

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

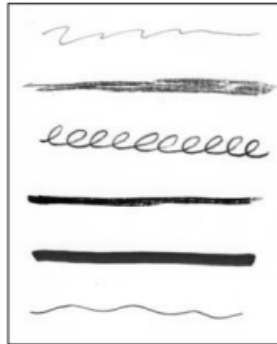
2.1. Desain

Menurut Lauer & Pentak (2011, hlm. 4) desain merupakan kegiatan perancangan atau segala sesuatu yang direncanakan. Semua hal yang berkaitan dan melakukan proses perencanaan tidak terjadi secara kebetulan saja. Segala jenis pekerjaan pasti memerlukan perencanaan, tetapi artis atau perancang merencanakan segala elemen-elemen untuk membentuk sebuah pola visual. Selain itu elemen-elemen tersebut akan bervariasi, mulai dari simbol hingga berbentuk teks dan menghasilkan visual yang terorganisir. Dalam karir dan pekerjaan, seni sangat berkaitan erat hubungannya dengan pemecahan suatu masalah dan kegiatan dalam mencari solusi dalam sebuah masalah visual disebut dengan proses desain.

2.1.1. Elemen Desain

Menurut Landa (2010, hlm. 16 - 24) elemen-elemen dalam desain dua dimensi adalah garis, bentuk, warna dan tekstur.

1. Garis



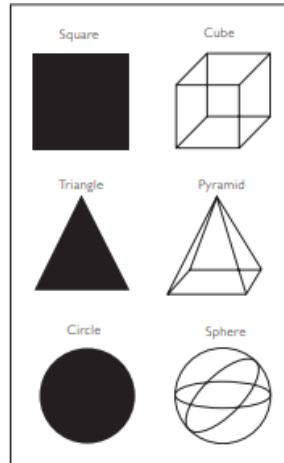
Gambar 2.1. Garis

(Landa, 2011, h.16)

Garis merupakan kumpulan dari titik yang memanjang dan dianggap sebagai jalur titik yang bergerak. Hal tersebut juga merupakan tanda yang dibuat oleh alat visualisasi yang bisa digerakkan melintasi media. Berbagai alat yang bisa menggambar garis diantaranya adalah pensil, kuas, perangkat lunak atau benda apapun yang bisa memberikan tanda dan garis tersebut dikenal dengan panjang, bukan lebar. Dalam elemen desain, garis merupakan elemen yang formal karena memiliki peran yang banyak dalam menyusun komposisi dalam sebuah visual (h.16-17).

Garis juga memiliki beberapa kategori, diantaranya adalah; garis padat, garis tersirat, garis tepi dan garis visi. Ketika garis menjadi elemen yang dominan dalam sebuah karya atau untuk menyatukan sebuah bentuk dan menyatukan komposisi dalam sebuah desain maka elemen garis bisa dikatakan sebagai gaya linier (h.16-17).

2. Bentuk



Gambar 2.2. Bentuk

(Landa, 2011, h.17)

Secara garis besar, bentuk diartikan sebagai sebuah area dua dimensi yang dibatasi atau dibuat sebagian atau seluruhnya oleh garis besar (kontur), nada atau tekstur. Pengertian tersebut bisa juga diartikan sebagai bentuk tertutup atau jalu tertutup. Bentuk pada dasarnya merupakan bidang dua dimensi dan datar sehingga bisa diukur tinggi badan dan lebarnya dan setiap bentuk yang digambar memiliki kualitas tersendiri. Pada dasarnya bentuk terdiri dari tiga macam diantaranya adalah persegi, segitiga dan lingkaran yang memiliki ukuran dan volume nya masing-masing (h.17-18).

3. Figur

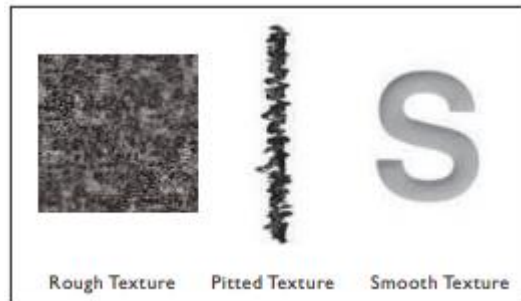


Gambar 2.3. *Figure/Ground*

(Landa, 2011, h.19)

Figur atau biasa disebut dengan uang positif dan negatif merupakan persepsi visual yang berhubungan dengan bentuk, huruf dan angka pada media dua dimensi dengan tujuan untuk memahami apa yang sedang digambarkan. Figur positif merupakan sebuah bentuk yang dapat kita pahami maksud dari gambar tersebut sedangkan figur negatif merupakan sebuah bentuk yang sulit untuk dipahami maksud dari gambar tersebut atau abstrak. Dalam hal tersebut seorang desainer harus selalu mempertimbangkan figur sebagai bagian integral dari sebuah komposisi (h.18-19).

4. Tekstur



Gambar 2.4. Tekstur

(Landa, 2011, h.23)

Dalam teori landa tekstur terdiri dari dua jenis yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil merupakan sebuah tekstur yang dapat dirasakan secara fisik kualitas sentuhannya atau biasa disebut dengan tekstur aktual. Sedangkan tekstur visual merupakan sebuah tekstur yang dihasilkan oleh tangan sebagai ilusi visual dan menggunakan keterampilan dalam seni menggambar atau media lain yang membentuk gambar (h.23-24).

5. Warna



Gambar 2.5. Warna

(Landa, 2011, h.20)

Dalam pengertiannya, warna merupakan sebuah sifat atau deskripsi dari energi cahaya yang biasa kita lihat. Beraneka warna yang biasa kita lihat merupakan pantulan dari cahaya atau warna yang dipantulkan. Ketika matahari menerangi sebuah objek, sebagian dari cahaya diserap oleh objek sedangkan cahaya yang tersisa atau tidak diserap merupakan cahaya yang direfleksikan. Cahaya yang dipantulkan oleh objek merupakan warna yang selama ini kita lihat alasannya dikarenakan cahaya yang dipantulkan oleh objek merupakan sebuah warna subtraktif (h.19-23).

2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip dasar dalam sebuah desain saling ketergantungan satu dengan yang lainnya untuk menciptakan sebuah karya yang kompleks. Prinsip-prinsip dasar dalam sebuah desain menciptakan suatu penekanan melalui hirarki visual untuk meningkatkan komunikasi. Melalui praktik, seseorang dapat memahami masing-masing prinsip dalam sebuah desain. (Landa, 2014).

1. Format

Format merupakan bentuk pada pengaplikasian dari sebuah desain, atau bisa disebut juga sebagai batasan dalam sebuah pengaplikasian. Pengaplikasian yang dimaksud adalah pengaplikasian desain pada sebuah media kertas (h.24).

2. Balance

Balance atau keseimbangan merupakan stabilitas atau kesan sama pada beberapa bagian dalam sebuah karya satu dengan yang lainnya tanpa meniadakan pusat perhatian dalam sebuah karya. Dalam memahami teori *balance* sangat erat hubungannya dengan berat visual, posisi dan pengaturan. Dalam karya dua dimensi, berat tidak diartikan sebagai berat pada fisik melainkan berat visual. Bobot visual mengacu pada daya tarik visual, pentingnya dan penekanan pada komposisi yang kompleks (h.25-28).

3. Ritme

Dalam dunia desain grafis, ritme diartikan sebagai pengulangan sebuah elemen desain yang kuat dan konsisten yang menyebabkan mata *audience*

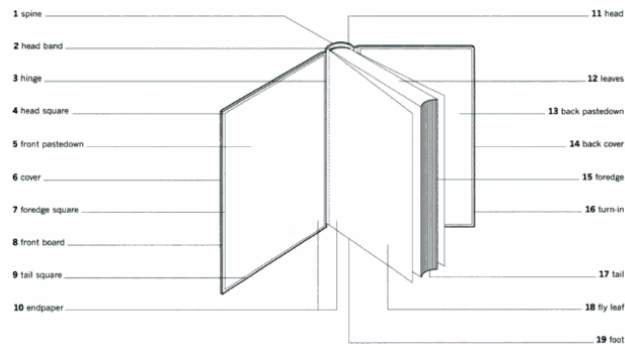
bergerak di sebuah karya atau sebuah halaman. Urutan elemen yang telah diatur melalui interval pada format beberapa halaman seperti majalah, buku dan website sangat penting untuk pengembangan yang koheren di setiap halamannya. Susunan pada sebuah ritme didapat dengan beberapa cara diantaranya adalah:

- a. Ritme repetisi murni yaitu menyusun objek secara terus menerus dengan mengulang bentuk yang sama.
- b. Ritme repetisi alternatif atau variasi yaitu materi objek secara bertahap dengan variasi perubahan komposisi.
- c. Ritme gradasi dilakukan dengan cara menyusun materi objek secara bertahap dengan variasi perubahan komposisi.
- d. Ritme mengalir dilakukan dengan cara menyusun unsur objek secara gerak berkelanjutan.

4. Proporsi

Proporsi merupakan sebuah perbandingan ukuran ideal dari sebuah objek.

2.2. Buku



Gambar 2.6. Anatomi Buku

(Haslam, 2006, h.20)

Menurut Haslan (2006) , buku merupakan dokumen tertua. Buku berisi tentang pengetahuan yang ada di dunia, ide, dan sebuah kepercayaan (Hlm. 6). Buku memiliki sejarah yang panjang dan sudah ada sejak 4000 tahun yang lalu. Buku pertama kali diciptakan oleh orang Mesir dengan membuat kolom dan menggunakan ilustrasi untuk dibaca. Media yang orang Mesir gunakan adalah kulit kayu Papyrus yang di *roll* dan telah diikuti oleh bangsa Roma dan Yunani (Haslan, Hlm. 6).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yang dimaksud dengan buku adalah gabungan dari kertas-kertas yang dikumpulkan dan berisi tulisan maupun gambar yang kemudian dijilid (KBBI, 2019).

2.2.1. Bagian Buku

Menurut Guan (2012, hlm. 8) buku yang memberikan estetika dan keunikan tersendiri bukanlah buku yang biasa saja. Dalam hal estetika pada buku bisa disebut dengan karya seni pada sebuah buku. Detail yang sempurna pada sebuah

buku dapat membawa para pembaca pada imajinasi yang baik dalam sebuah pikiran dan perasaan yang mereka miliki.

Menurut Guan (2012) bagian-bagian dari buku adalah:

1. *Cover*

Jika buku dikatakan sebuah produk, maka cover pada buku termasuk kedalam kemasan pada sebuah buku. Dalam sebuah industri, pengemasan pada sebuah produk merupakan bagian yang paling vital. Jika terdapat kegagalan pada kemasan produk tersebut maka persepsi konsumen terhadap produk tersebut akan berubah. Sampul pada sebuah buku merupakan ekspresi yang dihadirkan dari buku yang bersangkutan. Keberhasilan dari sebuah sampul buku adalah ketika dapat menyentuh pikiran pembaca (Guan, hlm 8).



Gambar 2.7. Sampul Buku

(Sumber: <https://pxhere.com/id/photo/1484237>)

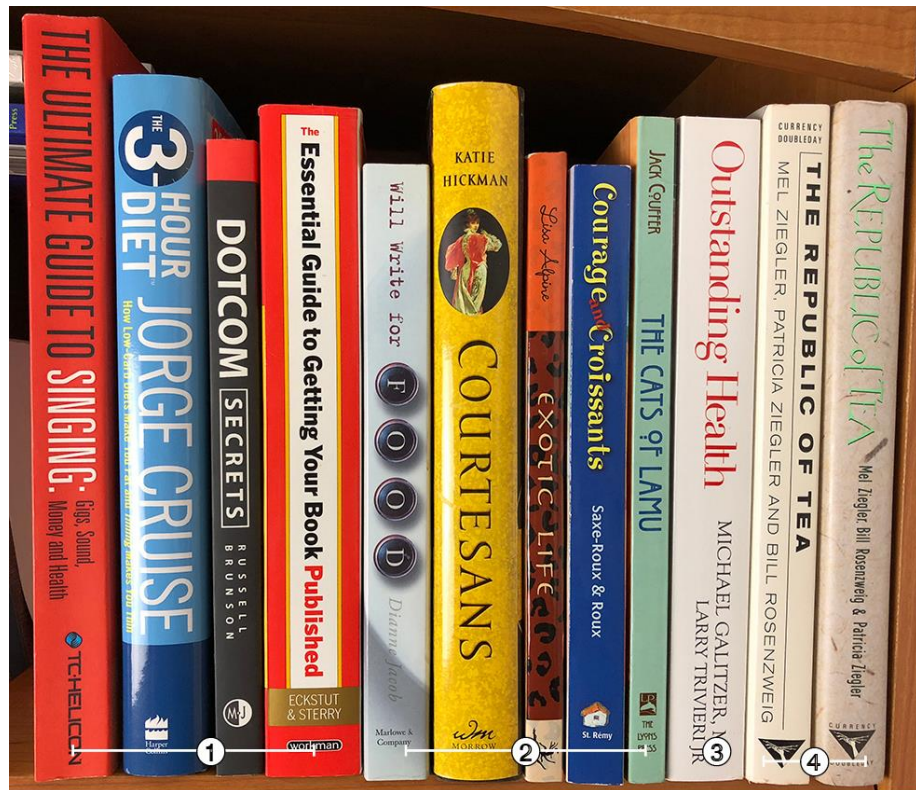
Sampul pada buku tidak hanya mencerminkan sebagai konten yang terkandung di dalam buku, tetapi sebagai estetika dan menjadi pelindung yang baik pada sebuah buku. Bagaimana cara sampul pada buku mencerminkan sebuah isi konten pada buku dan bagaimana cara mempengaruhi pikiran pembaca merupakan hal terpenting dalam merancang sebuah sampul pada buku. Pemberian warna pada sampul buku ditentukan oleh isi konten yang ada dan usia serta tingkat pendidikan yang dimiliki oleh pembaca (Guan, hlm 8).

Menurut Guan (2012), sebuah sampul pada buku merupakan bagian yang terpenting dan termasuk kedalam pengemasan sebuah produk. Sampul yang terdapat pada buku tersebut sangat berkaitan erat dengan isi buku yang disajikan. Sampul buku merupakan gambaran atau sebuah tampilan yang menggambarkan isi pembahasan dalam buku itu sendiri (Guan, Hlm 8)

2. *Book Spine*

Bagian tulang belakang pada sebuah buku merupakan hal terpenting setelah sampul buku. Secara umum buku yang dijual di toko-toko dimasukkan kedalam sebuah rak dan tidak sepenuhnya terlihat. Buku *spine* merupakan salah satu bahasa visual yang mengekspresikan sebuah buku yang disajikan karena hal itu, *book spine* termasuk kedalam hal yang penting (Guan, hlm 9).

Book spine atau yang biasa dikenal dengan tulang belakang pada buku memiliki peranan yang kurang lebih sama dengan sampul buku. Peranan tulang punggung buku adalah sebagai sampul buku apabila buku tersebut dimasukkan kedalam rak buku. Apabila buku tersebut dimasukkan kedalam rak dan berdempetan dengan buku lain, konsumen dapat melihat judul buku tersebut dari tulang buku. Tulang punggung pada buku juga menggambarkan tampilan atau sebuah ekspresi terhadap isi buku yang bersangkutan (Guan, hlm 9).



Gambar 2.8. Punggung Buku

(Sumber: <https://www.thebookdesigner.com/2018/01/quick-look-fine-art-book-spine-design/>)

Ukuran tulang punggung pada sebuah buku pada umumnya berukuran kecil, maka dari itu sebuah punggung buku harus di desain sedemikian rupa tata letaknya agar menarik dilihat oleh konsumen. Dengan menggunakan visual yang kuat dan selaras dengan isi buku yang bersangkutan maka tulang punggung pada buku tersebut dapat menonjol sedemikian rupa (Guan, hlm 9).

3. *Fly Page*

Yang disebut dengan *fly page* adalah jembatan pada sebuah buku antara sampul utama dengan konten. Pada buku klasik tidak ada *fly page* yang

tersedia. *Fly page* yang ada dalam sebuah buku merupakan halaman kosong atau berisi *frontispiece* atau halaman judul, penawaran, ucapan terima kasih dan hak cipta. Dengan peningkatan kualitas estetika seperti *fly page*, kualitas pada buku sangat berpengaruh menjadi lebih baik. Biasanya *fly page* menggunakan kertas khusus sebagai pembanding dan ada beberapa yang menggunakan ilustrasi yang berhubungan dengan isi konten yang disediakan (Guan, hlm 9).



Gambar 2.9. *Fly Page*

(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Intentionally_blank_page)

Desain *fly page* harus disesuaikan dengan konten yang disediakan di dalam isi buku guna mencerminkan konten yang sedang dibahas sesuai desain *cover* pada buku tersebut. *Fly page* sangat berguna perannya dalam menjembatani antara sampul buku dengan konten, ilustrasi dan foto atau bentuk karya seni lainnya atau proses pencetakan yang harus dikerjakan.

Munculnya sebuah material yang baru sangat berpengaruh dalam inovasi menciptakan buku yang semakin berpenampilan unik (Guan, hlm 9).

Tampilan dari *flypage* itu sendiri adalah berupa lembar kertas kosong yang tujuannya adalah berperan sebagai transisi antara sampul buku atau judul buku terhadap isi buku yang disajikan.

4. Konten

Desain tata letak pada sebuah konten sangat berpengaruh dalam pembuatan sebuah buku. Beberapa dari desainer tertarik dalam penerapan permainan warna dan preferensi warna yang tercantum dalam tata letak direktori. Pemberian ruang kosong pada sebuah konten dalam buku berpengaruh terhadap penampilan dan nilai estetika pada buku. Konten pada buku menjadi hal paling utama dalam isi yang ada pada sebuah buku (Guan, hlm 9).



Gambar 2.10. Konten

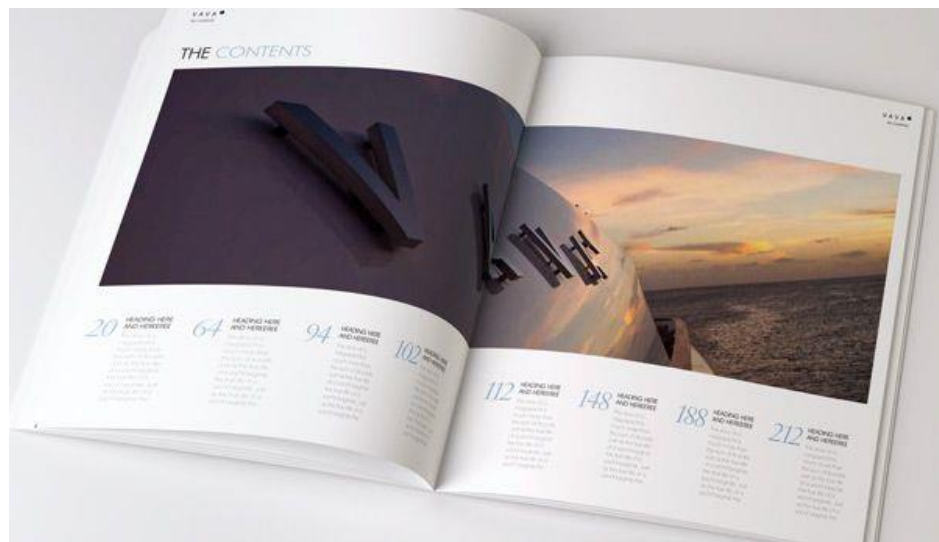
(Sumber: <https://grabcad.com/library/book-opened-90degrees-1>)

Sebuah konten dapat menarik untuk dibaca oleh konsumen bukan hanya dari topik yang dibahas. Seorang desainer harus mempertimbangkan penggunaan tata letak dan penggunaan warna. Tujuannya adalah agar pembaca dapat menikmati isi buku tersebut dengan perpaduan antara teks, tata letak dan gambar. *White space* pada sebuah tata letak pun harus terdapat pada konten buku. Tujuannya adalah untuk memberi kenyamanan pada mata pembaca agar pembaca dapat sejenak beristirahat pada saat membaca (hlm 9-10).

5. *Layout*

Desain tata letak dalam sebuah buku sangat berkaitan erat dengan format teks yang ada di dalam buku. Dalam sebuah buku, desain tata letak seharusnya bersifat orisinal, cantik dan harmonis sesuai dengan isi yang sedang dibahas dalam sebuah buku. Visualisasi merupakan indera yang

paling utama bagi pembaca dalam mengapresiasi karya yang disajikan. Maka dari itu, desain tata letak sangat berpengaruh untuk membuat sebuah format yang harmonis pada buku dan dapat menarik perhatian para pembaca dengan baik. Sebaliknya, apabila buku tidak memiliki tata letak yang harmonis maka kesan buku di mata pembaca akan mati. Ini membuktikan bahwa tata letak memiliki peran sebagai iklan dalam sebuah buku yang sedang disajikan (Guan, hlm 10).



Gambar 2.10. Layout

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/557320522611824987/>)

Dalam desain tata letak, simetris dalam desain telah digunakan secara umum. Simetri dalam dunia desain memberikan kesan stabil, harmonis dan keanggunan. Biasanya desainer menggunakan keseimbangan pada permainan tipografi untuk mengurangi kekurangan pada simetri yang ada pada buku. Perubahan halus pada tata letak memberikan kesan hal baru pada sebuah bacaan dan menghindari ketidak

seimbangan yang disebabkan oleh banyaknya perubahan yang ada (Guan, hlm 10).

Dalam sebuah buku, perpaduan antara teks dengan gambar yang unik sangat berpengaruh kuat pada buku dan konten yang sedang disajikan. Terkadang kualitas gambar dan ukuran gambar dalam sebuah buku sangat berpengaruh secara langsung terhadap tata letak teks yang ada. Gambar yang ada pada buku bisa disesuaikan ukurannya tergantung kebutuhan dan keharmonisan dalam komposisi. Garis yang terlalu panjang pada sebuah buku berpengaruh langsung terhadap pembaca. Pembaca akan merasa kelelahan dalam membaca dan mengurangi kecepatan dalam membaca (Guan, hlm 10).

6. *Copyright*

Copyright pada sebuah buku sangat berperan penting. *Copyright* atau hak cipta digunakan sebagai pengakuan karya dalam segala hal. Tujuan *copyright* pada buku yaitu untuk menjaga orisinalitas pada buku dan agar terhindar dari *plagiarism* (Guan, hlm 11).

Open Source Development with CVS, 3rd Edition
 Copyright © 2003 Karl Fogel and Paraglyph Press.

You can redistribute and/or modify this book under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This book is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this book; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA.

Paraglyph Press, Inc.
 4513 N. 28th Street, #115
 Scottsdale, Arizona 85251
 Phone: 602.248.8727
 www.paraglyphpress.com

Paraglyph Press ISBN: 1-932111-81-6

President
 Keith Weskamp

Editor-at-Large
 Jeff Donawick

Vice President, Sales, Marketing, and Distribution
 Steve Sayre

Vice President, International Sales and Marketing
 Cynthia Caldwell

Production Manager
 Kim Eloff

Cover Designer
 Kim Sorens

Printed in the United States of America
 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



Gambar 2.11. Copyright

(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Edition_notice)

Data yang tertulis pada halaman hak cipta adalah judul sebuah buku, siapa yang menulis, siapa yang menjadi *editor*, siapa penerbit buku tersebut, lokasi dimana penerbit tersebut berada, nomor izin usaha, jumlah kata, banyaknya lembar halaman, tanggal buku tersebut diterbitkan dan urutan buku tersebut dicetak. Pada halaman hak cipta, judul buku memiliki ukuran huruf yang sangat besar dan sisanya mengikuti klasifikasi dan bagiannya tertentu. Halaman hak cipta tentunya diatur juga penggunaan tata letaknya. Tujuannya agar teratur dan rapi. Biasanya seorang desainer mengatur halaman hak cipta menggunakan kolom dan baris yang dekoratif dengan tujuan untuk menyegarkan halaman (Guan, hlm 11).

2.2.2. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan buku yang menampilkan hasil visualisasi dari sebuah konten atau teks pada sebuah buku dengan teknik *drawing*, foto, lukisan atau teknik seni rupa lainnya yang mendukung pada sebuah teks dan konten yang disajikan pada buku. Tujuan ilustrasi pada buku adalah untuk memberikan gambaran dan memberikan penjelasan yang lebih kuat terhadap konten berupa tulisan atau paragraf yang sedang disampaikan oleh penulis terhadap pembaca. Peran ilustrasi pada buku sangat berpengaruh kuat. Ilustrasi dalam buku dapat memperkuat penjelasan yang disajikan dalam konten buku sehingga pembaca mendapatkan inti dan informasi yang kuat pada buku yang sedang dibaca.

Buku ilustrasi merupakan sebuah buku yang memiliki cerita dan menampilkan ilustrasi terhadap konten yang berkaitan. Ilustrasi pada buku memperjelas alur cerita mengenai konten yang sedang dijelaskan. Sebuah ilustrasi pada buku ilustrasi dapat menarik perhatian calon konsumen untuk membeli buku tersebut. Pada umumnya, ilustrasi buku umumnya memiliki jumlah halaman sebanyak 40 – 60 halaman. Buku ilustrasi dapat memiliki jumlah halaman yang mencapai ratusan tergantung siapa target pembacanya. Pada umumnya sebuah buku ilustrasi memiliki 10.000 kata yang disajikan dalam buku atau bisa juga lebih. Pertimbangan jumlah kata yang ada pada isi buku secara keseluruhan ditentukan berdasarkan siapa target sarannya. Sebuah ilustrasi pada buku ilustrasi berperan sebagai pembantu alur cerita. Pada buku tersebut bisa saja ada ilustrasi tanpa teks untuk memperjelasnya. Hal tersebut dikarenakan ilustrasi yang disajikan juga memiliki cerita (quarto-ir, 2019).

2.3. Jenis Gaya Ilustrasi

2.3.1. Fotografi

Menurut Wigan (2009), fotografi berasal dari Bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata. Diantaranya adalah foto yang memiliki arti 'ringan' dan graphos yang memiliki arti 'gambar'. Jadi, pengertian fotografi menurut Wigan adalah sebuah seni menangkap gambar atau sebuah momen tertentu dengan menggunakan media cahaya melalui reaksi kimia cahaya. Dalam dunia desain, banyak sekali seorang desainer atau seorang ilustrator yang menggunakan kumpulan dari foto sebagai media referensi dalam berkarya (Wigan, hlm 174).



Gambar 2.11. Fotografi

(Wigan, 2009, hlm 174)

Pada buku *The Advanced Photography Guide*, Taylor mengatakan bahwa fotografi merupakan seni untuk mengabadikan sebuah momen tertentu (Taylor, 2018). Kamera diciptakan ketika manusia mulai membutuhkan alat menyerupai mata untuk mengabadikan momen yang setiap orang inginkan. Maka dari itu

kamera memiliki lensa yang memiliki cara kerja yang sama seperti mata manusia (Taylor, hlm 12). Seni fotografi memerlukan berbagai perlengkapan untuk menciptakan hasil yang memuaskan. Kamera yang digunakan oleh setiap cameramen memiliki varian yang beragam, termasuk perangkat lain seperti lighting yang memiliki varian yang banyak dan memiliki kegunaan tersendiri. (hlm 22 – 24).

2.3.2. Foto dan ilustrasi

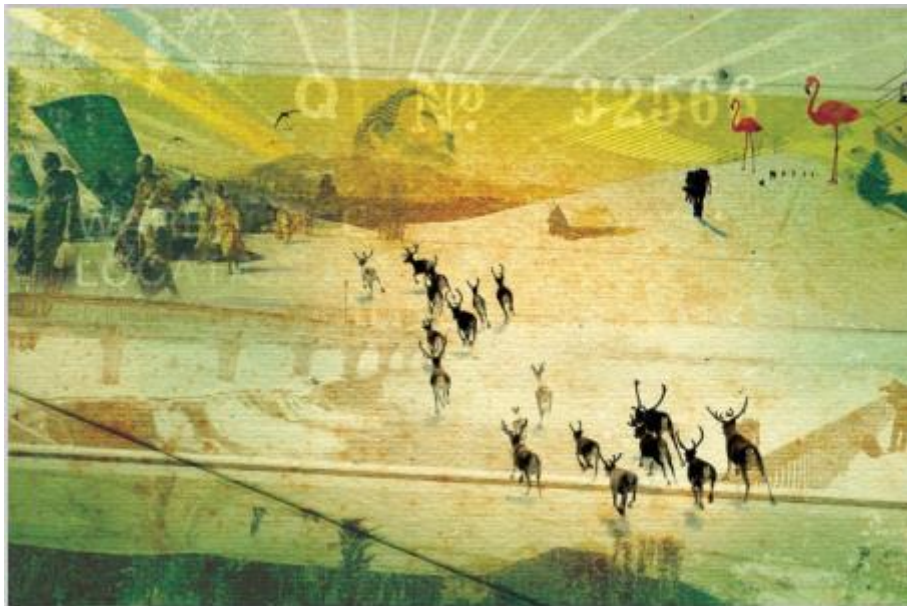
Foto dan ilustrasi merupakan sebuah kategori yang disebut sebagai gambar. Gambar secara umum memiliki kedudukan yang penting dalam dunia desain grafis. Maka dari itu peranan foto dalam suatu berita atau pembahasan sangat penting. Foto yang terdapat pada sebuah konten isi buku dapat menceritakan kejadian yang ada dengan tampilan dari visualisasi foto yang tersedia. Pembaca dapat menggunakan imajinasinya untuk menerjemahkan foto tersebut kedalam cerita. Sehingga Pembaca mendapatkan informasi mengenai topik yang sedang dibahas secara mendalam dengan adanya foto (Sitepu, hlm 44).

Pada umumnya, pembaca lebih menyukai sebuah gambar yang terdapat pada buku dibandingkan dengan tulisan yang tengah disajikan. Suatu gambar lebih mudah untuk dipahami dan diingat karena mewakili dari realita kehidupan manusia (Sitepu, hlm 44).

2.3.3. Kolase

Dalam buku *Teach Yourself Visually Collage & Altered Art*, Johnson mengatakan bahwa kolase merupakan sebuah gaya seni dan ilustrasi dari potongan foto yang berbeda-beda yang digabungkan menjadi suatu kesatuan dalam sebuah karya

tertentu (2009). Teknik kolase merupakan penggabungan dari berbagai macam foto untuk dijadikan sebuah karya. Awal mula nya kolase foto dilakukan dengan manual atau bisa disebut juga dengan crafting dengan memotong berbagai macam foto dan menggabungkannya dengan berbagai macam elemen lain (Hlm 8). Pada awal lula terciptanya gaya kolase, banyak orang yang menggunakan media kertas sebagai media utama pada pembuatan karya. Seiring berjalannya perkembangan zaman hingga masa kini gaya kolase tetap banyak digunakan oleh orang, namun metode produksi pembuatan karya sudah dipermudah dengan menggunakan digital (Hlm 16).



Gambar 2.12. Kolase

(Wigan, 2009, hlm 64)

Menurut Wigan (2009), kata kolase itu sendiri berasal dari bahasa Perancis yaitu 'coller' yang artinya adalah merekatkan atau menempel satu dengan yang lainnya. Kolase itu sendiri memiliki arti sebuah pengaturan dan pembuatan pada gambar dengan menggunakan berbagai bahan tertentu. Secara garis besar, Teknik

ini sudah dilakukan sejak peradaban kuno. Tujuannya adalah sebagai media ritual, komunikatif dan dekoratif. Di negara China, Teknik kolase telah digunakan setelah penemuan kertas. Di negara Jepang, kolase digunakan untuk keperluan kaligrafi di abad ke 10. Sedangkan di Eropa, kolase digunakan untuk kebutuhan ritual keagamaan. Seniman yang telah menggunakan Teknik kolase adalah Pablo Picasso dan Henri Matisse (Wigan, hlm 64).

Selain itu, foto kolase juga biasa disebut dengan *editorial illustration*. Berdasarkan teori dari buku *The Visual Dictionary of Illustration*, Wigan menjelaskan bahwa Teknik penggunaan *editorial illustration* biasa digunakan pada media seperti majalah dan koran. Teknik ini digunakan dengan tujuan sebagai deskripsi pada sebuah judul. Penggunaan Teknik ini memiliki tujuan memberikan visualisasi pada sebuah judul yang disampaikan secara *to the point* (Wigan, hlm 87).

2.4. Tipografi

Tipografi merupakan sebuah pengetahuan khusus dalam dunia desain komunikasi visual yang mengkaji tentang keseluruhan ilmu dalam bidang huruf. Huruf yang dipelajari dalam ilmu tipografi tentunya memiliki kelompoknya tersendiri. Menurut Sitepu (2009, hlm. 33) sebuah huruf memiliki kelompok tersendiri dikarenakan setiap huruf memiliki atau memberikan kesan tersendiri pada topik yang sedang dibahas. Berdasarkan fungsinya, tipografi dibagi kedalam dua kelompok diantaranya adalah *text types* dan *display text*. Menurut Wigan (2009), ilmu tipografi merupakan sebuah disiplin ilmu yang terus berkembang melalui

penggunaan desain dan pemilihan komposisi dengan mempermainkan berbagai macam bentuk huuf (hlm 244).

Menurut Sitepu (2009), tipografi memiliki berbagai macam jenis diantaranya adalah huruf serif, huruf sans serif, huruf blok, huruf *script*, huruf *black letter*, dan huruf grafik (hlm 34-43).

1. Huruf Serif

Huruf serif merupakan jenis huruf yang memiliki serif atau biasa dikenal dengan sebutan kail. Ciri khas yang kuat pada huruf jenis serif adalah disetiap badan huruf terdapat garis kecil atau kail yang menuntun pengelihatannya pengguna buku atau pembaca baris teks yang sedang mereka baca. Contoh huruf yang memiliki kail atau jenis huruf serif adalah font Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Bitstream Vera Serif (Sitepu, hlm 34).



Gambar 2.13. Huruf Serif

(Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Didot_\(typeface\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Didot_(typeface)))

2. Huruf Sans Serif

Jenis huruf ini memiliki ciri khas tidak memiliki kail pada setiap badan huruf. Huruf ini memiliki karakter fungsional, *streamline*, modern dan kontemporer (Sitepu, hlm 36).



Gambar 2.14. Huruf Sans Serif

(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Sans_Serif)

2.5. Layout

Menurut Poulin (2018), dalam dunia desain grafis sebuah landasan terpenting adalah pemahaman mengenai dasar-dasar pada tata letak dalam membuat sebuah tampilan desain. Prinsip dasar pada sebuah tata letak terus menerus dikaji dengan tujuan sebagai pengingat dan pembantu setiap seorang desainer Ketika saat

membuat karya yang memiliki kesan tertentu dan tentunya sangat komunikatif (Poulin, hlm 13).

Dasar-dasar pada sebuah tata letak merupakan sebuah kerangka awal untuk menciptakan sebuah karya desain yang begitu jelas, memiliki makna dan efektif. Prinsip dasar tata letak seperti ini memberikan struktur pekerjaan yang baik pada karya setiap desainer yang sedang dikerjakan. Tanpa menerapkan prinsip tata letak ini, seorang desainer tidak akan mampu membuat karya secara efektif, komunikatif dan dan tidak akan “berbicara” kepada audiens (Poulin, hlm 14).

2.6. *Grid*

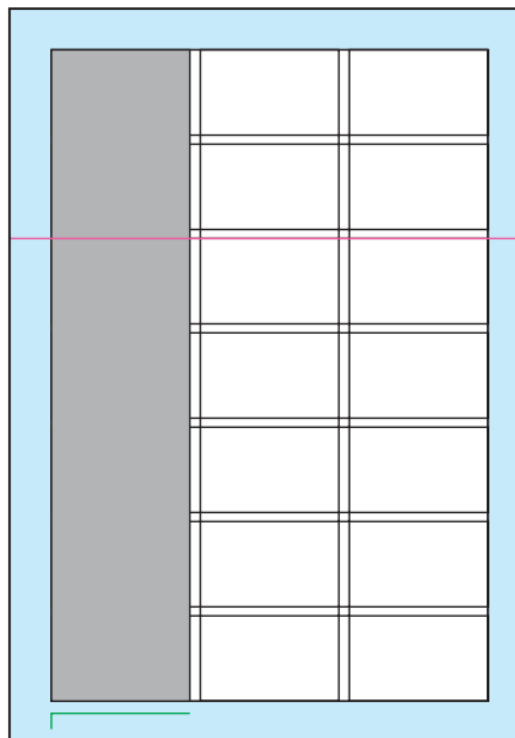
Menurut Graver dan Jura (2012), yang dimaksud dengan *grid* adalah sebuah garis panduan yang berperan penting dalam pembuatan karya. Garis pada *grid* membentuk sebuah kolom. Tujuan diadakannya *grid* pada pembuatan karya adalah untuk membantu pembuatan karya agar lebih rapi untuk dilihat dan teratur. Desainer tentunya sangat membutuhkan *grid* pada saat pembuatan sebuah karya. Baik itu poster, social media, buku, dan media lainnya sangat memerlukan bantuan *grid* (2012, hlm 10).

Grid sangat diperlukan oleh desainer terutama pada saat pembuatan karya berbentuk buku. Desainer memerlukan bantuan *grid* untuk mengatur tata letak dari isi konten, judul dan selipan gambar apabila dibutuhkan. Pada saat desainer sedang mendesain buku, hal utama yang diperlukan adalah menentukan ukuran pada buku yang akan dibuat. Hal tersebut tentunya untuk memastikan apa saja sistem *grid* yang akan digunakan pada pembuatan buku tersebut. Selain itu, tujuan penentuan sistem *grid* pada buku adalah agar konten atau isi teks pada buku tidak

memotong gambar atau ilustrasi yang disajikan pada buku tersebut (Graver dan Jura, hlm 17).

2.6.1. Elemen *Grid*

Dalam buku *Best Practices For Graphic Designers, Grid and Page Layout* menjaelaskan bahwa dalam sebuah grid terdapat elemen pendukungnya. Elemen grid terdiri dari 6 bagian diantaranya adalah *margins*, *flowlines*, *columns*, *modules*, *spatial zones*, dan *markers* (Graver dan Jura, hlm 20-21)



Gambar 2.15. *Margins, Flowlines, Columns*

(Sumber: Graver dan Jura, hlm 20)

1. *Margins*

Margin merupakan sebuah area kosong atau bisa disebut area negative yang memberi jarak atau spasi antara garis tepi pada sebuah kertas dengan

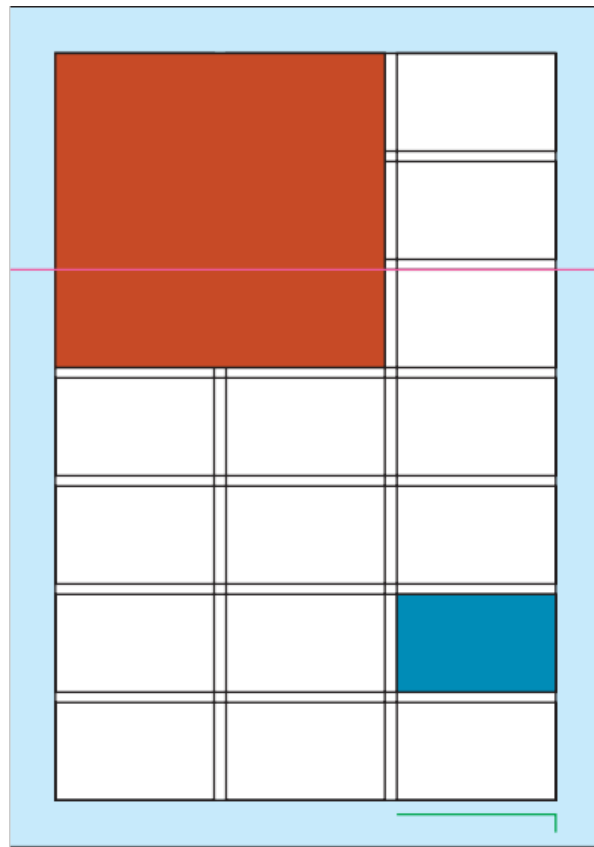
konten. Dalam gambar diatas, *margin* yang ditampilkan pada warna biru muda. *Margin* pada buku menentukan area hidup dan menentukan seorang desainer untuk mengisi karya yang akan dibuat dan menciptakan area ‘istirahat’ untuk mata audiens (hlm 20).

2. *Flowlines*

Flowlines pada sebuah artboard biasa digambarkan dengan pita berwarna merah muda. *Flowlines* pada sebuah *artboard* bertujuan untuk membantu para desainer untuk memberi penampilan pada setiap halaman dengan pita posisi horizontal. Pada gambar diatas *flowlines* ditampilkan dengan pita berwarna merah muda (hlm 20).

3. *Columns*

Columns merupakan sebuah kotak dengan posisi vertical yang bertujuan sebagai area yang ditujukan kepada desainer dalam membuat karya atau mengisi konten buku. Kolom memiliki lebar yang bervariasi dan memiliki berbagai model tertentu yang bertujuan untuk mengakomodasi informasi pada sebuah buku yang sedang dibuat. Pada gambar diatas *column* digambarkan dengan persegi panjang dengan posisi vertical berwarna abu (hlm 20).



Gambar 2.16. *Margins, Flowlines, Columns*

(Sumber: Graver dan Jura, hlm 21)

4. *Modules*

Modules merupakan sebuah unit individu pada sebuah kolom. Rangkaian dari *modules* membentuk sebuah kolom. Tujuannya adalah berperan sebagai garis pembantu yang diulang di setiap halaman untuk memudahkan mengisi konten pada buku. Pada gambar diatas, *modules* ditunjukkan dengan gambar persegi berbentuk persegi dengan warna biru tua (hlm, 21).

5. *Spatial Zones*

Spatial zones merupakan wilayah dimana *modules* yang digabungkan menjadi beberapa kelompok atau area tertentu. Tujuannya adalah agar

sebuah konten yang disajikan terlihat konsisten. Pada gambar diatas ditunjukkan dengan persegi berwarna oranye (hlm 21).

6. *Markers*

Markers atau penanda merupakan area yang berfungsi untuk informasi bawahan atau konten yang muncul secara konsisten atau konten berulang.

Pada gambar diatas, *markers* ditampilkan dengan garis hijau (hlm 21).

2.7. Sejarah Bandung lautan Api dan 5 Tempat Peninggalan Peristiwa

Bandung Lautan Api

2.7.1. Sejarah

Menurut Hedi (2018) sejarah merupakan rangkaian dan kumpulan sebuah informasi yang terjadi pada masa lalu yang berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Sumber dari sejarah-sejarah yang ada yaitu rangkaian peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Sebuah sejarah akan memiliki beraneka macam makna ketika kita telah mengetahui betul rangkaian peristiwa dan isi yang tertulis dalam sejarah tersebut. Sejarah merupakan suatu ilmu yang mengkaji kejadian penting yang telah dialami oleh semua manusia.

2.7.2. Bandung Lautan Api

Peristiwa Bandung Lautan Api merupakan peristiwa pertempuran besar-besaran antara warga di kota Bandung dengan Sekutu. Peretempuran yang dilakukan oleh warga di kota Bandung merupakan wujud perjuangan untuk mempertahankan kota Bandung dari Sekutu. Tujuan Sekutu datang ke kota Bandung adalah untuk menguasai kota Bandung dan ingin menjadikan kota Bandung sebagai markas

besar Sekutu dikarenakan kondisi dan letaknya yang sangat strategis (Aditya, 2020).

Tentara sekutu dibawah pimpinan Kol MacDonald memaksa seluruh warga di kota Bandung untuk mengosongkan seluruh wilayah kota Bandung dengan secepat mungkin. Pertempuran besar pun tak terhindarkan di berbagai wilayah di kota Bandung. Perjuangan warga kota Bandung dan TKR (Tentara Keamanan Rakyat) berjuang untuk mempertahankan wilayah kota Bandung dari tentara sekutu. Pada saat melawan tentara sekutu, warga di kota Bandung sempat mengalami kebingungan karena pemerintah yang bertugas di Jakarta dan di Yogyakarta memiliki solusi yang berbeda (Aditya, 2020).

Hingga pada akhirnya, pemuda kota Bandung membakar seluruh pos-pos tentara sekutu kemudian membakar seluruh rumah yang ada di sekitarnya. Warga di kota Bandung pun membakar seluruh rumah-rumah penduduk di kota Bandung. Sebanyak 200,000 pemuda di kota Bandung membakar habis seisi kota Bandung selama 7 jam dan pada akhirnya kota Bandung diselimuti oleh kobaran api. Akhirnya Sekutu mengurungkan niatannya untuk menguasai wilayah kota Bandung dan pergi meninggalkan kota Bandung. Pada saat itu, peristiwa tersebut dikenal dengan sebutan Bandung Lautan Api (Aditya, 2020).

2.7.3. 5 Tempat Peninggalan Peristiwa Bandung Lautan Api

Informasi yang terkandung dalam sebuah sejarah merupakan seluruh kejadian dan peristiwa penting yang telah terjadi di masa lampau sebagai sarana edukasi di masa kini. Dalam dunia pendidikan, tujuan diadakannya pendidikan sejarah sejak masa sekolah adalah agar setiap peserta didik mendapatkan pengetahuan

mengenai apa yang telah terjadi pada masa lalu di suatu bangsa, semangat persatuan, nilai-nilai yang diterapkan dalam suatu bangsa, dan mengenal sebuah perjuangan untuk mempertahankan suatu daerah dan bangsa. (Hasan, 2012)

2.7.4. Sejarah Kota Bandung

Kota Bandung diawali dengan legenda Sangkuring yang menceritakan bagaimana terbentuknya danau Bandung dan gunung Tangkuban Parahu. Menurut legenda, danau Bandung mulai surut karena air pada danau tersebut mengalir melalui goa Sanghyang Tikoro. Hingga pada saat ini, kota Bandung dijadikan perumahan dan menjadi sebuah kota Besar. Pada masa perang kemerdekaan Indonesia, kota Bandung pernah dibakar oleh penduduk setempat karena pada masa tersebut penjajah yang datang ke kota Bandung mencoba untuk merebut kota Bandung dan dijadikan markas besar Sekutu. Peristiwa tersebut dinamakan peristiwa Bandung Lautan Api yang terjadi pada tanggal 26 Maret 1946 (Hadiani, 2018).