

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

Untuk mendukung proses perancangan buku ilustrasi biografi dengan teknik *vector* sebagai upaya mengenalkan sejarah Cak Durasim kepada anak di Surabaya, maka dibutuhkan beberapa teori dan konsep yang relevan sebagai pokok pembahasan dan juga sebagai literatur agar penciptaan buku ini lebih kuat dan dapat dipertanggung jawabkan.

Penjelasan pada bab ini tidak hanya membahas tentang penelitian terdahulu, tetapi juga membahas tentang teori yang memperkuat perancangan buku ilustrasi. Dan dengan adanya referensi diharapkan perancangan ini dapat menjadikan acuan dan membuahkan hasil yang maksimal.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan temakan *Ludruk* yang dilakukan oleh Seila Ulfa Varadika Putri yang berjudul “Perancangan Buku Komik Ludruk Berbasis Ilustrasi Digital Guna Mengenalkan Kembali Kesenian Tradisional Kepada Remaja”. Pada penelitian tugas akhir tersebut, Seila Ulfa merancang buku komik ludruk yang bercerita dengan menggunakan 4 tokoh yaitu satu anak remaja laki laki, satu anak remaja perempuan, 2 pria dewasa. Dalam penelitiannya, Seila ulfa mengunggulkan komik dan teknik digital ilustrasi sebagai media yang digunakan untuk membuat cerita Ludruk yang ada di Surabaya.

Perbedaan tujuan peneliti saat ini dan peneliti terdahulu ada pada media dan cerita yang digunakan untuk mengenalkan kesenian Ludruk di Surabaya. Peneliti saat ini menggunakan media buku ilustrasi yang membahas tentang biografi Cak Durasim dari awal mula beliau lahir hingga beliau wafat dan sampai didirikan bangunan gedung yang menggunakan nama Cak Durasim yang berada di Surabaya, sedangkan peneliti terdahulu membahas tentang kesenian Ludruk yang meliputi dari pementasan, sejarah ludruk dan tokoh – tokoh ludruk yang berpengaruh di Surabaya dengan media komik yang menggunakan kata kata khas Surabaya.

2.2 Ludruk

Ludruk adalah suatu kesenian drama tradisional dari Jawa Timur. Ludruk merupakan suatu drama tradisional yang diperagakan oleh sebuah grup kesenian yang dipergelarkan di sebuah panggung dengan mengambil cerita tentang kehidupan rakyat sehari-hari, cerita perjuangan, dan sebagainya yang diselengi dengan lawakan dan diiringi dengan gamelan. Dan dalam buku Soerabaia Tempo Doeloe karya Dukut Imam Widodo, kata Ludruk berasal dari kata “*Leuk En Druk*” kalo diartikan dalam bahasa gaul sekrang, yang artinya “enjoy atau happy – happy”. Dialog dalam ludruk bersifat menghibur dan membuat penontonnya ludruk tertawa dengan menggunakan bahasa khas Surabaya, namun terkadang ada bintang tamu dari daerah lain seperti Jombang, Malang, Madura, dan sebagainya dengan logat yang berbeda. Menggunakan bahasa lugas pada ludruk membuat Ludruk mudah diserap oleh kalangan nonintelektik dan pementasan Ludruk biasanya dimulai dengan Tari Remo untuk membuka awal masuknya pentas Ludruk

tersebut. Cerita dalam kesenian Ludruk dibedakan menjadi dua, yaitu Cerita Pakem (non fiksi) dan Cerita Fantasi (fiksi). Cerita Pakem (non fiksi) ini biasanya mengangkat tentang tokoh – tokoh terkenal yang ada di Jawa Timur dan tidak jarang juga mengangkat cerita politik dan pemerintahan. Sedangkan Cerita Fantasi (fiksi) adalah cerita karangan dari individu pemain Ludruk tersebut (Meimura,2017).



Gambar 2.1 Contoh Adegan Ludruk Di Taman Budaya Surabaya

Sumber : pustakadigitalindonesia.blogspot.co.id

2.2.1. Cak Gondo Durasim

Cak Gondo Durasim, atau yang lebih dikenal dengan Cak Durasim. Beliau lahir di kota Jombang, Jawa Timur. Cak Durasim adalah seniman ludruk yang memperkasai perkumpulan Ludruk yang ada di kota Surabaya, dengan bantuan sponsor oleh Pak Tom atau panggilan akrab masyarakat Surabaya pada Dr Soetomo. Pada tahun 1930 penampilan Ludruk Cak Durasim jauh lebih modern dari awal terciptanya Ludruk, dimana dalam setiap pementasan Ludruk sudah merupakan kesatuan dari tarian Remo yang menonjolkan jiwa kepahlawanan, ditambah dagelan sebagai sisipan dan baru kemudian masuk pada inti cerita.

Pada tahun 1940 beliau mempopulerkan cerita – cerita tentang legenda rakyat Surabaya dalam bentuk drama, namun pada tahun 1942 bala tentara Jepang mulai menguasai kota Surabaya. Beliau tak tinggal diam, dengan kesenian Ludruk beliau menggunakan sebagai alat propaganda kepada masyarakat Surabaya. Pada puncaknya saat beliau pentas di daerah Keputran Kejambon Surabaya, Cak Durasim melantunkan kidungan yang membuat amarah pasukan tentara Jepang marah, kidungan tersebut berbunyi “*bekupon omahe doro, melok nippon yo tambah soro*” artinya “*bekupon sangkar burung dara, ikut nippon (jepang) tambah sengsara*”. Dari kidungan tersebut Cak Durasim ditangkap dan dipenjarakan oleh pasukan Jepang. Pada tahun 1944 tanggal 7 Agustus Cak Durasim meninggal dan dimakamkan di makam Islam tembok Surabaya, dan tidak sedikit banyak yang tahu tentang beliau. Dan akhirnya nama beliau pun diabadikan dengan dijadikan nama jalan dan gedung di wilayah Genteng Kali.

2.2.2. Kesenian Ludruk di Era Modren

Pada awal tahun 1990 - 2000 an perkembangan kesenian ludruk cukup mengalami kenaikan, namun pada tahun sekarang ini kesenian Ludruk sudah mulai sekarat penerus (Meimura,2017). Dengan era teknologi yang setiap tahun terus berkembang menjadikan kesenian Ludruk mulai ditinggalkan bahkan sudah mulai dilupakan. Masyarakat yang lebih memilih teknologi sebagai tempat mencari segala sesuatu hiburan yang tak perlu keluar rumah untuk menikmatinya.

Sehingga kesenian Ludruk yang dulu pada tahun 1950 an sempat menjadi primadona hiburan rakyat Jawa Timur sudah mulai jarang dilirik. Para pelaku Ludruk dan orang tua saja yang kini masih setia melestarikannya di era modern seperti saat ini, meskipun para seniman Ludruk sendiri hidup dengan keterbatasan ekonomi karena kurangnya dukungan dari masyarakat itu sendiri.

Kenyataannya cerita dalam ludruk memiliki pesan moral yang dapat diambil dan dijadikan pembelajaran tersendiri bagi penonton Ludruk tersebut,serta terdapat lawakan yang menghibur didalam pertunjukan Ludruk tersebut. Sudah sepatutnya kesenian Ludruk kita jaga dan kita lestarikan kepada generasi muda di Surabaya, agar apa yang telah Cak Durasim warisan tidak punah dan tetap bertahan.

2.2.3. Pementasan Ludruk

Dalam pementasan ludruk dimulai dari jam 7 malam hingga larut malam, dan karena peran dalam bermain ludruk cukup berat secara fisik, biasa pemeran dipentaskan oleh laki – laki dan waria (Joko Prakoso,2017).

Pada struktur pementasan Ludruk tidak banyak yang berubah dari zaman dulu sampai saat ini, dengan struktur sebagai berikut (Mudjiono, 2017) :

- a. Pembukaan pementasan Ludruk diawali dengan tarian remo.
- b. Bedayan, yaitu tarian ringan sambil melantunkan kidungan jula – juli.
- c. Lawakan, yang menyajikan kidungan dan disambut oleh pemain lain yang kemudian berdialog dengan tema cerita yang dibawakan.
- d. Menampilkan lakon atau cerita yang merupakan inti dari pementasan

Ludruk, biasanya lakon dibagi beberapa babak dan setiap babak dibagi menjadi beberapa adegan lagi. Dan di sela sela adegan diisi dengan selingan kidungan yang biasanya ditembangkan oleh pemeran waria.

2.2.4. Ciri Khas Ludruk

Menurut Meimura dan Mudjiono (2017) ludruk mempunyai beberapa karakter yang khas, diantaranya :

- a. Pertunjukan ludruk dilakukan secara improvisais, tanpa persiapan naskah.
- b. Memiliki pakem/ konvensi tersendiri.
- c. Terdapat pemeran wanita yang diperankan oleh laki-laki (waria).
- d. Memiliki lagu khas berupa kidungan jula-juli.
- e. Iringan musik berupa gamelan berlaras slendro dan pelog.
- f. Pertunjukan diawali dengan tarian Remo.
- g. Terdapat adegan bedayan.
- h. Terdapat adegan lawak/dagelan.
- i. Terdapat selingan lawakan.

- j. Lakon diambil dari cerita rakyat, cerita sejarah, dan cerita kehidupan sehari-hari.
- k. Terdapat kidungan, baik kidungan tari ngremo, kidungan bedayan, kidungan lawak, dan kidungan adegan.
- l. Bahasa disesuaikan dengan lakon yang dipentaskan, dapat berupa bahasa Jawa atau Madura atau bahasa daerah Jawa Timur lainnya.
- m. Tampilan panggung dikemas secara sederhana, dan sangat akrab dengan penonton.

2.3 Anak Anak

Kasiram (1994), mengatakan anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran dan kehendak sendiri yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangannya. Perubahan perilaku sosial juga dapat berubah sesuai dengan lingkungan yang ada, seperti bagaimana anak sudah mau bermain dengan kelompoknya sendiri yaitu anak-anak (Azis, 2005). Menurut Katz, kebutuhan dasar yang penting bagi anak adalah adanya hubungan orangtua dan anak yang sehat dimana kebutuhan anak seperti, perhatian dan kasih sayang yang terus menerus, perlindungan, dorongan, dan pemeliharaan harus dipenuhi oleh orangtua (Huraerah, 2006: 27). Sedangkan, Huttman merinci kebutuhan anak adalah :

- a. Kasih–sayang orangtua.
- b. Stabilitas emosional.
- c. Pengertian dan perhatian.
- d. Pertumbuhan kepribadian.
- e. Dorongan kreatif.
- f. Pembinaan kemampuan intelektual dan keterampilan dasar.
- g. Pemeliharaan kesehatan.
- h. Pemenuhan kebutuhan makanan, pakaian, tempat tinggal yang sehat dan memadai.
- i. Pemeliharaan, perawatan dan perlindungan.

2.4 Karakter

Karakter dalam buku ilustrasi berfungsi untuk menyampaikan cerita kepada pembaca, dengan adanya karakter pembaca akan lebih memahami pesan yang ingin disampaikan dalam cerita. Visual karakter yang akan disampaikan dalam buku ilustrasi bisa bermacam-macam sesuai cerita yang dipilih. Dalam cara merancang sebuah karakter dapat ditentukan oleh gaya dan kesukaan personal, tidak memiliki batasan benar atau salah. Menurut Alwisol, karakter merupakan penggambaran tingkah laku yang dilakukan dengan menonjolkan nilai (benar – salah, baik – buruk) secara tegas. Karakter berbeda dengan kepribadian yang sama sekali tidak menyangkut nilai – nilai yang ada pada dalam dirinya.

2.5 Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah meliputi pengaruh raut wajah yang digunakan untuk berkomunikasi secara emosional atau bereaksi terhadap suatu pesan. Wajah setiap orang selalu menyatakan hati dan perasaannya dan wajah ibarat cermin dari pikiran dan perasaan, melalui wajah orang juga bisa membaca makna suatu pesan.

Ekspresi wajah juga dapat dilihat ketika memandang seseorang yang dianggap sebagai orang yang polos/lugu atau dianggap kejam/dingin. Hal ini didasari oleh ada sebuah ekspresi wajah yang nampak pada seseorang tidak menunjukkan sebuah perubahan seperti yang dilakukan oleh orang lain ketika mendengar atau mengetahui suatu peristiwa, baik kesedihan maupun kegembiraan, keanehan atau kelayakan, kabaikan atau keburukan, dan sebagainya.

2.6 Bahasa Tubuh

Bahasa tubuh adalah istilah umum yang mudah digunakan untuk mengetahui komunikasi melalui isyarat tubuh atau tanda tubuh lainnya, yang baik secara sadar maupun tidak. Menurut David Cohen dalam buku “bahasa tubuh dalam pergaulan”, yang menjelaskan tentang bahasa tubuh itu sebagai bentuk topeng-topeng mengungkapkan bahwa bahasa tubuh juga menyingkapkan topeng-topeng kita.

2.7 Cerita

Menurut Kamus Besar Indonesia (2003 : 210) cerita adalah Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal atau peristiwa atau karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman kebahagiaan atau penderitaan orang, kejadian tersebut sungguh-sungguh atau rekaan.

Namun menurut Dermawan cerita adalah susunan dari rangkaian kejadian atau peristiwa yang dituturkan secara menarik. Sebuah kejadian dianggap mengandung “*cerita*” jika ia mampu memancing (calon) pembaca untuk memasuki dunia cerita itu. (Darmawan, 2012: 115-116). Dalam sebuah buku ilustrasi, biasanya narasi diletakan dibagian bawah dan terkadang ditambahi teks juga pada karakter ilustrasi tersebut agar memperkuat alur cerita.

2.8 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi buku adalah Buku adalah lembar kertas yang berjilid yang berisi tulisan atau kosong. Buku dapat dijadikan sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah, dimasyarakat buku untuk anak-anak umumnya adalah buku bergambar, karena anak-anak lebih mudah memahami buku tersebut dengan banyak gambar daripada tulisan, sedangkan orang tua lebih fleksibel untuk memahami apa yang ada pada buku walaupun tanpa gambar sekalipun (Muktiono, 2003: 25)

Buku mempunyai bermacam – macam kategori, diantaranya sebagai berikut :

a. Ensiklopedia

Ensiklopedia merupakan jenis buku yang termasuk sebagai bahan rujukan yang berisi informasi tentang berbagai hal secara mendasar dan bersifat umum pada informasi yang lebih lanjut.

b. Kamus

Jenis buku yang termasuk sebagai bahan rujukan adalah kamus. Kamus memuat informasi tentang kata dan istilah yang berkaitan dengan ejaan, arti, atau definisi, cara pengucapan, asal kata dan cara pemakaiannya dalam kalimat.

c. Almanak

Almanak adalah jenis buku yang menyerupai suatu kalender kegiatan dalam setahun berisi kalendaer atau penanggalan peristiwa astronomis dan juga data pemerintahan, sejarah, geografi, statistika, kependudukan, dsb.

d. Buku Pegangan (Handbook) dan Buku Petunjuk (Manual)

Buku pegangan merupakan jenis buku termasuk sebagai rujukan yang berisi ikhtisar pokok bahasan atau objek tertentu mengenai suatu ilmu pengetahuan yang digunakan untuk petunjuk dalam penerapan praktiknya atau dalam memberikan pelajaran. Buku pedoman adalah jenis buku termasuk sebagai rujukan yang berisi informasi cara melakukan suatu kegiatan juga petunjuk praktis mengenai suatu jenis pekerjaan serta cara kerja suatu alat atau peranti tertentu.

e. **Buku Tahunan**

Buku tahunan merupakan buku terbitan yang bersifat tahunan, isinya mengulas perkembangan atau kejadian dalam setahun, merekam informasi terbaru, dan menyajikan dalam bentuk model statistik.

f. **Direktori**

Jenis buku direktori termasuk sebagai buku rujukan. Direktori berisi daftar nama orang (pejabat), lembaga, badan, organisasi yang dilengkapi dengan alamat, kegiatan, kode, dan data lain yang disusun secara alfabetis dan sistematis atau urutan kode-kode nomor.

g. **Sumber Biografi**

Biografi merupakan pengungkapan ulang kehidupan seseorang yang diperoleh dari ingatan, dari bahan tertulis atau secara lisan.

h. **Terbitan Pemerintah**

Buku terbitan pemerintah adalah buku yang secara resmi diterbitkan oleh pemerintah melalui lembaga resmi yang berisi informasi yang berkaitan dengan masalah pemerintahan atau masalah-masalah kepentingan umum.

i. **Peraturan dan Perundang-undangan**

Peraturan dan Perundang-undangan merupakan karya intelektual yang diterbitkan secara resmi oleh pemerintah yang berisi informasi yang berkaitan dengan kaidah yang dibuat untuk mengatur, petunjuk yang dipakai untuk menata sesuatu.

j. Sumber Geografi

Bahan rujukan yang termasuk dalam sumber geografi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya peta, globe, gazetir, *guidebook*.

k. Publikasi hasil penelitian

Publikasi hasil penelitian merupakan informasi hasil penelitian yang menyajikan penemuan-penemuan dan kesimpulan serta disampaikan kepada sebuah badan atau pengawas.

l. Karya Sejarah

Buku karya sejarah merupakan buku yang berisi informasi tentang peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi di masa lampau.

2.9 Buku Biografi

Menurut Wikipedia arti dari Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekadar daftar tanggal lahir atau mati dan data-data pekerjaan seseorang, biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian tersebut.

Biografi menceritakan mengenai kehidupan dari mulai seorang yang menginspirasi sampai seorang tokoh penting maupun orang yang tidak terkenal namun bertalenta. Biografi seringkali bercerita mengenai tokoh sejarah, dan tak jarang juga mengenai cerita orang yang masih hidup.

2.10 Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual . Dalam perkembangannya ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain – lainnya. Ilustrasi bisa berbentuk macam – macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural dan akhir – akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Kusrianto, 2007:140).

Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis – jenis kegiatan seni itu. Ilustrasi dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi, antara lain :

- a. Memberikan gambaran tokoh atau cerita dalam cerita
- b. Menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran(text book)
- c. Memvisualkan langkah demi langkah pada sebuah instruksi dalam panduan teknik.

Buku cerita dan majalah adalah media yang sangat membutuhkan ilustrasi. Ilustrasi tersebut akan memudahkan pembaca untuk berilustrasi tentang tokoh atau cerita yang ditulis dalam buku dan majalah.

2.11 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah sebuah buku yang mengkolaborasikan elemen cerita dan ilustrasi. Kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat anak untuk membaca (Stewing, 1980:57).

2.12 Vector

Dalam dunia grafika komputer dikenal ada dua jenis grafis, salah satunya vector. Vector adalah titik dan garis yang membentuk line drawing yang dibuat menggunakan perhitungan matematis. Vector mampu membuat gambar dengan ukuran yang lebih besar, tetapi dalam ukuran file yang lebih kecil (Kusrianto, 2007:119).



Gambar 2.2 Contoh Hasil Olahan Vector

Sumber Hasil Olahan Penulis, 2017

2.13 Layout

Menurut Tom Lincy (dalam *Design Principle for Desktop Publishing*), layout yang baik mempunyai beberapa prinsip dalam penataan layout itu sendiri, diantaranya *Proporsi, Keseimbangan, Kontras, Irama dan Kesatuan*. Namun prinsip tersebut terkadang dipersingkat menjadi 4 prinsip oleh Robin William (dalam *The Non Designer's Design Book*), yang diantaranya *Kontras, Perulangan, Peletakan dan Kesatuan*.

a. Proposi

Proposi yang dimaksud adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya. Dalam dunia tata layout, dikenal ukuran kertas atau bidang kerja yang paling populer, yaitu yang dikenal dengan ukuran letter, 8.5" x 11".

b. Balancing

Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek keseimbangan. Terdapat dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau tidak simetris.

c. Kontras

Memberikan kontras atau penekanan terhadap suatu elemen desain agar menjadi pusat perhatian atau Poin Of Interest, sehingga akan diperoleh fokus yang ingin ditonjokan.

d. Irama

Irama alias Rhythm sebenarnya bermakna dengan repetition atau pola perulangan yang menimbulkan irama yang enak diikuti. Penggunaan pola warna maupun motif yang diulang dengan irama tertentu merupakan salah satu prinsip layout

e. Unity

Prinsip kesatuan atau Unity (pakar lain menyebut Proximity = kedekatan) adalah hubungan antara elemen – elemen desain yang semula berdiri sendiri serta memiliki ciri sendiri – sendiri yang disatukan menjadi suatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh.

Dalam layout terdapat juga jenis jenis layout yang digunakan dalam media cetak seperti koran, majalah, buku dan media cetak lainnya, berikut beberapa jenis jenis layout :

a. *Mondrian Lay Out*

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu: penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk *square/ landscape/ portait*, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar/ *copy* yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

b. *Multi Panel Lay Out*

Bentuk iklan dimana dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (*square/ double square* semuanya).

c. *Picture Window Layout*

Tata letak iklan dimana produk yang diiklankan ditampilkan secara close up. Bisa dalam bentuk produknya itu sendiri atau juga bisa menggunakan model (*public figure*)

d. *Copy Heavy Layout*

Tata letaknya mengutamakan pada bentuk *copy writing* (naskah iklan) atau dengan kata lain komposisi *lay out* nya didominasi oleh penyajian teks (*copy*).

e. *Frame Lay Out*

Suatu tampilan iklan dimana *border/bingkai/frame* nya membentuk suatunaratif (mempunyai cerita).

f. *Shilhoutte Lay Out*

Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi atau tehnik fotografi dimana hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian bisa berupa *Text-Rap/warna spot color* yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar seadanya dengan tehnik fotografi.

g. *Type Specimen/Big type Lay Out*

Tata letak iklan yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan *point size* yang besar. Pada umumnya hanya berupa Head Line saja.

h. *Sircus Lay Out*

Penyajian iklan yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya, bahkan kadang-kadang teks dan susunannya tidak beraturan.

i. *Jumble Lay Out*

Penyajian iklan yang merupakan kebalikan dari *sircus lay out*, yaitu komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur.

j. *Grid Lay Out*

Suatu tata letak iklan yang mengacu pada konsep *grid*, yaitu desain iklan tersebut seolah-olah bagian per bagian (gambar atau teks) berada di dalam skala *grid*

k. *Bleed Lay Out*

Sajian iklan dimana sekeliling bidang menggunakan frame (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). Catatan: Bleed artinya belum dipotong menurut *pas cruis* (utuh) kalau Trim sudah dipotong.

l. *Vertical Panel Lay Out*

Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara *vertical* dan membagi *lay out* iklan tersebut.

m. *Alphabet Inspired Lay Out*

Tata letak iklan yang menekankan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan diimprovisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi (cerita).

n. *Angular Lay Out*

Penyajian iklan dengan susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat.

o. *Informal Balance Lay Out*

Tata letak iklan yang tampilan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

p. *Brace Lay Out*

Unsur-unsur dalam tata letak iklan membentuk letter L (*L-Shape*). Posisi bentuk L nya bisa tebalik, dan dimuka bentuk L tersebut dibiarkan kosong.

q. *Two Mortises Lay Out*

Penyajian bentuk iklan yang penggarapannya menghadirkan dua inset yang masing-masing memvisualkan secara diskriptif mengenai hasil penggunaan/detail dari produk yang ditawarkan.

r. *Quadran Lay Out*

Bentuk tampilan iklan yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian dengan volume/isi yang berbeda. Misalnya kotak pertama 45%, kedua 5%, ketiga 12%, dan keempat 38%.

s. *Comic Strips Lay Out*

Penyajian iklan yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan *captions* nya.

t. *Rebus Lay Out*

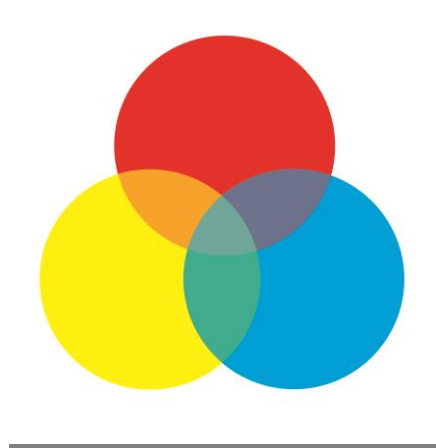
Susunan *lay out* iklan yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita

2.14 Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan pengelihatannya sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dll (Kusrianto, 2007:46). Namun menurut Brewster, Color Theori Atau Teori Warna pertama kali ditemukan pada tahun 1831, yang menyederhanakan warna yang menjadi 4 kelompok warna, yaitu Warna Primer, Sekunder, Tersier, dan Warna Netral.

a. Warna Primer

Warna Primer merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna Primer diantaranya adalah : merah, biru, dan kuning.

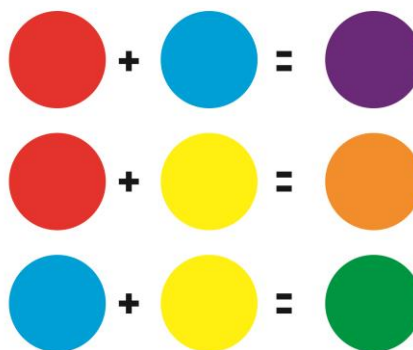


Gambar 2.3 Warna Primer RGB

Sumber Hasil Olahan Penulis, 2017

b. Warna Sekunder

Warna Sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna dari Primer. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan warna kuning, warna hijau campuran warna biru dan warna kuning, dan warna ungu campuran warna merah dan warna biru.



Gambar 2.4 Warna Sekunder CMYK

Sumber Hasil Olahan Penulis, 2017

c. Warna Tersier

Warna Tersier merupakan campuran dari warna primer dengan warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga

d. Warna Netral

Warna Netral merupakan campuran dari tiga warna Primer. Pencampuran tiga warna ini akan menghasilkan warna hitam. Warna ini disebut warna Netral karena didalamnya sudah mencakup keseluruhan warna yang ada, maka dari itu warna Putih dan Hitam akan tetap cocok bila dikombinasikan dengan warna apapun.

2.14.1. Aspek Warna

a. Warna Panas

Warna panas mengarah pada merah dengan saturasi penuh dalam roda warna : warna merah dalam keadaan terkuatnya. Warna panas sangat terlihat dan menarik perhatian. Warna merah sering digunakan dalam *graphic signage* dan desain. Warna panas bersifat kuat dan agresif. Kekuatan warna panas mempengaruhi orang dalam banyak cara, seperti menaikkan tekanan darah dan meningkatkan nafsu.

b. Warna Dingin

Dingin mengingatkan pada es dan salju, hal tersebut dihasilkan oleh warna dingin yang merupakan kebalikan dari warna panas. Warna dingin memperlambat metabolisme dan meningkatkan ketenangan dan santai.

c. Warna Hangat

Warna yang mengandung warna merah adalah warna hangat. Campuran warna kuning dengan merah yang menjadikan warna hangat. Warna hangat, seperti merah-jingga, jingga, dan jingga-kuning, selalu mengandung campuran antara merah dan kuning dengan komposisi dan mencakup area yang lebih besar dari spectrum emosional.

d. Warna Sejuk

Warna sejuk berbeda dengan warna dingin, karena kehadiran warna kuning dalam komposisinya yang menghasilkan warna kuning – hijau, hijau, dan biru – hijau. Warna sejuk, seperti *turquoise*, biru, dan hijau *verdant*, terlihat di alam. Warna sejuk menciptakan kesan menyejukkan, tenang dan nyaman.

e. Warna Terang

Warna terang merupakan warna pastel yang paling pucat. Warna terang mengambil cahaya dari ketiadaan dari warna dalam komposisi mereka dan hampir transparan. Warna cerah membuat sekitarnya terasa luas.

f. Warna Gelap

Warna hitam merupakan warna-warna yang mengandung warna hitam dalam komposisinya. Warna gelap memperkecil ruang dan membuatnya terasa kecil. Efek dari warna gelap adalah konsentrasi dan keseriusan, dimana warna gelap memberi kesan musim gugur dan musim salju.

g. Warna Pucat

Warna pucat adalah warna pastel yang paling lembut dimana terkandung setidaknya 65% warna putih dalam komposisi warnanya dan warna yang dikurangi. Warna pucat seperti *ivory*, biru muda, dan merah muda, memberi kesan kelembutan. Karena warna pucat merupakan warna yang menenangkan, warna pucat kerap digunakan dalam ruang interior.

h. Warna Cerah

Jumlah warna murni diantara warna (hue) menentukan kecerahannya. Kejernihan dari warna cerah didapatkan dari ketiadaan warna abu-abu atau hitam, sedangkan warna biru, merah, kuning, dan jingga merupakan warna yang paling cerah dalam komposisi. Warna cerah terlihat jelas dan menarik perhatian. Warna cerah memberi kesan menggembirakan dan ceria

2.15 Tipografi

Menurut Roy Brewer (1971) dalam buku “Pengantar Tipografi”, Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak (Sudiana, 2001: 2).

2.15.1 Anatomi Huruf

Tipografi sangat erat berkaitan dengan kaidah – kaidah persepsi visual yang tercakup dalam teori Gestalt, mulai dari anatomi huruf hingga penciptaan desain tipografi. (Sihombing, 2015 : 127)

Berikut ini adalah terminolog yang umum digunakan dalam penamaan komponen – komponen yang terstruktur dalam anatomi huruf.

a. Baseline

Garis maya horisontal yang menempatkan huruf – huruf dalam posisi sejajar. Garis maya ini merupakan batas dari bagian terbawah huruf besar dan badan huruf kecil (tanpa ascender dan descender).

b. Cap Height

Garis maya horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas huruf besar. Desain huruf umumnya memiliki tinggi ascender sedikit diatas cap height, oleh karenanya terdapat terminologi ascender height yang menjadi garis batas ascender.

c. Meanline

Garis maya horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari badan huruf kecil.

d. X-Height

Tinggi dari badan huruf kecil, tanpa ascender dan descender. X-height dimulai dari baseline hingga meanline. Cara yang termudah melihat ketinggian badan huruf kecil adalah dengan menggunakan huruf kecil “x”.

e. Ascender

Bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke atas dan posisinya berada diatas Meanline.

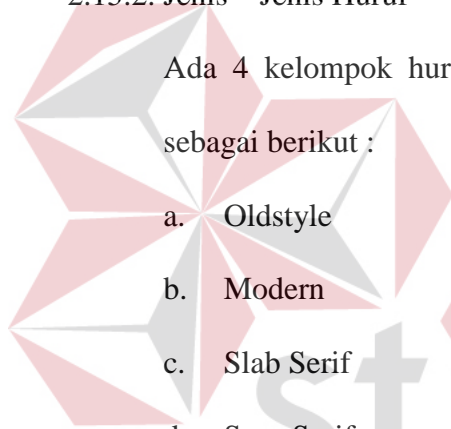
f. Descender

Bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah kebawah dan posisinya berada dibawah Baseline.

2.15.2. Jenis – Jenis Huruf

Ada 4 kelompok huruf sesuai dari ciri – ciri anatominya, diantaranya sebagai berikut :

- a. Oldstyle
- b. Modern
- c. Slab Serif
- d. Sans Serif



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA