalnya, garis bantu digambarkan pada tiap lettering agar lurus dan rapi. Sekarang, *letterform* digambarkan pada garis bantu imajiner untuk memberikan kesan kesatuan pada tipografi. Pada umumnya, semua karakter sejajar pada *baseline*. Goresan tinggi karakter sejajar pada *x-height*, dan bagian atas dari huruf kapital sejajar dengan *capline* (Carter, et al., 2015, hlm. 32). Komponen dalam pembentukan *letterform* adalah sebagai berikut (hlm. 32-33):

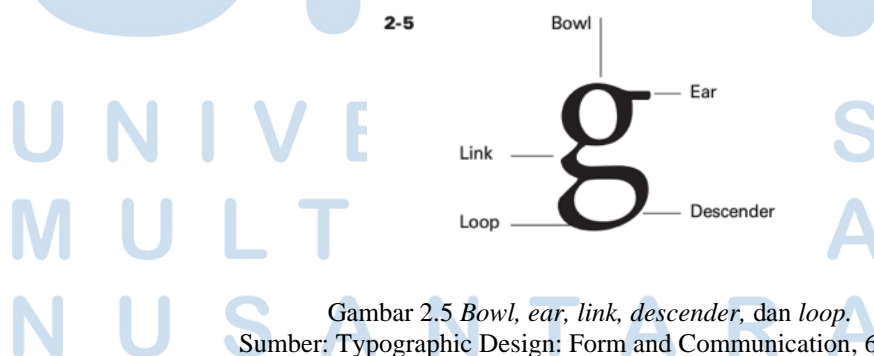
1. *Capline*: garis imajiner yang membentang di sepanjang bagian atas huruf kapital dan *ascender* huruf kecil.
2. *Meanline*: garis imajiner yang menetapkan tinggi dari badan huruf kecil.

3. *X-height*: jarak antara *baseline* (garis dasar) ke *meanline* (garis atas).
4. *Baseline*: garis imajiner yang menetapkan dasar dari tiap-tiap huruf.
5. *Beard line*: garis imajiner yang membentang sepanjang bagian bawah dari *descender*.



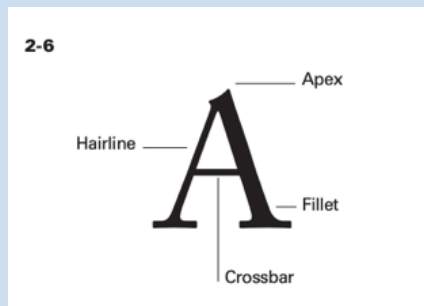
Gambar 2.4 Garis-garis imajiner tipografi  
 Sumber: <https://www.g2.com/articles/typography-terms>

6. *Bowl*: garis lengkung yang menutup bentuk huruf. *Bowl* pada umumnya terletak di bagian atas huruf, seperti 'g'.
7. *Ear*: garis kecil yang berasal dari sisi kanan atas *bowl* huruf kecil 'g'.
8. *Link*: garis yang menghubungkan *bowl* dan *loop* dari huruf kecil 'g'.
9. *Descender*: garis dari huruf kecil yang panjangnya melebihi *baseline*.
10. *Loop*: sama dengan *bowl*, namun tempatnya berada di bawah (sebagai *ascender* huruf kecil 'g').



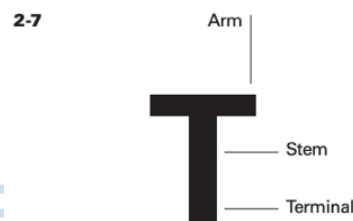
Gambar 2.5 *Bowl, ear, link, descender, dan loop*.  
 Sumber: *Typographic Design: Form and Communication*, 6th Ed.

11. *Apex*: pucuk segitiga dari huruf kapital 'A'.
12. *Hairline*: goresan tertipis dalam sebuah *typeface* yang memiliki berbagai jenis *weight*.
13. *Fillet*: ujung melengkung yang menghubungkan *serif* dan *stem* pada *bracketed serif* (jenis *serif* yang terhubung dengan garis utama *font*).
14. *Crossbar*: garis horizontal yang menghubungkan dua sisi huruf (seperti e, A dan H) atau membagi garis utama (seperti f dan t).



Gambar 2.6 *Apex, hairline, fillet, dan crossbar*  
 Sumber: *Typographic Design: Form and Communication, 6th Ed.*

15. *Arm*: garis horizontal yang tidak tersambung pada satu ataupun dua sisi huruf (seperti T dan E).
16. *Stem*: garis vertikal maupun horizontal pada *letterform*.
17. *Terminal*: akhir garis yang tidak terhubung atau yang memiliki *serif*.



Gambar 2.7 *Arm, stem, dan terminal*  
 Sumber: *Typographic Design: Form and Communication, 6th Ed.*

18. *Ascender*: garis memanjang dari huruf kecil yang melewati batas *meanline*

19. *Leg*: garis diagonal bawah pada huruf (seperti k)



Gambar 2.8 *Ascender* dan *leg*

Sumber: *Typographic Design: Form and Communication*, 6th Ed.

20. *Shoulder*: garis melengkung yang berasal dari *stem* (garis utama *letterform*).

21. *Stroke*: elemen linear dalam *letterform* yang tercipta dari gerakan pena atau kuas dalam menulis

22. *Tail*: garis diagonal atau *loop* pada akhir huruf (seperti R atau j).



Gambar 2.9 *Shoulder*, *stroke*, dan *tail*

Sumber: *Typographic Design: Form and Communication*, 6th Ed.

23. *Serif*: garis pendek yang memanjang dari dan pada sudut pada bagian atas dan bawah akhir dari garis utama *letterform*.

24. *Counter*: *negative space* yang tertutup sepenuhnya maupun parsial oleh *letterform*.

25. *Spur*: proyeksi *serif* yang digunakan untuk mempertegas pada akhir garis melengkung (seperti G)

2-10



Gambar 2.10 *Serifs, counter, dan spur*  
Sumber: *Typographic Design: Form and Communication*, 6th Ed.

26. *Spine*: garis lengkung utama pada huruf 'S'

2-11



Gambar 2.11 *Spine*  
Sumber: *Typographic Design: Form and Communication*, 6th Ed.

27. *Eye*: bagian yang tertutup pada huruf 'e'

2-12



Gambar 2.12 *Eye*  
Sumber: *Typographic Design: Form and Communication*, 6th Ed.

### 2.1.2.2 **Klasifikasi**

Menurut Landa (2014), sekarang banyak *font* yang tersedia dengan format yang beragam. Format *font* yang umumnya tersedia ada tiga jenis (hlm. 47), yaitu :

1. *Type 1*: format standar untuk *font* digital dan umumnya dapat dicetak dari kebanyakan jenis printer.
2. *TrueType*: format standar *font* digital yang sudah

terpasang di Windows dan MacOS

3. *OpenType: font* yang memiliki kompatibilitas lintas *platform* dan memiliki lebih banyak *set* karakter, akses dan fitur yang mendukung lebih dari satu bahasa.

Jumlah tipografi yang beragam pun ada beberapa klasifikasi yang ditentukan berdasarkan gaya dan sejarahnya. Walaupun begitu, Landa mengatakan bahwa hasil klasifikasi tidak bersifat paten (bervariasi) karena tiap sejarawan memiliki perbedaan pendapat (Landa, 2014, hlm. 47). Klasifikasinya adalah sebagai berikut:

1. *Blackletter*

Tipografi ini diciptakan berdasarkan bentuk huruf pada manuskrip abad ketiga belas hingga lima belas. Karakteristiknya meliputi berat *stroke* sangat tebal dan memiliki beberapa kurva dalam satu huruf. Pengaplikasian tipografi ini dapat dilihat dalam *Gutenberg Bible* yang menggunakan huruf Textura. Contoh tipografi jenis ini adalah Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.



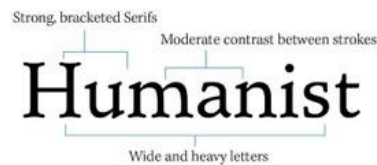
Gambar 2.13 Klasifikasi *Blackletter*  
Sumber: <https://typeandmusic.com/an-introduction-to-typographic-families/>

2. *Old Style/Humanist*

Tipografi zaman Roma yang muncul di abad kelima



belas. Karakternya dibuat menggunakan pena bermata lebar dan memiliki ciri ujung bersudut dan *serif* yang miring. Contoh tipografi jenis ini adalah Caslon, Garamond, dan Times New Roman.



Gambar 2.14 Klasifikasi *Humanist*  
Sumber: <https://typeandmusic.com/an-introduction-to-typographic-families/>

### 3. *Transitional*

Tipografi ini mewakili transisi dari gaya lama ke modern dan muncul di abad ke-18. Karakteristiknya meliputi *serif* yang lebih tajam dan kontras tebal-tipis lebih terlihat. Contoh tipografi jenis ini adalah Baskerville, Century, dan ITC Zapf Internasional.

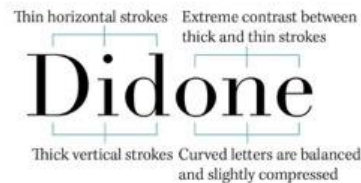


Gambar 2.15 Klasifikasi *Transitional*  
Sumber: <https://typeandmusic.com/an-introduction-to-typographic-families/>

### 4. *Modern*

Tipografi jenis *serif* yang berkembang di akhir abad kedelapan belas hingga awal abad kesembilan belas. Karakteristiknya meliputi bentuk yang lebih geometris,

kontras tebal-tipis lebih besar dan bentuknya paling simetris di antara tipografi roman lainnya. Contoh tipografi jenis ini adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum.



Gambar 2.16 Klasifikasi *Modern*  
Sumber: <https://typeandmusic.com/an-introduction-to-typographic-families/>

#### 5. *Slab serif*

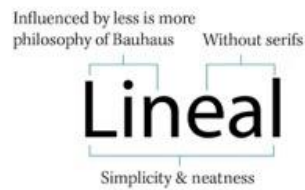
Tipografi jenis *serif* yang diperkenalkan sekitar awal abad kesembilan belas dan masuk dalam sub kategori Mesir dan Clarendon. Contoh tipografi jenis ini adalah Memphis, Bookman, dan Clarendon.



Gambar 2.17 Klasifikasi *Slab Serif*  
Sumber: <https://typeandmusic.com/an-introduction-to-typographic-families/>

#### 6. *Sans Serif*

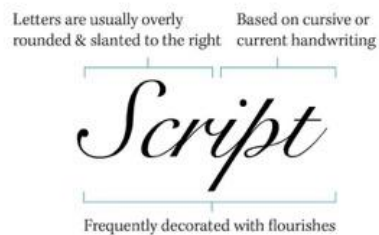
Tipografi ini tidak memiliki *serif* dan diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas. Karakteristiknya meliputi goresan yang tebal dan masuk dalam sub kategori Grotesque, Humanist dan Geometris. Contoh tipografi jenis ini adalah Futura, Helvetica, dan Univers.



Gambar 2.18 Klasifikasi *Sans Serif*  
 Sumber: <https://typeandmusic.com/an-introduction-to-typographic-families/>

## 7. *Script*

Tipografi ini menyerupai tulisan tangan dan dapat diciptakan dengan menggunakan pena, pensil atau kuas. Karakteristiknya meliputi bentuk huruf yang miring dan menyambung. Contoh *script* adalah Snell Roundhand Script, Brush Script, dan Shelley Allegro Script.



Gambar 2.19 Klasifikasi *Script*  
 Sumber: <https://typeandmusic.com/an-introduction-to-typographic-families/>

## 8. *Display*

Tipografi ini dirancang untuk digunakan sebagai judul dan tajuk utama yang berukuran lebih besar. Karakteristiknya meliputi banyak hiasan dan rumit. Contoh tipografi jenis ini adalah Gilroy, Playfair Display, dan Doppelganger.

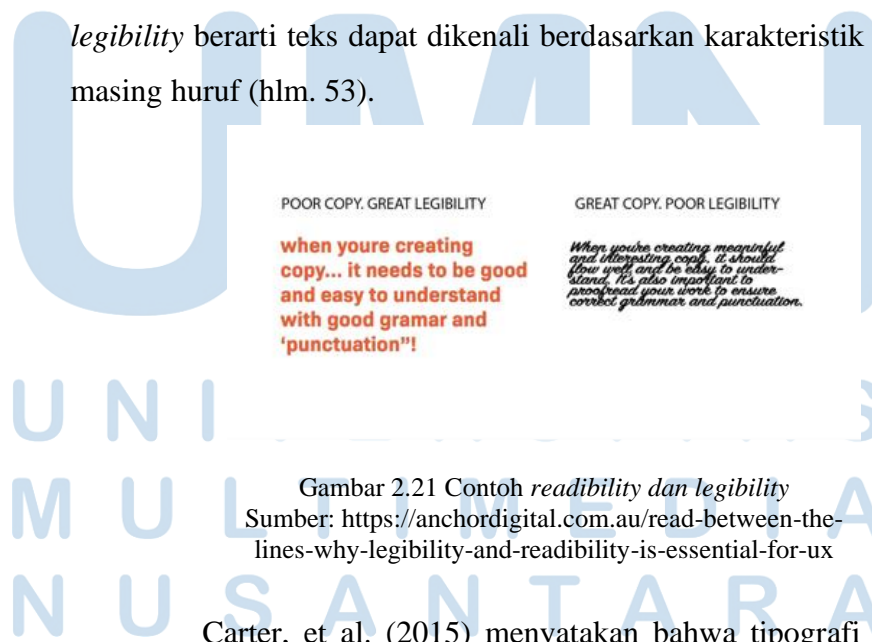


Gambar 2.20 Klasifikasi *Display*  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/322288917096285015/>

Selain klasifikasi jenis tipografi, terdapat *type family* yang memuat beberapa variasi dari satu tipografi. Umumnya berisi ketebalan *light*, *medium*, *bold*, dan *italic*. Menurut Landa, terdapat dua jenis *family*, yaitu *extended family* yang berisi lebih banyak gaya dan *modified serif* beserta klasifikasi yang lengkap dan serbaguna (Landa, 2014, hlm. 49).

### 2.1.2.3 *Readability dan Legibility*

Menurut Landa (2014), terdapat dua terdapat dua ketentuan untuk *typeface* yaitu *readability* dan *legibility*. Menentukan *readability* berarti teks dapat dibaca dengan mudah dan diatur menggunakan pengaturan ukuran, spasi, *margin*, warna, dan tipe kertas, sedangkan *legibility* berarti teks dapat dikenali berdasarkan karakteristik masing-masing huruf (hlm. 53).



Gambar 2.21 Contoh *readability dan legibility*  
 Sumber: <https://anchordigital.com.au/read-between-the-lines-why-legibility-and-readability-is-essential-for-ux>

Carter, et al. (2015) menyatakan bahwa tipografi yang

efektif bergantung pada faktor seperti konteks komunikasi dan penyesuaian *letterform* serta jarak yang berpengaruh dalam keterbacaan tipografi. Pengetahuan desainer mengenai legibilitas tipografi didasari sejarah tipografi dan kesadaran akan dunia yang terlihat; walaupun begitu, pengetahuan akan selalu berkembang dan menciptakan standar baru untuk keterbacaan dan tipografi fungsional (hlm. 50). Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam *readability* dan *legibility* tipografi adalah (hlm. 50-53):

1. Membedakan karakteristik huruf

Dengan berkembangnya huruf alpabet, mulai bermunculan variasi ukuran, proporsi, dan *weight* pada desain huruf. Walaupun begitu, struktur dasar suatu huruf harus tetap sama. Kontras yang cukup antar huruf harus ada agar suatu huruf dapat dengan mudah dikenali.

2. Bentuk natural kata

Hal ini dapat berarti bahwa saat berbicara tentang *readability*, seringkali terfokus pada huruf secara individu karena pengaruhnya dalam menciptakan kalimat. Namun pada saat membaca, yang dilihat tidak hanya huruf, melainkan kata dan kalimat. Terdapat dua faktor penting yang terlibat dalam proses membaca, yaitu bentuk huruf dan polanya. Huruf dapat diidentifikasi melalui bentuk khas, huruf yang dipersepsikan yang memudahkan pembaca untuk memahami konten.

3. Huruf kapital dan huruf kecil

Apabila keseluruhan teks diketik menggunakan huruf kapital, maka *legibility* mengurang karena akan terjadi penghambatan proses membaca. Hal ini disebabkan oleh bentuk huruf kapital yang umumnya terbentuk dengan

penjajaran horizontal lurus sehingga huruf hampir serupa. Pada teks yang menggunakan huruf kecil, kalimat yang disampaikan menjadi jelas dikarenakan bentuknya yang berbeda (hlm.53).

4. Jarak *interletter* dan *interword*

Jarak antar huruf dan kata harus proporsional sesuai dengan lebar huruf. Jarak spasial penting untuk menciptakan tidak hanya informasi yang dapat terbaca dengan baik namun juga komunikasi tipografi yang selaras (hlm. 53).

5. Ukuran, panjang garis dan jarak *interline*

Penting mengatur panjang garis untuk menciptakan kenyamanan dalam membaca sehingga audiens dapat membaca dengan runut dan konsentrasi terhadap informasi yang disampaikan (hlm. 54). Pengukuran jarak *interline* ditentukan dengan penyesuaian pada bentuk *typeface* dan secara *optical*. Apabila ukuran kolom meningkat, maka jarak *interline* juga meningkat untuk mempertahankan rasio yang sesuai (hlm. 55).

6. Berat (*weight*)

Berat *typeface* apabila digunakan dengan baik dapat memberikan kontras dan kejelasan antar elemen tipografi seperti judul, *headline*, dan *subheading*. Berat yang lebih ringan dapat memberikan penekanan pada satu informasi sehingga informasi tersebut lebih komprehensif untuk dibaca (hlm. 55).

7. Lebar (*width*)

*Legibility* terpengaruh apabila menggunakan *typeface*

yang memiliki kelebaran *condensed* dan *expanded*. *Condensed* lebih susah dibaca dan huruf yang ramping dapat mengubah bentuk sehingga mengubah pergerakan mata serta pola membaca. Baik untuk menggunakan kelebaran *typeface* yang disesuaikan dengan keperluan (hlm. 55).

