

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Informasi

Dalam sebuah buku yang berjudul *Perencanaan Komunikasi: Konsep dan Aplikasi*, Widjajanto (2013) mengatakan bahwa media merupakan sebuah susunan aktivitas yang menggabungkan antara teknologi yang dikorelasikan dengan manusia berupa berbagai macam *output* media seperti audio, gambar, video dan lain sebagainya. Dalam sebuah komunikasi dibutuhkan sebuah media untuk berkomunikasi. Terdapat beberapa jenis perantara komunikasi untuk mendapatkan sebuah informasi yaitu dengan metode tatap muka, media daring, media elektronik, audio, video, dan media cetak seperti buku.

2.1.1. Jenis Media Informasi

Output sebuah media informasi dapat dibedakan menjadi dua tipe media untuk mendapatkan informasi, diantaranya:

1. *Print-based Information Design*

Tipe media ini merupakan sebuah media yang berisi informasi dan dikemas berupa media cetak yang digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Contoh dari media informasi ini berupa buku, koran, poster, buku ilustrasi, dan media cetak lainnya. Tujuan dari media informasi ini adalah untuk memberikan informasi dengan memberikan pengalaman dengan memegang media ini dalam bentuk fisik.

2. *Interactive Information Media*

Tipe media ini memiliki kemampuan untuk berinteraksi kepada pengguna dan pengelolanya. Media ini mampu membebaskan pengguna untuk menjelajahi setiap informasi yang terdapat pada media interaktif ini. Contoh dari media ini adalah website, dan aplikasi interaktif.

2.2. Buku

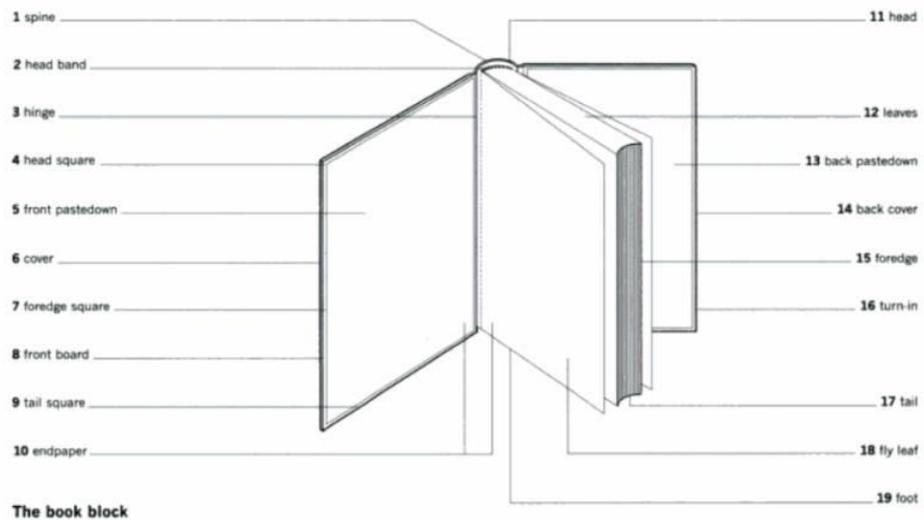
Salah satu dokumentasi yang berisi informasi tertua adalah berbentuk buku. Haslam (2006) mengatakan, buku merupakan media informasi yang digunakan oleh manusia untuk mendapatkan sebuah informasi seperti pengetahuan, ide dan kepercayaan.

2.2.1. Fungsi Buku

Haslam (2006) mengatakan buku merupakan sebuah media informasi yang berfungsi untuk menyimpan informasi dan mengkomunikasikan pengetahuan. Media massa yang paling umum digunakan adalah buku cetak yang dimana pengetahuan hingga ide dapat disebarkan dan dikomunikasikan kepada masyarakat secara luas. Haslam menuturkan bahwa walau pada saat ini mulai lahir teknologi baru, tetapi buku masih tetap bisa diterima oleh masyarakat luas. Hal ini dapat dibuktikan bahwa meningkatnya angka penjualan buku, majalah, dan buku spesialis. Saat ini, buku merupakan media informasi yang paling ampuh untuk menyebarkan informasi hingga ide yang mempengaruhi budaya, perkembangan intelektual, dan ekonomi.

2.2.2. Anatomi Buku

Haslam (2006) menyebutkan, di dalam sebuah buku terdapat 19 komponen atau anatomi dasar yang berfungsi untuk menciptakan sebuah buku, yaitu:



Gambar 2.1. Komponen Buku

(Haslam, 2006)

1. *Spine*

Spine atau punggung buku adalah bagian dalam sebuah buku yang melindungi sebuah tepi yang terikat pada buku, serta bagian ini juga secara langsung menghubungkan antara bagian back cover dan front cover agar bisa mengikat antara bagian tersebut.

2. *Head Band*

Head band merupakan sebuah bagian yang terdapat pada buku untuk melengkapi ikatan yang dilindungi oleh spine. Bagian ini untuk merekatkan atau melengkapi bagian sampul buku.

3. *Hinge*

Hinge merupakan bagian dalam buku yang terletak antara *fly leaf* dan *pastedown*.

4. *Head Square*

Merupakan bagian pinggir yang terletak pada cover yang dibentuk oleh *cover board*.

5. *Front pastedown*

Bagian ini terdapat dibagian belakang *front cover* yang bertujuan untuk menutupi *cover board*.

6. *Cover*

Cover atau sampul merupakan bagian buku yang berfungsi untuk melindungi isi dalam buku.

7. *Foredge square*

Adalah bagian tepi buku yang terletak pada halaman depan buku.

8. *Front board*

Merupakan karton yang terdapat pada bagian depan buku.

9. *Tail square*

Adalah bagian tepi bawah yang terletak di bagian bawah buku. Terbentuk oleh *cover* dan *back cover*.

10. *Endpaper*

Endpaper adalah bagian yang memiliki tujuan untuk melindungi bagian dalam *cover board*.

11. *Head*

Merupakan bagian yang terletak pada atas buku.

12. *Leaves*

Leaves atau kertas buku adalah bagian dalam buku yang memiliki kegunaan untuk menampung segala informasi yang terdapat pada buku.

13. *Back pastedown*

Bagian ini terdapat dibagian belakang *back cover* yang bertujuan untuk menutupi *cover board*.

14. *Back cover*

Bagian ini adalah sampul buku yang terletak pada bagian belakang buku. Fungsinya adalah untuk melindungi isi maupun bagian belakang buku.

15. *Foreedge*

Merupakan bagian yang terletak pada tepi buku.

16. *Turn-in*

Merupakan bagian pada buku terbentuk oleh kertas yang dilipat dari bagian luar ke dalam sampul buku.

17. *Tail*

Bagian ini terletak pada bawah buku.

18. *Fly leaf*

Bagian ini merupakan sebuah halaman awal pada bagian awal buku.

19. *Foot*

Bagian ini terletak pada bagian bawah dalam sebuah halaman.

2.2.3. Jenis Buku

Campbell, Martin, & Fabos (2011) mengatakan media buku dapat dibagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan fungsi dan kontennya sehingga informasinya dapat tercapai sesuai dengan kebutuhan audiens. Berikut ini merupakan beberapa jenis buku yang disebutkan:

1. *Trade Books*

Jenis buku ini memiliki target pembaca yaitu masyarakat umum sesuai dengan konteks isi dari informasi yang disampaikan dan sesuai dengan kelompok umur para pembaca.

2. *Professional Books*

Jenis buku ini biasanya ditujukan kepada pekerja profesional, bukan untuk masyarakat umum. Buku ini memuat informasi mengenai bisnis, medis, ilmiah, hukum, akuntansi, dan bidang lainnya.

3. *Textbook*

Jenis buku ini umumnya digunakan untuk kebutuhan pendidikan di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi atau universitas.

4. *Mass Market Paperbacks*

Jenis buku ini merupakan jenis buku yang biasanya dapat dimasukkan ke saku pengguna. Umumnya buku ini dijual di toko swalayan, hingga dijual secara daring.

5. *Religious Books*

Jenis buku ini merupakan buku agamis yang biasanya berbentuk kitab suci, hingga pemahaman mengenai agama. Contoh dari jenis buku ini adalah Alkitab, Al-Quran, dan lainnya.

6. *Reference Books*

Jenis buku ini biasanya dikategorikan menjadi buku seperti kamus, ensiklopedia, hingga buku referensi lainnya yang memiliki informasi mengenai petunjuk.

7. *University press books*

Jenis buku ini memiliki biasanya memuat konten mengenai sejarah, teori, atau filsafat. Buku ini memiliki target yang lebih spesifik dan target audiensnya terbilang relatif lebih kecil dibandingkan dengan jenis buku lainnya.

2.3. Ilustrasi

Male (2007) mengatakan bahwa ilustrasi adalah gambar yang mengkomunikasikan suatu informasi atau menyampaikan pesan tertentu sesuai konteks informasi dan tujuannya secara visual. Dalam ilustrasi, Male (2007) menyebutkan bahwa dari segi konteks penggunaan, dibagi menjadi lima konteks yaitu *informative, commentary, narrative, persuasive, dan identity*.

2.3.1. Fungsi Ilustrasi

Male (2007) mengatakan bahwa, ilustrasi mampu mempengaruhi cara penyampaian informasi dan pembelajaran, pembelian barang, dan mempersuasi atau mengajak kepada siapapun yang mencerna ilustrasi tersebut. Selain itu fungsi dari ilustrasi juga dapat menghibur dan menceritakan cerita tanpa kata-kata, dalam bentuk lukisan, gambaran, kartun, ukiran.

Arifin dan Kusrianto (2009) menjelaskan fungsi ilustrasi dibagi menjadi lima jenis fungsi. Berikut ini adalah fungsi ilustrasi:

1. Ilustrasi Deskriptif

Jenis ini memiliki definisi yakni mengubah uraian verbal dan naratif menjadi sebuah gambar, sehingga lebih cepat dan mudah dimengerti. Sebuah ilustrasi deskriptif menggambarkan bentuk sebuah benda sesuai kenyataan dan realita tertentu, seperti foto dan lukisan.

2. Ilustrasi Ekspresif

Jenis ini memiliki visual yang menggambarkan sebuah konsep ilustrasi yang abstrak seperti suasana dan milik seseorang hingga dapat dimengerti secara universal.

3. Ilustrasi Analitis/Struktural

Menggambarkan bagian suatu benda, proses, atau sistem menjadi sebuah ilustrasi sehingga lebih mudah dicerna.

4. Ilustrasi Kualitatif

merupakan ilustrasi yang digunakan pada proses pembelajaran seperti diagram, grafik, skema, dan lain-lain.

2.3.2. Jenis Ilustrasi

Menurut Handayani (2015) mengatakan bahwa, ilustrasi merupakan gambar yang memberikan informasi atau memperkuat cerita pada naskah tertentu. Gambar ilustrasi dibagi menjadi 7 jenis. Berikut ini merupakan jenis dari gambar Ilustrasi.

1. Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis adalah jenis yang memiliki warna hingga gaya ilustrasi yang apa adanya sesuai dengan pengamatan sang ilustrator tanpa adanya perubahan gaya bentuk hingga warna.



Gambar 2.2. Ilustrasi Naturalis

(<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-gambar-ilustrasi-naturalis/26787>)

2. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif adalah jenis ilustrasi yang banyak menggunakan hiasan untuk suatu ilustrasi yang disederhanakan.



Gambar 2.3. Ilustrasi Dekoratif

(<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-gambar-ilustrasi-dekoratif/26788/2>)

3. Ilustrasi Kartun

Jenis ilustrasi ini merupakan ilustrasi bergambar yang biasanya bergaya lebih naif karena targer primer audiens mereka adalah untuk anak – anak. Biasanya ilustrasi ini banyak di temukan di film kartun, majalah, buku anak – anak dan komik.



Gambar 2.4. Ilustrasi Kartun

(<https://indoartnow.com/artists/muhammad-mice-misrad>)

4. Ilustrasi Karikatur

Jenis ilustrasi ini biasanya mengandung unsur sindiran terhadap lingkungan sekitar, dari segi politik hingga sosial.



Gambar 2.5. Ilustrasi Karikatur

(<https://inilah.com/karikatur/2567586/lockdown>)

5. Cerita Bergambar

Cergam atau cerita bergambar merupakan jenis ilustrasi yang memiliki teknik menggambar yang menyesuaikan cerita yang telah ditetapkan. Berbeda dengan komik, cerita bergambar biasanya hanya memuat gambar tertentu.



Gambar 2.6. Ilustrasi Cerita Bergambar
 (<https://nyufaceid.wordpress.com/2017/12/06/>)

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

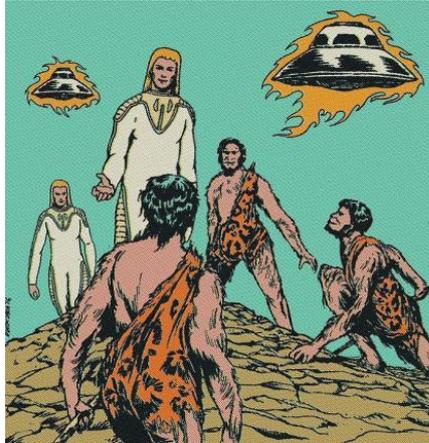
Jenis ilustrasi ini mampu menerangkan kepada pembaca melalui ilustrasi yang sifatnya informatif dan ilmiah.



Gambar 2.7. Ilustrasi Buku Pelajaran
 (<https://id.pinterest.com/pin/560698222336589389/>)

7. Ilustrasi Khayalan

Jenis ilustrasi ini cenderung lebih imajinatif sesuai dengan keinginan sang pencipta atau ilustrator.



Gambar 2.8. Ilustrasi Khayalan

(<https://oumagz.com/ou-cool/mengeksplor-dunia-ekstraterrestrial-bareng-dwiky-ka/>)

2.3.3. Fotografi

Karyadi (2017) mengatakan, fotografi merupakan metode atau cara yang menciptakan suatu karya atau objek yang berasal dari hasil pantulan cahaya. Fotografi berasal dari kata *Photos* yang memiliki arti cahaya, dan *Grafos* yang berarti melukis. Secara harfiah, fotografi adalah melukis dengan cahaya menggunakan teknologi kamera analog maupun digital.

2.3.3.1. Jenis-Jenis Fotografi

Dalam fotografi, Karyadi (2017) mengatakan ada 10 jenis fotografi yang dijabarkan dalam bukunya. Berikut ini merupakan jenis-jenis fotografi:

1. Fotografi Manusia

Jenis fotografi ini memiliki komponen visual utamanya menggunakan manusia. Kategori dari fotografi manusia adalah *Portrait*, *human interest*, *stage photography*, *sport*, *glamour photography*, dan *wedding photography*.



Gambar 2.9. Fotografi Manusia

(<https://camera.co.id/news/apa-itu-foto-human-interest-dan-tips-nya-membuat-foto-yang-menawan/#.X2oODpMzZo4>)

2. Fotografi *Nature*

Jenis fotografi ini biasanya menggunakan objek visual yang berdekatan dengan alam, seperti binatang, tumbuhan, gunung, dan lainnya. Jenis foto ini di kategorikan menjadi 3 bagian yaitu Flora, Fauna, dan *Landscape*.

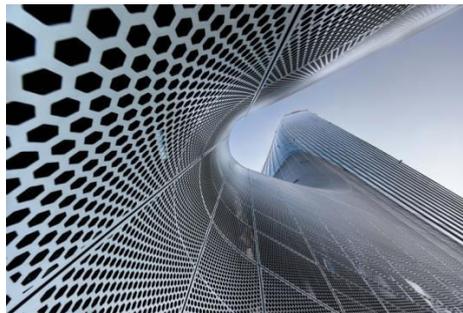


Gambar 2.10. Fotografi *Nature*

(<https://www.photographytalk.com/landscape-photography/7510-best-camera-settings-for-landscape-photography>)

3. Fotografi Arsitektur

Jenis fotografi ini biasanya menampilkan keindahan dari gedung-gedung atau pencakar langit. Fotografi ini menampilkan dari segi sejarah, budaya, dan desain konstruksinya.



Gambar 2.11. Fotografi Arsitektur

(<https://www.archdaily.com/927949/shortlist-announced-for-the-architectural-photography-awards-2019>)

4. Fotografi *Still Life*

Jenis ini biasanya membuat sebuah gambar dengan objek mati menjadikan kesan yang tampak hidup, menarik, komunikatif, ekspresif, dan mengandung pesan yang akan disampaikan kepada audiens.



Gambar 2.12. Fotografi *Still Life*

(<https://iso.500px.com/still-life-photography/>)

5. Fotografi Jurnalistik

Jenis fotografi ini biasanya digunakan untuk kebutuhan pers untuk memuat sebuah informasi.



Gambar 2.13. Fotografi Jurnalistik

(<https://www.lightstalking.com/a-brief-history-of-photojournalism/>)

6. Fotografi Aerial

Jenis fotografi ini biasanya dibutuhkan untuk diudara. Fotografi ini biasanya mengambil gambar untuk konstruksi, dan kebutuhan militer.



Gambar 2.14. Fotografi Aerial

(<https://www.soocaphoto.com/mengenal-jenis-aerial-photography-dan-aplikasinya/>)

7. Fotografi Bawah Air

Jenis fotografi ini biasanya untuk kebutuhan untuk scuba atau para snorkel.



Gambar 2.15. Fotografi Bawah Air

(<https://intisari.grid.id/read/0356971/inilah-foto-foto-menakjubkan-yang-menjuarai-kompetisi-fotografi-bawah-air-dunia>)

8. Fotografi Seni Rupa

Jenis fotografi ini biasanya untuk mengabadikan objek seni yang berada di museum atau pameran seni lainnya.



Gambar 2.16. Fotografi Seni Rupa

(<https://pixabay.com/photos/frame-art-gallery-skull-end-rock-2804126/>)

9. Fotografi Makro

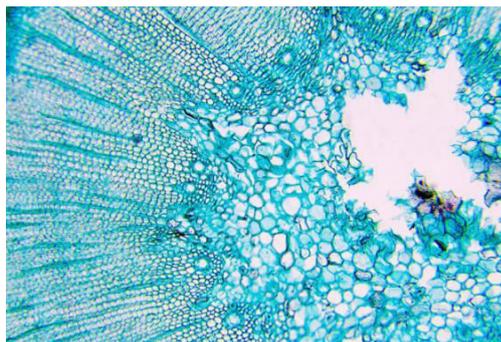
Fotografi ini menggunakan teknik jarak dekat dengan menggunakan lensa tertentu yang menghasilkan detail yang menarik.



Gambar 2.17. Fotografi Makro
(<https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/>)

10. Fotografi Mikro

Jenis fotografi ini untuk menangkap objek yang sangat kecil atau kasat mata menggunakan lensa tertentu. Biasanya, fotografi ini digunakan untuk bidang keilmuan yang ilmiah.



Gambar 2.18. Fotografi Mikro
(<https://www.picmonkey.com/blog/macro-close-up-and-micro-photography-whats-the-diff>)

2.3.3.2. Fungsi Fotografi

Karyadi (2017) menyebutkan bahwa fungsi fotografi dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan fungsinya. Berikut ini merupakan kategori dari fungsi kategorinya:

1. *Descriptive Photographs*

Jenis foto ini biasanya memiliki fungsi untuk menggambarkan benda atau *subject matter* yang akan ditampilkan.

2. *Explanatory Photographs*

Jenis foto ini memiliki sifat yang menjelaskan suatu fenomena atau kejadian tertentu.

3. *Interpretive Photographs*

Jenis foto ini memiliki fungsi yang bersifat simbolik, puitis, fiksi, dramatik, atau secara subyektif-personal.

4. *Ethically Photographs*

Jenis foto ini memiliki fungsi untuk memuat atau mengabadikan aspek dalam sosial yang dinilai secara kode etik.

5. *Aesthetically Photographs*

Jenis foto ini memiliki fungsi untuk menangkap objek yang bertemakan seni, biasanya untuk menonjolkan sisi estetika pada objek tersebut.

6. *Theoretical Photographs*

Jenis fotografi ini memiliki fungsi untuk menangkap objek yang biasanya berfilosofi seperti karya seni.

2.4. Desain Komunikasi Visual

Landa (2011) mengatakan bahwa desain grafis adalah salah satu bentuk bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak. Desain grafis merupakan sebuah representasi visual dari ide yang mengandalkan suatu penciptaan, pemilihan, dan elemen dalam visual.

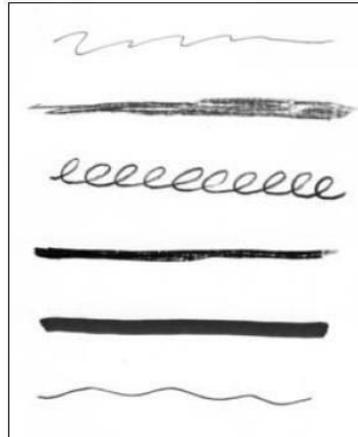
2.4.1. Unsur dalam Desain

Dalam desain, Landa (2011) menyebutkan bahwa terdapat 4 unsur dasar dalam desain. Unsur dalam desain diharapkan dapat membuat para perancang dapat mengeksplorasi dan dapat mengkomunikasikan desain yang ingin disampaikan secara baik dan sistematis. Berikut ini merupakan unsur dasar dalam desain:

2.4.1.1. *Line*

Garis merupakan elemen desain yang terbentuk atau tersusun oleh kumpulan titik-titik. Garis merupakan golongan dari elemen desain yang sangat berperan penting dalam komposisi desain. Garis dapat membuat bentuk yang lurus hingga membentuk sebuah kurva.

Garis dapat dikategorikan menjadi 4 kategori berdasarkan fungsi dan konteksnya. Berikut ini merupakan kategori garis:



Gambar 2.19. Garis
(Landa, 2011)

1. *Solid Line*

Kategori garis ini memiliki fungsi untuk sebuah tanda yang biasanya terdapat pada permukaan.

2. *Implied Line*

Kategori garis ini memiliki ciri garis putus-putus yang terlihat garis yang menyambung.

3. *Edges*

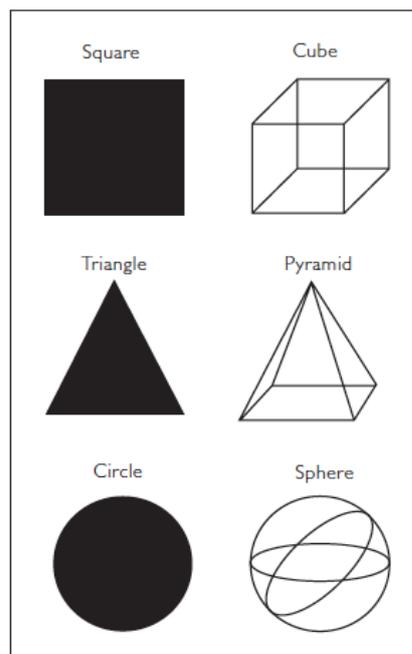
Kategori garis ini merupakan garis titik temu yang membentuk sebuah garis bidang.

4. *Line of Vision*

Kategori garis ini biasanya disebut dengan garis astral yang didefinisikan sebagai garis yang membantu arah baca.

2.4.1.2. *Shape*

Bentuk merupakan unsur dalam desain yang dibentuk oleh garis, maupun warna, dan tekstur. Sebuah bentuk pada dasarnya datar atau dua dimensi. Dalam bentuk, pada umumnya ada 3 bentuk dasar, yakni segitiga, persegi, dan lingkaran. Bentuk dasar pun dapat dibentuk menjadi bentuk volumetrik atau bidang yang membentuk ruang tiga dimensi seperti piramid, kubus, dan bola. Landa (2011) menyebutkan bahwa bidang memiliki beberapa jenis. Berikut ini merupakan jenis-jenis dari bidang:



Gambar 2.20. Bentuk
(Landa, 2011)

1. *Geometric Shape*

Merupakan jenis bentuk yang terbentuk dari garis tepian yang lurus, dan sudut yang sistematis.

2. *Curvilinear Shape*

Merupakan jenis bentuk yang memiliki kesan lebih natural.

3. *Rectilinear Shape*

Merupakan jenis dari bentuk yang terbentuk dari garis-garis lurus dan terukur.

4. *Irregular Shape*

Merupakan jenis bentuk yang membentuk suatu bidang. Terbentuk dari garis lurus dan lengkungan.

5. *Accidental Shape*

Merupakan jenis bentuk yang terbentuk dari suatu bidang dari hasil ke tidak sengaja.

6. *Nonrepresentational Shape*

Merupakan jenis bentuk atau bidang yang terbentuk murni tanpa pengembangan objek lainnya.

7. *Abstract Shape*

Merupakan jenis bentuk atau bidang yang terbentuk dari rekonstruksi dan melalui tahap distorsi.

8. *Representational Shape*

Merupakan jenis bentuk yang menyerupai objek nyata.

2.4.1.3. *Color*

Landa (2019) mengatakan bahwa warna merupakan suatu deskripsi energi cahaya yang dimana hanya dengan cahaya warna dapat terbentuk. Warna dapat dibedakan menjadi dua yaitu warna reflektif, dan warna digital. Warna reflektif merupakan warna yang dihasilkan dari hasil pantulan pada sebuah objek. Sedangkan warna digital merupakan warna yang dihasilkan dari penggunaan energi cahaya dan bukan dari hasil pantulan, merupakan energi yang murni.

1. *Nomenclature Colors*

Secara spesifik, unsur dalam sebuah warna dapat dikategorikan menjadi tiga kategori. Berikut ini merupakan unsur warna berdasarkan kategorinya:



Gambar 2.21. *Additive Color System*

(Landa, 2011)

a. *Hue*

Hue merupakan kategori warna murni atau warna primer yang mencakupi penamaan sebuah warna dasar yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu. Warna dasar merupakan sebuah warna yang diartikan bahwa warna tersebut tidak melalui tahap pencampuran warna manapun.

b. *Value*

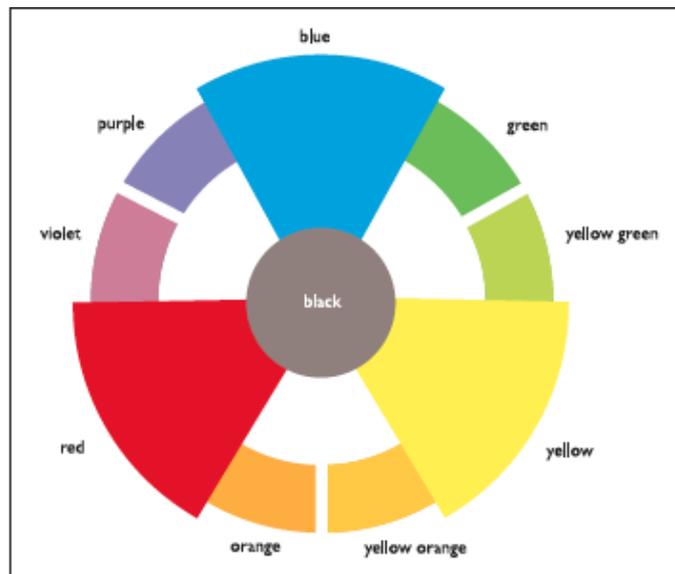
Value merupakan kategori warna yang melingkupi terang-gelapnya sebuah warna.

c. *Saturation*

Saturation merupakan kategori warna yang melingkupi ciri dari warna tersebut. Seperti cerah atau kusamnya warna tersebut.

2. *Primary Colors*

Warna primer merupakan warna dasar yang dimana tidak memiliki keterikatan dengan warna lainnya, atau merupakan warna yang tidak dicampur oleh warna lainnya. Warna primer pada warna digital adalah merah, hijau, dan biru yang bila digabungkan akan menghasilkan warna putih *solid*. Sedangkan pada warna substraktif terdiri dari warna biru, merah dan kuning. Bila digabungkan warna yang terdapat pada warna substraktif dapat membentuk warna hitam.



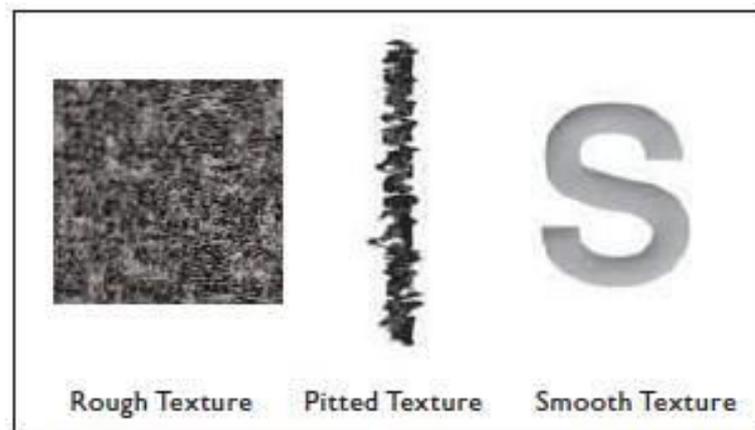
Gambar 2.22. *Subtractive Color System*
(Landa, 2011)

2.4.1.4. **Tekstur**

Tekstur merupakan unsur dalam desain yang merepresentasikan visual dengan sistem perabaan pada sebuah permukaan. Landa (2011) menyebutkan bahwa tekstur dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil merupakan tekstur yang merepresentasikan dari visual nyata pada sebuah objek, seperti contoh pada objek batu. Tekstur visual merupakan tekstur yang merepresentasikan dari visual ilusi dan tidak nyata dan hanya digambarkan pada visual tertentu secara realita yang ada.



Gambar 2.23. Tekstur Taktil
(Landa, 2011)



Gambar 2.24. Tekstur Visual
(Landa, 2011)

2.4.2. Prinsip Desain

Dalam merancang desain diperlukan sebuah prinsip desain. Prinsip desain memiliki tujuan untuk membentuk atau menyusun dan mengkomunikasikan karya visual yang baik antara satu prinsip dengan prinsip desain lainnya. Dalam prinsip desain, Landa (2011) menyebutkan ada beberapa prinsip desain yang dapat diketahui untuk merancang desain sehingga dapat dikomunikasikan dengan baik. Berikut ini merupakan prinsip dalam mendesain:

2.4.2.1. *Balance*

Keseimbangan merupakan prinsip dasar dalam desain yang memiliki konsep untuk menyeimbangkan dalam komposisi desain. Prinsip desain ini mampu membantu untuk tercapainya harmoni pada suatu karya desain. Dalam prinsip keseimbangan, Landa (2011) menyebutkan bahwa terdapat beberapa kategori, yakni simetris, asimetris, dan radial. Keseimbangan simetris merupakan kategori keseimbangan yang didapat dengan bobot komposisi yang sama. Keseimbangan asimetri merupakan keseimbangan yang memiliki bobot komposisi yang berbeda, yang didukung dengan prinsip desain lainnya. Sedangkan keseimbangan radial merupakan keseimbangan yang didukung dengan elemen-elemen tertentu sehingga membentuk sebuah stabilitas yang bersifat repetitif.



Gambar 2.25. Keseimbangan
(Landa, 2011)

2.4.2.2. *Emphasis*

Penekanan adalah prinsip dalam desain yang merupakan sebuah penataan atau penempatan elemen visual sesuai dengan kebutuhannya. Penekanan juga bisa bertujuan untuk menunjukkan elemen tersebut menjadi lebih dominan dibandingkan dengan elemen visual lainnya. Prinsip ini dapat membentuk sebuah hirarki visual yang baik. Dalam prinsip penekanan, terdapat beberapa jenis penekanan. Berikut ini merupakan jenis prinsip penekanan:



Gambar 2.26. Penekanan
(Landa, 2011)

1. *Emphasis by Isolation*

Jenis penekanan ini memuat sebuah proses atau konsep isolasi yang dimana sebuah objek dapat perhatian lebih dalam komposisinya. Hal ini dapat di tinjau sesuai dengan kebutuhan dan elemen komposisi yang baik.

2. *Emphasis by Placement*

Jenis penekanan ini adalah dengan menempatkan sebuah objek visual pada penempatan tertentu sesuai dengan komposisinya yang dibantu oleh elemen visual pendukung lainnya. Penekanan ini harus diperhatikan dari segi jarak pandang mata, sehingga mendapatkan penekanan yang baik.

3. *Emphasis through Scale*

Jenis penekanan ini merupakan penekanan yang sesuai dengan ukuran dari objek visual tertentu, dan memiliki perbedaan ukuran yang signifikan dari objek visual disekitarnya.

4. *Emphasis through Contrast*

Jenis penekanan ini memodifikasi suatu objek tertentu yang berbeda dari objek visual disekitarnya. Jenis ini dapat diperhatikan dari terang-gelapnya, ukuran, hingga posisinya.

5. *Emphasis through Directions and Pointers*

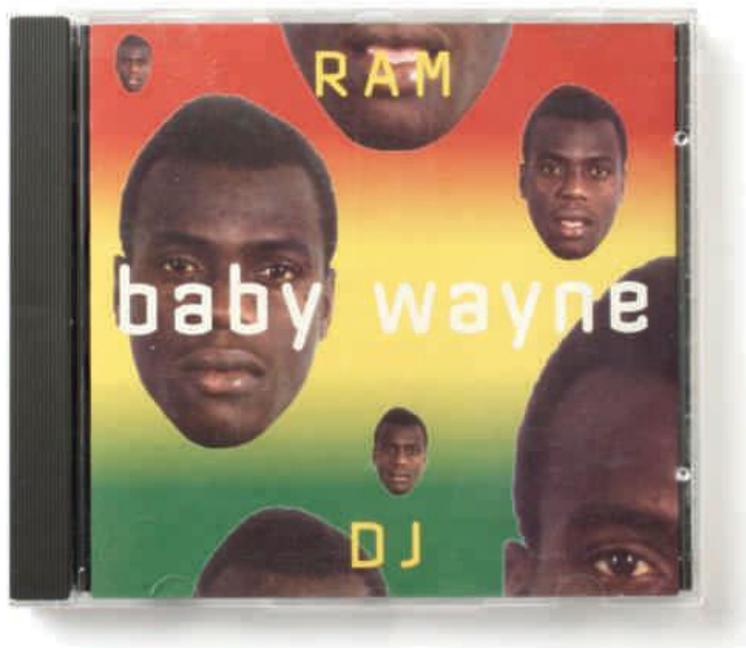
Jenis penekanan ini merupakan jenis yang menggunakan objek bantuan seperti panah dan objek arahan lainnya. Sehingga dapat langsung tertuju dengan penekanan yang dimaksud.

6. *Emphasis through Diagrammatic Structures*

Jenis penekanan ini menggunakan bantuan objek visual yaitu diagram, sehingga dengan adanya diagram dapat terbentuknya sebuah hirarki visual.

2.4.2.3. *Rhythm*

Ritme adalah prinsip desain yang memiliki fungsi untuk memberikan konsistensi dalam pengulangan pola elemen visual. Elemen-elemen yang mendukung sebuah pengulangan adalah warna, tekstur, keseimbangan, hingga penekanan suatu objek visual.



Gambar 2.27. Ritme
(Landa, 2011)

2.4.2.4. *Unity*

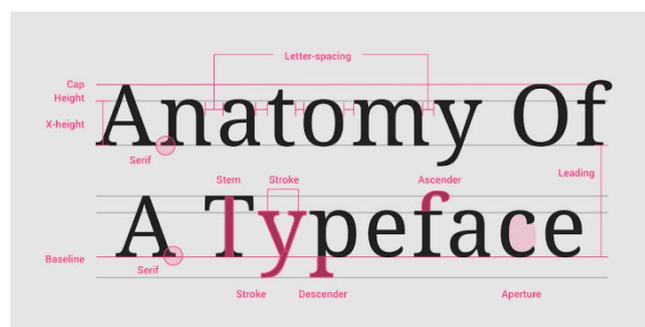
Unity adalah prinsip desain yang dimana sebuah elemen visual dapat menyatu menjadi satu kesatuan. *Unity* dapat terbentuk karena adanya prinsip desain lain yang menyatu sehingga terbentuknya satu kesatuan yang baik. Dalam prinsip *unity* terdapat hukum persepsi visual yang merepresntasikan sebuah komposisi visual sesuai kebutuhan desain, serta menyesuaikan elemen visual satu dengan lainnya, sehingga terlihat menajadi sebuah kompisisi yang baik.

2.4.3. **Tipografi**

Anggraini dan Nathalia (2014) menjelaskan bahwa, tipografi merupakan sebuah sistem penataan huruf. Dalam tipografi, dapat dijelaskan dari aspek sejarahnya, sosiologi, dan keberagaman huruf.

2.4.3.1. **Anatomi Huruf**

Anatomi huruf dapat dijelaskan bahwa sebuah huruf dapat menjadi bentuk yang terpadu dan membentuk satu kesatuan huruf. Berikut ini merupakan anatomi huruf:



Gambar 2.28. Anatomi Huruf
(<https://material.io/design/typography>)

1. *Baseline* adalah garis tidak tampak yang terletak pada sebuah karakter huruf duduk.
2. *Meanline* adalah garis batas yang terletak di atas *baseline*.
3. *X-Height* adalah jarak antara garis *baseline* dan *meanline*.
4. *Cap Height* adalah jarak dari *baseline* hingga tingga teratas huruf *uppercase*.
5. *Ascender* adalah sebuah bagian dari karakter huruf yang melewati garis *meanline*.
6. *Descender* adalah bagian dari karakter huruf yang melawati garis *baseline*.
7. *Serifs* merupakan jenis dan sifat dari huruf tertentu, tergantung dari ketebalan dan beberapa anatomi lainnya.
8. *Stem* merupakan garis diagonal dan garis lurus dalam sebuah huruf. Bagian ini merupakan sebuah untuk membangun komponen dalam sebuah karakter huruf.
9. *Bowl* merupakan kurva parabola yang membentuk ruang dalam sebuah karakter huruf.
10. *Counter* merupakan bagian yang terdapat dalam *bowl*.
11. *Leg* merupakan bagian dibawah sebuah karakter huruf yang memiliki fungsi untuk menopang.

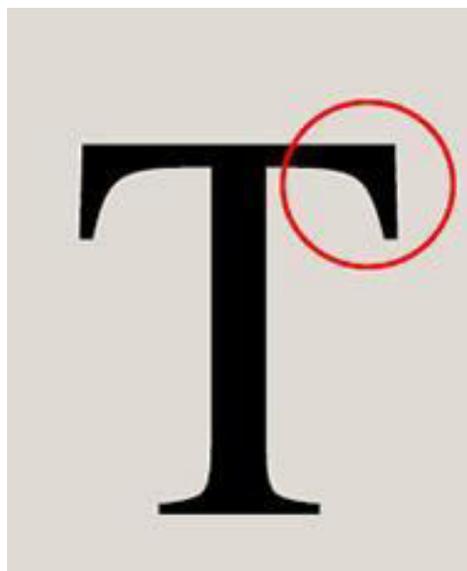
12. *Shoulder* merupakan bagian melengkung dalam sebuah karakter huruf yang terletak pada pangkal bagian *leg*.
13. *Crossbar* merupakan bagian huruf yang menghubungkan stem dengan stem lainnya.
14. *Axis* merupakan garis tidak tampak yang membagi sebuah huruf, sehingga bagian atas dan bawah sebuah huruf dapat membentuk axis.
15. *Ear* merupakan bagian dalam huruf yang terdapat pada bagian atas *bowl*.
16. *Tail* merupakan bagian dalam huruf yang terletak dibawah garis *descender*.
17. *Terminal* merupakan bagian huruf yang terdapat pada ujung dari *stroke* huruf tanpa mengikutsertakan bagian dari huruf serif.
18. *Aperture* merupakan bagian dari huruf yang memiliki ruang negatif dari sisa *stroke* pada sebuah huruf.
19. *Link* merupakan tarikan garis yang melengkung, dan menghubungkan antara *bowl* dan *loop*.
20. *Loop* merupakan bagian huruf yang ada dibawah garis *baseline* dan menghubungkan kepada *bowl*.

2.4.3.2. Klasifikasi Huruf

Klasifikasi huruf dibuat berdasarkan latar belakang sejarah dari perkembangan tipografi yang dicatat dari arsip penting dalam sejarahnya penciptaan huruf tersebut. Berikut ini merupakan klasifikasi huruf berdasarkan sifat dan jenisnya:

1. Serif

Jenis huruf Serif memiliki karakteristik kaki atau sirip nya berbentuk tajam pada ujungnya. Jenis huruf ini memiliki ketebalan dan tipis yang cukup kontras, sehingga memiliki tingkat keterbacaannya atau *readability* yang tinggi. Huruf Serif dapat memberikan kesan yang elegan, klasik, dan resmi pada sebuah karya visual.

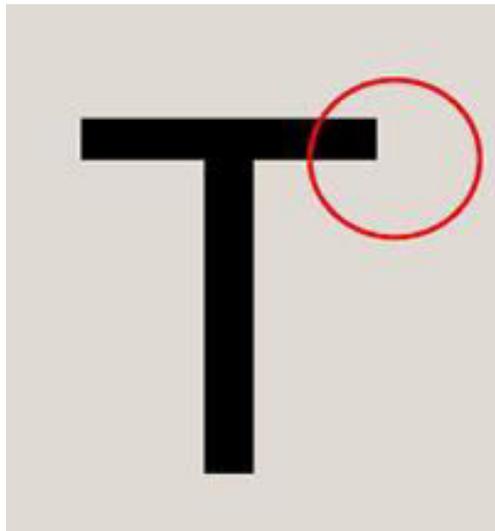


Gambar 2.29. *Serif*

(https://www.adobe.com/il_en/creativecloud/design/discover/serif-vs-sans-serif.html)

2. Sans Serif

Sans serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki sirip di hurufnya. Jenis huruf ini memiliki ketebalan yang cukup sama. Sans Serif memberikan kesan yang futuristik, kesederhanaan, dan lugas.



Gambar 2.30. *Sans Serif*

(https://www.adobe.com/il_en/creativecloud/design/discover/serif-vs-sans-serif.html)

3. *Script*

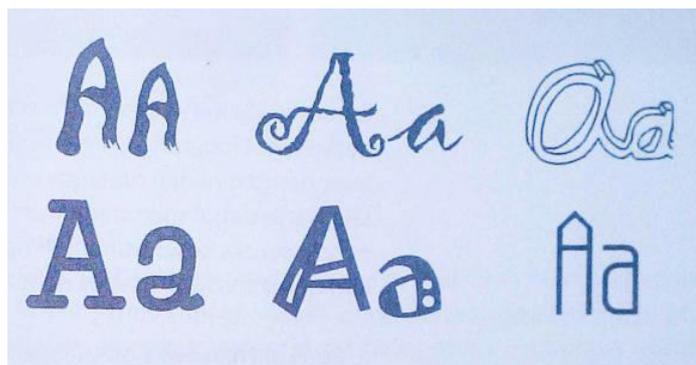
Jenis huruf *Script* merupakan jenis huruf yang menyerupai goresan atau hasil tulisan manusia. Biasanya, huruf ini dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil. Huruf *Script* memiliki 2 jenis, yaitu *Formal Script* dan *Casual Script*.



Gambar 2.31. *Script*
(Angraini & Nathalia, 2014)

4. Dekoratif

Jenis huruf ini merupakan hasil pengembangan dari bentuk huruf yang sudah ada. Biasanya huruf ini ditambahkan hiasan atau ornamen, atau garis-garis dekoratif. Huruf ini tidak dianjurkan penggunaannya pada body text, karena tingkat keterbacaannya yang rendah.



Gambar 2.32. Huruf Dekoratif
(Angraini & Nathalia, 2014)

2.4.4. *Layout*

Ambrose dan Harris (2005) mengatakan bahwa, *layout* merupakan penyusunan sebuah elemen visual yang berhubungan dengan sebuah bidang sehingga dapat menciptakan sebuah susunan yang baik. Anggraini dan Nathalia (2014) pun menjelaskan bahwa, secara umum *layout* merupakan tata letak ruang atau pada sebuah bidang. Dalam sebuah *layout* terdapat elemen pendukung secara umum seperti teks, gambar, dan elemen umum lainnya.

2.4.4.1. Prinsip *Layout*

Anggraini dan Nathalia (2014) menyebutkan bahwa, *layout* memiliki beberapa prinsip untuk menerapkan komposisi elemen-elemen *layout*. Berikut ini merupakan prinsip *layout*:

1. *Sequence*

Sequence merupakan urutan atau alur arah mata sata melihat sebuah *layout*. *Layout* yang baik dapat memberikan informasi yang jelas dan mudah dicerna.



Gambar 2.33. *Sequence Layout*

(Anggraini & Nathalia, 2014)

2. Emphasis

Merupakan prinsip yang memberikan penekanan pada bagian bagian yang terdapat pada sebuah *layout*.



Gambar 2.34. *Emphasis Layout*

(Anggraini & Nathalia, 2014)

3. Balance

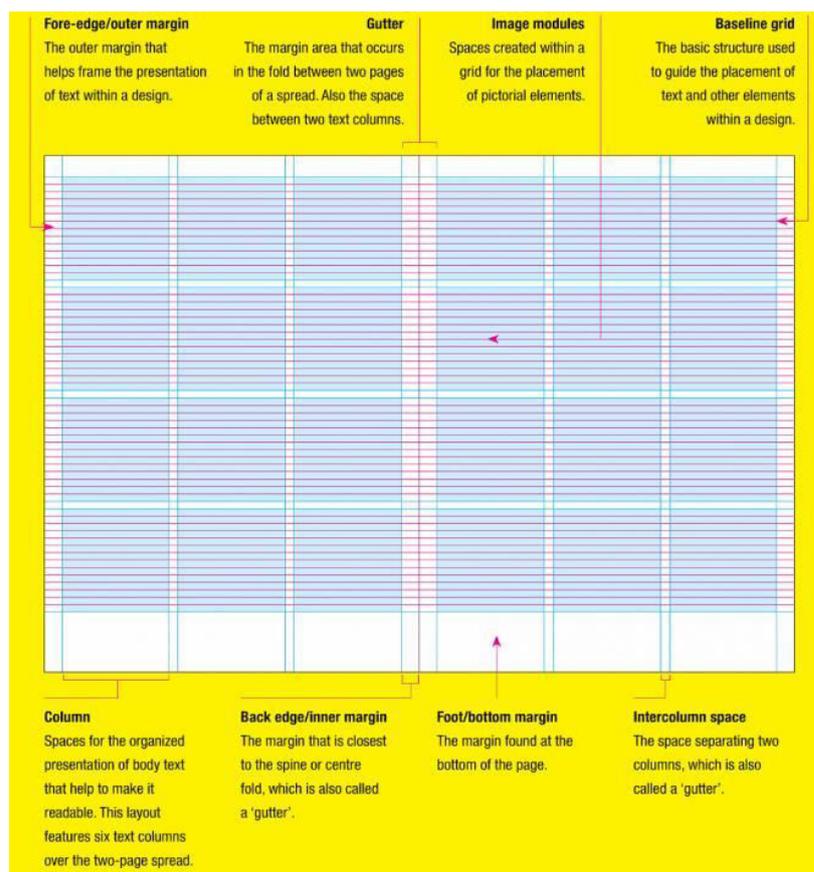
Prinsip keseimbangan dibagi menjadi dua jenis, yaitu simetris dan asimetris. Dalam keseimbangan simetris, objek visual dan beberapa elemen visual harus memiliki keseimbangan yang sama, baik dari segi ukuran, dan penempatannya. Sedangkan keseimbangan asimetris, memiliki karakteristik yang tidak sama baik dari penempatannya, hingga dari segi ukuran.

2.4.5. Grid

Anggraini dan Nathalia (2014) mengatakan bahwa, *grid* merupakan garis vertikal dan horizontal yang memiliki tujuan untuk mengharmoniskan sebuah visual. Dalam sistem *grid*, perancangan visual mampu memberikan konsistensi dalam pengulangan sebuah komposisi.

2.4.5.1. Anatomi Grid

Anggraini dan Nathalia (2014) menyebutkan anatomi *grid*. Berikut ini merupakan anatomi dari *grid*:



Gambar 2.37. Anatomi Grid

(<https://kathep.com/tools/readings/anatomy/>)

1. *Format*

Format merupakan sebuah area yang dimana sebuah objek visual akan ditempatkan

2. *Margins*

Margins merupakan ruang negatif yang terletak pada sisi luar format dan batas luar konten.

3. *Flowlines*

Flowlines merupakan sebuah garis yang bersifat horizontal, dan memiliki fungsi untuk memecah ruang menjadi beberapa bagian.

4. *Modules*

Modules merupakan unit individu dari ruang yang berupa blok atau dasar dari *grid*.

5. *Spatial Zones*

Zona spasial merupakan sebuah bidang modul yang berdekatan.

6. *Columns*

Kolom merupakan barisan modul yang berorientasi vertikal.

7. *Rows*

Rows atau baris merupakan barisan modul yang berorientasi horizontal.

8. *Gutters*

Merupakan sebuah jarak yang memisahkan antara baris dan kolom.

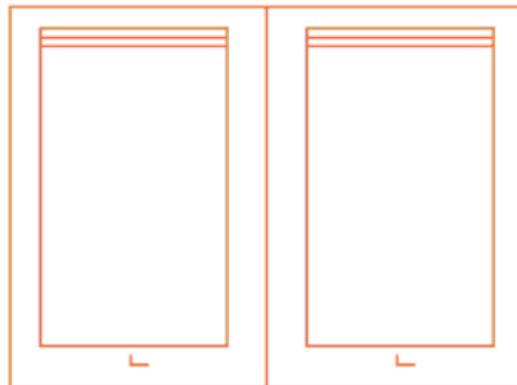
9. Folio

Folio biasanya tercipta ketika saat nomor pada halaman ditempatkan secara konsisten.

2.4.5.2. Jenis *Grid*

Dalam sebuah buku yang berjudul *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*, Tondreau (2009) menyebutkan ada beberapa jenis *grid* berdasarkan fungsi dan kebutuhan konteks dalam sebuah penyusunan *layout*. Berikut ini merupakan jenis dari *grid*:

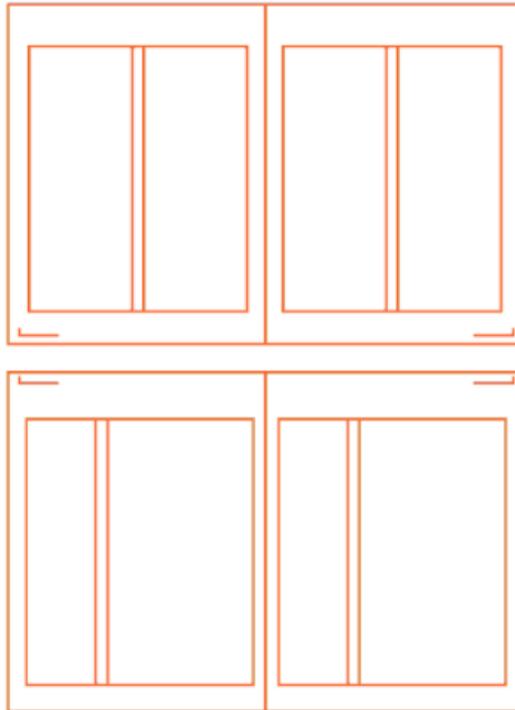
1. *Single Column Grid* merupakan jenis *grid* yang biasanya digunakan pada teks yang Panjang dan berlanjut.



Gambar 2.38. *Single Column Grid*

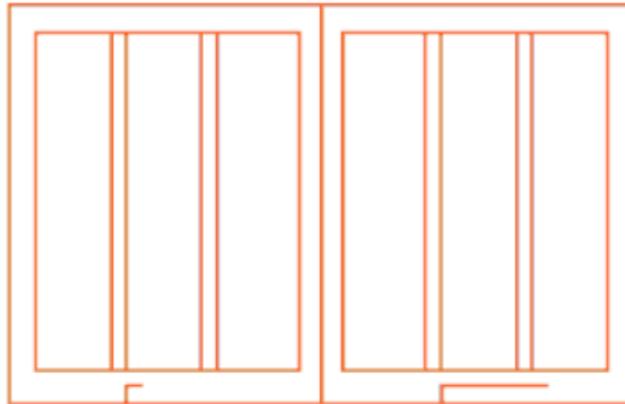
(Tondreau, 2009)

2. *Two Column Grid* merupakan jenis *grid* yang berperan untuk mengatur dan memberikan ruang untuk teks yang panjang dengan kolom yang berbeda.



Gambar 2.39. *Two Column Grid*
(Tondreau, 2009)

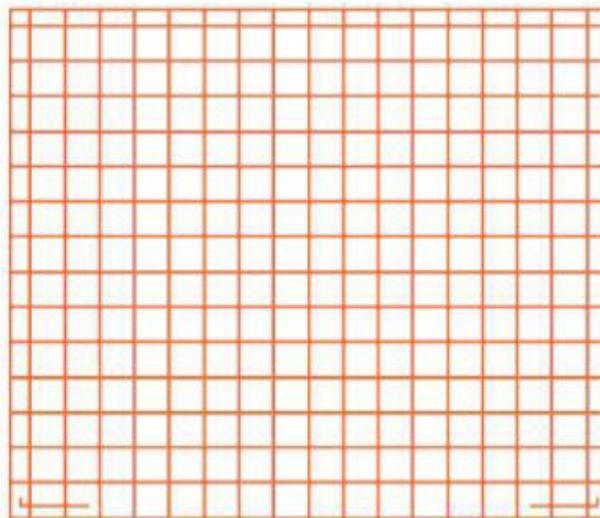
3. *Multicolumn Grid* merupakan jenis *grid* dengan tingkat fleksibilitas kuat untuk mengatur beberapa jenis informasi yang terdapat pada sebuah wadah informasi.



Gambar 2.40. *Multicolumn Grid*

(Tondreau, 2009)

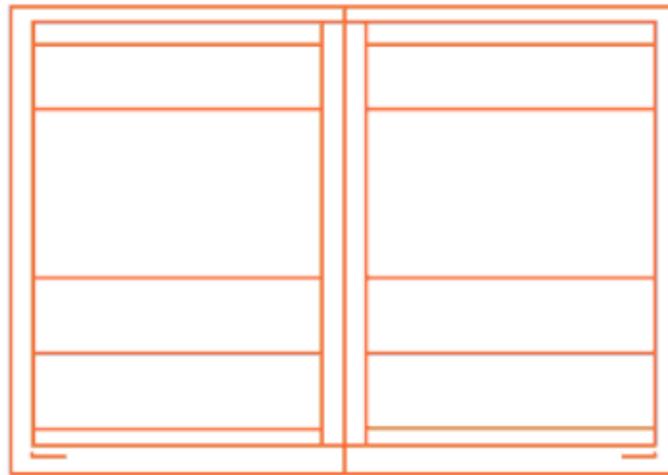
4. *Modular Grid* merupakan jenis *grid* yang tercipta oleh garis vertikal dan garis horizontal, yang bersifat ruang kecil. Berfungsi untuk mengatur informasi yang lebih rumit dan memiliki kompleksitas tinggi.



Gambar 2.41. *Modular Grid*

(Tondreau, 2009)

5. *Hierarchical Grid* merupakan jenis *grid* yang terbentuk dari garis horizontal dengan ukuran yang berbeda, sehingga dapat membentuk sebuah hirarki visual.



Gambar 2.42. *Hierarchical Grid*
(Tondreau, 2009)

2.5. Musik Noise

Menus (2017) mengatakan bahwa musik *noise* adalah sebuah aliran musik yang menggabungkan beragam gaya dan praktik inovatif berbasis suara. Istilah kata *noise* sendiri merupakan representasi dari suara yang keras, tidak menyenangkan, tidak terduga, dan tidak diinginkan.

2.5.1. Musik Noise Indonesia

Menus dan Stellfox (2019) mengatakan bahwa masuknya musik *noise* di Indonesia diinisiasi oleh pertunjukan musik eksperimental pertama di Indonesia, tepatnya di kampus ISI Yogyakarta pada tahun 1995. Pada saat itu, musik *noise* Indonesia banyak terpengaruh oleh musik dari grup band dan musisi seperti Sonic Youth, Nine Inch Nails, Einstürzende Neubauten, dan Merzbow, yang di dalamnya

terdapat komponen *noise*. Salah satu band yang paling berpengaruh dalam kancah musik *noise* Indonesia adalah band Seek Six Sick. Band ini kemudian menjadi salah satu band yang memiliki pengaruh besar untuk generasi berikutnya dari kancah *noise* dan eksperimental di tahun 2000-an. Komponen yang terdapat pada band Seek Six Sick sangat berpengaruh pada musik *noise* Indonesia, pengaruh yang dimaksud adalah, sound *noise* dari band tersebut memiliki karakteristik suara yang kacau atau cenderung kepada abstrak.

Pada awal tahun 2010-an, sebuah proyek duo musik eksperimental yang diberi nama Senyawa lahir. Duo ini terdiri dari Rully Shabara, yaitu vokalis dari grup band eksperimental bernama Zoo, dan Wukir Suryadi, seorang pembuat instrumen musik di Yogyakarta. Ciri khas dari duo Senyawa ini adalah terdapat pada instrumen bambu yang disalurkan melalui efek gitar, yang dimana menciptakan sound yang unik. Gaya vokal Rully Shabara dari duo Senyawa yang khas merupakan sebuah upaya dan rangkulan untuk musik etnis Indonesia, dan musik dari Senyawa membawa pengaruh terhadap musik *noise* di Indonesia saat ini. Namun demikian, di Indonesia saat ini masih sedikit informasi yang tersedia dan kurang bisa dipahami oleh penggiat maupun penikmat musik *noise* Indonesia.