



### **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. Perancangan

##### 2.1.1. Definisi Desain

Perancangan atau juga dikenal dengan nama desain adalah bentuk dari komunikasi yang mengandalkan visual dengan merepresentasikan sebuah ide. Ide tersebut akan dituangkan berbentuk visual merepresentasikan kreasi, pilihan, dan organisasi dari elemen visual (Landa, 2011, hlm.2).

##### 2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2011) Prinsip desain terdiri dari :

#### 1. Format

Format adalah ukuran perimeter yang sudah ditentukan pada sebuah desain dan akan berpengaruh kepada *output* desain tersebut nantinya. Contohnya pada layar ponsel dan *billboard* pasti ukuran dan bentuk tampilannya berbeda.

#### 2. *Balance*

*Balance* adalah satu prinsip desain yang lebih bersifat intuitif karena kita yang memperkirakannya sendiri. *Balance* atau keseimbangan adalah stabilitas

yang diciptakan dengan bobot pada berbagai sisinya agar tetap stabil dan kualitasnya tetap sama baiknya.

### 3. *Visual Hierarchy*

Salah satu tujuan utama desain adalah untuk mengkomunikasikan informasi, dan prinsip dari *visual hierarchy* adalah mengorganisasikan informasi dan mengklarifikasi komunikasi.

### 4. *Emphasis*

Untuk membuat hierarki visual, tentukan pada pentingnya elemen grafis yang merupakan komponen dari desain. Buatlah alur informasi dari elemen terpenting sampai yang tidak terlalu penting. Ada beberapa cara untuk mencapai *emphasis* yaitu *by isolation, placement, scale, contrast, diagrammatic structures, direction and pointers*.

### 5. *Rhythm*

*Rhythm* atau irama lebih identik dengan dunia musik dan puisi. Sedangkan dalam desain grafis diaplikasikan dalam *pattern*, repetisi yang kuat dan konsisten serta dapat menangkap mata audiens.

### 6. *Unity*

Dinamakan *unity* atau kesatuan jika beberapa elemen grafis terlihat satu namun sebenarnya terdiri dari beberapa elemen grafis. Mencapainya dengan menggabungkan beberapa elemen secara bersamaan sehingga terlihat menjadi satu kesatuan.

### 7. *Laws of Perceptual Organization*

Terdiri dari *similarity, proximity, continuity, closure, common fate*, dan *continuing line* (hlm.24-31).

### 2.1.3. Elemen Desain

Menurut Landa (2011) elemen desain merupakan komponen atau sebagai alat untuk membangun desain. Landa juga menyebut elemen desain sebagai elemen formal. Landa juga menekankan untuk mempelajari satu elemen ke elemen lainnya untuk mengenal masing-masing potensi untuk digunakan pada komunikasi dan juga ekspresi. Elemen desain menurut Landa adalah sebagai berikut:

#### 1. Garis (Line)

Titik adalah unit terkecil, dan garis bersifat menyambungkan satu titik ke titik lainnya. Garis dikelompokkan ke dalam elemen desain karena berperan besar walaupun wujudnya sederhana. Pengaplikasiannya sangat beragam dan mempunyai peran besar dalam komunikasi serta komposisi.

#### 2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk atau *shape* merupakan wujud umum dari sesuatu. Digambarkan atau dikonfigurasi dengan beberapa garis yang membentuknya, juga bisa dengan warna atau tekstur.

#### 3. *Figure/Ground*

Dikenal juga dengan nama *positive and negative space*, yang merupakan prinsip dasar persepsi visual dan mengacu pada hubungan antar bentuk, *figure* dan *ground*.

#### 4. Warna (*Color*)

Warna adalah salah satu elemen yang patut diperhatikan lebih karena sangat mempunyai pengaruh, provokatif dan mempunyai kekuatan besar sebagai

elemen desain. Warna bergantung dengan cahaya, dan hanya dengannya kita dapat melihat warna. Sedangkan warna yang kita lihat di permukaan objek di sekitar kita merupakan hasil refleksi dari cahaya.

#### 5. *Color Nomenclature*

Warna dikategorikan lebih spesifik menjadi tiga kategori yaitu *hue*, *saturation* dan *value*. *Hue* adalah nama dari sebuah warna, seperti oranye atau biru, hijau atau merah. *Value* adalah tingkat gelap atau terangnya cahaya, dikenal juga dengan *lightness* atau *darkness*. Contohnya dalam warna adalah biru muda dan merah tua. Aspek lain dari *value* adalah *shade*, *tone* dan *tint*. Sedangkan *Saturation* adalah cerah dan pucatnya cahaya.

#### 6. *Primary Colors*

Adalah warna dasar, juga membantu dalam memahami peran dasar warna. Tiga warna primer adalah merah, kuning dan biru (RGB). Jika ketiga warna ini dicampur, akan menciptakan warna cahaya putih. Sedangkan warna sekunder adalah oranye, ungu, dan hijau, merupakan campuran dari dua warna dari setiap warna primer.

#### 7. *Technical Consideration*

Pilihan untuk menyusun beberapa warna untuk produksi sebuah desain namun juga tetap memperhatikan apa itu penting untuk desain tersebut atau tidak. Sederhananya adalah teknis sebuah desain.

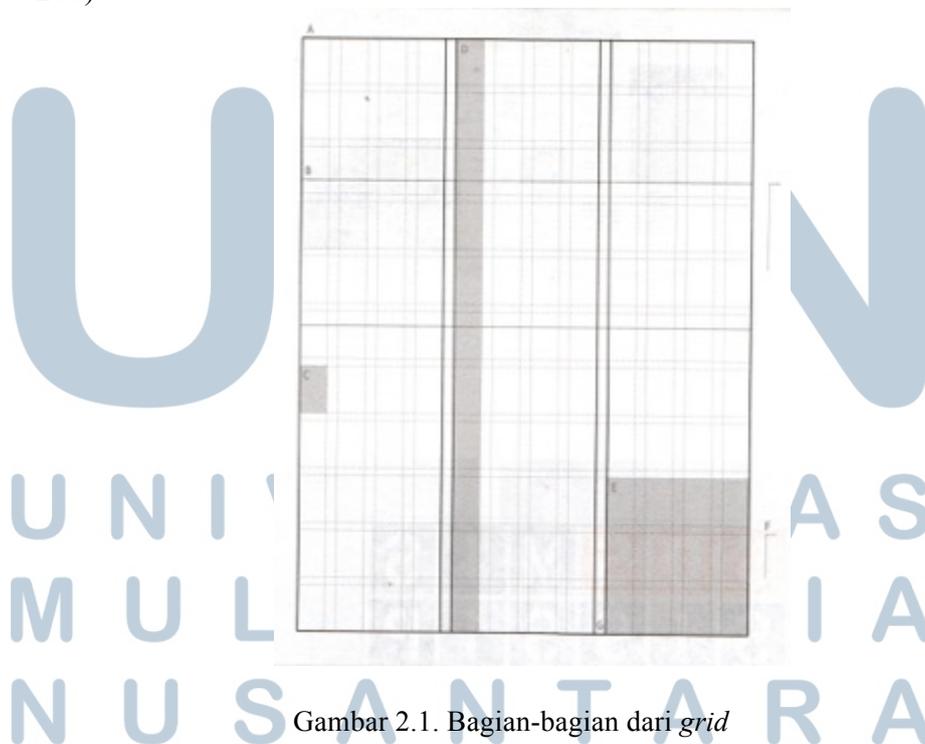
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 8. *Tekstur*

Merupakan kualitas taktil yang sebenarnya dari suatu permukaan atau representasi dari sebuah permukaan. Ada dua kategori dari tekstur, yaitu taktil dan visual (hlm.16-23).

### 2.1.4. *Grid*

Menurut Poulin (2011) secara fundamental, *grid* merupakan serangkaian garis vertikal dan horizontal yang membentuk persimpangan maupun deretan untuk desainer grafis gunakan secara jelas maupun tidak langsung sebagai alat bantu dalam mendesain. *Grid* memiliki fungsi yang sangat luas, yaitu dapat memberikan susunan dan kesatuan serta meningkatkan irama dan tempo dari setiap pesan visual. *Grid* terdiri dari beberapa bagian yaitu *margin*, *markers*, *column*, *flowlines*, *spatial zones*, *modules*, dan *gutter* (hlm. 268).



Gambar 2.1. Bagian-bagian dari *grid*  
(The Language of Graphic Design/Richard Poulin, 2002)

#### A. Margin

Margin merupakan pembatas berupa ruang kosong dengan letak yang mengelilingi konten atau isi dari suatu halaman.

#### B. Flow Lines

Flow lines adalah garis horizontal yang mengatur konten ke dalam halaman yang sudah ditentukan, membantu mata pembaca sepanjang halaman dan juga menentukan letak gambar atau elemen yang akan diletakkan dalam halaman tersebut.

#### C. Modules

*Modules* adalah unit ruang individu berupa kotak yang merupakan hasil pembagian halaman dengan grid.

#### D. Column

*Column* atau yang kita kenal sebagai kolom, adalah deretan vertikal yang membentuk pembagian horizontal antara margin sebuah halaman. Ukuran kolom bervariasi tergantung isi yang akan disampaikan.

#### E. Spatial Zones

Kumpulan beberapa modul menjadi satu kesatuan untuk memasukkan konten dengan kegunaan tertentu seperti berupa gambar, sebaris tulisan, maupun iklan.

#### F. Marker

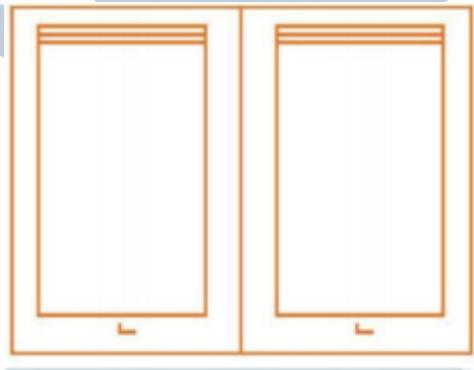
Indikator grafis pendukung dalam sebuah halaman. Antara lain nomor halaman, *header*, *footer*, *icon* dan *running heads*.

## G. Gutter

Atau juga dikenal sebagai *alleys*, adalah ruang vertikal terletak di antara tulisan dan kolom. Sedangkan jenis *grid* menurut Tondreau (2009) terbagi menjadi 5 yaitu sebagai berikut:

### 1. *Single Column grid*

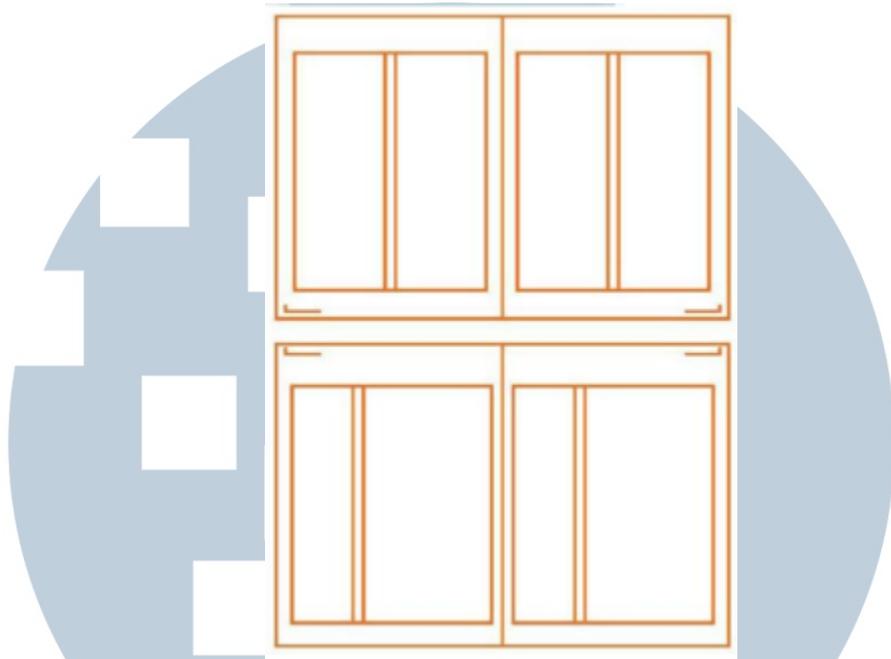
Grid satu kolom, biasa digunakan untuk menulis teks yang panjang dan terus menerus seperti laporan, esai, buku dan sebagainya. Ciri-ciri sebuah halaman menggunakan grid *single column* adalah halamannya terbentuk dari satu blok penuh tulisan.



Gambar 2.2. Tampilan *single column grid*  
(Layout Essentials/Beth Tondreau, 2009)

### 2. *Two-column grid*

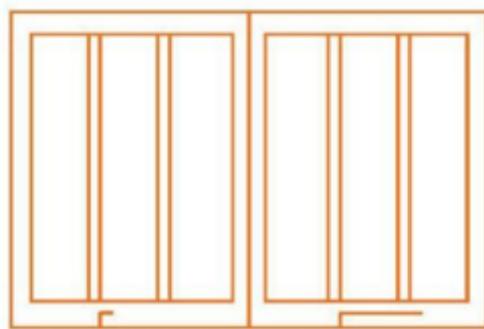
Grid dua kolom, digunakan untuk menampilkan informasi berbeda secara terpisah. Tampilan grid *two-column* bisa dengan lebar yang sama antara keduanya, maupun berbeda. Untuk kolom yang ukurannya berbeda, proporsi idealnya adalah kolom yang lebih besar adalah ukuran dari dua kolom yang lebih kecil.



Gambar 2.3. Tampilan *two column grid*  
(Layout Essentials/Beth Tondreau, 2009)

### 3. *Multicolumn Grid*

Mampu memberikan fleksibilitas lebih dibandingkan *single* atau *two-column grid*. Menggabungkan beberapa macam kolom dengan lebar yang berbeda-beda. Biasanya digunakan pada majalah dan *website*.

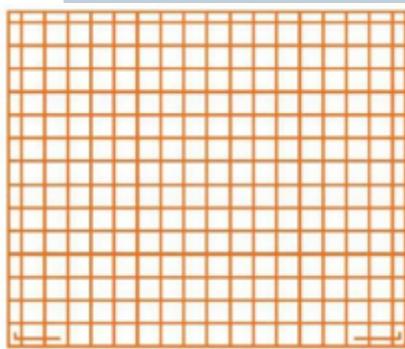


Gambar 2.4. Tampilan *multicolumn grid*  
(Layout Essentials/Beth Tondreau, 2009)

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

#### 4. Modular Grid

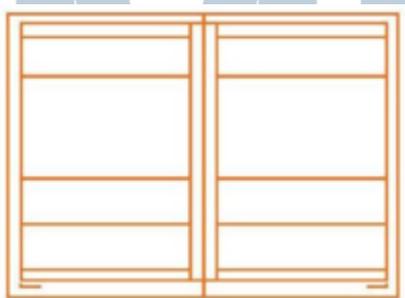
*Grid* yang paling sesuai dan baik untuk digunakan menyampaikan informasi yang kompleks. Biasa ditemukan pada koran, kalender, tabel dan grafik. Penggunaan *modular grid* adalah menggabungkan kolom vertikal dan horizontal dan mengatur struktur menjadi potongan ruangan yang lebih kecil.



Gambar 2.5. Tampilan *modular grid*  
(Layout Essentials/Beth Tondreau, 2009)

#### 5. Hierarchial Grid

Memecah halaman secara horizontal menjadi beberapa zona tertentu.



Gambar 2.6. Tampilan *hierarchial grid*  
(Making and Breaking the Grid/Timothy Samara, 2002)

### 2.1.5. Margin

Margin merupakan format untuk menentukan batasan, dimulai dengan menentukan ruang kosong yang terdapat pada kanan, kiri, atas. Pada dasarnya, fungsi margin adalah sebagai bingkai yang terletak di sekitar konten visual atau tipografi, secara bersamaan mendefinisikan area aktif atau langsung halaman serta batasan-batasannya. Contoh penggunaan margin adalah pada buku, majalah, dan laporan. Pertimbangan untuk menentukan margin adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana margin dapat menyajikan konten dengan cara terbaik
2. *Legibility*
3. *Stability*
4. Menentukan proporsi untuk menghasilkan harmoni
5. Tampilan visual yang diinginkan
6. Margin simetris versus margin asimetris (Landa, 2011, hlm.161-162).

### 2.1.6. Layout

*Layout* merupakan alat yang biasa desainer gunakan untuk mengkomunikasikan banyak informasi secara terpadu dan membantu dalam kenyamanan dalam pemahaman dalam publikasi. *Layout* yang efektif adalah *layout* yang dapat menangkap perhatian audiens hingga mereka mau mengeksplorasi keseluruhan dari sebuah desain. Ada dua strategi *layout* berbeda yang efektif dalam desain grafis, yaitu adalah *path* dan *grid*.

a. *Path Layout*

Seringkali layout yang terlihat baik terlihat sederhana, dibuat tanpa usaha dan secara spontan, padahal kenyataannya justru sebaliknya. Pada *path layout*, desainer dengan terampil menyusun objek agar perhatian audiens terbawa oleh konten yang ingin disampaikan dengan runtutan yang sudah dirancang sedemikian rupa. Hal ini ditentukan dengan *focal point*, yaitu titik awal yang akan audiens perhatikan pertama kali dan akan menarik perhatian audiens untuk melihat lebih lanjut. Hal ini sangat efektif digunakan pada periklanan cetak dan poster. (Macario, 2009, hlm.120).

b. *Grid Layout*

Dari majalah sampai website, merupakan contoh desain yang mempunyai halaman berkelipatan dan menggunakan *grid layout* untuk menyatukan keseluruhannya. Tidak membatasi juga dalam penggunaan pada desain yang hanya melibatkan satu halaman. *Grid* berperan sebagai struktur yang memberikan desainer untuk membuat *layout* kompleks dengan konsistensi di seluruh publikasinya. *Grid* membantu dalam pembacaan, pemahaman, dan kenyamanan dalam sebuah publikasi.

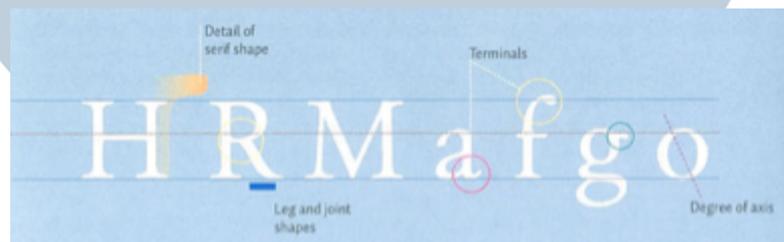
Walaupun dengan adanya *grid* menjadi terdengar rumit dan terbatas dalam membuat desain, namun kenyataannya *grid* justru membantu kita dalam mengeksplorasi *layout* yang tak terbatas.

Dengan strukturnya yang tak terlihat, berguna sebagai panduan untuk menempatkan objek pada desain (Macario, 2009, hlm.133).

### 2.1.7. Tipografi

Robert Bringhurst mengatakan bahwa tipografi berfungsi untuk mengkomunikasikan pesan dalam teks. Banyak hal menentukan bagaimana sifat dari sebuah tipografi mulai dari struktur, tampilan fisik, nada, serta tempo (Samara, 2007, hlm.115). Tipografi diklasifikasikan juga sebagai berikut:

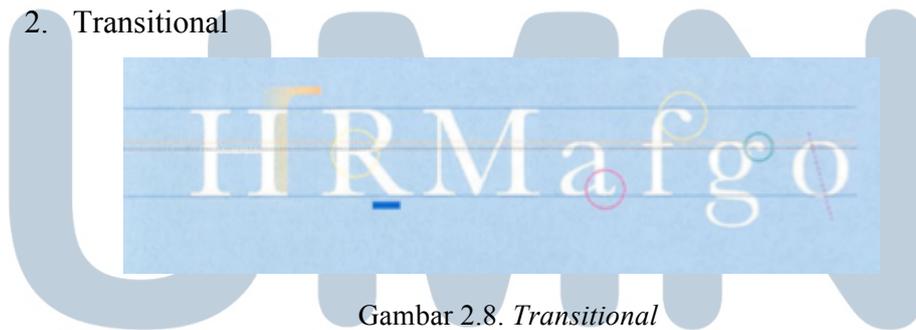
#### 1. Oldstyle



Gambar 2.7. *Oldstyle*

(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)

#### 2. Transitional

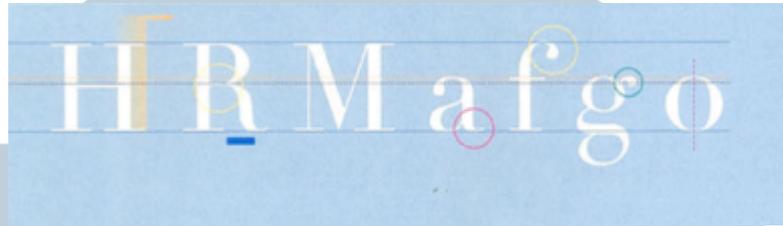


Gambar 2.8. *Transitional*

(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)

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

3. Modern



Gambar 2.9. *Modern*

(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)

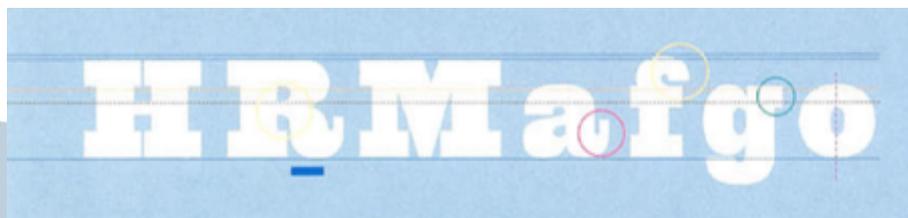
4. Sans Serif



Gambar 2.10. *Sans Serif*

(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)

5. Slab Serif



Gambar 2.11. *Slab Serif*

(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)

