

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pulau Galang

Pulau Galang terletak di sebelah tenggara Batam, merupakan pulau yang mempunyai luas 80 km persegi dan bisa di akses melalui jembatan penghubung pulau Batam-Rempang-Galang (Jembatan Barelang) maupun menggunakan kapal *speedboat*. Pulau Galang dikenal karena menjadi tempat pengungsian untuk orang Vietnam dan Rumah Sakit Karantina *Covid-19* pada tahun 2020. Ini kedua kalinya Pulau Galang menjadi tempat untuk karantina karena sebelumnya mengkarantina pengungsi Vietnam yang mempunyai penyakit *Vietnam Rose*.

2.1.1. Kampung Vietnam

Kampung Vietnam dibangun ketika pengungsi Vietnam dipindahkan ke pulau Galang karena jumlah mereka yang bertambah semakin banyak hingga 250.000 orang. Para pengungsi disana mendapatkan bantuan sandang, pangan, dan papan dari PBB dan juga BP Batam. Layaknya sebuah kampung, pergerakan para pengungsi juga dibebaskan. Bahkan mereka bisa membuka pasar untuk melakukan transaksi jual beli hingga berjudi disaat tahun baru. Kini setelah mereka sudah tidak lagi tinggal di sana, Kampung Vietnam tetap dijadikan objek wisata bersejarah dibawah naungan BP Batam.



Gambar 2.1. Foto di Museum

2.2. Buku

Pengertian buku bisa diartikan sebagai kumpulan kertas yang dijilid dan biasanya berisi dengan tulisan maupun kosong. Untuk pengertian dari ahli, buku merupakan hasil dari pemikiran dan juga analisa yang kemudian disusun dengan kata-kata agar semua orang bisa memahaminya. (Kurniasih,2014)

2.2.1. Anatomi Buku

Pengertian anatomi terhadap buku sangat penting bagi seseorang untuk membuat buku. Anatomi buku merupakan komponen-komponen penting yang menjadikan kelengkapan sebuah buku. Iyan Wibowo (2007 : 1) mengatakan bahwa komponen dari Anatomi buku dapat dibagi menjadi beberapa bagian seperti :

1. *Cover*: berisi tentang sampul depan, sampul belakang, punggung buku, dukungan, dan lidah cover.
2. *Font Matter*: berisi tentang judul, hak cipta, ucapan rasa terimakasih, sambutan, kata pengantar, prakata, dan daftar isi.

3. *Text Matter*: berisi tentang judul bab, penomoran bab, alinea, penomoran teks, perincian, kutipan, ilustrasi, tabel, judul lelar, inisial, catatan samping, catatan kaki.
4. *Back Matter*: berisi tentang catatan penutup, daftar istilah, indeks, daftar pustaka, biografi penulis.

2.2.2. Komponen Buku

Menurut Andrew Haslam (2006) beberapa bagian yang dimiliki oleh buku masing-masing mempunyai nama yang unik. Untuk komponen bukunya sendiri dapat bagi menjadi 3 bagian. Yang pertama ada Book Block, kedua ada the page, dan ketiga ada the grid. Berikut *breakdown* dari beberapa komponen buku.

1. The Book Block:
 - *Spine*: Letaknya ada pada diantara sampul depan dan juga belakang.
 - *Head band*: Pita yang biasanya terikat pada bagian atas buku.
 - *Hinge*: Bagian yang sukar terlipat saat membuka buku.
 - *Head square*: Pelindung kecil yang ada di atas buku.
 - *Font pastedown*: Kertas yang selalu ada setelah sampul buku.
 - *Cover*: Kertas yang teksturnya lebih keras dari kertas-kertas lain.
 - *Front board*: Papan penutup.
 - *Tail square*: Pelindung bawah buku.
 - *Endpaper*: Kertas tebal yang menutupi bagian dalam dari cover, tugasnya adalah membantu engsel buku.
 - *Head*: Bagian atas buku.

- *Leaves*: Halaman-halaman buku.
- *Foredge*: Bagian ujung dari depan buku.
- *Turn-in*: Kertas yang bisa dilipat dari bagian luar ke bagian dalam sampul.
- *Tail*: Bagian bawah buku.
- *Fly leaf*: Halaman kedua dari kertas tebal yang berfungsi sebagai halaman pertama.
- *Foot*: Bagian bawah halaman.

2. The Page:

- *Portrait*: Posisi halaman kertas seperti berdiri tegak dan lebar menjadi lebih pendek dari tinggi.
- *Landscape*: Posisi halaman kertas seperti tidur dan lebar lebih panjang dibanding tinggi.
- *Page height and width*: Panjang dan lebar sebuah halaman kertas.
- *Verso*: Halaman kiri buku.
- *Single page*: Halaman sendiri.
- *Double-page spread*: Dua halaman yang dijadikan seperti seperti 1 halaman.
- *Head*: Bagian atas buku.
- *Recto*: Halaman kanan buku yang biasanya di artikan dengan nomor folio ganjil.
- *Foredge*: Bagian tepi depan buku.
- *Foot*: Bagian bawah buku.

- *Gutter*: Margin buku.

3. The Grid:

- *Folio stand*: Garis yang menentukan posisi folio.
- *Title stand*: Garis yang ada di judul.
- *Head margin*: Margin atas.
- *Interval/column gutter*: Ruang vertikal untuk membagi kolom.
- *Gutter margin/binding margin*: Margin di bagian dalam yang dekat dengan ikatan buku.
- *Running head stand*: Garis yang menentukan posisi grid dari judul pendek.
- *Picture unit*: Garis yang membagikan dead line dan kolom kotak.
- *Dead line*: Garis yang membentuk ruang antara picture unit.
- *Column width/measure*: Lebar kolom yang menentukan panjang garis.
- *Baseline*: Baris yang tulisanya berbeda.
- *Column*: Ruang kotak persegi panjang yang berfungsi untuk membuat jarak. Ukuran dari kolom juga bervariasi tergantung *layout*.
- *Foot margin*: Margin ada di bagian bawah halaman.
- *Shoulder/foredge*: Margin ada di bagian bawah halaman.
- *Column depth*: Ketinggian kolom.
- *Characters per line*: Jumlah rata-rata karakter perbaris.
- *Gatefold/throwout*: Halaman dengan lebar tambahan yang dilipat.

2.2.3. Cover Buku

Menurut penerbitdeepublis.com (2021) *cover* atau sampul buku mempunyai peran penting dalam pembuatan buku karena tidak hanya untuk membungkus naskah, namun sampul buku bisa mendongkrak penjualan dari sebuah buku dan menjadi penentu untuk menarik minat dari sang pembaca. Rustan (2009) juga mengatakan bahwa *cover* buku mempunyai penangan khusus dikarenakan mempunyai porsi *emphasis* yang besar. Berikut merupakan elemen-elemen yang ada pada *cover* buku:

1. Yang pertama ada teks judul sebagai penjabaran tentang apa yang dibahas pada buku.
2. Yang kedua ada sub judul sebagai penjelasan dari judul.
3. Yang ketiga gambar latar belakang untuk dijadikan pendukung utama atau background.
4. Yang keempat ada ornamen sebagai tambahan untuk menambah *emphasis* pada desain.
5. Yang kelima logo sebagai identitas dari perusahaan penerbit maupun perorangan.

Rustan (2009) menyebutkan bahwa sampul buku dibagi menjadi 3 bagian yaitu elemen visual, teks & paragraf, dan teknik fotografi:

1. Dalam pembuatan *cover* elemen visual kita membuat dengan gaya komik maupun kartun seperti karya buku dari Jest Ninney yang berjudul *Journal of a Sneaky Twerp*.

2. Untuk teks dan paragraf mempunyai variasi *emphasis* dengan judul, sub judul dan juga elemen visual lainnya yang akhirnya menjadi *sequence*.
3. Menggunakan teknik fotografi dan keseimbangan *asimetris* untuk membuat *cover* yang menarik dengan menggabungkan elemen visual dan juga teks.

2.2.4. Jenis buku

Menurut Teks.Co.Id (2020) jenis buku dapat dibagi menjadi 2, yaitu dengan menurut bidang kreativitasnya dan kedua menurut isi buku. Berikut merupakan contohnya:

1. Menurut Bidang Kreativitasnya

- Buku Fiksi: Buku yang diciptakan dari imajinasi dan bersifat tidak nyata.
- Buku Faksi: Buku yang diciptakan dari kejadian nyata yang diceritakan kembali melalui buku faksi.
- Buku Non Fiksi: Buku yang diciptakan berdasarkan data yang valid dan bertujuan untuk memberikan informasi.

2. Menurut Isi Buku

- Ensiklopedia: Buku berisi cerita ilmu pengetahuan.
- Antologi: Buku yang merupakan kumpulan sastra
- Novel: Buku yang bercerita mengenai hal fiksi yang biasanya mempunyai setidaknya 4000 kata setiap buku.
- Biografi / Autobiografi: Buku yang menceritakan kisah seseorang.

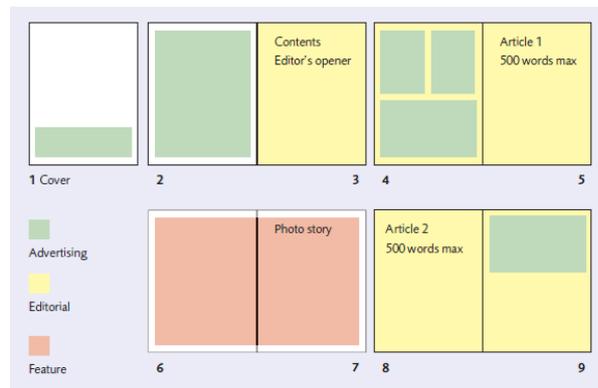
- Buku Panduan: Buku yang berisi mengenai petunjuk atau cara melakukan sesuatu secara *step by step*.
- Catatan Harian: Buku catatan dari kegiatan sendiri.
- Atlas: Buku yang merupakan kumpulan Peta.
- Fotografi: Buku yang memperlihatkan hasil potret dari kamera.
- Dongeng: Buku yang bercerita mengenai kejadian luar biasa namun hanya hayalan.
- Cergam: Komik yang di narasikan
- Komik: Buku bergambar yang digabung dengan beberapa kata agar menjadi sebuah cerita yang utuh.

2.2.5. E-book

E-book merupakan Buku Digital yang berisi kumpulan halaman digital. Perbedaan dari buku cetak biasa adalah E-book biasanya berisi mengenai berita video dan juga musik. Sedangkan buku hanya kumpulan kertas.

2.2.6. Flatplan

Ambrose dan Harris dalam buku mereka yang berjudul *The visual dictionary of pre-press and production* (2010) mengatakan bahwa flatplan merupakan metode yang membantu para desainer untuk merancang bagaimana bagusnya untuk menetapkan posisi sebuah objek.



Gambar 2.2. Flatplan
(Ambrose, G. & Harris, P. ,2010)

2.3. Desain Grafis

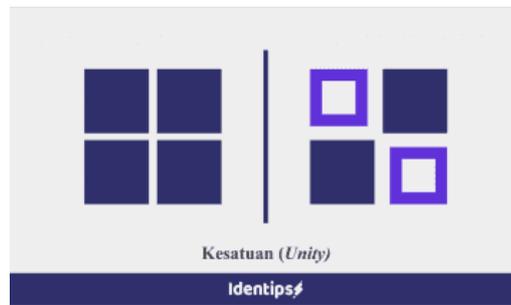
Harris dan Ambrose (2009) mengatakan bahwa Desain Grafis adalah seni visual kreatif yang mencakup banyak elemen-elemen desain yang menciptakan satu keseimbangan (hlm.11).

2.3.1. Prinsip Desain

Pegabungan antara element desain dan juga prinsip desain para desainer berbicara bahasa visual. Namun untuk mencapai titik tersebut ada beberapa aturan yang harus diperhatikan:

2.3.1.1. Persatuan / *Unity*

Sanyoto dalam bukunya berjudul Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (2009) mengatakan bahwa untuk mencapai suatu karya yang bagus dan sempurna harus mementingkan hubungan antar unsur yang disusun dengan memperhatikan bentuk, garis, komposisi bentuk dan juga warna. Laurer D.A dan juga Pentak, S mengatakan pada buku yang berjudul *Design Basic* bahwa ada 3 jenis unity:

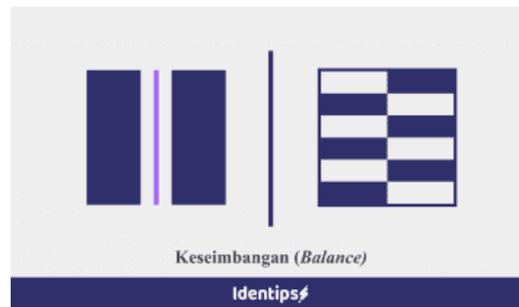


Gambar 2.3. *Unity*
(<https://indentips.com>)

- *Proximity* (pendekatan) yang metelakan elemen-elemen dengan saling berdekatan sehingga membentuk suatu objek.
- *Repetition* (pengulangan), dalam *repetition* kita hanya bagian yang kosong dengan cara berulang dengan berbagai elemen seperti bentuk, warna, arah, maupun sudut.
- *Continuation*(berekelanjutan) berbeda dari *repetition*. *Continuation* ada untuk mengatur penglihatan kita agar dapat melihat pola yang dibuat.

2.3.1.2. Keseimbangan / *Balance*

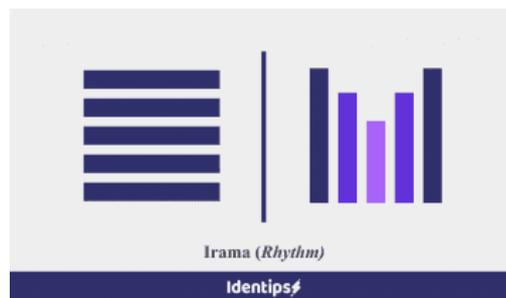
Keseimbangan yang baik adalah keseimbangan yang mempunyai desain bobot yang sama. (Sunaryo 2002:39). Pembagian stabilitas pada kedua sisi visual sangat penting untuk menunjang keseimbangan, namun bukan berarti semua bidang di isi dengan elemen visual tetapi lebih menampakan kesan merata atau seimbang.



Gambar 2.4. *Balance*
(<https://indentips.com>)

2.3.1.3. Irama / *Rhythm*

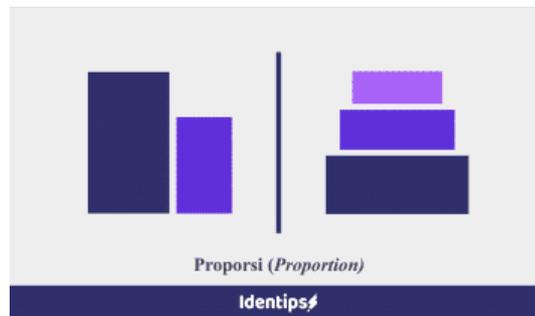
Pengulangan unsur visual dengan jarak tertentu yang menciptakan pola atau tekstur pada desain. Pengulangan Dalam bentuk, ukuran, posisi atau elemen) adalah kunci untuk menciptakan visual ritme.



Gambar 2.5. *Rhythm*
(<https://indentips.com>)

2.3.1.4. Proporsi / *Propotion*

Menurut Smithies (1982) Proporsi adalah perhubungan geometris dari sisi-sisi suatu segi empat dan isinya, juga rasio atau perbandingan dari bagian-bagian yang berbeda dalam suatu Komposisi.



Gambar 2.6. *Propotion*
(<https://indentips.com>)

2.3.1.5. Fokus / *Focus*

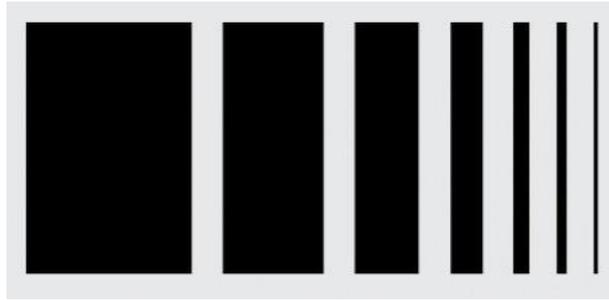
Untuk menciptakan sebuah komposisi yang dapat menunjukkan bagian yang dianggap penting harus selalu fokus dalam prinsip desain. Mencari *Point of interest* merupakan salah satu contohnya.



Gambar 2.7. *Focus*
(<https://tipsfotografi.net>)

2.3.1.6. Kontras / *Contrast*

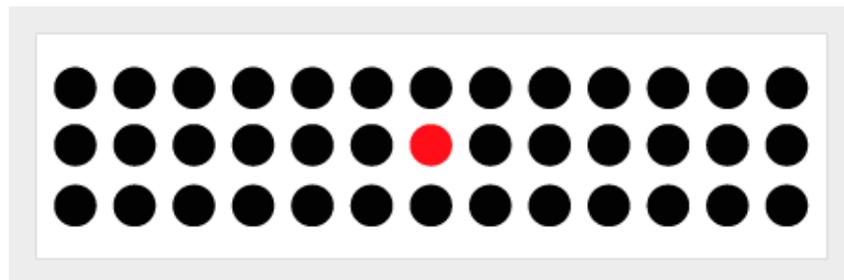
Kontras adalah penyebab awal pembaca membaca halaman tersebut. Prinsip kontras adalah menghindari elemen desain dalam halaman yg tampak serupa agar tidak terlihat monoton.



Gambar 2.8. *Contrast*
(<https://i.pinimg.com>)

2.3.1.7. Penekanan / *Emphasis*

Dengan adanya penekanan maka semua elemen akan menjadi pusat perhatian. Agar tidak membuat para audiens merasa susah menangkap pesan yang ingin kita sampaikan *emphasis* hanya diperbolehkan sebanyak dua titik fokus. Pada buku *Design Basic* yang dibuat oleh Laurer ia menyebutkan bahwa ada cara untuk mencapai penekanan:



Gambar 2.9. *Emphasis*
(<https://tinyurl.com/bfysfvxs>)

- Penekanan dengan kontras / *Emphasis by contrast*

Dalam penekanan dengan kontras, warna merupakan cara yang sering digunakan untuk mencapai penekanan kontras. Perubahan warna atau *brightness* akan sangat cepat untuk menarik perhatian dari audien.