#### 8. *Italic* dan *obliques*

*Italics* dapat menurunkan *readability* karena dapat memperlambat pembacaan. Hal ini terjadi terutama apabila menggunakan *typeface* dengan kemiringan *italic* yang ekstrim yang tidak diminati audiens. Apabila digunakan dengan sesuai, *italic* efektif dalam memberikan empasis (hlm. 55).

#### 9. *Legibility* dan warna

Menyeimbangkan warna sangat penting dalam menentukan *legibility*. Tiap *typeface* memiliki bentuk, proporsi dan karakteristik unik yang dapat dipertimbangkan apabila memilih warna (hlm. 57). Secara general, aturan *legibility* berkaitan dengan penggunaan warna dan jenis huruf dalam cetak. Namun, penggunaannya harus diperhitungkan dengan resolusi layar dan kecerahan serta tipografi statis atau bergerak (hlm. 56). Selain itu, *value* memiliki pengaruh yang tinggi dalam menentukan *legibility*. Kontras dari *value* dapat menjaga bentuk dan detail dari huruf sehingga dapat dikenali dengan mudah (hlm. 57).

#### 10. Susunan paragraf tipografi

Secara umum, penggunaan *alignment* rata kiri digunakan untuk efisiensi, kerapian serta kenyamanan untuk

pembaca. Pada 1920-an, para desainer mulai bereksperimen dengan penyusunan tipografi yang dapat meningkatkan *readability*. Kesimpulannya, teks rata kiri dapat memberikan *legibility* yang lebih baik karena dapat petunjuk visual dan pergerakan mata yang lebih nyaman. Penggunaan *alignment* yang tidak rata (*unjustified*) memastikan jarak antar kata lebih rata, memiliki ritme yang lebih baik tanpa jarak yang canggung (hlm. 58).

#### 11. Paragraf dan indentasi

Penting bagi desainer untuk bisa membedakan satu pemikiran dengan yang lain, memperjelas isi/konten dan meningkatkan pemahaman pembaca secara tipografis. Tiap paragraf pada umumnya berukuran satu hingga tiga *em* dan dipisahkan dengan jarak satu garis (hlm. 58).

#### 2.1.2.4 Pengukuran

Sistem pengukuran tipografi pada awalnya dikembangkan oleh Johann Gutenberg di tahun 1450 untuk *handset metal type* (Carter, et. Al., 2015, hlm. 42).

##### 1. Pengukuran *metal type 1*

Tidak terdapat standar pengukuran tipografi hingga 1737 saat Pierre Simon Fournier le Jeune menciptakan sistem pengukuran. Sistem tersebut kemudian diadopsi oleh sistem pengukuran kontemporer Amerika pada 1870-an menggunakan *point* dan *pica* sebagai poin pengukuran.

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 2.22 Penggaris satuan ukuran tipografi  
 Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Typographic\\_unit](https://en.wikipedia.org/wiki/Typographic_unit)

Sebelum sistem *point* dan *pica* berkembang, pengukuran diidentifikasi menggunakan nama seperti *brevier*, *long primer* dan *pica* yang kemudian menjadi ukuran 8 *point*, 10 *point* dan 12 *point*. *Metal type* tradisional pada umumnya memiliki serangkaian teks dan ukuran tampilan dari 5 *point* hingga 72 *point*. Pengukuran *metal type* juga mencakup jarak atas dan bawah huruf, sehingga terkadang membingungkan (hlm. 42).

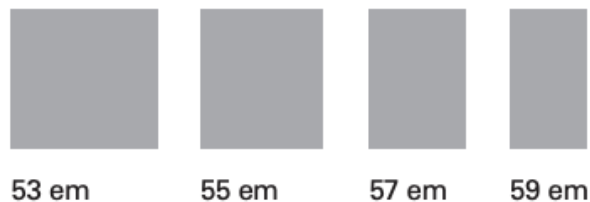
AMERICAN SYSTEM INTERCHANGEABLE TYPE BODIES		
1 American	14 English	40 D&J Pica
1 1/2 German	18 Columbian	
2 Roman		
2 1/2 Swiss	19 Great Primer	44 Casco
3 Ecclesiant		
3 1/2 Bate	20	
4 Escalator		
4 1/2 Diamond	22 D&J Small Pica	
5 Pearl		
5 1/2 Agate	24 Double Pica	
6 Nonpareil		60 Five Line Pica
7 Minion	Double English	
8 Brevier		
9	22 1/2 Columbian	
10		72 Six L. Pica
11 Small Pica	24 1/2 Gt. Primer	
12 Pica		

Gambar 2.23 Sistem pengukuran *metal type*  
 Sumber: *Typographic Design: Form and Communication*, 6th Ed. (2015)

## 2. Pengukuran spasial

Desainer dapat mengukur dan menentukan spasial interval (jarak fisik) antar elemen tipografi. Interval yang dimaksud adalah *letterspacing* (jarak/spasi antar huruf), penentuan jarak antar kata, dan jarak *interline/leading* (jarak antar dua garis yang pada awalnya garis logam diletakkan antar garis *metal type* untuk meningkatkan jarak antaranya) (hlm. 43). Pada pencetakan tradisional, pengaturan jarak *interletter* dan *interword* dilakukan dengan memasukkan blok metal yang dinamakan *quad*. Sebuah *quad* yang berukuran sesuai dengan *point* disebut dengan *em* dan berukuran satu setengah *quad* dinamakan *en*. Balok penjarak metal ini digunakan untuk penjarakan kata dan huruf, indentasi paragraf dan penyesuaian *align* tulisan (hlm. 43).

### Unvers



Gambar 2.24 Contoh gambaran *em*

Sumber: *Typographic Design: Form and Communication*, 6th Ed.

### 2.1.2.5 Fungsi

Carter, et al. (2015) menyatakan bahwa tipografi memiliki fungsi untuk mengkomunikasikan informasi pada audiens yang spesifik. Dengan beragamnya desain tipografi yang dapat digunakan, perlu untuk mempertimbangkan kesesuaian solusi yang bergantung pada tujuan awal. Perubahan baik pengurangan maupun penambahan dapat efektif dalam menyelesaikan suatu masalah tipografi tertentu. Pengurangan formal dapat memberikan kejelasan dan *legibility* yang

optimal, menyajikan data/informasi yang kompleks secara langsung. Susunan yang baik dapat membimbing mata audiens dari satu elemen ke elemen lainnya dan menjaga perhatian (hlm. 118).

### **2.1.3 Grid dan Layout**

*Layout* merupakan salah satu bentuk ekspresi visual dan komunikasi terkuat. Hal ini disebabkan oleh penyusunan dan peletakan *type*, foto, warna, dan elemen desain relevan lainnya dalam suatu komposisi (Poulin, 2018, hlm. 7). Sejak awal peradaban, manusia memiliki urgensi untuk merekam dan menata cerita agar bisa disaksikan dan dialami oleh yang lain. Beberapa contoh adalah tablet *cuneiform* dari Sumeria, hieroglif Mesir Kuno di dinding pemakaman kuno hingga ukiran Romawi kuno di bangunannya (hlm. 8).

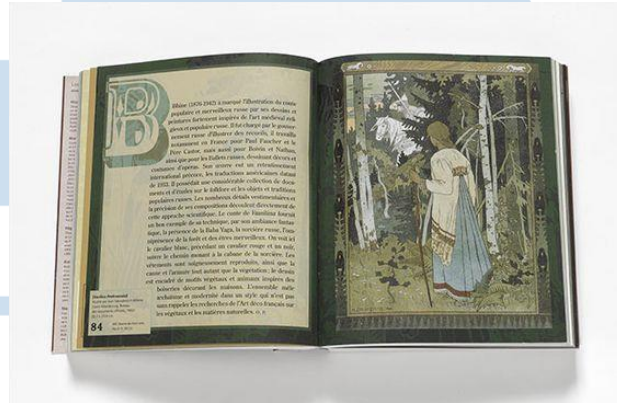
#### **2.1.3.1 Anatomi Grid**

Poulin (2018) menyatakan bahwa pada tiap sistem *grid*, dari yang sederhana hingga kompleks, memiliki tampilan, karakteristik, dan fitur yang berbeda dan unik (hlm. 45). Setiap sistem *grid* terdiri atas serangkaian elemen yang didasari *alignment* sebagai panduan untuk mengorganisir dan menampilkan elemen visual pada komposisi *layout* (hlm. 46). Elemen anatomi utama dari *grid* adalah *margin*, *columns*, *modules*, *spatial zones*, *flowlines*, *markers*, *gutters*, *alleys*, dan *fields*.

##### **1. Margin**

*Margin* merupakan pinggiran atau *negative space* yang terletak diantara ujung komposisi *layout* dan mendefinisikan area konten visual dan naratif. Proporsi dari *margin* menentukan keseluruhan keseimbangan pada komposisi sebuah *layout*. *Margin* yang memiliki proporsi lebar dapat menciptakan fokus pada pembaca, sedangkan penggunaan *margin* yang mendekati ujung halaman akan menciptakan ketegangan visual. Apabila menggunakan *margin* rata maka akan tercipta komposisi *layout* yang statis, sedangkan dengan menggunakan *margin* yang

tidak rata akan membuat komposisi *layout* menjadi lebih dinamis dan aktif. Fungsi *margin* adalah untuk memposisikan konten visual dan naratif secara efektif sehingga pembaca dapat terlibat dalam pesan dan konten yang disajikan (Poulin, 2018, hlm. 50).



