



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Desain Grafis

Menurut Robin Landa,dkk (2011) desain grafis merupakan bentuk dari visual komunikasi yang di dalamnya memiliki fungsi untuk menyampaikan berbagai pesan atau informasi kepada target pasar atau *audience*. Desain grafis mempresentasikan visual dari sebuah ide yang di dalamnya terdapat proses pembuatan atau penciptaan, pemilihan dan pengaturan dalam mengatur atau menempatkan elemen-elemen visual (2011:2)

##### 2.1.1. Prinsip-Prinsip Desain

###### 1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian bandingan yang sama berat, baik dalam visual maupun optik. Komposisi dalam desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian sisi kanan dan kiri terkesan sama beratnya. Tampilan berat pada setiap elemen desain secara visual terganti dari beberapa faktor, yaitu bentuk, warna, *value*, bidang dan tekstur dari masing-masing elemen agar memiliki bobot visual yang seimbang. Dalam membuat sebuah keseimbangan terdapat dua pendekatan. Pendekatan yang pertama adalah keseimbangan formal atau simetris, yaitu dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara. Pendekatan yang kedua adalah keseimbangan asimetris, yaitu proses penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terlihat seimbang. Keseimbangan

asimetris tampak lebih dinamis, variatif, *surprise* dan tidak formal. Sementara keseimbangan simetris (formal) memberi kesan tampak lebih kokoh, stabil dan sesuai digunakan dalam mengangkat citra tradisional dan konservatif (Supriyono, 2010:87-88).

## 2. Tekanan (*Emphasis*)

Penekanan atau penonjolan dapat dicapai dengan beberapa cara, yaitu dengan menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ilustrasi yang dibuat dominan (ukuran besar), menggunakan jenis huruf *sans serif* dengan ukuran besar, kontras, penempatan di arah diagonal dan menempatkan elemen-elemen yang berbeda. Fokus seorang desainer adalah untuk mengontrol bagaimana informasi atau pesan dapat terlihat lebih menonjol dan informasi atau pesan dapat tersampaikan kepada pembaca (Supriyono, 2010:87-88).

## 3. Irama (*Rhythm*)

Dengan membuat proses pengulangan (repetisi) dengan menyusun berbagai macam elemen desain, maka akan menciptakan pola dan irama. Pergantian ukuran, jarak dan posisi elemen dapat menciptakan pola dan irama yang tidak monoton. Dalam memberikan irama pada sebuah desain mampu menciptakan gambar atau desain yang menarik serta mampu menyampaikan pesan dengan cara yang berbeda (Supriyono, 2010:89-90).





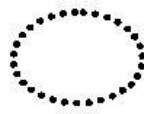




#### 4. Kesatuan (*Unity*)

Dalam sebuah desain dibutuhkan adanya kesatuan untuk menciptakan sebuah struktur komposisi yang tampak harmonis. Dalam membuat kesatuan terdapat beberapa faktor yaitu ilustrasi atau gambar, warna dan unsur-unsur desain lainnya. Seorang desainer grafis harus memiliki kemampuan dalam mengatur unsur elemen-elemen desain agar terlihat menjadi satu kesatuan secara visual (Supriyono, 2010:97).

#### 2.1.2 Unsur-Unsur Desain

##### 1. Titik

Titik adalah bagian terkecil dalam sebuah desain. Dari titik, maka terbentuklah sebuah elemen-elemen desain yang dapat membentuk sebuah desain secara utuh (Landa dkk,2007:32)

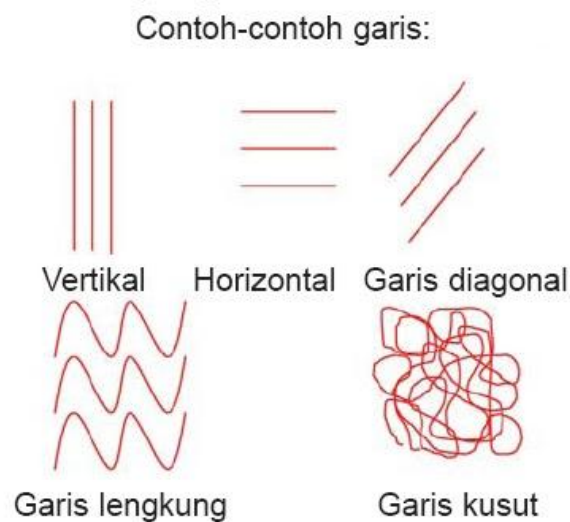
 mendatar	 tegak	 miring
 melengkung	 melingkar	 zig zag
 berkelok	 berkelompok	 tidak beraturan

Gambar 2.1 Gambar Unsur Desain: Titik

(Sumber: wisnujadmika.wordpress.com)

## 2. Garis (*Line*)

Garis merupakan bagian dasar dari elemen desain yang memiliki banyak fungsi dalam bidang desain. Garis dapat dimakanai sebagai jejak dari suatu benda. Secara sederhana, garis dapat diartikan sebagai jejak dari suatu benda. Garis digunakan untuk memperjelas dan mempermudah dalam menyampaikan sebuah informasi dan pesan untuk pembaca atau *target audience* (Supriyono, 2010:58-60).

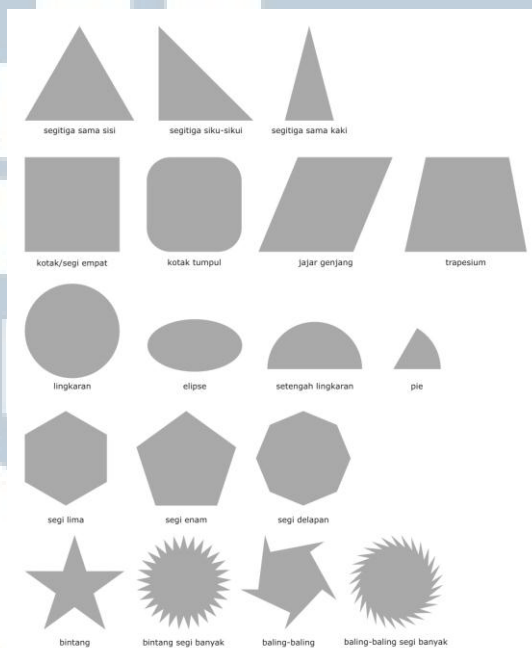


Gambar 2.2 Gambar Unsur Desain: Garis  
(Sumber: [dinaagustina09.blogspot.com](http://dinaagustina09.blogspot.com))

## 3. Bidang (*Shape*)

Segala bentuk yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris, yaitu lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran dan sebagainya. Seorang desainer harus mampu dalam mengatur komposisi bidang dengan mengatur jarak

antara judul dengan margin atas, jarak antara teks dengan foto atau mengatur *blank space* yang mengelilingi judul, foto atau ilustrasi dan unsur visual lainnya. Dengan memperhatikan komposisi bidang mampu mempermudah seorang desainer grafis dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada pembaca atau *target audience* (Supriyono, 2010:66-69).



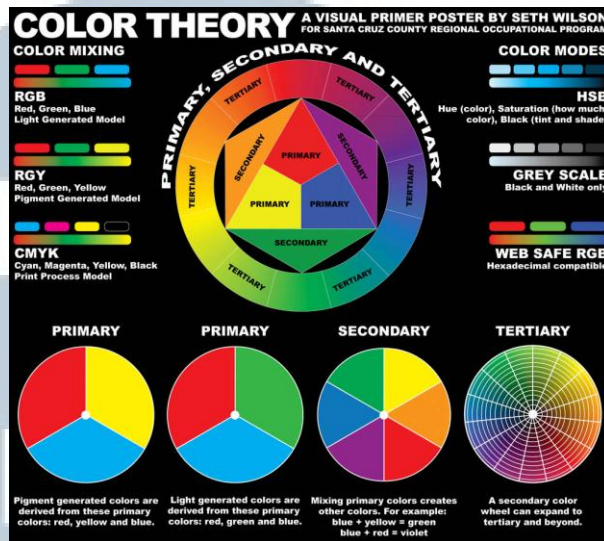
Gambar 2.3 Gambar Unsur Desain: Bidang  
(Sumber: dinaagustina09.blogspot.com)

#### 4. Warna (*Color*)

Salah satu elemen visual yang mudah menarik perhatian pembaca atau *target audience* adalah elemen warna. Warna memiliki peran untuk menginformasikan pesan serta kesan yang terkandung dalam sebuah desain. Warna mampu menjadi elemen desain yang memiliki daya tarik dalam sebuah desain, sehingga para pengamatnya dapat tertarik untuk memahami maksud dari pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah

desain tersebut (Poulin, 2011:59-60). Pemilihan warna dalam sebuah desain harus tepat agar tidak merusak citra sebuah desain, tidak mengurangi nilai keterbacaan dan dapat menambah gairah membaca. Dalam seni rupa warna dapat dilihat dari tiga golongan, yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru. Warna sekunder merupakan campuran dua warna primer dengan perbandingan seimbang (1:1), warna merah + warna kuning = oranye, warna biru + warna merah = ungu. Warna tersier terjadi apabila warna primer dicampur dengan warna sekunder akan menjadi warna-warna tersier, yaitu kuning-oranye, merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau dan kuning-hijau. Warna mempunyai beberapa kualitas, yaitu *Hue*, *Value* dan *Intensity*.

- a. *Hue* merupakan warna yang kita lihat dan merupakan pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, hijau dan kuning dan seterusnya.
  - b. *Value* merupakan tingkat terang atau gelap dari sebuah warna.
  - c. *Intensity* merupakan tingkat kemurnian atau kejernihan dalam warna.
- Mood* atau *image* yang dipancarkan oleh warna-warna tertentu dapat digunakan oleh desainer grafis dalam memperkuat isi atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca atau *target audience* (Supriyono, 2010:70-73).



Gambar 2.4 Gambar *Color Theory*

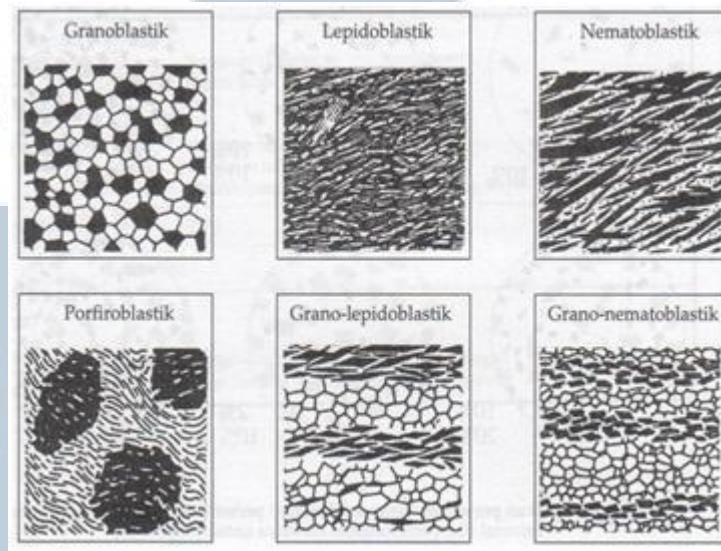
(Sumber: ipadartroom.com)

## 5. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah tampilan dari permukaan sebuah objek atau desain yang memiliki permukaan yang dapat diraba atau halus-kasarnya suatu permukaan benda. Memberikan tekstur pada sebuah desain dapat memberi kesan dan penilaian sendiri bagi yang merasakan dan melihat sebuah desain (Supriyono, 2010:80-83).

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 2.5 Gambar Unsur Desain: Tekstur

(Sumber: ipadartroom.com)

## 2.2. Buku

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2007), buku terdiri dari beberapa lembaran kertas yang dijilid serta memiliki isi tulisan ataupun kosong didalamnya. Menurut akademis dari *West Chester University* “manusia cenderung lebih cepat menerima dan memahami informasi dalam bentuk buku”. Buku memiliki peran yang sangat penting sebagai media dalam memberikan informasi atau pesan dalam berbagai bentuk seperti majalah, buku cerita, buku pengetahuan, buku komik, novel, buku buku tebal (ensiklopedia, kamus, buku telepon), terbitan berakal (majalah dan *annual report* contohnya laporan perusahaan), *company profile*, katalog produk dan lain sebagainya. Menurut *Surahman (2014)*, Secara umum buku dibagi menjadi empat jenis, yaitu Buku sumber, yaitu buku yang biasa dijadikan rujukan, referensi, dan sumber untuk kajian ilmu tertentu, biasanya berisi suatu kajian ilmu yang lengkap. Buku bacaan, adalah buku yang

hanya berfungsi untuk bahan bacaan saja, misalnya cerita, legenda, novel, dan lain sebagainya. Buku pegangan, yaitu buku yang bisa dijadikan pegangan guru atau pengajar dalam melaksanakan proses pengajaran. Buku buku teks, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran, dan berisi bahan-bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan. Ukuran dalam membuat kertas atau buku juga beragam seperti buku dalam ukuran A6, A5, A4, A3, B6, B5. Dalam proses pembuatan buku yang menjadi perhatian khusus adalah dalam mendesain sebuah buku seperti desain pada sampul buku, desain navigasi atau petunjuk, kejelasan dalam konten serta informasi yang disampaikan, penyusunan konten atau *layout*, kejelasan dalam setiap bab yang berbeda dan lainnya. Ini dibutuhkan agar para pembaca atau *target audience* dapat merasa nyaman dan jelas saat membaca buku serta saat menyampaikan sebuah pesan atau informasi dapat tersampaikan dan dipahami secara baik.

### **2.2.1. Bagian Buku**

Rustan, (2014) buku dibagi menjadi 3 bagian besar, yaitu :

#### **1. Bagian Depan**

Pada bagian depan terdapat cover buku yang berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya. Kemudian didalam buku terdapat judul bagian dalam, informasi penerbitan dan perijinan serta lembar khusus berupa ucapan terima kasih yang ditujukan penulis kepada pihak-pihak tertentu yang membantu dalam proses pembuatan buku, kata pengantar serta kata sambutan dari pihak lain dan terakhir adalah daftar isi.

## 2. Bagian Isi

Bagian isi yang terdiri dari bab-bab dan subbab dan setiap babnya membahas topik yang berbeda. Terakhir adalah bagian belakang, biasanya terdapat daftar pustaka, daftar istilah dan daftar gambar

## 3. Bagian Belakang

Untuk cover belakang biasanya terdapat gambaran singkat tentang isi buku, testimonial singkat dari pihak tertentu mengenai buku, harga, nama atau logo penerbit serta elemen visual atau teks lainnya (hlm. 121).

### 2.2.2. *Layout*

Menurut Hendri Hendratman (2008:25) Didalam sebuah *layout* terdapat 2 pengertian, yaitu :

1. Pengaturan penempatan beberapa elemen desain pada sebuah iklan cetak
2. Percetakan juga dilakukan pada cetak biru, yaitu pada sebuah desain arsitektur, *engineering*, *paste-up* atau *guide* pada sebuah percetakan.