- Penekanan dengan isolasi / *Emphasis by isolation*

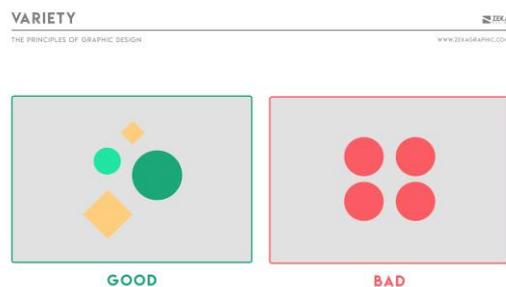
Variasi dari penekanan dengan kontras adalah teknik penekanan yang berguna dengan isolasi. Penekanan ini bisa terjadi jika satu elemen berpisah dengan elemen lain.

- Penekanan dengan penempatan / *Emphasis by placement*

Penempatan dari elemen visual dapat berguna dengan berbagai cara untuk menciptakan penekanan. Bila elemen visual yang memfokuskan kepada satu *item*, maka perhatian kita akan tertuju kesana dan menciptakan titik fokus. Bisa dibilang bahwa penekanan dengan penempatan terjadi bukan karena perbedaan bentuk namun oleh perbedaan penempatan.

2.3.1.8. Keberagaman / *Variety*

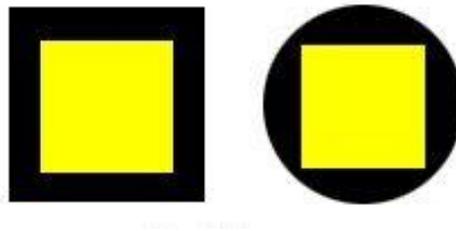
Adanya perbedaan besar kecil, tebal tipis pada huruf, pemanfaatan pada gambar, perbedaan warna yang serasi, dan keragaman unsur-unsur lain yang serasi akan menimbulkan variasi yang harmonis.



Gambar 2.10. *Variety*
(<https://zekagraphic.com>)

2.3.1.9. Kesereasian / *Harmony*

Sunaryo (2002) mengatakan Adanya perbedaan besar kecil, tebal tipis pada huruf, pemanfaatan pada gambar, perbedaan warna yang serasi, dan keragaman unsur-unsur lain yang serasi akan menimbulkan variasi yang harmonis.

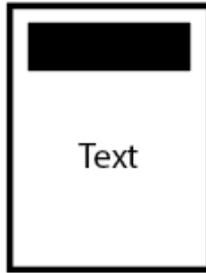


Gambar 2.11. *Harmony*
(<https://i.pinimg.com>)

2.3.1.10. Tata letak / *Layout*

Layout merupakan peletakan elemen desain oleh suatu bidang untuk menyusun atau menata unsur-unsur komunikasi grafis. Menurut Gavin Amborse & Paul Haris (2005) untuk memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan maka penyusunan elemen harus berkesan artistik. Dapat disimpulkan bahwa untuk membuat *layout* yang baik harus memperhatikan persatuan, keseimbangan, irama, proposi, fokus, kontras, penekanan, keberagaman, dan juga kesereasian. Berikut adalah jenis-jenis layout secara garis besar dikarenakan kreasi untuk membuat *layout* adalah tidak terbatas:

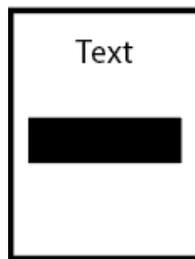
- Horizontal atas



Gambar 2.12. Horizontal atas

Peletakan elemen visual secara horizontal yang diletakan pada bagian atas suatu bidang.

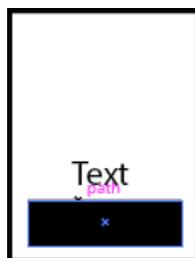
- Horizontal tengah



Gambar 2.13. Horizontal tengah

Peletakan elemen visual secara horizontal yang diletakan pada bagian tengah suatu bidang.

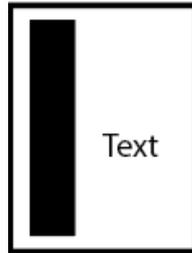
- Horizontal bawah



Gambar 2.14. Horizontal bawah

Peletakan elemen visual secara horizontal yang diletakan pada bagian bawah suatu bidang.

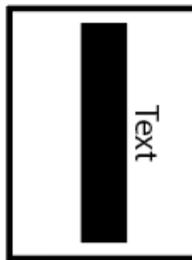
- Vertikal kiri



Gambar 2.15. Vertikal kiri

Peletakan elemen visual secara vertikal yang diletakan pada bagian kiri suatu bidang.

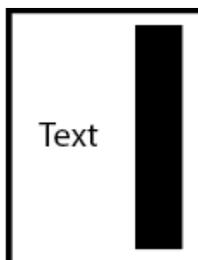
- Vertikal tengah



Gambar 2.16. Vertikal tengah

Peletakan elemen visual secara vertikal yang diletakan pada bagian tengah suatu bidang.

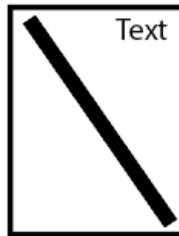
- Vertikal kanan



Gambar 2.17. Vertikal kanan

Peletakan elemen visual secara vertikal yang diletakan pada bagian kanan suatu bidang.

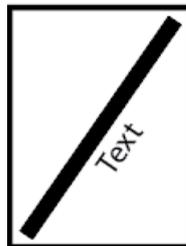
- Diagonal non *align*



Gambar 2.18. Diagonal non align

Peletakan elemen visual secara diagonal dan tidak rata\

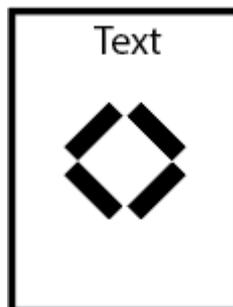
- Diagonal *align*



Gambar 2.19. Diagonal align

Peletakan elemen visual secara diagonal dan tidak rata

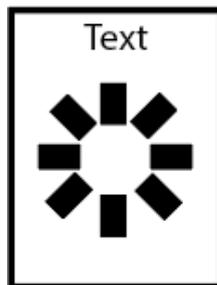
- Radial non *align*



Gambar 2.20. non align

Peletakan elemen visual tidak merata sehingga terlihat terkesan terlalu *random*.

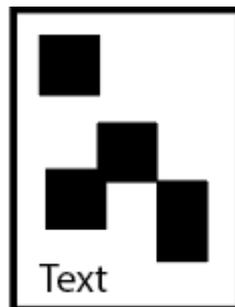
- Radial *align*



Gambar 2.21. Radial align

Peletakan elemen visual secara merata sehingga terlihat rapi.

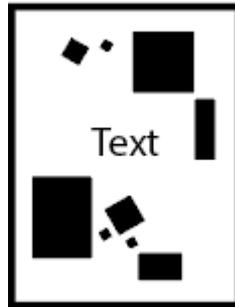
- Posisi acak



Gambar 2.22. Posisi acak

Peletakan elemen visual secara acak didukung lebih dari satu elemen.

- Posisi, ukuran, dan acak



Gambar 2.23. Posisi, ukuran, dan acak

Peletakan elemen visual secara acak mulai dari ukuran dan juga posisi.

2.4. Unsur Desain Grafis

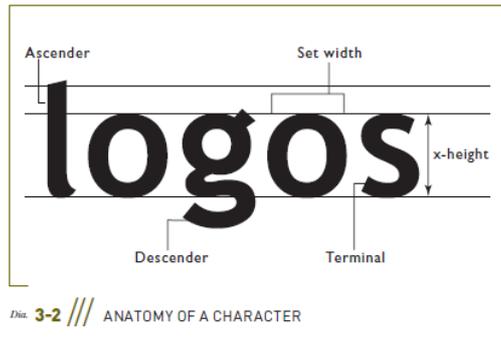
Terdapat beberapa unsur penting yang memiliki kegunaan atau ciri khas tersendiri seperti tipografi, ukuran, tekstur, ruang, warna, bentuk, dan juga garis.

2.4.1. Tipografi

Landa (2013) mengatakan pada bukunya yang berjudul *Graphic design solution* 5th tipografi merupakan properti visual yang menyatukan satu set karakter. Tipografi biasanya meliputi angka, simbol, huruf, tanda, aksen tanda akritik, dan tanda baca.

2.4.1.1. Anatomi Huruf

Huruf merupakan simbol yang tertulis (maupun dalam ucapan), mewakili suara dan huruf individual dari alfabet. Landa juga menambahkan bahwa setiap huruf alfabet mempunyai karakteristik memperhatikan *legibility* (Landa, 2013: hlm 44). Berikut adalah contoh dari anatomi huruf:

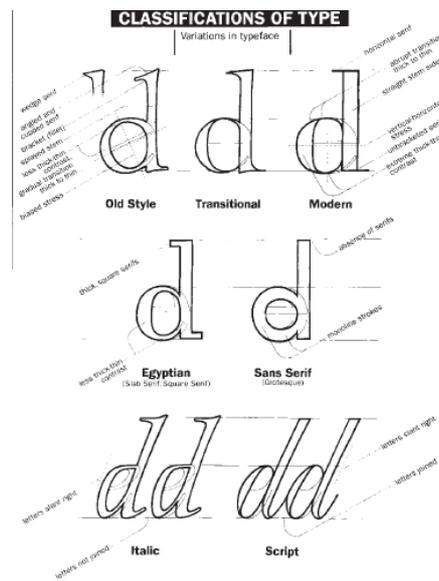


Gambar 2.24. Contoh anatomi huruf
(Landa ,2013)

- *Ascender*
Bagian dari huruf kecil yang lebih tinggi dari ketinggian *x-height*.
Contoh dari ascender antara lain huruf b, d, f, h, j, k, l, dan t.
- *Descender*
Bagian dari huruf kecil yang berada dibawah *baseline*. Contohnya adalah g, j, p, q, dan y.
- *Baseline*
Bagian bawah dari huruf kapital dan juga huruf kecil yang tidak termasuk ke *descender*.
- *Terminal*
Bagian akhir dari sebuah garis yang tidak termasuk ke *serif*.
- *Serif*
Garis kecil yang ditambahkan ke dalam bagian awal ataupun akhir dari sebuah huruf.

2.4.1.2. Klasifikasi Huruf

Ada klarifikasi utama pada huruf yang dibagi menurut sejarahnya dan gaya walaupun di zaman sekarang terdapat banyak sekali huruf yang tersedia. Berikut merupakan jenis-jenis dari klasifikasi huruf:



Gambar 2.25. Klasifikasi Huruf I
(Landa ,2013)

- *Old style*

Oldy style atau *humanist* merupakan huruf yang diperkenalkan pada akhir dari abad ke lima belas. Ciri khas dari *Old style* adalah hurufnya terkesan bersudut dan tanda kurung. Contoh dari *old style* yang sering digunakan hingga sekarang adalah *Times New Roman*.

- *Transitional*

Huruf yang satu ini dibuat pada abad ke delapan belas yang merupakan transisi *old style* ke modern. Contoh dari *transitional* antara lain *Baskerville*, *Century*, dan *ITC Zapf International*.

- *Modern*

Muncul di akhir abad ke delapan belas hampir ke abad sembilan belas, bentuk dari huruf *modern* lebih geometrik jika dibandingkan dengan *Old style*. Mempunyai karakteristik goresan yang berkontras tebal dan tipis. Contohnya dari *Modern* adalah *Didot*, *Bodoni*, dan juga *Walbaum*.



Gambar 2.26. Klasifikasi Huruf II
(Landa ,2013)

- *San Serif*

Muncul pada awal abad ke sembilan belas dengan ciri khas tidak ada serif pada karakter tersebut. Mempunyai garis yang tebal dan juga tipis seperti huruf *Franklin Gothic*, *Futura* dan *Universal*.

- *Slab Serif*

Berkarakteristik garis yang tebal dan berat huruf ini muncul pada awal abad ke sembilan belas. *Slab Serif* mempunyai sub-kategori *Egyptian* dan *Clarendon*, untuk contohnya sendiri ada *Bookman* dan *Memphis*.

- *Black Letter*

Black letter dibuat didasari dengan manuskrip abad ketiga belas dan lima belas. Huruf ini juga disebut dengan *Gothic*. Contoh dari hurufnya *Rotunda*, *Schwabacher*, dan *Franktur*.

- *Script*

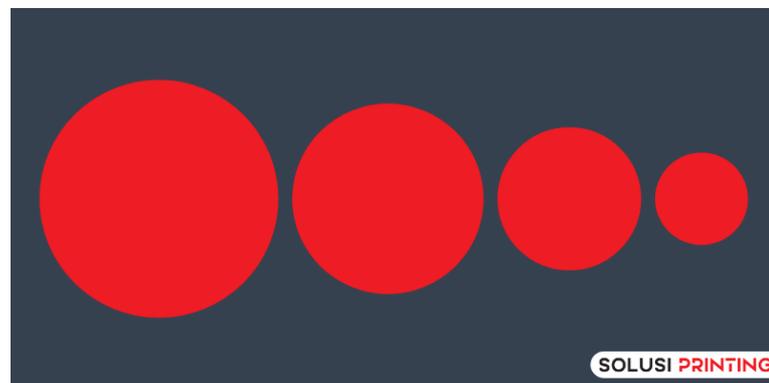
Mirip dengan tulisan tangan, huruf ini biasanya berbentuk miring dan menyambung dengan huruf yang lain. Contoh dari *Script* adalah *Shelley Allegro Script* dan *Snell Roundhand Script*.

- *Display*

Huruf ini di desain dengan tujuan untuk pemakaian yang berukuran besar dan digunakan pada *headline* atau judul dan merupakan tipe yang lebih susah untuk dibaca sebagai teks.

2.4.2. Ukuran

Ukuran merupakan cara kita untuk memberitahukan besar atau kecilnya suatu objek. Hindari Desain yang berukuran sama agar desain tidak terlihat datar. Sebaliknya, desain yang berukuran berbeda akan terlihat lebih menarik. Landa (2011) menyebutkan pada bukunya yang berjudul *Graphic design solution* bahwa skala merupakan ukuran suatu elemen yang terlihat sangat dalam kaitanya dengan bentuk lain.



Gambar 2.27. Ukuran
(<https://solusiprinting.com>)

2.4.3. Tekstur

Tekstur menurut Landa (2011) adalah perawakilan dari permukaan. Tampilan yang dapat dilihat dan diraba berfungsi sebagai dimensi untuk suatu desain. Tekstur mempunyai elemen seperti kasar, berlubang, halus. Tekstur dibagi menjadi 2 jenis:

- Tekstur Taktil

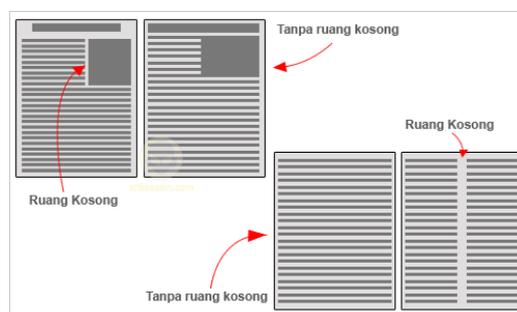
Dapat disentuh dan juga dirasakan dengan cara menyentuh suatu objek yang mempunyai tekstur.

- Tekstur Visual

Tekstur merupakan hasil dari suatu potret atau gambar yang menghasilkan suatu tekstur sama dengan objek aslinya sehingga saat ada yang melihatnya mendapatkan ilusi seperti bisa merasakan tekstur dari gambar tersebut.

2.4.4. Ruang

Berfungsi sebagai jarak yang memisahkan atau menyatukan unsur-unsur layout sehingga dapat memberikan tempat untuk mata beristirahat.



Gambar 2.28. *Ruang*
(<https://yesternight.id>)

2.4.5. Warna

Semua orang hampir membuat keputusan perihal mengenai warna. Kita dapat menggunakan atau memilih warna untuk apa pun itu karena dunia yang kita tinggali sekarang menggunakan warna dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Landa (2011) warna adalah gambaran yang muncul dari pantulan cahaya. Akibat dari pantulan tersebut kita semua dapat melihat warna. Teori tersebut merupakan hasil kesimpulan dari *Sir Issac Newton* yang mengatakan bahwa sebenarnya objek tidak mempunyai warna dengan sendirinya, namun objek dapat memantulkan cahaya putih yang mengandung semua warna. Warna sendiri mempunyai tiga jenis elemen:

- *Hue*

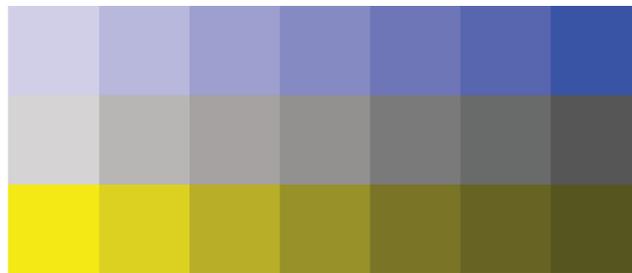
Hue merupakan sebutan untuk sebuah nama warna. Walaupun *hue* dan juga warna merupakan hal yang sama, namun ada perbedaan istilah pada keduanya. *Hue* lebih cenderung menggambarkan sensai visual dari berbagai spektrum warna. Contoh dari *hue* antara lain adalah merah, kuning, oranye, hijau, biru, ungu.



Gambar 2.29. *Hue*
(Laurer ,2016)

- *Value*

Kedua ada *Value* yang merupakan acuan terang dan juga gelapnya suatu *hue*. Kita bisa merubah terang dan gelap warna dengan bermain dengan hitam maupun putih. Dalam *value* ada istilah yang disebut dengan *tint* dan juga *shade*. *Tint* adalah ketika suatu warna menambahkan warna yang terang atau cerah. sedangkan *shade* adalah ketika suatu warna menambahkan warna yang gelap.



Gambar 2.30. *Value*
(Laurer ,2016)

- *Saturation*

Ketiga ada *saturation* yang merupakan patokan tingkat kecerahan dan kekusaman suatu warna. Contoh dari warna yang disebut adalah kuning terang dengan kuning kusam dan oranye terang dengan oranye kusam.

Primary color atau warna primer terdiri dari tiga warna utama yaitu merah, hijau dan biru (*Red, Green, Blue*) yang merupakan warna adiktif. Bila ketiga warna tersebut dicampurkan dengan jumlah yang setara secara serentak akan menghasilkan warna putih. Warna baru yang dihasilkan dari pengabungan ketiga warna primer tersebut antara lain adalah cyan, magenta dan juga kuning (cyan,

mangeta, yellow). Dalam percetakan warna hitam (key) digunakan untuk menambahkan kontras pada warna. CMYK merupakan warna subtraktif.

2.4.6. Bentuk

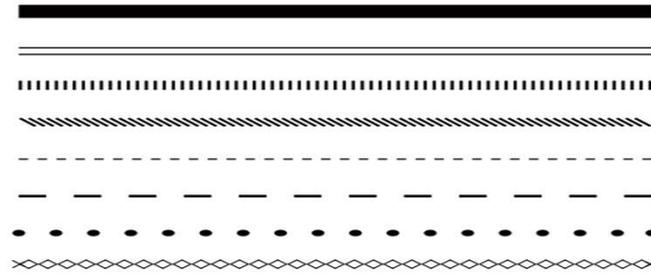
Bentuk adalah garis yang berdekatan kemudian menciptakan lebar, tinggi, maupun diameter. Pada dasarnya bentuk dianggap sebagai elemen dua dimensi sedangkan masa dan volume dianggap sebagai elemen tiga dimensi. Contoh dari elemen dua dimensi yang dimaksud adalah kotak, segitiga, dan juga bulat sedangkan tiga dimensi contohnya seperti kubus, kerucut dan bola. *Figure / ground* merupakan ruang positif dan juga negatif yang prinsip dasarnya adalah membuat para manusia agar bisa membedakan bentuk dengan latarnya. (Landa, 2011: 18).



Gambar 2.31. Bentuk
(<https://s3.amazonaws.com>)

2.4.7. Garis

Garis adalah titik yang diperluas dengan cara memanjang. Kegunaan paling sering dari sebuah garis adalah untuk menandai pembatas. Selain sebagai pembatas garis dapat membantu komposisi dan juga elemen pada sebuah visual dikarenakan garis mempunyai peran yang penting dalam mencapai tujuan dan kualitas baik.



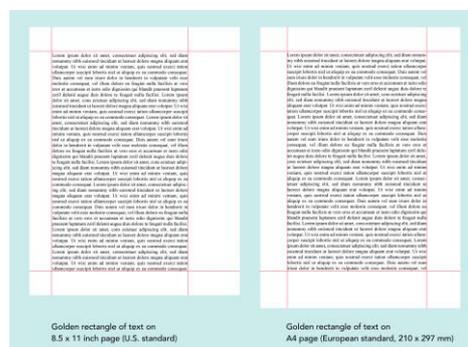
Gambar 2.32. Garis
<https://s3.amazonaws.com>

2.5. Grid System

Grid system atau sistem grid merupakan struktur yang terdiri dari garis horizontal dan vertikal guna menyediakan *space* untuk mengatur dan meletakkan elemen visual. Dengan begitu sistem grid dapat membantu para desainer untuk menentukan tata letak elemen desain secara terstruktur. Ada berbagai macam grid yang digunakan dalam perancangan dan masing-masing mempunyai kegunaan yang berbeda:

2.5.1. Manuscript Grid

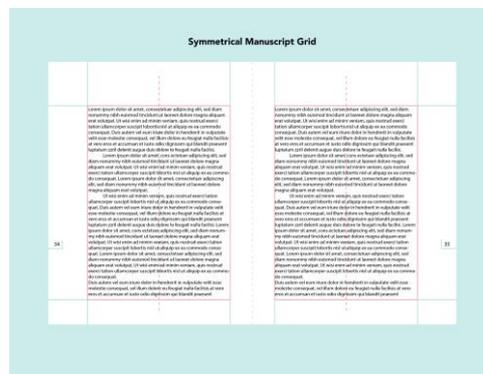
Pada bagian tengah *manuscript grid* terdiri dari ruang persegi panjang yang bisa digunakan untuk memasukan teks panjang. Kita bisa mengatur proposi magrin pada halaman agar menambahkan *visual interest* dan juga variasi.



Gambar 2.33. *Manuscript Grid*
<https://visme.co>

2.5.2. Symmetrical Grid

Berbeda dengan *manuscript grid* yang hanya terdiri satu ruang persegi panjang untuk mengisi teks, *symmetrical grid* menggunakan kolom. Guna dari kolom tersebut adalah memberikan jarak margin dalam dengan margin luar. Variant kolom pada *symmetrical grid* juga bervariasi mulai dari *single*, *double* hingga *multiple*. Untuk *single* kita harus memperhatikan margin nya karena bila terlalu kecil akan menimbulkan kesan mengekang. Beda dengan *double* dan *multiple* yang mempunyai fleksibilitas yang tinggi.



Gambar 2.34. Symmetrical Grid (<https://visme.co>)

2.5.3. Modular Grid

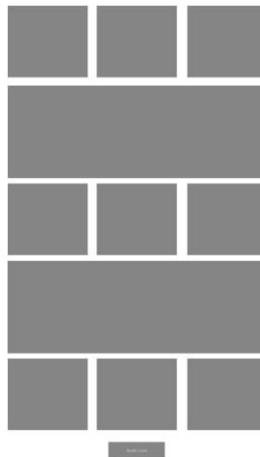
Modular grid adalah sistem grid gabungan garis horizontal dan vertikal yang berguna sebagai penempatan narasi maupun gambar. *Modular Grid* mempunyai kolom yang berbeda dengan *symmetrical grid*. Bila *symmetrical grid* mempunyai kolom persegi panjang maka *modular grid* mempunyai kolom berbentuk persegi bernama *module*. *Modular grid* biasanya digunakan dalam merancang surat kabar.



Gambar 2.35. *Modular Grid*
(<https://visme.co>)

2.5.4. *Asymmetrical Grid*

Asymmetrical grid bisa dibilang merupakan sistem grid yang unik karena mempunyai komposisi yang berbeda secara sengaja. Kesengajaan ini mempunyai tujuan agar pembaca menjadi terarah ke salah satu halaman.



Gambar 2.36. *AsymmetricalGrid*
(<https://stackoverflow.co>)

2.5.5. *Baseline Grid*

Kolom *Baseline grid* menyediakan ruang dan ukuran yang baik untuk teks yang terkesan panjang, teks yang ada di kolom akan terlihat sejajar walaupun berada di halaman yang berbeda. Ini yang menyebabkan teks pada *baseline grid* terlihat lebih rapi.



Gambar 2.37. *Baseline Grid*
(<https://visme.co>)

2.5.6. Hierarchical Grid

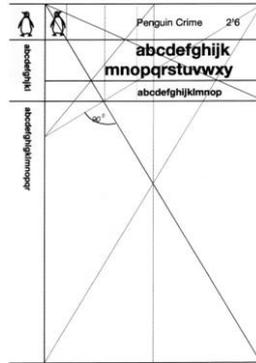
Hierarchical grid digunakan pada perancangan *web* karena sistem grid yang biasa tidak dapat digunakan dalam perancangan *web*. *Hierarchical grid* mempunyai sifat yang fleksibel karena tiap zona disiapkan untuk elemen tertentu.



Gambar 2.38. *Hierarchical Grid*
(<https://visme.co>)

2.5.7. Marber Grid

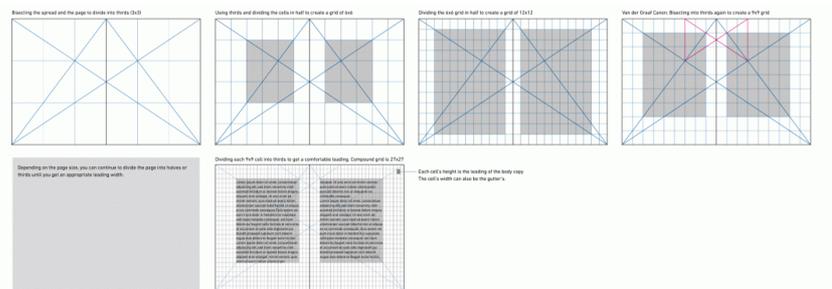
Sistem grid yang membagikan halamannya menjadi tiga bagian yang sepertiga bagian atas tersebut digunakan sebagai tempat logo penerbit, penulis, harga, judul dan bagian bawahnya sebagai *art cover*.



Gambar 2.39. *Hierarchical Grid*
(<https://scribd.com>)

2.5.8. *Compound Grid*

Kumpulan *multiple grid* yang saling terhubung yang bersifat fleksible dan memperhatikan konsistensi elemen visual.



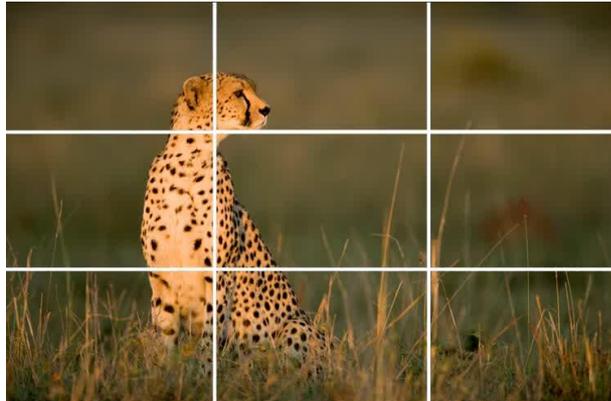
Gambar 2.40. *Hierarchical Grid*
(<https://ecgw.wordpress.com>)

2.6. **Fotografi**

Menurut Sudjojo (2010) dasarnya fotografi merupakan kegiatan yang berkaitan dengan merekam dan memanipulasi cahaya untuk mendapatkan hasil yang kita inginkan. Fotografi dapat dikategorikan sebagai teknik dan seni.

2.6.1. **Komposisi Fotografi**

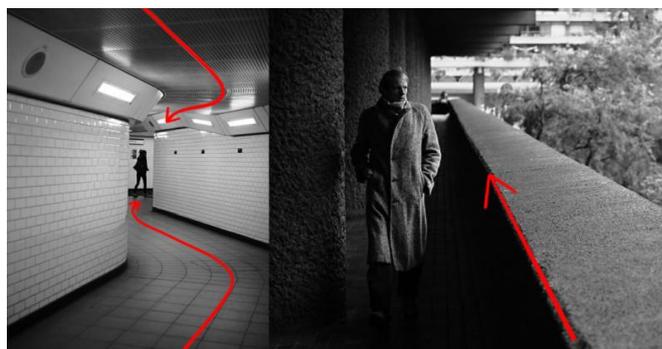
Agar menciptakan gambar atau foto yang menarik kita harus memperhatikan komposisi foto. Dalam hal ini *rule of third* menjadi salah satu aturan utama.



Gambar 2.41. *Rule of third*
(<https://tinyurl.com/d85e5zzn>)

Untuk menerapkan *rule of third* yang pertama yang harus kita lakukan adalah membagikan layar kamera kita menjadi sembilan bagian. Garis yang ada layar kamera kita berguna untuk *fotograger* menentukan peletakan elemen visual disetiap garis.

Selain *rule of third* komposisi fotografi lainnya adalah *lead line*. Pada dasarnya mata manusia akan mengikuti garis saat sedang melihat gambar maupun foto. Guna garis dari *lead line* ini adalah untuk membuat para audiens tertuju pada subyek utama dari foto atau gambar tersebut.



Gambar 2.42. *Leadline*
(<https://tinyurl.com/ts5apd6z>)