



### **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. Vespa

Vespa merupakan satu dari sedikit produk yang dapat bertahan dari berbagai perubahan yang dialami dunia dalam beberapa masa. Menurut Colaninno (seperti yang dikutip dalam Sarti, 2006, hlm. 7), perancangan Vespa yang dibuat oleh para penemunya dibuat untuk dapat beradaptasi dengan perubahan yang sedang terjadi dan yang akan datang. Menurut Paxton (2012), Vespa klasik dengan sistem dua tak memiliki struktur mesin yang mudah dipelajari oleh pengendaranya, tanpa memerlukan pengetahuan mendalam mengenai mesin (hlm. 6). Hal tersebut dikarenakan sederhananya mekanisme Vespa klasik. Meskipun begitu, menurut Juhana & Suratman (2015), langkah-langkah perawatan serta perbaikan Vespa klasik tidak dapat disamaratakan dengan cara perawatan motor maupun skuter lainnya. Bahkan, ada beberapa jenis Vespa klasik yang perbaikannya memiliki cara tersendiri.

Di Indonesia sendiri, mengacu kepada penjelasan Kurniawan (2017), Vespa merupakan salah satu produsen *scooter* asal Italia yang telah lama digunakan oleh banyak masyarakat Indonesia sejak tahun 1960-an. Pengendara Vespa di Indonesia sendiri merupakan jumlah terbanyak setelah pengendara Vespa di Italia (hlm. 29).



Gambar 2.1. Vespa P125X 1978

(<https://www.vespa.com/dam/jcr:2bc322e2-8278-41af-bf3b-42d33f6f715f/Vespa%20P125X-%201978.jpg>, 2018)

### 2.1.1. Permasalahan Vespa

Diakui oleh Ampow (2015), Vespa klasik memiliki beberapa permasalahan yang umum dan cukup sering terjadi. Beberapa permasalahan tersebut di antaranya:

a. Kopleng

Sebagai *scooter* dengan transmisi manual, kopleng bekerja terus menerus, sehingga kondisinya akan cepat menurun. Beberapa masalah yang sering dialami adalah tali kopleng putus dan kampas kopleng habis.

b. Pengapian

Dengan sistem mesin 2 tak, penyampuran udara dan bensin pada Vespa menghasilkan hasil pembakaran yang tidak terlalu bersih, sehingga dapat menimbulkan masalah pada pengapian. Masalah tersebut bisa terjadi pada komponen busi, platina, spuyer, karburator, serta beberapa *parts* lainnya.

c. *Starter*

Masalah pada busi, *coil*, *bearing*, hingga komponen *starter* lainnya dapat menyebabkan Vespa susah menyala atau tidak bisa menyala sama sekali.

## 2.2. Desain

### 2.2.1. Elemen Desain

Menurut Landa (2010), garis (*line*), bentuk (*shape*), warna (*color*), dan tekstur (*texture*) merupakan elemen utama penyusun desain dua dimensi (hlm. 16).

Menurut Poulin (2011), tanpa memahami hal-hal dasar seperti elemen dan prinsip desain grafis, maka komunikasi visual yang dibuat akan menjadi tidak efektif, tidak komunikatif, dan pesan menjadi tidak tersampaikan kepada audiens (hlm. 10-11).

#### 2.2.1.1. Garis

Garis (*line*) disusun oleh unsur terkecil dalam desain grafis, yaitu titik.

Landa (2010) menyatakan, garis merupakan titik yang diperpanjang atau dapat dianggap sebagai jalur perpindahan dari titik yang bergerak (hlm. 16).

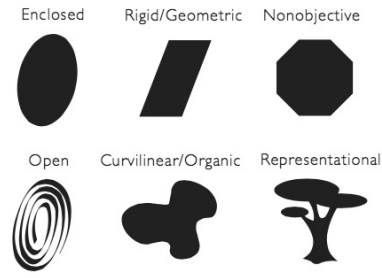
Beberapa jenis garis yaitu:

- a. *Solid line*, merupakan garis yang tergambar di atas suatu bidang.
- b. *Implied line*, merupakan garis yang tidak saling terhubung, namun dapat dianggap terhubung oleh *viewer*.
- c. *Edges*, yaitu merupakan pertemuan antara dua ujung garis.
- d. *Line of Vision*, yaitu garis tidak kasat mata yang membimbing *viewer* untuk menjelajahi suatu komposisi.

### 2.2.1.2. Bentuk

Menurut Landa (2010), bentuk (*shape*) merupakan permukaan dua dimensi yang terbentuk dari garis tertutup, atau terbentuk dari warna, pola, dan tekstur (hlm. 17). Bentuk dapat dikategorikan menjadi:

- a. *Geometric shape* yang terbentuk dari garis lurus, kurva, dan sudut yang presisi dan terukur.
- b. *Organic shape* yang terlihat naturalis, tidak kaku, dan bersifat oraganis.
- c. *Rectilinear shape* yang terbentuk dari garis serta sudut yang lurus
- d. *Curvilinear shape* yang terbentuk dari kurva atau tepian yang mengalir.
- e. *Irregular shape* yang terbentuk dari gabungan garis lurus dengan kurva.
- f. *Accidental shape* yang terbentuk akibat dari suatu tindakan yang tidak disengaja, misalnya dari tinta yang tumpah.
- g. *Nonobjective shape* yang tidak mewakili objek apapun di dunia nyata.
- h. *Abstract shape* yang mengacu pada pengaturan yang rumit, distorsi dari bentuk natural yang ditujukan untuk tujuan tertentu.
- i. *Representational shape* yang merupakan bentuk yang meniru benda yang ada di dunia nyata, misalnya bentuk daun.



Gambar 2.2. Bentuk

(Graphic Design Solutions, Robin Landa, 2010)

### 2.2.1.3. Warna

Landa (2010) menyatakan bahwa warna dapat menimbulkan kesan simbolik serta dapat mewakili sebuah kebudayaan atau emosional (hlm. 19). Warna terdiri dari tiga elemen penyusun utama, yaitu:

- a. *Hue* yang merupakan nama warna, seperti: merah, kuning, dan biru.
- b. *Value* yang mengacu kepada tingkat kilauan sebuah warna, seperti: kuning muda, biru tua, dan merah tua.
- c. *Saturation* yang merupakan tingkat kecerahan atau kekusaman suatu warna, seperti: merah terang dan hijau kusam.

### 2.2.1.4. Tekstur

Landa (2010) mengatakan, sebuah kemampuan permukaan untuk dapat diraba atau simulasi dari sebuah sensasi rabaan dalam sebuah bidang, dapat disebut sebagai tekstur (hlm. 23). Dalam seni visual, tekstur dapat dikategorikan ke dalam dua kategori, yaitu:

- a. *Tactile textures*, yaitu merupakan tekstur yang sebenarnya, memiliki sifat taktil, dapat diraba dan dirasakan. Contohnya adalah teknik *emboss*, *letterpress*, dan *fancy/ decorative paper*.

- b. *Visual textures*, yaitu merupakan tekstur yang terlihat, sehingga hanya dapat dirasakan melalui imajinasi. Misalnya foto dari besi yang berkarat.

### 2.2.2. Prinsip Desain

Landa (2010) menyatakan bahwa, untuk menyusun berbagai elemen desain, terdapat prinsip-prinsip yang saling berkaitan dan terhubung satu sama lain yang harus diterapkan (hlm. 24). Prinsip-prinsip tersebut antara lain: keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), penekanan (*emphasis*)/ hierarki visual (*visual hierarchy*), dan irama (*rhythm*).

#### 2.2.2.1. Keseimbangan

Keseimbangan menurut Landa (2010) merupakan prinsip yang diraih dari penyebaran visual secara merata dalam suatu komposisi (hlm. 25). Dengan keseimbangan, sebuah desain telah mengarah pada keharmonisan.

Keseimbangan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: berat secara visual, posisi, dan pengaturan. Keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. *Symmetry* atau *formal balance* yang diraih dari penyebaran visual elemen secara merata dalam kedua sisi dari garis tengah, seolah-olah

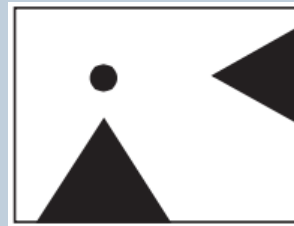


Gambar 2.3 *Formal Balance*

(Graphic Design Solutions, Robin Landa, 2010)

melakukan pencerminan terhadap elemen visual dalam sebuah komposisi. Keseimbangan ini menggambarkan harmoni dan stabilitas.

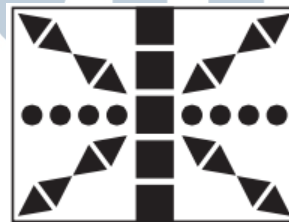
- b. *Asymmetry* atau *dynamic balance* yang diraih dari penyebaran elemen visual secara merata dalam komposisi, tanpa harus melakukan pencerminan terhadap elemen visualnya. Keseimbangan ini menggambarkan keseimbangan yang lebih kasual dan dinamis.



Gambar 2.4 *Dynamic Balance*

(Graphic Design Solutions, Robin Landa, 2010)

- c. *Radial balance* yang terbentuk berdasarkan sebuah lingkaran dan penyebaran elemen visual dari bagian tengah lingkaran tersebut. Keseimbangan ini menciptakan titik fokus yang kuat di tengah lingkaran.



Gambar 2.5 *Radial Balance*

(Graphic Design Solutions, Robin Landa, 2010)

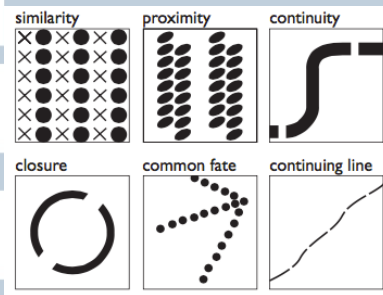


### 2.2.2.2. Kesatuan

Kesatuan (*unity*) menurut Landa (2010) adalah ketika berbagai elemen visual yang berbeda dalam suatu komposisi, dapat terlihat sama sebagai suatu kesatuan (hlm. 31). Untuk mencapai sebuah kesatuan, elemen visual dapat mengikuti prinsip:

- a. *Similarity* yang terbentuk karena adanya elemen yang memiliki kesamaan, sehingga menimbulkan kesatuan. Misalnya objek yang memiliki warna yang sama atau mirip meskipun berbeda bentuk, akan terlihat sebagai kesatuan.
- b. *Proximity* yang terbentuk karena dua atau lebih elemen yang saling berdekatan, sehingga dirasa sebagai suatu kesatuan.
- c. *Continuity* yang terbentuk dari elemen yang tersusun dalam satu garis tak kasat mata akan menimbulkan kesatuan, menimbulkan impresi adanya sebuah gerakan/ tujuan.
- d. *Closure* yang terbentuk dari kecenderungan pikiran untuk menyatukan berbagai elemen menjadi suatu kesatuan, misalnya beberapa elemen visual dalam sebuah bidang persegi dapat dianggap sebagai sebuah kesatuan.
- e. *Common fate* yang terbentuk karena beberapa elemen memiliki kecenderungan yang serupa, sehingga terlihat seperti bergerak ke arah yang sama.

- f. *Continuing line* yang terbentuk dari garis yang terlihat menyatu karena gerakan keseluruhan, meskipun sebenarnya garis tersebut tidak terhubung.



Gambar 2.6 Kesatuan  
(Graphic Design Solutions, Robin Landa, 2010)

### 2.2.2.3. Penekanan Visual

Untuk menggiring audiens dalam mencerna sebuah pesan, desainer menggunakan hierarki visual, yaitu sebuah pengaturan berdasarkan penekanan (*emphasis*). Penekanan sendiri adalah pengaturan elemen visual berdasarkan tingkat kepentingannya, menonjolkan atau mementingkan suatu elemen daripada elemen yang lainnya (Landa, 2010, hlm. 29).