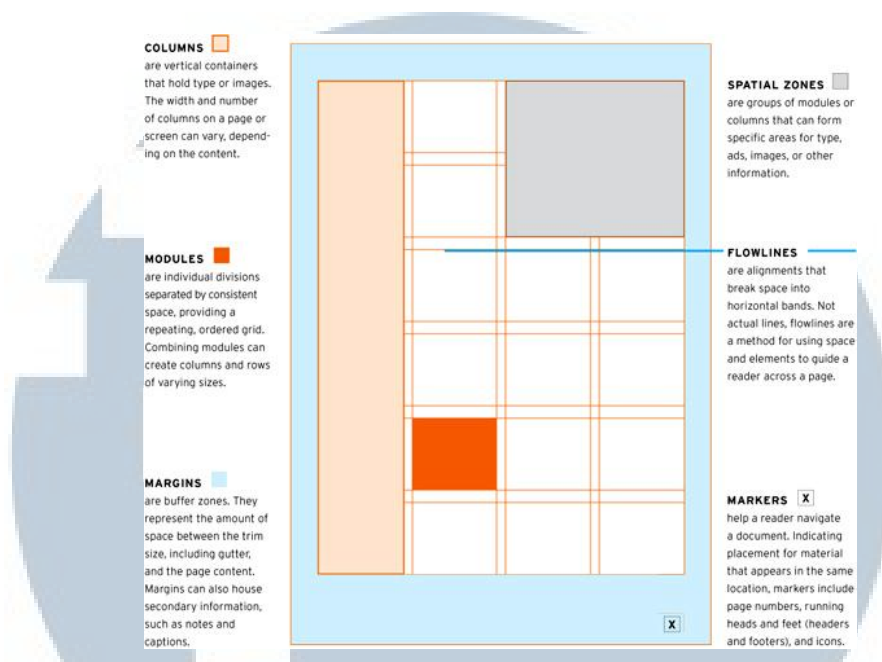
Sebuah desain yang baik itu sebenarnya terlihat dari penataan sebuah elemen-elemen desain didalamnya. *Layout* yang baik bisa dilihat dari pengaturan dalam pemilihan dan penempatan elemen-elemen desain akan memudahkan sebuah pesan atau informasi tersampaikan dengan baik dan mudah. *Layout* diterapkan bukan hanya bagian dari sebuah seni atau memperindah sebuah tampilan desain, tapi juga difungsikan sebagai media komunikasi. Penerapan bentuk *layout* bisa dilakukan dalam beberapa media, yaitu pada periklanan, didalamnya termasuk dari *headline*, *bodycopy*, ilustrasi dan beberapa elemen-elemen desain lainnya. Elemen-elemen yang mendukung *layout* menjadi *layout* yang baik adalah garis,

bentuk, warna dan juga elemen tekstur. Elemen –elemen ini diterapkan baik dalam sebuah majalah, brosur, desain web atau media lainnya untuk membuat komposisi didalamnya menjadi menarik.

#### **2.2.2.1. Sistem Grid pada Layout**

Sebuah desain dilakukan untuk memecahkan tentang masalah visual dan juga dalam mengatur peletakan gambar, *symbol*, letak teks, judul, data dan lain sebagainya. Fungsi dari sistem *grid* sendiri adalah sebuah rangkaian yang digunakan oleh seorang desainer dalam menyusun dan menyajikan konten untuk mempermudah dalam menciptakan sebuah komposisi visual. Pengaruh *grid* dalam dunia desain grafis itu sangat besar, karena berhubungan dengan komunikasi melalui elemen visual. Dengan menggunakan *grid*, banyaknya informasi yang mau disampaikan akan ditangkap atau dimengerti dengan lebih mudah dan cepat dan tanpa mengurangi sisi keindahan dari sebuah desain. Berikut ini adalah beberapa elemen *grid* menurut Samara (2017):

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.6 Gambar Bagian pada *Grid*

(Sumber: safaribooksonline.com)

1. *Margin* adalah ruang kosong yang berada diantara bagian tepi dengan konten yang mengelilingi bagian dari isi konten. *Margins* diperlukan untuk membuat target pembaca lebih fokus dan agar tidak membuat mata pembaca lelah karena terlalu banyak teks.
2. *Flowlines* adalah sebuah garis yang didalamnya memisahkan *space* yang berubah menjadi sebuah tanda horizontal dan membuat mata mengetahui batasan dari sebuah teks.
3. *Modules* adalah beberapa bagian-bagian yang didalamnya terbentuk karena dipisahkan oleh *flowlines*. Hasil dari penggabungan dari beberapa modul adalah baris dan kolom.
4. *Spatial Zones* adalah beberapa gabungan modul yang berdekatan dari beberapa bidang yang berbeda, baik secara *vertical*, horizontal maupun

keduanya. Setiap area *spatial zones*, didalamnya akan diletakkan informasi-informasi tertentu, seperti teks, gambar maupun informasi lainnya.

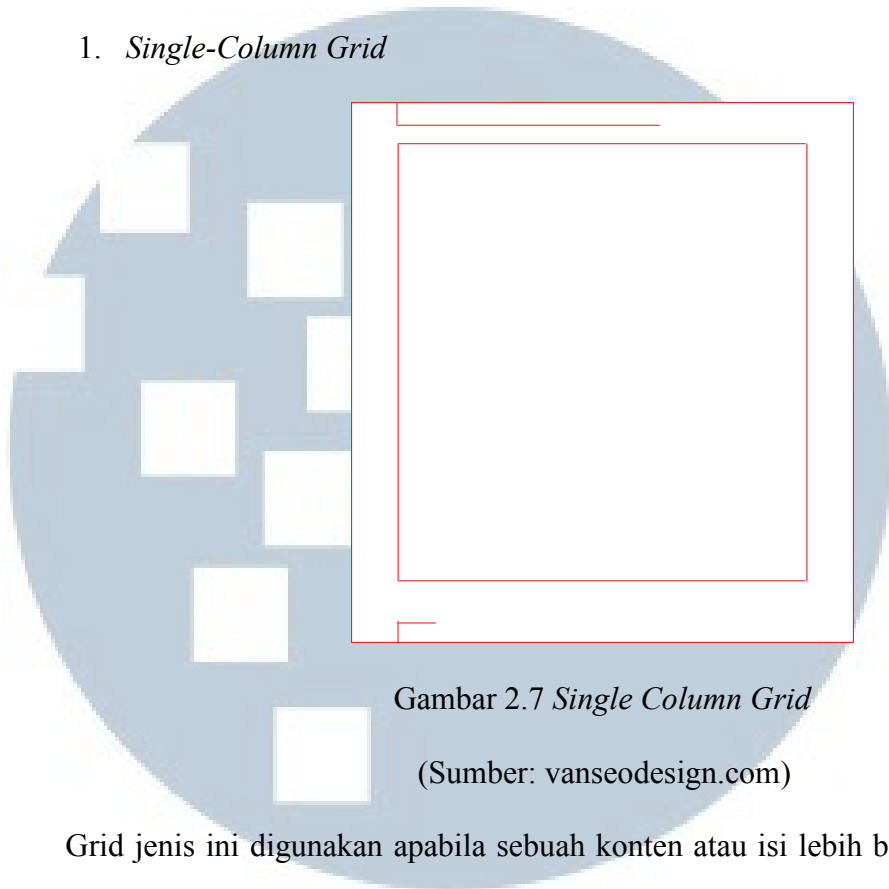
1. *Markers* adalah sebuah indikator yang muncul pada penempatan setiap halaman, yang di dalamnya akan memuat teks subordinat, yaitu halaman, judul bab dan lainnya.
2. *Columns* adalah sebuah deretan yang terjajar secara *vertical*, yang digunakan untuk pembagian sesuai jumlah konten secara horizontal pada sebuah *margin*.

#### **2.2.2.2. Struktur Grid**

Menurut Tondreau (2009 ), terdapat beberapa dasar grid yang umum dipakai desainer untuk permulaan. Setiap grid diciptakan disesuaikan untuk solusi permasalahan yang berbeda-beda. Ada 5 struktur *grid* yang perlu diketahui, sebagai berikut:

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

1. *Single-Column Grid*

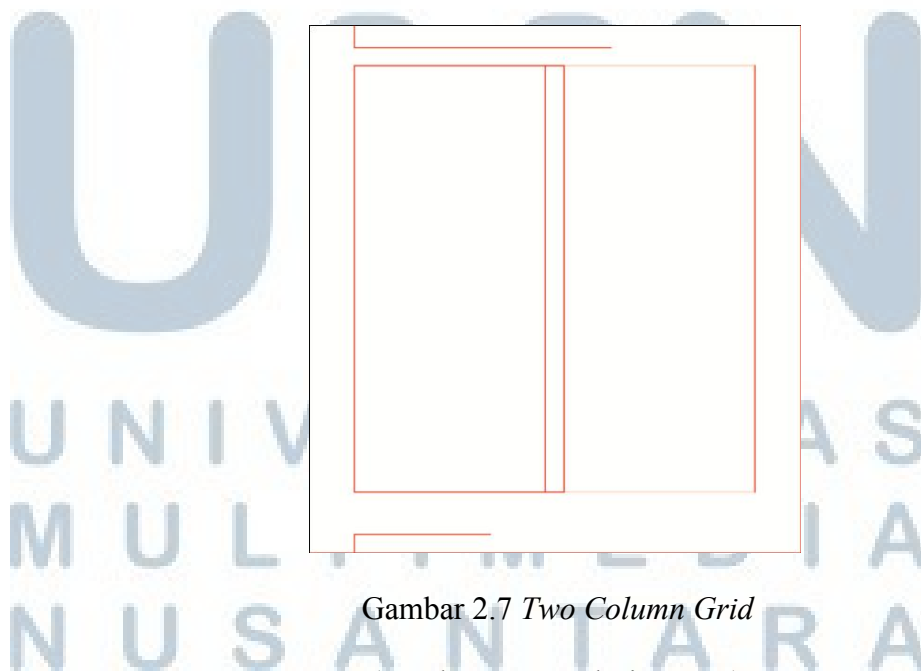


Gambar 2.7 *Single Column Grid*

(Sumber: vaneodesign.com)

Grid jenis ini digunakan apabila sebuah konten atau isi lebih banyak teks daripada gambar

2. *Two-Column Grid*

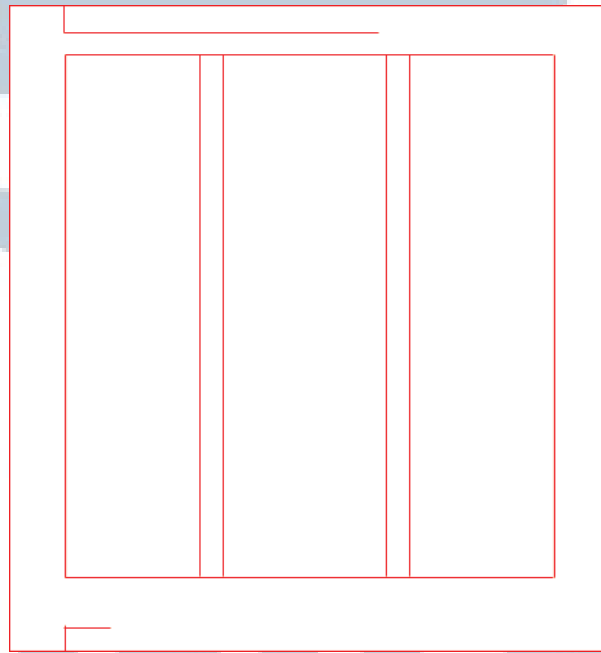


Gambar 2.7 *Two Column Grid*

(Sumber: vaneodesign.com)

*Grid* jenis ini fungsinya hampir sama seperti pada sistem *single-column grid*, yang mana digunakan untuk membagi dan memisahkan bagian teks yang terlalu banyak kedalam beberapa kolom yang terpisah. Salah satu *grid* yang fleksibel dalam pemakaiannya karena dapat memisahkan informasi yang tidak terlalu banyak dengan judul yang berbeda-beda dalam 1 halaman. Ukuran kolom memiliki lebar yang disesuaikan dengan teks dan isi konten atau dapat dibuat melintasi batas kolom lain.

### 3. *Multicolumn Grids*



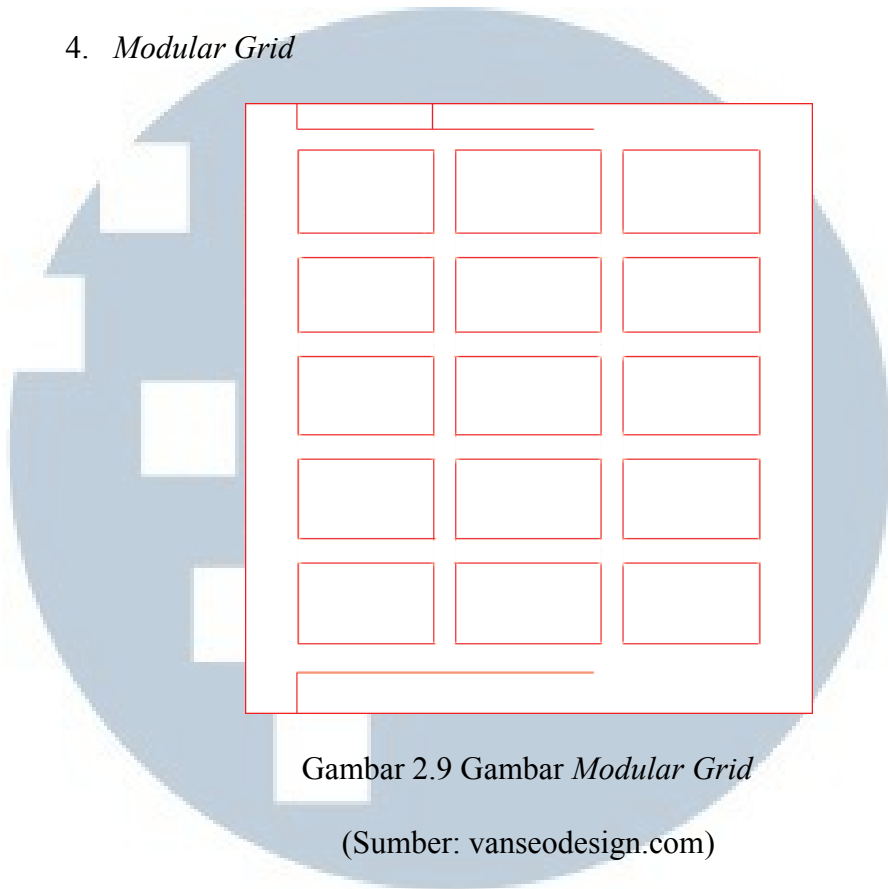
Gambar 2.8 Gambar *Column Grid*

(Sumber: vaneodesign.com)

*Grid* jenis ini merupakan *grid* yang fleksibel karena lebar kolom dapat beragam yang disesuaikan teks dan isi konten atau dapat dibuat melintasi batas kolom lain. *Grid* jenis ini biasa diaplikasikan pada desain sebuah majalah atau pada sebuah *website*.



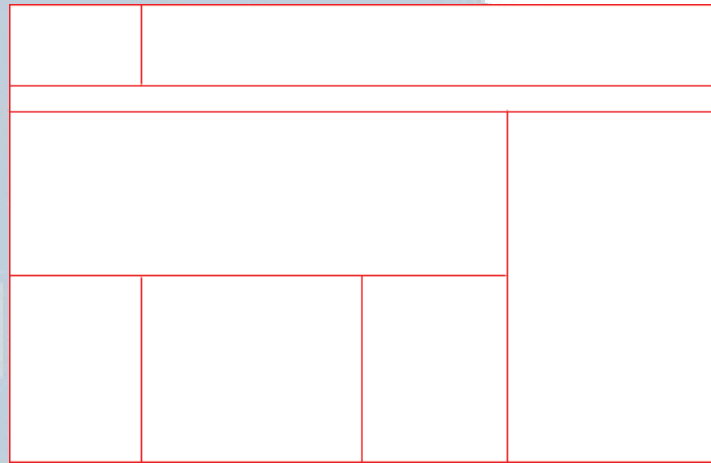
#### 4. *Modular Grid*



*Grid* jenis ini cocok digunakan pada sebuah desain yang rumit yang didalamnya terdapat konten, grafis, tabel, gambar dan lain-lain. Kolom didalamnya terbentuk dari deretan gabungan beberapa kolom konten yang ruangnya relatif kecil. Ukuran *modules* menentukan tingkat fokus pembaca karena semakin lebar *modules* akan menimbulkan kebingungan, sedangkan bila semakin sempit maka akan lebih fleksibel dan presisi dalam pengaturan konten. *Grid* jenis ini cocok digunakan pada desain koran atau majalah.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 5. Hierarchical Grids



Gambar 2.10 Gambar *Hierarchical Grid*

(Sumber: vaneodesign.com)

*Grid* yang susunannya terbentuk disesuaikan dengan isi informasi yang ingin ditampilkan sehingga susunan *hierarchical grid* beragam. *Grid* ini mengikuti peletakkan komposisi elemen visual lain sehingga tidak terpaku pada susunan repetitif seperti tipe *grid* lainnya. *Grid* ini cocok digunakan pada desain website.

### 2.2.3. Tipografi

Menurut Sitepu, tipografi adalah sebuah disiplin khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai huruf. Karakter dari huruf-huruf berdasarkan kategorinya dapat menciptakan kesan tertentu sesuai dengan tema desain yang diinginkan (hlm. 33). Sitepu juga menambahkan, bahwa huruf dikelompokkan ke dalam 2 kategori yaitu serif dan san serif. Huruf serif merupakan jenis huruf dengan garis-garis kecil atau yang disebut *stroke* pada setiap ujung badan huruf dan biasanya garis-garis ini yang menuntun pembaca pada saat membaca. Oleh karena itu huruf serif dikenal lebih mudah dibaca. Berbeda dengan huruf serif,

huruf san serif dikenal tidak memiliki *stroke*. Huruf san serif berkarakter *stream line*, fungsional, moderen, dan kontemporer

Penulis hanya menggunakan 2 jenis font yang berbeda dalam melakukan proses desain. Jenis font yang digunakan oleh penulis adalah *Budidaya font* dan *Cabin Family font*. Hal ini dikarenakan, jika jenis *font* yang digunakan berbeda-beda (lebih dari 2) akan membuat target pembaca tidak dapat melihat karakteristik dari buku yang sudah di desain dan dapat membuat pembaca kurang fokus dalam mencerna hasil desain. Akan tetapi tidak menutupi kemungkinan suatu desain hanya menggunakan satu jenis huruf, itu bisa dilakukan dengan menggunakan variasi ukuran tebal tipis huruf serta permainan warna, sehingga karya desain menjadi lebih menarik.

Pemilihan jenis font menjadi salah satu bagian penting dalam pembuatan sebuah karya dengan target wanita usia 25-30 tahun. Ketepatan dalam memilih font akan memudahkan untuk mengarahkan persepsi pembaca dalam menginterpretasikan maksud yang ingin disampaikan desainer grafis. Oleh sebab itu penulis memilih beberapa font yang terdapat dalam kategori sederhana, jelas dan modern, kategori yang menggambarkan sesuatu yang menarik dan ringan untuk dibaca.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**ABCDEFGHIJKLM**  
**NOPQRSTUVWXYZ**  
*abcdefghijklm*  
*nopqrstuvwxyz*  
**0123456789!/?#**

Gambar 2.11 Gambar *Budidaya Font Type*

(Sumber: <http://www.fontriver.com/>)

## Cabin Font

A humanist sans inspired by Edward Johnston's and Eric Gill's typefaces, with a touch of modernism.

Corinthians withdraw Tevez offer

**AQUAMARINE**

Mancini hopes to persuade Tevez

**Blackberries**

Gambar 2.12 Gambar *Cabin Font Type*

(Sumber: [www.pinterest.co.uk](http://www.pinterest.co.uk))

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZÀÁÊ  
ËÌÕØabcdefghijklmno  
pqrstuvwxyzàáêíõø&  
1234567890(\$£€.,!?)

48

Gambar 2.13. Gambar *Cabin Font Type (2)*

(Sumber: [www.identifont.com](http://www.identifont.com))

#### 2.2.4. Fotografi

Menurut Bull (2015:5) fotografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *photo* dari *phos* (cahaya) dan *graphy* dari *graphe* (tulisan atau gambar), yang secara harfiah adalah kegiatan menulis dan menggambar dengan menggunakan sesuatu yang alamiah (cahaya). Menurut Sudjojo (2010) sebuah fotografi adalah seni merekam dan memanipulasi cahaya yang didapatkan untuk menangkap momen yang diinginkan. Menurut Sudarma (2014:2) dalam fungsinya, media foto berfungsi sebagai komunikasi dalam menyampaikan pesan atau sebuah ide, informasi dan peristiwa kepada orang lain atau target pembaca secara non verbal melalui sebuah momen atau peristiwa-peristiwa yang penting.

#### 2.2.5. Ilustrasi

Sebuah ilustrasi memiliki peran yang sangat penting dalam bidang grafis dan memiliki hubungan langsung dengan dunia seni dan desain. Keberadaan sebuah ilustrasi ada sejak dulu, dari saat anak kecil diperkenalkan dengan buku cerita

bergambar sampai sekarang dengan gaya ilustrasi dan terdapat dalam berbagai media. Dalam skala yang lebih besar, ilustrasi telah dijadikan manusia dalam menerjemahkan dan melukiskan sebuah cerita dengan cara yang tidak bisa dilakukan sebelum adanya fotografi. Dari masa prasejarah dengan lukisan gua memberikan gambaran kehidupan manusia saat itu sampai masa modern dimana telah terjadi perkembangan era digital. Ilustrasi adalah salah satu bentuk dari suatu komunikasi yang berlangsung secara langsung dan juga secara visual, ilustrasi yang termasuk adalah ilustrasi gambar dalam bentuk cetak atau layar, galeri dan simbol dalam sebuah gambar (Zeegen, 2009:24). Seorang desainer harus bisa mengolah sebuah ilustrasi agar dapat dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual yang baik kepada pembaca atau *target audience*.

#### **2.2.5.1. Gaya Ilustrasi**

Menurut Mercia sering berjalannya waktu, gaya ilustrasi semakin beragam. Baik yang berasal dari teknikal ilustrasi yang biasanya menggambarkan dengan realis dan dengan tujuan untuk memperlihatkan sesuatu yang sulit untuk ditangkap oleh foto, contohnya adalah gedung bangunan atau kerangka mesin. Non teknikal ilustrasi adalah proses menggambar dan melukis yang dibuat oleh para artisitik dengan berbagai teknik, *style* dan media (2008:15). Gaya ilustrasi terbagi dalam beberapa jenis:

1. *Editorial Illustration*
  - a. *Book Illustration*
  - b. *Children's Book*

- 
- c. *Magazine and Newspaper Illustration*
  - d. *Spot drawing*
  - e. *Sport Illustration*
  - f. *Editorial Cartoons and Caricature*
  2. *Advertising Illustration*
    - a. *Fashion Illustration*
    - b. *Product Illustration*
    - c. *Travel Illustration*
  3. *Medical Illustration*
  4. *Scientific Illustration* (Mendelowitz, dkk. 2003:304-316)

#### **2.2.6. Vektor**

Khususnya dalam dunia digital, penggunaan vektor dalam sebuah desain itu akan meningkatkan kejelasan detail sebuah desain. Menurut Reeser (2010), sebuah desain dengan pendekatan vektor akan lebih konsisten dalam bentuk dan warnanya, karena vektor akan menghasilkan warna-warna yang lebih solid, padat dan jelas. Sebuah vektor dapat diperbesar dan diperkecil sampai maksimal tanpa merusak sebuah desain (tidak kehilangan detailnya).

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 2.3. Tanaman Kaktus



Gambar 2.14 Gambar Tanaman Kaktus

(Sumber: [www.faanadanflora.com](http://www.faanadanflora.com))

Menurut buku *Kaktus, Cantik dan Unik* (2005) “Tanaman kaktus tumbuh 100 juta tahun yang lalu di dataran tandus Amerika dengan nama *kaktos*. Seorang ahli botani bernama Linneaus memasukan tanaman kaktus kedalam kelompok tanaman berduri atau *coctaceae*. Jumlah tanaman kaktus di dunia ada kurang lebih 2000 jenis. Tanaman kaktus merupakan keluarga dari tanaman sekulen, sehingga mampu bertahan hidup dalam berbagai kondisi kering atau basah dan dapat tumbuh dalam keadaan intensitas cahaya tinggi maupun dalam ruangan dengan kelembapannya rendah”. Menurut Buku *Mempercantik Kaktus & Meningkatkan Nilai Jual* (2005) “Tanaman kaktus adalah salah satu tanaman hias yang banyak digemari oleh masyarakat, karena jenis yang beraneka ragam dan berciri khas dengan duri-duri yang tajam, bulu-bulu yang haus dan memiliki garis dan titik. Tanaman kaktus adalah tanaman yang mudah untuk beradaptasi diberbagai kondisi. Kaktus juga memiliki daun yang berubah bentuk menjadiduri sehingga dapat mengurangi penguapan air lewat daun Oleh sebab itu, kaktus dapat



tumbuh pada waktu yang lama tanpa air (Mointi, 2010). Jenis-jenis tanaman kaktus antara lain Kaktus Totol (*Opuntia microdasys cristata*), Kaktus Opuntia, kaktus duri merah (*Mammillaria rhandontha*), kaktus kerdil (*Mammillaria xantina*) dan lain lain”

### 2.3.1. Taksonomi Kaktus

Klasifikasi kaktus berdasarkan kedudukannya dalam taksonomi adalah sebagai berikut:

- Kingdom : Plantae (tumbuh-tumbuhan)
- Divisi : Spermatophyta (tumbuhan berbiji)
- Subdivisi : Angiospermae (tumbuhan berbiji tertutup)
- Kelas : Dicotyledoneae
- Ordo : Cactales
- Family : Cactace (Mointi, 2010).

### 2.3.2. Morfologi dan Habitat Kaktus

Hanya seperempat dari keseluruhan total spesies kaktus yang hidup di daerah gurun. Sisanya hidup pada daerah semi-gurun, padang rumput kering, hutan marangas, atau padang rumput. Umumnya, tumbuhan ini hidup di daerah beriklim tropis dan subtropis. Kaktus termasuk ke dalam golongan tanaman sukulen karena mampu menyimpan persediaan air di batangnya. Batang tanaman ini mampu menampung volume air yang besar dan memiliki bentuk yang bervariasi. Untuk dapat bertahan di daerah gurun yang gersang, kaktus memiliki metabolisme tertentu. Tumbuhan ini membuka stomatanya di malam hari ketika cuaca lebih dingin dibandingkan siang hari yang terik. Pada malam hari, kaktus

juga mengambil CO<sub>2</sub> dari lingkungan dan menyimpannya di vakuola untuk digunakan ketika fotosintesis berlangsung (terutama pada siang hari) Banyak spesies dari kaktus yang memiliki duri yang panjang serta tajam. Duri tersebut merupakan modifikasi dari daun dan dimanfaatkan sebagai proteksi terhadap herbivora Bunga kaktus yang berfungsi dalam reproduksi tumbuh dari bagian ketiak atau areola dan melekat pada tumbuhan serta tidak memiliki tangkai bunga (Mointi, 2010).

The logo for Universitas Multimedia Nusantara (UMN) features the letters 'UMN' in a large, bold, blue, rounded sans-serif font.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA