



### **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. Tenun

Turanggan, dkk (2014) menuliskan bahwa, Menenun merupakan proses persilangan dua bagian benang antara benang pakan pada benang lungsi (lusi). Benang pakan merupakan benang yang dimasukan secara melintang pada benang-benang lungsi sedangkan benang lungsi merupakan benang yang di susun sejajar memanjang menurut pengamat *Textile*, Joshep fisher dalam bukunya yang berjudul *Threads of Tradition: Textile of Indonesia and Serawak*, Tenun merupakan kebudayaan hasil peninggalan para leluhur di indonesia yang sangat kaya dan canggih dan diakui oleh seluruh dunia (hlm. 42-43).

##### 2.1.1. Tenun Belu

Waworuntu (2008) menuliskan bahwa, kabupaten Belu merupakan pusat kekuasaan dari kerajaan yang ada di pulau timor terdapat banyak kelompok atau keturunan orang Timor yang merupakan pecahan dari kerajaan Belu (hlm. 15). Adat istiadat dan kebudayaan, orang Belu merupakan masyarakat timor yang terdiri dari tiga suku besar, yaitu Tetun, Kemak dan Dawan. Kelompok suku tersebut tersebar di seluruh kabupaten Belu, dan menghasilkan berbagai macam kebudayaan, diantaranya adalah kerajinan tangan tradisional berupa kain tenun.



Gambar 2.1. Kain Tenun Belu

### 2.1.2. Motif Tenun Belu

Waworuntu (2008) menuliskan bahwa, kabupaten Belu merupakan pusat kekuasaan dari kerajaan yang ada di pulau Timor terdapat banyak kelompok atau keturunan orang Timor yang merupakan pecahan dari kerajaan Belu (hlm. 15). Adat istiadat dan kebudayaan, orang Belu merupakan masyarakat timor yang terdiri dari tiga suku besar, yaitu Tetun, Kemak dan Dawan. Kelompok suku tersebut tersebar di seluruh kabupaten Belu, dan menghasilkan berbagai macam kebudayaan, diantaranya adalah kerajinan tangan tradisional berupa kain tenun.

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



Gambar 2.2. Motif Tenun

*(Textiles of Western Timor /Regional Variation in Historical Perspective /2002)*

Therik (1989) mengatakan bahwa, menenun merupakan salah satu kerajinan tangan tradisional yang dikuasai oleh wanita timor, menenun merupakan pekerjaan sambilan yang dilakukan pada musim kemarau. Umumnya teknik menenun yang diterapkan tidak jauh berbeda dengan daerah lainnya. Tenun asli timor merupakan tenunan yang dibuat dari benang kapas yang dipintal secara tradisional menjadi benang. Hasil tenunan yang dikerjakan oleh masing-masing penenun memiliki keunikan tersendiri, walaupun tiap lembar tenunan dibuat dengan teknik dan pewarnaan yang sama, hasilnya tetap akan berbeda dan identik tidak sama persis (hlm. 52-55).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.1.3. Makna

*Tais mane* mengandung makna tanggung jawab seorang laki-laki untuk memberi nafkah, menjaga kelangsungan hidup keluarga serta mengarahkan kehidupan keluarganya dengan sang pencipta. Sedangkan motif pada kain tenun pada *tais feto* umumnya berbentuk kecil dan bergaris melingkar yang mengandung makna, seorang perempuan selalu berada dalam perlindungan seorang laki-laki (www.wisata.nttprov.go.id diakses pada 28 Februari 2018).

### 2.1.4. Fungsi

Waworuntu (2008) menuliskan bahwa, menenun dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pakaian sehari-hari, busana tarian dan perlengkapan upacara adat atau keagamaan. Penggunaan kain tenun pada zaman dahulu dipakai oleh para tetua adat dan kaum kerajaan karena melalui motif atau simbol tertentu pada kain tenun, dapat menunjukkan status sosial dalam kehidupan masyarakat (hlm. 7-8).

Dalam kehidupan masyarakat timor di kabupaten Belu kain tenun memiliki berbagai macam kegunaan. Therik (1989) menuliskan bahwa, kain tenun tradisional di pulau timor memiliki fungsi sebagai:

1. Busana untuk melindungi badan dari pengaruh cuaca.
2. Media untuk menambah nilai keindahan atau estetika dalam berbusana.
3. Penilaian etika berpakaian di kalangan masyarakat (media untuk menutupi bagian badan tertentu).
4. Pembeda strata sosial antara para raja, bangsawan, dan masyarakat biasa.
5. Digunakan sebagai alat tukar dalam perekonomian masyarakat.

6. Digunakan sebagai media untuk penghargaan, mahar pernikahan dan upacara kematian.
7. Digunakan sebagai alat hukum adat, merupakan alat denda untuk mengembalikan keseimbangan sosial apabila terjadi pelanggaran di kalangan masyarakat.
8. Menurut kepercayaan di masyarakat corak atau motif tertentu pada kain tenun dapat melindungi mereka dari bencana alam dan gangguan roh jahat (hlm. 18).

#### **2.1.5. Teknik**

Waworuntu (2008) menuliskan bahwa, teknik menenun yang terdapat di pulau timor terdiri dari teknik hias *ikat lungsi*, teknik hias *pakan tambahan (songket)*, teknik *pilin* yang digunakan sebagai hiasan untuk mencegah benang lungsi tidak terlepas, dan teknik *tapsiri* yang merupakan teknik untuk menghasilkan jalur dekoratif pada ujung benang *lungsi*. Teknik tersebut umumnya sama dan digunakan pada setiap daerah, yang membedakannya adalah penggunaan bahasa daerah dalam penyebutan alat dan bahan, serta jenis atau motif kain tenun tersebut.

#### **2.1.6. Alat Tenun**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada kelompok tenun “Bia Borek” di kabupaten Belu adapun peralatan yang digunakan dalam membuat tenun ikat di kabupaten Belu antara lain:

### 1. *Lidi*

*Lidi* yang digunakan berdiameter sekitar 5 mm dan panjang 1,5 meter. Berfungsi untuk menguatkan benang agar benang tegak lurus dan stabil serta sebagai penanda lebar kain tenun yang akan dibuat.



Gambar 2.3. *Lidi*  
(Peralatan Tenun Tradisional)

### 2. *Atis*

*Atis* Merupakan sebuah kayu yang kedua sisi ujungnya dibentuk seperti huruf v. Digunakan untuk menjepit benang agar posisi benang yang di tenun tidak bergeser atau bergerak.



Gambar 2.4. *Atis*  
(Peralatan Tenun Tradisional)

### 3. *Ulo dan Kaiana*

*Ulo*, merupakan bambu yang diletakan di bawah benang, sedangkan *kaiana* adalah kayu kecil yang diletakan di atas benang, keduanya berfungsi untuk mengatur benang agar membentuk pola yang nantinya menghasilkan motif pada kain



Gambar 2.5. *Ulo dan Kaiana*  
(Peralatan Tenun Tradisional)

#### 4. *Bai' dole*

*Bai'dole*, sebuah kayu kecil yang digunakan untuk memasukan dan mengeluarkan benang, fungsinya mirip jarum yang digunakan untuk menjahit.



Gambar 2.6. *Baidole*  
(Peralatan Tenun Tradisional)

#### 5. *Bebak*

*Bebak*, sebuah kayu penyangga pada bagian atas alat tenun yang berfungsi menahan, merentangkan benang dan mengatur panjang benang yang ditenun.



Gambar 2.7. *Bebak*  
(Peralatan Tenun Tradisional)



#### 6. *Kakabalu*

*Kakabalu*, kayu datar yang diletakan dekat dengan bebak, pada proses menenun kakabalu yang digunakan biasanya berjumlah tiga buah.



Gambar 2.8. *Kakabalu*  
(Peralatan Tenun Tradisional)

#### 7. *K'nur*

*K'nur*, kayu yang berbentuk datar pada kedua ujung kayu berbentuk lancip, digunakan merapatkan benang yang sedang ditenun.

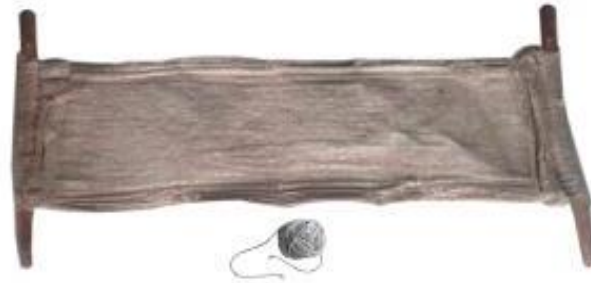


Gambar 2.9. *K'nur*  
(Peralatan Tenun Tradisional)

#### 8. *Ai'idam dan Geniur*

*Ai'idam* dan *geniur*, merupakan kain (*Ai'idam*) atau karung bekas dan tali (*geniur*) yang digunakan sebagai penahan pinggang atau sandaran ketika seorang penenun duduk diatas alas alat tenun. *Ai'idam* dan *geniur* biasanya diikat pada alas mesin tenun.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.10. Ai 'idam dan Geniur  
(Peralatan Tenun Tradisional)



Gambar 2.11. Alat Tenun Tradisional  
(Katalog Kain Tenun Tradisional Timor Tengah Utara/ Dinas Koperasi Perindustrian, dan  
Perdagangan Timor Tengah Selatan /2016)

### 2.1.7. Proses Pembuatan

Terdapat tiga jenis tenun di kabupaten Belu, yang dibedakan berdasarkan proses pembuatan atau pengerjaannya (pemberian motif) diantaranya, adalah teknik hias ikat lungsi (*futus*), teknik hias pakan tambahan (*fafoit*) dan *sui* (<http://www.wisata.nttprov.go.id> diakses pada 28 Februari 2018). Umumnya kain tenun di kabupaten Belu, merupakan kain tenun yang proses pembuatannya

dilakukan dengan teknik *futus*. Berdasarkan wawancara saya dengan Ibu Victoria Nai Bau anggota kelompok pengerajin tenun ikat “Bia Borek“ di kabupaten Belu. Beliau menjelaskan bahwa, teknik *futus* merupakan proses mengikat benang polos yang belum diwarnai dengan tali rafia (tali plastik) sebelum benang dicelup pada pewarna. Proses pencelupan atau pewarnaan dapat dilakukan beberapa kali sesuai dengan hasil yang diinginkan, tujuannya untuk membuat motif atau gambar sebelum benang di tenun. Benang yang telah diwarnai lalu di jemur sampai kering, kurang lebih selama dua minggu. Apabila proses pewarnaan telah selesai, kain siap untuk di tenun.

#### **2.1.8. Proses Pewarnaan**

Therik (1989) menuliskan bahwa, tidak hanya keanekaragaman motif atau corak pada hiasan tenun yang dikerjakan secara tradisional, tetapi juga pada proses pemberian warna yang dilakukan secara tradisional menggunakan pewarna alami diantaranya :

1. Warna biru muda

Bahan yang digunakan adalah daun tarum yang agak tua, direndam dalam periuk tanah selama 48 - 96 jam atau kurang lebih dua sampai empat hari.

Lalu di tambahkan sedikit kapur siri yang didapat dari hasil pembakaran kulit siput, kerang laut atau karang dan batu apung. Karang yang baik

digunakan adalah karang gunung karena kadar garamnya sedikit. Daun tarum kemudian diaduk dan diremas sampai hancur, serat dan ampas dari daun tarum dikeluarkan. Lalu siapakan buah kemiri yang ditumbuk sampai halus agar sari buahnya keluar dan dicampur ke benang. Tujuannya, untuk

memudahkan warna meresap pada benang, serta menjaga warna agar tahan lama dan tidak mudah luntur. Setelah selesai, benang ini direndam pada sari tarum dan diremas, dibiarkan beberapa jam lalu dijemur sampai kering. Proses ini dapat dilakukan berulang kali sampai mendapatkan warna yang diinginkan. Perlu diketahui apabila hasil warna kurang cerah biasanya disebabkan oleh jumlah daun tarum yang tidak mencukupi, kualitas daun tarum yang rendah dan masih muda, serta lamanya waktu perendaman daun.

## 2. Warna biru tua

Bahan yang digunakan dalam membuat warna biru tua sama dengan pewarnaan pada biru muda. Namun terdapat perbedaan perlakuan terhadap benang yang digunakan. Diantaranya benang yang telah kering, pada malam hari dibiarkan terkena embun dan diangin-anginkan pada siang hari, hal tersebut dilakukan bergantian selama beberapa hari. Kemudian benang direndam lagi kedalam periuk tanah yang berisi sari tarum.

## 3. Warna hitam

Bahan dan proses mendapatkan warna hitam sama dan merupakan kelanjutan dari proses pewarnaan pada biru muda dan biru tua. Hanya saja benang harus direndam beberapa kali dengan waktu yang cukup lama.

Kain tenun warna hitam umumnya digunakan pada upacara kematian di kabupaten Belu, yang menggambarkan simbol kedukaan atau kesedihan.

#### 4. Warna coklet dan merah

Bahan yang digunakan dalam membuat warna coklet dan merah adalah kulit dari akar pohon mengkudu, kulit pohon loba, serta dedaunan kering dari pohon loba. Di beberapa daerah juga ada yang menggunakan buah sirih dan buah gambir bahkan ada yang menggunakan sejenis lumpur dan tanah tertentu. Proses pembuatan warna tersebut dilakukan dengan menumbuk kulit akar mengkudu yang kering dan segar di dalam alu (lesung) sampai halus seperti tepung lalu di masukan ke dalam periuk tanah sambil diremas dan diaduk untuk memisahkan serat dan ampasnya. Penggunaan bahan tambahan pada campuran warna coklet dan merah di setiap daerah tidak sama hal tersebut dipegaruhi bahan dasar yang berbeda. Kemudian benang di masukan ke dalam adonan pewarna yang telah disiapkan tadi sambil diaduk dan diremas secara perlahan, lalu benang dibiarkan di dalam rendaman adonan tersebut sampai beberapa jam, dan di jemur di panas matahari sampai benang kering. Cara tersebut dapat dilakukan secara berulang sampai mendapat warna merah atau coklet yang diinginkan.

#### 5. Warna hijau

Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan warna hijau diperoleh dari daun pepaya dan daun kelor, dedaunan tersebut ditumbuk dan dimasak bersama benang lalu dijemur. Proses ini dapat dilakukan berulang kali sampai mendapat hasil yang diinginkan. Warna hijau

umumnya jarang dipakai pada kain tenun, namun sering dijumpai pada kain Tenun Timor dan Sumba.

#### 6. Warna kuning

Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan warna kuning diperoleh dari tumbuhan kunyit. Pada beberapa suku biasanya dilakukan proses pencampuran antara kunyit dan daun pepaya tua berwarna kuning kecoklatan. Yang sebelumnya ditumbuk secara terpisah, lalu dimasak bersama benang. Adapun cara lain yang dapat digunakan adalah benang direndam bersama air dari rendaman kunyit, kemudian dijemur. Proses tersebut dilakukan beberapa kali sampai mendapatkan warna yang diinginkan (hlm. 35-37).



Gambar 2.12. Tanaman *Tarum* Menghasilkan Warna Biru Pada Kain Tenun

Bahan dasar yang digunakan pada proses pewarnaan biasanya berbeda pada setiap daerah, hal tersebut dipengaruhi oleh faktor ketersediaan dan pemanfaatan bahan yang berada di masing-masing daerah. Proses pewarnaan yang dilakukan dalam

beberapa tahap inilah, menjadikan kain tenun tradisional memiliki nilai seni tinggi yang patut untuk kita pelajari dan lestarikan. Walaupun tidak bisa dipungkiri saat ini, tidak sedikit pengerajin yang menggunakan pewarna sintetis buatan pabrik.

## **2.2. Desain Komunikasi Visual**

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah metode, dalam menyampaikan ide-ide dan pesan dalam sebuah karya atau produk desain kepada target atau *audience*. Lebih dalam lagi oleh Landa (2010) dalam menyampaikan metode, ide dan pesan dalam Desain Komunikasi Visual, diperlukan pemahaman terhadap prinsip-prinsip desain dan kemampuan dalam mengelolah elemen desain.

### **2.2.1. Prinsip-Prinsip Desain**

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, perlu memperhatikan prinsip kerja desain dalam melakukan pekerjaan desain. Pesan visual pada desain yang dikerjakan harus mengandung unsur kreatif, asli, inovatif, komunikatif, efisien, dan efektif sekaligus memiliki nilai estetis. Beberapa prinsip desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

#### **1. Keseimbangan**

Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama antara optik maupun visual. Dalam desain, keseimbangan perlu diperhatikan karena dapat mempengaruhi kenyamanan ketika dilihat. Suatu objek dapat dikatakan seimbang, apabila bagian atas atau bawah, kiri atau kanan memiliki berat

yang sama. Terdapat dua pendekatan dalam menciptakan keseimbangan diantaranya :

a. Keseimbangan *simetri* (formal)

Keseimbangan *simetri* (formal), merupakan pembagian berat yang sama antara bagian kiri atau kanan, atas dan bawah secara simetris atau setara.



Gambar 2.13. Keseimbangan *Asimetris* (informal)

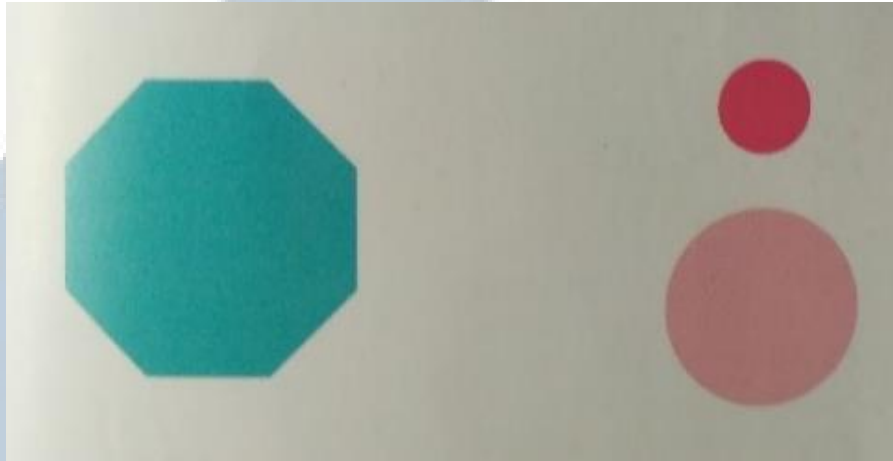
(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Angraini/ 2014*)

b. Keseimbangan *asimetris* (*informal*)

Keseimbangan *asimetris* (*informal*), merupakan penyusunan elemen desain yang tidak sama antara bagian kiri dan kanan, atas dan bawah tetapi tetap seimbang ketika dilihat. Keseimbangan *asimetris* menciptakan kesan dinamis dan variatif.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 2.14. Keseimbangan *Asimetris (Informal)*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

## 2. *Irama*

*Irama* dalam desain merupakan pengulangan gerak (*repetisi*) atau penyusunan bentuk yang berulang secara konsisten ataupun bervariasi, yang dapat disertai dengan perubahan bentuk, ukuran, ataupun posisi.

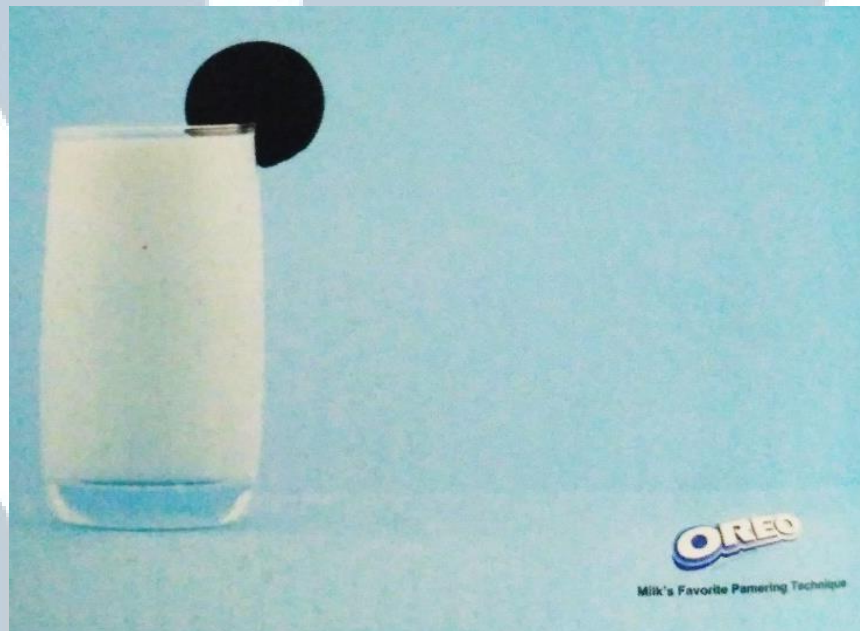


Gambar 2.15. *Irama*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

### 3. Penekanan / *Emphasis*

Penekanan / *Emphasis* dalam ilmu desain, merupakan penempatan suatu objek desain yang lebih dominan dalam sebuah karya desain, bertujuan sebagai pusat perhatian untuk mengarahkan konsumen melihat informasi atau elemen visual yang dianggap penting. Terdapat tiga cara untuk melakukan penekanan/ *emphasis* melalui visual yang terdapat dalam desain diantaranya adalah *kontras*, *isolasi objek*, dan *penempatan objek*.



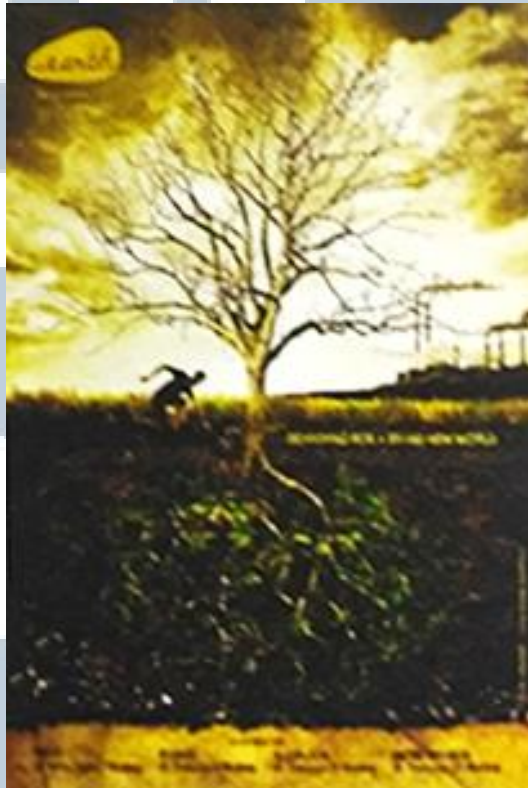
Gambar 2.16. *Emphasis*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

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. Kesatuan

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, kesatuan merupakan hubungan antara salah satu atau beberapa unsur rupa dalam objek desain (warna, raut, arah) menyatu dan terlihat harmonis dalam desain, maka prinsip kesatuan telah dicapai.



Gambar 2.17. Kesatuan

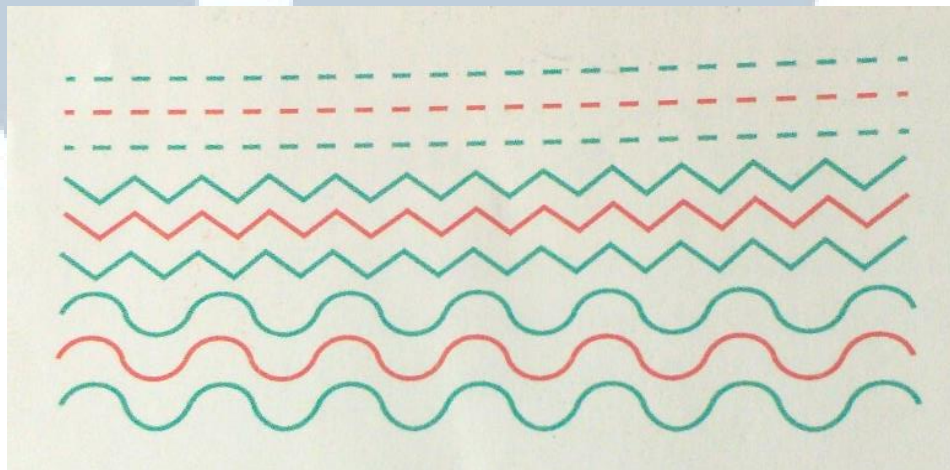
(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

#### 2.2.2. Unsur- Unsur pada Desain

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, dalam desain terdapat beberapa unsur diantaranya adalah *garis, bentuk, tekstur, kontras, ukuran dan warna*.

## 1. *Garis*

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan, garis dapat digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca. Terdapat beberapa jenis garis diantaranya; Garis lengkung, garis lurus, garis putus-putus, zig-zag, garis meliuk-liuk dan garis tidak beraturan. Garis merupakan unsur dasar dalam membangun sebuah bentuk, bersifat fleksibel sesuai dengan citra yang ingin ditampilkan (hlm. 32).



Gambar 2.18. *Garis*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

## 2. *Bentuk*

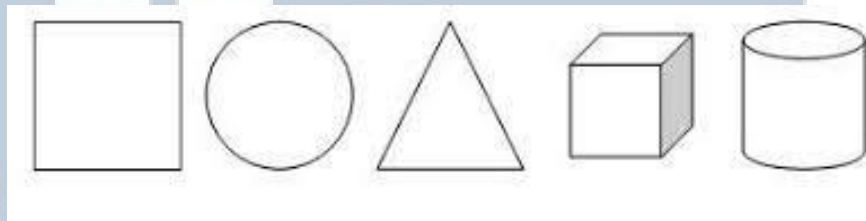
Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, bentuk terdiri atas bentuk dasar dan turunan, bentuk dasar meliputi kotak, lingkaran, segitiga,

lonjong dan lainnya. Bentuk memiliki diameter, tinggi dan lebar.

Berdasarkan sifat, Bentuk dikategorikan menjadi 3 bagian, yaitu:

### 1. *Bentuk Geometrik*

Bentuk yang dapat diukur meliputi bentuk kubus, Silinder, limas, atau bentuk yang dihasilkan dari kombinasi 2 bentuk dasar contohnya bentuk kerucut yang merupakan kombinasi segitiga dan lingkaran.



Gambar 2.19. *Bentuk Geometrik*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

### 2. *Bentuk Natural*

Bentuk dan ukurannya dapat berubah dan berkembang contohnya bentuk tubuh manusia, bentuk pada pepohonan, daun dan bunga.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.20. Bentuk *Natural*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

### 3. Bentuk

Bentuk yang nyata atau terlihat (kasat mata), tetapi tidak jelas dan tidak dapat didefinisikan. Dalam dunia seni bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak sesuai dengan bentuk aslinya (hlm. 33-34).

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.21. Bentuk *Abstrak*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

### 3. *Tekstur*

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, *tekstur* merupakan permukaan atau corak pada suatu benda yang dapat memberikan pengalaman berbeda apabila disentuh. Dalam ilmu desain grafis *tekstur* terdiri dari 2 jenis yaitu *tekstur nyata* dan *tekstur semu*, *tekstur semu* merupakan *tekstur* yang dibuat secara visual dari suatu bidang (hlm. 34).

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.22. *Tekstur*

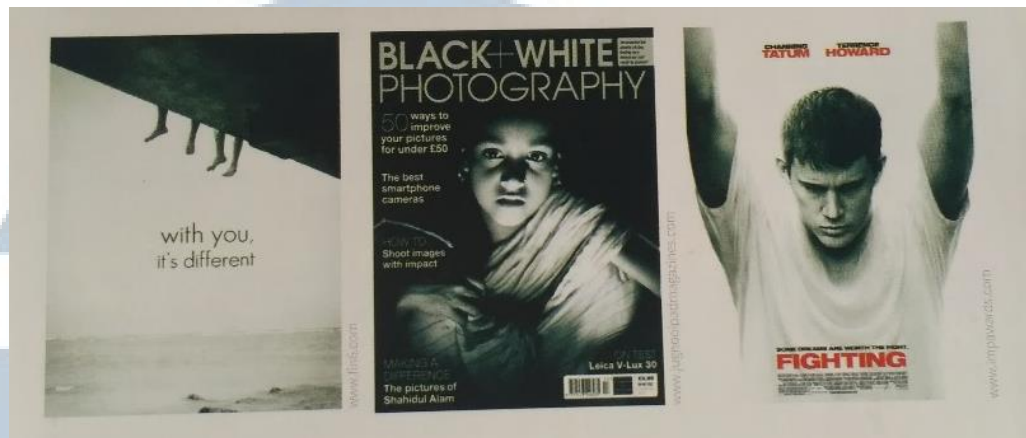
(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

#### 4. Gelap Terang / *Kontras*

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, *kontras* merupakan warna yang berlawanan antara satu warna dengan warna lainnya, Apabila tidak berwarna kontras dapat berupa perbedaan gelap dan terang. *Kontras* dapat menonjolkan pesan, informasi, dan juga dapat menambah kesan dramatis pada desain (hlm. 35)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



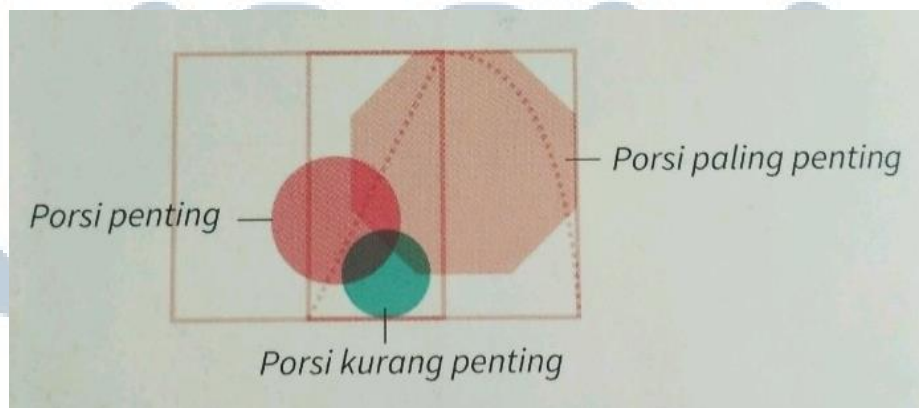


Gambar 2.23. Kontras

(Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014)

#### 5. Ukuran

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, Ukuran merupakan perbedaan besar kecil suatu objek, yang dapat memberikan *kontras* / penekanan (*emphasis*) pada objek desain. Tujuannya untuk mengarahkan konsumen kepada objek yang pertama akan dilihat atau dibaca (hlm. 36).



Gambar 2.24. Ukuran

(Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014)

## 6. *Warna*

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, warna merupakan salah satu elemen desain yang dapat meningkatkan mood dan menarik perhatian. Warna dapat mewakili identitas atau citra yang ingin disampaikan pada objek desain. Warna merupakan unsur penting dalam objek desain, karena apabila kita salah dalam memilih warna dapat menghilangkan minat pembaca untuk membaca. Warna dikategorikan menjadi 4 kelompok yaitu:

### a. *Warna Primer*

Warna dasar yang bukan merupakan campuran dari warna lain. Warna merah, biru, dan kuning merupakan warna *primer*.

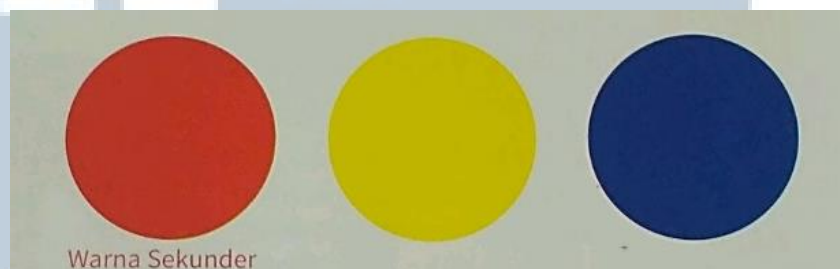


Gambar 2.25. Warna Primer

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

b. *Warna Sekunder*

Warna yang dihasilkan dari campuran antara warna *primer* dengan proporsi 1:1. Contohnya; campuran antara warna merah dan kuning menghasilkan warna jingga, campuran antara warna kuning dan biru menghasilkan warna hijau, campuran antara warna merah dan biru menghasilkan warna ungu.

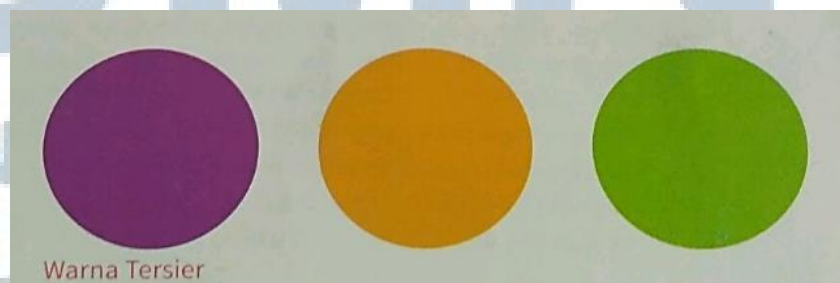


Gambar 26. Warna Sekunder

(Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014)

c. *Warna Tersier*

Warna yang dihasilkan dari campuran antara salah satu warna *primer* dan salah satu warna *sekunder*. Contohnya; campuran antara warna kuning (warna *primer*) dengan warna jingga ( warna *sekunder*) menghasilkan warna jingga kekuningan.

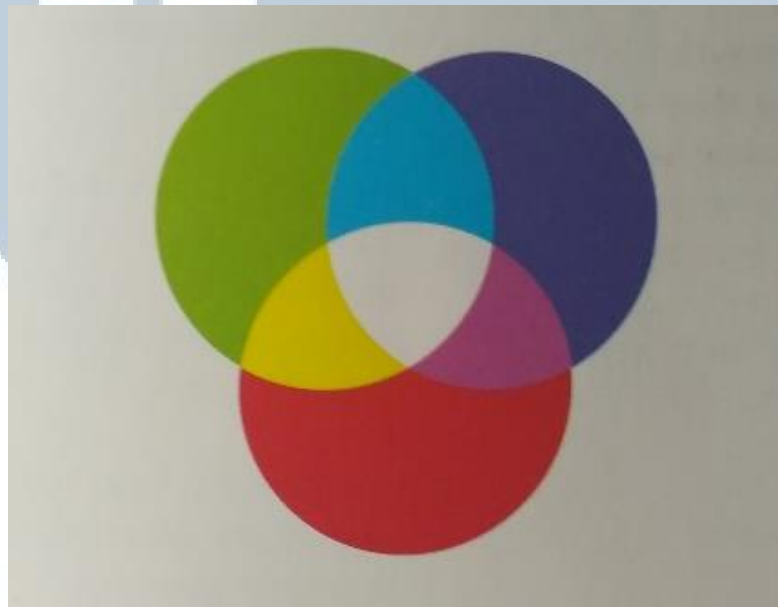


Gambar 2.27. Warna Tersier

(Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014)

d. *Warna Netral*

Warna yang dihasilkan dari campuran antara salah satu warna *primer* dan salah satu warna *sekunder* Contohnya; campuran antara warna kuning (warna *primer*) dengan warna jingga ( warna *sekunder*) menghasilkan warna jingga kekuningan.



Gambar 2.28. Warna Netral

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

**2.2.3. Layout**

Rustan (2009) menuliskan bahwa, *layout* merupakan penempatan elemen-elemen desain pada media atau bidang desain, yang bertujuan menyampaikan dan mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. (hlm.0,27).

#### 2.2.4. Elemen *Layout*

Rustan (2009) menuliskan bahwa, terdapat beberapa elemen dalam *layout* yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam *melayout*, diantaranya *teks*, *visual*, dan *invisible elemen* (hlm. 27).

##### 1. Teks

###### a. *Judul*

Kata singkat yang mewakili isi sebuah topik secara keseluruhan, yang dicetak dengan ukuran yang lebih besar dengan tujuan menarik perhatian pembaca.

###### b. *Deck*

Teks yang digunakan sebagai pengantar untuk membaca *body teks*, *Deck* umumnya terletak di antara judul dan *body teks*. Dan dapat dibedakan berdasarkan ukuran dan warnanya.

###### c. *Body teks*

Rangkuman informasi terhadap topik bacaan. Ukuran *font* yang terdapat pada *body teks* lebih kecil dari judul dan *deck*.

###### d. *Sub judul*

*Sub Judul* yang dibuat berdasarkan pembagian pembahasan atau rangkuman pada *body teks*.

###### e. *Pull quotes*

Pokok pikiran atau rangkuman inti perkataan yang dianggap penting dari topik atau pembahasan.

f. *Nomor halaman*

Pokok pikiran atau rangkuman inti perkataan yang dianggap penting dari topik atau pembahasan.

2. Visual

a. *Foto*

Gambaran yang real pada *foto* tersebut merupakan media yang dapat memberikan kesan terpercaya dan diakuinya sebuah sumber informasi.

b. *Artworks*

Karya seni yang mengandung unsur imajinasi. *Arworks* jauh dari kesan real pada sebuah *foto*.

c. *Infografik*

Fakta dan data yang disajikan dalam bentuk *grafik, tabel, diagram, peta* dan lain-lain (hlm. 52-58).

3. *Invisibel Elemen*

a. *Margin*

Rustan (2009) menuliskan bahwa, margin digunakan sebagai kerangka untuk menempatkan semua elemen-elemen desain, yang berfungsi sebagai acuan untuk menentukan jarak antara pinggir kertas dengan bidang atau ruang yang akan diletakan elemen-elemen desain (hlm. 64).

#### b. *Grid*

Rustan (2009) menuliskan bahwa, *grid* merupakan *garis vertikal* atau *horisontal* yang membentuk beberapa kolom pada sebuah halaman. *Grid* merupakan invisible elemen yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menentukan tata letak elemen desain pada sebuah *layout*, dengan tujuan mempertahankan konsistensi dan kesatuan pada sebuah karya desain (hlm. 68).

#### 2.2.5. *Grid*

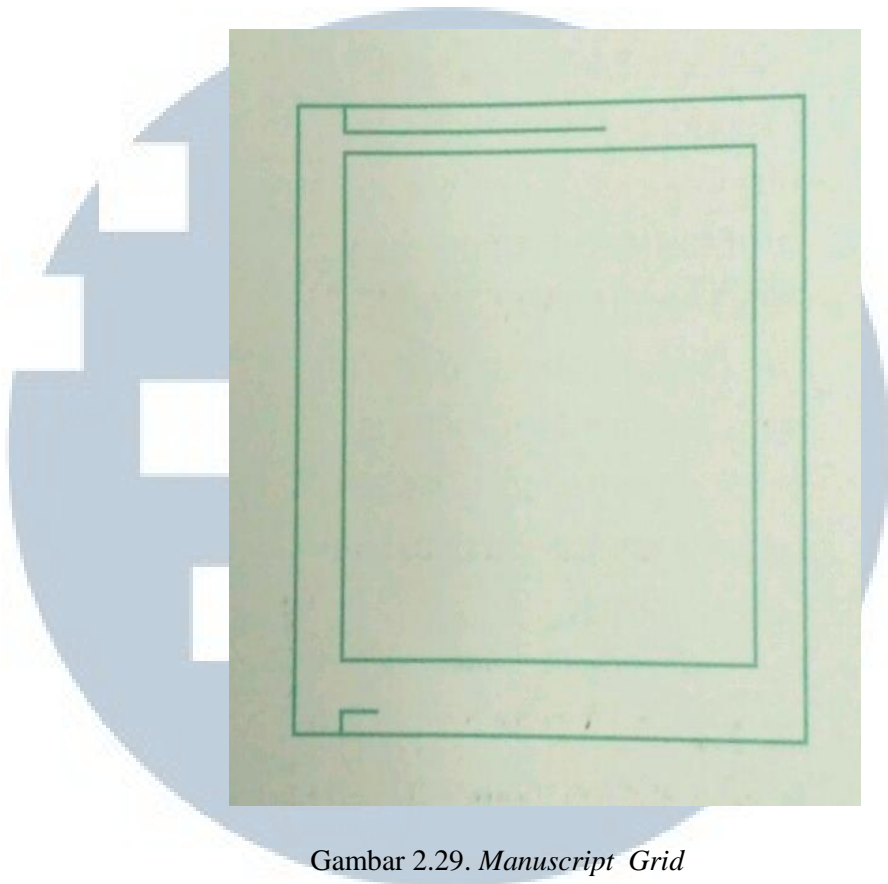
Rustan (2009) menuliskan bahwa, *grid* merupakan *garis vertikal* atau *horisontal* yang membentuk beberapa kolom pada sebuah halaman. *Grid* merupakan *invisible elemen* yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menentukan tata letak elemen desain pada sebuah *layout*, dengan tujuan mempertahankan konsistensi dan kesatuan pada sebuah karya desain (hlm. 68).

#### 2.2.6. *Jenis Grid*

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, menurut Timothy samara dalam bukunya yang berjudul *Making and Breaking The Grid* menyebutkan bahwa *grid* terdiri dari beberapa jenis diantaranya;

##### 1. *Manuscript Grid* (Grid 1 Kolom)

*Manuscript grid* adalah *grid* yang menggunakan 1 kolom. Struktur utama pada *grid* ini ditentukan oleh sebuah kotak satu kolom yang terletak di tengah. Pada penggunaannya, *grid* ini cocok untuk meletakkan teks dalam jumlah banyak, bisa juga sebuah gambar yang dominan. *Grid* ini umumnya terdapat pada desain buku, novel atau esai.



Gambar 2.29. *Manuscript Grid*

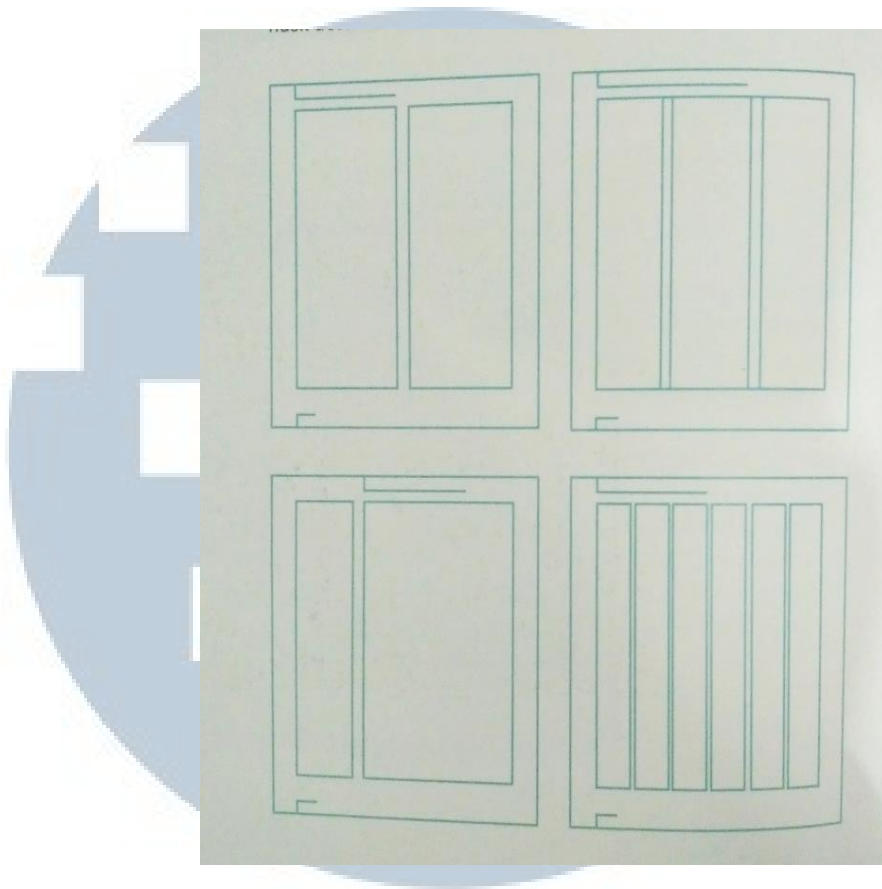
(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

## 2. *Column Grid* (Grid kolom)

*Column Grid* adalah *grid* yang menggunakan beberapa kolom. Pada penggunaannya *grid* ini cocok digunakan untuk *layout* publikasi yang menghubungkan teks dengan gambar. Struktur utama pada *grid* ini bisa saling berhubungan atau sebaliknya, kita dapat meletakkan elemen teks dan visual pada kolom yang sama maupun secara terpisah. Semakin banyak kolom yang digunakan semakin dinamis *grid* yang diciptakan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





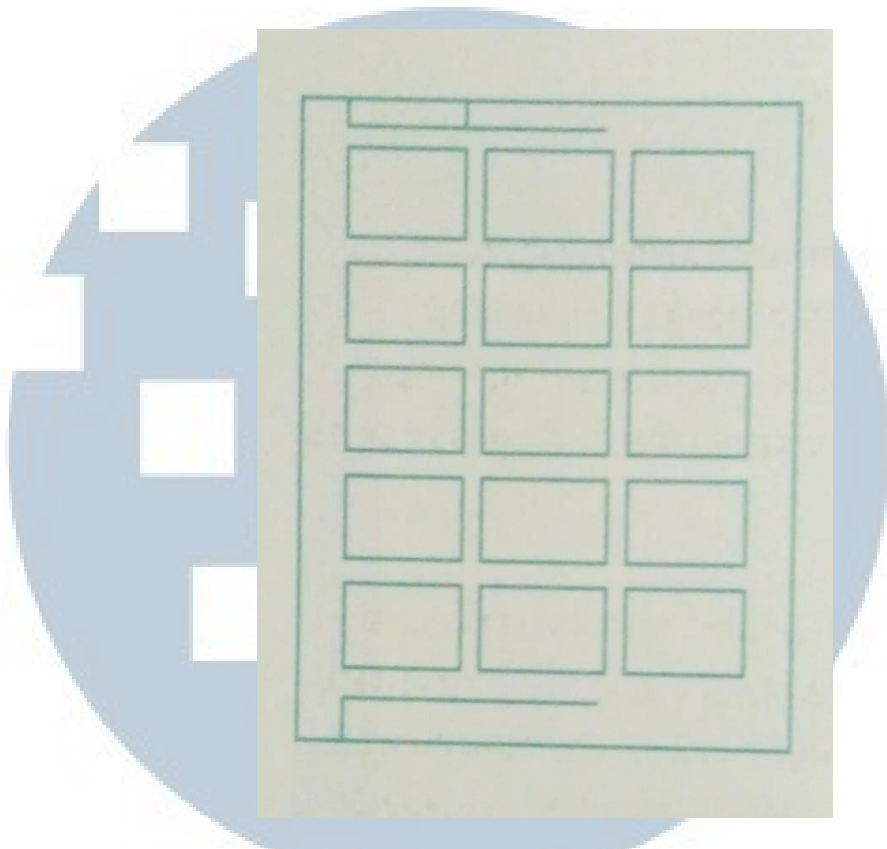
Gambar 2.30. *Column Grid*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

### 3. *Modular Grid* (Grid Modular)

*Modular Grid* adalah *grid* yang dibentuk dari penambahan sebuah garis *vertikal* atau *horisontal* yang membagi antara kolom dan baris pada sebuah *grid* yang disebut sebagai modul. *Grid* ini cocok digunakan pada *layout* katalog produk yang memiliki banyak varian atau galeri *foto* pada sebuah website.

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



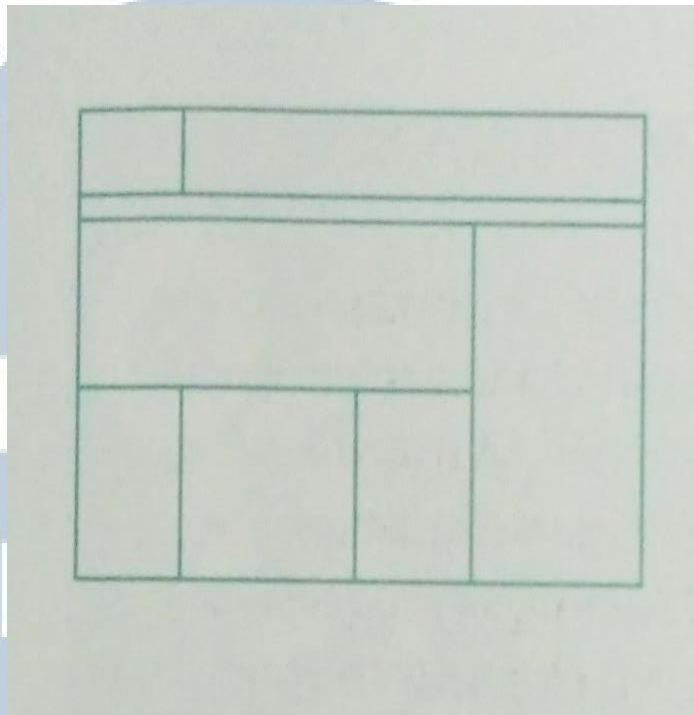
Gambar 2.31. *Modular Grid*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

#### 4. *Hierarchical Grid*

*Hierarchical grid* adalah *grid* yang bersifat dinamis yang memiliki lebar kolom bervariasi, kita dapat mengandalkan rasa atau intuisi kita dalam *melayout*, dengan spontan menempatkan elemen desain, kemudian baru diatur berdasarkan struktur *grid* secara rasional, dengan tetap memperhatikan penyampaian informasi berdasarkan hirarki atau alur sesuai dengan prioritas yang ingin disampaikan.

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



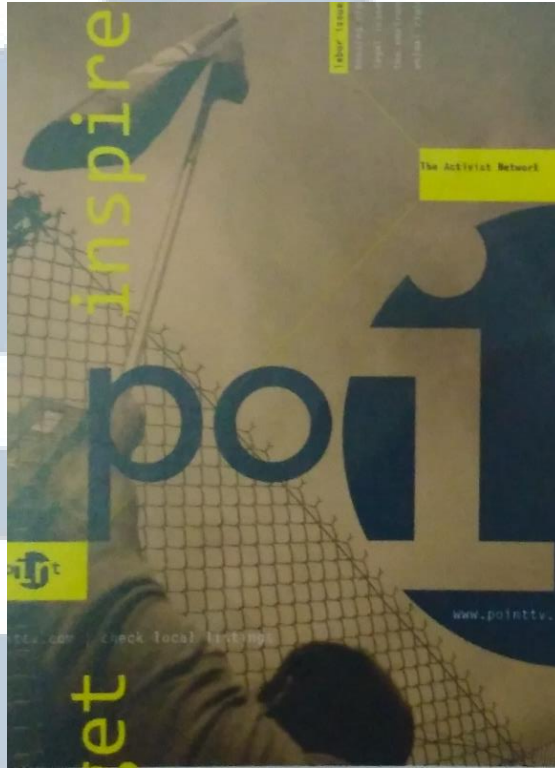
Gambar 2.32. *Hierarchical Grid*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

### 5. *Eksplorasi Grid*

*Eksplorasi Grid* adalah *grid* diciptakan dengan memodifikasi atau *eksplorasi grid* standar yang sudah ada. *Grid* ini bersifat fleksibel, dan dirancang berdasarkan kebutuhan dan tujuan pada sebuah desain, untuk memberikan kesan dinamis dan artistik (hlm. 82-89).

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



Gambar 2.33. Eksplorasi Grid

(Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Angraini/ 2014)

### 2.2.7. Tipografi

Poulin (2011) menuliskan bahwa, tipografi terdiri dari huruf, angka dan tanda baca yang digunakan secara bersamaan untuk membentuk kata, kalimat, atau paragraf, untuk menyampaikan sebuah informasi secara lisan. Dalam perkembangannya tipografi dapat digunakan lagi dengan maksimal, sebagai sebuah komunikasi visual (hlm.246.)

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

0123456789  
ABCDEFGHIJ  
KLMNOPQ  
RSTUVWXYZ

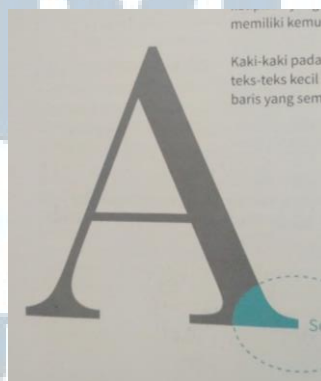
Gambar 2.34. *Number and Type*  
(<http://plate.goodwheel.site/number-plate-typeface/>)

### 2.2.8. Jenis Tipografi

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, terdapat beberapa jenis tipografi yaitu *serif*, *sans serif*, *script*, dan *dekoratif*.

#### 1. *Serif*

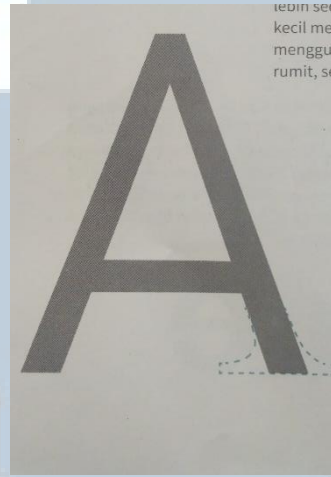
Merupakan jenis huruf yang berbentuk lancip pada bagian ujungnya, serif memiliki tingkat keterbacaan (*readability*) yang tinggi karena memiliki bentuk garis yang tebal dan tipis sehingga sangat kontras yang memudahkan mata untuk membaca teks-teks yang berukuran kecil.



Gambar 2.35. Tipografi *Serif*  
(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

## 2. *Sans serif*

Merupakan jenis huruf yang tidak memiliki bentuk yang lancip di bagian ujungnya. *Sans serif* memiliki ketebalan huruf yang sama dan memiliki kesan simpel dan sederhana.

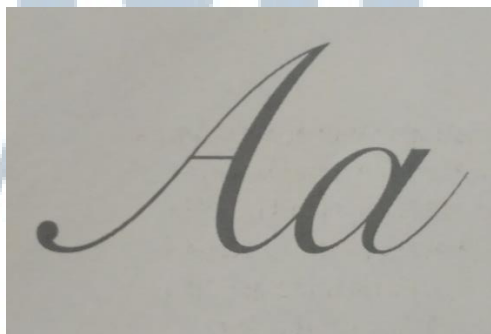


Gambar 2.36. Tipografi *Sans Serif*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

## 3. *Script*

Merupakan jenis huruf yang dikerjakan secara manual menggunakan tangan dengan menggunakan pena, kuas atau pensil yang tajam. Umumnya *script* merupakan jenis huruf yang miring ke kanan.

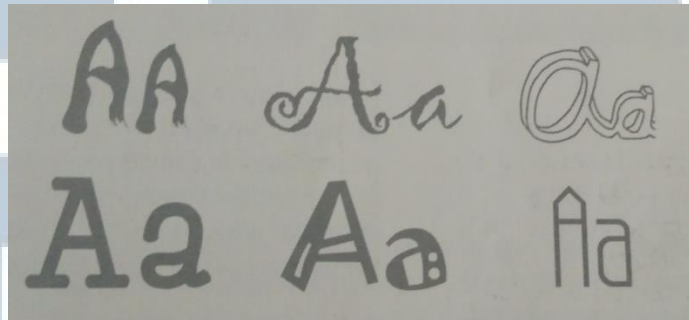


Gambar 2.37. Tipografi *Script*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

#### 4. *Dekoratif*

Merupakan ornamen dan bentuk-bentuk yang telah ada dan digabungkan ke dalam huruf sehingga membentuk huruf *dekoratif* yang memiliki unsur ornamen yang sangat kuat.



Gambar 2.38. Tipografi *Dekoratif*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

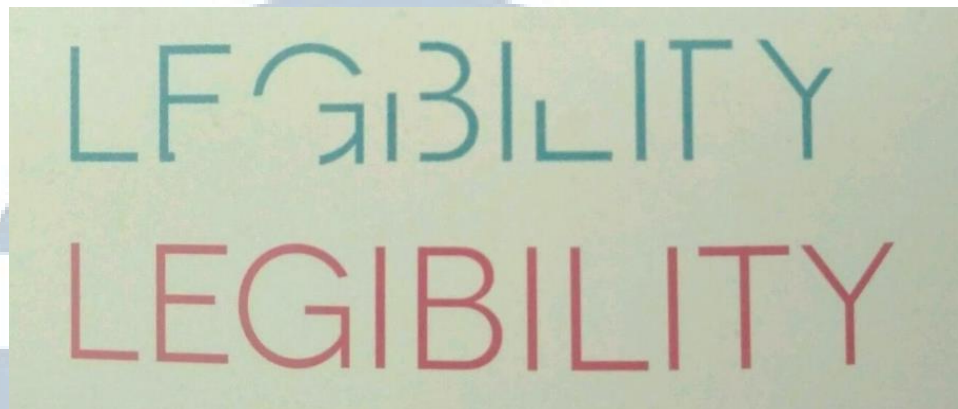
#### 2.2.9. Legibility dan Readability

Anggraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa, menurut J. Ben Lierman dalam bukunya yang berjudul *Types of Typeface* (1967), *legibility* dan *readability* merupakan hal yang berkaitan dengan tipografi, dalam penggunaannya *legibility* dan *readability* dijadikan sebagai penentu kesuksesan sebuah karya desain (hlm. 64).

##### 1. *Legibility*

*Legibility* merupakan karakter dan bentuk dari sebuah *tipografi* yang digunakan sebagai penentu tingkat keterbacaan saat dilihat dan dibaca.

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

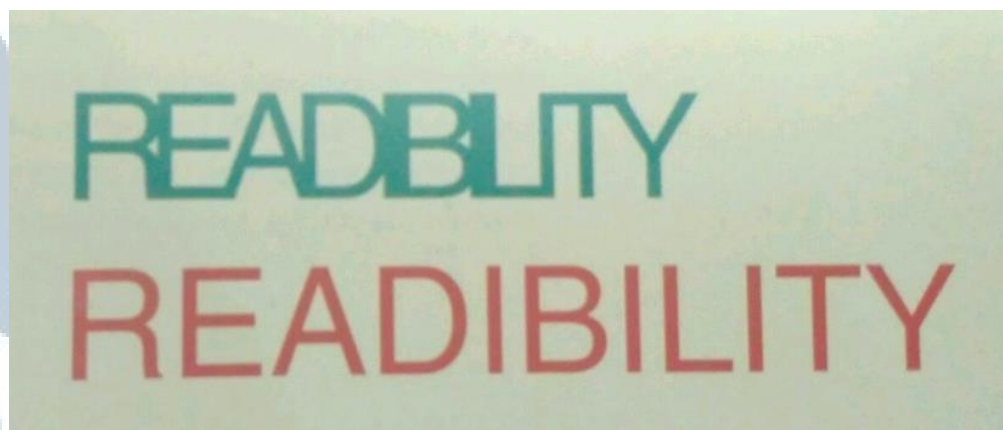


Gambar 2.39 *Legibility*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)

## 2. Readability

*Readability* merupakan penggunaan huruf dan komposisi atau jarak (spasi) antara 1 huruf dengan huruf lainnya yang akan membentuk sebuah kata atau kalimat. Ketepatan dalam menentukan huruf dan jarak (spasi) antar huruf dapat menimbulkan kenyamanan mata, saat membaca (hlm. 64-65).



Gambar 2.40. *Readability*

(*Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula/ Anggraini/ 2014*)



### 2.3. Teori Buku

Rustan (2009) menuliskan bahwa, buku merupakan salah satu media cetak yang digunakan sebagai media informasi untuk merangkum pengetahuan, laporan, cerita dll. Buku memiliki kebenaran informasi yang dapat dipertanggungjawabkan. Buku mengandung unsur real - *user experience* yang dapat dinikmati oleh panca indera, seperti tekstur, aroma dan ukuran yang tidak terbatas. Unsur tersebut menjadi keunggulan media cetak yang tidak dapat ditemukan pada media digital (hlm.8,122). Sedangkan Haslam (2006) menambahkan, buku merupakan kumpulan halaman yang dijilid dan di cetak yang memiliki fungsi sebagai media untuk, melestarikan, mengumumkan, dan menguraikan dengan rinci sebuah pengetahuan kepada para pembaca (hlm. 9).

#### 2.3.1. Anatomi Buku

Rustan (2009) menuliskan bahwa, buku terdiri dari tiga bagian dan memiliki fungsinya masing-masing sesuai dengan penempatan informasi yang ingin disampaikan, diantaranya :

1. Bagian depan

Terdiri dari cover yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan elemen visual atau teks yang berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial dan lainnya.

2. Bagian isi

Terdiri dari topik atau pembahasan pada buku yang dibagi menjadi beberapa bagian berdasarkan bab - bab dan sub-bab. Tiap bab pada buku

dapat membicarakan pembahasan berbeda atau saling berkaitan dengan tujuan memperkuat informasi yang terdapat pada buku.

### 3. Bagian belakang

Terdiri dari cover belakang yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan elemen visual atau teks yang berisi gambaran singkat mengenai isi buku, testimoni, harga, nama atau logo penerbit, daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, dan lainnya (hlm. 112).

#### **2.3.2. Penjilidan**

Menurut Johansson, dkk (2011) menulis bahwa, ada beberapa metode dalam melakukan penjilidan diantaranya, *penjilidan* menggunakan kawat atau jilid kawat, jilid spiral, jilid sampul tipis, atau jilid sampul tebal. *Penjilidan* merupakan gabungan dari sejumlah lembar kertas dicetak satuan, yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan (hlm. 342).

#### **2.3.3. Penyampulan**

Menurut Johansson, dkk (2011) menuliskan bahwa sampul merupakan lembaran yang sedikit lebih lebar dari pada isi atau badan buku yang pada umumnya dilakukan dengan menggunakan mesin pengeleman (hlm. 354).

#### **2.3.4. Finishing**

Dameria (2008) menuliskan bahwa, *finishing* merupakan proses akhir dari proses pencetakan agar mendapatkan hasil yang maksimal dan terlihat menarik. Proses finishing umumnya dilakukan berdasarkan kebutuhan konsumen (hlm. 136).

### 2.3.5. Efek *Finishing*

Dameria (2008) menuliskan bahwa terdapat beberapa efek-efek finishing diantaranya,

1. *Foil Stamping*, merupakan teknik cetak yang menggunakan suhu yang tinggi (panas) untuk menghasilkan warna metalik.



Gambar 2.41. *Foil Stamping*  
(<http://www.calverts.coop/foil-blocking-die-cutting/>)

2. *UV Varnish*, merupakan efek *finishing* agar cetakan terlihat mengkilap, biasanya disebut doff atau semi transparan atau matte.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.42. *UV Varnish*

(<https://www.toastdesign.co.uk/brochure-design-finishes/>)

#### 2.4. *Teori Ilustrasi*

Wigan (2008) menuliskan bahwa, *ilustrasi* merupakan penjelasan sesuatu hal dari kata atau gagasan yang disajikan melalui sebuah gambar. *Ilustrasi* dapat digunakan sebagai alat komunikasi visual yang mewakili ide, cerita, pesan, makna dan emosi serta ekspresi dalam sebuah karya (hlm. 8,14). Lebih dalam lagi oleh Male (2007) menuliskan bahwa, pesan atau makna yang terkandung dalam sebuah *ilustrasi* dapat memberikan contoh, mendidik, dan mengarahkan para audience untuk memahami pesan yang terdapat di dalam sebuah *ilustrasi* (hlm. 87).

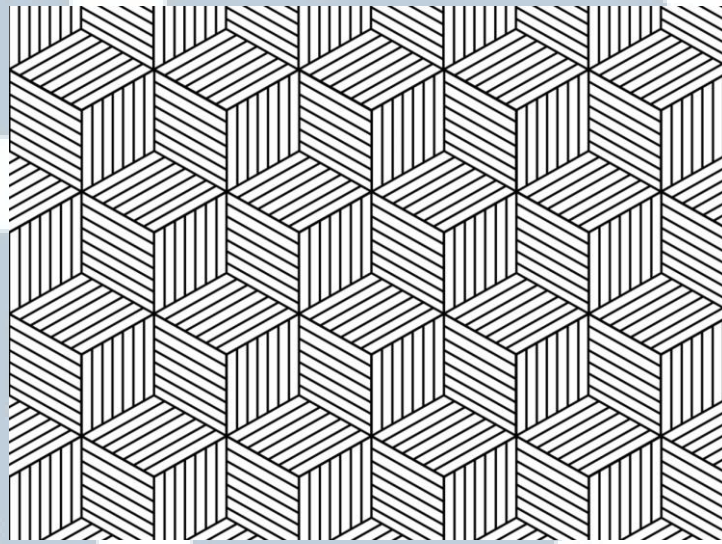
#### 2.5. *Elemen Ilustrasi*

Poulin (2011) menuliskan bahwa, elemen *ilustrasi* dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian diantaranya :

##### 1. *Pattern*

Poulin (2011) menuliskan bahwa, *pattern* merupakan sebuah objek yang diciptakan dari elemen visual yang terdiri dari titik, garis dan bentuk yang

dapat dikembangkan lagi berdasarkan penggunaannya. Berdasarkan strukturnya pattern dapat didifenisikan sebagai suatu bentuk yang berulang secara teratur.



Gambar 2.43. *Hexagon Pattern*

(<https://www.graphicpear.com/wp-content/uploads/2017/05/aa.jpg>)

## 2. *Gambar*

Poulin (2011) menuliskan bahwa, gambar merupakan elemen visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat dipahami dengan cepat karena mengandung pesan emosional yang diciptakan, dari pengalaman seseorang berdasarkan tempat, peristiwa ataupun sebuah narasi yang disajikan melalui gambar. Gambar merupakan bagian besar yang terdiri dari *ilustrasi* dan fotografi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.44. Lukisan

(<https://i0.wp.com/www.gulalives.co/wp-content/uploads/2016/06>)

## 2.6. Teori Fotografi

Ang (2018) menuliskan bahwa fotografi merupakan rekaman visual yang memproduksi sebuah kejadian, dengan bantuan cahaya, fotografi merupakan sebuah rangkaian sistem yang saling berkaitan dan perlu dilalui beberapa tahapan mulai dari perencanaan, pengambilan gambar, dan tahap akhir untuk disiapkan ke proses pencetakan.

## 2.7. Jenis Fotografi

Ang (2006) menuliskan bahwa, komposisi merupakan alat yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan dari foto kepada orang yang melihatnya terdapat beberapa jenis komposisi foto yang dapat digunakan diantaranya (hlm. 26).

### 1. *Simetris*

Komposisi fotografi *simetris* merupakan komposisi yang umumnya meletakkan objek di tengah foto. Yang dapat memberikan kesan detail, seimbang, stabil serta teratur atau terorganisir pada sebuah foto,



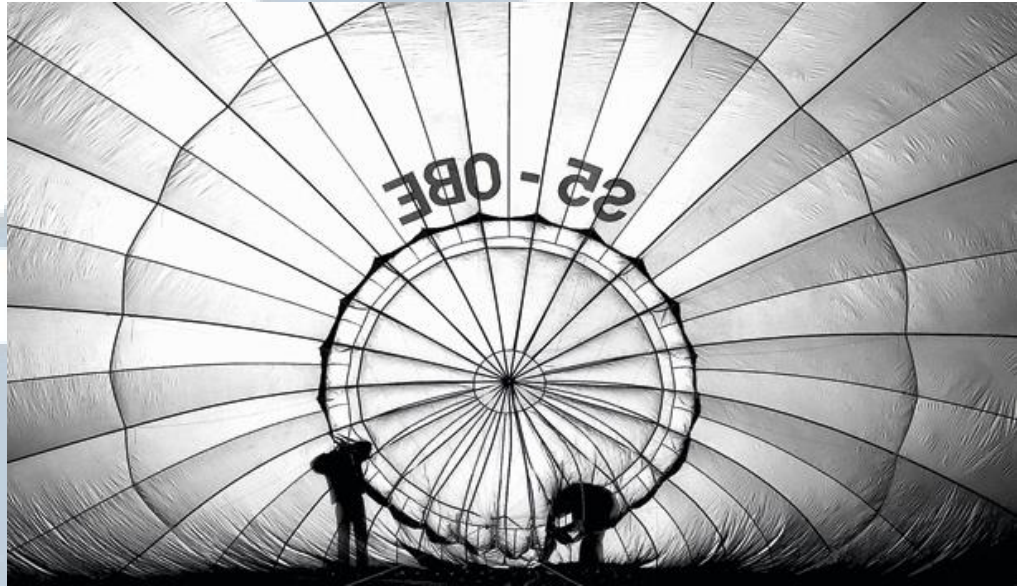
Gambar 2.45. Komposisi Foto *Simetris*

(<https://petapixel.com/assets/uploads/2017/01/the-middle-placement.jpg>)

### 2. *Radial*

Komposisi fotografi *radial* merupakan komposisi yang menunjukkan kesan luas atau lebar dan dinamis pada sebuah foto, umumnya komposisi fotografi *radial* meletakkan objek atau subjek di tengah foto.

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



Gambar 2.46. Komposisi Foto *Radial*  
(<https://maribelajarfoto.files.wordpress.com/2012/11/1.jpg>)

### 3. *Diagonal*

Komposisi fotografi *diagonal* merupakan komposisi pada sebuah foto yang menunjukkan kesan dinamis, atau seolah-olah objek pada foto bergerak ke kiri atau ke kanan, atas atau ke bawah.



Gambar 2.47. Komposisi Foto *Diagonal*  
(<https://petapixel.com/assets/uploads/2017/01/dynamic-diagonal.jpg>)



#### 4. *Rule of third*

Komposisi fotografi *rule of third* merupakan komposisi pada sebuah foto yang menunjukkan kesan indah dan nyaman saat dilihat, komposisi fotografi *rule of thir* meletakkan objek atau subjek sepertiga pada foto.



Gambar 2.48. Komposisi Foto *Rule Of Third*

(<https://petapixel.com/assets/uploads/2017/01/rule-of-thirds-simple.jpg>)

### 2.8. Psikologi Remaja

Gunarasa (2012) menuliskan bahwa, masa remaja merupakan masa peralihan dari kehidupan anak-anak menuju dewasa, dalam tingkatan umur kehidupan seorang manusia yang dapat dikategorikan sebagai masa remaja ialah; seseorang yang menginjak umur 12 – 22 tahun. Umumnya para remaja memiliki krateristik memiliki keinginan yang besar dalam mengetahui, mempelajari dan melakukan eksplorasi terhadap sesuatu hal yang baru dan menarik.

## 2.9. Perkembangan Kognitif Remaja

Yusuf (2005) menuliskan bahwa, pembagian kelompok usia remaja berdasarkan proses perkembangan kognitifnya dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu

1. Remaja awal (11-17 tahun), ditandai dengan perkembangan fisik dan emosi yang cenderung berprioritas pada lingkungan sekolah atau pendidikan.
2. Remaja akhir, (18-22 tahun). Ditandai dengan kemampuan berpikir dalam menangkap objek-objek yang abstrak dan logis. Dalam tahap ini seorang remaja mulai melakukan proses pencarian jati diri, mulai memiliki rasa tanggung jawab, mengikuti kegiatan berkelompok dalam mencari referensi yang dapat dijadikan sebagai pendoma dalam melanjutkan kehidupan selanjutnya.

Tahap berpikir remaja dimulai dengan kemampuan berpikir secara hipotesis, logis, abstrak dan ilmiah. Pada usia remaja kemampuan berpikir didasari yang tidak terbatas berdasarkan objek konkret yang diamati, masa seperti inilah para remaja memiliki jiwa eksplorasi yang kuat terhadap hal-hal yang baru dan menarik.

U M N  
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