

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Robin Landa (2014) mengemukakan bahwa desain grafis merupakan cara untuk menyampaikan informasi maupun pesan kepada audiens dalam bentuk komunikasi visual. Akan tetapi, tersampaiannya sebuah makna dalam suatu pesan didukung akan desain grafis yang kuat. Fungsi desain grafis adalah untuk mengidentifikasi, memotivasi, membujuk, mengorganisir dan menyampaikan sejumlah makna yang termuat dalam suatu informasi.

2.1.1 Prinsip Desain

Prinsip desain adalah Ketika menyampaikan komunikasi visual dilandasi dengan pengetahuan, integrasi tipe dan gambar serta elemen formal sebagai kosakata pembangun bentuk (Landa, 2010, hlm. 24-31).

2.1.1.1 *Laws of Perceptual*

Dalam buku *Graphic Design Solutions*, Landa menjelaskan bahwa terdapat enam bagian yang termuat dalam *Laws of Perceptual Organization*, yaitu sebagai berikut.

1. *Similarity*

Penggunaan elemen dengan karakterik yang sama sehingga dapat membentuk kesatuan utuh yang dilandasi atas arah, warna, tekstur dan bentuk.



Gambar 2.1 Penerapan Elemen *Similarity* dalam Desain
Sumber : <https://pin.it/1nqXTGtTx>

2. *Proximity*

Elemen dengan sifat *proximity* merupakan elemen yang diposisikan dalam suatu ruang yang saling berdekatan antar satu sama lain, sehingga setiap elemen dapat dipersepsikan saling berikatan.



Gambar 2.2 Penerapan Elemen *Proximity* dalam Desain
Sumber : <https://pin.it/14LKIWCfk>

3. *Continuity*

Elemen dengan sifat *continuity* dapat dilihat dari bagaimana setiap elemen visual dilanjutkan (memiliki kesamaan) sehingga dapat membentuk kesan keselarasan.



Gambar 2.3 Penerapan Elemen *Continuity* dalam Desain
Sumber : <https://pin.it/4zu9cMIAq>

4. *Closure*

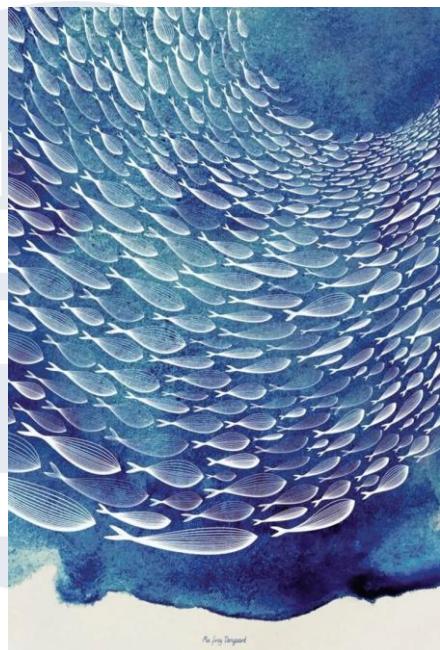
Elemen yang menggunakan sifat *closure* merupakan penggabungan antar elemen visual yang bersifat individu dan mengundang persepsi untuk menghasilkan suatu bentuk kesatuan.



Gambar 2.4 Penerapan Elemen *Closure* dalam Desain
Sumber : <https://pin.it/7pnpuymlr>

5. *Common fate*

Elemen yang menggunakan sifat *Common fate* merupakan elemen yang dibentuk atau di desain dapat merepresentasikan suatu kesatuan bentuk yang sama apabila memiliki bentuk dan arah yang sama.



Gambar 2.5 Penerapan Elemen *Common Fate* dalam Desain
Sumber : <https://pin.it/5UI7FocoP>

6. *Continuing line*

Elemen yang digunakan dalam *Continuing line* merupakan sekumpulan garis putus-putus. Namun di desain sedemikian rupa sehingga dapat dipersepsi sebagai suatu bentuk kesatuan utuh.



Gambar 2.6 Penerapan Elemen *Continuing Line* dalam Desain
Sumber : <https://pin.it/1IAxhpuo1>

2.1.1.2 *Unity*

Unity merupakan satuan elemen grafis yang Dimana dapat saling menghubungkan setiap unsurnya satu sama lain sehingga dapat menghasilkan satu kesatuan yang utuh. Ketika elemen visual yang digabungkan menjadi satu kesatuan dan dapat dipahami dan diingat, maka hal ini berhubungan erat dengan teori *gestalt*. *Gestalt* merupakan teori yang menekankan terhadap pikiran manusia secara alami yang berusaha menyatukan persepsi menjadi kesatuan yang utuh.



Gambar 2.7 Implementasi Format *Unity* dalam Buku Ilustrasi
Sumber : <https://pin.it/74zkqcOyd>

2.1.1.3 *Visual Hierarchy*

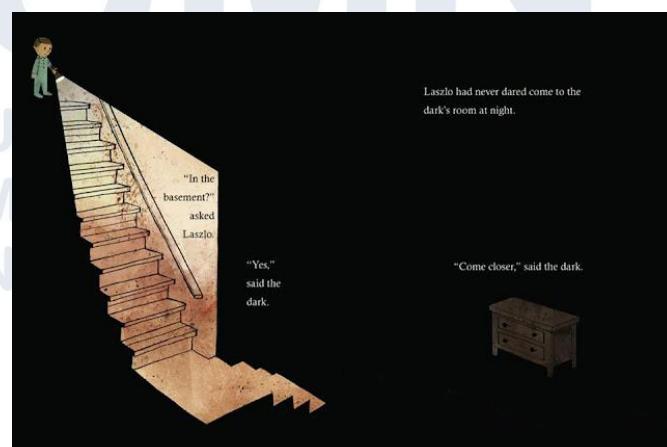
Hirarki visual merupakan prinsip utama atau penting dalam menyampaikan informasi atau memperjelas aspek komunikasi melalui penekanan *emphasis*. *Emphasis* adalah penekanan elemen visual yang cenderung dominan dibandingkan elemen lainnya. Tujuan Desainer menggunakan *emphasis* agar elemen grafis yang dibuat dapat lebih ditonjolkan (Landa 2014, hlm. 28).



Gambar 2.8 Implementasi *Visual Hierarchy* dalam Buku Ilustrasi
Sumber : <https://www.bhpublishinggroup.com/product/the-bright-light...>

2.1.1.4 *Emphasis*

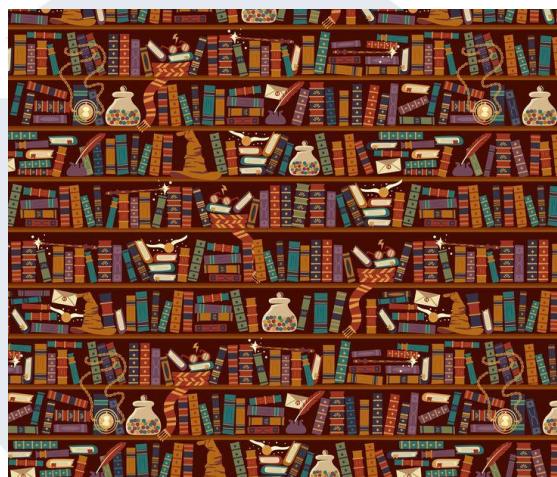
Empasis merupakan penekanan terhadap suatu objek atau elemen visual yang berkaitan dengan titik fokus, hal ini pun didasari akan adanya posisi, ukuran, bentuk, arah, warna, nilai, saturasi dan tekstur dalam elemen visual.



Gambar 2.9 Implementasi Format *Emphasis* dalam Buku Ilustrasi
Sumber : <https://www.letstalkpicturebooks.com/2016/05/shining-light-in-dark.html>

2.1.1.5 *Rhythm*

Ritme dalam desain grafis berartikan pengulangan yang diterapkan seperti dalam desain buku, web maupun majalah namun tetap mempertahankan konsistensinya. Terdapat faktor pendukung terbentuknya ritme seperti keseimbangan, penekanan, relasi objek dengan latar, tekstur, dan warna.



Gambar 2.10 Implementasi Format *Rhythm* dalam Ilustrasi
Sumber : <https://pin.it/Q6ABBHp1U>

2.1.1.6 *Balance*

Balance adalah salah satu prinsip komposisi yang harus dapat diseimbangkan dengan prinsip lainnya, supaya konten yang akan disampaikan kepada audiens dapat menghasilkan visualisasi yang harmoni. Balance terbagi menjadi *Symmetry*, *Asymmetry* dan *Radial Balance* (Landa, 2010, hlm. 24-28).



Gambar 2.11 Implementasi Format *Balance* dalam Buku Ilustrasi
Sumber : <https://vaala.org/book/my-footprints/>

1. *Symmetry* atau *Reflection symmetry*

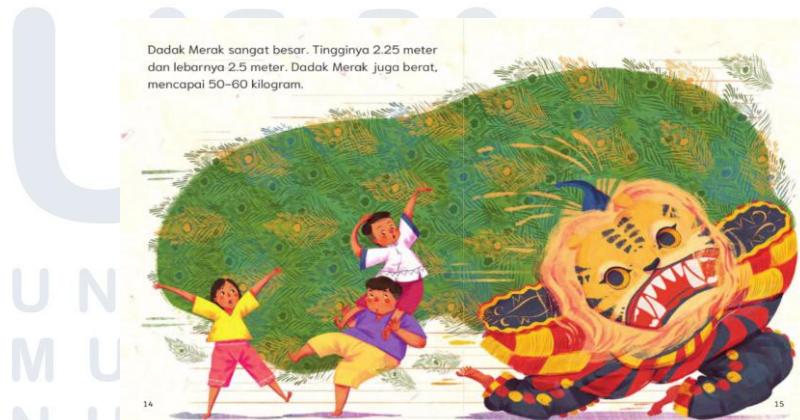
Simetri adalah ketika kedua sisi objek berapa di sumbu Tengah atau pencerminan elemen yang setara sehingga dapat mengkomunikasikan visualiasi yang harmoni dan stabil.



Gambar 2.12 Implementasi Format *Symmetry* dalam Buku Ilustrasi
Sumber : <https://scroll.in/article/848218/five-wordless-books...>

2. *Asymmetry*

Asimetri adalah penampilan visual yang harus dipertimbangkan dan dibandingkan berdasarkan posisi, berat, ukuran, nilai, warna, bentuk dan teksture suatu elemen. Keseimbangan asimetri dalam suatu elemen tercapai tanpa dilakukannya *mirroring*.

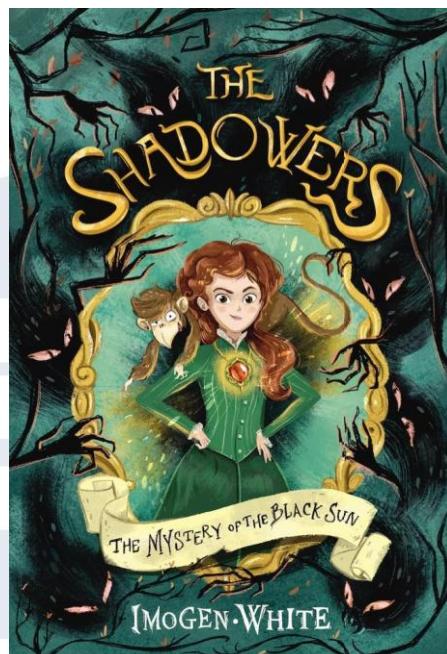


Gambar 2.13 Implementasi Format *Asymmetry* dalam Buku Ilustrasi
Sumber : <https://literacycloud.org/stories/882-the-dadak...>

3. *Radial Balance*

Format keseimbangan secara radial merupakan gabungan dari kombinasi horizontal dan vertical. Sehingga format

keseimbangan secara radial ini dapat menghasilkan objek visual yang dapat terlihat secara simetri.



Gambar 2.14 Implementasi *Radial Balance* sebagai *Book Cover*
Sumber : <https://pin.it/5MHGwzlUo>

2.1.1.7 *Format*

Format adalah batas desain atau tepi luar bidang yang telah ditentukan dalam suatu lembar desain grafis disetiap sisinya. Seorang desainer grafis harus dapat bekerja dengan berbagai jenis format seperti bentuk persegi, persegi Panjang dan halaman dua kolom berbentuk persegi Panjang yang berbeda.

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan oleh Landa, terdapat tujuh (7) prinsip desain yang dapat di gunakan oleh penulis, yaitu *laws of perceptual, unity, visual hierarchy, emphasis, rhythm, balance* dan *format*. Berdasarkan tujuh (7) prinsip desain yang telah di paparkan. Penulis hendaknya akan menerapkan tiga (3) prinsip desain di dalam media utama yaitu buku, tiga (3) prinsip desain tersebut adalah *unity, emphasis*, dan *balance*. Tiga (3) prinsip desain ini akan di implementasikan ke beberapa bagian *spread* pada buku ilustrasi terkait pengenalan Tari Topeng Endel Untuk Kalangan Anak-anak.

2.1.2 Typography

Tipografi merupakan seni merancang dan menata huruf, baik untuk media cetak maupun digital. Secara umum tipografi dibagi menjadi dua fungsi utama yaitu, sebagai huruf tampilan (*Display type*) yang cenderung berukuran besar atau tebal dengan tujuan untuk menarik perhatian dan huruf tesks (*Text type*) yang digunakan untuk penulisan isi utama suatu konten (Landa, 2010).

2.1.2.1 Tipografi dalam Buku

Tipografi merupakan elemen dasar dalam merangkai sebuah kata atau kalimat yang tentunya dapat memuat seputar makna maupun gagasan terhadap suatu objek, akan tetapi dapat juga menjelaskan kesan secara visual maupun menyuarakan suatu citra (Zainudin, 2021). Menurut (Iswanto, 2022, hlm. 39) terdapat empat praktik dasar dalam memvisualisasikan tipografi yang baik.

1. Legibility

Legibility merupakan keterbacaan yang berkaitan erat dengan suatu huruf, sehingga dapat diprediksikan terhadap mampukah seseorang dalam mengenali sebagai mana semestinya huruf tersebut.

