



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. Desain Komunikasi Visual

Supriyono (2010) mengatakan bahwa Desain Komunikasi Visual (DKV) berperan sebagai pemberi pesan dan informasi kepada pembaca dengan menggunakan visual seperti tipografi, warna, garis, layout, dan lain-lainnya. DKV juga dikategorikan sebagai *commercial art* karena ada perpaduan antara seni rupa dan juga komunikasi untuk keperluan bisnis. Selain itu DKV merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi, teknik dan juga media penyampaian pesan dengan menggunakan elemen visual yang disampaikan melalui media, sehingga pesan dapat diterima oleh publik (hlm. 56-57).

2.1.1. Elemen Desain

Menurut Supriyono (2010) elemen-elemen desain merupakan sesuatu yang sudah tidak asing untuk mata kita karena hampir setiap hari kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan elemen desain juga merupakan hal yang penting, karena jika kita mengerti elemen desain, kita bisa menata elemen-elemen tersebut dengan tepat dan menghasilkan komposisi yang harmonis, komunikatif dan menarik bagi para pembaca (hlm. 57-86). Berikut adalah beberapa elemen desain menurut Supriyono:

a. Garis

Garis tidak mempunyai kedalaman, hanya panjang dan ketebalan sehingga disebut elemen satu dimensi. Garis dapat diukur dengan menggunakan satuan panjang. Garis termasuk kedalam elemen desain karena garis memiliki peran yang besar dalam komposisi desain. Menurut Landa (2010) garis terbagi menjadi beberapa kategori (hlm. 17), yaitu:

1. *Solid Line*
2. *Implied Line*
3. *Edges*
4. *Line of Vision*

NO.	MACAM GARIS	GAMBAR GARIS	SIFAT
1.	Lurus		Tenang, stabil, malas
2.	Lengkukg		Dinamis, luwes, lemah
3.	Patah-patah dan Zigzag		Tegas, teratur
4.	Putus-putus		Tidak lancar, tertutup
5.	Spiral		Lentur, mengalir, dinamis
6.	Lengkung beraturan		Ajek/kontinyu, mengalir, teratur
7.	Lengkung tak beraturan		Dinamis, ruwet
8.	Garis tipis/kecil		Lemah, lembut
9.	Garis tebal		Tegas
10.	Garis tidak rata		Lemah, dinamis
11.	Garis sejajar		Teratur, disiplin
12.	Garis berpotongan		Saling silang, ramai, konflik

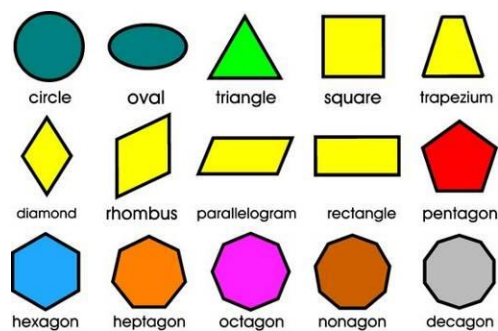
Gambar 2.1 Garis

(sumber: <https://www.jagodesain.com/2017/06/elemen-dalam-desain-grafis.html>)

b. Bidang

Bidang memiliki dimensi berupa tinggi dan lebar. Bidang dapat juga berupa bentuk geometris seperti segitiga, segiempat, lingkaran, dan sebagainya. Landa (2010) mengatakan bahwa ada beberapa jenis bidang (hlm. 17-18), yaitu:

1. *Geometric*
2. *Organic*
3. *Rectilinear*
4. *Irregular*
5. *Accidental*
6. *Nanobjective*
7. *Abstract*
8. *Representational*

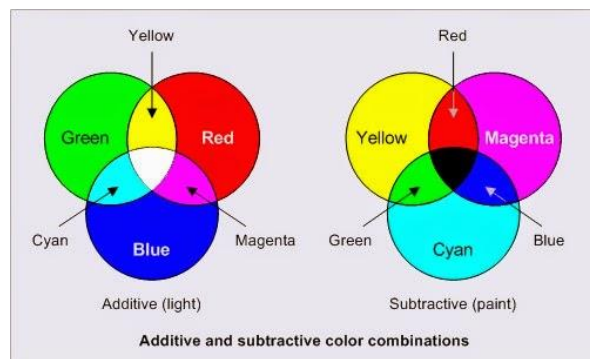


Gambar 2.2 Bidang

(sumber: <https://www.decodeko.co.id/blog/elemen-desain-grafis/>)

c. Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang paling menarik perhatian. Tetapi, dalam penggunaannya kita harus berhati-hati karena jika tidak sesuai justru akan mengurangi nilai keterbacaan dan menghilangkan minat membaca. Namun, jika digunakan dengan baik warna dapat membuat teks seolah-olah berbicara. Menurut sumbernya warna dapat dibagi menjadi dua, reflektif dan digital. Dalam warna reflektif, objek yang terkena sinar cahaya akan menyerap cahaya tersebut, dan cahaya yang tidak terserap akan dipantulkan menjadi warna yang bias kita lihat menggunakan mata kita. Sedangkan warna digital adalah warna yang menggunakan energi cahaya untuk menghasilkan warna itu sendiri, bukan memantulkan cahaya. Warna terdiri dari *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan warna itu sendiri, *value* adalah tingkatan gelap-terang dari warna tersebut, dan *saturation* adalah tingkatan cerah-kusam warna tersebut.



Gambar 2.3 Warna

(sumber: <http://elemenvisual.blogspot.com/2014/11/kombinasi-warna-rgb-dan-cmyk.html>)

d. Psikologi warna

Sugiarto (2014) menyatakan bahwa warna memiliki kekuatan untuk menyeimbangkan emosi, menciptakan keseimbangan dalam kehidupan, menciptakan suasana teduh dan damai, dengan warna juga kita dapat menciptakan keberingasan serta kekacauan (hlm. 4).

Berikut arti warna menurut Sugiarto (hlm. 48):

1. Warna Merah

Warna merah menggambarkan darah, api, kekuatan, perjuangan, semangat, keberanian, gairah, kebahagiaan, dan juga peringatan.

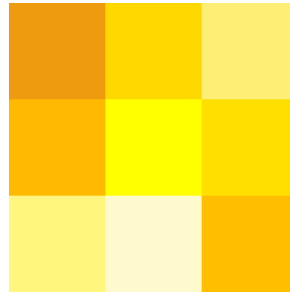


Gambar 2.4 Warna merah

(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_red)

2. Warna Kuning

Warna kuning menggambarkan cerah, terang, tegas, dan kegembiraan.

