



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

2.1. Makanan Tradisional

Makanan adalah sumber pokok utama bagi kehidupan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dari masa ke masa, pengetahuan manusia mengenai makanan semakin berkembang. Bangsa Indonesia sendiri memiliki kekayaan budaya yang tak terhitung budayanya. Keberagaman budaya di Indonesia, tidak hanya mencerminkan etnis, agama, perilaku budayanya, tapi mencerminkan salah satu unsur budaya yang mencakup kelangsungan hidup manusia, yaitu makanan. (Setiati, 2012, hlm. 1).

Menurut KBBI, kata tradisional adalah pola perilaku, pola pikir, dan tindakan yang dilakukan secara turun-temurun untuk berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan. Menurut Setiati, Makanan Tradisional ialah makanan dan minuman yang diolah dari bahan sumber alami yang lokal, dan dihasilkan dari budaya masyarakat dalam suatu daerah yang dikembangkan secara turun-temurun sehingga menjadi tradisi dalam suatu masyarakat daerah. (hlm. 3)

2.1.1. Kue Tradisional

Menurut KBBI, kue adalah kudapan yang diolah dari segala bahan yang bermacam-macam yang alami dan disantap dan masuk ke dalam tubuh yang memberikan tenaga dan mengatur semua proses dalam tubuh. Maka, berdasarkan maknanya bahwa kue tradisional adalah sebuah kudapan yang dibuat dengan olahan lokal dan

alami yang juga merupakan suatu aset budaya dari nenek moyang yang turun-temurun.

2.1.2.1 Kue Basah

Kue basah merupakan penganan atau jenis kudapan yang biasanya ada dalam acara hujatan dan memiliki makna dan memberi simbol dalam acara tertentu, juga makanan kecil yang biasa disantap sebagai kudapan yang teksturnya empuk, lembut dan tidak bertahan lama karena terbuat dari bahan alami dan tidak memakai pengawet. (Alamsyah, 2006)

2.2. Buku

Buku adalah sebuah tempat kumpulan kertas atau halaman yang dijilid menjadi satu, menyimpan dokumentasi untuk mempertahankan, menyalurkan pengetahuan kepada pembaca. (Haslam, 2006, hlm. 9)

2.2.1. Fungsi Buku

Buku juga memiliki fungsinya, yaitu sebagai sarana atau wadah informasi komunikasi yang disatukan agar isi buku dapat bertahan dan pemaparannya pun saling berkaitan. (Puwono, 2009, hlm. 2)

2.2.2. Jenis Buku

Jenis buku yakni ada 2 jenis, yaitu fiksi dan non fiksi (Male, 2007):

1. Fiksi

Buku yang berisi mengenai cerita rekayasa atau tidak nyata yang berasal dari imajinasi seseorang.

2. Non Fiksi

Buku yang berisi informasi yang bersifat faktual dalam suatu masyarakat yang lebih menekankan terhadap etika.

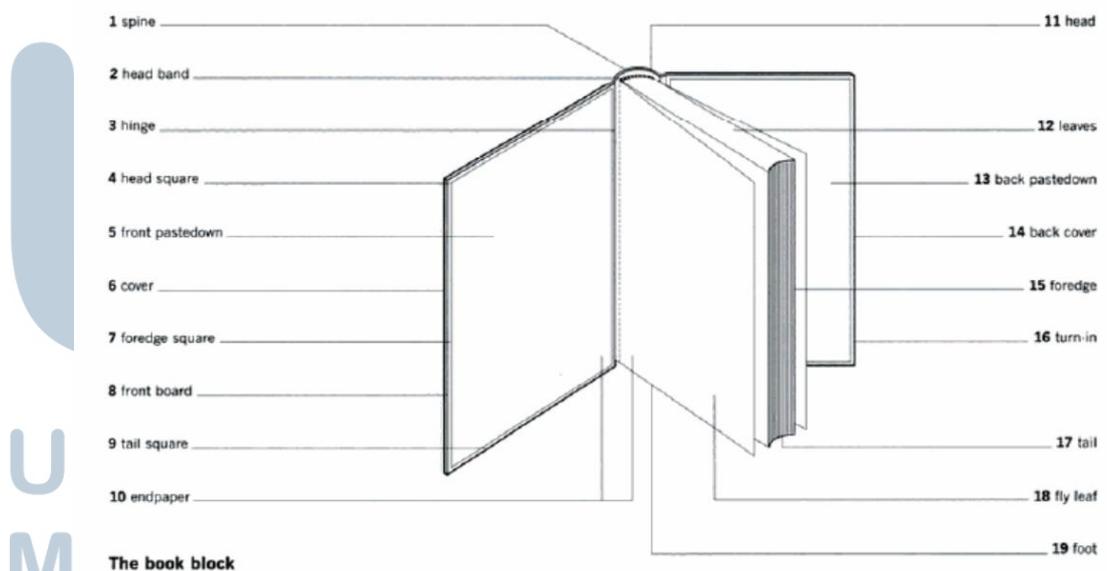
2.2.3. Anatomi Buku

Dalam buku yang ditulis oleh Haslam (2006, hlm. 20-21) mengatakan bahwa buku pada umumnya dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid*.

Berikut bagian dari The Book Block, ada 19 komponen bagian, yaitu:

1. *Spine*, merupakan lipatan luar yang dapat disebut dengan punggung buku yang berguna untuk menyelimuti kumpulan lembaran kertas.
2. *Head band*, yaitu sabuk buku untuk menyatukan kumpulan kertas dan cover bagian depan dan belakang.
3. *Head square*, yaitu pelindung bagian ujung sampul buku yang ukurannya lebih besar dari jenis kertas isi buku.
4. *Hinge*, bagian lipatan kertas buku yang telah di rakit dan lipatan tersebut berada di antara *pastedown* dan *flyleaf*.
5. *Front pastedown*, yaitu bagian lembaran kertas yang menempel pada bagian dalam cover depan.
6. *Cover*, merupakan paduan kertas tebal yang melekat dan melindungi buku.
7. *Foreedge square*, bagian kertas pelindung bagian samping cover buku depan dan belakang.
8. *Front board*, yaitu papan tebal sampul buku.

9. *Tail square*, merupakan pelindung bagian bawah buku.
10. *Endpaper*, lapisan kertas yang menutup bagian sampul punggung buku.
11. *Head*, yaitu bagian atas buku.
12. *Leaves*, adalah kertas isi buku yang menghasilkan dua sisi halaman.
13. *Back Pastedown*, yaitu lembaran kertas yang menempel pada bagian dalam cover belakang.
14. *Back cover*, bagian belakang sampul buku atau cover.
15. *Foredge*, merupakan bagian sisi atau tepi depan buku.
16. *Turn-In*, merupakan kertas atau bagian tepi kain yang terlipat dari sisi luar yang megarah ke sisi dalam sampul buku.
17. *Tail*, adalah bagian bawah buku.
18. *Fly Leaf*, adalah kertas polos yang terletak pada bagian akhir halaman.
19. *Foot*, adalah bagian bawah halaman buku.

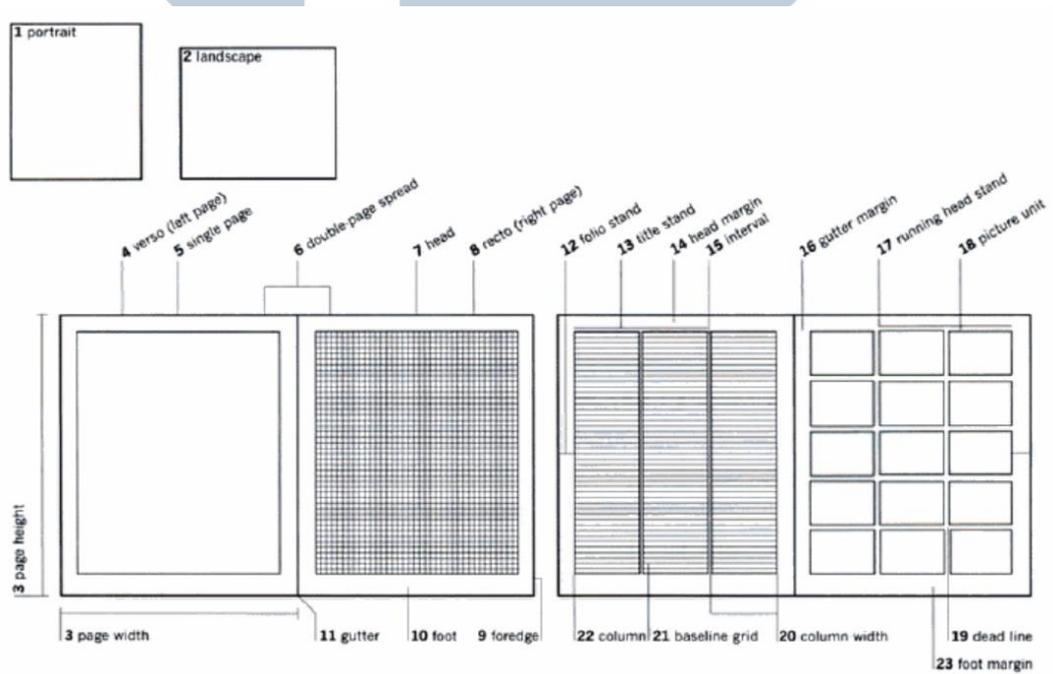


Gambar 2.1 Anatomi Buku
(Book Design/Andrew Haslam/2006/hlm. 20)

Berikut bagian dari The Page dan The Grid menurut Haslam (hlm 21), yaitu:

1. *Potrait*, merupakan format atau posisi bagian lebar halaman lebih panjang daripada panjang halamannya.
2. *Landscape*, merupakan format atau posisi bagian panjang halaman lebih panjang ukurannya daripada ukuran lebar halaman.
3. *Page Height and Width*, adalah ukuran halaman tinggi dan lebarnya.
4. *Verso*, merupakan bagian kiri halaman buku.
5. *Single Page*, adalah satu lembar halaman.
6. *Double-Page Spread*, merupakan dua lembar dari sisi kanan dan kiri yang saling bersatu.
7. *Head*, bagian atas buku.
8. *Recto*, merupakan bagian kanan halaman buku.
9. *Foreedge*, bagian depan buku.
10. *Foot*, bagian bawah buku atau kaki buku.
11. *Gutter*, merupakan batas margin yang berfungsi untuk binding buku.
12. *Folio Stand*, sebuah batas atau garis yang membagi posisi nomor folio.
13. *Title Stand*, sebuah garis yang mempertegaskan grid untuk judul.
14. *Head Margin*, bagian margin atas halaman.
15. *Interval / Column Gutter*, merupakan jarak ruang kosong secara vertikal antara satu kolom dengan kolom lainnya.
16. *Gutter Margin / Binding Margin*, sebuah daerah margin bagian dalam yang berfungsi untuk keperluan dalam binding buku.
17. *Running Head Stand*, garis yang memberi grid untuk running head.

18. *Picture Unit*, sebuah grid kolom yang terbagi oleh baseline dan terpisah oleh garis buntu.
19. *Deadline*, merupakan bagian ruang kosong diantara pincture units.
20. *Coloum Widht / Measure*, merupakan jarak lebar dari masing-masing kolom.
21. *Baseline*, garis dibagian bawah halaman.
22. *Coloumn*, sebuah persegi panjang/kolom yang mengatur teks maupun gambar.
23. *Foot Margin*, margin bagian bawah halaman.



Gambar 2.2 Komponen Page dan Grid
(Book Design/Andrew Haslam/2006/hlm. 21)

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

2.3. Ilustrasi

Menurut Lawrence (2009) ilustrasi berada di antara seni dan desain grafis, juga dapat sering disebut graphic art. Ilustrasi dapat berkomunikasi, membujuk, menginformasikan, menghibur dengan cara menyampaikan ide, pesan, dan menunjukkan emosional secara personal melalui representasi gambar (hlm. 6).

Ada beberapa kriteria dalam membuat ilustrasi, yaitu:

1. Memiliki daya tarik
2. Jelas
3. Sederhana
4. Dapat dipahami
5. Mewakili pesan, kesan, informasi cerita

Kemudian menurut Arnston (2011, hlm. 152) mengatakan ada beberapa alasan bahwa ilustrasi dapat menggantikan foto, yaitu:

1. Ilustrasi dapat menunjukkan tentang suatu objek yang tidak bisa difoto.
2. Untuk meningkatkan detail, ilustrasi dapat menunjukkan hal tertentu yang lebih jelas ketimbang foto.
3. Ilustrasi juga bisa menghilangkan detail yang menyesatkan atau sesuatu yang tidak perlu agar mata langsung terfokus dengan sesuatu hal yang penting saja.
4. Ilustrasi juga merupakan cara yang efektif untuk dipahami dan sifatnya fleksibel.

2.3.1. Fungsi Ilustrasi

Dabner (2003) mengatakan fungsi ilustrasi ialah menjelaskan suatu masalah atau instruksi yang kompleks secara jelas, sehingga informasi yang ingin disampaikan pun tersampaikan. Ilustrasi juga disebut sebagai penerjemah kalimat pesan yang masih kompleks, membantu memperlihatkan bagaimana cara (how to), melewati kendala bahasa atau kata yang menghasilkan sebuah emosional (hlm. 70).

2.3.2. Jenis Ilustrasi

Zeegen memaparkan bahwa ada beberapa jenis ilustrasi (2005), yakni:

a. Naturalis

Sebuah gambar yang digambarkan dengan sketsa dan warna yang mirip dengan realita.



Gambar 2.3 Contoh Ilustrasi Naturalis

(Sumber: Pinterest.com)

b. Dekoratif

Ilustrasi yang bentuknya rumit maupun sederhana yang tidak ada sebuah pesan, hanya saja untuk dijadikan sebagai penghias dalam suatu ruang yang kosong/*negative space*.



Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi Dekoratif
(Sumber: Pinterest.com)

c. Kartun

Merupakan ilustrasi yang menarik perhatian anak-anak dan remaja, juga memberi sebuah kesan lucu yang menghasilkan ciri khas tertentu.



Gambar 2.5 Contoh Ilustrasi Kartun
(Sumber: Pinterest.com)

d. Cerita Bergambar

Ilustrasi cerita yang digambarkan dengan beberapa sudut pandang dan gaya yang menarik sesuai dengan konsep maupun target yang diinginkan dan difokuskan.



Gambar 2.6 Contoh Ilustrasi Cerita Bergambar
(Sumber: Pinterest.com)

2.3.3. Peran Ilustrasi

Berikut adalah peran ilustrasi menurut Male (2007) yang bertujuan untuk berkomunikasi dengan pembaca (hlm. 85) yakni:

1. Dokumentasi, Referensi, dan Intruksi

Ilustrasi dijadikan sebagai referensi, instruksi yang mencakup segala tema dan subjek. Ilustrasi juga merupakan media intruksional dimana suatu informasi dicerna, dipahami dan dimengerti melalui visual.

2. Komentar

Komentar yang dimaksud disini adalah visual komentar yang merupakan inti dari editor ilustrasi yang berfungsi untuk

menyeimbangkan konten jurnalistik yang terkandung dari media cetak, seperti koran, majalah, dan lain-lain.

3. Bercerita

Dalam bercerita, ilustrasi merepresentasikan narasi menjadi sebuah visual. Biasanya dapat ditemukan di buku cerita anak, buku komik, novel grafis yang berisi fantasi, mitologi, dongeng, dan lain-lain.

4. Bujukan

Ilustrasi memiliki sifat membujuk, maka dapat digunakan dalam bidang periklanan dimana bentuk visualnya sudah ditentukan berdasarkan konsep yang dibuat dengan kualitas yang professional sehingga ilustrator mendapat biaya yang tinggi.

5. Identitas

Ilustrasi dapat dijadikan sebagai identitas dalam perusahaan yang fungsinya sebagai acuan pemasaran.

2.3.4. Teknik dalam media Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005) ada beberapa teknik media ilustrasi, yaitu (hlm 31-47):

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

a. Ilustrasi Tangan

Merupakan ilustrasi yang digambarkan dengan metode manual juga dengan goresan atau gambaran halus maupun kasar yang memberi kesan dan menciptakan suasana yang dirasakan oleh pembaca.



Gambar 2.7 Contoh Ilustrasi Tangan

(Sumber: Pinterest.com)

b. Ilustrasi Fotografi

Gambaran yang biasanya digunakan sebagai referensi. Dengan bantuan hasil gambar dari kamera akan menghasilkan gambar yang realistis sehingga pembaca tahu dengan gambaran yang sebenarnya.

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 2.8 Contoh Ilustrasi Foto

(Sumber: Pinterest.com)

c. Ilustrasi Gabungan

Merupakan hasil gabungan dari beberapa media ilustrasi, maupun itu digital, tradisional dan fotografi yang menghasilkan karya dengan informasi disampaikan.



Gambar 2.9 Contoh Gabungan

(Sumber: Pinterest.com)

d. Ilustrasi Digital

Ilustrasi modern yang dibuat dengan memanipulasikan gambar berupa foto dan gambaran lainnya (kartun, karikatur, dan lain-lain) dengan bantuan sistem komputer.



Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi Digital

(Sumber: Pinterest.com)

2.3.5. Karakter

Menurut Ekstrom (2013), membuat karakter dapat dipertimbangkan dengan beberapa hal, yaitu:

1. Fisik yang Menarik

Karakter fisik yang menarik dikaitkan dengan kualitas yang menguntungkan, seperti sifat, kebahagiaan, dan kesuksesan. (Dion, et al.

dikutip oleh Ekstrom, hlm 5)

2. Bentuk

Bancroft (dikutip oleh Ekstrom) mengatakan bahwa bentuk memiliki bahasa yang bervariasi dan universal. Karakter yang dibuat dengan bentuk lingkaran dikaitkan dengan rasa aman, menghibur, lucu, lembut, dan tidak membahayakan yang ditimbulkan secara tidak sadar. Bentuk persegi dikaitkan dengan kepercayaan diri, kekuatan, dan stabil. (hlm 5)

Kemudian dengan bentuk segitiga, biasanya menunjukkan sifat agresif, karakter yang antagonis, tidak baik, berbahaya.

3. Stereotipe Visual

Menurut Ekstrom (2013) stereotype visual menyangkut dengan semua elemen seni dalam kehidupan. Karena banyak orang berbagi kosa kata visual yang sama ketika adanya kedatangan referensi dan ide. Contohnya seperti, langit berwarna biru, merah berarti darah, tengkorak adalah tanda kematian, hijau dikaitkan dengan alam dan sebagainya.

2.3.6. Media

Dalam buku yang ditulis oleh Whitney (2001) mengatakan media yang biasa oleh ahli watercolor adalah kertas coldpress. Paduan kertas coldpress dan warna yang diberikan akan memberikan nuansa warna yang lembut.

Peralatan yang menyangkut dengan ilustrasi menurut Tappenden dkk (2004, hlm. 40-60) ada 3, yaitu:

1. Pensil dan Pena

- a. *Graphite Pencil*, adalah pensil yang terbuat dari bahan kayu dan terdiri 22 tingkatan ketebalan dan ketipisan warna kehitamannya.
- b. *Mechanical Pencil*, adalah pensil mekanik yang biasanya diisi dengan pensil yang berukuran kurang dari 1 milimeter dan dapat diisi ulang.
- c. *Coloured Pencil*, merupakan pensil dengan 72 varian warna dan mendeskripsikan ide awal dan hasil akhir.
- d. *Chinagraph Pencil*, adalah pensil yang terbuat dari lilin dan lembut sehingga dapat dipakai pada media kaca.
- e. *Nib Pens*, merupakan pena yang kuat dan memiliki tekanan yang sensitif membuat sebuah garis yang berekspresif.
- f. *Fountain Pens*, adalah pena yang menampung tinta yang cair yang digunakan untuk membuat sebuah gambar dan kaligrafi.
- g. *Ballpoint Pens*, adalah pena yang memiliki isi tinta secara permanen, tebal, dan konstan.
- h. *Fineliner and Rolling Ball Pens*, adalah pena yang biasanya memproduksi yang lebih selaras dan tersedia beberapa ujung pen yang dapat diganti sesuai kebutuhan.
- i. *Styllo-tipped Pens*, merupakan pena yang dibuat dengan ukuran yang tepat agar menghasilkan sebuah garis yang tajam. Contohnya pena isograph dan radiograph.

j. *Felt-tip Pens*, adalah pena yang menggunakan tinta yang pekat dan ujung penanya lembut.

k. *Markers*, merupakan pena yang ujungnya lunak dan menghasilkan warna yang bahannya air.

2. Kertas

a. *Cartridge Paper*, merupakan kertas yang berkualitas tinggi yang harganya cukup mahal dan dibuat dengan mesin.

b. *Watercolour Paper*, merupakan kertas yang digunakan untuk penggunaan cat air. Kertas ini memiliki dua jenis, yaitu hotpress paper dan coldpress paper.

c. *Tracing Paper*, merupakan kertas tipis yang digunakan untuk memproduksi hasil gambar yang berada di bawah kertas tracing.

d. *Detail Paper*, merupakan kertas heavy-duty yang cocok digunakan dengan marker.

e. *Pastel Paper*, adalah kertas yang memiliki tekstur kasar yang biasanya digunakan untuk menggambar tekstur. Kertas ini banyak jenis warnanya.

f. *Coloured Paper*, adalah kertas warna yang biasanya digunakan untuk kolase dan origami.

g. *Handmade Paper*, kertas bertekstur yang digunakan untuk kolase dan latar belakang.

h. *Acetate Paper*, merupakan kertas transparan dan mengkilap yang digunakan dalam percetakan.

3. Kuas dan Cat

a. *Watercolours*, merupakan cat yang bahan asarnya air dan ditampung dalam tube.

b. *Gouache*, merupakan cat yang berwarna opaque/tebal yang digunakan oleh para desainer grafis. Cat ini juga disebut designer colour.

c. *Acrylic*, merupakan cat yang paling melekat dengan permukaan media. Cat ini dapat menghasilkan

d. *Brushes*, merupakan kuas yang biasanya dipakai untuk membuat karya yang menyangkut dengan cat air. Kuas ada 2 tipe, yaitu ujung kuas yang round dan lancip dan ujung kuas yang datar.

Ada beberapa media dalam ilustrasi menurut Salisbury (hlm. 40-60), yaitu:

1. Watercolor atau disebut cat air adalah media pewarnaan yang menunjukkan bahwa warna terang tidak dapat menimpa warna gelap, dan sifatnya jernih transparan dan lembut di kertas.

2. Cat Akrilik merupakan media cat yang biasanya lebih cepat kering ketimbang cat minyak, dan terdiri dari warna yang semangit.

3. Cat Minyak adalah yang pada dasarnya memakai minyak dan air yang sifatnya tahan lama dalam jangka waktu yang sangat lama dan proses mengering cat membutuhkan waktu yang cukup lama. Biasanya cat ini dipoleskan di atas kanvas.
4. Pastel adalah kumpulan warna-warna yang dapat menimbulkan efek blending colours. Dari warna terang ke warna gelap maupun warna gelap ke terang. Bentuk warna pastel juga memiliki 2 jenis, yaitu oil pastel dan chalk/soft pastel.
5. Black and White merupakan alat media paling dasar dan paling penting untuk ilustrasi yang menghasilkan gambaran hitam putih dari media pensil, penghapus, pen, tinta.
6. Print Based Media adalah yang biasanya menggunakan kayu dan lino (wood cutting dan lino cutting) yang menghasilkan gaya gambaran dan warna yang lebih kuat dan tebal.
7. Kolase ialah merupakan gabungan potongan-potongan kertas yang menghasilkan karya seni dengan adanya komunikasi terhadap audiens.
8. Digital, yakni media yang menggunakan computer dengan bantuan software yang tidak harus mencampurkan warna terlebih dahulu dan

tidak perlu menggunakan media fisik yang harus dibuang pada saat kesalahan pemberian warna.

2.3.7. Watercolor

Whitney (2001) mengatakan alat-alat yang digunakan untuk watercolor atau cat air ialah kertas coldpress, kuas, dan pensil. Memakai kertas coldpress dikasrenakan akan menghasilkan watercolor yang halus dan bagus.

Watercolor memiliki 3 hal kebajikan jika menggunakan media tersebut (hlm. 12)

1. Sapuan kuas yang memberi warna secara luas atau fleksibel.
2. Presipitasi yang melibatkan zat cat yang mematuhi keinginan kita yang akan menghasilkan warna yang estetik dan rapi.
3. Menggunakan kertas putih sebagai dasar media akan menghasilkan warna alami yang indah.

Ada 5 Metode Watercolor menurut Whitney, yakni:

1. Metode dari Oldest English yaitu memberi warna dengan sapuan kuas yang basah di atas warna dan yang agak kering.
2. Melukis dengan sangat lembut dan licin yang membutuhkan peralatan yang berkualitas dalam menjaga identitas pencucian yang berbeda, kehalusan besar dalam hal pencuci dan nuansa warna mungkin.

3. Ketika menggunakan teknik sewing-up (peresapan), area yang terkena air terpisahkan dengan batas yang tidak terlalu kena basahan watercolor.
4. Dry brush atau metode yang menggunakan sedikit air dari area pencucian yang luas, merupakan istilah metode yang sederhana yaitu "bermain aman". Tetapi ini adalah salah satu yang berbahaya, karena brush yang terlalu kering akan mengakibatkan warna yang kental, lengket, dan pekat.
5. Metode Wet (Basah) adalah merupakan sebuah metode yang paling tepat untuk sifat cat air ini dengan memberi efek gradasi warna yang lebih indah.

2.3.8. Layout

Landa (2011, hlm. 269) mengatakan layout adalah penataan sebuah ruang yang mengorganisasikan unsur-unsur visual suatu halaman dalam media cetak ataupun digital.

Menurut Ambrose (dikutip oleh Anggraini, hlm. 74) layout juga menyusun elemen desain yang berhubung dalam suatu bidang dan membentuk susunan yang artistik. Hal itu dapat dikatakan dengan manajemen bentuk dan bidang.

2.3.8.1 Prinsip Layout

1. *Sequence*, yaitu layout yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada layout. Maka ada penyusunan layout

harus diatur sesuai prioritas. Agar lebih jelas, berikut merupakan susunan layout.



Gambar 2.11 Sequence

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula /Lia Anggraini dan Kirana

Nathalia /2014)

2. *Emphasis*, penekanan bagian-bagian tertentu pada layout yang berfungsi pada pembaca dapat lebih fokus pada bagian yang penting.

Emphasis diciptakan dalam ahl berikut:

- Membuat ukuran huruf lebih besar dari elemen lainnya dalam suatu halaman.
- Menggunakan warna kontras/berbeda dengan warna background dan elemen lainnya.
- Menempatkan hal yang penting pada suatu tempat yang menarik perhatian.
- Menggunakan style yang berbeda dari lainnya.



Contoh gambar penekanan terhadap judul artikel dirancang lebih besar (kiri). Judul poster menggunakan bidang berwarna kuning agar lebih menarik perhatian (kanan).

Gambar 2.12 *Emphasis*

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula /Lia Anggraini dan Kirana Nathalia /2014)

3. *Balance*, merupakan teknik yang mengatur keseimbangan dalam suatu lembar kerja. Prinsip balance menjadi 2, yaitu:

- Simetris adalah sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta keseimbangan/selaras.
- Asimetris adalah objek yang berlawanan tidak sama/seimbang. Keuntungan penggunaan keseimbangan asimetris ialah tidak kaku dan santai.

Berikut adalah contoh keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris:



Gambar 2.13 *Balance* (Simetri)

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula /Lia Anggraini dan Kirana Nathalia /2014)



Gambar 2.14 *Balance* (Asimetri)

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula /Lia Anggraini dan Kirana Nathalia /2014)

4. *Unity*, merupakan menciptakan kesatuan pada seluruh elemen desain.



Gambar 2.15 *Unity*

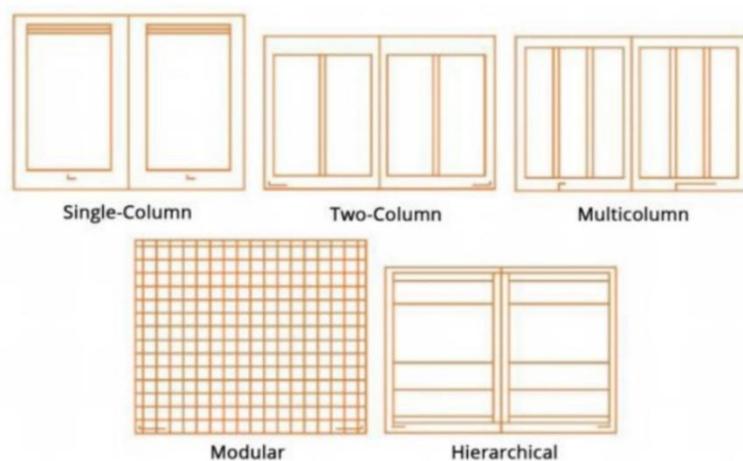
(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula /Lia Anggraini dan Kirana Nathalia /2014)

2.3.9. Grid

Grid merupakan garis horizontal dan vertikal yang membagi halaman menjadi beberapa bagian. (Anggraini, hlm. 78)

Menurut Tondreau (2009, hlm. 11), ada beberapa jenis grid, yaitu:

1. *Single-column Grid*, merupakan grid yang sederhana. Grid ini sebagai kolom penempatan tulisan panjang, juga dapat menempatkan gambar dengan mengisi grid pada blok. Contohnya seperti penulisan esai, laporan, buku.
2. *Two-column Grid*, mengarahkan teks yang berbeda pada kolom secara terpisah.
3. *Multicolumn Grid*, sebuah kolom yang sifatnya fleksibel yang melebihi single-column dan two-column.
4. *Modular Grid*, yang digunakan untuk merangkai teks informasi yang lebih rumit.
5. *Hierarchical Grid*, yang digunakan dengan cara memisahkan halaman dengan beberapa bentuk kolom horizontal.



Gambar 2.16 Jenis *Grid*

(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids/Beth Tondreau/2009)

2.3.10. Warna

Warna adalah sebuah simfoni yang membuat hidup mejadi pengalaman yang berharga. Menciptakan sebuah harmoni dengan bermain dengan berbagai warna dan memberikan karyamu hidup (Kincaid, 2004, hlm. 69)

Menurut Poulin (2011), warna adalah elemen desain yang terkuat dan elemen komunikatif dalam bahasa desain grafis karena berdampak pada pengalaman apa yang dipandang dan mmemberi sebuah energi visual. Warna digunakan untuk menarik perhatian, memperkuat makna, menambah komposisi visual desain dan mengklasifikasikan kelompok dalam sebuah elemen. Warna juga menambahkan nuansa emosional dan psikologis dalam sebuah komunikasi (hlm. 59).

Menurut *Empowered by Color* yang berjudul *Meaning of Colors in Color Psychology*, ada beberapa makna dari jenis warna, yaitu:

1. Merah, artinya warna yang bersemangan, pantang menyerah, energi, membangkitkan emosi, memotivasi, semangat perintis dan kualitas kepemimpinan, berkemauan keras dan memberikan kepercayaan kepada mereka yang pemalu dan kurang berkemauan keras.
2. Jingga, artinya petualangan, suka tantangan, optimis, meremajakan semangat. Warna ini juga dapat merangsang percakapan antar dua orang atau lebih, membawa spontanitas dan pandangan positif terhadap kehidupan. Membantu asimilasi ide-ide baru dan membebaskan semangat keterbatasan dan memberi kebebasan menjadi diri sendiri.

3. Kuning, merupakan warna komunikator, sehingga dapat cepat berpikir dan dapat mengambil keputusan. Membangkitkan kepercayaan diri, harmonis, bahagia, penghibur.

4. Hijau, artinya warna keseimbangan, pertumbuhan, kemakmuran. Warna yang memberikan kemampuan untuk mencintai diri sendiri dan alam, ramah, penjaga rahasia juga memberi ketahanan dan ketekunan mengatasi kesulitan.

5. Biru, merupakan warna yang bertanggung jawab, membangun hubungan saling percaya, mencari kedamaian dan ketenangan di atas segalanya.

6. Ungu, yang mengilhami cinta tanpa pamrih, tanpa ego, mendorong kepekaan dan welas asih.

7. Pink, merupakan warna kasih sayang yang tak terbatas. Menunjukkan kelembutan, kebaikan, kepekaan, empati.

8. Cokelat, artinya warna yang dapat diandalkan, dipercaya, keamanan akan material, saling berbagi, tulus, jujur.

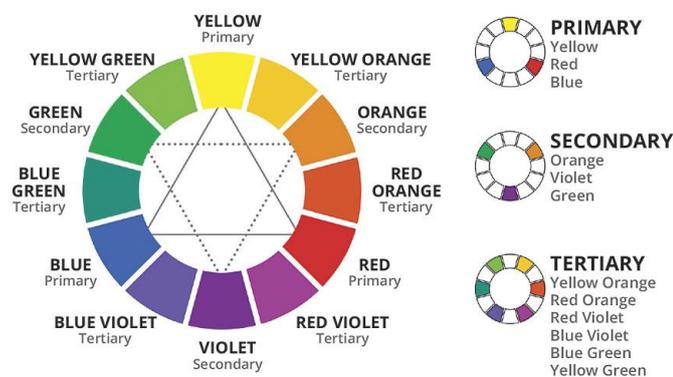
9. Putih, artinya warna yang suci, damai. Kemurnian, kepolosan, penyelesaian. Membantu meringankan emosional, memberikan kenyamanan dan harapan.

10. Hitam, merupakan warna yang misterius, warna netral, rahasia yang tidak diketahui, protektif.

Kemudian menurut Supriyono, warna juga dapat dilihat dari 3 dimensi (hlm. 72), yaitu:

1. Hue, merupakan permbagian warna berdasarkan nama warna. Contohnya merah, biru, hijau, kuning, dan lain-lain. Hue juga dibagi menjadi 3 golongan, yaitu:

- a. Warna Primer yaitu warna dasar dan bukan berasal dari campuran warna lainnya. Contohnya merah, kuning, dan biru
- b. Warna Sekunder yaitu campuran dua warna primer yang seimbang.
- c. Warna Tersier yaitu campuran warna primer dan warna sekunder.



Gambar 2.17 Roda Warna

(<https://www.pcimag.com/articles/103987-color-and-effect-pigments-in-powder-coatings/2017>)

2. Value merupakan pembagian warna berdasarkan tingkat terang gelap dalam suatu warna.
3. Intensity yaitu warna dengan adanya tingkatan kemurnian dan kejernihan.

2.3.11. Tipografi

Tipografi merupakan prinsip yang unik dalam kosa kata desain grafis karena memiliki dwifungsi. Tipografi berfungsi dalam unsur-unsur desain, yaitu point, garis, bentuk, dan teksutr dalam komposisi visual. Fungsi utama dari tipografi adalah tingkat keterbacaan. (Poulin, 2011, hlm. 246). Menurut Supriyono (2010, hlm 23) mengatakan bahwa dalam cara mengelola dan pemilihan jenis karakter huruf itu menjadi sebuah dukungan keberhasilan dalam suatu karya. Jika ada huruf terlalu kecil, spasi yang terlalu rapat, layout yang berdesakan, maka akan mengakibatkan orang tidak mau membaca. Sebaiknya pemilihan huruf dengan mempertimbangkan dalam kenyamanan membaca (*legibility*) dan kemudahan dalam membaca (*readability*).

2.3.11.1 Fungsi Tipografi

Menurut Supriyono (2010, hlm. 23) tipografi juga meiliki fungsi, yaitu:

1. *Display type*

Dalam penggunaan judul, sub judul, slogan dapat menggunakan gaya tipografi yang unik tapi masih tetap kualitas keterbacaan apakah tulisan tersebut dapat terbaca oleh pembaca.

2. *Text display*

Dalam text, penggunaan tulisan sebaiknya menggunakan gaya yang sederhana agar tingkat keterbacaan dapat tersampaikan dan mudah diserap pembaca.

2.3.11.2 Gaya Tipografi

Tidak hanya memiliki fungsi, tapi juga memiliki beberapa gaya tipografi menurut Supriyono (hlm. 25-30), yaitu:

1. *Classical typeface*

Jenis tulisan yang disebut sebagai Old Style Roman, yang ciri khasnya memiliki serif / kait yang melengkung. Contoh style tipografi ini adalah *Garamond*. Biasanya gaya tipografi ini dipakai dalam media cetak Inggris, Belanda, Italia.

2. *Transitional*

Jenis style tulisan yang hampir sama dengan classical typeface, tapi terdapat perbedaan tebal atau tipis di bagian ujung serif / kait. Contoh style tipografi ini adalah *Baskerville* dan *Century*.

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

3. *Modern Roman*

Style tulisan ini memiliki ketebalan garis huruf bagian vertical kontras, sedangkan bagian garis horizontalnya tipis. Jika gaya ini dipakai dalam ukuran yang kecil, tingkat kualitas keterbacaan akan tidak akan terbaca. Maka, untuk style tipografi ini jarang digunakan. Contoh gaya tulisan ini adalah *Bodoni*.

4. *Sans Serif*

Merupakan style tipografi yang tidak memiliki serif / kait pada tubuh huruf dan mempunyai ketebalan huruf yang sama. Penggunaan gaya ini dapat membuat mata pembaca lelah jika digunakan teks yang panjang. Lebih efisien jika digunakan untuk penulisan judul atau penulisan text yang pendek. Contoh style tipografi ini adalah *Arial, Helvetica, Futura*.

5. *Egyptian Slab Serif*

Gaya tipografi yang satu ini memberi kesan kaku dan elegan. Ciri khasnya ialah berbentuk seperti balok, ketebalannya hamper sesuai dengan tubuh hurufnya.

6. *Script*

Huruf yang berasal dari hand lettering / tulisan tangan. Script memiliki kelemahan, yaitu jika digunakan dalam teks yang panjang dan penggunaan semua huruf yang kapital.

7. *Decorative*

Style ini digunakan dalam satu kata maupun judul pendek. Jenis ini tidak termasuk jenis huruf dalam bacaan teks.

2.3.11.3 Anatomi Huruf

Berikut anatomi huruf menurut Maharsi (hlm. 47):

1. *Ascender Line*, adalah garis yang menandakan ukuran tinggi huruf kecil yang tepat Contohnya seperti huruf b,d,f,k,h,l. Garis ini juga sama dengan tinggi huruf kapital.
2. *Base Line*, adalah garis horizontal dimana huruf dalam sebuah kata yang dituliskan yang tampaknya sejajar dengan rapi.
3. *Cap Height*, adalah garis horizontal yang menandakan tinggi huruf kapital pada suatu jenis huruf.
4. *Descender Line*, adalah garis horizontal yang menandakan panjang huruf yang tepat dalam huruf kecil. Contohnya huruf g,j,p,y.
5. *Waistline*, adalah garis horizontal menandakan tinggi tubuh huruf kecil.

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

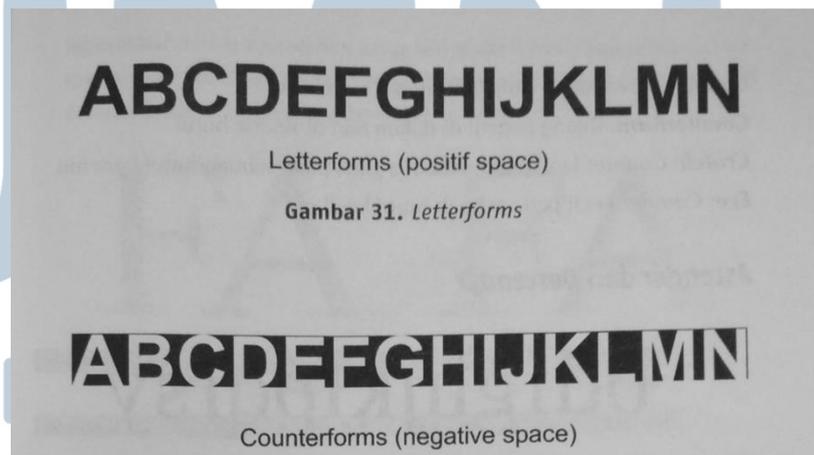
6. *X-height*, merupakan garis horizontal yang menentukan tinggi huruf kecil yang harus dibuat.



Gambar 2.18 *Guideline*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

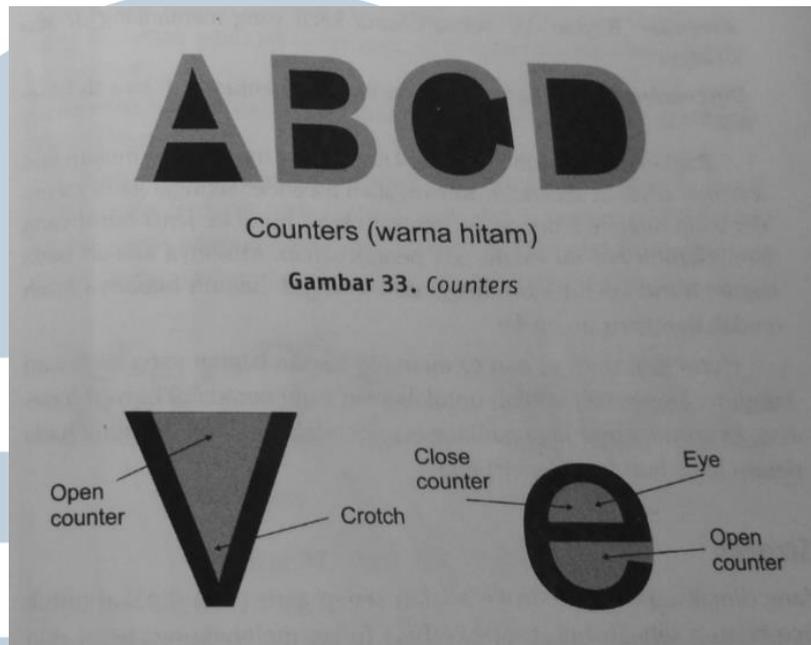
7. *Counter* dan *Counterform*, yang dimaksudkan arti dari *counter* adalah yang menjadi ruang kosong bagian dalam yang sekitar huruf/area yang ditempatkan oleh huruf. Sedangkan *Counterform* dimaknakan sebagai negative space di sekitar huruf-huruf lainnya.



Gambar 31. *Letterforms*

Gambar 2.19 *Letterforms* dan *Counterforms*

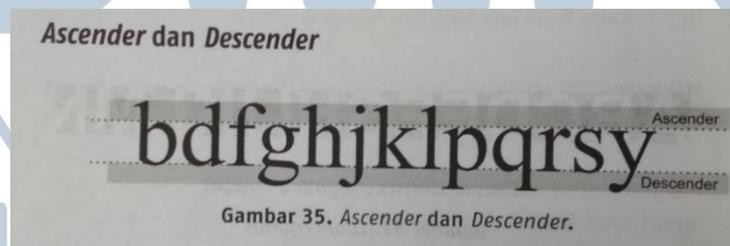
(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)



Gambar 2.20 Counters

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

8. *Crotch*, counter yang lancip dimana dua garis saling bertemu.
9. *Eye*, counter kecil yang terdapat dalam huruf e.
10. *Ascender*, space yang berada di huruf kecil yang memanjang diatas x-height.
11. *Descender*, space yang berada di huruf kecil yang memanjang dibawah x-height.

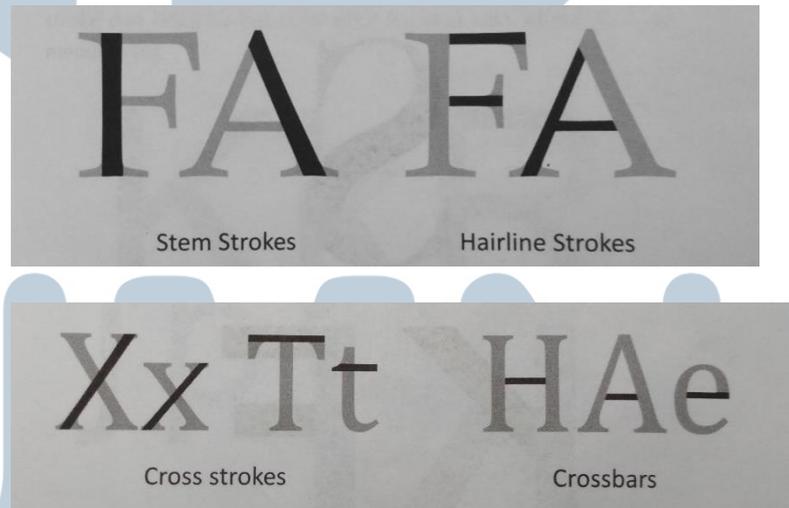


Gambar 35. Ascender dan Descender.

Gambar 2.21 Ascender dan Descender

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

12. *Stroke*, merupakan sebuah garis horizontal, vetikal, maupun melengkung yang membangun sebuah tubuh huruf.
13. *Stem stroke*, stroke horizontal, vetikal, maupun melengkung yang lebih tebal daripada stroke lainnya.
14. *Hairline stroke*, stroke yang lebih tipis dari stem stroke. Biasanya memotong stem stroke pada sebuah huruf, yakni huruf T, X, t, x.
15. *Cross stroke*, stroke sekunder yang memotong stem stroke.
16. *Cross bar*, stroke horizontal yang menghubungkan dua garis lain untuk membentuk sebuah huruf. Contohnya huruf H, A, e.

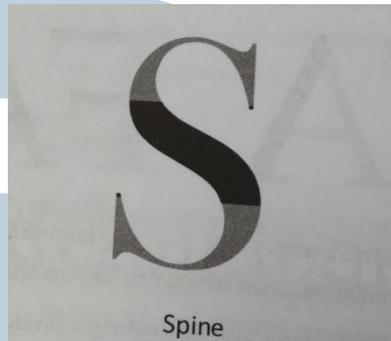


Gambar 2.22 *Stroke*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

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

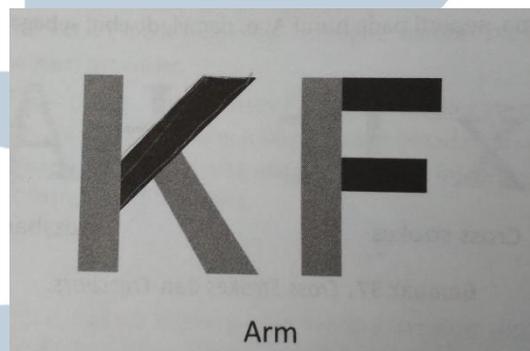
17. *Spine*, merupakan stroke melengkung pada huruf. Contohnya huruf S, s.



Gambar 2.23 *Spine*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

18. *Arm*, stroke yang memanjang horizontal yang mengarah ke atas dari stem stroke yang berakhir dengan bebas.



Gambar 2.24 *Arm*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

19. *Leg*, stroke yang memanjang horizontal yang mengarah ke bawah dari stem ke baseline yang berakhir dengan bebas.

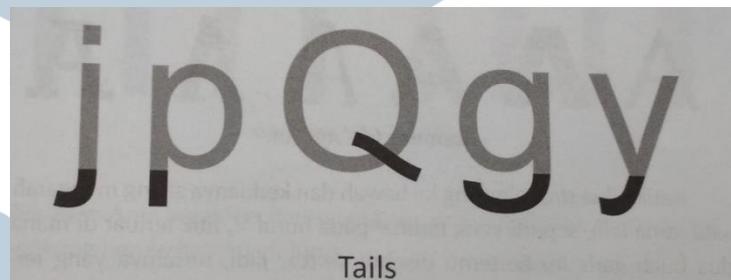
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.25 *Legs*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

20. *Tail*, sebuah stroke kecil yang mendasar pada huruf. Contohnya huruf Q yang membedakan dengan huruf O. Ada juga contoh huruf lainnya seperti huruf j, p, q, y.

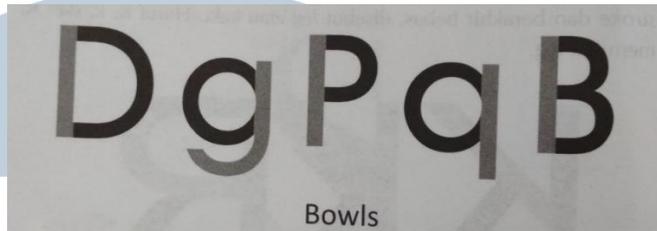


Gambar 2.26 *Stroke*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

21. *Bowl*, sebuah stroke kurva/melengkung yang melingkupi sebuah counter.

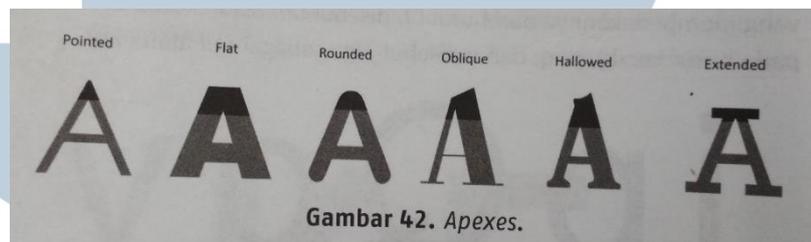
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.27 *Bowls*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

22. *Apex*, sebuah titik/acuan dimana dua garis/stroke yang mengarah ke atas dan saling bertemu. Contoh hurufnya adalah A.

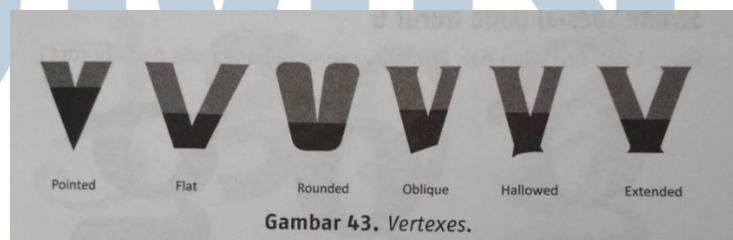


Gambar 42. *Apexes.*

Gambar 2.28 *Apex*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

23. *Vertex*, sebuah titik dimana dua garis/stroke yang mengarah ke bawah dan saling bertemu. Contoh hurufnya adalah V.

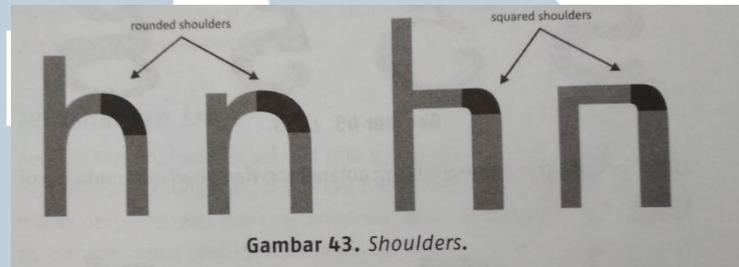


Gambar 43. *Vertexes.*

Gambar 2.29 *Vertex*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

24. *Shoulder*, sebuah bentuk lengkungan yang dapat berubah menjadi lurus. Contohnya *shoulder* bagian huruf h.



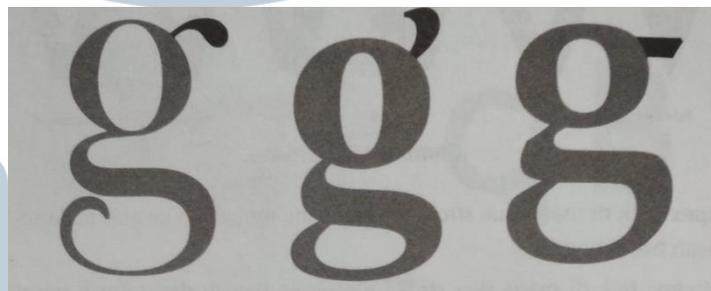
Gambar 2.30 *Shoulders*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

25. *Ear*, stoke kecil yang ada pada huruf g.

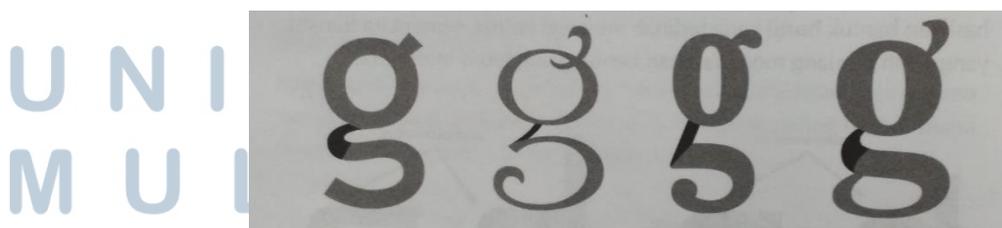
26. *Link*, stoker penghubung loop dan bowl pada huruf kecil g.

27. *Loop*, stroke yang melengkung pada bagian huruf. Contohnya bagian tubuh huruf g.



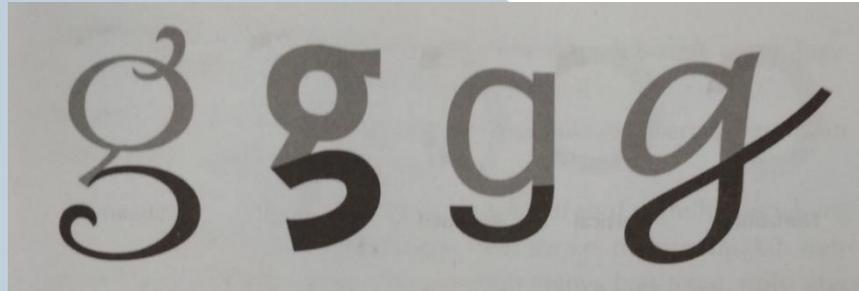
Gambar 2.31 *Ear*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)



Gambar 2.32 *Link*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

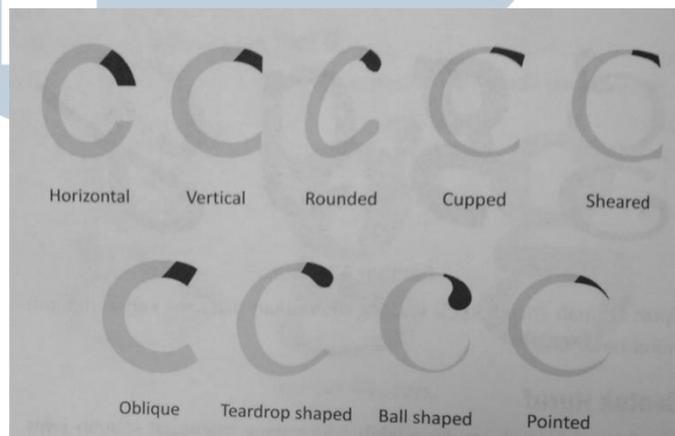


Gambar 2.33 *Loop*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

28. *Spur*, stroke kecil pada sisi dasar kanan pada huruf kapital G.

29. Terminal, merupakan bagian titik ujung pada stroke.



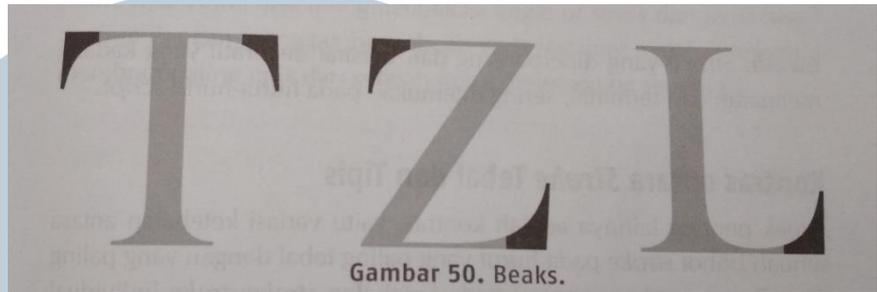
Gambar 2.34 *Terminals*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

30. Bracketed serif, sebuah sudut serif yang menghubungkan antara serif dan stem stroke.

31. Beak, ujung serif pada terminal pada stoke yang lurus.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

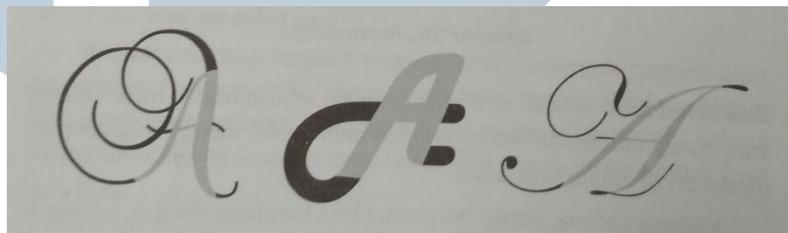


Gambar 50. Beaks.

Gambar 2.35 *Beaks*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

32. Swash, stroke yang diarahkan dan dipanjangkan yang sifatnya dekoratif yang terarah ke *terminal*, yang biasanya dapat ditemukan pada huruf script.



Gambar 2.36 *Swash*

(Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti /Indria Maharsi/2013)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA