



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

Desain Grafis adalah bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audience. Menurut Robin Landa dalam bukunya yang berjudul “Graphic Design Solution”.

2.1.1. Elemen Desain

2.1.1.1. Garis

Landa (2011) mengatakan garis adalah titik yang memanjang yang dianggap sebagai jalur titik bergerak. Garis termaksud unsur-unsur desain formal yang memiliki banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. Garis juga bisa berbentuk lurus, melengkung dan sudutnya yang dapat mengarahkan kesatu arah. (hlm. 16)

2.1.1.2. Bentuk

Suatu bentuk pada dasarnya datar yang sebenarnya adalah dua dimensi dan dapat diukur berdasarkan tinggi dan lebarnya. Semua bentuk pada dasarnya adalah persegi, segitiga dan lingkaran. Masing-masing dasar bentuk ini memiliki volume yaitu kubus, piramida, dan bola. (Landa, 2011, hlm. 17).

2.1.1.3. Figure/Ground

Figure / Ground disebut sebagai ruang positif dan negatif. Seorang desainer harus selalu mempertimbangkan dasar sebagian integral dari komposisi dan

mempertimbangkan semua ruang sebagai kekuatan aktif untuk mempertimbangkan seluruh ruangan (Landa, 2011, hlm. 18)

2.1.1.4. Warna

Warna adalah properti atau deskripsi energy cahaya dan hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna dari suatu objek. Warna yang biasanya kita lihat pada permukaan benda di lingkungan dan dirasakan adalah cahaya yang dipantulkan atau warna yang dipantulkan. Elemen warna dibagi menjadi tiga kategori yaitu hue, value dan saturation. Sebuah warna seperti merah, hijau, biru atau oranye disebut sebagai hue. Tingkat terangnya kecerahan atau kegelapan contohnya biru muda atau merah gelap disebut sebagai value. Saturasi adalah kecerahan atau kusamnya sebuah warna.

Terdapat 3 kategori warna yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier. Terdapat tiga warna primer yaitu kuning, merah dan biru (RGB). Warna sekunder merupakan hasil percampuran warna primer yang menghasilkan warna yaitu warna merah + warna kuning = warna oren, warna kuning + warna biru = warna hijau, warna merah + warna biru = warna ungu. Sedangkan warna tersier adalah penggabungan dari satu warna primer dan satu warna sekunder contohnya warna kuning + warna oren, warna merah + warna hijau, warna biru + warna ungu. (Landa, 2011, hlm. 19-20).

2.1.1.5. Tekstur

Tekstur didefinisikan sebagai tampilan dan permukaannya dapat dirasakan. Kualitas permukaan suatu objek baik itu halus, kasar, lembut atau keras dan pada dasarnya merupakan efek visual yang menambah kesempurnaan dan dimensi pada

komposisi visual apapun. Bisa dilihat dan melalui sentuhan secara langsung dengan visual. Teksture dapat digambarkan sebagai berkilau, basah, berpasir, kasar, berbulu, retak, berduri, bergelombang, berlendir dan sebagainya. Tekstur, bersama dengan elemen lain dalam suatu komposisi dapat mengkomunikasikan berbagai emosi dan pesan yang berbeda. (Poulin, 2011, hlm. 73-74)

2.1.2. Prinsip Desain

2.1.2.1. Keseimbangan

Kestabilan dalam elemen desain terhadap sebuah bidang mempengaruhi keseimbangan dalam desain yang melibatkan faktor visual yaitu berat visual, posisi, dan pengaturan. Jika dalam desain sudah seimbang akan dapat membangun harmoni. Dalam desain terdapat 3 macam keseimbangan yaitu keseimbangan simetris yang dimaksud pencerminan dari elemen yang setara. Kemudian keseimbangan asimetris yang dimaksud pembagian berat yang sama dengan cara menyeimbangkan satu elemen dengan bobot elemen lainnya. Sedangkan keseimbangan radial merupakan kombinasi simetri yang berorientasi horizontal dan vertikal. Elemen memancar keluar dari titik di tengah komposisi dan ada pengulangan ekstensif dari elemen. (Landa, 2011, hlm. 25-28).

2.1.2.2. Penekanan

Ukuran dan skala bentuk atau benda memainkan peran penting dalam penekanan dan dapat menciptakan ilusi kedalaman. Untuk mencapai sebuah penekanan terdapat beberapa cara yaitu dengan Isolasi, Peletakan, Skala, Kontras, penunjukkan arah dan struktur diagram. (Landa, 2011, hlm. 29).

2.1.2.3. Ritme

Dalam desain, ritme adalah irama yang dibentuk dengan adanya pengulangan yang kuat dan konsisten. Peran aliran visual dengan menggabungkan satu halaman ke halaman lainnya dan dengan menggabungkan beberapa elemen untuk memberikan tanda baca, aksen, dan menciptakan minat visual. Banyak faktor yang berkontribusi dalam membangun ritme, warna, tekstur, *figure and ground*, penekanan, dan keseimbangan. (Landa, 2011, hlm. 30-31).

2.1.2.4. Kesatuan

Kesatuan adalah jika dalam sebuah desain dapat menyatukan elemen-elemen dalam desain dan semua saling terkait. sehingga membentuk keseluruhan yang lebih besar dan semua elemen grafis terlihat seolah-olah mereka milik bersama. (Landa, 2011, hlm. 31).

2.2. Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah bentuk dokumentasi tertua di dunia. Dalam sebuah buku juga dapat menyimpan berbagai macam pengetahuan, gagasan dan kepercayaan sedangkan menurut Iyan Wb (2007), buku adalah kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu dan setiap sisi dari sebuah lembaran kertas disebut halaman dan buku yang berisikan konten, format, desain dan berbagai komponen dapat menjadi sumber informasi yang mudah dan praktis.

2.2.1. Anatomi Buku

(Safanayong, 2006), anatomi terbagi menjadi beberapa bagian yaitu *Cover, Spine, Head Band, Hinge, Headsquare, Front Pastedown, Foreedge Square, Front Board*,

Tail Square, Endpaper, Head, Leaves, Back Pastedown, Back Cover, Foreedge, Turn-in, Tail, Fly-leaf, Foot.

2.2.2. Struktur Buku

Menurut Rustan (2009) buku terdiri menjadi 3 bagian yaitu:

1. Bagian Depan

Buku bagian depan terdiri dari cover, nama pengarang, penerbit, ucapan terima kasih, kata pengantar, kata sambutan dan daftar isi.

2. Bagian Isi

Buku bagian isi terdiri dari bab, sub-bab yang menjelaskan mengenai topik-topik yang pembahasan.

3. Bagian Belakang

Buku bagian belakang terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, cover belakang buku.

2.2.3. Buku Saku

Menurut KBBI, Buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat dimasukkan ke dalam saku dan dapat dengan mudah dibawa ke mana-mana.

2.3. Layout

Menurut Ambrosse dan Harris (2005), *layout* adalah penyusunan elemen-elemen desain yang berhubungan dengan bidang dan ruang yang menyatukan keseluruhan tampilan. Tujuan utama dari layout adalah untuk mengkomunikasikan elemen-elemen visual yang ditampilkan secara teratur sehingga dapat dimengerti oleh pembaca dengan mudah.

2.3.1. Grid

Grid adalah serangkaian garis horizontal dan vertikal yang memberikan keselarasan dan persimpangan untuk desainer grafis untuk digunakan dengan cara yang jelas atau halus. Ini adalah prinsip desain utama untuk semua komunikasi visual. Fungsi grid tidak ada batasnya dan dapat memberikan kesatuan visual serta meningkatkan ritme dari setiap pesan visual. Sebuah grid di halaman tipografi adalah kerangka dua dimensi yang digunakan untuk menyusun konten. Grid adalah alat untuk Desainer Grafis untuk mengorganisasikan konten narasi dan visual secara rasional, estetis dan dapat diakses. (Ambrose / Harris, 2005, 261-262).

2.4. Tipografi

Tipografi merupakan prinsip yang unik dalam kosakata di desain grafis karena memiliki fungsi ganda dan dapat berfungsi pada tingkat paling murni sebagai elemen grafis seperti titik, garis, bentuk, tekstur dalam komposisi visual. Namun, fungsi utamanya adalah secara verbal dan visual. Ketika tipografi hanya memiliki hubungan dengan makna verbal maka karakter komunikatifnya tidak memiliki dampak visual. Ketika tipografi merefleksikan penafsirannya maka akan meningkatkan baik makna verbal dan visualnya. Akan dapat dirasakan dari berbagai level, tidak hanya intelektual tetapi juga tipografi secara sensual dan emosional di sekitar kita dalam Desain Grafis. Tujuan desainer tidak hanya sekedar menempatkan tipografi pada halaman tetapi lebih untuk memahami dan menggunakan secara efektif dalam komunikasi visual. Dalam penyeleksian dan

pemilihan tipografi, ukuran, keselarasan, warna dan jarak semuanya sangat penting. (Poulin, 2011, hlm. 248)

2.5. Fotografi

Menurut Dharsito, W & Wibowo, M (2014), fotografi adalah seni untuk membuat cerita tentang dunia dari sudut pandangan kita sedangkan Menurut Ingledew (2005), gambar yang terbentuk oleh berkat cahaya maka dapat didefinisikan sebagai foto. Jika dalam proses pembuatan sebuah foto, harus memperhitungkan cahaya, fokus, kontras, warna, kualitas dan harus terlihat dengan jelas. Dalam sebuah foto dapat dikatakan bagus atau baik jika foto tersebut mempunyai kredibilitas yang kuat agar foto tersebut dapat menyampaikan inti dari masalah sehingga dapat mempengaruhi publik dan memiliki banyak makna dalam foto.

2.5.1. Travel Fotografi

Menurut Dharsito, W & Wibowo, M (2014), travel fotografi adalah subkategori dari fotografi yang dalam melibatkan dokumentasi landscape, manusia, sejarah dan kebudayaan. Dalam foto travel juga didalam foto tersebut menceritakan tentang rasa disuatu waktu dan tempat tersebut. Dalam buku travel photography mengatakan bahwa sebuah foto dapat mengandung sangat banyak informasi yang dapat disampaikan melalui foto dan dalam fotografi juga diperlukan kemampuan untuk peletakan objek-objek dalam sebuah foto agar foto tersebut dapat menyampaikan pesan dengan baik yang disebut dengan komposisi. Terdapat beberapa dasar – dasar komposisi yang bisa diterapkan dalam foto yaitu :

1. Menonjolkan point of interest (POI)

Dalam sebuah foto sebenarnya akan lebih baik jika foto mempunyai objek utama atau point of interest(POI) agar dalam foto tersebut antar objek tidak saling berebut perhatian dan tidak jelas objek utamanya.

2. Isolasi

Sebaiknya mengambil foto dengan tidak adanya permunculan objek, benda yang tidak perlu berada digambar. Agar foto tersebut dapat lebih fokus ke satu objek. Terdapat alternatif untuk menghindari bocor pada foto misalnya dengan memindahkan benda yang tidak diperlukan dalam foto, mengubah sudut pandang objek pemotretan, mempersempit sudut pandang dan memanfaatkan objek pada latar belakang objek ataupun warna.

3. Rule of Third

Mengatur komposisi pada gambar menjadi 3 bagian dan meletakkan objek kedalam salah satu garis atau perpotongannya yang akan membuat foto menjadi lebih menarik. Cara mengaplikasikan rule of third dengan cara membagi foto menjadi 3 kolom dan 3 baris dengan 2 garis vertikal dan 2 garis horizontal.

4. Arah atau Negative Space

Memberikan ruang kosong dengan arah objek yang berhadapan. Contohnya jika arah objek mengarah ke kanan maka berikan ruang kosong di arah sebelah kanan.

5. Orientasi : portrait dan landscape

Dalam pengambilan foto terdapat dua orientasi yaitu horizontal(landscape) atau vertikal(portrait). Terdapat beberapa acuan untuk pengambilan subjek foto misalnya untuk subjek yang lebarnya lebih besar dari tinggi makan ambil gambar

secara horizontal dan jika subjek foto yang tingginya lebih besar dari pada lebarnya maka ambil gambar secara vertikal. Jika subjeknya memiliki kondisi yang sama maka cobalah untuk mengambil gambar dengan posisi horizontal maupun vertikal.

6. Horizon

Pengambilan sebuah gambar dengan mengambil salah satu bidang vertikal atau horizontal secara sejajar.

7. View Point : Bird Eye dan Frog Eye

Bird eye view adalah pengambilan foto dari titik yang terletak diketinggian. Dari sudut pandang ini dapat mendapatkan area pandang yang luas sedangkan frog eye view adalah pengambilan foto dengan sudut rendah.

8. Framing

Penggunaan elemen pendukung dalam foto sebagai bingkai dari subjek utama dan dalam framing biasanya elemen yang digunakan berada didepan subjek.

9. Leading Line

Penggunaan garis pemandu pada foto sehingga foto tersebut terdapat arahan perhatian ke subjek utama foto.

10. Repetisi

Pola perulangan disekitar di potret dengan komposisi yang tepat sehingga dapat menarik perhatian dengan memberikan kesan keteraturan.

Selain teknik komposisi, terdapat juga beberapa objek foto juga yang wajib diambil seperti :

1. Landmark

Pengambilan objek berupa pemandangan bangunan dari ciri khas suatu tempat dan dapat mudah dikenali dalam perjalanan anda.

2. Makanan Khas

Setiap daerah pasti memiliki makanan khas daerahnya masing-masing yang berbeda dengan daerah lainnya.

3. Event atau Festival Budaya

Disetiap daerah pada umumnya memiliki event kebudayaan yang diadakan dibulan-bulan tertentu.

4. Kerajinan atau Souvernir

Kerajinan ataupun kain batik disuatu daerah yang dapat dibawa pulang sebagai kenang-kenangan dari suatu daerah.

2.5.2. Food Fotografi

Menurut Nicole S. Young (2012) dalam mendapatkan foto terbaik pada makanan, kita perlu memperhatikan kualitas dari makanan tersebut. Selain itu, teknik foto dalam makanan sangatlah penting yang dapat membuat makanan menjadi berkualitas dan menarik. Terdapat juga beberapa pengaturan dalam teknik foto sebagai berikut :

1. *White Balance*

White Balance adalah pengaturan yang memiliki peranan penting dalam teknik foto. Karena keseimbangan warna sangatlah perlu yang dapat memberikan daya tarik.

2. *Apperture, Shutter Speed dan ISO*

Terdapat juga 3 elemen penting dalam fotografi yang saling mengimbangi yaitu *Apperture, Shutter Speed dan ISO*. Penggunaan 3 elemen ini adalah untuk menemukan keseimbangan cahaya, kedalaman dan fokus dalam fotografi. *Apperture* ini digunakan untuk mengukur kedalaman foto sedangkan *shutter speed* ini memiliki kemampuan untuk mengimbangi kestabilan kamera ketika membidik objek. Sedangkan *iso* untuk mendapatkan resolusi dalam foto.

2.6. **Pariwisata**

Menurut UU no 10 (2009), Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.

2.6.1. **Wisata**

Menurut UU no 10 (2009), Wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mengunjungi tempat tertentu dengan tujuan rekreasi, pengembangan pribadi ataupun untuk mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

2.6.2. **Wisatawan**

Menurut UU no 10 (2009), Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata.

2.7. Pontianak

2.7.1. Sejarah

Kota Pontianak dikenal sebagai kota khatulistiwa yang dilalui oleh garis lintang nol derajat bumi. Kota pontianak terletak di posisi langkah, maka dari itu dibangunlah tugu khatulistiwa. Terdapat legenda kota pontianak yang tidak diketahui orang dan asal-usul kota pontianak ini memiliki sebuah mitos mistis masa lalu. Nama kota pontianak bermula dari kisah Syarif Abdurrahman yang sering diganggu oleh hantu berwujud kuntilanak saat menyusuri Sungai Kapuas. Pertamanya kota pontianak dinamakan khun tien karena banyak dihuni oleh etnis Tionghua di sepanjang pesisir sungai kapuas dan saat Syarif Abdurrahman sampai di daerah pertemuan sungai kapuas besar dan sungai landak Syarif Abdurrahman merasa terganggu karena ulah kuntilanak pun mengusir hantu kuntilanak dengan melepaskan tembakan meriam. Syarif Abdurrahman dinobatkan menjadi sultan pertama kota pontianak pada tahun 1192. Selain itu sebagian masyarakat juga mempercayai bahwa nama kota pontianak juga berasal dari legenda masyarakat melayu yang mengambil nama pontianak dari kata pohon punti yang berarti pohon-pohon tinggi dan pada masa itu juga kota pontianak juga dikelilingi dengan pohon-pohon tinggi. (Tribun pontianak, 23oktober 2017)

2.7.2. Geografis

Kota Pontianak terletak di bagian barat pulau Kalimantan atau di antara garis 2°08 LU serta 3°05 LS serta di antara 108°0 BT dan 114°10 BT pada peta bumi. Jika di

lihat berdasarkan letak geografis maka daerah Kota Pontianak ini tepat dilalui oleh garis Khatulistiwa (garis lintang 0°) tepatnya di atas Kota Pontianak. Karena pengaruh letak ini maka Kota Pontianak menjadi salah satu daerah tropik dengan suhu udara lumayan tinggi disertai dengan kelembaban yang tinggi.

Kota Pontianak juga termasuk salah satu propinsi di Indonesia yang secara langsung berbatasan dengan negara asing yaitu dengan Negara bagian Serawak, Malaysia Timur. Maka dari itu Kota Pontianak merupakan satu-satunya propinsi di Indonesia yang mempunyai akses dengan jalan darat untuk masuk dan keluar dari negara asing secara resmi. Hal ini terjadi karena antara Kota Pontianak dan Sarawak telah terbuka jalan darat antar negara Pontianak - Entikong – Kuching sepanjang sekitar 400 km dan dapat ditempuh sekitar enam sampai delapan jam perjalanan.

2.7.3. Budaya

Kota Pontianak memiliki berbagai macam suku didalamnya seperti suku Dayak, Melau, Tionghua, Jawa, Bugis, Sunda, Batak, Banjar. Maka dari itu menjadikan Kota Pontianak menjadi unik dan memiliki berbagai macam event pariwisata dan budaya. Pesona festival budaya kalbar (*Pontianakpost.co.id*, 9 Agustus 2006) yaitu:

1. Gawai Dayak

Gawai dayak adalah salah satu ritual dari ungkapan rasa syukur atas hasil panen yang dipusatkan di Rumah Radakng. Pekan Gawai Dayak ini juga dikemas



dengan menarik dan juga terdapat berbagai macam acara kesenian, pameran produk kerajinan khas Dayak. Sebelum acara pembukaan dimulai, sebelumnya dimeriahkan dengan adanya parade karnaval keliling kota Pontianak dengan puluhan kendaraan hias beserta masyarakat yang ikut serta dengan menggunakan pakaian tradisional untuk turut memeriahkan rangkaian karnaval. Terdapat kegiatan seni budaya seperti aneka perlombaan permainan tradisional Dayak dan diadakan juga pameran kerajinan tradisional dan kuliner, serta pementasan dan pertunjukan seni, lomba tari, nyanyi lagu Dayak, sastra lisan, peragaan busana dan busana kreasi Dayak.

2. Meriam Karbit

Meriam karbit adalah salah satu objek wisata khas budaya Melayu yang biasanya dilaksanakan beberapa minggu sebelum perayaan hari raya Idul Fitri. Meriam karbit ini dilaksanakan di pesisir Sungai Kapuas. Tradisi meriam karbit ini bermula dari kebiasaan untuk menandakan waktu berbuka puasa pada zaman Kerajaan Pontianak. Terdapat juga cerita bahwa asal muasal meriam karbit ini terjadi karena adanya sejarah saat raja pertama kota Pontianak yakni Sultan Syarif Abdurrahman Alkadrie sempat diganggu oleh hantu pada saat ingin membuka lahan untuk bertempat tinggal di Pontianak, Sultan pun memerintahkan pasukannya mengusir hantu-hantu tersebut dengan menyalakan meriam. Meriam karbit sendiri dibuat oleh masyarakat dengan rata-rata berdiameter 80 sentimeter, panjang 7 meter, berdiameter 1,8 meter dan panjang 8 meter.

3. Cap Go Meh

Cap Go Meh adalah Perayaan selalu meriah di Kalimantan Barat, khususnya kota Singkawang. Event ini biasanya jatuh pada bulan Februari. Perayaan Cap Go Meh ini sebagai penutup dari rangkaian perayaan Tahun Baru Imlek, dimana pertunjukan dimeriahkan dengan atraksi barongsai, ular naga, dan atraksi tatung. Menurut kepercayaan Tionghoa, ritual pawai tatung diyakini mampu mengusir roh-roh jahat dari seluruh penjuru kota. Atraksi tatung ini ditampilkan para tatung yang telah dirasuki oleh roh leluhur hingga mereka di bawah alam sadar saat mempertunjukkan ilmu kesaktiannya, seperti menusuk pipi, kebal dengan senjata tajam hingga mengupas kelapa dengan gigi.

