



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. Teori Desain Grafis

Setiap kali mendengar kata desain, yang terlintas dalam benak kita pastilah berupa karya yang indah dan menarik. Menurut Landa (2011) desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada audiens. Hal tersebut merupakan sebuah representasi visual dari ide yang didasari oleh penciptaan suatu karya, seleksi, dan elemen visual. Desain grafis dapat membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, dan menyampaikan berbagai makna tertentu (hlm. 2).














2.1.1 Elemen Desain

Untuk menghasilkan suatu karya desain yang baik, terdapat unsur-unsur desain yang perlu diperhatikan seperti elemen desain. Elemen desain merupakan suatu hal terpenting dalam dunia desain grafis. Elemen disini dapat diibaratkan sebagai sebuah fondasi yang akan menopang dan mengarahkan suatu desain yang akan dibuat. Menurut Landa (2011) Elemen desain terdiri dari 6 macam yaitu:

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

a. Garis

Merupakan elemen desain yang menghubungkan jarak antar titik sehingga terbentuk sebuah garis yang berbentuk lengkung ataupun lurus. Garis dapat memberikan karakter tertentu seperti efek gerak, mengarahkan pandangan, dan lainnya. Biasanya garis diaplikasikan dengan pembuatan bagan atau grafik.

No	Aspek	Variasi	Tampilan	Kesan Fisik
1.	Jenis :	- Lurus		- Kesan kaku, keras, tajam.
		- Lengkung		- Lembut, empuk, halus
		- Berombak		- Dinamis mengalir, bergerak, menyenangkan
		- Zigzag		- Kaku, tegang, panas, menakutkan
2.	Ketebalan:	- Tebal		- Menambah berat, berani, kasar, tegas
		- Tipis		- Halus, ringan, ragu
3.	Kontinuitas :	- Tak Terputus		- Lancar, konsisten, tidak ragu
		- Terputus		- Tersendat, ragu, kurang berani
		- Titik-Titik		- Ritmis, ragu
4.	Arah:	- Tegak Lurus		- Kesan tinggi, menyempit
		- Mendatar		- Melebar, pendek, tenang, mati, istirahat
		- Diagonal		- Dinamis, tidak stabil, oleng.
5.	Ekspresif			- Spontan, berani, segar

Gambar 2.1. Garis

(<https://www.wonkdesain.com/2017/10/elemen-desain-grafis.html>)

b. Bentuk

Bentuk dapat dicapai dengan 2 atau lebih garis yang disusun berdekatan sehingga memiliki diameter, tinggi, dan lebar atau dapat disebut dengan

objek 2 dimensi. Berdasarkan sifatnya, dibedakan menjadi 3 yaitu huruf, simbol, dan bentuk nyata. Bentuk juga berfungsi sebagai penyalur sebuah ide.

c. Tekstur

Merupakan suatu elemen desain yang dapat dinilai dengan dilihat atau diraba. Dalam praktiknya, tekstur biasa dikenal sebagai corak dari suatu benda. Fungsi tekstur adalah sebagai penambah dimensi dan kekayaan sebuah layout, dan menambah suatu emosi tertentu.

d. Ukuran

Ukuran merupakan batasan seberapa besar atau kecil suatu objek tertentu. Elemen desain ini dapat menciptakan suatu penekanan atau kontras pada suatu desain yang akan memberikan efek lebih menonjol dan menarik perhatian terhadap orang yang melihatnya.

e. Warna

Merupakan elemen dalam desain yang terpenting. Terbagi menjadi 2 macam yaitu RGB (karena sinar) dan CMYK (dalam tinta atau cat). Dengan warna, seorang desainer dapat menyampaikan pesan serta menarik perhatian bagi orang yang melihatnya. Selain itu, warna juga dapat menegaskan sesuatu hal yang dianggap penting.

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

2.1.2 Prinsip Desain

Selain elemen desain yang sebelumnya telah dibahas penulis, prinsip desain menjadi suatu unsur dalam desain yang tidak kalah pentingnya dengan elemen desain. Menurut Landa (2011) prinsip desain itu meliputi:

a. Keseimbangan (*balance*)

Merupakan salah satu prinsip desain yang membagi bidang visual dengan elemen-elemen desain tertentu menjadi dua bagian yang sama berat. Keseimbangan disini terbagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris membagi suatu bidang dengan sama rata, sedangkan keseimbangan asimetris membagi bidang tidak sama rata namun tetap sama berat atau seimbang. (Landa dkk, 2011)



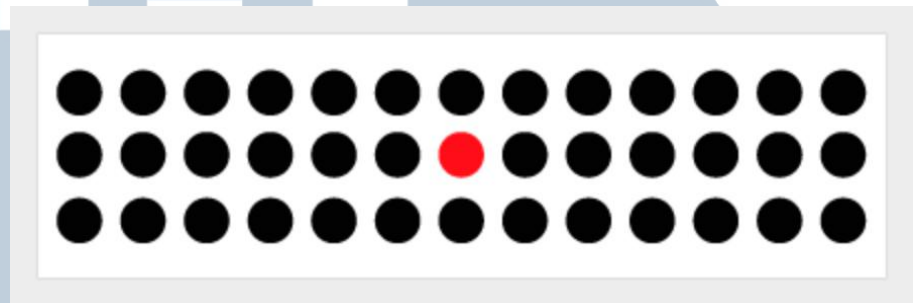
Gambar 2.2. Keseimbangan

(<http://smkndu-muncar.sch.id/2017/10/25/prinsip-prinsip-desain-grafis/>)

b. Penekanan (*emphasis*)

Merupakan suatu teknik dalam prinsip desain yang menonjolkan konten tertentu dengan cara penekanan bisa berasal dari tata letak, kontras, arah,

dan lainnya. Ditujukan untuk pusat perhatian dari suatu informasi yang ada. (Landa dkk, 2011)



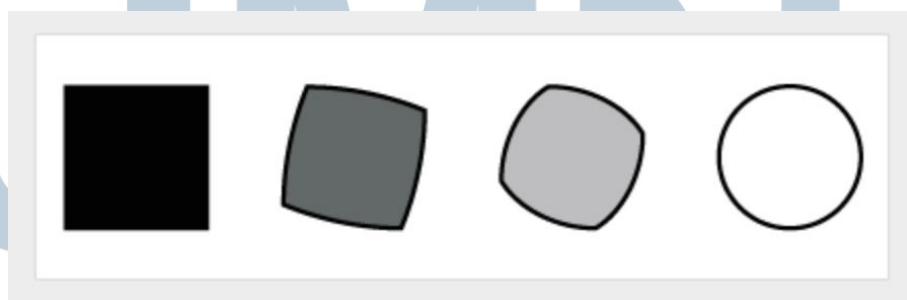
Gambar 2.3. Penekanan

(<http://smkndu-muncar.sch.id/2017/10/25/prinsip-prinsip-desain-grafis/>)

c. Irama (*rhythm*)

Elemen visual yang disusun secara berulang-ulang baik dalam perubahan bentuk, ukuran, warna, letak, dan lainnya. Irama dapat menciptakan desain yang mampu menyampaikan pesan melalui cara yang unik.

(Landa dkk, 2011)

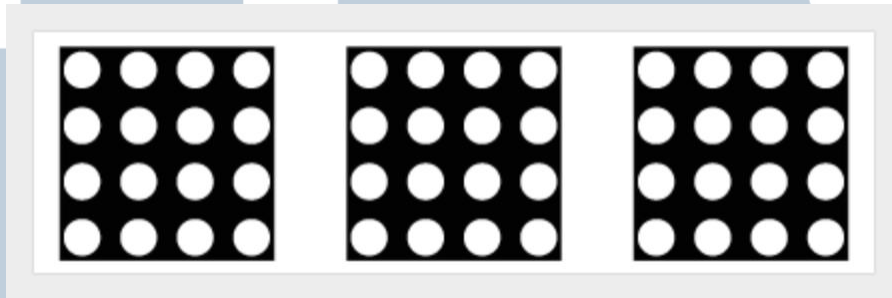


Gambar 2.4. Irama

(<http://smkndu-muncar.sch.id/2017/10/25/prinsip-prinsip-desain-grafis/>)

d. Kesatuan (*unity*)

Merupakan keselarasan yang terjadi antar satu elemen desain dengan elemen desain lainnya yang terlihat harmonis dan menyatu sehingga terjadi keseragaman. (Landa dkk, 2011)



Gambar 2.5. Kesatuan

(<http://smkndu-muncar.sch.id/2017/10/25/prinsip-prinsip-desain-grafis/>)

2.2 Buku

Proses penyampaian informasi dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya adalah dengan buku. Seperti yang tertulis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), buku adalah berupa lembaran kertas-kertas yang dijilid sedemikian rupa dengan tujuan untuk memuat fungsi informatif bagi para pembacanya. Sedangkan menurut Haslam (2006), buku adalah sebuah komposisi yang mengisi sebuah paket lembaran kertas.

2.2.1 Fungsi Buku

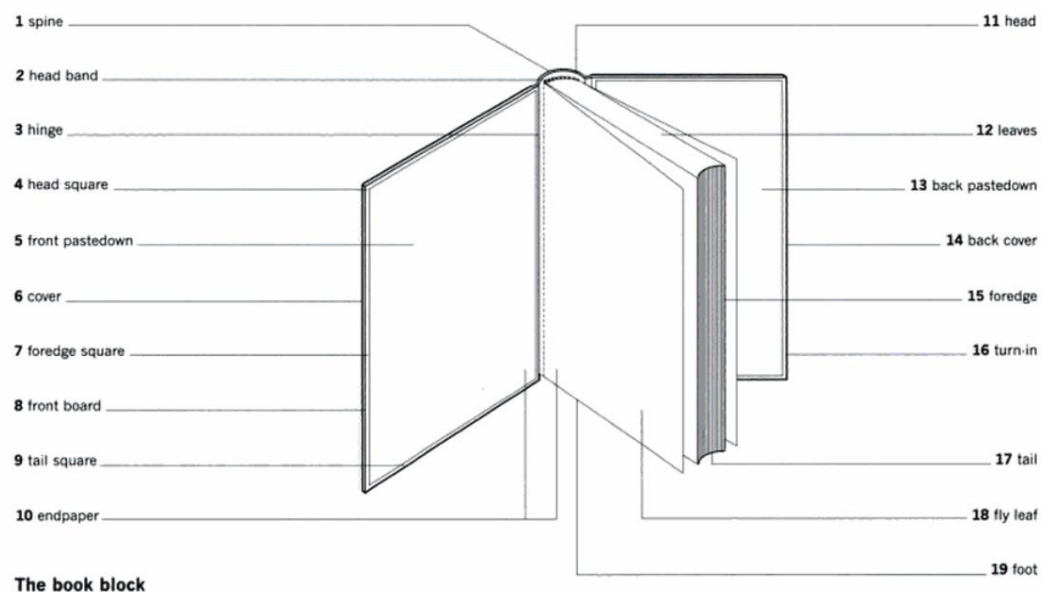
Menurut Haslam (2006), buku berfungsi sebagai sarana yang menyampaikan ilmu pengetahuan untuk diketahui dan dibaca.

2.2.2 Jenis Buku

Buku terbagi menjadi dua macam yaitu buku fiksi dan buku non fiksi. Buku fiksi ialah buku yang menjelaskan sesuatu yang direkayasa atau tidak *real*. Contoh nya adalah novel, komik, antologi, dongeng, dan lainnya. Sedangkan buku non fiksi ialah buku yang berisi hal yang nyata atau tidak dibuat-buat. Contoh nya adalah seperti buku pelajaran, biografi, ensiklopedia, dan lainnya.

2.2.3 Anatomi Buku

Haslam (2006), membagi buku berdasarkan komponen dasarnya menjadi tiga bagian yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid* (hlm. 20).



Gambar 2.6. Anatomi Buku
(Sumber: Haslam, Book Design, 2006, hlm. 20)

1. *Spine*, termasuk dalam bagian *cover* buku, yang menutupi tepi buku.
2. *Head Band*, merupakan tali pengait cover buku dalam penjilidan.

3. *Hinge*, bagian lipatan dalam *endpaper* diantara *pastedown* dan *flyleaf*
4. *Head Square*, pelindung yang berada di atas bagian buku berukuran lebih besar daripada isi buku.
5. *Front Pastedown*, lapisan *endpaper* yang menempel pada bagian depan *cover*.
6. *Cover*, lapisan tebal bisa terbuat dari karton atau kertas tebal berfungsi untuk melindungi buku.
7. *Foreedge Square*, pelindung pada bagian depan buku, yang terbentuk dari bagian *cover* depan dan belakang buku.
8. *Front Board*, karton pelindung buku yang berada di depan.
9. *Tail Square*, pelindung yang berada di bagian bawah buku berukuran lebih besar daripada isi buku.
10. *Endpaper*, lapisan kertas tebal yang berfungsi untuk menutupi bagian dalam *cover*.
11. *Head*, bagian atas dari buku.
12. *Leaves*, kertas-kertas yang merupakan halaman buku.
13. *Back Pastedown*, lapisan *endpaper* yang menempel pada bagian belakang *cover*.
14. *Back Cover*, karton pelindung yang berada di belakang.

15. *Foreedge*, sisi depan buku.
16. *Turn-in*, kertas yang dilipat dari luar ke bagian dalam *cover* buku.
17. *Tail*, bagian bawah dari buku.
18. *Fly Leaf*, halaman paling awal pada sebuah buku.
19. *Foot*, bagian bawah dari sebuah halaman.

2.2.4 Jenis Kertas

Johansson (2007), kertas yang digunakan dalam pembuatan sebuah buku berbagai macam jenisnya. Karakteristik dari kertas merupakan hal yang harus diperhatikan untuk menghasilkan sebuah hasil buku yang maksimal. Dengan begitu, kita sebaiknya memilih kertas apa yang akan digunakan terlebih dahulu sebelum proses cetak, bahkan dari awal saat direncanakannya pembuatan sebuah buku. Faktanya, banyak dari antara kita memilih kertas dengan tidak memikirkan / memperhatikan konsekuensi yang ada.

Selain itu, karena kertas sensitif terhadap suhu dan kelembapan, oleh karena itu sangat penting juga jika memperhatikan bagaimana kertas ditangani. Pemilihan jenis kertas juga mempengaruhi beberapa hal seperti keterbacaan, kualitas gambar, kualitas cetak, proses akhir penjilidan, dan daya tahan dari buku tersebut. Dengan begitu, kertas dibagi ke dalam beberapa jenis diantaranya:

a. Kertas *Coated* atau *Uncoated*

Kertas ini merupakan kertas yang memiliki lapisan di permukaannya. Efek dari lapisan ini akan memberikan kesan licin pada kertas ini. Jenis lapisan kertas ini terdiri dari beberapa macam yaitu *lightly coated*, *medium coated*, dan *highly coated*. Sedangkan kertas *uncoated* merupakan kertas yang tidak memiliki lapisan di permukaannya.

b. Kertas *Glossy* atau *Matte*

Jenis kertas juga dapat dilihat berdasarkan permukaannya. Kertas jenis *glossy* dapat memberikan hasil cetak yang baik, namun tingkat keterbacaan nya yang rendah karena sifat kertas memantulkan cahaya. Sedangkan kertas *matte* sifatnya tidak memantulkan cahaya sehingga dapat terbaca dengan baik dan hasil cetak yang didapatkan juga baik.

2.2.5 Teknik Percetakan

Evans dan Sherin (2013) mengatakan, terdapat beberapa cara untuk mengaplikasikan suatu tinta ke sebuah kertas. Berbagai macam pilihan dan cara tersebut ditentukan oleh *budget*, banyaknya kuantitas yang dicetak, dan permukaan untuk mencetak. Beberapa contoh teknik cetak yang disebutkan dalam bukunya antara lain (hlm. 146):

- *Offset Lithography*

Merupakan teknik cetak yang paling sering digunakan dimana gambar dipindahkan ke selembar kertas menggunakan plat. Proses cetak yaitu dengan cara memberikan cairan yang menarik tinta pada bagian yang bergambar sedangkan pada bagian yang tidak bergambar atau kosong diberikan cairan penolak tinta.

- *Letterpress*

Merupakan salah satu teknik percetakan yang paling tua dan paling dasar. Teknik ini menggunakan timah untuk mencetak sebuah huruf pada kertas. Cetakan pada umumnya menghasilkan gambar yang halus dan membutuhkan waktu yang lebih lama daripada cetak *offset*.

- *Gravure*

Teknik percetakan yang akan menghasilkan gambar yang sangat baik. Biasanya diperuntukan untuk mencetak katalog, prangko, dan kemasan.

- *Engraving*

Biasa juga dikenal dengan teknik ukiran dan hampir mirip dengan teknik *gravure*. Teknik ini juga menghasilkan gambar yang tajam. Biasanya untuk mencetak prangko dan mata uang atau biasanya kita jumpai pada alat tulis perusahaan yang mahal yang terdapat ukiran nama.

- *Thermography*

Serupa dengan teknik ukiran dalam hasilnya, teknik ini menggunakan bubuk panas dan tinta. Biaya yang dikeluarkan tidak semahal teknik ukiran dan biasanya digunakan untuk mencetak kartu nama dan alat tulis. Teknik ini tidak cocok untuk mencetak area dengan warna yang besar karena bisa terjadi belang.

- *Screen Printing*

Teknik percetakan ini bisa dilakukan dengan menggunakan tangan atau dengan mesin. Sering digunakan untuk mencetak tanda, botol, garmen, dan bentuk permukaan yang tidak biasa.

- *Flexography*

Teknik yang digunakan untuk mencetak dalam permukaan yang tidak biasa yang pada faktanya tidak cocok pada *offset printing*. Sering digunakan untuk mencetak tissue toilet, pembungkus roti, kantong plastik, dan tas belanjaan.

- *Digital*

Sering disebut dengan percetakan kilat karena waktu yang dibutuhkan sangat cepat. Kekurangannya adalah ukuran kertas terbatas dan tidak semua kertas bisa digunakan untuk mencetak.

- *Holography*

Teknik cetak holografi akan menghasilkan cetakan menimbul atau 3 dimensi. Dimulai dengan mendigitalkan gambar menjadi beberapa lapisan. Percetakan dengan teknik ini membutuhkan waktu beberapa minggu dan biaya yang mahal. Biasa cetakan terdapat pada kartu kredit.

- *Lenticular Printing*

Percetakan ini akan menghasilkan animasi pada hasilnya. Ketika gambar dilihat dari sudut yang berbeda, maka akan terlihat gambar yang berbeda.

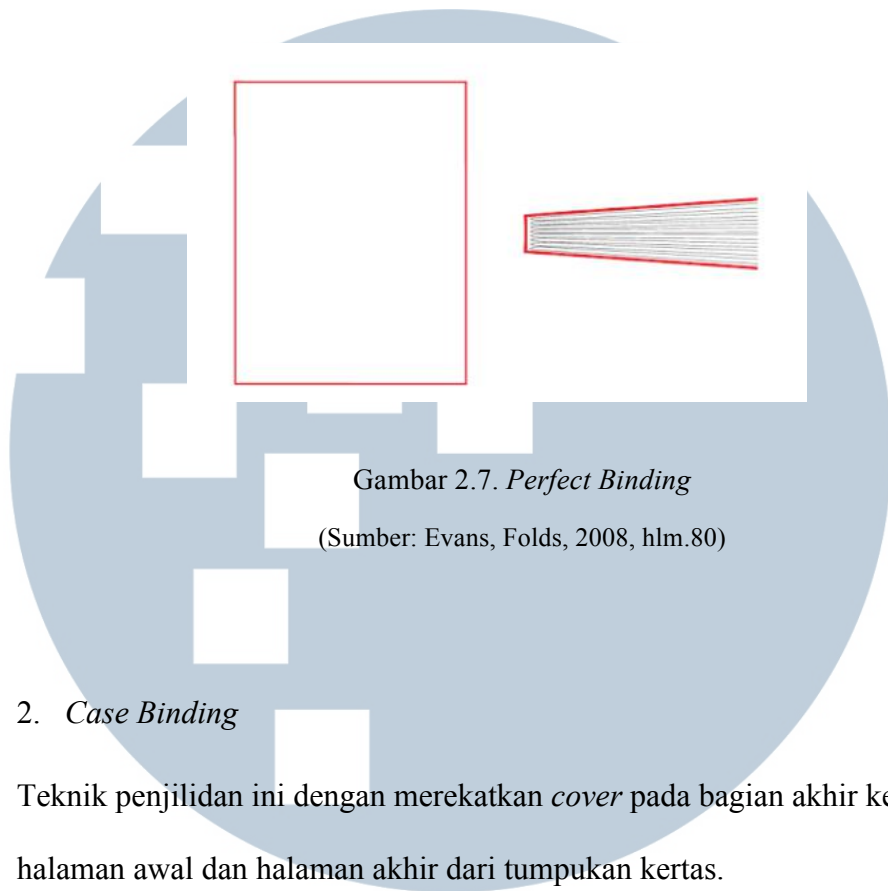
2.2.6 Penjilidan (*binding*)

Evans (2008), dalam bukunya mengatakan ada berbagai jenis penjilidan (*bookbinding*), antara lain (hlm. 80):

1. *Perfect Binding*

Merupakan teknik penjilidan dengan cara mengumpulkan kertas-kertas menjadi sebuah tumpukan dan diberikan lem pada bagian pinggirnya. Setelah itu baru ditempelkan *cover* saat lem masih panas.

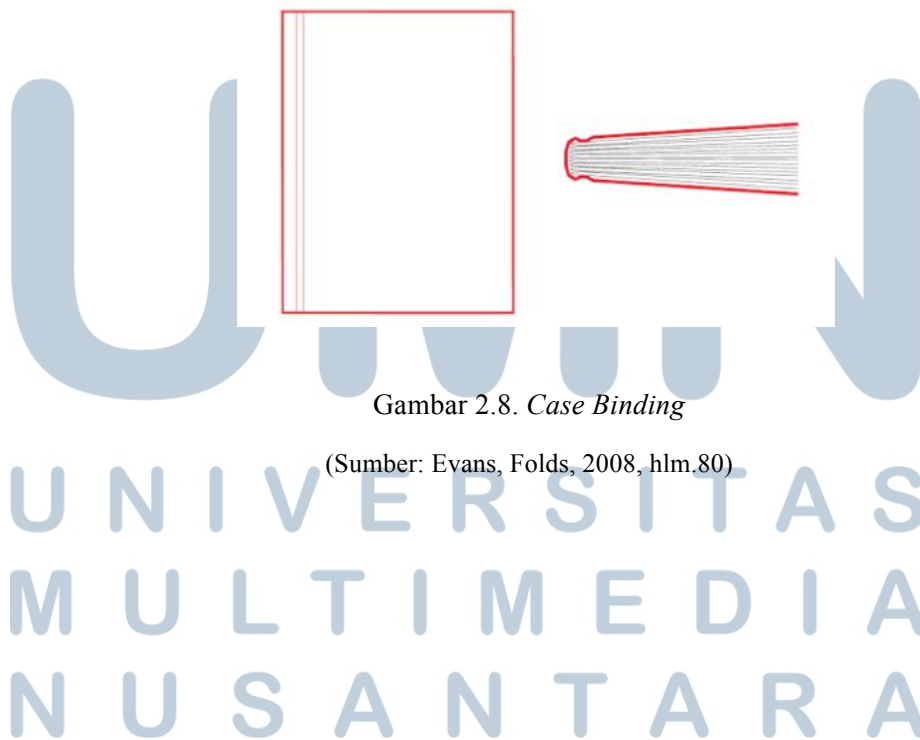
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.7. *Perfect Binding*
(Sumber: Evans, Folds, 2008, hlm.80)

2. *Case Binding*

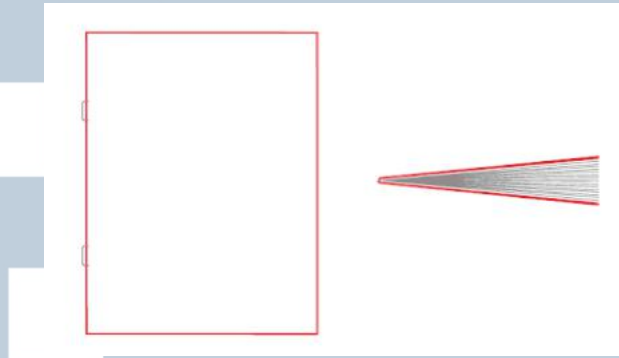
Teknik penjilidan ini dengan merekatkan *cover* pada bagian akhir kertas halaman awal dan halaman akhir dari tumpukan kertas.



Gambar 2.8. *Case Binding*
(Sumber: Evans, Folds, 2008, hlm.80)

3. *Saddle Stich Binding*

Teknik penjilidan ini dengan menggunakan jahitan di sepanjang pinggir punggung kertas-kertas yang sudah ditumpuk dan diberikan *cover* di bagian luarnya.

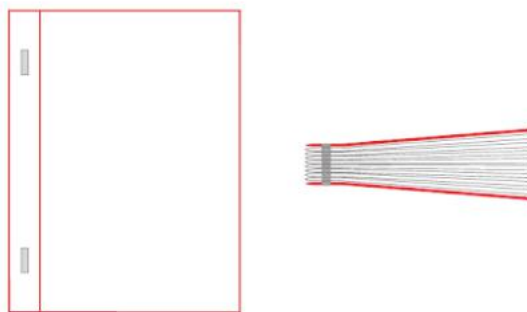


Gambar 2.9. *Saddle Stich Binding*

(Sumber: Evans, Folds, 2008, hlm.80)

4. *Side Stich Binding*

Teknik penjilidan ini dengan menggunakan jahitan di sepanjang pinggir kertas-kertas yang sudah ditumpuk dan diberikan *cover* di bagian luarnya.

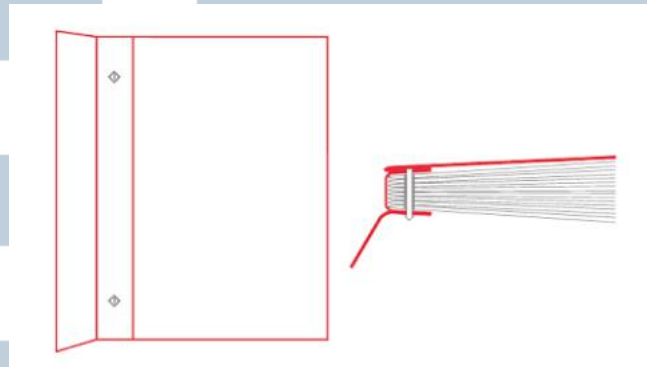


Gambar 2.10. *Side Stich Binding*

(Sumber: Evans, Folds, 2008, hlm.80)

5. *Screw and Post Binding*

Tumpukan kertas dilubangi 2 titik bagian samping atas dan bawah. Sama halnya dengan *cover* yang dilubangi di tempat yang sama. Kemudian disatukan dengan sekrup dan mur.

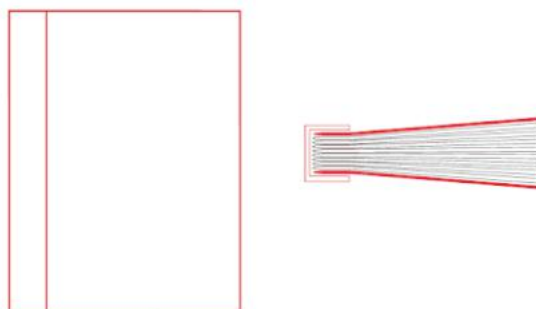


Gambar 2.11 *Screw and Post Binding*

(Sumber: Evans, Folds, 2008, hlm.80)

6. *Tape Binding*

Teknik ini yang paling sering ditemui yaitu menyatukan tumpukan kertas dengan staples dan diberikan lakban pada bagian pinggir untuk menutupi staples tersebut.

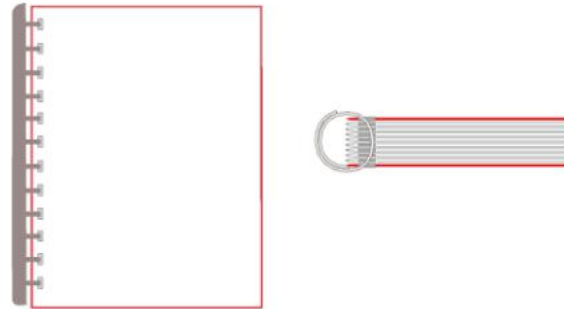


Gambar 2.12. *Tape Binding*

(Sumber: Evans, Folds, 2008, hlm.80)

7. *Plastic Comb Binding*

Penjilidan jenis ini menggunakan sebuah alat jilid dengan berbahan plastik. Kertas dilubangi dengan mesin di beberapa titik dan memasang alat jilid tersebut.

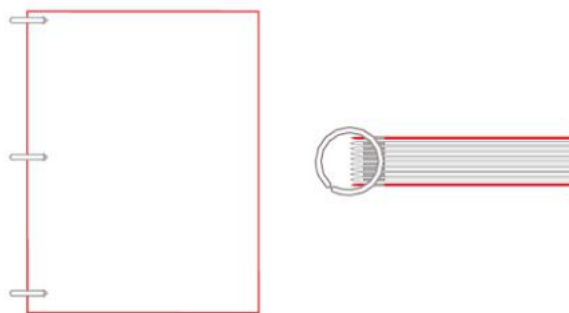


Gambar 2.13. *Plastic Comb Binding*

(Sumber: Evans, Folds, 2008, hlm.80)

8. *Ring Binding*

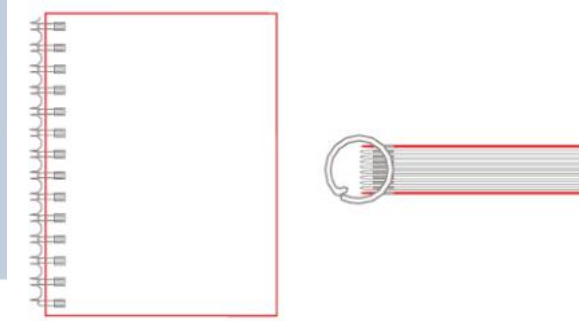
Merupakan teknik penjilidan dengan menggunakan kawat melingkar sebagai pengait antar kertas.



Gambar 2.14. *Ring Binding*

(Sumber: Evans, Folds, 2008, hlm.80)

9. Spiral and Double-Loop Wire Binding



Gambar 2.15. *Spiral and Double-Loop Wire Binding*

(Sumber: Evans, Folds, 2008, hlm.80)

2.3 Desain Buku

2.3.1 *Layout*

Arntson (2012), *layout* atau tata letak halaman dalam bentuk cetak atau format web, membutuhkan keseimbangan yang beragam. Terkadang beberapa halaman atau dokumen yang banyak diintegrasikan satu sama lain melalui pengulangan dan variasi visual. Ia mengatakan desain tata letak bukan sekedar penambahan foto, teks, ataupun karya melainkan merupakan sebuah bentuk untuk menyeimbangkan elemen-elemen yang ada. Setiap elemen dalam sebuah halaman akan mempengaruhi satu sama lainnya.

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

2.3.2 *Grid*

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), grid terdiri dari beberapa komponen, yaitu:

1. *Format*

Area dalam sebuah desain. Jika dalam sebuah buku, format merupakan halaman buku tersebut.

2. *Margins*

Ruang negatif antara sisi luar format dan batas luar konten (ruang positif).

3. *Flowlines*

Sebuah garis horizontal yang membagi sebuah halaman menjadi beberapa bagian secara horizontal.

4. *Modules*

Bagian yang merupakan satuan dari sebuah grid yang terpisah satu sama lain dengan jarak yang teratur. Penggabungan beberapa modul menciptakan baris dan kolom.

5. *Spatial Zones*

Sebuah area dari gabungan beberapa modul yang berdampingan, secara vertikal, horizontal, maupun keduanya. Area ini akan menjadi tempat dimana informasi tertentu diletakan, misalaknya teks, gambar, atau informasi lainnya.

6. *Columns*

Sebuah barisan modul yang terjajar secara vertikal. Besarnya kolom dapat bervariasi, tergantung konten yang diletakan. Semakin banyak kolom akan membuat desain semakin fleksibel.

7. *Rows*

Sebuah barisan modul yang terjajar secara horizontal.

8. *Gutters*

Jarak pemisah antara kolom dan baris.

9. *Folio*

Bagian ini berisi nomor halaman yang diletakan secara konsisten pada margin, baik di atas maupun di bawah format.

10. *Running Header & Footer*

Running header berisi informasi bagi para pembaca mengenai halaman yang sedang dibaca. Informasi tersebut dapat berupa judul buku, judul bab, atau lainnya. *Running footer* berfungsi sama namun letaknya yang di bawah format.

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

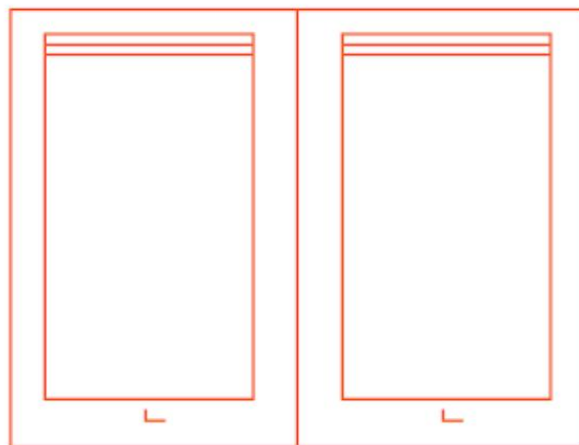
11. Marker

Sebuah indikator yang harus muncul secara konsisten pada setiap halaman. Marker berfungsi untuk menunjukkan letak nomor halaman, *running header&footer*, dan ikon.

Tondreau (2009) menerangkan dalam bukunya, struktur dasar dari grid terdiri dari beberapa macam, yaitu:

1. A Single-Column Grid

Biasanya grid jenis ini digunakan untuk teks yang berkelanjutan seperti esai, *report*, dan buku. Bagian utama dari grid ini adalah teks itu sendiri.



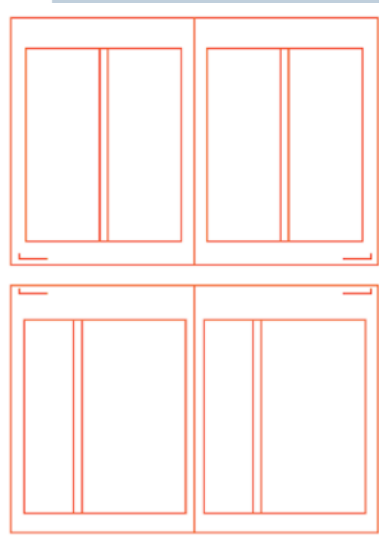
Gambar 2.16. A Single-Column Grid

(Sumber: Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm.11)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. *A Two-Column Grid*

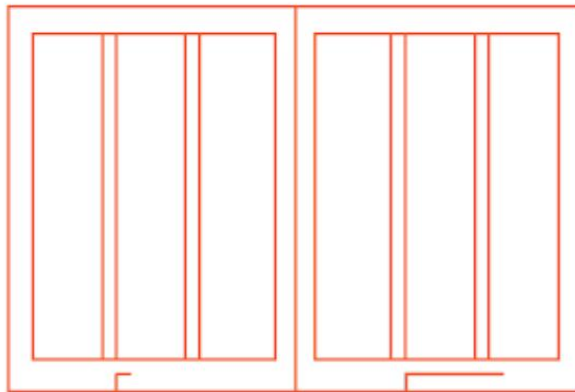
Biasanya grid ini digunakan untuk mengendalikan teks yang cukup banyak agar tetap rapih atau untuk menampilkan informasi yang berbeda dalam kolom yang berbeda. Grid dua kolom ini, dapat dibuat dengan lebar yang sama atau berbeda dalam proporsi yang idealnya, jika suatu kolom lebih lebar tersebut lebarnya dua kali dari kolom yang lebih sempit.



Gambar 2.17. *A Two-Column Grid*
(Sumber: Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm.11)

3. *Multicolumn Grids*

Grid dengan beberapa kolom ini dianggap lebih fleksibel dari pada satu kolom maupun dua kolom. Grid beberapa kolom ini, dapat dipakai untuk majalah ataupun *website*.

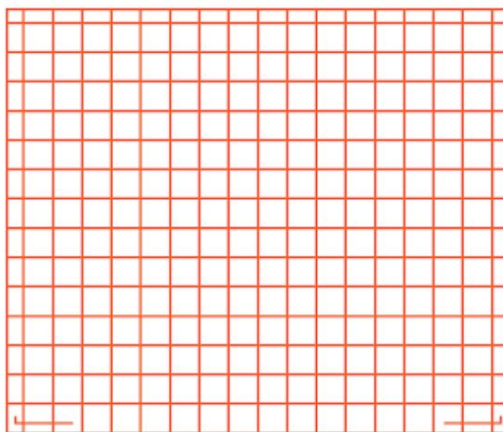


Gambar 2.18. *Multicolumn Grids*

(Sumber: Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm.11)

4. *Modular Grids*

Grid terbaik untuk mengendalikan informasi yang rumit dan kompleks. Biasanya dapat ditemukan dalam sebuah koran, kalender, dan tabel. Grid ini menyatukan antara kolom vertikal dengan kolom horizontal yang menjadikan strukturnya lebih kecil atau sempit.

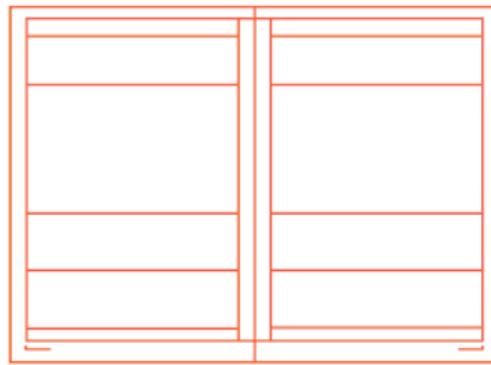


Gambar 2.19. *Modular Grids*

(Sumber: Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm.11)

5. *Hierarchical Grids*

Dalam grid ini membagi halaman menjadi beberapa bagian atau zona. Sebagian besar dari grid jenis adalah kolom horizontal.



Gambar 2.20. *Hierarchical Grids*

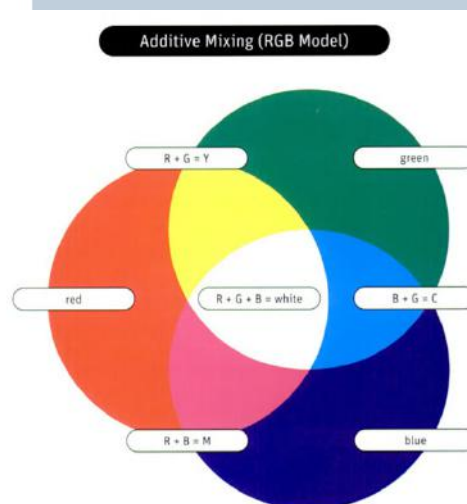
(Sumber: Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm.11)

2.3.3 Warna

Zeegen (2009), mengatakan bahwa warna merupakan aspek penting dalam desain karena memiliki makna yang berbeda-beda dengan tujuan untuk menyampaikan pesan visual. Para desainer harus berhati-hati dan memikirkan secara matang dalam memilih suatu warna, dan mengetahui bagaimana audiens menanggapi hal tersebut (hlm. 86).

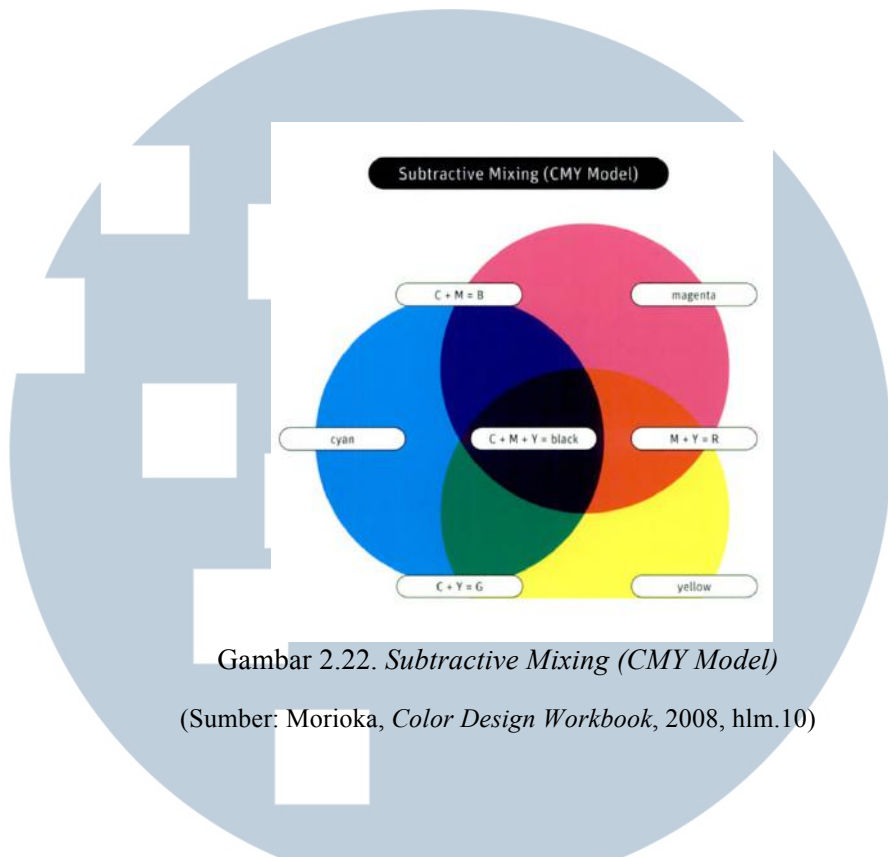
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Morioka (2008), menjelaskan bahwa warna berasal dari cahaya baik cahaya natural ataupun cahaya buatan. Banyaknya intensitas cahaya itu sendiri dapat mempengaruhi banyaknya warna yang dihasilkan. Ia juga menjelaskan warna primer terbagi menjadi dua yaitu *additive* dan *subtractive*. Cahaya murni terdiri dari warna merah, hijau, dan biru (RGB) akan menghasilkan *additive primary color*. Sedangkan *subtractive primary color* berasal dari refleksi warna RGB dengan *cyan*, *magenta*, *yellow* atau CMY (hlm. 10).



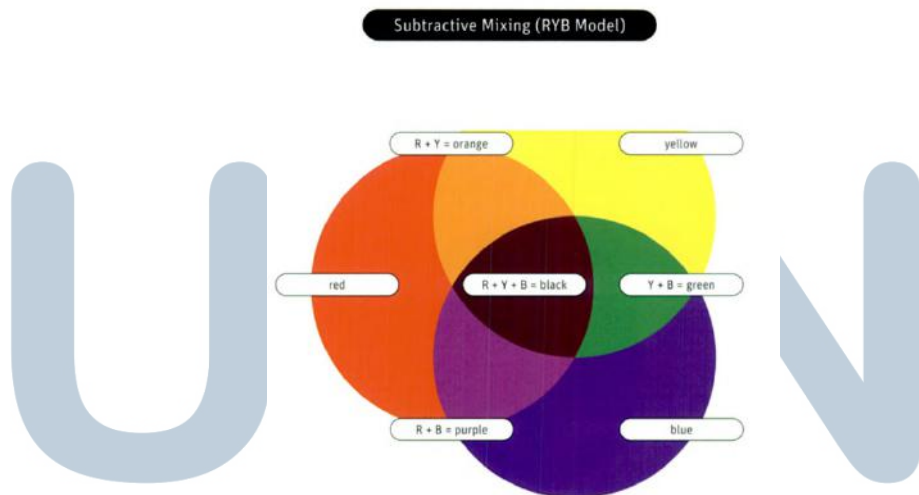
Gambar 2.21. *Additive Mixing (RGB Model)*
(Sumber: Morioka, *Color Design Workbook*, 2008, hlm.10)

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



Gambar 2.22. *Subtractive Mixing (CMY Model)*

(Sumber: Morioka, *Color Design Workbook*, 2008, hlm.10)



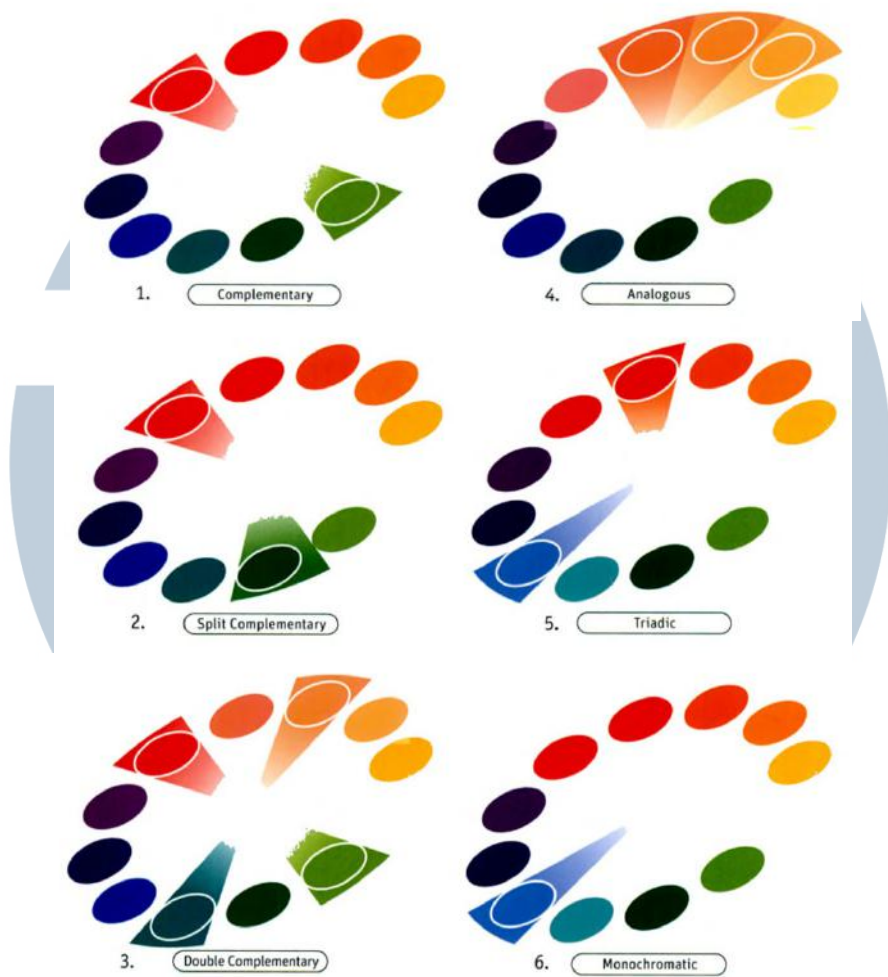
Gambar 2.23. *Subtractive Mixing (RYB Model)*

(Sumber: Morioka, *Color Design Workbook*, 2008, hlm.10)

Selain itu, menurutnya terdapat hubungan enam warna dasar yang dapat digunakan untuk kombinasi warna Morioka (2008), yaitu (hlm. 21):

1. *Complementary*: merupakan warna yang bertolak belakang dari *color wheel*.
2. *Split Complementary*: tiga skema warna dengan satu warna didampingi dengan dua warna lainnya dan membentuk kontras.
3. *Double Complementary*: merupakan kombinasi dari dua warna *complementary*.
4. *Analogous*: kombinasi dari dua warna atau lebih dan memiliki gelombang cahaya yang mirip.
5. *Triadic*: merupakan kombinasi dari tiga warna dalam *color wheel* dengan jarak yang rata dari satu warna ke warna lain nya.
6. *Monochromatic*: skema warna yang dibuat dari terang gelap nya suatu warna.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.24. *Color Harmony*

(Sumber: Morioka, *Color Design Workbook*, 2008, hlm.21)

Eisman (2007), dalam bukunya menuliskan bahwa warna memiliki arti-artinya tersendiri, antara lain:

1. Biru: kesetiaan, sensitif, dan bisa diandalkan.
2. Abu-abu: serius, bisa diandalkan, dan stabil.
3. Merah: kuat, berani, percaya diri, dan gairah.
4. Kuning: muda, gembira, dan imajinasi.

5. Hitam: elegan, kuat, dan canggih.
6. Hijau: kesejukan, keberuntungan, dan kesehatan.
7. Merah muda: kasih sayang, kelembutan, dan feminin.

2.3.4 Tipografi

Nathalia dan Anggraini (2014) berpendapat bahwa dalam desain komunikasi visual adanya tipografi dalam suatu desain, merupakan elemen yang tak kalah penting dari elemen desain yang lainnya dan akan mempengaruhi susunan hierarki dalam desain. Desainer harus memilih jenis huruf yang akan dipakai dengan melakukan penyesuaian terhadap karakter produk yang ingin ditonjolkan dan karakter segmen pasarnya (hlm. 53).

Menurut Sihombing (2015), tipografi merupakan elemen penting dalam desain grafis yang berlangsung dari zaman ke zaman kehidupan manusia. Bahkan karya yang dihasilkan senantiasa mewakili semangat dari setiap desainer dalam mengkomunikasikan visual ke dalam dimensi dan disiplin yang terdapat dalam tipografi. Tipografi juga merupakan representasi sebuah bentuk komunikasi verbal dan perangkat visual yang pokok dan efektif. Menurutnya, tipografi harus memerhatikan kaidah (hlm. 164) sebagai berikut:

a. Legability and Readability

Legability merupakan tingkat mudah atau sulitnya suatu huruf dikenali dan dibaca. *Legability* ditentukan dengan desain per karakter huruf seperti tebal,

tipis, tinggi, proporsi *ascender* dan *descender* huruf. Sementara *readability* merupakan kualitas kenyamanan cara baca rangkaian suatu huruf dalam sebuah desain tipografi (hlm. 165).

b. *Tracking and Leading*

Tracking and Leading merupakan tingkat kerapatan antar huruf. *Tracking* merupakan pengaturan jarak secara horizontal antar huruf. Sedangkan *leading* merupakan pengaturan jarak antar huruf secara vertikal (hlm. 176).

c. Perlakuan Naskah Panjang

Biasanya naskah yang panjang menggunakan huruf yang tipis (*light*). Tebal tipis nya suatu huruf dipengaruhi oleh ketebalan *stroke* dari setiap huruf. Dalam penulisan naskah yang panjang, jika menggunakan jenis huruf yang tebal (*bold*), maka akan mengurangi keindahan estetika nya serta mengurangi *readability* dari teks tersebut.

d. *Display Type and Body Type*

Huruf yang biasanya digunakan untuk judul disebut juga dengan *display type*. *Display type* biasanya berukuran antara 14pt-72pt. Sedangkan *body type* biasanya berkisar antara 6pt-12pt. Jika huruf yang digunakan terlalu kecil, biasanya mata akan mudah lelah, sedangkan jika terlalu besar akan memengaruhi estetika karya (hlm. 170).

Selain itu tipografi juga memiliki klasifikasinya masing-masing, diantaranya:

a. *Serif*

Huruf berjenis ini memiliki kaki yang lancip atau kait pada ujungnya serta memiliki tingkat ketebalan dan ketipisan yang kontras sehingga dapat dengan mudah dibaca. Huruf serif dapat memberikan kesan klasik, resmi, dan elegan. Contoh huruf yang termasuk kategori serif ialah Times New Roman, Garamond, dll.

b. *San Serif*

San Serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki kait diujungnya, huruf berjenis ini memiliki ketebalan huruf yang sama. Huruf jenis ini melambangkan kesederhanaan, modern, dan simple. Contohnya adalah helvetica, gotham, dll.

c. Dekoratif

Huruf jenis ini merupakan hasil penggabungan huruf-huruf yang sudah ada dengan penambahan ornamen-ornamen. Biasanya huruf jenis ini digunakan pada judul. Huruf jenis ini tidak dianjurkan penggunaannya pada isi teks, dimana akan mempersulit pembaca untuk membacanya. Contoh huruf dekoratif adalah Jokerman, Script, dll.

2.3.5 Fotografi

Sulaeman berkata, fotografi berasal dari dua kata yaitu foto dan grafi. Foto dan grafi memiliki arti yang berbeda masing-masing. Arti nya sebagai berikut: foto artinya cahaya dan grafi artinya menulis jadi jika disimpulkan, arti fotografi adalah menulis dengan bantuan cahaya, atau bisa dikenal dengan menggambar dengan bantuan cahaya atau merekam gambar melalui media kamera dengan bantuan cahaya. Secara garis besar arti fotografi adalah proses pengambilan gambar suatu objek dengan bantuan cahaya yang mengenai suatu objek tersebut. Fotografi juga merupakan elemen visual yang dapat mengatasi ruang dan waktu. Dengan foto kita dapat mengabadikan momen yang sudah berlalu.

Langford (2007), mengatakan bahwa para orang-orang memiliki pandangan nya tersendiri terhadap fotografi. Ia juga mengatakan fotografi sudah merupakan bagian dari kehidupan kita sehari-hari, fotografi merekam momen-momen tertentu yang ingin dikenang seperti acara ulang tahun, pertumbuhan anak, dan lainnya. (hlm. 1)

Berikut merupakan 10 macam tema dalam fotografi:

a. Fotografi jurnalistik

Tema fotografi dengan mengutamakan fakta atau kebenaran dalam suatu peristiwa, foto yang dihasilkan tanpa sentuhan editing.

b. Fotografi mikro

Tema fotografi dengan ciri khas mengambil gambar benda-benda yang tidak terlihat oleh mata, contohnya mikroba, bakteri, dll.

c. Fotografi makro

Tema fotografi dengan ciri khas mengambil gambar benda-benda yang sangat kecil, contohnya lalat, serangga, embun, dan lainnya.

d. Fotografi portrait

Tema fotografi dengan memfokuskan pengambilan gambar pada ekspresi seseorang, ekspresi bersifat natural dan tidak dibuat-buat.

e. Fotografi pemandangan

Tema fotografi dengan ciri khas objeknya berhubungan dengan alam. Seperti pegunungan, pantai, dan lainnya.

f. Fotografi *fashion*

Tema fotografi ini biasanya menggunakan produk *fashion* yang akan dijual atau dipasarkan dipakai oleh seorang atau beberapa model dan difoto.

g. Fotografi *street*

Tema fotografi yang biasa dilakukan di ruang terbuka umum. Contoh objek berupa orang disekitarnya yang sedang berjalan, kemacetan kendaraan, dll.

h. Fotografi *human interest*

Tema fotografi dengan objek utama yaitu manusia. Biasanya orang-orang kalangan bawah dengan tujuan menarik simpati bagi orang-orang yang melihatnya.

i. Fotografi *night shoot*

Tema fotografi dengan ciri khas mengambil gambar keindahan suasana pada malam hari. Contohnya seperti lampu-lampu kendaraan.

j. Fotografi panning

Tema fotografi ini bukanlah dianggap sebagai tema dalam fotografi saja, namun dianggap sebagai teknik dalam pemotretan juga. Foto panning ini memfokuskan objek yang bergerak dengan cara mengikuti kemana objek tersebut akan pergi.

Selain macam atau jenis fotografi diatas, fotografi yang baik juga memperhatikan *angle* atau sudut pengambilan gambar agar hasil yang didapat memuaskan. *Angle* merupakan suatu posisi tertentu kamera saat pengambilan gambar atau foto.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Terdapat 5 jenis *angle* dalam fotografi:

a. Eye Level

Pada Angle ini, sudut kamera sejajar dengan objek yang difoto. Posisi kamera layaknya mata kita yang sedang melihat objek secara biasa.



Gambar 2.25 *Eye Level*

(Sumber: New York Film Academy)

b. Low Angle

Pada sudut pengambilan foto ini, kamera diletakan lebih rendah dari objek. Low Angle biasanya digunakan untuk menunjukkan kemegahan, dan ketangguhan.



Gambar 2.26 *Low Angle*

(Sumber: Unsplash)

c. *High Angle*

Angle ini digunakan untuk menangkap kesan luas. Pada *angle* ini kamera diposisikan lebih tinggi dari objek sehingga objek terkadang terlihat lebih kecil.



Gambar 2.27 *High Angle*

(Sumber: Pinterest)

d. Bird Eye View

Dalam sudut pemotretan ini, biasanya fotografer berpijak lebih tinggi daripada objek yang difoto. Sudut ini dapat melihat objek secara luas dari atas.

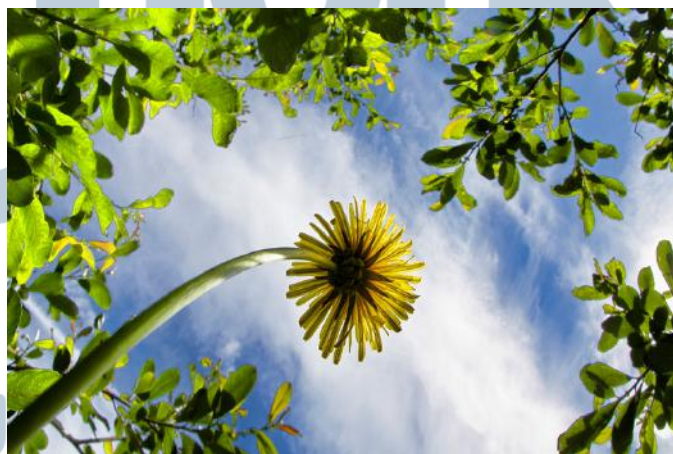


Gambar 2.28 *Bird Eye View*

(Sumber: Pinterest)

e. Frog Eye View

Pada sudut ini, kamera diletakan di atas tanah tempat fotografer berpijak. Untuk menghasilkan foto dengan sudut ini, biasanya fotografer harus sejajar dengan tanah.



Gambar 2.29 *Frog Eye View*

(Sumber: New York Film Academy)

2.3.6 Ilustrasi

Zeegen (2009) mengatakan, bahwa ilustrasi tidak mudah untuk didefinisikan, ilustrasi berada di tengah-tengah seni dan desain grafis. Ilustrasi pertama kali dibuat oleh manusia dengan goresan tangan di tanah. Pada saat itu ilustrasi merupakan cara berkomunikasi antar manusia. Sebelum ditemukannya bahasa tertulis, ilustrasi merupakan satu-satunya cara untuk merekam suatu sejarah dan cerita yang ada. Ilustrasi muncul untuk membantu kita menceritakan sejarah kehidupan (hlm. 6).

2.3.6.1 Fungsi Ilustrasi

Supriyono (2010), dalam bukunya menjelaskan bahwa fungsi adanya ilustrasi antara lain:

- Ilustrasi mempengaruhi perhatian pembaca
- Ilustrasi membantu memperjelas isi yang terkandung dalam teks
- Ilustrasi menjelaskan suatu identitas
- Ilustrasi meyakinkan pembaca kan suatu informasi
- Ilustrasi menarik minat untuk membaca
- Ilustrasi membuat keunikan menjadi terlihat
- Ilustrasi menciptakan kesan yang mendalam

2.3.6.2 Jenis Ilustrasi

Male (2007), mengatakan jika gaya ilustrasi di dunia ini sangat banyak bahkan mencapai ratusan. Namun secara keseluruhan, dapat dikelompokkan menjadi 2 bentuk yaitu *Literal illustration* dan *Conceptual illustration*. Kedua bentuk ini memiliki perbedaan dalam bentuk *information*, *commentary*, *narrative fiction*, *persuasion*, dan *identity*.

- *Literal illustration: realism, hypperrealism, stylised-realism*
- *Conceptual illustration: surealism, abstract, diagram*

2.3.6.3 Kriteria Ilustrasi

Supriyono (2010), dalam bukunya menulis beberapa kriteria ilustrasi yang dianggap baik, diantaranya:

- Komunikatif dan mudah untuk dipahami
- Mempengaruhi hasrat untuk membaca
- Harus merupakan ide baru dan bukan plagiat
- *Eye-catching*
- Jika berupa foto, maka harus berkualitas baik

2.3.6.4 Gaya Ilustrasi

Menurut Gumelar (2012) dalam bukunya yang berjudul *Art & Design Principles*, gaya dan teknik ilustrasi dibagi menjadi 4 yakni (hlm. 143):

- *Realism*



Gambar 2.30 *Realism Illustration*

(Sumber: pinterest.com)

Gaya yang menghasilkan ilustrasi mirip dengan aslinya.

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

- *Cartoonism*



Gambar 2.31 *Cartoonism Illustration*

(Sumber: pinterest.com)

Gaya yang menghasilkan ilustrasi yang cenderung lucu dan santai.

- *Semi Realism / Hybrid Drawing Style*



Gambar 2.32 *Semi Realism Illustration*

(Sumber: pinterest.com)

Gaya yang merupakan gabungan gaya ilustrasi *realism* dan *cartoonism*. Biasa gaya ini menghasilkan sebuah ilustrasi berupa karikatur.

- *Fine Art*



Gambar 2.28 *Fine Art Illustration*
(Sumber: pinterest.com)

Gaya ilustrasi yang dibuat dengan menuangkan isi pikiran ilustrator ke dalam bentuk gambar tanpa memperhatikan aturan-aturan ilustrasi yang ada. Biasanya ilustrasi jenis ini bersifat dekoratif dan abstrak.

2.4 Bunga Telang

2.4.1 Pendahuluan

Rashid (2015), dalam bukunya mengatakan bunga telang biasa dikenal dengan nama Butterfly Pea atau Blue Pea. Bunga ini memiliki nama saintifik *Clitoria Ternatea* yaitu jenis tanaman yang merambat dan mampu tumbuh subur di negara yang memiliki cuaca panas seperti Indonesia.

Bunga ini dapat dijadikan sebagai hiasan rumah karena warna nya yang begitu cantik. Selain sebagai hiasan, bunga ini dapat dijadikan sebagai pewarna makanan alami dan juga perisa makanan. Selain dijadikan hiasan dan pewarna makanan, bunga telang dapat dijadikan sebagai obat karena banyak manfaatnya untuk kesehatan.

Warna asli yang dihasilkan dari bunga ini adalah biru, namun jika dicampurkan dengan jeruk yang asam akan berubah menjadi warna ungu. Biasanya bunga ini dikembang biakan dengan menggunakan benihnya. Bentuk benih bunga ini berbentuk bulat pipih dengan kulit berwarna hitam.

2.4.2 Klasifikasi ilmiah

- Kingdom: Plantae
- Divisi: Magnoliophyta
- Kelas: Magnoliopsida
- Ordo: Fabales

- Famili: Fabaceae
- Subfamili: Faboideae
- Bangsa: Cicereae
- Genus: Clitoria
- Spesies: C. Ternatea
- Nama binomial: Clitoria Ternatea

2.4.3 Nama Lokal

- Hindi: Aparajita
- Marathi: Gokarna
- Inggris: Butterfly pea, Blue pea vine, Pigeon wings
- Malaysia: Bunga telang
- Thai: Dok Anchan
- Kanada: Nagar hedi
- Jakarta/Betawi: Teleng

2.4.4 Pertumbuhan Tanaman

Rashid (2015), bunga telang dapat beradaptasi dengan baik di tanah berpasir, dan tahan terhadap kekeringan dengan curah hujan 500-900mm/tahun. Tanaman ini

juga mampu bersaing dengan gulma atau tumbuhan pengganggu. Selain itu, bunga telang juga cocok digunakan untuk menutup tanah karena perkembangannya yang cepat dan mudah. Bunga telang merupakan jenis tanaman perdu yang dapat hidup bertahun-tahun dan dapat memiliki tinggi hingga mencapai 5 meter.

2.4.5 Manfaat dan Khasiat

Selain dimanfaatkan sebagai pewarna makanan, bunga telang memiliki banyak manfaat lainnya untuk kesehatan. Manfaat yang bisa didapatkan dari bunga ini tentunya berasal dari kandungan dalam bunga ini. Kandungan tersebut antara lain, flavonoid, fenol, alkaloid, saponin, sulfur, co-oksalat, triglucoside, dan delphirridin. Sedangkan daun bunga ini memiliki kandungan senyawa kaemferol 3-glukoside, dan triterperroide. Sedangkan pada bagian akar dari tanaman ini mengandung racun dimana akan berefek seperti pencakar, diuretik, pembersih darah, dan perangsang muntah. Sedangkan bagian biji dari bunga ini juga bisa dimanfaatkan untuk pencakar ringan dan untuk obat cacing. Beberapa manfaat bunga telang untuk kesehatan antara lain:

1. Mengatasi Gangguan Mata

Banyak orang mengenal bunga telang sebagai obat mata seperti mengurangi gangguan penglihatan, mencerahkan mata, dan mengatasi sakit mata.

2. Mengatasi Infeksi Tenggorokan

Rebusan akar bunga telang dapat digunakan untuk obat kumur dan mengobati infeksi pada tenggorokan terutama untuk perokok.

3. Membantu Mengurangi Stress

Bagian akar dari bunga ini memiliki kandungan anti depresan yang dapat mengurangi tingkat stress dengan memberikan efek tenang, senang, dan santai.

4. Memperkuat Otak

Banyak orang memanfaatkan bunga ini untuk pengobatan yang berhubungan dengan sistem otak. Bunga ini memiliki kemampuan meningkatkan memori pada otak.

5. Memperkuat Sistem Saraf

Bunga telang mempunyai manfaat untuk sistem saraf manusia sehingga dapat membantu dan memperkuat sistem saraf.

6. Mengatasi Sakit Telinga

Banyak orang juga memanfaatkan bunga ini untuk obat sakit telinga dengan cara memanfaatkan daunnya dengan melumatkannya dan mencampurkan garam, lalu olesi perasan kepada telinga yang sakit.

7. Mengobati Bisul

Bisul juga dapat disembuhkan dengan bunga ini dengan cara menumbuk bagian bunga nya dan mencampurkannya dengan gula jawa, lalu oleskan pada bagian yang sakit.

8. Sebagai Pencuci Darah

Akar bunga telang yang direbus juga dapat dimanfaatkan untuk mencuci darah secara alami.

9. Mengobati Bronchitis

Bronchitis dapat terjadi jika terdapat peradangan pada saluran pernafasan. Untuk meredakannya, dapat digunakan ramnuan herbal dengan merebus akar dengan 4 gelas air hingga kada air tinggal separuh nya. Kemudian dikonsumsi air rebusan tersebut dalam kondisi dingin.

10. Mengobati batuk

Bunga telang dapat menyembuhkan penyakit batuk dengan cara memanfaatkan akar bunga telang yang direbus.

Manfaat bunga telang lainnya, yaitu:

1. Sebagai Detoksifikasi
2. Mengatasi Gangguan Seksual pada Wanita
3. Sebagai Pewarna Makanan

4. Sebagai Bunga Sesajen pada Budaya Bali
5. Melancarkan BAB
6. Menyembuhkan Penyakit Kulit
7. Melancarkan menstruasi
8. Menghaluskan Wajah
9. Mengobati Jerawat
10. Memperkuat dan Menghitamkan Rambut

2.4.6 Hidangan dengan bunga telang

Dikutip dari sebuah halaman web cookpad.com, terdapat beberapa cara mengolah bunga telang menjadi beberapa hidangan makanan maupun minuman antara lain:

- Teh bunga telang
- Kue pepe biru bunga telang
- Nasi kerabu biru bunga telang
- Puding susu bunga telang
- Klepon bunga telang
- Ice cream bunga telang
- Surabi biru bunga telang

2.5 Kesehatan

Menurut World Health Organization tahun 1947, kesehatan adalah keadaan fisik, mental, dan sosial kesejahteraan bukan hanya terbebas dari suatu penyakit atau kelemahan. Dalam Piagam Ottawa dikatakan bahwa kesehatan ialah sumber daya untuk kehidupan manusia sehari-harinya. Kesehatan seperti konsep positif yang menekankan pada sumber daya pribadi, kemampuan fisik, dan sosial.

Sedangkan menurut Undang-Undang Republik Indonesia, kesehatan adalah keadaan tubuh, jiwa, dan sosial dari seseorang dalam keadaan sejahtera dan setiap orang tersebut dapat hidup produktif secara sosial dan ekonomis.

2.5.1 Jenis Kesehatan

Secara universal, kesehatan manusia dapat terbagi menjadi dua bagian yaitu kesehatan tubuh dan kesehatan mental. Dua bagian yang berbeda ini merupakan satu kesatuan dan memiliki keterkaitan satu sama lainnya.

1. Kesehatan Tubuh / Fisik

Kesehatan yang dinilai dari kondisi fisik seseorang. Kesehatan fisik sangatlah berhubungan dengan masalah fisik manusia seperti luka ataupun penyakit yang terlihat (bisa penyakit dalam atau penyakit luar).

2. Kesehatan Mental / Jiwa

Kesehatan yang dilihat dari kondisi jiwa atau mental seseorang.

Istilah kesehatan mental sangat berkaitan dengan masalah pikiran seseorang.

2.5.2 Menjaga Kesehatan

Untuk bisa menjaga kesehatan fisik, manusia perlu menjaga tubuh dengan berolahraga dan menjaga pola makan yang sehat. Selain itu kesehatan mental pun harus dijaga. Dengan berolahraga, tubuh akan lebih sehat dan kuat, sedangkan jika kita menjaga pola makan, kita dapat menghindarkan tubuh dari penyakit yang akan menyerang kita. Berbeda dengan menjaga kesehatan fisik yang mudah untuk dijaga atau didapatkan. Kesehatan mental cenderung lebih sulit untuk diraih. Mental yang sehat biasanya hanya bisa didapatkan oleh orang yang emosinya stabil, jiwanya seimbang, serta tidak terlalu banyak memikirkan permasalahan. Untuk mendapatkan kestabilan jiwa dan emosi, manusia membutuhkan tubuh yang sehat dan hati yang bersih dari sifat dengki, sirik, dendam, dan berbagai sifat buruk lainnya.

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

2.6 Tanaman Herbal

Agromedia (2008), dalam Buku Pintar Tanaman Obat mengatakan bahwa tanaman herbal terbukti ampuh dapat melawan berbagai macam penyakit yang sudah tidak dapat disembuhkan lagi dengan obat-obatan kedokteran contohnya adalah kanker dan kelumpuhan. Di dalam buku tersebut terdapat penelitian yang membuktikan bahwa melakukan pengobatan dengan tanaman herbal lebih efektif dibandingkan dengan pengobatan kimia. Tentunya tanaman herbal memiliki keunggulan yaitu bahan dasarnya yang alami sehingga efek sampingnya terminimalisir. Beberapa efek samping yang dapat dihasilkan dari pengobatan medik antara lain adalah gangguan ginjal, hati, dan dapat merusak pencernaan. Sekarang ini para peneliti mulai banyak melakukan penelitian terhadap tanaman herbal karena pada saat ini masih banyak tanaman obat yang belum diketahui cara budidayaanya secara umum dan masih banyak petani yang belum membudidayakan tanaman herbal secara intensif.

