



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Penulis akan membahas visualisasi dalam media buku ilustrasi mengenai jajanan khas Betawi di DKI Jakarta sebagai topik Tugas Akhir. Dalam tinjauan pustaka, penulis mencari referensi literatur yang relevan mengenai kebudayaan Betawi, makanan Betawi, ilustrasi, dan elemen-elemen desain yang menunjang visual dalam buku ilustrasi.

#### **2.1. Kebudayaan Betawi**

Suku betawi terbentuk pada pertengahan abad ke-19, menurut Castles L. (dalam Profil Etnik Jakarta, 2007) Suku Betawi terbentuk dari hasil proses asimilasi berbagai etnis yang dahulu menjadi budak di Batavia. Menurut Abdul Chaer (dalam Folklor Betawi, 2012) Suku Betawi terus berkembang hingga sekarang karena terbentuk dari hasil kawin campur.

Menurut Rizal (dalam Kulier Betawi, kekayaan kota yang kian terpinggirkan, 2014) Dalam melestarikan Kebudayaan Betawi, dapat dilestarikan lewat warisan kuliner yang dimiliki, karena di dalam suatu kuliner terdapat sebuah perjalanan sejarah suatu etnis. Ia juga berpendapat bahwa kuliner bernilai sama seperti karya sastra atau produk kebudayaan lain.

##### **2.1.1. Kuliner Betawi**

Etnis Betawi terbentuk dari hasil asimilasi banyak wilayah di Indonesia, hasil asimilasi tersebut berpengaruh dalam kuliner. Menurut Wahyuni (2007), kuliner

khas Betawi merupakan perpaduan dari kuliner banyak Negara seperti Cina, Arab, India, Portugis dan Eropa. Selain itu juga masyarakat Betawi asli memiliki daya kreasi yang kuat sehingga mereka dapat memanfaatkan bahan-bahan sederhana untuk menciptakan berbagai masakan

### **2.1.2. Jenis-jenis Kuliner Betawi**

Menurut Akademi Kuliner Indonesia (2016), masyarakat Betawi dibagi berdasarkan wilayah mereka tinggal, yaitu wilayah tengah dan pinggir. Wilayah tersebut juga mempengaruhi jenis kuliner Betawi, baik makanan utama hingga kudapan. Perbedaan wilayah tengah dan pinggir terdapat pada bahan-bahan yang digunakan. pada wilayah tengah bahan makanan yang digunakan lebih banyak dan lebih berkualitas daripada wilayah pinggir. Berikut beberapa jenis jajanan khas Betawi diantaranya adalah:

#### **1. Kerak Telor**

Kerak Telor merupakan makanan yang paling populer, karena hampir disetiap acara-acara khas Betawi selalu hadir. Bentuk Kerak Telor juga menyerupai telur dadar. Bahan-bahan yang digunakan seperti telur, serundeng kelapa, dan ebi. Pembuatan Kerak Telor tergolong unik, yaitu dengan membalik wajan berisi semua komponen ke arah bara arang agar matang merata.



**Gambar 2.1** Kerak Telur  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

## 2. Kue Pancong

Kue Pancong berbentuk serupa dengan kue Rangi yang berukuran lebih besar. Kue Pancong terbuat dari santan dan tepung beras. Kue Pancong disantap menggunakan taburan gula di atasnya.



**Gambar 2.2** Kue Pancong  
(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com), diakses 27 Maret 2017)

### 3. Kue Rangi

Kue dengan bahan sederhana yaitu tepung tapioka, parutan kelapa tua, yang dimasukkan kedalam cetakan lengkung dan memasak menggunakan kayu bakar. Di atas Rangi yang sudah matang, kemudian dibalur saus kental dari tepung sagu dan gula merah.



**Gambar 2.3** Kue Rangi

(Sumber : Dokumen Pribadi)

### 4. Kue Dongkal

Kue dengan bentuk menyerupai topi caping dengan alur berlapis antara tepung beras dan gula merah, serta taburan kelapa parut. Tekstur dari kue Dongkal hampir mirip dengan tekstur kue Putu yang dicetak menggunakan potongan bambu.

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



**Gambar 2.4** Kue Dongkal  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

#### 5. Kue Bugis

Kue Bugis biasanya berbentuk limas atau persegi empat. Kue Bugis memiliki dua bagian, bagian pertama atau kulit luar bertekstur kenyal dari tepung beras, dan bagian dalam berisi parutan kelapa tua yang dimasak menggunakan gula merah.



**Gambar 2.5** Kue Bugis  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

## 6. Kue Geplak

Kue Geplak bertekstur lembut dan terbuat dari tepung beras dan kelapa parut. Kue Geplak juga merupakan salah satu kue yang masuk kedalam daftar hantaran pada pernikahan adat Betawi.



**Gambar 2.6** Kue Geplak

(Sumber : [www.indonesiakaya.com](http://www.indonesiakaya.com), diakses pada 27 Maret 2017)

## 7. Kue Pepe

Kue dengan tekstur lengket dan kenyal dengan beragam warna. Kue Pepe juga merupakan kue yang masuk kedalam daftar sebagai hantaran pada upacara pernikahan adat Betawi.



**Gambar 2.7** Kue Pepe

(Sumber : [www.resepmasakan.com](http://www.resepmasakan.com), diakses pada 27 Maret 2017)

## 8. Kue Satu

Kue ini disebut sebagai kue Satu, karena pada proses pembuatan, adonan dicetak kedalam cetakan satu persatu. Kue Satu memiliki keunikan yaitu kue kering yang tidak menggunakan tepung sagu, melainkan kacang hijau sebagai bahan dasar.



**Gambar 2.8** Kue Satu

(Sumber : [www.kulinershat.com](http://www.kulinershat.com), diakses pada 27 Maret 2017)

## 9. Kue Talam

Kue yang terbuat dari tepung beras ketan, dan santan. Cara memasaknya di kukus. Kue Talam biasa menjadi hantaran untuk silaturahmi pada saat menjelang hari raya Lebaran.

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



**Gambar 2.9** Kue Talam

(Sumber : [www.bacaresepdulu.com](http://www.bacaresepdulu.com), diakses pada 27 Maret 2017)

#### 10. Kue Irian

Kue dengan warna merah dan putih, biasa menjadi hantaran pada adat pernikahan Betawi. Nama kue ini diambil dari hari kemerdekaan Irian. Berbahan dasar singkong, tepung sagu, dan santan kelapa.



**Gambar 2.10** Kue Irian

(Sumber : [www.food.detik.com](http://www.food.detik.com), diakses pada 27 Maret 2017)

### 11. Kue Jongkong

Kue Jongkong biasa ditemui di hari-hari tertentu. Kue Jongkong berbahan dasar tepung beras, gula merah, kelapa muda, dan pandan. Kue ini biasa dikemas dengan daun pisang.



**Gambar 2.11** Kue Jongkong

(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com), diakses pada 27 Maret 2017)

### 12. Kue Kembang Goyang

Kue dengan bahan dasar tepung beras, dan bertekstur renyah. Nama kue tersebut diambil dari proses pembuatannya yang digoyangkan dari cetakan diatas minyak panas.



**Gambar 2.12** Kembang goyang

(Sumber : [www.breaktime.co.id](http://www.breaktime.co.id), diakses pada 27 Maret 2017)

### 13. Kue Akar Kelapa

Nama Akar kelapa diambil karena bentuk kue tersebut mirip dengan akar kelapa, kue ini kerap ditemui pada hari Lebaran. Akar kelapa terbuat dari tepung ketan.



**Gambar 2.13** Akar Kelapa

(Sumber : [www.indirania.com](http://www.indirania.com), diakses pada 27 Maret 2017)

### 14. Roti Buaya

Roti Buaya merupakan sebuah roti yang berbentuk menyerupai buaya. Roti Buaya menjadi barang hantaran pada pernikahan adat Betawi. Ukuran pada roti buaya melambangkan kedua mempelai, ukuran besar melambangkan mempelai pria, dan ukuran kecil melambangkan mempelai wanita. Konon, bentuk buaya dipilih sebagai simbol kesetiaan, karena buaya hanya memiliki satu pasangan sepanjang hidupnya.



**Gambar 2.14** Roti Buaya

(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com), diakses pada 27 Maret 2017)

#### 15. Sagon

Sagon terbuat dari tepung beras dan kelapa yang disangrai hingga kering.

Sagon biasa disantap menggunakan gula pasir.



**Gambar 2.15** Sagon

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 16. Wajik

Kue Wajik terbuat dari beras ketan dan gula merah dengan tekstur kenyal dan lengket. Kue wajik juga masuk kedalam daftar hantaran pada adat pernikahan Betawi.



**Gambar 2.16** Kue Wajik

(Sumber : [www.caramemasakenak.com](http://www.caramemasakenak.com), diakses pada 27 Maret 2017)

## 17. Selendang Mayang

Selendang Mayang bertekstur kenyal dan lembut menyerupai agar-agar, yang terbuat dari tepung taipoka dan hunkwee. Selendang Mayang disantap menggunakan kuah santan dan gula merah. Selendang Mayang biasa disajikan dingin.

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



**Gambar 2.17** Selendang Mayang

(Sumber : [www.flickrriver.com](http://www.flickrriver.com), dikases pada 27 Maret 2017)

#### 18. Bir Pletok

Bir Pletok merupakan sebuah minuman hangat yang berasal dari banyak rempah, salah satunya adalah kayu secang dan tidak mengandung alkohol. Konon, Bir Pletok merupakan minuman penghangat di malam hari saat musim penghujan datang bagi penduduk Betawi.



**Gambar 2.18** Bir Pletok

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 19. Es Cincou

Seperti minuman cincou pada umumnya, yang membedakan antara cincou Betawi dengan cincou lainnya adalah cincou Betawi menggunakan gula putih sebagai sirup.



**Gambar 2.19** Es Cincou

(Sumber :[www.linekur.wordpress.com](http://www.linekur.wordpress.com), diakses pada tanggal 27 Maret 2017)

## 2.2. Buku

Menurut Haslam (2006), buku merupakan bentuk tertua dari kumpulan dokumen yang berisikan tentang pengetahuan dunia, ide dan akidah. Surahman (dalam Fella, 2014) buku dibagi menjadi 4 jenis:

### a. Buku sumber

Buku yang digunakan sebagai referensi untuk kajian tertentu.

b. Buku bacaan

Buku yang memiliki fungsi sebagai bahan bacaan seperti buku cerita, novel, dll.

c. Buku pegangan

Buku yang berfungsi sebagai pegangan pengajar dalam proses pengajaran.

d. Buku teks

Buku yang berisikan teks, baik berisikan materi pembelajaran dan disusun untuk proses pembelajaran

### 2.2.1. Anatomi Buku

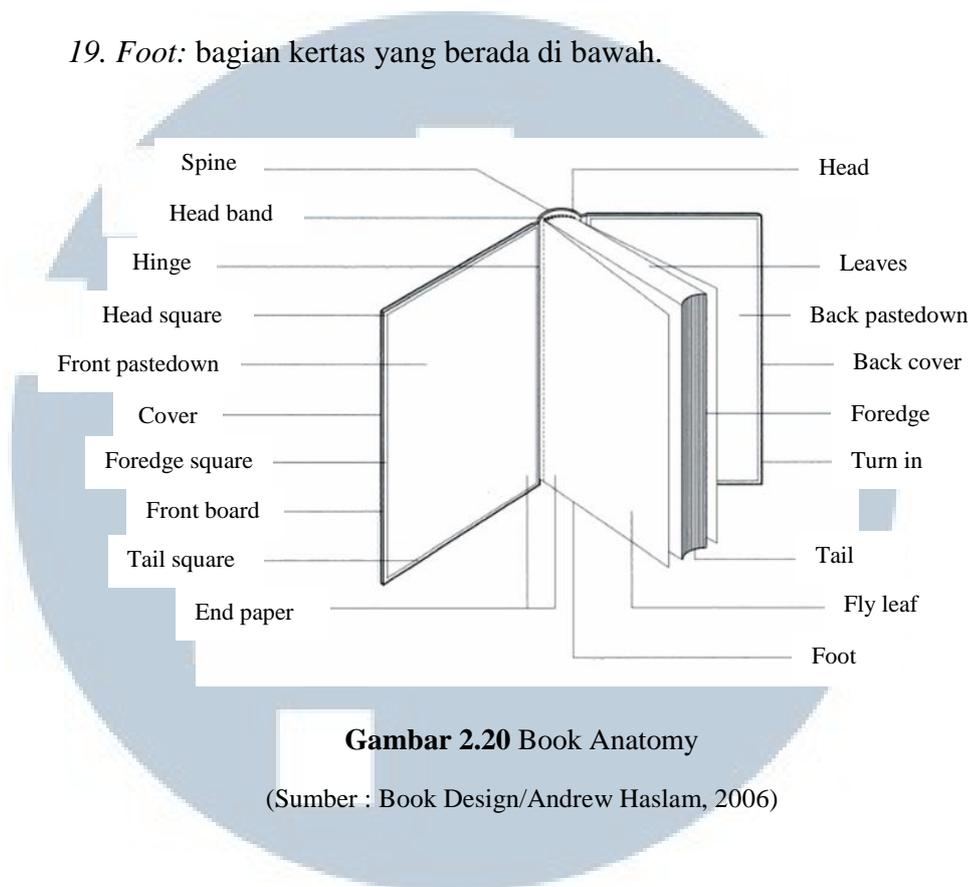
Andrew Haslam dalam bukunya yang berjudul *Book Design* (2006) membagi anatomi buku menjadi 3 bagian yaitu:

a. *The book*

1. *Spine*: penutup tepi jilid.
2. *Headband*: jahitan benang tipis yang berada di penutup tepi.
3. *Hinge*: lipatan kertas yang berada di antara *cover* dan halaman pertama.
4. *Head square*: bagian kecil yang terdapat di *cover* dengan ukuran berlebih.

5. *Front pastedown*: kertas yang ditempel di belakang *cover* buku depan.
6. *Cover*: kertas tebal atau tipis yang melindungi isi buku.
7. *Foreedge square*: pinggiran kertas yang berlebih dan ditempel dibelakang *cover* buku depan.
8. *Front board*: papan penutup yang berada di bagian depan buku.
9. *Tail square*: bagian bawah *cover* dengan ukuran yang lebih besar.
10. *Endpaper*: kertas kosong yang ditempatkan setelah *cover* depan dan sebelum *cover* belakang.
11. *Head*: bagian buku paling atas.
12. *Leaves*: halaman buku yang telah dijilid menjadi satu.
13. *Back pastedown*: kertas yang ditempel di halaman belakang *cover* buku.
14. *Back cover*: kertas tebal yang berada di belakang *buku* dengan fungsi untuk melindungi isi buku.
15. *Foreedge*: tepi buku bagian depan.
16. *Turn-in*: sisa kertas berlebih pada bagian *cover* yang dilipat kedalam.
17. *Tail*: bagian buku paling bawah.
18. *Fly leaf*: halaman buku pertama yang tidak tercetak.

19. *Foot*: bagian kertas yang berada di bawah.



**Gambar 2.20** Book Anatomy

(Sumber : Book Design/Andrew Haslam, 2006)

b. *The Page*

1. *Portrait*

2. *Landscape*

c. *Grid*

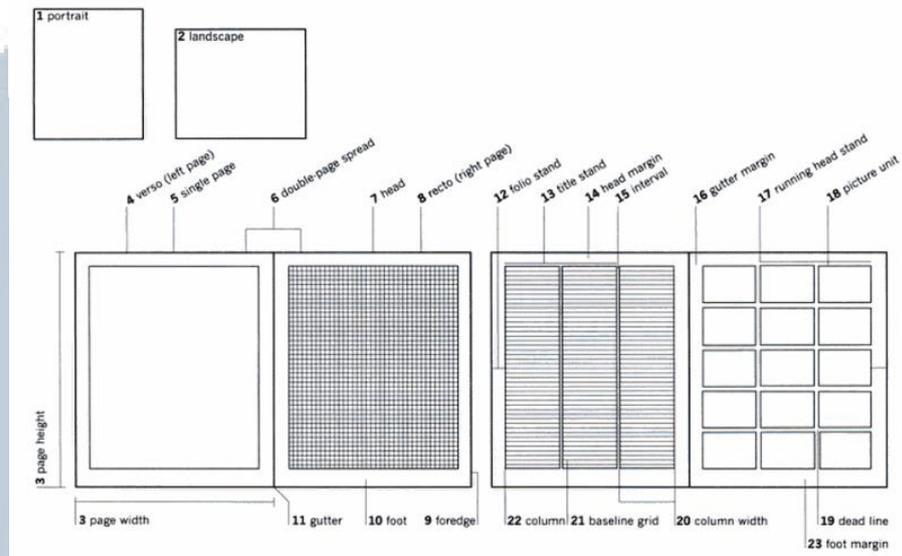
1. *Page height and width*: tinggi dan lebar halaman.

2. *Verso*: halaman sebelah kiri pada buku yang bernomor halaman genap.

3. *Single page*: halaman satuan.

4. *Double page spread*: halaman ganda.

5. *Head*: bagian pinggir halaman atas.
6. *Recto*: halaman sebelah kanan pada buku yang bernomor halaman ganjil.
7. *Folio stand*: margin untuk kertas ukuran folio.
8. *Title stand*: margin yang terletak di atas halaman sebagai batas untuk penulisan judul.
9. *Head margin*: margin yang terletak di paling atas halaman.
10. *Interval*: margin antar kolom pada suatu halaman.
11. *Gutter margin*: margin pada bagian terdekat dengan lipatan buku.
12. *Picture unit*: kolom yang digunakan untuk gambar yang dipisahkan dengan *outline*.
13. *Dead line*: jarak antar garis yang memisahkan gambar.
14. *Column width*: lebar kolom yang menentukan panjangnya suatu teks.
15. *Baseline*: grid paling bawah pada suatu halaman dimana *descender* terlihat menggantung.
16. *Column grid*: *grid* yang berbentuk persegi panjang yang berguna untuk menentukan letak teks. Lebar kolom dapat berubah.
17. *Foot margin*: margin yang berada dibawah halaman.



**Gambar 2.25** Grid & page

(Sumber : Book Design/Andrew Haslam, 2005)

Menurut Iyan Wibowo (2007), anatomi buku yaitu:

a. Sampul buku (*book cover*)

Sampul buku dibagi menjadi dua jenis yaitu *hardcover* dan *softcover*. pada bagian sampul depan terdapat judul, subjudul, pengarang/penulis, logo penerbit dan judul seri. Pada bagian sampul belakang, terdapat judul buku, sinopsis buku, biografi penulis, logo penerbit, *barcode*, ISBN ( International Standard Book Number), dan alamat penerbit.

e. Halaman Pendahuluan (*Preliminary*)

f. Judul Halaman

Pada halama judul berisikan judul, subjudul, judul seri, penulis, penerbit, dan tempat publikasi.

g. Halaman *imprint*

Pada halaman ini berisikan *copyright* nama pemilik, tahun publikasi, informasi *reprint*, ISBN, dan detail produksi (editor, desainer, manajer produksi, percetakan).

h. Sambutan

i. Kata Pengantar

Pada halaman ini, berisikan ulasan singkat mengenai isi buku ataupun penulis yang ditulis oleh penerbit.

j. Prakata

Pada halaman ini, berisikan tentang uraian tujuan dan metode penulisan yang ditulis langsung oleh penulis buku untuk memandu pembaca sebelum memasuki isi buku.

k. Daftar Isi

Pada halaman ini berfungsi sebagai bantuan pembaca menemukan halaman isi yang dicari.

l. Isi buku

1. Judul bab

Judul bab berbeda dengan judul subbab, penggunaan ukuran font pada judul bab lebih besar.

2. Penomoran bab

3. Alinea

4. Penomoran teks

5. Perincian

6. Kutipan

7. Ilustrasi

8. Tabel

9. Judul lelar

Judul lelar berisikan judul buku, judul bab, atau nama pengarang yang ditempatkan pada setiap halaman genap.

10. Inisial

Huruf pertama dalam awal paragraf pertama, inisial dibuat lebih besar dari ukuran teks.

11. Catatan samping

Berisikan tentang kutipan tidak langsung.

12. Catatan kaki

Catatan kaki ditempatkan di baris bawah halaman, sebelum Judul lelar.

*m.* Halaman Penyudah (*postliminary*)

1. Catatan penutup

Catatan penutup ditempatkan di akhir materi.

2. Daftar istilah

Berisikan istilah-istilah asing yang digunakan sebagai materi buku beserta dengan pengertiannya.

3. Lampiran

4. Indeks

Berisikan daftar istilah-istilah penting beserta dengan nomor halaman yang disusun sesuai abjad, dan diletakan pada bagian akhir buku.

5. Daftar pustaka.

### 2.3. Desain Buku

Dalam merancang sebuah buku, Menurut Hendratman (2008), sebuah desain dikatakan baik dilihat dari pengaturan pada tiap-tiap elemen yang ada. Dalam membuat layout, terdapat beberapa elemen pendukung antara lain, garis, warna, tekstur, dan bentuk.

### 2.3.1. Desain

Nigel Cross (dalam Andy Dong, 2009) menjelaskan bahwa desain adalah retorika, dimana konstruksi dalam desain merepresentasikan narasi cerita yang ingin disampaikan oleh perancang.

Desain memiliki arti yang lebih luas dibanding dengan iklan-iklan yang terbayang dipikiran. Menurut David A. Lauer & Stephen Pentak (2008), desain adalah sebuah rencana untuk mengatur sesuatu.

### 2.3.2. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain menurut David A. Lauer & Stephen Pentak (2007) yaitu :

1. Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan harmoni dari semua elemen dalam desain. Cara mendapatkan kesatuan dapat diperoleh dari *proximity*, *repetition*, dan *continuation*.

2. Penekanan (Emphasis / focal point)

Penekanan dapat diperoleh dari titik fokus yang dapat menarik perhatian dan mendorong *audience* untuk melihat desain lebih dekat. Selain menggunakan titik fokus, penekanan dapat diperoleh dari kontras warna, isolasi, dan penempatan elemen desain.

### 3. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan pada desain dapat menimbulkan rasa nyaman. Keseimbangan dibagi menjadi tiga yaitu, keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan radial.

### 4. Irama (Rhythm)

Irama dapat diaplikasikan kedalam seni visual, yang secara tidak langsung terkait dengan pergerakan (*movement*).

### 5. Proporsi (Proportion)

Proporsi merujuk pada ukuran relatif yang mengukur elemen desain lain.

## 2.3.3. Elemen Desain

### 1. Garis

Menurut Robin Landa, Rose Gonnella, & Steven Brower (2007), bentuk garis dimulai dari titik. Titik adalah elemen terkecil dari sebuah garis, yang biasa dikenal sebagai lingkaran hitam kecil. Dalam dunia desain, semua elemen terkecil disebut sebagai pixel. Alat-alat yang dapat menciptakan sebuah garis dapat berupa fleksibel atau kaku, memiliki bagian akhir yang datar, berbentuk seperti bola, maupun runcing. Garis dimasukkan diantara elemen desain karena memiliki banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. (hlm.33-35)

## 2. Grid

Didalam sebuah layout terdapat salah satu elemen pendukung berupa grid. Menurut Tondreau (2009), grid digunakan sebagai alat bantu untuk menampilkan keseluruhan desain dengan mengkoordinir antara jarak spasi dan informasi yang ditampilkan untuk pembaca. Menurut Samara (2014), ada banyak keuntungan dalam penggunaan grid pada desain yaitu, jelas, efisien, dan berkelanjutan (hlm. 246). Jenn & Ken Visocky (2008) membagi penggunaan grid lewat organisasi, pergerakan, dan pengelompokan.

Pada organisasi, konsistensi penting untuk mendapatkan pemakaian maksimum dari hal tersebut. Dengan konsisten, pembaca dapat dengan mudah dan lebih cepat menangkap isi konten saat mereka merasa familiar dengan struktur informasi tersebut. Pada pergerakan, garis arahan pada *grid* mengarahkan antara informasi yang ditampilkan dengan pergerakan mata pada konten lainnya dalam satu halaman tersebut. Dengan pergerakan, dapat membantu mengarahkan pembaca pada konten yang dituju dengan cepat.

Pada pengelompokan, *grid* berguna sebagai penghubung grup-grup konten dengan meletakkan mereka dengan dekat dan sejajar antara satu sama lain.

Tondreau (2009), membagi 5 jenis grid :

### a. *Single column*

Jenis grid ini dipakai pada *layout* buku dengan teks yang panjang seperti laporan, karangan, dan buku.

b. *Two-column grid*

Grid ini dipakai untuk penggunaan teks yang banyak atau informasi yang berbeda-beda. Kolom yang digunakan dapat memiliki lebar kolom yang sama ataupun berbeda.

c. *Multicolumn grid*

Jenis grid ini cocok dipakai untuk majalah dan *website* karena lebih fleksibel dibanding dengan pembagian grid *single column* dan *two-column grids*.

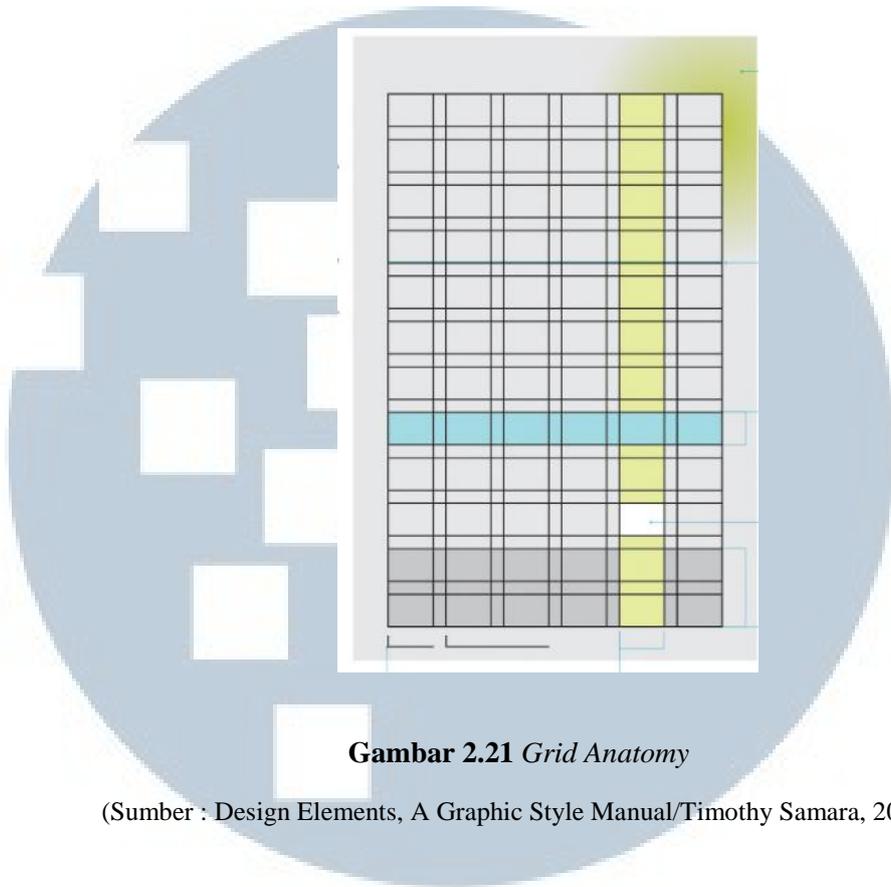
d. *Modular grid*

Grid ini dipakai untuk penempatan informasi yang kompleks. Biasa digunakan pada *layout* koran, kalender, tabel. *Modular grid* sangat cocok dipakai untuk membagi halaman menjadi panduan visual. *grid* yang digunakan tidak harus selalu kotak.

e. *Hierarchial grid*

Grid yang membagi halaman menjadi beberapa bagian. Biasanya menggunakan kolom horizontal.

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



**Gambar 2.21** *Grid Anatomy*

(Sumber : Design Elements, A Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2014)

### 3. Bentuk

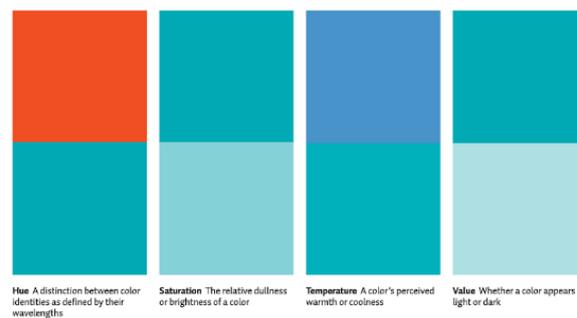
Menurut Robin Landa, Rose Gonnella, & Steven Brower (2007), *shape* adalah sebuah konfigurasi yang diciptakan baik sebagian maupun seluruhnya menggunakan garis (*outline* maupun *contour*) atau dengan warna. Bentuk-bentuk dapat digambarkan menggunakan cara dan alat tradisional, seperti kapur, tinta, pensil, maupun krayon. Sebuah bentuk juga dapat dirender menggunakan *software* komputer atau fotografi (hlm.59).

### 4. Warna

Warna merupakan sebuah simbol disetiap aspek kehidupan manusia yang dapat merangsang, menenangkan, dan ekspresif. Menurut Linda Holtzschue

(2017), kesan pertama yang dihasilkan oleh warna adalah respon psikologi ke rangsangan cahaya. Kesan yang dihasilkan warna dibagi menjadi dua yaitu, warna yang ditampilkan pada layar monitor adalah cahaya langsung, dan warna fisik seperti hasil cetak, suasana, dan objek adalah cahaya reflek (hlm.2). Setiap warna dibagi menjadi empat bagian, yaitu:

- a. Hue : perbedaan antara identitas warna
- b. Saturation : perbedaan antara terang dan gelap warna
- c. Temperature : hangat dan dingin yang dirasakan dari warna
- d. Value : terang atau gelap dari warna yang muncul



**Gambar 2.22** Hue, Saturation, Temperature, & Value

(Sumber : Design Elements, A Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2014)

Warna memiliki pesan psikologi yang berbeda-beda. Menurut Samara (2014), emosi yang terdapat pada warna saling berhubungan dengan pengalaman manusia pada level insting dan hayati mereka.

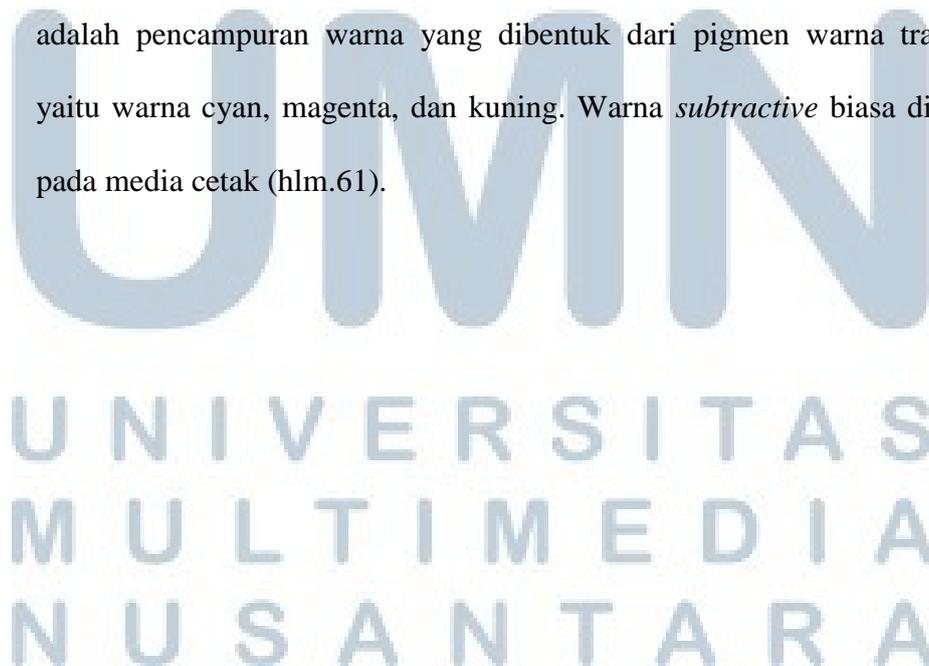
Menurut Tina Sutton dan Bride M. Whelan (2004), psikologi pada warna mengacu pada emosional yang kuat yang harus dipelajari bersamaan dengan reaksi spontan terhadap warna, karena warna tanpa disadari mempengaruhi orang lain di setiap harinya. Berikut psikologi warna menurut Tina :

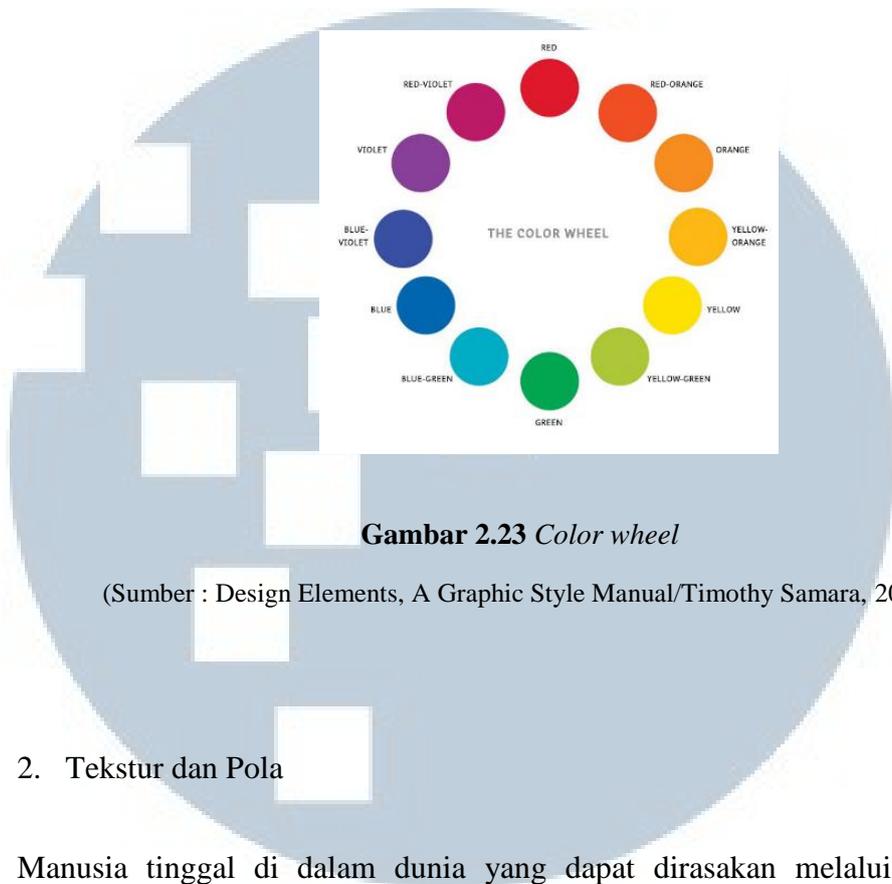
- a. Merah : warna yang paling berkesan dari semua warna yang ada. Warna merah juga memicu rasa lapar, selain memicu rasa lapar, merah memberikan kesan energik, bersemangat, berani, dan bergairah. Selain itu, warna merah dapat menimbulkan kesan hangat.
- b. Kuning : salah satu warna yang tidak dapat diabaikan, yang secara visual selalu muncul di otak. Warna kuning merupakan warna yang secara emosional membawa pada perasaan optimis, sukacita, spontan, dan pemikiran jernih.
- c. Oranye : warna oranye merupakan campuran warna merah dan kuning yang memiliki kedua karakteristik warna tersebut. Oranye menjadi warna yang energik dan berani sehingga berkesan menyenangkan dan spontan. Selain itu warna oranye menimbulkan kesan menyambut, meningkatkan selera, kreatif, antusias dan menyenangkan. Warna oranye merupakan warna favorit anak-anak, remaja, dan atlet.
- d. Hijau : warna hijau merupakan warna santai dalam spektrum warna. Semakin pucat warna hijau semakin

memberikan kesan menenangkan. Warna hijau memberikan kesan murni, segar, menyehatkan, alami, dan ramah lingkungan.

- e. Coklat : warna coklat dianggap sebagai warna bumi yang memberikan kesan nyaman dan mengingatkan pada suasana rumah. Warna coklat menjadi warna favorit dalam ruangan karena memancarkan suasana sederhana dan tenang. Selain itu warna coklat muda memberikan kesan ruangan terlihat lebih besar. Warna coklat juga memberikan kesan alami dan segar.

Terdapat 2 pencampuran warna dalam desain yaitu warna *additive* dan warna *subtractive*. Menurut Dameria (2008), warna *additive* adalah pencampuran warna primer yaitu warna merah, hijau, dan biru. Warna *additive* biasa diterapkan pada media digital, sedangkan warna *subtractive* adalah pencampuran warna yang dibentuk dari pigmen warna transparan, yaitu warna cyan, magenta, dan kuning. Warna *subtractive* biasa diterapkan pada media cetak (hlm.61).





**Gambar 2.23** *Color wheel*

(Sumber : Design Elements, A Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2014)

## 2. Tekstur dan Pola

Manusia tinggal di dalam dunia yang dapat dirasakan melalui sentuhan. Menurut Robin Landa, Rose Gonnella, & Steven Brower (2007), tekstur adalah suatu hal yang berkaitan dengan indra peraba, atau representasi dari kualitas sebuah permukaan. Tekstur dapat dilihat dan/atau disentuh dan memberikan rasa pada fisik dan pikiran.

Tekstur memiliki banyak jenis, diantaranya adalah : kasar, berbulu, licin, lembut, berbintik-bintik, berkerut, dan kombinasi lainnya. Tekstur juga dapat dibagi menjadi dua kategori di dalam kegunaannya sebagai elemen desain, yaitu tekstur yang berkenaan dengan indra peraba, dan tekstur yang disimulasikan.

### 3. Tipografi

Menurut Hillner (2009), tipografi merupakan representasi dari sebuah informasi yang berbentuk teks. Keberhasilan desain ditentukan dari pemilihan jenis dan karakter huruf, menurut Supriyono (2010), pesan menarik bagi pembaca dilihat dari cara penyusunan *typeface* (hlm.23).

Membagi tipe huruf dapat berguna untuk memahami perbedaan dari setiap gaya tipografi, dan membantu memilih jenis huruf yang tepat dalam suatu rancangan desain. David Creamer (2003) membagi karakter huruf menjadi 5, yaitu :

#### a. *Text typeface*

Karakter huruf yang dibuat berdasarkan tulisan manual pada buku-buku religi. Karakter huruf ini biasa digunakan untuk penulisan pada sertifikat, diploma, dan undangan.



**Gambar 2.24** *Text Typeface*

(Sumber : I.D.E.A.S, Computer Typography Basics/David Creamer, 2003)

b. *Serif typeface*

Karakter huruf serif adalah jenis huruf yang mudah dibaca dan sering digunakan. Huruf serif dibagi menjadi 3 kategori yaitu *oldstyle*, modern, dan *square serif*.



Oldstyle      Modern      Square Serif

Figure 1: Examples of Serif fonts

**Gambar 2.25** *Serif typefaces*

(Sumber : I.D.E.A.S, Computer Typography Basics/David Creamer, 2003)

c. *Sans-serif typefaces*

Huruf *sans-serif* memiliki hampir keseluruhan ukuran tebal goresan. Penggunaan *sans-serif* dapat berkesan modern untuk penulisan laporan, tetapi dapat lebih sulit dibaca dibanding dengan *serif*.



Sans Serif      Sans Serif      Sans Serif

Figure 2: Examples of Sans Serif fonts

**Gambar 2.26** *Sans-serif typefaces*

(Sumber : I.D.E.A.S, Computer Typography Basics/David Creamer, 2003)

d. *Script typeface*

Huruf *script* diciptakan sebagai tiruan dari tulisan tangan.

*Traditional Script* *Modern Script*  
*DO NOT SET IN ALL CAPS!*

Figure 5: Examples of script fonts.

### Gambar 2.27 Script typefaces

(Sumber : I.D.E.A.S, Computer Typography Basics/David Creamer, 2003)

#### e. *Decorative typeface*

Huruf dekoratif digunakan sebagai huruf pada *headline* untuk menarik perhatian

**DISPLAY DISPLAY**

Figure 4: Examples from thousands of different display fonts set at 46pt.

### Gambar 2.28 Decorative typefaces

(Sumber : I.D.E.A.S, Computer Typography Basics/David Creamer, 2003)

Pada tipografi, *legibility* penting untuk diperhatikan. Menurut Rustan (2011), *legibility* berguna untuk memudahkan mengenali karakter dan bentuk huruf. Huruf yang dapat dikatakan *legible* jika tiap-tiap karakter huruf dapat dengan mudah dikenali. Selain *legability*, *readability* penting diperhatikan karena berkaitan dengan keterbacaan pada teks. Teks dapat dikatakan *readable* jika dapat dengan mudah terbaca (hlm. 74).

#### 2.3.4. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bentuk interpretasi dari sebuah masalah yang memerlukan bantuan perumpamaan untuk menyelesaikannya, menurut Dewolf (2009), guna perumpamaan tersebut untuk menjelaskan, sebagai dekorasi ataupun menjelaskan cerita. Dewolf juga mengatakan bahwa ilustrasi menjelaskan sebuah ide yang sulit diterjemahkan kedalam tulisan (hlm.12).

Sebuah ilustrasi dapat membebaskan pikiran seorang desainer, tidak terkekang oleh keharusan dalam fotografi. Menurut Wigan (2008) Ilustrasi lebih dari sekedar menerjemahkan teks, ilustrasi sering didefinisikan sebagai sesuatu yang mendekorasi, memperindah, dan memperkuat teks. Ilustrasi juga dapat menjadi simbol dan tanda yang dapat memanipulasi untuk meyakinkan, memprovokasi, memberi informasi, menghibur dan mendidik. (hlm.6).

Ilustrasi merupakan sebuah seni terapan. Menurut Zeegen (2009), ilustrasi sering digunakan secara komersil dalam menanggapi teks yang diberikan oleh klien (hlm.20).

Dalam merancang sebuah ilustrasi, Zeegen membagi menjadi 2 metode:

a. *Analog Working Methods*

Merupakan metode menggambar atau melukis menggunakan alat-alat tradisional seperti pensil dan *printmaking* (menerapkan tinta pada suatu permukaan).

b. *Digital Working Methods*

Merupakan metode menggambar dengan menggunakan media digital seperti komputer dan aplikasi tertentu. Contohnya *vector art* dan digital *illustration*.

### 2.3.5. Fungsi Ilustrasi

Menurut Dewolf (2009), ilustrasi memiliki banyak fungsi yaitu:

- a. Membuat sebuah visual.
- b. Menunjukkan persepsi.
- c. Sebagai bentuk penjelasan dari teks.
- d. Menunjukkan sudut pandang yang menarik untuk *audience*.
- e. Menyampaikan pesan untuk membantu menjelaskan ide.
- f. Membangkitkan *mood*.
- g. Menarik perhatian *audience*.
- h. Sebagai dekorasi.

Menurut Arifin dan Kusrianto (2009), ilustrasi dalam perancangan buku memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Deskriptif

Ilustrasi membantu menjelaskan uraian naratif sehingga dapat lebih mudah dipahami.

- b. Ekspresif

Ilustrasi dapat menunjukkan maksud dan situasi yang abstrak sehingga dapat lebih mudah dipahami.

### c. Analitis dan Struktural

Ilustrasi membantu menjelaskan sistem atau proses secara detail agar mudah dipahami.

Fungsi ilustrasi menurut Alan Male (2007) adalah sebagai gambar untuk fiksi naratif yang sering dianggap sebagai representasi visual narasi. Ilustrasi fiksi naratif sering ditemui pada buku anak-anak, grafis novel, dan komik. Ilustrasi ini dapat menjadi pelengkap elemen pada buku yang tidak hanya mempertahankan perhatian pembaca tetapi menimbulkan keterlibatan emosional dan imajinatif dengan teks pada buku.

### 2.3.6. Jenis-Jenis Ilustrasi

Jenis-jenis ilustrasi menurut Soedarso (2014:566):

#### a. Naturalis

Ilustrasi naturalis adalah gambar yang sedemikian rupa menyerupai kenyataan (realis) tanpa ada pengurangan ataupun penambahan.

#### b. Dekoratif

Ilustrasi dekoratif adalah gambar dengan fungsi sebagai dekorasi.

#### c. Kartun

Gambar ilustrasi yang memiliki ciri khas tertentu. Gambar kartun biasa digunakan pada cerita bergambar.

d. Karikatur

Gambar ilustrasi yang memiliki maksud sebagai sindiran. Penggambaran karikatur terdapat pada bentuk proporsi tubuh yang lebih kecil dibandingkan dengan kepala. Karikatur biasa ditemukan pada majalah dan koran.

e. Ilustrasi buku pelajaran

Ilustrasi pada buku pelajaran berfungsi untuk mempermudah penjelasan teks. Ilustrasi tersebut dapat berupa foto.

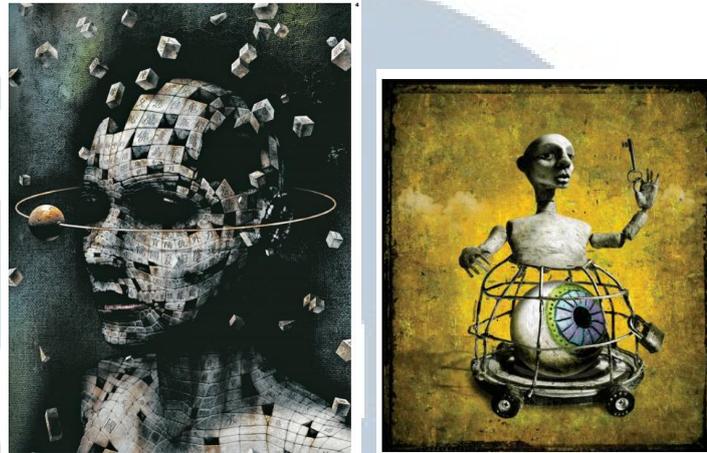
### 2.3.7. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi menurut Andrew Haslam (2007):

a. *Visual Metaphor*

Ilustrasi yang menggambarkan suatu gambar imajinatif dengan citra konseptual dan surealis yang memanfaatkan sejumlah ide, metode komunikasi, ilusi, simbol dan ekspresi.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 2.29** *Visual Metaphor*

(Sumber Illustration/Alan Male, 2007)

b. Diagram

Ilustrasi yang menggambarkan suatu objek, sistem atau suatu produksi alam.



**Gambar 2.30** *Diagram*

(Sumber Illustration/Alan Male, 2007)

c. Abstrak

Ilustrasi abstrak terdiri dari kubisme, ekspresionisme, dan konstruktivisme.

Ilustrasi tersebut menjelaskan berbeda antar alam dan kenyataan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**Gambar 2.31** Abstrak

(Sumber Illustration/Alan Male, 2007)

d. *Pictorial Truths*

Ilustrasi yang muncul pada saat kamera belum tercipta. Ilustrasi ini bersaing dengan ilustrasi lainnya yang membahas realistas tanpa mistis dari konseptual mistis, dan metafora.

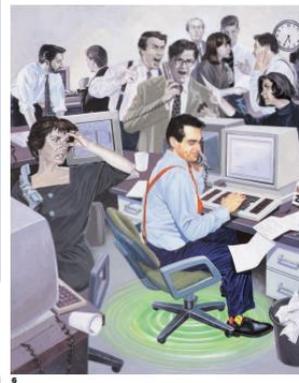


**Gambar 2.32** *Pictorial truths*

(Sumber Illustration/Alan Male, 2007)

e. *Hyperrealism*

Gaya ilustrasi yang tercipta karena seniman mulai mengerti tentang pemahaman gambar menjadi lebih hidup.

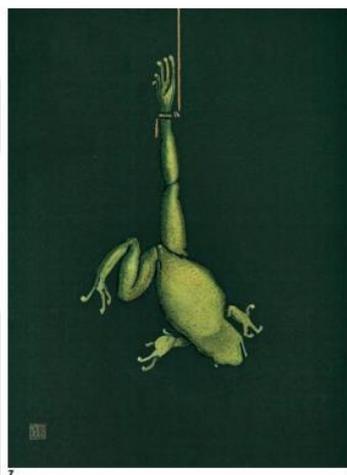


**Gambar 2.33** *hyperrealism*

(Sumber Illustration/Alan Male, 2007)

f. *Stylised Realism*

Gaya ilustrasi dengan pengecualian ikon atau dekoratif pada gambar pertama kali.



**Gambar 2.34** *Stylised realism*

(Sumber Illustration/Alan Male, 2007)

g. *Sequential Imagery*

Ilustrasi tidak hanya terbatas pada elemen desain dan gaya. Dari gaya tersebut ilustrasi dapat terlihat seperti gambar bergerak, karena di setiap gambar merupakan lanjutan dari gambar sebelumnya.



**Gambar 2.35** *Sequential imagery*

(Sumber Illustration/Alan Male, 2007)

#### 2.4. Psikologi Dewasa Dini

Sebagai seorang individu yang beranjak menjadi dewasa, mereka merasa tertantang untuk membuktikan diri menjadi pribadi dewasa yang mandiri. Menurut Dariyo (2004), fisik seorang dewasa muda sudah sempurna atau sudah berada di puncak. Pada masa persiapan dewasa antara usia 18-21 tahun, mereka juga mulai mempersiapkan diri lewat penempatan dan peranan di dalam masyarakat. Santrock (dalam Dariyo, 2004) mengatakan bahwa dewasa muda termasuk kedalam masa transisi, baik secara fisik, intelektual, dan sosial.

Pada transisi fisik, dewasa dini tidak dianggap sebagai seorang pribadi remaja, tetapi sebagai pribadi yang dewasa dan sudah dapat bertanggung jawab dalam setiap tindakan pada diri sendiri dan orang lain. Pada transisi intelektual, dewasa dini dapat memecahkan masalah yang rumit, serta dapat berpikir logis dan

rasional. Pada masa ini, dewasa dini sering dianggap sebagai masa untuk menciptakan sesuatu yang inovatif dan kreatif.

#### **2.4.1. Ciri-Ciri Perkembangan Dewasa Dini**

Menurut Monks (2009), usia 18-21 tahun adalah masa remaja akhir atau dewasa dini. Pada masa tersebut, mereka memiliki ciri khas antara lain:

- a. Pengungkapan identitas diri
- b. Selektif dalam berteman
- c. Percaya diri
- d. Dapat mengungkapkan perasaan
- e. Dapat berpikir secara abstrak

Menurut Anderson (dalam Mapiare, 1983) ciri-ciri perkembangan dewasa dini yaitu:

- a. Berorientasi pada tugas

Seorang dewasa awal tidak berorientasi dengan diri sendiri atau ego dalam bertugas.

- b. Memiliki tujuan yang jelas

Seorang dewasa awal dapat melihat tujuannya dengan jelas dan cermat serta dapat memilah pekerjaan yang pantas untuk dikerjakan.

c. Dapat mengendalikan emosi

Seorang dewasa awal dapat mengendalikan emosi atau kepentingan pribadinya dalam suatu pekerjaan dan mempertimbangkan perasaan orang lain.

d. Tidak subjektif

Seorang dewasa awal akan berusaha untuk mencapai sebuah keputusan yang berkesesuaian dengan kenyataan dan objektif, tidak memperhitungkan perasaan sendiri.

e. Mampu menerima kritik dan saran

Seorang dewasa awal paham bahwa dirinya selalu membutuhkan keterbukaan terhadap kritik dan saran dari orang lain.

f. Bertanggung jawab

Seorang dewasa awal memberi kesempatan kepada orang lain untuk membantu usahanya agar mencapai tujuan, namun tetap bertanggung jawab secara pribadi.

g. Beradaptasi dengan situasi baru

Seorang dewasa awal tidak kaku terhadap suatu hal dan dapat menempatkan dirinya dalam kenyataan yang dihadapinya.