



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. Tipografi

Pada era 2000-an merupakan periode pergantian tipografi yang signifikan. Hal-hal yang merubahnya adalah pengaruh dari teknologi, sains dan revolusioner dalam seni dan desain.

2.1.1. Tipografi *Grid*

Grid merupakan kerangka atau frame yang digunakan oleh desainer untuk mengatur konten informasi pada suatu bidang. Sistem grid mendukung desainer dalam pembuatan informasi menjadi semakin jelas dan terlihat optimal. Dengan adanya pendukung seperti tampilan visual maka akan menjadi lebih efektif.

2.1.2. *Single Column Grid*

Ketika teks menampilkan berbagai jenis panel maka terdapat banyak cara untuk mengorientasikan teks ke dalam halaman. Pengaplikasiannya melalui teori *golden section* sehingga menciptakan berbagai proporsi yang dapat dirancang. Untuk menentukan proporsi tersebut maka adanya margin dan baris yang berfungsi menciptakan simetri yang dinamis dan asimetris. *Single column* dapat memberikan atensi terhadap layout yang biasa terhadap pembaca.

2.1.3. *Multiple Column Grid*

Pada multi column grid memposisikan karakteristik anatomikal yang unik. Namun terdapat jarak yang menguatkan batasan pada elemen tipografi yang memiliki keleluasan halaman. Dasar grid merepresentasikan garis dasar dari teks utama yang mengarah ke jarak teratas dan jarak terbawah.

2.1.4. Modular Column Grid

Pada modular grid terdiri dari pembagian struktur horisontal yang sama dari atas ke serta struktur vertikal dari kiri ke kanan, hal ini berfungsi untuk membantu penempatan teks ataupun gambar. Struktur modular dapat membantu dalam menyusun susunan konten yang kompleks, kemudian juga memunculkan kesatuan dan kesinambungan di antara banyak halaman serta mempermudah desainer mengubah atau menukar konten dalam modul dengan mudah.

2.2. Elemen dan Prinsip Desain

Elemen seni baik yang terlihat dan tidak, ada yang lebih sederhana atau lebih mendasar untuk didefinisikan. Hal ini tidak bisa menjadi kombinasi dari lebih dari satu hal dan masih menjadi elemen. Dalam prakteknya, elemen-elemen yang biasa terlihat dalam kombinasi dengan satu sama lain. Sebagai contoh, warna dan nilai unsur yang sangat berbeda, tapi mereka selalu ada dalam kombinasi dengan satu sama lain. Untuk itu, warna selalu ada dalam kombinasi dengan "kejenuhan", tapi tidak ada yang termasuk "saturasi" dalam daftar mereka elemen, tetapi nilai adalah salah satu setiap daftar. Di satu sisi, prinsip dapat digunakan untuk menggambarkan suatu sebab dan akibat operasional seperti "hal-hal yang terang maju dan hal-hal yang membosankan surut". Di sisi lain, prinsip dapat menggambarkan standar kualitas tinggi untuk berjuang untuk seperti "kesatuan lebih baik daripada kekacauan" atau "variasi mengalahkan kebosanan" dalam sebuah lukisan. Jadi, kata yang sama, "prinsip" dapat digunakan untuk tujuan yang sangat berbeda.

2.2.1. Komposisi

Dalam setiap karya seni ada proses pemikiran untuk pengaturan dan penggunaan elemen desain. Artis yang bekerja dengan prinsip-prinsip komposisi yang baik akan membuat sepotong lebih menarik dari seni itu akan diatur untuk menunjukkan irama yang menyenangkan dan gerakan. Pusat perhatian akan menjadi kuat dan pemirsa tidak akan berpaling, sebaliknya, mereka akan ditarik ke dalam pekerjaan. Sebuah pengetahuan yang baik tentang komposisi penting

dalam memproduksi karya seni yang baik. Beberapa seniman hari ini seperti membengkokkan atau mengabaikan peraturan tersebut dan oleh karena itu bereksperimen dengan berbagai bentuk ekspresi. Kami pikir komposisi yang sangat penting.

2.2.2. Garis

Garis adalah tanda pada permukaan yang menggambarkan bentuk atau garis. Hal ini dapat membuat tekstur dan dapat tebal dan tipis. Jenis garis dapat mencakup aktual, tersirat, vertikal, horisontal, diagonal dan garis kontur.

2.2.3. Warna

Hedgecoe (2001) mengatakan bahwa warna adalah faktor yang paling menentukan dari objek, meskipun dari benda terkecil atau dalam warna monokromatik maka akan memberikan perhatian terhadap mata. Warna mengacu spesifik dan memiliki 3 sifat, Chroma, Intensitas dan Nilai. Roda warna adalah cara untuk menunjukkan skala kromatik dalam lingkaran menggunakan semua warna yang dibuat dengan triad utama. Pasang gratis dapat menghasilkan warna kusam dan netral. Hitam dan putih dapat ditambahkan untuk menghasilkan tints (tambahkan putih), warna (hitam tambahkan) dan nada (tambahkan abu-abu).

2.2.4. Tekstur

Hedgecoe (2001) mengatakan bahwa jika ingin menonjolkan tekstur dari objek foto, maka orang yang melihat foto akan dapat mengimajinasikan dan ingin menyentuh objek tersebut, namun tekstur juga dapat mengungkapkan banyak informasi didalamnya.

Tekstur adalah kualitas permukaan baik taktil atau visual. Tekstur dapat menjadi nyata atau tersirat oleh penggunaan media yang berbeda. Ini adalah tingkat kekasaran atau kehalusan dalam objek, Sehingga tekstur sangat penting pada foto portrait, tekstur dapat menonjolkan keriput dari karakter kulit, contohnya orang tua dan bayi.

2.2.5. Bentuk

Hedgecoe (2001) mengatakan bahwa bentuk adalah hal termudah dalam mengutarakan elemen komposisi, berawal dari kita dapat mengidentifikasi objek hingga garis dan siluet.

Bentuk adalah garis 2-dimensi tanpa bentuk atau ketebalan. Bentuk datar dan dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, geometris dan organik.

2.2.6. Form

Form adalah objek 3 dimensi yang memiliki volume dan ketebalan. Form adalah ilusi efek 3-D yang dapat tersirat dengan penggunaan cahaya dan bayangan teknik. Bayangan menjadi kunci utama dalam fotografi ketika akan memunculkan ilusi tiga dimensi dalam objek foto. Rahasiannya adalah cukup dengan menggunakan pencahayaan dari samping, (Hedgecoe, 2001)

2.2.7. Jarak

Hedgecoe (2001) mengatakan bahwa meskipun fotografi selalu dua dimensi, tetapi terdapat banyak cara untuk menciptakan kedalaman dalam foto yang bertujuan untuk menimbulkan tiga dimensi.

2.3. Prinsip Komposisi Desain

Prinsip-prinsip desain adalah resep untuk sebuah karya seni yang baik. Prinsip-prinsip menggabungkan unsur-unsur untuk menciptakan estetika penempatan hal-hal yang akan menghasilkan desain yang baik.

2.3.1. Pusat Perhatian

Pusat perhatian merupakan daerah yang pertama menarik perhatian dalam suatu komposisi. Daerah ini lebih penting jika dibandingkan dengan objek lain atau unsur-unsur dalam suatu komposisi. Hal ini dapat Sebaliknya nilai-nilai, lebih warna, dan penempatan dalam format.

2.3.2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah perasaan kesetaraan visual dalam bentuk, bentuk, nilai, warna, dll. Keseimbangan dapat simetris atau seimbang atau asimetris. Benda, nilai-nilai, warna, tekstur, bentuk, bentuk, dll, dapat digunakan dalam menciptakan keseimbangan dalam suatu komposisi. Hedgecoe (2001) mengatakan bahwa salah satu panduan keseimbangan untuk menempatkan objek didalam frame adalah 'rule of thirds'.

2.3.3. Harmonisasi

Harmonisasi adalah menyatukan komposisi dengan unit serupa. Hedgecoe (2001) mengatakan bahwa cara termudah untuk memilih benda yang akan di foto adalah menyeleksi benda yang memiliki kesamaan pada komposisinya, salah satunya adalah warna,

2.3.4. Kontras

Kontras menunjukkan perbedaan antara bentuk dan dapat digunakan sebagai latar belakang untuk membawa benda-benda keluar dan maju dalam desain. Hal ini juga dapat digunakan untuk membuat area penekanan.

2.3.5. Ritme

Ritme adalah gerakan di mana beberapa elemen berulang secara teratur. Hedgecoe (2001) mengatakan bahwa untuk mengisi frame dengan bentuk dasar dapat menciptakan dekorasi ritme. Seberapa jauh bentuk tersebut dapat digunakan maka akan sangat mempengaruhi ritme yang ada.

2.4. Media

Untuk mempromosikan buku, maka yang dilakukan seorang desainer adalah menggunakan media untuk mempromosikan. Tymorek (2010) menjelaskan bahwa pembagian media menjadi tiga kategori umum, yaitu above the line (ATL), below the line (BTL), dan through the line (TTL).

Istilah "*the line*" digunakan untuk menunjukkan keuntungan melalui media yang digunakan (hlm. 71).

1. *Above The Line* (ATL)

ATL merupakan jenis promosi target terluas yang terhadap audiens dan tidak memiliki interaksi langsung dengan audiens. Umumnya, media yang termasuk dalam ATL adalah televisi, radio, media cetak, banner online, dan lain-lain (Tymorek, 2010, hlm. 71). Berikut adalah beberapa contoh media yang menggunakan ATL:

a. Iklan majalah

Menurut Altstiel dan Grow (2010), media cetak yang terbit secara berkala adalah majalah, skala penerbitan memiliki karakter tersendiri pada tiap majalah, contohnya harian, mingguan, dan bulanan. Iklan yang ditampilkan dapat memanfaatkan media kertas untuk berpikir kreatif. Iklan-iklan kreatif ini sangat menarik perhatian audiens dalam membaca majalah.

2. *Below The Line* (BTL)

BTL merupakan jenis promosi yang memiliki target audiens yang terbatas dan menggunakan metode promosi yang dapat bertemu langsung dengan audiens, baik cetak maupun digital. (Tymorek, 2010, hlm. 71). Triadi dan Bharata menambahkan (2010) bahwa BTL bertujuan meningkatkan kesadaran audiens terhadap kegiatan promosi jangka pendek. Media-media yang termasuk BTL adalah X-banner, spanduk, flyer, poster, dan brosur. Berikut adalah contoh media yang menggunakan BTL:

a. Poster

Menurut Landa (2010), poster adalah suatu media dua dimensi yang digunakan untuk memberi informasi dan untuk mengajak atau mengiklankan sesuatu (hlm. 166). Penyampaian pesan dalam poster yang sederhana mengajak khalayak yang melihat poster tersebut untuk berpikir.

2.4.1. Media Internet

Dengan adanya perkembangan zaman maka media yang digunakan pun semakin variatif, salah satunya adalah media berbasis internet. Menurut Altsiel & Grow (2010), internet merupakan media yang sangat disukai oleh desainer. Hal tersebut muncul karena internet menghubungkan semua orang dan akan sangat mudah untuk diakses. Media internet dapat dijadikan sebagai keunggulan dari kategori promosi yang digunakan berbagai media dan (hlm.236). Berikut adalah beberapa alternatif media menggunakan internet dalam pelaksanaan promosi pada kategorisasi yang sering digunakan:

1. Situs Jaringan atau website

Sejak tahun 2004, situs jaringan telah memberi acuan revolusi pemasaran yang menggunakan semua fitur teknologi situs, seperti mesin pencarian, pelabelan dan sebagainya. Semakin mudah nya terhubung masyarakat di dunia melalui revolusi ini (hlm. 237-238). Terhubungnya masyarakat membuat informasi semakin mudah disebar karena dapat diakses setiap saat. Pada umumnya tampilan situs dibuat sederhana dan mudah digunakan karena tidak semua orang melek teknologi dan mampu menjalankan situs yang sulit dipahami. Selain itu, huruf yang digunakan dalam situs pada umumnya adalah yang berjenis *sans serif* karena akan menimbulkan kesan lebih rapi dan tingkat keterbacaanya lebih tinggi.

2. Media sosial

Media sosial adalah media yang paling banyak diakses oleh masyarakat, dikarenakan kemudahan aksesibilitas melalui handphone ataupun *web-base*. Melalui media ini maka masyarakat dapat dengan mudahnya untuk saling berbagi minat dan aktivitas. Jejaring sosial juga dapat melibatkan orang yang tertarik untuk menyelidiki kegiatan orang atau organisasi tertentu (hlm. 247-248). Dengan adanya jejaring sosial tersebut maka masyarakat dapat memperoleh *news feed* terkini.