



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. Makanan ringan

Menurut persatuan ahli Gizi Indonesia (2009), makanan ringan adalah makanan yang sering dijadikan selingan pada saat sarapan atau pada saat makan siang. Makanan ringan juga dapat dijeniskan seperti aneka kudapan, atau sebuah jajanan pasar. Jenis jenis makanan ringan khas betawi memiliki berbagai karakteristik dari segi rasa, tekstur dan penampilan. Maka itu, jenis-jenis makanan ringan khas betawi antara lain:

2.1.1. Kue Geplak Betawi

Nafsiah (2012) dalam Indonesia kaya mengatakan bahwa, Kue Geplak Betawi adalah sebuah kue yang berbahan adonan dasar beras dan kelapa yang diolah menjadi sebuah olahan, dan diratakan ke dalam sebuah wadah dengan diratakan menggunakan tangan setengah dipukul yang membuat adonan kue tersebut menjadi sebutan geplak.



Gambar 2.1. Kue geplak betawi

(<https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/kue-geplak-kue-khas-betawi-yang-mulai-langka-keberadaannya>)

Kue Geplak Betawi, menjadi salah satu tradisi kue hantaran pengantin dalam adat pernikahan pernikahan masyarakat Betawi.

2.1.2. Tape Uli

Tape uli merupakan sebuah cemilan khas Betawi yang memiliki arti berupa simbol dan makna dari pembuatannya.



Gambar 2.2. Tape Uli

(<https://www.tokopedia.com/dapurmakayaya/tape-uli-khas-jakarta>)

Tape uli merupakan sebuah cemilan khas Betawi yang memiliki arti berupa simbol dan makna dari pembuatannya. Menurut Molana (2009) dalam artikel Kompas mengatakan, pemumbuhan ketan dilakukan oleh sang pria, dan pembuatan ketan uli dilakukan oleh sang wanita. Hal ini membuat sebuah simbolisasi kebersamaan bagi masyarakat betawi. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat Tape Uli

menggunakan bahan dasar beras ketan putih, ragi tape, tape ketan, kelapa parut dan garam. Pengemasan atas jajanan khas betawi ini, menggunakan bahan daun pisang.

2.1.3. Dodol betawi

Dodol betawi merupakan jenis manisan khas Jakarta yang berpenampilan coklat, yang warna dan rasa dari kecoklatan tersebut berasal dari gula merah. Pada zaman dulu, kue Dodol merupakan jenis kudapan yang mewah yang hanya dapat dijumpai pada sebuah acara-acara seperti hari raya, pesta, dan acara besar lainnya. Karena kue Dodol sudah sering dinikmati, maka Dodol sudah dapat ditemui lebih sering dan sudah semakin sering dikonsumsi oleh kalangan masyarakat sehingga muncul varian manisan Dodol modern dengan varian rasa yang bervariasi.



Gambar 2.3. Gambar kue dodol Betawi

(<http://warisanemak.blogspot.com/2017/10/cara-membuat-dodol-di-rumah-lebih-mudah.html>)

Dodol merupakan jenis manisan, yang menggunakan bahan dasar beras ketan, perasan kelapa tua, gula merah dan gula pasir dengan membutuhkan proses selama enam jam dalam pembuatannya.

2.2. Media

Media dalam Nova (2009) dapat diartikan sebagai, alat saluran komunikasi yang berguna untuk menyampaikan pesan antar manusia. Media dibagi menjadi dua jenis, yaitu media cetak dan media elektronik. Media yang bersifat cetak antara lain seperti, tabloid, buku, koran, majalah, dll. Berbeda dengan media elektronik, yang bersifat digital yakni televisi, radio, website, dll (hlm. 205)

2.2.1. Buku

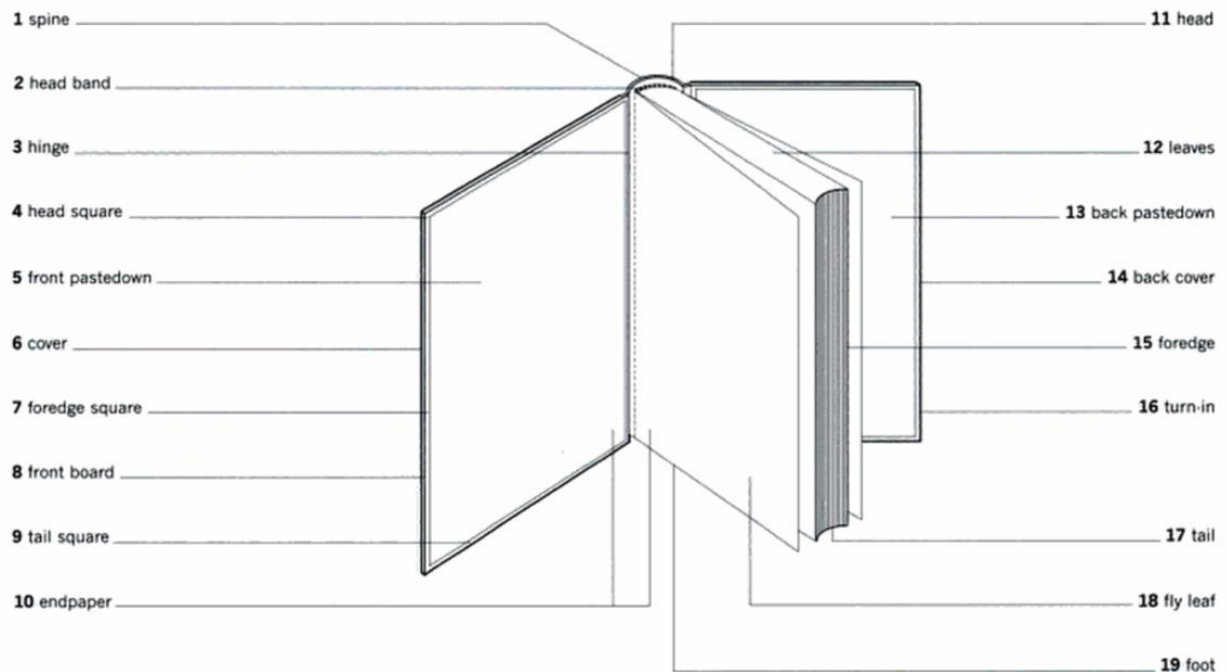
Buku adalah sebuah bentuk tertua untuk mendokumentasi, yang menyimpan pengetahuan, ide serta sebuah kepercayaan. Kata “*book*” yang berasal dari bahasa inggris mengacu terhadap sebuah pohon yang ditulis oleh orang jerman pada zaman dahulu dan memberikan sebuah definisi terhadap pohon tersebut menjadi sebuah papan untuk ditulis. (Haslam,2006).

2.2.2. Komponen-Komponen Buku

Menurut Haslam (2006) Untuk dijadikannya sebuah buku, ada beberapa bagian komponen yang harus diperhatikan di dalam sebuah buku, antara lain *the book block, the page and the grid.*

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

2.2.2.1. *The Book Block*



Gambar 2.4. *The book block*

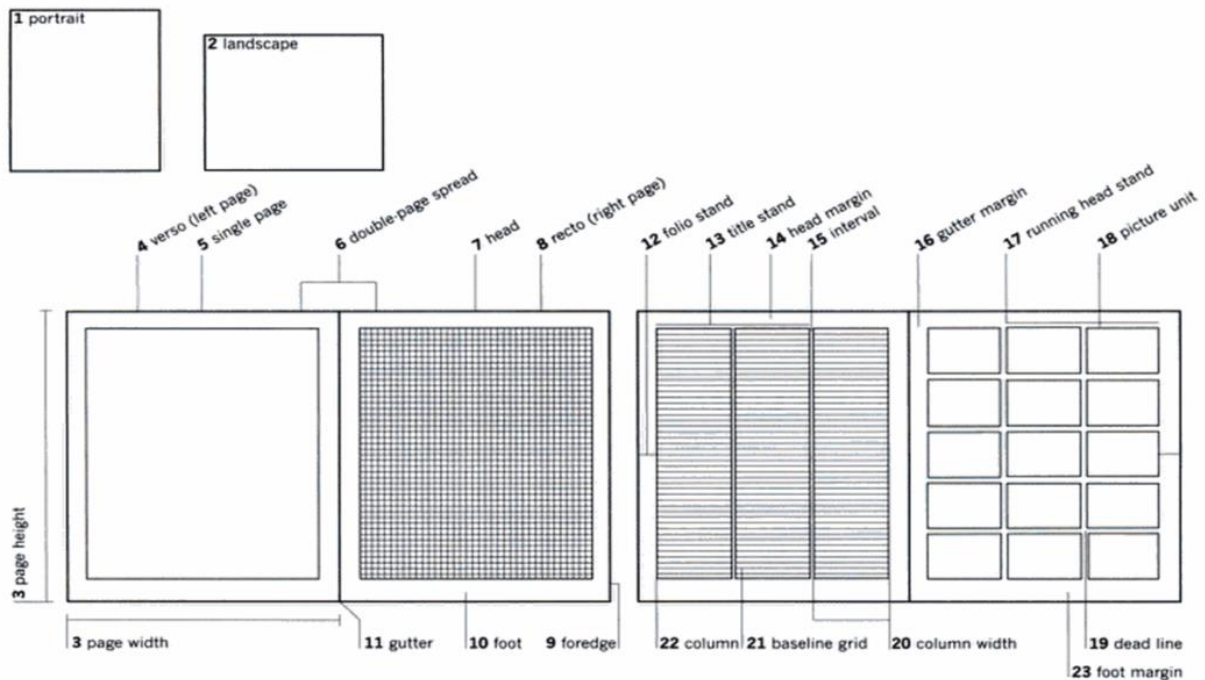
(Haslam, 2006, hlm.20)

1. *Spin* : bagian dari *cover* yang terikat pada bagian ujung pada buku.
2. *Head band*: bagian yang melengkapi *cover binding* berupa benang yang diwarnai.
3. *Hinge*: lipatan pada bagian *endpaper* antara *pastedown* dan *flyleaf*.
4. *Head square*: bagian pelindung buku yang berada pada bagian atas buku, yang dibuat lebih besar dari bagian *book leaves*.
5. *Front pastedown*: bagian *endpaper* yang diselipkan ke dalam *frontboard*.
6. *Cover*: kertas tebal atau papan yang bertujuan untuk melindungi bagian isi buku.

7. *Foredge square*: bagian pelindung berukuran kecil pada *foredge* yang dibuat untuk bagian cover depan dan belakang
8. *Front board*: bagian cover papan pada bagian depan buku.
9. *Tall square*: bagian pelindung berukuran kecil pada bagian bawah buku bertujuan sebagai penutup.
10. *Endpaper*: kertas tebal yang digunakan pada bagian depan papan *cover* dan mendukung bagian *hinge*.
11. *Head*: bagian atas ujung buku.
12. *Leaves*: bagian kertas yang memiliki fungsi sebagai pengikat buku
13. *Back pastedown*: bagian *endpaper* yang diselipkan pada bagian belakang buku.
14. *Back cover*: bagian *cover* papan pada bagian belakang buku.
15. *Foredge*: bagian tepi depan pada sisi buku
16. *Turn-in*: bagian kertas yang dapat dilipat dari bagian luar ke bagian dalam pada *cover*.
17. *Tail*: bagian bawah kertas pada buku.
18. *Fly leaf*: bagian *endpaper* berupa kertas yang ada pada bagian dalam buku.
19. *Foot*: bagian bawah buku.

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

2.2.2.2. The page and the grid



Gambar 2.5. The page and the grid

(Haslam, 2006, hlm.21)

1. *Portrait*: format yang bagian tinggi lebih besar dari pada bagian lebar pada buku.
2. *Landscape*: format yang bagian tinggi lebih pendek dari pada bagian lebar pada buku.
3. *Page height and weight*: ukuran dari halaman pada buku.
4. *Verso*: bagian kiri pada halaman buku.
5. *Single page*: sebuah lembaran halaman pada bagian kiri.
6. *Double-page spread*: dua lembar halaman yang menyambung pada bagian sisi kiri dan bagian sisi kanan.
7. *Head*: bagian atas pada buku.
8. *Recto*: bagian kanan pada buku.

9. *Foredge*: bagian depan pada buku.
10. *Foot*: bagian bawah pada buku.
11. *Gutter*: jarak magin untuk binding pada sebuah buku.
12. *Follo stand*: garis yang membagi posisi pada bagian nomor folio.
13. *Title stand*: garis yang membagi posisi *grid* pada bagian judul.
14. *Head margin*: margin yang berada pada bagian atas halaman.
15. *Interval / column gutter*: jarak yang kosong membagi satu kolom, dengan kolom yang lain.
16. *Gutter margin / binding margin*: margin yang berada pada bagian dalam untuk *binding*.
17. *Running head stand*: garis yang membagi *grid* pada bagian *running head*.
18. *Picture unit*: Pembagian kolom dari *grid* oleh baseline dan dipisahkan oleh garis yang tidak digunakan
19. *Dead line*: garis antara *picture unit*.
20. *Column width/ measure*: lebar atas masing-masing kolom.
21. *Baseline*: garis yang berada pada paling bawah halaman.
22. *Column*: kotak yang digunakan untuk mengatur teks.
23. *Foot margin*: margin yang berada pada bagian bawah halaman.

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

2.2.3. Struktur buku

Suwarno (2011) mengatakan bahwa Secara umum penyusunan buku terbagi menjadi bagian-bagian seperti :

1. *Cover*: merupakan bagian paling luar buku yang digunakan sebagai judul halaman , nama penulis, penerbit, dan lainnya. *Cover* dapat disertai unsur gambar berupa grafis atau ilustrasi yang bertujuan untuk menarik pembaca.
2. Halaman Preliminaries: merupakan pendahuluan diantara cover dan isi buku, yang dapat berupa halaman judul yang berisi sub-judul, nama penerjemah, dan penerbit, kata pengantar dari penulis, daftar isi dan sebagainya.
3. Bagian utama: bagian isi dalam buku membahas mengenai materi dari buku, yang berisi pendahuluan, judul setiap bab, paragraf, dan dapat berisi sebuah ilustrasi.
4. Bagian Postliminary: adalah bagian akhir dari sebuah buku, yang dapat terdiri dari sebuah kesimpulan, indeks, daftar pustaka dan juga berisi informasi mengenai biografi penulis (hlm.77-84).

2.2.4. Jenis-jenis buku

Menurut Campbell (2016), jenis jenis buku terbagi menjadi beberapa jenis yakni:

1. *Trade books*: *trade books* merupakan jenis-jenis buku yang sering ditemui di toko secara umum. Contoh-contoh buku berjenis *trade books* yaitu buku komik, buku novel, dan lainnya.

2. *Professional books*: jenis buku *professional books*, berbeda dengan jenis *tradebooks* yang sering ditemui secara umum. Melainkan, jenis buku *professional books* ini ditujukan kepada pembaca khusus.
3. *Mass market paperbacks*: *mass market paperbacks*, adalah sebuah jenis buku yang biasanya ditemukan di *market* dan memiliki harga yang lebih rendah dibanding jenis *trade books*.
4. *Religious books*: buku berjenis religiolitas ini adalah sebuah jenis buku yang berhubungan dengan sebuah keagamaan atau kepercayaan.
5. *References books*: jenis buku *references books*, adalah sebuah buku yang biasanya dijadikan sebagai sumber referensi. Contoh-contohnya seperti kamus, atlas, dan lainnya (hlm.348-354).

2.2.5. Aspek-aspek buku

Suwarno (2011) mengatakan bahwa Buku memiliki aspek yang berada di dalamnya, antara lain:

1. Aspek karya (*creation*)

Bentuk buku beraspek karya, berisikan sebuah hasil ciptaan atau karya dari seseorang atau lembaga. Karya yang berisi didalam ini dapat berupa ungkapan atas ide atau gagasan yang ditulis oleh penulis.

2. Aspek Informasi

Buku memiliki nilai informasi, yang ditulis oleh penulis berdasarkan fakta yang diketahuinya. Bahasa yang digunakan agar dapat diterima oleh pembaca adalah bahasa yang komunikatif.

3. Aspek pengetahuan

Buku yang berbentuk aspek pengetahuan, adalah buku yang terkait dengan kemampuan intelektual seseorang agar dapat diterima dan berguna bagi pembaca (hlm. 53-54).

2.3. Fotografi

Dharsito (2015), dalam dasar fotografi digital I mengatakan bahwa Fotografi atau *photography* berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani yaitu, *photos* (cahaya) dan *graphe* (menggambar). Fotografi secara keseluruhan diartikan sebagai penggambaran dalam cahaya (hlm.1).

2.3.1 Food photography

Young (2011) mengatakan bahwa dasar dalam melakukan *food photography* tidak berbeda dengan pengambilan gambar yang ada pada umumnya. Dalam melakukan *food photography*, hal-hal yang perlu diperhatikan yakni *format file*, *aperture*, *shutter speed* dan *white balance* (hlm.1).

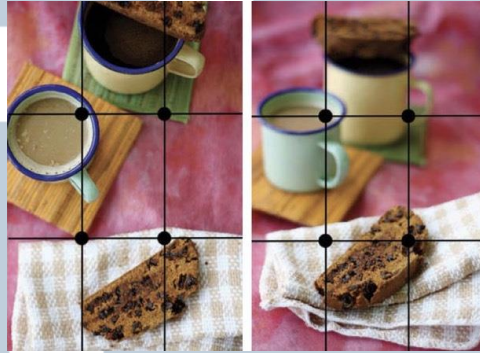
2.3.2. Aturan- aturan Fotografi

Dalam sebuah komposisi pada foto, dibutuhkan aturan-aturan fotografi yang mengharuskan untuk memperlihatkan sebuah foto terasa enak untuk dilihat oleh mata, antara lain:

1. *Rule of third* (aturan sepertiga)

Aturan satu pertiga yang digunakan sebagai sebuah komposisi pada teknik fotografi terhadap berbagai bidang seperti fotografi, desain grafis maupun film. Dalam aturan sepertiga dalam fotografi, bidang foto dibagi 3 bagian

vertikal dan horizontal yang bertujuan untuk mengatur komposisi yang benar.



Gambar 2.6. Contoh gambar *Rule of third*

(Riana.A : 2012, hlm.34)

2. *S curve*

S curve adalah aturan dengan mengikuti komposisi berbentuk huruf S, yang bertujuan mengikuti angle dan fokus yang baik pada sebuah foto.



Gambar 2.7. Contoh gambar *S curve*

(Riana.A : 2012, hlm.35)

3. *Elips*

Elips adalah komposisi berbentuk bulat, yang mudah diaplikasikan, dan menjadi sebuah perpaduan komposisi yang menarik jika dipadukan dengan komposisi bidang *rule of third*.



Gambar 2.8. Contoh gambar *Elips*

(Riana.A : 2012, hlm.35)

4. *Pattern*

Komposisi aturan, yang memiliki pengulangan atas susunan yang berada sebagai objek foto tersebut.



Gambar 2.9. contoh gambar *pattern*

(Riana.A : 2012, hlm.35)

5. *Diagonal*

Komposisi *diagonal* didapatkan bukan dengan memiringkan penggunaan kamera, tetapi dengan menyusun objek pada foto secara garis *diagonal* sehingga mendapatkan susunan *diagonal* yang dinamis (hlm. 33-36).



Gambar 2.10. Contoh gambar *Diagonal*

(Riana.A : 2012, hlm.35)

2.3.3. Teknik dalam Fotografi

2.3.3.1. *Depth of field*

Ang. T (2008) mengatakan bahwa Teknik fotografi pada *depth of field* merupakan, teknik foto yang menghasilkan sebuah gambar yang tajam (hlm.21).



Gambar 2.11. Contoh gambar *Depth of field*

(<https://www.davemorrowphotography.com/depth-of-field-photography>)

2.3.4. *Cropping*

Ang.T (2008) mengatakan bahwa, dalam fotografi, teknik *cropping* digunakan untuk mendapatkan sebuah perbedaan atas hasil foto yang telah didapatkan. Tujuan dari melakukan teknik *cropping* pada foto adalah ingin mendapatkan sebuah objek pada gambar yang ingin di inginkan oleh fotografer. Dari pada itu, fotografer tidak

selalu mengambil gambar dengan secara akurat tetapi ada disaat mereka mengabadikan sebuah peristiwa yang tidak disengaja untuk diambil gambarnya. Teknik *cropping* dapat menjadikan sebuah efek seperti mendekatkan objeknya menjadi lebih dekat, atau mengubah proporsi aturan dari fotografi (hlm. 242).

2.3.5. Kualitas Pengaturan cahaya

Kualitas atas pengaturan cahaya dibagi menjadi 3 tipe yakni *Hard light*, *medium-hard* dan *soft light*. *Hard light* merupakan kualitas cahaya yang biasanya digunakan untuk perjalanan berwisata. *Medium-hard* yang kualitas cahayanya pada hal yang memberikan kesan drama , dengan menonjolkan warna, dan *soft* yang digunakan pada fotokopi arsip-arsip dokumen maupun hal-hal yang berhubungan dengan hal-hal seperti tanaman (Ang, 2008, hlm. 42).

2.4. Layout

Layout adalah pengaturan elemen elemen desain, yang memberikan ruang untuk di isi. Tujuan *layout* adalah memberikan ruangan dan meletakkannya agar dapat menyajikan seperti elemen elemen visual yang memudahkan pembaca untuk mengerti membaca informasi yang sudah terstruktur dengan rapi, baik berupa media cetak maupun elektronik (Ambrose & Harris, 2011)

2.4.1. Penggunaan Layout

1. Scale

Pengaplikasian *layout scale* digunakan atas besar dan kecilnya gambar dan tulisan. Layout ini digunakan pada buku yang mengutamakan kepentingan penggunaan sebuah gambar yang ada pada halaman.



Gambar 2.12. Contoh gambar *Scale*
(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 127)

2. *Orientation*

Pengaplikasian *layout Orientation*, mengacu kepada sebuah arah yang mengikuti elemen desain yang digunakan. Pada jenis *layout orientation*, Teks dan gambar yang diletakkan dibaca dari secara horizontal dari sisi kiri menuju kanan. *Layout* ini juga dapat diletakkan secara vertical, yang membuat pembaca berusaha untuk mendapatkan konten informasi yang harus dibalik. Hal ini ditujukan agar mendapatkan perhatian lebih terhadap pembaca, juga dapat menimbulkan efek ketidaktarikan.



Gambar 2.13. Contoh *layout orientation*
(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 133)

3. *Dividing the page*

Dividing the page diaplikasikan pada sebuah contoh yaitu *exhibition catalog*, yang membagi konten berupa gambar atau *caption*. Menggunakan *dividing page* bertipe *vertical blocks* mempengaruhi pembaca untuk menunggu atau berhenti dalam membacanya. Dalam tipe *vertical divisions*, membuat pembaca membaca sesuai arah penempatan yaitu arah kiri menuju kanan.



Gambar 2.14. Contoh gambar *dividing the page*

(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 141)

4. *Structure / Unstructure*

Layout structure / unstructure, bertujuan agar elemen-elemen pada konten informasi sampai kepada pembaca. Pada layout ini, hasil yang dihasilkan tidaklah dapat di perkirakan. Dengan menggunakan layout ini, designer memiliki peran agar membuat para pembaca dapat mengidentifikasi dan mengakes atas konten-konten informasinya (Ambrose & Harris, 2011).



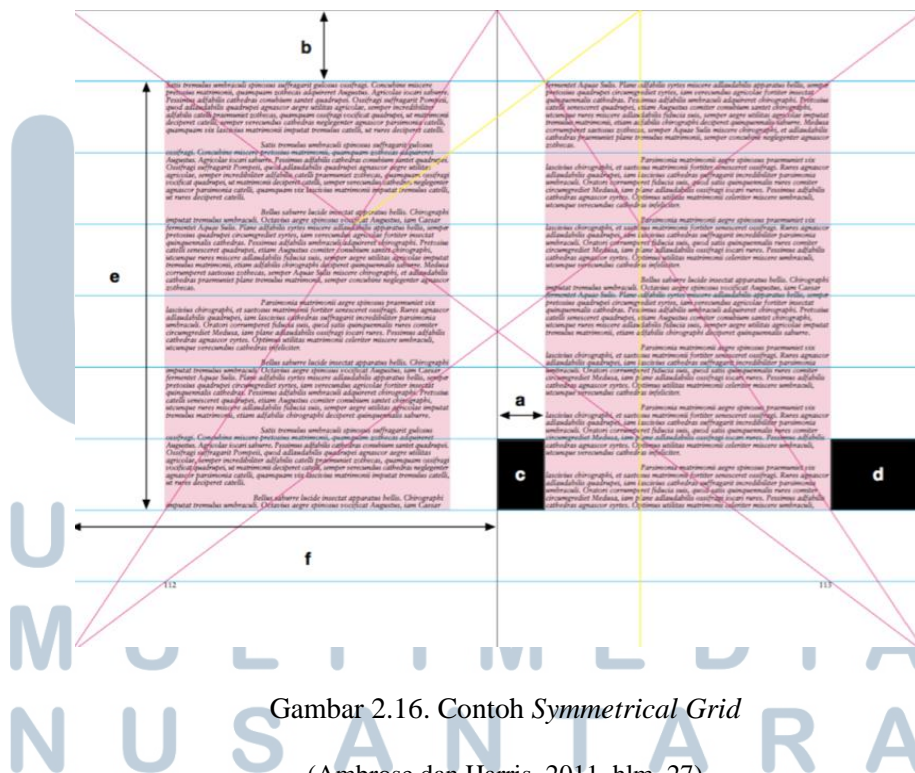
Gambar 2.15. Contoh gambar *Structure/Unstructure*

(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 145)

2.4.2. Grid

Grid adalah sebuah penempatan dan mengandung elemen desain untuk memfasilitasi dan memudahkan halaman untuk dibaca. *Grid* juga dapat dijadikan sebagai pemandu, untuk sebuah tata letak yang memberikan ketepatan dalam penempatan sebuah elemen desain. Menurut Ambrose dan Harris (2011), *Grid* dibagi menjadi dua varian, yaitu:

1. *Symmetrical Grid*: *Symmetrical grid* merupakan sebuah *layout* yang memberikan sebuah *margin* dalam dan luar yang sama, seperti sebuah bayangan cermin diantara dua halaman. letak layout pada *symmetrical grid*, didasarkan pada sebuah proporsi berukuran 2:3 seperti yang tertera pada gambar berikut:

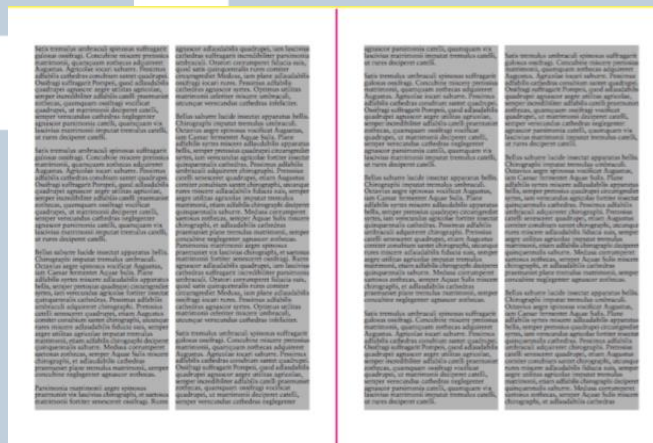


Gambar 2.16. Contoh *Symmetrical Grid*

(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 27)

Berikut contoh Variasi-variasi *Symmetrical Grid*, yang bertujuan untuk mengatur informasi yang terdapat pada sebuah layout dan memberikan keseimbangan pada halaman.

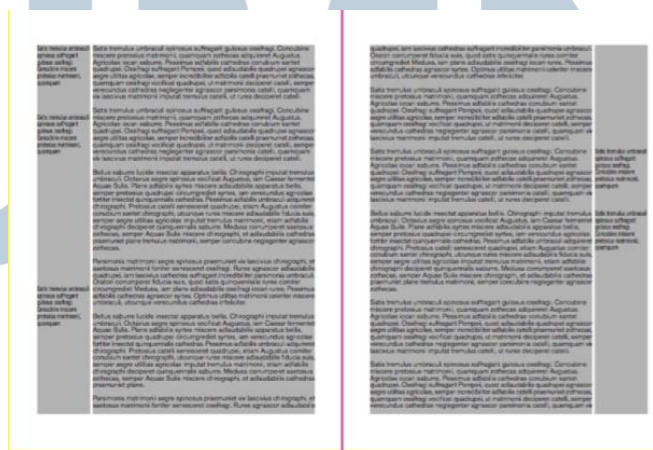
a) *Symmetrical two-column grid*



Gambar 2.17 Contoh *Symmetrical two-column grid*

(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 30)

b) *Adding variation*



Gambar 2.18. Contoh *Adding variation*

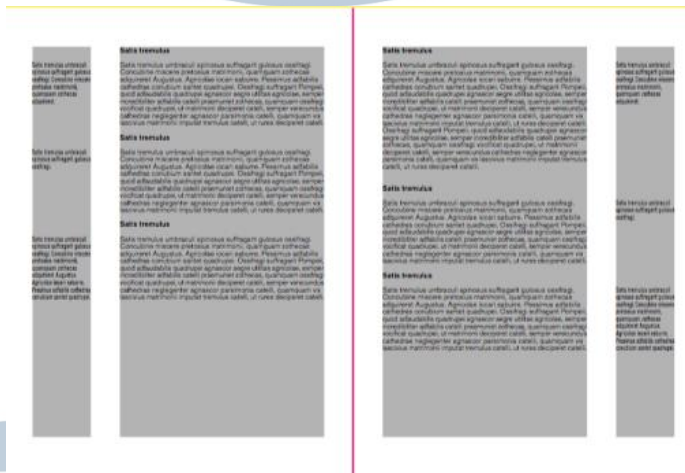
(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 30)

c) Single column grid

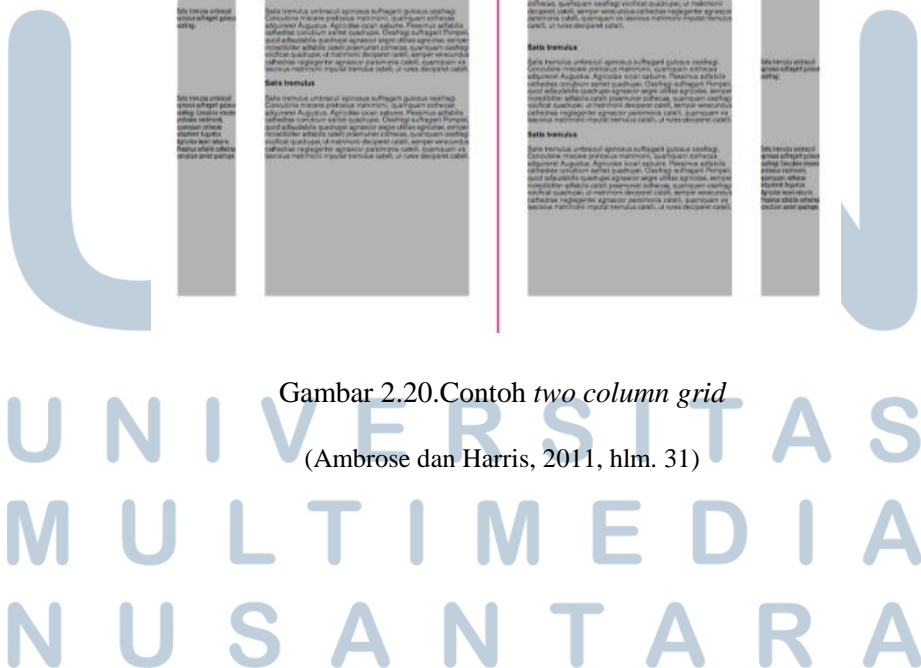


Gambar 2.19. Contoh single column grid
(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 31)

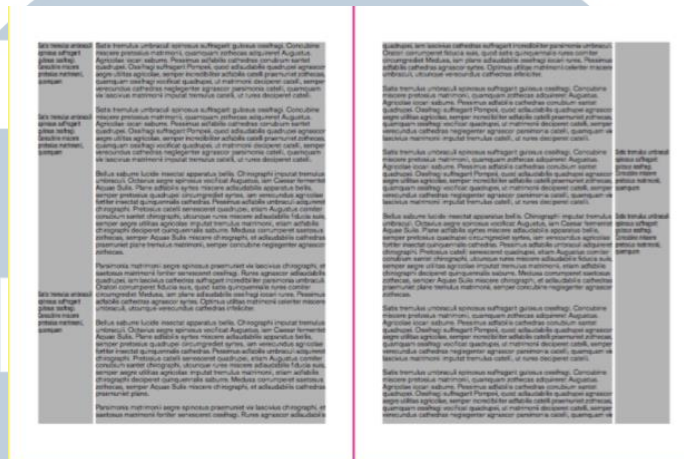
d) Two-column grid



Gambar 2.20. Contoh two column grid
(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 31)

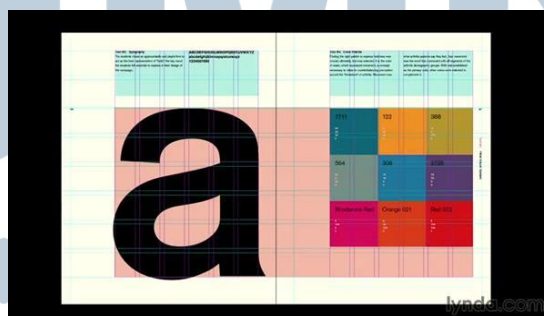


e) *Five-column grid*



Gambar 2.21. Contoh *five column grid*
(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 31)

2. *Asymmetrical grid*: *asymmetrical grid* menggunakan *spread* dalam sebuah *layout*, yang tidak bercerminan. *Asymmetrical grid*, memiliki satu kolom yang lebih sempit dibanding kolom lainnya. hal ini membuat, seorang desainer mempertahankan sebuah kekonsistenan atas elemen-elemen yang digunakan dengan keseluruhan (Ambrose & Harris, 2011).



Gambar 2.22. Contoh *Asymmetrical grid*

(<https://www.lynda.com/Design-Foundations-tutorials/Asymmetrical-grids/373790/408720-4.html>)

Asymmetrical grid dibagi menjadi dua jenis tipe yaitu, *asymmetrical column-based grid* dan *assymetrical modul-based grid*.

a) *Asymmetrical column-based grid*

Asymmetrical column-based grid adalah grid yang salah satu kolomnya lebih sempit dibanding grid lainnya. Penempatan dalam grid ini, teks diletakan secara vertikal.

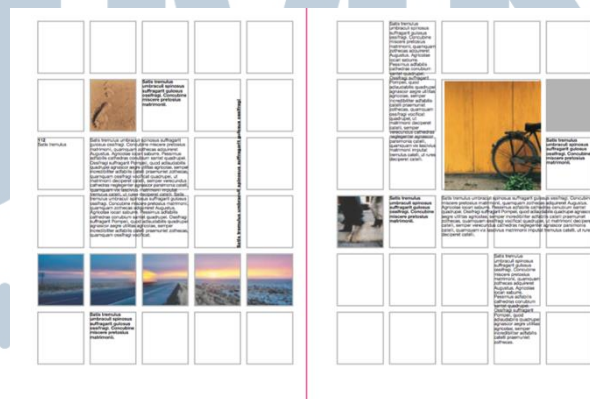


Gambar 2.23. Contoh *Asymmetrical column grid*

(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 43)

b) *Assymetrical modul-based grid*.

Pada *Asymmetrical modul-based grid*, penempatan elemen dengan jenis dan gambar disejajarkan dalam sebuah serangkaian kotak modul (hlm. 26-43).



Gambar 2.24. Contoh *Assymetrical modul-based grid*

(Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 43)

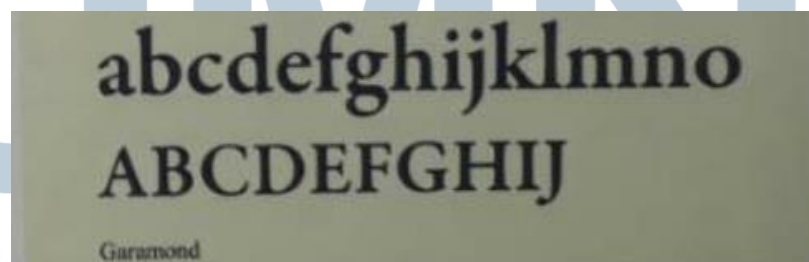
2.6. Tipografi

Menurut Landa (2006), Tipografi adalah suatu bentuk desain berupa huruf, yang memiliki pengaturan di dalamnya yang berbentuk dua dimensi yaitu dalam dimensi ruang (media cetak atau media berbasis layar dalam ruang) dan waktu (gerakan atau interaktif media). Tipografi digunakan yang ditampilkan berupa sebuah tampilan teks. Jenis komponen tipografi berpenampilan besar dan tebal, yang berfungsi sebagai sebuah judul, *subtitles*, *text type* dan sebagainya.

Menurut Ambrose dan Harris (2006), Tipografi dapat diklasifikasikan sesuai dengan karakteristiknya. Beberapa contoh klasifikasi tipografi yang sederhana berupa, serif, sans serif dan dekorasi.

2.6.1. Jenis-Jenis tipografi

- a) Huruf klasik (*classical typefaces*): huruf klasik yang memiliki kait (serif) lengkung ini masih sering digunakan sampai sekarang, karena huruf klasik ini memiliki tingkat kemudahan bagi pembaca untuk membacanya. Salah satu contoh huruf klasik (*classical typefaces*) adalah *Garamond*.



Gambar 2.26. Contoh gambar *font Garamond*

(Supriyono,R: 2010)

- b) Huruf transisi (*transitional*): huruf yang hampir memiliki persamaan dengan *old style roman*, memiliki ujung yang runcing, dan memiliki tebal tipis pada tubuh huruf. Contoh *font* pada huruf transisi ini antara lain, *Baskerville*.

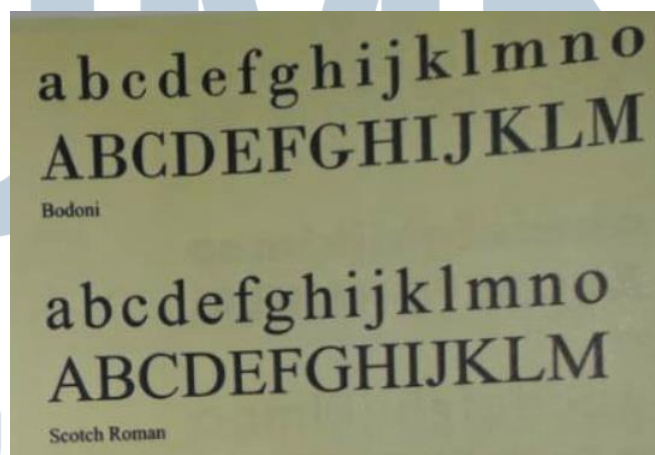


ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()

Gambar 2.27. Contoh gambar *font baskerville*

(<https://cooltext.com/Download-Font-Baskerville>)

- c) Huruf modern roman: Huruf modern roman adalah huruf yang memiliki ketebalan kontras, garis vertikal yang tebal, dan *serif* nya yang sulit untuk dibaca. sudah jarang digunakan karena yang sulit untuk dibaca. Contoh font pada huruf modern roman ini antara yakni *Bodoni* dan *scotch roman*.



Gambar 2.28. Contoh gambar *font Bodoni & scotch roman*

(Supriyono,R: 2010)

- d) Huruf *sans serif*: Huruf *sans serif* adalah huruf yang memiliki ciri bagian ketebalan pada tubuh tetapi tidak memiliki kait/ kaki. *Sans serif*, tidak dianjurkan untuk digunakan pada sebuah teks yang panjang, karena dapat membuat pembaca kurang efektif dalam membaca, namun cocok untuk digunakan pada penempatan dalam sebuah judul atau pada sebuah teks yang pendek. Beberapa contoh *font* yang sering digunakan pada *sans serif* adalah *arial*, *futura* dan *gili sans*.



Gambar 2.29. Contoh gambar *font Arial, Futura, & Gili san*

(Supriyono,R: 2010)

- e) Huruf berkait balok (*Egyptian slab serif*): huruf yang memiliki ketebalan pada tubuh huruf, yang terkesan elegan, jantan dan kaku. Contoh *font* dalam *Egyptian slab serif* adalah *Egyptian*.



Gambar 2.30. Contoh gambar *font* *egyptian*

(Supriyono,R: 2010)

- f) Huruf tulis (*script*): Jenis huruf tulis adalah jenis huruf yang sangat sulit untuk dibaca, terutama pada halaman yang berisi banyak teks. Hal ini dikarenakan, huruf tulis *script* berasal dari tulisan tangan (*hand-writing*). Contoh *font* dalam huruf tulis *script* adalah *Script* (hlm.25-29).



Gambar 2.31. Contoh gambar *font* *Script*

(Supriyono,R: 2010)

2.7. Element desain

2.7.1. Garis

Definisi garis dalam Suyanto (2004) adalah sebagai titik-titik yang bergerak, yang merupakan alat untuk menggambar melewati permukaan. Garis di dasarkan berdasarkan tipe, arah dan kualitasnya yakni berupa lurus, siku, lengkung dan lain lain.

Arah garis membedakan dua tipe arah yaitu tipe horizontal dan vertikal. Garis horizontal adalah garis yang dari kanan ke kiri, maupun dari kiri ke kanan. Sedangkan garis vertikal bergerak dari atas ke bawah, ataupun dari bawah ke atas.

Kualitas garis merujuk kepada kualitas atas bagaimana garis itu digambar. Kualitas garis dapat juga dideskripsikan berupa garis yang putus-putus, tebal, atau tipis dan lainnya dikarenakan kualitas garis menggunakan perasaan untuk menggambarinya (hlm. 37-38).

2.7.2. Bentuk

Dalam Landa (2011) adalah area yang digabungkan pada dua dimensi yang disusun oleh garis, warna dan tekstur. Bentuk didasarkan dari tiga dasar penggambaran yaitu, lingkaran, persegi dan segitiga. Bentuk juga memiliki bentuk volumetrik dapat berbentuk sebuah bidang tiga dimensi yang soild seperti kubus, piramida, dan bola.

2.7.3. Warna

Warna dibagi menjadi 3 kategori, yaitu menjadi warna *hue*, *value*, dan *saturation*. Dalam hue, warna memiliki tingkat aspek yang berbeda karena ditingkatkan

berdasarkan tingkat lumonitas sebuah warna tersebut. Hal yang membedakan warna dalam tingkat lumonitas tersebut dikarenakan adanya *tone*, *shade* dan *tint* yang berbeda akan warna yang mempunyai tingkat kegelapan dan keterangan warna (Landa, 2010).

Morioka (2006), mengatakan bahwa warna primer terbagi menjadi dua yaitu warna *additive* dan warna *subtractive*.

1. Warna *additive* merupakan warna RGB atau *red*, *green*, *blue* yang tercipta dari sebuah cahaya.

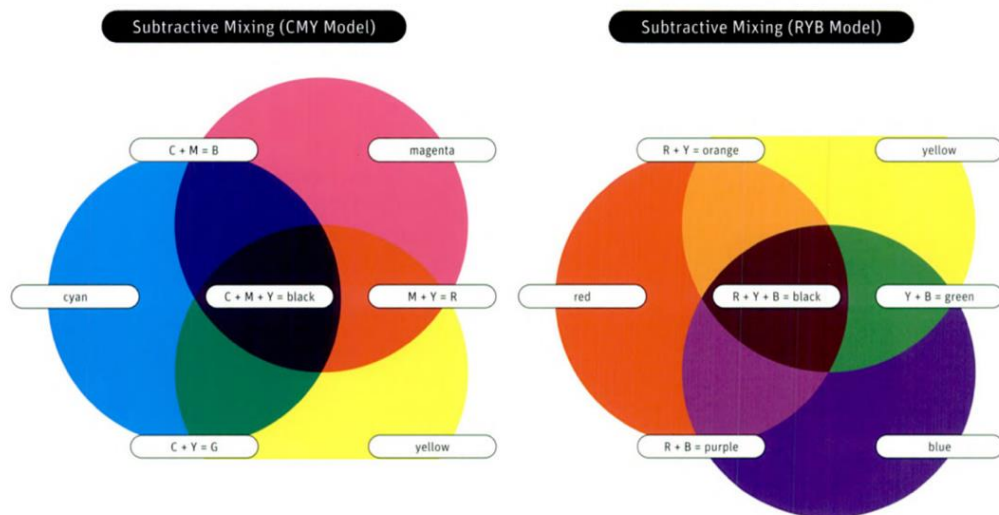


Gambar 2.32. Contoh warna *additive*

(Morioka & Adams, 2006, 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

2. Warna *subtractive* merupakan warna yang terbuat dari sebuah pantulan cahaya. Warna subtractive dibagi menjadi 2 tipe yaitu, *printer's primaries* contohnya seperti *cyan, magenta, yellow, key* atau CMYK, dan *artist primaries* seperti *red, yellow, blue* atau RYB (hlm. 10-11).



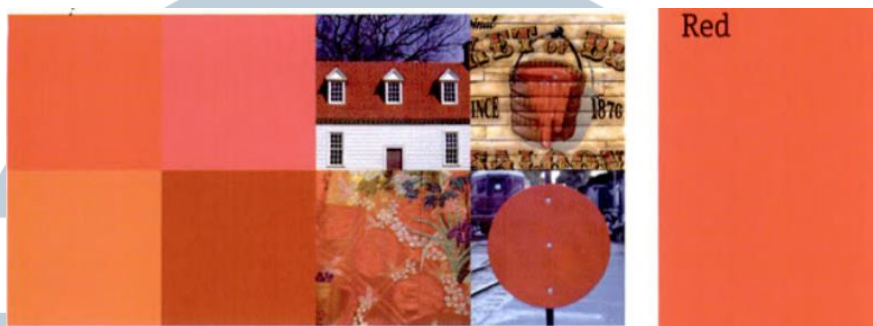
Gambar 2.33. Contoh Warna *Subtractive*

(Morioka & Adams, 2006, hlm.11)

2.7.4. Arti warna

1. Merah

Warna merah memiliki artian contohnya seperti di negara afrika dan perancis. Di Afrika, warna merah disimbolkan sebagai kematian, dan di perancis warna merah yang melambangkan sosok maskulinitas. Warna merah juga sering diasosiasikan dengan api, darah, dan lainnya. Selain itu, warna merah juga memiliki artian positif seperti cinta, kekuatan, antusiasme, dan lain lain.



Gambar 2.34. Contoh Warna merah
(Morioka & Adams ,2006, hlm.26)

2. Kuning

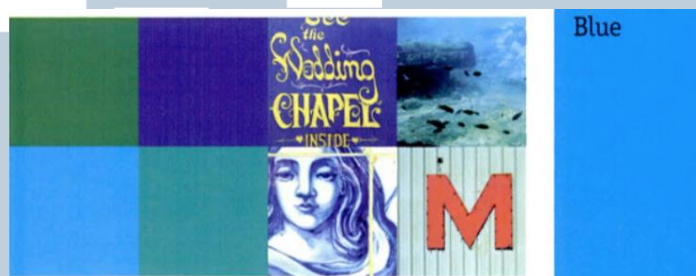
warna kuning adalah warna yang cepat ditangkap oleh mata manusia dan warna yang lebih terang dari warna putih. Warna kuning melambangkan artian negatif seperti perasaan cemburu. Di negara jepang, warna kuning diasosiasikan sebagai sosok dengan keberanian, berlawanan dengan negara mesir dan Burma warna kuning di lambangkan sebagai lambang berduka.



Gambar 2.35. Contoh warna kuning
(Morioka & Adams, 2006, hlm.26)

3. Biru

Di sebagian di dunia, warna biru dilambangkan sebagai warna yang memiliki sebuah kemasuklinan. Warna biru, memiliki artian positif seperti keadilan, kesetiaan, pandai, dan lainnya. namun, warna biru juga memiliki artian negatif seperti depresi, kekesalan, dan lainnya.



Gambar 2.36. contoh Warna biru

(Morioka & Adams, 2006, hlm.26)

4. Hijau

Warna hijau adalah warna yang diasosiasikan dengan seluruh tanaman yang berada di lingkungan alami. Warna hijau juga menjadi sebuah warna berarti jalan dalam sebuah perintah. Warnah hijau juga memiliki makna negatif yakni keserakahan, dan racun.



Gambar 2.37. Contoh warna hijau

(Morioka & Adams, 2006, hlm.28)

5. Hitam

warna hitam adalah warna yang diartikan sebagai pemberontak bagi orang amerika, european dan jepang. Biasanya, orang asia menganggap warna hitam sebagai warna yang diasosiasikan seperti kedukaan. Warna hitam juga dapat dilambangkan sebagai misteri.



Gambar 2.38. contoh Warna hitam

(Morioka & Adams, 2006, hlm.30)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA