

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan Desain

Desain grafis adalah cara menyampaikan pesan atau informasi melalui visual. Oleh karena itu, desain bisa disebut juga sebagai sebuah representasi dari sebuah ide atau pesan yang ingin diantarkan, yang diterjemahkan ke dalam bentuk seperti gambar, warna, tipografi, dan berbagai macam elemen visual lain yang dipilih, disusun, dan diolah dengan maksud untuk mudah dipahami oleh audiens (Landa, 2014). Menurut Robin Landa (2014), solusi yang datang dari perancangan desain tidak hanya sekedar membuat sesuatu menjadi terlihat menjadi lebih bagus untuk disajikan dan dilihat, tetapi juga untuk mempersuasi, mengantarkan, dan menyampaikan pesan, informasi, atau citra. Selain untuk menyampaikan pesan melalui visual, desain pada dasarnya adalah proses untuk merencanakan dan untuk mengorganisir, yang berarti bahwa desain tidak hanya mengacu kepada bagaimana sesuatu terlihat tetapi mengacu kepada pemikiran dan struktur yang ada di balik dari perancangan tersebut (Lauer & Pentak, 2011).

2.1.1 Elemen Formal

Robin Landa (2014) menyatakan bahwa terdapat elemen dan prinsip formal yang dipahami sebagai semacam bahasa atau perangkat dasar yang bisa digunakan untuk merancang suatu visual. Elemen-elemen tersebut adalah :

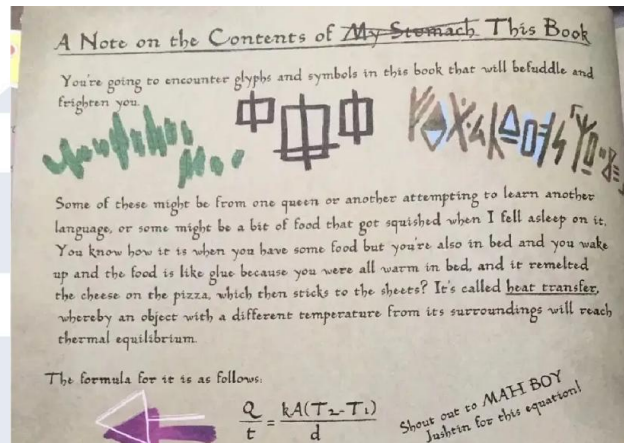
1. Titik

Titik merupakan salah satu elemen dasar dalam desain visual dan dipahami sebagai bentuk yang terlihat seperti lingkaran kecil. Namun, titik pada media digital adalah satu *pixel* cahaya yang terlihat di layar. Dalam media digital, gambar yang muncul di layar tersusun dari kumpulan *pixel* (Landa, 2014).

2. Garis

Garis mudah dipahami sebagai titik yang memanjang. Dalam media digital, titik adalah satu *pixel* cahaya yang terlihat pada layar.

Garis terbentuk ketika suatu alat, yang bisa bermacam-macam, membuat sebuah tanda di atas permukaan. Secara visual, garis dikenal dari panjangnya dibandingkan dari lebarnya. Garis memiliki karakter tertentu dan bervariasi, bisa lurus, melengkung, bersudut, tipis, tebal, halus, kasar, utuh, terputus, dan lain-lainnya (Landa, 2014).



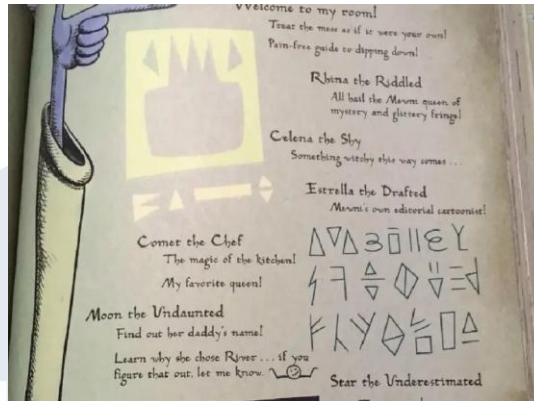
Gambar 2.1 Penggunaan Garis
Sumber: Nefcy et al. (2018)

3. Bentuk

Bentuk bisa dipahami pada dasarnya sebagai garis luar atau *silhouette* atau bayangan dari suatu objek. Bentuk juga bisa dimengerti sebagai area yang dibatasi oleh garis atau perbedaan warna di atas permukaan dua dimensi. Bentuk bersifat datar, yang berarti memiliki tinggi dan lebar. Karakter dan kualitas yang dimiliki oleh sebuah bentuk dipengaruhi oleh bagaimana bentuk tersebut digambar atau dibentuk. Bentuk bisa ditelusuri ke tiga bentuk dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Dari ketiga bentuk dasar tersebut juga memiliki bentuk versi tiga dimensi tersendiri, yaitu kubus, piramida, dan bola (Landa, 2014).

Robin Landa (2014) menjelaskan bahwa bentuk terdiri dari bentuk geometris yang merupakan bentuk yang tersusun dari garis lurus dan memiliki sudut yang dapat diukur, dan *curve* yang teratur sehingga memberikan kesan simetris atau teratur. Selain itu, selain dari bentuk geometris, Robin Landa juga menjelaskan bahwa terdapat bentuk *curvilinear*, yang merupakan bentuk yang tersusun dari lengkungan

yang menciptakan kesan alami. Oleh karena itu bentuk dapat dibuat dengan keteraturan atau kebebasan yang menyesuaikan kebutuhan visual.



Gambar 2.2 Bentuk Dasar
Sumber: Nefcy et al. (2018)

Bentuk representasional adalah bentuk yang masih dikenal dan mengingatkan pengguna ke pada objek yang nyata di dunia kita. Hal ini dikarenakan sifatnya yang menggambarkan sesuatu yang sudah dikenal atau familiar. Bentuk ini juga dikenal sebagai bentuk figuratif (Landa, 2014).

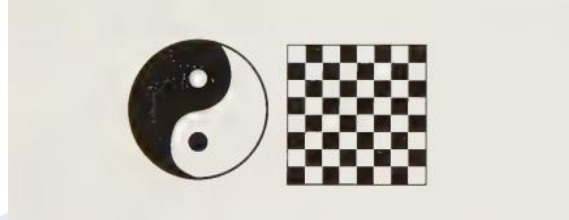
4. *Figure/Ground*

Figure/Ground, yang dikenal juga sebagai ruang positif dan ruang negatif, adalah prinsip dasar dalam memahami persepsi visual yang membahas hubungan antara objek utama (*figure* atau figur) dan latarnya pada bidang yang dua dimensi. Seorang individu akan mencoba untuk memisahkan elemen yang akan dianggap sebagai fokus utama (*Figure*) dan yang mana yang akan dianggap menjadi latar belakang (Landa, 2014).

5. *Figure/Ground Reversal*

Contoh dari pembagian *Figure/Ground* yang seimbang sehingga bisa saling ditukar adalah simbol dari tiongkok kuno yang bernama *Yin* dan *Yang*. *Yin* dan *Yang* merepresentasikan dua prinsip yang berlawanan namun kedua prinsip tersebut saling melengkapi satu sama lain. Dalam simbol tersebut, bisa dilihat bagian mana yang figur

dan mana yang datar, namun dalam konteks *reversal*, keduanya bisa bergantian.



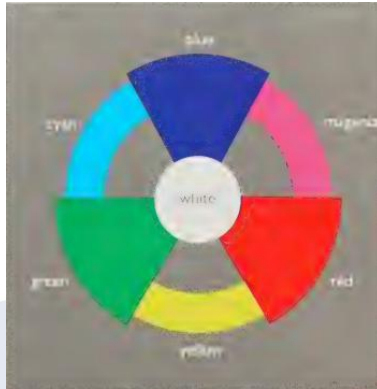
Gambar 2.3 Ying dan Yang (Kiri), Papan Catur (Kanan)
Sumber: Robin Landa (2014)

Contoh lain dari *Figure/Ground Reversal* adalah pola dalam papan catur yang menggunakan warna hitam dan putih, yang di mana kedua warna tersebut secara bersamaan bisa dilihat sebagai *Figure* atau latar.

6. Warna

Warna merupakan salah satu elemen desain yang kuat untuk memancing respons. Warna adalah bagian dari energi cahaya, di mana tidak adanya cahaya, seorang individu tidak bisa melihat warna sama sekali. Hal ini karena, warna yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari muncul karena adanya pantulan cahaya. Ketika suatu objek terkena cahaya, sebagian dari cahaya itu diserap oleh objek tersebut dan sisa dari itu dipantulkan ke mata kita. Warna digital yang biasa dilihat di layar disebut warna aditif (*Additive Color*), hal ini karena warna tersebut dibentuk dari campuran cahaya. Warna ini muncul ketika cahaya digabungkan atau ditambahkan bersama, sehingga menghasilkan macam-macam warna yang bisa dilihat di layar (Landa, 2014).

Robin Landa (2014) menjelaskan bahwa ketika warna-warna aditif dicampurkan, yaitu merah, hijau, dan biru, dalam jumlah yang sama, dapat membuat cahaya putih. Robin Landa juga menjelaskan bahwa ketika menggunakan warna dalam komputer, pengguna mampu mencampurkan banyak warna namun sulit bagi mata manusia untuk membedakan *tone* dan *value* dari warna-warna yang dibuat oleh warna-warna aditif dalam komputer.



Gambar 2.4 Sistem Warna Aditif
Sumber: Robin Landa (2014)

Selain warna aditif, terdapat warna subtraktif. Warna subtraktif adalah warna yang bisa dilihat dari pantulan permukaan, seperti tinta di atas kertas. Warna ini disebut sebagai warna yang ‘subtraktif’ karena permukaan dari warna tersebut menyerap sebagian besar dari cahaya dan hanya memantulkan warna tertentu yang bisa dilihat (Landa, 2014).



Gambar 2.5 Sistem Warna Subtraktif
Sumber: Robin Landa (2014)

Dalam media seperti cat air, cat minyak, atau pensil warna, warna primer subtraktif adalah warna merah, kuning, dan biru. Warna-warna tersebut dikenal sebagai warna primer karena warna tersebut tidak bisa dibuat dari campuran warna lain, tetapi merupakan warna dasar untuk dicampur dan untuk menghasilkan warna lainnya. Secara umum, warna hitam digunakan dalam campuran warna untuk meningkatkan kontras. Robin Landa (2014) juga menjelaskan bahwa

dalam *offset printing*, warna kuning, *cyan*, dan *magenta* merupakan warna yang digunakan sebagai tinta *process ink*, dan seperti yang disebutkan sebelumnya, warna hitam digunakan untuk meningkatkan kontras.

7. Tekstur

Tekstur adalah kualitas dari suatu permukaan yang bisa dirasakan atau terlihat seperti bisa dirasakan. Dalam desain visual, tekstur dibagi menjadi dua jenis, yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah tekstur yang ada secara fisik, sehingga bisa disentuh secara langsung. Sementara itu, tekstur visual adalah tekstur yang hanya terlihat seakan nyata namun tidak bisa disentuh, dengan permukaan yang rata. Tekstur visual dapat dibuat dengan berbagai cara, seperti digambar, difoto, dilukis, atau teknik visual lainnya.



Gambar 2.6 Tekstur Taktil
Sumber: Robin Landa (2014)

8. Pola

Pola adalah elemen yang mengandung pengulangan yang teratur dari satu elemen dalam suatu area. Untuk disebut pola, pengulangan yang dikandung harus konsisten dan tersusun secara sistematis. Dalam sebuah pola, struktur yang dimilikinya dibangun dari tiga elemen: titik, garis, dan *grid*. Dalam sebuah pola, setiap unit kecil bisa ditelusuri kembali ke titik sebagai dasar dari pola tersebut. Ketika dua elemen saling berpotongan secara teratur, maka terbentuklah *grid* yang menjadi kerangka atau struktur pola tersebut.

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Robin Landa (2014), Prinsip dasar desain perlu diketahui untuk dipakai dalam menyusun sebuah komposisi. Prinsip desain bekerja sama dengan pemahaman mengenai pembentuk visual lain seperti tipografi, gambar, pengembangan konsep, dan lain-lainnya yang diterapkan dalam semua proyek yang dikerjakan oleh seorang desainer. Prinsip-prinsip memiliki keterkaitan antar sesama prinsip. Berikut adalah prinsip-prinsip dasar dari desain menurut Robin Landa (2014) :

1. Format

Format adalah sebuah istilah yang bisa mengandung beberapa makna yang saling berkaitan. Untuk yang pertama, format bisa mengacu kepada batas luar atau bagian tepi dari sebuah desain, di mana area menjadi semacam wadah dari komposisi itu sendiri. Untuk yang kedua, format juga mengacu ke pada media atau bidang tempat di mana sebuah desain ditampilkan, seperti kertas, layar, atau papan. Hal ini seperti permukaan di mana desain tersebut hadir. Dalam praktik seorang desainer, mereka juga menggunakan kata ‘format’ untuk menyebut jenis dari proyek yang mereka kerjakan seperti poster, iklan digital, sampul, dan lain-lainnya. Oleh sebab itu, desainer grafis disebut sebagai pekerja yang bekerja dengan berbagai macam format yang bermacam-macam dalam ukuran, media, dan bahkan jenis dari *output*-nya.



Gambar 2.7 Contoh Format
Sumber : Robin Landa (2014)

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah kondisi yang terjadi ketika “bobot visual” tercipta dalam sebuah desain yang tersebar secara merata. Jika distribusinya tepat, desain akan terlihat lebih harmonis. Komposisi yang seimbang memberi kesan stabilitas kepada audiens, pengguna, atau penonton. Jika sebuah desain tidak seimbang, maka yang dirasakan oleh audiens ketika melihat suatu desain adalah perasaan yang kurang nyaman. Dengan keseimbangan, yang hanya sebuah prinsip dari komposisi, desainer perlu menggunakan prinsip lain untuk bekerja sama dengan prinsip keseimbangan untuk menciptakan komposisi yang efektif.



Gambar 2.8 Keseimbangan Warna Elemen Visual
Sumber : Robin Landa (2014)

3. Hierarki Visual

Hierarki Visual adalah cara desainer mengatur informasi dengan tujuan untuk mempermudah audiens untuk memahami informasi yang diantarkan, karena salah satu tujuan utama desain grafis adalah untuk menyampaikan informasi dengan jelas. Hierarki visual berarti menyusun elemen-elemen grafis berdasarkan tingkat kepentingannya. Pada prinsip ini, desainer membuat beberapa elemen menjadi lebih menonjol atau dominan, sementara elemen lain dibuat menjadi elemen pendukung. Dari hierarki visual, tidak semua elemen mempunyai wujud atau “suara” yang sama volumenya. Dengan menggunakan hierarki visual, desainer menentukan urutan perhatian dari elemen yang akan

disusun seperti apa yang harus dilihat pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Dengan menggunakan hierarki visual, mata para audiens akan mengikuti alur yang dirancang oleh desainer, dengan pesan yang akan tersampaikan dengan efektif.



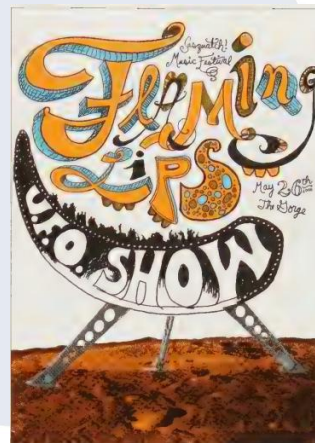
Gambar 2.9 Penggunaan Hirarki Visual
Sumber : Robin Landa (2014)

4. Ritme

Dalam desain grafis, ritme bisa dipahami seperti ketukan dalam musik, yaitu ketika elemen visual diulang dengan cara yang konsisten dan teratur sehingga menciptakan pola yang membuat mata untuk bergerak dan mengikuti alur yang ada dalam komposisi yang dirancang. Pola visual dibangun lalu sengaja diubah untuk menciptakan dinamika. Ritme membantu membentuk alur visual yang selaras dalam berbagai jenis desain seperti buku, situs *web*, majalah, *motion graphic*, dan lain-lainnya. Hal ini membuat perpindahan dari bagian awal ke bagian berikutnya menjadi lebih terhubung dan “mengalir”. Repetisi atau pengulangan terjadi ketika satu atau beberapa elemen visual digunakan secara konsistensi, konsistensi ini membantu menciptakan kestabilan dan memperkuat struktur visual. Dalam repetisi, variasi muncul ketika pola diberi jeda atau perubahan. Variasi membuat tampilan visual menjadi lebih menarik perhatian audiens.

5. Kesatuan

Dalam desain, kesatuan adalah kondisi ketika semua elemen grafis terasa saling terhubung dan membentuk satu kesatuan yang utuh. Dalam kesatuan tersebut, setiap elemen kemudian terlihat seperti bagian dari sistem yang sama. Prinsip yang dipengaruhi oleh teori Gestalt, menjelaskan bagaimana cara kerja persepsi visual manusia, di mana otak secara alami menciptakan keteraturan, membuat hubungan, dan melihat sesuatu sebagai keseluruhan.

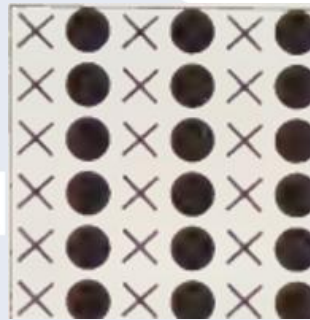


Gambar 2.10 Contoh Dari Variasi Penggunaan *Unity*
Sumber : Robin Landa (2014)

6. Hukum Organisasi Persepsi

Hukum dari organisasi persepsi terdiri dari 6 unsur, yaitu *Similarity*, *Proximity*, *Continuous*, *Closure*, *Common Fate*, dan *Continuing Line*. *Similarity* merupakan elemen yang terlihat mirip dari suatu segi, secara otomatis akan dianggap sebagai satu kelompok. Dan begitu juga sebaliknya, elemen yang berbeda akan terasa terpisah dari kelompok tersebut. Berikutnya, *Proximity* merupakan Elemen yang posisinya berdekatan secara fisik cenderung dilihat menjadi satu kesatuan, walaupun tidak memiliki kesamaan dalam suatu aspek. *Continuous* merupakan Elemen yang terlihat sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya, yang dianggap saling terhubung sehingga menciptakan kesan bergerak. Setelah itu, terdapat *Closure*, yaitu ketika elemen yang tidak sepenuhnya utuh tetap dihubungkan oleh otak manusia menjadi

bentuk atau pola yang lengkap. *Common Fate* mengacu kepada elemen-elemen yang memiliki arah yang sama, yang akan dilihat sebagai satu kelompok, karena terlibat seperti memiliki tujuan atau arah yang serupa. Dan akhirnya, *Continuing Line* merupakan momen di mana otak manusia melihat suatu garis yang terputus sebagai satu garis yang utuh dan berlanjutan. Hal ini juga disebut dengan nama *Implied Line*.



Gambar 2.11 Hukum Organisasi Persepsi
Sumber: Robin Landa (2014)

7. Skala

Skala adalah perbandingan ukuran satu elemen dengan elemen lainnya dalam satu komposisi. Oleh karena itu, skala tidak hanya mengacu kepada ukuran besar atau kecilnya satu elemen tetapi juga seberapa besar suatu elemen terlihat ketika dibandingkan dengan elemen yang ada di sekitarnya. Dari hal ini, skala berkaitan dengan hubungan proporsional antara bentuk dan elemen. Menurut Robin Landa (2014), desainer juga perlu untuk mengatur skala dengan alasan tertentu seperti alasan bahwa mengubah skala bisa menciptakan visual yang bervariasi, sehingga komposisi yang diciptakan tidak terlihat monoton atau sama saja. Selain itu, alasan bahwa perbedaan dalam ukuran antara elemen dengan elemen lainnya menambahkan kontras dan membuat perancangan merasa lebih hidup. Ketika desainer bermain atau memanipulasi skala, perancangan akan terlihat seakan memiliki kedalaman. Seperti tiga dimensi yang ada di bidang dua dimensi.

Robin Landa (2014) menjelaskan bahwa bahwa jika seorang desainer menggunakan ekspektasi dari pengguna, ketika mereka

mempermainkan skala yang tidak sesuai berdasarkan pengalaman yang sebelumnya ditemukan di alam, maka hasilnya bisa memberikan kesan yang menakjubkan atau surealis.



Gambar 2.12 Contoh Penggunaan Skala Dalam Perancangan
Sumber : Robin Landa (2014)

2.1.3 Tipografi

Dahulu tipografi dibuat dalam bentuk huruf dari potongan logam tiga dimensi. Lalu, huruf-huruf tersebut diberi tinta dan ditekan ke kertas untuk mencetak teks. Pada masa itu, satu *font* merupakan satu set yang lengkap yang mengandung huruf, angka, simbol dan tanda baca dari satu jenis tertentu yang juga memiliki ukuran, ketebalan, serta gaya yang spesifik. Di masa sekarang, *font* sudah berbentuk digital. Isi dari *file* digital suatu *font* masih satu set yang lengkap, tetapi sekarang bisa digunakan dengan ukuran yang lebih bervariasi tanpa harus membuat versi fisiknya lagi.

1. Elemen-Elemen *Type*

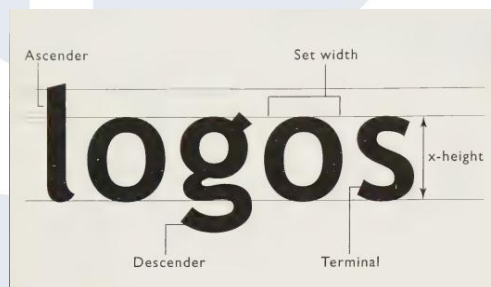
Typeface (jenis huruf) adalah rancangan visual dari satu set karakter yang mengandung ciri karakteristik yang konsisten. Dalam hal ini, konsistensi membentuk kepribadian dari sebuah jenis huruf, sehingga bisa tetap dikenali bahkan dalam wujud yang bervariasi.

Dalam dunia percetakan, pengukuran dari tipografi tradisional memakai dua satuan utama, yaitu *point* dan *pica*. Lebar dari suatu huruf menyatakan ukuran horizontal dari huruf tersebut, sehingga memberitahu seberapa lebar suatu huruf tersebut. Berikut adalah hubungan antara lebarnya:

- A. 6 *pica* = 1 inci
- B. 72 *point* = 1 inci
- C. 1 *point* = ½ inci
- D. 12 *point* = 1 *pica*

Dalam media layar, pengukuran dari huruf bisa menjadi lebih fleksibel. Oleh karena itu, desainer bisa menggunakan *point*, *pixel*, persentase, atau satuan em. Dalam tipografi, 1 em sama dengan lebar kapital dari huruf 'M'. Karena hal ini, ketika suatu teks berukuran 14 *point*, maka 1 em sama dengan jarak 14 *point*.

Huruf adalah lambang atau simbol grafis yang merepresentasikan atau melambangkan bunyi dalam bahasa dan menjadi elemen dasar dari alfabet. Setiap karakter huruf memiliki ciri visual dan struktur yang khas. Dalam perancangan, desainer perlu mempertahankan ciri khas ini untuk mempertahankan kejelasan dan supaya mudah untuk dikenali dan dibaca dengan baik.



Gambar 2.13 Anatomi Karakter Huruf
Sumber: Robin Landa (2014)

Dalam tipografi, terdapat anatomi yang digunakan untuk menjelaskan struktur serta karakteristik dari sebuah huruf. Untuk yang pertama, *Axis* merupakan arah kemiringan atau sudut pada bagian lengkungan huruf. Untuk yang kedua, *ascender* mengacu kepada bagian huruf kecil seperti b, d, f, h, k, l, dan t yang memanjang ke atas melewati *x-height*. Dalam Tipografi, *Bar* atau *crossbar* merupakan garis horizontal yang menghubungkan dua sisi dari suatu bentuk huruf, seperti pada huruf A, H, dan E. Berikutnya adalah *Baseline*, yang merupakan garis bayangan yang merupakan tempat huruf kapital dan huruf kecil berpijak. Lalu,

sebuah *Bowl* merupakan bagian yang melengkung yang membentuk dan mengelilingi ruangan kosong yang terletak pada huruf, sementara counter mengacu pada ruangan kosong yang dikelilingi oleh *stroke* huruf. *Cap Height* menunjukkan tinggi huruf kapital yang diukur dari baseline hingga puncak huruf, sedangkan *character* merupakan salah satu unit simbol dalam *font* yang dapat berupa huruf, angka, atau tanda baca. Sebuah *Descender* merupakan bagian dari huruf kecil, seperti huruf g, j, p, q, dan y, yang memanjang ke bawah melewati *baseline*. Lalu, Pada huruf 'g' ada terdapat bagian yang disebut dengan 'ear', yang merupakan goresan berukuran kecil yang menonjol dari lekukannya, serta *link* yang menghubungkan bagian atas dan bawah huruf g dua tingkat, dan *loop* atau *lobe*, yang merupakan bagian bulat di bawahnya. *Foot* mengacu ke pada bagian yang terletak di tempat paling bawah suatu karakter, dan sebuah *hairline* merupakan semacam *stroke* yang sangat tipis. *Head* adalah bagian dari area atas dari suatu karakter.

Dalam variasi gaya huruf, *italic* merupakan bentuk huruf yang dirancang khusus dengan kemiringan ke arah kanan yang terinspirasi dari tulisan tangan manusia, sedangkan *oblique* adalah versi huruf yang dimiringkan secara mekanis tanpa perubahan dalam desain karakter. Selain itu, *Leg* merupakan *stroke* yang bersifat vertikal atau diagonal yang turun dari badan huruf seperti pada K dan R, sementara *ligature* merupakan gabungan antara dua atau lebih karakter yang menjadi satu bentuk, yang bertujuan untuk menciptakan visual yang lebih baik. Dalam Tipografi, sebuah *Serif* adalah garis tambahan kecil yang terletak di ujung *stroke* huruf, sedangkan *terminal* merupakan ujung *stroke* yang tidak memiliki *serif*. *Shoulder* mengacu pada lengkungan pada huruf kecil seperti h, m, dan n. Selain itu, *spine* adalah lengkungan utama pada huruf S. Lalu, *spur* merupakan tonjolan kecil yang keluar dari *stroke* utama huruf. *Stem* adalah garis tegak lurus yang menjadi struktur dasar karakter, sedangkan *stress* menunjukkan arah dominan atau distribusi ketebalan

pada *stroke* dari suatu huruf. *Stroke* sendiri merupakan garis utama yang membentuk kerangka dari suatu karakter.

Unsur dekoratif seperti *swash* berfungsi sebagai hiasan atau ornamen yang bisa menggantikan *terminal* atau *serif*. Sementara itu, *Tail* merupakan bagian dari suatu huruf yang memanjang hingga melewati *baseline*, seperti pada huruf 'Q', atau pada beberapa karakter lainnya. Dalam penggunaan teks, *text type* mengacu pada teks isi atau narasi yang umumnya memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan ukuran judul dan sub-judul. Di luar itu, *Thick/thin contrast* menampilkan adanya perbedaan antara *stroke* tebal dan tipis dalam satu jenis huruf, sedangkan *vertex* adalah titik sudut yang lancip yang secara umum berada pada bagian bawah dari suatu huruf. Selanjutnya, *Weight* mengacu kepada tingkat ketebalan dari suatu huruf, sementara *x-height* merupakan tinggi dari suatu huruf kecil seperti huruf 'x' yang tidak termasuk bagian *ascender* maupun *descender*.

2. Klasifikasi Tipe

Menurut Robin Landa (2014), walaupun di masa sekarang terdapat banyak jenis huruf, sebagian besar dari huruf tersebut bisa dikategorikan ke dalam beberapa kategori utama. Pengelompokan ini biasanya dilakukan berdasarkan gaya visual dan latar belakang sejarah perkembangannya suatu huruf tersebut.

A. *Old Style* atau *Humanist*

Old Style atau *Humanist* merupakan jenis huruf roman yang muncul pada akhir dari abad ke-15. Bentuk dari jenis huruf ini banyak terinspirasi langsung dari tulisan yang ditulis menggunakan pena yang berujung lebar. Oleh karena itu, jenis huruf ini memiliki ciri khas, yaitu *serif* yang sedikit miring dan bercabang, serta memiliki semacam *stress* yang tidak simetris. Dalam jenis *type Old Style* atau *Humanist*, contoh-contoh yang bisa ditemukan dari jenis huruf ini merupakan Caslon, Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman.



Gambar 2.14 Contoh *Times New Roman* Sebagai *Typeface Old Style*
Sumber : <https://fonts.adobe.com/fonts/times-new-roman>

B. Transitional

Adalah jenis huruf *serif* dari abad ke-18 yang menjadi penghubung antara gaya yang lama dan gaya modern. Desain dari jenis huruf ini menggabungkan karakteristik dari kedua gaya. Contoh dari jenis huruf ini adalah Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.



Gambar 2.15 Contoh *Baskerville* Sebagai Contoh *Typeface Transitional*
Sumber : <https://proofpositive.ie/studio-shop/>

C. Modern

Modern merupakan jenis huruf *type* yang mulai berkembang pada akhir dari abad ke-18 hingga awal dari abad ke-19. Bentuk dari jenis huruf dalam kategorio ini merupakan bentuk yang lebih berstruktur dan lebih geometris sehingga jika dibandingkan dengan gaya yang lama, memiliki wujud yang lebih simetris jika dibandingkan dengan jenis *type* yang lama yang memiliki bentuk yang terbentuk oleh pena yang memiliki ujung yang terpahat. Contoh dari jenis huruf *type Modern* ini adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum.

Walbaum Font

Gambar 2.16 Contoh Walbaum Sebagai Typeface Modern
Sumber : <https://dafontdl.com/download/walbaum-font/>

D. *Slab Serif*

Adalah jenis huruf yang memiliki *serif* yang tebal dan berbentuk balok, dan mulai terkenal pada awal dari abad ke-19. Jenis huruf ini memiliki sub-jenis, yaitu Egyptian dan Clarendon. Contoh dari jenis huruf ini adalah American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon.

Clarendon

Gambar 2.17 Contoh *Clarendon* Sebagai *Typeface Slab Serif*
Sumber : <https://maggiemadesign.medium.com/>

E. *Sans Serif*

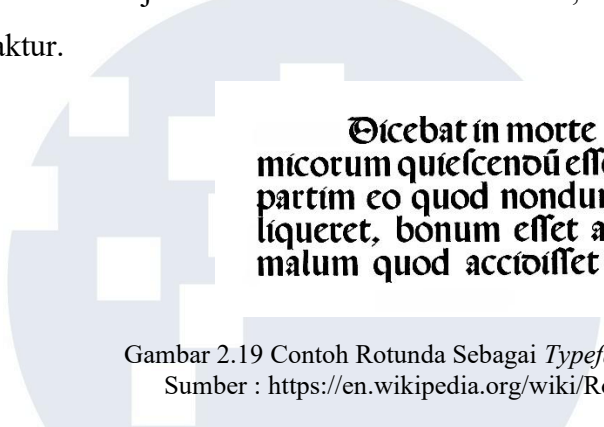
Adalah jenis huruf yang tidak memiliki *serif*, yang muncul pada awal dari abad ke-19. Contoh yang terkenal dari jenis huruf ini adalah Futura, Helvetica, dan Unviers. *Sans Serif* memiliki sub-kategori juga yagn terdiri dari *Grotesque*, *Humanist*, *Geometric*, dan lain-lainnya.



Gambar 2.18 Contoh Grotesque Sebagai *Typeface Sans Serif*
Sumber : <https://www.dafontfree.io/grotesk-grotesque-font/>

F. *Blackletter*

Adalah jenis huruf yang terinspirasi dari tulisan tangan pada abad pertengahan, yaitu sekitar abad ke-13 hingga ke-15. Jenis huruf ini juga dijuluki dengan nama *Gothic*. Jenis huruf ini memiliki ciri khas yaitu bentuk huruf yang rapat, berbobot, dan lurus atau kaku. Contoh dari jenis huruf ini adalah Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.



Dicebat in morte a-
micorum quiescendū esse:
partim eo quod nondum
liqueret, bonum esset an
malum quod accidisset :

Gambar 2.19 Contoh Rotunda Sebagai *Typeface Blackletter*
Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Rotunda_

G. *Script*

Adalah jenis huruf yang meniru tulisan tangan manusia. Secara umum, jenis huruf ini miring dan hurufnya saling bersambung dengan huruf lainnya. Jenis huruf ini juga menyerupai penulisan yang menggunakan berbagai jenis pena atau alat penulisan lainnya. Contoh dari jenis huruf ini adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.



A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z A A E
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y
z à á â ã & 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 (\$ % , ! ?)

Gambar 2.20 Contoh Shelley Allegro Sebagai Contoh *Typeface Script*
Sumber : <http://www.identifont.com/show?VP>

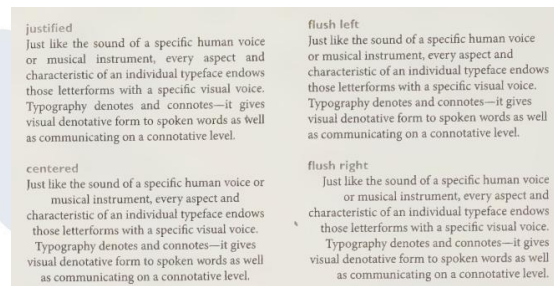
H. *Display*

Adalah jenis huruf yang dirancang untuk penulisan yang berukuran besar, terutama untuk judul dan sub-judul. Jenis huruf ini

secara umum lebih ornamental dan berkesan, bahkan eksperimental. Jenis huruf ini tidak cocok untuk digunakan dalam teks yang panjang karena keterbacaannya.

3. *Alignment*

Menurut Robin Landa (2014), pengaturan terhadap posisi dan tata letak suatu teks disebut dengan *Alignment* atau penyalarsan. Dalam tipografi, *alignment* mengacu kepada cara-cara teks dalam suatu bidang untuk menciptakan keteraturan yang bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan membaca. Terdapat beberapa jenis *alignment* yang secara umum digunakan, yaitu *left-aligned*, di mana teks yang sejajar dengan *margin* kiri sementara sisi pada bagian kanan tidak rata. Lalu, terdapat *right-aligned*, yaitu merupakan teks yang sejajar dengan *margin* kanan sementara sisi bagian kiri tidak rata. Selain itu, terdapat *justified*, yaitu mengacu ke pada teks yang diratakan pada kedua sisi *margin* kiri dan kanan sehingga menghasilkan tampilan yang rapih. Selanjutnya, *Centered* merupakan susunan teks yang ditempatkan di tengah bidang berdasarkan sumbu vertikal imajiner.



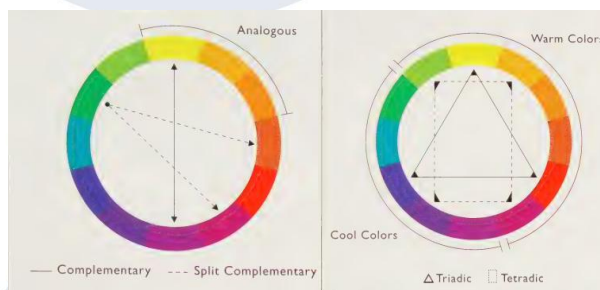
Gambar 2.21 Contoh-Contoh *Alignment* Dalam *Type*
Sumber : Robin Landa (2014)

Setelah itu, terdapat *Runaround*, yaitu mengacu ke pada penataan teks yang mengikuti atau mengelilingi bentuk dari suatu gambar atau elemen visual lainnya sehingga menciptakan hubungan yang lebih aktif antara elemen teks dan elemen visual. Jenis *alignment* lainnya adalah *asymmetrical*, yang mengacu ke pada susunan garis atau elemen yang dirancang untuk menciptakan keseimbangan visual tetapi dengan cara

yang tidak simetris, sehingga menghasilkan komposisi yang lebih fleksibel dan tidak kaku ketika dibandingkan komposisi sepenuhnya yang simetris.

2.1.4 Warna

Menurut Robin Landa (2014), respons yang diterima oleh berbagai warna bisa berbeda-beda, dan dipengaruhi oleh budaya, lokasi geografis, gender, serta selera pribadi. Warna bukan hal yang sederhana untuk diberi makna karena arti dari warna sangat bergantung ke pada konteks dan pengalaman seseorang. Warna memiliki sifat optik yang bisa berubah tergantung cahaya dan medium. Warna bersifat fisik, yang berarti warna terlihat pada tinta dan pigmen, namun juga ada dan hadir dalam ranah digital. Sebagian desainer memiliki intuisi yang kuat terhadap penggunaan warna. Mereka yang mampu untuk merancang *palette* atau skema yang khas dan memahami bagaimana warna bisa bekerja dengan simbolis, untuk membangun identitas merek, dan juga menyebabkan respon emosional.



Gambar 2.22 *Color Wheel*

Sumber: Robin Landa (2014)

1. Hubungan Skema Warna

Pemahaman dasar mengenai relasi warna berawal dari roda warna pigmen, yang menunjukkan harmoni antar warna yang fundamental. Terdapat tiga warna primer yaitu merah, biru, dan kuning. Secara umum warna primer digambarkan membentuk segitiga di dalam roda warna, yang menandakan keterkaitan dan struktur dasar di antara ketiga warna tersebut. Dalam konteks tertentu, kombinasi warna juga

bisa membangkitkan kesan nostalgia atau polos yang kekanak-kanakan. Sementara itu, warna sekunder seperti warna oranye, hijau, dan ungu adalah warna yang terbentuk dari pencampuran dua warna primer. Hal ini karena mereka merupakan warna dari hasil campuran, kontras antara warna sekunder lebih mengarah ke lembut dibandingkan dengan warna kelompok primer. Hubungan visualnya terasa tidak sekuat atau dominan seperti kombinasi warna primer.

Sebuah warna bisa memiliki suhu hangat atau dingin, hal tersebut adalah kesan yang didapati ketika warna tersebut terasa “panas” atau “sejuk”. Namun, suhu warna tidak bersifat mutlak, tetapi bisa berubah tergantung pada campuran yang dominan di dalamnya.



Gambar 2.23 Suhu Warna
Sumber: Robin Landa (2014)

Warna dingin mencakup warna biru, hijau, dan ungu yang berada kurang lebih di sisi kiri roda warna pigmen. Jika sebuah desain dirancang dengan menggunakan palet warna dingin, hasil yang didapatkan biasanya terlihat lebih menyatu dan harmonis. Kesan yang muncul dari palet warna dingin sering kali tenang, damai, atau menenangkan.



Gambar 2.24 Warna *Cool* dan *Warm*
Sumber: Robin Landa (2014)

Sebaliknya, warna yang hangat terdiri dari warna merah, oranye, dan kuning. Ketika warna tersebut disatukan satu sama lain, warna-warna ini juga terlihat serasi dan umumnya lebih mudah untuk diseimbangkan dibandingkan campuran warna hangat dengan warna dingin. Secara umum, warna hangat diasosiasikan dengan rasa panas atau energi, seperti api dan matahari, terkesan pedas atau penuh intensitas.

2. Skema Warna

Robin Landa (2014) menyatakan bahwa saat merancang dengan menggunakan warna, desainer harus selalu memperhatikan tiga hal utama, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Dengan mengubah *value* atau *saturation* saja, desainer sudah bisa menggeser cara dan fungsi warna bekerja dan juga pesan yang disampaikan. Warna yang sama bisa terasa lembut, dramatis, elegan, atau agresif hanya karena perbedaan di keterangan dan kegelapannya atau intensitasnya. Berikut merupakan skema warna :

A. *Monochromatic*

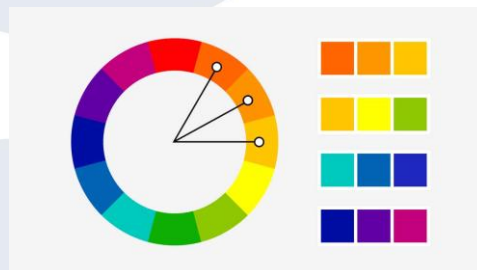
Skema *Monochromatic*, atau monokromatik, menggunakan satu *hue* sebagai dasar utama warna. Fokus dari skema warna ini adalah untuk menegaskan identitas warna tersebut, serta tetap menghadirkan variasi melalui perbedaan nilai keterangan, kegelapan, dan saturasi.



Gambar 2.25 Skema Warna *Monochromatic*
Sumber : <https://www.picmonkey.com/>

B. *Analogous*

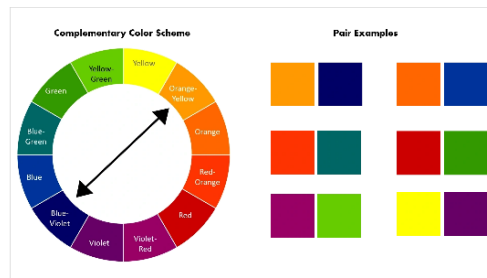
Skema warna *analogous*, atau analog, terdiri dari tiga *hue* yang letaknya bersebelahan dalam roda warna atau *color wheel*. Karena posisi warna yang berdekatan, kombinasi warna ini biasanya terasa harmonis. Keseimbangan tersebut muncul dari tiap warna yang memiliki kemiripan dalam karakternya yang masih berada dalam kategori atau “keluarga” yang sama.



Gambar 2.26 Skema Warna *Analogous*
Sumber : <https://www.sessions.edu/notes-on-design/>

C. *Complementary*

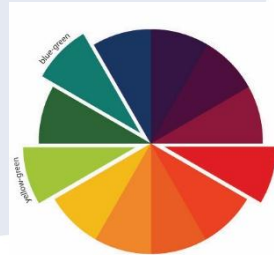
Skema warna *Complementary* atau komplementer dibangun dari dua warna yang saling berseberangan di dalam roda warna atau *color wheel*. Karena posisi warna yang berlawanan, pasangan warna ini menghasilkan kontras yang sangat kuat. Saat digabungkan, skema warna bisa memunculkan kesan yang tegang, dinamis, atau penuh dengan energi. Efeknya terasa lebih dramatis dibandingkan dengan skema analog atau monokromatik.



Gambar 2.27 Skema Warna *Complementary*
Sumber : <https://artisttilldeath.com/>

D. *Split Complementary*

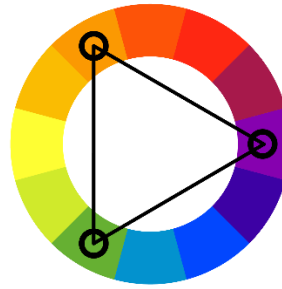
Skema warna *split complementary*, atau komplementer terpisah, terdiri dari tiga *hue*. Yaitu satu warna utama dan dua warna yang berada di sisi kiri dan kanan dari warna komplementernya pada roda warna atau *color wheel*.



Gambar 2.28 Skema Warna *Split Complementary*
Sumber : <https://www.incolororder.com/>

E. *Triadic*

Skema *Triadic* menggunakan tiga warna yang posisinya memiliki kesamaan dalam kejauhan antara satu sama lain di roda warna atau *color wheel*. Contoh dari skema *triadic* adalah kelompok warna primer (merah, biru, kuning) dan kelompok warna sekunder (oranye, hijau, ungu). Contoh kombinasi lain yang termasuk bagian dari skema *triadic* adalah merah dan jingga, biru dan ungu, lalu kuning dan hijau.



Gambar 2.29 Skema Warna *Triadic*
 Sumber : <https://www.color-meanings.com/triadic-colors/>

2.1.5 Grid

Menurut Robin Landa (2014), sebuah *grid* merupakan pemandu yang berupa komposisi berstruktur yang terdiri dari garis horizontal dan vertikal yang memisah suatu *format* menjadi *columns* dan *margins*. Robin Landa (2014) menyatakan bahwa *grid* secara umum digunakan sebagai dasar dalam struktur suatu buku, majalah, brosur, situs *desktop*, situs *mobile*, dan lain-lainnya. Selain itu, Robin Landa juga menjelaskan bahwa *grid* digunakan untuk merapihkan teks dan gambar, sehingga berguna untuk membantu desainer untuk membangun dan merancang halaman *print* fisik maupun digital. Selain itu, dengan menggunakan *grid*, desainer mampu menyimpan waktu luang dalam proses perancangan serta mampu menggunakan struktur yang menyediakan keberlanjutan dan kesatuan dalam alur visual sepanjang halaman.

1. *Single-Column Grid*

Robin Landa (2014) menjelaskan bahwa *Single-Column Grid* merupakan struktur komposisi yang paling dasar, yaitu merupakan struktur yang terdiri dari satu balok *column* teks yang dikelilingi oleh *margins*, yaitu ruang kosong pada bagian kiri, kanan, atas, dan bawah dari suatu halaman. Robin Landa menjelaskan juga bahwa *margins* berfungsi sebagai ‘bingkai’ yang proporsional disekitar konten dalam halaman. Dengan *margin*, Robin Landa menjelaskan bergunanya *margins* dalam membantu desainer untuk mengambil keputusan terkait

dengan letak dan kedekatan dari teks dan gambar dengan ujung dari halaman format.



Gambar 2.30 Grid Single-Column

Walaupun *Single-Column Grid* secara umum dipandang sebagai *Grid* yang berkaitan dengan buku, *Single-Column Grid* merupakan struktur yang berfungsi dengan baik untuk format yang berukuran kecil seperti layar *mobile* atau *handphone*. Robin Landa (2014) juga menjelaskan bahwa *single-column grid* bisa dipisah untuk membuat *column* yang lebih banyak, baik secara simetris maupun secara asimetris.

2. *Multi-Column Grid*

Robin Landa menjelaskan bahwa *grid* mempertahankan baris atau penyaluran, sebuah *grid* memberikan definisi ke pada batasan, dan membuat konten-konten yang ada dalam format tetap terjaga dan rapih. Dalam hal ini, suatu *grid* membentuk semacam struktur dasar untuk mempertahankan kejelasan, keseimbangan, dan kesatuan untuk format halaman yang lebih dari satu, sehingga membentuk alur visual yang konsisten dari satu halaman ke halaman-halaman berikutnya.

Tergantung dengan ukuran dan proporsi dari format, desainer perlu memutuskan jumlah *columns* yang digunakan sekaglius memikirkan apakah *column* tersebut dapat digabung untuk

mengakomodasikan *heading* dan visual yang berukuran besar. Selain itu, desainer bisa memutuskan jika *column* bisa dipisah untuk mengakomodasi *caption* atau visual yang lebih kecil (Robin Landa, 2014). Selain itu, Robin Landa juga menjelaskan bahwa *grid* dalam *column* juga bisa dirancang dengan *column* yang khusus untuk teks dan visual yang besar. Dalam hal ini, *column* dapat digunakan secara rata maupun tidak rata, berdasarkan konten yang digunakan dan fungsi yang ingin dicapai.

2.2 Augmented-Reality

Jon Peddie (2024) menyatakan bahwa *Augmented-Reality* merupakan teknologi yang menambahkan informasi *digital* ke dalam pandangan pengguna di dunia nyata. *Augmented-Reality* menggabungkan elemen-elemen seperti teks, gambar, animasi, objek *3D*, audio, dan informasi yang ditampilkan di atas lingkungan nyata dalam dunia nyata sehingga pengguna mampu melihat dunia nyata yang disertakan informasi tambahan. Menurut Jon Peddie (2024), sistem yang dapat disebut sebagai *Augmented-Reality* memiliki karakteristik seperti kemampuan untuk memberikan tampilan dunia nyata secara langsung, memiliki referensi *spatial*, memiliki sifat yang interaktif, dan dapat mengetahui posisi dari pengguna. Jon Peddie juga menyatakan bahwa penggunaan *Augmented-Reality* juga memiliki peran yang menguntungkan dalam pendidikan atau penyampaian informasi, hal ini dikarenakan kemampuan AR yang bisa meningkatkan pengalaman sekaligus membantu memberi visualisasi objek, sehingga memberikan pengalaman yang imersif ke pada pengguna.

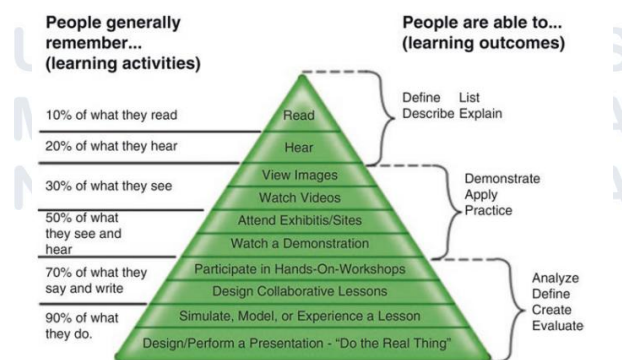
2.2.1 Informational Augmented-Reality

Jon Peddie (2024) menjelaskan bahwa *Informational Augmented-Reality* merupakan jenis *Augmented-Reality* yang menampilkan informasi secara digital, informasi ini dapat ditampilkan dalam bentuk teks atau konten visual yang diletakkan pada suatu bidang atau area pandangan pengguna menggunakan alat seperti *handphone*. Jon Peddie menjelaskan lagi bahwa jenis *Augmented-Reality* ini bersifat pasif, hal ini dikarenakan fungsi yang dimiliki sebagai media penyampaian informasi tanpa diperlukannya interaksi

secara langsung dengan objek digital. Jon Peddie menambahkan bahwa menurut para penelitian, jenis *Augmented-Reality* seperti ini memiliki tampilan yang tidak sepenuhnya termasuk dalam kategori *Augmented-Reality* karena informasi yang disediakan secara digital tidak dilakukan secara langsung secara *overlay* kepada objek di dunia nyata. Namun, Jon Peddia menyatakan bahwa pendekatan dan penggunaan *Augmented-Reality* seperti ini merupakan pendekatan yang paling banyak digunakan oleh konsumen, hal ini karena pendekatan ini efektif dalam menyampaikan informasi dengan praktis.

2.2.2 Cone of Experience

Jon Peddie (2024) menjelaskan teori *Cone of Experience* oleh Edgar Dale, di mana Peddie menjelaskan bahwa elemen visual merupakan media yang penting bagi pengguna dalam proses memahami dan menerima energi, sekaligus untuk mengingatnya. Dengan hal ini, Jon Peddie (2024) menghubungkan kepentingan elemen visual dengan teori *Cone of Experience* yang dijelaskan bahwa jika pengalaman seorang individual semakin jelas, maka pemahaman dari individual akan menjadi lebih baik. Dalam hal ini, Jon Peddie menyatakan proses dan penyampaian informasi dapat dipengaruhi oleh kemampuan manusia dalam menerima visual. Hal ini dikarenakan bahwa informasi yang diterima oleh manusia berasal dari indra penglihatan, oleh karena itu visualisasi memiliki peran yang penting dalam membantu meningkatkan pengalaman individual untuk memahami suatu informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.31 *Cone Of Experience* oleh Edgar Dale
Sumber : Jon Peddie, 2024

Dalam teori *Cone of Experience*, Jon Peddie menjelaskan bahwa Edgar Dale tidak pernah menulis atau mencantumkan persentase tentang pembelajaran dalam model pendekatan *Cone of Experience*. Hal ini dianggap seakan seorang individual mengingat persentase tertentu berdasarkan cara mereka memperoleh informasi. Meskipun begitu, pembelajaran dan penerimaan informasi melalui indra penglihatan merupakan sesuatu yang diakui dan diterima secara umum. Oleh karena itu, Peddie menjelaskan bahwa media yang mampu meningkatkan pengalaman visual dianggap sebagai media yang mampu membantu proses penyampaian informasi dengan efektif. Sehingga, *Augmented-Reality* memiliki peran dalam meningkatkan kualitas informasi visual dengan menambahkan dan menggunakan konten digital yang sesuai dengan lingkungan nyata. Dengan begitu, pengetahuan atau informasi yang diterima oleh pengguna melalui interaksi tersebut dapat berkembang melalui proses penerimaan informasi dan pengalaman.

2.2.3 Technology Works When It Is Invisible

Menurut Jon Peddie (2024), teknologi yang baik bukanlah teknologi yang paling mencolok, tetapi teknologi yang mampu bekerja secara alami sehingga pengguna menjadi lebih fokus pada pengalaman dan tujuan penggunaan dibanding pada teknologi itu sendiri. Dalam hal ini, Peddie (2024) menjelaskan bahwa ketika suatu teknologi masih membuat pengguna harus memikirkan cara menjalankannya, maka teknologi tersebut dapat dianggap sebagai teknologi yang sepenuhnya belum berhasil. Selain itu, Peddie menjelaskan bahwa teknologi yang dianggap “tidak terlihat” dapat menyatu dengan aktivitas pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan menggunakan intuisi mereka tanpa merasakan bahwa teknologi yang mereka gunakan cukup rumit. Dalam penggunaan *Augmented-Reality*, Jon Peddie menjelaskan bahwa pengguna harus memperhatikan informasi atau objek virtual yang ditampilkan dibanding dengan proses pemindaian atau proses penggunaan teknis perangkat *Augmented-Reality* itu sendiri. Selain itu, Jon Peddie (2024) menjelaskan pendapatnya mengenai penggunaan *Augmented-Reality*. Menurutnya, sebuah sistem *Augmented-Reality* memiliki keberhasilan

yang tidak diukur dari sudut kecanggihan namun bagaimana lancar alur penggunaan *Augmented-Reality* tersebut dalam mendukung pengalaman pengguna.

Oleh karena itu, konsep Jon Peddie memiliki prinsip dalam penerapan yang mudah untuk digunakan tanpa memerlukan proses yang rumit. Berdasarkan penjelasan Jon Peddie (2024), pengguna cukup mengarahkan arah kamera ke ilustrasi atau *Augmented-Reality marker* pada media seperti buku, animasi, video, dan lain-lain. Dengan begitu, pengguna mampu mempertahankan perhatian yang tetap tertuju pada media yang mereka gunakan dan dapat memperoleh informasi yang mereka ingin terima sehingga tidak berfokus pada penggunaan teknis dari *Augmented-Reality*. Prinsip Jon Peddie mendukung pembuatan pengalaman penggunaan media yang nyaman dan efektif bagi pengguna. Dari hal ini, Jon Peddie memandang *Augmented-Reality* sebagai teknologi yang menyatu dengan kehidupan manusia. Menurut Jon Peddie (2024), kemampuan untuk merancang pengalaman yang minim hambatan merupakan kemampuan yang menentukan keberhasilan penggunaan dan penerapan *Augmented-Reality*. Sehingga, dapat memperkaya dan meningkatkan aktivitas dari pengguna.

2.3 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku merupakan kumpulan dari lembaran kertas yang berjilid, yang terdiri dari kertas-kertas yang bisa berisi tulisan tetapi juga bisa kosong (Nurani dan Ramadhani, 2014, dalam Wahyudi et al., 2021). Menurut Wahyudi dan kerabatnya (2021), visualisasi dalam sebuah buku yang menarik lebih mampu untuk menarik perhatian dalam berbagai kalangan usia. Oleh karena itu, perancangan buku dengan menggunakan gagasan dari data tersebut tidak hanya diharapkan untuk meningkatkan minat baca masyarakat tetapi juga sebagai media pengantar informasi yang menarik. Salah satu jenis buku merupakan buku interaktif yang ada berkat perkembangan teknologi sehingga memungkinkan peningkatan penyampaian informasi dalam buku.

2.3.1 Buku Interaktif

Menurut Illiyas dan Handriyantini (2021), mereka menyatakan bahwa media informasi merupakan penggunaan komputer yang diintegrasikan untuk mengolah elemen-elemen visual seperti teks, audio, video, animasi, dan lain-lainnya untuk memungkinkan navigasi dan interaksi antara pengguna dengan media. Salah satu dari media interaktif adalah *Augmented Reality* (AR), atau yang bisa disebut dengan Realitas Berimbuh. Dengan menggunakan AR, pengguna mampu menggunakan suatu media yang diberikan interaktivitas tambahan yang juga dapat mendorong penyampaian informasi. Media interaktif juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung ketika mereka memperoleh informasi yang mereka butuhkan sehingga meningkatkan kualitas penyampaian informasi.

1. Buku Interaktif *Augmented-Reality*

Illiyas dan Handriyantini (2021) menyatakan bahwa buku interaktif menggunakan *Augmented Reality* (AR) merupakan buku yang menyediakan atau menawarkan interaktivitas pada objek di dunia nyata dengan menggunakan aplikasi. *Augmented Reality* merupakan alat atau aplikasi yang menyatukan atau mengintegrasikan dunia nyata dengan dunia digital dengan cara menghasilkan proyeksi dua dimensi atau tiga dimensi di atas bidang datar dari lingkungan yang nyata dalam sewaktu yang sama.

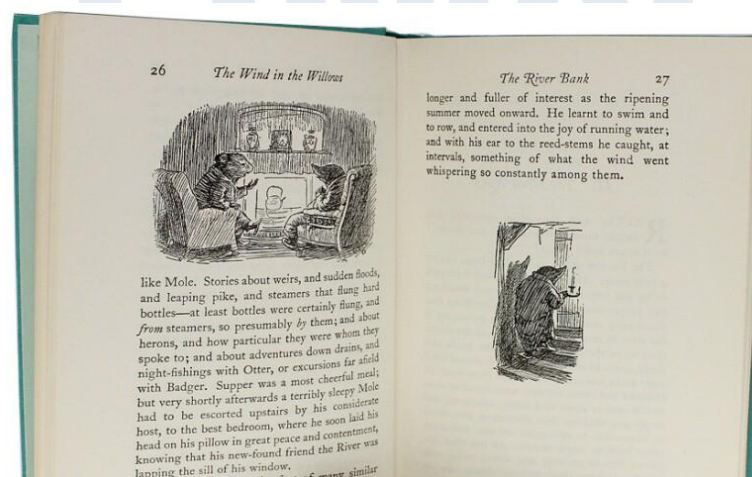


Gambar 2.32 Buku *Augmented Reality*
Sumber: <https://kids.frontiersin.org/>

Augmented Reality (AR) dapat diintegrasikan ke dalam perancangan buku ilustrasi sebagai media interaktif sehingga buku yang dirancang dapat menawarkan visual dan media interaktif yang memikat ketertarikan pembaca selama menerima informasi yang disampaikan oleh buku. Oleh sebab itu, Illiyas dan Handriyantini (2021) menyatakan bahwa *Augmented Reality* (AR) merupakan jenis media interaktif yang tepat dan sesuai untuk mendorong penyampaian informasi dengan metode-metode interaktif.

2.3.2 Buku Ilustrasi

Illiyas dan Handriyantini (2021) menyatakan bahwa buku ilustrasi adalah buku yang memiliki isi konten di mana buku tersebut menampilkan hasil dari proses penggambaran seperti menggambar, fotografi, lukisan, atau teknik seni visual lainnya. Menurut Illiyas dan Handriyantini (2021), buku ilustrasi merupakan jenis buku yang sering kali digunakan sebagai medium untuk menyampaikan informasi. Di mana buku secara umum terdiri dari isi konten berbentuk teks saja. Namun, sekarang media buku bisa diproduksi sebagai media yang mengandung konten ilustrasi dan interaktif untuk menambahkan dorongan dalam penyampaian informasi dalam cara yang lebih menarik.



Gambar 2.33 Buku Ilustrasi

Sumber: <https://kids.frontiersin.org/articles/10.3389/frym.2025.1472981>

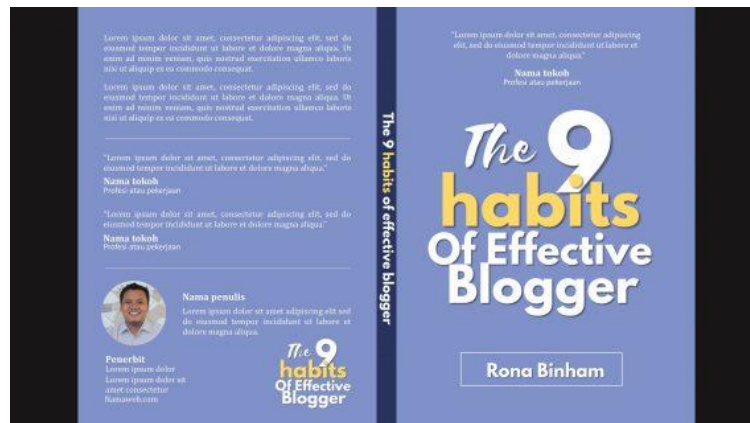
Buku ilustrasi dengan visualisasi yang mampu menarik perhatian pengguna dapat menerima dukungan dari elemen interaktif yang dirancang di dalam buku dan diintegrasikan bersama dengan elemen ilustrasi. Dengan cara ini, pengguna tidak mudah kehilangan interaksi dengan media yang digunakannya karena mereka mampu berinteraksi dengan media di mana mereka mampu menggunakan indra penglihatan mereka untuk bernavigasi.

2.3.3 Komponen Buku

Menurut Ryszard Bienert (2012) dalam bukunya '*Book Design*', buku memiliki komponen buku yang merupakan elemen-elemen fisik dan visual yang diatur untuk menyajikan informasi yang dapat disampaikan dengan jelas dan menarik, sehingga segar atau menyenangkan untuk dibaca. Ryszard Bienert (2012) menyatakan bahwa buku yang memiliki komponen di mana rancangan tersebut menyajikan estetika yang begitu unik yang di mulai dari keseluruhan buku hingga detail kecilnya bisa disebut sebagai semacam karya seni. Bienert (2012) juga menyatakan bahwa estetika visual bukanlah segalanya dalam perancangan buku, namun detail yang tepat dan sempurna bisa menarik pemikiran dan perasaan pembaca. Berikut ini merupakan komponen-komponen buku menurut Ryszard Bienert (2012):

1. Cover

Ryszard Bienert (2012) menyatakan bahwa *cover* atau sampul dari sebuah buku bisa dipandang sebagai “kemasaan” dari “produk” buku. Sehingga, dalam industri tradisional, kemasan dari suatu produk dianggap sebagai kategori atau unsur yang penting, sehingga ketika perancangan dari kemasan atau sampul menghasilkan kegagalan, mampu mengakibatkan akibat negatif dalam pemasaran. Bienert (2012) menyampaikan bahwa apabila bisa atau tidaknya sebuah sampul mampu menyentuh pemikiran dari para pembaca menentukan kesuksesan dari suatu buku.

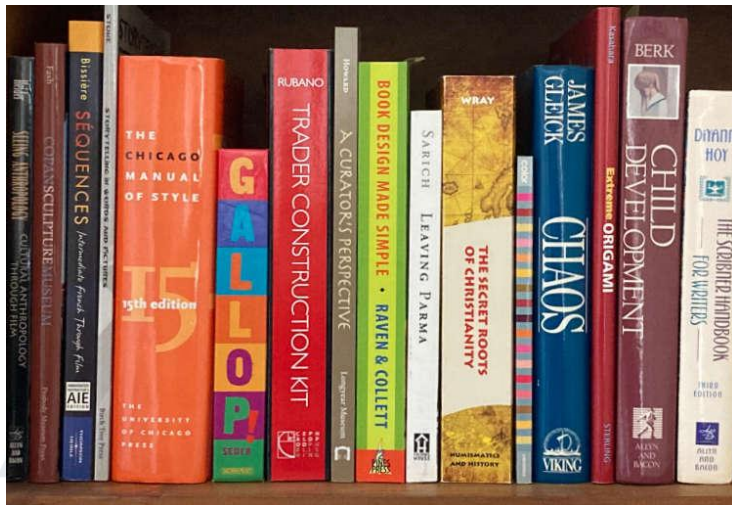


Gambar 2.34 Sampul Buku
Sumber : <https://www.ronapresentasi.com/>

Dalam bukunya, Ryszard Bienert (2012) menyatakan bahwa sampul buku tidak hanya berfungsi untuk merepresentasikan konten sebuah buku tetapi juga untuk memperlihatkan estetika dan untuk melindungi buku. Bienert (2012) menerangkan bahwa bagaimana perancangan sebuah sampul buku merepresentasikan isi konten buku serta bagaimana perancangan tersebut mempengaruhi pikiran para pembaca merupakan bagian-bagian penting yang perlu dipikirkan ketika merancang sebuah sampul buku.

2. Book Spine

Book Spine atau yang disebut dengan tulang belakang atau punggung buku merupakan komponen visual buku yang penting setelah *cover* atau sampul buku (Bienert, 2012). Bienert (2012), mengutip buku '*Developing of the Books Art*' oleh Hans Pitt Virbo, di mana Hans menyatakan bahwa mayoritas tampilan dari buku terletak di tulang punggungnya. Hal ini karena, secara umum buku disusun dalam rak buku sehingga sampul buku tidak terlihat dengan sepenuhnya. Oleh karena itu, tulang punggung buku merupakan elemen visual pertama yang penting yang merepresentasikan identitas dari sebuah buku.



Gambar 2.35 Punggung Buku

Sumber: <https://www-bookdesignmadesimple-com.translate.goog/>

Punggung buku cenderung memiliki ruang yang kecil dan sempit, oleh karena itu desainer perlu mampu merancang desain dan komposisi yang efektif sehingga memiliki visual yang berfungsi dengan maksimal atau optimal (Bienert, 2012). Bienert (2012) menyatakan bahwa desainer menggunakan warna-warna untuk menciptakan visual yang dapat memikat dan menarik, hal ini karena ukuran dari punggung buku sangat terbatas, dan bertujuan untuk memberi sampul buku citra yang membuatnya menjadi lebih mudah untuk dilihat di antara buku lainnya saat diletakkan di atas rak buku.

3. *Fly Page*

Menurut Ryszard Bienert (2012), *Fly Page* merupakan semacam penghubung atau jembatan antara *cover* dengan isi dari buku. *Fly Page* bisa dianggap sebagai halaman pembuka ketika pembaca memulai membaca suatu buku dari depan. Halaman *Fly Page* bisa berupa halaman yang kosong, halaman judul, halaman, hak cipta, halaman ucapan terima kasih, dan halaman pendukung lainnya. Dengan berkembangnya estetika dalam perancangan buku, begitu pun juga kualitas dari *Fly Page*. Bienert (2012) menyatakan bahwa beberapa buku ada yang menggunakan kertas yang berkualitas tinggi, selain itu

juga ada jenis *Fly Page* yang menggunakan jenis kertas yang mengeluarkan aroma tertentu.

Dalam bukunya, Ryszard Bienert (2012) menyatakan bahwa *Fly Page* juga seringkali dihiasi dekorasi visual yang memiliki keterkaitan dengan konten dari buku tersebut. Dengan melakukan pendekatan tersebut dalam perancangan, pengalaman visual pembaca ketika membaca buku dapat meningkat sehingga meningkatkan juga nilai dari buku tersebut karena minat dari pembeli yang berhasil ditarik oleh buku. Bienert (2012) juga mengingatkan bahwa desainer juga perlu merancang *Fly Page* yang mampu mencerminkan isi dari buku, hal ini bertujuan untuk membangun hubungan visual yang konsisten dalam buku. Bienert (2012) juga mengingatkan bahwa *Fly Page* harus memiliki keharmonisan dengan *cover* atau sampul dengan elemen lainnya.

4. Contents

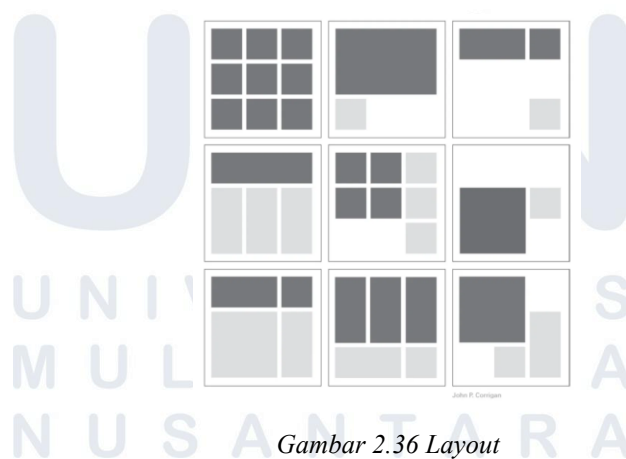
Ryszard Bienert (2012) menyatakan bahwa desainer yang tidak menggunakan terlalu banyak warna dalam perancangan buku adalah desainer yang baik. Hal ini karena, desainer yang baik akan selalu mencoba untuk menjaga *tone* yang dimiliki oleh suatu buku yang dirancang. Bienert (2012) mengingatkan bahwa jika desainer menggunakan banyak warna dalam estetika perancangan mereka, bahwa perlu diperhatikan komposisi pada penggunaan warna, hal ini bertujuan untuk menjaga *tone* dengan tujuan untuk meraih visual warna yang teratur dan harmonis.

Selain penggunaan warna, Bienert (2012) menyatakan bahwa penggunaan ruang kosong, atau *whitespace*, perlu diperhatikan oleh desainer. Bienert menyebutkan bahwa jumlah ruang kosong di sekitar suatu elemen akan menjadi semakin banyak berdasarkan tingkat kepentingan dari elemen tersebut. Hal ini dikarenakan ruang kosong akan memberi elemen yang penting tersebut penampilan yang lebih

mencolok. Bienert (2012) mengungkapkan bahwa ruang kosong, atau *whitespace*, mampu memberi penampilan *layout* yang rapih, teratur, tenang, dan nyaman untuk dibaca.

5. *Layout*

Ryszard Bienert (2012) menyatakan bahwa desain *Layout* adalah penataan seluruh format dari isi suatu buku. Format ini bisa mencakup *cover* atau sampul, kata pengantar, teks, dan gambar. Bienert (2012) menegaskan bahwa *Layout* harus terlihat menarik dan nyaman bagi pengguna untuk dibaca. Selain itu, *Layout* juga perlu mencerminkan isi dari buku. Bienert (2012) juga mengingatkan bahwa *Layout* yang terlalu ramai atau padat dapat memberi mata para pembaca buku kelelahan yang lebih cepat. Dalam desain *Layout*, seringkali digunakan prinsip simetri untuk meraih persepsi atau impresi stabil, rapih, dan berkelas (Bienert, 2012). Namun, Bienert (2012) juga mengingatkan bahwa penggunaan prinsip simetri yang terlalu banyak dapat membuat perancangan terlihat sangat kaku. Oleh karena itu, Bienert mengingatkan desainer untuk menambahkan sedikit variasi.



Gambar 2.36 *Layout*
Sumber: <https://grinninggraphics.co.uk/>

Ryszard Bienert (2012) menyatakan bahwa desainer harus memperhatikan kenyamanan pembaca ketika menyusun teks. Hal ini dikarenakan bahwa susunan teks yang terlalu panjang dapat memberi kelelahan mata kepada pembaca buku. Selain itu, Bienert (2012) juga

menerangkan bahwa perbedaan antar elemen seperti ukuran *font*, warna, jarak, ukuran elemen, dan lain-lainnya, mampu memberi kedalaman visual dalam perancangan yang berbidang dua dimensi. Bienert (2012) menjelaskan bahwa efek dari metode ini mampu membuat *layout* menjadi merasa lebih hidup dan memiliki ritme visual sehingga mampu menyampaikan informasi dengan jelas.

6. Halaman Hak Cipta

Ryszard Bienert (2012) menyatakan bahwa halaman Hak Cipta merupakan halaman yang berisi dengan informasi mengenai penerbitan buku. Hal ini mencakup judul buku, nama penulis, editor, penerbit, percetakan, nomor izin penerbitan, jumlah halaman, ISBN (*Internationoal Standard Book Number*), harga, tanggal terbit, dan informasi cetakan serta edisi dari buku tersebut. Dalam perancangan halaman Hak Cipta, ukuran dari judul secara umum dirancang menjadi lebih besar dibanding dengan ukuran dari teks lainnya.



Gambar 2.37 Halaman Hak Cipta
Sumber: <https://grinninggraphics.co.uk/>

Bienert (2012) menyatakan bahwa informasi yang ditampilkan dalam halaman Hak Cipta disusun berdasarkan klasifikasi. Hal ini bertujuan untuk meraih kesan kerapihan dan mudah untuk dibaca oleh pembaca. Bienert (2012) menyatakan bahwa beberapa perancangan dari halaman Hak Cipta ada yang menggunakan kolom dan garis-garis sebagai

elemen dekooratif yang digunakan untuk memberi tampilan halaman Hak Cipta menjadi lebih baik.

2.4 Rambu Solo

Rambu Solo merupakan upacara di mana masyarakat Toraja merayakan kematian serta beribadah untuk menghormati kerabat mereka yang sudah meninggal atau nenek moyang mereka (Nugroho, 2016). Fajar Nugroho (2016) menyatakan dalam bukunya bahwa masyarakat Toraja memiliki pandangan terhadap kematian sebagai transisi atau masa berpindahnya seseorang yang telah meninggal ke dunia atau tempat yang lebih baik. Untuk mencapai tujuan itu, masyarakat Toraja memberi mayat dari yang sudah meninggal perlakuan atau perawatan yang baik.

2.4.1 Aluk Todolo

Aluk Todolo merupakan agama yang berasal dari nenek moyang suku Toraja. Di masa sekarang, kepercayaan ini masih diikuti oleh pengikut yang berjumlah besar. *Aluk Todolo* adalah kepercayaan yang banyak dipengaruhi oleh ajaran-ajaran eksternal seperti Konfusius dan agama Hindu, hal ini adalah alasan kenapa *Aluk Todolo* dikenali sebagai kepercayaan yang bersifat politeisme namun berdinamis. *Aluk Todolo* berasal dari dua sumber utama dalam bentuk pengajaran. Yang pertama adalah *Aluk 7777 (Aluk Sanda Pitunna)*, dan yang kedua adalah *Aluk Serba Seratus (Aluk Sanda Saratu)*. *Aluk Sanda Pitunna* dipercayai oleh masyarakat Toraja sebagai *Aluk* yang turun dari langit bersama dengan umat manusia. Selain itu, *Aluk Sanda Saratu* hanya berkembang di berbagai tempat di daerah *Tallu Lembangna* yaitu Makale, Sangalla, dan Mengkendek (Nugroho, 2016).

2.4.2 Rumah Tongkonan

Rumah Tongkonan adalah rumah tradisional yang berasal dari suku Toraja. Kata ‘Tongkonan’ berasal dari kata yang berarti ‘duduk’, yang berasal dari bahasa Toraja yaitu ‘*tongkon*’. Berdasarkan cerita dan kepercayaan masyarakat Toraja, Rumah Tongkonan dibangun di surga untuk pertama kalinya. Ketika nenek moyang atau leluhur dari masyarakat Toraja turun ke

bumi, mereka meniru bangunan rumah Tongkonan tersebut di bumi lalu mengadakan upacara di situ. Bagi masyarakat Toraja, mereka harus menjaga keaslian dari rumah Tongkonan, hal ini dikarenakan mereka menganggap bangunan Tongkonan sebagai tiruan dari Tongkonan yang dipercayai pernah dibangun di surga.



Gambar 2.38 Tongkonan
Sumber: realwonderoftheworld.com

Secara umum terdapat empat jenis Tongkonan. Tongkonan-Tongkonan ini memiliki fungsinya masing-masing yang saling berbeda. Berikut adalah jenis-jenis Tongkonan :

A. Tongkonan Layuk

Tongkonan ini berfungsi sebagai tempat untuk membuat dan menyebarkan peraturan. Tongkonan ini juga disebut juga dengan nama Tongkona Pesio' Aluk.

B. Tongkonan Pakamberan atau Pakaindoran

Tongkonan ini berfungsi dan berperan sebagai tempat bagi masyarakat Toraja untuk mengatur dan mengurus pemerintahan adat Toraja. Oleh karena itu, secara umum bisa ditemukan beberapa Tongkonan ini di dalam satu daerah. Semua Tongkonan Pakamberan atau Pakaindoran memiliki tanggung jawab ke pada Tongkonan Layuk

C. Tongkonan Batu A'riri

Fungsi dari Tongkonan ini adalah sebagai penopang atau sebagai tempat yang beruna bagi keluarga masyarakat Toraja yang membutuhkan tempat atau pusat untuk menjalin pertalian keluarga.

D. Barung-Barung

Tongkonan ini merupakan Tongkonan yang berfungsi sebagai rumah pribadi bagi masyarakat Toraja. Namun, Tongkonan ini bisa menjadi Tongkonan Batu A'ririo jika sudah melalui beberapa keturunan, atau diwariskan.

2.5 Penelitian yang Relevan

Dalam perancangan ini, penulisan menggunakan judul penelitian lain yang pernah dilaksanakan oleh peneliti lain. Penelitian yang dipilih merupakan penelitian yang relevan dan berkaitan dengan topik atau pembahasan dari penelitian ini mengenai perancangan upacara tradisional *Rambu Solo* yang berasal dari suku Toraja. Berikut adalah penelitian-penelitian yang relevan dalam penelitian ini:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Ritual Rambu Solo Etnik Toraja Perspektif Antropologi Ekonomi	Wahyunis	Penelitian ini membahas tentang upacara <i>Rambu Solo</i> dari Toraja yang membentuk budaya tolong-menolong. Selain itu, penelitian ini membahas	Tradisi budaya tolong-menolong melalui <i>tongkonan</i> membentuk membantu membentuk semacam sistem ekonomi tradisional masyarakat Toraja seperti

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			faktor-faktor yang mempengaruhi pergeseran nilai dan makna dalam budaya <i>Rambu Solo</i> dari berbagai aspek.	bantuan sosial dan hutang adat.
2	Makna Pertunjukan Ma'Marakka Dalam Upacara Rambu Solo' Masyarakat Toraja	Andriano Mario Palimbong, Rr. Paramitha Dyah Fitriasari, Timbul Haryono	Hasil dari penelitian ini adalah analisa mengenai pertunjukan <i>Ma'Marakka</i> dari budaya Toraja yang merupakan pertunjukan yang mengandung makna-makna dan nilai, hubungan pertunjukan itu dengan upacara <i>Rambu Solo</i> .	Pertunjukkan <i>Ma'Marakka</i> memiliki hubungan yang erat dengan upacara <i>Rambu Solo</i> , seperti unsur musik dengan ritual tersebut. Dari penelitian ini, ritual dan musik bukan hanya hiburan tetapi juga pembentuk penghormatan dalam masyarakat

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				Toraja yang memiliki makna yang simbolis.
3	Membangun Nilai Kasih Persahabatan dalam Pemberian Kerbau atau Babi dalam Upacara Rambu Solo'	Yayu Astuti Lampi	Penelitian ini memberi wawasan mengenai simbolisme dibalik pemberian kerbau atau babi dalam pelaksanaan Upacara Kematian <i>Rambu Solo</i> di Toraja. Selain itu.	Penelitian ini menerangkan bahwa masyarakat Toraja tidak mengenal sistem hutang-piutang, melainkan mereka mengutamakan kasih persahabatan atau pertemanan dalam pemberian kerbau atau babi. Selain itu, penelitian ini juga membahas pergeseran makna di zaman sekarang

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				mengenai pemberian kerbau dan babi, serta bantuan-bantuan lainnya di masyarakat Toraja, di mana masyarakat Toraja sekarang menganggap hal itu sebagai hutang-piutang yang harus dibayar.

Berdasarkan penelitian yang sudah pernah diselenggarakan, penelitian tersebut merupakan penelitian yang berkaitan dengan perancangan media informasi mengenai Upacara Kematian adat budaya Toraja. Dengan dirancangnya semacam media yang berguna sebagai semacam sumber informasi, wisatawan yang berasal dari luar Toraja mampu mengetahui lebih banyak mengenai budaya dari lokasi wisata yang mereka kunjungi. Dengan menelusuri penelitian sebelumnya, penulis menggunakan penelitian ini untuk merancang media informasi yang berupa buku ilustrasi interaktif yang mengandung inovasi yaitu berupa media ilustrasi yang digabungkan dengan teknologi *Augmented-Reality* (AR) atau yang biasa disebut dengan nama ‘Realitas Berimbuh’.

Dengan cara ini, penulis merancang buku ilustrasi yang interaktif untuk menawarkan wisatawan pembaca informasi mengenai budaya yang baru mereka kunjungi dan ditemani dengan pengalaman visual interaktif yang membantu mereka memahami informasi baik saat mereka membaca semabri berwisata atau saat mereka sedang membacanya di rumah sebagai *souvenir*. Selain itu, penulis juga menawarkan kesempatan bagi pembaca untuk menantang pengetahuan mereka dari informasi yang mereka baca dengan menawarkan *Quiz* yang bisa mereka ambil. Jika mereka bisa menjawab semua *Quiz* dengan benar, mereka dapat kesempatan untuk menerima hadiah eksklusif. Dengan cara ini, penulis menggunakan kebaruan tersebut untuk menyertakan pembaca pengalaman yang menarik selama mereka membaca buku.