Penekanan visual dapat dibagi menjadi:

- a. *Emphasis by isolation* dicapai melalui pengisolasian elemen yang menjadi titik fokus dalam suatu komposisi.
- b. *Emphasis by placement* dicapai melalui penempatan elemen di area spesifik dalam suatu komposisi.
- c. *Emphasis through scale* yang dicapai melalui penggunaan variasi skala sebuah elemen dalam komposisi.

- d. *Emphasis through contrast* yang dicapai melalui kontras yang dimiliki antar elemen visual dalam komposisi.
- e. *Emphasis through direction and pointers* yang dicapai melalui penunjuk arah atau garis penuntun menuju elemen yang ingin dijadikan titik fokus.
- f. *Emphasis through diagrammatic structures* yang dicapai melalui penggunaan bagan diagram pohon, diagram tangga, atau diagram jaring.

#### **2.2.2.4. Irama**

Mengacu kepada pendapat yang disampaikan Landa (2010), irama dalam desain grafis seperti irama dalam musik. Pengulangan yang konsisten serta penyusunan elemen dapat menggiring audiens dalam menelusuri elemen dalam komposisi (hlm. 30). Selain dengan pengulangan, prinsip irama dapat dilakukan dengan variasi penyusunan elemen visual dalam komposisi.

### **2.3. Buku**

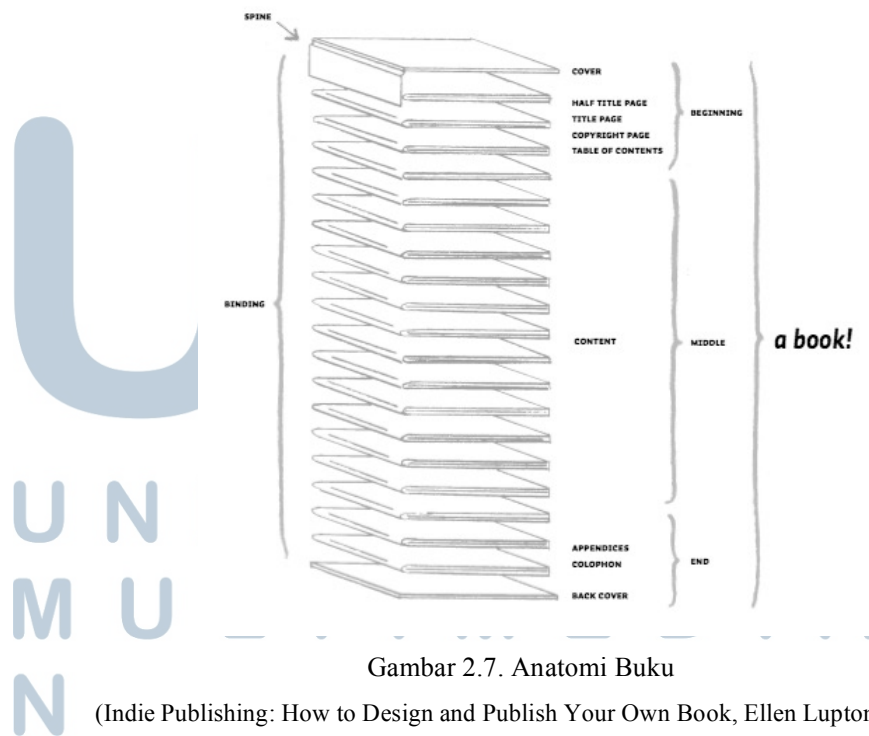
Menurut Haslam (2006), buku merupakan sebuah benda yang terdiri dari halaman yang dicetak dan terjilid yang menyajikan, menyampaikan, dan menyalurkan informasi dan pengetahuan, melampaui waktu dan tempat (hlm. 6). Thompson (2013) mengatakan bahwa buku merupakan sumber pengetahuan yang digunakan sebagai sarana edukasi dan pembelajaran yang diawetkan, disebarluaskan, dan diwariskan kepada generasi berikutnya (hlm. 1). Sementara itu, DiMarco (2010) mengatakan bahwa buku mencakup semua tujuan komunikasi, yaitu untuk memberikan informasi, membujuk, mengedukasi, dan menghibur (hlm. 112).

### 2.3.1. Desain Buku

DiMarco (2010) mengatakan, desain buku mencakup desain sampul serta punggung buku, *layout* halaman, penyusunan teks, pembuatan elemen seperti ilustrasi dan fotografi, hingga proses pencetakan buku (hlm. 113). Tujuan utama dari mendesain sebuah buku adalah untuk memberikan pengalaman personal yang positif bagi pembaca, melalui penyusunan elemen dan tipografi yang mudah dibaca tanpa menyebabkan kesulitan (DiMarco, 2010, hlm. 113).

### 2.3.2. Anatomi Buku

Lupton (2008) mengatakan bahwa, intinya sebuah buku terdiri dari 3 bagian, bagian awal (*beginning*), tengah (*middle*), dan akhir (*end*). Bagian-bagian tersebut lalu dijilid menjadi sebuah kesatuan yang berbentuk buku (hlm. 32).



Gambar 2.7. Anatomi Buku

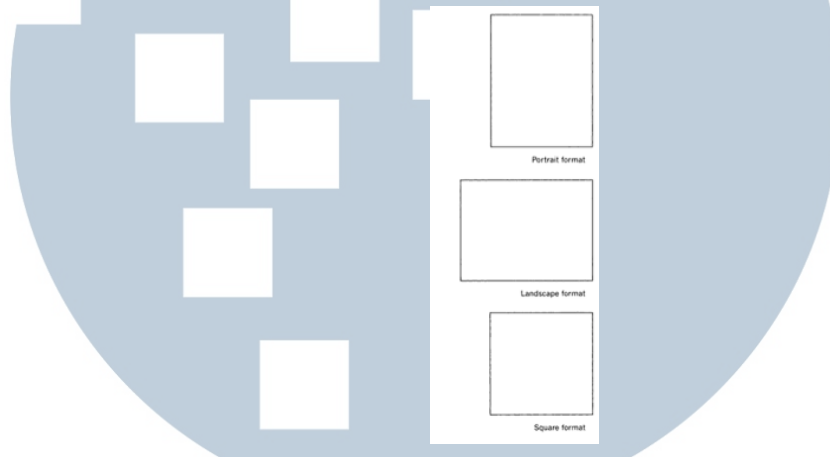
(Indie Publishing: How to Design and Publish Your Own Book, Ellen Lupton, 2008)

- a. Bagian Awal (*Beginning*)
  - 1.) *Cover*
  - 2.) *Half title page* bisa berisikan judul buku beserta penjelasannya atau tidak dimasukkan dalam buku.
  - 3.) *Title page* berisikan judul lengkap buku, nama pengarang, penerbit, tahun terbit, serta lokasi penerbitan.
  - 4.) *Copyright page* berisikan nama pengarang, tahun publikasi, ISBN, data katalog, alamat penerbit, dan ucapan terimakasih.
  - 5.) *Table of contents* berisikan daftar isi konten apa saja yang terdapat dalam buku beserta nomor halamannya.
- b. Bagian Tengah (*Middle*)
  - 1.) *Content* yang merupakan inti dari sebuah buku.
- c. Bagian Akhir (*End*)
  - 1.) *Appendices* bisa berisikan glosarium, indeks, biografi penulis, atau lampiran lainnya.
  - 2.) *Colophon* bisa berisikan data teknis pembuatan buku, misalnya *typeface* yang digunakan, percetakan, dll.
  - 3.) *Back cover*

### 2.3.3. Format Buku

Menurut Haslam (2006), buku dapat terbagi menjadi 3 format, yaitu *portrait*, *landscape*, dan *square*. Pemilihan format bergantung pada pertimbangan desain, produksi, dan estetika dari buku yang akan dihasilkan (hlm. 30).

Leborg (2006) menyatakan bahwa format dapat mengacu kepada ukuran, proporsi, dan skala pengukuran. Menurutnya, kebanyakan buku biasanya menggunakan format *golden section* dengan membandingkan ukuran lebar dan tinggi kertas yang digunakan untuk sebuah buku (hlm. 16).



Gambar 2.8. Format Buku  
(Book Design, Andrew Haslam, 2005)

#### 2.4. Layout

*Layout* merupakan perpaduan antara gambar dan tulisan yang disusun sedemikian rupa dalam sebuah halaman (Ambrose & Harris, 2005, hlm. 108). Penggunaan *layout* merupakan kebiasaan manusia untuk mengorganisir dan menata sesuatu sesuai kebutuhan dan selera. Masih menurut Ambrose dan Harris (2005), tujuan dari *layout* adalah supaya pembaca dapat mengerti informasi kompleks yang disampaikan dengan mudah (hlm. 108).

Menurut Graver dan Jura (2012), seorang desainer menerapkan *layout* dalam desainnya selain untuk menciptakan keteraturan, juga untuk menarik minat pembaca dan mengajak mereka untuk lebih mendalami sebuah karya desain.

## 2.4. Grid

*Grid* dapat dikatakan sebagai alat untuk menciptakan desain yang jelas dan menarik (Graver & Jura, 2012, hlm. 10). Selaras dengan *layout*, penggunaan *grid* memiliki tujuan untuk menciptakan struktur dan keteraturan dalam desain.

Menurut Ambrose dan Harris (2005), *grid* merupakan cara untuk menempatkan dan menampung elemen desain dalam sebuah halaman. *Grid* membantu desainer menghindari penempatan objek secara sembarangan (hlm. 52).

### 2.4.1. Jenis *Grid*

Graver dan Jura (2012) membagi jenis *grid* sesuai dengan konten dan keperluannya (hlm. 26-47) menjadi:

- a. *Single column/ manuscript grid*
- b. *Multicolumn grid*
- c. *Modular grid*
- d. *Hierarchical grid*
- e. *Baseline grid*
- f. *Compound grid*



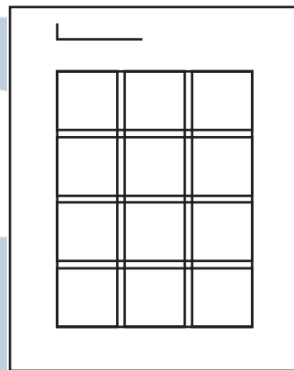
Gambar 2.9. Penerapan *Grid* Pada Halaman  
(Grids & Page Layouts, Amy Graver & Ben Jura, 2012)



Sementara itu, Ambrose dan Harris (2005) membagi grid menjadi *symmetrical grid* yang mengutamakan keseimbangan antara kolom atau modul dan *asymmetrical grid* yang memungkinkan desainer menciptakan variasi ukuran modul maupun kolom dalam sebuah *grid* (hlm. 26-40).

#### **2.4.2. Modular Grid**

*Modular grid* tersusun dari beberapa kotak yang merupakan gabungan kolom vertikal dan garis baris horizontal. Cocok digunakan untuk menyusun elemen visual yang kompleks dengan banyak variasi bentuk dan ukuran (Graver & Jura, 2012, hlm. 32). Kolom-kolom tersebut dipisahkan oleh *gutter* dan dapat digabungkan sesuai kebutuhan.



Gambar 2.10. *Modular Grid*

(Grids & Page Layouts, Amy Graver & Ben Jura, 2012)

#### **2.5. Image**

Menurut Poulin (2011), *image* merupakan sebuah representasi visual sebuah benda. *Image* biasanya dapat juga diartikan sebagai gambaran dua dimensional. Fotografi, ilustrasi, dan beberapa jenis *image* lainnya dapat digunakan sebagai penggambaran sebuah benda tersebut (hlm. 231).



## 2.6. Fotografi

Menurut Landa (2010), fotografi merupakan hasil penggambaran atau rekaman yang dihasilkan oleh kamera (hlm. 111-112). Pemilihan fotografi sebagai *image* menurut Poulin (2011) adalah karena pembaca akan melihat objek dalam sebuah fotografi sebagai bentuk terdekat dari benda tersebut di dunia nyata (hlm. 234). Selain itu, menurut Salkeld (2014), fotografi lebih mudah untuk dimengerti, karena untuk memahami fotografi tidak memerlukan kemampuan khusus selain membuka mata dan melihat foto itu sendiri (hlm. 6).

### 2.6.1. Jenis Fotografi

Dabner, Stewart, dan Zempol (2014) membagi fotografi menjadi beberapa kategori sesuai tujuannya (hlm. 102). Di antaranya:

- a. Objek dan produk
- b. Potret dan fotografi manusia
- c. Pemandangan dan bangunan
- d. *Ephemera* dan tekstur
- e. Referensi dan penelitian

Menurut Langford dan Bilissi (2008), fotografi dapat dibagi sesuai dengan target pasar (hlm. 5). Target pasar tersebut adalah fotografi komersil, fotografi *fashion*, fotografi pernikahan dan *portrait*, fotografi pers dan dokumenter, fotografi editorial dan iklan, fotografi seni, dan fotografi teknikal dan ilmiah.

### 2.6.2. Fotografi Editorial

Salah satu contoh fotografi editorial adalah penggunaan fotografi sebagai *image* untuk buku (Langford & Bilissi, 2008, hlm 8). Jenis fotografi ini mengikuti kebutuhan dari buku tersebut, sehingga tema dan objek foto menjadi terbatas. Tetapi keterbatasan tersebut tidak berlaku untuk penerapan *style* fotografi yang diterapkan (Langford & Bilissi, 2008, hlm. 9).



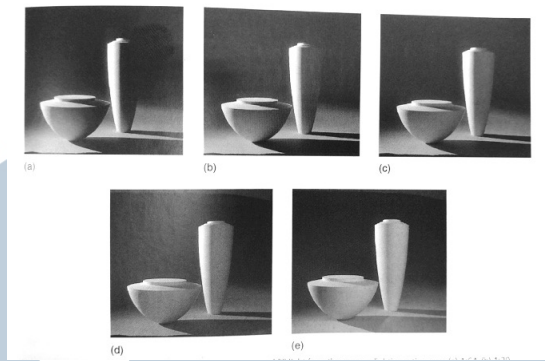
Gambar 2.11. Contoh *Editorial Photography*

(<http://www.studioc.dk/wp-content/uploads/2015/10/sorebook18.jpg>, 2016)

### 2.6.3. Exposure

*Exposure* menurut London, Stone, dan Upton (2009) adalah tingkat kecerahan suatu foto berdasarkan hubungan antara *aperture*, *shutter speed*, dan sensitivitas film atau sensor, dalam hal ini nilai ISO (hlm. 68). Dalam *exposure*, terdapat dua kondisi yang dapat terjadi. Yaitu *overexposure*, di mana gambar menjadi terlalu terang dan *underexposure*, yaitu keadaan di mana gambar menjadi terlalu gelap.

Penentuan *exposure* yang tepat dapat menentukan kejelasan informasi yang akan disampaikan melalui fotografi (Langford & Bilissi, 2008, hlm. 134). Adapun cara menentukan *exposure* dapat dilakukan menggunakan *lightmeter*, baik yang terdapat dalam kamera ataupun perangkat *lightmeter* terpisah.



Gambar 2.12. Contoh Penerapan Eksposur Berbeda pada Satu Objek Foto (Langford's Advanced Photography, Michael Langford & Eftimia Bilissi, 2008)

#### 2.6.4. Komposisi

Komposisi dalam fotografi merupakan bagaimana seorang fotografer menempatkan suatu objek dalam foto. Penempatan yang tepat dapat memperkuat sebuah foto (London et al., 2009, hlm. 330). Dalam membuat komposisi foto, fotografer menentukan objek apa yang akan menjadi sebuah titik fokus dan menuntun objek lainnya untuk mengarah ke titik fokus tersebut.

Mulyanta (2008) membagi jenis komposisi dalam fotografi menjadi *golden mean/ golden ratio, rule of thirds, framing, dan point of interest* (hlm. 222-239). Masing-masing teknik komposisi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, sesuai dengan penerapannya terhadap sebuah objek fotografi.



Gambar 2.13. Contoh Komposisi dalam Fotografi (Photography, Barbara London, Jim Stone, & John Stone, 2009)

## **2.7. Copywriting**

*Copywriting* menurut Shaw (2012) ialah sebuah cara berkomunikasi dalam bentuk yang original (hlm. 10). Dalam desain, sebuah *copy* berbeda dengan *copy* dalam bidang lain, seperti dalam puisi yang mengedepankan ekspresi dari penulisnya. Dalam desain, *copy* harus dapat menyampaikan ide dari sebuah desain dan dikendalikan secara ketat (hlm. 11). Pembuatan *copy* dalam desain juga harus memperhatikan kesesuaian antara konten dengan target audiens yang disasar (hlm. 13). Setelah beberapa hal di atas telah didapatkan, desainer perlu untuk menetapkan sebuah konsep kreatif untuk *copy* dalam desain untuk memperkuat pesan dan kesan yang ingin disampaikan (hlm. 23).

## **2.8. Tipografi**

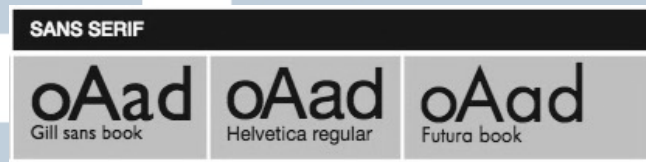
Tipografi menurut Poulin (2011) adalah mendesain huruf, angka, dan tanda baca yang digunakan bersamaan sehingga dapat menyusun huruf hingga menjadi karya tulis (hlm. 247). Pemilihan *typeface*, ukuran, warna, dan unsur lainnya sangat penting terkait dengan efektifitas dalam komunikasi visual. *Typeface* terbagi dalam beberapa kategori, yaitu; *old style*, *transitional*, *modern*, *sans serif*, *slab serif*, dan *graphic* (Poulin, 2011, hlm. 253-254).

Menurut Dabner, Stewart, dan Zempol (2014), tipografi merupakan perwujudan dari bahasa secara visual dan merupakan bagian penting untuk memaksimalkan penyampaian pesan melalui komunikasi visual (hlm. 62).

### **2.8.1. Sans Serif**

Menurut Poulin (2011), *sans serif* merupakan jenis *typeface* yang meniadakan keberadaan *serif*, yaitu bagian yang berada di ujung atau awal dari *stem* atau *stroke*

(hlm. 254). Ketebalan *stroke* pada *typeface sans serif* lebih seimbang dan seragam. *Sans serif* memiliki lebih banyak variasi dalam sebuah *type family* sehingga lebih fleksibel penggunaannya, sebagai *display type* maupun sebagai *text type* (Dabner et al, 2014, hlm. 68).



Gambar 2.14. *Sans Serif*  
(Graphic Design School, Amy Graver & Ben Jura, 2012)

### 2.8.2. *Emphasis*

*Emphasis* dalam tipografi menurut Dabner, Stewart, dan Zempol (2014) dapat dicapai dengan variasi ukuran, ketebalan, warna, dan penggunaan angka atau *bullets* (hlm. 78). Penggunaan prinsip *emphasis* dapat menciptakan hierarki yang baik pada tipografi, sehingga poin utama yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas (Dabner et al, 2014, hlm. 78)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA