

BAB II

TINJAUAN KONSEP DAN TEORI

2.1 Konsep

2.1.1 Desain Publikasi

Menurut Robin Landa, desain publikasi adalah perancangan atau penataan dari konten yang terorganisir dan berurutan dalam jumlah besar, seperti dalam surat kabar, majalah, dan buku-buku (buku referensi, buku anak, buku literatur dan buku nonfiksi, buku pelajaran, dan sebagainya) dalam wujud media cetak maupun daring. (Landa, 2011, p. 190) Maka dengan itu, desain buku sebagai suatu kegiatan perancangan buku termasuk ke dalam kategori desain publikasi. Seperti yang telah tertulis pada bagian sebelumnya, dua aspek terpenting dalam proses mendesain buku adalah sampul buku (sampul depan, punggung buku, dan sampul belakang) serta bagian interior buku.

a. Sampul Buku

Sampul buku merupakan pengalaman pertama diantara audiens dengan bukunya. Sampul suatu buku terdiri dari sampul depan, punggung buku, dan juga sampul belakang. Suatu sampul mempunyai dua fungsi atau peranan penting, yaitu *promotional* dan *editorial*. Fungsi *promotional* suatu sampul adalah untuk dapat menarik perhatian seseorang diantara buku-buku lain dalam sekelebat waktu. Sedangkan fungsi *editorial* suatu sampul adalah untuk dapat mengkomunikasikan konten buku itu sendiri dengan singkatnya, memberikan keterangan kepada audiens mengenai keberadaan buku ini. (Landa, 2011, p. 190)

Pada umumnya, suatu sampul mengandung elemen visual teks dan juga ilustrasi. Tentunya keduanya harus bekerja sama dalam upaya untuk mengkomunikasikan konten buku itu sendiri. Terdapat empat kategori sampul yang melibatkan penggunaan kedua elemen visual ini, yaitu; *all-type*, *type-driven*, *image-driven*, dan *visual-verbal synergy*. (Landa, 2011, p. 191-192, 195)

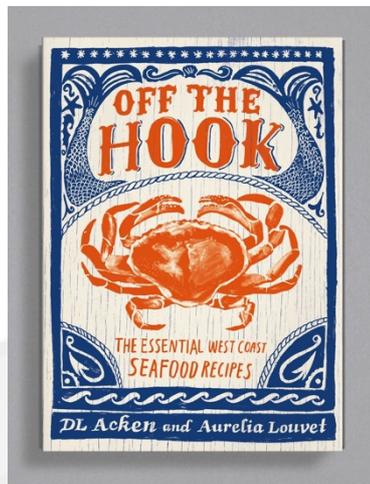
Pertama yaitu sampul dengan kategori *all-type*, sama dengan arti dari kedua kata tersebut, hanya menggunakan elemen teks dalam sampulnya, tanpa sedikit pun ilustrasi. Fokus utama dari sampul dengan kategori ini adalah judul serta nama penulis dari buku tersebut. Kedua, yaitu sampul *type-driven*, elemen visual yang paling dominan adalah teks judul buku (*title-driven*) atau nama penulis buku tersebut (*name-driven*). Audiens diharapkan akan langsung tertarik dengan judul atau nama penulis yang tertera pada sampul buku secara dominan. Pada kategori sampul ini masih diperkenankan penggunaan suatu elemen visual ilustrasi yang tentunya tidak mengalahkan fokus utama pada judul atau nama pengarang yang tertera. Selanjutnya adalah kategori *image-driven*, yaitu sampul yang didominasi dengan penggunaan elemen visual ilustrasi. Penggunaan ilustrasi secara dominan dipercaya cenderung lebih menarik perhatian audiens. Keempat atau terakhir, yaitu sampul dengan kategori *visual-verbal synergy*. Kategori ini adalah bagi sampul yang keberadaan teks dan ilustrasi saling bersinergi dan membaaur sehingga keduanya terlihat sebagai suatu kesatuan yang harmonis.

b. Interior buku

Perancangan interior buku adalah pengorganisasian konten (dalam jumlah besar) yang dimiliki suatu buku, meliputi komposisi penggunaan elemen teks dan ilustrasi dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens, serta dapat mengkomunikasikan konten dengan jelas. Dalam perancangan interior buku dibutuhkan suatu struktur yang dapat mengatur, menyatukan, serta mengintegrasikan setiap elemen visual yang terdapat pada setiap halaman buku tersebut. Penggunaan struktur yang baik dapat terus diterapkan, seperti untuk publikasi editorial pada media surat kabar dan majalah, yang bersifat serial atau terbitan berkala. (Landa, 2011, p. 200) Perancangan yang dilakukan untuk interior buku meliputi perancangan tata letak (*layout*), tipografi, warna, dan ilustrasi.

i. Tata Letak (*Layout*)

Dalam penataan letakan elemen visual teks dan ilustrasi, terdapat tiga kategori penataan letakan yaitu; teks dan gambar menyatu, teks menimpa melintasi ilustrasi, dan teks diposisikan di luar gambar atau berdekatan dengan gambar. (Landa, 2013, p. 158) Perancangan tata letak atau *layout* penting untuk menyatukan elemen-elemen visual yang ada agar dapat mencapai suatu tujuan komunikasi tertentu dengan efektif.



Gambar 2.1 Contoh penata letakan teks dan gambar menyatu.
(Sumber: behance.net/treeabraham)



Gambar 2.2 Contoh penata letakan teks menimpa melintasi ilustrasi.
(Sumber: teatimeinwonderland.co.uk)

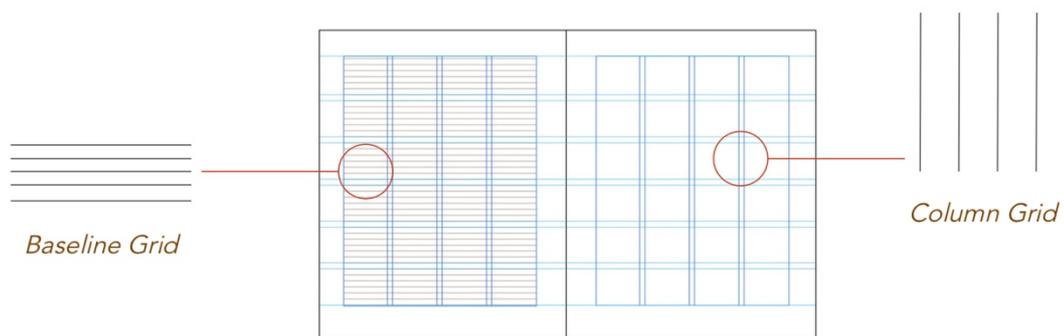


Gambar 2.3 Contoh penata letakan teks diposisikan di luar gambar atau berdekatan dengan gambar. (Sumber: *eater.com*)

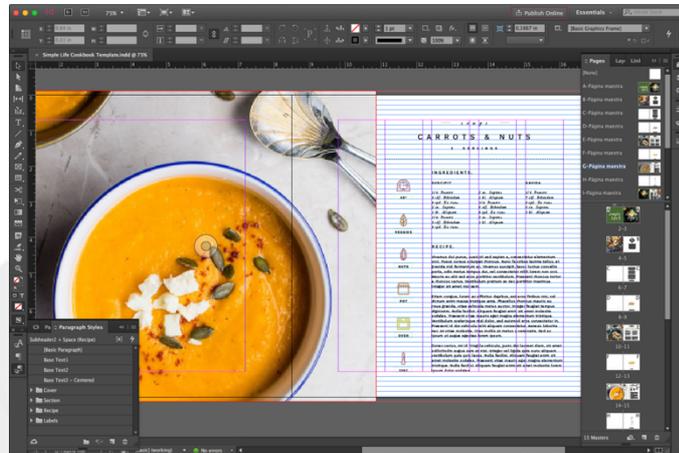
Penggunaan *grid* merupakan cara untuk menciptakan sistem pada suatu *layout*. Penggunaan *grid* dapat membantu untuk audiens untuk memahami urutan/rangkaian pesan yang hendak disampaikan. Penggunaan *grid* dapat membantu untuk mengorganisir peletakan teks dan ilustrasi menjadi suatu kesatuan yang terstruktur. Sistem *grid* membantu menciptakan kesan perencanaan yang matang, kejelasan, dan menunjukkan keteraturan. Keteraturan mampu menambah tingkat kredibilitas informasi yang ditampilkan sehingga meningkatkan kepercayaan audiens. Informasi yang ditampilkan dengan teratur dan jelas tidak hanya membantu audiens untuk dapat membaca konten yang tertulis secara lebih cepat, tetapi juga membantu audiens untuk dapat lebih lagi memahami serta mengingat apa yang hendak disampaikan. (Brockmann 2017)

Penggunaan *grid* dengan satu kolom memang sesuai untuk dokumen-dokumen yang sederhana. Namun, untuk dokumen yang menggunakan teks serta ilustrasi secara

lebih kompleks, akan dibutuhkan lebih dari satu kolom. Penggunaan *grid* multikolom dapat membantu untuk membuat sistem peletakan yang lebih fleksibel, pada suatu komposisi, memperjelas hirarki yang lebih kompleks, serta mengintegrasikan hubungan teks dan ilustrasi. Selain pembagian kolom (vertikal), *grid* juga mempunyai pembagian baris (horizontal). Pembagian baris ini disebut juga sebagai *baseline grid*. *Baseline grid* berfungsi untuk menambatkan elemen visual-elemen visual yang ada ke irama yang sama. Penggunaan *baseline grid* bagi peletakan teks dapat membantu mengatur agar setiap elemen teks berada pada posisi yang sejajar sehingga meningkatkan keterbacaan teks yang ditampilkan.



Gambar 2.4 *Grid* (*baseline grid* dan *column grid*)
(Sumber: *Dokumentasi Pribadi*)



Gambar 2.5 Contoh penggunaan *grid* untuk buku resep masakan.
(Sumber: pagephilia.com)

ii. Tipografi (*Typography*)

Tipografi merupakan suatu bidang studi dan praktik yang dalam, dan prinsip serta praktik dasarnya sangatlah luas. Tipografi mempelajari desain atau pemilihan bentuk huruf yang akan disusun menjadi suatu kata dan atau kalimat, dengan tata letak tertentu. Tipografi mengkomunikasikan bahasa tertulis secara visual. Pemilihan jenis huruf dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu *text fonts* dan *display fonts*. *Text fonts* merupakan jenis-jenis huruf yang dirancang untuk kepentingan keterbacaan dan keserbagunaan (Gambar 2.6). Sedangkan *display fonts* merupakan jenis-jenis huruf yang lebih dekoratif dan dirancang untuk lebih memberikan kesan ekspresi dan gaya tertentu (Gambar 2.7). Pada umumnya, *display fonts* digunakan hanya dengan ukuran-ukuran yang lebih besar, yaitu seperti pada teks yang tidak lebih panjang dari suatu judul. (Rallo, Forest, Kuo, Boutilier, & Li, 2019, pp. 20-22) Selain itu, tipografi juga

mempunyai klasifikasi yang membedakan jenis-jenis bentuk huruf. Pengklasifikasian beserta ciri-ciri bentuk dari masing-masing huruf pun dapat bermakna, menyimbolkan, dan atau memberikan kesan tertentu sehingga diperlukan pertimbangan yang matang dan kesesuaian dengan konsep dalam memilih klasifikasi atau jenis bentuk huruf yang hendak digunakan.

Around 9 years ago I started my professional career as a designer. We'll call this period the early years - circa 2007 to 2008. I was a bright eyed student who didn't really know too much about the workplace or design for that matter. I started as an intern with about as much knowledge as a kid with a milk moustache. Even so I thought I was 'the shit' because of how well I was doing at university, and the multiple intern offers I got based on my folio. As soon I joined a small but renowned design agency here in Melbourne I quickly realised I wasn't 'the shit' I was just 'shit'. For designers out there here are some key lessons that I'd learnt.

Gambar 2.6 Contoh *text fonts*.
(Sumber: *Dokumentasi Pribadi*)



Gambar 2.7 Contoh *display fonts*.
(Sumber: *graphicriver.net*)



Gambar 2.8 Contoh penggunaan *text fonts* dan *display fonts* pada suatu *spread* buku resep berilustrasi. (Sumber: behance.net/lashatamae)



Gambar 2.9 Contoh *display fonts* pada gerobak penjual jajanan Indonesia (Sumber: *Dokumentasi Pribadi*)

iii. Warna

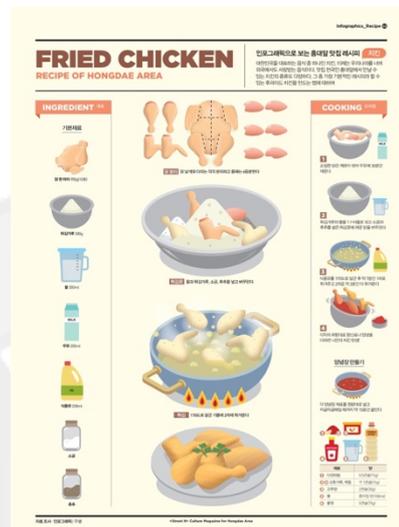
Pandangan setiap orang terhadap warna cenderung berbeda-beda. Pandangan dan tanggapan setiap orang terhadap warna berbeda-beda tergantung pada budaya, lingkungan tempat tinggal, jenis kelamin, serta preferensi masing-masing pribadi. Dengan perbedaan-perbedaan ini, warna menjadi sulit dipahami karena seringkali maknanya terkait dengan konteks pengalaman tertentu. Penggunaan warna-warna yang tepat dapat berkomunikasi secara simbolik, mewakili suatu merek, hingga dapat

dikenali secara langsung. Warna dapat digunakan sebagai solusi dari beberapa permasalahan visual. Warna dapat digunakan untuk menciptakan titik fokus. Warna dapat digunakan sebagai pembeda suatu elemen dalam komposisi tertentu. Warna juga dapat membantu menciptakan kesinambungan di antara elemen visual dalam suatu komposisi, dan bahkan dalam beberapa halaman.

iv. Ilustrasi

Ilustrasi adalah interpretasi, penggambaran, atau penjelasan secara visual dari suatu teks, ide, atau konsep yang dirancang untuk mengkomunikasikan suatu pesan tertentu. Dibutuhkan keunggulan dalam kerajinan tangan, keterampilan, serta pemikiran yang kreatif dalam membuat suatu ilustrasi yang baik. Suatu ilustrasi dapat disampaikan melalui fotografi dan gambar. Ilustrasi dengan gambar dapat dibuat dengan dua medium, yaitu; tradisional dan atau dengan *digital*. Sama dengan suatu pesan berupa teks, ilustrasi yang disampaikan juga dapat bermakna denotatif atau konotatif. Makna denotatif adalah makna kata secara harafiah, yaitu makna yang sebenarnya. Contoh bagi ilustrasi dengan makna denotatif adalah ilustrasi yang biasa digunakan pada petunjuk pembuatan atau penggunaan suatu hal, karena ilustrasi tersebut harus menjelaskan secara langsung pesan yang hendak disampaikan kepada audiens (Gambar 2.10). Sedangkan makna konotatif adalah suatu kata yang mempunyai makna lain di baliknya, yaitu bukan makna sebenarnya. Ilustrasi dengan makna konotatif biasa digunakan untuk menggambarkan ide abstrak, dan atau menyampaikan kesan dan atau suasana tertentu (Gambar 2.11). Pembuatan ilustrasi

yang selaras dengan ide-ide kreatif akan menghasilkan suatu karya yang bersifat lebih personal, abadi, dan tidak bergantung pada zaman.



Gambar 2.10 Contoh ilustrasi makna denotatif pada infografik mengenai ayam goreng. (Sumber: *behance.net/sunghwanjang*)



Gambar 2.11 Contoh ilustrasi makna konotatif dan ilustrasi fungsi ekspresif. (Sumber: *jooheeyoon.tumblr.com*)

Ilustrasi mempunyai empat fungsi secara umum, yaitu; fungsi deskriptif, fungsi ekspresif, fungsi analitis atau struktural, serta fungsi kualitatif (Gambar 2.11-2.14).

Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah untuk menggantikan keberadaan narasi (teks) yang terlalu panjang dengan suatu penggambaran visual berupa ilustrasi. Fungsi ekpresif adalah untuk menunjukkan suatu gagasan/ide, perasaan, maksud, situasi, serta konsep yang berupa abstrak menjadi suatu penggambaran visual agar dapat dengan lebih mudah dipahami. Selain itu, terdapat fungsi analitis yaitu untuk menunjukkan rincian dari bagian-bagian suatu benda, atau menunjukkan sistem/proses dari suatu hal agar dapat lebih mudah dipahami. Terakhir merupakan fungsi kualitatif, yaitu ilustrasi yang digunakan untuk memperjelas suatu data seperti tabel, grafik, sketsa, diagram, simbol, dan sebagainya.



Gambar 2.12 Contoh ilustrasi fungsi deskriptif.
(Sumber: behance.net/alyamarkova)



Gambar 2.13 Contoh ilustrasi fungsi analitis/struktural.
(Sumber: shakeorange.lofter.com)



Gambar 2.14 Contoh ilustrasi fungsi kualitatif.
(Sumber: behance.net/abbyhirsh)

2.1.2 Buku Resep Masakan

Buku resep masakan adalah suatu buku yang berisikan rangkaian resep masakan, dengan keterangan mengenai bahan-bahan dan alat-alat yang dibutuhkan, serta tata cara dalam memasak suatu hidangan. Tentunya setiap orang mungkin mempunyai pandangan masing-masing mengenai ciri-ciri dari buku resep yang baik. Namun, menurut *foodandwine.com*, terdapat beberapa standar yang harus dimiliki suatu buku resep masakan.

Buku resep yang baik adalah buku resep yang menampilkan foto untuk langkah demi langkah dalam proses memasak selain teks petunjuk memasak. Foto langkah demi langkah akan sangat membantu audiens untuk lebih lagi memahami apa yang sedang dilakukan pada tahap tertentu. Selain itu, buku resep yang baik menjelaskan istilah-istilah yang kurang umum (seperti dalam hal teknik memasak atau *measurements*) dan menyertakan penjelasan yang lebih umum bagi audiens. Orang-orang pada umumnya menggunakan buku resep untuk mencoba membuat suatu masakan baru. Maka dengan itu, tidak baik bagi suatu buku resep untuk mempersingkat rangkaian proses memasak dan menganggap bahwa semua audiens ada pada tahapan yang sama. Buku resep yang baik menyertakan daftar alat-alat yang dibutuhkan dalam memasak suatu masakan agar audiens dapat menyiapkannya dari awal. Kebanyakan buku resep menampilkan ilustrasi hasil akhir dari resep yang tertulis dengan penataan pada piring yang begitu indah. Akan lebih baik bila buku resep juga menyertakan pedoman untuk tata cara penyajian makanan tersebut. (Mooney, 2020)

Selain konten dari buku resep itu sendiri, buku resep yang baik juga harus dikemas dengan desain yang baik. Joy Wilson, seorang pengarang buku resep masakan, yang juga merupakan seorang fotografer menyatakan bahwa buku resep yang dapat berfungsi dengan baik adalah buku resep yang dapat menginspirasi audiens yang melihatnya. Untuk dapat berfungsi dengan baik, suatu buku resep pada umumnya menggunakan foto masakan yang sangat baik sehingga menggugah selera dan membangkitkan rasa lapar audiens. Buku resep yang baik juga terasa nyaman saat digenggam (ukuran yang pas), disertai dengan tekstur yang juga nyaman untuk dipegang. Buku resep yang baik juga mempunyai suatu pembahasan yang fokus, topik yang dapat menarik perhatian audiens. Buku resep yang baik haruslah dikemas dengan *out-of-the-box*, yaitu dengan ide-ide yang kreatif. Tetapi yang terpenting menurut Wilson, buku resep yang terbaik adalah buku resep yang *approachable* bagi para audiens, yang mampu membuat audiens merasa nyaman dalam mencoba resep-resep yang ditampilkan. (Wilson, 2015)

Selain itu, T. Susan Chang, seorang *cookbook reviewer* sejak tahun 2011 yang bekerja untuk The Boston Globe dan NPR (National Public Radio) juga menyatakan bahwa desain yang baik sangatlah penting. Menurutnya, mengemas buku resep dengan karya seni yang baik dapat sangat menarik perhatian orang-orang yang melihat dan membeli buku tersebut secara langsung. Namun, perlu diingat untuk tidak menggunakan foto-foto masakan yang telah ditata dengan terlalu sempurna karena hal tersebut dapat menyebabkan audiens merasa masakannya tak akan bisa mencapai kesempurnaan masakan pada foto tersebut. Maka, gunakanlah foto yang baik tapi tetap

tidak melebih-lebihkan. Chang juga menyatakan bahwa penggunaan ilustrasi berupa gambar tangan juga dapat diterapkan pada buku resep.

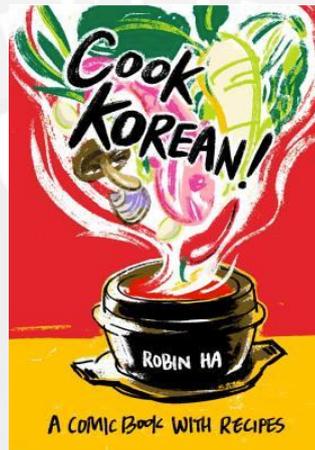
Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk membuat audiens merasa lebih nyaman dalam mencoba resep-resep yang ditampilkan adalah dengan penggunaan ilustrasi berupa gambar tangan. Ilustrasi dalam wujud gambar tangan mampu mengajak audiens untuk lebih lagi berimajinasi, bahkan hingga membentuk suatu kenangan mengenai momen tertentu. Penggunaan ilustrasi sangatlah berperan dalam memori seseorang. Ilustrasi membantu seseorang untuk dapat mengingat momen-momen penting dan periode waktu tertentu, seperti saat anak-anak kecil diperkenalkan pada buku ilustrasi mereka yang pertama hingga anak-anak remaja yang menggumi sampul album musik yang mereka gemari. (Zeegen, 2005, pp. 12)

2.1.3 Ilustrasi dalam Buku Resep Masakan

Dalam perancangan alternatif ini, penggunaan ilustrasi gambar tangan ditujukan untuk menambah nilai personal. Penggunaan ilustrasi juga dapat membuat suatu buku menjadi lebih *approachable* secara visual, sehingga tidak mengintimidasi para audiens untuk mencoba. Penggunaan ilustrasi pada bagian resep ditujukan agar mengurangi tekanan kepada para audiens akan hasil akhir masakan yang perlu dicapai. Selain itu, penggunaan ilustrasi juga dapat lebih menceritakan kesan bagaimana seharusnya suatu hidangan terlihat, daripada suatu representasi yang tepat. (Ileana, 2020)

‘Cook Korean!’ merupakan sebuah buku resep masakan Korea yang ditulis dan diilustrasikan oleh Robin Ha, yang terbit pada bulan Juli tahun 2016. Menurut Ha,

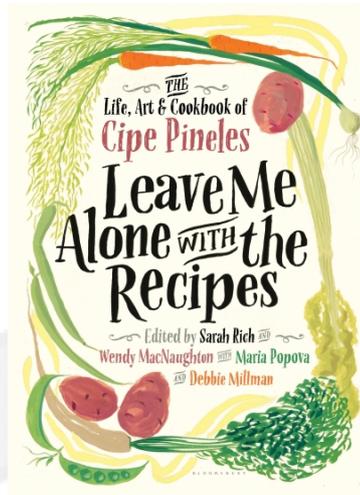
pembuatan buku resep dengan ilustrasi ini merupakan cara yang paling efektif untuk mengenalkan orang-orang kepada daerah asalnya beserta budaya yang dimiliki terutama budaya kulinernya. (Druckman, 2017) Selain ‘Cook Korean!’ karya Robin Ha, berikut ini akan ditampilkan beberapa referensi lainnya mengenai penggunaan ilustrasi pada buku resep masakan.



Gambar 2.15 Sampul buku ‘Cook Korean!’ karya Robin Ha. (Sumber: *washingtonpost.com*)



Gambar 2.16 Interior buku ‘Cook Korean!’ karya Robin Ha. (Sumber: *washingtonpost.com*)



Gambar 2.17 Sampul buku 'Leave Me Alone with the Recipes' karya Cipe Pineles.
 (Sumber: ediblehudsonvalley.ediblecommunities.com/food-thought/defense-food-illustration-excerpt-leave-me-alone-recipes-life-art-and-cookbook-cipe#)



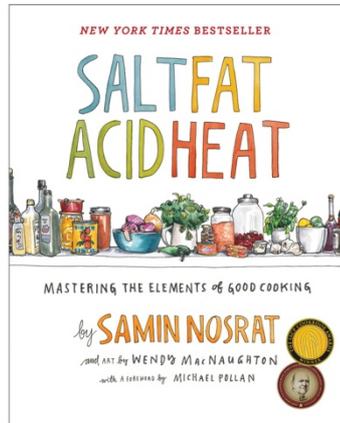
Gambar 2.18 Interior buku 'Leave Me Alone with the Recipes' karya Cipe Pineles.
 (Sumber: ediblehudsonvalley.ediblecommunities.com/food-thought/defense-food-illustration-excerpt-leave-me-alone-recipes-life-art-and-cookbook-cipe#)



Gambar 2.19 Sampul buku 'La Pignatta' karya Marta Vianello.
(Sumber: behance.net/martavianello)



Gambar 2.20 Interior buku 'La Pignatta' karya Marta Vianello.
(Sumber: behance.net/martavianello)



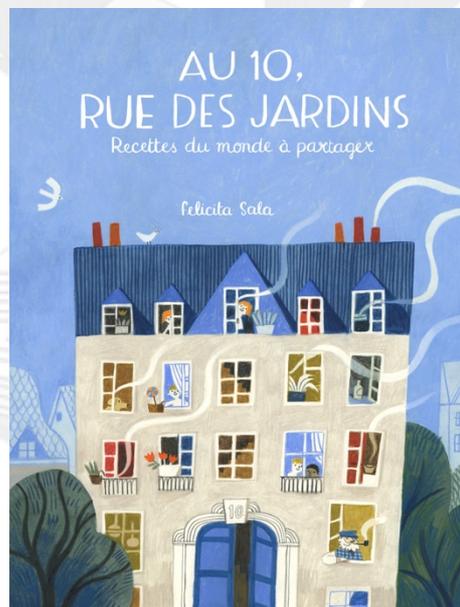
Gambar 2.21 Sampul buku 'Salt, Fat, Acid, Heat' karya Samin Nostrat. (Sumber: saveur.com/salt-fat-acid-heat-cookbook-art)



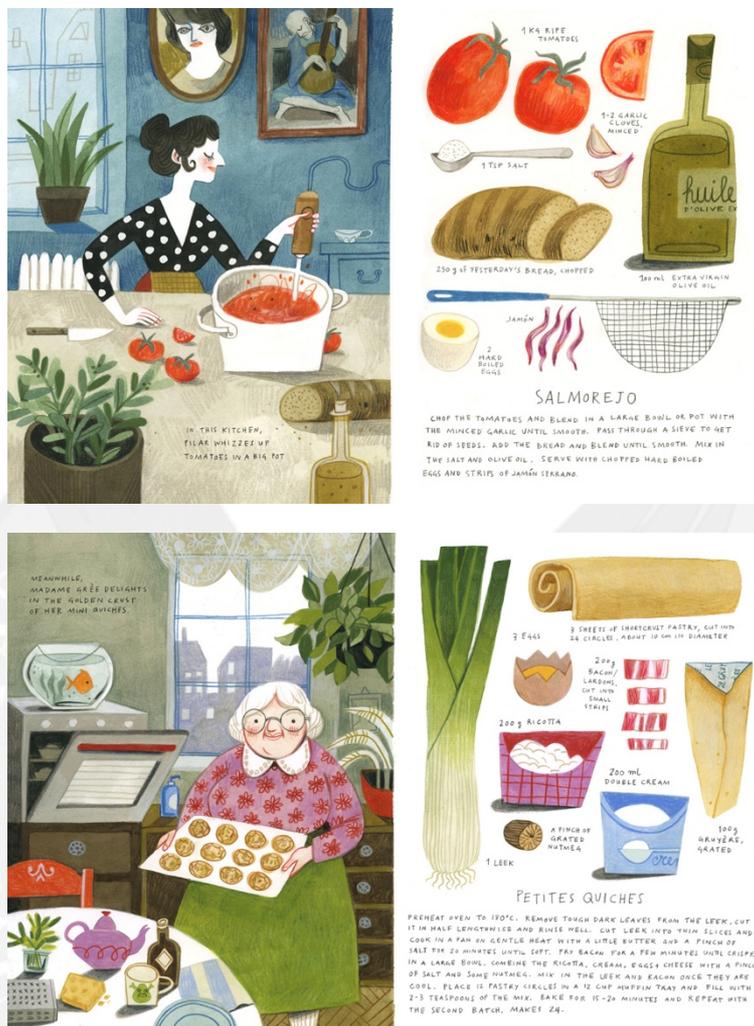
Gambar 2.22 Interior buku 'Salt, Fat, Acid, Heat' karya Samin Nostrat. (Sumber: saveur.com/salt-fat-acid-heat-cookbook-art)



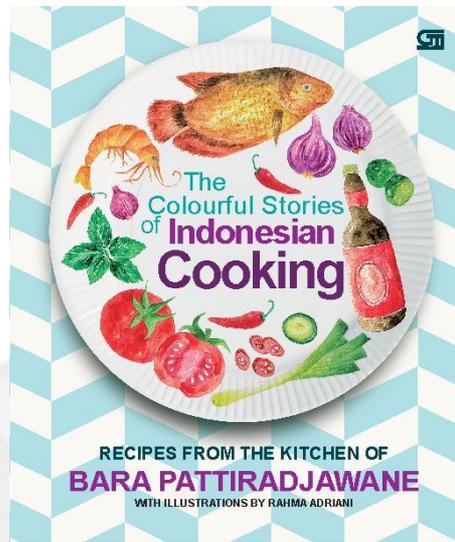
Gambar 2.23 Sampul dan interior buku 'Relish: My Life in the Kitchen' karya Lucy Knisley. (Sumber: washingtonpost.com/lifestyle/food/a-brief-history-of-graphic-cookbooks/)



Gambar 2.24 Sampul buku 'What's Cooking at 10 Garden Street?' atau 'Au 10, Rue Des Jardins' dalam bahasa Perancis, karya Felicity Sala. (Sumber: felicitasala.com/picture-books-1/AU-10-RUE-DES-JARDINS-2018)



Gambar 2.25 Interior buku 'What's Cooking at 10 Garden Street?' atau 'Au 10, Rue Des Jardins' dalam bahasa Perancis, karya Felicita Sala. (Sumber: felicitasala.com/picture-books-1/AU-10-RUE-DES-JARDINS-2018)



Gambar 2.26 Sampul buku ‘The Colourful Stories of Indonesian Cooking’ karya Bara Pattiradjawane. (Sumber: *gaya.tempo.co*)



Gambar 2.27 Interior buku ‘The Colourful Stories of Indonesian Cooking’ karya Bara Pattiradjawane. (Sumber: *gaya.tempo.co*)

‘Leave Me Alone with the Recipes’ merupakan buku resep berilustrasi karya Cipe Pineles. Buku ini dibuat pada sekitar tahun 1940 (Gambar 2.17 dan 2.18). Kemudian pada tahun 2017, buku ini dipublikasikan kembali oleh Tim Bloomsberry USA. Wendy MacNaughton, seorang ilustrator dan jurnalis grafis yang tinggal di San Francisco, merupakan anggota tim editor dalam kegiatan publikasi tersebut. Dalam sebuah artikel pembahasan buku tersebut, MacNaughton menuliskan bahwa memasak merupakan sebuah kegiatan yang membutuhkan setiap indera yang dimiliki manusia. Maka penggunaan ilustrasi tersebut pun bertujuan untuk memberikan sentuhan personal, taktil, seperti dalam proses menyiapkan suatu masakan itu sendiri. MacNaughton juga menyatakan bahwa ilustrasi dapat menyampaikan kecintaan terhadap makanan dan estetika dengan cara yang lebih pribadi, personal, dibandingkan dengan penggunaan media lainnya. (MacNaughton, 2018)

Dalam buku resep berilustrasi ‘La Pignatta’ karya Marta Vianello (Gambar 2.19 dan 2.20), selain keterangan berupa teks, ditampilkan juga halaman berisi ilustrasi petunjuk untuk resep tersebut. Ilustrasi tersebut merupakan ilustrasi dengan fungsi deskriptif, yaitu untuk mempersingkat penyampaian berupa teks. Tentunya penggunaan ilustrasi ini mengutamakan audiens yang merupakan *visual learners*, yaitu orang-orang yang dapat lebih cepat paham dengan digunakannya visualisasi berupa ilustrasi. Terdapat juga buku resep berilustrasi ‘Salt, Fat, Acid, Heat’ karya Samin Nostrat yang diilustrasikan oleh Wendy MacNaughton. Menurut hasil wawancara yang dilakukan pihak Saveur dengan Samin Nostrat sendiri, buku tersebut menggunakan ilustrasi karena menurutnya, penggunaan foto menjurus kepada kepresisian dan juga

menjadi representatif. Nostrat ingin mengajak audiens untuk menjadi tidak terikat pada resep yang ditampilkan. Nostrat yakin bahwa penggunaan foto akan memperkuat ketergantungan pembaca pada rumus yang paling tepat pada resep. (Pariseau, 2017)

Seorang koki ternama di Indonesia yang bernama Bara Pattiradjawane juga membuat sebuah buku resep masakan Indonesia yang berilustrasi. Buku resep berjudul 'The Colourful Stories of Indonesian Cooking' tersebut diilustrasikan oleh Rahma Adriani. Buku ini sempat ikut serta dalam Frankfurt Book Fair, Jerman, pada tahun 2015. Pattiradjawane sempat mengatakan bahwa memasak itu serupa dengan melukis, dimana panci bagaikan kanvas, dan bahan-bahan yang digunakan bagaikan cat berwarna-warni untuk melukis. (Tempo, 2017)

2.1.4 Konsep Penggunaan Warna

Setiap negara tentunya mempunyai budaya masing-masing. Setiap budaya pun mempunyai tata cara serta pandangan masing-masing terhadap hal tertentu. Salah satunya adalah dalam hal pemilihan dan penggunaan warna. Pandangan dan tanggapan setiap orang terhadap warna berbeda-beda tergantung pada budaya, lingkungan tempat tinggal, jenis kelamin, serta preferensi masing-masing pribadi. Indonesia merupakan negara yang penuh dengan keberagaman. Keberagaman budaya ini mengakibatkan terbentuknya persepsi masyarakat Indonesia yang beragam pula terhadap pemakaian suatu warna. Maka dengan itu, pemilihan warna haruslah didasari konsep yang tepat.

2.1.4.1 Konsep Warna menurut Modernis

Dengan seluruh pemakaian yang cenderung berbeda-beda di setiap daerah, penulis memutuskan untuk menggunakan warna-warna tersebut, terbatas sebagai

simbol dari tiap-tiap daerah, namun terlepas dari makna yang dikandungnya. Konsep ini didasari oleh konsep warna yang dipegang oleh para Modernis. Penggunaan simbol merupakan salah satu ciri dari karya desain grafis dalam Modernisme. Modernisme dalam desain grafis dapat diartikan sebagai suatu pemikiran, karakter, dan praktik modern dengan upaya untuk menciptakan, mengembangkan, dan membentuk kembali lingkungan dengan melakukan berbagai eksperimen. Para modernis adalah orang-orang yang melepaskan diri dari teknik-teknik desain tradisional serta cenderung berkarya dengan mengutamakan fungsi dari karya tersebut.

Masimmo Vignelli merupakan seorang desainer grafis yang lahir di Italia pada tahun 1931. Beliau merupakan salah satu desainer ternama pada abad ke-20. Salah satu karyanya merupakan logo dari American Airlines pada tahun 1967. Logo ini terdiri dari dua huruf A yang merupakan singkatan dari American Airlines itu sendiri, serta ilustrasi penyederhanaan bentuk elang. Warna yang digunakan pada logo ini adalah warna merah dan warna biru, sebagai simbol dari Amerika Serikat itu sendiri. Warna-warna yang digunakan pada simbol tersebut pun terlepas dari makna yang dikandung masing-masing warna tersebut. Hal yang serupa juga dapat dilihat pada ilustrasi karya Kathrin Honesta yang digunakan *Google Doodle*. Kathrin Honesta merupakan seorang ilustrator Indonesia yang berkesempatan membuat *Google Doodle* untuk hari ulang tahun N. H. Dini pada tanggal 29 Februari (untuk tahun 2020). Warna-warna yang digunakan pada ilustrasi tersebut dipilih berdasarkan warna-warna sampul buku novel karya N.H. Dini. Penggunaan warna-warna tersebut menjadi simbol dari karya-karya

yang telah dibuat oleh N.H. Dini pada masa hidupnya. Warna-warna yang digunakan pun digunakan sebatas sebagai simbol, dan terlepas dari makna yang dikandungnya.



Gambar 2.28 Logo American Airlines karya Massimo Vignelli (1967).
(Sumber: inkbotdesign.com)



Gambar 2.29 Google Doodle N.H. Dini karya Kahrin Honesta.
(Sumber: behance.net/kathrinhonesta)



Gambar 2.30 Asal dari warna-warna yang digunakan pada ilustrasi N.H. Dini karya Kathrin Honesta untuk *Google Doodle*.
(Sumber: behance.net/kathrinhonesta)

2.1.5 *Art Style* dan *Drawing Style*

Art style merupakan suatu gerakan kesenian yang cenderung mempunyai filosofi, semangat, dan atau tujuan tertentu, berlangsung dalam suatu kurun waktu tertentu. *Art style* pada umumnya digerakan oleh sekelompok masyarakat tertentu, terutama para seniman. *Art style* yang berjalan dalam suatu periode waktu dapat berakhir dan beralih atau berkembang menjadi suatu *art style* yang lain. Sedangkan, *drawing style* merupakan gaya menggambar seseorang, ciri menggambar seseorang, terlepas dari gerakan yang berlaku pada periode waktu tertentu. (Ibrahim, 2020)

2.2. Tinjauan Teori

2.2.1 Prinsip Desain

Dalam merancang suatu karya, seorang desainer membutuhkan prinsip-prinsip desain sebagai panduan untuk dapat mendesain dengan baik. Demikian pula dalam

perancangan buku. Dengan penggunaan prinsip-prinsip yang ada diharapkan bahwa pesan yang hendak disampaikan buku tersebut dapat tersampaikan dengan baik, jelas, dan efektif. Prinsip-prinsip desain tersebut meliputi; *balance*, *visual hierarchy*, *rhythm*, *unity*, dan *laws of perceptual organization*. (Landa, 2013, p. 29-39)

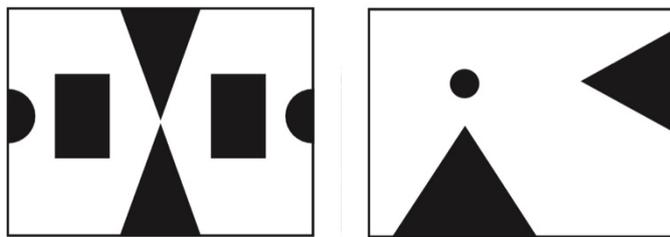
1. Balance (Keseimbangan)

Keseimbangan dalam karya desain adalah stabilitas yang tercapai bila distribusi bobot visual terbagi secara merata pada kedua sisi yang terbagi oleh garis sumbu pusat, serta pembagian bobot yang merata pada seluruh elemen visual suatu komposisi. Prinsip ini adalah salah satu prinsip yang dapat lebih dipahami secara intuitif bila terbiasa menggunakannya. Suatu karya yang telah mencapai titik keseimbangan pada umumnya akan terlihat harmoni. Keseimbangan merupakan bagian dari prinsip komposisi, serta harus selalu bekerja sama dengan prinsip-prinsip lainnya.

Dalam memahami prinsip keseimbangan dalam desain, dibutuhkan juga pembelajaran mengenai beberapa faktor visual lainnya seperti bobot visual (*visual weight*), posisi visual (*position*), dan pengaturan visual (*arrangement*). Dalam desain dua dimensi, yang dimaksud dengan bobot visual adalah seberapa besar daya tarik visual, atau penekanan (*emphasis*) yang dikandung elemen visual dalam suatu komposisi. Ukuran, bentuk, nilai, warna, dan tekstur merupakan penentu dari bobot visual suatu elemen desain.

Terdapat dua jenis keseimbangan dalam komposisi desain yang berkaitan dengan pembagian bobot visual, yaitu; keseimbangan simetri dan keseimbangan

asimetri (Gambar 2.31). Keseimbangan simetri adalah distribusi bobot visual yang seimbang, dengan dilakukannya pencerminan elemen yang setara pada kedua sisi dari garis sumbu pusat. Jenis keseimbangan ini disebut juga *reflection symmetry*. Sedangkan keseimbangan asimetri adalah tercapainya keseimbangan distribusi bobot visual tanpa pencerminan elemen, yaitu dengan menyeimbangkan suatu elemen dengan bobot visual elemen penyeimbang tanpa melakukan pencerminan. Contohnya pengaplikasian dari keseimbangan asimetri dapat dilihat pada ilustrasi Gambar 2.32, dimana terdapat pembagian bobot yang merata pada seluruh elemen visual suatu komposisi. Keseimbangan ini juga dicapai dengan bekerja samanya elemen-elemen visual yang ada pada komposisi tersebut.



Gambar 2.31 Keseimbangan Simetri dan Keseimbangan Asimetri
(Sumber: *Graphic Design Solutions vol. 5*)



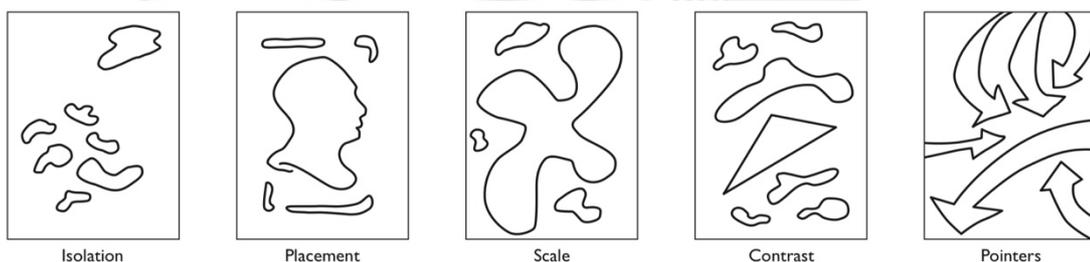
Gambar 2.32 Ilustrasi Parixico oleh Amélie Faliere
(Sumber: *virginie.fr*)

2. *Visual Hierarchy* (Hirarki Visual)

Mengkomunikasikan suatu pesan dengan jelas dan efektif merupakan salah satu tujuan dari desain grafis. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan penggunaan prinsip pengaturan hirarki visual. Dalam usaha untuk menuntun audiens, seorang desainer menggunakan hirarki visual untuk mengorganisasikan informasi yang ada, mengatur seluruh elemen visual menurut penekanan yang diberikan. Penekanan atau *emphasis* adalah penataan elemen visual menurut kepentingan, menekankan beberapa elemen diatas yang lain, membuat beberapa elemen lebih dominan dari elemen lainnya. Pada dasarnya, penekanan merupakan suatu arahan yang diberikan desainer kepada audiens

untuk mengetahui bagian mana yang perlu dilihat pada urutan pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya.

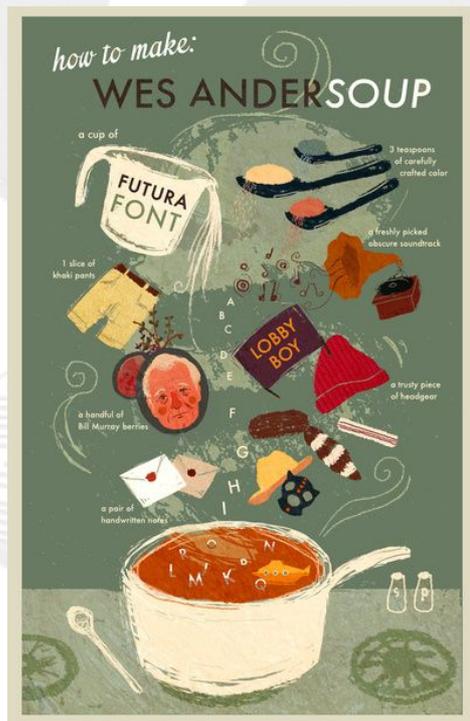
Penekanan terkait secara langsung dengan menetapkan titik fokus (*focal point*). Titik fokus merupakan suatu bagian dari desain yang diberikan penekanan paling utama, atau diberikan suatu aksen agar lebih menonjol dari elemen lainnya. Dalam menciptakan suatu titik fokus, dibutuhkan peran dari pengaturan letak, bentuk, arah, warna, dan tekstur dari suatu elemen visual. Penekanan dapat ditunjukkan melalui lima cara, yaitu; isolasi (*isolation*), penempatan (*placement*), rangkaian ukuran (*scale*), kontras (*contrast*), arah dan petunjuk (*direction and pointers*), serta melalui struktur diagram (*diagrammatic structures*). Dapat dilihat contoh pengaplikasiannya pada Gambar 2.34, dimana terpadat penekanan pada judul buku ‘SPRITZ’. Penekanan ini dilakukan dengan pemilihan bentuk huruf yang *solid*, penggunaan warna yang kontras dengan latar belakang, ukuran teks yang besar, peletakannya dia bagian tengah atas, serta *finishing* berupa *emboss* yang diberikan pada teks sehingga menjadi titik fokus dari sampul buku ini.



Gambar 2.33 Menunjukkan penekanan (*emphasis*) melalui lima cara.
(Sumber: *Graphic Design Solutions vol. 5*)



Gambar 2.34 Menunjukkan penekanan (*emphasis*) pada judul ‘SPRITZ’.
(Sumber: *Anthropologie.com*)



Gambar 2.35 Infografik ‘How to Make: Wes Andersoup’.
(Sumber: *Society6.com*)

3. *Rhythm* (Ritme/Irama)

Dalam ilmu desain grafis, ritme atau irama adalah rangkaian elemen visual dengan interval yang telah ditentukan. Penggunaan prinsip irama dalam format seperti desain buku, desain *website*, desain majalah, dan *motion graphics* sangatlah penting peranannya dalam mengembangkan alur visual yang koheren dari suatu halaman ke halaman lainnya. Selain itu, yang juga penting adalah untuk memasukkan elemen variasi untuk memberi tanda baca, aksen, serta menarik minat/perhatian audiens. Faktor-faktor yang berperan dalam menciptakan suatu irama meliputi; warna, tekstur, hubungan *figure/ground*, penekanan, serta keseimbangan.

Repetisi dari suatu irama diselingi oleh variasi tertentu untuk menarik minat audiens, maka penting untuk mengetahui perbedaan antara repetisi dan variasi. Repetisi muncul ketika seorang desainer menggunakan suatu elemen visual secara berulang, dengan penempatan yang cukup konsisten atau bahkan sama. Sedangkan variasi tercipta dengan adanya jeda atau modifikasi dalam suatu pola, atau dengan adanya perubahan pada elemen, seperti perubahan warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, atau bobot visual. Keberadaan variasi dapat menambah ketertarikan audiens. Namun penggunaan variasi yang terlalu banyak dapat mengganggu irama yang telah ada.

4. *Unity* (Kesatuan)

Dengan tercapainya kesatuan dalam suatu karya desain, berarti seluruh elemen visual yang ada pada suatu komposisi sangat berkaitan satu dengan yang lainnya sehingga menciptakan suatu wujud yang utuh secara keseluruhan. Audiens pun akan lebih mudah memahami dan mengingat suatu komposisi yang mempunyai kesatuan.

Hal ini bergantung pada prinsip *gestalt* (bahasa Jerman dari kata wujud atau *form*), yang menekankan pada persepsi terhadap *form* sebagai suatu kesatuan yang teratur, terutama dengan bagaimana pikiran seseorang selalu berupaya untuk memberlakukan keteraturan di dunia, untuk menyatukan dan mengatur persepsi yang ada

Melalui *gestalt*, kita memperoleh hukum pengaturan persepsi atau yang dikenal dengan istilah *laws of perceptual organization*. Hukum inilah yang akan membantu pemikiran visual serta berperan dalam membangun kesatuan dalam suatu komposisi. Pikiran seseorang cenderung akan menciptakan aturan, koneksi, dan mencari keseluruhan melalui pengelompokan (*grouping*), yaitu memahami elemen-elemen visual melalui peletakan, orientasi, keserupaan, bentuk, dan warna. Hukum ini terdiri dari beberapa prinsip dasar yaitu;

- a. Keserupaan (*similarity*): elemen dengan karakteristik yang serupa akan dipersepsikan sebagai satu kesatuan. Karakteristik yang serupa dapat berupa bentuk, tekstur, warna, atau arah. Contohnya dapat dilihat pada Gambar 2.35, dimana kesatuan infografik tercapai dengan penggunaan bentuk, warna, gaya, dan tekstur ilustrasi yang serupa.
- b. Kedekatan (*proximity*): elemen yang dekat peletakannya satu dengan yang lain cenderung akan dipersepsikan sebagai satu kesatuan. Seperti pada Gambar 2.35, teks-teks yang letaknya dekat dengan ilustrasi benda-benda yang sedang melayang-layang terlihat sebagai satu kesatuan karena letaknya yang berdekatan.

- c. *Kontinuitas (continuity)*: elemen-elemen yang terlihat saling berkaitan, serta menciptakan kesan pergerakan. Pada Gambar 2.35, garis-garis asap dari masakan serta huruf-huruf yang seperti jatuh bertaburan ke panci masakan memberikan kesan pergerakan dan menyatukan seluruh elemen visual pada komposisi infografik tersebut.
- d. *Closure*: kecenderungan pikiran seseorang untuk menyambungkan elemen demi elemen untuk menciptakan wujud/*form* yang lengkap.
- e. *Common fate*: elemen-elemen visual cenderung akan dipersepsikan sebagai satu kesatuan bila dalam pergerakan dengan arah yang sama. Seperti pada contoh Gambar 2.35, dapat dilihat bahwa benda-benda yang melayang-layang seakan-akan sedang dimasukan/ditaburkan ke dalam panci masakan pada bagian bawah.
- f. *Continuing line/IMPLIED line*: garis-garis seringkali dianggap mengikuti jalur yang paling sederhana. Bila garis-garis tersebut terputus, audiens akan melihat pergerakan secara keseluruhan dibandingkan dengan bagian yang putus tersebut.

2.2.2 Elemen Desain

Elemen visual dari desain dua dimensi adalah garis, bentuk, warna, dan tekstur.

1. Garis (*Line*)

Sebuah titik merupakan unit atau bagian terkecil dari suatu garis, dan dapat dikenali dengan bentuknya yang bundar. Garis adalah titik yang memanjang, bagaikan

jalur dari sebuah titik yang bergerak. Suatu garis cenderung dikenali dengan panjangnya daripada lebarnya. Garis sangatlah berperan dalam komposisi serta komunikasi, garis cenderung memandu pandangan audiens dengan suatu arah. Fungsi-fungsi dasar dari garis adalah untuk menentukan bentuk/wujud, menentukan batasan, membantu dalam pengaturan/pengorganisasian visual, membantu dalam menciptakan garis bayangan untuk penglihatan, serta menciptakan ekspresi dalam wujud garis, yang disebut juga *linear style*.

2. Bentuk (*Shape*)

Secara umum, garis luar atau *outline* dari sesuatu adalah bentuk. Bentuk merupakan area yang dikonfigurasi atau digambarkan pada permukaan dua dimensi yang dapat tercipta dari garis, warna, atau tekstur. Suatu bentuk juga diartikan sebagai *closed form* atau *closed path*. Bentuk pada dasarnya bersifat datar, dan dapat diukur dengan tinggi dan lebarnya. Tiga bentuk dasar dari seluruh bentuk yang ada adalah persegi, segitiga, dan lingkaran. Tiga bentuk dasar ini juga mempunyai bentuk volumetrik yang sesuai, yaitu; kubus, piramida, dan bola. Terdapat tujuh kategori bentuk, yaitu;

- a. Bentuk geometris: tercipta dari tepian yang lurus, sudut yang dapat diukur, lekukan yang presisi, disebut juga kaku atau *rigid*.
- b. Bentuk *curvilinear*: bentuk yang bersifat organik, terbentuk dari lekukan-lekukan, atau tepian yang melengkung, sehingga menunjukkan kesan natural.
- c. Bentuk *rectilinear*: terdiri dari garis dan atau sudut yang lurus.

- d. Bentuk tidak teratur (*irregular*): kombinasi dari garis-garis yang lurus dan yang melengkung.
- e. Bentuk kebetulan (*accidental*): hasil dari material dan atau proses tertentu, atau suatu kebetulan. Contoh dari bentuk ini adalah noda, hasil penggesekan, serta cipratan tinta pada kertas.
- f. Bentuk *nonobjective* atau *nonrepresentational*: bentuk yang ditemukan oleh seseorang dan tidak berelasi atau berasal dari suatu bentuk apa pun yang ada di alam.
- g. Bentuk abstrak: mengacu pada bentuk-bentuk yang telah terdistorsi, disusun ulang, mengalami perubahan dari bentuk aslinya, demi perbedaan gaya dan atau tujuan komunikasi.
- h. Bentuk *representational*: dapat dikenali dan mengingatkan audiens kepada wujud/benda aslinya yang terdapat di alam. Bentuk ini disebut juga bentuk figuratif.

Prinsip dasar dari persepsi visual yang disebut *figure/ground* atau disebut juga *positive and negative space*, mengacu pada hubungan bentuk, suatu figur dan latar belakangnya, pada permukaan dua dimensi. Saat melihat sesuatu, pikiran seseorang cenderung memisahkan/membedakan elemen grafis yang dipersepsi sebagai figur, dan elemen latar belakangnya. Figur atau bentuk positif diartikan sebagai bentuk yang pasti, sedangkan bentuk atau area diluar bentuk pasti tersebut dikenal sebagai bentuk negatif atau *white space*. Orang-orang cenderung hanya mementingkan figur atau

bentuk pasti yang terlihat dalam suatu komposisi. Tetapi, seorang desainer harus tetap selalu memandang latar tersebut sebagai unsur penting dari komposisi karya. Harus diingat bahwa *figure* dan *ground* sama pentingnya dalam suatu komposisi desain.

Dalam ilmu desain grafis, bentuk huruf, angka, serta tanda baca yang merupakan simbol dari suara pengucapan dalam bahasa juga termasuk sebagai bentuk. Sama seperti bentuk-bentuk dasar, hal-hal tersebut juga bisa dikategorikan *rectilinear*, geometris, atau organis. Bentuk-bentuk huruf, angka, dan tanda baca dipandang sebagai figur utama, sedangkan *counters* atau ruang terbuka pada huruf, angka, dan tanda baca dipandang sebagai latar belakang atau *negative space*.

3. Warna (*Color*)

Sebagai salah satu elemen desain, penggunaan warna berperan sangat penting dan dapat sangat memengaruhi cara pandang audiens. Pemilihan dan pengkomposisian warna ke dalam karya harus dipertimbangkan secara matang. Warna hanya dapat dilihat seseorang bila terdapat cahaya. Warna yang dapat kita lihat pada benda-benda di sekeliling kita merupakan warna pantulan karena ketika cahaya mengenai suatu objek, sebagian cahaya diserap benda, dan sebagian lainnya dipantulkan ke mata kita. Pigmen merupakan zat kimia alami dalam suatu benda yang berinteraksi dengan cahaya untuk menentukan karakteristik warna yang akan dipersepsikan. Selain itu, terdapat juga pigmen-pigmen yang diproduksi secara komersil. Pigmen alami maupun buatan, keduanya terlihat sebagai pantulan cahaya. Sedangkan warna-warna yang dilihat pada layar merupakan energi cahaya, yang dikenal dengan istilah warna *digital*.

Warna pantulan disebut juga warna *substrative*, dan warna pada media layar disebut juga warna *additive*.

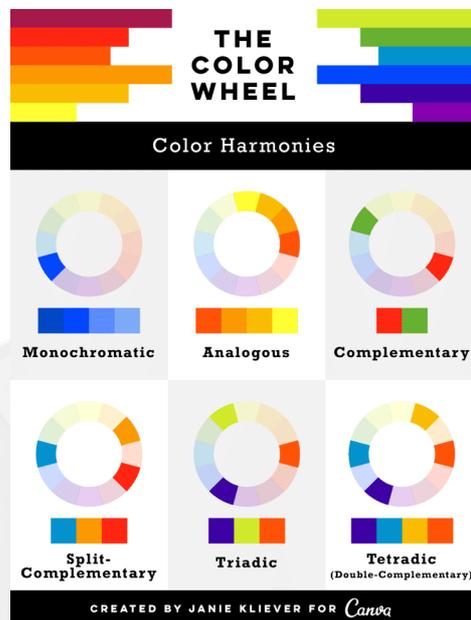
Warna dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu; *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah sebutan lain dari warna itu sendiri, yaitu merah, kuning, biru, dan sebagainya. *Value* mengacu kepada tingkat kecerahan atau kegelapan dari suatu warna, seperti merah muda dan biru tua. *Saturation* atau saturasi adalah mengenai tingkat kecerahan atau kekusaman (*dullness*) suatu warna, seperti merah cerah dan merah kusam. *Saturation* disebut juga *chroma* dan *intensity*. Selain pengkategorian tersebut, warna dapat dipersepsikan menjadi warna-warna hangat (merah, oranye, kuning) dan warna-warna dingin (biru, hijau, ungu).

Pemilihan dan pengaplikasian warna ke dalam suatu komposisi harus dipertimbangkan secara matang karena warna dapat bermakna serta memberikan kesan yang berbeda-beda di setiap budaya. Dalam suatu komposisi, penggunaan warna dengan *value* yang kontras dapat membantu untuk membedakan bentuk-bentuk yang ada. Warna-warna *value* yang kontras dapat membedakan suatu figur dengan latarnya secara paling jelas. Tentunya, penggunaan warna-warna *value* dapat menghasilkan dampak yang berbeda, secara visual maupun emosional. Penggunaan jangkauan warna *value* yang sempit (*low contrast*) akan menyampaikan kesan emosional yang berbeda dengan penggunaan jangkauan warna *value* yang luas (*high contrast*).

Dalam desain grafis, warna mempunyai banyak sekali peranan. Salah satunya adalah dalam menciptakan titik fokus agar audiens dapat mengetahui elemen mana yang harus dilihat pada urutan pertama. Dalam upaya menciptakan titik fokus, dapat

digunakan warna-warna dengan saturasi rendah diantara warna-warna dengan saturasi tinggi, dan sebaliknya. Warna dengan ragam maknanya, dapat digunakan sebagai simbol. Warna memiliki asosiasi dengan emosi seseorang dan budaya-budaya yang ada. Setiap budaya mungkin mempunyai pandangan masing-masing terhadap warna-warna tertentu. Maka dengan itu, dapat dikatakan bahwa pemaknaan warna tidak bersifat universal. Warna juga dapat diasosiasikan dengan merk tertentu. Contohnya adalah seperti warna merah dari *Coca-Cola*. Penjajaran warna tertentu dapat menciptakan kesan ilusi ruang tiga dimensi, dan penggunaan warna gradasi dapat menciptakan kesan pergerakan.

Menggunakan warna yang tepat dapat memperjelas keterbacaan teks, dan sebaliknya, bila menggunakan warna yang kurang tepat, keterbacaan teks dapat dapat berkurang. Maka dalam memilih warna, harus mempertimbangkan kesesuaiannya dengan warna-warna lain yang ada dalam komposisi. Terdapat beberapa teori warna yang dapat membantu untuk menentukan skema warna, yaitu; skema warna monokromatik, warna-warna analogus, warna-warna komplementer, skema *triadic*, skema warna hangat, skema warna dingin, dan sebagainya. Selain itu, pemilihan warna dapat dilakukan berdasarkan teknik tertentu, periode-periode dalam sejarah, alam, dan kesenian tertentu.



Gambar 2.36 Skema-skema warna menurut *color wheel*.
(Sumber: canva.com)

3. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah kualitas sentuhan pada suatu permukaan. Representasi dari kualitas sentuhan permukaan tersebut juga dapat disebut dengan tekstur. Maka dalam seni visual, tekstur dikategorikan menjadi dua, yaitu tekstur sentuhan (*tactile texture*) dan tekstur visual (*visual texture*). Seperti istilahnya, tekstur sentuhan dapat dirasakan melalui sentuhan. Tekstur ini disebut juga dengan istilah *actual textures*. Terdapat beberapa teknik cetak yang dapat mewujudkan menjadi nyata tekstur ini. Diantaranya adalah teknik *emboss* dan *deboss*, *stamping*, pengukiran (*engraving*), dan *letterpress*. Tekstur visual adalah ilusi dari tekstur yang sebenarnya. Tekstur kategori ini dapat

dibuat dengan melakukan *scan* terhadap tekstur yang sebenarnya, atau dapat diperoleh dengan teknik fotografi.

Tekstur juga dapat diperoleh dengan dibuatnya suatu pola (*pattern*). Suatu pola dapat tercipta dengan adanya pengulangan penggunaan suatu elemen visual secara konsisten pada bidang tertentu. Pada pembuatan pola, haruslah terdapat repetisi yang bersifat sistematis, dengan arah pergerakan yang jelas.

