



“Tata Letak”

Mata Kuliah

MCM302 Komunikasi Visual Periklanan

Paundra Jhalugilang, S.Hum., M.Si.

7520

UNIVERSITAS ESA UNGGUL
2019

Layout dan Tata Letak

Menata layout halaman cetak adalah satu bagian dari kegiatan desain grafis. Oleh karena itu, prinsip desain tidak ada bedanya dengan apa yang telah Anda pelajari pada Nirmana maupun Desain Grafis. Bidang halaman yang akan Anda tata tak ubahnya kanvas yang harus diisi dengan elemen-elemen grafis pengisi halaman tersebut.

Desktop Publishing

Istilah lain yang populer di era komputer adalah Desktop Publishing (DTP) yakni menggabungkan unsur Personal Computer dengan program *page layout* untuk menghasilkan karya publikasi, baik yang diedarkan dalam skala kecil maupun skala besar. Desainer yang merancang layout halaman menggabungkan unsur teks, gambar, foto, atau unsur visual lainnya. Hingga saat ini nama-nama program *page layout* yang terkenal adalah Corel Ventura, Aldus PageMaker, QuarkXpress, Adobe InDesign, Microsoft Publisher, dan Apple Pages.

Konsep Desain Layout

Tantangan yang paling menarik dari desain grafis maupun tata letak layout adalah ketiadaan aturan atas hukum yang universal. Semuanya serba relatif. Kita bisa memakai sarana dan teknik dalam suatu karya secara efektif dan berhasil tapi belum tentu sarana dan teknik tersebut efektif dan cocok untuk karya orang lain.

Contohnya, desain sebuah iklan dengan ruang putih dominan di pinggir bidang halaman akan mampu menonjolkan isi pesan serta memberi kesan menarik. Namun di pihak lain, ruang kosong di pinggir halaman Koran bisa membuat teks terkesan tidak rapi sehingga pembaca enggan membacanya.

Apabila desain grafis maupun tata layout dibuat paten dengan standar yang baku, maka pekerjaan desain bisa dengan mudah diambil alih oleh komputer karena tinggal dibuatkan *template*-nya saja. Daya kreasi manusia tetap diperlukan karena dalam desain tata letak tidak dikenal aturan-aturan yang berlaku secara menyeluruh. Di sinilah peran penting seorang desainer. Bagi seorang desainer yang baik, berkarya dalam suatu proyek tidak akan pernah sama dengan karya pada proyek lain. Pasalnya, dalam berkarya akan terdapat misi yang berbeda, yang ditujukan kepada publik yang berbeda, klien yang selera berbeda, atau yang jelas untuk menyampaikan informasi yang berbeda.

Lantas, manakah yang lebih penting, pesan atau tampilannya? Pertanyaan itu sering diajukan penulis dalam beberapa tulisannya. Kefektifan di media cetak jelas menekankan pada bentuk tampilan selain juga pada isinya. Ada ratusan majalah, tabloid, serta Koran yang dijual di kios-kios dan toko buku. Ada berbagai brosur penawaran yang dikirim ke kotak surat atau dibagikan di jalanan. Konsekuensinya pesan kita akan banyak saingan sehingga ada kebutuhan untuk merancang grafis dengan lebih baik lagi. Kita harus menyusunnya secara menarik.

Berhubung begitu banyaknya jenis produk dan jasa ditambah perubahan pola marketing maka keputusan membeli yang dilakukan calon konsumen sering kali dilakukan berdasarkan informasi yang tertera pada brosur, iklan, proposal, maupun media cetak lainnya. Kesan pertama dari iklan yang kita buat akan bertahan lama.

Kefektifan desain grafis memberikan kemudahan pada seseorang untuk menerima suatu produk, jasa, atau sekadar *image*. Pengambilan keputusan sering dipengaruhi oleh emosi (*mood*) dan intuisi, di mana hal itu dipengaruhi langsung oleh media cetak yang memuat penjelasan. Melalui media cetak lah orang akan dapat membaca serta melihat pesan tersebut berulang-ulang. Jika pesan disampaikan dalam format yang buruk, orang akan enggan melihatnya kembali.

Prinsip Layout yang Baik

Dalam setiap pembahasan mengenai prinsip desain selalu dimuat 5 buah prinsip utama dalam desain yakni:

Menurut Tom Lincy (*Design Principle for Desktop Publishing*):

- Proporsi (Proportion)
- Keseimbangan (Balancing)
- Kontras (Contrast)
- Irama (Rhythm)
- Unity (Kesatuan)

Menurut Robin Williams (*The Non Designer's Design Book*):

- Kontras (Contrast)
- Perulangan (Repetition)
- Peletakan (Alignment)
- Kesatuan atau Fokus (Proximity)

Proporsi

Proporsi adalah sebuah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya. Proporsi merupakan hubungan antara satu objek dengan ruang kosong yang ada di sekitar objek tersebut yang memerhatikan ukuran (*size*). Biasanya dalam sebuah aplikasi terdapat *grid* atau kotak-kotak untuk memudahkan pengukuran suatu objek dengan ruang kosong yang ada di sekitar objek tersebut.

Tujuan dari proporsi dengan membuat *grid* tersebut adalah untuk menciptakan kerapian dan presisi yang pas, tidak ada perbedaan antara sisi kanan dan kiri walau hanya beberapa mili meter saja.

ANDERSON'S DIRTY DILLS

The Emperor's New Clothes

Andersson's Dilemma

By [Name]

When the Emperor of Denmark was born, his father the King was already very old and his mother the Queen was still a young girl. Her beauty was so great that all the courtiers were proud of their mistress and their mistress's favorite son, the only child of the old King and the young Queen. And he was so lovely and so wise that all the people of the kingdom loved him above all other children. When he was fifteen years old he had become so beautiful, so wise, and so full of so many good ideas that he was thought to be really the son of God. All this made the Emperor very proud. He had a new robe made for himself, the finest that had ever been seen. When he had put it on and had walked a little in the great city in the new dress, the people were all amazed and said, "How wonderful! It is indeed the son of God who has appeared here!"

When he had got home the Emperor said to his two courtiers, "I have a new suit of clothes made for me. I would like you to go with me to the city tomorrow, to see the people's reaction to it. It is very important that you should go with me, for the sake of the city."

The two courtiers said, "Yes, Your Majesty, we shall be very glad to accompany you." So they went with the Emperor to the city. The Emperor had the new suit of clothes made for him, and when he had put it on and had walked a little in the great city in the new dress, the people were all amazed and said, "How wonderful! It is indeed the son of God who has appeared here!"

When he had got home the Emperor said to his two courtiers, "I have a new suit of clothes made for me. I would like you to go with me to the city tomorrow, to see the people's reaction to it. It is very important that you should go with me, for the sake of the city."

The two courtiers said, "Yes, Your Majesty, we shall be very glad to accompany you." So they went with the Emperor to the city. The Emperor had the new suit of clothes made for him, and when he had put it on and had walked a little in the great city in the new dress, the people were all amazed and said, "How wonderful! It is indeed the son of God who has appeared here!"

ABSOLUT Pear

100% GRAPE VODKA

THE NEW TASTE OF TEMPTATION

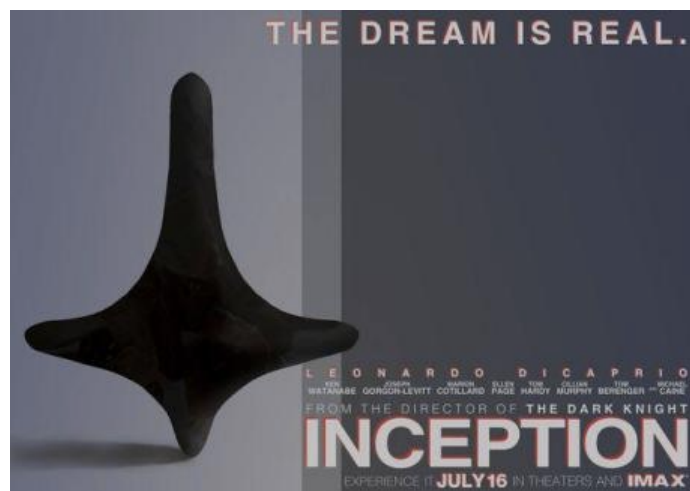
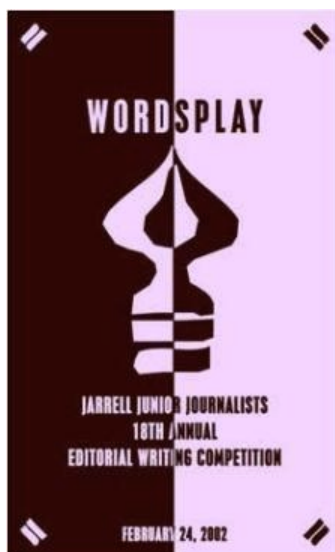
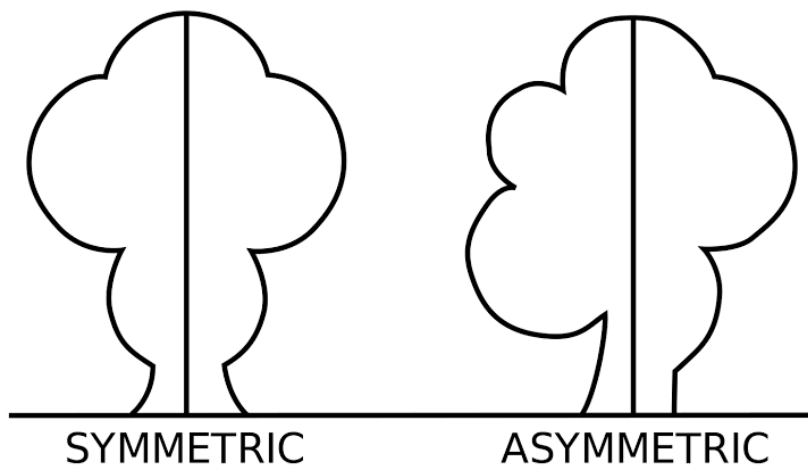
ABSOLUT PEAR VODKA

Keseimbangan

Suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam satu halaman memiliki efek seimbang. Seimbang bukan berarti sama besar, tetapi memiliki tampilan yang sama bobotnya. Terdapat dua macam keseimbangan yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau asimetris.

Keseimbangan formal digunakan untuk menata letak elemen-elemen grafis agar terkesan rapi dan formal. Prinsip keseimbangan formal atau simetris sering digunakan dalam karya publikasi yang dibuat untuk memberi kesan dapat dipercaya, dapat diandalkan, serta memberikan kesan aman.

Sementara keseimbangan informal atau asimetris memiliki tampilan yang tidak simetri. Pada dasarnya, setiap elemen disusun memiliki kesan seimbang hanya saja cara pengaturannya tidak sama. Prinsip itu sering digunakan untuk menggambarkan adanya dinamika, energy, dan pesan yang bersifat tidak formal. Prinsip tersebut juga sering digunakan oleh kalangan muda. Penerapan prinsip itu berhubungan dengan prinsip-prinsip lainnya yakni kesatuan dan harmoni.



Kontras

Kontras merupakan sesuatu yang akan ditonjolkan. Ketika mengamati suatu visual kita sering mendengar komentar bahwa desainnya terlalu datar. Sebagian bertanya di mana penekanannya atau apa maksudnya. Jika dalam sebuah gambar visual terlalu banyak elemen yang sama kuat, maka tidak ada satu pun materi di halaman itu yang menonjol. Oleh karena itu diperlukan suatu kontras hingga akan diperoleh fokus yang ingin ditonjolkan.

Masing-masing elemen di halaman kita harus ada yang dominan. Kita dapat menonjolkan headlinenya, ilustrasinya atau fotonya, maupun white spacenya. Jika semua elemen sama menonjolnya maka mereka akan berebut cari perhatian. Dalam pemilihan huruf misalnya, penggunaan huruf tebal yang dikombinasikan dengan huruf tipis dapat menimbulkan kontras.

Contohnya ada pada gambar di bawah ini. Pada gambar sebelah kiri tidak ada sesuatu yang dikontraskan. Tetapi pada gambar sebelah kanan, gambar hewan koala, penguin, dan landak dibuat sedikit transparan agar dapat menonjolkan sisi tulisannya.



Irama

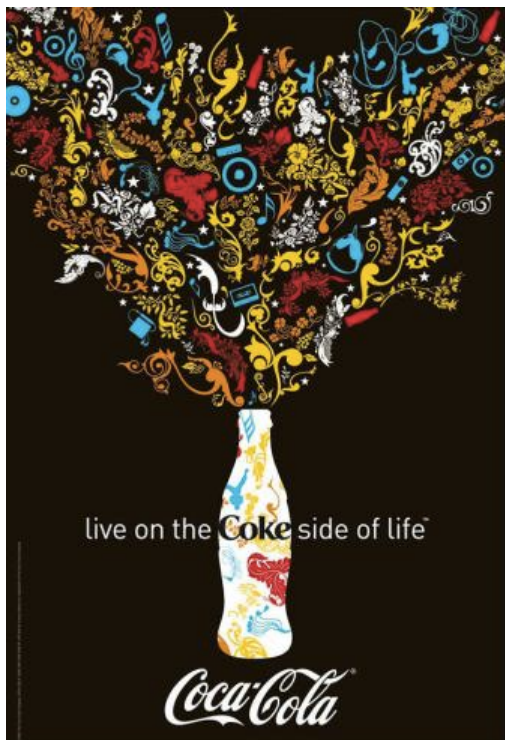
Bermakna sama dengan pengulangan (*repetition*) alias pola perulangan yang enak diikuti. Penggunaan pola warna maupun motif yang diulang dengan irama tertentu merupakan salah satu prinsip penyusunan layout. Dalam publikasi yang memiliki beberapa halaman, kontinuitas dari iramanya haruslah dijaga. Supaya diperoleh irama, kita harus membuat beberapa elemen tetap yang diulang-ulang polanya. Dengan demikian pembaca masih dapat mengikuti alur dari publikasi kita melalui ciri dari desain layout tersebut.



Kesatuan

Hubungan antara elemen-elemen desain yang bermula memiliki ciri-ciri sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi yang utuh. Hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri yang disatukan akan memiliki fungsi yang baru juga.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan, misalnya dengan mendekatkan elemen-elemen sehingga berdampingan atau bersinggungan. Selain itu ditambah alat bantu seperti garis atau ornament. Penerapan prinsip kesatuan harus memperhatikan karakteristik dan fungsi setiap elemen. Gerard A. Silver dalam bukunya *Graphic Layout and Design* menyarankan agar elemen-elemen yang ditata memperoleh kesatuan dan kontras yang mudah ditangkap oleh mata pembaca.



Ragam Style Layout

Dasar bangunan bidang-bidang atau blok dalam suatu halaman cetak secara umum dapat dibagi menjadi empat elemen, yakni *headline*, teks, gambar, dan bidang kosong yang tidak berisi tiga elemen tersebut. Walaupun warna sangat penting tetapi warna tidak masuk dalam elemen dasar layout halaman, apalagi ada beberapa surat kabar yang mencetak *black and white*.

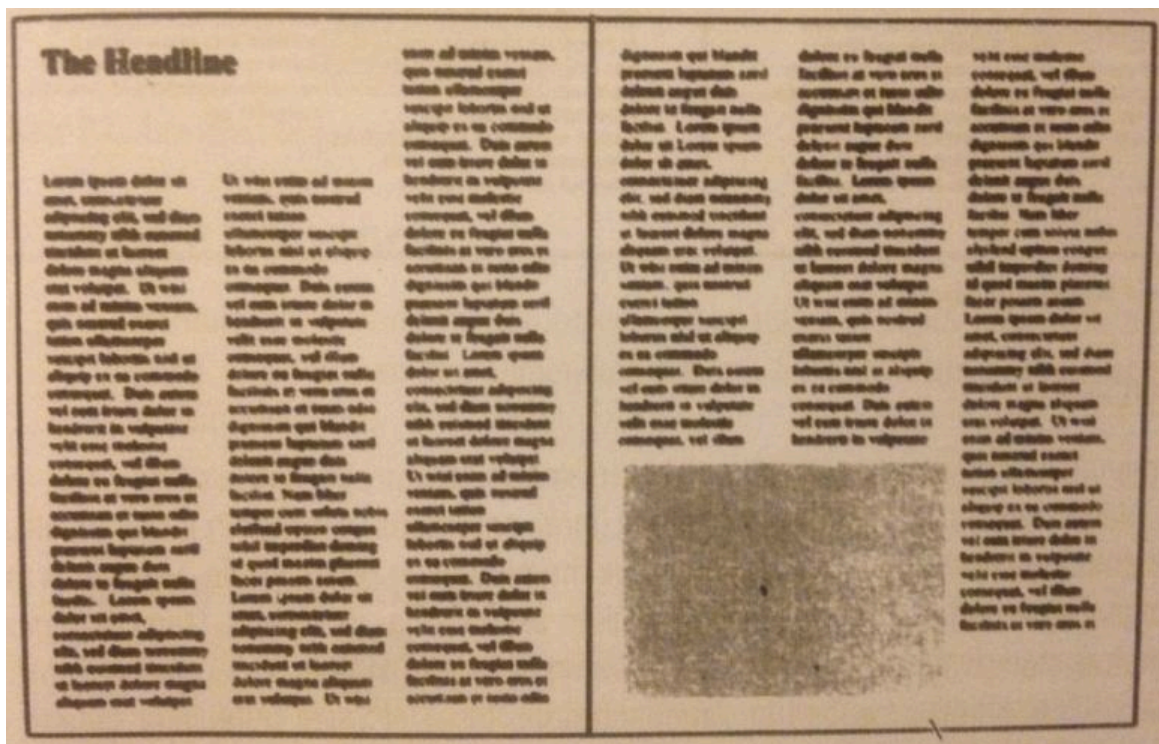
Dengan hanya memainkan keempat elemen dasar tersebut, Graham Davis, mantan Art Director Time-Life International menunjukkan sembilan macam kemungkinan tampilan layout halaman yang dimuat dalam bukunya, *Quick Solution to Great Layout*.

Adapun kesembilan layout tersebut antara lain:

- Konvensional
- Klasik
- Modern
- Agresif
- Juvenile
- Youthful
- Natural
- *Prestigious*

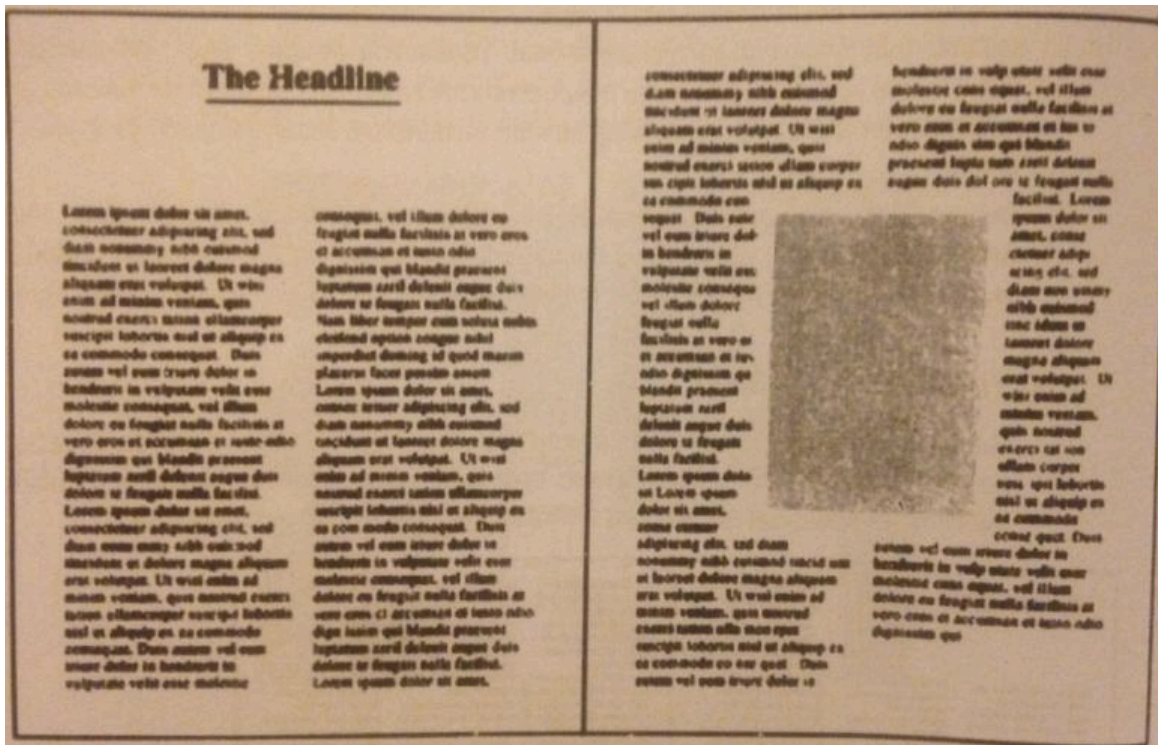
1. Konvensional

Style konvensional menampilkan kesan padat dengan pilihan teks yang berat, headlines diletakkan di atas kiri, sedangkan gambar diletakkan di bawah. Style itu terkesan sederhana dan formal. Style ini biasanya untuk publikasi bersifat resmi.



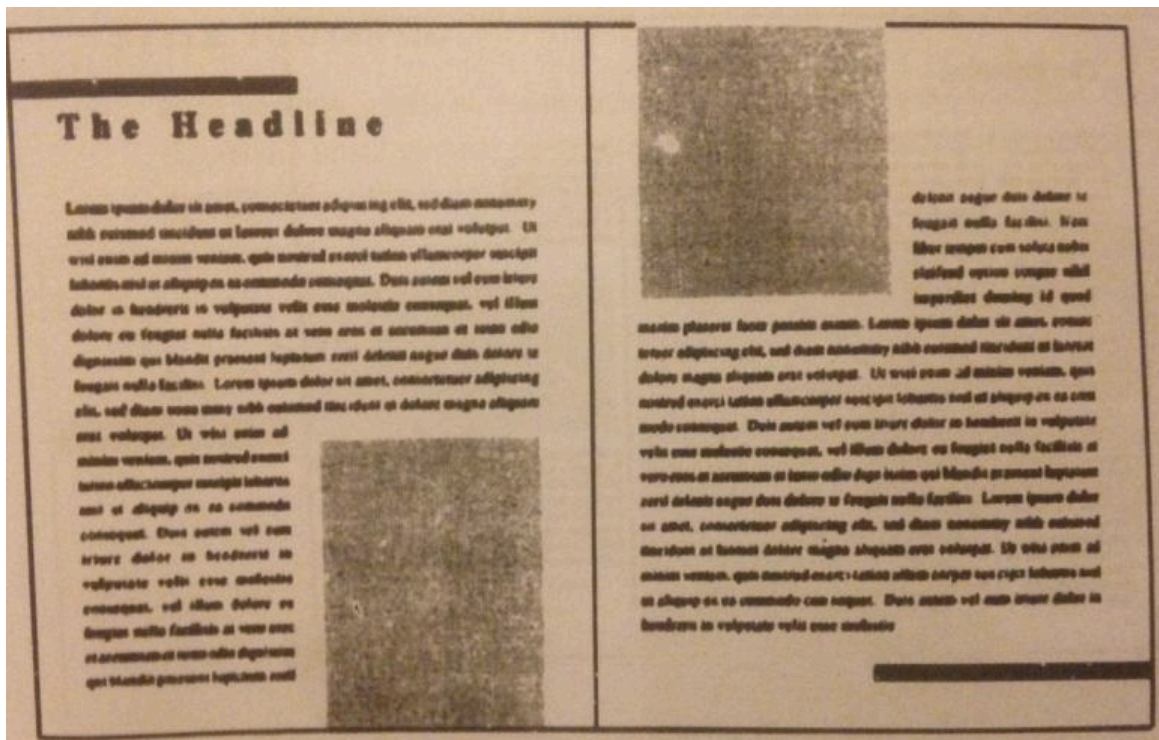
2. Klasik

Memberikan kesan sederhana, di mana teks dibagi menjadi dua kolom di setiap halaman, headline diletakkan di tengah atas dan gambar/foto diletakkan di tengah halaman, di antara dua kolom teks.



3. Modern

Menggunakan susunan teks melebar, di mana cukup ada satu kolom pada satu halaman. Oleh karena itu, digunakan *leading* (jarak antar baris) yang lebih lebar. Jarak antar karakter juga dilonggarkan untuk memudahkan pembacaan.

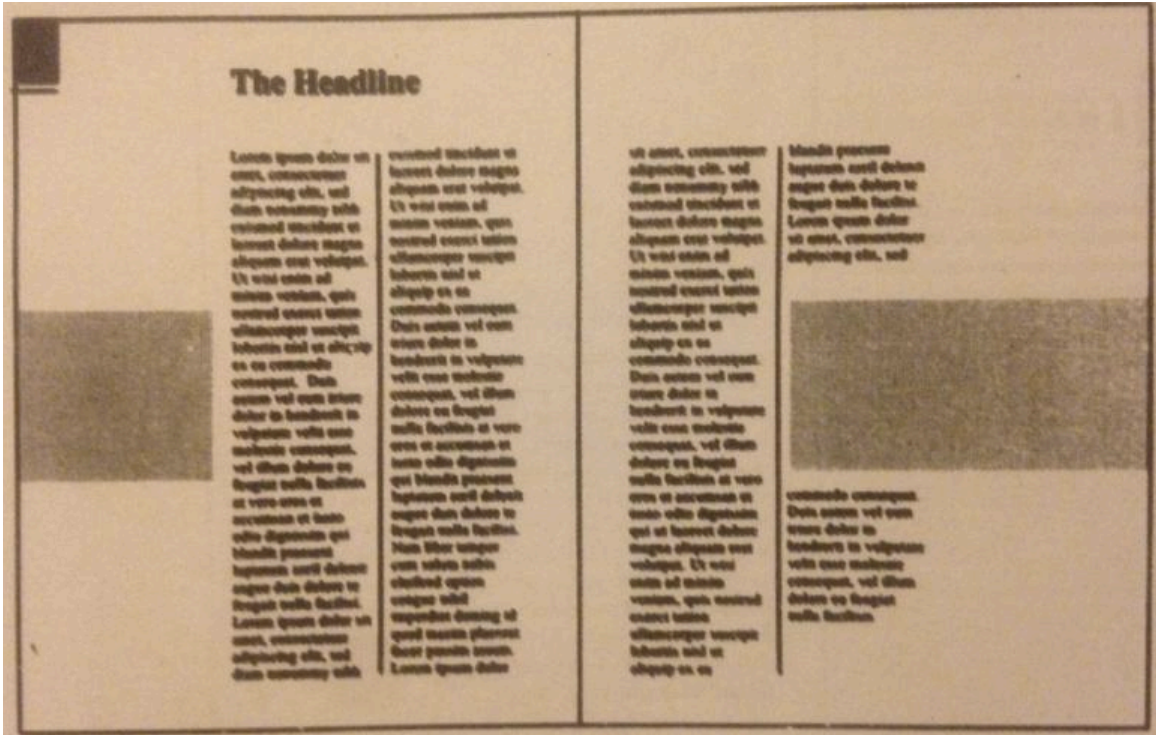


4. Technical

Layout yang menampakkan gaya teknis dengan blok-blok berbentuk siku dengan garis di antara kolom. Digunakan banyak bidang kosong untuk memberikan kesan yang bersih dan kuat.

5. Agresif

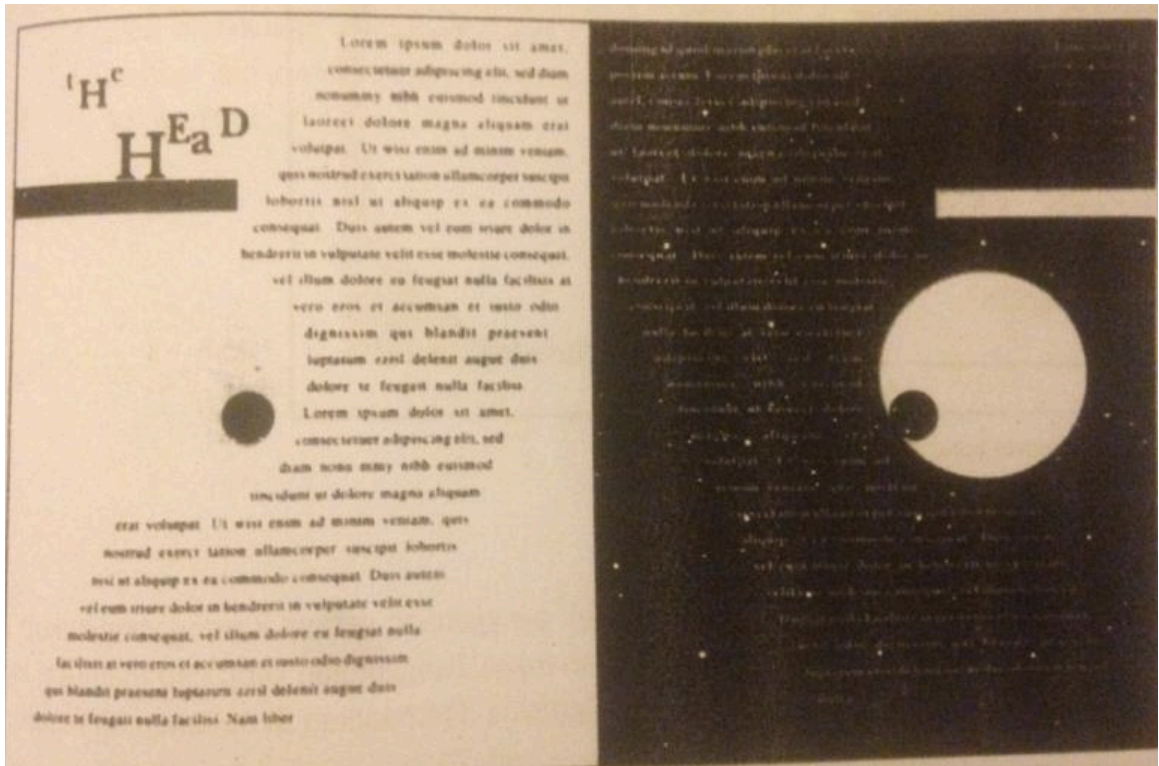
Headline dengan teks berukuran besar dan bergaris bawah serta menggunakan jarak antarbaris yang lebih lebar. Bidang berwarna abu-abu diisi gambar foto yang tampil secara eksklusif.



- 6. Juvenile
Juvenile adalah istilah buku untuk anak-anak, dibuat kesan meriah dengan memasang gambar secara tersebar. Di antara kolom diberi garis pemisah dengan warna yang lemah.

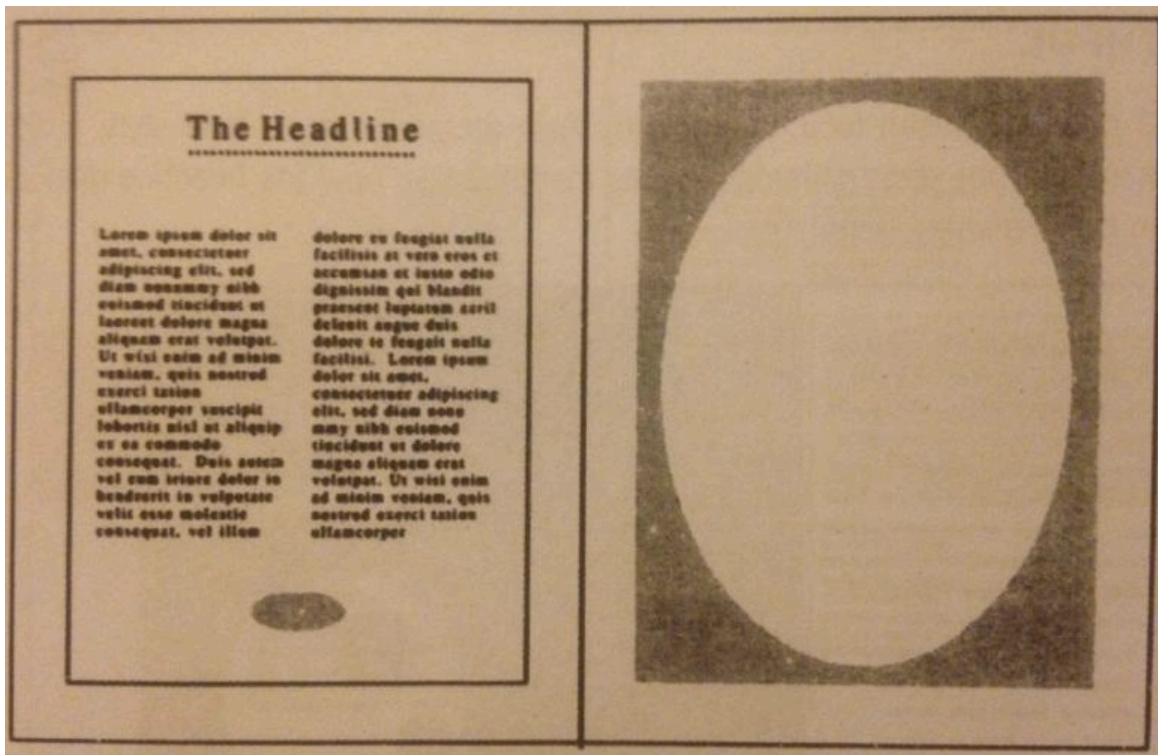


- 7. Youthful
Memiliki kesan lucu, main-main, serta menyenangkan. Style ini digunakan unsur gambar serta pilihan font yang mendukung, penulisan dilakukan dengan headline berbagai ukuran untuk menciptakan sebuah kreasi. Biasanya untuk majalah anak-anak muda atau buku-buku yang tidak resmi.



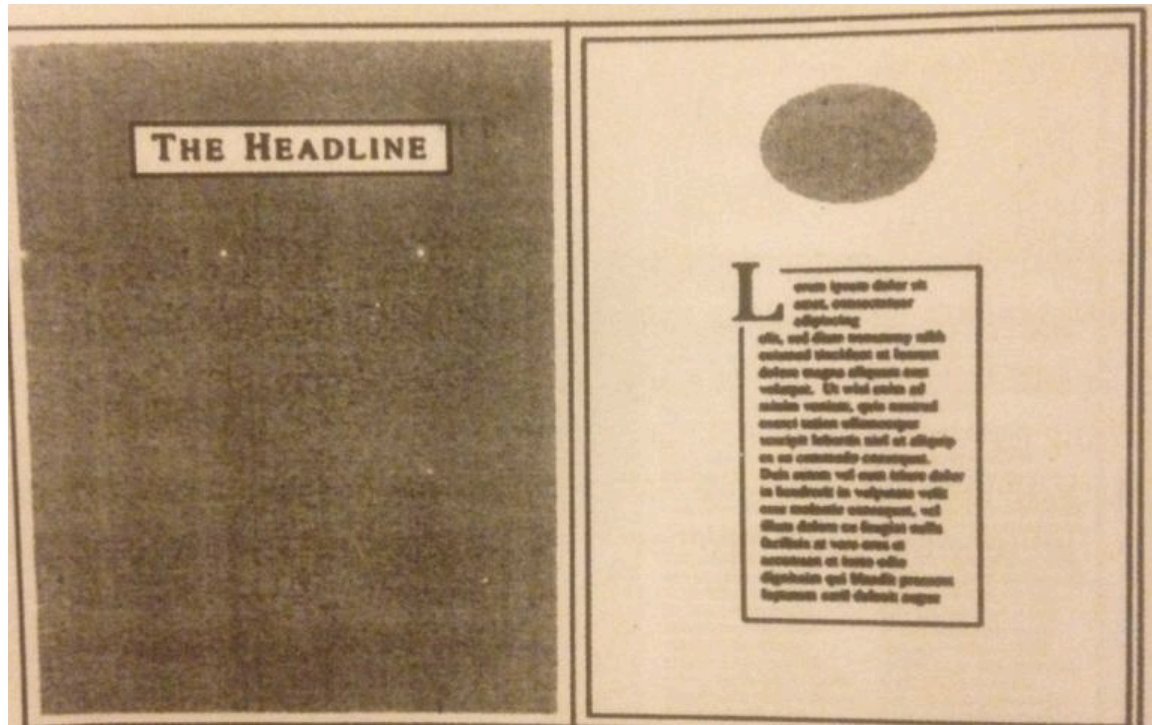
8. Natural

Memiliki susunan yang tertib, rapi, dan elegan menggunakan teks berspasi lebar. Jarak antara headlines dengan bodyteks dibuat cukup jauh. Bidang gambar ditampilkan dalam bentuk oval.



9. *Prestigious*

Menciptakan kesan mewah dengan menggunakan bidang kosong yang cukup luas untuk gambar visual. Penggunaan Drop Cap memberi kesan anggun pada halaman.



DAFTAR PUSTAKA

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit Andi, Yogyakarta.

Sadat, Andi M. 2009. *Brand Belief: Strategi Membangun Merek Berbasis Keyakinan*. Salemba Empat

Sari, Christina Ariadne Sekar. 2017. *Teknik Mengelola Produk dan Merek: Konsep dan Aplikasi pada Fast Moving Consumer Goods*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.