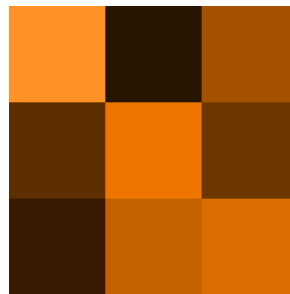


Gambar 2.5 Warna kuning

(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_yellow)

3. Warna Jingga

Warna jingga menggambarkan kehangatan, persahabatan, optimis, serta keceriaan.

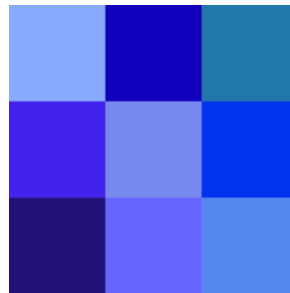


Gambar 2.6 Warna jingga

(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_orange)

4. Warna Biru

Warna biru menggambarkan kesan ketenangan, dingin, sejuk dan juga damai.

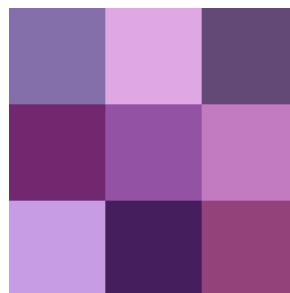


Gambar 2.7 Warna biru

(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_blue)

5. Warna Ungu

Warna ungu menggambarkan kesan agung, indah, lembut, dan juga kekuasaan.

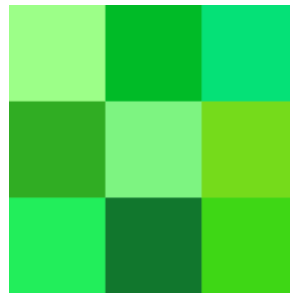


Gambar 2.8 Warna ungu

(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_purple)

6. Warna Hijau

Warna hijau menggambarkan harmoni, kesejukan, kesegaran, alami, dan juga ketenangan.

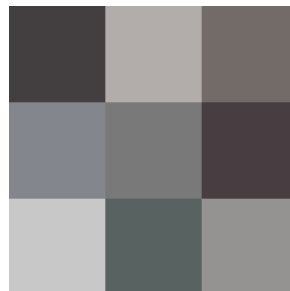


Gambar 2.9 Warna hijau

(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_green)

7. Warna Abu-abu

Warna abu-abu menggambarkan ketenangan, keteduhan, dan juga elegan.

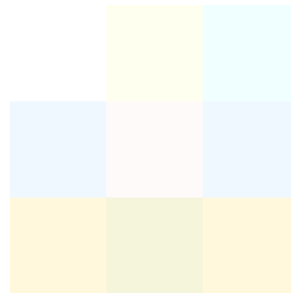


Gambar 2.10 Warna abu-abu

(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_gray)

8. Warna Putih

Warna putih menggambarkan kepolosan, bersih, formal, suci, ringan, murni, dan kelembutan.



Gambar 2.11 Warna putih

(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_white)

9. Warna Hitam

Warna hitam menggambarkan ketegasan, kuat, gelap, dramatis, misteri, dan kesunyian.

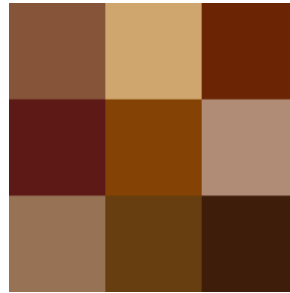


Gambar 2.12 Warna hitam

(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_black)

10. Warna Cokelat

Warna coklat menggambarkan hangat, kaya, kesederhanaan dan juga tua.



Gambar 2.13 Warna coklat

(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Shades_of_brown)

e. Tekstur

Tekstur terbagi menjadi dua kategori, yaitu tekstur *tactile* dan juga tekstur *visual*. Tekstur *tactile* merupakan tekstur yang dapat kita rasakan dan bersifat nyata. Sedangkan tekstur *visual* hanyalah sebuah impresi dari tekstur yang nyata yang tercipta dengan menggunakan permainan warna dan garis.



Gambar 2.14 Tekstur

(sumber: <https://www.thespruce.com/asbestos-popcorn-ceiling-removal-1822305>)

2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Supriyono (2010) prinsip desain digunakan untuk menghasilkan konsep desain yang baik, dengan menggunakan prinsip-prinsip tersebut akan terciptalah komposisi *layout* yang harmonis (hlm. 86). Berikut ini adalah prinsip-prinsip desain menurut Supriyono:

a. Keseimbangan

Keseimbangan ada dua jenis, yaitu formal dan asimetris. Keseimbangan formal terkesan stabil karena membagi secara simetris bagian atas-bawah dan kiri-kanan. Sedangkan keseimbangan asimetris adalah kebalikan dari keseimbangan formal tetapi tetap dijaga pembagiannya agar tetap terasa seimbang dan terkesan dinamis serta bervariasi.

b. Tekanan

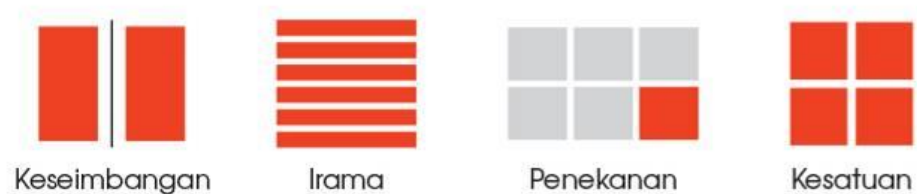
Penekanan pada desain dipakai untuk menampilkan hal yang ingin disampaikan dengan elemen visual yang kuat. Hal ini dapat dilakukan dengan teknik kontras, isolasi, serta penempatan objek.

c. Irama

Irama dibentuk dengan menyusun elemen-elemen visual secara berulang ulang. Hal ini dapat dilakukan secara konsisten maupun bervariasi, mulai dari perubahan bentuk, ukuran, hingga posisi.

d. Kesatuan

Kesatuan adalah hal yang sangat penting agar keseluruhan desain dapat terlihat harmonis. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan seluruh komponen-komponen desain dan menghubungkannya antara yang satu dengan yang lain.



Gambar 2.15 Prinsip desain

(sumber: <https://mello.id/prinsip-prinsip-desain-grafis/>)

2.1.3. Tipografi

Cullen (2005) menyatakan bahwa tipografi adalah sebuah bahasa yang mewakili pemikiran manusia dan merupakan bagian paling dasar dari komunikasi visual. Tipografi menyatukan desain dengan semua elemen visual dengan sistem yang terencana dengan baik sehingga akan mudah dibaca dan dimengerti (hlm. 89-90). Cullen (2005) membagi tipografi menjadi tujuh jenis (hlm. 91), yaitu:

1. *Old Style*

Jenis ini mulai digunakan pada abad ke-15. Beberapa contoh *font* dari jenis ini yaitu *Times New Roman, Garamond, Goudy*



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

Gambar 2.16 Goudy Old Style

(sumber: <https://es.cooltext.com/Download-Font-Goudy+Old+Style>)

2. *Transitional*

Jenis huruf ini adalah transisi dari huruf *Old Style* dengan *Modern*.

Contoh *font* dari jenis ini yaitu *Century* dan *Baskerville*.

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

Gambar 2.17 Baskerville

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

3. *Modern*

Jenis ini ditemukan pada abad ke-18 dan memiliki karakter yang geometris, serta tebal-tipis yang sangat kontras. Contoh *font* jenis ini adalah *Bodoni*.

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

Gambar 2.18 Bodoni

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

4. *Slab Serif*

Jenis *font* ini ditemukan pada abad ke-19 dan memiliki karakter huruf yang tebal. Contoh *font* jenis ini adalah *Clarendon*, *Bookman*.

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ZÀÅabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàå&
1234567890(\$£.,!?)**

Gambar 2.19 Clarendon

(sumber: <https://id.pinterest.com/pin/754212268825568454/?lp=true>)

5. *Sans Serif*

Jenis *font* ini ditemukan pada abad ke-19 dan memiliki keunikan dimana *font* ini tidak memiliki *serif*. Contoh *font* jenis ini adalah *Helvetica*.

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890**

Gambar 2.20 Helvetica

(sumber: <http://www.ephifonts.com/free-helvetica-font-helvetica-normal.html>)

6. *Display*

Jenis font ini biasanya digunakan untuk judul atau *headline*, jarang digunakan dalam teks dikarenakan sulit terbaca jika digunakan dalam ukuran kecil.

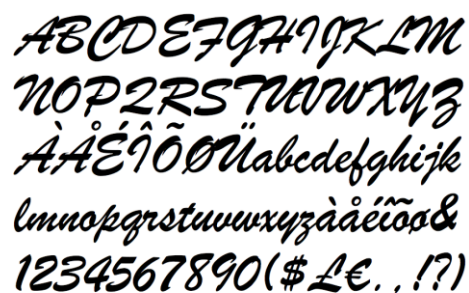


Gambar 2.21 *Display* typeface

(sumber: <https://www.sitepoint.com/ten-free-display-fonts-from-the-behance-network/>)

7. *Script*

Jenis ini memiliki keunikan berupa bentuknya yang mengikuti tulisan tangan, biasanya dibuat dengan tulisan sambung dan miring. Contoh font jenis ini yaitu *Brush Script*.



Gambar 2.22 *Script* typeface

(sumber: <http://www.identifont.com/similar?GV>)

2.1.3.1. Alignment

Menurut Landa (2010) penyusunan huruf dapat dibagi menjadi lima (hlm. 48),

1. *Left Alignment*

Penyusunan teks sejajar di sebelah kiri.

2. *Right Alignment*

Penyusunan teks sejajar di sebelah kanan.

3. *Justified Alignment*

Penyusunan teks sejajar di bagian kiri dan kanan.

4. *Center Alignment*

Penyusunan teks berada di tengah mengikuti garis tengah halaman.

5. *Asymmetrical Alignment*

Penyusunan teks tidak memiliki aturan.

2.1.3.2. Legibility dan Readability

Cullen (2005) menyatakan bahwa *legibility* dan *readability* merupakan sebuah kunci kesuksesan dalam sebuah komunikasi (hlm. 99).

1. *Legibility*

Legibility adalah kualitas pada huruf tersebut yang membuat huruf tersebut dapat dibaca bahkan dalam kondisi yang sulit sekalipun.

2. Readability

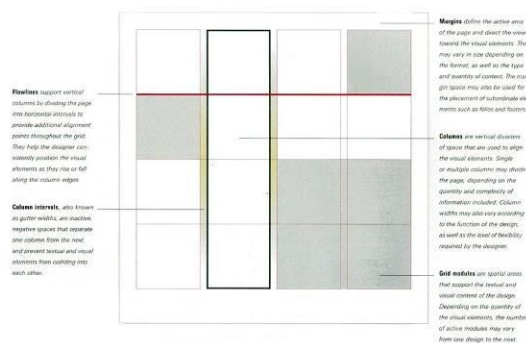
Readability adalah penggunaan sebuah huruf dengan tetap memperhatikan huruf lainnya sehingga tetap terlihat jelas. Jika huruf yang digunakan sudah cukup *legible* namun pembaca tidak dapat membacanya ataupun tidak nyaman membacanya, maka bisa dikatakan bahwa teks tersebut kurang *readable*.

2.1.4. Grid

Menurut Tondreau (2009) *grid* merupakan panduan yang terstruktur yang terdiri dari beberapa garis *vertical* dan *horizontal* yang kemudian dibagi menjadi kolom dan *margin*. *Grid* ini memiliki fungsi untuk membantu dalam menyusun teks dan juga gambar dalam sebuah desain agar menjadi lebih teratur dan mudah dibaca (hlm. 158)

2.1.4.1. Anatomi grid

Menurut Cullen (2005) *grid* terdiri dari *margin*, *column*, *fowlines*, *column intervals*, dan *grid modules* (hlm. 56).



Gambar 2.23 Anatomi grid

(sumber: <https://id.pinterest.com/pin/75576099971033846/?lp=true>)

2.1.4.2. Elemen *grid*

Berikut ini adalah elemen-elemen yang terdapat dalam *grid* menurut Tondreau (2009):

1. Kolom

Kolom adalah sebuah ruang vertical untuk menyimpan tulisan dan gambar. Jumlah kolom dan ukurannya disesuaikan dengan konten yang ingin disampaikan.

2. Modul

Modul merupakan kolom yang tercipta secara repetisi dan dipisahkan dengan jarak yang konsisten dengan ukuran yang bervariasi.

3. *Margin*

Margin merupakan jarak antar konten pada halaman dengan ujung kertas.

4. *Spatial zones*

Elemen ini terdiri dari beberapa kolom yang membentuk area dengan tulisan, gambar, dan informasi lainnya.

5. *Flowline*

Elemen ini adalah sebuah garis horizontal yang membentuk alur untuk *audiens* membaca konten halaman tersebut.

6. *Marker*

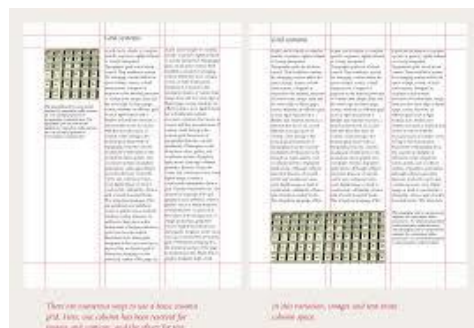
Marker berfungsi sebagai alat pembantu untuk menavigasi *audiens* dalam membaca halaman tersebut, bisa dibuat menggunakan angka halaman ataupun ikon.

2.1.4.3. Jenis-jenis *grid*

Menurut Cullen (2005) ada beberapa jenis *grid* yang dapat digunakan ketika proses *layouting*, seperti *single column*, *multiple column*, *modular*, *alternative*, dan *breaking the grids* (hlm 62-70).

1. *Single column grid*

Grid jenis ini merupakan *grid* yang paling sederhana dan cocok untuk menampilkan teks yang banyak.

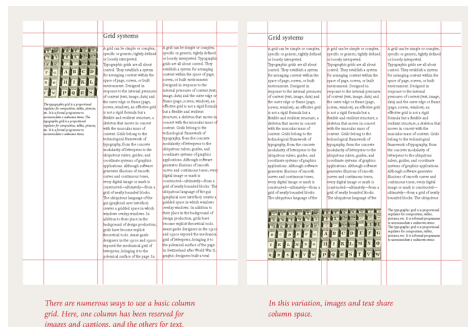


Gambar 2.24 *Single column grid*

(sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>)

2. Multiple column grid

Grid jenis ini memiliki beberapa kolom untuk memberikan pilihan komposisi yang lebih banyak dan fleksibel. Grid jenis ini cocok untuk menampilkan konten yang bervariasi.

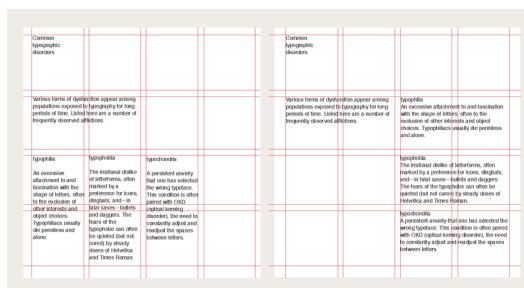


Gambar 2.25 Multiple column grid

(sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>)

3. Modular grid

Grid jenis ini adalah lanjutan dari *multiple column* dengan tambahan garis horizontal untuk membagi halaman menjadi area yang lebih banyak. Sama seperti *multiple comun*, grid ini sangat cocok untuk konten yang memiliki banyak elemen didalamnya.



Gambar 2.26 Modular grid

(sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>)

4. *Alternative grid*

Grid jenis ini memiliki karakteristik yang organik sehingga penempatan elemen visual sangat berpengaruh jika kita menggunakan *grid* jenis ini.



Gambar 2.27 *Alternative grid*

(sumber: <https://patricksgraphics.com/Alternative-Grid-Systems>)

5. *Breaking the grid*

Untuk *grid* jenis ini tidak memiliki aturan, tetapi jika tidak digunakan dengan baik akan membuat komposisinya terlihat buruk.



Gambar 2.28 *Breaking the grid*

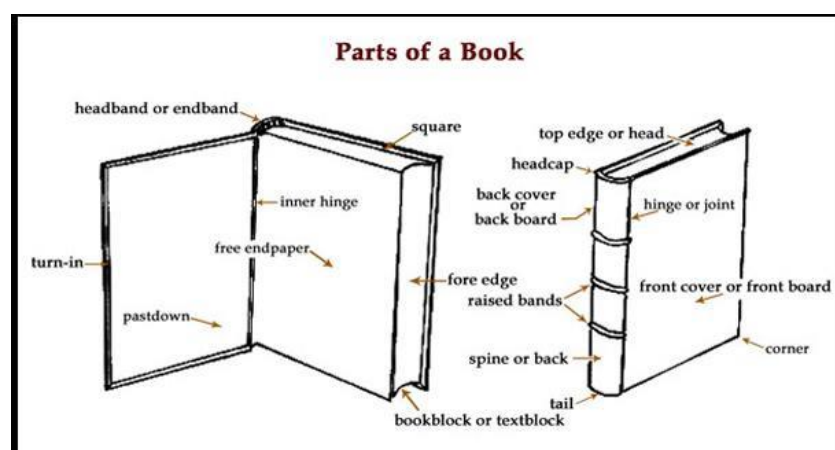
(sumber: <https://id.pinterest.com/pin/430867889331240623/?lp=true>)

2.2. Buku

Haslam (2006) mengatakan bahwa buku merupakan kumpulan halaman yang dicetak dan berisikan informasi yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan bagi para pembaca (hlm. 9). Selain memberikan pengetahuan, buku juga memiliki keunggulan, seperti yang diungkapkan oleh Baran (2011) buku memiliki keunggulan sebagai *repository* budaya, buku merupakan jendela pengetahuan masa lalu karena buku memiliki tingkat akurasi yang lebih tinggi dibandingkan media lainnya, selain itu buku juga menjadi sarana hiburan yang membuat pembaca menjadi lebih imajinatif (hlm. 63).

2.2.1. Anatomi Buku

Haslam (2006) mengatakan bahwa buku terdiri dari beberapa komponen, yaitu *spine*, *head band*, *hinge*, *head square*, *front pastedown*, *cover*, *foreedge square*, *front board*, *tail square*, *endpaper*, *leaves*, *back pastedown*, *back cover*, *foreedge*, *turn-in*, *tail*, *fly leaf*, dan *foot* (hlm. 20).



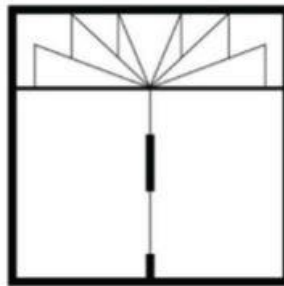
Gambar 2.29 Anatomi Buku

(sumber: <https://litreactor.com/columns/library-love-anatomy-of-the-book>)

2.2.2. Teknik *Binding*

Buku yang telah dirancang kemudian disatukan menjadi satu dengan menggunakan teknik *binding*, halaman-halaman yang telah dirancang disusun berdasarkan konten yang sudah ditentukan. Menurut Whitbread (2001), teknik *binding* terbagi menjadi beberapa jenis (hlm. 280-281):

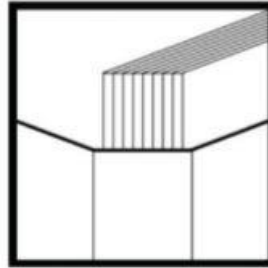
1. *Saddle stitching*



Gambar 2.30 Saddle stitching
(*The design manual, 2011*)

Lembaran yang telah disatukan kemudian dilipat dan diurutkan, lalu ditutupi dengan sebuah *cover* dengan menggunakan *staples* atau dijahit.

2. *Paperback / softcover / perfect binding*

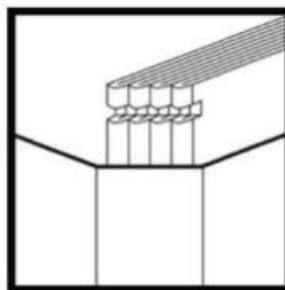


Gambar 2.31 Softcover

(The design manual, 2011)

Teknik ini memiliki kekurangan yaitu halaman lebih mudah terlepas jika dibuka terlalu lebar, namun teknik ini bisa menyatukan semua kertas menjadi satu jilidan.

3. *Burst binding*

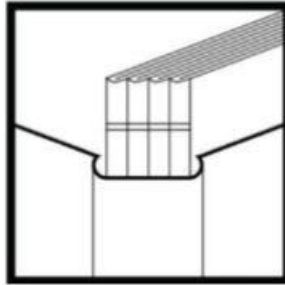


Gambar 2.32 Burst binding

(The design manual, 2011)

Teknik ini merupakan pengembangan dari teknik *perfect binding*, teknik ini dilakukan dengan memotong bagian tengah jilidan untuk diberikan lem panas, namun teknik ini juga memiliki kekurangan yaitu halaman jadi lebih sulit untuk dibuka.

4. *Hardback / casebinding / section sewn*

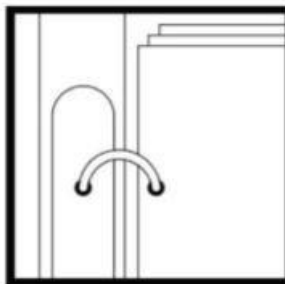


Gambar 2.33 Hardback

(The design manual, 2011)

Teknik ini dilakukan dengan cara menyatukan halaman yang terbagi, kemudian dijahit dan ditempelkan pada kertas pertama dan terakhir, teknik ini biasa ditemukan pada buku *hard cover*.

5. *Ring binding*

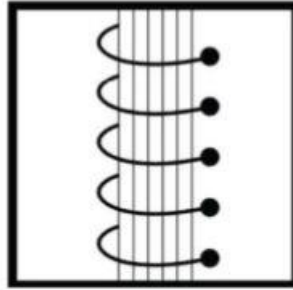


Gambar 2.34 Ring binding

(The design manual, 2011)

Teknik ini dilakukan dengan cara melubangi halaman sebanyak dua atau empat lubang sejajar untuk dapat dijilid dengan *ring* untuk dapat dijilid. Teknik ini bisa membuat buku terbuka dengan rata.

6. *Spiral binding*

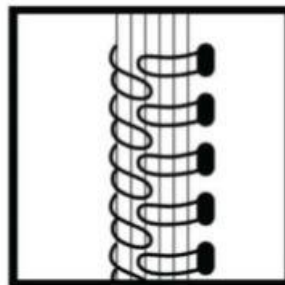


Gambar 2.35 Spiral binding

(The design manual, 2011)

Teknik ini menyatukan halaman kemudian diurutkan dan ditutupi dengan sebuah *cover* dengan menggunakan *staples* atau dijahit, kemudian diberikan lubang untuk dimasuki plastik *spiral* untuk menyatukannya.

7. *Wire binding*

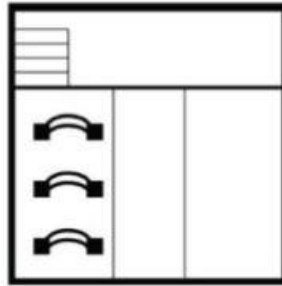


Gambar 2.36 Wire binding

(The design manual, 2011)

Teknik ini menggunakan cara yang serupa dengan teknik *spiral binding*, tetapi kawat yang menyatukan lebih banyak dua kali lipat.

8. *Half Canadian binding*



Gambar 2.37 *Half Canadian binding*

(*The design manual, 2011*)

Teknik ini membuat sampul depan dilubangi sama seperti *wire binding*, selain itu terdapat pula lipatan kotak pada punggung buku akibat hasil *binding*.

2.2.3. **Buku Ilustrasi**

Menurut Salisbury (2004) buku ilustrasi adalah buku yang bercerita melalui gambar-gambar dan dibantu oleh beberapa tulisan. Gambar yang digunakan dalam buku tersebut bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan pembaca untuk membaca dan mampu meningkatkan sisi imajinatif pembaca (hlm 74).

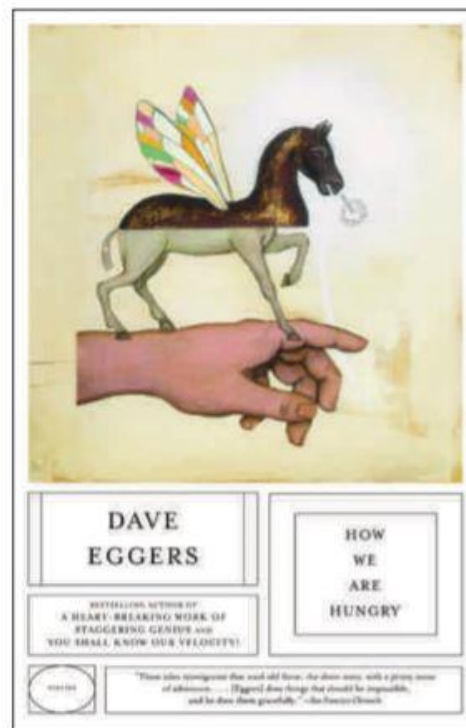


Gambar 2.38 *Buku Ilustrasi*

(sumber: <http://www.batabookdesign.com/portfolio/the-worlds-best-machine-all-togethe>)

2.2.4. Cover buku

Menurut Landa (2010) desain *cover* buku dapat mempengaruhi keputusan *audiens* untuk membeli buku atau majalah tersebut, dan juga menunjukkan isi buku atau majalah tersebut. Sebuah *cover* harus memberitahukan pembaca mengenai apa isi dari buku atau majalah tersebut dan juga mengkomunikasikan pesan dari buku atau majalah tersebut dengan cepat dan jelas serta meningkatkan minat *audiens* untuk membaca buku atau majalah tersebut. *Cover* adalah hal pertama yang memberikan sebuah reaksi kepada pembaca, setelah itu kemudian pembaca mulai membaca buku tersebut.



Gambar 2.39 Cover

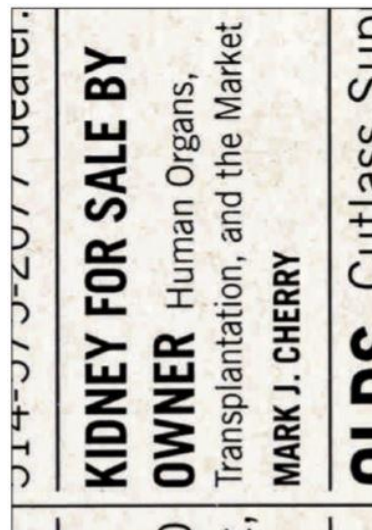
(Graphic design solutions, 2010)

Dalam sebuah buku, *cover* berisikan judul, edisi terbitan, dan bisa juga informasi tentang penerbitnya serta beberapa elemen lainnya. Untuk sebuah majalah, *cover* berisikan judul, tanggal terbitan, dan juga harga jualnya. Proses perancangan sebuah *cover* berawal dari *orientation*, *analysis*, *concepts*, *design*, dan *implementation* (hlm. 190-191)

Sama seperti desain lainnya, sebuah *cover* buku biasanya mengandung tulisan dan gambar. Tulisan dan gambar ini harus bekerjasama untuk bisa menyampaikan isi pesan buku tersebut. Menurut Landa (2010) ada empat jenis *cover* buku (hlm. 191-195):

1. *All-type*

Ketika kekurangan budget untuk membuat sebuah ilustrasi ataupun ketika sang *illustrator* yakin bahwa tulisan adalah cara terbaik untuk berkomunikasi dengan pembaca dan sesuai dengan konsep, maka jenis *all-type* merupakan pilihan yang paling tepat.

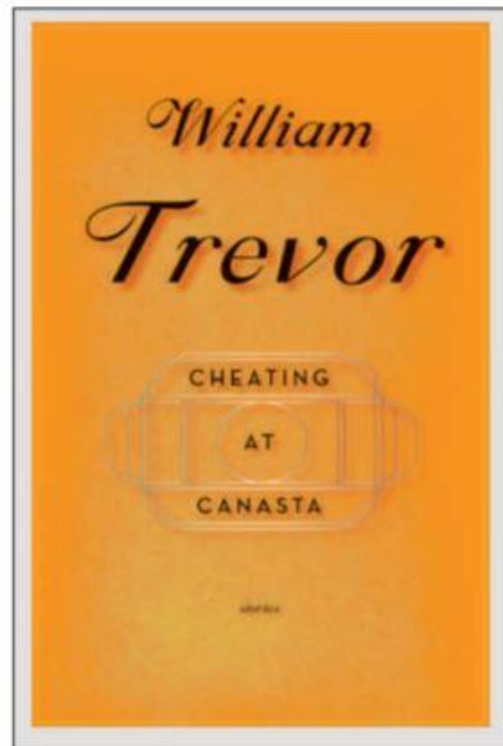


Gambar 2.40 *all-type cover*

(*Graphic design solution*)

2. *Type-driven*

Ketika judul sebuah buku atau nama penulis adalah elemen visual yang paling menonjol, maka diharapkan *auidens* akan tertarik dengan judul buku tersebut atau dengan nama sang penulis.

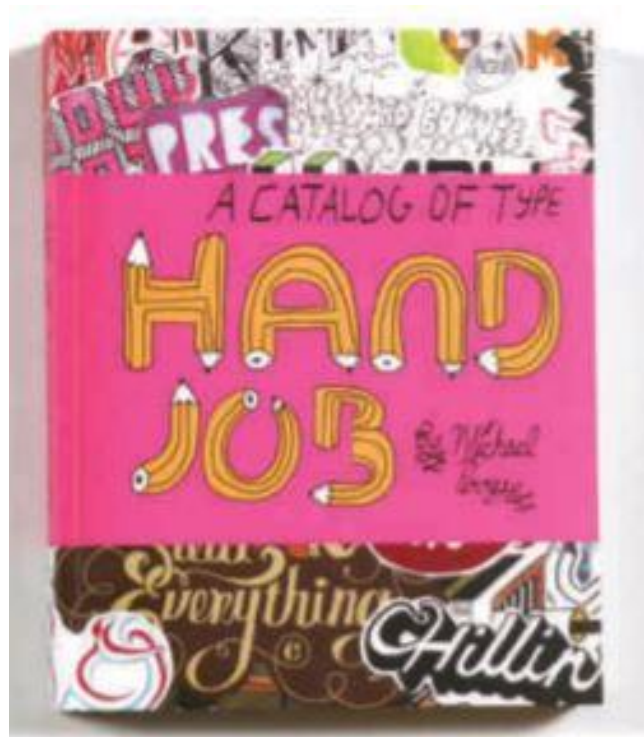


Gambar 2.41 Type-driven cover

(Graphic design solution)

3. *Image-driven*

Ketika sebuah buku menggunakan jenis *cover* ini, maka bisa dipastikan bahwa gambar tersebut merupakan elemen yang akan menarik perhatian para *audiens*, karena dalam cover jenis ini gambar merupakan elemen yang paling penting.



Gambar 2.42 *Image driven cover*

(*Graphic design solution*)

4. *Visual-verbal synergy*

Jenis *cover* ini merupakan jenis yang menarik, karena tulisan hanya digunakan untuk menambah elemen kedalam sebuah elemen visual, sehingga penggunaan elemen tulisan disisi sangat minim.



Gambar 2.43 Visual-verbal synergy

(Graphic design solution)

2.3. Ilustrasi

Supriyono (2010) mengatakan bahwa ilustrasi merupakan gambar atau foto yang bisa berupa garis, bidang, hingga huruf yang disusun sedemikian rupa, bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami pesan dan menciptakan daya tarik (hlm. 50-51).



Gambar 2.44 Ilustrasi

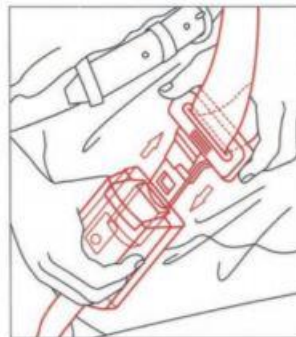
(sumber: <http://www.partfaliaz.com/illustrators/clean-simple-illustration-by-elen-winata/>)

2.3.1. Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007) ilustrasi memiliki beberapa fungsi (hlm. 113), yaitu:

1. Informasi

Pembaca akan lebih mudah menerima sebuah informasi jika disampaikan dengan menggunakan penggambaran secara visual. Ilustrasi sebagai penyampai informasi bisa diterapkan dalam berbagai bidang seperti media pembelajaran anak, menyampaikan segala sesuatu tentang sejarah dan budaya, pengetahuan alam dan hal-hal yang berkaitan dengan teknologi. Contohnya seperti ilustrasi dalam buku-buku pembelajaran, *mind-map*, *infographic*, dan lain-lain.



Gambar 2.45 Ilustrasi informasi

(Male, 2007)

2. *Commentary*

Commentary (komentar) adalah bagian dari *editorial illustration* yang bertujuan untuk memberikan argumen, pertanyaan, dan pernyataan berkaitan dengan bidang jurnalistik yang bisa ditemukan dalam koran dan juga majalah.

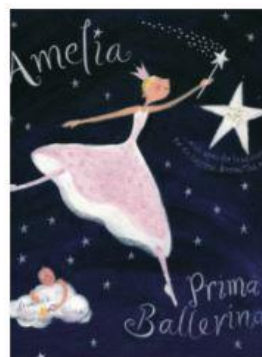


Gambar 2.46 Ilustrasi commentary

(Male, 2007)

3. *Storytelling*

Ilustrasi jenis ini digunakan dalam narasi untuk menampilkan representasi visual. Keseimbangan teks dan visual merupakan hal utama untuk mempertahankan alur sebuah cerita. Salah satu bentuk ilustrasi ini adalah komik.



Gambar 2.47 Ilustrasi storytelling

(Male, 2007)

4. Persuasi

Ilustrasi jenis ini memiliki tujuan komersial beberapa contohnya bisa ditemukan dalam bidang periklanan dan kampanye seperti poster dan juga spanduk.



Gambar 2.48 Ilustrasi persuasi

(Male, 2007)

5. Identitas

Ilustrasi jenis ini biasa digunakan dalam *packaging*, *branding*, dan di sebuah cover buku.



Gambar 2.49 Ilustrasi identitas

(Male, 2007)

2.3.2. Manfaat Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010) ilustrasi digunakan untuk mempermudah para pembaca dalam memahami pesan yang terdapat pada bacaan dan juga menambah daya tarik dari segi desain. Tetapi penggunaannya harus seimbang, karena jika berlebihan akan membingungkan pembaca dan mengurangi keterbacaan pesan. Menurut Supriyono (2010) ilustrasi memiliki manfaat sebagai (hlm. 52):

1. Menangkap perhatian pembaca.
2. Memperjelas isi.
3. Menunjukkan identitas.
4. Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang diberikan.
5. Membuat pembaca tertarik untuk membaca.
6. Menunjukkan keunikan.
7. Memberikan kesan mendalam.

2.3.3. Kriteria Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010) untuk menarik perhatian, terdapat 5 kriteria yang perlu diperhatikan (hlm. 51), yaitu:

1. Sebuah ilustrasi harus bersifat komunikatif dan juga informatif serta mudah dipahami oleh para *audiens*.
2. Sebuah ilustrasi harus bersifat menyenangkan dan dapat menimbulkan hasrat membaca para *audiens*.

3. Sebuah ilustrasi harus bersifat orisinal dan bukan merupakan hasil plagiat.
4. Sebuah ilustrasi harus memiliki daya pikau yang kuat sehingga dapat menarik perhatian *audiens*
5. Sebuah ilustrasi harus memiliki kualitas yang bagus, mulai dari segi estetika seni hingga cara pembuatannya.

2.3.4. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Arnston (2012) ilustrasi terbagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan kebutuhannya (hlm. 154-158), yaitu:

1. Buku Ilustrasi



Gambar 2.50 Buku ilustrasi

(sumber: <http://www.batabookdesign.com/portfolio/the-worlds-best-machine-all-together>)

2. Ilustrasi untuk kebutuhan iklan



Gambar 2.51 Ilustrasi Iklan

(sumber: <https://moondoggiesmusic.com/contoh-brosur/>)

3. Ilustrasi untuk kebutuhan majalah dan koran



Gambar 2.52 Ilustrasi Majalah

(sumber: <http://www.graphicart-news.com/illustrations-for-magazine/>)

4. Ilustrasi untuk kebutuhan *fashion*



Gambar 2.53 Ilustrasi fashion

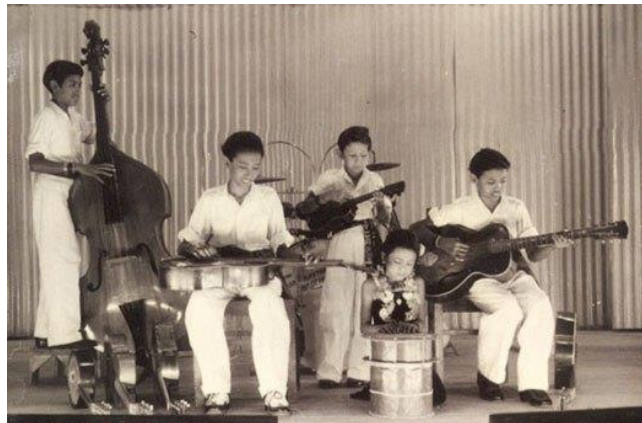
(sumber: <https://www.quora.com/What-is-fashion-illustration>)

2.4. Musik Keroncong

Menurut Lisbijanto (2013) keroncong adalah salah satu aliran musik yang sudah ada di Indonesia sejak zaman Portugis dan sudah dikenal luas pada masa kemerdekaan. Awalnya musik ini berasal dari Portugis dan masuk ke Indonesia pada abad ke-15. Nama keroncong sendiri tercipta dari bunyi alat musik *matjina* atau yang kita sebut ukulele atau juga kentrung yang berbunyi *crong...crong...crong*, alat musik itulah yang menjadi ciri khas musik keroncong.

Pada waktu itu, anak muda sering bermain keroncong sambil berkeliling kampung, tujuannya adalah untuk memperkenalkan musik keroncong dan juga berlatih kemampuan berbahasa portugis mereka. Pada saat rakyat Indonesia berperang dengan para penjajah, para seniman keroncong juga ikut berjuang dengan cara menyemangati menggunakan lagu yang dapat meningkatkan semangat para pejuang di medan perang. Salah satu lagu perjuangan yang terkenal

adalah Sepasang Bola Mata. Kebanyakan lagu keroncong pada saat itu bertemakan perjuangan, percintaan dan juga cinta tanah air, beberapa lagu yang terkenal adalah Sapu Tangan dan juga Bengawan Solo (hlm. 1-3).



Gambar 2.54 Keroncong

(sumber: <https://breakindo.wordpress.com/2012/10/24/sejarah-musik-keroncong-di-indonesia-bag-iii/>)

2.4.1. Jenis-jenis musik keroncong

Lisbijanto (2013) menyatakan, dalam perkembangannya musik keroncong dapat dibagi menjadi beberapa jenis, masing-masing memiliki keunikan tersendiri meskipun tetap mengikuti *pakem* irama musik keroncong (hlm 16-17).

a. Langgam

Meskipun sudah memiliki bentuk baku, namun dalam perkembangannya langgam memiliki kebebasan dalam berirama. Banyak penyanyi yang dapat membawakan jenis keroncong langgam ini dengan baik salah satunya Hetty Koes Endang dan lagu-lagu yang terkenal antara lain Di Bawah Sinar Bulan Purnama dan Yen Ing Tawang Ono Lintang.

b. Stambul

Kata Stambul berasal dari kata Istanbul. Lagu stambul keroncong merupakan modifikasi dari stambul II yang awalnya 16 birama menjadi 32 birama. Lagu keroncong stambul yang terkenal antara lain Jali-Jali, Si Jampang dan juga Potong Padi.

c. Keroncong Asli

Lagu keroncong asli diawali dengan *voorspel* atau *prelude* atau *intro* yang diambil dari baris 7 mengarah ke akord awal lagu, yang dilakukan oleh alat musik melodis seperti biola, seruling/*flute* atau dengan gitar, dan dilanjutkan dengan *tussenpel* atau *interlude* di tengah-tengah setelah *modulation* yang standar untuk semua keroncong asli. Lagi keroncong asli yang terkenal yaitu Keroncong Sapu Lidi dan senima yang terkenal yaitu Ismail Marzuki.

d. Keroncong Hiburan

Keroncong hiburan adalah pengembangan dari keroncong-keroncong yang sudah ada. Musik ini menggunakan permainan irama keroncong namun digunakan dalam genre musik lainnya seperti lagu-lagu pop, dangdut, rock, reggae dan genre lainnya. Hal ini dilakukan untuk menghibur dan bertujuan agar semua orang dapat menikmati musik keroncong karena lagu yang dimainkan merupakan lagu yang lebih familier di telinga mereka. Keroncong jenis ini biasanya dimainkan di acara pernikahan, pentas musik, sunatan dan sejenisnya.

2.4.2. Alat-alat musik keroncong

Menurut Lisbijanto (2013) musik keroncong dimainkan berkelompok menggunakan berbagai macam alat musik. Para pemain musik keroncong biasanya bermain dalam posisi duduk. Musik keroncong dimainkan dengan santai, karena keroncong memiliki irama yang lembut, tenang, romantik, dan juga kadangkala riang (hlm. 6). Alat musik yang biasa digunakan dalam musik keroncong yaitu:

a. Gitar

Gitar merupakan alat musik berdawai dan dimainkan dengan cara dipetik. Untuk memetik gitar kita bisa menggunakan jari atau juga *pick* atau *plectrum*. Gitar keroncong memiliki dua irama yang sering dimainkan yaitu irama tunggal atau *engkel* dan irama ganda atau *dobel*.



Gambar 2.55 Gitar

(sumber: <https://vincentcahya.wordpress.com/2014/12/14/mengenal-musik-keroncong-dan-alat-musiknya/>)

b. Biola

Biola adalah alat musik yang cukup dominan dalam permainan keroncong, karena biola adalah alat musik yang berfungsi sebagai pengiring alat musik lainnya. Biola dimainkan dengan cara digesek, berbeda dengan alat musik lainnya yang dipetik.



Gambar 2.56 Biola

(sumber: <https://vincentcahya.wordpress.com/2014/12/14/mengenal-musik-keroncong-dan-alat-musiknya/>)

c. Ukulele

Ukulele atau biasa disebut *kentrung* berbentuk seperti gitar namun dengan ukuran yang lebih kecil. Dalam permainan keroncong, ada dua jenis ukulele yang digunakan yaitu Cak dan Cuk. Cak memiliki 4 senar dan menjadikannya sebagai satu-satunya alat musik yang tidak dipetik dalam permainan keroncong, sedangkan Cuk hanya memiliki 3 senar dan dimainkan dengan cara dipetik. Cak dan Cuk ini juga memiliki dua permainan irama yang sama seperti gitar, yaitu *engkel* dan *dobel*.



Gambar 2.57 Cak & Cuk

(sumber: <https://vincentcahya.wordpress.com/2014/12/14/mengenal-musik-keroncong-dan-alat-musiknya/>)

d. *Cello*

Cello atau *violoncello* atau sering juga disebut selo merupakan alat musik gesek yang masih satu keluarga dengan biola. Selo merupakan salah satu alat musik gesek yang populer digunakan sebagai instrumen tunggal dan biasa digunakan dalam orkestra modern dan termasuk juga keroncong.



Gambar 2.58 Cello

(sumber: <https://vincentcahya.wordpress.com/2014/12/14/mengenal-musik-keroncong-dan-alat-musiknya/>)

e. Bass

Bass adalah alat musik yang memiliki fungsi seperti gong dalam musik gamelan. Berbentuk seperti gitar besar dan tinggi seperti orang dewasa. Bass ini dimainkan dengan cara dipetik, dan karena senar bass cukup besar jadi memetikanya membutuhkan tenaga ekstra dengan cara *dibetot* sehingga sering juga disebut Bass Betot.



Gambar 2.59 Bass

(sumber: <https://vincentcahya.wordpress.com/2014/12/14/mengenal-musik-keroncong-dan-alat-musiknya/>)

f. Suling

Suling yang menjadi pengiring penyanyi disebut *flute*, menggantikan suling bambu. Pada *Era Tempoe Doeloe*, suling yang digunakan adalah suling Albert yang suaranya sedikit patah-patah, kemudian diganti dengan *flute* pada *Era Keroncong Abadi* karena memiliki suara yang lebih halus dengan nada yang lebih indah.



Gambar 2.60 Flute

(sumber: <https://vincentcahya.wordpress.com/2014/12/14/mengenal-musik-keroncong-dan-alat-musiknya/>)

Dalam permainan musik keroncong, setiap alat musik memiliki tugas masing-masing, ukulele dan bass bertugas sebagai penjaga irama, gitar dan selo mengatur peralihan akord, biola berfungsi sebagai penuntun melodi dan juga menghias melodi bawah, sedangkan suling/*flute* berfungsi sebagai penghias melodi atas mengisi melodi yang kosong.