



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Media Informasi

Media informasi merupakan hal yang sangat penting, hal itu disebabkan dalam melalui media informasi, manusia dapat mengetahui informasi yang berbeda-beda dan juga dapat berinteraksi antara satu dengan lainnya. Media merupakan salah satu komponen komunikasi dari pengiriman menuju penerima sedangkan informasi adalah suatu data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu dengan pengetahuan serta keterangan yang ditujukan yang dapat berguna dalam mengambil keputusan, baik sekarang ataupun dimasa depan. Oleh karena itu menurut Sobur (2006) menyimpulkan sebuah media informasi adalah suatu alat teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyusun sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi (hlm. 91).

Adapula jenis-jenis media informasi sebagai suatu alat yang dapat menyampaikan suatu informasi yang tepat sasaran agar dapat tersampaikan dengan baik pada target sasaran sehingga dapat bermanfaat bagi pembuat serta penerima informasi. Dan media informasi dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

1. Media Lini Atas

Merupakan suatu media yang tidak langsung bersentuhan dengan target yang luas, seperti *billboard*, iklan televisi, iklan radio, dan lain-lain.

2. Media Lini Bawah

Merupakan suatu media iklan yang tidak disampaikan serta disiarkan melalui media massa serta jangkauan target hanya berfokus pada satu titik atau satu daerah, seperti brosur, poster, *flyer*, *Sign System*, *Guide book*, dan lain-lain.

Menurut Sadiman (2002) media merupakan segala sesuatu yang bisa dipergunakan untuk menyalurkan sebuah pesan dan mengirim pesan kepada penerima pesan, agar dapat mengedukasi, perasaan, perhatian dan minat pembaca sehingga dapat berlangsung secara efektif serta efisien sesuai dengan harapan (hlm.6). Gagne dan Briggs dalam Arsyad mengatakan (2004) alat yang secara fisik dipergunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain yaitu buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. (hlm. 4).

Selain itu, media informasi memiliki karakter tersendiri. Dan dikelompokan dari medianya masing-masing. Menurut Eymeren (2014) karakter media informasi dibagi menjadi dua yaitu (hlm. 47):

1. Media Dingin

Media “dingin” merupakan suatu media yang minim akan definisi artinya dapat memberikan makna tanpa konvensi yang terlalu ketat. Dan dapat dibumbui dengan aneka data yang merupakan kumpulan dari berbagai fakta. Cerita atau hikayat yang merupakan salah satu jenis media yang termasuk didalamnya.

2. Media Panas

Media jenis ini memiliki suatu makna yang mendalam dari sebuah definisi padat karena pada dasarnya dalam situasi yang sangat lengkap dalam sebuah data, media cetak merupakan contoh yang paling relevan dengan media “panas” karena bersifat dapat mempengaruhi seseorang.

2.2. Buku

Menurut Sutopo (2006), desain dan perancangan sebuah buku berupa format, tata letak, dan urutan dari setiap buku. Komponen merupakan bagian dari cover buku sebagai pengantar, indeks, edisi, serta sampul depan dan belakang, dalam mendesain buku, suatu elemen merupakan media yang dapat digunakan berulang-ulang seperti ilustrasi, daftar, tabel, dan juga lainnya. (hlm. 11)

Selebihnya, Sutopo (2006) mengatakan bahwa buku adalah sebuah karya yang dipublikasikan dengan memiliki daya tarik tersendiri dari segi bentuk fisiknya, Selain itu buku juga memiliki format yang dapat menarik perhatian

publik seperti isi, format, serta gaya buku yang menarik. Berdasarkan bentuk fisik Sutopo mengkalifikasikan tiga bagian dalam pembuatan atau dalam perancangan buku (hlm.12-13).

1. Jaket: kulit luar bagian buku yang berfungsi melindungi buku agar tidak kotor ataupun rusak.
2. *Cover*: *cover* pada buku memiliki dua bagian ialah depan dan juga belakang, pada bagian cover buku bagian depan terdapat informasi sebagai berikut:
 - a. Judul buku
 - b. Nama pembuat, atau Kompeni
 - c. Logo pembuat, atau Kompeni
 - d. Simbol
 - e. Nomor ISBN
 - f. Slogan produk

Sedangkan pada bagian cover belakang juga menghasilkan informasi berupa:

- a. Nama pembuat dengan beserta logo
- b. Petunjuk penggunaan buku
- c. Keterangan yang menyatakan negara mana buku tersebut berasal
- d. Keterangan singkat pembuat
- e. ISBN
- f. *Barcode*

3. Kata pengantar: adalah salah satu halaman yang biasanya ditulis untuk seseorang yang ditujukan yang diarahkan oleh pengarang buku.
4. Daftar isi: merupakan halaman yang juga berisi informasi namun informasi urutan bagian isi buku serta halamannya.

2.2.1. Komponen Buku

Menurut Haslam, (2006) buku merupakan wadah yang terdiri dari lembaran suatu halaman yang dijilid atau digabungkan dan memiliki fungsi untuk mendokumentasi, memberitahukan, menjelaskan dan memberikan ilmu serta pengetahuan kepada para pembaca. Buku mempunyai banyak variasi ukuran, namun yang paling sering digunakan adalah A6, A5, A4, A3, B5 dan B6.

Dan memiliki berbagai komponen sebagai berikut:

1. *Spine*
2. *Head Band*
3. *Hinge*
4. *Head square*
5. *Font Pastedown*
6. *Cover*
7. *Foreedge Square*
8. *Front Board*
9. *Tail Square*
10. *Endpaper*
11. *Head*
12. *Leaves*

13. *Back Pastedown*

14. *Back Cover*

15. *Foredge*

16. *Turn-in*

17. *Tail*

18. *Fly Leaf*

19. *Foot*

2.3. Videografi

2.3.1. Videografi dan Iklan

Menurut Binanto (2010) video iklan merupakan informasi komunikasi yang menggunakan visual yang dipadukan dengan audio dan gerak untuk memperkenalkan sesuatu kampanye ataupun produk yang bertujuan untuk membuat target menjadi tertarik untuk melihatnya. (hlm. 179).

Mamer (2009) juga memberikan beberapa tingkatan dalam memproduksi sebuah video, yaitu *Pre- Production* yang merupakan suatu persiapan sebelum ingin membuat suatu video agar menjadikan sebuah video menjadi baik dan menyiapkan barang-barang yang ingin digunakan dalam pembuatan video, *Production* dari tingkatan ini adalah tahap produksi pengambilan suatu video dan gambar yang telah disesuaikan dan disiapkan sebelum produksi, *Past Production* tahapan terakhir ini adalah tahapan terakhir ketika video selesai diambil dan sudah melakukan proses editing serta pewarnaan dan juga efek dengan koreksi yang maksimal. (hlm. 28).

2.3.2. *Depth of Field*

Merupakan juluran jarak suatu objek yang dapat menghasilkan bermacam-macam model ketinggian jernihnya suatu video yang akan dibuat, dan memiliki dua jenis sebagai berikut:

1. Luas

Objek yang memiliki kejernihan yang sesuai dengan objek yang jauh ataupun dekat.

2. Sempit

Objek yang didapati hanyalah objek yang hanya memiliki kejernihan yang objek lainya terlihat buram. (hlm.15).

2.3.3. *Shot dalam videografi*

Mercado (2010) mengatakan pengambilan suatu video memiliki beberapa *angle* sebagai berikut:

1. *Medium Shot*

Merupakan pengambilan gambar yang di ambil dari objek utama dan di fokuskan juga ke objek lainya secara ideal yang bertujuan untuk membuat video menjadi menyatu dengan objek pendukung lainya.

2. *Closh Up Shot*

Meruoakan pengabilan gambar yang di ambil secara dekat yang bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi atau bentuk yang jelas dalam pengambilan gambar dan juga memasuki kesan menegangkan atau emosi. (hlm. 35).

2.4. Fotografi

2.4.1. Fotografi dalam iklan

Menurut Wells (2004) fotografi dalam suatu iklan mempunyai arti yang lain dibandingkan dengan fotografi dokumenter, dokumenter adalah sebuah fotografi yang menunjukkan suatu objek dengan jelas sesuai dengan apa yang ada tidak rekayasa. Sedangkan fotografi iklan merupakan fotografi yang dilakukan secara berencana agar moral yang disampaikan dapat di terima oleh target dan masuk dalam moral yang diberikan dan juga menggunakan sebuah simbol simbol yang akan ada saat iklan berlangsung (hlm. 20).

2.4.2. *Lighting* dalam fotografi

Hogh (2013) memberikan tiga jenis pencahayaan dalam pengambilan fotografi:

1. *Broad Lighting*

Pencahayaan ini menerangi semua objek, karena cahaya dekat dengan kamera yang pencahayaan pada objek terlihat garis yang memberikan tampilan yang tidak halus pada objek.

2. *Short Lighting*

Pencahayaan ini menerangi bagian objek yang mengecil karena cahaya yang didapat jauh dari kamera yang menghasilkan tampilan yang sedikit lebih sempit membuat wajah objek terlihat menjadi kecil.

3. *Rembrandt Lighting*

Pencahayaan ini diambil biasanya kebanyakan pada objek manusia yang menghasilkan segitiga percahayaan di bawah mata.

4. *Split Lighting*

Percahayaan ini mendeskripsikan tampilan yang cukup misteris yang pencahayaannya hanya menutupi sebagian objek saja

5. *Butterfly Lighting*

Percahayaan ini menghasilkan bayangan di bawah hidung misalnya saat mengambil wajah seseorang yang menghasilkan objek lebih terlihat tirus dan pencahayaan ini banyak digunakan karena disebut sebagai salah satu pencahayaan yang sangat baik.

2.5. *Copywriting*

Menurut Shaw (2013, hlm.9) *copywriting* adalah suatu perancangan yang didalamnya terdapat sebuah teks, yang dibutuhkan mengartikan sebuah visual agar target dapat menerima pemahaman secara mudah dan mengekspresikan rasa yang ingin disampaikan kepada target, *copywriting* penting menghasilkan tujuan yang baik agar dapat lebih masuk kedalamnya contohnya puisi, novel, dan sebagainya.

Dalam membuat suatu *copywriting* yang baik dan tersusun rapih yang terfokuskan untuk target yang menjadi keseharian target setiap harinya ataupun hal lainnya, dan *copywriting* memiliki cara pembuatannya yang secara baik pada saat pembuatan, yaitu:

1. Fokuskan kepada target, dan lebih mengenal keterbiasaan target untuk mendapatkan hasil yang menarik dan enak untuk dibaca.
2. Memperlihatkan ketertarikan lebih baik dari pada memperlihatkan sebuah sifat dari menampilkan sifat target akan terlebih dahulu mengetahui

penggunaanya tersebut. Sedangkan dengan memperlihatkan ketertarikan akan membuat target menjadi senang dan cepat memahami

3. Penggunaan angka akan menarik perhatian target karena mereka akan cepat memahami baik buruknya suatu keadaan.
4. Tahan perhatian dengan memberikan sesuatu penguat yang menjadikan pembuatan menjadi rapih dan tepat dan tidak menggunakan dengan cara paksaan yang membuat target menjadi risih dan merasa tersinggung.
5. Menggunakan tipu daya atau menggunakan sistem menggunakan kata kata yang kita rancang dengan sendirinya agar mendapatkan sifat penasaran yang didapatkan untuk lebih mengetahui moral yang disampaikan.
6. Dan gunakan kata bicara yang sesuai dengan masalah, yang membuat target selalu ingat dan menyimpannya setelah melihatnya.

2.5.1. *Headline*

Ardianto (2007) menurutnya headline adalah salahsatu hal penting saatu membuat suatu tulisan dalam suatu media seperti berita pada media seperti koran, surat kabar, dan juga majalah sebagai suatu pennyambung dari pesan yang ingin diberitahukan kepada target, yang digambarkan secara ringkasan suatu masalah untuk menarik pembaca untuk meningkatkan rasa ingin tahu target dan gambaran jelas dengan moral yang ingin disampaikan.

Headline yang dibuat secara menarik memiliki beberapa sifat yang menjadikan sifat yang kental dan lengkap secara detail dalam memberikan pesan yang disampaikan

2.5.2. Tagline

Tagline adalah suatu makna yang digunakan untuk memberikan kata-kata yang membuat target merasa tersentuh dengan suatu pesan yang disampaikan yang berupa sebuah slogan yang di buat secara menarik agar diterima manfaatnya dari suatu pesan tersebut.

Pembuatan yang baik dengan cara membuat suatu *Tagline* yang memasuki keseharian target dan hal yang dianggap baik, motivasi yang diinginkan oleh target.

2.5.3. Body Text

Supriyono (2010) mengatakan bahwa penggunaan ini digunakan untuk pembuatan paragraf yang berisi informasi, yang digunakan untuk mengajak target untuk mau dan tertarik untuk menggunakan atau memakainya. Pembuatan *body text* disesuaikan dengan pembuatan media yang ingin dibuat

2.5.4. Website

Menurut Breaird (2010) website memiliki lima aspek penting dalam pembuatan suatu *website* agar menjadi inspiratif dan berfungsi untuk target.

1. Komposisi dan *layout*

Dalam pembuatan nya komposisi dan juga *Layout* sangatlah penting karna sebuah tingkatan yang penting karna sebuah pilar dalam pembuatan setiap perancangan.

2. Tekstur

Penggunaan tekstur dapat membuat web terkesan nyata dan memberikan sifat keaslian yang membuat enak dilihat dan isi yang disampaikan cepat dimengerti target.

3. Warna

Penentuan warna juga adalah penting dalam pemilihan warna yang digunakan sesuai materi yang dibuat awalnya dan membantu target merasakan efek pendalaman dari setiap warnanya.

4. Citra

Tampilan yang ditunjukkan dapat dibuat menggunakan video ataupun foto yang membangun sifat baik dari setiap produk yang ingin dibuat agar lebih terkesan baik seterusnya.

5. Tipografi

Pembuatan harus dilengkapi dengan tipografi agar memberikan kesan tersendiri dengan menggunakan tipografis yang sesuai membuat menarik target menjadi masuk kedalam sebuah *website* tersebut.

2.6. Ambient Media

Merupakan media yang digunakan pada suatu ruang yang terbuka, media ini bukanlah media yang digunakan menjadi media visual. *Ambient Media* digunakan untuk mencetus iklan yang menarik agar bersaing dengan iklan-iklan yang sudah ada menjadikan lebih baik dari lainnya. Dan media ini di buat secara tujuan atau secara tidak seterusnya karena media ini dibuat secara pesanan yang ingin di samapikan kepada targe yang untuk digunakan.

2.7. Museum

Museum menurut *International Council of Museum* (1968) adalah sebuah bidang yang memelihara peninggalan dan juga menceritakan serta memamerkan peninggalan kepada masyarakat umum yang bertujuan sebagai pendidikan untuk pembelajaran agar masyarakat generasi berikutnya dapat memahami dan menikmati barang-barang peninggalan seperti kesenian, sejarah ataupun ilmiah yang dapat dilihat kapan saja, selain itu perpustakaan umum juga mempunyai sebuah ruangan untuk melakukan pameran yang dianggap masyarakat sebagai museum. (hlm. 2)

2.7.1. Penggolongan Museum

Menurut Ayo Kita Mengenal Museum (2009) museum dibagi menjadi beberapa jenis golongan, yaitu:

a) Berdasarkan koleksi:

1. Museum umum, museum ini yang isinya terdiri dari kumpulan sebuah koleksi bukti atau peninggalan material yang berkaitan dengan segi teknologi dan cabang seni.
2. Museum khusus, museum ini merupakan sebuah museum yang isinya terdiri dari koleksi yang dihasilkan dari satu cabang seni, ilmu dan teknologi.

b) Berdasarkan kedudukan:

1. Museum Nasional, museum ini merupakan sebuah museum yang koleksinya dapat dilihat di seluruh penjuru wilayah.

2. Museum Regional, museum ini merupakan sebuah museum yang isinya disatukan di wilayah tertentu dan ditempatkan di museum sesuai lokasi
 3. Museum Lokal, museum ini merupakan museum yang isinya dikumpulkan untuk melengkapi dari wilayah kota maupun Kabupaten tersebut.
- c) Berdasarkan Kepemilikannya:
1. Museum Pemerintah, museum ini merupakan museum yang secara langsung di jaga dan di kelola oleh suatu lembaga pemerintahan.
 2. Museum swasta, museum ini merupakan museum yang dibuat dan dimiliki bukan oleh pemerintah melainkan individu ataupun suatu kelompok.

2.7.2. Museum Sejarah Jakarta

Menurut Suparta, Museum Sejarah Jakarta yang berada di lokasi kota tua, Jakarta Barat memiliki 6000 koleksi yang berada didalamnya. Suparta selaku Tour guide menceritakan bahwa Museum Sejarah Jakarta berisi tentang peninggalan Jakarta yang berawal dari sunda kelapa pada tahun 1522 yang dikuasi oleh negara eropa yang pertama kali datang 1527 lalu pada saat portugis dan dikalahkan oleh Fatahilah sebagai pemimpin muslim pada saat itu, pada tanggal 22 juli 1607 disebut sebagai djayakarta, dan pada 30 mei 1619 pada belanda datang ke djayakarta untuk menjajah dan belanda dibumihanguskan dan jakarta disebut sebagai Batavia. Dan pada tanggal 8 agustus 1942 cerita tentang penjajahan belanda hangus masuklah jepang ke batavia dan dirubahkembali nama batavia

menjadi Djakarta dan cerita singkat penjajahan akhirnya presiden Indonesia pertama Soekarno Hatta merubah kembali nama Djayakarta menjadi Jakarta yang biasa kita sebut hingga sekarang.



Gambar 2.1 Museum Sejarah Jakarta

2.8. Perancangan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan sebuah perancangan adalah sebuah metode dalam pembuatan sesuatu, merancang adalah sesuatu yang dilakukan sebelum membuat sesuatu. Menurut Certo (1997) dalam bukunya mengatakan merancang adalah sebuah upaya yang dibuat sesuai metode yang tepat agar tepat sasaran (hlm. 134). Oleh sebab itu perancangan dapat diartikan sebagai proses sebelum merancang sesuatu yang dilakukan secara baik.

2.8.1. Desain Grafis

Menurut Landa, desain grafis adalah suatu aspek informasi secara visual untuk menyampaikan suatu moral dan informasi untuk target. Desain grafis yang baik merupakan desain grafis yang dapat memberikan pesan yang informatif, persuasif, identifikasi, motivative, *branding*, *engaging* dan lain-lain.

Desain grafis yaitu salah satu penyelesaian dari suatu permasalahan yang membuat produk atau benda yang digunakan desain grafis menjadi produk yang lebih baik. Dan mendapatkan suatu ajakan ketika menggunakan desain grafis.

2.8.2. Prinsip Desain

Menurut Laurer dan Pentak (2011) Prinsip desain merupakan sebuah konsep yang berperinsip untuk mengatur dan menyusun sebuah objek yang secara struktur yang dapat dipahami oleh pembuat. Prinsip desain dibagi menjadi berbagai jenis yaitu sebagai berikut (hlm. 28-115):

1. *Unity*

Merupakan suatu kesinambungan secara sesuai dengan persatuan objek dan elemen desain yang terkesan menyatu satu dengan lainnya. *Unity* memiliki tata cara dalam pembuatan desain yaitu:

- a) *Proximity*, sebuah objek yang ditaro secara dekat.
- b) *Repetitions*, sebuah objek desain yang digunakan secara berulang-ulang sehingga desain menjadi satu dengan desain lainnya.
- c) *Continuation*, Cara ini adalah cara yang berpengaruh pada penglihatan dari satu objek ke objek lainnya secara sudut, garis, dan arah yang saling menyatu satu sama lain.
- d) *Grid*, dalam penggunaan *grid* objek desain akan terlihat simetris dan beraturan karena atas konsisten jarak horizontal bertemu vertikal.

2. *Emphasis*

Cara ini merupakan cara yang menarik ketertarikan. *Emphasis* memiliki cara membuat dalam mendesain sebagai berikut:

- a) *Contrast*, adalah sebuah cara dengan membuat objek desain yang berbeda dengan objek suatu desain lainnya sehingga dapat terlihat menarik.
- b) *Isolation*, sebuah cara yang objek desainya terbentuk sendiri dari objek desain lain agar menjadikan pelihat fokus dengan desain yang telah dibuat.
- c) *Placement*, sebuah cara yang menentukan sebuah letak dan berpengaruh dalam menataan suatu mendapatkan suatu penekanan dalam objek.

3. Skala dan proposi

Merupakan suatu cara yang berhubungan dengan suatu ukuran sehingga dalam segi ukuran harus sesuai dengan objek untuk menetapkan besar kecilnya karna huruf adalah sebuah ukuran yang proporsi.

4. *Balance*

Merupakan penerapan berat atau kurangnya secara stabil dari sebuah objek desain yang membuat desain menjadi seimbang dan berkomposisi yang bertujuan membuat karya menarik dilihat dan seimbang.

5. *Rhythm*

Merupakan sebuah prinsip yang membuat pengulangan dari suatu objek desain yang diulang dengan bentuk yang sama dan dengan perbedaan dengan ubahan objek yang telah dibuat sebelumnya.

2.8.3. Unsur-Unsur Desain

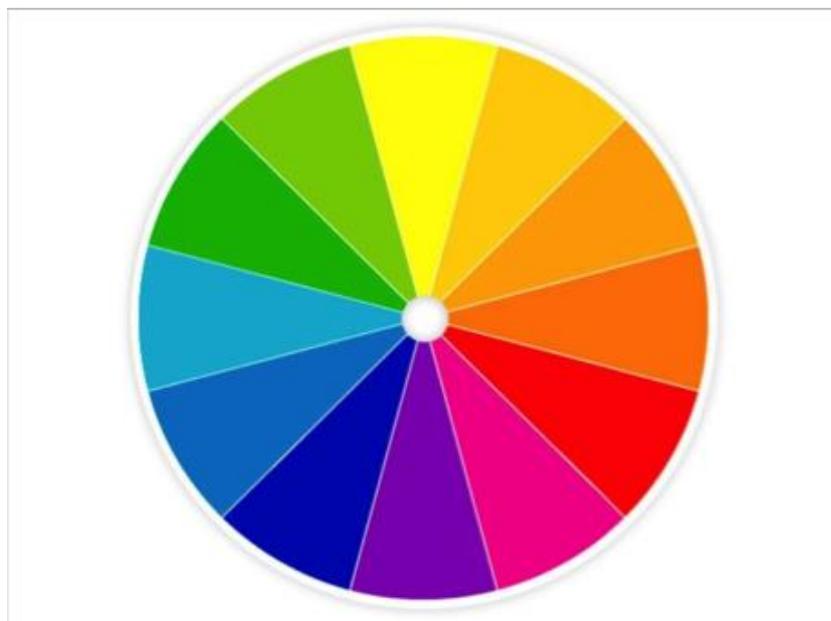
Supriyono (2010) menurutnya terdapat lima bagian dalam desain yang bertujuan untuk desain yang lebih menarik serta bermanfaat untuk memberikan moral yang disampaikan lebih tersampaikan dengan baik. (hlm. 57).

2.8.3.1. Warna

Supriyono (2010) mengatakan sebuah warna adalah salah satu elemen penting saat melakukan desain agar dapat menghasilkan moral yang tepat dalam membuat desain yang membuat desain menjadi lebih hidup dan terkesan nyata. (hlm.70).

Dan warna memiliki beberapa bagian yaitu:

1. *Hue*



Gambar 2.2 color wheel.
(<http://edupaint.com/warna/9755-warna-color-wheel>)

Hue adalah warna yang memiliki primer, skunder, dan tersier. Primer yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru, sedangkan skunder merupakan campuran antara dua warna primer yang menghasilkan pencampuran sedangkan tersier gabungan antara warna primer dan skunder. (hlm.71-75)

2. *Value*

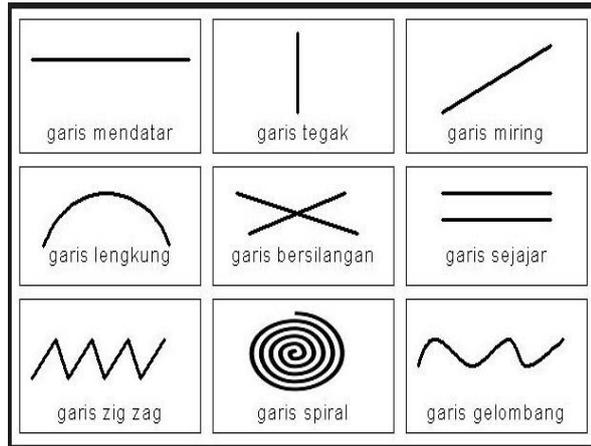
Merupakan sebuah pengaturan tentang terang dan gelapnya suatu warna yang dapat diatur dan juga dicampur dengan warna lainya. Yang menciptakan efek cenderung masuk yang membuat terlihatnya kedalaman dalam warna. (hlm 78)

3. *Intensity*

Merupakan suatu jenjang kejelasan warna semakin tinggi volume yang diberikan akan semakin jelas juga warna yang dihasilkan. (hlm. 78)

2.8.3.2. Garis

Garis menurut Supriyono (2010) merupakan elemen desain yang juga cukup berpengaruh dalam pembuatan suatu desain yang memiliki ketebalan dan panjang dan tidak mempunyai ruang yang memiliki beberapa jenis yaitu garis lurus, melengkung serta tegas. (hlm. 58-65)



Gambar 2.3 Jenis-Jenis Garis

(<https://idseducation.com/articles/ini-dia-arti-garis-yang-perlu-kamu-tahu/>)

2.8.3.3. Tekstur

Supritono (2010) mengartikan tekstur adalah sebuah elemen yang bisa dirasa halus kasarnya pada suatu permukaan dalam segi nyata dan semu yang bisa dirasakan ataupun hanya bisa di lihat. (hlm. 80-84)



Gambar 2.4 Tekstur

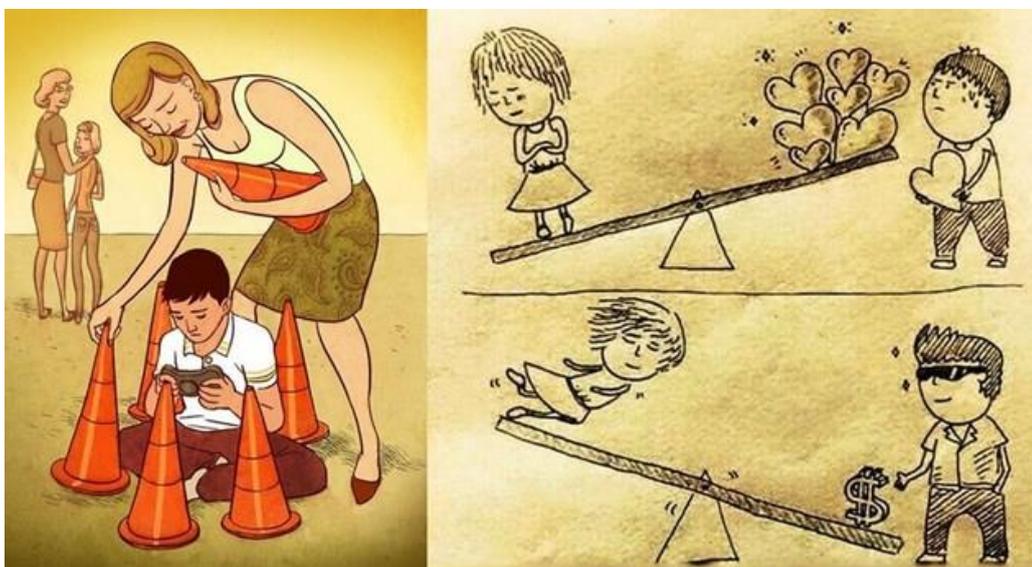
(<https://karyapemuda.com/conto>)

2.8.3.4. Ukuran

Supriyono (2010) mengartikan ukuran adalah salah satu elemen desain yang sangat di perlukan secara detail. Karena agar sesuai dengan kenyataan yang menghasilkan bentuk yang presisi dan enak untuk dilihat secara visual (hlm. 85)

2.8.3.5. Ilustrasi

Male (2017) mengatakan Ilustrasi yaitu sesuatu pembahasan yang dibuat dalam bentuk visual yang dapat digunakan atau ditempatkan di berbagai macam media seperti poster, lukisan, buku, kartun, dan sebagainya. Ilustrasi bertujuan agar target menerima suatu isi dalam pembuatan menjadi jelas untuk dilihat dengan menggunakan bahasa desain secara visual yang dapat diterima oleh kalangan masyarakat yang luas.



Gambar 2.5 Ilustrasi
(<https://seputarilmu.com/2019>)

Ilustrasi memiliki fungsi sebagai referensi, dokumentasi, dan juga sebagai intruksi yang kegunaannya ilustrasi menceritakan secara visual yang mengedukasi dengan penjelasan suatu isi secara detail. Ilustrasi berguna untuk memberikan informasi yang sangat detail dan juga menarik yang dapat dimengerti oleh pelihat dibandingkan dengan membaca sebuah teks. Ilustrasi memiliki jenis-jenis yang bisa dipilih saat ingin menggunakan ilustrasi, yaitu:

1. Dekoratif

Ilustrasi ini berfungsi sebagai hiasan, yang dalam segi bentuk membuat menariknya objek secara gaya yang ingin disesuaikan dengan olahan yang tidak berlebihan dan masih enak untuk dilihat.

2. Naturalis

Ilustrasi ini memiliki efeknya terlihat seperti nyata tanpa ada tambahan yang membuat karya menjadi lebih beragam tapi hanya mengikuti apa yang ingin di buat tanpa ada penambahan atau sebuah pengurangan

3. Karikatur

Ilustrasi ini biasanya digunakan sebagai sebuah pembuatan politik untuk menceritakan atau mendeskripsikan suatu masalah agar mendapatkan solusi agar orang merasa tersindir dan biasanya digunakan sebagai buku, atau koran.

4. Kartun

Ilustrasi ini mempunyai sebuah sifat yang kekanak-kanakan dan menarik untuk dilihat dan terkesan lucu. Kartun biasanya digunakan untuk anak-

anak agar mereka tertarik untuk melihat dan suka untuk melihatnya contohnya pada buku, komik, atau majalah.

5. Khayalan

Ilustrasi ini merupakan ilustrasi yang bersifat tidak nyata dan tidak ada dalam dunia nyata dan diluar imajinasi seseorang dan dapat ditemukan di novel, komik, dan buku cerita anak.

6. Buku pelajaran

Ilustrasi ini di jelaskan untuk kepentingan akademik untuk menambahkan kesetabilan dalam pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan tidak monoton bentuknya berupa gambar, bagan, atau berbentuk foto.

7. Cerita bergambar

Ilustrasi ini merupakan gambaran yang dipadukan dengan teks yang menceritakan suatu cerita seperti sebuah komik dan memiliki pemikiran yang aktif tersendiri.

2.8.4. Fungsi ilustratif

Arifin dan Kusrianto (2009) mengatakan ilustrasi memiliki fungsi yang signifikan yang bertujuan menyampaikan peristiwa tertentu yang dibagi menjadi empat fungsi ilustratif sebagai berikut:

1. Fungsi deskriptif yaitu mewakili eksplanasi secara lisan dengan menggunakan kalimat panjang yang dapat menjadikan ilustrasi dapat dipahami.

2. Fungsi ekspresif yaitu menjelaskan suatu arti, buah pikiran, maupun sebuah insiden dengan konsep yang tidak beraturan menjadi sesuatu yang nyata.
3. Fungsi analitis yaitu ilustrasi yang memperintikan suatu bentuk bagian agar tersusun secara rapih.
4. Fungsi kualitatif yaitu ilustrasi yang digunakan untuk pembuatan sebuah jenis-jenis ilustrasi seperti karikatur, kartun, foto dan juga suatu representasi.

2.8.4.1. Tujuan Penggunaan Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi dapat mempermudah dalam produksi dengan suatu konsep yang luas dengan tinjauan yang terbatas. Menurut Arifin dan Kusrianto (2009), penggunaan ilustrasi dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Ilustrasi yang dibuat untuk memperkuat suatu pesan yang ingin diberikan kepada target.
2. Ilustrasi yang digunakan untuk memberikan sebuah ciri khas tertentu yang membuat ilustrasi menjadi lebih mudah dibaca dan mendapatkan pesan yang terkandung didalamnya masuk melalui ilustrasi
3. Ilustrasi ini mempermudah pelihat untuk mendeskripsikan untuk memahami lebih jelas suatu pesan yang ingindisampaikan melalui sebuah ilustrasi yang baik. (hlm. 70).

2.8.4.2. Logo

Menurut Morioka, Adams dan Stone (2004) Logo adalah suatu simbol suatu perusahaan untuk mengidentifikasi seseorang, jasa, objek ataupun sebuah ide.

Dalam pembuatan logo terdapat sebuah susunan agar menjadi sebuah logo yang benar.

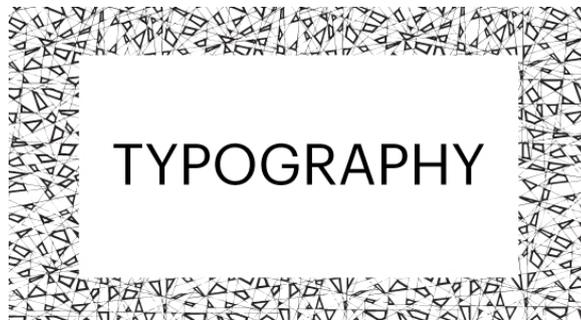
1. Mudah di mengerti dan dihapal.
2. Menceritakan visi dan misi dan keunggulan.
3. Tidak menggunakan aspek keperbedaan seperti agama.
4. Enak untuk dilihat
5. Mengajak target menjadi menyukai.
6. Memperlihatkan sesuatu yang asing menjadi masuk akal untuk dilihat
7. Sesuai berjalanya waktu logo tetap pantas untuk dilihat dan digunakan.
8. Menggunakan suatu kreativitas desain agar pesan yang disampaikan tersampaikan dengan baik.
9. Ukuran yang disesuaikan agar dapat digunakan ditempat yang kecil ataupun tempat yang besar. (hlm.16-17)



Gambar 2.6 Logo
(<https://www.seputarpengetahuan.com>)

2.8.4.3. Tipografi

Tipografi adalah sebuah huruf yang disusun dari kata yang saling berkesinambungan dan bergabung menjadi satu kesatuan yang baik. Gabungan tersebut harus didasari dengan ukuran, jarak, dan kata secara tepat. Tipografi bertujuan membuat pembaca dapat membaca suatu teks secara nyaman dan juga jelas maupun presisi dan hal ini sangatlah penting saat membuat suatu perancangan yang baik.



Gambar 2.7 Typography
(<https://www.canva.com>)

Tipografi memiliki fungsi sebagai huruf yang dijadikan sebagai judul dan menjadi huruf teks atau huruf isi. Huruf isi biasanya terlihat lebih biasa dan sederhana dan enak untuk dibaca sedangkan huruf judul biasanya digunakan dengan tipografi yang dekoratif dan membuat judul menjadi lebih jelas untuk dibaca. Pemilihan dalam pembuatan teks memiliki beragam jenis huruf sesuai yang kita inginkan yang sesuai dalam pembuatan teks sebagai berikut:

1. Huruf Klasik

Huruf klasik lebih kearah serif yang memiliki garis yang melengkung dibawahnya dan teks ini juga banyak digunakan karena secara teks huruf ini dapat dibaca secara jelas.

2. Huruf Transisi

Huruf transisi lebih kearah serif namun memiliki garis yang runcing dibawahnya dan memiliki tebal tipis pada badan inti huruf, huruf ini seringkali digunakan sebagai huruf judul.

3. Huruf Sans Serif

Huruf sans serif merupakan huruf yang tidak memiliki garis bawah seperti pada huruf transisi ataupun klasik, huruf ini badan huruf yang seimbang dengan badan lainya dan terkesan sederhana huruf ini banyak digunakan karna huruf ini secara dinamis terlihat simple yang biasanya digunakan untuk pembuatan judul.

4. Huruf Modern Roman

Huruf ini merupakan huruf yang memiliki sebuah badan yang tebal dan tipis yang cukup signifikan dan terlihat jelas secara kasat mata yang membuat pembaca sedikit sulit untuk melihat ketika ukuran huruf ini dibuat menjadi kecil biasanya kebanyakan digunakan sebagai teks.

5. Huruf Tulis

Huruf tulis adalah huruf yang hurufnya sama dengan huruf yang kita buat dengan layaknya tangan seorang manusia namun dalam segi bacaan

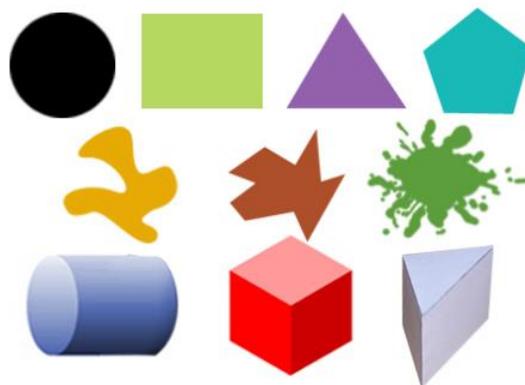
pembaca kurang terlihat dan kurang efisien untuk pembaca dan tidak disarankan digunakan sebagai huruf teks.

6. Huruf Berkait Balok

Huruf ini merupakan huruf yang badanya cukup tebal namun memiliki garis kait diatas dan bawah. Huruf ini terlihat sebagai huruf yang agresif dan kaku.

2.8.4.4. Bidang

Supriyono (2010) mengatakan bidang adalah elemen desain yang mempunyai dimensi tinggi dan lebar. Yang memiliki segi geometris yang lebih kearah resmi dan kaku sedangkan non geometris yang lebih kearah yang lebih lentur, dan terdapat bidang kosong yang juga berpengaruh untuk target melihat dan saat menikmati suatu desain.(hlm. 66-69)



Gambar 2.8 Bidang
(<https://mazgun.wordpress.com/2009/10/12/unsur-rupa-dan-komposisi/>)