6. Graphic



Gambar 2.12. *Graphic*

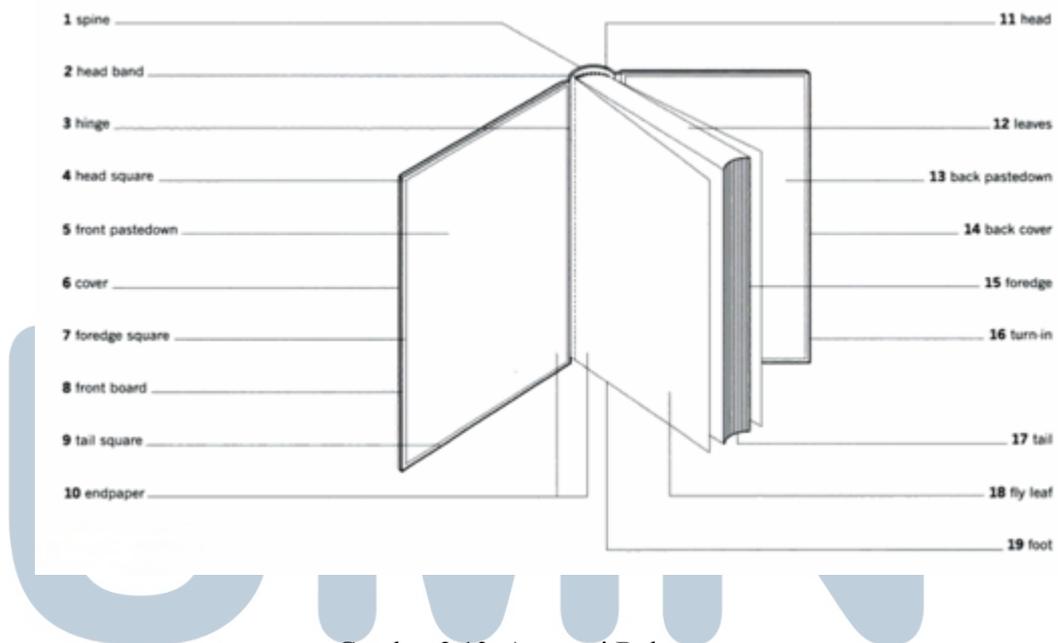
(Design Elements a Graphic Style Manual/Timothy Samara, 2007)

## 2.2. Buku

### 2.2.1 Definisi Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah kumpulan dokumen yang digabungkan dalam satu wadah yang dijilid dan berbentuk cetak dan berfungsi untuk menyimpan, mengumumkan, dan menjelaskan pengetahuan dari waktu ke waktu. Buku adalah bentuk dokumentasi tertua dan sudah berperan sebagai alat untuk menyalurkan berbagai pengetahuan, ide dan kepercayaan dari berbagai penjuru dunia (hlm.6-9).

### 2.2.2. Anatomi Buku



Gambar 2.13. Anatomi Buku

(Book Design/Andrew Haslam, 2006)

Buku secara fisik terdiri beberapa bagian yaitu :

1. *Spine*: Punggung buku yang berfungsi sebagai kerangka dari halaman-halaman buku.

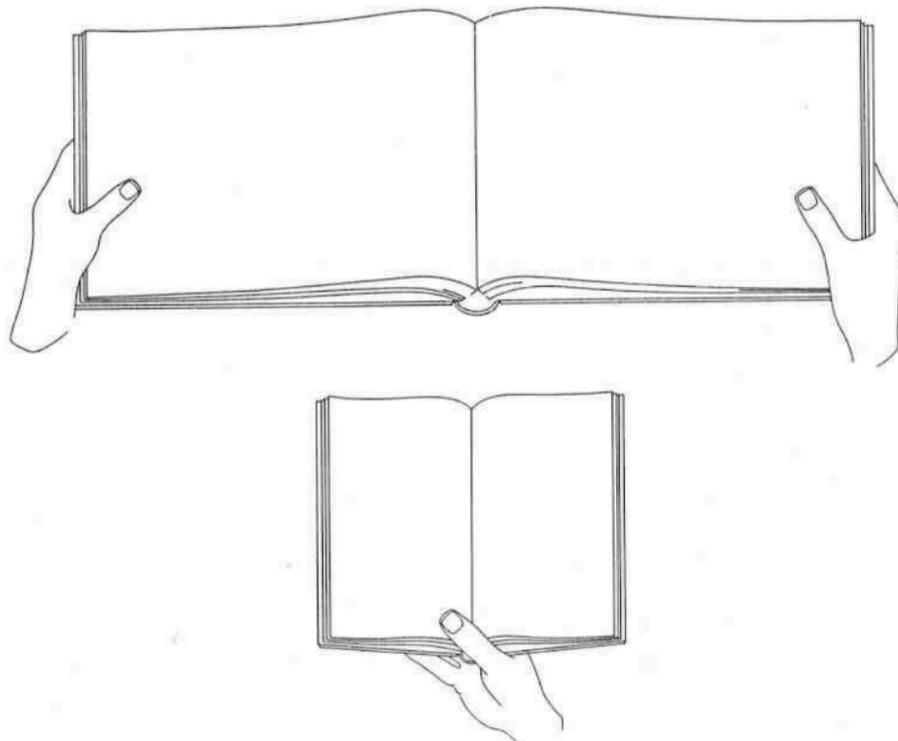
2. *Head Band*: Ikatan benang yang terikat dengan lembar halaman pada buku untuk dijilid.
3. *Hinge*: Bagian kecil dari lembar yang akan terkena jilid.
4. *Headsquare*: Ujung sampul buku yang biasanya sengaja dilebihkan sedikit agar lebih besar dari kertas di dalamnya dan berfungsi sebagai pelindung isi buku.
5. *Front Pastedown*: Kertas polos yang tertempel pada bagian dalam depan sampul buku.
6. *Cover*: Tampilan depan buku sekaligus sebagai pelindung isi buku.
7. *Foredge Square*: Bagian dalam sampul buku yang dilipat kedalam, posisinya di samping.
8. *Front Board*: Papan untuk sampul buku.
9. *Tail Square*: Bagian dalam sampul buku yang dilipat kedalam, posisinya pada bagian bawah.
10. *Endpaper*: Kertas yang berada di awal atau akhir. Biasanya polos dan lebih tebal dari isinya.
11. *Head*: Bagian atas dari buku.
12. *Leaves*: Bagian dari lembaran isi kertas dalam sebuah buku.

13. *Back Pastedown*: Kertas polos yang tertempel pada bagian dalam belakang sampul buku.
14. *Back Cover*: Tampilan belakang buku sekaligus sebagai pelindung isi buku.
15. *Foreedge*: Bagian depan dari lembaran isi buku.
16. *Turn-in*: Kertas yang terlipat ke ke dalam pada sampul.
17. *Tail*: Bagian bawah buku.
18. *Fly Leaf*: Lembaran kertas yang biasanya polos dan terletak di halaman terakhir buku.
19. *Foot*: Bagian bawah halaman. (Haslam, 2006, hlm.20).

### **2.2.3. Format dan Bentuk Buku**

Buku adalah objek yang mempunyai guna bagi manusia, ditentukan oleh tangan dan mata manusia itu sendiri. Hal ini menentukan batas ukuran atas dan bawah sebagai format, jumlah kertas yang menentukan ketebalan buku, dan berat buku melalui berbagai pertimbangan sesuai kegunaannya. Dalam batas dan ketentuan tersebut, format sebuah buku ditentukan oleh tujuan dan sifatnya, tradisi tertentu atau aliran pengaruh dan dimiliki pada zamannya dan tidak kalah pentingnya juga oleh kertas yang digunakan dan format cetak.

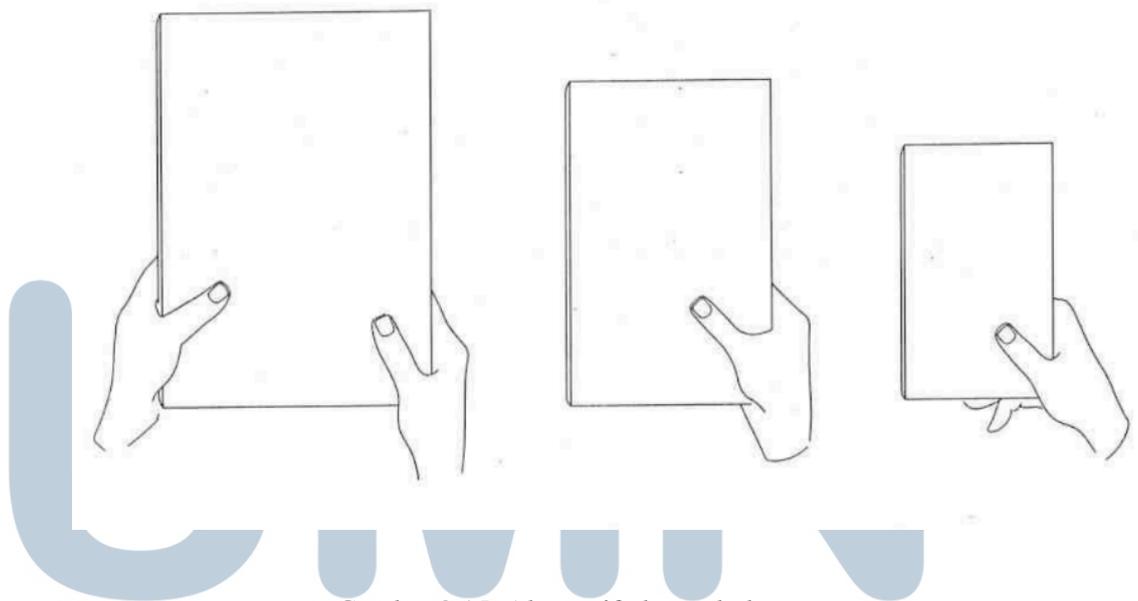
Buku teks murni untuk bacaan yang panjang dan berkesinambungan (umumnya karya sastra) biasanya menimbulkan lebih sedikit masalah mendasar dibandingkan buku dengan ilustrasi. Buku teks seharusnya ramping dan ringan dan lebih baik jika dapat dipegang dengan satu tangan. Sedangkan buku ilustrasi seharusnya dapat menunjukkan ilustrasi yang ada dalam buku secara keseluruhan dengan ukuran yang cukup, sehingga membutuhkan ukuran yang lebih besar dengan proporsi tertentu.



Gambar 2.14. Bentuk buku sesuai kegunaannya  
(Designing Books/Jost Hochuli, 1996)

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

Lebih sulit untuk menemukan format yang masuk akal untuk karya-karya sains, informasi dan buku sekolah yang informasi verbal dan visualnya sama-sama penting. Kini ilustrasi seringkali mengisi ruang yang tidak perlu dengan mengesampingkan *readability* dan *handleability*. Namun sebagian ilustrasi juga tidak kehilangan nilai informasinya jika direproduksi sedikit lebih kecil. Ini berlaku terutama untuk hal-hal seperti rencana, gambar teknis, dan representasi grafik (Hochuli, 1996, hlm.8).



Gambar 2.15. Alternatif ukuran buku  
(Designing Books/Jost Hochuli, 1996)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

#### 2.2.4. Syarat Buku

UNESCO mendefinisikan buku sebagai publikasi cetak non- berkala yang minimal terdiri dari 49 halaman yang belum termasuk dengan sampul. Selain itu terdapat lima bagian penting yang membedakan buku dengan media lain yaitu:

1. Buku itu dicetak. Buku dibuat dengan satu atau lebih mesin daripada ditulis atau dicat dengan tangan.
2. Buku adalah publikasi. Buku dicetak dengan jumlah salinan yang banyak dan diedarkan.
3. Buku minimal terdiri dari 49 halaman. UNESCO menetapkan bahwa jika halaman dibawah dari ketentuan tersebut akan dikategorikan sebagai pamflet.
4. Sebuah buku memiliki sampul.
5. Buku bersifat tidak terbit berkala. Berbeda dengan majalah dan koran. (hlm.264).

#### 2.2.5. Jenis Buku

Industri buku hari ini dikategorikan sebagai berikut:

1. Buku Edukasi dan Latihan :
  - a. *El-Hi Books* : diperuntukkan bagi siswa kelompok bermain sampai kelas dua belas
  - b. Materi pendidikan tinggi : diperuntukkan untuk mahasiswa jenjang kuliah

c. Materi pelatihan perusahaan *outsourced* : Diperuntukkan sebagai panduan untuk membantu orang yang bekerja di sebuah perusahaan

2. Buku Konsumen :

a. *Trade* : judul minat umum, buku fiksi dan non-fiksi yang biasanya dijual di toko buku

b. *Mass Market Paperback* : Merujuk pada buku berukuran standar yang memiliki sampul fleksibel, sampai ukuran buku saku. Dirancang untuk dijual di outlet seperti kios koran, toko obat, supermarket.

c. *Religious* : Buku berisi konten religius

d. *Book Club* : Merujuk kepada buku-buku yang didistribusikan melalui organisasi dan klub buku dimana individu yang telah bergabung dapat memilihnya dari katalog. Biasanya dapat dibeli dari situs website tertentu dengan harga diskon.

e. *Mail Order* : Buku yang didapat dari pemesanan dari iklan di tv, telfon, dan lain-lain.

f. *Pers universitas* : Buku yang diterbitkan untuk universitas, museum, institusi penelitian dan biasanya menerbitkan materi ilmiah.

g. *Subscription reference* : buku referensi seperti kamus, atlas, ensiklopedia yang dipasarkan (hlm. 274-278).

Selain itu Produksi dalam industri penerbitan buku terbagi menjadi berikut :

1. Produksi dalam Penerbitan Perdagangan

2. Produksi dalam Pers Universitas
3. Produksi Buku pada Era Elektronik

### **2.3. Media Informasi**

#### **2.3.1. Komunikasi Massa**

Komunikasi massa adalah distribusi beragam pesan yang juga merupakan proses dari produksi industri melalui berbagai perangkat yang merupakan media massa. Pada pertengahan abad kesembilan belas dan seterusnya, seiring berkembangnya teknologi muncul media seperti mesin cetak koran berkecepatan tinggi, film, radio, dan televisi yang bertujuan untuk diakses secara “massal” oleh orang banyak dan untuk konsumsi publik adalah bentuk dari komunikasi massa. Setelah itu muncul masa dimana mencapai titik yang membentuk segmentasi yang lebih kecil. Maka dari itu komunikasi massa bekerjasama dengan industri untuk menghasilkan dan mengedarkan berbagai konten mulai dari hiburan, berita, hingga pendidikan. Contohnya industri film, yang dihasilkan oleh perusahaan yang bukan hanya satu. Hal tersebut bermaksud untuk menciptakan potensi untuk diakses dalam jumlah yang sebanyak-banyaknya. Oleh karena itu muncul banyak stasiun dan radio dan tv, berbagai macam web, jaringan kabel yang beragam, dan lain-lain (Turow,2009,hlm.17).

#### **2.3.2. Media Literasi**

Mengutip Konferensi Kepemimpinan Nasional tentang literasi media, media literasi adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisa,

mengevaluasi dan mengkomunikasikan pesan dalam bentuk yang bervariasi (hlm.29).

Media literasi mempunyai prinsip fondasi yang terdiri dari enam poin yaitu :

1. Materi media yang dibangun
2. Materi media yang dibuat dan di distribusikan dalam lingkungan komersial
3. Materi media yang dibuat dan di distribusikan dalam lingkungan politik
4. Materi media yang merepresentasikan ide mereka dalam genre primer hiburan, berita, informasi, pendidikan dan periklanan
5. Orang-orang adalah penerima aktif dari pesan media (hlm.29-31).

### **2.3.3. Media Cetak**

Menurut Turow (2009) beberapa contoh media cetak antara lain adalah buku, koran atau surat kabar dan majalah (hlm.274).

### **2.3.4. Media Elektronik**

Menurut Turow (2009) beberapa contoh media cetak antara lain adalah industri rekaman, radio, film, televisi, serta internet dan *video game*.

Dalam internet, masih ada terdapat berbagai macam bentuk media informasi berbentuk elektronik lainnya, salah satunya adalah *website* (hlm.385).

## **2.4. Ilustrasi**

### **2.4.1 Definisi Ilustrasi**

Houston (2016) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar yang mampu mengkomunikasikan sebuah cerita ataupun konsep. Berbeda dengan gambar sebagai dekorasi, bukan dinamakan ilustrasi jika tidak mempunyai makna yang perlu disampaikan. Namun ilustrasi dapat menyampaikan banyak hal di dalamnya melalui gambar dengan cara yang dekoratif. Maka dari itu, ilustrasi yang baik harus bersifat informatif sekaligus dekoratif. Dalam desain, ilustrasi tidak hanya berupa gambar tangan saja. Namun bisa berupa foto, goresan abstrak, garis, warna, tekstur, huruf dan elemen visual lain yang mendukung tersampainya sebuah pesan (hlm.29)

### **2.4.2. Fungsi Ilustrasi**

Menurut Hartan (1981) fungsi sebuah ilustrasi sangat beragam, antara lain menunjukkan instruksi, media pembelajaran, dokumentasi, literasi, hiburan, dekorasi dan lain-lain. Namun satu hal yang pasti, bahwa sebuah ilustrasi harus mampu memperjelas sebuah teks atau memperindahkannya (hlm.8).

### **2.4.3. Tujuan Ilustrasi**

Menurut Supriono (2010) Selain fungsi, ilustrasi juga mempunyai tujuan antara lain :

1. Menangkap perhatian pembaca
2. Memperjelas isi yang terkandung dalam teks

3. Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks
4. Membuat pembaca tertarik untuk membaca judul

Untuk mencapai hal ini tentunya ilustrasi harus memenuhi beberapa prasyarat, antara lain :

1. Komunikatif, yaitu harus mudah untuk dipahami sehingga pesan yang disampaikan mudah diterima dengan baik.
2. Informatif, bersifat memberikan sebuah informasi tentang sesuatu yang akan disampaikan
3. Gambar ilustrasi dibuat dengan tidak rumit.
4. Pembuatan ilustrasi harus menyesuaikan dengan tema atau isi teks (hlm. 51-52).

#### **2.4.4 Media Ilustrasi**

##### **1. Cat Minyak**

Dikenal sebagai media ilustrasi yang baik karena kelebihanannya dalam menonjolkan warna yang dramatis sehingga *mood* yang akan ditampilkan dapat tersampaikan pada ilustrasi. Biasa diaplikasikan pada kanvas. Cat minyak membutuhkan waktu yang cukup lama untuk kering, maka dikategorikan sebagai media dengan proses yang lambat. Disamping itu, dalam mencampur warna menggunakan cat ini tidak perlu terburu-buru dan takut akan cepat kering.

## 2. Cat Akrilik

Kelebihan dari cat akrilik adalah cepat kering, kebalikan dari sifat cat minyak. Cat ini cocok dalam pembuatan ilustrasi yang harus selesai dalam waktu singkat. Dalam pengaplikasiannya, ada yang menggunakan kanvas maupun di kertas.

## 3. *Gouache*

Cat yang dikenal dengan warnanya yang *opaque*. Diaplikasikan seperti cat akrilik, di kanvas maupun kertas. Warna yang solid akan lebih mudah dicapai dan warnanya lebih menonjol dibandingkan menggunakan cat akrilik.

## 4. *Mixed Media*

Media yang digunakan lebih dari satu macam dalam pembuatan sebuah ilustrasi.

## 5. *Watercolor*

Cat ini berbahan dasar air, dan lebih cocok untuk membuat ilustrasi yang lembut ketimbang solid.

## 6. Digital

Media ini dibuat secara digital yang tentunya menggunakan komputer dengan software dan alat tertentu, biasanya pen tablet.

## 7. Tekstil

Dapat dikategorikan sebagai ilustrasi karena benang yang dijahit pun dapat membentuk objek sehingga dikategorikan sebagai ilustrasi.

Selain itu pengaplikan gambar ke dalam tekstil pun mempunyai beberapa teknik lainnya sehingga menghasilkan gambar.

#### 8. Tinta

Media yang dikhususkan untuk ilustrasi dengan warna hitam-putih saja. Untuk permainan gelap-terang dapat menggunakan campuran air sesuai yang diinginkan.

#### 9. *Scratchboard*

Media dengan papan dari bahan kertas yang sangat tebal maupun kayu. Pewarna yang digunakan antara lain tinta hitam, cat, ataupun *clay*. Ilustrasi dibuat dengan cara memotong, mencukil atau menggunakan teknik lainnya ke permukaan papan (Houston, 2016, hlm. 70-92).

### 2.4.5 Jenis Ilustrasi

Mendelowitz,dkk (2003) mengelompokkan ilustrasi menjadi beberapa jenis menurut kategori antara lain :

1. Ilustrasi Editorial
  - a. Ilustrasi Buku
  - b. Buku anak-anak
  - c. Ilustrasi koran dan majalah
  - d. *Spot Drawings*
  - e. Ilustrasi Olahraga
  - f. Kartun Editorial dan Karikatur

## 2. Ilustrasi *advertising*

- a. Ilustrasi *fashion*
- b. Ilustrasi produk
- c. Ilustrasi *Travel*
- d. Ilustrasi Medis
- e. Ilustrasi Ilmiah

## 2.5 Jurnal

Menurut Bunkers (2011) jurnal adalah bentuk ekspresi pribadi menggunakan media campuran dan tulisan dalam bentuk visual, dua dimensi, biasanya dalam format buku. Jurnal adalah yang memunculkan pemikiran seseorang untuk menulis. Namun pikiran yang dituangkan dalam jurnal tidak harus sekedar tulisan, melainkan ada istilah yaitu *visual journalling*. Istilah tersebut digunakan untuk jurnal yang dilengkapi dengan visual dalam bentuk fotografi, gambar, ilustrasi, kolase bahkan media campuran. Hal ini dilakukan untuk menambah kesan *powerful* dalam menyampaikan sebuah tulisan yang kaya akan makna (hlm.8).

### 2.5.1. Kertas yang Digunakan

Untuk membuat jurnal, pilihan kita untuk menentukan apakah akan menggunakan baru maupun bekas. Sebuah kebebasan dalam membuat jurnal untuk menentukan kesan apa yang akan kita tuangkan pada jurnal yang kita inginkan.

Selain itu, jenis kertas tipis dan rapuh tidak akan bekerja dengan baik jika digunakan untuk sebuah jurnal. Halaman harus tahan dengan basah cat dan lem. Ketebalan kertas harus cukup untuk menahan aplikasi-

aplikasi lainnya. Pilihlah jenis kertas yang kokoh dengan gramatur yang sesuai.

### **2.5.2. Binding**

Pilihlah bagaimana buku yang akan kita pilih terjilid sebelum memutuskan untuk menggunakannya. Biasanya bentuk jilid jurnal yang baik adalah jenis *binding* yang dapat terbuka secara keseluruhan sampai buku itu berbentuk rata (*flat*). Buku yang tidak dapat terbuka sampai rata cenderung sulit untuk diolah jika akan membuat jurnal. Salah satu contohnya adalah dengan jilid spiral. Jilid spiral juga dapat tergeletak rata dengan sempurna, dan kita dapat melipat halaman-halamannya bersama-sama untuk mengerjakan satu sisi buku sekaligus. Tetapi jilid spiral mempunyai kekurangan tidak bisa menjangkau sisi tengah buku. Karena dengan jilid spiral, halaman sisi dalam dilubangi untuk penjilidan jenis spiral tersebut.

