

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Robin Landa (Landa, 2010) pada bukunya *Graphic Design Solutions* edisi ke-4 menyatakan dalam teorinya mengenai komunikasi visual yang disampaikan sebagai desain grafis. Landa menyebutkan bahwa komunikasi visual merupakan peran kunci yang berperan dalam hampir semua media, baik media cetak, film, dan layar. Desain grafis sendiri memiliki pengertian sebagai cara komunikasi visual yang dipakai untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada audiens dalam bentuk representasi visual dari penciptaan sebuah ide yang mengandalkan invensi (penciptaan), penentuan, dan pengelolaan elemen visual. Profesor Alan Robbins pun menyatakan bahwa desain grafis merupakan salah satu metode dimana daya cipta menguasai realitas visual.

2.1.1 Warna

Warna merupakan ilmu yang mendapat banyak perhatian karena menjadi elemen desain yang sangat berpengaruh. Warna merupakan pantulan dari energi cahaya karena kita hanya bisa melihat warna jikalau terdapat cahaya. Warna yang dipantulkan atau cahaya yang dipantulkan merupakan warna yang kita lihat pada permukaan benda yang dirasakan dan dikenal di lingkungan sekitar. Pada waktu terang mengenai sebuah benda, terdapat sebagian cahaya yang diserap dan sebagian sisanya akan tercermin atau terpantulkan menjadi apa yang dilihat sebagai warna.

a. Nomenklatur Warna

Warna dapat dibahas secara lebih spesifik dengan membagi elemen warna menjadi tiga kategori, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation* (saturasi). *Hue* adalah nama warna, yaitu, merah atau hijau serta biru atau jingga. *Value* mengacu pada tingkat luminositas atau lebih umum dikenal dengan terang atau gelapnya suatu warna, misalnya, biru

muda atau merah tua. Pada *value* pun terbagi lagi menjadi 3 aspek yang berbeda, yaitu *shade* (pencampuran warna dengan warna hitam sehingga menjadi lebih gelap), *tone* (perpaduan campuran warna hitam dan putih dan menghasilkan warna akromatik atau netral), dan *tint* (pencampuran warna dengan warna putih sehingga menjadi lebih terang). *Saturation* (saturasi) adalah terang atau kusamnya warna karena dipengaruhi oleh tingkat saturasi warna tersebut, misalnya merah cerah atau merah kusam, biru cerah atau biru kusam, dan lain sebagainya. *Chroma* dan *intensity* (intensitas) merupakan sinonim untuk istilah *saturation* (saturasi). *Hue* juga dapat diartikan sebagai warna hangat (*warm tone*) atau dingin (*cool tone*) yang berkaitan dengan *temperature* (suhu) warna. Sebenarnya, temperatur warna tidak bisa dirasakan; melainkan dirasakan dalam pikiran seperti melalui asosiasi dan memori. Warna hangat biasanya dikatakan sebagai merah, jeruk, dan kuning, dan warna dinginnya adalah biru, hijau, dan violet. Saturasi warna dapat dipilih dan disesuaikan dalam suatu komposisi. Warna yang memiliki tingkat saturasi lebih tinggi akan menarik perhatian saat ditempatkan di samping warna yang lebih kusam. Dalam sebuah komposisi, warna dengan tingkat saturasi yang lebih tinggi memiliki keunggulan karena akan terlihat lebih dulu dan lebih menarik perhatian saat dikelilingi oleh warna dengan tingkat saturasi yang lebih rendah.



Gambar 2.1 Nomenklatur Warna

Sumber: www.virtualartacademy.com

b. Warna Primer

Untuk dapat lebih mendefinisikan mengenai warna, ada baiknya untuk memahami peran warna dasar terlebih dahulu yang disebut sebagai warna primer. Saat bekerja dengan cahaya di media berbasis layar atau digital, tiga warna primer sebagai warna dasar terdiri atas merah, hijau, dan biru (RGB). Warna primer ini juga disebut aditif primer karena bila ditambahkan secara bersamaan dalam jumlah yang sama, warna merah, hijau, dan biru menghasilkan cahaya putih.



Gambar 2.2 Komposisi Warna RGB

Sumber: Landa (2010)

Menggunakan model RGB:

Merah + hijau = kuning

Merah + biru = ungu

Hijau + biru = cyan

Sistem warna subtraktif adalah sistem dimana sebuah permukaan mengurangi semua gelombang cahaya kecuali yang mengandung warna yang dilihat oleh pengamat. Lebih jelasnya, substraktif ini dapat dipandang sebagai pantulan dari suatu permukaan, seperti tinta pada kertas. Berbeda dengan warna primer aditif RGB, dalam cat atau pigmen seperti cat air, minyak, atau pensil warna, warna primer subtraktifnya adalah merah, kuning, dan biru. Warna-warna tersebut dikatakan sebagai warna primer karena tidak dapat dicampur dari warna lain, namun warna lain dapat dihasilkan dari campuran kombinasi warna primer subtraktif tersebut, yaitu menghasilkan oranye, hijau, dan ungu yang disebut juga sebagai warna sekunder.



Gambar 2.3 Komposisi Warna Primer Subtraktif

Sumber: Landa (2010)

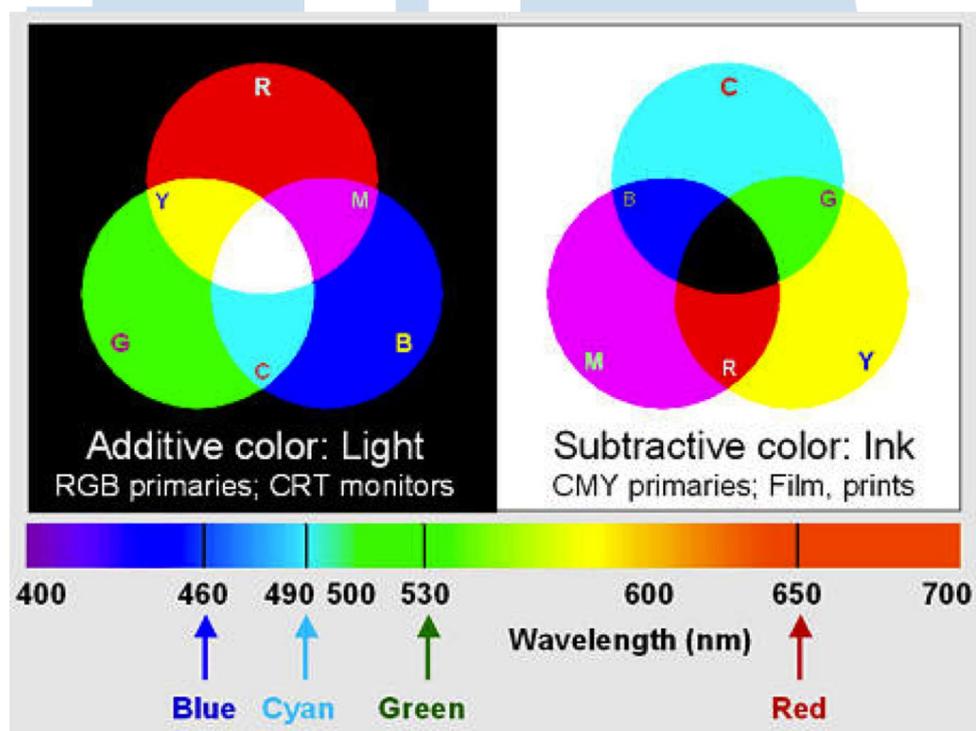
Menggunakan model warna primer subtraktif:

Merah + kuning = oranye

Kuning + biru = hijau

Merah + biru = ungu

Dalam industri atau bidang percetakan *offset*, warna primer subtraktif adalah cyan (C), magenta (M), dan kuning (Y), plus hitam (K), atau CMYK. Warna hitam dapat ditambahkan untuk meningkatkan kontras. Proses empat warna merupakan sebutan pada saat memakai keempat warna proses tersebut, yaitu cyan, magenta, kuning, dan hitam dalam mencetak dokumen yang digunakan untuk mereproduksi foto, karya seni, dan ilustrasi penuh warna.



Gambar 2.4 Warna Aditif dan Warna Subtraktif

Sumber: http://www.normankoren.com/light_color.html

2.1.2 Tipografi

Tipografi merupakan ciptaan bentuk huruf dan sistemisasinya dalam ruang dua dimensi pada media cetak dan yang berbasis layar, serta dalam ruang dan waktu pada media yang bergerak dan interaktif. Tipografi digunakan sebagai tampilan (*display*) atau sebagai teks. Tipografi yang ditampilkan sebagai fungsi tipografi untuk komponen yang dominan biasanya berukuran besar dan tebal. Tipografi tersebut pun biasanya berfungsi untuk

judul dan subjudul, judul dan *subheadline*, *heading* dan *subheading*. Bagian utama dari konten tertulis adalah jenis teks, pada umumnya terdapat dalam bentuk paragraf, kolom, atau keterangan.

a. Nomenklatur dan Anatomi

Kini, hampir seluruh tipografi diciptakan secara digital atau buatan tangan, tetapi sebagian besar terminologi tipografi bersumber pada proses pembuatannya yang masih berdasarkan pada potongan logam tiga dimensi yang diberi tinta dan dicetak (Landa (2011, hal. 45). Dalam hal ini, terdapat beberapa istilah pada nomenklatur dan anatomi tipografi sebagai berikut:

- 1) *Letterform* atau bentuk huruf merupakan gaya dan bentuk tertentu dari setiap huruf abjad. Setiap huruf memiliki karakteristik unik yang perlu untuk dipertahankan agar kemudahan dalam keterbacaan dari simbol yang mewakili bunyi pengucapan dapat terjaga.
- 2) *Typeface* merupakan kreasi sebuah set bentuk huruf, angka, dan tanda yang dipadukan bersama elemen visual yang telah dibuat. Elemen tersebut melahirkan karakter esensial yang tetap dapat dikenali walau tipografinya telah dimodifikasi.
- 3) Jenis font merupakan sebuah set lengkap yang terdiri dari bentuk huruf, angka, dan tanda, dalam wajah, ukuran, dan gaya tertentu yang dibutuhkan untuk komunikasi tertulis.
- 4) Jenis keluarga font (*type family*) merupakan beberapa kreasi font yang mempersembahkan variasi gaya berdasarkan jenis huruf abjad per satuan. Sebagian besar keluarga font terdiri dari setidaknya huruf yang ringan, sedang, dan tebal, serta jenis huruf miring.

- 5) *Italic* atau miring merupakan bentuk huruf yang memiliki kemiringan ke arah kanan pada ragam gaya tipografi dalam jenis keluarga font. Jenis italic tersebut merujuk pada tipografi kursif asli atau original yang terinspirasi oleh bentuk tulisan tangan.
- 6) Jenis gaya (*type style*) merupakan modifikasi dalam jenis huruf yang akan menghasilkan ragam kreasi dengan tetap mempertahankan karakter visual yang penting dari tipografi. Jenis tersebut mencakup variasi berat (ringan, sedang, tebal atau *light*, *medium*, *bold*), lebar (padat, teratur, diperpanjang), dan sudut (Romawi atau tegak, dan miring), serta elaborasi pada bentuk dasar (garis, diarsir, dihias).
- 7) *Stroke* merupakan garis lurus atau lengkung yang membentuk huruf.
- 8) *Serif* merupakan elemen kecil yang ditambahkan ke atas atau ujung bawah goresan utama bentuk huruf tipografi
- 9) *Sans serif* merupakan jenis huruf tanpa serif.
- 10) *Weight* merupakan ketebalan goresan pada sebuah tulisan. *Weight* pada tipografi ditentukan dengan membandingkan ketebalan goresan pada hurufnya, contohnya adalah *light* atau ringan, *medium* atau sedang, dan *bold* atau tebal.

b. Pengukuran Tipografi

Pada pengukuran tipografi yang menggunakan sistem tradisional terdapat dua unit dasar yaitu titik (*point*) dan huruf pika (*pica*). Ketinggian tipografi diukur dalam *point*, sedangkan lebar huruf atau garis tipografi diukur dalam *picas*. Ukuran titik adalah tinggi badan huruf dalam tipografi, dan lebar jenis huruf diukur

dalam karakter per *pica*. Pada umumnya, ukuran pada tipografi dimulai dari 5 *point* hingga 72 *point*. Ukuran tipografi yang berukuran 14 *point* atau kurang digunakan untuk mengatur teks dan disebut juga sebagai teks atau *body copy*. Ukuran tipografi yang lebih dari 14 *point* disebut sebagai *display type*. Menentukan panjang garis tipografi yang cocok untuk keterbacaan tulisan tergantung pada desain dari jenis huruf tertentu, ukurannya, spasi baris, dan panjang konten yang ditampilkan.

c. *Type Classification*

Tipografi memiliki beberapa kategori klasifikasi utama dikarenakan adanya berbagai tipografi sekarang yang terdiri dari ragam gaya dan sejarah. Beberapa klasifikasi tipografi adalah :

- 1) *Old style* atau gaya lama merupakan jenis huruf Romawi yang diperkenalkan di akhir abad kelima belas. *Old style* adalah jenis tipografi yang secara langsung diturunkan dari bentuk huruf-huruf yang digambar dengan pena bermata lebar. Jenis ini ditandai dengan serif bersudut dan tanda kurung dan berbias, contohnya seperti *Caslon*, *Garamond*, *Hoefl er Text*, dan *Times New Roman*.
- 2) *Transitional* atau transisi merupakan jenis huruf *serif* yang berasal dari abad kedelapan belas. Jenis tipografi ini merupakan transisi dari gaya lama ke modern dengan tetap mempertahankan tampilan karakteristik desain keduanya, misalnya seperti *Baskerville*, *Century*, dan *ITC Zapf International*.
- 3) *Modern* merupakan jenis huruf serif yang dikembangkan pada akhir kedelapan belas dan awal abad kesembilan belas. Jenis tipografi modern

memiliki bentuk yang lebih geometris dalam konstruksinya. Jenis tipografi ini dikenal sebagai lawan dari tipografi gaya lama yang memiliki bentuk yang dibuat oleh pena pahat yang bermata. Ciri khas yang dimiliki oleh tipografi modern adalah ditandai dengan adanya kontras goresan vertical tebal-tipis terbesar dan paling simetris dari semua tipografi Romawi, misalnya seperti *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.

- 4) *Slab serif* merupakan jenis huruf serif yang memiliki ciri khas *serif* yang berat, yaitu terdapat seperti lempengan. Jenis tipografi *slab serif* diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas. Jenis ini memiliki subkategori, yaitu Mesir dan Clarendon. Contoh tipografi slab serif adalah seperti *American Typewriter*, *Memphis*, *ITC Lubalin Graph*, *Bookman*, dan *Clarendon*.
- 5) *Sans serif* merupakan tipografi yang memiliki ciri khas utamanya yaitu tidak memiliki *serif*. *Sans serif* diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas, diantaranya yaitu *Futura*, *Helvetica*, dan *Univers*. Selain itu, terdapat beberapa bentuk huruf tanpa *serif* yang memiliki goresan tebal dan tipis, misalnya seperti *Grotesque*, *Franklin Gothic*, *Universal*, dan *Frutiger*. Namun, terdapat pula tipografi tanpa subkategori jenis huruf *serif*, yaitu *Grotesque*, *Humanis*, *Geometris*, dan lain-lain.
- 6) Gotik merupakan tipografi yang dibuat berdasarkan bentuk huruf manuskrip abad ketiga belas hingga kelima belas. Gotik juga disebut sebagai surat hitam. Ciri khas karakteristik dari jenis tipografi gotik adalah terdapat goresan atau garis yang berat dan huruf yang

padat dengan sedikit kurva. Contoh jenis pencetakan pertama Gutenberg adalah seperti *textura*, gaya Gotik. Contohnya termasuk *Textura*, *Rotunda*, *Schwabacher*, dan *Fraktur*.

- 7) *Script* merupakan jenis tipografi yang paling menyerupai tulisan tangan. Huruf pada *script* biasanya memiliki karakteristik miring dan sering digabungkan. Jenis tipografi *script* biasanya ditulis dengan menggunakan pena bermata pahat, pena fleksibel, pena runcing, pensil, atau kuas, misalnya seperti *Brush Script*, *Shelley Script Allegro*, dan *Snell Roundhand Script*.

d. Alignment

Jenis penetapan untuk mengatur suatu teks disebut sebagai alignment atau perataan. Jenis utama dari alignment adalah sebagai berikut :

- 1) Rata kiri merupakan teks rata kiri atau teks disusun dengan margin rata pada kiri dan tidak rata di sisi kanan.
- 2) Rata kanan merupakan teks rata kanan atau teks disusun dengan margin rata pada kanan dan tidak rata pada margin kiri.
- 3) *Justified* merupakan teks rata kiri kanan atau teks yang disusun dengan margin rata pada bagian sisi kiri dan sisi kanannya.
- 4) *Centered* atau rata tengah merupakan teks yang disusun agar berada pada tengah atau dengan berpusat pada sumbu vertikal pusat imajiner.

2.1.3 Layout

Menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris pada bukunya yang berjudul *Basic Design 02 : Layout* (Ambrose & Harris, 2005) menyatakan bahwa ketika berpikir mengenai layout (tata letak) suatu desain, hal-hal terkait yang akan dipikirkan adalah mengenai grid, struktur, hierarki, dan pengukuran serta relasi khusus yang digunakan dalam sebuah desain. Ini menyiratkan bahwa *layout* digunakan untuk mengontrol atau mengatur informasi, serta di lain sisi, *layout* pun dapat digunakan untuk mengakomodasi kreativitas.

Fungsi utama dari layout adalah membiarkan elemen, terutama elemen gambar, melakukan fungsinya yaitu memberikan emosi pada sebuah karya dan berkomunikasi dengan audiensnya sesuai dengan cara penyampaiannya (*Basic Design 02 : Layout*, Ambrose & Harris, 2005, p123). Josef Müller-Brockmann mengatakan bahwa dalam suatu desain, terdapat aturan dimana semakin sedikit perbedaan pada ukuran ilustrasi, semakin kecil pula impresi yang dibuat oleh desain tersebut. Namun, dengan menggunakan *grid*, dapat membantu mengatur ruang dan penempatan berbagai elemen desain yang ada untuk ditampilkan.

2.1.3.1 Kosakata Desain Layout

Menurut Ambrose & Harris (2007, hal. 54), ide dan konsep secara visual dapat diartikulasikan dengan sangat halus atau kompleks melalui penggunaan kosa kata yang diperluas.

a. Gestalt

Gestalt memiliki makna bentuk, konfigurasi, dan penampilan.

Kata *gestalt* sendiri berasal dari bahasa Jerman, yaitu *ungestalt* (deformitas atau cacat). Dalam desain grafis, kata ini digunakan untuk menggambarkan bagaimana sebuah desain tidak hanya terdiri atas elemen tunggal, tetapi kombinasi dari berbagai elemen atau bentuk yang bekerja bersama dalam konfigurasi tertentu.

b. Proximity

Proximity (kedekatan) mengacu pada penempatan elemen-elemen yang saling berdekatan sehingga tercipta hubungan di antara elemen-elemen tersebut, misalnya memposisikan keterangan dekat dengan gambar dapat menyiratkan bahwa keterangan mengacu pada gambar.

c. Unity

Unity (kesatuan) adalah kebutuhan untuk menyatukan unsur-unsur yang berbeda dalam sebuah karya seni bersama-sama sehingga dapat membentuk suatu kesatuan yang utuh daripada hanya unsur-unsur individual saja. Semakin besar kecocokan elemen, maka semakin terpadu karya seni itu. Kedekatan (*proximity*) dan pengulangan (*repetition*) dapat membantu menciptakan kesatuan dengan membangun hubungan antara objek yang berbeda.

d. Alignment

Keselarasan (*alignment*) mengacu pada kebutuhan menyeluruh akan struktur dalam suatu desain. *Alignment* memberikan semacam pedoman untuk audiensnya agar dapat mengakses dan menginterpretasikan informasi yang terdapat di sebuah desain secara tepat. Struktur yang dibuat dengan menggunakan *alignment* atau keselarasan akan memungkinkan seorang desainer untuk memandu pembaca atau audiens dalam memahami desain yang dibuat.

e. Contrast

Kontras (*contrast*) mengacu pada penempatan berbagai elemen desain yang berbeda sedemikian rupa sehingga kontras di antara elemen-elemen tersebut menjadi jelas. Penggunaan kontras dalam menambah bentuk dan dinamisme pada sebuah desain mampu menciptakan ketegangan yang dramatis.

2.1.4 Grid

Grid adalah sarana untuk memposisikan dan mengatur unsur-unsur desain agar dapat lebih memudahkan dalam pengambilan keputusan. *Grid* adalah struktur dasar dari layout dan berguna sebagai media yang dapat menolong seorang desainer agar dapat meraih keseimbangan desain, sekaligus menghadirkan potensi kreatifitas yang besar pada desain tersebut (Ambrose dan Harris (2007), hal. 58-60). Secara sederhana, *grid* merupakan alat dasar dalam mendesain yang digunakan sebagai panduan untuk memposisikan berbagai elemen yang digunakan dalam suatu desain.

a. *Grid* Simetris

Grid simetris menghadirkan layout pada halaman *verso* yang merupakan bayangan cermin dari yang digunakan untuk halaman *recto*, dengan margin dalam dan luar yang sama. Maksudnya adalah *grid* simetris memberikan keseimbangan pada halaman kiri dan kanan di sebuah *double-page spread* (selebaran dengan dua halaman), sehingga seluruh struktur *layout*nya sama dan tercermin kepada kedua halaman tersebut baik dari kolom penempatannya dan juga lebarnya. Pada *grid* terdapat elemen utama lainnya seperti *gutters* (talang), *head and bottom margins* (margin atas dan bawah).

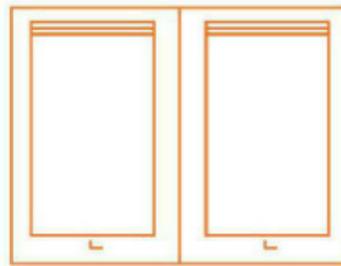
b. *Grid* Asimetris

Grid asimetris menggunakan *layout* yang sama pada halaman *recto* dan *verso*. Misalnya, empat kolom teks terdapat pada sebuah halaman dengan satu kolom yang lebih sempit ke sisi halaman kanan, maka dengan *grid* asimetris, biasanya pada halaman sebelahnya, *layout grid*nya pun akan sama, yaitu empat kolom teks dimana satu kolom yang sama pula lebih sempit ke sisi halaman kanan. Kolom yang lebih sempit dapat digunakan sebagai *margin* lebar, yang dapat difungsikan sebagai tempat untuk meletakkan *caption* (keterangan), catatan, ikon, atau elemen lainnya.

2.1.4.1 Jenis Grid

Berdasarkan buku *Layout Essentials 100 Design Principles for Using Grids* (Tondreau, 2009), terdapat 5 kategori grid berdasarkan jenis kolomnya, yaitu *single column*, *two column*, *three column*, *multicolumn*, dan *modular*. Buku tersebut digunakan karena dapat menjelaskan bahwa tujuan dan fungsi dari grid tersebut dapat memberikan informasi mengenai penyusunan tata letak, sistem, atau situs, yang mencakup media lama atau baru dalam beberapa tahun terakhir.

a. Single Column



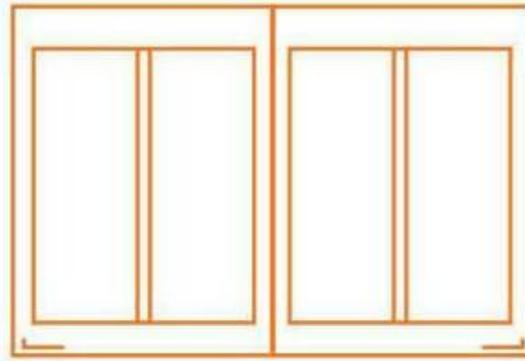
Gambar 2. 5 Single Column

Sumber : Tondreau (2009)

Pada saat memilih jenis huruf yang tepat untuk halaman menggunakan grid kolom tunggal, terdapat beberapa pertimbangan yang perlu ditentukan, yaitu pertimbangan pemilihan tipografi dan komposisi *layout*. Beberapa jenis huruf bersifat klasik dan netral sehingga dapat cocok dengan sebagian besar konten, sementara jenis huruf lain dapat memberikan sudut pandang atau kesan tertentu lainnya. Selain itu, area teks, ukuran huruf, dan spasi antarbaris (*leading*) pun dapat memengaruhi kesesuaian keseluruhan teks, sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap proporsi. Kesesuaian

proporsi untuk membentuk komposisi dan layout yang sesuai adalah hal yang penting. Desain halaman klasik biasanya memerlukan margin atas kecil dan margin bawah besar. Margin dalam biasanya lebih kecil daripada margin luar. Bahkan halaman kolom tunggal yang sederhana biasanya memiliki penanda, seperti kepala atau kaki halaman yang berkelanjutan, dan terdapat pula nomor halaman di bagian kepala atau kaki halaman tersebut.

b. Two Column



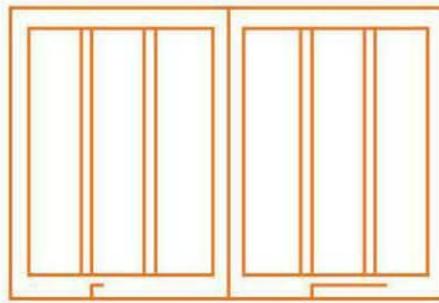
Gambar 2. 6 Two Column

Sumber : Tondreau (2009)

Grid dengan dua kolom yang sama dapat mengatur banyak elemen di dalam suatu halaman. Kolom yang simetris memberikan rasa keteraturan dan dapat mendukung variasi ukuran gambar serta jumlah ruang. Meskipun pendekatan umum menggunakan dua kolom dengan lebar yang sama, grid dua kolom juga dapat terdiri dari 2 buah kolom dengan lebar berbeda. Saat tujuannya adalah untuk menjadi terbuka, mudah dibaca, dan mudah diakses, maka hal yang dapat dilakukan melalui grid dua kolom ini adalah dengan membuat grid yang memiliki satu kolom sempit dan satu kolom lebar. Kolom lebar

berfungsi baik untuk teks berjalan dan memungkinkan dalam menyampaikan narasi yang koheren, sementara kolom sempit dapat memuat materi seperti keterangan, gambar, atau tabel.

c. Three Column

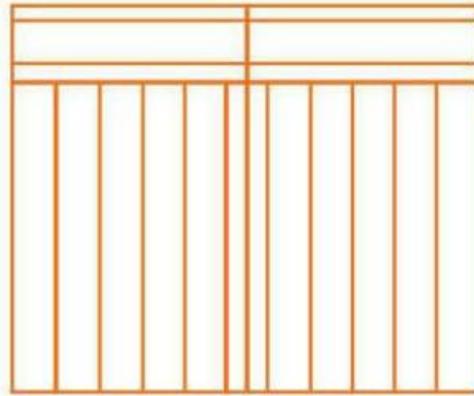


Gambar 2. 7 Three Column

Sumber : Tondreau (2009)

Grid tiga kolom memiliki desain yang paling berhasil karena tampak sederhana tetapi memiliki keunggulan, dimana desain yang terlihat terbuka dan sederhana dapat mendukung penyusunan banyak elemen, terutama dalam buku atau katalog. Salah satu solusi struktural pada grid tiga kolom ini adalah dengan membuat desain satu atau dua kolom. Gunakan dua dari tiga kolom tersebut untuk penulisan teks tunggal dan posisikan teks di sisi kanan halaman. Hasilnya adalah tampilan pada desain akan terlihat bersih dengan hanya menyisipkan keterangan atau kalimat pendek di sisi sebelah kiri dan banyak ruang kosong pada margin kiri yang membuat desain terlihat luas. Dengan grid tiga kolom, gambar dapat disesuaikan menjadi satu, dua, atau tiga kolom lebar atau memenuhi halaman secara penuh.

d. Multicolumn

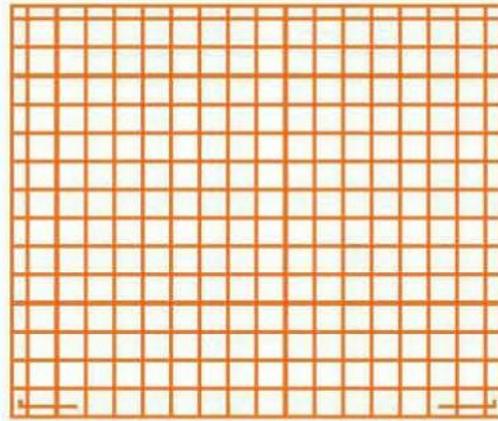


Gambar 2. 8 Multicolumn

Sumber : Tondreau (2009)

Grid multi kolom memberikan tampilan yang bersih dan terkendali. Bobot, ukuran, tekstur, bentuk, skala, ruang, dan warna merupakan elemen yang biasanya dipakai dalam suatu desain. Penggunaan grid multi kolom ini menciptakan struktur tata ruang, dimana banyak elemen desain tersebut dapat digabungkan untuk menciptakan ruang bagi gambar dan judul tambahan dalam sebuah halaman. Berat dan ukuran huruf, serta dinamika ukuran dan bentuk gambar dapat divariasikan agar dapat menarik perhatian tanpa mengorbankan keterbacaan cerita inti atau penyampaian isi kontennya. Grid multi kolom sangat cocok untuk mengatur berbagai elemen penting dalam laporan. Perencanaan susunan yang jelas dapat menggunakan grid ini dapat mengelompokkan informasi dengan berbagai cara, seperti kolom, garis, dan teks dengan ukuran, jenis huruf, dan warna yang berbeda, dapat saling bekerja sama untuk menyampaikan informasi.

e. Modular



Gambar 2. 9 Modular

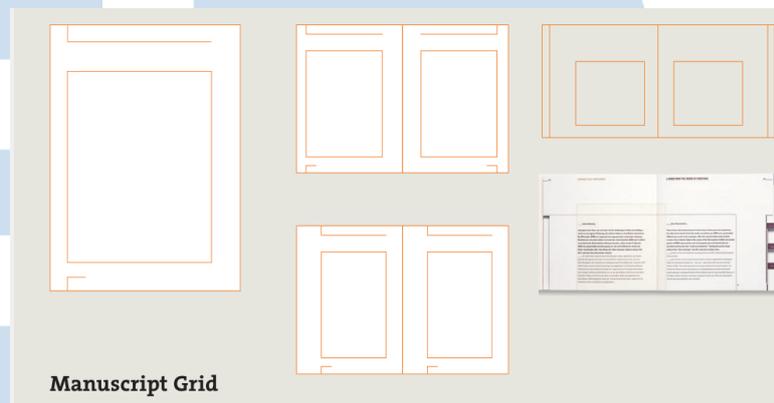
Sumber : Tondreau (2009)

Terdapat beberapa informasi yang merupakan kombinasi antara grafik dan modul, sehingga saat menyajikan informasi yang kompleks, penting untuk mempertimbangkan kejelasan, keterbacaan, ruang, dan variasi. Memecah informasi yang rumit menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dapat membuat tata letak pada elemen desain menjadi lebih jelas. Tidak semua modul pada modular grid harus diisi. Grid modular harus menetapkan ukuran yang tepat terlebih dahulu dan kemudian barulah memungkinkan untuk merencanakan serta mengelola berbagai detail peletakkan elemen. Modul-modul ini bisa terlihat atau bisa juga tidak terlihat. Ukurannya dapat besar atau kecil. Mereka memberikan struktur yang kokoh, menampung teks, huruf, warna, atau hiasan. Modul-modul ini juga bisa sekadar mendukung ruang kosong.

2.1.4.2 Tipe Grid

Berdasarkan buku *Making and Breaking the Grid : A Graphic Design Layout Workshop* (Samara & Timothy, 2017), terdapat 4 tipe grid, yaitu *manuscript grid*, *column grid*, *modular grid*, dan *hierarchial grid*.

a. Manuscript grid



Gambar 2. 10 Manuscript grid

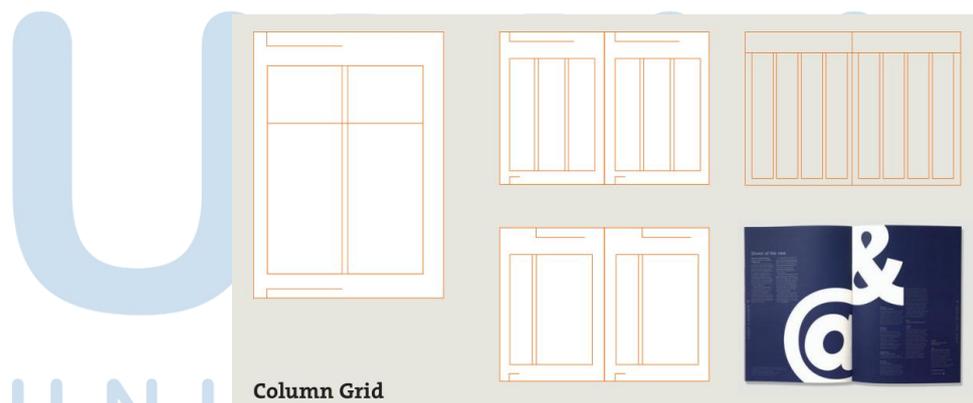
Sumber : Samara (2017)

Manuscript grid adalah jenis grid yang paling sederhana jika dilihat secara strukturalnya, dimana terdiri atas area persegi panjang besar yang menempati sebagian besar halaman. Fungsinya adalah menampung teks panjang seperti buku atau esai, yang pada awalnya merupakan perkembangan dari tradisi manuskrip tertulis, kemudian akhirnya menuju ke pencetakan buku. Struktur utama dari grid ini terdiri dari blok teks dan margin yang menentukan posisinya di halaman, serta terdapat struktur sekundernya yang mencakup lokasi dan ukuran *header* atau *footer*, judul bab, dan nomor halaman, serta area untuk catatan kaki jika diperlukan.

Untuk memberikan kenyamanan dalam membaca, proporsi margin pun dapat disesuaikan agar dapat menarik

perhatian dari segi visual. Pada *manuscript grid* klasik, terdapat blok teks kiri yang sama atau dicerminkan dengan blok teks yang kanan di sekitar margin yang lebih lebar. Penggunaan rasio matematis pun dipakai untuk menentukan keseimbangan yang harmonis antara margin dengan bobot blok teks. Margin yang lebih lebar mampu membantu fokus mata dan menciptakan rasa tenang atau stabilitas, sedangkan margin lateral yang sempit dapat meningkatkan ketegangan karena elemen-elemen di dalamnya berada lebih dekat ke tepi format. Struktur asimetris pun dapat memperlihatkan lebih banyak *white space* agar mata dapat lebih ‘beristirahat’ dan juga menambahkan tempat untuk catatan atau ilustrasi tambahan. Ukuran teks dalam blok, serta jarak antar baris dan kata sangat penting, juga perubahan kecil dalam warna tipografis, penekanan, atau penyesuaian dapat menciptakan perbedaan besar dalam persepsi hierarki halaman secara keseluruhan.

b. Column grid



Gambar 2. 11 Column grid

Sumber : Samara (2017)

Column grid memberikan keuntungan dalam mengatur informasi yang lebih pendek atau tidak berkelanjutan. *Column grid* sangat fleksibel karena kolom-kolomnya dapat

saling bergantung, seperti misalnya beberapa kolom dapat dikhususkan untuk teks berjalan dan gambar besar, sementara keterangan gambarnya dapat ditempatkan di kolom lain yang berdekatan untuk memisahkan keterangan dari materi utama, tetapi tetap dapat menjaga hubungan langsung antara keduanya sehingga antar gambar dan keterangannya tidak tampak terpisah. Lebar kolom ditentukan oleh ukuran teksnya untuk menemukan lebar yang nyaman agar tidak terjadi pemenggalan kata yang berlebihan atau kurang pas atau kesulitan dalam menemukan awal baris berikutnya. Pada *column grid* tradisional, jarak antar kolom diberi ukuran x dan margin biasanya diberi lebar dua kali ukuran jarak antar kolom atau $2x$, untuk mengurangi ketegangan antara tepi kolom dan tepi format.

c. Modular grid



Gambar 2. 12 Modular grid

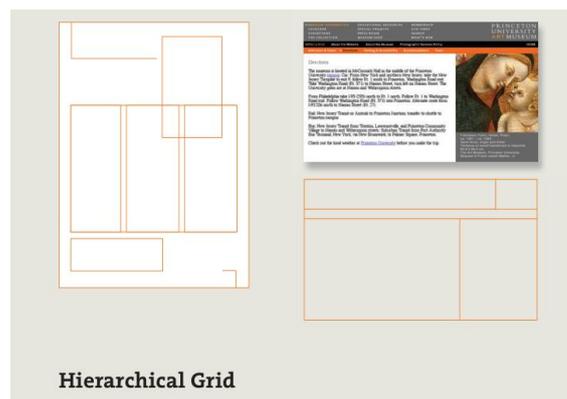
Sumber : Samara (2017)

Modular grid digunakan untuk proyek yang sangat kompleks sehingga memerlukan tingkat kendali yang lebih daripada *column grid*. Grid modular pada dasarnya adalah grid kolom dengan banyak *flowline* horizontal yang membagi kolom menjadi baris sehingga menciptakan matriks sel yang disebut modul. Setiap modul

mendefinisikan ruang informasi kecil yang jika dikelompokkan bersama akan membentuk zona spasial dengan peran tertentu. Kendali dalam grid ini bergantung pada ukuran modul, dimana modul yang lebih kecil memberikan fleksibilitas dan presisi yang lebih besar, tetapi terlalu banyak modul pun bisa membingungkan atau dianggap berlebihan.

Proporsi modul dapat ditentukan dengan berbagai cara, seperti misalnya disesuaikan dengan lebar dan kedalaman satu paragraf teks utama. Margin juga menjadi salah satu elemen yang dipertimbangkan dalam pengukuran grid karena ukuran margin akan disesuaikan seiring dengan jarak antar modul. Selain itu, grid modular cocok untuk informasi tabel seperti grafik, formulir, jadwal, atau sistem navigasi, dimana pada umumnya dapat membantu standarisasi ruang dalam tabel atau formulir, serta integrasi antara teks dengan gambar.

d. Hierarchical grid



Gambar 2. 13 Hierarchical grid

Sumber : Samara (2017)

Hierarchical grid membantu mengatur dalam menyesuaikan kebutuhan informasi di dalamnya, tetapi lebih berdasarkan penempatan yang intuitif yang disesuaikan dengan berbagai proporsi elemen, sehingga bukan

berdasarkan kepada interval atau pola yang teratur dan berulang. Terdapat beberapa kebutuhan visual dan informasi dalam suatu proyek yang memerlukan grid yang tidak sesuai dengan kategori mana pun, sehingga membutuhkan *hierarchial grid*. Lebar kolom dan jarak antar kolom cenderung bervariasi. *Hierarchial grid* pun dapat menyatukan elemen yang berbeda atau menciptakan struktur yang berbeda dari biasanya, yang dapat menentang elemen organik dalam format tunggal seperti poster. *Hierarchial grid* juga bisa digunakan untuk menciptakan tata letak visual baru jika ditampilkan dalam kelompok.

Halaman web merupakan contoh *hierarchial grid*. Selama perkembangan awal web, banyak elemen komposisi dalam halaman web yang tidak dapat diatur karena pengaturan browser setiap pengguna berbeda. Hingga saat ini, konten yang dinamis dapat mengatur sebagian besar situs web. Selain itu, terdapat pilihan untuk mengubah ukuran jendela browser karena situs web memerlukan fleksibilitas lebar dan kedalaman yang mengesampingkan pendekatan modular yang ketat, tetapi tetap memerlukan panduan standarisasi atau penataan template dari keselarasan dan area tampilan situs web tersebut. Umumnya, grid ini dapat digunakan untuk membuat buku, poster, atau halaman web.

2.1.5 Ilustrasi

Berdasarkan Alan Male dari bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* (Male, 2017), selama berabad-abad, ilustrasi telah ada dalam berbagai bentuk, namun baru-baru ini diakui sebagai aliran yang berbeda. Di Amerika Serikat, ilustrasi masih dianggap remeh oleh sebagian kalangan seni rupa karena latar belakangnya yang komersial hingga berdirinya Society of Illustrators pada tahun 1901. Ilustrasi telah mempunyai berbagai penjelasan yang tidak kaku dan bermacam-macam selama bertahun-

tahun, termasuk lukisan, ukiran, seni komersial, kartun, gambar dalam buku, dan gambar sebagai media visual yang digunakan untuk berkomunikasi. Ilustrasi seringkali disalahartikan dengan bidang lain, terutama desain grafis dan seni rupa, karena biasanya masih ada keterkaitan antar satu dengan yang lain. Namun, ilustrasi memiliki inti yang berbeda dari yang lain, hal itulah yang menentukan eksistensinya. Ilustrasi adalah tentang cara menyampaikan pesan tertentu yang terkontekstualisasi kepada audiens.

2.2 Media Informasi

Menurut Landa (Landa, 2014, hal. 4), media informasi merupakan zona perancangan yang memiliki keahlian dalam menyederhanakan informasi kompleks dalam jumlah besar agar lebih jelas, mudah diakses, dan dipahami oleh massa publik. Newby menyatakan bahwa media adalah saluran informasi atau *channels of communication*, sementara Rogers menggambarkan saluran komunikasi sebagai perangkat yang mengirim pesan dari satu individu ke individu lainnya.

2.2.1 Media Cetak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media cetak adalah alat media massa yang melakukan pencetakan dan penerbitan secara periodik. Yaumi dalam bukunya yang berjudul "Media dan Teknologi Pembelajaran" (Yaumi, 2018, hal. 103) menggambarkan media cetak sebagai media yang terbuat dari kertas yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada masyarakat umum. Media cetak terutama menggunakan teks dan gambar sebagai elemen utamanya. Secara umum, media cetak digunakan untuk menyampaikan informasi secara tertulis untuk kepentingan umum atau banyak orang. Media cetak sering kali didistribusikan melalui koran dan jurnal sebagai bagian dari jaringan media. Dalam konteks pers, media cetak adalah media komunikasi yang bertujuan untuk menjangkau audiens tertentu. Oleh karena itu, media cetak lebih fokus pada komunikasi yang melibatkan penyebaran berita atau informasi untuk memenuhi kebutuhan orang atau publik tertentu

2.2.2 Media Digital

Media digital, atau yang sering disebut sebagai media baru, adalah media yang menggunakan format digital untuk menyampaikan informasi. Media ini terdiri dari data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang dimuat dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan internet, termasuk kabel optic broadband, satelit, dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008, hal. 2-3) Menurut Denis McQuail, media digital adalah alat teknologi elektronik dengan berbagai nilai kegunaan yang berbeda. Media ini menggunakan format digital dan digunakan untuk menyimpan, mengirim, dan menerima informasi secara digital. Istilah "media baru" digunakan untuk menjelaskan tentang bentuk media komunikasi yang menggunakan teknologi komunikasi dan informasi. Ciri khas dari media baru ini adalah keterkaitannya dengan internet sebagai jaringan kabel, telepon, dan satelit yang menghubungkan komputer.

2.2.3 Desain Interaksi

Berdasarkan buku *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* edisi ke-5 yang dibuat oleh (Helen Sharp et al., 2019), terdapat pengertian dasar dari desain interaksi. Desain interaksi mengacu pada perancangan suatu produk interaktif yang dapat mendukung cara orang berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari dan profesional. Hal tersebut mencakup penciptaan pengalaman pengguna melalui perbaikan cara orang bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi. Beberapa ahli, seperti Terry Winograd, John Thackara, dan Dan Saffer, telah menggambarkan desain interaksi sebagai penciptaan suatu ruang untuk komunikasi antar manusia, yang dapat memahami alasan dan cara interaksi sehari-hari melalui komputer, serta sebagai metode atau alat yang dapat memfasilitasi interaksi antarmanusia melalui produk dan layanan. Dalam dunia UI (*User Interface*), berbagai istilah seperti desain UI, desain perangkat lunak, desain berbasis pengguna, dan lain-lain digunakan untuk menekankan aspek yang berbeda dari desain, desain interaksi digunakan sebagai istilah umum untuk menggambarkan bidang ini dan prinsip-prinsip serta pendekatannya. Sedangkan dalam dunia UX (*User Experience*), UX lebih sering digunakan dalam industri sebagai istilah untuk

profesi ini, penggunaan istilah tersebut tergantung pada konteks dan preferensi masing-masing.

2.2.3.1 User Experience

Berdasarkan buku *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (Helen Sharp et al., 2019, hal. 13), *user experience* merupakan bagaimana sebuah product berperilaku dan bagaimana penggunaannya oleh para penggunanya di seluruh dunia. Penting bahwa seseorang tidak bisa merancang pengalaman pengguna secara langsung, tetapi hanya dapat menciptakan fitur yang dapat mendukung adanya pengalaman tersebut. Terdapat 3 hal utama yang penting dalam perancangan melibatkan *user experience*, yaitu memahami pengguna, aksesibilitas dan inklusivitas, serta tujuan kegunaan dan pengalaman pengguna.

a. Memahami Pengguna

Sebelum melakukan perancangan produk interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, perlu adanya pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengguna yang akan menggunakan produk, yaitu dengan meninjau konteks hidup, pekerjaan, dan gaya belajar pengguna. Penting untuk mengetahui perbedaan antar individu. Hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan dan ketidakcocokan pada berbagai hal. Untuk itu, perancangan produk interaktif tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna yang berbeda-beda.

b. Aksesibilitas dan Inklusivitas

Aksesibilitas merupakan hal yang mengacu pada sejauh mana produk interaktif dapat diakses oleh orang sebanyak mungkin, terutama mereka yang memiliki keterbatasan atau disabilitas. Sedangkan inklusivitas berarti

adil dan setara untuk semua. Maksudnya adalah memastikan produk dapat digunakan oleh semua orang, terlepas dari disabilitas, pendidikan, usia, atau pendapatan.

c. Tujuan Kegunaan dan Pengalaman Pengguna

Efisiensi atau pengalaman pengguna terhadap produk dapat diperoleh melalui memahami tujuan utama pengembangan produk interaktif. Tujuan kegunaan produk umumnya berhubungan dengan efisiensi, sedangkan tujuan pengalaman pengguna biasanya berkaitan dengan estetika dan kepuasan. Meski berbeda, keduanya saling terkait. Kegunaan yang baik dapat mendukung pengalaman pengguna yang positif dan sebaliknya.

2.2.3.2 User interface

Menurut Lal & Rajesh (2013), *User interface* merupakan cara penyampaian kepada pengguna mengenai kebutuhan, mekanisme keluaran, dan metode komputer merespons pengguna. Interaksi manusia dengan computer dapat menggunakan *keyboard*, *mouse*, *touch screens*, dan *microphone*. Namun terdapat beberapa aturan atau prinsip desain pada *user interface*.

- a. Pertama, mengenai batas minimal desain. Terdapat minimal rasio desain, yaitu menggunakan aturan 80/20, dimana 20 persennya merupakan desain untuk fitur teratas atau yang paling populer. Serta diperlukan adanya pemilihan warna dan tata letak layout yang estetis.
- b. Kedua, mengenai kesederhanaan UI nya. Visualisasi desain dibuat tetap sederhana dan jelas, serta berfokus pada tujuan atau fungsi utama dan menghindari gangguan yang dapat mendistraksi

pengguna. Selain itu, tetap diperlukan adanya penjagaan fungsionalitas dan kesederhanaan dalam kesan desainnya.

- c. Ketiga, mengenai aksesibilitas. Desain perlu dibuat dengan lebih mudah dan dapat secara fleksibel diakses oleh bermacam perangkat. Selain itu pun diperlukan adanya kebebasan agar dapat digunakan oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas, orang tua, ataupun orang dengan tingkat literasi yang rendah.
- d. Keempat, mengenai konsistensi. Pembuatan desain menggunakan tata letak dan teknologi, serta memiliki interaksi dan navigasi yang mudah dipahami. Juga memerlukan adanya kekonsistenan pada UI dengan konteksnya.
- e. Kelima, mengenai *feedback*. Setelah pembuatan desain, diperlukan adanya aktivitas *feedback* agar dapat memperbaiki dan memperbarui desain sesuai dengan pengguna.
- f. Keenam, mengenai pengampunan atau *forgiveness*. Dimana pencegahan kesalahan dan perizinan pembatalan perlu dilakukan, serta perlu membatasi kesalahan pengguna saat mencoba produk.
- g. Ketujuh, mengenai basis pengguna. Pada pembuatannya, diperlukan adanya pemberian kontrol penuh kepada pengguna serta mengizinkan penyesuaian dan personalisasi sesuai dengan apa yang pengguna inginkan.

Selain itu, terdapat perbedaan untuk *web user interface*. Berikut adalah beberapa tahapan yang dapat diterapkan dalam pembuatan UI berbasis situs web.

- a. Ciptakan struktur hierarki standar sebagai pedoman dengan halaman utama sebagai titik sentralnya.
- b. Bagikan konten setiap halaman ke dalam tata letak grid dengan beberapa baris dan kolom.
- c. Pertahankan konsistensi dalam tata letak struktur desainnya.
- d. Pisahkan konten besar atau yang kompleks menjadi beberapa halaman.
- e. Batasi opsi navigasi hingga enam pilihan.
- f. Gunakan ikon, warna, dan huruf yang bermakna untuk memudahkan pengguna.
- g. Berikan *feedback* terhadap tindakan pengguna untuk kegiatan latar belakang yang memerlukan waktu lama.
- h. Terapkan pedoman aksesibilitas atau *tutorial* untuk konten agar memungkinkan sebanyak mungkin pengguna dapat mengaksesnya.
- i. Gunakan teknik yang menarik perhatian secara bijaksana.

2.2.3.3 Website

Berdasarkan buku Digital Design Wssentials: 100 Ways to Design Better Desktop, Web, and Mobile Interfaces (Lal & Rajesh, 2013), UI berbasis web adalah media yang dibuat menggunakan HTML (*Hypertext Markup Language*) dan dihosting di sistem file lokal atau server web serta diakses menggunakan peramban web. Sebuah situs web adalah representasi online untuk suatu pihak seperti perusahaan atau individu yang terdiri dari website, yaitu dokumen teks yang ditampilkan sebagai HTML di peramban internet. Pada umumnya, website memiliki gambar terkait, file media, skrip, dan informasi gaya yang tertanam sebagai tautan. Situs web diakses melalui alamat web yang disebut URL (*Uniform Resource Locator*), yang menampilkan halaman beranda situs web.

- a. Situs Web Satu Halaman

Situs web satu halaman merupakan tren terbaru dalam desain web. Situs ini menggunakan halaman web panjang yang di scroll secara vertikal dan tautan navigasinya terdapat pada bagian-bagian berbeda dari halaman tersebut. Situs web satu halaman seperti ini populer di kalangan situs portofolio dan penyedia layanan khusus.

b. Login

Proses *login* memungkinkan audiens untuk melewati mekanisme otentikasi menggunakan kombinasi nama pengguna dan kata sandi. Nama pengguna mengidentifikasi pengguna secara unik, dan kata sandi mengesahkan validitas serta tingkat akses akun. Setelah menyelesaikan proses tersebut, audiens kemudian diarahkan ke halaman akun *website* berandanya.

c. Profil Pengguna

Profil pengguna terdiri dari serangkaian data pribadi, termasuk nama, gambar/foto, biografi singkat, profesi, hobi, dan minat lainnya yang dapat mewakili persona pengguna dalam komunitas *online*. Profil pengguna menampilkan semua informasi pengguna beserta aktivitas komunitasnya.

d. Sitemap

Sitemap adalah peta navigasi yang terstruktur dengan baik untuk menunjukkan keseluruhan dari semua halaman yang tersedia di situs web. Hal tersebut ditujukan untuk pengguna dan mesin pencari untuk tujuan pengindeksan. *Sitemap* ini juga menampilkan bagian-bagian atau seluruh fitur di situs web secara lengkap yang dihasilkan secara dinamis.

2.3 Candi Borobudur

Candi Borobudur terletak di desa Borobudur, kecamatan Borobudur, kabupaten Magelang, provinsi Jawa Tengah. Lingkungan geografis Candi Borobudur terletak di dataran Kedu yang dikelilingi oleh Gunung Merapi dan Gunung Merbabu di sebelah timur, Gunung Sindoro dan Gunung Sumbing di sebelah utara, serta pegunungan Menoreh di sebelah selatan, dan berdekatan dengan sungai Progo dan Elo. Candi Borobudur dibangun di atas bukit yang telah dimodifikasi dengan ketinggian 265 meter di atas permukaan laut. Keberadaan Candi Borobudur sebagai benda peninggalan Buddha di Indonesia, khususnya di Jawa Tengah, memiliki banyak aspek unik seperti keahlian dalam membangun atau mengukir, teknik konstruksi dan sistemnya, serta signifikansinya bagi penduduk Indonesia pada saat itu. Borobudur tidak hanya berperan sebagai monument sejarah saja, tetapi juga sebagai monumental dalam bentuk dan strukturnya, juga dalam hubungannya dengan peradaban yang mendukungnya (Sepriady, 2017, hal. 3).

Arsitektur Borobudur dibangun di atas dan di lereng sebuah bukit dengan bentuk yang menyerupai seperti bangunan bertingkat dengan platform yang memiliki banyak tangga. Berbeda dengan konstruksi tempat keagamaan lainnya, di mana umat yang beragama dapat memasuki bangunan tersebut untuk beribadah, sedangkan di Borobudur orang hanya dapat naik ke atasnya melalui tingkatan tangga yang terletak di keempat sisinya. Candi Borobudur berada di letak geografis pusat Jawa Tengah dengan puncaknya yang menjulang tinggi, serta memiliki keadaan pemandangan yang dikelilingi oleh bukit Menoreh yang membentang dari timur ke barat, dan gunung-gunung berapi seperti Merapi dan Merbabu di sebelah timur, serta Sumbing dan Sindoro di sebelah barat (Sepriady, 2017, hal. 4).

2.3.1 Relief Candi Borobudur

Relief-relief di Candi Borobudur terdiri dari relief naratif dan relief dekoratif, dengan total 1460 panel untuk relief naratif dan 1212 panel untuk relief dekoratif. Relief utama pada bagian dasar candi menggambarkan hukum karma dari kitab suci Mahakarmawibangga. Foto-foto relief ini memungkinkan identifikasi 160 panel sebagai representasi hukum karma.

Pada dinding lorong yang pertama terdapat dua baris relief, dimana masing-masing terdiri dari 120 panel. Baris atas menggambarkan kehidupan Sang Buddha berdasarkan kitab Lalitavistara, sementara baris bawah berisi cerita-cerita Jataka yang menceritakan kehidupan Sang Buddha sebelum mencapai pencerahan, serta cerita Awadana. Kemudian di lorong pertama, relief cerita Jataka atau Awadana berlanjut, sementara dindingnya menampilkan kisah Sudhanakumara dari kitab Gandavyuha dengan total 128 panel. Di lorong ketiga dan keempat, terdapat kelanjutan cerita Sudhanakumara serta relief Bhadracari pada dinding candi dan pagar pembatasnya (Sepriady, 2017, hal. 10).

Candi Borobudur mengandung pesan moral yang diilustrasikan melalui relief-relief cerita yang dipahat di dinding candi dan pagar langkan. Candi ini memiliki 1.460 panel relief cerita yang disusun dalam sebelas deretan mengelilingi bangunan candi, serta relief dekoratif berupa 1.212 panel relief hias. Pembacaan rangkaian relief dilakukan secara pradaksina, yaitu mengelilingi candi searah jarum jam, dimulai dari sisi Timur (Riyanto, 2017, hal. 273). Relief yang diukir di dinding candi memiliki fungsi yang lebih dari sekadar hiasan, yaitu sebagai sarana untuk menyebarkan ajaran agama melalui gambaran visual yang mudah dipahami. Selain itu, relief juga berfungsi sebagai media untuk mempertahankan cerita keagamaan karena adegan yang diukir dalam batu dapat bertahan lama. Relief merupakan gambar timbul yang sering ditemukan pada dinding candi dan mengandung cerita dalam setiap fragmennya. Pada Candi Borobudur menggambarkan riwayat hidup Siddharta Gautama, pendiri agama Buddha, dalam reliefnya. Cerita-cerita yang mengisahkan perjalanan hidup Siddharta dari kelahiran hingga pencerahan ini diambil dari kitab suci Budhisme Mahayana, Lalitavistara, selain riwayat hidup Buddha. Selain itu, terdapat relief yang menceritakan kisah-kisah lainnya yang berasal dari kitab Budhis Jatakamala, Avadana, Maha Karmavibhangga dan Gandavyuha (Riyanto, 2017, hal. 273-275)

Relief pada Candi Borobudur mencakup beberapa jenis, antara lain (Riyanto, 2017, hal. 272):

- a. Relief Karmawibhangga, yang terletak pada bagian kaki (Kamadhatu), menggambarkan perbuatan manusia beserta konsekuensinya.
- b. Relief Lalitavistara, dipahatkan pada dinding utama tingkat I, menceritakan kehidupan Sang Buddha di Surga Tushita hingga khotbah pertamanya di Taman Rusa.
- c. Relief cerita Jataka dan Avadana, dipahatkan pada dinding utama lorong tingkat I dan pagar langkan tingkat I dan II, mengisahkan tentang Sang Boddhisattva dan cerita-cerita lain yang mengajarkan ajaran tentang Dharma.
- d. Relief Gandavyuha, dipahatkan pada dinding utama lorong tingkat II, menggambarkan perjalanan Sudhana mencapai ke-Budha-an dari satu guru ke guru lain.
- e. Relief Bhadracari, dipahatkan pada dinding utama di dalam setiap pagar langkan, berisi cerita-cerita dan relief arca Dhyani Budha. Relief pada Candi Borobudur menggambarkan ajaran dan kisah-kisah agama Buddha, serta melukiskan perjalanan spiritual untuk mencapai pencerahan.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA