



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

Menurut Landa (2011), desain adalah suatu bentuk komunikasi untuk menyampaikan pesan melalui sebuah visual. Elemen visual dibuat sedemikian rupa sehingga dapat membantu dalam merepresentasikan sebuah ide atau gagasan yang akan disampaikan kepada audiens. Fokus desain yaitu sebagai solusi pemecahan masalah, sehingga dalam prosesnya, desainer perlu untuk memilah dan mengelompokkan informasi serta melihat kemungkinan jalan keluar dari berbagai sudut pandang. Desain sebagai media informasi harus dapat memperjelas dan mengklarifikasi informasi serta memudahkan dalam mengakses informasi (hlm. 2-8).

2.1.1. Elemen Desain

Menurut Landa (2011), dengan mengetahui masing-masing ciri dari elemen-elemen desain, maka desainer diharapkan dapat menggunakannya dengan tepat untuk desain yang dihasilkan. Elemen-elemen desain menurut Landa yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur (hlm. 16-24).

1. Garis

Garis terbentuk dari beberapa titik yang membentuk barisan, dimana titik adalah elemen desain terkecil yang biasanya berbentuk lingkaran. Garis dapat digambarkan lurus, melengkung, atau memiliki sudut. Selain itu, garis juga

memiliki tipe berdasarkan ketebalan, kehalusan, kerapian, dan sebagainya.

Fungsi dari garis adalah:

- a. Memperjelas sebuah bentuk, gambar, motif, dan tulisan.
- b. Menciptakan batasan dan beberapa area dalam suatu komposisi.
- c. Membantu menciptakan alur pandang mata.
- d. Memperjelas ekspresi kreatif.
- e. Membantu pengelompokkan secara visual.

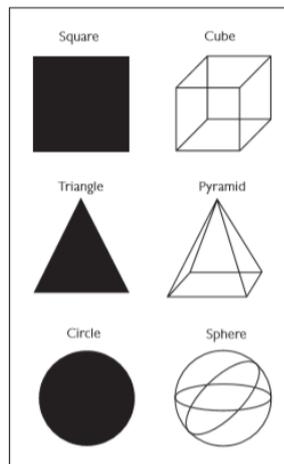
2. Bentuk

Landa (2011) mengatakan bahwa, bentuk merupakan hasil dari garis yang tertutup dan membentuk sebuah bidang dua dimensi yang dapat diukur luas, panjang, serta lebarnya. Bentuk juga bisa dihasilkan dari perbedaan warna, tekstur, dan *tone*. Bentuk dasar terbagi menjadi lingkaran, kotak, dan segitiga.

Jenis-jenis bentuk antara lain:

- a. Bentuk geometrik terbentuk dari garis tepi lurus, lengkungan yang akurat, dan bersudut kaku.
- b. Bentuk dinamis terbentuk dari goresan yang tidak terstruktur sehingga menghasilkan bentuk yang alami.
- c. *Rectilinear shape* terbentuk dari kumpulan garis lurus.
- d. *Curvilinear shape* terbentuk dari kumpulan garis yang melengkung.

- e. *Accidental shape* terbentuk dari gabungan garis lurus dan melengkung.
- f. *Nonrepresentational shape* terbentuk dari ketidaksengajaan dalam proses pembuatan seperti penumpukan warna dan sebagainya.



Gambar 2.1. *Morphe* Kubus
(Landa, 2011)

3. Warna

Warna memiliki fungsi penting dalam memprovokasi untuk menarik perhatian audiens. Warna yang bisa dilihat adalah cahaya yang dipantulkan dari sebuah benda sehingga disebut sebagai warna subtraktif. Sementara itu warna yang dipantulkan dari layar sebuah benda elektronik disebut dengan warna aditif. Dalam teori warna terdapat tiga elemen warna yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama dari warna itu sendiri. *Value* adalah tingkat gelap dan terangnya sebuah warna. *Saturation* adalah tingkat cerah dan buramnya sebuah warna. Brewster (1831), menyatakan bahwa teori warna yang disederhanakan terbagi menjadi empat kelompok warna, yaitu:

- a. Warna primer, yaitu warna murni yang tidak dapat dihasilkan dari pencampuran warna lainnya.
- b. Warna sekunder, yaitu warna-warna yang didapat dari hasil campuran warna-warna primer.
- c. Warna tersier, yaitu campuran antara warna primer dan sekunder.
- d. Warna netral, yaitu hasil campuran warna primer yang bila tepat dalam pencampurannya akan menuju hitam.

4. Tekstur

Dalam desain terdapat dua jenis tekstur yaitu taktil dan visual. Tekstur taktil adalah terksstur yang dapat diraba dan dirasakan, seperti pada percetakan, dapat dirasakan bila ada *emboss*, pahat, dan sebagainya. Sedangkan tekstur visual adalah ilusi tekstur yang tidak dapat dirasakan secara langsung melainkan melalui sebuah pengulangan kembali pengalaman pada memori otak yang telah dirasakan saat menyentuh tekstur tersebut.

2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip desain membantu desainer dalam mengolah sebuah karya. Terlepas dari semua perkembangan zaman, prinsip membantu dalam menyelaraskan antara desain dan medianya. Menurut Landa (2011), prinsip desain dibagi menjadi:

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan salah satu prinsip desain yang sering dijumpai bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Keseimbangan dapat dicapai dengan pembagian berat visual yang dipisahkan oleh garis poros tengah. Keseimbangan memiliki level tersendiri bagi kenyamanan mata saat melihat suatu desain. Pada prinsip ini terdapat dua keseimbangan yaitu keseimbangan simetri dan keseimbangan asimetri. Keseimbangan simetri merupakan pembagian berat visual yang sama besar pada semua arah bidang (atas, bawah, kanan, kiri). Sedangkan keseimbangan asimetri merupakan pembagian berat visual yang terkesan acak dan tidak teratur namun dapat menghasilkan suatu kestabilan dalam sebuah desain. Namun, keseimbangan yang terjadi sebenarnya dipengaruhi oleh ukuran, bentuk, nilai, warna dan tekstur dari setiap elemennya. Hal ini terjadi karena masing-masing elemen dalam sebuah komposisi memiliki energinya sendiri-sendiri (hlm. 25).

2. Tekanan (*Emphasis*)

Dalam sebuah hierarki visual, diperlukan adanya alur baca mulai dari hal yang terpenting sampai ke yang biasa. Tekanan merupakan sebuah bantuan yang dapat menghasilkan perhatian langsung pada sebuah elemen desain agar hierarki visual dapat tercapai. Untuk mencapai keberhasilan suatu *emphasis*, dibagi menjadi:

- a. *Emphasis by isolation*, menekankan isolasi pada elemen visual yang menjadi fokus utama pada sebuah komposisi.

- b. *Emphasis by placement*, meletakkan elemen visual pada tempat tertentu dalam sebuah komposisi.
- c. *Emphasis through scale*, penggunaan skala ukuran yang tepat pada setiap elemen untuk menghasilkan *emphasis* baik untuk ukuran besar maupun ukuran kecil.
- d. *Emphasis through contrast*, penggunaan perbedaan kontras pada setiap elemen untuk menghasilkan.
- e. *Emphasis through directions and pointers*, penggunaan elemen panah atau garis yang menunjuk langsung pada arah hierarki.
- f. *Emphasis through diagrammatic structures*, penggunaan diagram pohon, diagram tangga, dan diagram jaring (hlm. 29).

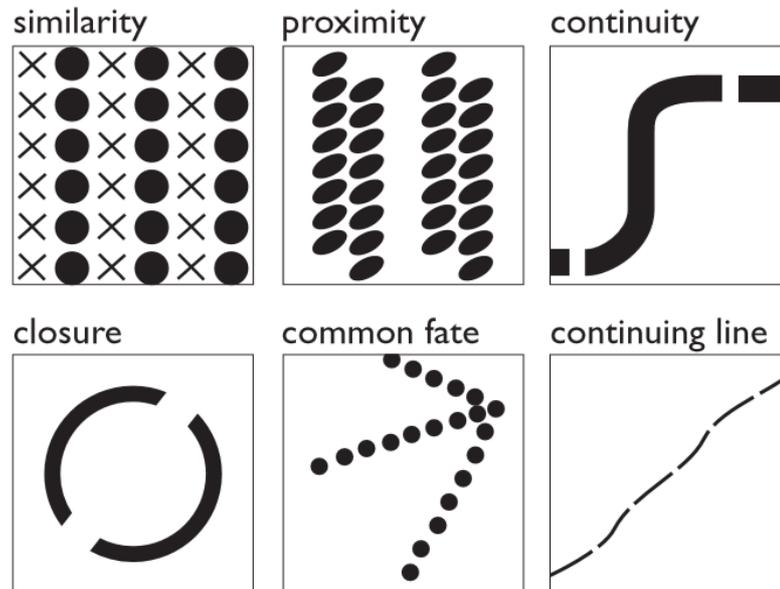
3. Irama (*Rhythm*)

Irama pada desain bukanlah irama yang dimaksud orang-orang mengenai irama dalam musik. Memiliki konsep yang sama, tetapi irama desain merupakan sebuah pengulangan yang menghasilkan suatu pergerakan yang dirasakan oleh mata. Sama seperti irama musik, irama desain juga memiliki sebuah pola yang dapat diatur, dijeda, diperlambat, maupun dipercepat. Pola-pola tersebut akan membentuk suatu kestabilan yang berarti (hlm. 30).

4. Kesatuan (*Unity*)

Sebuah desain pasti memiliki banyak elemen visual di dalamnya. Sebagai desainer, tantang yang dihadapi adalah bagaimana membuat elemen-elemen desain tersebut menjadi saling berhubungan dan mendukung sehingga dapat tercapailah kesatuan. Berikut adalah prinsip kesatuan yang dapat digunakan sebagai acuan desain:

- a. *Similarity* dihasilkan dengan adanya kesamaan pada bentuk, warna, arah, dan ukuran.
- b. *Proximity* dihasilkan dengan adanya dua atau lebih elemen yang saling berdekatan sehingga terlihat seperti kesatuan.
- c. *Continuity* dihasilkan dengan elemen yang tersusun membentuk sebuah garis imajiner yang memiliki arah tertentu.
- d. *Closure* dihasilkan dengan penciptaan sebuah bentuk oleh kumpulan elemen yang sama atau berbeda.
- e. *Common fate* dihasilkan dengan elemen yang mengarah ke arah yang sama.
- f. *Continuing line* dihasilkan dengan garis yang terlihat menyatu walaupun terdiri dari dua atau lebih garis yang terpisah.



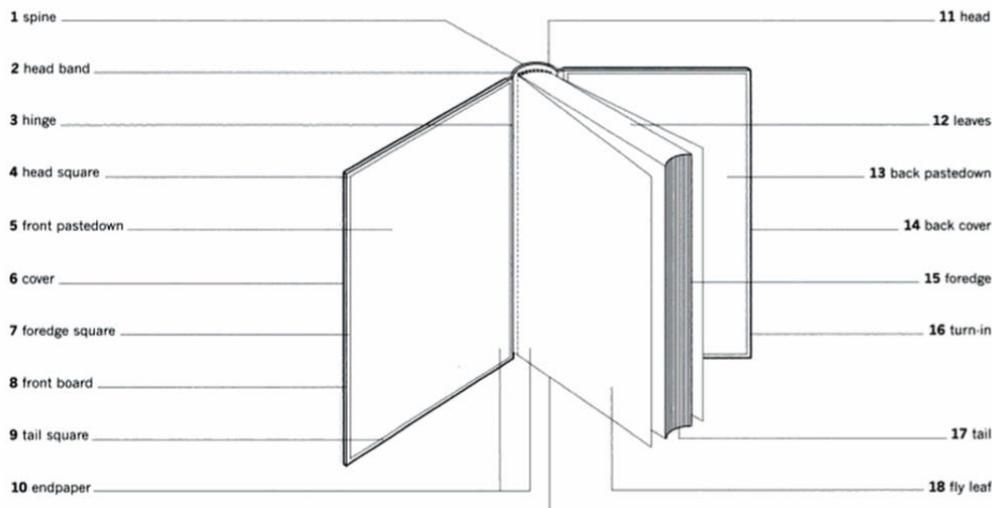
Gambar 2.2. *Unity*
(Landa, 2011)

2.2. Buku

Buku menurut Haslam (2006), adalah sebuah benda yang terdiri dari kumpulan halaman yang disatukan. Buku menyajikan dan menyajikan pengetahuan serta informasi yang dapat berguna antar ruang dan waktu (hlm. 9). Desainer pada sebuah perancangan buku memiliki andil dalam membentuk tampilan visual, tata letak elemen, dan bagaimana buku itu akan berhubungan dengan pembaca.

2.2.1. Komponen Buku

Buku-buku yang dicetak dan dirilis memiliki beragam jenis serta nama. Namun, di bawah ini adalah komponen standar buku menurut Haslam (2006) yang harus diketahui:



Gambar 2.3. Komponen Buku
(Haslam, 2006)

1. *Spine*, atau punggung buku yang berfungsi untuk menyatukan setiap halaman buku.
2. *Head band*, adalah pita yang berfungsi sebagai pengikat lembaran halaman buku di dalam *cover*.
3. *Hinge*, bagian lipatan yang dapat ditemukan antara *cover* depan dan lembar depan maupun *cover* belakang dan lembar belakang buku.
4. *Head square*, lapisan pelindung yang terdapat di bagian dalam *cover*.
5. *Front pastedown*, lembar yang menempel pada bagian dalam *cover* depan.
6. *Cover*, bagian pelindung buku yang biasanya terbuat dari kertas atau karton tebal.
7. *Endpaper*, lembar yang menempel pada bagian dalam *cover* belakang.
8. *Head*, bagian atas buku.

9. *Leaves*, lembar halaman buku.
10. *Foot*, bagian bawah pada halaman.

2.2.2. Struktur Buku

Struktur buku menurut Suwarno (2011), meliputi:

1. *Cover*, bagian pelindung luar buku yang biasanya terbuat dari kertas maupun karton.
 - a. *Cover* depan adalah muka depan buku yang terletak pada sisi depan sebuah buku.
 - b. *Cover* belakang adalah muka belakang buku yang terletak pada sisi paling belakang sebuah buku.
 - c. Punggung buku adalah bagian yang terbentuk akibat adanya ketebalan pada sebuah buku.
 - d. *Endorsement* adalah kalimat yang ditampilkan pada belakang buku untuk menarik minat pembaca pada sebuah buku.
 - e. Lidah buku adalah bagian pada sebuah buku yang telah ditentukan untuk memenuhi fungsi estetika dan keunikan pada buku. Biasanya bagian ini berisi riwayat hidup penulis maupun ringkasan buku.
2. *Preliminaries* merupakan bagian yang terdapat antara *cover* dan isi buku.

- a. Halaman judul berisi mulai dari judul buku, penulis, penerbit, dan penerjemah.
 - b. Halaman hak cipta berisi undang-undang yang melindungi serta nama-nama yang terlibat dalam perancangan buku.
 - c. Halaman tambahan biasanya berisi kata pengantar maupun ucapan terimakasih pengarang.
 - d. Daftar isi berisi daftar halaman dan konten pada buku.
3. Bagian utama, menyajikan isi konten utama pembahasan pada sebuah buku.
- a. Pendahuluan adalah bagian pengenalan terhadap pokok-pokok pembahasan pada buku sehingga pembaca lebih memahami isi buku.
 - b. Judul bab adalah pemisah antar pokok pembahasan yang biasanya berjumlah dua atau lebih pada sebuah buku.
 - c. Alinea adalah bagian berupa tulisan yang berfungsi sebagai wadah penulis dan pengarang dalam menuangkan isi pembahasan.
 - d. Perincian adalah keterangan tambahan pada sebuah pembahasan. Biasanya perincian digunakan saat adanya bahasa asing atau ilmiah, sehingga pembaca dapat mengerti maksud dari tulisan tersebut.
 - e. Kutipan adalah kalimat atau kata-kata yang disadur dari sumber lain.
 - f. Ilustrasi adalah gambar yang berfungsi sebagai penjelas pada sebuah tulisan.

- g. Judul lelar adalah tulisan yang terdapat di atas atau di bawah halaman buku. Biasanya tertulis judul buku, judul bab, maupun nama penulis.
 - h. Inisial adalah penggunaan huruf awal yang lebih besar dari huruf lain pada awal paragraf. Inisial berfungsi sebagai sebuah *emphasis* yang bisa dilakukan dengan penebalan huruf, penggunaan warna yang berbeda, maupun dengan ditambahkan elemen visual.
4. Bagian *postliminary*, bagian akhir pada buku yang berada di antara bagian utama dan *cover* belakang.
- a. Catatan penutup adalah bagian yang biasanya berisi ringkasan materi maupun kesimpulan materi.
 - b. Daftar istilah adalah bagian yang berisi daftar istilah-istilah penting yang digunakan dalam buku dan disertakan penjelasannya sehingga pembaca dapat mengerti.
 - c. Lampiran adalah bagian yang digunakan untuk memasukan informasi-informasi tambahan yang tidak begitu penting namun dapat menambah nilai buku.
 - d. Indeks adalah daftar istilah dimana kata tersebut muncul pada buku. Indeks membantu pembaca untuk mencari kata tersebut tanpa disertai arti dari kata.
 - e. Daftar pustaka adalah daftar sumber yang terdiri dari penulis, judul buku, tahun terbit yang digunakan dalam pembuatan buku.

- f. Biografi penulis adalah bagian buku yang memuat riwayat hidup penulis.

2.3. Tipografi

Menurut Landa (2011), tipografi adalah desain bentuk huruf dan aturannya dalam dua dimensi serta aturan dalam media interaktif. Dalam teori tipografi, ada beberapa istilah di dalamnya, antara lain:

1. *Letterform*, bentuk dari masing-masing huruf atau alfabet yang berguna untuk memudahkan dalam mengidentifikasi dan memudahkan terbacanya sebuah huruf.
2. *Typeface*, desain satu perangkat mulai dari huruf, angka, dan simbol menjadi berkarakter tetapi masih dapat dikenali.
3. *Type font*, satu perangkat mulai dari huruf, angka, dan simbol yang digunakan dalam komunikasi.
4. *Type family*, beberapa desain dalam satu konsep dasar entah itu huruf miring, lebih tebal, lebih lebar, dan sebagainya.
5. *Italics*, bentuk huruf yang miring ke kanan dan termasuk jenis huruf.
6. *Type style*, menciptakan varian desain huruf.
7. *Stroke*, garis lurus maupun lengkung yang membentuk huruf.
8. *Serif*, elemen kecil yang ditambahkan di atas maupun di akhir huruf yang membentuk seperti kait.

9. *Sans serif*, huruf tanpa serif atau kait.

10. *Weights*, tebal tipisnya *stroke* huruf.

2.3.1. Klasifikasi Huruf

Menurut Landa (2011), ada banyak klasifikasi huruf sampai saat ini. Tapi, berikut adalah klasifikasi utama yang mengacu pada gaya dan sejarah huruf, yaitu:

1. *Old style*, adalah jenis huruf Romawi di abad kelima dengan ciri serif yang bersudut. Contohnya Caslon, Garamond, dan Times New Roman.



Penultimate
The spirit is willing but the flesh is weak
SCHADENFREUDE
3964 Elm Street and 1370 Rt. 21
The left hand does not know what the right hand is doing.

Gambar 2.4. Garamond
(<https://www.fontsquirrel.com/fonts/cormorant>)

2. *Transitional*, merupakan tipe huruf yang memiliki karakter *Old style* dan modern secara bersamaan. Contohnya Baskerville, Century.



Baskerville
Regular | *Italic* | **Bold** | **Black**
The five boxing wizards jump quickly.

Fontsmagazine.com

Gambar 2.5. Baskerville
(<https://id.pinterest.com/pin/754212268824563713/?lp=true>)

3. *Modern*, tipe huruf yang diawali di abad ke-19 dengan ciri bentuk geometris, perbedaan tebal tipis *stroke*, dan simetris. Contohnya Didot dan Bodoni.

Didot

Regular | *Italic* | **Bold**

The five boxing wizards jump quickly.

Gambar 2.6. Didot

(<https://fontsempire.com/font/didot-font-family-download/>)

4. *Slab serif*, adalah jenis huruf yang memiliki serif tebal. Contohnya Bookman dan Clarendon.

**THE QUICK BROWN FOX
JUMPED OVER THE
LAZY DOG. the quick
brown fox jumped over
the lazy dog. 0123456789**

Gambar 2.7. Bookman

(<https://www.fontsplace.com/bookman-bold-free-font-download.html>)

5. *Sans serif*, jenis huruf yang tidak memiliki serif.

Enrique

SANS SERIF FONT FAMILY

Light | Regular | Bold

Gambar 2.8. Enrique

(<https://creativemarket.com/creativetacos/2431803-Enrique-Sans-Serif-Font-Family>)

6. *Gothic*, adalah huruf yang populer di abad 18 sampai 19 untuk surat dan memiliki ciri huruf yang berat dan berlingkung. Contohnya Textura dan Rotunda.

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 ŷZÀÁÊËÏÒÓÜabcdefghijklmnop
 hijklmnopqrstuvwxyzàáê
 ñöü&1234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.9. Amador
 (<http://www.identifont.com/similar?CFS>)

7. *Script*, jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan. Contohnya Brush script dan Allegro script.

ABCDEFGHIJ
 KLMNOPQRS
 TUVWXYZÀÁÊË
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 xàáê&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.10. Allegro Script
 (<http://legionfonts.com/fonts/shelley-lt-allegro-script>)

8. *Display*, jenis huruf yang biasanya digunakan untuk *headline* dan kurang nyaman dibaca bila digunakan sebagai *body text*.



Gambar 2.11. Golddrew
(<https://befonts.com/golddrew-display-font.html>)

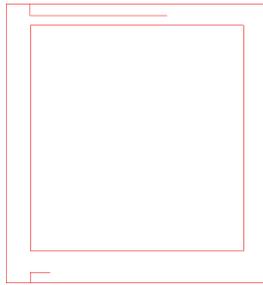
2.4. Layout

Ambrose & Harris (2005), dalam bukunya yang berjudul “*Basic Design: Layout*”, menyatakan bahwa *layout* adalah pengaturan tata letak elemen-elemen desain pada suatu bidang atau ruang sesuai garis besar estetika yang sering disebut sebagai pengaturan bentuk dan ruang. *Layout* yang baik akan berfungsi maksimal dalam menavigasi alur baca si pembaca. Di dalam *layout* terdapat garis-garis bantu yang disebut dengan grid (hlm. 11).

2.4.1. Grid

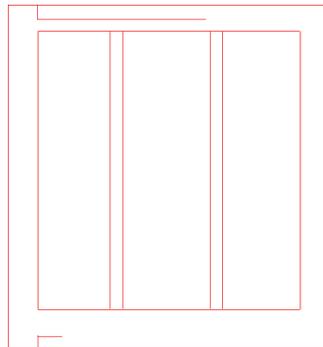
Graver & Jura (2012), dalam bukunya yang berjudul “*Grids and Page Layouts*” mengatakan bahwa *grid* adalah pembantu untuk tata letak dan struktur dasar dalam mengatur isi atau konten. *Grid* tidak bisa dilihat oleh pembaca karena sifatnya hanya untuk memfasilitasi dalam proses desain (hlm. 22). Grid memiliki beberapa jenis, antara lain:

1. *Single column / manuscript grids*, merupakan grid paling standar dengan margin yang luas. *Grid* ini biasanya sering digunakan pada desain yang memiliki jumlah teks lebih banyak dibandingkan gambar.



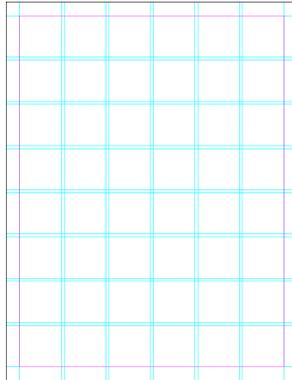
Gambar 2.12. *Single Column Grids*
(<https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

2. *Multicolumn grids*, kolom-kolom yang membentuk *grid* ini dapat diatur ukurannya sesuai kebutuhan. Biasanya *grid* ini digunakan untuk mendapatkan alur baca seperti aliran dari kolom satu ke kolom berikutnya.



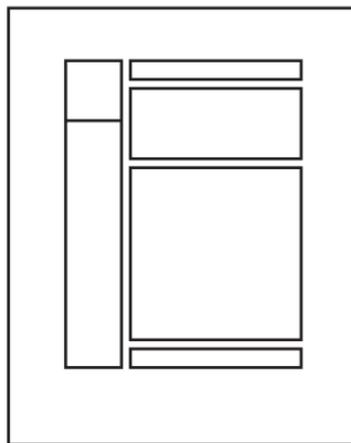
Gambar 2.13. *Multicolumn Grids*
(<https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

3. *Modular grids*, memiliki perpaduan antara baris dan kolom sehingga terbentuk grid yang memiliki kotak-kotak kecil. Kelebihannya adalah, desainer dapat mengatur bentuk dan spasi di banyak tempat sesuai kotak yang ada.



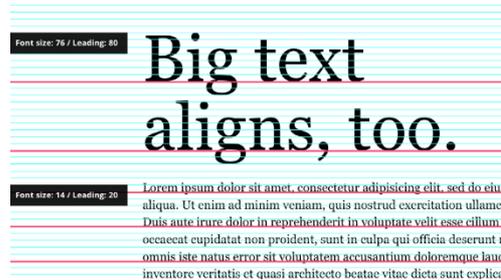
Gambar 2.14. *Modular Grids*
(<https://id.pinterest.com/pin/716494621948154674/?lp=true>)

4. *Hierarchical grids*, memudahkan desainer dalam menyusun desain yang memiliki banyak informasi yang kompleks. *Grid* ini membantu menyortir informasi mulai dari yang sangat penting sampai ke informasi umum.



Gambar 2.15. *Hierarchical Grids*
(Graver & Jura, 2012)

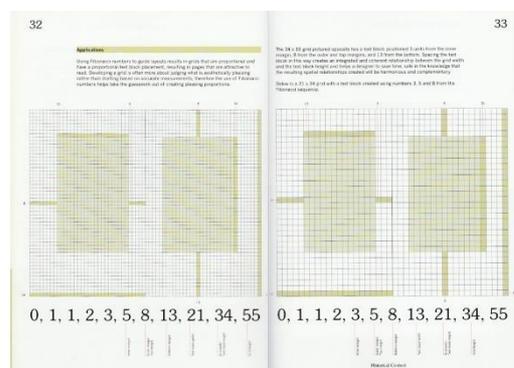
5. *Baseline grids*, berisi garis-garis bantu yang mengatur dan menyamakan elemen tipografi sesuai ukurannya.



Gambar 2.16. *Baseline Grids*

(<https://www.invisionapp.com/inside-design/design-snack-7-baseline-grids-in-design/>)

6. *Compound grids*, merupakan gabungan dari beberapa grid sehingga dapat memberikan kebebasan lebih dalam mengatur tata letak elemen-elemen desain.



Gambar 2.17. *Compound Grids*

(<https://ecgw.wordpress.com/2018/08/26/cepd-s7-compound-grids/>)

2.5. Ilustrasi

Menurut Alan M. (2007), Ilustrasi merupakan salah satu cara untuk menyampaikan pesan tertentu kepada audiens. Kreativitas yang tercipta pada sebuah ilustrasi tidaklah terbatas. Tetapi kembali kepada tujuan awal pembuatan ilustrasi tersebut. Ilustrasi berguna bagi pembaca untuk mencerna informasi menjadi lebih mudah melalui sebuah visual. Ilustrasi menyajikan pengalaman yang menyenangkan dan menghibur dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan. Oleh karena itu, ilustrasi harus menyajikan kreativitas dan inovasi yang unik (hlm 86-89).

Menurut Zeegen (2005), ilustrasi dapat mewakili sudut pandang dari pembuatnya sendiri. Di samping itu, ilustrasi berguna sebagai penjelas dan pemberi gambaran visual pada suatu teks. Ilustrasi mewakili antara disiplin ilmu desain dan seni serta dapat mewakili komunikasi secara visual (hlm. 6, 86).

2.5.1. Fungsi Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012), fungsi ilustrasi dibagi menjadi:

1. Fungsi deskriptif

Ilustrasi dapat digunakan sebagai pengganti kalimat panjang dan naratif menjadi sebuah visual yang mewakili. Informasi yang panjang tersebut dapat mudah dipahami lebih cepat dengan menggunakan sebuah visual gambar.

2. Fungsi ekspresif

Ilustrasi dapat menyatakan sebuah gagasan atau ide dari seseorang yang tujuannya adalah untuk memudahkan pemahaman informasi terkait.

3. Fungsi analisis

Ilustrasi dapat menunjukkan sebuah kedetailan sistem.

4. Fungsi kualitatif

Ilustrasi dapat berfungsi sebagai pembuatan tabel, grafik, foto, sketsa, dan simbol (hlm. 2).

2.5.2. Tujuan Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012), ilustrasi bukan hanya sebagai penjelas dalam sebuah informasi, cerita, puisi, dan sebagainya. Tetapi ilustrasi mempunyai tujuan secara umum, yaitu:

1. Untuk memperjelas informasi dan pesan yang akan disampaikan
2. Untuk memberi opsi variatif dalam pembelajaran sehingga menambah daya tarik, memotivasi, dan komunikatif.
3. Untuk menyampaikan pembahasan ide dan konsep yang disajikan (hlm. 2).

2.5.3. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012), ilustrasi memiliki beberapa jenis, yaitu:

1. Naturalis

Ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sesuai dengan benda aslinya. Ilustrasi ini dilakukan dengan tanpa adanya perubahan baik itu penambahan maupun pengurangan visual dari benda aslinya.

2. Dekoratif

Ilustrasi yang digunakan untuk menghias dengan penambahan atau penyederhanaan tertentu sesuai dengan gaya yang digunakan.

3. Kartun

Ilustrasi kartun memiliki bentuk dan ciri yang khas. Biasanya ilustrasi ini ada pada buku anak dan komik.

4. Karikatur

Ilustrasi yang digunakan sebagai sindiran pada suatu topik atau tema. Biasanya ilustrasi ini dilakukan dengan adanya perubahan pada proporsi tubuh manusia.

5. Cerita bergambar

Ilustrasi yang dibuat dengan tambahan teks sebagai narasi jalan cerita.

6. Buku pelajaran

Ilustrasi yang berfungsi untuk menerangkan materi ilmiah. Biasanya berupa bagan atau gambar detail.

7. Khayalan

Ilustrasi yang dihasilkan dari daya khayal pencipta, biasanya terdapat pada novel dan komik.

2.6. Media

Menurut Moriarty, Mitchell dan Wells (2012) dalam bukunya yang berjudul *“Advertising & IMC: Principles and Practice”*, disebutkan bahwa media adalah sebuah perantara antara komunikator dan target dalam menyampaikan informasi. Oleh karena itu, riset perlu dilakukan untuk mengetahui media apakah yang cocok untuk target tertentu sehingga pesan akan lebih mudah disampaikan. Media dibagi menjadi empat, yaitu:

2.6.1. *Above the Line*

Above the Line (ATL) merupakan media massa yang memiliki penyebaran informasi yang luas tanpa adanya spesifikasi target yang dituju. *ATL* melakukan penyebaran secara serentak ke seluruh audiens yang sedang menggunakannya. Contoh beberapa media *ATL* yaitu televisi, radio, *banner*, dan *billboards* (hlm. 341).

2.6.1.1. Televisi

Televisi (TV) menyajikan periklanan dalam bentuk video berdurasi. Biasanya iklan akan tayang saat jeda pada sebuah program atau acara yang sedang berlangsung. Iklan di televisi lebih mahal dibandingkan media lain. Harga ditentukan oleh durasi, waktu penayangan, peringkat stasiun TV, dan sebagainya. Oleh sebab itu, iklan yang ditayangkan harus dapat menarik perhatian audiens hanya dalam waktu singkat saja.



Gambar 2.18. Iklan Televisi
(<https://www.youtube.com/watch?v=qc0yKWmThjo>)

2.6.1.2. Radio

Pesan yang disampaikan melalui radio hanya berupa suara saja. Harga yang ditawarkan pun lebih murah. Tetapi yang menjadi tantangan adalah bagaimana komunikator mengatur peran dan percakapan apa yang mampu menarik perhatian target.



Gambar 2.19. Iklan Radio
(<https://training.npr.org>)

2.6.1.3. Poster

Poster merupakan media dua dimensi yang memuat informasi berupa gambar dan tulisan yang saling berhubungan dan melengkapi.



Gambar 2.20. Event Poster
(<https://www.postermywall.com/index.php/g/event-flyers>)

2.6.2. *Below the Line*

Below the Line (BTL) merupakan media yang penyebarannya memiliki target yang spesifik. Biasanya *BTL* akan menyasar target secara pribadi. Contoh beberapa media *BTL* yaitu brosur dan *flyer* serta *merchandise* dan *social product*.

2.6.2.1. Brosur dan *Flyer*

Brosur biasanya dibuat dengan dua lipatan atau lebih, sedangkan *flyer* hanya memiliki satu sisi cetak. Brosur dan *flyer* biasanya sama-sama berisi informasi, pemberitahuan, atau promosi.



Gambar 2.21. Brosur dan *Flyer*
(<https://browardprinting.com/product/10>)

2.6.2.2. *Merchandise* dan *Social Product*

Kedua media ini difungsikan sebagai jembatan hubungan antara sebuah produk dengan target secara personal sehingga target akan terus ingat terhadap suatu produk. Biasanya kedua media ini diaplikasikan ke *totebag*, *mug*, stiker, dan lain-lain.



Gambar 2.22. *Merchandise Kit*
 (<https://www.barracudas.co.uk/why-barracudas/news/new-barracudas-merchandise/>)

2.6.3. *Through the Line*

Through the Line (TTL) merupakan gabungan dari *ATL* dan *BTL*. Ciri media ini adalah langsung kepada target sasaran secara personal dan sifatnya luas. Contoh beberapa media *TTL* yaitu *website* dan media sosial.

2.6.3.1. **Media Sosial**

Beberapa media sosial seperti Youtube, Facebook, Twitter, dan Instagram memiliki fungsinya tersendiri. Media-media sosial tersebut juga memiliki peringkat jumlah pengguna, sehingga diperlukan kecermatan dalam memilih *platform* media sosial yang ada.



Gambar 2.23. Ilustrasi Media Sosial
(<https://www.thejakartapost.com/life/2017/11/177-social-media-accounts-.html>)

2.6.4. *Ambient Media*

Ambient media memiliki cara yang unik dalam berinteraksi dengan target. Diperlukan adanya suasana lingkungan yang mendukung yang berhubungan dengan media yang akan dibuat. *Ambient media* memungkinkan adanya timbal balik dari konsumen secara langsung tergantung kepada desain dan tujuannya.



Gambar 2.24. *Ambient Media*
(<https://silvermb.pl/en/portfolio/swiss-public-campaign/>)

2.7. *Motion Graphics*

Menurut Freeman (2016), dalam bukunya yang berjudul “*The Moving Image Workshop*”, *motion graphic* adalah gambar gerak yang di dalamnya sering

dijumpai tulisan maupun adanya tambahan audio (hlm. 10). Menurut animator Disney, Ollie J. dan Frank T., yang dikutip oleh Freeman (2016), terdapat dua belas prinsip dalam animasi. Berikut prinsip-prinsip animasi yang dimaksud:

1. *Solid drawing*

Konsistensi dalam penggambaran karakter dari berbagai sudut pandang. Contohnya proporsi yang konsisten pada sebuah karakter dari depan, samping, dan belakang.

2. *Appeal*

Penggambaran dan ciri karakter yang dapat membangun hubungan emosional dengan audiens. Contohnya penggambaran karakter pencuri yang licik dan tidak disukai.

3. *Squash and stretch*

Deformasi sebuah objek karena adanya sentuhan dengan benda lain dan mengakibatkan terjadinya perubahan bentuk. Contohnya bola yang jatuh mengenai lantai akan terlihat lebih pipih akibat bersentuhan dengan lantai.

4. *Timing*

Waktu yang diperlukan untuk sebuah adegan. Contohnya waktu yang dibutuhkan adegan merangkak lebih lama dibandingkan dengan berlari.

5. *Staging*

Penunjukkan ekspresi dan tingkah laku agar mudah diketahui kemana tujuannya. Contohnya orang memejamkan mata dan bernapas teratur dapat ditunjukkan sebagai orang yang sedang tidur.

6. *Secondary action*

Gerakan pendukung untuk menyempurnakan gerakan utama. Contohnya rambut yang berkibar saat orang sedang berlari.

7. *Exaggeration*

Kondisi gerakan yang tampak berlebihan dan mengalir, sehingga saat diperbesar, gambar masih terlihat bergerak dengan baik.

8. *Follow through and overlapping action*

Gerakan penutup sebelum benar-benar berhenti. Contohnya gerakan rok yang turun usai berlari.

9. *Straight ahead and pose to pose*

Gerakan detail untuk membuat gerakan utama lebih nyata dan mengalir. Contohnya pembuatan gerak bola memantul yang dideformasi satu per satu untuk menampilkan gerak pantul yang asli.

10. *Arcs*

Jalur lengkung imaji yang terbentuk dari sebuah gerakan. Contohnya gerakan lengkung tangan saat melempar bola.

11. *Anticipations*

Gerakan persiapan objek sebelum melakukan gerakan utama.

12. *Slow in and slow out*

Penambahan dan pengurangan kecepatan terhadap suatu gerakan.

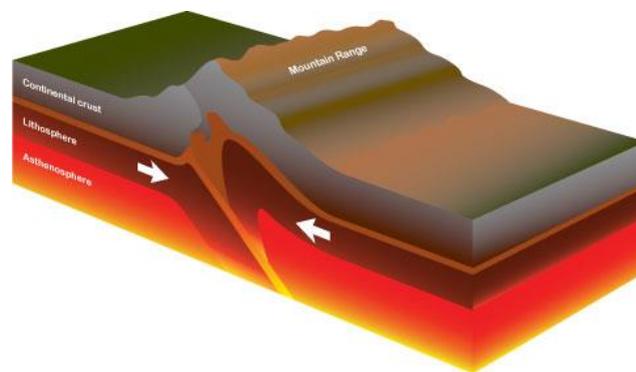
2.8. Vulkanologi

Vulkanologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ilmu yang mempelajari tentang gunung berapi. Vulkanologi berasal dari kata 'vulcano' dalam bahasa Italia yang berarti dewa api. Dalam ilmu ini, peneliti mengamati gunung-gunung api yang masih aktif guna memperkirakan letusan. Tidak ada yang mampu memprediksi kapan erupsi akan terjadi, tetapi dengan perkiraan, akan sangat membantu untuk meminimalisir jumlah korban yang akan muncul. Pada proses perkiraan ini, seorang ahli vulkanologi melakukan pengamatan dan pembelajaran tentang proses pembentukan gunung disertai sejarah erupsi gunung.

2.8.1. Proses Pembentukan Gunung

Menurut Nandi (2006), dalam jurnal geografinya, pembentukan sebuah gunung bisa diakibatkan oleh gaya endogen dan pergerakan lempeng. Gunung terbentuk di lapisan kerak bumi yang berada di atas lapisan astenosfer. Lapisan astenosfer yang

berwujud cair menggerakkan lempeng di atasnya dan memungkinkan terjadinya tubrukan antar lempeng sehingga kedua lempeng naik ke atas menjadi sebuah cikal bakal gunung. Setelah terjadinya tubrukan tersebut, batu-batu yang bersifat asam akan naik ke atas karena lebih ringan dari batu yang bersifat basa. Batu asam akan naik terus menerus karena terdorong oleh batu-batu basa yang sudah membeku sehingga membentuk kerucut.



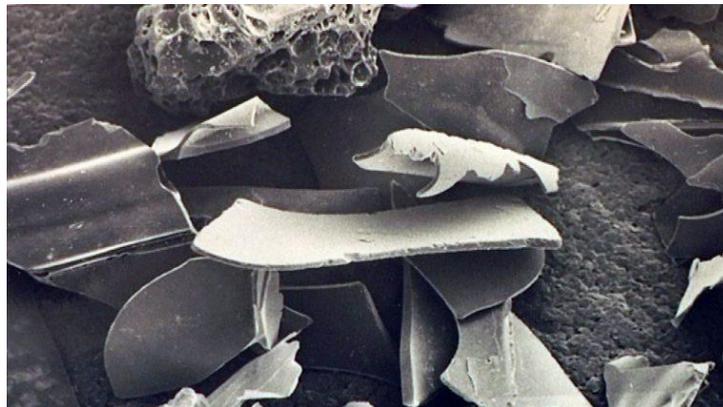
Gambar 2.25. Proses Pembentukan Gunung
(<https://usaha321.net/proses-tekonik-dan-pembentukan-gunung-api.html>)

2.8.2. Hujan Abu Vulkanik

Menurut Mamay Sumaryadi, ahli vulkanologi dan Kepala Divisi Prakiraan Bahaya Gunung Api, abu vulkanik adalah salah satu hasil letusan gunung api. Abu yang terbawa ke udara dan tertiuap angin akan kembali lagi mengendap di tanah. Arah dari erupsi yang membawa material abu sangat bergantung pada hembusan angin. Jauh dekatnya abu yang jatuh tergantung pada material dan ukuran yang dibawa. Semakin besar ukuran maka jatuhnya akan semakin dekat dengan gunung.

Hujan abu dikenal juga dengan istilah jatuhan piroklastika. Abu mengandung bahan kimia yang bersifat asam dan basa. Abu yang bersifat asam bisa

memicu terjadinya hujan asam yang dapat mengakibatkan kerusakan lingkungan. Abu vulkanik umumnya terdiri dari beberapa unsur logam seperti silikon, aluminium, besi, kalsium, magnesium, natrium, kalium serta belerang. Kandungan abu vulkanik memiliki sifat korosif karena bila dilihat secara mikroskopis, abu vulkanik berbentuk seperti pecahan kaca yang tajam.



Gambar 2.26. Struktur Abu Vulkanik
(<https://simomot.com>)

2.8.3. Cara Membersihkan Abu Vulkanik

Menurut Mamay Sumaryadi, cara membersihkan abu vulkanik memiliki teknik yang berbeda-beda tergantung dimana tempat abu itu menempel. Sebelum membersihkan, lindungi diri dengan perlengkapan sesuai standar yaitu masker N95, kacamata google, celana dan baju panjang, serta penutup kepala. Berikut penjelasan singkat cara membersihkan abu vulkanik yang tepat:

1. Pembersihan di rumah

Sebelum membersihkan jauhkan anak-anak dari tempat yang kotor serta hindari mereka untuk bermain-main dengan abu. Buka ventilasi di dalam rumah secukupnya sampai sirkulasi udara dirasa cukup. Untuk bagian lantai

dianjurkan menggunakan mesin penyedot debu otomatis. Jika tidak ada, gunakan kain basah untuk mengepel lantai. Untuk perabotan berbahan dasar kain, cuci dengan banyak deterjen. Untuk perabotan kayu, bersihkan dengan menggunakan kain serat halus dan jangan digosok. Bersihkan peralatan listrik dan elektronik dengan menggunakan kompresor dan jangan menyalakan listrik saat pembersihan dilakukan.

2. Pembersihan di luar ruangan

Basahi abu dengan air secukupnya. Kumpulkan abu menjadi bagian-bagian kecil lalu dimasukkan ke dalam kantong plastik tebal. Jangan buang abu sembarangan. Carilah kontak lembaga terkait yang tau dimana membuang sisa abu vulkanik.

3. Pembersihan pada kendaraan

Basahi seluruh kendaraan sampai abu benar-benar terpecah dan luruh, khususnya pada jendela blower tempat sirkulasi udara masuk. Pastikan abu sudah tidak lagi menempel di kendaraan, lalu cuci kendaraan dengan air dan sabun. Hindari menggosok kendaraan terlalu kuat, karena tidak menutup kemungkinan abu yang masih menyisa akan menggores kendaraan.