### **2.5.3. Ukuran Jurnal**

Carilah ukuran yang nyaman dan sesuai dengan jurnal yang dibutuhkan. Apakah anda menginginkan jurnal dengan ukuran kecil sehingga dengan mudah dapat dimasukkan ke dalam tas dan dapat dibawa kemana-mana? atau justru anda lebih memilih untuk menggunakan jurnal yang

halamannya cukup lebar agar lebih luas sebagai area kerja anda?

Idealnya, sebuah jurnal juga jangan berbentuk terlalu kecil ataupun terlalu besar. Jika terlalu kecil, akan menjadi kurang luas untuk menuangkan pikiran anda kedalamnya, dan jika terlalu besar juga akan kehilangan

fungsinya sebagai jurnal. Taruhlah ukuran maksimal jurnal yang akan dibuat 20 x 25.5 cm.

#### **2.5.4. Ketebalan Jurnal**

Jika kita merencanakan untuk penggunaan jurnal dalam jangka waktu panjang, pilihlah jurnal dengan halaman yang tebal. Jika anda memikirkan untuk menggunakan jurnal dengan jangka waktu pendek dan memilih untuk memisahkan isinya menjadi satu persatu, maka bisa menggunakan buku yang tidak terlalu tebal. Ini juga mengurangi massa pada jurnal yang akan kita bawa.

#### **2.5.5. Finishing Kertas**

Hindari buku dengan *finishing* halaman *glossy*. Karena dalam pengaplikasian pada halaman *glossy*, cenderung sulit dan akan luntur kembali. Contohnya jika dituliskan dengan pulpen dan spidol. Kertas dengan *finishing matte* biasanya cocok untuk pengaplikasian tersebut atau juga bisa juga dengan *gloss* tingkat rendah (hlm. 12).

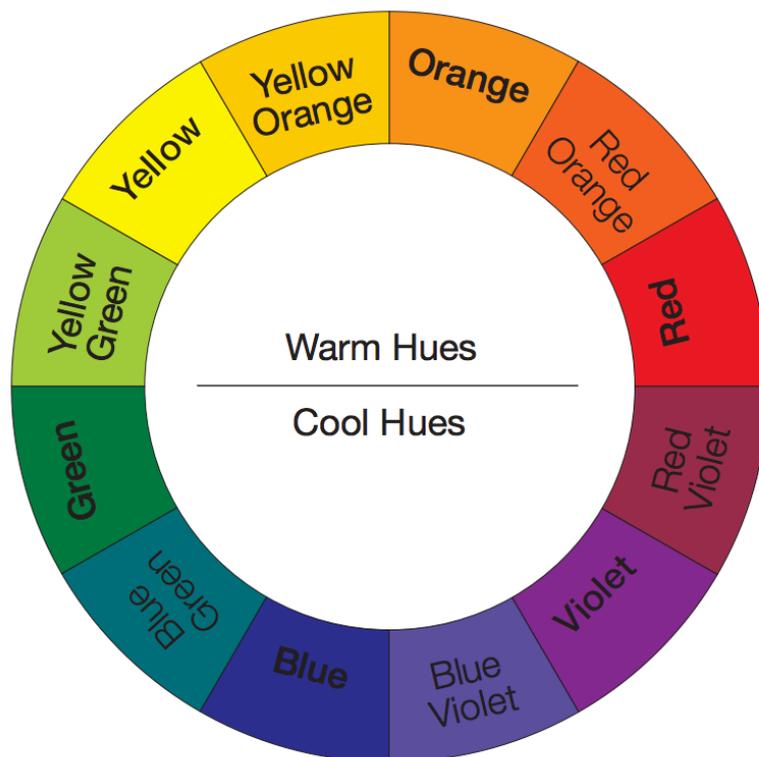
### **2.6 Warna**

Sherin (2012) menyatakan bahwa dalam kehidupan kita, warna dapat membantu menarik perhatian audiens dan membantu mengkomunikasikan informasi walaupun dalam lingkungan visual yang rumit. Warna juga dapat membantu audiens cepat menyimpulkan asosiasi yang benar atau bereaksi sesuai terhadap suatu desain produk merek atau layanan lainnya. Warna berperan sebagai tanda seru, sebagai cara untuk mencapai keseimbangan

komposisi, dan sebagai alat untuk menyampaikan sugesti maupun makna (hlm. 10).

### 2.6.1. *Color Wheel*

Sherin (2012) menyebutkan adalah gambar berikut merupakan diagram roda warna dasar. Seniman, desainer dan ilmuwan telah mengembangkan banyak model untuk membandingkan warna secara visual dengan bagaimana mereka berinteraksi dengan warna lainnya. Diagram ini umumnya digunakan untuk menunjukkan hubungan relatif antara rona tertentu dan juga berperan sebagai alat referensi untuk melihat hubungan antara warna saat mengerjakan proyek desain. Dari keseluruhan diagram ini juga terbagi menjadi dua kategori warna yaitu warna panas dan dingin (hlm.18).

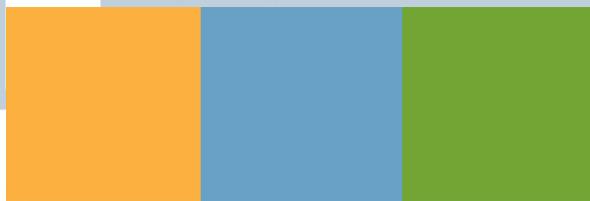


Gambar 2.16. *Color Wheel*  
(Design Elements: Color Fundamentals/Aaris Sherin, 2012)

## 2.6.2. Pengaturan Warna

### 1. *Hue*

*Hue* merupakan istilah lain dari yang biasa kita sebut sebagai warna. *Hue* juga dapat diartikan sebagai kombinasi warna-warna dasar. Contohnya kuning, biru, hijau, merah. *Hue* juga merupakan salah satu elemen dari roda warna.



Gambar 2.17. *Hue*

(Design Elements: Color Fundamentals/Aaris Sherin, 2012)

### 2. *Saturation*

*Saturation* adalah intensitas warna. *Saturation* adalah kekuatan atau kemurnian dari suatu rona tanpa penambahan putih ataupun hitam. Contoh pengaplikasian *saturation* dalam warna adalah warna muda atau pastel. Sedangkan warna monokrom sama sekali tidak mempunyai *saturation*.



Gambar 2.18. *Saturation*

(Design Elements: Color Fundamentals/Aaris Sherin, 2012)

### 3. *Color Temperature*

*Color temperature* adalah karakteristik dari warna yang dirasakan yaitu *warm color* dan *cool color*.



Gambar 2.19. *Color Temperature*

(Design Elements: Color Fundamentals/Aaris Sherin, 2012)

### 4. *Value*

*Value* adalah tingkat relatif terang atau gelapnya suatu warna. Biasanya disebut dengan istilah *lightness* dan *darkness*. Menambahkan putih atau hitam dalam sebuah warna akan mengubah *value* warna tersebut (hlm. 10).



Gambar 2.20. *Value*

(Design Elements: Color Fundamentals/Aaris Sherin, 2012)

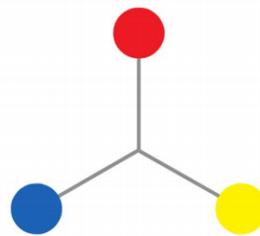
### 2.6.3. **Harmoni Warna**

Harmoni warna dibagi menjadi bagian-bagian untuk menunjukkan aspek dan kombinasi warna yang secara visual menjelaskan efek warna pada kehidupan kita. Dari diagram *color wheel*, semua warna yang ada di dalamnya bekerja sama untuk mengembangkan kemungkinan kombinasi warna yang unik. Harmoni warna mengeksplorasi terminologi warna, aspek warna, skema

warna, dan kombinasi warna. Hal tersebut berfungsi sebagai panduan praktis untuk hasil yang akurat dan positif ketika merancang warna.

### 1. Warna Primer

Warna primer terdiri dari warna merah, biru dan kuning. Memiliki *hue* murni dan tidak dicampur dengan lainnya. Dengan mencampur dengan warna yang tepat, memungkinkan untuk menciptakan warna manapun dari spektrum.



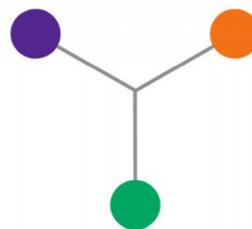
**PRIMARY**

Gambar 2.21. Warna Primer

(The Complete Color Harmony/Tina Sutton, 2004)

### 2. Warna Sekunder

Terdiri dari warna ungu, oranye dan hijau. Warna sekunder terbentuk dari kombinasi dua warna primer dengan yang seimbang.



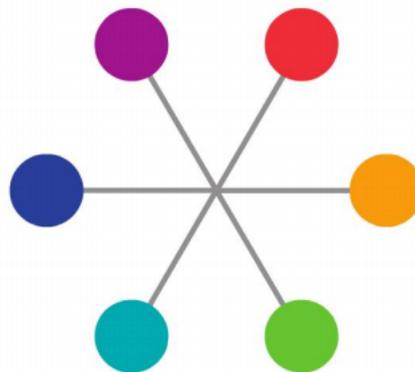
**SECONDARY**

Gambar 2.22. Warna sekunder

(The Complete Color Harmony/Tina Sutton, 2004)

### 3. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang terletak diantara warna primer dan warna sekunder pada *color wheel* dan memiliki lebih dari satu warna primer dari pada yang lainnya. Bagaimana warna tersier muncul tergantung di mana warna primer dominan dalam campuran warna (Sutton, 2004, hlm. 11).



#### TERTIARY

Gambar 2.23. Warna tersier

(The Complete Color Harmony/Tina Sutton, 2004)

#### 2.6.4. Psikologi Warna

Sutton (2004) menyatakan bahwa psikologi warna mengacu pada reaksi emosional yang kuat yang kita semua miliki terhadap warna. Penelitian telah membuktikan bahwa respons kita sebagian fisiologis berdasarkan efek warna pada mata dan sistem saraf kita, dan sebagian dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman hidup kita (hlm. 154).

##### 1. Merah

Merah adalah warna yang mengejutkan sistem pada penglihatan manusia sehingga sangat menarik perhatian. Warna merah

menimbulkan kesan berani, energik, bergairah dan mempunyai emosi yang kuat. Selain itu warna merah juga menggoda dan menggugah selera maka sering digunakan untuk warna di restoran (hlm. 156).

## **2. Kuning**

Sebagai warna matahari, kuning dikenal sebagai warna yang ceria dan mencerahkan. Secara psikologis warna kuning adalah warna yang paling bahagia, mewakili optimisme, kegembiraan, dan spontanitas. Karena kuning adalah warna yang cerah, kuning adalah warna yang secara visual akan menangkap perhatian otak kita (hlm. 158).

## **3. Oranye**

Oranye adalah campuran dari warna kuning dan merah, sehingga meminjam karakteristik dari kedua warna tersebut. Oranye sama-sama bersifat menggugah selera dan bersifat optimis. Oranye juga termasuk warna yang sering digunakan untuk menarik perhatian. Selain itu oranye memiliki karakteristik kreatif, hangat, eksotis, energik, ramah, bersemangat, kepetualangan dan juga dapat bersifat elegan. (hlm.160-161).

## **4. Hijau**

Hijau merepresentasikan kehidupan dan perkembangan, selain itu hijau merupakan warna yang menenangkan dan tenang pada spektrum. Secara psikologis, hijau juga merupakan warna yang dapat diterima retina mata dengan baik. Selain itu mempunyai sifat menyembuhkan

dan menyegarkan. Warna hijau melambangkan alam, kehidupan, stabilitas, aman dan kebaikan (hlm.162).

## **5. Biru**

Biru berasosiasi sebagai warna yang positif. Biru mempunyai sifat yang menyenangkan dan juga tenang. Dari biru terang sampai biru gelap memiliki karakteristiknya sendiri. Biru terang atau muda ideal dengan sifat yang terbuka dan ramah. Sedangkan biru tua memberikan kesan status sosial yang tinggi, stabilitas dan bermartabat. Pada budaya, biru juga dipertimbangkan sebagai warna kerajaan dan warna yang indah (hlm.164).

## **2.7 Gerakan Pecinta Alam**

### **2.7.1. Definisi Pecinta Alam**

Pecinta alam adalah sebutan bagi orang yang mencintai alam dan mau berjuang untuk melestarikan alam. Pecinta alam biasanya dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu orang yang sekedar jalan-jalan, orang yang menggemari atau menikmati alam dan orang yang mencintai alam. Dua kelompok pertama biasanya kurang bisa dianggap sebagai pecinta alam, karena mereka hanya berupaya memenuhi kebutuhan pribadinya tanpa berperan di dalamnya. Hal ini berpengaruh dalam persepsi masyarakat tentang bagaimana seseorang pantas dikatakan pecinta alam. Seorang pecinta alam sendiri akan dituntut untuk dapat berperan lebih dalam permasalahan lingkungan yang terjadi di sekitarnya. Selain itu, pecinta alam juga merujuk kepada kelompok yang bergerak di bidang pelestarian alam yang juga

melakukan perjalanan seperti mendaki gunung dan turun ke sungai (BKP Mapala UI, 2009, hlm.30-31).

### **2.7.2. Sejarah Pecinta Alam**

Hadirnya Mahasiswa Pecinta Alam Universitas Indonesia pada 12 Desember 1964 adalah lahirnya pelopor dari gerakan pecinta alam di Indonesia. Saat itu organisasi pecinta alam akhirnya lahir di lingkungan pendidikan oleh tangan pemuda bangsa ini sendiri. Sebelum terbentuknya MAPALA UI, sebenarnya sudah terdapat kelompok-kelompok kecil yang sudah gemar berkegiatan di alam bebas, namun tidak terkumpul dalam sebuah wadah dan tidak terikat oleh apapun. Hal tersebut membuat Soe Hok Gie memutuskan untuk mendirikan organisasi untuk mengumpulkan orang-orang tersebut. Soe Hok Gie juga berharap ia dapat menampung minat mahasiswa lain yang belum bisa menyalurkan kegemarannya khususnya di alam bebas. Awalnya nama organisasi ini sempat berubah-ubah dan tidak pasti mulai dari MAPALA Prajnaparamita, Ikatan Pecinta Alam Mandalawangi, IMPALA (Ikatan Mahasiswa Pecinta Alam) sampai akhirnya sekarang menjadi MAPALA UI. Gagasan Soe Hok Gie untuk mengumpulkan orang-orang tersebut ke dalam sebuah organisasi resmi mendapat sambutan baik. Akhirnya dengan beberapa anggota perintis lainnya meresmikan terbentuknya organisasi ini. Setelah itu diluar organisasi MAPALA UI, kelompok pecinta alam lainnya di Indonesia mulai bermunculan dan berkembang sampai saat ini (BKP Mapala UI, 2009, hlm.11-12).