

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

2.1.1. Teori Desain

Lauer dan Pentak (2008) menyatakan bahwa desain adalah suatu perencanaan untuk mengatur tata letak, dan digunakan untuk memecahkan permasalahan organisasi dan tata letak elemen untuk membentuk sebuah pola visual. Desain juga digunakan sebagai solusi untuk suatu permasalahan (*problem solving*) dengan cara mencari solusi visual, atau bisa disebut sebagai proses desain.

Desain memiliki sifat yang melekat dalam disiplin kesenian dari melukis, menggambar, seni pahat, hingga fotografi. Media berbasis digital juga termasuk dalam disiplin seni, seperti film, video, *motion graphic*, dan animasi (hlm. 4).

2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip desain menurut Landa (2016) yaitu keseimbangan untuk menstabilkan komposisi, menciptakan aksentuasi melalui organisasi suatu hirarki visual untuk meningkatkan komunikasi (hlm. 29). Lauer dan Pentak (2008) membagi prinsip desain menjadi beberapa prinsip contohnya skala dan proporsi mendapatkan ukuran yang beragam.

2.1.2.1. Unity (Kesatuan)

Kesatuan atau *unity*, fungsinya yaitu untuk menciptakan sebuah kesatuan di antara elemen-elemen dalam suatu desain. Istilah lain untuk ide yang sama adalah harmoni. Jika elemen tidak harmonis, atau elemen-elemen

terlihat terpisah atau tidak terkait, maka komposisi tidak beraturan dan tidak memiliki kesatuan (*unity*) (hlm. 28).



Gambar 2.1. Unity

(Design Basics 8th Edition)

2.1.2.2. *Emphasis and Focal Point* (Penekanan dan Titik Fokus)

Emphasis atau tekanan merupakan elemen desain yang mampu menarik perhatian pembaca, elemen tersebut merupakan elemen yang lebih menonjol daripada elemen lainnya atau dominan, cara untuk mendapatkan penekanan adalah dengan menekankan elemen yang dominan dan menurunkan elemen yang tidak dominan (hlm. 56).



Gambar 2.2. *Emphasis and Focal Point*

(Design Basics 8th Edition)

2.1.2.3. *Scale and Proportion* (Skala dan Proporsi)

Skala dan proporsi terkait dengan penekanan dan titik fokus, namun skala dan proporsi lebih mengarahkan pada ukuran relatif. Skala yang diukur terhadap elemen-elemen lain atau beberapa objek standar (hlm. 70).

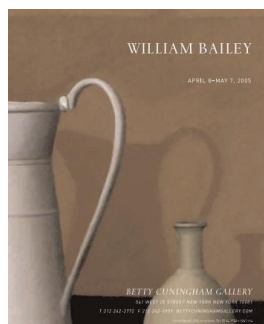


Gambar 2.3. *Scale and Proportion*

(Design Basics 8th Edition)

2.1.2.4. *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan atau *balance* adalah kumpulan dari bobot visual dalam suatu komposisi. Desain yang seimbang akan cenderung ke harmoni, maka keseimbangan adalah satu prinsip komposisi yang harus bekerja bersama dengan prinsip lain (hlm. 88)



Gambar 2.4. *Balance*

(Design Basics 8th Edition)

2.1.2.5. *Rhythm* (Ritme)

Ritme atau *rhythm* dalam penggunaan visual merupakan prinsip yang berdasarkan repetisi seperti *pattern*. Sebagai elemen kesatuan visual ritme melibatkan pengulangan yang jelas dari elemen-elemen yang sama yang membuat sebuah pola (hlm. 112).



Gambar 2.5. *Rhythm*

(Design Basics 8th Edition)

2.1.3. Elemen Desain

Elemen desain adalah prinsip dan alat untuk membuat suatu visual. Menurut Landa, (2016) elemen desain dijadikan beberapa prinsip yaitu garis, bentuk, pola dan tekstur, ilusi ruang, ilusi gerakan, nilai, dan warna (hlm. 19).

2.1.3.1. *Line* (Garis)

Garis melambangkan titik yang lurus yang biasanya diduga sebagai titik yang bergerak. Elemen garis memainkan banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. Ketika garis adalah elemen utama yang digunakan untuk menyatukan suatu komposisi atau untuk menggambarkan bentuk atau bentuk dalam suatu karya, maka gaya tersebut disebut dianggap linear.

Garis tidak hanya berbentuk lurus dan tegak tapi bisa melengkung atau menyudut (hlm. 19).

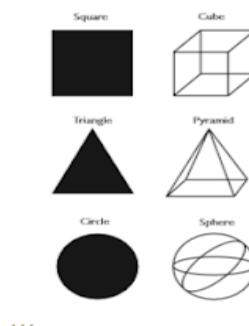


Gambar 2.6. Garis yang dibuat dari beberapa goresan

(Graphic Design Solution 5th Edition)

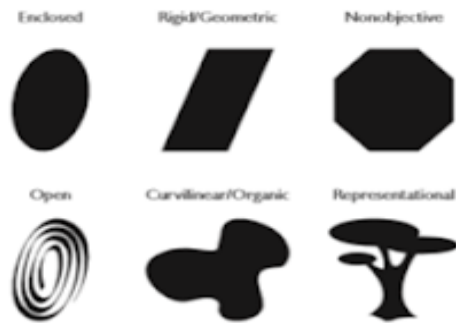
2.1.3.2. *Shape* (Bentuk)

Bentuk pada umumnya datar atau dua dimensi, dan bentuk dapat diukur dengan tinggi dan lebar. Bentuk dasarnya datar, artinya dua dimensi dan dapat diukur dengan tinggi dan lebar. Secara keseluruhan bentuk memiliki tiga bentuk dasar yaitu: segitiga, kotak, dan lingkaran. Ketiga bentuk dasar tersebut memiliki bentuk tiga dimensi yaitu; kubus, piramida, dan bola (hlm. 20).



Gambar 2.7. Bentuk dua dimensi dan tiga dimensi

(Graphic Design Solution 5th Edition)



Gambar 2.8. Bentuk figur

(Graphic Design Solution 5th Edition)

2.1.3.3. *Pattern and Texture* (Pola dan Tekstur)

1. Pola

Pengertian pola menurut KBBI adalah corak atau bentuk yang terstruktur. Pola memiliki pengulangan terstruktur dari elemen visual tertentu dan biasanya disebut sebagai motif. Struktur dalam membuat pola pada umumnya mencampurkan tiga elemen desain utama yaitu; titik, garis, dan kisi (hlm. 28).

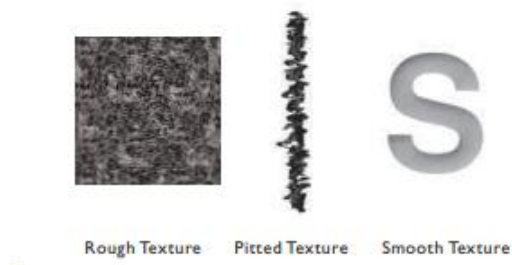


Gambar 2.9. Pola

(Graphic Design Solution 5th Edition)

2. Tekstur

Tekstur dipisahkan jadi dua jenis yaitu; visual dan taktil. Tekstur visual angan-angan dibuat dengan tangan dengan bentuk yang rata. Untuk menciptakan sebuah tekstur visual bisa melalui ilmu kesenian seperti menggambar, fotografi, menganyam, menjahit, dan media seni lainnya.



Gambar 2.10. Tektur Visual

(Graphic Design Solution 5th Edition)

Bedanya tekstur taktil dengan tekstur visual adalah tekstur taktil dapat disentuh secara fisik karena ketebalan atau kedalamannya. Pencetakan seperti embossing, ukiran, stamping, dan letterpress merupakan teknik produksi tekstur taktil. (hlm. 28).



Gambar 2.11. Tektur Taktil

(Graphic Design Solution 5th Edition)

2.1.3.4. *Illusion of Space* (Ilusi Ruang)

Pentak (2008) menyatakan bahwa kategori yang termasuk ilusi ruang yaitu karya seni tiga dimensi dan dua dimensi. Karya seni tiga dimensi termasuk ilusi ruangan karena memiliki ruang yang bisa berputar ruangan yang menempati karya seni tersebut, contoh karya tiga dimensi yaitu; perhiasan, patung, arsitektur, karya logam, dan keramik.

Karya dua dimensi disebut sebagai *Picture Plane*. Walaupun dua dimensi termasuk karya yang datar, tetapi tetap mampu memiliki ilusi ruang dengan gambar yang berilusi atau kedalaman, contoh dua dimensi termasuk lukisan, letterpress, gambar, dan media cetak lainnya (hlm. 196).

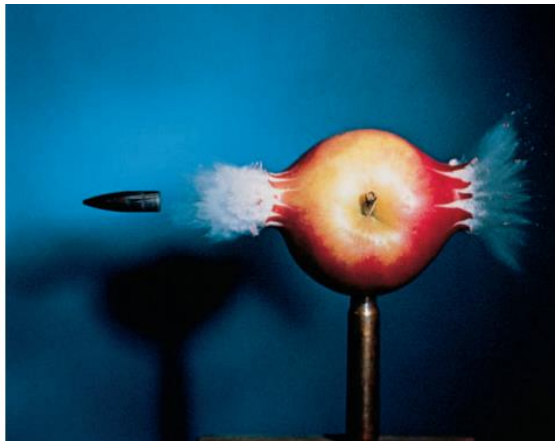


Gambar 2.12. *Illusion of Space*

(Design Basics 8th Edition)

2.1.3.5. *Illusion of Motion* (Ilusi Gerakan)

Ilusi gerakan termasuk dalam ilusi optik dimana karya seni yang tetap terlihat bergerak dah seolah hidup. Elemen tersebut memiliki aspek kehidupan secara berkelanjutan (hlm. 194).



Gambar 2.13. *Illusion of Motion*

(Design Basics 8th Edition)

2.1.3.6. *Value* (Nilai)

Nilai merupakan tingkat gelap dan terang pada warna seperti merah muda atau hijau tua, istilah gelap dan terang yaitu kontras nilai. Untuk menentukan nilai suatu warna dengan menggunakan warna pigmen netral yaitu hitam dan putih. (Pentak, 2008, hlm. 244).



Gambar 2.14. *Value*

(Design Basics 8th Edition)

2.2. Color (Warna)

Warna merupakan salah satu elemen desain yang kuat dan merupakan elemen yang dapat dilihat dengan energi cahaya yang dipantulkan. Warna yang terkena pantulan cahaya juga disebut sebagai warna primer subtraktif. Warna pada media digital atau yang berbasis monitor yang membuat gelombang cahaya disebut sebagai warna aditif (Landa, 2016, hlm. 23).



Gambar 2.15. Warna Aditif

(Graphic design solutions 5th Edition)

Warna primer adalah warna utama pada struktur warna, tiga warna yang termasuk warna primer yaitu biru, kuning, dan merah (Pentak, 2008, hlm. 260). Warna primer merupakan warna aditif karena ketika warna primer dicampur, maka warna hijau, biru, dan merah akan menciptakan cahaya. (Landa, 2016, hlm. 23).



Gambar 2.16. Warna Substraktif

(Graphic design solutions 5th Edition)

Warna primer subtraktif pada pencetakan offset yaitu CMYK atau cyan (C), magenta (M), kuning (Y), dan terakhir hitam (K). Huruf “K” pada warna hitam adalah “*key plate*” (Coale, 2014). Warna hitam digunakan untuk menambah intensitas kontras pada warna. Keempat warna digunakan untuk mencetak foto, ilustrasi, dan karya berwarna.



Gambar 2.17. Warna Primer Subtraktif

(Graphic design solutions 5th Edition)

2.3. Buku

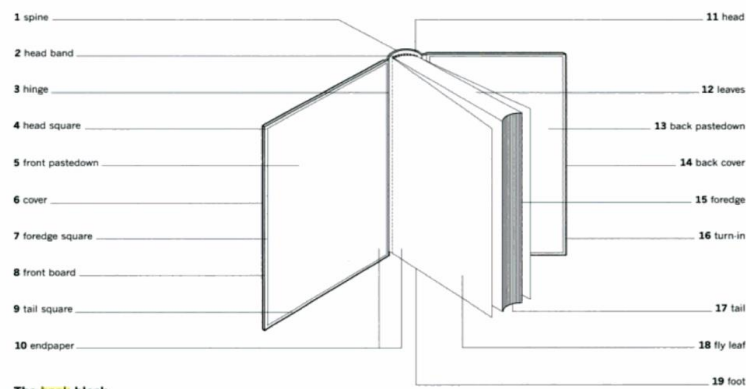
Pengertian buku menurut KBBI adalah kumpulan lembar berjilid yang berisi tulisan atau gambar. Menurut Tschichold (1975) yang mencakup setiap aspek pada buku yaitu; elemen, harmoni simetris dan asimetris tipografi, proporsi tata letak halaman yang sempurna (hlm. 8). Aspek buku juga memiliki margin harmonis agar dapat dibaca, dan memiliki seni untuk mencampurkan antara ilustrasi, foto, dan teks. Guan (2012) menyatakan desain buku adalah hal yang

proposisi, maka untuk mendesain buku maka harus disesuaikan dengan isi dalam buku. Pembuat buku harus menentukan keragaman desain untuk buku yang akan dibuat menurut proposisi yang ada (hlm. 6).

Guan (2012) membagi perancangan buku menjadi beberapa bagian seperti sampul, punggung buku, *flypage* atau *flyleaf*, isi buku, dan tata letak (hlm. 8), sedangkan Haslam (2006) menyatakan dalam merancang sebuah buku, dibagi jadi berbagai bagian seperti *book block*, *page*, dan *grid* (hlm. 20).

2.3.1. Cover (Sampul)

Sampul menurut KBBI adalah pembungkus sebuah buku, surat, atau plastik kain. Sampul adalah desain yang vital dalam pembuatan buku karena sebuah sampul adalah ekspresi dalam sebuah buku. Sampul memiliki konten, estetika untuk pembaca, dan terutama untuk melindungi isi buku. Sebuah sampul mencakupi desain sampul, judul, nama penerbit, gambar, dan warna. Desain terpenting yaitu sampul juga harus relevan dengan isi buku tersebut. (Guan, 2012, hlm 8)



Gambar 2.18. Bagian dari sebuah buku

(Book Design, Haslam, 2006)

2.3.2. Book Spine (Punggung Buku)

Punggung pada buku adalah bagian dari buku yang vital kedua setelah sampul, bagian punggung pada buku juga dibidang sebagai pengekspresian gaya buku pada penglihatan pertama. Punggung pada buku memiliki desain yang krusial untuk menarik perhatian pembaca jika diletakan di rak buku.

Ukuran lebar punggung buku biasanya kecil, dan memiliki tata letak yang sempurna sebagai peran utamanya. Seperti sampul, punggung pada buku juga harus harmonis dengan isi dalam buku tersebut. (Guan, 2012, hlm 8).

2.3.3. Fly Page/Flyleaf

Flyleaf berasal dari bahasa Jermanik yang artinya halaman pertama pada buku yang memiliki minim tulisan atau cetakan (Lektur.Id, 2020). Halaman awal pada buku tergolong halaman kosong, halaman hak cipta, halaman judul, pengucapan terima kasih, halaman hak cipta, prasasti, dan halaman ekspansi.

Flyleaf pada umumnya digunakan untuk membuat pembatasan antara sampul, isi buku, ilustrasi, foto, dan media karya lainnya. (Guan, 2012, hlm 9)

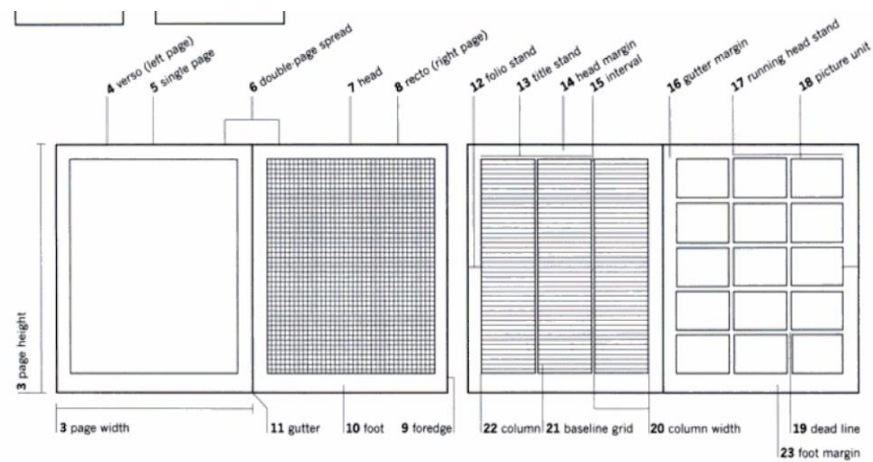
2.2.4. Contents (Konten)

Menurut masterclass.com buku yang baik adalah yang mengandung lima elemen yaitu; pembukaan yang kuat, karakter yang kuat, cerita yang membuat ketagihan, dialog tajam, dan gaya yang khas.

2.2.5. Layout (Tata Letak)

Tata letak adalah desain dua dimensi yang merujuk pada format teks yang lengkap dalam buku. Dalam desain tata letak tersebut memiliki tujuan yang penting karena akan terlihat harmonis dalam indera visual. Umumnya semua konten dalam buku

tersebut harus menggunakan tata letak mau itu sampul, kata pengantar, halaman judul. Tata letak yang baik dan benar harus sederhana, karena tanpa tata letak akan terlihat ketidakrapihan dan akan sulit untuk dibaca (Guan, 2012, hlm. 10).



Gambar 2.19. Isi dari sebuah buku

(Book Design, Haslam, 2006)

2.3.6. Grid

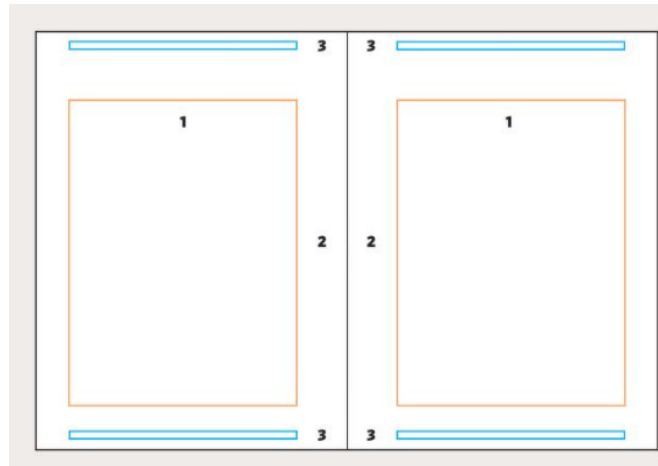
Menurut Poulin (2018), grid merupakan garis vertical dan horizontal yang bertujuan untuk mengorganisir dan meletakkan elemen-elemen visual dalam komposisi tata letak atau layout agar menjadi kesatuan yang lengkap, dan bertujuan untuk mempermudah pembaca dan menambah *value* pada kualitas buku.

Sistem *grid* modern dikategorikan menjadi delapan jenis yang berbeda-beda yaitu *grid modular*, *symmetrical*, *asymmetrical*, *marber*, *compound*, *hierarchial*, *baseline*, dan *manuscript*.

1. Manuscript Grid

Penggunaan *grid manuscript* sering digunakan untuk menyusun teks berkelanjutan seperti buku, esai, dan laporan. Ciri *grid manuscript*

yaitu memiliki grid untuk teks dicerminkan pada halaman kanan dan kiri, dan margin dalam yang lebih lebar (hlm 78).



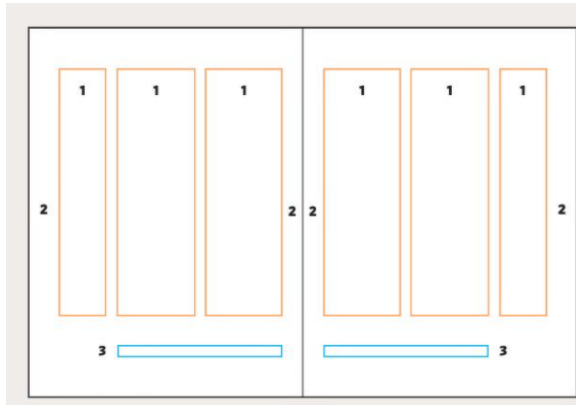
Gambar 2.20. *Manuscript Grid*

(Design School: Layout: A Practical Guide For Students And Designers)

2. *Symmetrical Grid*

Grid simetris merupakan tata letak komposisi berbasis dasar di mana halaman kiri dan kanan atau verso dan recto merupakan cermin satu sama lain, kedua halaman memiliki kelebaran sama dengan margin luar yang dapat memberikan penampilan yang seimbang dan simetris

Grid simetris memiliki berbagai kolom yaitu *single column*, *double column*, dan *multiple column*. Multi-kolom memiliki fungsi yang cocok untuk membuat editorial yang memiliki konten naratif dan visual (hlm. 82).

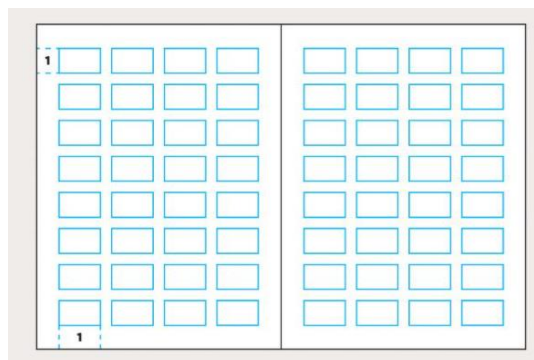


Gambar 2.21. *Symmetrical Grid*

(Design School: Layout: A Practical Guide For Students And Designers)

3. *Modular Grid*

Grid modular merupakan gabungan *grid* yang terbagi dari beberapa kolom vertical dan horizontal yang membentuk persegi. *Grid* tersebut digunakan untuk mengorganisir dan mengajukan informasi yang rumit, seperti teks yang terus berkelanjutan dan berbagai skala elemen visual yang dapat ditemukan di buku, kalender, bagan, dan koran (hlm. 92).

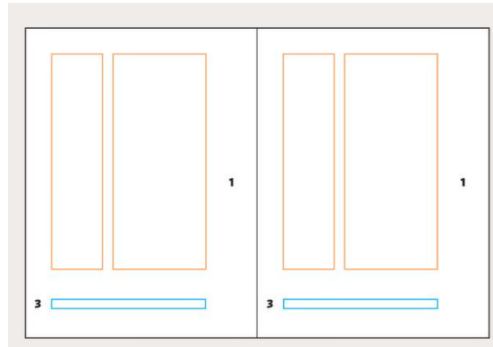


Gambar 2.22. *Modular Grid*

(Design School: Layout: A Practical Guide For Students And Designers)

4. *Asymmetrical Grid*

Penggunaan grid tersebut memiliki tata letak pada halaman kiri dan kanan atau *recto* dan *verso* tidak bercermin, menimbulkan kecenderungan ke halaman kiri, dan terlihat asimetris. (hlm. 96).

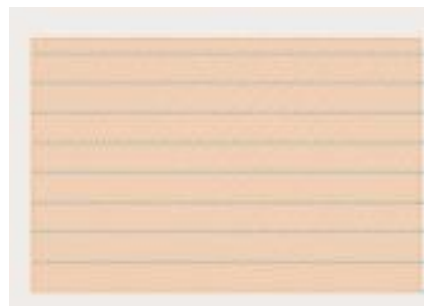


Gambar 2.23. *Asymmetrical Grid*

(Design School: Layout: A Practical Guide For Students And Designers)

5. *Baseline*

Baseline merupakan elemen grid yang paling penting karena memberi jarak yang cocok untuk naratif berkelanjutan, dan dapat meletakkan narasi berkelanjutan dalam kolom yang berbeda dan disejajarkan agar tetap memiliki jarak (hlm. 102).

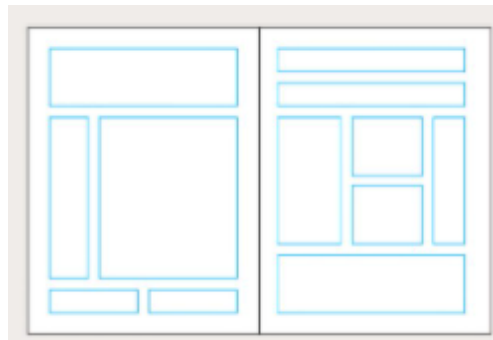


Gambar 2.24. *Baseline Grid*

(Design School: Layout: A Practical Guide For Students And Designers)

6. *Hierarchical*

Grid hirarki adalah grid halaman kiri dan kanan dari komposisi tata letak yang memiliki konten naratif dan visual yang beragam. Grid tersebut dapat digunakan untuk berbagai jenis karya seperti poster, situs web, dan kemasan. (hlm. 106).

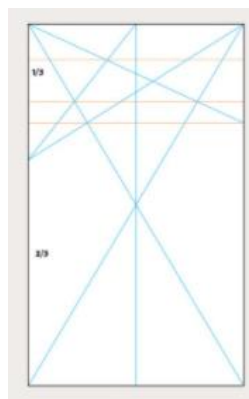


Gambar 2.25. *Hierarchical Grid*

(Design School: Layout: A Practical Guide For Students And Designers)

7. *Marber*

Grid marber adalah perkembangan organisasi halaman dan komposisi yang berdasarkan *golden ratio*. (hlm. 110).

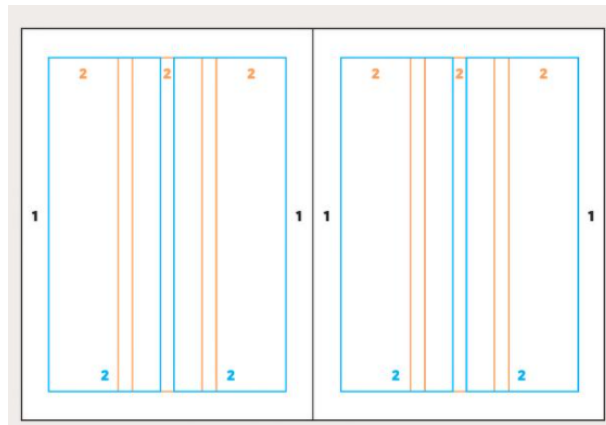


Gambar 2.26. *Marber Grid*

(Design School: Layout: A Practical Guide For Students And Designers)

8. *Compound*

Untuk membuat sebuah ompound grid, dibutuhkan dua atau lebih grid multi-kolom menjadi satu struktur yang kohesif dan telah terorganisis. (hlm. 113).



Gambar 2.27. *Compound Grid*

(Design School: Layout: A Practical Guide For Students And Designers)

2.3.7. Fungsi Pada Buku

Menurut Rustan (2009) buku memiliki fungsi yaitu sebagai media yang banyak menampung informasi dalam bentuk laporan, cerita, dan pengetahuan. Menurut Tschichold, dalam buku memiliki aspek berupa margin, dan seni yang memadukan antara ilustrasi, teks, dan foto, sehingga menciptakan perpaduan yang harmonis dan nyaman untuk di baca.

2.4. Tipografi

Tipografi memiliki dua peran penting yaitu semantik dan estetika, dengan kedua peran ini maka tipografi tersebut akan mengekspresikan teks yang baik. Tipografi mampu menyampaikan informasi ataupun provokasi dalam emosi.

Tipografi bisa ditemukan di banyak tempat, bisa itu di media di sekitar lingkungan, kemasan, atau media cetak lainnya. Tipografi juga merupakan pusat dalam pengaplikasian desain (Cullen, 2012, hlm. 12-14). Menurut Sitepu (2004), jenis huruf yang terdapat pada tipografi ada enam, yaitu;

1. Serif

Jenis huruf serif memiliki *counterstroke* yaitu garis-garis yang kecil yang diletak pada ujung huruf. Contoh tipografi serif terdapat Garamond, Book Antiqua, Palatino Linotype, Times New Roman, dan Souvenir. (hlm. 34).

Book Antiqua

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Gambar 2.28. Contoh Huruf Serif

(Panduan mengenal Desain Grafis, 2004)

2. Sans Serif

Jenis huruf serif tidak memiliki *counterstroke* yang merupakan garis-garis kecil pada ujung huruf. Sans Serif memiliki karakter yang *modern*, kontemporer,

fungsional, dan *streamline*. Contoh tipografi sans serif terdapat Futura, Avant Garde, Century Gothic, Arial, dan Bitstream Vera Sans (hlm. 36).



Gambar 2.29. Contoh Huruf Sans Serif

(Panduan mengenal Desain Grafis, 2004)

3. Blok

Jenis huruf blok memiliki badan huruf yang tebal dan cukup menarik perhatian, pada umumnya huruf tersebut sering digunakan untuk *headline*. Contoh tipografi huruf blok terdapat Impact, Futura XBlk BT, dan Haettenschweiler (hlm. 38).



Gambar 2.30. Contoh Huruf Blok

(Panduan mengenal Desain Grafis, 2004)

4. *Script*

Jenis huruf script memiliki karakter personal dan alami yang menyerupai tulisan tangan. Contoh tipografi huruf English Vivace, Freeport, dan Freehand575 (hlm. 40).



Gambar 2.31. Contoh Huruf *Script*

(Panduan mengenal Desain Grafis, 2004)

5. *Black Letter*

Jenis huruf black letter memiliki karakter khas yang klasik dan memiliki variasi yang banyak. Kata lain dari black letter adalah huruf Jerman. Contoh tipografi huruf *black letter* terdapat Aquarus, Antlia, dan Centaurus. (hlm. 41).



Gambar 2.32. Contoh Huruf *Black Letter*

(Panduan mengenal Desain Grafis, 2004)

6. *Graphics*

Huruf *Graphics* memiliki kesan pada gambar, tanpa menghapus makna pada bentuk dari huruf tersebut (hlm. 42).



Gambar 2.33. Contoh Huruf *Graphics*

(Panduan mengenal Desain Grafis, 2004)

2.5. Ilustrasi

Ilustrasi pada umumnya digunakan sebagai bahasa visual, media visual, dan ilustrasi telah ada sejak berabad-abad. Pada umumnya ilustrasi digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kontekstual tertentu kepada audience. Seiring berjalannya waktu gaya ilustrasi akan berubah, seperti seni komersial, ukiran, lukisan, kartun televisi, komik atau gambar-gambar dari buku, atau gambar biasa (Male, 2017, hlm. 11).

Crush (2012, hlm. 12-13) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan penangkapan imajinasi, yang akan membuat pembaca mengingatkan momen dalam bersejarah seseorang dengan masa kini, ilustrasi telah memainkan peran dalam menunjukkan momen penting dan periode penting dalam waktu, bahkan ilustrasi telah lahir sebelum adanya fotografi. Ilustrasi pada umumnya terlihat di

majalah, buku, dan koleksi kaset atau rekaman, ilustrasi tersebut biasanya dianggap sebagai ilustrasi kontemporer. Istilah dari ‘kontemporer’ pada umumnya menampakkan modernisme, trend atau populer, modis, dan kekinian.

2.5.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Wigan (2009), Ilustrasi memiliki beragam jenis yang mampu dikategorikan sesuai gaya ilustrasi dalam visual. Berikut adalah jenis-jenis ilustrasi:

1. Ilustrasi Art Deco

Gaya seni art deco merupakan gaya yang eklektik dan dekoratif pada ilustrasi dan arsitektur, gaya tersebut populer pada tahun 1920 hingga 1930-an. Ilustrasi art deco menggambarkan bentuk geometris, garis-garis yang tajam, simetris, dan memiliki kesan elegan dan *streamlined*. (hlm. 34).



Gambar 2.34. Ilustrasi Art Deco

(Wigan, 2009)

2. Ilustrasi Jacket Buku

Jaket atau pembungkus buku berfungsi sebagai pelindung buku jenis *hardcover*, yang memiliki ilustrasi yang sama dengan sampul buku atau berbeda dengan sampul buku. Ilustrasi pada jaket buku merupakan desain utama untuk buku tersebut, dan berfungsi sebagai poster promosi untuk iklan buku (hlm. 49). Awal-awal munculnya jaket buku yaitu digunakan untuk buku-buku yang memiliki jilid yang mewah dan harus dilindungi, dengan menggunakan pelindung cover buku tersebut tertutup dan di tutup rapat dengan lem atau lilin (Koczela, 2015). Jaket pada buku pertama digunakan pada tahun 1820-an, buku *Friendship's Offering* merupakan buku pertama yang menggunakan jaket buku pada tahun 1829.

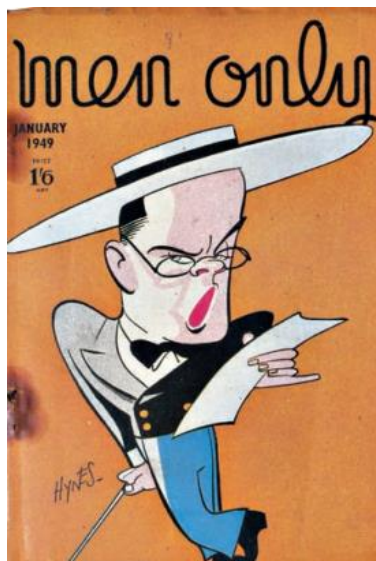


Gambar 2.35. Ilustrasi Jacket Buku

(Wigan, 2009)

3. Ilustrasi Kartun

Awal mula kartun diterbitkan pada majalah dan koran pada tahun 1840-an yang memiliki konten mengomentari suatu hal atau kejadian tertentu. Seiring berjalannya waktu, kartun sudah lebih berkembang dan dapat menjadi hiburan untuk semua umur, seperti apa yang diterapkan pada animasi, dan komik (hlm. 57).



Gambar 2.36. Ilustrasi Kartun

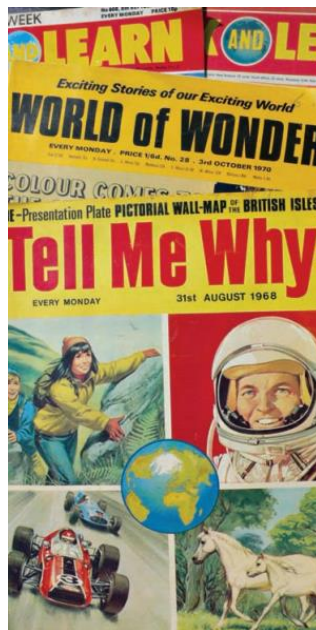
(Wigan, 2009)

4. Ilustrasi Karakter

Ilustrasi karakter menggambarkan karakter atau benda yang memiliki ciri khas dan atribut manusia, dan dapat memiliki peran sebagai mascot dalam sebuah narasi atau merek (hlm. 59).

6. Ilustrasi Edukasi

Ilustrasi yang edukatif pada umumnya memberi informasi dan pengetahuan secara rinci, menjelaskan instuksi secara jelas agar pembaca lebih tertarik dan lebih paham teks yang diberikan (hlm. 88).



Gambar 2.39. Ilustrasi Edukasi

(Wigan, 2009)

7. Ilustrasi Informasi

Ilustrasi informasi merupakan bidang yang beragam dan menjelaskan informasi melalui beragam visual komunikasi. Ilustrasi tersebut dapat ditemukan di media informasi seperti ensiklopedia, buku teks, diagram, dan *website* (hlm. 125).

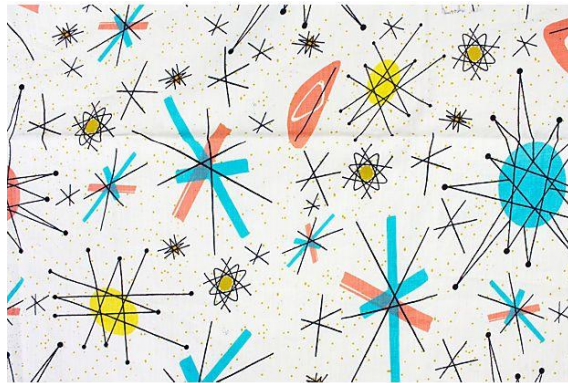
9. Ilustrasi Retro

Ilustrasi retro menggambarkan ilustrasi yang mengikuti tren, dan mode masa lalu, pada umumnya ilustrasi retro memiliki kesan yang kuno dan nostalgia (hlm. 199). Gaya ilustrasi yang merupakan retro yaitu *Atomic Age Design*. Gaya *atomic* tersebut dikenal di periode tahun 1940 hingga 1960-an pada zaman atom atau Atomic Age, dimana pada zaman tersebut ancaman perang nuklir menghantui masyarakat Amerika. Selain itu, zaman tersebut adalah masa obsesi dengan desain yang terinspirasi dari ilmu atom, luar angkasa, dan prestasi manusia. Seluruh afeksi tersebut dikemas dalam estetika desain *Atomic Age*, gaya seni tersebut berpengaruh mau itu arsitektur, interior, komersial, industri desain, maupun ke seni rupa dan mode (Schenker, 2019).



Gambar 2.42. Ilustrasi Retro

(Wigan, 2009)



Gambar 2.43. Ilustrasi Atomic

(<https://id.pinterest.com/pin/101401429082341545/>)

10. *Simplicissimus*

Simplicissimus merupakan majalah dari Jerman yang dibuat oleh Albert Langen pada tahun 1896 hingga 1967. Ilustrasi pada majalah *simplicissimus* memberi gambar dan pesan yang satir dan komentar politik melalui ilustrasi. Ilustrasi tersebut sering digunakan pada masa perang dunia satu dan dua (hlm. 213).

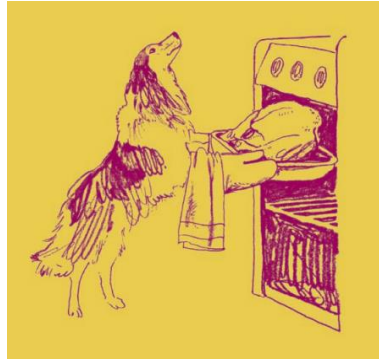


Gambar 2.44. Ilustrasi *Simplicissimus*

(Wigan, 2009)

11. Ilustrasi Whimsical

Ilustrasi yang bergaya whimsical merupakan ilustrasi yang aneh, fantastis, dan membingungkan. Sejumlah ilustrasi yang telah lama diterbitkan bisa dijelaskan dengan istilah ini. (hlm. 262).



Gambar 2.45. Ilustrasi Whimsical

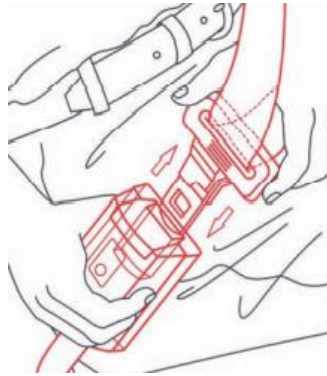
(Wigan, 2009)

2.2.2. Peran Ilustrasi

Ilustrasi memiliki berbagai macam peran untuk menyampaikan konteks ke dalam visual. Menurut Male (2007), ada lima peran yang penting ilustrasi, yaitu;

1. Instruksi, Dokumentasi, dan Referensi

Ilustrasi merupakan media instruksi referensi, dan dokumentasi yang tepat, ilustrasi tersebut harus menyampaikan informasi secara rinci agar dapat lebih mudah untuk dicerna dan pembaca tersebut dapat memahami informasi dengan jelas. Ilustrasi memiliki peran yang dapat mengabadikan suatu peristiwa atau momen-momen penting dalam sejarah, dan ilustrasi dapat digunakan sebagai referensi gambar dari suatu kegiatan atau benda dan makhluk. (hlm. 86).



Gambar 2.46. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

(Male, 2007)

2. *Commentary*

Ilustrasi memiliki peran untuk menyampaikan komentar ekonomi, politik, dan social dengan memberi provokasi, kontroversial, dan pendapat masyarakat sebagai opini, jenis ilustrasi yang sering digunakan untuk komentar adalah jenis ilustrasi karikatur. Banyak dari ilustrasi komentar diterbitkan dalam koran, poster, majalah, dan media informasi lainnya. Ilustrasi tersebut juga disebut sebagai *editorial illustration* (hlm. 118).

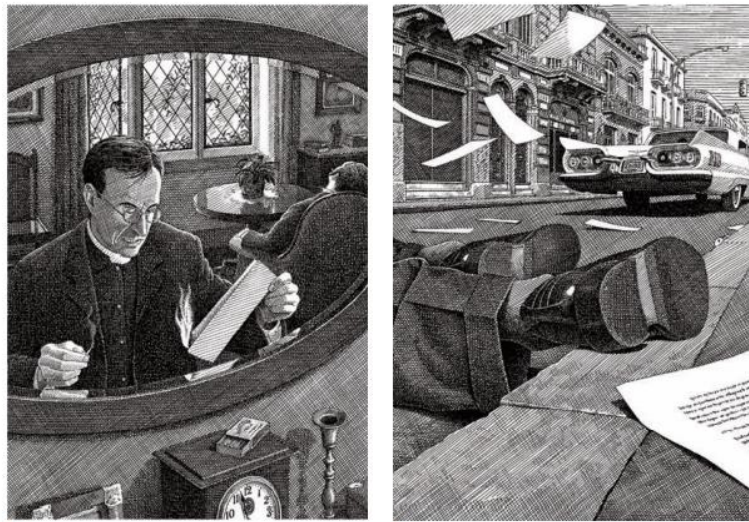


Gambar 2.47. *Commentary*

(Male, 2007)

3. *Storytelling*

Ilustrasi dapat memberi narasi dongeng secara visual sebagai *emphasis* dalam suatu kejadian dalam narasi tersebut. Penceritaan diperkuat melalui keseimbangan teks dan gambar yang cocok, namun ilustrasi yang lebih dominan. Pada umumnya adegan yang dramatis digunakan untuk mendapatkan konstruksi cerita yang baik dari gambar tersebut. Storytelling dapat diterapkan ke sebuah buku novel, buku cerita anak-anak, dan komik (hlm. 138).

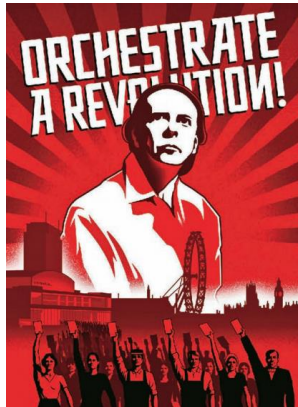


Gambar 2.48. *Storytelling*

(Male, 2007)

4. *Persuasion*

Ilustrasi dapat membujuk pembaca untuk melakukan kegiatan yang diterapkan pada ilustrasi tersebut. Pada umumnya dapat diterapkan dalam iklan, kampanye, dan propaganda (hlm. 164).



Gambar 2.49. *Persuasion*

(Male, 2007)

5. *Identity*

Ilustrasi dapat membangun identitas sebuah merek yang mampu menjadi ciri khas hingga masyarakat bisa mengenali dan membedakan identitas merek lainnya atau kompetitor. Pada umumnya identitas dapat diterapkan pada media iklan, buku, musik, dan media cetak (hlm. 172).



Gambar 2.50. *Identity*

(Male, 2007)

2.5. Musik Jazz

Musik jazz merupakan gaya musik yang berasal dari Amerika Serikat pada tahun 1917 yang digemari oleh masyarakat berkulit hitam. Elliott (1987, hlm. 16) mengatakan bahwa gaya musik jazz merupakan rangkaian penyimpangan berekspresif, pola harmonis adalah sebuah norma dan improvisasi adalah penyimpangan dalam gaya musik jazz. Gaya musik jazz merupakan musik yang kultural dalam sejarah Amerika (Gitler, 1985, hlm. 3).

2.5.1. Sejarah

Mulai setelah perbudakan dihapuskan di Amerika Serikat, amandemen ke-13 konstitusi pada tahun 1865 dilegalkan oleh hukum. Seluruh warga berkulit hitam mendapatkan kebebasan dalam berpendidikan dan mengejar bakat kesenian mereka. Setelah bertahun-tahun mendapatkan kebebasan, keturunan warga kini melihat lahirnya gaya musik baru dalam seni musik, yaitu; *blues*, *ragtime*, dan jazz (Stewart, 2016).

Pada tahun 1917 di New Orleans, rekaman pertama dalam sejarah musik jazz yang dibuat oleh grup musik Original Dixieland Jazz Band (ODJB), kumpulan musisi kulit putih yang pertama membuat rekaman komersial musik khas Afrika-Amerika. “Livery Stable Blues” merupakan lagu pertama dalam sejarah musik jazz yang direkam oleh studio Victor, studio tersebut kini berubah menjadi RCA Studios. Lagu tersebut menjadi populer setelah rekaman tersebut baru dipublikasi dan lebih dari satu juta rekaman telah terjual pada bulan pertama (Himes, 2017). Oleh sebab itu, media dan jurnalis hiburan mulai menyebut jazz

sebagai kegemaran terbaru pada saat itu, dan menginspirasi musisi-musisi jazz yang mendatang (Stewart, 2016). Hughes (2010) menyatakan bahwa era industri musik jazz terdiri dari:

2.5.1.1. *Chicago Style Dixieland*

Era *dixieland* merupakan awal mula lahirnya bibit-bibit musik jazz yang bermula pada periode 1920 hingga 1930-an. Karakteristik era jazz tersebut merupakan polifoni atau musik yang digabungkan dengan banyak atau lebih dari satu (KBBI), dan lebih banyak improvisasi dalam suatu lagu.



Gambar 2.51. *Original Dixieland Jazz Band*

(<https://www.thetrumpetblog.com/what-is-the-difference-between-new-orleans-and-chicago-dixieland-jazz/>)

2.5.1.2. *Swing/Big Band Era*

Swing/Big Band merupakan era yang paling ternama dalam sejarah industri musik jazz dari periode 1930 hingga 1945-an dan tidak banyak improvisasi dalam sebuah lagu karena memiliki aransemen tertulis.

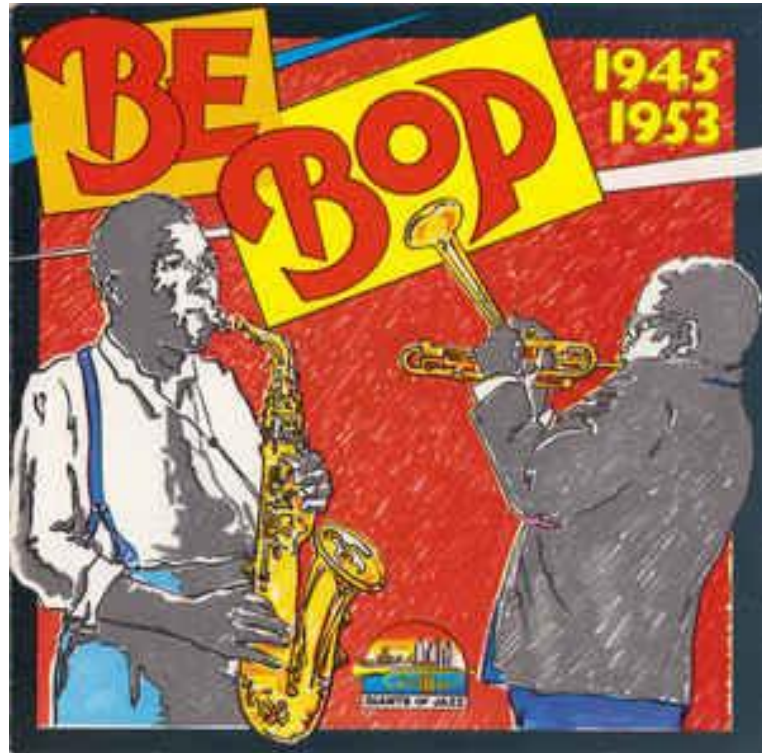


Gambar 2.52. *Album Swing Jazz*

(<https://www.thetrumpetblog.com/what-is-the-difference-between-new-orleans-and-chicago-dixieland-jazz/>)

2.5.1.3. Bop/Bebop

Bebop merupakan aliran musik yang muncul pada periode 1945 hingga 1950-an musik jazz yang pada umumnya memiliki pemain musik yang berkelompok kecil seperti trio atau kuartet, lebih berfokus kepada improvisasi dan tidak kompleks. Karakteristik musik *bebop* pada umumnya memiliki tempo yang cepat dibandingkan gerakan tari, berbanding terbalik dengan era *swing*.



Gambar 2.53. *Album Bop Jazz*

(<https://www.thetrumpetblog.com/what-is-the-difference-between-new-orleans-and-chicago-dixieland-jazz/>)

2.5.1.4. Cool

Cool merupakan aliran musik yang muncul pada periode 1950 hingga 1955, aliran musik tersebut memainkan musik yang bertempo pelan dan lebih tenang, hingga cara bermain musik tersebut tidak tergesa-gesa dan tidak intens. Namun, karakteristik era *cool* memiliki komposisi yang lebih dalam dan aransemen yang lebih rumit.



Gambar 2.54. *Album Cool Jazz*

(<https://www.thetrumpetblog.com/what-is-the-difference-between-new-orleans-and-chicago-dixieland-jazz/>)

2.5.1.5. *Hard Bop*

Hard Bop merupakan aliran musik yang muncul pada periode 1955 hingga 1960, aliran *hard bop* memiliki tipe musik yang lebih fokus kepada emosi, *hard bop* pada umumnya menggunakan gaya musik blues dan *gospel music* atau musik rohani. Karakteristik musik *hard bop* memiliki elemen musik latin dan juga memiliki tempo yang pelan serta melodi yang sederhana dan tidak berlebihan, berbanding terbalik dengan era *bebop*.

2.5.1.6. *Free Jazz/Avant Garde*

Contoh album music *free jazz* atau *avant garde* adalah “Karma” oleh Pharoah Sanders.

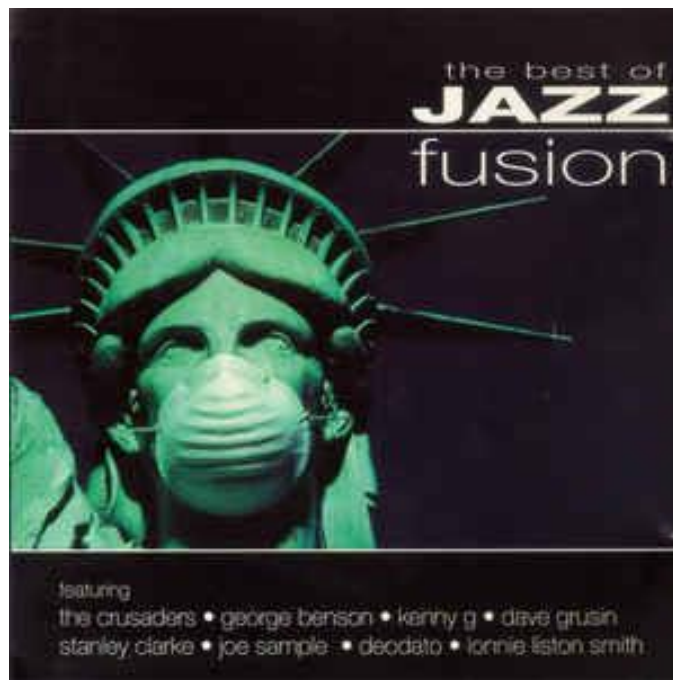


Gambar 2.54. *Album Free Jazz/Avant Garde*

(<https://www.thetrumpetblog.com/what-is-the-difference-between-new-orleans-and-chicago-dixieland-jazz/>)

2.5.1.7. *Fusion/Jazz-Rock*

Fusion atau *Jazz-Rock* merupakan aliran musik yang muncul pada tahun 1960-an. Aliran musik tersebut pada umumnya menggunakan alat musik atau instrumen yang elektronik, lebih banyak menggunakan saksofon dibandingkan instrumen tiup lainnya, dan dalam musik lebih fokus kepada ritme.



Gambar 2.55. *Album Fusion Jazz*

(<https://www.thetrumpetblog.com/what-is-the-difference-between-new-orleans-and-chicago-dixieland-jazz/>)

2.5.1.8. Eclecticism

Eclecticism merupakan aliran musik yang muncul pada tahun 1980 hingga 1990-an, dan karena tidak ada *trend* gaya musik yang dominan pada tahun tersebut, dimana era tersebut mengikuti gaya yang sebelumnya ada dan membuat sebuah kombinasi dari jazz yang lembut ke *funk jazz*.

Gaya musik tersebut memiliki sebagian *trend* yang cukup penting bagi era-nya, pada umumnya sudah lebih canggih dan menggunakan komputer untuk memainkan musik, aliran *bop* telah bangkit lagi dengan nama baru yaitu *neo-bop*, terlibat banyak tokoh wanita, dan menjadi pertumbuhan musik dunia atau *world music* dalam gaya musik jazz.

2.6.2. Tokoh Jazz pada Umumnya

Musik jazz memiliki varian tokoh ternama, sebagai salah satu contoh tokoh yang berpengaruh dalam industri musik jazz adalah tokoh-tokoh pionir seperti Scott Joplin, dan Jelly Roll Morton, ke tokoh ternama seperti Cab Calloway, Frank Sinatra, Bing Cosby, juga pemain instrumen seperti Glenn Miller Duke Ellington, serta Miles Davis merupakan tokoh-tokoh jazz yang memiliki musik dan sejarah yang menarik.

Tokoh ternama dalam jazz seperti Louis Armstrong yang merupakan salah satu tokoh terpenting tidak hanya dalam sejarah musik jazz, tapi juga semua musik ternama. Dikenal sebagai penyanyi sekaligus pemain terompet yang terkenal karena aksi main instrumen secara individual. Armstrong merupakan musisi jazz ternama sepanjang masa, ia memiliki peran besar dalam jazz modern dan merupakan salah satu penyanyi musik *scat* pertama. Lagu ternama oleh Armstrong merupakan “*What a wonderful world*”, “*La Vie En Rose*”, dan “*Star Dust*” (Biography.com, 2014).

2.6.3. Musik Jazz di Nusantara

Pada awal abad 20 dan akhir abad 19, musik jazz masuk ke Indonesia melalui piringan hitam oleh The American Jazz Band pada zaman Batavia pada tahun 1919, The American Jazz band juga merupakan grup musik yang memainkan musik jazz pertama di Indonesia. Namun pada zaman tersebut masih banyak yang belum mengetahui musik jazz, dan masih dikenal di kalangan atas (One, 2019). Mintargo (2018) menyatakan bahwa pada tahun 1960-an, banyak dari kaum muda mulai menyukai musik jazz, terutama kaum muda di lingkungan kampus di

Indonesia. Menjelang tahun 1970-an, grup musik jazz terkenal di ibukota Jakarta dengan pemain yang ternama termasuk Benny Mustafa sebagai pemain perkusi, Maryono sebagai pemain trompet dan pemain piano Bill Saragih pada peniup flute, dan vokalisnya Broery Pesulima atau Broery Marantika. Broery menjalankan karirnya sebagai penyanyi jazz. Berikutnya grup pemain musik yang bernama Bhaskara sudah mendapatkan reputasi internasional, pemain biola di band Bhaskara yaitu Luluk Purwanto, merupakan pusat perhatian yang cukup banyak bagi pengamat musik jazz Indonesia (hlm. 103).

Musik jazz sama seperti halnya musik klasik, musik tersebut masih sangat minim diperhatikan di mata masyarakat Indonesia, karena sebagian besar cenderung distereotipkan sebagai musik untuk kaum elit, namun musik jazz berasal dari golongan yang rendah (Niwandhono, 2002). Seiring berjalannya waktu memiliki banyak festival-festival jazz yang membuat musik tersebut lebih dinikmati oleh semua kalangan. Festival jazz pertama kali yaitu Jakarta International Jazz Festival atau Jakjazz yang diadakan di Ancol, Jakarta Utara pada tahun 1988 oleh musisi jazz ternama, Ireng Maulana, merupakan pelopor festival jazz populer yang membawa musisi-musisi lokal maupun internasional yang ternama. Jak Jazz merupakan festival tertua yang membawa musik jazz di Indonesia (Jason, 2019). Pada zaman sekarang dengan kemudahan teknologi, untuk menemukan musik baru termasuk musik jazz yang baru maupun yang zaman dahulu dapat didengarkan di mana saja, mau itu melalui kanal *streaming* video, dan radio (Niwandhono, 2002).