Gambar 2.25 Penerapan *margin*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/46091596178689472/>

## 2. Column

Kolom merupakan *alignment* yang menciptakan pembagian secara vertikal pada area *margin* pada komposisi *layout*. Pada *grid*, umumnya terdapat beberapa kolom yang memiliki kelebaran yang sama atau berbeda, bergantung dengan konten informasinya. Penentuan ukuran kolom adalah dengan mempertimbangkan ukuran *type*, panjang kalimat, dan *leading*. Apabila kolom terlalu sempit dengan ukuran yang disediakan, maka pembaca akan merasa kelelahan untuk mencari ujung dari kalimat selanjutnya. Kolom teks dengan lebar yang optimal akan memberikan pengalaman yang lebih nyaman untuk pembaca (Poulin, 2018, hlm. 52).



Gambar 2.26 Penerapan *column*  
 Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>

### 3. Module

Modul merupakan jarak *unit* individu dalam sistem *grid* yang dipisahkan oleh *interval* (jarak fisik). Apabila modul diletakkan secara berulang, akan terbentuk kolom dan baris dengan ukuran yang bervariasi. Proporsi dari modul dapat berbentuk vertikal maupun horizontal dan dapat menyesuaikan dengan elemen grafis yang digunakan atau dengan lebar paragraf (Poulin, 2018, hlm. 54).



Gambar 2.27 Pengaplikasian *module*  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1096837684221168643/>

### 4. Spatial Zone

Zona spasial merupakan sekumpulan modul yang membentuk bidang-bidang terpisah untuk memuat

informasi, baik dalam bentuk teks (tulisan) atau gambar (Poulin, 2018, hlm. 54).



Gambar 2.28 Pengaplikasian *spatial zone*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/600175087866785286/>

## 5. *Flowline*

*Flowline* atau *hangline* merupakan garis horizontal yang menata konten naratif maupun visual pada area yang spesifik. *Flowline* tidak terlihat, dimana fungsinya adalah untuk membantu mengorganisir elemen visual dan *negative space* serta menavigasi *layout*. Fungsi *flowline* adalah sebagai struktur kedua yang dapat digunakan untuk mengembangkan *break* pada peletakan teks atau gambar (Poulin, 2018, hlm. 54).



Gambar 2.29 Penerapan *flowline*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/655344183305695232/>

## 6. Marker

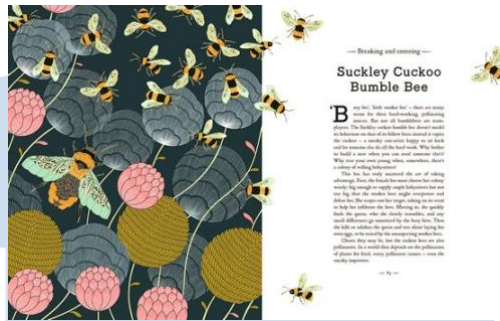
*Marker* merupakan indikator peletakan dalam sistem *grid* sebagai pendukung informasi dari halaman, seperti *header/footer*, nomor halaman, dan elemen desain lainnya yang memiliki sifat pengulangan (Poulin, 2018, hlm. 56).



Gambar 2.30 Penerapan *markers*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/383580093277018628/>

## 7. Gutter dan *alley*

*Gutter* pada dasarnya digunakan sebagai pemisahan fisik antara halaman atau elemen halaman yang juga berfungsi sebagai *key visual* dalam komposisi *layout*. *Gutter* dapat digunakan untuk memberikan fokus dan atensi pada konteks naratif dan visual di komposisi *layout*. *Gutter* utama atau *alley* merupakan pusat *margin* dari *grid* yang dimana dua halaman bertemu di punggung buku dan secara tradisional digunakan untuk memisahkan satu halaman dengan lainnya, yang dimana pemisahan tersebut dapat diminimalisir atau dihilangkan dengan menampilkan foto melewati *alley* (*gutter* utama) (Poulin, 2018, hlm. 56).



Gambar 2.31 Penerapan *gutter & alley*  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/117586240263786885/>

## 8. Field

Pengaturan *grid* halaman menjadi sekumpulan *fields* dan modul memberikan variasi komposisi *layout* yang aktif dan dinamis sekaligus menjadi struktur dasar dan elemen dari sistem *grid*.



Gambar 2.32 Penerapan *Field*  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/544513411209631826/>

### 2.1.3.2 Klasifikasi *Grid*

Menurut Landa (2014), *grid* mulai digunakan sejauh 3000 SM, dimana terdapat struktur kolom dalam bentuk *cuneiform* di Mesopotamia dan hieroglif di Mesir. Pada tahun 1950-an, para desainer dari Swiss bersamaan menginkorporasikan *grid* dalam struktur desain mereka, menjadikan *grid* makin populer (hlm. 174). Jenis *grid* menurut Landa (2014) meliputi:



## 1. Single Column Grid

Struktur *grid* yang dimiliki didefinisikan oleh satu kolom atau blok teks yang dikelilingi oleh margin serta ruang kosong di bagian tepi kanan, kiri, atas, dan bawah tiap halamannya. Tipe ini sering dijumpai dalam buku dan *mobile website* karena desainnya yang sederhana, ringkas, dan mudah dipahami (Landa, 2014, hlm. 175).



Gambar 2.33 Single column grid

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/95954463/swing-the-home-of-happy-feet-book-design>

## 2. Multicolumn Grid

Struktur yang dimiliki fleksibel, terdapat kolom yang dirancang khusus untuk teks dan visual yang berukuran besar. Jumlahnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan isi dan fungsinya (Landa, 2014, hlm. 179).



Gambar 2.34 Multicolumn grid

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/851039660839294818/>

### 3. Modular Grid

Strukturnya terdiri atas modul yang terbentuk dari persimpangan kolom dan *flowline*. Informasi dapat disesuaikan dengan zona tertentu (Landa, 2014, hlm. 181)



Gambar 2. 35 Modular grid

Sumber: <https://www.fontsinuse.com/uses/16944/w-magazine-1>

#### 2.1.3.3 Fungsi Grid

Menurut Landa (2014), *grid* mulai digunakan sejauh 3000 SM, dimana terdapat struktur kolom dalam bentuk *cuneiform* di Mesopotamia dan hieroglif di Mesir. Pada tahun 1950-an, para desainer dari Swiss bersamaan menginkorporasikan *grid* dalam struktur desain mereka, menjadikan *grid* makin populer (hlm. 174). Jenis *grid* menurut Landa (2014) meliputi: Poulin (2018) menyatakan bahwa penggunaan *layout* dan *grid* adalah untuk menyampaikan pesan lewat komposisi *layout* sedemikian rupa yang mempengaruhi reaksi pembaca. Perancangan *layout* dapat merefleksikan *visual treatment* yang meningkatkan arti naratif dan visual pada pembaca (hlm. 7).

#### 2.1.4 Ilustrasi

Male (2017) berpendapat bahwa ilustrasi adalah tentang mengkomunikasikan suatu konteks spesifik dengan pesan tertentu kepada audiens. Apa yang dihasilkan oleh ilustrator berasal dari kebutuhan objektif dan menjadikan ilustrasi sebagai elemen yang sangat berpengaruh dalam bahasa visual (hlm. 10).

#### 2.1.4.1 Sifat Pencitraan

Menurut Male (2017), sifat pencitraan atau *the nature of imagery* adalah bahasa visual yang memiliki kekhasan untuk mengidentifikasi ‘tanda’ atau ikonografi seseorang. Aliran yang memberikan pengaruh besar dalam sifat pencitraan meliputi surealisme, ekspresionisme abstrak, dan kubisme, dimana terdapat penerapan warna serta bentuk yang ekspresif dan disertai distorsi yang menciptakan ilusi (hlm. 56).

#### 2.1.4.2 Bahasa Visual

Setiap desain harus memiliki suatu cara untuk bisa menyampaikan pesannya, dan ini adalah tugas bahasa visual. Dua aspek penentu dalam menentukan bahasa visual adalah *stylisation* dan *visual intelligence* (Male, 2017, hlm. 50).

##### 1. *Stylisation*

Hampir seluruh ilustrator memiliki gaya tersendiri sebagai bentuk ciri khas. Gaya merupakan penentu jenis dari ilustrasi dan penempatan yang sesuai dengan gaya tersebut. Beberapa akan cenderung pada tren kontemporer atau lainnya (Male, 2017, hlm. 50).



Gambar 2.36 Contoh karya *stylisation*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/2111131070807715/>

## 2. *Visual Intelligence*

Kecerdasan visual dapat dilihat dari bagaimana sebuah ilustrasi dibuat. Ilustrasi yang dibuat secara baik akan menunjukkan kurangnya kecerdasan visual. Hal ini dapat dipengaruhi juga oleh gambar yang buruk, pilihan warna yang tidak tepat, komposisi, dan sebagainya. Walaupun begitu, terdapat ambiguitas tertentu ketika kecerdasan visual dikenali dan diasosiasikan dengan citra seseorang yang memiliki kematangan, pengalaman dan pemahaman kontekstual (Male, 2017, hlm. 52).

### 2.1.4.3 **Metafora Visual**

Secara umum, definisi dari metafora visual adalah deskripsi dari gambar imajinatif, namun tidak berlaku secara literal. Ketika diterapkan dalam disiplin ilustrasi, citra ini dideskripsikan sebagai konseptual karena menggunakan ide dan metode komunikasi, ilusi, simbolisme, dan ekspresionisme (Male, 2017, hlm. 54). Beberapa hal dalam metafora visual termasuk surealisme dan *conceptual imagery*..

#### 1. Surealisme

Male (2017) menyatakan bahwa aliran surealisme, ekspresionisme abstrak dan kubisme telah membantu seniman untuk menciptakan sifat pencitraan lingkungan yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh penggunaan warna dan bentuk ekspresif yang menghasilkan abstraksi. Selain itu, dalam penciptaannya disertai juga dengan distorsi komposisi menciptakan ilusi dan interpretasi seperti mimpi (hlm. 56).



Gambar 2.37 Contoh karya surealisme  
 Sumber: <https://www.itsnicethat.com/articles/george-douglas>

## 2. *Conceptual imagery*

Penggambaran konseptual pada umumnya dipandang sebagai bagian dari proses desain. Proses ini dilakukan oleh ilustrator yang mengawali dan mendefinisikan keseluruhan hasil jadi sebuah proyek (hlm. 57). Heller dalam Male (2017) menyatakan bahwa penggambaran konseptual memiliki dua fungsi, yaitu memberikan arti dan komentar serta memberikan publikasi pada kepribadian visualnya. Male (2017) menyatakan bahwa pada intinya, penggambaran konseptual tidak bergantung pada rupa aktual namun pada konsep definisi dan representasi yang senantiasa berkembang sesuai dengan perubahan perilaku masyarakat (hlm. 57).



Gambar 2.38 Contoh karya *conceptual imagery*  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/894034963506338860/>

#### 2.1.4.4 *Pictorial*

Male (2017) menyatakan bahwa ilustrasi masuk ke dalam kategori representasi literal karena sebelum terciptanya kamera, ini adalah satu-satunya bentuk penggambaran keadaan tanpa penekanan berlebihan terhadap mistisisme konseptual, alegori, maupun metafora.



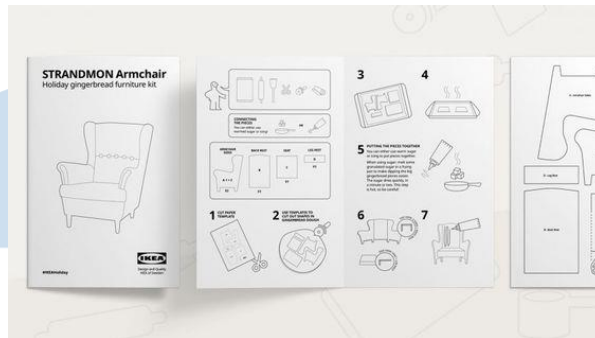
Gambar 2.39 Contoh karya *pictorial*  
Sumber: <https://nostos.jp/archives/225601>

#### 2.1.4.5 Peran Ilustrasi

Peran ilustrasi menurut Male (2017) adalah untuk mengkomunikasikan konteks melalui visual kepada audiens. Beberapa peran ilustrasi yaitu sebagai dokumentasi, referensi, dan instruksi, *commentary*, *story-telling*, *persuasion*, dan *identity*.

##### 1. Dokumentasi, referensi, dan instruksi

Sering terdapat miskonsepsi terhadap ilustrasi yang digunakan, dimana harus realistis dan teknis. Hal ini akan berkesan biasa dan kurang kreatif. Hal ini tidak relevan karena domain dari ilustrasi adalah untuk mendokumentasikan, menyediakan referensi, edukasi, penjelasan dan instruksi secara kontekstual (Male, 2017).



Gambar 2.40 Contoh karya dokumentasi, referensi dan instruksi  
 Sumber: <https://www.dezeen.com/2020/12/16/gingerbread-home-ikea-furniture-kit-design/>

## 2. Commentary

Male (2017) menyatakan bahwa *commentary* merupakan inti dari ilustrasi editorial yang memiliki fungsi untuk berhubungan dengan isi jurnalisme yang terdapat dalam surat kabar atau majalah.



Gambar 2.41 Contoh karya *commentary*  
 Sumber: <https://tommparker.co.uk/>

### 3. *Storytelling*

Setiap *narrative storytelling* memiliki representasi visual dari narasi cerita (Male, 2017). Hal ini merupakan hal yang lazim karena memiliki ikatan sejarah dan secara kontemporer.



Gambar 2.42 Contoh karya *storytelling*  
Sumber: <https://shopsweetlulu.com/products/tiny-perfect-things?variant=39327495782494>

### 4. *Identity*

Secara umum, konteks ini berkaitan dengan merek dan perusahaan. Male (2017) menyatakan bahwa dalam praktiknya, hal ini dapat diartikan sebagai kolaborasi desainer grafis dan ilustrator untuk menciptakan identitas merek, perusahaan, atau proyek komersial.



Gambar 2.43 Contoh karya *identity*  
Sumber: <https://bpando.org/2018/12/10/branding-hackney-forest-school/>

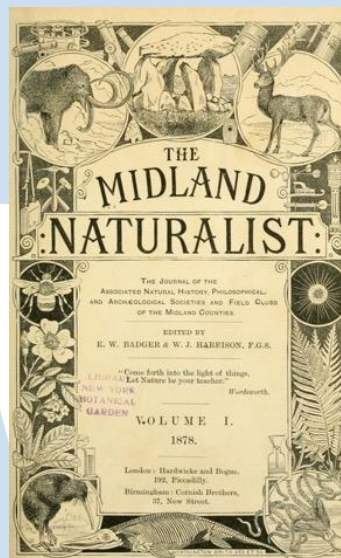


#### 2.1.4.6 Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), gambar ilustrasi memiliki bentuk yang beragam berdasarkan tampilannya (2014, hlm. 566). Adanya ilustrasi akan memudahkan pembaca untuk membayangkan situasi yang diceritakan sewaktu membaca media yang bermuatan ilustrasi ini (hlm. 568). Jenis ilustrasi menurut Soedarso terbagi menjadi tujuh jenis, yaitu naturalis, dekoratif, khayalan, kartun, karikatur, cerita bergambar, dan ilustrasi buku pelajaran (hlm. 566).

##### 1. Naturalis

Ilustrasi jenis ini adalah gambar yang merupakan refleksi dari kenyataan (realis) dengan bentuk dan warna yang identik tanpa pengurangan atau penambahan.



Gambar 2.44 Contoh ilustrasi naturalis

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/529384131213156850/>

##### 2. Dekoratif

Ilustrasi jenis ini merupakan kebalikan dari naturalis, dimana digambarkan dengan bentuk yang lebih-lebihkan atau disederhanakan. Fungsinya adalah untuk menghias media dan dibuat dengan gaya tertentu.



Gambar 2.45 Contoh ilustrasi dekoratif  
Sumber: <https://archive.org/details/lejaponillustr00chaluoft>

### 3. Khayalan

Ilustrasi jenis ini merupakan hasil gambar imajinatif dan sering ditemukan pada ilustrasi novel, cerita, dan komik.



Gambar 2.46 Contoh ilustrasi khayalan  
Sumber: <https://www.laughingsquid.com/lepidoptera-obscuramoth-moth-butterfly/>

### 4. Kartun

Ilustrasi jenis ini memiliki gambaran yang lucu dan biasanya terdapat ciri khas tertentu. Gambar jenis ini sering ditemukan pada buku anak, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 2.47 Contoh ilustrasi kartun  
Sumber: [https://marvel.fandom.com/wiki/Daredevil\\_Vol\\_1\\_130](https://marvel.fandom.com/wiki/Daredevil_Vol_1_130)

## 5. Karikatur

Ilustrasi jenis ini biasanya dibuat untuk menyampaikan sindiran atau kritikan dengan melakukan distorsi bentuk tubuh dan seringkali ditemukan di majalah atau koran.



Gambar 2.48 Contoh ilustrasi karikatur  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/273945589823911164/>

## 6. Buku Bergambar

Ilustrasi jenis ini digambarkan berdasarkan cerita dan memiliki berbagai cara penggambaran yang menarik. Gambar jenis ini dapat dijumpai di komik atau gambar

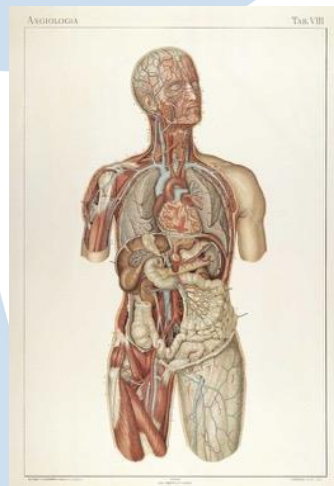
yang diberi teks.



Gambar 2.49 Contoh ilustrasi cerita bergambar  
Sumber: <https://www.vyaraboya.com/>

## 7. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi untuk menerangkan teks secara ilmiah atau gambar anatomi bagian tubuh. Penggambarannya beragam, bisa berupa foto, gambar, maupun bagan.



Gambar 2.50 Ilustrasi buku pelajaran  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1688918604557993/>

## 2.2 Media Informasi

Media secara umum merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dan dapat dikatakan sebagai media pendidikan apabila medium tersebut memuat suatu informasi dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021, hlm. 4). Informasi menurut Sutabri dalam Trimahardika dan Sutinah (2017) adalah suatu data yang

sudah diolah, diklasifikasikan, diinterpretasikan serta digunakan sebagai proses pengambilan keputusan (hlm. 250). Pada dasarnya, media informasi dapat diartikan sebagai banyak hal, salah satunya yaitu pendapat Frost dalam Ellison & Coates (2014) yang menyatakan bahwa media informasi merupakan pengorganisasian dan penampilan informasi, pesan, atau cerita pada hierarki yang tersusun. Dalam penyajiannya, konten dirancang dengan jelas, unik, dan menarik yang melibatkan kelima indra manusia melalui perangkat grafis (*font*, warna, citra, waktu, cahaya, tekstur, material, dsb) untuk memperingatkan, menjelaskan, menghibur, atau sebagai arahan (hlm. 10). Apabila dilakukan dengan baik, media informasi dapat mempengaruhi perilaku audiens (hlm. 22).

### **2.2.1 Fungsi Media Informasi**

Turow (2020) menyatakan bahwa industri media dapat membantu audiens untuk menghubungkan diri dengan bagian-bagian dunia yang berada diluar jangkauan melalui musik, politik, peperangan, dan sebagainya (hlm. 14). Secara umum, Turow (2020) membagi penggunaan media sebagai empat yaitu hiburan, pertemanan, pengawasan dan interpretasi (hlm. 14).

#### **2.2.1.1 Media sebagai hiburan**

Hiburan merupakan kebutuhan dasar tiap manusia yang dapat diraih melalui berbagai hal– menonton TV, menyelesaikan teka-teki koran, menonton berita atau sinetron, dan sebagainya. Turow (2020) menyatakan bahwa proses penggunaan konten media untuk diskusi interpersonal di keseharian disebut sebagai *social currency*. Cara lain untuk melibatkan media dalam percakapan adalah dengan merasakan konten media tersebut bersamaan– baik dengan menonton bersama atau berinteraksi secara virtual mengenai media yang sedang ditonton. Dengan itu, media dapat memberikan kesenangan atau hiburan sebagai kebutuhan dasar manusia (hlm. 14).

### **2.2.1.2 Media sebagai pertemanan**

Media memberikan rasa ‘persahabatan’ kepada individu yang sendiri dan kesepian, seperti pasien rumah sakit atau lansia yang tidak dapat keluar (Turow, 2020, hlm 14). Media dapat membuat individu yang kesusahan dan membutuhkan teman untuk mengembangkan interaksi parasosial, dimana individu dapat membangun hubungan psikologis dengan selebriti melalui media seolah-olah mengenal mereka dengan baik. Beberapa kasus individu yang mengalami interaksi parasosial menjadi penguntit selebriti yang diobsesikan (hlm. 15).

### **2.2.1.3 Media sebagai pengawasan**

Media yang digunakan sebagai pengawasan oleh audiens biasanya digunakan untuk mengetahui tentang hal-hal yang sedang terjadi di luar (Turow, 2020, hlm. 15). Hal-hal tersebut mencakup hal biasa, seperti mengecek jadwal film hingga berita perang di belahan dunia lain (hlm. 15).

### **2.2.1.4 Media sebagai interpretasi**

Media selain menyampaikan informasi juga memberikan interpretasi. Audiens banyak mencari interpretasi media massa mengenai berbagai kejadian yang terjadi di banyak belahan dunia. Turow (2020, hlm. 16) menyatakan bahwa beberapa peneliti menemukan bahwa tingkat kepercayaan individu terhadap interpretasi media bergantung pada sejauh mana individu tersebut setuju dengan nilai-nilai yang ditemukan dalam konten tersebut. Turow (2020) juga menambahkan bahwa mayoritas individu menghindari konten media yang tidak sesuai dengan kepercayaan, nilai, atau minat mereka. Selain itu, media tersebut akan dianggap *biased* (hlm. 16).

## **2.2.2 Jenis Media Informasi**

Ellison & Coates (2014) menyebutkan bahwa media informasi dibagi menjadi tiga kategori yaitu cetak, interaktif, dan *environmental*.

Ketiganya terkadang saling bertimpaan dan masing-masing kategori dapat menggunakan pendekatan yang berbeda di tiap penyajian data yang pada akhirnya dilakukan untuk menarik perhatian (hlm. 21).

### 2.2.2.1 Media Informasi Cetak

Informasi dalam bentuk cetak bergantung pada satu atau sekumpulan gambar untuk menyampaikan data yang kompleks. Dalam penyampaian, media informasi cetak tidak hanya menggunakan diagram ataupun bagan, melainkan juga menggunakan fotografi, ilustrasi, dan teks untuk mengkomunikasikan informasi (hlm. 21). Kompleksitas data menjadi pertimbangan karena jika ada terlalu banyak informasi yang disajikan dalam satu tempat, maka audiens akan kesulitan dalam memproses informasi. Maka dari itu, penting untuk menginkorporasikan warna atau simbol agar mempermudah audiens dalam menguraikan materi (hlm. 21).



Gambar 2.51 Media informasi cetak  
Sumber: <https://theheadsofstate.com/work/new-balance/>

### 2.2.2.2 Media Informasi Interaktif

Dalam media informasi interaktif, Ellison & Coates (2014) menyatakan bahwa audiens harus aktif dalam memutuskan pilihan yang ditampilkan— dalam artian audiens terlibat dalam informasi tersebut (hlm. 23). Pada perancangannya, desainer dapat menggunakan suara, lagu, dan gambar bergerak (video) sebagai bagian dari pengalaman yang membuat audiens untuk lebih aktif (hlm. 23). Media informasi

interaktif memberikan audiens kebebasan untuk melakukan eksplorasi konten dengan berbagai cara (hlm. 24). Dengan itu, desainer UX (*user experience*) memiliki tanggung jawab yang lebih besar dalam merancang desain agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih mudah dan jelas (Coates & Ellis, 2014, hlm. 24).



Gambar 2.52 Media informasi interaktif  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/290974825939829836/>

### 2.2.2.3 Media Informasi *Environmental*

Lynch dalam Ellison & Coates (2014) menggunakan istilah ‘*wayfinding*’ untuk mendeskripsikan sistem navigasi *environment* sekitar menggunakan isyarat visual (hlm. 25). Fungsi *wayfinding* adalah untuk menyampaikan informasi pada audiens mengenai arah kemana harus pergi dan apa yang dilakukan saat berada di suatu tempat. Desainer harus sadar akan limitasi yang kemungkinan dihadapi oleh audiens sehingga harus menganalisa area dan membuat pilihan informasi berdasarkan kebutuhan (Ellison & Coates, 2014, hlm. 25).



Gambar 2.53 Media informasi *environmental*  
Sumber: <https://www.juliettevandrhyne.com/idea-garden>



### 2.2.3 Fungsi Media Informasi

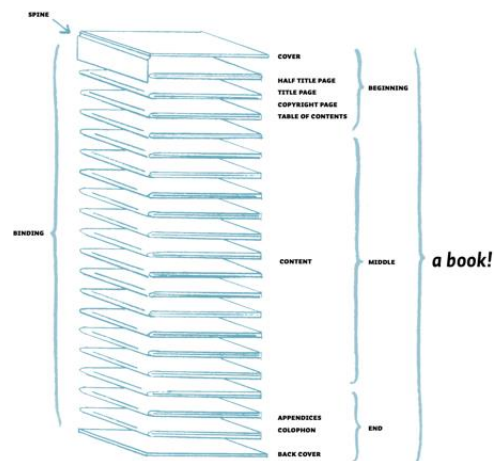
Ellison & Coates (2014) menyebutkan bahwa media informasi memiliki fungsi untuk memberikan panduan pada audiens yang tidak familiar terhadap suatu informasi maupun lingkungan. Panduan tersebut akan mengarahkan audiens mengenai apa yang harus maupun tidak untuk dilakukan (hlm. 20).

### 2.2.4 Buku

Buku merupakan bentuk tertua dari dokumentasi yang menyimpan pengetahuan dunia, ide, hingga kepercayaan. Buku memiliki sejarah yang panjang, dimana perancang buku pertama adalah penulis Mesir Kuno yang menulis dalam kolom dan menambahkan ilustrasi pada gulungan atau *scrolls* (Haslam, 2006, hlm. 6).

#### 2.2.4.1 Anatomi Buku

Lupton (2008) menyatakan bahwa hampir setiap buku ada bagian awal, tengah, dan akhir. Anatomi buku terdiri atas *front matter*, *main content*, dan *back matter* (hlm. 35).



Gambar 2.54 Anatomi buku  
Sumber: Indie Printing (2008)

#### 1. *Front matter*

Bagian ini terdiri atas:

a. *Half title page*

Bagian ini berisi judul lengkap dari buku ataupun hanya judul utama jika terdapat terjemahan yang panjang. Lupton (2008) menyebutkan bahwa *half title page* merupakan sebuah ‘kemewahan’ dan dapat dilewatkan, disesuaikan kebutuhan (hlm. 35).

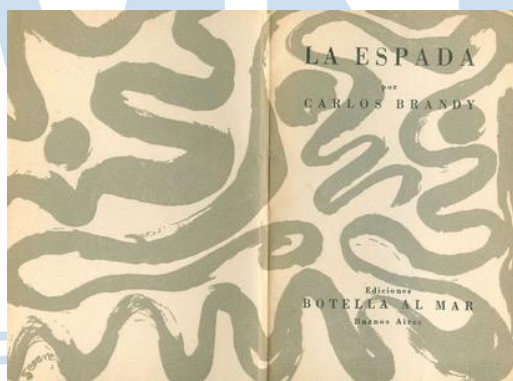


Gambar 2.55 Contoh *half title page*

Sumber: <https://www.jonkielty.com/ra-richard-rogers/>

b. *Title page*

Bagian ini berisi judul lengkap, penulis, penerbit dan kota buku diterbitkan (hlm. 35).



Gambar 2.56 Contoh *title page*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/67765169387231788/>

c. *Copyright page*

Bagian ini berisi penulis, hak cipta, tahun publikasi,

ISBN, data katalog, alamat penerbit, dan berbagai kredit (hlm. 35). Beberapa penerbit meletakkan informasi hak cipta pada bagian belakang buku, memberikan dua halaman penuh (*spread*) untuk daftar isi.



Gambar 2.57 Contoh *copyright page*  
Sumber: An Introduction to Information Design by Kathryn Coates and Andy Ellison (2014)

d. *Table of Content*

Bagian ini berisi konten buku (hlm. 35). Selain itu, daftar isi merupakan salah satu alat *marketing* yang penting karena apabila buku dijual secara *online*, daftar isi akan ditampilkan dan menjadi penentu apakah audiens akan membeli atau tidak (hlm. 34).



Gambar 2.58 Contoh *table of content*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/52002570692352552/>

e. *Main content*

Bagian ini berisikan isi buku yang terkadang

disisipkan ilustrasi utama. Nomor halaman (*folio*) mulai muncul pada tepian buku. Karena hampir setiap buku dimulai dari kanan, maka tiap sisi kiri adalah halaman genap dan sisi kanan adalah halaman ganjil (Lupton, 2008, hlm. 35)



Gambar 2.59 Contoh *main content*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/52002570692352552/>

## 2. *Back matter*

Bagian ini terdiri atas:

### a. *Appendix*

Bagian ini dapat berisi glosarium (daftar alfabetis istilah atau kata dalam buku yang berkaitan dengan subjek tertentu), *indeks*, *checklist*, biografi, resume, dan kronologi (hlm. 35)

APPENDIX 7: GOLF

Top 100 Playable Golf Courses in the United States

Order	Course	State	Date	Score
1	The Lodge at Victoria Canyon	AZ	2-27-2000	87
2	The Links at Spanish Bay	CA	7-9-2000	99
3	Pebble Beach	CA	7-9-2000	95
4	Spyglass Hill	CA	7-10-2000	92
5	Town North—Mountain	AZ	7-19-2000	96
6	Lapona—Mountain	CA	7-29-2000	96
7	Pelican Hill—North	CA	9-2-2000	96
8	Kaplan—Plantation	HI	9-12-2000	84
9	Princeton—Prince	HI	9-14-2000	91
10	Kaui Laganu—Kaui	HI	9-16-2000	87
11	Town North—Plantade	AZ	10-25-2000	91
12	The Boulders—South	AZ	10-25-2000	89
13	Grand Cypress—New Course	FL	12-9-2000	90
14	Pelican Hill—South	CA	1-21-2001	90
15	Four Seasons—Ariana	CA	2-19-2001	88
16	Emerald Dunes	SC	3-3-2001	86

245

Gambar 2.60 Contoh *appendix*  
Sumber: <https://books.forbes.com/blog/what-is-appendix-book/>

## b. *Colophon*

Bagian ini berisi informasi *typeface*, desain buku, dan teknik cetak atau penjiilidan (hlm. 35).



Gambar 2.61 Contoh *colophon*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/27857197/Leap-of-Faith-Magazine>

### 2.2.4.2 Jenis Buku

Lupton (2008) menyatakan bahwa terdapat dua jenis buku cetak, yaitu buku teks (*textbook*) dan buku bergambar (*picture book*) (hlm. 33).

#### 1. Buku teks (*textbook*)

Buku ini berisi teks sebagai komponen utama. Walaupun begitu, beberapa menginkorporasikan ilustrasi seperti *frontispiece* pada halaman awal buku, gambar kecil pada tiap bab/*chapter*, atau *diagram* sebagai acuan teks. Buku teks memiliki satu kolom yaitu *body*. *Margin* yang digunakan dapat sama rata di tiap halaman, namun dapat divariasikan. Beberapa desain buku memiliki *margin* yang lebih besar di bagian bawah untuk memberikan ruang bagi tangan pembaca. Dalam buku teks, sisi kanan dan kiri seringkali bercermin, sehingga teks utama dapat dicetak, tidak terlihat dari satu sisi halaman ke lainnya dan menciptakan *spread* (hlm. 34).



Gambar 2.62 Contoh buku teks (*textbook*)  
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/14615081/Materia-editorial-design-infodesign>

## 2. Buku bergambar (*Picture book*)

Dalam buku bergambar, desain yang digunakan harus berkesinambungan dengan bentuk serta ukuran aset foto maupun ilustrasi yang akan digunakan disertai penjelasannya. Contoh dari penggunaan buku bergambar adalah katalog pameran yang didominasi oleh aset foto.



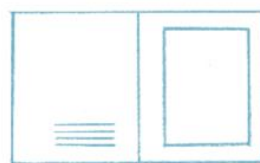
Gambar 2.63 Contoh buku bergambar (*picture book*)  
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/65905559/JAK-URZADZIC-SKRZATOWISKO-2018>

Dalam buku bergambar/ilustrasi, gambar terkadang melintasi perbatasan buku dari kiri ke kanan. Apabila ini terjadi, desainer harus memperhatikan posisi *spine* buku agar gambar dapat dilihat secara komprehensif (hlm. 34).



Gambar 2. 64 Contoh *spread* buku bergambar  
 Sumber: <https://www.letstalkpicturebooks.com/2018/09/lets-talk-illustrators-83-felicita-sala.html>

Dalam buku bergambar, terdapat dua jenis susunan umum, yaitu gambar dan penjelasan dalam satu halaman yang lebih efisien tempat (bidang), namun aset lebih kecil untuk memberikan ruang teks. Selain itu, susunan umum lainnya adalah gambar (satu sisi) dan penjelasan (sisi sebaliknya) dalam satu *spread*– memberikan pemisahan yang rapi antara konten dan aset visual (hlm. 33).

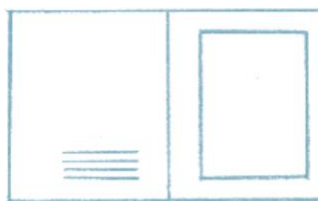


Left page for caption; right page for image.  
 Clean separation of content and image.



Captions and pictures on the same page. This is a more cost-efficient use of space, but it also means that your pictures will most likely be smaller, to make room for captions.

**BASIC PICTURE BOOKS**



Left page for caption; right page for image.  
 Clean separation of content and image.

Gambar 2. 65 Contoh *layout* buku bergambar  
 Sumber: Indie Publishing (2008)

## 2.3 Tari Lengger Lanang Banyumas

Rianto (2024) menyatakan bahwa Lengger Lanang merupakan tari yang berasal dari Banyumas. Tarian ini merupakan salah satu dari berbagai macam jenis tari *cross gender* yang ada di Indonesia. *Cross gender* secara definisi adalah penari yang berpenampilan dan menampilkan tarian sebagai lawan jenis— laki-laki menjadi perempuan, dan perempuan menjadi laki-laki (Thowok, 2024).

### 2.3.1 Asal Muasal

Tari Lengger Lanang diciptakan oleh masyarakat agraris Banyumas sebagai ritual rasa syukur akan hasil alam sebagai sumber kehidupan mereka (Hartanto, 2019). Istilah ‘Lengger’ berasal dari ‘*leng*’ dan ‘*jengger*’ yang berarti dikira wanita ternyata laki-laki (*dikiro leng jebule jengger*). Bukti eksistensi tarian ini tertulis dalam Serat Centhini jilid V pupuh 321-356 karya Adipati Anom (1814-1823) yang menceritakan tentang pengalaman Mas Cebolang yang mendapati Kanjeng Adipati jatuh hati kepada Nurwitri, seorang *ledhek* yang dibawa oleh Mas Cebolang. Cuplikan serat tersebut berisi sebagai berikut:

“Pupuh Sinom:

57. *Ki Dipati ris ngendika,  
Endi sabatmu kang dadi,  
Tandhak kang jebles wanodya,  
Mas Cebolang matur inggih,  
Punika kang prayogi  
Pun Nurwitri namanipun  
Pinundhut binusanan  
Carestri ronggeng linuwih*

*Pinaringken kinen tumili lekasa”*

“Pupuh Dhandanggula

14. *Ki Dipati angendika aris  
Esmu ngguyu marang Mas Cebolang  
Panjakmu Nurwitri kuwe  
Lah tilaren karuhun*



*Dimen kari nang njero becik*  
*Suka tyas sun tuminal*  
*Lir wong wadon lugu*  
*Nora mantra-mantra lanang*  
*Lan manginge manira akrya ringgit*  
*Nurwitri kang muruka*  
*22. Wuru Kaworan alimpang brangti*  
*Mring Nurwutri kang binrangti anyar*  
*Katemben blero karsane*  
*Nulya binekta kondur*  
*Maring dalem gedhong kang wingking*  
*Ki Dipati ngendika*  
*Nurwitri dimaju*  
*Sun sare singeben ingwang*  
*Sembari rengeng-rengenga Lompong Keli*  
*Montro Petung Wulungan”*

Selain itu, Thomas Stamford Raffles dalam bukunya ‘The History of Java’ (1817) mencatat bahwa terdapat perempuan *ronggeng* yang tampil dalam pertunjukan kesenian dari kota sampai ke pelosok desa. Pada saat itu, belum terdapat istilah Lengger sebagai nama pertunjukan tersebut sehingga istilah populer pada saat itu adalah ‘*ledhek*’ dan ‘*tandhak*’ (populer di daerah Jawa) serta ‘*ronggeng*’ (populer di daerah Sunda).

### **2.3.2 Prosesi**

Terdapat perbedaan antara penari Lenggèr dengan Lenggèr, yang dimana penari Lenggèr merupakan individu yang masih baru belajar gerakan dan tarian; sedangkan Lenggèr adalah individu yang telah menjadi perwujudan dari tarian ini secara keseluruhan (Rianto, 2024). Proses menjadi seorang Lenggèr sangat panjang, dimulai dari melakukan ritual puasa *Weton* (hari kelahiran), puasa Senin-Kamis, puasa Putih (konsumsi makanan berwarna putih), puasa Patigeni (konsumsi makanan yang tidak diolah/terkena panas), puasa 40 hari, mandi *kembang* di temburan sungai

(pertemuan antara dua sungai di tengah malam), mandi 7 sumur, *Mbarang* (menari dalam satu grup kecil, keliling desa sampai kota selama satu bulan), dan akhirnya *Pentas Midang* ('wisuda' Lengger) yang ditampilkan di perempatan jalan (Rianto, 2024). Sepanjang proses ritualnya, penari Lengger dapat mencari atau didatangi *indhang* (roh leluhur) yang akan melengkapi transformasi mereka untuk menjadi Lengger sepenuhnya (Rianto, 2024). Disebutkan oleh Rianto (2024) bahwa Lengger tidak dapat memilih *indhangnya*, sehingga mereka akan menerima *indhang* tersebut.

### 2.3.3 Kostum & Alat Musik

Rianto (2024) menyatakan bahwa di awal penciptaannya, Lengger Banyumas tidak memiliki kostum khusus untuk para penari, begitu juga dengan alat musiknya. Pada saat itu, para penari hanya menggunakan baju keseharian yang dipadankan dengan selendang dan diiringi oleh alat pertanian seperti *kotekan* (lesung kayu). Seiring dengan berjalannya waktu, alat musik yang digunakan berubah dan berkembang menggunakan *Calung Banyumasan* yang diiringi dengan *gamelan*. Kostum pun mengalami perkembangan, dimana saat ini kostum Lengger terdiri atas *lancing & iket*, *sampur* (selendang) yang berwarna hijau dan merah, kemben, *sewek*/kain batik motif Banyumas, *paes*, perhiasan *mentul*, segitiga *gunungan*, anting, dan kalung.



Gambar 2.66 Contoh kostum Lengger Lanang

Sumber: <https://banyumas.suaramerdeka.com/hiburan/pr-09578572/usung-memoar-lengger-lanang-rumah-lengger-bakal-hadir-di-penutupan-artjog-2021>

#### 2.3.4 Gerakan

Tidak seperti seni tari pada umumnya, Lengger Lanang tidak memiliki gerakan *pakem* (tetap). Hal ini disampaikan oleh Rianto (2024) dengan alasan bahwa gerakan Lengger bergantung pada *indhang*, sehingga setiap gerakan yang ditarikan oleh masing-masing orang akan berbeda. Walaupun begitu, terdapat empat gerakan penyambung Lengger yang terdiri atas *keweran*, *entrakan*, *sindet* dan *geolan* (Rianto, 2024).

*Keweran* merupakan gerakan penyambung dimana gerakan tersebut menyerupai tubuh ikan yang meliuk-liuk saat berenang di dalam air, sehingga menjadi gerakan penghubung dari satu gerakan ke gerakan lainnya. Pada gerakan ini, tangan Lengger membentuk gerakan *ngerayung* atau *boyo mangap* (buaya membuka mulut) yang berbentuk 'C'. Gerakan ini sesuai dengan masyarakat Banyumas yang agraris, dimana dulunya masyarakat bisa bercocok-tanam atau mencari penghasilan dari sungai. *Sindet* merupakan gerakan penghubung dan pengikat (menali) yang menggabungkan gerak satu dengan lainnya. Di Jawa, terdapat *sindet putri*, namun perbedaannya dengan *sindet* Lengger Banyumas adalah gerakan tangan *mudra* terletak di samping pinggang (*cethik*) sebelah kanan (Rianto, 2024).

*Entrakan* merupakan gerakan penyambung yang pergerakannya naik-turun, menggambarkan hubungan vertikal antara bumi-langit (manusia dan Tuhan). Gerakan ini wajib ada dalam setiap ritual atas representasinya dalam kehidupan manusia. *Geolan* memiliki berbagai definisi: erotis atau bentuk rasa syukur. Seiring dengan berkembangnya waktu dan pendalaman arti, *geolan* memiliki arti sebagai siklus putaran rotasi bumi, matahari, ataupun bulan. Perputaran ini juga dapat berarti perputaran waktu dalam tubuh, dimana tubuh menjadi jagad atau dunia yang kecil. Walaupun terkesan erotis, gerakan ini menjadi cara bagi para Lengger untuk *nyawiji* (bersatu) dengan Sang Pencipta (waktu, ruang, maupun ruang dan waktu) (Rianto, 2024).

#### 2.3.5 Nilai Filosofis

Lengger pada artinya merupakan *leng* (lubang atau *bolongan*) dan *ngger* (tubuh laki-laki) yang mengalami peleburan. Menurut Rianto (2024),

*leng* memiliki arti sebagai sembilan lubang kesempurnaan dalam tubuh manusia. Lubang-lubang tersebut terdiri atas mata, hidung, telinga, mulut, anus, dan kelamin yang harus bisa dikontrol. Hal ini berkaitan dengan bagaimana Lengger adalah sebuah penyatuan dan perdamaian tubuh yang tidak berkode (berlabel) dimana terjadi penyatuan tubuh maskulin dan feminin sebagai bentuk syukur dan upacara ritual kesuburan, baik kesuburan sendiri maupun orang lain.

Kesembilan lubang tersebut memiliki fungsinya tersendiri. Mata yang dapat digunakan untuk mengetahui segalanya, membedakan yang baik dari buruk. Hidung dapat mencium wewangian bunga, sesaji, bau alam, tumbuhan, hingga bau tubuh. Telinga untuk mendengar nyanyi-nyanyian, *gending-gending* Banyumasan dengan syair yang penuh akan filosofi yang patut untuk didengar dan diresapi. Mulut digunakan untuk mengatakan *pitutur-pitutur* atau petuah-petuah yang baik sebagai perumpamaan kehidupan. Anus untuk membuang sari-sari yang sudah tidak terpakai, juga sebagai penyeimbang juga antara bagian atas-tengah-bawah tubuh. Kelamin menjadi tingkatan reproduksi tanpa batasan-batasan gender sebagai penyempurnaan tubuh.

### **2.3.6 Upaya**

Pada saat ini, sedang ada upaya yang dilakukan oleh Rianto dengan University of Melbourne dalam mengabadikan lebih dari 200 gerakan Lengger menggunakan *motion capture* dalam upaya konservasi Tari Lengger Lanang. Selain itu, Rianto (2024) menyampaikan juga bahwa upaya lain yang telah dilakukan adalah membangun Rumah Lengger sebagai sarana edukasi dan salah satu kegiatan yang dilakukan adalah membangun perpustakaan dengan mengumpulkan data, dokumentasi, barang-barang peninggalan Lengger baik secara audio maupun visual.



Gambar 2.67 Dokumentasi *Lengger Lanang* menggunakan *motion capture*  
Sumber: <https://finearts-music.unimelb.edu.au/about-us/news/lengger-lanang-immortalising-a-vanishing-indonesian-dance-with-the-help-of-motion-capture-technology>

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA