



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Desain Komunikasi Visual

Supriyono (2010) mengatakan Desain komunikasi visual memiliki titik berat pada penyampaian informasi dengan subdisiplin desain yang tidak hanya mementingkan estetika semata (Hlm 57)

Landa (2007) mengatakan desain komunikasi visual merupakan cara berkomunikasi melalui bahasa visual untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan maupun informasi kepada khalayak luas bisa berupa sebuah gambar maupun tulisan melalui sebuah tahapan proses perancangan yang menyatukan elemen visual menggunakan prinsip-prinsip desain sehingga menjadi kesatuan desain yang utuh. seorang desainer grafis yang telah melalui berbagai proses yang baik dalam membuat desain bisa memberikan solusi dan dapat membujuk, menginformasikan, mengedintifikasi, meningkatkan, memotivasi, membangun merek, memposisikan, mengorganisir dan membawa menyampaikan makna dari sebuah desain dari tingkat yang berbeda. (Hlm 1)

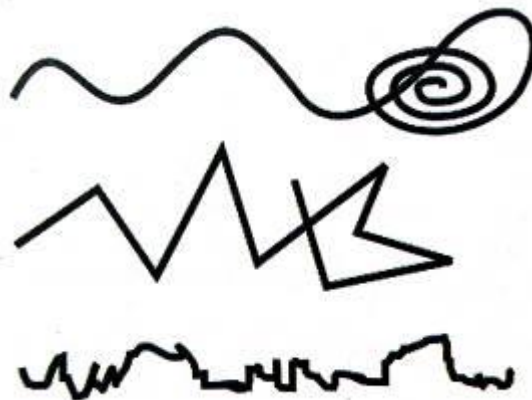
2.1.1 Unsur - Unsur Desain

Dalam sebuah komposisi desain terdapat unsur – unsur yang terkandung di dalamnya yang berfungsi sebagai bahan utama untuk membuat visual yang harmonis, menarik dan komunikatif. Supriyono (2010) menuliskan, desain memiliki elemen dasar yaitu :

- Garis (*line*)
- Bidang (*shape*)
- Warna (*color*)
- Gelap-terang (*value*)
- Tektur (*texture*)
- Ukuran (*size*)

2.1.2 Garis (*Line*)

Dalam sebuah desain garis digunakan untuk margin. Menurut Supriyono (2010) garis merupakan elemen satu dimensi yang memiliki citra dan emosi yang berbeda pada setiap jenisnya. Garis zig-zag memiliki kesan yang keras dan dinamis. Garis lurus memiliki kesan yang kaku dan terlihat formal. Garis melengkung memiliki kesan yang lembut. Garis tidak beraturan mempunyai kesan yang tidak formal dan bergerak flexibel. Dalam sebuah desain garis bisa juga dijadikannya elemen untuk mendukung estetika. (Hlm 58-59)



Gambar 2.1. Contoh Garis

(Sumber : Desain Komunikasi Visual, Supriyono, 2010)

2.1.3 Bidang (*Shape*)

Menurut Supriyono (2010) bidang merupakan segala sesuatu yang memiliki dimensi tinggi dan lebar yang menyerupai bentuk maupun sebuah ruang. Sebuah bidang bisa berupa bentuk dasar geometris dan non geometris untuk menampilkan kesan formal/non-formal. Bidang kosong (*blank space*) dalam sebuah desain juga termasuk didalamnya berfungsi untuk membuat jarak dan pemisah. (Hlm 66-69)

2.1.4 Warna (*Color*)

Menurut Supriyono (2010) Warna merupakan salah satu elemen visual pada desain yang berfungsi untuk menampilkan sebuah citra dan membangun sebuah mood sehingga bisa mewakili emosi pada pesan yang ingin di sampaikan.

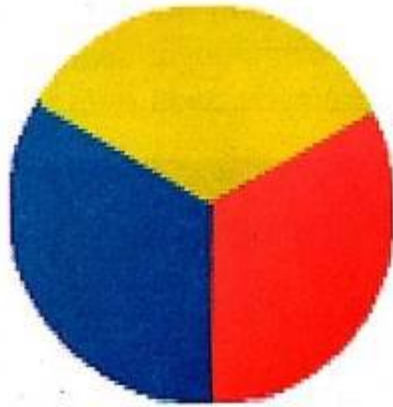
Dalam dunia seni rupa warna dapat dilihat dari tiga dimensi yaitu :

1. *Hue*

Pengelompokan warna besarkan nama-namanya seperti hijau, kuning, biru dan seterusnya. Dalam warna Hue terbagi menjadi 3 golongan yaitu :

- Warna Primer

Merupakan warna dasar yang terdiri dari tiga warna yaitu Merah, kuning, dan biru.

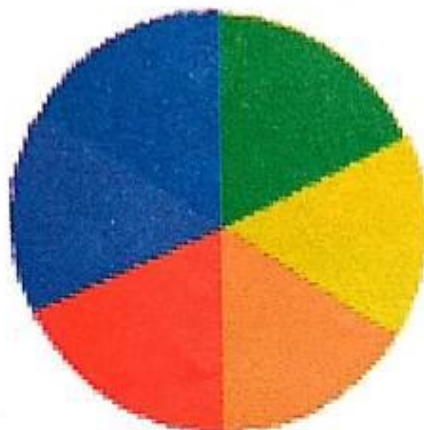


Gambar 2.2. Contoh Warna Primer

(Sumber : Desain Komunikasi Visual, Supriyono, 2010)

- **Warna Sekunder**

Warna sekunder merupakan hasil perpaduan dari dua warna primer yang diukur seimbang dengan perbandingan (1:1) seperti warna (biru + kuning) maka akan menghasilkan warna hijau, lalu (merah + kuning) menjadi warna oranye, dan (biru + merah) menjadi warna ungu.

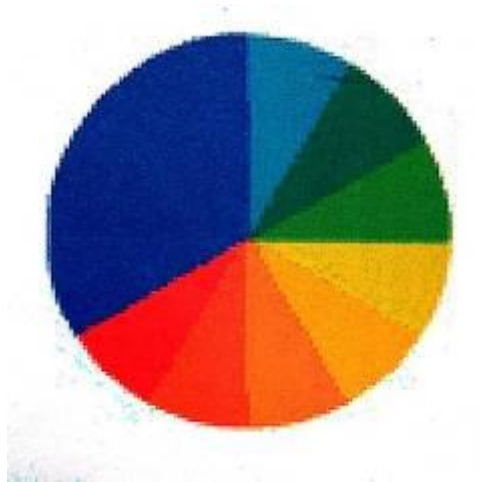


Gambar 2.3. Contoh Warna Sekunder

(Sumber : Desain Komunikasi Visual, Supriyono, 2010)

- Warna Tersier

Warna tersier adalah perpaduan antara warna primer dan sekunder sehingga menghasilkan warna di antara kedua warna tersebut.



Gambar 2.4 Contoh Warna Tersier

(Sumber : Desain Komunikasi Visual, Supriyono, 2010)

Dalam bidang percetakan warna pokok yang sering di gunakan dalam percetakan *offset* yaitu ada empat warna : *Cyan, Magenta, Yellow, dan Black* (CMYK).



Gambar 2.5 Contoh Warna Cetak

(Supriyono, Desain Komunikasi Visual 2010)

2. *Value*

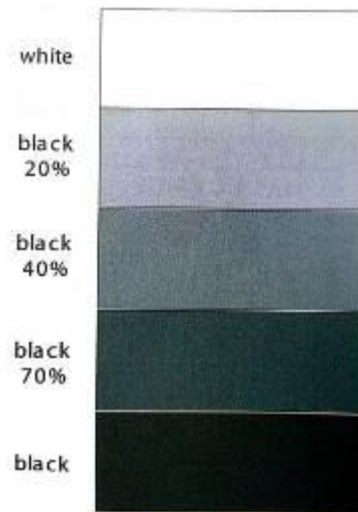
Dalam warna, *value* merupakan kadar gelap/terang sebuah warna yang bisa berubah berdasarkan penambahan warna hitam dan putih. Hasil warna yang di tambah putih menjadi lebih muda di sebut warna *tint*. Dan hasil warna yang di tambah hitam menjadi lebih gelap di sebut *shade*.

3. *Intensity*

Dalam warna pengertian *Intensity* adalah ukuran untuk kadar kemurnian suatu warna. suatu warna yang murni memiliki intensitas yang penuh 100% tanpa tercampur warna lain disebut juga *pure hue* . (Hlm70-77)

2.1.5 Gelap-terang (*Value*)

Menurut Supriyono (2010) pengertian *value* dalam desain merupakan perbedaan tingkatan nilai terang gelap dilihat berdasarkan tingkatan kontras dan presentase pada gradasi terang/gelap. Dalam desain kontras *value* bisa digunakan untuk menonjolkan suatu pesan, melakukan penekan, dan juga menciptakan sebuah nuansa/citra. (Hlm 78-80)



Gambar 2.6 Contoh Value

(Sumber : Desain Komunikasi Visual, Supriyono, 2010)

2.1.6 Tektur (*Texture*)

Tekstur merupakan representasi dari sebuah bidang memiliki nilai raba yang mewakili suatu bidang pada permukaan benda maupun pola yang berulang. Tekstur dalam desain bisa terinspirasi dari tekstur alam seperti serat kayu, pasir.

2.1.7 Prinsip Desain

1. Keseimbangan

Menurut Landa (2013) ada faktor yang bisa mempengaruhi keseimbangan dalam desain, keseimbangan komposisi dipengaruhi oleh bobot visual yang ada dalam desain tersebut, sebuah desain dikatakan seimbang bila bobot setiap elemen disainnya sama rata mengacu pada sumbu pusatnya.

Ada 3 katagori keseimbangan dalam desain yaitu : (Hlm 28)

- a. *Symmetrical Balance* : Merupakan pembagian keseimbangan secara rata sehingga membentuk pola yang simetris.
- b. *Asymmetrical balance* : Merupakan pembagian secara tidak merata secara hitungan dan tidak memiliki pusat yang jelas akan tetapi terlihat seimbang.
- c. *Radial Balance* : Merupakan bentuk keseimbangan yang terpusat pada titik tengah sehingga menghasilkan keseimbangan secara *vertical* dan *horizontal*

2. Emphasis

Menurut Landa (2013) emphasis merupakan sebuah penekan untuk menekankan informasi atau elemen yang di tata untuk menunjukkan fokus utama yang dituju.

Emphasis memiliki beberapa jenis yaitu : (Hlm29)

- a. *Emphasis by Isolation* : penekanan yang dilakukan dengan memberikan jarak pada elemen visual.
- b. *Emphasis by Placement* : Penempatan elemen grafis yang ditata untuk lebih di tonjolkan dalm sebuah komposisi.
- c. *Emphasis though scale* : penekan elemen visual berdasarkan ukuran yang menjadi pembeda diantara yang lain pada sebuah komposisi dan menjadi focus utama.
- d. *Emphasis through kontras* : penekanan yang dilakukan berdasarkan gelap dan terang untuk menciptakan kontras.
- e. *Emphasis through direction and pointer* : menggunakan anak panah yang memberikan arah untuk melakukan penekanan.
- f. *Emphasis through diagrammatic structure* : Penekanan berdasarkan struktur diagram.

2.1.8 Hierarki Visual

Bower, Landa dan Gonala (2007) dalam dasar desain, hirarki di gunakan untuk mengatur elemen dalam visual desain dan penekanan. Sebagai contoh dalam penerapannya pada sebuah buku terdapat budaya membaca yang biasa dilakukan pembaca, sehingga hirarki berfungsi untuk menentukan bidang *foreground*, *Middleground* dan *background* yang di gunakan pada sebuah *layout*.

Hierarki dalam visual berfungsi untuk mengatur urutan informasi dari yang paling penting di bedakan berdasarkan nilai bobotnya untuk di sampaikan melalui sebuah penekanan, perbedaan skala dan kontras merupakan unsur yang penting untuk menjadi pembeda antara informasi satu dan lainnya, visual clue yang di gunakan yaitu :

1. *Visual Contrast*

Kontras dalam visual berfungsi untuk menjadi pembeda antara elemen visual, kontras bisa di terapkan ke dalam ukuran, skala, warna yang di tempatkan berdampingan untuk menunjukkan informasi yang ingin disampaikan contohnya pada sebuah *background layout* berwarna hitam tulisan berwarna kuning/ merah yang menyala akan sangat terlihat dan bisa menarik mata *eye-catching*.

2. Hierarki Level.

Level di gunakan dalam hierarki untuk menempatkan urutan informasi. Bagian pertama menjadi bagian yang wajib untuk di sampaikan pertama, lalu ada bagian kedua, bagian ke tiga dan seterusnya. Level hanya di bedakan menjadi tiga pada umumnya agar visual tidak sulit di mengerti.

3. Persepsi

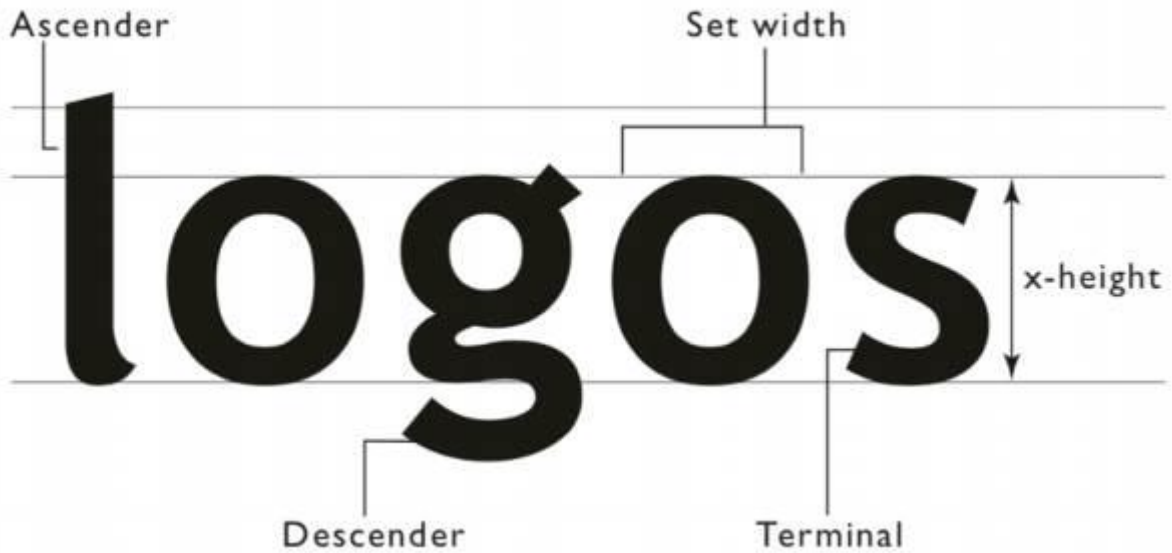
Persepsi untuk menciptakan level dalam hierarki merupakan hal yang penting berkaitan dengan logika dan kebiasaan manusia untuk menerjemahkan visual agar informasi bisa tersampaikan dengan baik.

2.2 Tipografi

Landa (2013) mengatakan dalam sebuah desain, *typeface* merupakan kesatuan yang merangkum berbagai macam karakter dalam yang berada dalam satu kelompok *type*, Dan juga merupakan properti visual yang menjadi inti karakter dari sebuah *typeface*. Cakupan tipografi yaitu Huruf, angka, symbol, tanda baca, dan tanda aksen atau diakritik. Dalam tipografi setiap hurup memiliki karakternya sendiri untuk menyampaikan sebuah pesan maupun kesan (hal 44).

2.2.1 Anatomi Huruf

Seperti halnya manusia, huruf memiliki anatomi yang menjadi dasar kerangkanya.



Gambar 2.7 Anatomi Huruf

(Sumber : *Graphic Design Solution*, Robin Landa, 2008)

1. *Ascender*, bagian dari huruf *lowercase* yang melebihi *x-height*.
2. *Descender*, bagian dari *lowercase* yang melewati garis bawah.
3. *X-height*, tinggi huruf *lowercase*, tidak termasuk *ascender* dan *descender*.
4. *Terminal*, ujung *stroke* yang tidak diakhiri dengan *serif*.

2.2.2 Klasifikasi Huruf



Gambar 2.8 Contoh Klasifikasi Huruf

(Sumber : *Graphic Design Solution*, Robin Landa, 2008)

Banyak *typeface* yang tersedia untuk saat ini, akan tetapi ada beberapa klasifikasi utama yang membedakan jenis *typeface* berdasarkan gaya dan sejarah yang menjadi latar belakang yang mempopulerkan *typeface* tersebut. Berikut klarifikasi dalam membedakan *typeface*. (Hlm 47)

1. *Old Style or Humanist.*

Huruf Roman populer dan di perkenalkan pada akhir abad 15M, digunakan untuk menulis pada lembar surat mau pun lembar pengumuman alat tulis yang di gunakan merupakan alat tulis pena yang di celupkan ke tinta dengan mata yang lebar. Gaya tersebut terdapat dalam *font Calson*, *Hoefler Text*, dan *Times New Roman*.

2. *Transitional*

Merupakan *font* yang berkembang pada abad 18M dan termasuk dalam kategori *serif*. Merupakan peralihan dari zaman yang tua menuju era modern dalam penggunaannya. Beberapa jenis *font* yang termasuk dalam gaya *Transitional* yaitu : *Baskerville*, *Century*, dan *ITC Zapf International*.

3. *Modern*

Gaya *Modern* memiliki karakter yang kontras dengan gaya *typeface* lama, karena memiliki karakter dengan unsur geometrik. *Typeface* berjenis *serif* berkembang pada masa awal 16M. memiliki karakter yang tipis pada bagian garis dan garis stress yang vertical. Contoh *font* yang memiliki karakter serupa yaitu : *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.

4. *Slab Serif*

Slab Serif muncul pada awal abad 19M di populerkan oleh bangsa Mesir dan Clarendon. Di kategorikan ke dalam keluarga *Serif* yang memiliki karakter yang berat, contoh *Font* yang memiliki karakteristik serupa yaitu : American Typewriter, Memphis, ITC Lubain Graph, Bookman, dan Clarendon.

5. *Sans Serif*

Diperkenalkan pada awal abad 19M, memiliki karakteristik berdasarkan pada jarak *Serif*.

6. *Blackletter*

Biasa ditemui pada penulisan surat manuskrip yang digunakan pada abad pertengahan 13-15M blackletter juga biasa disebut Gothic gaya tersebut memiliki karakter perpaduan dari tebal tipisnya yang ada pada typeface. Gaya serupa bisa di jumpai pada : Black Letter Style, Textura Typeface.

7. *Script*

Jenis font ini merupakan gaya tulisan tangan manual yang sering digunakan untuk menulis dengan pena yang memiliki ujung rata, pada saat itu, tanpa bantuan mesin cetak. Contoh font yang memiliki karakter serupa yaitu : Shallet Allego Script, Brush Script, dan Snell Roundhand Script.

8. *Display*

Display biasa digunakan untuk Headline sebuah judul yg memiliki karakteristik ukuran yang besar dan memiliki kesan tebal serta tegas.

Beberapa jenis font di antaranya : Decorated, Elaborated, Handmade dan lainnya.

2.3 *Layout*

Haslam (2006) perancangan dibutuhkan dalam membuat layout yang baik dalam sebuah buku, layout berfungsi untuk memudahkan desainer dalam mengolah dan menempatkan elemen grafis dalam merancang sebuah buku. Ada dua hal penting yang harus sangat di perhatikan dalam menentukan tata letak gambar dan *text* yang baik.

Dalam sebuah *layout*, *text* berperan untuk mengarahkan dan membantu mengarahkan pembaca untuk lebih mudah memahami alur dari sebuah buku. Gambar berperan sebagai penerjemah secara visual untuk memudahkan pembaca memahami isi dari *text*. Keduanya memiliki peranan penting dalam sebuah buku. Dengan dua hal tersebut seorang desainer dapat memadukannya sehingga bisa menghasilkan *layout* yang beragam. (Hlm 140)

dalam proses merancang sebuah buku dibutuhkan beberapa poin penting yang dapat membantu untuk tahapan perancangan sebuah layout buku yaitu :

1. menyiapkan konten seperti *text* dan gambar.

Konten merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah buku karena itu merupakan inti dari pesan atau informasi yang ingin disampaikan konten yang harus di persiapkan bisa tergantung kebutuhan ide dan konsep yang digunakan, konten bisa berupa *text*, naskah, ilustrasi, gambar, maupun photo yang memiliki sumber yang legal. Persiapan yang matang harus

dilakukan seperti menentukan elemen visual apa yg akan di gunakan dalam tata letak, komposisi dan grid yang tepat, pemilihan typeface dan lainnya. Agar menghasilkan desain sebuah buku yang tertata dan terstruktur dengan baik.

2. Mengorganisir tata letak :

Flatpan memperlihatkan posisi pada text dan gambar.Flatpan merupakan denah keseluruhan buku dalam sebuah perancangan yang bisa berbentuk seperti diagram perbandingan yang berisi text dan gambar yang di susun berurutan dan di lengkapi dengan keterangan dari warna, grid dan lainnya.

3. Storyboard : mengatur text dan gambar

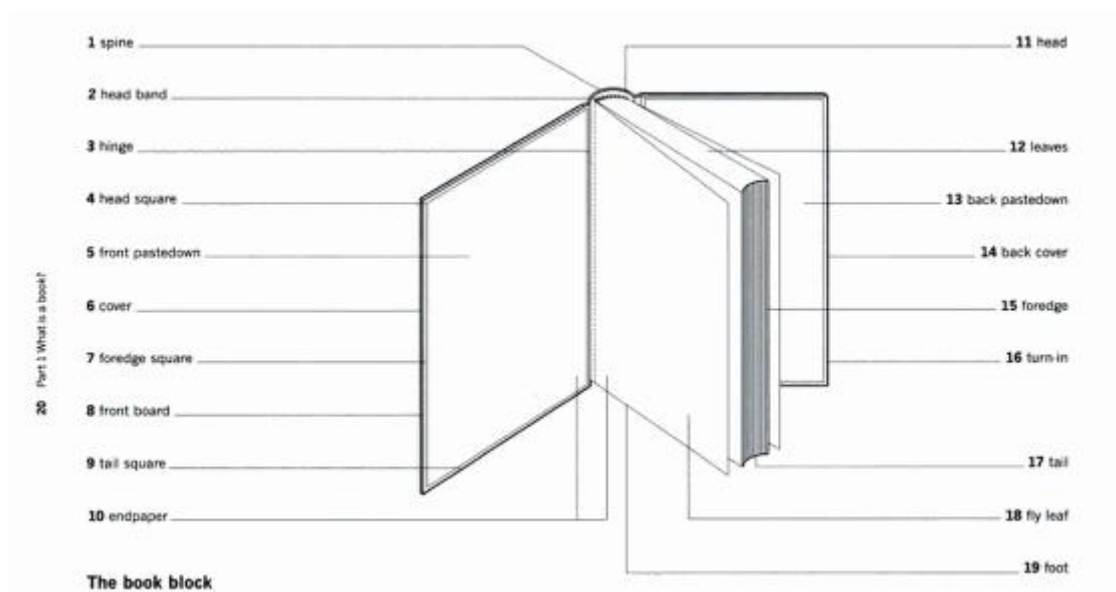
Storyboard berperan untuk menjelaskan urutan jalan ide dan informasi dari sebuah buku yang di jelaskan secara mendetail dengan gambar dan text sebagai acuan nyata untuk menggambarkan secara jelas rancangan buku yang ingin di buat.

4. Tata letak berdasarkan text :

Penggunaan text yg lebih lebih dominan untuk menyampaikan informasi yang di bagi menjadi beberapa baris, porsi text lebih banyak dari pada gambar dan di susun sedemikian rupa agar pembaca dapat mencerna informasi lebih detail yang terdapat dalam sebuah buku (Hlm 140 - 144).

2.4 Buku

Sebuah informasi maupun dokumentasi butuh untuk di simpan dalam sebuah media yaitu buku, Haslam (2016) mengatakan bahwa buku merupakan salah satu media untuk mendokumentasikan sebuah ide, ilmu pengetahuan, kepercayaan maupun informasi (hal 6)



Gambar 2.9 *The Component of a Book*

(Sumber : Book Design, Andrew Haslam., 2006)

Setiap buku memiliki susunan isi atau sub per-bab yang tersusun membentuk urutan struktur isi dari awal sampai akhir, dilihat dari fisiknya, buku memiliki komponen kerangka yang menurut Haslam (2006) terbagi menjadi beberapa bagian :

1. *Spine*, lapisan paling luar yang digunakan untuk membungkus bagian dalam sebuah buku.
2. *Head band*, sebuah bagian yang digunakan untuk mengikat jilid buku.

3. *Head square*, sebuah pelindung kecil yang ada pada bagian atas buku dan memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.
4. *Hinge*, sebuah lipatan pada *endpaper* yang ada diantara *pastedown* dan *flyleaf*.
5. *Front pastedown*, sebuah lapisan *endpaper* yang melekat dan melindungi bagian dalam sampul sebuah buku.
6. *Cover*, sebuah kertas atau papan tebal yang melekat dan digunakan untuk melindungi sebuah buku.
7. *Foredge Square*, sebuah lapisan pelindung kecil yang ada pada bagian depan buku yang terbuat dari sampul depan dan sampul belakang buku.
8. *Front board*, sebuah papan sampul yang ada pada bagian depan buku.
9. *Tail Square*, sebuah pelindung kecil yang ada pada bagian bawah buku dan memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.
10. *Endpaper*, sebuah lapisan kertas tebal yang digunakan untuk menutup bagian sampul papan dan sebagai penahan punggung buku.
11. *Head*, sebuah bagian atas buku.
12. *Leaves*, sebuah kertas yang memiliki dua sisi dan saling mengikat pada bagian dalam sebuah buku.
13. *Back pastedown*, sebuah lapisan kertas tebal yang menempel pada bagian dalam papan belakang sebuah buku.
14. *Back cover*, sebuah lapisan sampul pada bagian belakang sebuah buku.
15. *Foredge*, sebuah sisi depan buku.

16. *Turn-in*, sebuah tepi kertas atau kain yang dilipat dari sisi luar ke sisi dalam pada sampul sebuah buku.
17. *Tail*, sebuah bagian bawah pada sebuah buku.
18. *Fly leaf*, sebuah halaman balik pada endpaper.
19. *Foot*, sebuah bagian bawah pada halaman sebuah buku (Hlm. 20).

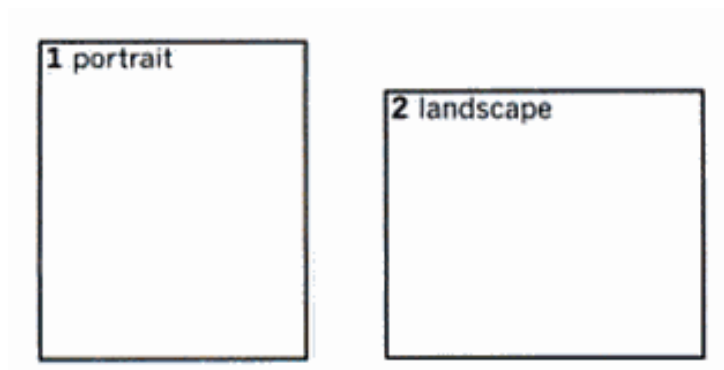
2.4.1 Anatomi Buku

Didalam sebuah buku terdapat berbagai macam komponen dengan nama teknis yang biasa digunakan dalam perancangan terstruktur buku dan menjadi kerangka dalam sebuah buku (Haslam, 2006) mengatakan bahwa bagian dalam buku di bagi menjadi 3 kelompok untuk memudahkan dalam perancangan yaitu : the book block, page, dan grid. (Hlm 20)

2.4.2 The Page

Buku memiliki 2 jenis format yg di gunakan yaitu portrait dan landscape. Setiap format memiliki kelebihan dan kekurangannya dalam pengaturan tata letak layout dan grid yang akan di pilih, seperti untuk tata letak text dan gambar.

Pada Halaman sebuah buku terdapat beberapa bagian yang menjadi struktur yang tersusun untuk memudahkan dalam perancangan buku.



Gambar 2.10 *The Page*

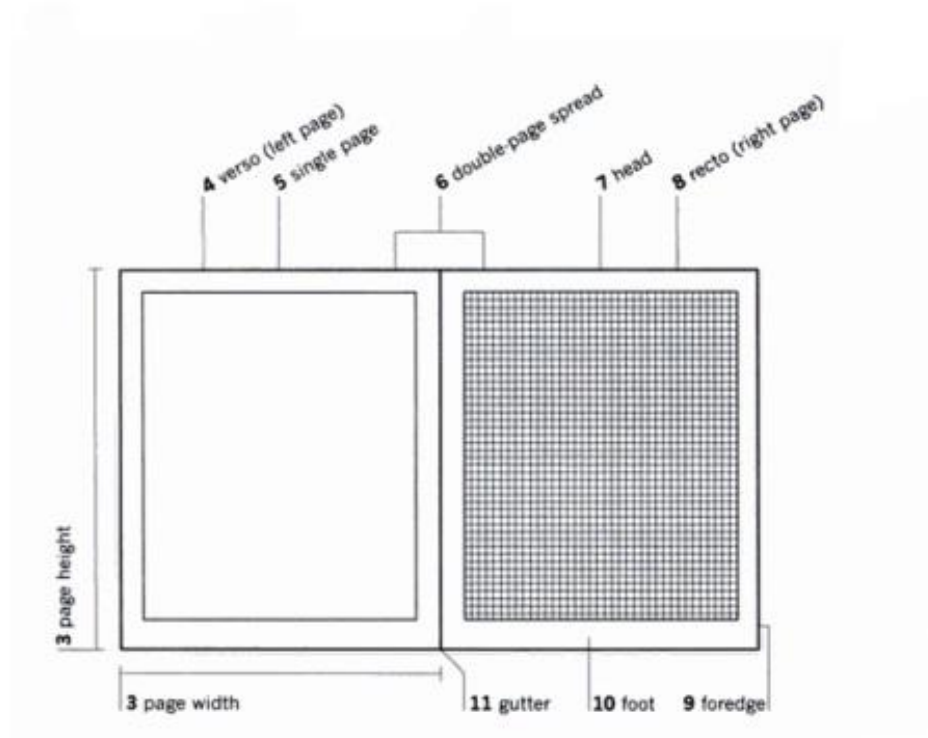
(Sumber : *Book Design*, Andrew Haslam, 2006)

a. Portrait :

merupakan sebuah format dasar yang biasa di jumpai di berbagai desain, karakteristik portrait yaitu memanjang vertikal sehingga atas dan bawah lebih panjang. Biasa ditemui pada berbagai macam desain buku, majalah, pas photo.

b. Landscape :

Sebuah format dengan karakteristik memanjang secara horizontal, format ini biasa di temui pada Photo maupun lukisan pemandangan yang merepresentasikan tempat yang luas seperti alam terbuka.



Gambar 2.11 *The Page*

(Sumber : Book Design, Andrew Haslam, 2006)

- c. Page height & width :
adalah ukuran tinggi dan lebarnya halaman pada buku.
- d. Verso :
merupakan bagian kiri dari halaman yang pada umumnya memiliki angka ganjil.
- e. Single page : istilah untuk satu lembar halaman.
- f. Double page Spread : istilah untuk dua halaman kanan dan kiri yang di satukan.
- g. Head : sebutan untuk bagian teratas dari halaman buku.

- h. Recto : merupakan bagian kanan dari halaman yang pada umumnya memiliki angka genap.
- i. Foreedge : merupakan bagian yang terletak di tepi halaman buku.
- j. Foot : sebutan untuk bagian terbawah dari halaman buku.
- k. Gutter : bagian tengah terletak di bawah pada sebuah halaman buku yang di jilid.

2.4.3 Komposisi

Landa (2013) menjabarkan bahwa dalam sebuah komposisi layout ada tiga penekanan yang bertujuan untuk menjadikan fokus utama maupun kombinasi yang seimbang dalam komposisi yaitu :

1. Type-driven

Adalah penekanan text yang di jadikan fokus utama untuk menyampaikan informasi yang tertulis contohnya seperti novel, koran dan lain-lain.

2. Image-driven

Adalah penekanan visual sebagai fokus utama (main object) yang di gunakan untuk menyampaikan informasi, contohnya coffee table book, katalog

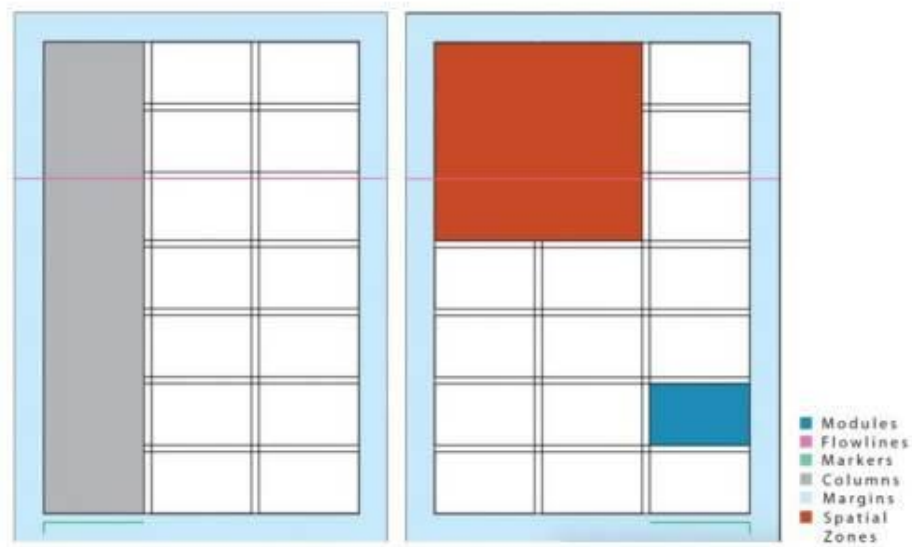
3. Visual-verbal synergy

Merupakan penggabungan dari keduanya yang membuatnya lebih harmonis, visual mendukung text dan begitu pun sebaliknya, sehingga

kekurangan penyampaian dari gambar bisa dibantu melalui text sebagai penjelasan lebih rinci, begitu pun sebaliknya penjelasan detail text yang banyak bisa di permudah dengan menampilkan sebuah gambar/visual.

2.4.4 *Layout Dan Grid*

Tondreau (2009) dalam merancang sebuah layout yang baik dibutuhkan sebuah grid sebagai acuan, sebuah grid memiliki elemen - elemen yang struktur beberapa istilahnya yaitu : Column, margins, modules, flowline, markers, dan spatial zone (Hlm 10).



Gambar 2.12 Elemen *Grid*

(Sumber : Graver & jura,2012)

Menurut Jura & Graver (2012) dalam desain penggunaan grid & layout merupakan hal paling dasar dalam sebuah perancangan dan layout merupakan hal penting untuk bisa menyatukan berbagai elemen visual menjadi sebuah kesatuan

yang menjadi hierarki untuk menaruh informasi yang tertata. Berikut beberapa elemen grid :

a. Margins

Margin adalah Area negatif yang berada di sudut halaman yang berfungsi sebagai batas sisi yang menjadi batasan area design dan tepi halaman.

b. Flowline

Merupakan garis horizontal yang membentang pada sebuah halaman.

c. Columns

Yaitu ruang untuk informasi yg spesifik berbentuk vertikal pada sisi halaman.

d. modules

Adalah satuan dari sebuah kolom yang berfungsi sebagai denah ruang area desain yang di butuhkan dalam menentukan tata letak.

e. Spatial zone

Penggabungan dari area modules.

f. Markers

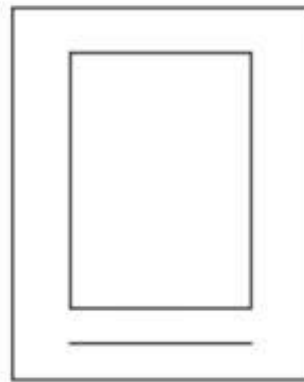
Yaitu area yang akan selalu muncul pada setiap halaman seperti nomor halaman.

2.4.5 Struktur Grid

Grid memiliki struktur layout dasar yang sering di jumpai pada setiap desain, struktur grid berfungsi sebagai dasar dari layout itu sendiri. Berikut adalah struktur grid dasar.

1. Single Column/Manuscript Grids

Single Column merupakan grid yang sering ditemui pada buku maupun laporan essay, grid jenis ini menggunakan text sebagai fokus utamanya, dan bisa di kombinasikan dengan gambar yang memiliki ukuran besar.

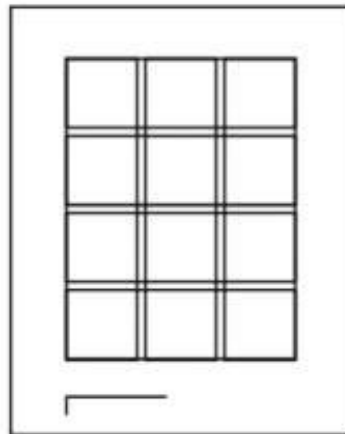


Gambar 2.13 Struktur *Grid*

(Sumber : Graver & jura,2012)

2. Multicolumn Grids

Merupakan grid dengan struktur yang paling flexible, kolom dapat di gunakan untuk di jadikan kolom-kolom kecil untuk di isi dengan konten, dan menjadi standar yang mudah untuk di aplikasikan.

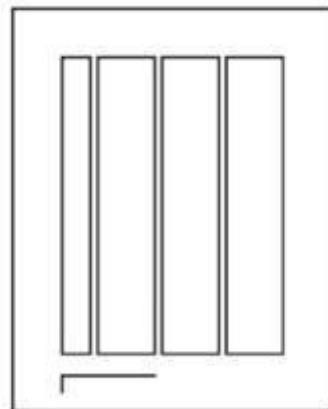


Gambar 2.14 *Multicolum Grid*

(Sumber : Graver & jura,2012)

3. Modular Grids

Baris dan kolom yang di satukan menjadi perpaduan kolom atau module yang horizontal maupun vertikal.

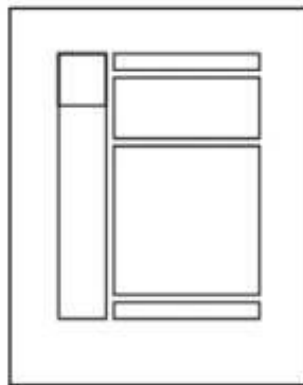


Gambar 2.15 *Modular Grid*

(Sumber : Graver & jura,2012)

4. Hierarchical Grid

Grid ini dapat menjadi pilihan untuk membuat hierarki yang baik pada sebuah halaman buku, penempatan konten bisa di tempatkan pada tempat yang spesifik dan biasa di gunakan untuk desain poster, packaging dan website.

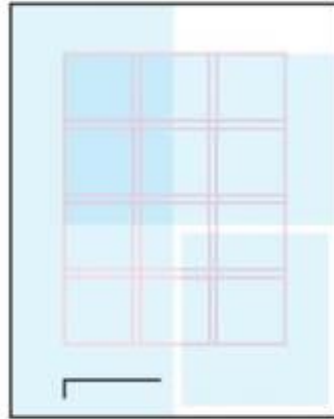


Gambar 2.16 *Hierarchical Grid*

(Sumber : Graver & jura,2012)

5. Compound Grids

Compound Grids terbentuk dari Multiple Grids Sistem yang di gabungkan menjadi sebuah kesatuan yang berfungsi untuk memudahkan pembaca untuk membaca dan menerima informasi dari sebuah halaman.

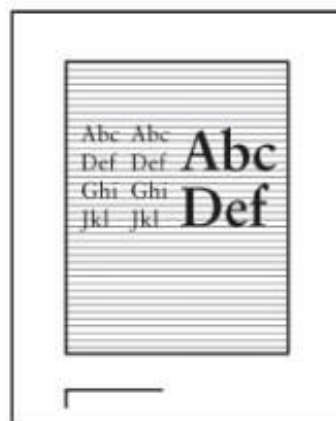


Gambar 2.17 *Compound Grids*

(Sumber : Graver & jura,2012)

6. Baseline Grinds

Merupakan grid yang di gunakan sebagai alat bantu untuk membuat garis yang konsisten dalam penulisan text maupun sebagai patokan untuk membuat ukuran huruf agar lebih seimbang, grid ini bisa di terapkan pada multicolumn grids. (Hlm 20-21)



Gambar 2.18 *Baseline Grinds*

(Sumber : Graver & jura,2012)

2.4.6 Penjilidan

Ryberg, Lundberg dan Johansson (2011) Buku merupakan sebuah potongan - potongan dari hasil cetak yang disatukan melalui proses penjilidan, dalam proses penjilidan terdapat teknik yang biasa dipakai untuk menjilid sebuah buku, teknik penjilidan yang akan dipakai biasanya menyesuaikan dengan kebutuhan bukunya, karena setiap teknik yang di gunakan memiliki kekurangan dan kelebihan (Hlm 342).

Menurut Dameria (2008) ada delapan metode penjilidan yang sering digunakan berikut beberapa metode untuk menjilid buku yaitu :

1. *Saddle Sticking* (jilid Kawat)

Yaitu teknik penjilidan yang menggunakan steples sebagai pengikat yang menyatukan beberapa lembar halaman, biasa steples logam ini ditempatkan pada sudut halaman, maupun dikedua sudut untuk membuatnya lebih kokoh dan seimbang.

2. *Spiral binding*

Penjilidan ini menggunakan besi spiral untuk menyatukan beberapa halaman dengan cara di lubangi untuk memasukan besi spiral dan mengunci lembar halaman, kekurangan dari jenis penjilidan yaitu halaman bagian tengah akan terkena lubang sehingga mudah rusak dan terlepas.

3. *Perfect Binding* (lem Punggung)

Merupakan Penjilidan yang menggunakan lem pada punggung untuk menyatukan halaman, di sebut juga jilid lem. Ada 2 mesin untuk jilid lem yang tersedia di pasaran yaitu : semi manual dan masinal

Pada mesin dengan semi manual proses kolasi dilakukan secara manual sedangkan pengeleman masinal.

Pada mesin masinal semua pengerjaan dilakukan otomatis oleh mesin dari mulai proses pemotongan sampai pengeleman.

4. *Side Stitching*

Penjilidan menggunakan kawat yang di gunakan pada samping buku.

5. *Screw & Post Binding*

Penjilidan ini merupakan bentuk lain dari *side stitching* akan tetapi menggunakan Scrup Sebagai alat yang mengunci halaman bukan kawat.

6. *Ring Binding*

Penjilidan yang menggunakan ring besar sebagai penggunci halaman, metode ini memungkinkan untuk membuka halam penuh.

7. *Case Binding*

8. *Plastic Comb Binding*

Penjilidan yang menggunakan ring berbahan plastik sebagai penggunci halaman, metode ini memungkinkan untuk membuka halam penuh (Hlm137-140)

2.5 Photography

Menurut Ang (2008) photography adalah sebuah system untuk merekam sebuah kejadian melalui sebuah proses untuk menjadikannya bentuk visual statis yang abadi. (Hlm 12-13) Menurut supriyono (2010) Kegunaan foto maupun ilustrasi dalam sebuah buku yaitu untuk mempermudah menyampaikan suatu

pesan yang tidak bisa di jelaskan oleh desain, sehingga lebih jelas untuk di sampaikan (Hlm 51)

2.6 Ilustrasi

Menurut Wigan (2008) ilustrasi merupakan sebuah bahasa visual yang berbentuk dengan gambar makna dan ide yang terbentuk dalam sebuah kesatuan yang dapat mewakili emosi, pesan yang bersifat naratif kepada audiens, pembaca, dan user secara spesifik. (Hlm 6-7)

Landa (2013) ilustrasi merupakan sebuah gambaran yang berguna untuk meningkatkan atensi, melengkapi penjelasan text, dan menjelaskan sesuatu keadaan maupun gambaran sesuatu melalui visual, agar lebih mudah dipahami pembaca, ilustrasi merupakan sebuah gambar yang di buat manual menggunakan tangan maupun digital dengan keunikan sebagai nilai plusnya.

Ilustrasi memiliki suatu kelebihan untuk menggambarkan sesuatu pesan dengan pendekatan visual, dengan berbagai teknik dan juga metode yang di sesuaikan dengan kebutuhan seorang desainer untuk menyampaikan sebuah informasi, kesan dan sudut pandang (Hlm 121-122).

2.7 Media

Untuk menyampaikan sebuah informasi di butuhkan media sebagai sarana komunikasi. Menurut Cangara (1998) media merupakan sebuah alat yang di gunakan komunikator sebagai sarana untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan kepada khalayak luas. Menurutnya media terbagi menjadi 4 bagian :

1. Media antar pribadi
2. Media Kelompok
3. Media public
4. Media massa

(Hlm 137-141)

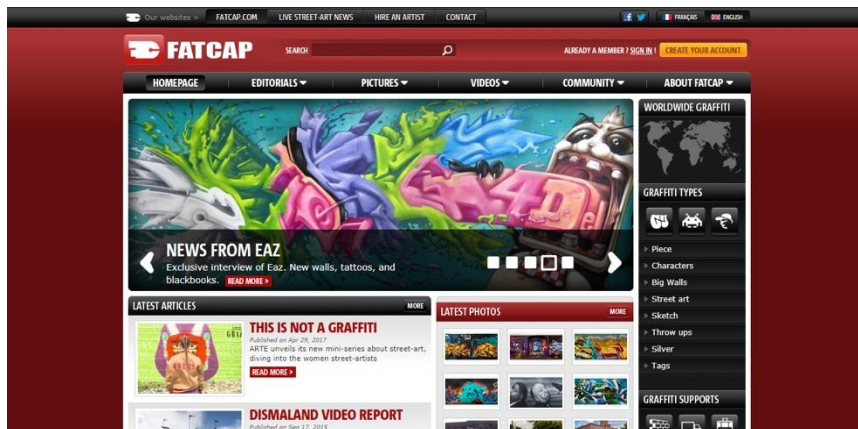
2.8 Graffiti

Clark (2013) mengatakan bahwa kata “*Graffiti*” itu berasal dari kata dalam bahasa Italia “*Graffito*” yang memiliki arti “mencoret-coret”. *Graffiti* itu lebih dari sekedar mencoret – coret, menggambar sebuah symbol atau gambar, maupun mencoret kata-kata pada fasilitas umum secara illegal. *Graffiti* di mulai jauh sebelum zaman modern oleh orang-orang purba, mereka mengambar dinding gua dengan berbagai gambar dari apa yang mereka lihat di luar gua, ini bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan ke pada kelompoknya. Pada era modern pada tahun 1960 *Graffiti* banyak di aplikasikan pada tembok kota sebagai penanda wilayah kekuasaan *gangster* di kota New York. (Hlm 1)

Menurut Olton dan Lovata (2015) dalam bukunya yang berjudul *Understanding Graffiti: Multidisciplinary Studies from Prehistory to the Present* Pada awal tahun 1970 *Graffiti* merupakan sebuah bentuk vandalisme yang dilarang di kota New York. *Graffiti* menjadi sebuah simbol yang syarat akan pemberontakan dengan goresan garis hitam dan warna yang beragam yang banyak dilakukan didaerah pusat perkotaan. (Hlm 11)

2.8.1 Tipe Dan Gaya Dalam *Graffiti*

Seiring perkembangan jaman *Graffiti* berkembang luas dan menghasilkan beragam variasi gaya untuk dapat menyampaikan pesan maupuun bisa mewakili ekspresi seniman *Graffiti* untuk berkarya. Dikutip dari *Fatcap.com* (13 Desember 2019) yang merupakan website *Graffiti* dunia, Tipe *Graffiti* terbagi 8 Jenis yaitu :



Gambar 2.19 Tampilan Web Fatcap.com

(Sumber : www.fatcap.com)

1. **Piece** : *Graffiti* yang berbentuk tulisan *nick name* sederhana atau bisa disebut *simple piece* dan masih bisa terbaca.
2. **Character** : Merupakan jenis *Graffiti* yang berbentuk sebuah karakter maupun tokoh yang memiliki sosok.
3. **Big Walls** : Merupakan Tipe *Graffiti* dengan ukuran yang sangat besar bisa berbentuk apapun dengan media yang besar.
4. **Street Art** : Merupakan Jenis *Graffiti* yang memiliki unsur yang mendekati kepada seni tradisional yang memiliki unsur *fineart*.

5. **Sketch** : Merupakan jenis *Graffiti* yang dituangkan pada media yang lebih kecil seperti kertas maupun buku.
6. **Throw Ups** : Merupakan Jenis *Graffiti* yang di buat secara cepat biasanya untuk menunjukkan identitas pelaku, hamper seperti *simple piece* akan tetapi dibuat tidak terlalu rapih.
7. **Silver** : Merupakan salah satu jenis *Graffiti* yang mengandalkan warna silver sebagai dasarnya, biasanya dipadukan dengan gaya *Simple piece*, *Throw Ups*, *Tagging*, *Maupun Blockbuster*.
8. **Tags** : Merupakan *Graffiti* yang berbentuk tulisan seperti halnya tanda tangan yang merupakan identitiats atau pun *text*.

Dari 8 tipe tersebut tercipta turunan gaya yang lebih spesifik yang dipetakan berdasarkan karakteristik menjadi 16 gaya yang ada didunia dari seluruh dunia yaitu :

1. **Wildstyle** : merupakan pengembangan dari *simple piece* yang mana struktur font dibuat lebih rumit dan bercabang.
2. **Cartoon** : merupakan turunan dari *Character* yang mana berfokus pada karakteristik gambar kartun.
3. **Realistic** : merupakan turunan dari *Character* yang menitik beratkan teknis realis pada gambar.
4. **3D** : merupakan gaya *Graffiti* yang menitik beratkan teknis 3 dimensi pada gambar.

5. **Stencil** : merupakan jenis *Graffiti* menggunakan cetakan yang telah di buat pola untuk kemudian disemprot menggunakan *spray paint/cat* sehingga membentuk pola cetakan.
6. **Old School** : merupakan *Graffiti* yang menggunakan gaya lama sehingga memiliki kesan yang kuno dan *classic*.
7. **Abstract** : merupakan *Graffiti* yang tidak memiliki bentuk yang solid, bisa berupa apapun seperti ornamen maupun bentuk yang unik.
8. **Brush** : Merupakan *Graffiti* yang menggunakan goresan kuas sebagai karakteristiknya.
9. **Billboard** : merupakan gaya *Graffiti* yang menggunakan *billboard* sebagai medianya, biasanya digunakan untuk menunjukkan eksistensi.
10. **Hardcore** : merupakan pengembangan dari gaya *wildstyle* yang lebih liar.
11. **Block** : Merupakan *Graffiti* yang berbentuk tulisan besar dengan tulisan yang bold untuk menunjukkan eksistensi.
12. **Landscape** : Merupakan *Graffiti* yang bertemakan pemandangan atau gambaran suatu tempat yang dibuat tematik dan memiliki dimensi.
13. **Bubble** : Merupakan gaya *Graffiti* yang memiliki karakter seperti gelembung biasa digunakan pada *throw ups* maupun *simple piece*.
14. **Sticker/Poster** : Merupakan *Graffiti* dengan media *printing* sebagai output dari gambar tersebut, yang memiliki ukuran besar biasanya di tempel dengan lem menggunakan roll.

15. ***Fat Cap*** : Merupakan Gaya *Graffiti* yang memiliki karakteristik tulisan yang tebal dan *dope*, karena penggunaan *fat cap* sebagai alat utama.
16. ***Whole car*** : Merupakan gaya *Graffiti* yang menggunakan mobil sebagai media utama, biasanya diaplikasikan pada mobil yang memiliki diameter yang besar.

2.8.2 Sejarah Perkembangan Graffiti Di Indonesia

Aram menjelaskan dalam wawancara (15 September 2019) di kediamannya Pondok Cabe , sejarah Perkembangan *Graffiti* di Indonesia berawal dari *trend* Hip Hop yang masuk ke Indonesia dan mulai berkembang pesat salah satu seniman *Graffiti* pertama yaitu Graver yang membawa masuk culture graffiti dari Filipina, sejarah graffiti modern tidak lepas dari Forum TembokBomber.com yang didirikan oleh Aram (Wormo) Darbotz, Randy, Booi (RangerBastards), Godo(VektorJunkie), Grompol, dan Ang mereka pada mulanya merupakan komunitas desain grafis yang menyukai street art, pada mulanya tembokbomber berawal dari Thread pada komunitas desain grafis yang bernama Godote seiring berjalannya waktu mereka mengembangkannya ke ranah yang lebih serius karena melihat antusias yang besar pada saat itu.

Tembok Bomber merupakan barometer perkembangan *graffiti* di Indonesia Pada saat itu, terlihat dari banyaknya crew dan seniman *graffiti* yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia yang ikut terdaftar dalam forum tersebut.