

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Graphic design atau desain grafis merupakan penerapan penyampaian pesan secara visual dalam bentuk desain grafis kepada para audiens. Penyampaian visual mengandalkan kumpulan ide atau kreasi, seleksi dan elemen-elemen visual. Desain grafis menyediakan solusi yang dapat memotivasi, mempersuasi, mengidentifikasi, menginformasikan dan mempengaruhi perilaku (Landa, 2014, hlm.1).

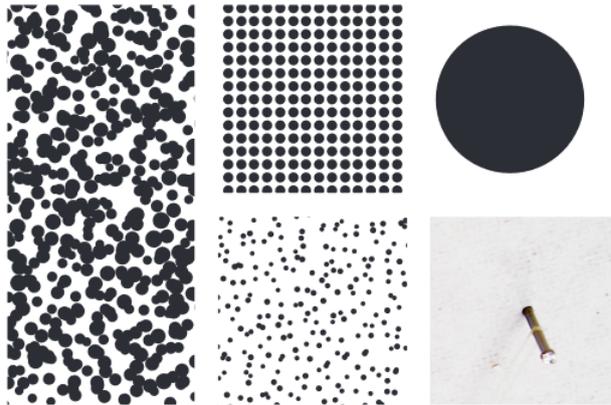
2.1.1 Elemen Desain

Lupton & Phillips (2015) menyebutkan bahwa elemen-elemen desain terdiri dari *point, line, plane (shape), color, space* dan *texture*. Kumpulan elemen-elemen desain ini menciptakan ikon, pola, gambar, tekstur, diagram, animasi dan tipografi. Pola, tekstur dan diagram terbentuk dari titik dan garis berulang untuk membentuk permukaan yang menarik (hlm.33).

a) Titik (*Point*)

Titik menandakan posisi dalam suatu ruang. Secara grafis, titik berbentuk dot yang terlihat jelas memiliki variasi ukuran yang terlihat seperti peluru atau menembus seperti sebuah paku. Sebuah titik yang tidak memiliki massa dapat diekspresikan melalui garis, bidang dan tekstur yang berasal dari pembentukan serangkaian titik (Lupton et al., 2015, hlm.34).

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

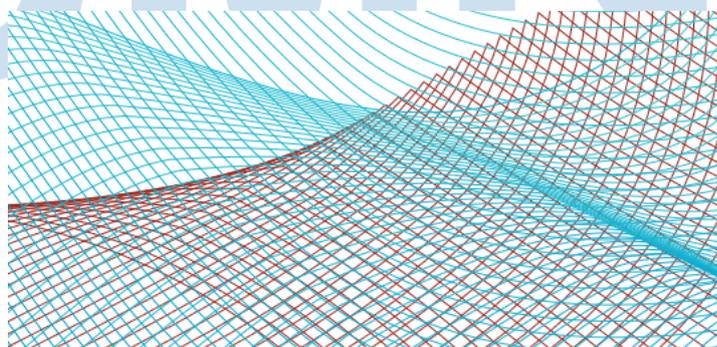


Gambar 2.1 Titik (*Point*) oleh Jason Okutake dan Ryan Gladhill
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Serangkaian titik dapat membentuk sebuah garis. Kumpulan titik dapat diubah menjadi bentuk atau bidang dan menampilkan tekstur. Poin-poin kecil berukuran beragam sebuah titik dapat menciptakan nuansa abu-abu (Lupton et al., 2015, hlm.34).

b) Garis (*Line*)

Garis merupakan serangkaian titik tanpa adanya batasan yang terdiri dari panjang, namun tidak memiliki ukuran lebar. Sebuah garis diibaratkan sebagai pergerakan jalur titik yang secara grafis memiliki massa, tekstur, ketebalan dan dapat diilustrasikan melalui penggunaan media berupa pensil, pena, kuas dan media tulis lainnya yang dapat menimbulkan tanda. Garis dapat berbentuk secara lurus, melengkung, berlanjut ataupun patah (Lupton et al., 2015, hlm.36).



Gambar 2.2 Garis (*Line*) oleh Allen Harrison
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Ketika suatu garis mencapai ketebalan tertentu, maka garis berubah menjadi sebuah bidang. Garis dapat berlipat ganda menjadi banyak untuk menggambarkan bidang, tekstur dan volume tertentu. Dalam aspek tipografi, garis dapat dibentuk baik secara tersirat dan digambarkan secara harfiah (Lupton et al., 2015, hlm.36).

c) Bentuk (*Plane/Shape*)

Bentuk digambarkan sebagai bidang datar yang memanjang, baik dari aspek ketinggian dan kelebarannya. Sebuah bidang dapat menjadi jalur garis yang bergerak dan secara vektor bentuk ini terdiri dari bagian isi, garis dan tepian yang menutup. Bentuk ataupun bidang dapat berbentuk padat, buram (transparan), berlubang (seperti halus atau bertekstur) (Lupton et al., 2015, hlm.38).



Gambar 2.3 Bentuk (*Plane/Shape*) oleh Kelly Horigan
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Langit-langit dalam rumah, dinding dan jendela juga bagian dari bidang fisik. Bentuk dalam teks merupakan bagian dari bidang yang dibangun melalui titik dan garis. Bidang tipografi dapat menjadi padat atau terbuka dan keras atau lunak (Lupton et al., 2015, hlm.38).

d) Warna (*Colour*)

Warna dapat menggambarkan suasana hati, menyusun informasi dan menyampaikan realitas yang dapat digunakan oleh desainer untuk membedakan dan menghubungkan atau menyorot, menonjolkan dan menyembunyikan sebuah desain. Warna dapat muncul apabila cahaya

memantul pada suatu benda atau berasal dari pancaran sebuah sumber tertentu dan masuk melalui mata. Warna dapat memberikan makna dan persepsi yang berbeda-beda berdasarkan budaya dan lingkungan dalam masyarakat (Lupton et al., 2015, hlm.81).

1) *Primary, Secondary and Tertiary Colors*

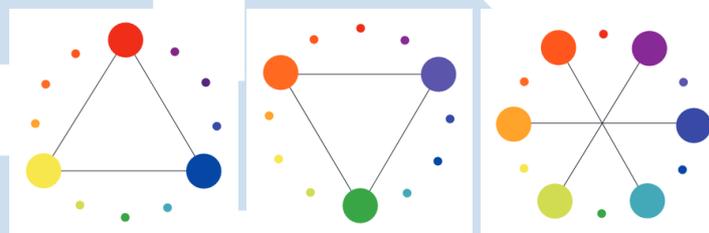
Lupton & Phillips (2015) menjelaskan bahwa *the color wheel* merupakan kumpulan keberagaman warna yang saling berhubungan satu sama lainnya sehingga seorang desainer menggunakan warna tersebut untuk menyusun pigmentasi warna menggunakan cat air, cat minyak, *gouache* dan media lainnya. Penggunaan roda warna berperan sangat penting dan sangat bermanfaat untuk menciptakan kontras dan harmonisasi yang baik dan berkesinambungan (hlm.82).



Gambar 2.4 *The Color Wheel*
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Lupton & Phillips (2015) membagi warna ke dalam tiga kategori utama, yaitu warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer terdiri dari tiga warna utama yang tidak dapat terbentuk dari pencampuran warna-warna lain namun dapat menciptakan warna baru, seperti warna merah, kuning dan biru. Warna sekunder terdiri dari warna oranye, ungu dan hijau yang merupakan hasil pencampuran dua warna primer. Sedangkan untuk warna

tersier seperti warna merah, oranye, kuning dan hijau terbentuk dari pencampuran warna primer dan warna sekunder (hlm.83).



Gambar 2.5 *Primary, Secondary and Tertiary Colors*
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Warna yang saling berdekatan satu sama lainnya adalah warna yang sejalan. Penggunaan warna yang beragam dapat memberikan kontras minimalis dan harmonis. Hal ini dikarenakan masing-masing warna memiliki elemen yang sama satu sama lain (Lupton et al., 2015, hlm.82).

2) *Warm, Cool and Neutral Colors*

Chapman (2021) menambahkan bahwa warna terbagi ke dalam tiga jenis, antara lain *warm*, *cool* dan *neutral colors*. *Warm colors* atau warna hangat seperti merah, oranye dan kuning merepresentasikan api panas, daun gugur, matahari terbit dan terbenam yang memberikan kesan positif, energik, semangat, bergairah atau *passion* dan kebahagiaan. Warna hangat tidak dapat diciptakan melalui penggabungan warna hangat dan warna dingin.

Cool colors atau warna dingin seperti hijau, biru dan ungu sering disebut sebagai warna yang lebih santai, tenang dan memberikan kesan profesional. *Cool colors* atau warna dingin mewakili atau menggambarkan air, alam dan malam yang diam (sunyi atau hening). Warna biru merupakan warna tersendiri yang tergolong sebagai

warna primer, warna hijau berasal dari perpaduan biru dan kuning, sedangkan warna ungu sendiri berasal dari perpaduan warna biru dan merah.



Gambar 2.6 Warna Panas, Dingin dan Netral

Sumber: <https://blog.tbwhs.com/best-colors-website-design/> (2019)

Neutral colors atau warna netral seperti warna putih, abu-abu, hitam, coklat, *tan* dan *beige* lebih sering atau lebih banyak digunakan sebagai warna latar belakang pada sebuah desain. Warna netral seperti *beige* biasanya dapat diterapkan baik secara mandiri atau dipadukan dengan warna-warna cerah. Warna netral pun cenderung dapat dipengaruhi oleh warna-warna sekitar.

3) *Hue, Value and Intensity*

Lupton & Phillips (2015) memaparkan bahwa warna dapat dijelaskan dalam atribut yang saling berhubungan satu sama lain yang bertujuan sebagai pemahaman karakteristik demi kemudahan dalam pemilihan warna untuk menciptakan kombinasi warna yang lebih seimbang. Nomenklatur warna terbagi dalam *hue*, *value* dan *intensity*. *Hue* merupakan spektrum warna yang dapat mengubah warna berdasarkan penetapan tingkatan nilai dan saturasi (hlm.84).



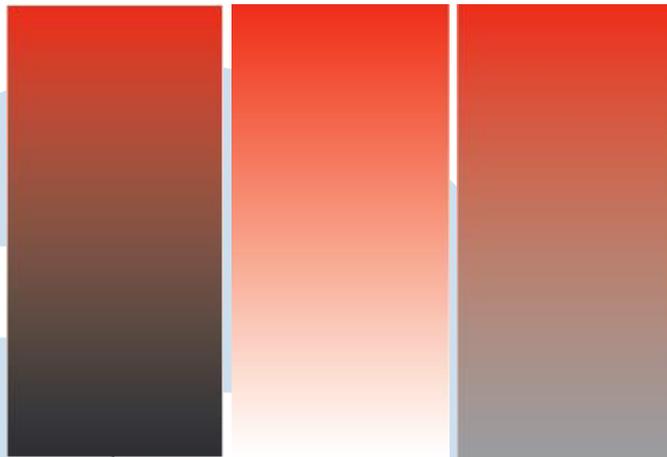
Gambar 2.7 Hue, Value and Intensity

Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Hue-intensity-and-value-parameters-in-colour-Adapted-from-Colour-Theory-by-Wikipedia_fig1_324574332 (2017)

Value diibaratkan sebagai tingkatan terang atau gelap dari sebuah warna yang dapat disebut sebagai nada, luminasi, kecerahan ataupun keringanan yang tidak bergantung pada warna (*hue*) dan intensitas (*intensity*). Sedangkan *intensity* ataupun yang dikenal sebagai intensitas warna digolongkan sebagai kecerahan dan keredupan warna. Jenis warna ini yang akan berubah menjadi lebih kusam apabila ditambah hitam atau putih, hingga menetralkan warna menuju abu-abu dengan cara menurunkan tingkatan saturasinya sendiri (hlm.84).

4) *Shade, Tint and Saturation*

Dalam penjelasan Lupton & Phillips (2015), intensitas warna terbagi menjadi tiga, yaitu *shade*, *tint* dan *saturation*. *Shade* atau bayangan dikatakan sebagai variasi warna (*hue*) yang dapat tercipta melalui penambahan warna hitam. *Tint* dijelaskan sebagai variasi warna yang dihasilkan melalui pencampuran warna putih. *Saturation* atau saturasi disebut sebagai *chroma* (kemurnian suatu warna yang relatif tercipta ketika warna dinetralkan menuju abu-abu) (hlm.84).



Gambar 2.8 *Shade, Tint and Saturation*
 Sumber: Lupton & Phillips (2015)

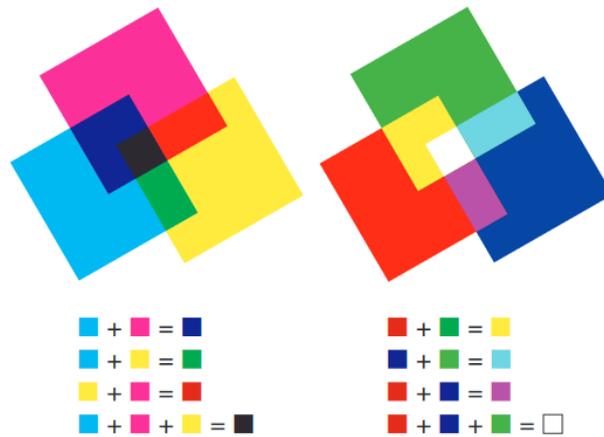
Setiap warna dapat dijelaskan berdasarkan serangkaian atribut tertentu. Pemahaman karakteristik warna dapat membantu dalam pemilihan warna ataupun membangun kombinasi warna baru. Penggunaan warna kontras lebih cenderung menciptakan bentuk lebih fokus dan tajam, dengan perpaduan *value* yang bertujuan memperhalus perbedaan antara elemen-elemen lainnya (hlm.84).

5) *Color Model*

Lupton & Phillips (2015) menjelaskan bahwa suatu akan permukaan menyerap gelombang cahaya yang dipantulkan kembali ke mata. Pantulan cahaya yang dipantulkan kembali merupakan cahaya yang terlihat jelas. Dalam sistem cahaya, warna merah, biru dan hijau menjadi variasi warna utama yang disebut sebagai *additive colors* yang menciptakan *hue* dalam spektrum warna. Semakin banyak pigmentasi warna yang bervariasi dipadukan dari warna utama, maka akan menciptakan *subtractive colors* atau substraksi warna yang memiliki penyerapan cahaya yang lebih sedikit

dibandingkan *addictive colors*. *Color model* ini terbagi menjadi CMYK dan RGB (hlm.86).

Warna CMYK digunakan dalam proses percetakan yang dikenal dengan sebutan “*process colors*” dan cetakan warna yang “*full color*” disebut sebagai “*four-color process*”. Sebuah printer menggunakan tinta warna yang berbeda dari warna dasar yang pada umumnya sering digunakan oleh seorang pelukis, seperti warna *cyan*, *magenta*, kuning dan hitam. Secara prinsip, C, M dan Y dapat menciptakan warna hitam. Pencampuran rona warna yang tidak maksimal tidak dapat memproduksi warna yang tegas sehingga dibutuhkan warna hitam untuk melengkapi *four-color process* tersebut (hlm.86).



Gambar 2.9 *Color Models: CMYK and RGB Colors*
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Warna RGB merupakan warna aditif yang diterapkan pada desain pada layar. Persentase warna merah, biru dan hijau menciptakan spektrum warna yang bervariasi. Warna putih muncul ketika ketiga warna dari merah, biru dan hijau dipadukan dengan kapasitas tinggi. Warna hitam muncul jika tidak ada warna dan pencahayaan yang dipancarkan (hlm.86).

6) Color Scheme

Chapman (2021) memaparkan bahwa terdapat standar skema warna yang telah ditentukan untuk mempermudah pembuatan skema baru. Chapman mengelompokkan variasi warna dalam beberapa jenis skema lain untuk menciptakan warna terbaru. Skema warna ini terdiri dari tampilan *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *split complementary*, *triadic*, *double-complementary* (*tetradic*) dan *square* (*custom*) (hlm.50-56).



Gambar 2.10 Skema Warna

Sumber: <https://bryanhousequilts.com/2021/05/what-are-color-harmonies/> (2021)

Skema warna monokromatik mengandung *tint*, *tone* dan *shade* dari pemilihan warna tertentu. Skema warna ini paling mudah dan sederhana karena hanya diambil dari satu rona warna yang sama. Permainan terhadap warna netral seperti putih dan hitam termasuk dalam pembuatan warna dilakukan agar hasil terlihat lebih menarik.

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 2.11 *Monochromatic Illustration*
Sumber: Mani (2016)

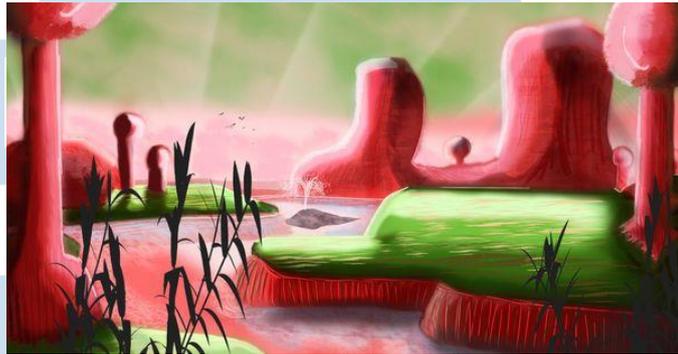
Skema warna analogus terbentuk berdasarkan tiga warna yang saling berdekatan dengan tingkatan penggunaan kroma yang sama. Penambahan elemen *tint*, *tone* dan *shade* dapat menambah keunikan dan ketertarikan pada warna. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan desain untuk *website* tertentu.



Gambar 2.12 *Analogous Illustration*
Sumber: Bowie (2010)

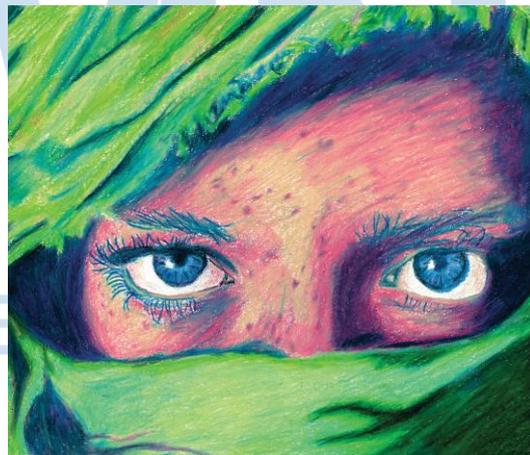
Skema warna pelengkap dihasilkan melalui dua warna yang berlawanan. Pemilihan warna yang saling berlawanan dengan tingkatan nilai dan kroma

yang sama satu sama lain dapat mengurangi tampilan dari keindahannya. Warna masih dapat diperluas hingga dihindari dengan cara meninggalkan ruang kosong ataupun menambahkan warna-warna berbeda di antara dua warna tersebut.



Gambar 2.13 *Complementary Illustration*
Sumber: Hameshi (2015)

Skema warna komplementer yang terpisah ini terdiri dari kerumitan yang berbeda dibandingkan warna komplementer pada umumnya. Hal ini dikarenakan skema warna jenis ini menggunakan kedua sisi warna yang berlawanan. Perbedaan dalam nilai dan kroma sangat penting dalam tipe skema ini.



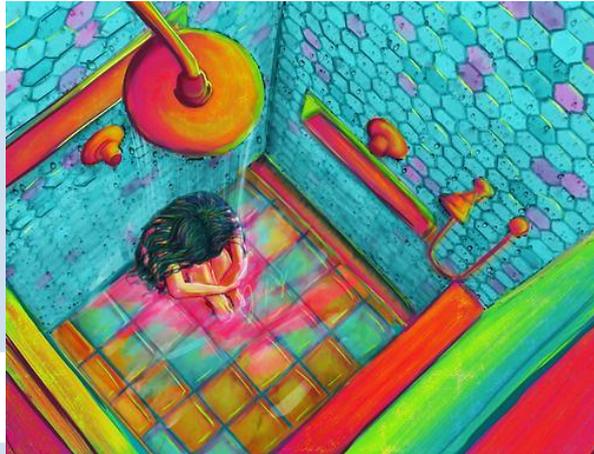
Gambar 2.14 *Split Complementary Illustration*
Sumber: Dickinson (2018)

Skema warna jenis triadik dihasilkan melalui rona warna yang saling berjarak sama di antara ke-12 warna lain dalam roda warna. Skema warna ini jauh lebih bervariasi dan lebih sulit dipadukan. Kerumitan atau kesulitan dapat diatasi dengan menambahkan elemen ketertarikan visual pada desain tertentu.



Gambar 2.15 *Triadic Illustration: "Triadic Show"*
Sumber: Richardson (2023)

Skema warna tetradik disebut sebagai salah satu skema warna yang paling sulit digabungkan. Hal ini dikarenakan kombinasi antara warna yang cukup berbeda, seperti warna merah, ungu dan hijau. Salah satu cara terbaik menggunakan jenis warna tetradik disarankan mengaplikasikan satu warna sebagai warna utama dalam desain dan warna lain sebagai aksent tambahan. Skema warna tetradik ini dapat bekerja baik menciptakan skema warna berdasarkan nilai dan kroma yang serupa melalui penambahan warna netral (seperti warna abu-abu tua atau hitam) dan dapat digunakan pada skema warna lebih cerah ataupun skema warna gelap.



Gambar 2.16 *Tetradic Illustration*
Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/553168766707409592/> (2023)

Skema warna khusus ini paling sulit diciptakan karena sama sekali tidak didasarkan pada aturan formal sehingga memerlukan elemen-elemen nilai, kroma dan saturasi. Penggunaan kroma dan saturasi seimbang merupakan cara efektif untuk menciptakan perpaduan warna. Metode efektif lainnya yaitu menggunakan satu jenis warna dengan tingkatan kroma lebih tinggi dibandingkan warna dengan kroma yang lebih rendah.

e) **Makna Warna**

Selain terbagi dalam beberapa jenis, warna pun memiliki artinya tersendiri. Dalam buku “*Colour for Web Design*”, Chapman (2021) menambahkan bahwa warna terbagi berdasarkan maknanya. Warna beserta masing-masing maknanya dapat dijelaskan seperti berikut ini:

- 1) Merah (*Red*): Melambangkan api, cinta, gairah, energi ataupun kekuatan, kekerasan dan kemarahan. Contoh seperti warna api atau darah.

- 2) Oranye (*Orange*): Melambangkan energetik, kesehatan, keramahan, kreativitas dan kebahagiaan. Contoh seperti warna kulit pada buah jeruk atau matahari terbenam.
- 3) Kuning (*Yellow*): Melambangkan bahaya, harapan, pengecut, kehangatan, ketenangan, penyemangat dan kebahagiaan. Contoh seperti bunga matahari.
- 4) Hijau (*Green*): Melambangkan alam, tenang, awal baru, semangat, iri hati ataupun kecemburuan, kestabilan, kelimpahan, kemakmuran dan pembaharuan. Contoh seperti warna daun herbal dan pegunungan alam.
- 5) Biru (*Blue*): Melambangkan ramah, tenang, kekuatan, kesegaran, ketenangan ataupun kedamaian, kesedihan, keandalan dan tanggung jawab. Contoh seperti warna langit dan lautan.
- 6) Ungu (*Purple*): Melambangkan duka, royalti, kekayaan, imajinasi, kreativitas, kemewahan dan romantisme. Contoh seperti warna pada bunga lavender.
- 7) Hitam (*Black*): Melambangkan duka, elegan, formal, misteri, kekuatan, kematian, kejahatan, keanggungan dan pemberontakan. Contohnya seperti langit malam atau baju duka.
- 8) Abu-abu (*Gray*): Melambangkan *moody*, kemuraman, formalitas, kecanggihan dan profesionalitas. Contohnya seperti batu atau batu kerikil, abu yang berasal dari sisa pembakaran dan warna bulan.
- 9) Putih (*White*): Melambangkan salju, kesucian, kebaikan, kebajikan, kebersihan dan kesederhanaan. Contohnya seperti warna susu, angsa, salju dan awan.
- 10) Coklat (*Brown*): Melambangkan alam (bumi, tekstur kayu dan bebatuan), bosan, kebajikan, dapat diandalkan

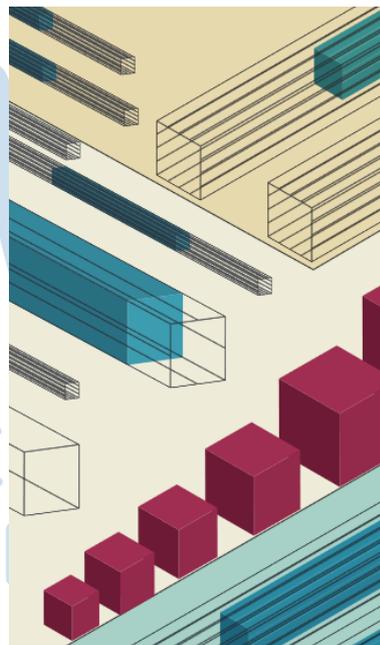
ketabahan, kehangatan dan ketergantungan. Contohnya seperti kopi, coklat dan batang pohon.

11) *Tan* atau *Beige* (Coklat/coklat muda): Melambangkan kesalahan (disiplin) dan kekusaman warna. Contohnya seperti warna pada bulu domba dan cat dinding.

12) *Cream* atau *Ivory* (Krem/krem netral): Melambangkan elegan, kemurnian dan ketenangan. Contohnya seperti warna dari kertas *spectra* dan warna *ice cream*.

f) Ruang (*Space*)

Ruang atau *space* merupakan objek grafis yang mencakup ruang tiga dimensi yang memiliki volume yang terdiri dari aspek lebar, tinggi hingga kedalaman. Volume tersebut ditampilkan melalui visual secara grafik. Ketika sebuah perspektif disimulasikan, maka akan menciptakan distorsi optik sehingga benda yang dekat tampak lebih besar dan benda yang jauh tampak kecil ataupun tampak menyusut (Lupton et al., 2015, hlm.39).



Gambar 2.17 Ruang (*Space*) and Volume
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

g) **Tekstur (*Texture*)**

Tekstur atau *texture* merupakan butiran taktil pada permukaan tertentu yang berfungsi untuk membantu memahami lingkungan sekitar. Tekstur termasuk dalam elemen desain yang dapat dihasilkan, baik secara fisik atau digital. Tidak hanya itu, seorang desainer dapat memanipulasi sebuah tekstur sehingga tidak harus dirasakan secara langsung, tetapi sebagai perwakilan dari efek atau ilusi optik (Lupton et al., 2015, hlm.69).

1) ***Concrete Texture***

Kualitas tekstur yang dihasilkan melalui pengulangan irisan, tanda, bakaran dan ekstraksi yang menghasilkan daya tarik khas (tersendiri) pada permukaan bertekstur. Penulisan alfabet oleh Rick Valicenti dimulai secara manual menggunakan media tangan penuh semangat dan coretan diterjemahkan dalam kode. Tekstur secara fisik mengandung seni yang mencerminkan proses yang aktif melalui rangkaian kata-kata (hlm.70).



Gambar 2.18 Permukaan Tekstur Konkrit
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Ekstraksi yang dilakukan menghasilkan beton dengan daya tarik yang kuat. Visualisasi tekstur ini melalui tahap pengembangan dalam studio latihan (komputer dilarang digunakan pada tahapan konsep awal dan perkembangan formal). Penulisan alfabet oleh desainer Rick Valicenti membangkitkan visual fisik secara mentah (hlm.70).

2) *Physical and Virtual Texture*

Tekstur ini merupakan perpaduan antara tekstur fisik dan virtual. Seorang desainer menggunakan kamera digital untuk mengabadikan variasi tekstur yang menarik dari lingkungan sekitar. Gambar ditambah dengan paragraf deskriptif sebagai konten yang fokus membahas mengenai karakteristik pada gambar untuk menciptakan tekstur dalam bentuk tipografi (hlm.72).

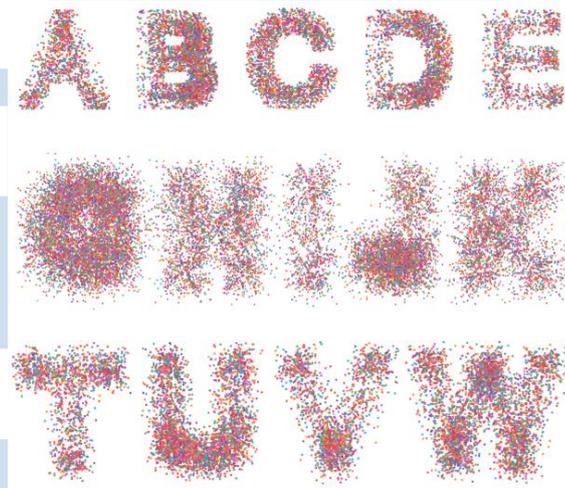


Gambar 2.19 Tekstur Fisik dan Virtualisasi
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Latihan yang membangun hubungan antar tekstur secara fisik dan secara virtual (menampilkan rasa dan tampilan permukaan). Tekstur tipografi diciptakan melalui Adobe Illustrator menggunakan elemen skala, warna, lapisan dan teknik pengulangan. Desainer bebas memilih jenis huruf yang akan digunakan, namun tidak diperbolehkan untuk mendistorsi skala asli dari objek (hlm.72).

3) *Code-Driven Texture*

Emil Ruder, seorang tipografer asal Swiss menyatakan bahwa ritme tipografi cukup asing terhadap sebuah mesin. Bentuk huruf digerakkan oleh kode komputer. Pergerakan huruf oleh kode menampilkan hasil yang berbeda atau sebaliknya (hlm.73).

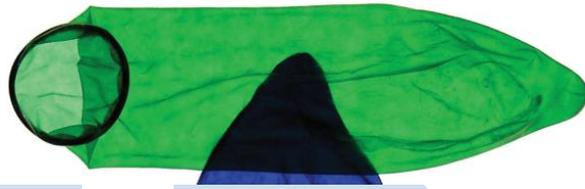


Gambar 2.20 Tekstur Bintik dan Butiran
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Huruf-huruf tersebut dihasilkan dalam bahasa komputer. Hasil membuktikan proses ditampilkan dalam bentuk buih (bintik atau butiran) dan organik. Tidak hanya itu, hasil dari proses pergerakan itu tentu saja vital (hlm.73).

4) *Textural Harmony and Contrast*

Permukaan yang rinci ataupun detail dapat menciptakan visual yang harmonis atau kontras. Karakteristik tersebut menghasilkan efek visual yang berbeda-beda. Beberapa tekstur memiliki tingkat kontras yang tinggi dan tekstur lainnya memiliki tingkat kontras yang rendah. (hlm.78).



Gambar 2.21 Tekstur Harmonis dan Kontras
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Tekstur yang memiliki tingkat kontras tinggi berukuran relatif besar dan tekstur lainnya yang memiliki tingkat kontras yang rendah berbentuk butiran halus dan lembut. Sebuah huruf dapat terbentuk dari kuas yang lengket atau potongan kertas tajam. Setiap teknik dapat menghasilkan kualitas fisik yang bervariasi (hlm.78).

5) *Alphabetic Texture*

Huruf-huruf yang berasal dari keberagaman media dan tekstur. Kumpulan huruf ini merupakan koleksi. Koleksi yang dibuat melalui eksperimen untuk taman bermain “Rick Valicenti” (hlm.79).



Gambar 2.22 Tekstur Eksperimen Huruf (Alfabet)
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Huruf tersebut dihasilkan melalui kumpulan objek fisik. Eksperimen ini menggunakan objek-objek berbeda yang

ditemukan. Tidak hanya itu saja, huruf tersebut dibangun melalui perpaduan objek dan proses (hlm.79).

6) *Tactile Texture*

Kualitas sentuhan suatu permukaan menjadi salah satu ciri kualitas permukaan yang disebut dengan tekstur. Tekstur taktil dapat ditemukan di berbagai variasi kertas yang tersedia untuk desain percetakan. Tekstur taktil atau tekstur sebenarnya merupakan tekstur yang mengandung unsur sentuhan nyata (Landa, 2014, hlm.28).



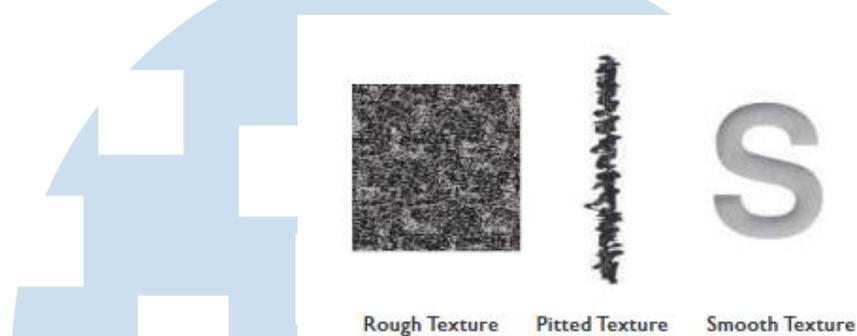
Gambar 2.23 Tekstur Taktil
Sumber: Landa (2014)

Tekstur taktil ini dapat dirasakan dan disentuh secara fisik. Tekstur taktil disebut sebagai tekstur sebenarnya. Beberapa teknik cetak yang dapat menghasilkan jenis tekstur berupa teknik mencetak *emboss* (cetak timbul), *deboss* (cetak tenggelam), *stamping* (stempel), teknik *engraving* (pengukiran) dan teknik *letterpress* (huruf cetak) (Landa, 2014, hlm.28).

7) *Visual Texture*

Tekstur merupakan karakteristik dari elemen lainnya. Elemen yang dimaksudkan berupa bentuk persegi diisi dengan tekstur kasar, garis dengan tekstur berlubang dan

tipografi tekstur halus. Selain tekstur taktil, terdapat jenis tekstur lain, yaitu tekstur visual (Landa, 2014, hlm.28).



Gambar 2.24 Tekstur Halus, Kasar dan Berbintik
Sumber: Landa (2014)

Tekstur visual terbentuk dari campuran tekstur asli dan campuran tangan. Tekstur ini memadukan tekstur asli yang terbentuk secara manual melalui tangan, menuju tahapan *scan* atau pengambilan foto dari tekstur asli. Dengan keterampilan menggambar, melukis, fotografi dan melalui jenis media penghasil gambar lain yang dimiliki, maka desainer dapat menciptakan tekstur yang banyak dan bervariasi (Landa, 2014, hlm.28).

8) Pola (*Patterns*)

Lupton & Phillips (2015) menambahkan bahwa pola atau pattern dapat dihasilkan melalui variasi titik, garis dan kisi (*grid*). Pola pada suatu jenis permukaan dapat menciptakan desain yang dinamis. Gaya dan motif pola akan banyak mengalami perkembangan dalam budaya tertentu (hlm.201-202).

U
M
N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

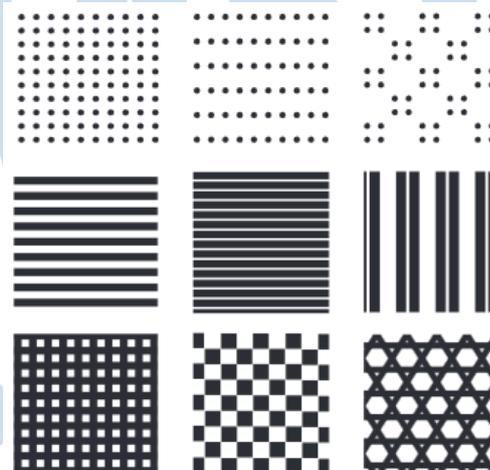


Gambar 2.25 Pola (*Patterns*)
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Baik pola yang terbuat dari tangan, mesin atau kode, pola yang dihasilkan berasal dari prinsip pengulangan. Pola ditampilkan berbentuk permen. Elemen seperti warna, skala, orientasi dan kedekatan dikelompokkan menjadi garis tumpang tindih menghasilkan *grid* baru (hlm.203).

A. *Dots, Stripes and Grids*

Dua elemen dasar seperti titik dan garis membentuk kisi (*grid*). *Grid* yang telah terbentuk menghasilkan elemen-elemen terpisah yang menciptakan tekstur yang lebih besar. Tekstur tersebut yang akan dikenal sebagai sebuah pola (hlm.202).

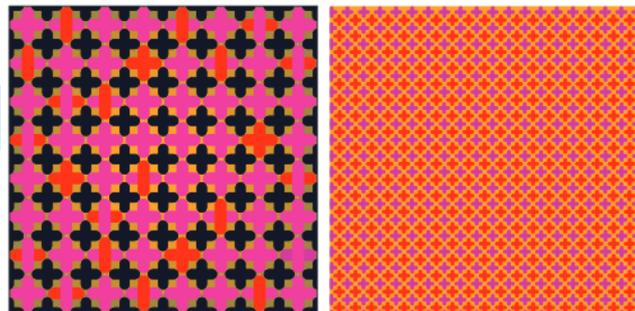


Gambar 2.26 Titik, Garis dan Kisi (*Grids*)
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Bentuk yang terisolasi dapat dianggap sebagai titik. Sebaliknya, garis merupakan jalur linier. Sebuah titik terdiri dari garis lurus dan padat yang dapat dibangun dari bentuk yang lebih kecil seperti elemen titik yang terhubung satu sama lainnya (hlm.202).

B. *One Element, Many Patterns*

Sebuah bentuk berfungsi sebagai titik yang saling berhubungan dengan titik lainnya. Titik lonjong ini dipadukan dengan titik-titik lain untuk membentuk *quatrefoil* (titik baru) dan garis. Warna dan orientasi diasosiasikan satu sama lain sehingga terbentuk figur tambahan pada seluruh permukaan (hlm.204-205).



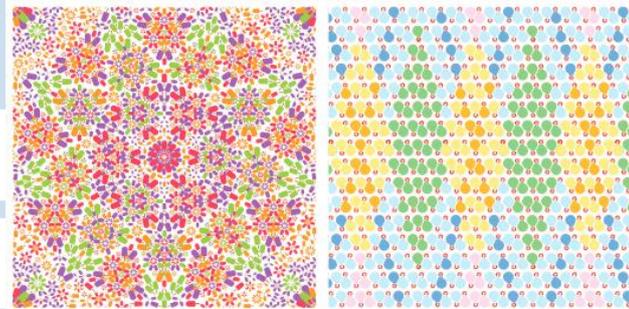
Gambar 2.27 Variasi Bentuk Satu Elemen Pola
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Perubahan kontras pada warna dan perubahan skala pola memberikan dampak perubahan secara visual. Pergeseran warna dapat dilakukan secara bersamaan atau secara bertahap. Perubahan elemen pada suatu sudut dapat menciptakan gerakan dan kedalaman pada visualisasi (hlm.205).

C. *Iconic Patterns*

Struktur pola tradisional biasanya dimuat dengan gambar yang memiliki arti. Salah satu contohnya

yaitu seperti kamufase. Sebuah ubin dapat diulangi menjadi pola yang berukuran lebih besar (hlm.206).

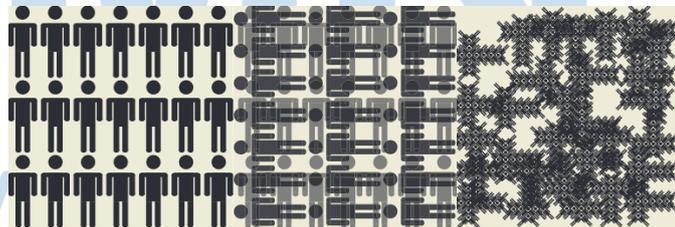


Gambar 2.28 Pola Ikonik
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Struktur gambar terlihat bervariasi. Bagi desainer, perancangan terlihat seperti es loli, bom, tali *bungee* atau irisan kue hijau. Pengulangan pola ubin menjadi besar terlihat pada bagian permukaan (hlm.206).

D. Regular and Irregular

Desain pola yang terlihat menarik dapat berasal dari hasil perpaduan antara penekanan yang teratur dan abstrak. Tidak hanya penekanan, tetapi gambaran yang dikenali. Setiap ikon diatur secara tumpang tindih untuk menciptakan ketertiban dan kepadatan dalam suatu desain (hlm.208).



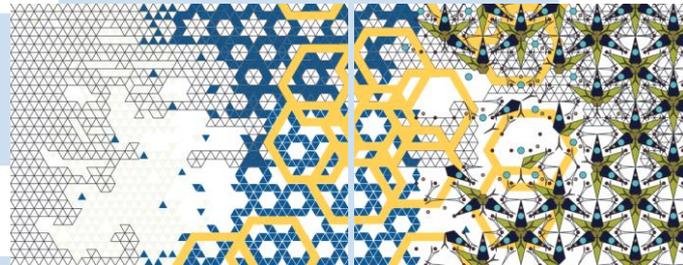
Gambar 2.29 Pola Teratur dan Tidak Teratur
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Untuk jenis pola yang tidak teratur, desainer perlu menciptakan tepian kiri, kanan, atas dan bawah yang

cocok dengan ubin. Variasi bentuk dapat terjadi pada tengah ubin. Ubin yang ditampilkan berbentuk kotak, tetapi sebenarnya dapat berupa persegi panjang, berlian atau bentuk-bentuk lainnya (hlm.209).

E. *Grid as Matrix*

Jumlah pola tanpa batasan dihasilkan melalui *grid* pada umumnya. Dalam pola yang sederhana, ada bagian yang ditonjolkan. Tidak hanya ditonjolkan tetapi dapat diredupkan (hlm.210).

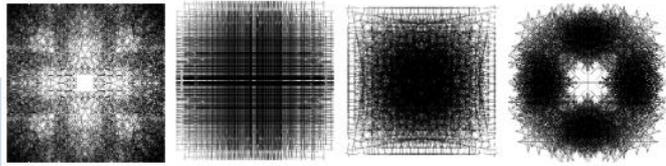


Gambar 2.30 Pola Kompleksitas Pola *Grid*
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Pola yang terbentuk lebih besar menjadi pola yang berdampingan dalam *cluster* yang telah terisi. Pola lebih kompleks muncul ketika sebuah kisi atau *grid* digunakan untuk menemukan bentuk tanpa menyalin garis besar. Tidak hanya garis besar, pola juga dapat muncul tanpa menyalin garis besar (hlm.210).

F. *Code-Based Patterns*

Sebuah aturan dapat diterjemahkan menggunakan kode komputer. Terjemahan ini yang memungkinkan pihak desainer menciptakan variasi bentuk melalui perubahan input pada bagian sistem. Pola dirancang menggunakan teknik “*Processing*” (hlm.212).



Gambar 2.31 Kode Komputer Berbasis Pola
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Processing adalah bahasa komputer yang menjadi sumber terbuka bagi para seniman ataupun desainer yang dibangun dari bentuk dasar pohon. Bentuk dasar pohon yang menghasilkan cabang-cabang baru dalam literasi program komputer. Cabang pohon dibalik, diulang, dihubungkan dan ditumpang tindih yang bertujuan untuk merealisasikan elemen yang sebanding dengan *tiles* atau “ubin” (hlm.212).

h) Tata Letak (*Layout*)

Tata letak atau *layout* merupakan elemen penataan desain yang bertujuan untuk menyampaikan pesan secara visual atau tekstual sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Penataan *layout* yang baik dan jelas memudahkan pemahaman para pembaca terhadap informasi dengan kompleksitas tinggi. Selain berperan sebagai penataan elemen desain, *layout* juga berperan penting dalam menata alur keterbacaan konten menggunakan alat bantu yang dikenal dengan sebutan *grid* (Ambrose & Harris, 2011, hlm.10).

Ambrose & Harris (2010) menambahkan bahwa tata letak atau *layout* dapat berupa *symmetrical* dan *asymmetrical*. *Layout* simetris memiliki struktur folio cerminan yang menghasilkan tata letak yang seimbang. Sedangkan *layout* asimetris memiliki struktur folio yang berulang sehingga hanya berada pada satu sisi sehingga lebih dinamis dibandingkan *layout* berbentuk simetris (hlm.121).

Haslam (2006) ikut menjabarkan bahwa *layout* buku terbagi menjadi dua, yaitu *text-driven books* dan *image-driven books*. Tata letak jenis *text-driven books* berisi konten yang berpusat pada komponen tulisan yang lebih banyak dibandingkan elemen gambar sebagai pendukung. Sedangkan *image-driven books* berisi gambar yang lebih banyak dibandingkan tulisan sehingga kompleksitas dari *spread* lebih ditentukan oleh penempatan tata letak (hlm.146-148).

i) Kisi (*Grid*)

Kisi atau *grid* digambarkan sebagai jaringan garis vertikal dan horizontal yang memiliki jarak yang sama, bentuknya teratur, dapat dimiringkan dan dapat dibuat melingkar. *Grid* dengan konsistensi kolom dan margin berfungsi sebagai pedoman untuk menyesuaikan elemen-elemen yang saling berhubungan dan sebagai proses tata letak komposisi yang efisien. Kisi atau *grid* ini dapat membantu desainer menciptakan komposisi dan ruang kosong dalam desain dibandingkan harus memenuhi seluruh halaman (Lupton et al., 2015, hlm.187).

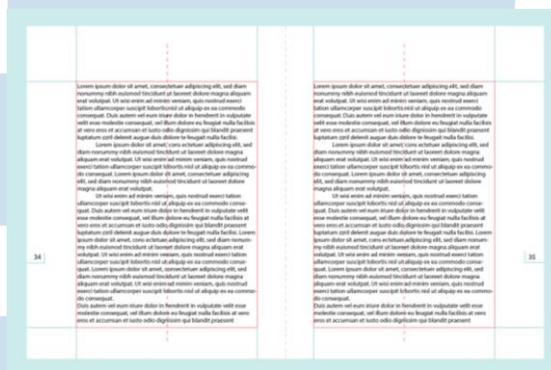
Grid dapat menghasilkan pola dan bentuk desain yang sederhana dan kompleks seperti kotak dan persegi panjang yang terbagi dalam beberapa bagian. Tidak hanya menghasilkan pola dan bentuk, namun *grid* juga dapat mengatur dan menyusun konten yang mencakup ruang untuk tulisan dan gambar. Walaupun tata letak mengandung ritme dan skala tersendiri, namun desain pada halaman tersebut disatukan oleh struktur dari kisi atau *grid* tersebut (Lupton et al., 2015, hlm.188).

Landa (2014) mengatakan bahwa kisi (*grid*) dijadikan sebagai panduan dasar dalam struktur pembuatan buku, brosur, majalah, *website* dan lainnya untuk menentukan posisi tulisan dan gambar. Kisi (*grid*) terbagi dalam tiga kategori besar, seperti *single-column grid* atau *manuscript grid*, *multicolumn grid* dan *modular grid*. Dari ketiga kategori tersebut, Lupton & Phillips (2015) menambahkan bahwa *grid*

terbagi menjadi empat jenis, yaitu *nine-square grid*, *16-column grid*, *digital grid* dan *automated grid* (hlm.189-198).

1) *Single-Column Grid or Manuscript Grid*

Single-Column Grid biasa disebut sebagai *manuscript grid*. *Single-Column Grid* merupakan jenis kisi yang paling mendasar yang terdiri dari satu kolom yang dikelilingi oleh margin dan ruang kosong. Ruang kosong terdapat pada bagian tengah (Landa, 2014, hlm.175).

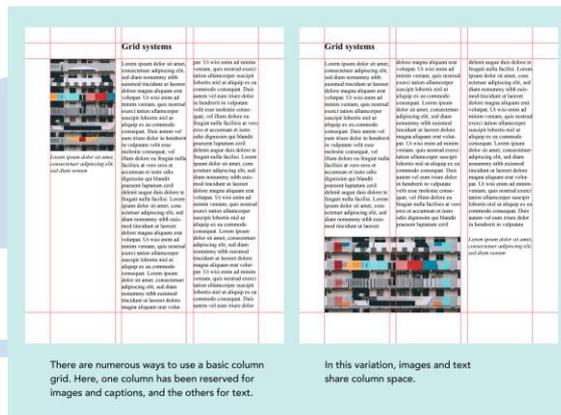


Gambar 2.32 *Single-Column Grid*
Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/> (2020)

Tampilan ruang kosong dengan tepian kosong bagian kiri, kanan, atas dan bawah pada halaman cetak maupun digital. Kisi ini biasanya ditemukan dalam buku, poster dan layar ponsel. Margin memastikan konten tetap aman dalam format dan area pandang (Landa, 2014, hlm.175).

2) *Multicolumn Grid*

Multicolumn Grid merupakan jenis kisi paling dasar. Jenis satu ini terbentuk terdiri lebih dari satu kolom. Proporsi dan ruang pada kisi memberikan tampilan yang konsisten untuk format halaman pada media cetak atau layar. (Landa, 2014, hlm.179).



There are numerous ways to use a basic column grid. Here, one column has been reserved for images and captions, and the others for text.

In this variation, images and text share column space.

Gambar 2.33 Multi-Column Grid

Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/> (2020)

Kisi jenis ini biasa digunakan pada tablet, ponsel atau layar *desktop* yang diukur menggunakan *pixel*. Jumlah kolom tergantung dari ukuran dan proporsi, baik format tulisan dan gambar yang tersedia. Tidak hanya itu saja, jumlah kolom tergantung pada faktor lainnya, terutama konsep, tujuan dan tahap perancangan penyajian konten (Landa, 2014, hlm.179).

3) Modular Grid

Modular Grid merupakan jenis kisi yang terdiri dari unit garis dan kolom individual yang saling berpotongan satu sama lain. Kisi modul ini berfungsi membagi informasi secara individual ataupun secara berkelompok. Sistem modular grid berfungsi sebagai tata letak teks dan grafik. (Landa, 2014, hlm.181).



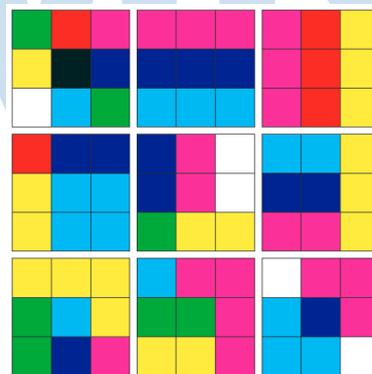
Gambar 2.34 *Modular Grid*

Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/> (2020)

Modular grid dipercaya paling fleksibel. *Modular Grid* dapat menampung kolom untuk setiap *body text*. Banyak desainer percaya bahwa fleksibilitas dari *modular grid* memungkinkan terbentuknya variasi lebih besar (Landa, 2014, hlm.181).

4) *Nine-Square Grid*

Jenis kisi persegi sembilan ini membagi halaman dalam ruang untuk teks dan gambar. Setiap tata letak memiliki ritme dan skalanya tersendiri, namun dipersatukan oleh struktur dasar *grid*. Pembagian persegi dalam sembilan bagian identik dengan permasalahan desain yang klasik. (Lupton, et al., 2015, hlm.188).



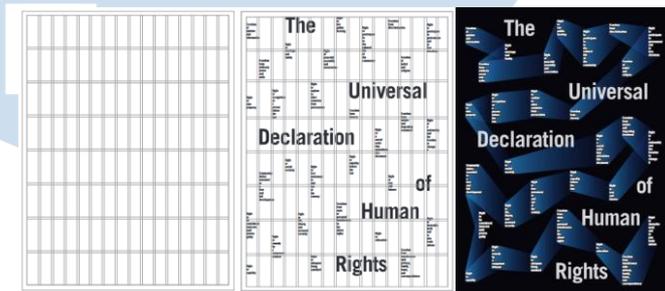
Gambar 2.35 *Nine-Square Grid Color Fields*

Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Kisi persegi sembilan banyak ditemukan dalam buku. Kisi atau *grid* persegi sembilan menyediakan struktur yang dapat mengatur pembingkai warna yang saling tumpang tindih. Kompleksitas melawan kesederhanaan (Lupton, et al., 2015, hlm.189).

5) **16-Column Grid**

Desainer mempelajari *grid* sebagai alat untuk mengatur konten dan mengaplikasikan bentuk. Penggunaan 16 kolom vertikal dan 8 barisan horizontal dalam suatu kisi atau *grid* dapat menyediakan fleksibilitas dalam bagian penyusunan konten. Tipografi yang digunakan di desain terbatas (Lupton et al., 2015, hlm.192-194).



Gambar 2.36 *16-Column Grid* oleh Chen Yu
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Visual dimulai dari penggunaan konsep hitam dan putih sebelum beralih menggunakan warna untuk memberikan penekanan struktur dasar. Setelah menggunakan kisi 16 kolom untuk mengatur teks, desainer menambah elemen berdasarkan *grid*. Tampilan kisi 16 kolom ditampilkan dalam bentuk poster (Lupton et al., 2015, hlm.192-194).

j) **Tipografi (Typography)**

Tipografi menjadi salah satu elemen visual terpenting dalam desain, khususnya pada saat digunakan sebagai bentuk penyampaian gagasan dalam sebuah desain (Sihombing, 2015). Variasi dari bentuk

huruf dalam tipografi dapat membentuk karakteristik desain yang diciptakan (Ambrose & Harris, 2011).

Typeface disebut sebagai rancangan karakter dalam tipografi yang diciptakan melalui visual yang konsisten. Karakter dari jenis huruf ini masih dapat dikenali atau diidentifikasi jelas walaupun telah melalui modifikasi. Kumpulan huruf, angka, simbol, aksen, tanda dan tanda baca termasuk bagian dalam elemen-elemen tipografi yang termasuk dalam *typeface* (Landa, 2014, hlm.44).

1) Elemen-Elemen Tipografi

A. Ukuran

Tinggi huruf diukur dengan *points*, sedangkan lebar huruf diukur menggunakan *pica*. Jika dilihat pada komputer, maka huruf diukur menggunakan *points*, *pixels* dan *percentages*. Jenis pengukuran seperti ini pada umumnya digunakan dalam bidang tipografi (Landa, 2014, hlm.44).

B. Anatomi

Huruf merupakan suatu simbol individual yang ditulis, diekspresikan dan dijadikan perwakilan suara sehingga setiap huruf dalam alfabet memiliki karakteristik masing-masing yang harus dijaga demi mempertahankan keterbacaan aspek simbol maupun tulisan (Landa, 2014, hlm.44).

C. Format *Font*

Landa (2014) membagi format penulisan font menjadi tiga, yaitu *Type 1*, *True Type* dan *Open Type*. *Type 1* dikatakan sebagai standar *font* dalam komputer. *True type* merupakan standar *font* dalam Windows dan Mac OS. *Open type* memiliki kapasitas yang mendukung

lebih banyak huruf, fitur dapat lebih banyak diakses dan mendukung beragam bahasa dalam satu *font* (hlm.44).

2) **Klasifikasi Huruf**

Variasi modifikasi huruf telah banyak tersedia dan terus berkembang. Namun huruf tetap dapat diklasifikasikan sesuai sejarah dan gaya penulisan terkenal. Salah satu gaya penulisan yang terkenal, yaitu seperti *Old Style or Humanist, Transitional, Modern, Slab Serif, San Serif, Blackletter. Script dan Display* (Landa, 2014, hlm.47).

Old Style or Humanist dikenal sebagai tipografi roman yang diturunkan dari huruf yang ditulis menggunakan pena lebar. Huruf yang ditandai dengan tekanan dan kemiringan. Contohnya seperti Garamond dan Times New Roman.

Handgloves

Centaur (Humanist)

Handgloves

Garamond (Old Style)

Gambar 2.37 *Old Style or Humanist Typeface*

Sumber: <https://ilovetypography.com/2007/11/21/type-terminology-old-style/> (2023)

Transitional merupakan jenis karakter huruf serif yang mewakili transisi huruf dari *old style* ke *modern*. Transisi ini menunjukkan karakteristik dari kedua hurufnya. Contohnya seperti Century dan Baskerville.



Gambar 2.38 *Old to Modern Typeface*
 Sumber: <https://uxdesign.cc/darwins-theory-of-typography-6a8dfbda23e1> (2021)

Modern memiliki bentuk yang geometris. Gaya huruf ini ditulis menggunakan pena pahat yang menimbulkan goresan kontras tipis dan tebal. Contohnya seperti Didot dan Bodoni.



Gambar 2.39 *Modern Typeface - Valky*
 Sumber: <https://www.behance.net/NEWFLIX> (2020)

Slab Serif merupakan salah satu jenis serif yang dikenal pada Abad ke-19. Huruf ini memiliki karakteristik seperti “pelat”. Contoh seperti Bookman dan Clarendon.



Gambar 2.40 *Slab Serif Typeface*
 Sumber: <https://elements.envato.com/confident-slab-serif-VA939FU> (2021)

Sans Serif diperkenalkan pada Abad ke-19. Beberapa huruf tidak memiliki goresan tipis ataupun goresan tebal.

Contohnya seperti Futura, Helvetica dan Franklin Gothic.



Gambar 2.41 *Sans Serif Typeface - Monice*
Sumber: Studio (2021)

Blackletter biasanya disebut sebagai Gothic yang dibuat berdasarkan surat manuskrip dan memiliki karakteristik goresan tipis dan tebal pada beberapa bagian hurufnya. Jenis huruf ini didasari pada manuskrip yang ditulis pada Abad ke 13-15. Contohnya yaitu Fraktur dan Rotunda.



Gambar 2.42 *Blackletter Typeface - Lordish*
Sumber: <https://befonts.com/lordish-blackletter-font.html> (2019)

Script memiliki kemiripan dengan tulisan tangan. Jenis ini ditulis menggunakan media pensil, pena pahat, pena runcing, pena fleksibel ataupun kuas. Contohnya seperti Brush Script dan Shelley Allegro Script.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.43 *Script Typeface - Beanco*
Sumber: <https://unblast.com/beanco-script-font/> (2023)

Display dapat dikatakan sebagai karakteristik huruf yang didesain melalui tulisan atau buatan tangan manual dan didekorasi. Jenis huruf ini digunakan pada judul ataupun *headlines*, namun tidak dijadikan sebagai tulisan teks biasa karena sulit untuk dibaca. Huruf ini cenderung berukuran besar.



Gambar 2.44 *Display Typeface - Noeran*
Sumber: <https://thedesigntest.net/display-fonts/> (2022)

Lupton & Phillips (2015) kembali menjabarkan bahwa huruf dapat dibentuk dari berbagai jenis tipografi, salah satunya seperti *Modular Alphabet* (hlm.172). *Modular alphabet* tercipta dari penggunaan bentuk dasar seperti kotak, persegi panjang dan seperempat lingkaran. Wujud dari bentuk tersebut dapat berupa padat atau terpecah.

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRS
TUVWXYZ!?.

Andy Bonner

METEOR
ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRS
TUVWXYZ!?.

Gambar 2.45 *Modular Alphabet Typeface* oleh Andy Bonner
Sumber: Lupton & Phillips (2015)

Tidak hanya itu, terdapat elemen bentuk melengkung yang dijadikan sebagai tepian luar atau menghilangkan bagian dalam (interiornya). Sebagian huruf memiliki profil berbentuk sederhana. Profil sederhana ini yang dapat menciptakan berbagai tekstur yang lebih detail.

3) **Desain Tipografi**

Pembentukan karakteristik desain melalui tipografi juga dipaparkan oleh Landa (2014). Landa menyatakan bahwa tipografi dapat dijadikan sebagai bentuk (*shapes*), pilihan (*selections*) dan berpasangan (*pairings*). Huruf dihasilkan melalui bentuk positif (goresan) dan negatif (ruang kosong). Pemilihan huruf pun harus sesuai dengan fungsi, tujuan dan keterbacaan yang disesuaikan berdasarkan kebutuhannya. Penggabungan huruf harus dipelajari berdasarkan perbedaan kontras dan teksturnya (hlm.49-58).

4) **Kesejajaran (*Alignment*)**

Landa (2014) menerangkan bahwa susunan penulisan huruf disebut sebagai *type alignment*. Kesejajaran dapat dibagi dalam beberapa jenis, antara lain (hlm.57-58):

- a. *Left-aligned*: Teks yang dibuat sejajar dengan margin kiri dan tidak rata di sisi kanan.

- b. *Right-aligned*: Teks yang dibuat sejajar dengan margin kanan dan tidak rata di sisi kiri.
- c. *Justified*: Teks yang dibuat sejajar antara kedua sisinya, baik dari sisi kiri maupun sisi kanan.
- d. *Centered*: Teks yang berpusat di tengah.
- e. *Runaround*: Teks yang berada di antara sebuah foto, gambar atau elemen grafis.
- f. *Asymmetrical*: Penyusunan garis secara merata sebagai keseimbangan secara asimetris.

5) Jarak (*Spacing*)

Jarak ataupun *spacing* berperan penting dalam tipografi sebagai jarak yang terletak di antara sebuah kata, huruf dan dua garis. Jarak yang terdapat di antara kata disebut *word spacing*. Jarak yang berada di antara huruf atau *letter spacing* disebut sebagai “*kerning*”. Jarak yang terletak di antara garis atau *line spacing* yang diukur secara vertikal dari garis dasar disebut sebagai “*leading*” (Landa, 2014, hlm.58).

2.2 Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain mencakup pengetahuan dalam pembuatan konsep, gambar, tipografi dan visualisasi yang saling terkait dan saling bergantung satu sama lainnya. Perancangan keseluruhan komposisi terdiri dari elemen-elemen grafis yang dapat dibedakan dalam hubungan visual yang berpatokan pada prinsip kesatuan. Prinsip desain terdiri dari tujuh prinsip utama yaitu bentuk dan ukuran (*format*), keseimbangan (*balance*), hirarki (*visual hierarchy*), tekanan (*emphasis*), irama (*rhythm*), kesatuan (*unity*) dan skala (*scale*) (Landa, 2014, hlm.29-39).

2.2.1 Bentuk dan Ukuran (*Format*)

Format atau yang biasanya disebut sebagai perimeter tertutup atau bagian tepi luar (batasan) desain mengacu pada sebuah bidang kertas, layar

handphone, billboard dan lain-lain. Pada bagian media cetak, hampir semua format ukuran telah tersedia. Penetapan ukuran dari format ditentukan oleh fungsi, tujuan, kebutuhan dan kesesuaian pada pelaksanaan proyek tertentu untuk menentukan biaya (hlm.29).

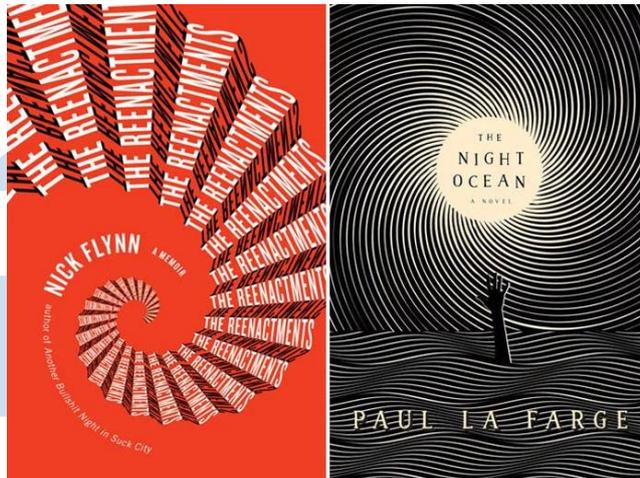


Gambar 2.46 *Shape and Form - Solo Exhibition*
Sumber: Anantakul (2013)

2.2.2 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* merupakan salah satu jenis prinsip desain yang terhubung pada stabilitas yang diciptakan melalui bobot visual yang didistribusikan secara merata untuk semua jenis komposisi desain. Komposisi yang seimbang berpengaruh besar terhadap proses keseimbangan komunikasi terhadap pihak para audiens. Keseimbangan menjadi komposisi yang harus bekerja sama dengan baik dengan kehadiran prinsip lainnya (hlm.30-31).

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 2.47 *The Reenactments - A Memoir and The Night Ocean*
 Sumber: Flynn (2013), Farge (2017)

Lupton & Phillips (2015) mengatakan bahwa keseimbangan atau *balance* berperan sebagai katalis yang mengaktifkan elemen dalam ruang. Keseimbangan visual terbentuk ketika berat dari satu benda didistribusikan secara proporsional dalam satu ruang. Irama dan keseimbangan bekerja sama menciptakan desain yang hidup dan memperoleh kestabilan (hlm.49).

2.2.3 Hirarki (*Visual Hierarchy*)

Tujuan paling utama dalam prinsip desain grafis adalah untuk menyampaikan informasi. Hal ini menyebabkan hirarki harus berperan besar dalam pengaturan segala informasi. Desainer menggunakan visual hirarki untuk mengatur keseluruhan dari penyusunan elemen grafis yang didasarkan pada penekanan ataupun *emphasis* (hlm.33).



Gambar 2.48 *Young Vic 3 - Time to Act*
 Sumber: Foster (2021)

Lupton & Phillips (2015) menerangkan bahwa hirarki merupakan suatu urutan kepentingan dalam sebuah kelompok sosial atau dalam sebuah badan teks. Hirarki ini disampaikan secara visual melalui variasi nilai, skala, warna, jarak, penempatan dan lainnya. Hirarki dapat menjadi sederhana atau kompleks, sempit atau longgar dan datar atau dapat diartikulasikan (hlm.129).

2.2.4 Tekanan (*Emphasis*)

Tekanan atau *emphasis* merupakan salah satu prinsip desain yang mengatur komposisi setiap elemen desain sesuai kepentingan sehingga terdapat elemen tertentu yang lebih kuat ditonjolkan dibandingkan elemen lainnya. Desainer berperan besar dalam menentukan desain grafis yang akan pertama kali dilihat oleh pihak masyarakat, dilanjutkan dengan elemen kedua, ketiga, keempat dan begitu seterusnya. Jika tidak ada pemberian penekanan pada salah satu elemen desain, maka hasil desain akan berantakan (hlm.33).



Gambar 2.49 *Snow White in The Woods*
Sumber: Larson (2013)

2.2.5 Irama (*Rhythm*)

Irama atau *rhythm* merupakan hasil pengulangan pola yang kuat dan konsisten yang dikatakan sebagai elemen visual yang digambarkan sebagai jarak dalam setiap halaman buku, majalah, situs *website* dan grafis bergerak. Pengulangan pola elemen visual dengan konsistensi yang totalitas disebut sebagai *repetition* (pengulangan). Sedangkan modifikasi terhadap pola untuk menciptakan ketertarikan secara visual yang berasal dari elemen bentuk,

ukuran, warna, jarak, posisi atau bobot visual yang disebut variasi ataupun *variation* (hlm.35-36).



Gambar 2.50 *The Starry Night*
Sumber: Gogh (1889)

Lupton & Phillips (2015) menyatakan bahwa irama merupakan pola yang kuat, biasa dan berulang. Seorang desainer menggunakan irama dalam konstruksi gambar pada buku, majalah dan pergerakan grafik. Walaupun desain pola mengandung pengulangan yang tidak terputus, penggunaan irama dalam desain menciptakan perubahan yang bervariasi (hlm.49).

2.2.6 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan atau *unity* yang terdiri dari elemen grafis yang terkait satu sama lain dapat tercapai melalui beberapa cara. Ketika dipersatukan, maka semua elemen desain akan terlihat seperti satu kesatuan. Dalam proses berpikir, sebuah koneksi, keteraturan dan pengelompokan terwujud untuk memahami visual berdasarkan kehadiran warna, bentuk, lokasi, kemiripan dan orientasi (hlm.36-39).

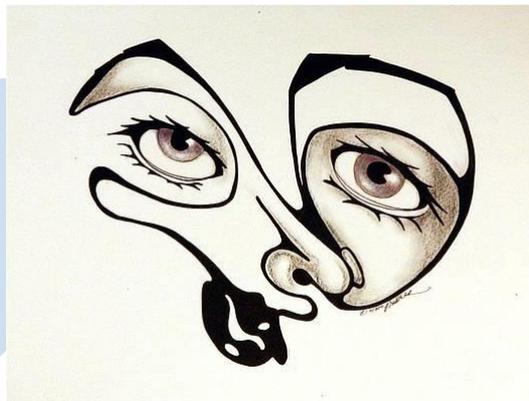
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.51 *Bathers at Asnières* - Oil Painting Canvas
Sumber: Seurat (1884)

2.2.7 Skala (*Scale*)

Skala atau *scale* merupakan suatu ukuran elemen grafis yang memiliki ketertarikan pemahaman terhadap ukuran sebenarnya dari sebuah benda tertentu yang berada di lingkungan sekitar. Jika seorang desainer memainkan ekspektasi pihak audiens, maka skala akan diubah (*distorsi*) sehingga berbeda dari skala yang ditemui pada umumnya. Alasan keberadaan skala harus tetap dikontrol agar skala yang ingin dimanipulasi dapat menawarkan visual yang jauh lebih bervariasi lagi, menaikkan kontras dan kedinamisan pada sebuah bentuk dan menciptakan ilusi ruang tiga dimensi (hlm.39).



Gambar 2.52 *Distortion Illustration - Truly Tudy*
Sumber: Russell (2013)

Lupton & Phillips (2015) mengutarakan bahwa skala atau *scale* dapat dipertimbangkan sebagai hal yang objektif dan subjektif. Secara objektif skala mengacu pada objek fisik (nyata) dan dimensi secara literal, seperti peta. Sedangkan secara subjektif skala mengacu pada kesan dari ukuran suatu

benda ataupun objek seperti buku atau ruangan. Skala pun dapat tergantung pada konteks tertentu (hlm.61).

2.3 Buku

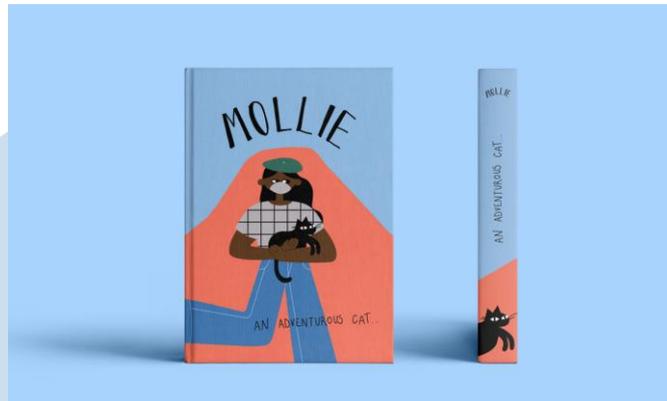
Buku diibaratkan seperti buah pikiran berisikan ilmu pengetahuan yang berasal dari hasil analisis dalam bentuk tulisan yang disusun dan diterapkan melalui penggunaan bahasa yang menarik, sederhana disertai gambar yang mendukung dan penulisan daftar pustaka (Kurniasih, 2014). Buku digambarkan sebagai sarana paling efektif dan sederhana yang mengandung serangkaian cetakan halaman yang terjilid lalu dikemas dalam bentuk dokumentasi berisikan banyak ide, kepercayaan dan ilmu pengetahuan. Buku juga difungsikan sebagai perlindungan, penjabaran dan penyampaian konten kepada pembaca (Haslam, 2006).

2.3.1 Komponen Buku

Haslam (2006) menjabarkan bahwa terdapat komponen-komponen penting yang harus diperhatikan secara seksama ketika menciptakan sebuah buku. Haslam kembali menambahkan bahwa komponen buku terdiri dari *cover* (sampul buku), *spine* (punggung buku), *fly page* (halaman perantara), konten (isi buku), *layout* (tata letak) dan *copyright* (hak cipta).

a) Cover (Sampul Buku)

Cover ataupun sampul buku merupakan halaman awal yang menjadi ekspresi sebuah buku yang bertujuan untuk menerangkan isi buku, melindungi buku, menambah nilai dari aspek estetika dan untuk menarik perhatian pembaca sebagai konsumen. Sampul buku terdiri dari judul besar, penulis, penerbit, pemilihan warna dan kumpulan gambar dekoratif yang mewakili target pembaca dari buku tersebut. Sampul buku dapat terwujud melalui pemahaman desainer terhadap imajinasi yang baik dan penyusunan warna, bentuk dan tekstur secara kuat dan lebih maksimal (Guan, 2012).



Gambar 2.53 Sampul Buku - *Mollie*
Sumber: Falgueras (2023)

b) *Spine* (Punggung Buku)

Spine ataupun punggung buku menjadi bagian terpenting dalam mewakili visualisasi sebuah buku. Desain pada bagian punggung buku membutuhkan kemampuan tinggi dalam penyusunan elemen dan *layouting* yang baik dalam satu bidang yang kecil. Komposisi visual punggung buku ini disesuaikan berdasarkan keseluruhan konten dan gaya buku dikarenakan punggung buku merupakan hal pertama yang ditampilkan ketika ditempatkan pada rak buku (Guan, 2012).

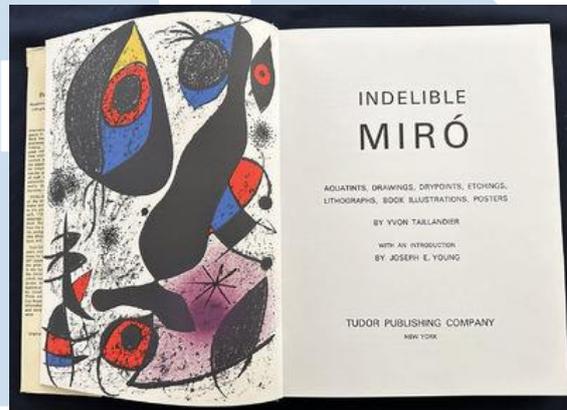


Gambar 2.54 Punggung Buku - *Harry Potter and The Philosopher's Stone*
Sumber: Kay (2015)

c) *Fly Page* (Halaman Perantara)

Fly Page ataupun halaman perantara ikut berperan besar dalam menggambarkan isi buku sehingga dapat diisi dengan elemen ilustrasi, fotografi, kaligrafi dan lainnya. *Fly page* terdiri dari *expansion page*, *blank page*, *like page*, *title page* dan lain sebagainya yang berfungsi meningkatkan nilai estetika yang bertujuan untuk menarik perhatian

para pembeli sebagai pembaca. *Fly page* juga dapat dikreasikan secara khusus menggunakan kertas, desain dan material cetak yang lebih berkualitas agar hasil karya buku menjadi lebih inovatif (Guan, 2012).



Gambar 2.55 Perantara Buku - *Indelible Miro*
Sumber: Taillandier dan Young (1972)

d) Konten (Isi Buku)

Pemilihan jenis warna dan jenis font yang tidak terlalu padat memudahkan pembaca untuk membaca isi buku. Pemanfaatan bidang kosong disesuaikan dengan konsep dan kepentingan buku agar terlihat lebih menarik. Selain bertujuan untuk mempertahankan ketertarikan pembaca terhadap buku, bagian ini juga bertujuan dalam memberikan penekanan terhadap isi atau konten yang penting.



Gambar 2.56 Konten Buku - *Illustrated Book*
Sumber: Dolgikh (2018)

e) *Layout* (Tata Letak)

Penerapan teknik *layouting* ataupun tata letak sangat penting dalam memudahkan pembaca ketika membaca buku melalui penataan konten yang baik, tidak kaku maupun tidak terlalu dinamis. Hal ini bertujuan untuk memberikan dampak yang kuat, baik dari aspek promosi kepada pihak pembaca sehingga penyampaian informasi dapat tersampaikan secara maksimal. Penyusunan *layout* yang baik mampu memberikan kesan tiga dimensi melalui ukuran dan pemilihan warna tepat dan beragam sehingga memungkinkan bagi pembaca untuk terus melanjutkan buku tersebut hingga selesai.

f) *Copyright* (Hak Cipta)

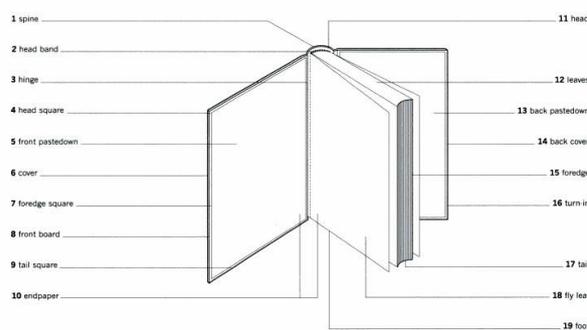
Copyright atau halaman hak cipta yang terdapat pada halaman terakhir meliputi komponen yang mencantumkan judul buku, nama pihak pengarang, nama editor, nama kritikus, nama penerbit, nama percetakan, lokasi penerbitan buku, format buku, jumlah kata dan halaman yang tertera dalam buku. Seorang desainer dapat menyusun halaman *copyright* sesuai kelengkapan dan ketersediaan informasi yang diklasifikasikan secara berurutan. Untuk menambah nilai dalam aspek estetika pada tampilan visual, maka desainer dapat menata halaman tersebut dalam bentuk kolom dan ditambah elemen dekoratif.



Gambar 2.57 *Copyright* Buku - Jane Doe
Sumber: <https://scribemedi.com/how-to-copyright-book/> (2023)

2.3.2 Anatomi Buku

Perancangan sebuah buku membutuhkan komponen yang disertai anatomi yang penting dan perlu dicermati secara seksama. Haslam (2006) mengutarakan bahwa komponen buku terbagi dalam tiga kategori utama, yaitu seperti *The Book Block*, *The Page* dan *The Grid*. Haslam kembali menambahkan bahwa anatomi buku terdiri dari 19 jenis bagian yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

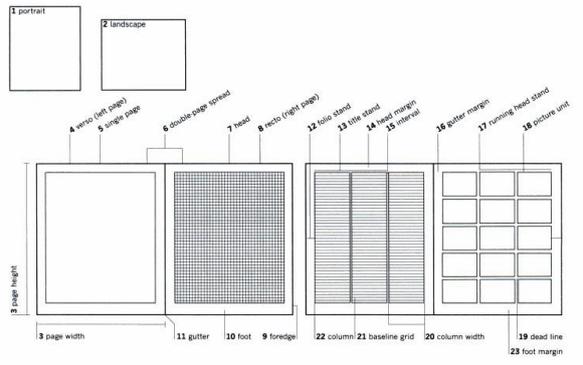


Gambar 2.58 *Book Anatomy - The Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

a) *The Book Block*

1. **Spine:** Tulang ataupun punggung buku yang berfungsi sebagai penutup, pengikat atau pembungkus jilidan sebuah buku.
2. **Head Band:** Pelapis atau penutup luar berbentuk kain lebar dari benang yang berfungsi untuk menutupi dan melindungi penjilidan buku (menutupi lem atau benang jilid).
3. **Hinge:** Lipatan bagian *endpaper* (10) atau penghubung yang berfungsi menyatukan sampul pada buku yang berada di antara *pastedown* (5) dan *fly leaf* (8).
4. **Head Square:** Sisa ruang kecil pada bagian atas buku yang umumnya berukuran jauh lebih besar dibandingkan isi buku.
5. **Front Pastedown:** Halaman *endpaper* (10) yang ditempelkan pada bagian sampul sebagai penghubung antara *cover* (sampul) depan sendiri beserta isi buku.

6. **Cover:** Sampul depan bersifat tebal yang melindungi isi dan luaran buku yang terdiri dari judul buku, nama penulis, nama pemberi sambutan, nama penerbit dan lain-lainnya.
7. **Foredge Square:** Sisa ruang yang terletak pada bagian sudut buku yang diakibatkan oleh ukuran dan ketebalan sampul yang lebih besar dibandingkan lembaran buku (isi buku).
8. **Front Board:** Papan atau karton pendukung *cover* (sampul).
9. **Tail Square:** Sisa ruang yang terletak pada bagian bawah buku yang umumnya berukuran jauh lebih besar dibandingkan isi buku.
10. **Endpaper:** Secarik kertas tipis atau tebal yang ditempelkan pada bagian *hardcover* yang berfungsi sebagai penghubung *cover board* (8) dan isi buku.
11. **Head:** Bagian atas dari sebuah buku (*spine*) atau tulang buku.
12. **Leaves:** Lembaran kertas dari sebuah buku yang disatukan.
13. **Back Pastedown:** Halaman *endpaper* (10) yang ditempelkan pada bagian cover (6) sebagai penghubung antara *cover* (sampul) belakang dan isi buku.
14. **Back Cover:** Sampul belakang yang memiliki fungsi sebagai pendukung sampul depan untuk menarik perhatian pembaca yang terdiri dari biografi pihak penulis (*author*), sinopsis buku, *review* pembaca, alamat penerbit dan konten lainnya.
15. **Foredge:** Bagian luaran buku yang tidak tertutup oleh *spine*.
16. **Turn In Page:** Bahan *cover* atau sampul depan yang terlipat masuk menuju ke dalam menyelimuti bagian *endpaper*.
17. **Tail Page:** Bagian yang terletak paling dasar dari sebuah buku.
18. **Fly Leaf:** Lembaran berikut setelah bagian halaman *endpaper*.
19. **Foot:** Fondasi sebuah lembaran halaman buku.



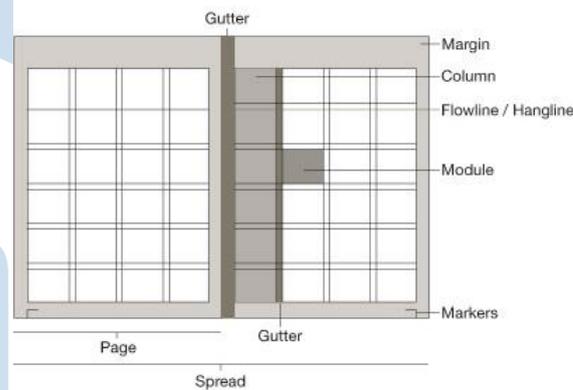
Gambar 2.59 *Book Anatomy - The Page*
Sumber: Haslam (2006)

b) **The Page**

1. **Portrait:** Format tinggi lembaran halaman lebih tinggi dibandingkan lebar suatu halaman.
2. **Landscape:** Format lebar lembaran halaman lebih lebar dibandingkan tinggi suatu halaman.
3. **Page Height and Widths:** Format ukuran keseluruhan halaman.
4. **Versos:** Bagian halaman kiri pada sebuah buku yang mencakup penulisan angka genap.
5. **Single-Page:** Lembaran halaman yang berada di sisi kiri.
6. **Double-Pages:** Keterkaitan dua lembar halaman yang dilewati oleh penggunaan bahan ataupun material menuju bagian *gutter* sehingga didesain seolah menjadi satu kesatuan.
7. **Head:** Bagian puncak dari sebuah buku.
8. **Recto:** Bagian halaman kanan yang terdapat pada sebuah buku yang mencakup penulisan angka ganjil.
9. **Foredge:** Terletak pada sudut depan dari sebuah buku.
10. **Foot:** Fondasi yang menopang sebuah buku.
11. **Gutter:** Margin ataupun bidang kosong untuk menjilid buku.

c) **The Grid**

12. **Folio Line:** Posisi penempatan penomoran setiap halamannya.
13. **Title Stand Line:** Posisi penempatan judul utama dalam kisi.
14. **Head Margin:** Margin ataupun bidang pada puncak halaman.
15. **Internal Columns:** Terdiri dari pembagian kolom vertikal.
16. **Gutter Margins:** Margin ataupun bidang kosong bagian dalam yang berada dekat pada zona penjilidan buku.
17. **Running Head Stand:** Garis penentuan posisi kisi (*grid*).
18. **Picture Unit:** Pembagian unit atau bagan dari sebuah gambar berdasarkan garis secara terpisah.
19. **Dead Line:** Spasi di antara unit-unit gambar.
20. **Column Width:** Lebar kolom yang menentukan panjang garis.
21. **Baseline:** Batasan penempatan teks (tulisan).
22. **Column:** Pengaturan tulisan berbentuk ruang persegi panjang.



Gambar 2.60 *Book Anatomy - The Grid Components*
Sumber: Haslam (2006)

2.3.3 **Layout Buku**

Pada umumnya, sebuah buku dibaca dari ujung kiri atas ke ujung kiri bawah. *Layout* buku terbagi menjadi dua jenis, yaitu *text-driven books* dan *image-driven books*. Tata letak jenis *text-driven books* berisikan konten yang berpusat pada komponen teks atau tulisan yang lebih banyak dibandingkan gambar sehingga elemen gambar dijadikan sebagai elemen pendukung. Sedangkan *image-driven books* berisikan konten yang berisi gambar yang

lebih banyak dibandingkan tulisan sehingga kompleksitas *spread* jauh lebih ditentukan oleh penempatan tata letak desainer (Haslam, 2006, hlm.146-148).

Haslam (2006) menjelaskan bahwa buku membutuhkan pengaturan *layout* untuk menempatkan elemen dalam setiap halaman buku. Penyusunan elemen dalam buku harus dipertimbangkan melalui beberapa tahapan, mulai dari persiapan konten *layout* hingga pada kedalaman (*layering*). Beberapa pertimbangan itu dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) **Persiapan Konten *Layout***

Persiapan awal penulis yang bertujuan sebagai perkiraan jumlah ilustrasi yang akan dicantumkan dalam sebuah buku. Perkiraan jumlah ilustrasi dilakukan sebelum menerapkan tata letak atau *layout* yang diproses secara berulang, baik dalam bentuk fisik atau digital. Metode ini memudahkan proses penulis dalam menciptakan buku.



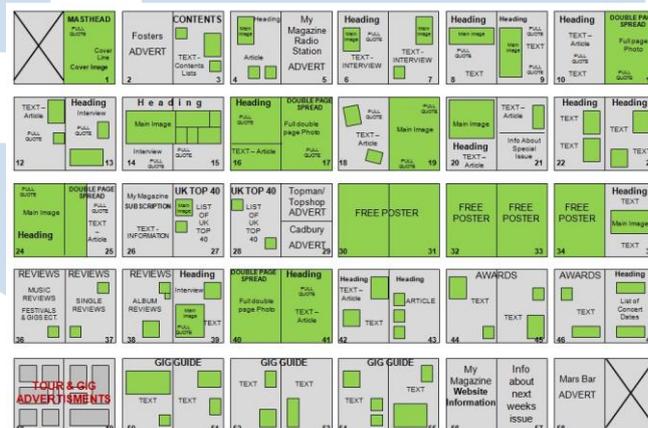
Gambar 2.61 Konten *Layout* Buku - *The Legacy of Le Corbusier*
Sumber: Li (2014)

b) **Penyusunan *Layout***

Perkiraan keseluruhan halaman *spread* yang disertai penomoran dan *signature break* (distribusi warna). Tidak hanya *signature break* atau distribusi warna, tetapi pencantuman elemen tipografi juga ikut berlaku. Penerapan perkiraan ukuran teks dalam aspek tipografi yang tepat bertujuan agar tulisan tidak melebihi batas halaman.

c) Penyusunan *Flat-Plan* atau *Storyboard*

Dalam perancangan tata letak atau *layout*, terdapat 2 cara yang dapat digunakan oleh seorang desainer sebagai gambaran peletakan komposisi terhadap halaman buku, seperti *flat-plan* dan *storyboard*. *Flat-plan* dapat dikatakan sebagai diagram keseluruhan halaman buku yang digambar secara manual dalam bentuk halaman memanjang yang disertai urutan penomoran dan pembagian warna. Diagram *flat-plan* digunakan sebagai penandaan halaman ilustrasi dan mengandung *frontmatter*, *chapters* dan *end matter* yang ditandai oleh pihak editor.



Gambar 2.62 *Magazine Portfolio Flat-Plan*
Sumber: Gale (2023)

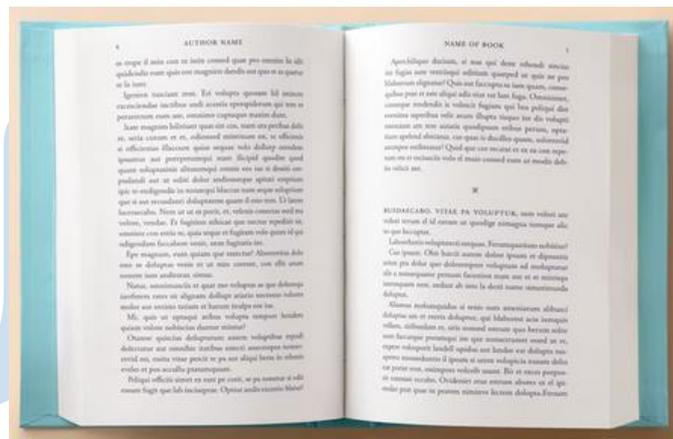
Pembuatan *storyboard* secara rinci dan sesuai kebutuhan buku berisikan informasi yang dapat berupa teks dan gambar pada halaman. Penggunaan *storyboard* bertujuan sama dengan proses *flat-plan* yang banyak diterapkan sebelum pembuatan film berlangsung. *Storyboard* ini berfungsi sebagai catatan ataupun agenda dalam penyelenggaraan rapat pihak editorial (hlm.140-143).



Gambar 2.63 Storyboard - Home in The Woods
Sumber: Wheeler (2019)

d) Layout (Teks)

Layout berdasarkan teks diawali dengan elemen kolom yang dikembangkan ke dalam bentuk kompleksitas skema. Pengembangan kolom diciptakan tanpa melupakan unsur keseimbangan urutan ketika membaca dan komposisi gambar. Penyusunan tata letak ini bersifat memudahkan dan mempercepat penyerapan informasi oleh pembaca.



Gambar 2.64 Text Layout Design
Sumber: Reid (2017)

e) Layout (Tulisan)

Layout berdasarkan tulisan harus disusun sebagai perwujudan aspek fungsional yang mengandung komposisi penulisan yang tetap berhubungan dengan pesan dalam buku.

f) *Layout (Gambar)*

Layout berdasarkan gambar merupakan visualisasi dari elemen gambar dalam buku. Visualisasi elemen gambar ini dijadikan sebagai pendekatan dasar untuk mendukung perhatian pihak pembaca kepada buku. Salah satunya seperti memberikan perhatian pada suatu lukisan.



Gambar 2.65 *Picture Layout Design - 15/115 - 15 Years, 115 Project Book*
Sumber: Creative (2013)

g) *Layout (Halaman Sebagai Gambar)*

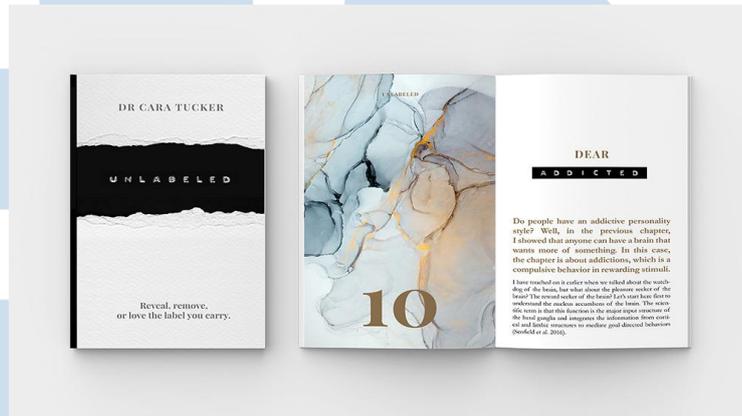
Penempatan tulisan pada bagian bawah halaman disesuaikan berdasarkan penempatan komponen gambar dalam halaman tersebut. Tulisan diposisikan dari bagian kiri ke kanan halaman. Penyusunan memerlukan pertimbangan perhatian terhadap teks dan gambar untuk menciptakan keseimbangan gambar dalam sebuah buku.



Gambar 2.66 *Full Page Picture Layout Design - 2 Minutes*
Sumber: Passos (2013)

h) Perpaduan Teks (Tulisan) dan Gambar

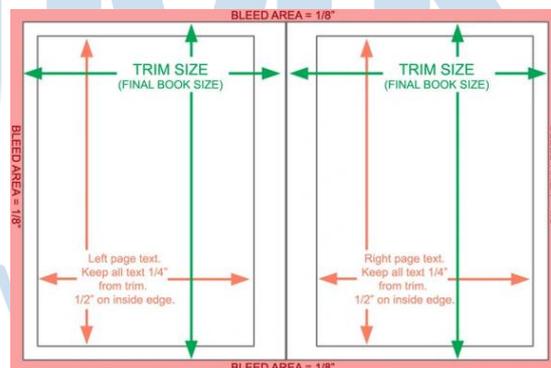
Perpaduan teks dan gambar harus didasarkan pada penerapan aturan internal yang bersifat sistematis.



Gambar 2.67 Text and Picture Layout Design - Unlabeled: Reveal, Remove, or Love The Label You Carry
Sumber: Tucker (2022)

i) Kedalaman Buku (Layer)

Pada bagian ini, teks dan gambar diatur sedemikian rupa sebagai bentuk penyesuaian *tone value* sebuah halaman. Penyesuaian *tone value* bertujuan untuk mencapai perpaduan kumpulan tulisan dan gambar yang dapat menghasilkan sebuah lapisan penyampaian kesan yang lebih mendalam. Kedalaman kesan ini disebut sebagai “Layer”.

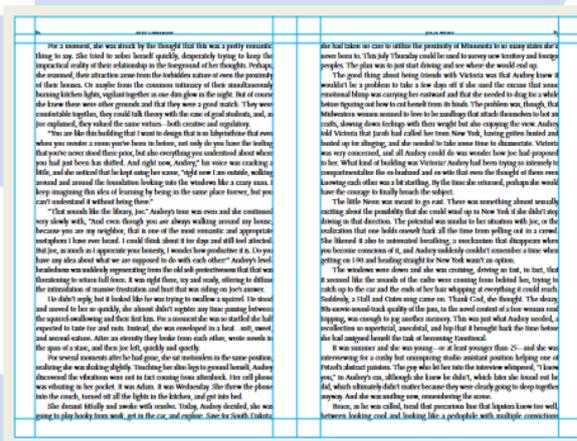


Gambar 2.68 Penelitian Tata Letak (Layout) Buku
Sumber: Holt (2013)

Perancangan buku membutuhkan pengaturan terhadap setiap penyusunan ruang untuk menciptakan keterbacaan buku yang maksimal. Hal ini juga bertujuan untuk menyusun penulisan dalam lembaran halaman buku. *Layout* ataupun tata letak dikategorikan menjadi tiga jenis, antara lain seperti *drab layout*, *deluxe layout* dan *sexy layout* (Lupton, 2008, hlm.54-55).

a) Drab Layout

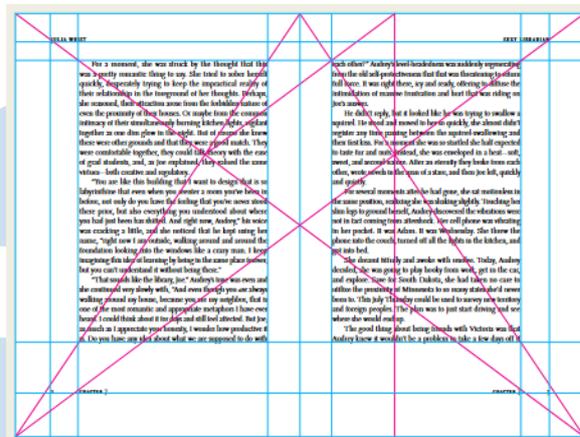
Drab layout merupakan jenis tata letak yang terdiri dari ukuran *margin* yang kecil dan sempit. Ukuran yang cukup sempit membentuk tata letak yang terlihat lebih rapi dan simetris. Penyusunan format dari tata letak simetris ini bertujuan sebagai pencegahan blok pada tulisan.



Gambar 2.69 Jenis Layout - Drab Layout
Sumber: Lupton (2008)

b) Deluxe Layout

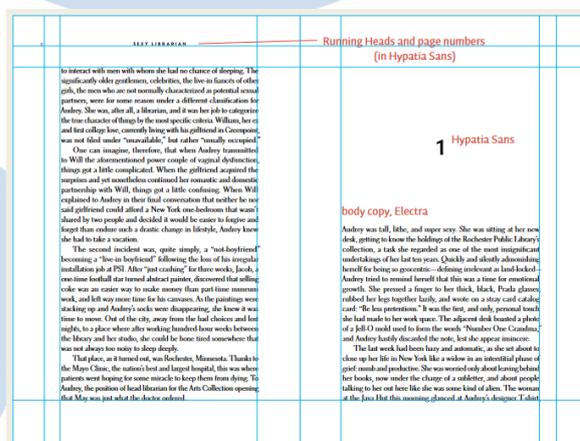
Deluxe layout merupakan jenis tata letak yang terdiri dari acuan “Golden Section” dengan format ukuran 1:1.618 (a : b = b (a + b)). Penyusunan tata letak ini pada umumnya diterapkan oleh pelukis, arsitek dan penulis buku untuk menciptakan kesan mewah dan elegan. Walaupun terlihat rapi dan seimbang, namun perbandingan ukuran dapat terlihat sesuai pada garis “Golden Section” tersebut.



Gambar 2.70 Jenis *Layout - Deluxe Layout*
Sumber: Lupton (2008)

c) *Sexy Layout*

Sexy layout merupakan jenis tata letak yang terdiri dari *margin* yang berukuran besar dan berjarak. Penempatan *heading* utama lebih berjarak dari *body text*. Penyusunan jenis ini memberikan kesan klasik dan memudahkan keterbacaan pembaca.



Gambar 2.71 Jenis *Layout - Sexy Layout*
Sumber: Lupton (2008)

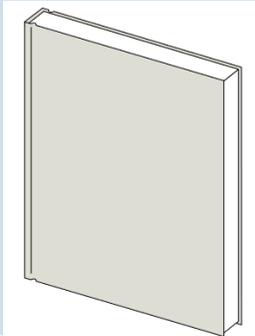
2.3.4 Struktur Buku

Salah satu struktur buku terpenting dalam menciptakan sebuah buku disebut sebagai *binding* (pengikat). *Binding* atau pengikat dijelaskan sebagai penyatuan halaman terpisah. Lupton (2008) menerangkan bahwa penggunaan bahan seperti lem, staples dan benang merupakan alat atau bahan-bahan yang

digunakan pada proses penyatuan halaman buku yang terpisah. Lupton (2008) membagi metode atau teknik *binding* menjadi 10 jenis, antara lain:

a) Teknik *Case* atau *Hardcover*

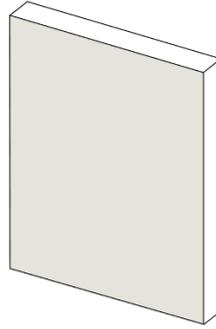
Teknik *case* atau *hardcover* merupakan teknik *binding* melalui penjahitan halaman menggunakan benang yang ditempelkan pada sebuah linen untuk memperkuat penyatuan halamannya. Kertas atau halaman yang telah disatukan sebelumnya direkatkan pada *hardcover* yang berfungsi sebagai pelindung buku. Kelebihan penggunaan teknik *binding* ini menjadikan buku lebih kuat dan dapat dibuka lebar (datar).



Gambar 2.72 Teknik *Binding* - *Case* or *Hardcover*
Sumber: Lupton (2008)

b) Teknik *Perfect*

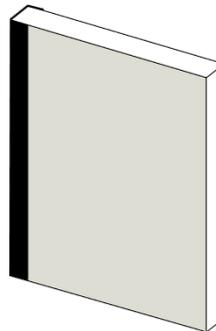
Teknik *perfect* merupakan teknik *binding* melalui pemberian lem dan ditempel pada bagian sampul buku. Proses penyatuan dapat dilakukan secara manual (tangan) apabila tingkat produksi berjumlah sedikit. Namun, penerapan mesin dibutuhkan apabila tingkat produksi buku berjumlah besar dan tinggi. Kelemahan dari penggunaan teknik *binding* ini menjadikan buku tidak dapat dibuka secara lebih fleksibel.



Gambar 2.73 Teknik *Binding - Perfect*
Sumber: Lupton (2008)

c) Teknik *Tape*

Teknik *tape* merupakan teknik *binding* melalui penerapan lem yang rentan terhadap panas. Penerapan lem yang tahan terhadap panas berfungsi sebagai penyatu halaman pada sampul buku. Sama seperti teknik *case* atau *hardcover*, kelebihan dari penggunaan teknik *binding* ini menjadikan buku dapat dibuka secara lebar dan mendatar.

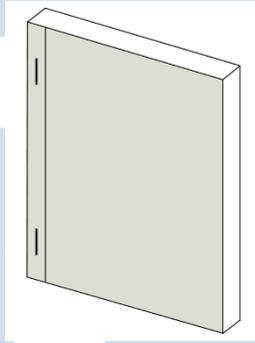


Gambar 2.74 Teknik *Binding - Tape*
Sumber: Lupton (2008)

d) Teknik *Side Stitch*

Teknik *side stitch* merupakan teknik *binding* yang menerapkan penjilidan pada keseluruhan halaman, mulai dari sampul depan hingga halaman belakang. Salah satu bahan yang dibutuhkan dalam proses penyatuan halaman berupa staples berukuran besar sehingga ketipisan dan ketebalan buku cukup berpengaruh besar terhadap hasil akhirnya.

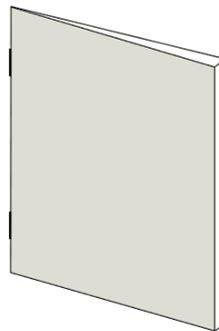
Kelemahan dari penggunaan teknik *binding* ini menjadikan buku tidak dapat dibuka secara lebar atau mendatar.



Gambar 2.75 Teknik *Binding* - *Side Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

e) **Teknik *Saddle Stitch***

Teknik *saddle stitch* merupakan teknik *binding* yang hanya dilakukan dengan cara dilipat dan dijilid biasa. Untuk memperoleh jahitan buku yang baik dan maksimal, maka ketebalan maksimum yang paling efektif yaitu hanya sekitar setengah inci. Kelebihan dari penggunaan teknik *binding* ini menjadikan buku dapat lebar dan datar.

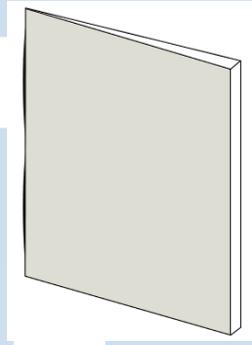


Gambar 2.76 Teknik *Binding* - *Saddle Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

f) **Teknik *Pamphlet Stitch***

Teknik *pamphlet stitch* merupakan teknik *binding* penjahitan dan penyatuan keseluruhan lembaran halaman bersama sampul buku. Proses penjahitan yang dilakukan secara manual atau tangan pada jumlah halaman sebanyak 36 lembar ataupun kurang. Kelebihan dari

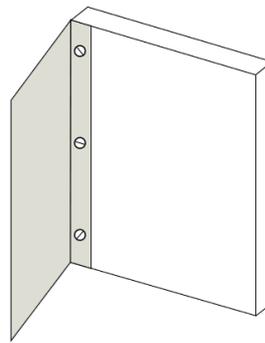
penggunaan teknik *binding* ini menjadikan buku dapat dibuka secara lebih lebar dan lebih datar dikarenakan fleksibilitas yang cukup baik.



Gambar 2.77 Teknik *Binding* - *Pamphlet Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

g) Teknik *Screw and Post*

Teknik *screw and post* merupakan teknik *binding* penyatuan keseluruhan antara sampul buku dan lembaran halaman buku. Teknik ini dapat mempermudah proses penambahan dan pengurangan lembar halaman. Kelemahan dari penggunaan teknik *binding* ini menjadikan buku tidak dapat dibuka secara merata ataupun mendatar.

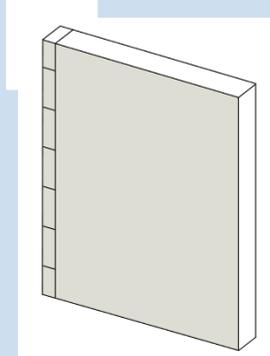


Gambar 2.78 Teknik *Binding* - *Screw and Post*
Sumber: Lupton (2008)

h) Teknik *Stab*

Teknik *stab* merupakan teknik *binding* penggabungan setiap lembaran halaman dan sampul depan terhadap jahitan yang timbul pada bagian sisi luar buku yang dikenal sebagai *spine*. Pembentukan *gutter* berukuran besar terjadi dalam penerapan *binding* ini sehingga

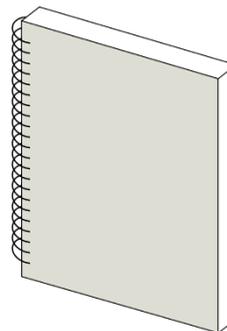
penting untuk diperhatikan dalam tahapan mendesainnya. Kelemahan dari penggunaan teknik *binding* ini menjadikan buku tidak fleksibel dan tidak dapat dibuka secara lebar dan datar.



Gambar 2.79 Teknik *Binding - Stab*
Sumber: Lupton (2008)

i) Teknik *Spiral*

Teknik *spiral* merupakan teknik *binding* melalui pelubangan pada bagian samping halaman menggunakan mesin. Setelah melalui tahapan pelubangan, maka akan dilakukan penyatuan menggunakan kawat berbentuk *spiral*. Kelebihan dari penggunaan teknik *binding* ini menjadikan buku fleksibel dan dapat dibuka lebih lebar dan mendatar.

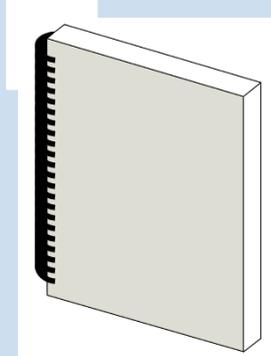


Gambar 2.80 Teknik *Binding - Spiral*
Sumber: Lupton (2008)

j) Teknik *Plastic Comb*

Teknik *plastic comb* merupakan teknik *binding* sama seperti teknik *spiral*, namun penggabungan lembaran halaman dan sampul menggunakan bentuk penjilidan berbahan plastik yang menyerupai

cincin. Penjilidan plastic comb paling banyak dihindari dikarenakan tampilannya yang tidak menarik. Kelemahan dari penggunaan teknik *binding* ini menjadikan tidak dapat dibuka lebar atau mendatar.



Gambar 2.81 Teknik *Binding* - *Plastic Comb*
Sumber: Lupton (2008)

2.3.5 Jenis-Jenis Buku

Dalam Deepublish (2022), buku digambarkan sebagai media yang memiliki manfaat yang berbeda-beda berdasarkan jenisnya masing-masing. Berdasarkan aspek, tujuan dan bidangnya, buku dapat terbagi dalam beberapa jenis. Pada umumnya, buku terbagi dalam 20 jenis, seperti novel, cergam, komik, nomik (novel-komik), novelet, majalah, dongeng, antologi, fotografi, catatan harian (jurnal), atlas, kamus, buku teks, buku tafsir, buku ilmiah, buku karya ilmiah, buku panduan, buku digital, buku biografi atau autobiografi dan buku ensiklopedia. Jika dilihat dari bidang kreativitas, sebuah buku dapat terbagi menjadi tiga jenis, seperti buku fiksi, buku faksi dan buku non-fiksi. Ketiga jenis buku ini dapat dijabarkan berdasarkan pengertian dan jenis-jenisnya, antara lain:

a) Buku Fiksi

Buku fiksi merupakan jenis buku yang mengandung konten cerita yang dihasilkan melalui imajinasi penulis. Isi buku fiksi berupa hasil imajinasi murni dari seorang penulis tanpa adanya unsur fakta atau kenyataan (*real*). Walaupun cerita tidak termasuk dalam kisah

nyata, namun penulis mendapatkan keuntungan untuk menciptakan cerita tersebut seakan-akan nyata dan pernah terjadi dalam kehidupan.



Gambar 2.82 Jenis-Jenis Buku Fiksi

Sumber: <https://rencanamu.id/post/sudut-pandang/10-hal-basi-dan-klise-dalam-cerita-buku-fiksi-remaja> (2016)

Buku fiksi mudah ditemukan di mana saja karena banyak tersedia di berbagai toko buku terdekat. Salah satu contoh buku fiksi berjudul “Takdir” oleh Ihwal Andra Winata dan buku “Seseorang di Pertengahan Tahun” karya Rara Savira Zs. Jenis buku fiksi lain yang tidak kalah menarik seperti “Sepucuk Surat di Penghujung Malam” karya oleh Fitrah Hayani.

b) Buku Faksi

Buku faksi merupakan jenis buku yang mengandung konten cerita yang diciptakan berdasarkan kisah nyata. Isi buku faksi berupa hasil kisah nyata yang terjadi dalam kehidupan nyata tanpa adanya penyamaran nama. Tidak hanya penyamaran nama, tetapi tidak ada penyamaran pelaku atau karakter dalam cerita tersebut.

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 2.83 Buku Faksi - Faksi dan Konflik Internal Partai Politik Di Indonesia Era Reformasi
Sumber: Budiatri dkk (2017)

Salah satu contoh buku faksi yaitu seperti buku biografi. Selain buku biografi, buku autobiografi dan kisah dalam suatu kitab suci juga tergolong dalam buku faksi. Jenis buku faksi lain yaitu buku *memoir* (kenangan autobiografi dengan penekanan kesan, pendapat dan tanggapan seorang pengarang terhadap tokoh dan peristiwa).

c) Buku Non-Fiksi

Buku non-fiksi merupakan jenis-jenis buku yang mengandung penyampaian konten berupa data *valid* (tidak ada imajinasi). Isi buku fiksi berupa ilmu pengetahuan yang dikhususkan pada bidang tertentu. Contoh buku non-fiksi seperti kamus dan buku pendidikan.

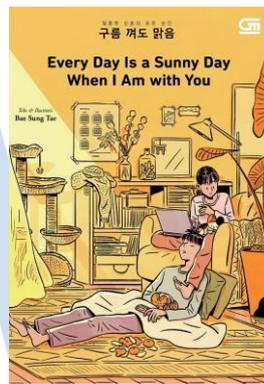


Gambar 2.84 Buku Non-Fiksi - Sebuah Seni Untuk Bersikap Bodo Amat
Sumber: Manson (2016)

Buku berjudul “Sebuah Seni Untuk Bersikap Bodo Amat” menjadi salah satu buku non-fiksi yang sedang populer dan banyak diperbincangkan. Buku ini mengandung pendekatan yang cukup unik karena bertujuan untuk menciptakan hidup yang lebih produktif. Tidak hanya produktif, tetapi tujuan terpenting adalah menciptakan tubuh yang sehat secara mental atau psikologis (Nana, 2023).

d) Buku Ilustrasi

Hunt (dalam Sugihartono, 2015, hlm.1101) ikut menjabarkan bahwa buku ilustrasi merupakan sebuah buku yang mengandung komponen kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi sebagai asumsi komunikasi secara langsung dibandingkan menggunakan kata-kata. Gambar dalam buku ilustrasi bertujuan memudahkan pembaca memahami isi buku dan memberikan daya imajinasi yang lebih luas. Rothlein & Meinbach (dalam Sugihartono, 2015, hlm.1101) sendiri mengatakan jika buku bergambar berperan besar dalam memotivasi pembaca untuk belajar dan memperkaya pengalaman cerita.



Gambar 2.85 Buku Ilustrasi - *Every Day is A Sunny Day When I Am With You*
Sumber: Tae (2021)

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

2.4 User Persona

Miaskiewicz & Kozar (2011) menerangkan jika “*persona*” menjadi subjek yang dapat membantu menjawab dua pertanyaan dasar seperti untuk “siapa” permasalahan dipecahkan dan untuk “siapa” permasalahan tidak perlu diselesaikan. *Federal Ministry of Education and Research* (2018) mengutarakan bahwa *user persona* digambarkan sebagai sebuah alat (*tool*) pemasaran. Tindakan ini bertujuan membantu meningkatkan pemahaman pada kelompok individu sebagai target sasaran dan sebagai penentuan keputusan menciptakan fitur produk, navigasi situs *website* dan interaksi media sosial yang ramah pengguna.

2.5 Media Informasi

Coates & Ellison (2014) memaparkan bahwa media informasi dapat diartikan sebagai media komunikasi atau visualisasi data yang bervariasi. Sadiman (dalam Triyadi, 2015) menambahkan bahwa media informasi secara sederhananya dapat diartikan sebagai alat fisik yang berperan dalam menyuguhkan dan menyampaikan pesan ataupun informasi berupa data yang didapatkan berdasarkan fakta yang diproses kembali sebagai alat pembelajaran. Sedangkan Sobur (dalam Ubay, 2019) menerangkan bahwa media informasi tergolong dalam salah satu media grafis yang digunakan sebagai penangkapan untuk memproses kembali setiap penyerapan informasi penting secara visualisasi.

2.5.1 Tujuan dan Manfaat Media Informasi

Keberadaan media informasi bertujuan untuk menyampaikan pesan yang mengandung makna kepada pihak masyarakat sebagai penerima untuk mengetahui aspek keadaan dan perkembangan informasi yang sedang terjadi. Media informasi memberikan banyak manfaat berupa pemberian fakta dan instruksi bagi para audiens. Pemberian fakta dan instruksi ini berperan besar dalam mempermudah kelancaran segala aktivitas yang dilakukan sehari-hari dan penerimaan informasi bagi masyarakat (Coates & Ellison, 2014).

2.5.2 Fungsi Media Informasi

Penyampaian informasi melalui media yang berbeda-beda sebagai sarana penyaluran informasi berpengaruh besar untuk pihak audiens. Media informasi berperan sebagai penopang bagi setiap keperluan dan kebutuhan kalangan masyarakat. Media informasi pun difungsikan sebagai petunjuk dan pengingat demi keberlangsungan hidup masyarakat (Coates & Ellison, 2014).

2.5.3 Jenis-Jenis Media Informasi

Coates & Ellison (2014) mengategorikan media informasi dalam tiga jenis media, yaitu *Print-Based Information Design*, *Interactive Information Design* dan *Environmental Information Design*.

a) *Print-Based Information Design*

Print-Based Information Design ataupun media informasi cetak merupakan media yang hanya mengacu berdasarkan tampilan media yang ditentukan. Tidak hanya berbasis bagan maupun diagram, tetapi media informasi cetak menggunakan media seperti teks, ilustrasi dan fotografi sebagai bentuk penyampaian pesan dan dapat ditemukan dalam buku yang telah melewati proses percetakan. Media informasi cetak masih memerlukan kehadiran panduan pengguna.

b) *Interactive Information Design*

Interactive Information Design atau media informasi interaktif berbeda dari pendekatan media informasi cetak sebelumnya. Pada media informasi interaktif, seorang pemakai berperan besar dalam menciptakan dan menyuguhkan berbagai pilihan dalam bentuk digital. Media informasi interaktif bertujuan memberikan solusi terbaik pada para pengguna agar penyampaian pesan dapat berjalan lancar dan diterima dengan jelas dan mudah melalui lebih banyak penggunaan media seperti audio atau gambar yang bergerak.

c) *Environmental Information Design*

Environmental Information Design ataupun media informasi lingkungan merupakan media yang mempertimbangkan konteks dan visibilitas media yang ditampilkan agar lebih mudah untuk diingat. Seorang desainer berperan besar dalam hal merancang sebuah media melalui kesadaran sekaligus pemahaman kebutuhan masyarakat dan keterbatasan lingkungan yang biasa dikenal dengan sebutan *signage*. Media ini dapat dijalankan berdasarkan proses analisa penggunaan media dalam masyarakat terhadap ruang pada lingkungan sekitarnya.

2.6 Ilustrasi

Kusrianto (dalam Parmadi, 2015) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan elemen grafis yang diartikan sebagai gambar yang digunakan untuk menerangkan sesuatu. Ilustrasi terbentuk dan disajikan melalui titik atau goresan sederhana hingga titik atau goresan yang lebih kompleks. Supriyano (dalam Sugihartono 2015) ikut menerangkan bahwa ilustrasi digunakan untuk memperjelas teks (tulisan) dan untuk menarik perhatian audiens.

2.6.1 Tujuan Ilustrasi

Putra dan Lakoro (2012) mengutarakan bahwa ilustrasi bertujuan untuk menguraikan dan menampilkan konten cerita, puisi, berita dan lainnya melalui bentuk tulisan. Putra dan Lakoro ikut menerangkan bahwa ilustrasi bertujuan untuk merumuskan sebuah pesan ataupun berita penting yang akan disampaikan kepada target audiens. Ilustrasi bertujuan membantu pembaca sebagai pengingat konsep dan gagasan melalui visualisasi gambar.

2.6.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki fungsi penting yang disesuaikan dengan jenis konteks tulisan yang diterapkan. Fungsi ilustrasi terbagi menjadi dua, yaitu secara umum dan khusus. Fungsi ilustrasi secara umum didasari pada aspek penyampaian secara keseluruhan, sedangkan fungsi ilustrasi secara khusus didasari pada penyampaian elemen-elemen penting (Prawiro, 2019, hlm.10).

a) Ilustrasi Secara Umum

- 1) **Menarik perhatian pembaca:** Kehadiran segi gambar ilustrasi dalam media buku, koran, majalah dan media lainnya menjadikan berita yang disampaikan jauh lebih menarik untuk dibaca oleh kalangan masyarakat.
- 2) **Memudahkan pemahaman pembaca:** Pihak pembaca menjadi lebih mudah untuk menerima dan mengetahui berita jika dilengkapi gambar ilustrasi yang mendukung.
- 3) **Memvisualisasikan gambar ilustrasi:** Gambar ilustrasi dijadikan sebagai perwakilan berita tanpa membaca keseluruhan berita yang disampaikan.
- 4) **Mempermudah penyampaian peristiwa:** Ilustrasi berperan besar dalam mengungkapkan suatu peristiwa tanpa konten harus diceritakan secara terperinci.
- 5) **Memuat nilai estetika:** Penambahan gambar ilustrasi pada sebuah berita berpengaruh dalam meningkatkan ketertarikan daripada berita yang hanya memuat tulisan.

b) Ilustrasi Secara Khusus

- 1) **Fungsi deskriptif:** Gambar ilustrasi mampu meringkas tulisan demi mempercepat pemahaman pihak pembaca.
- 2) **Fungsi ekspresif:** Penyampaian dan mengekspresikan ide, usulan dan gagasan dalam bentuk gambar.
- 3) **Fungsi kualitatif:** Pemaparan berita diwujudkan berupa ilustrasi dalam bentuk tabel, grafik, simbol dan lainnya.
- 4) **Fungsi analitis:** Gambar ilustrasi berfungsi sebagai bentuk keterangan isi ataupun konten dengan lebih rinci.

2.6.3 Jenis-Jenis Ilustrasi

Salah satu jenis ilustrasi dikenal dengan ilustrasi tradisional. Dikutip dari *website International Design School*, Larasati (dalam Ikhsan, 2019) mengungkapkan bahwa ilustrasi tradisional dapat dilakukan melalui 10 teknik menggambar, yaitu *woodcutting* (kayu), *metal etching* (baja, seng atau logam), *lithography* (lilin ataupun minyak pada permukaan batu kapur), *pencil illustration*, *charcoal illustration*, *watercolor illustration*, *gouache illustration*, *acrylics illustration*, *collage illustration* dan *pen and ink illustration*. Teknik menggambar ilustrasi tradisional yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini berupa *pencil illustration*. Teknik ini menggunakan goresan pensil yang dapat menciptakan garis tajam dan akurat melalui ukuran pensil yang berbeda satu sama lainnya sehingga disesuaikan dengan kebutuhan dan hasil akhir karya. Selain pensil, para seniman juga menggunakan pensil warna sebagai penyampaian isi pikiran.

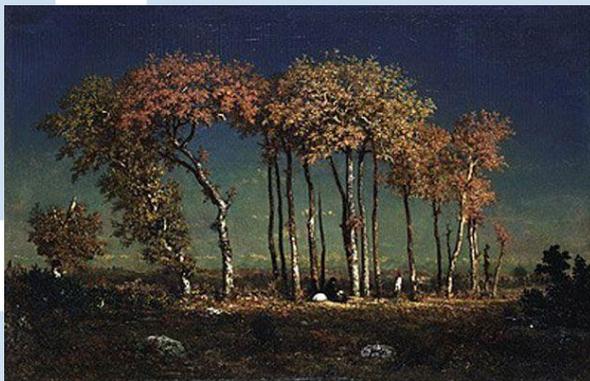


Gambar 2.86 Ilustrasi Tradisional
Sumber: Johns (2022)

Soedarso (2014) memaparkan bahwa ilustrasi memiliki bentuk yang cukup bervariasi yang disesuaikan berdasarkan penampilannya. Soedarso mengkategorikan ilustrasi menjadi 7 jenis, yaitu ilustrasi naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cerita beragam (cergam), buku pelajaran dan khayalan.

a) Ilustrasi Naturalis

Gambar ilustrasi yang mengandung bentuk dan warna yang sesuai dengan realita (kenyataan). Keberadaan gambar nyata atau natural banyak terlihat di lingkungan alam sekitar. Penerapan bentuk dan warna dalam ilustrasi naturalis ini direalisasikan tanpa adanya penambahan dan pengurangan dalam aspek pembuatannya.



Gambar 2.87 Ilustrasi Naturalis - *Under the Birches Evening*
Sumber: Rousseau (1842)

b) Ilustrasi Dekoratif

Gambar ilustrasi yang berperan sebagai penghias ataupun mendekorasi sesuatu. Gambar dekoratif dapat dibuat sederhana atau dapat dibuat secara berlebihan. Ilustrasi dekoratif dapat disesuaikan berdasarkan gaya (*style*) gambar yang diinginkan.



Gambar 2.88 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: Zeng (2023)

c) Ilustrasi Kartun

Gambar ilustrasi yang memiliki ciri khas tertentu dari aspek penggambaran. Gambar kartun ini cenderung dibentuk unik dan lucu. Pada umumnya, ilustrasi kartun terdapat dalam majalah anak-anak, komik dan cerita penuh visual gambar.



Gambar 2.89 Ilustrasi Kartun - *Barbajan Clothing*
Sumber: Oronoz (2023)

d) Ilustrasi Karikatur

Gambar ilustrasi berupa kritikan atau sindiran. Gambar karikatur ini digambarkan secara menyimpang dari segi proporsi tubuh seperti wajah. Ilustrasi karikatur ini dapat dijumpai dalam koran atau majalah.



Gambar 2.90 Ilustrasi Karikatur - *Tony Stark*
Sumber: Ding (2018)

e) Ilustrasi Cerita Beragam (Cergam)

Gambar ilustrasi berupa komik atau gambar yang diberikan teks (tulisan) yang mendukung. Teks atau tulisan ini dikemas dalam suatu “*text bubble*”. Ilustrasi cerita beragam ini dibentuk berdasarkan sudut pandangan penggambaran yang unik dan menarik.



Gambar 2.91 Ilustrasi Cerita Beragam (Cergam) - Komik Tahilalats
Sumber: Mursyid (2018)

f) Ilustrasi Buku Pelajaran

Gambar ilustrasi yang bekerja memberikan penjelasan penting terhadap tulisan atau keterangan sebuah peristiwa tertentu. Penjelasan ini dapat dijelaskan melalui gambar maupun secara ilmiah. Ilustrasi buku pelajaran ini dapat dikemas dalam wujud foto, gambar natural maupun bagan (denah atau kerangka).

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 2.92 Ilustrasi Buku Pelajaran
Sumber: Moeka (2022)

g) Ilustrasi Khayalan

Gambar ilustrasi yang dihasilkan melalui penggambaran yang berasal dari imajinasi (khayalan). Gambar khayalan juga cenderung melibatkan pemilihan warna dan bentuk abstrak yang di luar akal. Ilustrasi khayalan ini dapat dijumpai dalam ilustrasi berwujud cerita, novel, roman serta komik.



Gambar 2.93 Ilustrasi Khayalan - *The Little Mermaid*
Sumber: Nayoung (2015)

Sedangkan Male (2017) mengutarakan bahwa ilustrasi merupakan karya seni yang berperan besar sebagai media penyampaian (komunikasi) kontekstual yang ditampilkan dalam bentuk visualisasi pada pihak audiens. Penerapan eksplorasi ilustrasi tidak didasarkan pada mode atau tren tertentu.

Male (2017) mengategorikan ilustrasi menjadi 5 jenis, yaitu seperti ilustrasi dokumentasi, komentari, dongeng, persuasi dan identitas visual.

a) **Ilustrasi Dokumentasi**

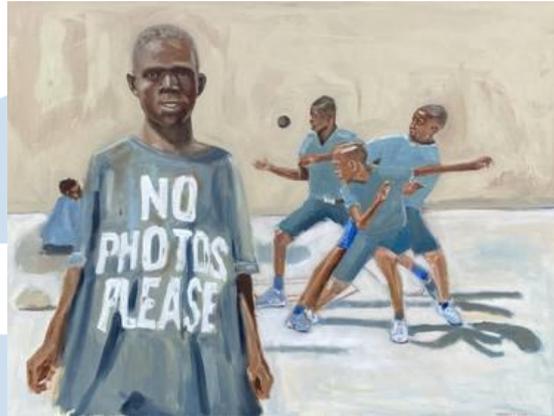
Gambar ilustrasi yang tergolong sebagai ilustrasi yang cukup membosankan dan biasanya disalahpahami dikarenakan gambar harus terlihat realistis tanpa mengandung gagasan visual yang kontekstual terhadap inovasi dalam kreativitas. Namun jenis ilustrasi dokumentasi ini dihasilkan berdasarkan tujuan untuk memberikan, menjelaskan, mengedukasi, menyampaikan dan mendokumentasi konteks berupa instruksi dan referensi secara luas. Keberagaman pemberian konteks membutuhkan variasi gaya visual yang terbentuk baik secara literal, konseptual, tiruan foto atau urutan gambar.



Gambar 2.94 Ilustrasi Dokumentasi, Referensi dan Instruksi
Sumber: Lieu, Welch & Huang (2023)

b) **Ilustrasi Komentari**

Gambar ilustrasi berupa pemberian pendapat dan komentar yang terdapat pada koran dan majalah terhadap isu sosial yang terjadi dalam masyarakat yang sering disebut sebagai ilustrasi editorial. Ilustrasi komentari mengalami perubahan dari memberikan kesan romantis dan sentimental menjadi humor dan sindiran terhadap bidang politik. Jenis ilustrasi ini tergolong ilustrasi yang menarik dengan visual gambar yang tidak mengutamakan nilai estetika, namun tetap mengandung opini dan argumen pihak masyarakat yang bersifat cukup provokatif sehingga terkesan memberikan umpatan ataupun kekesalan.



Gambar 2.95 Ilustrasi Komentari - *No More Photos Please*
Sumber: Cesar (2022)

c) Ilustrasi Dongeng (*Storytelling*)

Gambar ilustrasi berurutan yang berhubungan terhadap tema dan pemilihan kata dalam cerita. Ilustrasi dongeng dapat diciptakan sesuai alur cerita, komposisi (warna, distorsi, *layout* atau ruang kosong) dan aspek lainnya. Jenis ilustrasi ini mampu meningkatkan imajinasi yang dalam menggambarkan adegan atau peranan tokoh fiksi dalam buku.



Gambar 2.96 Ilustrasi Dongeng atau *Storytelling* - *Snow White*
Sumber: Nayoung (2015)

d) Ilustrasi Persuasi

Gambar ilustrasi yang memiliki tujuan jelas dan terarah sebagai gambaran komersial dalam periklanan dan mempersuasi kalangan masyarakat untuk menjual atau membeli jasa maupun produk yang ditawarkan. Tampilan visual ilustrasi persuasi yang diterapkan dalam kampanye bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi tanpa

adanya keterkaitan terhadap humor, keindahan (estetika dan dekorasi) dan gaya visual lainnya. Tanpa mengutamakan nilai keindahan, jenis ilustrasi ini lebih tetap memiliki nilai yang tinggi dan mengutamakan status sosial dan ekonomi target market pada *brand* yang ditentukan.



Gambar 2.97 Ilustrasi Persuasi - *LEGO Campaign*
Sumber: Gatdula (2012)

e) Ilustrasi Identitas Visual

Gambar ilustrasi yang diterapkan sebagai identitas visual yang bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan *awareness* atau validasi kalangan masyarakat terhadap kualitas *brand* dan perusahaan tertentu. Ilustrasi sebagai bagian dari bentuk identitas visual buku bertujuan menggambarkan konten terpenting dalam sebuah buku. Hal ini bertujuan membangun promosi melalui identitas visual yang baik.



Gambar 2.98 Ilustrasi Identitas Visual - *Lui Store*
Sumber: Knas (2016)

2.6.4 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi menjadi perwakilan penggambaran desain karakter yang dipengaruhi oleh seorang desainer. Secara umum, gaya ilustrasi tersebut diklasifikasikan menjadi delapan gaya gambar, yaitu gaya kartun, gaya realis, gaya semirealis, gaya seni murni, gaya jepang, gaya amerika, gaya kemasan dan gaya ubud. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan karya buku ilustrasi berupa gaya kartun yang disebut penggambaran dua dimensi yang dijadikan sebagai perwakilan dan simbolisasi yang terdiri dari unsur sindiran, lelucon (humor) yang bersifat lucu (Janottama, 2017, hlm.28).



Gambar 2.99 Gaya Ilustrasi - *Realistic, Semi Realism, Anime and Cartoon*
Sumber: Alyek (2020)

Male (2017) mengutarakan bahwa ilustrasi memiliki variasi tema dan gaya penggambaran. Penentuan gaya penggambaran ilustrasi membutuhkan pertimbangan keberagaman materi, konteks dan target audiens dikarenakan dapat berpengaruh besar pada penjelasan, penyampaian dan persuasi ilustrasi terhadap khalayak. Male (2017) mengkategorikan gaya ilustrasi menjadi 2 jenis, yaitu gaya ilustrasi literal dan gaya ilustrasi konseptual.

a) Gaya Ilustrasi Literal

Gaya penggambaran ilustrasi secara literal seperti *hyperrealist* dan *impressionist* disebut sebagai penggambaran objek realis (akurat) berdasarkan objek asli yang ditampilkan. Pemberian kesan nyata pada gaya penggambaran ilustrasi ini umumnya terlihat dalam buku fiksi anak-anak yang bersifat fantasi dan dramatisasi. Gaya ilustrasi literal mengaplikasikan penggabungan elemen-elemen seperti warna (bebas

dan *full color*), efek tekstur dan gradasi warna (diterapkan atau tidak diterapkan) yang disesuaikan pada penerapan konsep dan gaya visual.



Gambar 2.100 Gaya Visual Literal - *Impressionist: Paso Clouds*
Sumber: Hanson (2016)

b) Gaya Ilustrasi Konseptual

Gaya penggambaran ilustrasi secara konseptual seperti surealis, distorsi dan abstrak disebut sebagai penggambaran perumpamaan ide, teori dan konsep. Perbedaan antara gaya penggambaran ilustrasi literal dan konseptual terdapat pada teknik yang tidak berbasis pada akurasi dan kenyataan bentuk sebuah objek tertentu. Gaya ilustrasi konseptual dibentuk berdasarkan konsep yang ingin disampaikan kepada audiens.



Gambar 2.101 Gaya Visual Konseptual - *Intercom: Leading Your Support Theme Through a Crisis*
Sumber: Waller (2020)

2.7 Perfeksionis

Dr. David Burns, seorang psikiater klinis sekaligus pengarang buku berjudul “*Feeling Good: The New Mood Therapy*” menjelaskan bahwa orang perfeksionis memiliki standar tinggi, bekerja secara berlebihan untuk mencapai tujuan yang mustahil, hingga mengukur kemampuan, produktivitas dan pencapaian diri mereka sendiri. Hal ini bertujuan untuk menghindari kegagalan. Jika sifat perfeksionis terus berlangsung, maka kondisi terburuk yang akan terjadi terhadap seseorang dapat mengarah pada stress, depresi parah, menjadi alkoholik, mengalami gangguan makan, hubungan bersama orang lainnya bermasalah (kronis) dan menimbulkan berbagai penyakit lain (Gould, 2012, hlm.9).

2.7.1 Jenis-Jenis Perfeksionis

Individu perfeksionis memperlihatkan diri sendiri dalam bentuk “*Self-Promotion*” dengan tujuan untuk memberi kesan kepada orang lain dengan berbagai cara. Pertama, individu menyombongkan diri (tipe mudah dikenali karena membuat orang lain kesal). Kedua, individu menghindari suatu situasi yang berpotensi menampilkan kesempurnaan (terjadi pada anak-anak kecil). Ketiga, individu memilih untuk menyimpan masalah untuk diri sendiri (tidak mampu mengakui kegagalan). Teori kepribadian perfeksionisme masih sulit disepakati oleh para ahli dikarenakan kompleksitas subjek yang saling tumpang tindih dengan variasi aspek perilaku dan kepribadian lainnya. (Gould, 2012, hlm.15-16).

Griffith (dalam Kompas.com, 2021) memaparkan bahwa kepribadian perfeksionisme terbagi dalam 5 jenis, yaitu *The people-pleaser*, *The former gifted kid*, *The stress-junkie*, *The secret perfectionist* dan *The mom-friend*. Kelima jenis kepribadian perfeksionis tersebut menimbulkan dampak yang dapat dirasakan oleh masing-masing individu. Berikut merupakan penjabaran penjelasan dari 5 jenis kepribadian perfeksionisme, antara lain:

a) *The People-Pleaser*

Kepribadian perfeksionisme “*the people-pleaser*” digambarkan sebagai individu yang berusaha memenuhi ekspektasi orang lain sehingga lebih sering mengorbankan kebahagiaan dirinya sendiri. *The people-pleaser* ini cenderung menjadikan harapan orang lain sebagai patokan dalam hal berperilaku (Griffith, 2023). Salah satu dampak negatif yang dirasakan dari tipe perfeksionis ini dapat dengan mudah kehilangan jati diri (sibuk mengurus keinginan orang lain), merasa kelelahan (menghabiskan banyak waktu untuk orang lain) dan sulit mengembangkan bakat dan potensi diri (youngontop.com, 2023).

b) *The Former Gifted Kid*

Kepribadian perfeksionisme “*the former gifted kid*” mengacu terhadap pemberian label kepada anak-anak yang memiliki identitas bakat, kemampuan dan keistimewaan melebihi orang pada umumnya, baik dalam segala situasi ataupun kondisi. Label ini mengakibatkan seorang anak secara terus-menerus membuktikan nilai dalam diri berada di atas kemampuan rata-rata. Tidak hanya membuktikan nilai, namun anak dengan label “*the gifted kid*” harus selalu menunjukkan keistimewaan dalam dirinya kepada orang lain (Griffith, 2023). Salah satu dampak negatif yang dirasakan khususnya bagi kaum anak-anak berprestasi secara tidak langsung merasa terbebani oleh tuntutan ekspektasi orang lain terhadap dirinya. Dengan kata lain, anak yang diberi label “*the former gifted kid*” terus mendorong dirinya sendiri untuk bekerja keras secara berlebihan (Shabrina, 2021).

c) *The Stress-Junkie*

Kepribadian perfeksionisme “*the stress-junkie*” digambarkan sebagai individu yang berambisi tinggi dan lebih sering menyibukkan diri (*workaholic*) untuk mencapai produktivitas, namun tidak pernah menghargai diri sendiri (Griffith, 2023). Dampak negatif yang dapat

dirasakan dari tipe perfeksionis ini berhubungan dengan kesehatan, seperti mengalami depresi, penyakit kanker dan diabetes. Kepribadian perfeksionisme “*the stress-junkie*” berpotensi besar mengonsumsi alkohol, makanan yang berlebihan dan narkoba karena tidak adanya kesadaran terhadap kondisi tubuh sehingga terus menyibukkan diri yang berujung mengalami stress berat (Halushak, 2012).

a) *The Secret Perfectionist*

Kepribadian perfeksionisme “*the secret perfectionist*” mengacu pada kategori individu yang tidak peduli dengan kesempurnaan secara eksternal (kesempurnaan yang terlihat oleh orang lain), tetapi lebih mengutamakan kesempurnaan secara internal yang bertujuan untuk menyeimbangkan kebutuhan tubuh dan mental (emosi, pola pikir dan fisik yang sempurna). *The secret perfectionist* ini menggapai standar perfeksionisme melalui aktivitas sebagai pemenuhan keseimbangan tubuh dan mental (Griffith, 2023). Salah satu dampak negatif yang dirasakan dari tipe perfeksionis ini dapat dimulai dengan kehilangan motivasi, tidak percaya diri, tidak pernah merasa puas, tidak dapat mengambil keputusan dan tidak dapat melakukan kegiatan apapun karena terdapat banyak pilihan (Rizzi, 2020).

b) *The Mom-Friend*

Kepribadian perfeksionisme “*the secret perfectionist*” mengacu pada kategori individu yang diibaratkan sebagai seorang ibu dengan segala jenis persiapan terencana untuk masa depan. Perilaku jenis “*the mom-friend*” didorong oleh kebutuhan pemenuhan perasaan aman dan terkendali, namun sering merasa lelah dikarenakan segala persiapan yang dianggap terlalu siap (Griffith, 2023). Dampak negatif yang dirasakan dari tipe perfeksionis ini dapat dengan mudah merasa kesal jika terjadi kesalahan atau kekacauan dalam perencanaan dan mudah kelelahan akibat terlalu mempersiapkan segala sesuatu (Sindia, 2022).

2.7.2 Faktor-Faktor Pembentukan Perfeksionis

Stoeber & Roche (2014) mengatakan bahwa perfeksionisme terbentuk dari faktor internal dan faktor eksternal. Dengan kata lain, faktor pembentuk kepribadian perfeksionis dapat berasal dari lingkungan sekitar, salah satunya yang berawal dari keluarga sebagai pihak terdekat dalam kehidupan individu. Dilansir melalui jurnal, Stoeber & Roche (2014) mengelompokkan faktor penyebab atau pembentukan kepribadian perfeksionisme menjadi dua faktor, seperti faktor interpersonal dan faktor genetik.

a) Faktor Interpersonal

Berdasarkan pemaparan opini oleh Stober & Roche (2014), pola asuh pihak keluarga memberikan pengaruh dalam pengembangan pembentukan kebiasaan perilaku seorang individu secara langsung. Pola asuh keluarga yang cenderung menerapkan tuntutan terhadap segala pencapaian anaknya sendiri dapat menciptakan kepribadian perfeksionisme dalam diri seorang anak. Ratna & Widayat (2013) sendiri ikut menambahkan bahwa faktor pendukung perfeksionisme terlihat dalam lingkungan yang kompetitif (adanya persaingan dalam pencapaian prestasi tertinggi yang terjadi antara individu bersama teman atau orang lain di sekitarnya).

b) Faktor Genetik

Ilham Manlana (dalam Egan et al., 2016) menampilkan hasil studi dalam sebuah penelitian terhadap subjek yang diambil dari anak kembar menunjukkan jika perfeksionisme maladaptif dan kecemasan dipengaruhi oleh faktor secara genetik. Penelitian ini merupakan salah satu penelitian yang dilakukan di antara sedikitnya penelitian lain yang membahas mengenai faktor genetik sebagai pengaruh dari pembentukan perfeksionisme. Hasil penelitian membuktikan bahwa jumlah persentase heritabilitas berada di antara 45%-60%.

Berbeda dari pengelompokan faktor perfeksionisme yang dilakukan oleh Stober & Roche, Insan (2021) menjabarkan faktor-faktor kepribadian perfeksionisme yang tumbuh dan berkembang dalam diri seorang individu. Faktor pembentukan perfeksionisme terbagi dalam lima faktor utama. Sifat perfeksionisme seorang individu yang disebabkan oleh lima faktor utama tersebut dapat dijabarkan seperti berikut:

- 1) Sering mengalami ketakutan, ketidakamanan dan ketidakmampuan terhadap ketidaksetujuan dari orang lain.
- 2) Memiliki masalah kesehatan mental seperti kecemasan (*anxiety*) dan obsesi seperti Gangguan Obsesif Kompulsif (OCD).
- 3) Memiliki orang tua yang akan cenderung menunjukkan perilaku yang menjurus pada perfeksionis pada anak sendiri (tidak setuju ketika anak tidak membuahkan pencapaian sesuai keinginan dari orang tua).
- 4) Hubungan emosional antara kalangan anak-anak dan orang tua yang bermasalah dapat menjadikan anak kesulitan menenangkan diri saat beranjak dewasa dan sulit menerima hasil tidak sempurna.
- 5) Seiring bertambahnya usia, orang-orang yang sering kali menerima pujian dan berprestasi tinggi umumnya mengalami tekanan begitu besar dalam memenuhi pencapaian sebuah prestasi yang dilakukan sebelumnya sehingga cenderung terlibat langsung dalam perilaku perfeksionis. Hal ini biasanya dapat terjadi pada kalangan anak-anak.

2.7.3 Gejala Perfeksionis

Adhinda (2022) menjelaskan bahwa perfeksionisme terbentuk ketika masih berusia kecil (anak-anak) dan semakin berkembang ketika mulai beranjak dewasa dikarenakan tuntutan pencapaian yang jauh lebih besar dibandingkan sebelumnya. Tuntutan ini mengakibatkan tubuh menjadi lelah dan pikiran penuh tekanan. Adhinda (2022) kembali menambahkan jika ciri-ciri seorang individu yang memiliki sifat perfeksionisme dapat dijabarkan melalui penjelasan sebagai berikut:

- 1) Pribadi yang tidak pernah merasa puas.
- 2) Selalu merasa bersalah ketika membuat suatu kesalahan.
- 3) Harus menjadi yang terbaik dan paling sempurna di antara orang lain.
- 4) Selalu menunda tugas atau pekerjaan.
- 5) Selalu berupaya memberikan citra atau *image* yang baik.
- 6) Selalu membutuhkan validasi dari orang lain.
- 7) Mengalami kesulitan dalam menerima saran atau kritikan orang lain.
- 8) Terlalu kritis terhadap diri sendiri dan terhadap orang lainnya.
- 9) Membutuhkan waktu lama dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.
- 10) Mengerjakan pekerjaan melebihi permintaan yang tidak diperlukan.
- 11) Banyak membuang waktu (terlalu teliti dan terus berpikir kritis).
- 12) Menginginkan semua hal berjalan dengan begitu lancar.
- 13) Mudah mengalami stress dan frustrasi.
- 14) Berkomentar ataupun menghakimi orang lain secara berlebihan.

2.7.4 Penanganan Perfeksionis

Insan (2021) menjelaskan apabila kepribadian perfeksionisme mulai memberi tekanan terhadap diri sendiri, maka perilaku perfeksionisme harus diubah melalui beberapa cara. Insan (2021) menjabarkan adanya delapan cara untuk mengatasi sifat perfeksionisme. Sifat perfeksionis seorang individu dapat ditangani dengan penerapan cara seperti:

- 1) Menyadari kelebihan dan kekurangan yang dimiliki seorang pribadi.
- 2) Menetapkan tujuan yang realistis dan dapat tercapaian.
- 3) Menurunkan standar atau ekspektasi yang tergolong tinggi.
- 4) Adanya keterbukaan dalam melihat sudut pandang dari orang lain.
- 5) Memberi suatu penghargaan (*reward*) pada diri sendiri atas hasil usaha ataupun kerja keras yang telah dilakukan selama ini.
- 6) Adanya pengakuan bahwa setiap orang dapat membuat kesalahan.
- 7) Adanya kesadaran bahwa kesalahan merupakan bagian dari proses pembelajaran hidup seseorang.

- 8) Membagi tugas yang berat dalam bagian-bagian kecil sebagai cara untuk mempermudah penyelesaian tugas nantinya.

Jika seorang perfeksionis tidak merasakan kebahagiaan dan mulai menjurus pada depresi, maka individu disarankan untuk mendapatkan penanganan lebih lanjut dari pihak psikiater melalui kegiatan konseling dan psikoterapi (sebuah terapi perilaku kognitif). Kegiatan ini perlu dilakukan untuk mengubah pandangan seorang perfeksionis terhadap tujuan dan pencapaian hidup (Agustin, 2021). Agustin (2021) ikut menambahkan jika perfeksionisme dapat dikurangi atau diminimalisir menggunakan langkah-langkah yang dapat diterapkan seperti:

- 1) Jangan sampai kelelahan sehingga diusahakan untuk menghindari perasaan marah, kesepian dan kelaparan karena orang berkepribadian perfeksionis akan cenderung merasa lebih cemas dan gelisah pada situasi dan kondisi tertentu.
- 2) Mengurangi tindakan memandang rendah pada diri sendiri.
- 3) Mulai menerima dan mencintai diri sendiri dengan segala kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dalam diri.
- 4) Menjalin suatu komunikasi yang baik bersama orang-orang terdekat.
- 5) Usahakan tetap terfokus pada satu tugas dalam satu waktu.