2. Readibility

Readiliblity berkaitan erat dengan tingkat keterbacaan suatu huruf yang apabila telah di implementasikan kedalam sebuah kalimat, paragraf, ataupun sebuah kata. Dalam sebuah konteks keterbacaan terdapat hal yang mempengaruhi seperti, *kerning*, ukuran, *lettercasing*, *leading*, proporsi *typeface* dan *flush*.

3. Visibility

Visibility merupakan level keterbacaan suatu paragraf, huruf, kalimat dalam jangkauan jarak tertentu. Visibilitas dalam keterbacaan suatu konten dipengaruhi berdasarkan intensitas warna kontras dan ukuran huruf yang dipergunakan pada suatu kalimat.

4. *Clarity*

Clarity merupakan kemampuan seorang pembaca buku dalam memahami, mencerna maupun mengerti sebuah isi pesan dalam kalimat yang hendak disampaikan oleh penulis. Sehingga perlu diperhatikan aspek *typeface*, *hierarki* dan *visual* yang digunakan.

2.1.2.2 Nomenclature and Anatomy

Nomenklatur atau tata nama dan anatomi menurut Landa di klasifikasikan menjadi 10 bagian, yaitu sebagai berikut (Landa, 2010, hlm. 44)

1. *Letterform*

Bentuk huruf merupakan gaya dari setiap huruf individual dalam satuan alfabet. Setiap huruf memiliki karakterik yang unik yang bertujuan agar tetap mempertahankan aspek keterbacaan.

2. *Typeface*

Rupa huruf merupakan satu kesatuan yang berisi set huruf, angka dan simbol yang memiliki kesatuan secara visual. Desain ini dibuat dengan tujuan supaya identitas visual dalam kesatuan set tetap dapat dikenali dan diingat.

3. *Type font*

Jenis font, merupakan satu kesatuan set lengkap berisikan huruf, angka dan tanda baca dengan bentuk, ukuran dan gaya tertentu untuk menyampaikan komunikasi tertulis.

4. *Type family*

Kumpulan desain font yang memiliki variasi gaya yang berbeda-beda, dilihat dari bentuk tipis, sedang, tebal maupun kemiringan.

5. *Italics*

Huruf miring merupakan bagian dalam *Type Family* atau varian gaya dari jenis huruf dalam keluarga huruf. Huruf miring dapat merujuk pada asal usul kursif.

6. *Type style*

Perubahan atau modifikasi pada tipe huruf namun tetap mempertahankan karakter visualnya.

7. *Stroke*

Apabila dalam suatu kata terdapat garis lurus, maka dapat dikatakan sebagai goresan atau *stroke*.

8. *Serif*

Elemen kecil yang ditambahkan dari garis utama sebuah bentuk huruf.

9. *Sans serif*

Merupakan elemen bentuk huruf yang tidak ditambahkan maupun dikurangi elemen kecil dari garis utama huruf.

10. *Weight*

Suatu garis yang dapat dilihat dari bentuk huruf dengan sifat ringan, sedang hingga tebal maka termasuk dalam bobot.

2.1.2.3 *Classifications of Type*

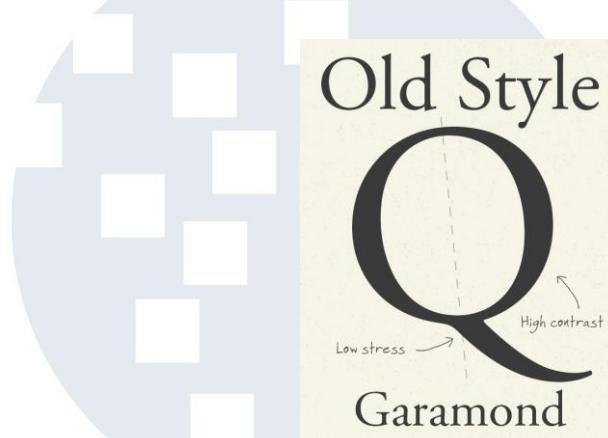
Klasifikasi *Typeface*, *Typeface* dapat dikategorikan menjadi banyak jenis yang dapat dilihat berdasarkan gaya dan sejahnanya. Berikut beberapa klasifikasi huruf (Landa, 2010, hlm. 47).

<u>Old Style</u> /Garamond, Palatino	<u>San Serif</u> /Futura, Helvetica
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
<u>Transitional</u> /New Baskerville	<u>Italic</u> /Bodoni, Futura
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
<u>Modern</u> /Bodoni	<u>Script</u> /Palace Script
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
<u>Egyptian</u> /Clarendon, Egypton	<u>Script</u> /Palace Script
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i>

Gambar 2.15 *Classifications of Type*
Sumber : Landa (2010)

1. *Old Style*

Gaya huruf ini merupakan jenis huruf Roman yang muncul pada akhir abad ke-15. Desainnya terinspirasi langsung dari goresan *edged pen*. Sehingga memiliki ciri khas berupa serif yang miring dan melengkung. Berikut contoh huruf *Old Style* yang terkenal Times New Roman, Garamond, Caslon dan Hoefler.



Gambar 2.16 Penerapan *Old Style*

Sumber : <https://blog.spoongraphics.co.uk/articles/a-history...>

2. *Transitional*

Transitional merupakan jenis huruf yang mewakili gaya lama ke era modern. Berikut contoh huruf yang lahir pada abad ke-18, seperti ITC Zapf International, Baskerville serta Century.

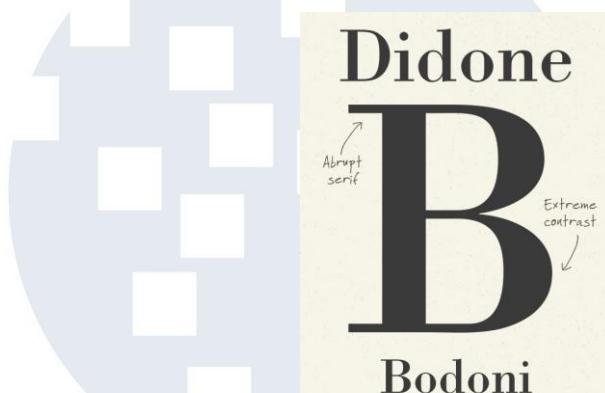


Gambar 2.17 Penerapan *Traditional Style*

Sumber : <https://blog.spoongraphics.co.uk/articles/a-history...>

3. *Modern/Didone*

Jenis huruf dengan gaya *Modern* merupakan jenis huruf serif yang berkembang pada akhir abad ke-18 sampai awal abad ke-19. Jenis huruf *Modern* memiliki keunikan pada bentuk geometris dan simetris dengan kontras yang sangat tinggi antara garis tebal dan tipis. Berikut contoh huruf *Modern* yang terkenal Walbaum, Bodoni dan Didot.



Gambar 2.18 Penerapan *Modern/Didone Style*

Sumber : <https://blog.spoongraphics.co.uk/articles/a-history...>

4. *Slab Serif*

Slab Serif merupakan jenis huruf serif yang muncul pada awal abad ke-19. Terdapat ciri khas dari jenis huruf *Slab Serif* yang dimana termasuk kedalam bentuk balok dengan tipe serif tebal. Berikut contoh huruf yang terkenal Clarendon, American Typewriter, Bookman, Memphis dan ITC Lubalin Graph.



Gambar 2.19 Penerapan Style Slab Serif

Sumber : <https://blog.spoongraphics.co.uk/articles/a-history...>

5. Sans Serif

Sans Serif merupakan jenis huruf yang muncul pada awal abad ke-19, jenis huruf ini ditandai dengan tidak adanya serif atau elemen kecil berupa kait di ujung garis utama. Contoh dari jenis huruf ini yaitu, Helvetica, Frutiger, Grotesque dan Franklin Gothic.

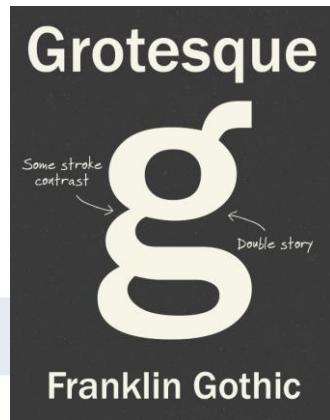


Gambar 2.20 Penerapan Style Sans Serif

Sumber : <https://www.figma.com/font-types/sans-serif/>

6. Ghotic

Ghotic merupakan bentuk huruf manuskrip pada abad ke-13 yang kerap disebut juga huruf hitam. Ciri *typeface Ghotic* terletak pada huruf yang dikondensasi dengan sedikit kurva dengan berat stroke yang berat. Contoh jenis huruf *Ghotic* seperti, *Fraktur*, *Rotunda*, *Textura* dan *Schwabacher*.



Gambar 2.21 Penerapan Ghotic Style

Sumber : <https://blog.spoongraphics.co.uk/articles/a-history...>

7. *Script*

Jenis huruf *Script* merupakan jenis huruf yang mirip dengan tulisan tangan, dengan bentuk bidang miring dan kerap kali menyambung. Contoh huruf *Script* seperti *Snell Roundhand Script*, *Bursh Script* dan *Shelley Allegro Script*.



Gambar 2.22 Penerapan *Script Style*

Sumber : <https://share.google/images/6vrIPhBEm0YYbGHF4>

8. *Display*

Display merupakan jenis huruf yang diperuntukkan sebagai judul dan tajuk utama, karena *typeface* ini memiliki ukuran huruf yang cenderung besar.



Gambar 2.23 Penerapan *Display Style*
Sumber : <https://share.google/images/hQ7FgrTCyI6VQHnGC>

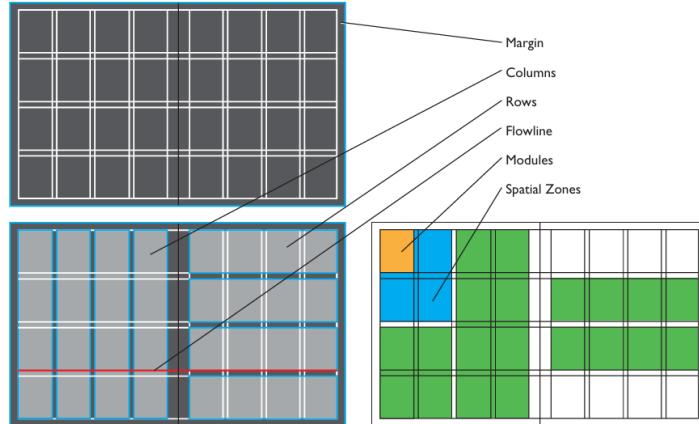
Berdasarkan klasifikasi tipografi yang telah di kemukakan oleh Landa, penulis akan menerapkan jenis tipografi *serif* dan *sans serif* pada media utama buku, yang tentunya akan di implementasikan pada bagian *headline* dan *body teks*, selain itu penggunaan tipografi ini tentunya akan penulis gunakan pada media sekunder seperti *t-shirt* dan pin peniti. Selain itu berdasarkan klasifikasi *typeface* nya, penulis akan menerapkan jenis *font script* pada bagian *headline* media utama buku.

2.1.3 *Grid*

Grid merupakan unsur penting dalam dunia desain, baik secara media cetak maupun untuk media digital. *Grid* berfungsi sebagai penunjuk tata letak, yang terbagi menjadi beberapa komponen garis-garis *horizontal* dan *vertical*. Garis-garis ini membentuk kolom dan margin, sehingga membantu mengatur setiap elemen desain agar tertata dengan rapi (Landa, 2018, hlm. 163).

2.1.3.1 *Anatomi Grid*

Dikemukakan oleh (Landa, 2010) bahwa anatomi *grid* terbagi menjadi enam bagian yaitu, *Margin*, *Columns*, *Rows*, *Flowline*, *Modules* dan *Spatial Zones* (Landa, 2010, hlm. 160).



Gambar 2.24 *Grid Anatomy*
Sumber : Robin Landa (2014)

1. *Margin*

Margin merupakan ruang kosong yang berada disekililing halaman. Margin memiliki fungsi penting dalam Upaya membatasi konten, supaya konten antar teks dan gambar tidak terlalu dekat dengan tepi halaman sehingga nyaman untuk dibaca (Landa,2014).

2. *Columns*

Kolom merupakan area dengan lingkup vertical yang biasanya digunakan untuk memposisikan teks dan gambar (Landa,2014).

3. *Rows*

Baris merupakan area horizontal yang digunakan untuk mengkoordinasikan elemen visual secara horizontal di seluruh halaman sehingga dapat menciptakan ritme visual yang konsisten (Landa,2014).

4. *Flowline*

Flowline merupakan garis horizontal yang menjadi panduan untuk menempatkan elemen penting (Landa,2014).

5. *Modules*

Modules merupakan kumpulan kotak-kotak kecil yang terbentuk dari perpotongan antar kolom dan baris (Landa,2014).

6. *Spatial Zones*

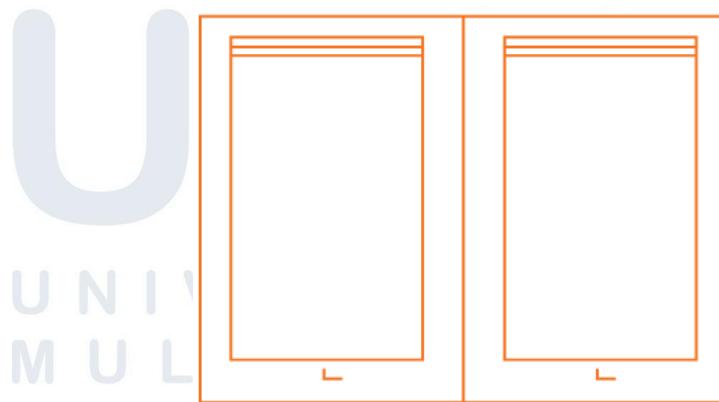
Spatial Zones merupakan area besar di dalam sebuah grid yang ditetapkan untuk jenis konten tertentu yang bersifat khusus (Landa,2014).

2.1.3.2 *Klasifikasi Grid*

Tondreau (2009) mengemukakan bahwa terdapat variasi tambahan pada konfigurasi *grid* di dalam *Klasifikasi Grid* utama atau struktur umum. Berikut merupakan beberapa varian dalam grid.

1. *Single-Column Grid*

Single-Column Grid merupakan *grid* yang sering kali di implementasikan pada buku novel yang dimana hanya terbagi menjadi satu blok teks yang dikelilingi margin (Landa, 2018, hlm. 165).

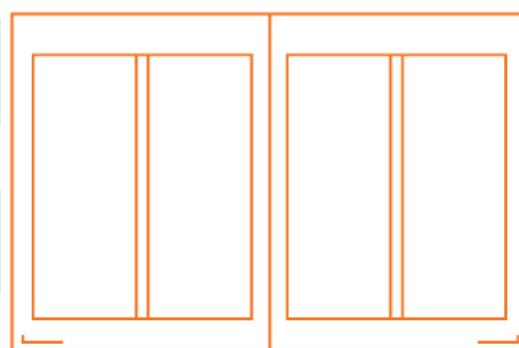


Gambar 2.25 *Single-Column Grid*
Sumber : Beth Tondreau (2009)

2. *Two-Column Grid*

Two-Column Grid merupakan struktur yang dibentuk berdasarkan dua kolom yang lebarnya sama persis sehingga dapat memberikan tampilan yang seimbang dan teratur.

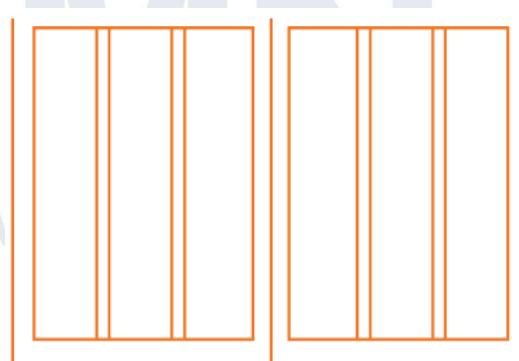
Namun, *Two-Column Grid* juga dapat dibentuk dengan lebar yang tidak sama, di mana satu kolom lebih lebar dari yang lain. Susunan seperti ini sering kali digunakan untuk memisahkan konten utama dengan konten pendukung (Tondreau, 2009).



Gambar 2.26 *Two-Column Grid*
Sumber : Tondreau (2009)

3. *Multicolumn Grids*

Multicolumn Grids merupakan *grid* yang memiliki Tingkat fleksibilitas yang lebih besar, dikarenakan didalamnya terdapat beberapa kolom dengan lebar bervariasi (Tondreau, 2009).

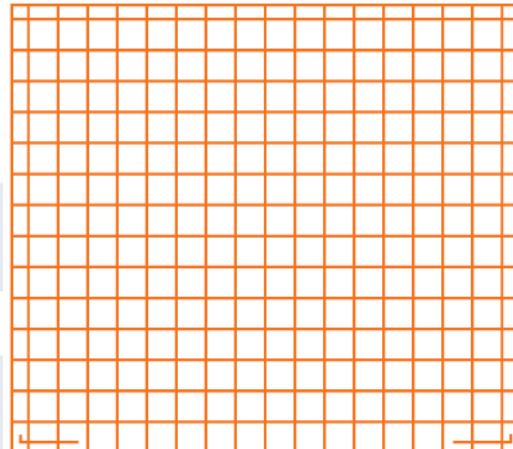


Gambar 2.27 *Multicolumn Grids*
Sumber : Tondreau (2009)

4. *Modular Grids*

Modular Grids adalah *grid* yang menggabungkan antara garis vertical dan garis horizontal untuk membentuk serangkaian kotak kecil. *Grid* ini memiliki sifat yang

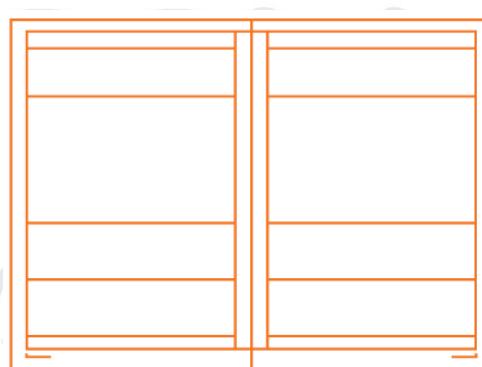
kompleks, namun cocok digunakan untuk membuat kalender, grafik maupun table (Tondreau, 2009).



Gambar 2.28 Modular Grids
Sumber : Tondreau (2009)

5. *Hierarchical Grids*

Hierarchical Grids adalah *grid* yang terbagi dari jumlah kolom horizontal. *grid* ini kerap digunakan untuk mengatur halaman konten majalah sehingga memudahkan audiens dalam membaca dan lebih efisien.



Gambar 2.29 Hierarchical Grids
Sumber : Tondreau (2009)

Berdasarkan teori *grid* yang telah dikemukakan oleh Landa dan Tondreau yang telah penulis jabarkan. Penulis tentunya akan menerapkan dua (2) klasifikasi *grid* pada media utama buku dan juga media sekunder. Berdasarkan klasifikasi *grid* yaitu *two-column grid*, penulis akan menerapkan *grid* ini di dalam konten media utama yaitu buku, sebagai penentu posisi penulis

dalam menempatkan elemen konten visual ilustrasi dan elemen konten narasi, penggunaan *two-column grid* ini dipilih dengan tujuan supaya konten dalam media utama buku dapat tertata dengan rapih dan nyaman untuk dibaca dengan jelas.

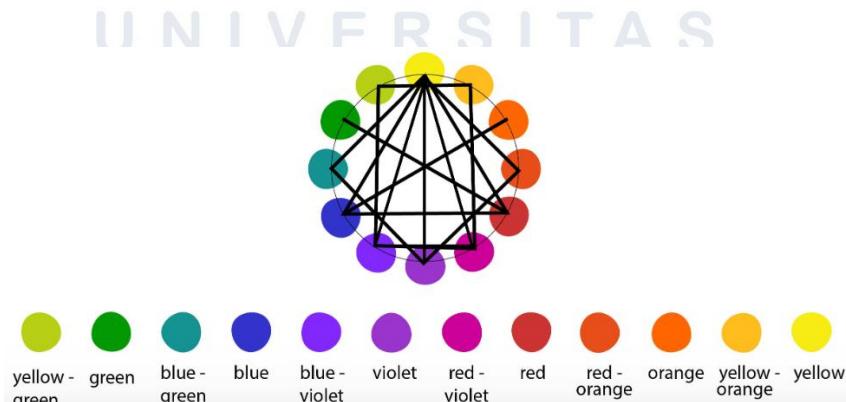
2.2 Warna

Warna merupakan satuan elemen yang paling mudah sekali berubah-ubah dalam suatu *project*. Hal ini dikarenakan warna bersifat subjektif dan emosional (Adams, 2017). Warna dihasilkan dari respon penglihatan terhadap panjang gelombang Cahaya yang dipantulkan dari permukaan objek. Warna menjadi salah satu cara untuk memperoleh perbedaan. Dalam dunia arsitektur, warna menjadi sebuah isu yang sangat kontroversial, dimana warna sangat mempengaruhi persepsi terhadap bangunan yang secara historis signifikan (Opara 2014).

Dalam buku Color Design Workbook by Morioka mengemukakan warna sebenarnya merupakan gelombang energi cahaya yang terpantulkan dari sebuah objek, sehingga pada saat momen itulah otak manusia mulai menerjemahkan cahaya spektrum tersebut sebagai warna (Morioka & Stone, 2004).

2.2.1 *Color Harmony*

Dalam *color harmony* terdapat enam konsep dasar warna yang dapat di implementasikan pada kombinasi warna dalam jumlah yang tidak terbatas. Berikut merupakan enam jenis *color harmony* (Morioka & Stone, 2004, hlm. 21).



Gambar 2.30 *Color Harmony*

Sumber : <https://oazodesign.com/color-harmony-and-the-color-wheel/>

2.2.1.1 *Complementary*

Komplementer merupakan penggunaan dua pasangan warna yang bersebrangan satu sama lain dalam *color wheel*. Dua warna yang digabungkan ini menghasilkan perpaduan warna dengan kontras paling tinggi, sehingga tampilan visual dengan warna ini akan terlihat kontras atau mencolok pada saat dilihat.



Gambar 2.31 *Complementary*
Sumber: Adams & Stone (2004)

2.2.1.2 *Split Complementary*

Split complementary merupakan penggabungan skema tiga warna yang dimana salah satu warna akan dipadukan oleh dua warna lain yang berjarak sama dari warna *complementary*.



Gambar 2.32 *Split Complementary*
Sumber: Adams & Stone (2004)

2.2.1.3 Double Complementary

Double complementary merupakan pengkombinasiandua pasang pasang warna komplementer (menghasilkan empat perpaduan warna). Ketika menggunakan *double complementary*, hindari menggunakan warna dengan volume yang sama sehingga ke empat skema warna yang terbentuk tidak terlalu mengganggu.



Gambar 2.33 Double Complementary
Sumber: Adams & Stone (2004)

2.2.1.4 Analogous

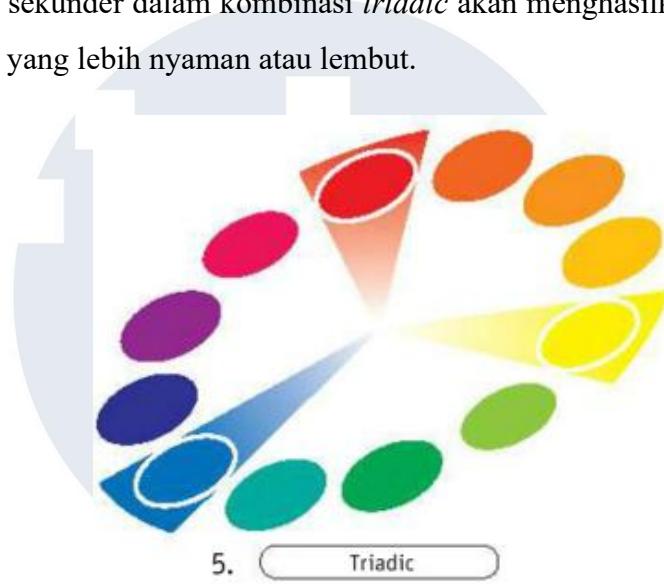
Analogous merupakan penggabungan warna dari dua atau lebih yang berjarak sama dalam *color wheel*. Warna yang dihasilkan pada kombinasi warna ini memiliki volume Cahaya yang sama, sehingga nyaman dilihat mata.



Gambar 2.34 Analogous
Sumber: Adams & Stone (2004)

2.2.1.5 *Triadic*

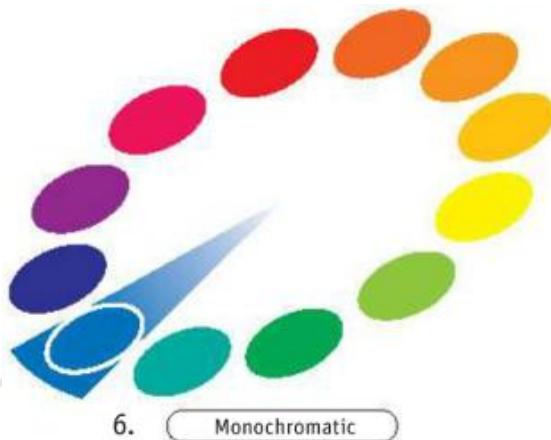
Triadic merupakan kombinasi dari tiga warna yang berjarak sama. Warna-warna yang dapat dikombinasikan dapat berupa warna primer maupun warna sekunder. Warna primer dalam kombinasi *triadic* akan menghasilkan kombinasi warna yang sangat mencolok. Sedangkan warna sekunder dalam kombinasi *triadic* akan menghasilkan kombinasi warna yang lebih nyaman atau lembut.



Gambar 2.35 *Triadic*
Sumber: Adams & Stone (2004)

2.2.1.6 *Monochromatic*

Monochromatic merupakan kombinasi dari penggunaan satu warna saja yang diturunkan berdasarkan intensitas terang dan gelapnya satu warna dasar, sehingga kombinasi warna *monochromatic* dapat menghasilkan warna yang harmonis.



Gambar 2.36 *Monochromatic*
Sumber: Adams & Stone (2004)

Berdasarkan teori *color harmony* yang telah ditetapkan oleh Morioka & Stone, penulis akan menerapkan ke lima (5) perpaduan warna pada seluruh media utama buku ilustrasi pengenalan Tari Topeng Endel Untuk Kalangan Anak-anak. Ke lima (5) *color harmony* tersebut mencakup *complementary*, *split complementary*, *double complementary*, *analogous*, dan *triadic*. Perpaduan seluruh warna tersebut tentunya digunakan penulis dalam mengimplementasikan buku yang kaya akan warna dan sesuai dengan bentuk objek atau gambaran aslinya.

2.2.2 Psikologi Warna

Warna bukanlah sembarang warna yang dapat digunakan dalam suatu desain. Warna dapat dirasakan melalui emosi manusia, dikarenakan setiap warna memiliki arti, asosiasi serta keunikan masing-masing disetiap warnanya. Makna dalam suatu warna dapat mewakili suatu kebudayaan, sehingga seorang desainer wajib untuk mengetahui arti dibalik suatu warna, sepayai pesan yang mau disampaikan dalam suatu desain dapat tersampaikan dengan jelas. Berikut merupakan arti-arti warna (Morioka & Stone, 2017).

2.2.2.1 *Yellow*

Kuning merupakan warna yang dapat melambangkan Cahaya matahari, kecerahan. Dalam ranah positif penggunaan warna kuning dapat didefinisikan sebagai kebahagiaan, optimis, ideal, inteleigen.

Namun apabila dilihat dalam ranah negative penggunaan warna kuning dapat di definisikan sebagai arti cemburu, peringatan, pengecut.



Gambar 2.37 Implementasi Warna Kuning dalam Desain Ilustrasi
Sumber : <https://www.behance.net/gallery/52219871/Hue-Worlds>

2.2.2.2 *Orange*

Oren merupakan warna yang dapat melambangkan *autumn*, *cutrus*. Dalam ranah positif warna oren dapat di definisikan sebagai kreativitas, energi, Kesehatan, aktif, unik, dan penyegaran. Namun dalam ranah negatif warna oren dapat di artikan sebagai kegilaan, dan kekerasan.



Gambar 2.38 Implementasi Warna Oren dalam Desain Ilustrasi
Sumber : <https://www.behance.net/gallery/52219871/Hue-Worlds>

2.2.2.3 *Red*

Merah merupakan warna yang dapat melambangkan arti api, darah, maupun Hasrat seksualitas. Dalam ranah positif penggunaan warna merah dapat di definisikan sebagai gairah, cinta, energik, serta

kekuatan. Namun apabila dilihat dalam ranah negative penggunaan warna merah dapat di definisikan sebagai sifat agresif, marah, perkelahian, hingga kekejaman.



Gambar 2.39 Implementasi Warna Merah dalam Desain Ilustrasi
Sumber : <https://www.behance.net/gallery/52219871/Hue-Worlds>

2.2.2.4 *Blue*

Biru merupakan warna yang dapat melambangkan laut, dan langit. Dalam ranah positif warna ini mendefinisikan pengetahuan, damai, loyal, intelegen, dan pembelaan. Namun apabila dalam ranah negative warna biru dapat di definisikan sebagai rasa depresi, kedinginan, memisahkan diri.



Gambar 2.40 Implementasi Warna Biru dalam Desain Ilustrasi
Sumber : <https://www.behance.net/gallery/52219871/Hue-Worlds>

2.2.2.5 *Purple*

Ungu merupakan warna yang dapat melambangkan royalty, pendapatan, spiritual, misterius. Dalam ranah positif warna ungu dapat didefinisikan sebagai kekayaan, mistik, inspirasi, imajinasi. Namun

dalam ranah negative warna ungu dapat di definisikan sebagai kegilaan, kekejaman, dan berlebihan.



Gambar 2.41 Implementasi Warna Ungu dalam Desain Ilustrasi
Sumber : <https://www.behance.net/gallery/52219871/Hue-Worlds>

2.2.2.6 *Green*

Hijau merupakan warna yang dapat melambangkan tumbuhan, natural, lingkungan alam. Dalam ranah positif warna hijau di definisikan sebagai pertumbuhan, penyembuhan, harmoni, kejujuran, kesuksesan, dan uang. Namun dalam ranah negative dapat di definisikan sebagai racun, ketamakan, muak.

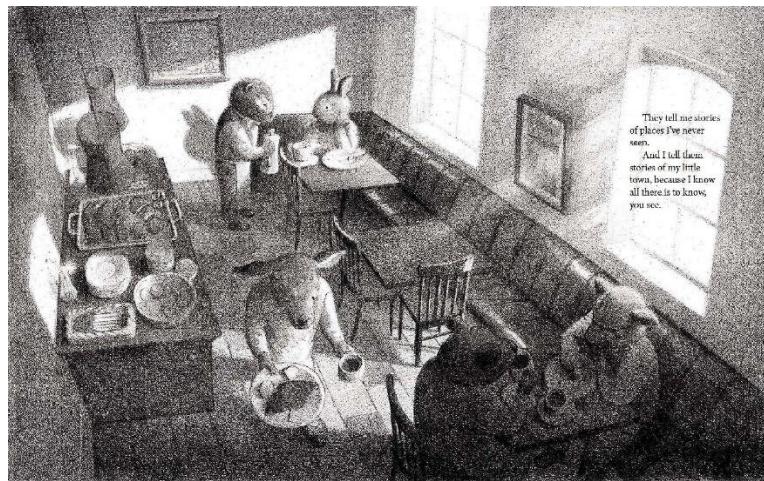


Gambar 2.42 Implementasi Warna Hijau dalam Desain Ilustrasi
Sumber : [@wazzapink](https://www.behance.net/gallery/207544053/If-you-find-a-Fawn)

2.2.2.7 *Gray*

Abu-abu merupakan warna yang dapat di artikan sebagai kentalan. Dalam ranah positif warna abu-abu dapat di artikan sebagai

keseimbangan, pengawasan, klasik. Namun dalam ranah negative warna abu-abu dapat diartikan sebagai kesedihan, kebosanan, dan kemurungan.



Gambar 2.43 Implementasi Warna Abu-abu dalam Desain Ilustrasi
Sumber : <https://share.google/TVXl8pNyudt7v1eSx>

2.2.2.8 *Black*

Hitam merupakan warna yang dapat melambangkan arti malam, dan kematian. Dalam ranah positif warna hitam di definisikan sebagai kekuatan, formal, elegan, misteri. Namun dalam ranah negative warna hitam dapat di definisikan sebagai ketakutan, jahat, dan kekosongan.



Gambar 2.44 Implementasi Warna Hitam dalam Desain Ilustrasi
Sumber : <https://static.wikia.nocookie.net/riseoftheguardians/images...>

2.2.2.9 White

Putih merupakan warna yang dapat di artikan sebagai Cahaya, dan kemurnian. Dalam ranah positif warna putih dapat di definisikan sebagai arti perfek, pernikahan, bersih, mulus, kejujuran, kebenaran. Namun dalam ranah negative warna putih dapat berarti kerapuhan.



Gambar 2.45 Implementasi Warna Putih dalam Desain Ilustrasi
Sumber : <https://www.behance.net/gallery/25475159/WHAT-DO-YOU-DO...>

Berdasarkan teori psikologi warna yang telah dikemukakan oleh Morioka & Stone, terdapat sembilan (9) satuan warna utama yang dapat dinilai berdasarkan makna secara *positive* dan makna *negative*. Tentunya dari sembilan (9) satuan warna utama tersebut, penulis akan menggunakan beberapa warna utama saja yang akan di implementasikan ke dalam media utama buku, yaitu penggunaan warna hijau, hitam, dan kuning. Warna-warna tersebut tentunya akan di implementasikan dan disesuaikan dengan *color harmony* supaya konten visual ilustrasi akan terlihat baik dan jelas.

Penggunaan warna utama hijau, akan penulis jadikan sebagai warna pembangun dalam perancangan media utama buku, dikarenakan warna yang menjadi landasan media utama buku mengangkat konsep yang berhubungan dengan warna alami. Selain itu penggunaan warna kuning dan hitam akan menjadi warna pendukung dalam media utama buku yang di tinjau berdasarkan makna secara *positive* dan makna secara *negative*.

2.3 Buku

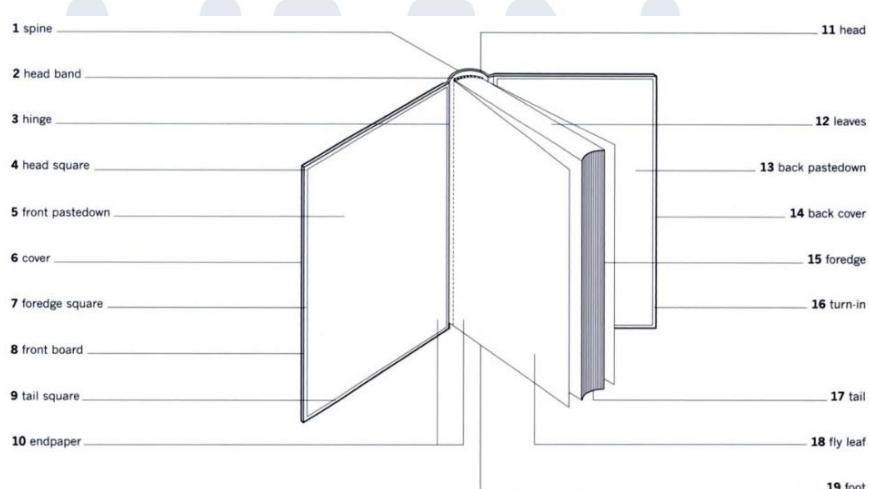
Buku merupakan hasil pemikiran yang dinamis, dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan dan disusun menggunakan Bahasa sederhana (Kurniasih, 2014). Dikemukakan oleh UNESCO, buku dianggap penting untuk kelangsungan hidup manusia, karena memuat informasi yang ada (Suwarno, 2011, hlm. 49). Buku terbagi menjadi dua yaitu buku fksi dan non fksi (Andini, Mulyadiprana, 2020).

2.3.1 Elemen Buku

Dalam buku Haslam (2006) yang berjudul *Book Design* terdapat elemen-elemen fundamental dalam buku yang memiliki nama spesifik yang digunakan di seluruh dunia penerbitan, secara umum elemen tersebut dikelompokkan menjadi tiga kategori utama yaitu, *book block*, *page* dan *grid* (Haslam, 2020, hlm. 20).

2.3.1.1 *Book Block in Book Anatomy*

Inti buku, mencakup seluruh kumpulan halaman dalam buku yang berisi informasi yang dicetak, termasuk halaman judul, daftar isi, bab, yang sudah dijilid menjadi satu kesatuan.



Gambar 2.46 *The Components of a book (Book Block)*
Sumber : Haslam (2006)

1. Head

Head merupakan bagian pada atas buku.

2. *Head square*

Head square merupakan pelindung kecil yang berada diatas bagian cover buku.

3. *Head band*

Head band merupakan bagian benang tipis yang digunakan untuk mengikat buku yang dijilid melalui proses binding

4. *Hinge*

Hinge adalah ujung kertas halaman *cover* yang dilipas masuk kedalam bagian buku.

5. *Food*

Food merupakan bagian bawah dari sebuah halaman buku.

6. *Fly leaf*

Fly leaf merupakan bagian halaman dalam buku setelah endpaper.

7. *Foredge*

Foredge merupakan bagian depan atau pertama dari ujung buku.

8. *Fored square*

Fored square merupakan bagian kecil yang dibuat cover depan dan cover belakang berguna untuk melindungi daun buku.

9. *Front board*

Front board merupakan papan bagian depan buku

10. *Front pastedown*

Front pastedown *Front pastedown* adalah halaman depan buku yang berada di dalam cover depan.

11. *Tail*

Tail merupakan bagian bawah buku.

12. *Tail square*

Tail square merupakan pelindung buku bagian bawah yang terbuat dari cover depan dan papan belakang, lebih besar dari daun buku.

13. *Turn-in*

Turn-in merupakan kertas atau kain yang dilipas masuk ke dalam cover.

14. *Back pastedown*

Back pastedown merupakan halaman belakang buku yang berada di cover belakang.

15. *Back cover*

Back cover merupakan papan bagian belakang dari sebuah buku.

16. *Cover*

Cover merupakan bagian kertas tebal yang berada di awal sebuah buku, *cover* berguna untuk melindungi buku.

17. *Leaves*

Leaves dalam sebuah buku merupakan kertas yang terbagi menjadi dua sisi.

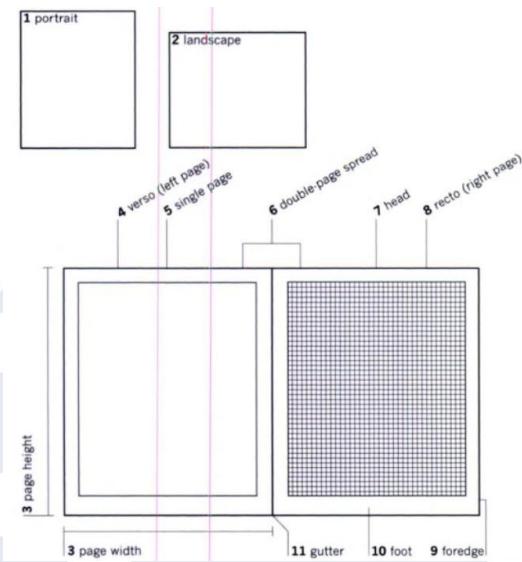
18. *Spine*

Spine dalam sebuah buku merupakan bagian cover buku yang menyatukan keseluruhan lembaran kertas.

19. *Endpaper*

Endpaper dalam sebuah buku merupakan kertas tebal yang berguna untuk melindungi bagian dalam cover.

2.3.1.2 Page in Book Anatomy



Gambar 2.47 *The Components of a book (Page)*
Sumber : Haslam (2006)

1. *Potrait*

Potrait adalah format dalam sebuah media yang dapat dilihat dari perbedaan antara ukuran tinggi lebih besar dari pada ukuran lebar.

2. *Landscape*

Landscape adalah format buku apabila ukuran tinggi lebih kecil dibandingkan ukuran lebar.

3. *Page height and width*

Page height and width merupakan ukuran dari sebuah halaman buku.

4. *Verso*

Verso merupakan halaman buku yang terletak dibagian kiri buku.

5. *Single page*

Single page merupakan satu lembar kertas.

6. Double-page spread

Double-page spread merupakan dua halaman yang disatukan melalui *gutter*, sehingga menjadi satu halaman utuh.

7. Head

Head dalam sebuah buku merupakan bagian atas buku.

8. Recto

Recto adalah halaman buku yang terletak dibagian kanan buku.

9. Fore-edge

Fore-edge dalam sebuah buku adalah bagian ujung dari buku.

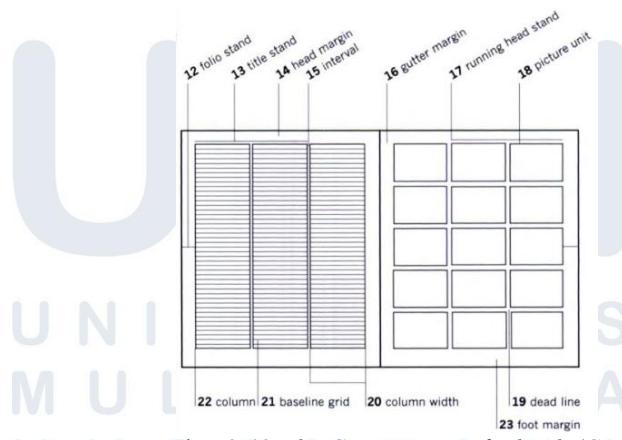
10. Foot

Foot dalam sebuah buku adalah bagian bawah buku.

11. Gutter

Gutter merupakan bagian Tengah yang menjadi garis *binding* buku yang disatukan.

2.3.1.3 Grid in Book Anatomy



Gambar 2.48 *The Components of a book (Grid)*

Sumber : Haslam (2006)

1. Folio stand

Folio stand merupakan bidang kosong yang berupa garis untuk menentukan letak nomor halaman.

2. *Title stand*

Title stand merupakan garis yang dipergunakan untuk menentukan letak judul.

3. *Head margin*

Head margin merupakan batas kosong dibagian atas halaman.

4. *Interval*

Interval merupakan bidang kosong vertical yang memisahkan kolom satu dengan kolom lainnya.

5. *Gutter margin*

Gutter margin merupakan batas kosong atau bidang kosong di dalam halaman yang paling dekat dengan jilid buku atau garis tengah penggabung buku.

6. *Running head stand*

Running head stand merupakan garis yang menentukan judul bab di bagian atas halaman.

7. *Picture unit*

Picture unit merupakan pembagian modern dari kolom grid yang dapat dipecah dan dipisahkan oleh *dead line*.

8. *Dead line*

Dead line merupakan ruang atau bidang kosong di antara *picture unit*.

9. *Column width*

Column width merupakan lembar kolom yang menentukan panjang setiap baris teks.

10. *Baseline*

Baseline merupakan garis yang menentukan posisi huruf ditelakkan.

11. *Column*

Column merupakan bidang persegi panjang pada grid yang dipakai untuk mengatur teks.

12. *Foot margin*

Foot margin merupakan batas kosong di bagian bawah halaman.

Berdasarkan teori yang telah di kemukakan oleh Haslam terkait mengenai lemen buku, terdapat banyak sekali elemen buku yang tentunya dapat di kelompokkan menjadi tiga (3) bagian penting dalam membangun sebuah buku. Seperti *book block*, *page*, dan *grid*. Ke tiga (3) kategori ini tentunya akan penulis implementasikan kedalam keseluruhan media utama buku ilustrasi pengenalan tari topeng endel jawa tengah untuk kalangan anak-anak. Seluruh elemen yang di kelompokan berdasarkan ke tiga (3) kategori tersebut penulis pilih dan gunakan dengan tujuan supaya buku ilustrasi yang akan penulis rancang memiliki klasifikasi yang baik dan jelas sehingga tidak membuat pembaca mengalami kebingungan maupun membuat penulis kesulitan disaat mengatur dan menata setiap konten yang akan penulis rancang.

2.3.2 *Layout*

Layout adalah penataan visual teks dan gambar dalam suatu media cetak dan media digital. Pada dasarnya *layout* ditujukan untuk menciptakan elemen desain secara satu kesatuan (Landa, 2010, hlm. 132).

2.3.2.1 Prinsip *Layout*

Layout merupakan elemen penting karena dapat mempengaruhi hasil akhir. layout digunakan untuk Menyusun, menata mengatur dan memadukan unsur komunikasi grafis seperti teks dan gambar. Terdapat enam prinsip *Layout* (Subari, 2024)

1. *Rhythm*

Ritme dalam *layout* adalah pengulangan unsur elemen visual yang ditata sehingga dapat membentuk satu-kesatuan sehingga dapat menciptakan Kesan yang menarik.

2. *Proporsion*

Proporsi merupakan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan antara komposisi, struktur maupun susunan dalam mewujudkan bentuk.

3. *Harmony*

Keselarasan merupakan prinsip desain grafis yang diartikan sebagai keteraturan tatanan di antara bagian suatu karya di antara prinsip desain lain.

4. *Unity*

Kesatuan merupakan prinsip yang menekankan pada keseluruhan dari unsur yang disusun. Prinsip kesatuan dikenal juga dengan istilah proximity yang berarti pendekatan.

5. *Balance*

Keseimbangan merupakan unsur penting yang menentukan elemen visual yang sama besar. Terdapat dua keseimbangan, yaitu keseimbangan simetri dan asimetri.

6. *Contrast*

Kontras dalam *layout* adalah cara untuk menekankan elemen visual yang paling penting sehingga informasi atau pesan yang hendak disampaikan memiliki pesan visual yang kuat dan mencolok.

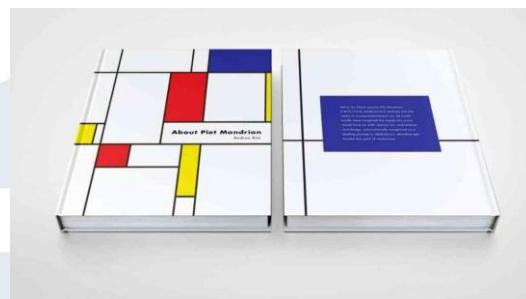
2.3.2.2 *Jenis Layout*

Dalam proses penyusunan sebuah buku, desainer juga perlu memperhatikan dan Menyusun desain *layout* supaya pembaca dapat mudah mengerti akan informasi yang hendak disampaikan. Berikut merupakan 7 jenis-jenis desain *layout* yang dapat diterapkan (Bisma, 2024).

1. *Mondrian Layout*

Layout *Mondrian* merupakan bentuk layout yang berbentuk kotak-kotak asimetris, tetapi tetap terlihat rapih karena

dibatasi garis hitam tebal. Dalam kotak-kotak tersebut terdapat warna cerah seperti merah, kuning dan biru. *Layout Mondrian* kerap digunakan untuk poster film, majalah ataupun spanduk.



Gambar 2.49 Implementasi Mondrian Layout
Sumber : <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain...>

2. Axial Layout

Axial merupakan salah satu jenis layout yang fokus utamanya adalah satu gambar besar yang diletakkan ditengah-tengah teks atau elemen lainnya, supaya terlihat menonjol. Layout *axial* sering dijumpai dalam pembuatan majalah, koran maupun poster produk.



Gambar 2.50 Implementasi Axial Layout
Sumber : <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain...>

3. Big Type Layout

Sesuai dengan Namanya, *layout Big type* merupakan *layout* yang memanfaatkan penggunaan teks atau tulisan berukuran besar sebagai daya Tarik utama. Tujuan utamanya agar informasi yang disampaikan terlihat jelas.



Gambar 2.51 Implementasi *Big Type Layout*
Sumber : <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain...>

4. *Picture Window Layout*

Layout dengan jenis *picture window* umumnya menempatkan gambar di bagian atas dengan rasio gambar lebih besar dengan tampilan *close-up*, dengan diikuti deskripsi singkat dibagian bawah. Layout jenis ini lebih dipakai untuk promosi produk.



Gambar 2.52 Implementasi *Picture Window Layout*
Sumber : <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain...>

5. *Multi Panel Layout*

Layout *multi panel* merupakan layout yang menggunakan beberapa panel untuk menampilkan konten. Panel tersebut biasanya memiliki tema yang sama dan saling berhubungan.

Penggunaan layout ini sering dipergunakan dalam media cetak.



Gambar 2.53 Implementasi *Multi Panel Layout*
Sumber : <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain...>

6. *Silhouette Layout*

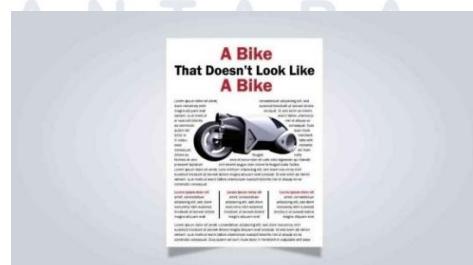
Layout silhouette merupakan *layout* yang sangat sederhana dan minimalis. Jenis *layout* ini lebih mengandalkan efek bayangan, kombinasi warna dan teks yang singkat dengan Kesan *artistic*.



Gambar 2.54 Implementasi *Silhouette Layout*
Sumber : <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain...>

7. *Copy Heavy Layout*

Layout copy heavy merupakan *layout* yang sangat mengandalkan teks. Jenis *layout* ini hampir sepenuhnya diisi dengan tulisan. Penggunaan gambar sedikit, bahkan hampir tidak ada. *Layout* ini sering dipergunakan untuk koran, artikel maupun buku.



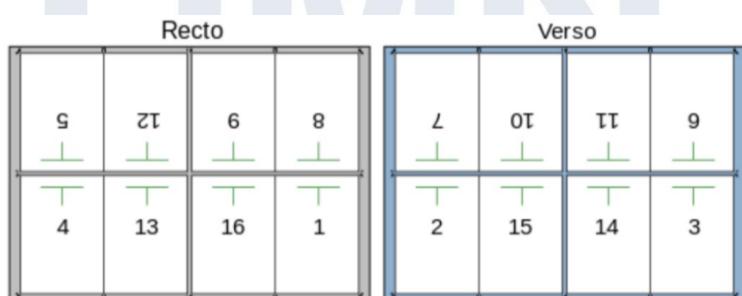
Gambar 2.55 Implementasi *Copy Heavy Layout*
Sumber : <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain...>

Berdasarkan prinsip dan jenis *layout* yang telah dikemukakan oleh Landa, terdapat enam (6) prinsip *layout* yang dapat dipergunakan dalam melakukan suatu tahapan mendesain atau perancangan. Ke-enam (6) prinsip *layout* tersebut meliputi, ritme, proporsi, keselarasan, kesatuan, keseimbangan dan kontras.

Dalam melakukan proses atau tahapan perancangan media utama buku ilustrasi pengenalan Tari Topeng Endel Jawa Tengah untuk kalangan anak-anak. Penulis akan menerapkan keseluruhan prinsip *layout* pada buku, dikarenakan ke-enam prinsip *layout* tersebut memiliki keterkaitan dalam melakukan proses perancangan media utama buku. Selain prinsip *layout*, penulis juga akan menerapkan salah satu (1) jenis *layout* pada media sekunder *t-shirt*, yang dimana penulis akan menggunakan jenis *layout mondrian*.

2.3.3 Kateren

Kateren atau imposisi adalah susunan halaman buku pada saat dicetak. Halaman disusun secara rapih, sehingga pada saat kertas dilipat, halaman akan tersusun secara berurutan. Kateren merupakan istilah untuk jumlah lipatan yang dapat dibedakan berdasarkan kelipatan 16, kelipatan 8 dan kelipatan 4. Setiap kelipatan tentunya menghasilkan ukuran buku yang berbeda (Anggarini , 2021, hlm 24).



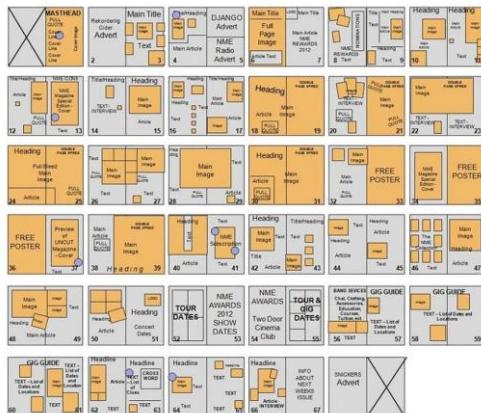
Gambar 2.56 Penerapan Imposisi satu Katern kelipatan 16

Sumber : Anggi Anggarini

Kateren dalam proses perancangan media utama buku ilustrasi akan penulis gunakan sebagai bentuk untuk melihat dan memposisikan urutan halaman pada buku, sehingga setiap urutan halaman memiliki kejelasan dan kesinambungan antara satu halaman dengan halaman lainnya.

2.3.4 *Flat plan*

Flat plan merupakan metode dalam mendesain yang bertujuan untuk menentukan atau menandai posisi diletakkannya elemen berupa teks maupun gambar pada bagian halaman secara berurutan. *flat plan* juga dipergunakan untuk memetakan distribusi warna di seluruh halaman buku (Haslan, 2006).



Gambar 2.57 Penerapan metode *Flat Plan*

Sumber : <https://medium.com/@kaibrach/how-to-plan-a-print-magazine...>

Flat plan tentunya akan penulis gunakan dengan tujuan untuk memposisikan setiap objek atau konten visual ilustrasi dan juga konten narasi pada media utama buku, hal ini tentunya sangat membantu penulis dalam upaya menyesuaikan tatanan objek yang baik, sehingga pembaca tidak akan mengalami kebingungan pada saat membaca dan memperoleh informasi yang hendaknya akan disampaikan melalui media utama buku ilustrasi.

2.3.5 Jenis Percetakan

Dalam artikel yang di lansir PT.BPS, *A National Distribution Company* terdapat lima macam jenis percetakan dengan Teknik dan ciri khas masing-masing, berikut jenis-jenis percetakan menurut (PT.BPS, 2024).

2.3.5.1 *Digital Printing*

Digital print adalah jenis Teknik percetakan modern. Namun, jenis digital print hanya cocok diperuntukkan mencetak dalam jumlah kecil. Teknik *digital print* tergolong cepat karena langsung dari file komputer ke mesin cetak. Keunggulan dari jenis *digital print* adalah dapat dicetak diberbagai media seperti kertas, kain stiker hingga karton.



Gambar 2.58 Metode *Digital Printing*

Sumber : https://www.tsgraphicscompany.com/digital_printing

2.3.5.2 *Offset Printing*

Offset printing merupakan metode atau Teknik cetak yang mampu memproduksi percetakan dalam jumlah besar dengan biaya yang dikeluarkan seminimal mungkin. Akan tetapi, proses pencetakan jenis ini memerlukan waktu yang lama dikarenakan berlandaskan dengan pelat.



Gambar 2.59 Metode *Offset Printing*

Sumber : <https://digibook.id/blog/ofset-printing-vs-digital-printing/>

2.3.5.3 *Screen Printing*

Screen printing atau biasanya dikenal dengan istilah sablon, Teknik sablon ini dapat dilakukan baik secara manual maupun dengan mesin. Sablon merupakan Teknik yang dapat diimplementasikan dalam media kertas, kain maupun plastic. Teknik ini juga cocok dipergunakan untuk memproduksi produk dalam skala besar.



Gambar 2.60 Metode *Screen printing*
Sumber : <https://inkwellnation.com/tshirt-printing/everything-you-need-to-know...>

2.3.5.4 *Flexographic*

Flexografi merupakan Teknik cetak yang sangat cocok dipergunakan untuk produksi secara massal dengan efisiensi biaya seminimal mungkin, dikarenakan tinta yang digunakan dalam Teknik ini lebih hemat dibandingkan dengan cetak *offset*.



Gambar 2.61 Metode *Flexographic Printing*
Sumber : <https://blog.luminite.com/blog/how-flexographic-printing...>

2.3.5.5 *Rotogravure*

Rotogravure merupakan Teknik cetak yang menggunakan silinder berputar. Teknik ini sering kali dipergunakan untuk mencetak kemasan produk yang membutuhkan warna yang bagus dalam jumlah besar.



Gambar 2.62 Metode *Rotogravure Printing*

Sumber : <https://aacustompackaging.com/tips/understanding-rotogravure-printing/>

Dalam dunia percetakan, terdapat lima (5) jenis percetakan yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk atau karya, seperti *digital printing*, *offset printing*, *screen printing*, *flexographic* dan *rotogravure*.

Berdasarkan jenis percetakan yang ada, penulis memilih untuk menggunakan salah satu (1) jenis percetakan dalam menghasilkan media utama buku dan media sekunder, dengan menggunakan jenis percetakan berbasis *digital printing*. Penulis memilih jenis percetakan berbasis *digital printing* hal ini dikarenakan metode *digital printing* merupakan salah satu metode percetakan dengan durasi cetak paling minimum dan tidak perlu mencetak dalam kapasitas besar.

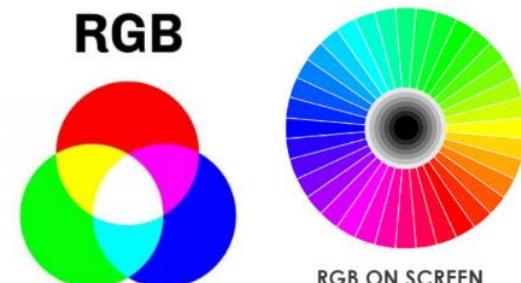
2.3.6 Warna dalam percetakan

Melalui artikel (Digibook, 2025) menjelaskan dalam industry percetakan dan *digital printing* terdapat dua jenis atau system pewarnaan yaitu, RGB (*Red Blue Green*) dan CMYK (*Cyan Magenta Yellow* dan *Black*). Kedua jenis pewarnaan ini memiliki perbedaan yang mendasar. Warna RGB diperuntukkan dalam tampilan digital, sedangkan CMYK diperuntukkan dalam pencetakan warna. Maka dari itu di bawah ini merupakan penjelasan mendalam mengenai perbedaan antara RBG dan CMYK dalam percetakan.

2.3.6.1 RBG

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, RGB merupakan singkatan dari *red green blue*. Melalui tiga kombinasi warna ini bisa menghasilkan warna yang sangat cerah, berbeda dengan warna CMYK.

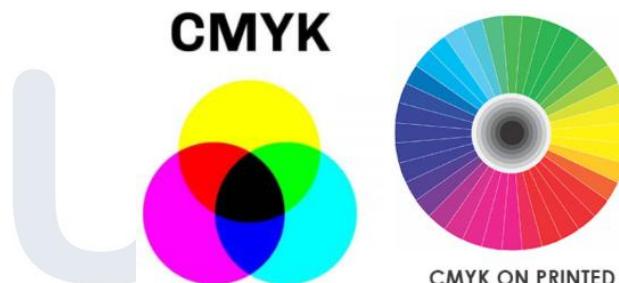
RGB dalam dunia desain disebut sebagai warna *additive* karena dibuat dengan tujuan untuk ditampilkan di media digital seperti layer televisi maupun computer (Digibook, 2025)



Gambar 2.63 Warna dalam Percetakan (RGB)
Sumber : <https://digibook.id/blog/perbedaan-warna-rgb-cmyk/>

2.3.6.2 CMYK

CMYK merupakan singkatan dari *cyan magenta yellow* dan *black*. Ke empat komposisi warna dasar ini sering kali diterapkan pada printer, dikarenakan CMYK dipergunakan untuk media berbasis cetak. CMYK dalam dunia desain disebut sebagai warna *subtractive* dikarenakan cara kerjanya adalah menyerap Cahaya (Digibook, 2025).



Gambar 2.64 Warna dalam Percetakan (CMYK)
Sumber : <https://digibook.id/blog/perbedaan-warna-rgb-cmyk/>

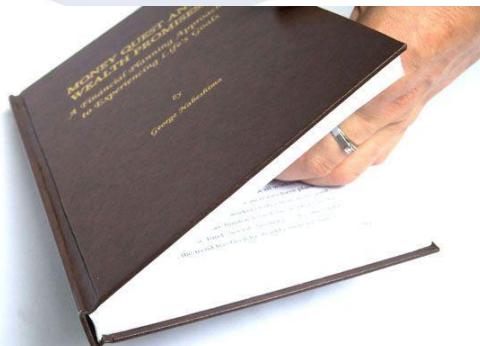
Berdasarkan teori warna dalam percetakan, terdapat dua (2) sistem pewarnaan yang dapat dipergunakan dalam proses melakukan desain perancangan, yaitu CMYK dan RGB. Dalam melakukan proses perancangan media utama buku dan media sekunder, penulis menerapkan penggunaan warna CMYK (*cyan magenta yellow* dan *black*) hal ini di dasari karena warna CMYK merupakan warna yang baik dalam pencetakan sehingga warna yang di hasilkan dapat lebih cerah.

2.3.7 Jenis-jenis *Binding* pada Buku

Dalam website Bintang Sempurna, 2025. Mengemukakan *binding* merupakan hal terpenting dalam proses cetak. Dikarenakan, hal ini lah yang menjadi menentu buku dapat terlihat baik secara estetika dan awet atau tidak. Salah satu cara jilid yang paling sering digunakan adalah jilid dengan jahitan. Dikarenakan jilid dengan cara dijahit lebih kuat dan tahan lama, terlebih apabila untuk buku yang memang sering di buka dan bolak-balik. Dalam dunia pernertinan dan percetakan terdapat beberapa jenis binding buku yang umum digunakan.

2.3.7.1 *Hardcover Binding*

Hardcover merupakan Teknik penjilidan yang menggunakan papan keras untuk halaman *cover*-nya, sehingga dapat membuat buku bertahan dalam jangka waktu panjang, sangat kokoh dan tahan lama. Teknik ini merupakan Teknik terbaik dalam pembuatan skripsi maupun buku tahunan.



Gambar 2.65 Implementasi *Hard Cover*
Sumber : <https://www.indiamart.com/proddetail/hard-cover-binding...>

2.3.7.2 *Perfect Binding*

Perfect binding merupakan cara jilid buku yang paling umum dalam percetakan, karena cara kerja *perfect binding* hanya menggunakan lem khusus yang panas untuk menempelkan semua halaman buku ke bagian punggungnya.



Gambar 2.66 Implementasi *Perfect Binding*
Sumber : <https://canadacopy.com/product/perfect-bound-books/>

2.3.7.3 *Spiral Binding*

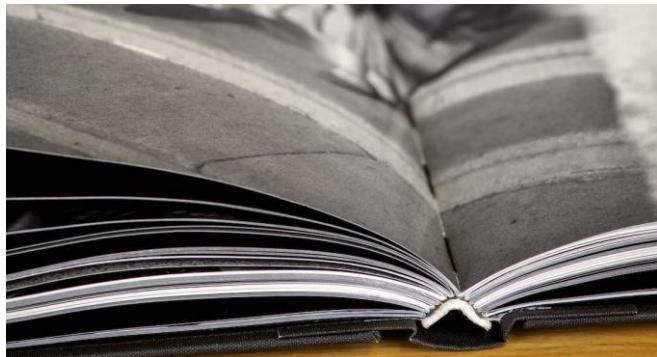
Spiral binding, sesuai dengan Namanya Teknik ini mengandalkan kawat spiral yang dimaksukkan melalui lubang-lubang di tepi halaman. Teknik ini merupakan Teknik paling ideal dalam pembuatan agenda maupun notebook dikarenakan buku dapat dibuka hingga 360 derajat.



Gambar 2.67 Implementasi *Spiral Binding*
Sumber : <https://www.desmoinesprinting.com/blog/types-of-binding>

2.3.7.4 *Smyth Sewing*

Smyth sewing merupakan Teknik yang proses penggerjaannya tergolong lama, dikarenakan setiap lembar buku akan dijahit secara manual, sehingga Teknik ini dapat memakan waktu lama dibandingkan metode atau teknik *binding* lainnya.



Gambar 2.68 *Implementasi Smyth Sewing*
Sumber : <https://superiorpackagingandfinishing.com...>

2.3.7.5 *Saddle Stitch*

Saddle stitch merupakan cara penjilidan yang cocok diterapkan untuk buku dengan jumlah halaman kurang dari 64 halaman seperti booklet dan katalog. dikarenakan, Teknik ini hanya menggunakan kawat atau staples untuk menyatukan halaman di tengah lipatan buku.



Gambar 2.69 Implementasi *Saddle Stitch*
Sumber : <https://www.epmprint.com.au/what-is-saddle-stitching...>

Berdasarkan jenis *binding* pada buku yang telah dijelaskan pada website Bintang Sempurna, terdapat lima (5) jenis *binding* yang dapat dipergunakan yaitu, *hardcover binding*, *perfect binding*, *spiral binding*, *smyth binding*, dan *saddle stitch*. Berdasarkan karya media utama yang dibuat oleh penulis, penulis memilih untuk menggunakan *hardcover binding* pada media utama buku karena jenis jilid ini memiliki sifat yang kokoh dan memiliki ketahanan yang lama, sehingga cocok digunakan untuk menjilid buku ilustrasi untuk kalangan anak-anak.

2.3.8 Jenis-jenis *Finishing* pada Buku

Dalam *website* edukasi yang dikeluarkan oleh Maxipro, 2019. Mengemukakan bahwa terdapat salah satu faktor yang dapat membuat tampilan cetakan menjadi lebih awet dan menarik. *Finishing* percetakan merupakan faktor penting yang membuat hasil akhir cetakan menjadi lebih rapi. Berikut merupakan 11 jenis *finishing* pada buku atau percetakan.

2.3.8.1 *Laminating*

Laminating merupakan Teknik percetakan paling umum dengan tujuan memberikan lapisan pelindung pada kertas supaya kertas lebih awet. Lapisan pelindung dapat berupa laminasi *thermal* maupun laminasi *water-base*.



Gambar 2.70 Teknik *finishing* pada buku (*Laminating*)

Sumber : <https://maxipro.co.id/jenis-jenis-finishing-dalam-percetakan-maxipro/>

2.3.8.2 *UV Varnish* dan *UV Spot*

Uv varnish dan *uv spot* merupakan dua Teknik finishing cetak dengan fungsi yang kurang lebih untuk memberikan lapisan pelindung pada kertas, perbedaan antara ke-dua Teknik ini dapat dilihat dari bagaimana Tingkat kilauan pada kertas yang diseleksi.



Gambar 2.71 Teknik *finishing* pada buku (*Uv Varnish*)
Sumber : <https://maxipro.co.id/jenis-jenis-finishing-dalam-percetakan-maxipro/>

2.3.8.3 *Foil Stamp*

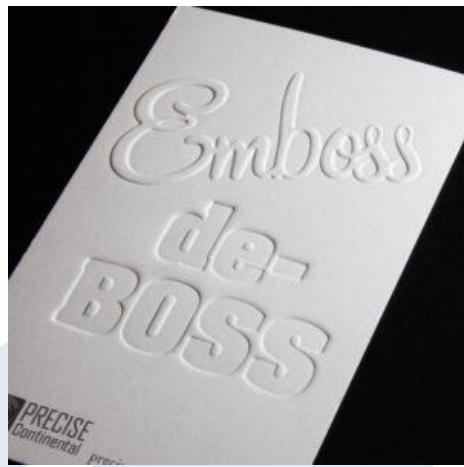
Foil stamp merupakan opsi finishing yang dapat disebut *hot print* atau *cold print* yang dimana kedua nya sama-sama bertujuan untuk membuat desain buku menjadi berkilau.



Gambar 2.72 Teknik *finishing* pada buku (*Foil Stamp*)
Sumber : <https://maxipro.co.id/jenis-jenis-finishing-dalam-percetakan-maxipro/>

2.3.8.4 *Embos dan Deboss*

Embos dan *debos* merupakan jenis finishing yang memberikan efek 3D pada media kertas. *Embos* berarti efek 3D timbul ke atas, sedangkan *Debos* berarti efek 3D cekung ke dalam.

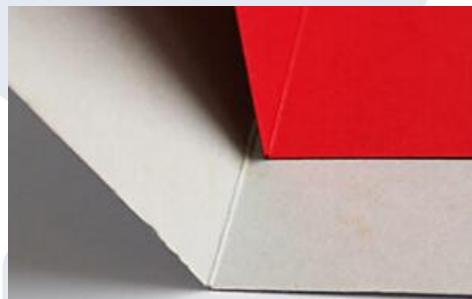


Gambar 2.73 Teknik *finishing* pada buku (*Embos-Deboss*)

Sumber : <https://maxipro.co.id/jenis-jenis-finishing-dalam-percetakan-maxipro/>

2.3.8.5 *Creasing*

Creasing merupakan Teknik finishing yang bertujuan membuat garis agar mudah membuat lipatan presisi.



Gambar 2.74 Teknik *finishing* pada buku (*Creasing*)

Sumber : <https://maxipro.co.id/jenis-jenis-finishing-dalam-percetakan-maxipro/>

2.3.8.6 *Die cut*

Die cut merupakan Teknik finishing yang bertujuan untuk membuat potongan berdasarkan bentuk yang di inginkan.



Gambar 2.75 Teknik *finishing* pada buku (*Die Cut*)

Sumber : <https://maxipro.co.id/jenis-jenis-finishing-dalam-percetakan-maxipro/>

2.3.8.7 *Cutting*

Cutting merupakan finishing untuk merapihkan bentuk kertas pada buku yang kurang simetris.



Gambar 2.76 Teknik *finishing* pada media (*Cutting*)

Sumber : <https://maxipro.co.id/jenis-jenis-finishing-dalam-percetakan-maxipro/>

2.3.8.8 *Perforasi*

Perforasi merupakan metode yang dapat diimplementasikan dalam media kertas seperti nota maupun tiket, dikarenakan metode ini merupakan pembolong kertas yang berbentuk lubang-lubang kecil dengan tujuan mempermudah penyobekan kertas.



Gambar 2.77 Teknik *finishing* pada media (*Perforasi*)

Sumber : <https://maxipro.co.id/jenis-jenis-finishing-dalam-percetakan-maxipro/>

2.3.8.9 *Folding*

Folding merupakan Teknik finishing yang sering digunakan untuk melipat kertas tanpa harus menggaris kertas terlebih dahulu. Teknik ini dapat dipergunakan untuk kertas dengan ukuran A1 sampai A7.

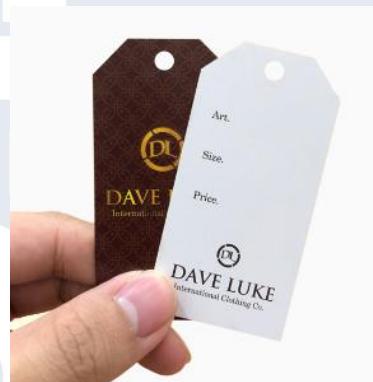


Gambar 2.78 Teknik *finishing* pada media (*Folding*)

Sumber : <https://maxipro.co.id/jenis-jenis-finishing-dalam-percetakan-maxipro/>

2.3.8.10 *Papper Drilling*

Paper drilling merupakan finishing percetakan untuk membuat lubang pada kertas yang akan dipergunakan untuk membuat *hand tag*.



Gambar 2.79 Teknik *finishing* pada media (*Paper Drilling*)

Sumber : <https://maxipro.co.id/jenis-jenis-finishing-dalam-percetakan-maxipro/>

2.3.8.11 *Book Binding*

Book binding merupakan finishing yang menyatukan kumpulan kertas dengan lem panas kemudian disatukan menjadi satu kesatuan buku. Terdapat jenis Teknik *binding* yaitu, *stictch binding*, *wire-o binding*, dan jilid kawat.staples.

Berdasarkan informasi yang di jabarkan melalui website Maxipro, terdapat sebelas (11) jenis *finishing* yang tentunya dapat diterapkan kedalam media yang dirancang. Berdasarkan 11 jenis *finishing* tersebut, penulis menerapkan salah satu (1) jenis *finishing* yang dipergunakan di dalam

keseluruhan media utama buku, yaitu penggunaan *finishing* berbasis laminating *doff* dan *glossy*.

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah media yang didalamnya mencakup sebuah pemikiran, ide atau konsep yang mau disampaikan. Secara sederhana ilustrasi berarti menyampaikan gagasan maupun pemikiran melalui gambar. Ilustrasi berfungsi sebagai pelengkap teks, membuat buku menjadi menarik dan mudah untuk dipahami sehingga dapat memiliki pesan kuat (Witabora, 2012).

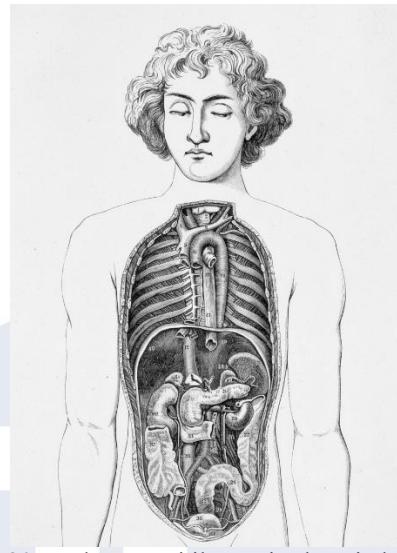
2.4.1 Peran Ilustrasi

Secara garis besar, kita hanya mengetahui ilustrasi sebagai salah satu bentuk media visual berupa gambar yang berguna dalam menyampaikan suatu pesan maupun informasi. Namun nyatanya terdapat peranan lain dari ilustrasi yaitu sebagai berikut.

2.4.1.1 Ilustrasi sebagai alat informasi

Pada abad ke-19 ilustrasi dibuat oleh para ilmuan dengan detail rumit dengan hanya menggunakan warna hitam putih yang bertujuan untuk mendokumentasikan, menyampaikan informasi mengenai dunia alam hingga anatomi tubuh manusia secara akurat melalui gambar. Sehingga ilustrasi dikenal sebagai ilustrasi ilmiah, ilustrasi menjadi sangat efektif dalam Upaya penyampaian informasi karena otak manusia lebih mudah memahami sesuatu yang disajikan dalam bentuk visual.

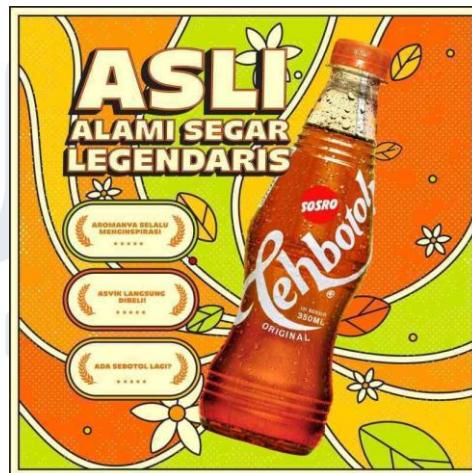
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.80 Implementasi ilustrasi sebagai alat informasi
Sumber : <https://media.istockphoto.com/id/677231196/id/vekt...>

2.4.1.2 Ilustrasi sebagai alat persuasi

Ilustrasi sebagai alat persuasi menjadi bagian terpenting dan mengambil peran besar di dalam dunia komersial periklanan. Pada saat ini ilustrasi dalam periklanan digunakan sebagai bentuk kampanye atau promosi produk dalam Upaya membangun merek sebuah barang.



Gambar 2.81 Implementasi ilustrasi sebagai alat persuasi
Sumber : <https://www.static-src.com/wcsstore/Indraprastha/images/catalog...>

2.4.1.3 Ilustrasi sebagai alat bercerita

Ilustrasi sebagai alat untuk bercerita biasanya dapat ditemukan di buku novel grafis, komik, buku anak, maupun dipergunakan untuk

elemen *cover* buku yang berfungsi sebagai *point of scale*. Gaya ilustrasi yang dipergunakan untuk bercerita harus memperhatikan narasi maupun *genre* sehingga dapat memberikan kesan serta keseimbangan antara teks dan gambar.



Gambar 2.82 Implementasi ilustrasi sebagai alat bercerita
Sumber : <https://komik.app/zone?id=ks&chapter=54&page=24>

2.4.1.4 Ilustrasi sebagai desain

Ilustrasi dalam desain komunikasi visual menjadi dasar utama maupun peluang bagi para illustrator maupun desainer dalam upaya mendesain produk seperti kaos, tas dan lainnya. Dikarenakan mendesain menjadi ilmu dasar dalam komunikasi visual.



Gambar 2.83 Implementasi ilustrasi sebagai desain
Sumber : <https://id.carousell.com/p/tas-gajah-thailand-import-2in1-1198144871/>

2.4.1.5 Ilustrasi sebagai identitas

Ilustrasi juga dipergunakan sebagai alat untuk *brand recognition* sehingga banyak digunakan dalam upaya pengenalan produk, organisasi maupun untuk mencerminkan identitas Perusahaan seperti logo. Selain itu, ilustrasi juga berperan sebagai proyeksi visi misi budaya Perusahaan. Bentuk ilustrasi seperti ini sering dipergunakan sebagai elemen interior berupa lukisan-lukisan konsep.



Gambar 2.84 Implementasi ilustrasi sebagai identitas
Sumber : https://sc0.wikipedia.org/wiki/File:KFC_logo.svg

2.4.1.6 Ilustrasi sebagai opini

Ilustrasi juga mengambil peran penting dalam media cetak seperti koran dan majalah, yang dimana fungsinya bertujuan untuk menyampaikan opini. Secara umum ilustrasi opini bertujuan dalam menyampaikan argument, mengajukan pertanyaan dan dapat membuat pernyataan provokatif secara visual. Ilustrasi opini biasanya memuat

akan isu politik atau gaya hidup, yang tentunya dapat memancing pemikiran dan perdebatan Masyarakat.



Gambar 2.85 Implementasi ilustrasi opini

Sumber : <https://visual.republika.co.id/berita/r1zagv318/karikatur-opini-kritik-polisi>

Dalam penyampaian suatu pesan maupun suatu informasi semalui komunikasi secara visual atau berbasis ilustrasi, kita perlu melihat dan mengetahui ilustrasi tersebut mau dipergunakan untuk apa. Berdasarkan yang telah di sampaikan oleh Witabora, ilustrasi memiliki peran penting dalam menyampaikan suatu pesan, yang tentunya dapat diolah ke dalam enam (6) jenis yaitu, ilustrasi sebagai alat informasi, alat persuasi, alat bercerita, ilustrasi sebagai desain, sebagai identitas, dan sebagai opini.

Dalam proses perancangan media utama buku ilustrasi pengenalan Tari Topeng Endel Jawa Tengah untuk Kalangan Anak-anak, penulis memilih ilustrasi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, dikarenakan penulis hendak memperkenalkan salah satu kesenian tarian lokal khas Tegal kepada para pembaca melalui komunikasi secara visual.

2.4.2 Jenis-jenis Gambar Ilustrasi

Ilustrasi memiliki bentuk yang bermacam-macam. Sehingga setiap ilustrasi dapat dibedakan berdasarkan jenis atau tampilannya (Soedarso, 2014). Terdapat tujuh jenis gambar ilustrasi, yaitu sebagai berikut.

2.4.2.1 Ilustrasi buku

Ilustrasi buku merupakan jenis ilustrasi yang dipergunakan untuk menerangkan serta menjelaskan konten teks yang termuat dalam buku.



Gambar 2.86 Contoh penerapan ilustrasi buku
Sumber : <https://serupa.id/wp-content/uploads/2020/07/contoh-gambar...>

2.4.2.2 Ilustrasi naturalis

Ilustrasi naturalis merupakan karya seni yang memiliki bentuk serta warna yang menyerupai dengan wujud aslinya, tanpa dikurangi maupun ditambah objek visual lainnya.



Gambar 2.87 Contoh penerapan ilustrasi naturalis
Sumber : https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Cole_Thomas_The_Consummation...

2.4.2.3 Ilustrasi khayalan

Ilustrasi khayalan merupakan ilustrasi yang menggambarkan hal-hal abstrak yang bersifat imajinasi.



Gambar 2.88 Contoh penerapan ilustrasi khayalan
Sumber : <https://cdn.pixabay.com/photo/2025/05/24/09/47/fairy...>

2.4.2.4 Ilustrasi dekoratif

Ilustrasi dekoratif merupakan ilustrasi yang dapat digambarkan secara sederhana maupun dilebih-lebihkan. Ilustrasi dekoratif memiliki peranan dalam menghias suatu konten.



Gambar 2.89 Contoh penerapan ilustrasi dekoratif
Sumber : <https://www.liputan6.com/hot/read/4962950/contoh-gambar-dekoratif...>

2.4.2.5 Ilustrasi kartun

Ilustrasi kantur merupakan penggambaran elemen visual yang diolah dalam bentuk menggemarkan, ilustrasi jenis ini banyak dipergunakan untuk menghias buku anak-anak, komik maupun cerita bergambar.



Gambar 2.90 Contoh penerapan ilustrasi kartun
Sumber : <https://soundcloud.com/yamenax/ost-p-man-indonesian-version>

2.4.2.6 Ilustrasi karikatur

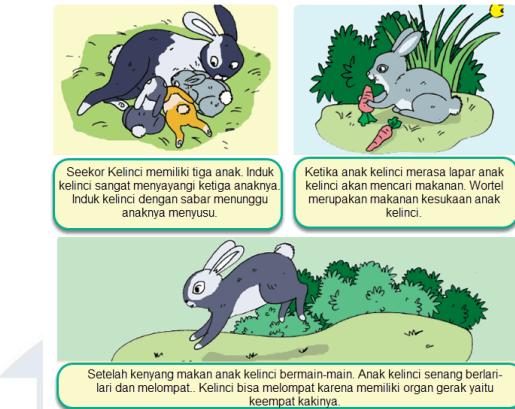
Ilustrasi karikatur merupakan ilustrasi yang dibuat dengan mengubah bentuk proporsional tubuh manusia maupun karakter atau jenis ilustrasi ini biasanya dipergunakan untuk komik yang menyampaikan pesan sindiran.



Gambar 2.91 contoh penerapan ilustrasi karikatur
Sumber : <https://kartunmartono.wordpress.com/2012/04/07/karikatur-87/>

2.4.2.7 Ilustrasi bergambar

Ilustrasi bergambar merupakan ilustrasi yang menceritakan atau menjelaskan suatu hal berupa informasi melalui gambar yang terdiri dari beberapa panel.



Gambar 2.92 Contoh penerapan ilustrasi bergambar
Sumber : <https://www.mikirbae.com/2017/12/gambar-ilustrasi...>

Berdasarkan jenis-jenis ilustrasi, diketahui bahwa terdapat tujuh (7) jenis ilustrasi yang dapat penulis gunakan dalam melakukan proses perancangan media utama buku, ke tujuh (7) jenis ilustrasi tersebut diantaranya meliputi, ilustrasi buku, ilustrasi naturalis, ilustrasi khayalan, ilustrasi dekoratif, ilustrasi kartun, ilustrasi karikatur, dan ilustrasi bergambar.

Berdasarkan perancangan media utama buku yang telah dibuat oleh penulis, jenis ilustrasi naturalis merupakan jenis ilustrasi yang akan di terapkan pada keseluruhan media utama dan media sekunder yang telah penulis lakukan. Dalam media utama buku, penulis memilih jenis ilustrasi naturalis dikarenakan jenis ilustrasi ini menyampaikan suatu informasi dan pesan sesuai dengan bentuk aslinya, tanpa dilebih-lebihkan maupun dikurang-kurangkan. Sehingga bagi pembaca yang belum mengetahui atau belum mengenal Tari Topeng Endel, dapat melihat dengan baik dan jelas berdasarkan media utama buku ilustrasi yang telah penulis buat.

2.5 Desain Karakter

Menurut (Ghozali, 2020, hlm, 32-39) dalam buku yang berjudul “panduan mengilustrasi dan mendesain cerita anak untuk profesional” dijelaskan bahwa sebuah karakter menjadi elemen kuat dalam membentuk sebuah cerita yang berkesan, hal ini tentunya didasari terkait riset dan data-data yang lengkap. Setiap karakter tentunya harus ditinjau berdasarkan kesesuaianya. Yang terbagi menjadi tiga (3) bagian yaitu, sifat karakter, kebiasaan karakter yang relevan dengan cerita,

latar waktu, budaya dan lokasi. Setelah ditetapkannya proses pembuatan konsep dan riset terakit perkembangan karakter terkumpul dengan baik, selanjutnya ilustrator menghasilkan konsep karakter yang sejalan dengan cerita dalam buku. Dalam membangun visual karakter berdasarkan riset, terdapat empat (4) aspek pembentuk visual karakter dalam buku.

2.5.1 Gaya Gambar dan Warna Karakter

Dalam proses perancangan dan pengembangan karakter, setiap ilustrator memiliki gaya serta warnanya masing-masing dalam upaya untuk menyesuaikan dengan nada cerita yang terbentuk. Sehingga hal ini pun menjadi perihal penting bagi seorang editor maupun editor visual untuk memilih ilustrator untuk konsep cerita yang dibuatnya.

2.5.2 Ciri Khas Karakter

Dalam proses perancangan karakter, khusus nya pembangunan karakter utama. Terdapat beberapa cara yang dapat membantu terciptanya karakter utama supaya terlihat lebih *stand out* dibandingkan dengan karakter lainnya, dengan cara penanaman ciri khas pada karakter. Pembentukan ciri khas karakter dapat dilakukan dengan menambahkan ornamen maupun elemen seperti warna yang tentunya dapat membuat pembeda antara karakter utama dengan karakter lainnya.

2.5.3 Bentuk Karakter

Dalam proses perancangan karakter dalam buku, perancang atau desainer buku harus memperhatikan konsep terkait konten apa yang hendaknya dibangun dalam sebuah cerita. Apabila dalam sebuah buku mengangkat mengenai konten yang tidak terlalu serius, maka pemilihan gaya visual ilustrasi yang santai dan banyak bermain bentuk, menjadi opsi terbaik dalam memperkuat cerita dalam buku. Namun, apabila konten dalam buku memuat mengenai cerita yang dibangun secara series, maka pemilihan gaya visual ilustrasi realis menjadi opsi terbaik dalam upaya memperkuat cerita dalam buku. Dalam proses perancangan karakter, tentunya terdapat bentuk-bentuk

dasar geometris yang menjadi landasan dibuatnya karakter, seperti bentuk kota, lingkaran dan segitiga

2.5.4 Emosi dan Posisi Karakter

Dalam proses pembentukan karakter dalam buku, tentunya perancang harus memperhatikan pembentukan emosi karakter dan posisi karakter dalam sebuah buku. Dalam proses perancangan karakter dengan tahapan sketsa, tentunya kita juga dapat memulai dengan membuat emosi yang dirasakan pada karakter. Selain itu kita juga dapat memposisikan setiap karakter dalam cerita yang dibangun supaya visual ilustrasi karakter dapat terlihat lebih hidup dan senada dengan cerita yang dibangun.

Berdasarkan teori yang dijelaskan oleh Ghozali yang membahas mengenai desain karakter, diketahui bahwa terdapat empat (4) aspek penting dalam membangun sebuah karakter dalam buku, khususnya buku untuk anak-anak. Keempat aspek tersebut adalah gaya gambar dan warna karakter, ciri khas karakter, bentuk karakter, dan emosi serta posisi karakter.

Dalam melakukan proses perancangan media utama buku, penulis menerapkan empat (4) aspek utama tersebut kedalam buku ilustrasi pengenalan tari topeng endel untuk kalangan anak-anak. Berdasarkan gaya gambar yang digunakan dalam buku ilustrasi, penulis memilih gaya gambar naturalis dengan kesan semi realis supaya pembaca dapat mengenali objek visual ilustrasi berdasarkan bentuk sebenarnya, tanpa dikurang-kurangi dan dilebih-lebihkan. Selain itu penggunaan warna pada karakter dalam buku, penulis menerapkan warna-warna sesungguhnya berdasarkan dari hasil observasi terkait Tari Topeng Endel. Selain itu dalam penerapan emosi dan posisi, penulis menerapkan keseluruhan aspek tersebut di dalam media utama buku ilustrasi. Hal ini bertujuan supaya pembaca dapat ikut merasakan pesan melalui emosi setiap karakter.

2.6 Tari Topeng Endel

Tari Topeng Endel merupakan tarian peninggalan nenek moyang yang diwariskan secara turun temurun, tarian ini yang lahir di Desa Slarang Lor kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal (Slawi) yang awal mula dimulainya oleh

ronggeng Bernama Ibu Darem yang diwariskan kepada anak-anaknya Bernama Ibu Warni, kemudian diturunkan kepada Ibu Suwitri dan pada saat ini diturunkan kepada Ibu Sri Purwanti. Tari Topeng Endel sempat mengalami kejayaan sekitar tahun 1950 sampai 1960 disaat periode Ibu Warni dan Ibu Suwitri (Narfa, 2020).

Pada jaman dahulu, sebelum tari Topeng Endel terkenal seperti sekarang, tarian Topeng Endel sering dipergunakan untuk *mbarang* atau mencari uang oleh seniman keliling. Akan tetapi, setelah dikenalnya dan dianggap sebagai salah satu pertunjukan yang menarik, tari Topeng Endel tidak lagi dipergunakan untuk *barangan*, tetapi dipergunakan untuk pertunjukan pada acara tertentu di Tegal (Ratnaningrum, 2011).

Dijelaskan dalam media komunikasi visual secara perwayangan, keberadaan Tari Topeng Endel sudah ada sejak era Hayam Wuruk dari Kerajaan Majapahit, pada era Kerajaan Majapahit kesenian berkembang pesat dan tersebar didaerah jajahan hingga daerah pelosok. Setiap raja beranjangsana ke daerah-daerah maka akan diselenggarakan penyambutan dan penghormatan kepada raja, dengan menampilkan penari-penari muda yang jelita (Ratnaningrum, 2011).

2.6.1 Makna Tari Topeng Endel

Tari Topeng Endel memuat mengenai makna simbolik dan makna secara filosofis. Berikut merupakan penjelasan mengenai makna simbolik dan makna filosofis Tari Topeng Endel khas Tegal.

2.6.1.1 Makna Simbolik

Makna simbolik tari topeng endel dilihat dari penari tarian topeng endel ini hanya boleh dilakukan oleh penari Perempuan saja dan tidak boleh ditarikan oleh penari laki-laki. Dikarenakan Tari Topeng Endel ini menggambarkan perilaku seorang Wanita yang ada di kota tegal yang *lenjeh* atau kemayu (Ratnaningrum, 2011).



Gambar 2.93 Tarian Topeng Endel khas Tegal
Sumber : <https://share.google/images/VPD9HvObB2MRoNsIp>

2.6.1.2 Makna Filosofis

Berdasarkan dengan makna filosofis nya, tari Topeng Endel memuat mengenai makna filosofis yang dimana kata Endel memiliki makna “Pembuka” secara filosofis menjelaskan akan terciptanya alam semesta jaga raya yang terdiri dari langit, planet, tata surya dan Bintang-bintang oleh Sang Hyang Widhi atau Yang Maha Kuasa. Kata “Pembuka” juga menjelaskan akan tarian pembuka untuk menyambut tamu dalam suatu acara (Narfa, 2020).

2.6.2 Fungsi Sosial Tari Topeng Endel

Secara umum, tari Topeng Endel dalam perkembangannya di kota Tegal, memiliki beberapa fungsi social budaya bagi Masyarakat setempat. Berikut merupakan tiga fungsi social Tari Topeng Endel (Ratnaningrum, 2011).

2.6.2.1 Fungsi sebagai upacara sakral

Pertunjukan Tari Topeng Endel dipergunakan oleh Masyarakat setempat dalam upacara sakral memperingati hari jadi Kota Tegal, yang merupakan kegiatan wajib setiap tahunnya. Tarian ini akan dipergunakan dalam penyambutan tamu undangan yang dapat ditarikan secara massal, berpasangan maupun sendiri.

2.6.2.2 Fungsi sebagai hiburan

Dalam sarana hiburan, tari Topeng Endel dipergunakan oleh Masyarakat setempat sebagai wahana hiburan semata. Tarian ini

diharapkan dapat menghibur penonton, dikarenakan penari menarikan Gerakan yang erotis, menggoda dan menarik perhatian penonton. Sehingga, banyaknya penonton laki-laki yang terkesima saat menyaksikan penampilan Tari Topeng Endel.

2.6.2.3 Fungsi sebagai sarana Pendidikan

Tari Topeng Endel dalam sarana Pendidikan dapat dilihat Ketika banyaknya peminat untuk belajar tarian ini, baik disanggar seni maupun disekolah pada saat jenjang Pendidikan. Diharapkan tarian Topeng Endel ini dapat memberikan kesan positif akan semangat Masyarakat menghadapi tantangan dan hidup harus bekerja keras.

2.7 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan ini bertujuan untuk memperoleh wawasan informasi dan pengetahuan yang mendalam, dalam merancang buku ilustrasi yang sesuai dengan citra dan nilai-nilai objek perancangan, serta memiliki kebaruan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil penelitian	kebaharuan
1	Perancangan Buku Ilustrasi Tari Remo Sebagai Upaya Memperkenalkan Kepada Anak Sekolah Dasar	Rizal Oktavianto (2024)	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, diperoleh keyword “ <i>Passionate</i> ” yang menegaskan terhadap minat dan bakat anak sekolah dasar terhadap Tarian Remo. Dengan dibuatkannya buku dengan judul “Ngeremo Yuk” dapat menjadi salah satu bentuk upaya melestarikan kesenian daerah kepada generasi yang akan datang melalui	Didapati bahwa dalam upaya memperkenalkan budaya daerah ada kalanya penulis harus bisa membuat media yang bervariasi sehingga anak memiliki antusias dalam menerima informasi mengenai kebudayaan daerah. Selain itu dalam menyampaikan informasi mengenai kostum penari disarankan tidak hanya ada satu kostum yang diperkenalkan.

			kommunikasi secara visual.	
2	Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Upaya Pelestarian Tari Leko Desan Kukuh Kerambitan Tabanan	Putra, Swandi & Julianto (2021)	Media komunikasi visual berupa buku cerita bergambar menjadi aset penunjang pelestarian seni tradisi berupa Tari Leko desa Kukuh yang memiliki nilai filosofis dan pedoman dalam proses berkehidupan. Buku dengan upaya melestarikan Tari Leko, cenderung memiliki peran yang bersifat holistik, sehingga pesan maupun informasi yang disampaikan harus bersifat komunikatif dan efektif.	Desain dalam komunikasi visual yang dilandasi akan tahapan analisis dan konsep kreatif yang bersifat inovatif maka akan menghasilkan media komunikasi visual yang efektif dan komunikatif.
3	Perancangan Buku Ilustrasi Tari <i>Ronggeng Uyeg</i> Sebagai Upaya Melestarikan Kesenian Tarian Tradisional Khas Sukabumi	Aulia Syalwa Marizka (2022)	Media komunikasi visual dalam perancangan buku ilustrasi Tari <i>Ronggeng Uyeg</i> menjadi media edukasi untuk para pelajar dan masyarakat di Sukabumi yang dimana masih sedikit di ketahui oleh masyarakat Sukabumi. Dengan dibuatkannya buku ilustrasi ini diharapkan dapat memperkenalkan dan memberikan informasi lengkap mengenai tarian	Dalam menerapkan karya secara komunikasi visual ada baiknya karya yang dirancang dibuat lebih realistik, terkhusus untuk penggambaran karakter maupun tokoh penari. Sehingga buku ini dapat lebih menyampaikan edukasi mengenai tarian tradisional khas Sukabumi dengan efektif.

			tradisional <i>Ronggeng</i> <i>Uyeg.</i>	
--	--	--	---	--

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh penulis, diketahui bahwa dalam proses perancangan media, lebih baik media tersebut dibuat lebih bervariasi dalam upaya penyampaikan sebuah konten, dengan tujuan supaya pembaca dapat lebih antusias dalam menerima informasi terkait konten yang hendak disampaikan oleh penulis. Selain itu dalam upaya penyampaian pesan informasi berbasis komunikasi secara visual, ada baiknya penulis menyampaikan keseluruhan informasi yang berhubungan dengan kesenian khususnya kebudayaan dengan cara digambarkan secara realistik, hal ini bertujuan supaya konten informasi dalam buku dapat lebih menyampaikan pesan edukasi mengenai kebudayaan kepada pembaca dengan baik dan jelas.

Tentunya hal ini akan menjadi landasan bagi penulis dalam melakukan proses perancangan buku ilustrasi yang mengangkat topik mengenai kebudayaan, khususnya kesenian tari. Sehingga konten yang dimuat dalam buku dapat lebih lengkap dan tersampaikan dengan baik, melalui gaya ilustrasi yang dibuat secara realistik. Sehingga kedepannya penelitian yang akan mengangkat topik yang berkaitan dengan kebudayaan di bidang kesenian tari, dapat memiliki gambaran yang jelas untuk menyampaikan konten informasi yang hendak dibuat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA