



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Perancangan Desain**

Menurut Landa (2014), desain grafis adalah sebuah sistem komunikasi yang berbentuk visual yang memiliki tujuan untuk menyampaikan sebuah pesan serta berbagai informasi kepada audiens atau target yang sesuai. Desain grafis sendiri merupakan representasi dari bermacam ide yang berdasarkan proses pembuatannya, penyeleksian dan kategori elemen-elemen visual. Suatu solusi dalam bentuk desain grafis dapat lebih meyakinkan, memberikan informasi, memotivasi, mengidentifikasi, mengorganisir, membangkitkan, dan menyampaikan beragam penjelasan.

##### **2.1.1 Elemen Desain**

Desain terbentuk dari berbagai elemen desain yang telah disusun oleh objek desain. Proses desain sendiri berawal dari suatu bentuk pada umumnya seperti garis vertikal dan horizontal, kemudian menjadi suatu objek yang tampak lebih spesifik contohnya seperti gambar dua dimensi atau tiga dimensi. Hal tersebut yang merangkai berbagai elemen desain yaitu garis, warna, bentuk, dan tekstur (Landa, 2014).

##### **2.1.1.1 Garis**

Landa (2014) menyatakan bahwa elemen garis adalah salah satu elemen desain yang memiliki peran sangat penting, karena garis memiliki banyak kegunaan dan manfaat dalam membuat sebuah desain. Elemen garis ini terbuat dari berbagai rangkaian elemen titik. Garis merupakan salah satu bentuk sederhana yang dapat memberikan sebuah gambaran mengenai arah informasi. Garis dapat menjadi berbagai macam bentuk dan juga dapat bergerak ke arah manapun, fungsi tersebut sangat memberikan manfaat serta membantu para pengamat dalam melihat suatu karya visual

## 1) Jenis Garis

### a) Garis Solid

Garis yang terlihat dengan nyata dan sangat jelas

### b) Garis Semu

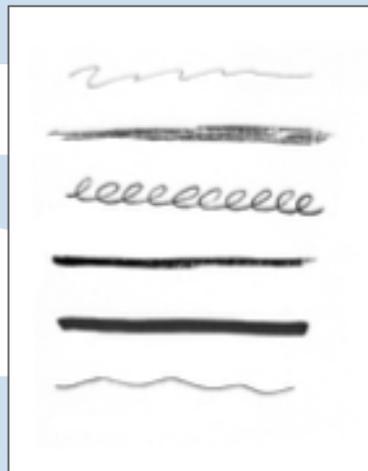
Garis yang tampak lebih samar dan tidak terlalu jelas

### c) Sudut

Titik temu dari suatu garis atau dapat dikatakan sebagai batasan antara sebuah bentuk dan warna

### d) Garis Penglihatan

Garis penglihatan diketahui juga sebagai garis pergerakan atau sebuah garis arah yang membuat pengamat fokus terhadap suatu komposisi



Gambar 2.1 Jenis Garis  
Sumber: Landa (2014)

## 2) Fungsi Garis

a) Memberikan gambaran sebuah bentuk dari wujud dan sudut seperti gambar, huruf, dan suatu pola.

b) Memberikan gambaran mengenai batasan antar suatu komposisi.

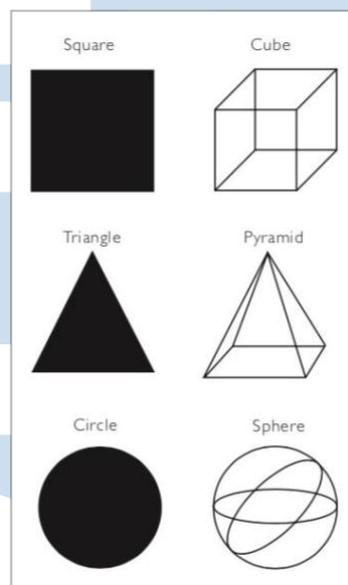
c) Memudahkan dalam merangkai komposisi visual.

d) Berperan dalam memberikan arahan.

e) Berperan dalam penggambaran suatu ekspresi kreatif

### 2.1.1.2 Bentuk

Menurut Landa (2014) elemen bentuk merupakan sebuah objek desain yang memiliki sifat paparan dan memiliki dua dimensi. Kualitas pada suatu bentuk dapat terlihat dari proses perancangan bentuk tersebut. Bentuk berawal dari 3 bentuk dasar yaitu bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran. Ketiga bentuk dasar tersebut memiliki bentuk yang memiliki volume atau tiga dimensi yang disebut dengan istilah kubus, piramida, dan bola.



Gambar 2.2 Bentuk  
Sumber: Landa (2014)

Bentuk memiliki beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

1) Bentuk Geometris

Bentuk geometris adalah suatu bentuk yang terbuat menggunakan garis lurus dengan lengkungan yang membentuk presisi, serta suatu sudut yang bisa untuk diperhitungkan.

2) Bentuk Organik

Bentuk organik adalah suatu bentuk yang memberikan sebuah kesan alami dengan menggunakan garis yang presisi maupun longgar

3) Bentuk Rektilinear

Bentuk rektilinear merupakan suatu bentuk yang tersusun dari berbagai garis atau sudut yang lurus.

4) Bentuk Kurvilinear

Bentuk kurvilinear merupakan suatu bentuk yang tersusun dari garis lengkungan

5) Bentuk Tidak Beraturan

Bentuk tidak beraturan merupakan suatu bentuk yang tersusun dari sebuah kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung.

6) Bentuk Insidental

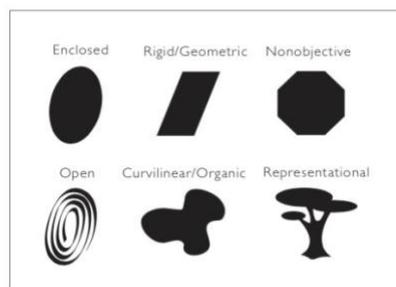
Bentuk insidental merupakan suatu bentuk yang tercipta akibat ketidaksengajaan dalam proses pembuatannya.

7) Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak merupakan suatu bentuk yang tersusun, mengalami perubahan atau distorsi yang merepresentasikan bentuk dengan kesan natural dalam perbedaan gaya atau tujuan komunikasi.

8) Bentuk non-objektif atau non-representasional

Bentuk non-objektif atau non-representasional merupakan suatu bentuk yang tercipta dengan cara murni atau tanpa penurunan dari berbagai bentuk manapun sebelumnya.



Gambar 2.3 Jenis Bentuk  
Sumber: Landa (2014)

Terdapat 2 jenis ruang yaitu, *positive space* dan *negative space*. Ruang positif merupakan suatu bentuk dari benda yang terdapat pada sebuah desain, sedangkan pengertian ruang negatif merupakan suatu ruang tak benda atau suatu bentuk yang terlihat. Suatu ruang jika digunakan dengan cara yang tepat sangat berpotensi untuk menjadikan suatu komposisi yang baik, sehingga ruang positif dan negatif menjadi sangat bermanfaat dalam proses pembuatan sebuah desain (Landa, 2014).



Gambar 2.4 *Figure* atau *Ground*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.3 Warna

Dalam bukunya yang berjudul *The Complete Color Harmony*, Sutton (2017) menjelaskan bahwa warna merupakan suatu elemen desain yang sangat provokatif dan juga kuat. Warna dapat terlihat lebih jelas dengan bantuan dari cahaya. Pada lingkungan keseharian kita, warna yang sering dirasakan dan biasa dikenal sebagai pantulan warna atau pantulan cahaya. Ketika cahaya menyentuh permukaan suatu benda, sebagian cahaya akan diserap, sedangkan cahaya lain yang tersisa akan dipantulkan. Warna memiliki sebuah sistem penamaan tersendiri, yang terdiri dari istilah warna, skema warna, aspek warna, dan juga psikologi warna (Sutton, 2017).

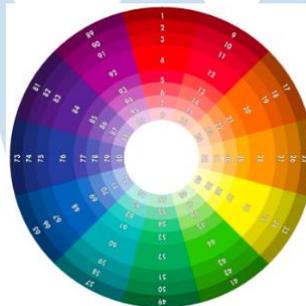
#### 1) Istilah Warna

- a) *Hue* adalah atribut sebuah warna yang dapat dilihat sebagai warna kuning, hijau, biru, dan sebagainya.
- b) *Value* adalah terang atau gelapnya sebuah warna, yang disebabkan oleh jumlah pantulan cahaya dari warna tersebut.

- c) *Saturation* intensitasnya atau kuatnya sebuah warna, dan seberapa banyak abu-abu yang dimiliki oleh warna tersebut.
- d) *Tint* adalah penambahan warna putih pada suatu *hue* sehingga menjadi warna yang lebih terang.
- e) *Trace* adalah jejak dari suatu warna yang hampir tidak terlihat.
- f) *Tone* adalah warna murni yang ditambahkan warna hitam atau putih.
- g) *Tonality* adalah pendeskripsian suatu skema warna.
- h) *Shade* adalah penambahan warna hitam atau abu-abu pada suatu *hue* sehingga menjadi lebih gelap.
- i) *Shading* adalah efek bayangan yang diperoleh menggunakan gradian dalam mewarnai sebuah bentuk tiga dimensi.
- j) *Palette* adalah sekelompok warna yang mendeskripsikan suatu tema yang menyeluruh.

## 2) Roda Warna

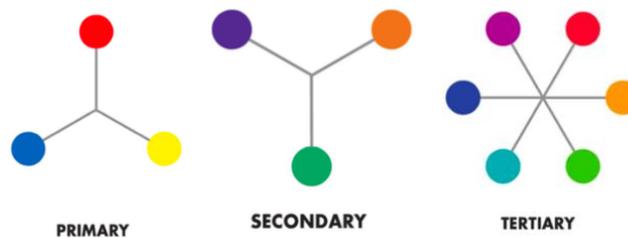
Suatu roda warna atau *color wheel* merupakan roda dengan berbagai sektor yang dapat digunakan untuk menunjukkan hubungan antar warna. Sebuah *Color wheel* terdiri dari warna primer, sekunder, dan warna tersier.



Gambar 2.5 *Color Wheel*  
Sumber: Sutton (2017)

Berbagai warna yang disebut primer merupakan warna merah, kuning, dan biru. Mereka tidak bisa didapatkan dari mencampurkan berbagai warna lain namun warna lain tersebut dalam *color wheel* dapat diperoleh dari pencampuran warna primer. Warna sekunder merupakan warna yang diperoleh dari pencampuran berbagai warna

primer yaitu oranye, hijau, dan ungu. Warna tersier didapatkan dengan mencampur satu warna primer dengan satu warna sekunder.

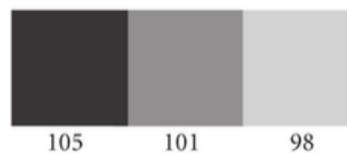


Gambar 2.6 Bagian warna pada *color wheel*  
Sumber: Sutton (2017)

### 3) Skema Warna Dasar

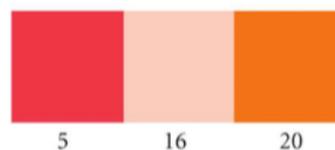
Menurut Sutton (2017), tidak ada warna yang dapat berdiri sendiri, pada kenyataannya, terdapat banyak faktor pengaruh yang memberi dampak pada warna ketika kita melihat suatu warna. Berikut adalah sepuluh skema warna dasar yang mampu menciptakan harmoni.

a) *Achromatic*, yaitu skema warna yang tidak menggunakan warna, hanya menggunakan hitam, abu-abu, dan putih.



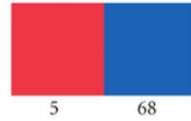
Gambar 2.7 *Achromatic Scheme*  
Sumber: Sutton (2017)

b) *Analogous*, yaitu menggunakan tiga *hue* secara berurutan atau bagian manapun dari *tints*, serta *shades color wheel*.



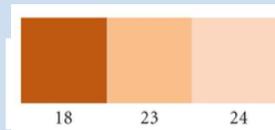
Gambar 2.8 *Analogous Scheme*  
Sumber: Sutton (2017)

c) *Clash*, yaitu penggabungan warna dengan *hue* di kanan atau di kiri sebagai pelengkap pada *color wheel*.



Gambar 2.9 Clash Scheme  
Sumber: Sutton (2017)

- d) *Neutral*, yaitu menggunakan *hue* yang telah dinetralkan atau dikurangi dengan penambahan komplementernya atau hitam.



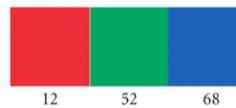
Gambar 2.10 Neutral Scheme  
Sumber: Sutton (2017)

- e) *Complimentary*, yaitu menggunakan warna yang terdapat pada kebalikan dari *color wheel*.



Gambar 2.11 Complimentary Scheme  
Sumber: Sutton (2017)

- f) *Split Complimentary*, yaitu terdiri dari satu *hue* dan dua *hue* pada kedua sisi komplementernya.



Gambar 2.12 Split Complimentary Scheme  
Sumber: Sutton (2017)

- g) *Monochromatic*, yaitu menggunakan satu *hue* dikombinasikan dengan *tints* dan *shades* dari *hue* itu sendiri.



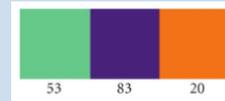
Gambar 2.13 Monochromatic Scheme  
Sumber: Sutton (2017)

- h) *Primary*, kombinasi dari warna murni merah, kuning, dan biru.



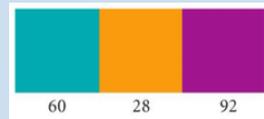
Gambar 2.14 *Primary Scheme*  
Sumber: Sutton (2017)

- i) *Secondary*, kombinasi warna sekunder hijau, ungu, dan oranye.



Gambar 2.15 *Secondary Scheme*  
Sumber: Sutton (2017)

- j) *Tertiary Triad*, yaitu menggunakan warna yang *equidistant* atau berjarak sama dalam sebuah *color wheel*.



Gambar 2.16 *Tertiary Triad Scheme*  
Sumber: Sutton (2017)

#### 4) Psikologi Warna

Dalam bukunya *The Complete Color Harmony*, Sutton (2017) menyatakan bahwa warna dapat menggambarkan atau melukiskan suasana hati manusia. Warna juga dapat menjadi bagian dari perkembangan psikis, emosi, dan juga kecerdasan manusia. Setiap warna memiliki arti yang berbeda, yang telah dipahami oleh otak manusia dengan cara berasosiasi melalui kepercayaan, kejadian, atau pengalaman tertentu. Berikut merupakan beberapa makna dan asosiasi warna menurut Sutton (2017):

##### a) Merah

Warna merah pada umumnya lebih menarik untuk dipandang mata, terkesan memerintah, menentukan, dan sulit diabaikan.

Warna ini biasanya menggugah selera, baik itu buah ceri yang lezat atau sebuah *sports car* merah. Tugas dari warna ini adalah untuk menggoda manusia untuk merasakan, memiliki, dan menikmatinya. Warna ini telah terbukti meningkatkan nafsu

makan dan meningkatkan adrenalin karena otak manusia terprogram untuk bereaksi terhadap warna ini. Warna merah juga memiliki arti rayuan, cinta, keberanian, sensualitas, dan juga kemarahan. Warna ini dapat menghentikan, juga mendorong kita untuk maju terus dengan lebih bersemangat.

Sedangkan merah muda atau juga dikenal sebagai warna *pink* memiliki sifat dan karakteristik yang mirip dengan warna merah, namun lebih halus. Ketika warna merah memberikan kesan bergairah dan *sexy*, merah muda menunjukkan sisi lebih lembut, sopan, dan romantis. Warna merah muda pucat juga dapat menandakan keberadaban sementara warna *shocking pink* dapat menandakan dinamisme.

b) Hijau

Warna hijau biasanya berhubungan dengan alam, kesegaran, pertumbuhan hingga kesuburan. Karena keterkaitannya dengan alam dan bumi, warna hijau juga seringkali diartikan sebagai pelestarian lingkungan seperti *recycling* dan *reusing*. Selain melambangkan berbagai hal positif, terdapat juga konotasi negatif yang dikaitkan dengan warna hijau gelap. Contohnya adalah reptil yang berlendir atau warna hijau yang menggambarkan muntahan. Warna hijau juga dapat menandakan penyakit, racun, hingga kematian.

c) Kuning

Warna ini biasa diasosiasikan dengan matahari atau sinar cahaya yang memancar di sekelilingnya. Warna kuning merupakan simbol dari optimisme, kebahagiaan dan keceriaan. Warna ini juga diartikan sebagai warna yang ramah, terbuka dan memancarkan energi. Kuning adalah warna yang paling terlihat dalam spektrum warna sehingga mata manusia tidak bisa mengabaikan warna tersebut. Warna ini juga dipercaya untuk

mendukung pemikiran menggunakan otak kiri yang logis dan membuat keputusan yang masuk akal.

d) Netral

Warna yang disebut netral mencakup berbagai warna seperti abu, krem, dan kelabu tua. Warna netral juga dapat disebut sebagai warna akromatik, yang berarti tidak berwarna. Warna-warna netral ini juga kerap disebut sebagai warna yang lunak. Namun itulah kekuatannya, dengan adanya warna netral, warna lain yang digunakan dalam *color palette* dapat menjadi warna utamanya. Warna netral memberi kesan tenang pada mata *target audience*.

e) Hitam

Warna hitam adalah warna yang tidak dapat dipisahkan dalam pakaian, dekorasi, produk, desain sehingga warna ini tidak mungkin ketinggalan zaman. Warna hitam tidak jarang dikaitkan dengan malam, kesedihan, kesinisan, dan bahkan kematian. Warna tersebut juga seringkali digunakan untuk penyamaran, peran antagonis dan para remaja binal.

Selain konotasi negatif, warna hitam juga memiliki berbagai arti yang positif. Warna hitam dapat melambangkan kecanggihan, perkembangan dan modernitas. Warna ini juga dapat menjadikan pemakainya ramping apabila digunakan dalam pakaian. Hitam dianggap misterius, namun terkendali, kuat, dan tidak dapat ditembus. Warna ini memancarkan kekuatan, dominasi dan kepercayaan diri.

f) Putih

Warna ini pada umumnya digunakan untuk mendeskripsikan kesucian dan keperawanan. Putih dapat menggambarkan kerapuhan dan kepolosan, seakan-akan objek atau subjek yang berwarna putih masih kosong atau naif. Ketika digunakan secara luas dalam sebuah lingkungan, warna ini dapat melambangkan tempat yang steril, dingin, dan sangat bersih. Warna putih adalah

kebalikan dari warna hitam, dan apabila digabungkan dapat mewakili yin dan yang dari dunia warna, berbeda namun saling melengkapi.

g) Abu-abu

Warna abu-abu adalah warna tengah diantara warna hitam dan putih. Seperti warna netral, warna abu-abu seringkali tidak mencuri perhatian mata *target audience*. Ada kesan keseriusan dan kekuatan yang berada dalam warna abu-abu. Warna ini juga kerap dikaitkan dengan kebijaksanaan dan pengalaman, serta usia yang sudah matang atau usia tua.

#### 2.1.1.4 Tekstur

Menurut Landa (2010) tekstur merupakan perwakilan untuk suatu kualitas taktil pada suatu permukaan atau material yang terdapat pada sebuah objek desain. Jika digali lagi lebih dalam, pola merupakan sifat tekstur yang keberadaannya dimanfaatkan. Pola merupakan suatu bentuk pengulangan dari suatu karya desain yang tercipta. Suatu keseimbangan dapat tercipta jika pola tersusun secara sistematis dan sebuah objek desain dapat terwakilkan sehingga makna dan karakter desain dapat diperkuat. Tekstur terbagi menjadi dua jenis, yaitu tekstur taktil dan tekstur visual.

1) Tekstur Taktil

Tekstur taktil atau yang biasa disebut sebagai tektur sesungguhnya merupakan suatu tekstur yang berkualitas taktil dalam bentuk nyata sehingga dapat diraba dan dirasakan.



Gambar 2.17 Tekstur Taktil  
Sumber: Landa (2014)

## 2) Tekstur Visual

Tekstur visual adalah tekstur yang pembuatannya dengan cara dipindai langsung menggunakan tangan, digambar atau bisa juga teknik fotografi yang diperoleh dari suatu tekstur aslinya yang bertujuan agar menghasilkan ilusi tekstur.



Gambar 2.18 Tekstur Visual  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), bahwa saat proses pembuatan desain, seorang desainer akan secara tidak langsung telah menerapkan berbagai prinsip desain untuk desain yang sedang dibuatnya. Prinsip desain tersebut telah menjadi hal yang alami muncul pada desainer seiring berjalannya waktu. Ketika memulai, lebih baik seorang desainer telah mengetahui prinsip-prinsip desain tersebut agar memudahkan proses perancangan suatu desain.

#### 2.1.2.1 Format

Landa (2014) menyatakan bahwa keberadaan *format* adalah salah satu hal yang sangat penting untuk desain, *format* berfungsi dalam mengukur dan membatasi ukuran desain yang akan dibuat. Setiap kategori dimulai dari media cetak hingga media digital memiliki size nya masing-masing atau size yang berbeda mengikuti *format*nya tersendiri, maka sebaiknya seorang desainer paham mengenai sistem *formatting* sehingga pengaplikasian desain pada ukuran berbeda menyesuaikan *format* yang benar dan saksama.



Gambar 2.19 Format  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2.2 Keseimbangan

Landa (2014) menyatakan bahwa suatu keseimbangan sangatlah dibutuhkan dalam proses pembuatan sebuah desain yang dapat menghasilkan komposisi yang lebih stabil, sehingga komposisi menjadi lebih seimbang dan dapat menciptakan suatu harmoni yang bisa dinikmati para pengamat desain.

*Balance* sendiri juga memiliki dua segmen yaitu:

1) *Symmetric*

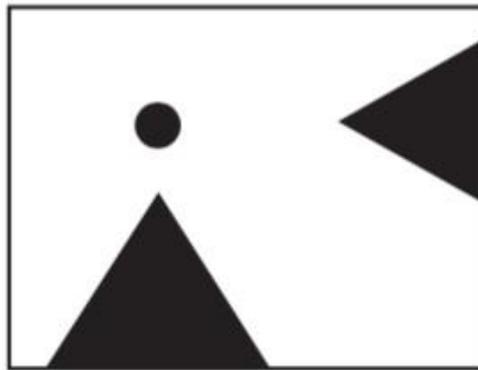
*Symmetric* memiliki arti yaitu suatu objek yang seakan langsung dipantulkan oleh sebuah kaca jadi mempunyai bentuk yang sangat proporsional dan juga seimbang.



Gambar 2.20 Simetris  
Sumber: Landa (2014)

## 2) *Assymmetric*

*Asymmetric* memiliki makna yang bukan berarti desain tersebut tidak proporsional dan arahnya tidak jelas, namun komposisinya lebih seimbang sehingga tidak akan tampak seperti komposisinya berat sebelah sisi.



Gambar 2.21 Asimetris  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2.3 Hirarki Visual

Landa (2010) menyatakan bahwa penggunaan *Visual Hierarchy* pada suatu desain saat proses perancangan desain dapat sangat membantu dalam mengarahkan sudut pandang pengamat atau audiens terhadap arah yang ingin diperlihatkan sehingga dapat berkomunikasi secara tepat dan baik. Suatu *emphasis* yang telah tercipta memiliki pengaruh dari bagaimana cara menata sebuah desain. *Emphasis* dapat juga bermakna sebagai teknik penataan suatu objek desain yang digunakan berdasarkan pada suatu kepentingan dari salah satu atau lebih elemen desain. Elemen desain tersebut telah disesuaikan sedemikian rupa, sehingga seorang desainer dapat menentukan mana objek yang lebih baik dilihat pertama oleh pengamat. Inti dari sebuah *Emphasis* adalah bagaimana cara penentuan fokus yang terdapat pada sebuah desain sehingga informasi-informasi yang ingin dibagikan bisa terkirim dengan benar dan efektif.

1) *Emphasis*

Menurut Landa (2014) menyatakan bahwa ada beberapa cara yang dapat membantu mencapai sebuah *emphasis*, jenis-jenis cara tersebut adalah sebagai berikut:

a) *Emphasis by Isolation*

Membuat *point of interest* dengan cara mengisolasi objek atau bentuk, membuat perhatian terfokus pada objek tersebut.



Gambar 2.22 *Emphasis by Isolation*

Sumber: <https://mtsac.instructure.com/courses/27226/pages/activity-emphasis-space-and-unity>

b) *Emphasis by Placement*

Menggunakan penempatan objek pada posisi tertentu pada sebuah komposisi sehingga dapat lebih menarik perhatian.



Gambar 2.23 *Emphasis by Placement*

Sumber: <https://mtsac.instructure.com/courses/27226/pages/activity-emphasis-space-and-unity>

c) *Emphasis through Scale*

Menggunakan perbedaan ukuran pada objek sehingga dapat menarik perhatian. Semakin ekstrim perbedaan ukuran benda, semakin menarik perhatian dari mata pengamat.

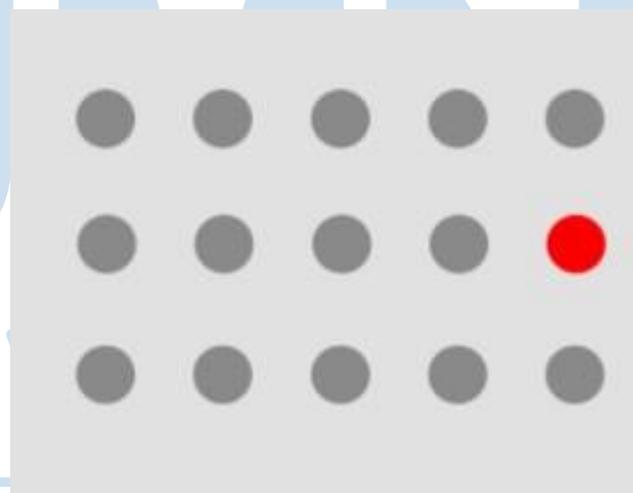


Gambar 2.24 *Emphasis Through Scale*

Sumber: <https://mtsac.instructure.com/courses/27226/pages/activity-emphasis-space-and-unity>

d) *Emphasis through Contrast*

Menggunakan kontras untuk mencapai sebuah *emphasis*. Perbedaan warna yang kontras dapat menciptakan sebuah *point of interest*.



Gambar 2.25 *Emphasis Through Contrast*

Sumber: <https://mtsac.instructure.com/courses/27226/pages/activity-emphasis-space-and-unity>

e) *Emphasis through Direction Pointers*

Menggunakan garis, petunjuk, dan hal lainnya sebagai alat bantu agar mata fokus terhadap objek yang ingin dituju.

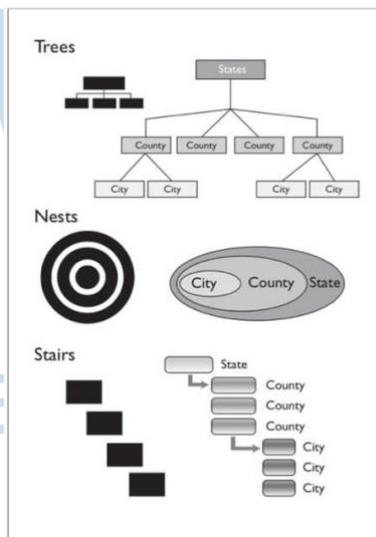


Gambar 2.26 *Emphasis Through Direction Pointers*

Sumber: <https://mtsac.instructure.com/courses/27226/pages/activity-emphasis-space-and-unity>

f) *Emphasis through Diagrammatic Structures*

Menggunakan struktur yang berbentuk seperti bagan sehingga dapat membagi rata informasi-informasi yang ada. Struktur-struktur tersebut terbagi menjadi tiga bagian, yaitu *tree structure*, *nest structure* dan *stairs structure*.



Gambar 2.27 *Stair Structure, Nest Structure & Stairs structure*

Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.2.4 Ritme

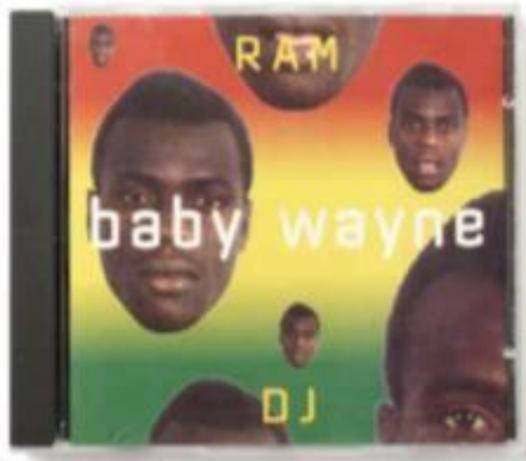
Landa (2014) menyatakan bahwa desain bekerja seperti lagu yang memiliki ritme, ritme tersebut merupakan sebuah pengulangan yang dapat membuat tempo. Ritme tersebut dapat berkoresponden dengan seluruh aspek prinsip desain sehingga dapat menciptakan desain yang menarik. Irama sendiri terbagi menjadi dua bagian yaitu *repetition* dan *variation*.

1) *Repetition*

Makna dari *repetition* adalah sebuah pengulangan, dalam hal ini pengulangan yang dimaksud mengacu pada sebuah desain yang mengulang secara konsisten. Pengulangan tersebut dapat menciptakan ritme terhadap sebuah konklusi atau suatu hal yang menarik.

2) *Variation*

Variasi biasa digunakan untuk menciptakan kesan yang baru dari pengulangan, namun jika terlalu banyak variasi, akan muncul kesan yang berbeda dan akan terlihat seperti ritme yang sudah ada.



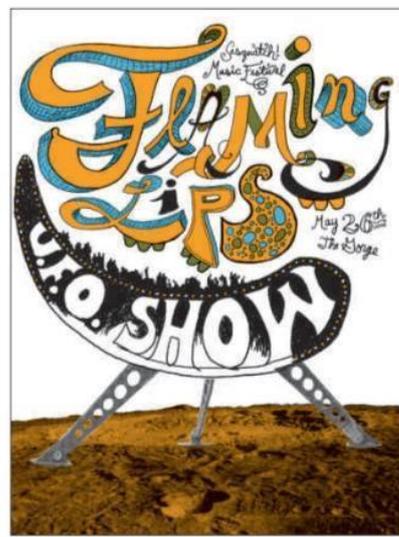
Gambar 2.28 *Repetition* dan *Variation*

Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.2.5 Kesatuan

Menurut Landa (2014) kesatuan dan keseragaman dalam desain mampu membuat seorang pengamat dapat lebih mengerti dan paham akan informasi yang diberi. Keseragaman dari desain dapat membantu pemikiran

manusia untuk memproses informasi dan membuat sebuah konklusi terhadap informasi yang ingin diberikan. *Unity* bertujuan untuk membuat keberagaman objek menjadi seragam sehingga dapat menciptakan komposisi yang baik.



Gambar 2.29 *Unity with Variety*  
Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.2.6 Hukum Organisasi Perseptual

Menurut Landa (2014) bahwa terdapat enam sifat desain yang dapat digunakan untuk mengatur persepsi pemikiran manusia.

1) *Similarity*

Objek irama elemen desain yang memiliki karakter pola yang sama.

2) *Proximity*

Kelompok objek yang saling berdekatan dan berdampingan.

3) *Continuity*

Ilusi pergerakan elemen desain yang tercipta karena pola visual yang disambungkan.

4) *Closure*

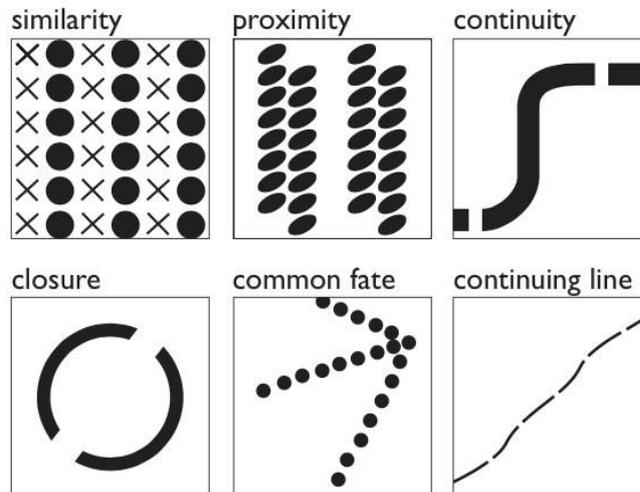
Ilusi bentuk utuh dari objek yang berdekatan namun terpisah.

5) *Common Fate*

Objek elemen desain yang memiliki pola dan bergerak ke arah yang sama dan dianggap sebagai satu kesatuan.

6) *Continuing Line*

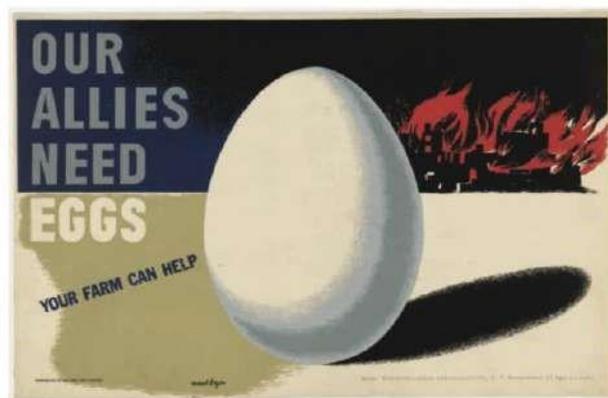
Elemen desain yang terpisah namun sebenarnya saling berkesinambungan.



Gambar 2.30 Law of Perceptual Organization  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.2.7 Skala

Landa (2014) menyatakan bahwa skala merupakan unsur penting dalam pembuatan desain. Hubungan proporsional dan bentuk-bentuk dapat menciptakan sebuah skala. Skala akan membuat sebuah objek desain terlihat lebih dinamis dan efektif serta menambahkan variasi visual sehingga dapat menciptakan sebuah komposisi yang unik bahkan mampu menciptakan sebuah ilusi visual.



Gambar 2.31 Poster: *Our Allies Need Eggs, Your Farm Can Help* (Bayer, 1942)  
Sumber: Landa (2014)

## 2.2 Fotografi

Menurut Sudarma (2014) fotografi adalah sebuah proses ide, gagasan, spontanitas dalam pembuatan gambar yang dimana terdapat berbagai komponen dengan berbagai fungsi dikombinasikan menjadi satu kesatuan menciptakan sebuah karya berupa foto yang mampu berkomunikasi. Media foto merupakan media komunikasi yang penting dalam menyampaikan informasi. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil foto, yaitu konsep, tujuan, teknis, hingga pengolahan data yang nantinya akan sangat mempengaruhi hasil akhir foto.

### 2.2.1 *Cultural Photography*

Fotografi Budaya merupakan seni pengambilan foto yang bertujuan menjelaskan mengenai seseorang ataupun budaya (Randle, 2018). Berbagai foto tersebut dapat dicontohkan sesederhana pemandangan di jalan, potret wajah, atau yang lebih rumit lagi yaitu pengambilan pemandangan yang dapat mendeskripsikan suatu hubungan sosial. Namun, pembuatan foto budaya tidak semudah hanya dengan mengklik rana kamera. Rasa ingin tahu sangat dibutuhkan agar dapat melihat berbagai hal yang penting di lingkungan sekitar, dan juga kedisiplinan dalam pendokumentasiannya secara fotografis. Hal tersebut sangat membutuhkan pemilihan dan juga ketelitian yang bijaksana oleh pembuat foto.



Gambar 2.32 *Cultural Photography*  
Sumber: <https://www.worldphoto.org/id/node/2237>

Penafsiran manusia terhadap hal yang dapat terlihat berdasarkan konteks dimana kita dapat melihatnya, menjadi bagian utama dari apa yang kita lihat. Sebuah foto hanya merupakan pilihan dari keseluruhan pemandangan itu. Setelah proses seleksi tersebut menjadi sebuah foto, foto tersebut benar-benar terisolasi dari keseluruhan konteks dimana foto tersebut berawal.

### 2.2.2 Teknik Fotografi

Menurut Sudarma (2014) fotografi memiliki teknik yang wajib dikuasai untuk diterapkan dalam prakteknya, diantaranya yaitu *zooming*, *siluet*, dan *freezing*.

#### 1) *Zooming*

Teknik *zooming* adalah teknik yang mampu membuat objek terlihat jelas serta mempertegas objek, sedangkan bagian belakangnya terlihat kabur. Teknik ini berfungsi agar orang yang melihat foto tersebut dapat langsung terfokus pada objek utamanya.

#### 2) Siluet

Siluet memiliki arti bayangan, seperti artinya, foto siluet hanya memperlihatkan berupa bayangan. Siluet merupakan teknik dimana kamera melawan dari arah cahaya dan terdapat objek yang menutupi sumber cahaya tersebut, sehingga gambar yang dihasilkan adalah cahaya yang tertutupi oleh objek.

#### 3) *Freezing*

*Freezing* merupakan teknik memotret objek yang bergerak dengan kecepatan yang sangat tinggi. Teknik ini membutuhkan ketelitian dan kefokuskan yang tinggi juga, karena teknik ini merupakan teknik membekukan kejadian atau objek yang cepat dan bergerak.

### 2.2.3 Sudut Pengambilan Gambar

Dalam bukunya yang berjudul Fotografi, Sudarma (2014) mengatakan bahwa menentukan sudut pengambilan gambar adalah hal yang krusial, karena setiap sudut pandang mampu menghasilkan makna yang berbeda. Terdapat lima sudut pandang yang dikenal umum, yaitu *bird eye*, *eye angle*, *frog eye*, *high angle*, *low angle*.

#### 1) Bird Eye

Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas ketinggian seperti burung, sehingga menghasilkan gambar yang memperlihatkan objek dibawah tampak begitu kecil. Pengambilan gambar *bird eye* biasanya dilakukan menggunakan *drone* dan helikopter.

2) *Eye Angle*

Sudut pengambilan gambar ini dilakukan sejajar dengan mata objek, menghasilkan gambar yang biasa saja hanya sejajar dengan mata, tidak dapat menghasilkan gambar yang dramatis.

3) *Frog Eye*

Pengambilan gambar ini dilakukan sejajar dengan mata kodok, posisi kamera berada di bawah dan menengadah ke atas, membuat ilusi seakan-akan objek yang berada disekitar sangat besar.

4) *High Angle*

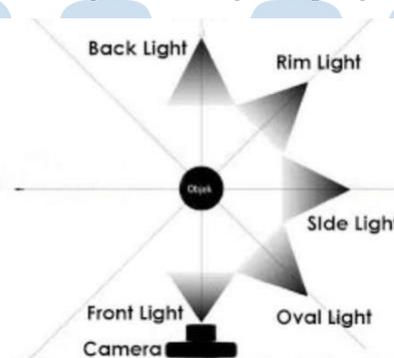
Sudut pandang ini diambil tepat dari atas objek.

5) *Low Angle*

Sudut pandang ini diambil dari bagian bawah objek.

#### 2.2.4 Lighting

Dalam proses penggarapan sebuah karya fotografi yang baik, pencahayaan merupakan salah satu faktor yang terbilang sangat penting. Terdapat banyak sekali teknik dalam pencahayaan dengan fungsi yang berbeda-beda. Berdasarkan arah datangnya cahaya, teknik pencahayaan dalam fotografi terbagi dalam beberapa jenis. Namun terdapat tujuh jenis teknik dalam pencahayaan yang umum yaitu *front light*, *oval light*, *side light*, *rim light*, *back light*, *top light* dan *ray of light*.



Gambar 2.33 Arah Pencahayaan  
Sumber: [sentraldigital.com](http://sentraldigital.com)

Menurut Syl Arena (2012) dalam bukunya yang berjudul *lighting for digital photography*, terdapat dua jenis sumber pencahayaan dalam fotografi yaitu *available light* atau *ambient light* untuk menghasilkan karyanya, seperti cahaya

matahari, cahaya lampu kamar dan sebagainya. Dan pencahayaan selain *available lighting* adalah dengan menggunakan *artificial light* atau *flash lamp*. Semuanya disesuaikan dengan konsep dan suasana yang ingin dihasilkan.



Gambar 2.34 *Ambient Light*  
Sumber: *digital-photography-school.com*



Gambar 2.35 *Artificial Light*  
Sumber: *lightstalk.com*

Pada *artificial light*, terdapat beberapa aksesoris pendukung untuk menopang penggunaan lampu atau *flash* pada fotografi, yaitu:

1) *Standard Reflector*

Lampu yang hanya dipasangi *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh ke objek menjadi sangat keras dan terarah tergantung dengan jarak dan besar diameter *standard reflector* yang digunakan.



Gambar 2.36 *Standard Reflector*  
Sumber: *mlmfoto.com*

2) *Softbox*

*Softbox* akan menghasilkan cahaya yang halus dan lembut. Begitu pula dengan bayangan yang jatuh juga lembut.



Gambar 2.37 *Soft Box*  
Sumber: mlmfoto.com

3) *Silver Umbrella*

*Silver Umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras namun cahaya yang dikeluarkan dari *silver umbrella* cukup luas, lebar dan merata.



Gambar 2.38 *Silver Umbrella*  
Sumber: mlmfoto.com

4) *White Umbrella*

*White Umbrella* memberikan cahaya yang agak lebih lembut daripada *silver umbrella*, namun penyebarannya pun juga merata.



Gambar 2.39 *White Umbrella*  
Sumber: mlmfoto.com

5) *Transparent Umbrella*

Berbeda dengan *Softbox* yang penyebaran cahayanya sangat menyebar, *transparent umbrella* menembak cahaya secara langsung dan memberikan cahaya secara agak terarah dan tidak seluas *Softbox*.



Gambar 2.40 *Transparent Umbrella*  
Sumber: mlmfoto.com

6) *Snoot*

Cahaya yang diberikan oleh *snoot* lebih sempit dan fokus terhadap objek. Ada pula *Honeycomb* yang pencahayaannya mirip dengan *snoot* namun cahaya yang diberikan *snoot* tidak sehalus *honeycomb*.



Gambar 2.41 *Snoot*  
Sumber: mlmfoto.com

7) *Honeycomb*

Hampir sama dengan penggunaan *snoot*, *honeycomb* memberikan cahaya yang lebih halus karena cahaya akan tersaring.



Gambar 2.42 *Honeycomb*  
Sumber: mlmfoto.com

8) *Beauty Dish*

*Beauty dish* memberikan cahaya yang sangat cukup halus dan merata, sehingga objek cukup terkonsentrasi dan juga penyebaran cahaya yang cukup luas.



Gambar 2.41. *Beauty Dish*  
(mlmfoto.com)

9) *Ring Flash*

*Ring flash* memberikan cahaya yang nyaris tidak ada bayangan karena penempatan yang tepat di tengah objek.



Gambar 2.43 *Ringflash*  
Sumber: mlmfoto.com

10) *Standard Flash with filter*

Cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan *filter* yang digunakan untuk memberikan nuansa yang lebih berwarna. Biasa digunakan sebagai set warna *background*.



Gambar 2.44 *Standard flashes with filter*  
Sumber: mlmfoto.com

### **2.2.5 Editing**

Proses dalam menghasilkan gambar yang berkualitas baik salah satunya yaitu dengan melalui proses *Editing*. Gambar dari hasil mentah yang telah diambil oleh seorang fotografer dalam sesi pemotretan kemudian diolah kembali dengan menggunakan beragam jenis *software* khusus untuk pengeditan gambar atau foto, yaitu *Adobe Photoshop* dan *Adobe Lightroom*.



Gambar 2.45 *Photoshop*  
Sumber: Adobe.com

*Adobe Photoshop* merupakan perangkat lunak buatan *Adobe System* yang dikhususkan untuk mengedit foto ataupun gambar dan pembuatan efek. *Photoshop* dirancang untuk pengguna profesional pada bidang desain dan digunakan untuk memanipulasi foto lebih detail seperti desainer grafis, 3D, wallpaper, dan lain-lain. Beberapa contoh tools yang sering digunakan adalah *Crop dan Slice Tool, Selection Tool, Retouching Tool*.



Gambar 2.46 *Light Room*  
Sumber: Adobe.com

Berbeda dengan *Photoshop*, *Adobe Lightroom* dapat dimanfaatkan untuk pemula dimana penggunaannya tidak diharuskan memiliki skill para profesional. *Lightroom* dapat digunakan untuk *editing* yang bersifat ringan atau sederhana, seperti *retouching* dan permainan efek warna.

## 2.3 Videografi

Menurut Azhar Arsyad (2011), menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

### 2.3.1 Jenis dan Fungsi Videografi

Menurut Wibawa (2020), videografi memiliki berbagai macam jenis dan peruntukan video itu dibuat, terdapat 5 jenis video memiliki klasifikasi berdasarkan jenisnya, yaitu:

- 1) Video Cerita

Video yang memiliki tujuan sebagai sesuatu yang memaparkan cerita.

- 2) Video Dokumenter

Video yang merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan untuk kemudian dijadikan data atau dokumen.

- 3) Video Berita

Video yang bertujuan memaparkan sebuah berita untuk orang banyak.

- 4) Video Pembelajaran

Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan bisa diputar ulang.

- 5) Video Presentasi

Video yang bertujuan untuk mengkomunikasikan ide atau gagasan dari kelompok atau seseorang.

### 2.3.2 Teknik Pengambilan Gambar

1) *Extreme Long Shot* (ELS)

Pengambilan gambar yang sangat jauh, menyajikan bidang pandangan yang sangat luas, kamera mengambil keseluruhan pandangan.



**Extreme Long Shot**

Gambar 2.47 *Extreme long shot*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

2) *Long Shot* (LS)

Pengambilan gambar yang jauh, menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dibandingkan dengan *extreme long shot*.



**Long Shot**

Gambar 2.48 *Long shot*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

3) *Medium Long Shot* (MLS)

Pengambilan gambar yang menyajikan bidang pandangan lebih dekat dari pada *long shot*, pada *shot* ini biasanya objek manusia ditampilkan dari atas kepala atau *head room* hingga lutut.



**Medium Long Shot**

Gambar 2.49 *Medium long shot*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

4) *Medium Shot* (MS)

Pengambilan gambar yang menyajikan bidang pandang sedang dengan objek. Disini objek manusia lebih besar dan dominan, ditampilkan dari atas kepala atau *head room* hingga pinggang. Latar belakang masih terlihat sebanding dengan objek utama.



**Medium Shot**

Gambar 2.50 *Medium shot*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

5) *Medium Close Up* (MCU)

Pengambilan gambar yang menyajikan agak dekat dengan objek. Pada hal ini objek manusia diperlihatkan dari atas kepala atau *head room* hingga bagian dada.



**Medium Close Up**

Gambar 2.51 *Medium close up*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

6) *Close Up* (CU)

Pengambilan gambar yang menyajikan bidang pandang dekat dengan objek. Dalam hal ini, objek menjadi perhatian utama, latar belakang hanya terlihat sedikit. Jika objek manusia, biasanya ditampilkan wajah dari *head room* hingga bahu.



**Close Up**

Gambar 2.52 *Close up*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

7) *Big Close Up* (BCU)

Pengambilan gambar yang menyajikan bidang pandang sangat dekat dengan objek. Biasanya memperlihatkan bagian tertentu dari objek manusia, dan jelas detailnya.



**Big Close Up**

Gambar 2.53 *Big close up*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

8) *Extreme Close Up* (ECU)

Pengambilan gambar yang menyajikan bidang pandang amat sangat dekat dengan objek. Objek mengisi seluruh layar dan lebih amat sangat jelas detailnya.



**Extreme Close Up**

Gambar 2.54 *Extreme close up*

Sumber: <https://www.pixel.web.id/teknik-pengambilan-gambar/>

### 2.3.3 Gerakan Kamera

1) *Pan*

*Pan* atau *panning* adalah gerakan kamera secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya, dengan sebutan *pan right* dan *pan left*.

2) *Tilt*

*Tilt* atau *tilting* adalah gerakan kamera secara *vertical*, mendongak dari bawah ke atas, dengan sebutan *tilt up* dan *tilt down*.

3) *Dolly Track*

*Dolly track* adalah gerakan di atas *tripod* atau *dolly* mendekati atau menjauhi subjek, dengan sebutan *dolly in* dan *dolly out*.

4) *Pedestal*

*Pedestal* adalah gerakan kamera di atas pedestal yang bisa dinaik turunkan, yang sekarang ini banyak digunakan *porta-jip traveller*, atau yang biasa disebut dengan *pedestal up* dan *pedestal down*.

5) *Crab*

*Crab* adalah gerakan kamera secara lateral atau menyamping seperti kepiting, berjalan sejajar dengan subjek yang sedang berjalan, atau dengan sebutan *crab left* dan *crab right*.

6) *Arc*

*Arc* adalah gerakan kamera memutar mengitari objek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

7) *Zoom*

*Zoom* adalah gerakan lensa mendekati atau menjauhi objek secara *optic*, dengan mengubah panjang *focal* lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya, yang biasa disebut *zoom in* dan *zoom out*.

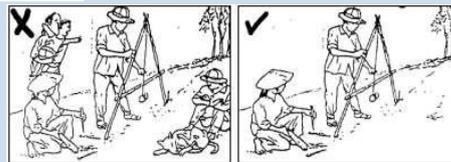
### 2.3.4 Prinsip Komposisi

Komposisi merupakan cara mengatur atau menyusun berbagai bagian dari gambar, contohnya yaitu garis-garis, ruang bebas, bentuk, bayangan, warna, tekstur, dan lain-lain agar gambar dapat terlihat lebih menarik dan mudah dimengerti. Beberapa prinsip biasa digunakan untuk meningkatkan efektifitas

gambar. "Perlihatkan apa yang ingin diperlihatkan", merupakan salah satu prinsip yang baik dari "Rule of Thirds".

#### 2.3.4.1 Subjek

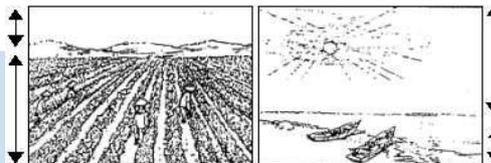
Menampilkan suatu subjek utama dalam sebuah gambar. Dengan mengesampingkan bagian lain dan pisahkan hal-hal yang tidak perlu ada dalam komposisi gambar.



Gambar 2.55 Subjek dalam komposisi  
Sumber: Wibawa (2020)

#### 2.3.4.2 Penempatan Subjek Utama

- 1) Dengan menggunakan *rule of thirds*, Subjek utama dan elemen pelengkap dapat ditempatkan pada titik temu dan garis-garis bayang *rule of thirds*.
- 2) Dengan membagi komposisi dengan garis mendatar sebagai subjek utama, contohnya adalah garis batas cakrawala antara udara dan bumi, komposisi diatur dengan menitik berat komposisi pada salah satunya.



Gambar 2.56 Garis cakrawala pada komposisi  
Sumber: Wibawa (2020)

- 3) Dengan menempatkan subjek di tengah, dan menghindari subjek pada posisi yang gelap atau terlalu terang.



Gambar 2.57 Subjek tengah pada komposisi  
Sumber: <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/part-3-composition-basics-center-composition-and-symmetrical-composition>

#### 2.3.4.3 Titik Pandang

Memposisikan sudut kamera yang paling tepat saat mengambil gambar, sehingga memperlihatkan dengan jelas gambar yang ingin diperlihatkan.

#### 2.3.4.4 Latar Belakang

Menciptakan latar belakang yang sederhana dan menghilangkan objek yang tidak penting agar tidak mengacaukan subjek utama.



Gambar 2.58 Latar Belakang  
Sumber: Wibawa (2020)

#### 2.3.4.5 Latar Depan

Untuk dapat menciptakan dimensi, sertakan latar belakang untuk pengambilan jarak jauh di luar ruangan. Objek-objek alami dapat membantu menyeimbangkan dan memperindah gambar serta membuat komposisi lebih menarik.



Gambar 2.59 Latar Depan  
Sumber: Wibawa (2020)

#### 2.3.4.6 Garis

Menyediakan lebih banyak ruang untuk garis pandang dan garis gerak. Hal ini mampu memberi kesan subjek yang sedang bergerak atau melihat suatu objek.



Gambar 2.60 Garis pandang & garis gerak  
Sumber: Wibawa (2020)

### 2.3.5 Tahapan Produksi Video

Dalam memproduksi sebuah video atau film, terdapat tiga tahapan yang dapat membantu proses pembuatan video, yang pertama yaitu pra produksi, yang kedua produksi dan yang terakhir adalah pasca produksi. Berikut adalah penjabaran ketiga proses tersebut.

#### 2.3.5.1 Pra Produksi

1) Penyusunan tema dan materi

Tahap pertama dalam membuat sebuah video adalah menentukan tema dan materi terlebih dahulu, untuk mendapatkan sebuah materi biasanya dilakukan riset dan pencarian data terhadap tema tersebut.

2) Penulisan *script*

Setelah mendapatkan tema dan materi, penulisan *script* sangat dibutuhkan untuk dapat mengetahui cerita, dialog serta dimensi, seperti latar tempat, latar waktu, dan cerita detailnya.

3) *Hunting* lokasi

*Hunting* lokasi dilakukan untuk mencari lokasi yang tepat atau cocok untuk digunakan sebagai lokasi syuting.

4) *Property*

Pada setiap lokasi syuting, dibutuhkan *property* untuk menunjang kebutuhan syuting, seperti lokasi ruang keluarga, dibutuhkan sofa, meja, televisi, dan hal lainnya.

#### 2.3.5.2 Produksi

1) *Shooting*

Memasuki tahap produksi yaitu *shooting*, kegiatan ini hanyalah menerapkan secara teknis dari *script* yang telah dibuat.

2) Kerabat kerja

Dalam proses produksi, patut bagi semua untuk memiliki kerabat kerja dengan bijak, karena ketika produksi tensi akan tinggi dan memungkinkan terjadinya *miss communication* jika tidak terbangun komunikasi yang baik dan lancar dua arah.

### 2.3.5.3 Pasca Produksi

1) *Capturing*

*Capturing* adalah proses pengiriman gambar atau *transfer file* yang terdapat dalam *memory card* ke dalam komputer.

2) *Offline Editing*

*Offline editing* adalah proses pemilihan video atau *selection* yang akan di sunting dan menyusun *shot* atau *juxta position* sesuai dengan susunan skenario tanpa menerapkan efek-efek tertentu.

3) *Online Editing*

*Online editing* adalah proses menambahkan efek-efek tertentu seperti efek warna, transisi, efek gerak, *caption*, dan efek-efek lainnya.

4) *Sound Scoring*

*Soung scoring* adalah proses pemilihan dan pengambilan *dubbing* audio seperti ilustrasi musik, *ambience music*, *sound effect* yang sesuai dengan kebutuhan cerita.

5) *Mixing*

*Mixing* adalah proses pencampuran dan pengaturan materi audio mulai dari pengaturan level suara hingga pengaturan filler ilustrasi musik untuk menekankan kondisi emosi tertentu.

6) *Rendering*

*Rendering* adalah proses penyatuan seluruh format *file* yang ada dalam *timeline* menjadi satu kesatuan video yang utuh.

## 2.4 Ilustrasi

Menurut Male (2007) dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical Contextual Perspective*, ilustrasi merupakan gambar berbasis komersial yang berguna untuk kebutuhan yang obyektif, yang dihasilkan oleh ilustrator. Terkadang banyak orang sulit membedakan antara ilustrasi, desain grafis, dan seni murni. Walaupun terkadang sulit dibedakan, ilustrasi memiliki perbedaan yang signifikan, yaitu tentang mengkomunikasikan pesan yang spesifik dan kontekstual kepada audiens melalui gambar.

## 2.4.1 Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007), dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical Contextual Perspective*. Ilustrasi memiliki beberapa fungsi dan peran utama sebagai berikut.

### 2.4.1.1 *Documentation, Reference, and Instruction*

Peran ilustrasi *documentation* yaitu sebagai media untuk memberikan informasi. Materi pendidikan, konteks profesional atau rekreasi biasanya sering menggunakan ilustrasi. Sehingga sebuah ilustrasi mampu membuat materi akan lebih menyenangkan. Ilustrasi pun memberikan hiburan, interaksi kepada pembaca. (contoh: tutorial cara memakai sabuk pada kursi pesawat)

### 2.4.1.2 *Commentary*

Ilustrasi dalam konteks editorial ini memiliki hubungan simbiotik dengan mutualisme dengan jurnalisme. Sebagian besar yang paling umum ditemukan dalam ilustrasi editorial adalah ilustrasi di surat kabar dan majalah surat kabar. Ilustrasi memiliki kehadiran signifikan dalam penampilan publikasi. Ini menunjukkan bahwa ilustrasi memiliki potensi besar untuk berkembang sehingga ilustrasi sesuai dengan fungsi dan penempatannya.

### 2.4.1.3 *Storytelling*

Fungsi ilustrasi *storytelling* ialah menawarkan representasi visual untuk kisah-kisah fiktif. Ilustrasi *storytelling* hari ini banyak digunakan dalam buku-buku *Fairy tale* (buku anak-anak), novel, komik dan publikasi tematik dengan mitologi, dongeng dan fantasi. Selain menggambar mata publik, ilustrasi narasi harus dapat menggambarkan dan menjelaskan cerita, setiap generasi dan gaya. Ilustrasi dari cerita yang baik dapat menyebabkan komitmen imajinatif dan emosional terhadap pembaca, terlepas dari cerita klasik, kontemporer, horor, novel, novel, thriller, dll.

### 2.4.1.4 *Persuasion*

Ilustrasi juga biasa Ilustrasi juga digunakan dalam periklanan. Ilustrasi periklanan cenderung pada umumnya kaku, tidak dapat dilakukan dengan gaya ilustrator dan gaya ilustrasi harus menggambarkan kampanye

iklan. Ini berarti bahwa ilustrator ditugaskan untuk tampilan kampanye iklan dan harus siap dengan waktu sempit dan tenggat waktu disiapkan. Ilustrasi periklanan umumnya menggunakan ilustrasi yang memenuhi ide dan konsep periklanan.

#### **2.4.1.5 Identity**

Ilustrasi identity adalah suatu ilustrasi yang digunakan untuk keperluan identitas atau branding. Ilustrasi pada branding diibaratkan sebagai wajah untuk beberapa jenis media dan identitas pada suatu brand, karena setiap produk pada brand tersebut memiliki ilustrasi yang sama. Contoh ilustrasi pada identitas brand yaitu logo. Logo dapat berupa suatu bentuk yang menggambarkan karakteristik dari merek tersebut atau dapat berupa teks/huruf.

### **2.4.2 Jenis Ilustrasi**

Male (2007), menjelaskan terdapat dua jenis/bentuk ilustrasi yang dapat diaplikasikan kedalam konteks praktik seperti, *information, commentary, narrative fiction, persuasion, identity*, yaitu sebagai berikut:

#### **2.3.2.1 Literal Illustration**

*Literal illustration* merupakan sebuah jenis ilustrasi yang biasanya menggambarkan visual dengan kondisi pada kenyataan, bahkan jika cerita tersebut fiksi naratif ataupun non-fiksi. Baik dengan bahasa visual yang bervariasi dari, *hyperrealism*, impresionis, maupun dekoratif.



Gambar 2.61 *Literal Illustration*  
Sumber: Male (2017)

### 2.3.2.2 *Conceptual Illustration*

*Conceptual illustration* merupakan sebuah jenis ilustrasi yang menggambarkan visual dengan kondisi yang lebih metafor, sesuai dengan konteks idenya. Namun dalam penggambarannya masih menggunakan unsur-unsur nyata, dan bahasa visualnya dapat berisi diagram, komposit, surealisme, distorsi ekstrim atau abstraksi.



Gambar 2.62 *Conceptual Illustration*  
Sumber: Male (2017)

### 2.4.3 Teknik Ilustrasi

Dalam ilustrasi, Salisbury (2004) menjelaskan, terdapat beberapa teknik yang bisa digunakan untuk membuat sebuah ilustrasi, yaitu sebagai berikut:

#### 2.3.3.1 *Watercolor*

*Watercolor* merupakan sebuah media yang transparan yang penggunaannya bergantung dengan intensitas air pada tiap warnanya, yang biasanya dilukiskan di lembar kertas putih, untuk melihat warnanya. Biasanya dalam menggunakan cat watercolor, digunakan lebih dulu terhadap bagian warna terang baru ke warna gelap.



Gambar 2.63 Teknik *Watercolor*  
Sumber: Salisbury (2004)

### 2.3.3.2 *Acrylic Paint*

Akrilik merupakan sebuah media lukis dengan warna-warna yang cerah dan terang. Akrilik memiliki kelebihan dengan system pengeringan warnanya yang cepat, yang membuat akrilik banyak diminati oleh *illustrator* kontemporer. Cat akrilik dapat digunakan di media seperti, kertas, kanvas, kayu dan media lainnya yang tidak terlalu licin.



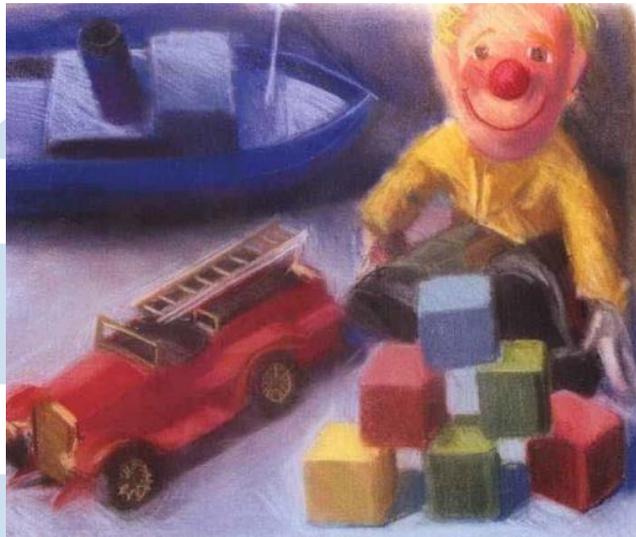
Gambar 2.64 Contoh Teknik *Acrylic Paint*  
Sumber: Salisbury (2004)

### 2.3.3.3 *Oil Paints and Pastels*

*Oil Paints* merupakan media lukis yang tidak banyak digunakan pada buku ilustrasi anak, karena warna pada *oil paints* ketika dilukiskan membutuhkan waktu pengeringan yang cukup lama. *Oil paints* juga erbilang sebagai material yang cukup ekstrim. Untuk proses pengeringan dapat dipercepat dengan menggunakan tiner. Sedangkan pastel, terdapat dua varian yaitu oil pastels dan soft pastels seperti kapur, pastel merupakan media yang sangat banyak digunakan di buku ilustrasi anak, karena kemudahannya dalam *blending effects*.



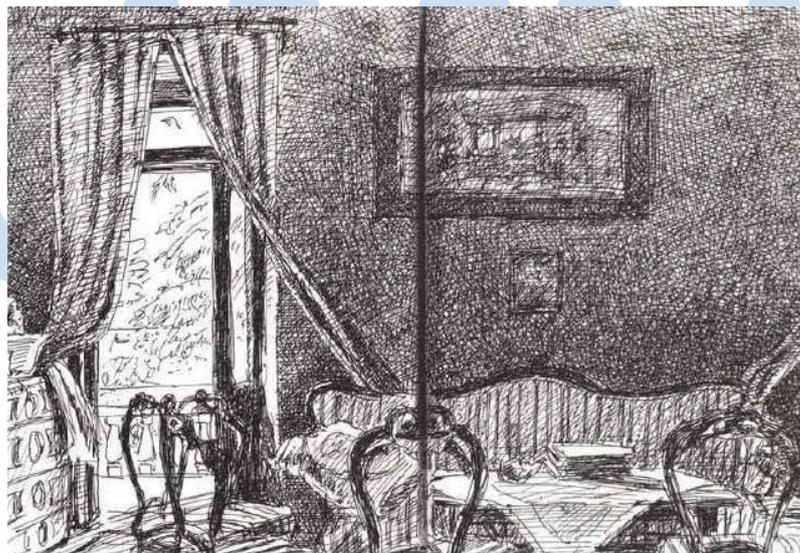
Gambar 2.65 Contoh Teknik *Oil Paints*  
Sumber: Salisbury (2004)



Gambar 2.66 Contoh Teknik *Pastels*  
Sumber: Salisbury (2004)

#### 2.3.3.4 *Black-and-White Work*

Ilustrasi hitam putih ini pada saat ini tidak terlalu populer karena kebanyakan pelajar menggunakan ilustrasi dengan banyak warna. Ilustrasi hitam putih biasanya diperuntukkan untuk buku ilustrasi anak-anak yang lebih tua. Goresan hitam putih pada ilustrasi ini memberikan efek ekspresif dan goresan dengan tekstur detail. Untuk menggambarkan ilustrasi hitam putih ini biasanya dapat menggunakan pena dan tinta hitam dengan *brush*.



Gambar 2.67 Contoh Teknik *Black-White Work*  
Sumber: Salisbury (2004)

### 2.3.3.5 *Print-Media Based*

Print-based media merupakan media yang cukup populer dan banyak digunakan dari tahun ke tahun. Karena media ini memiliki kemampuan mereproduksi banyak dari suatu gambar, dan terdapat efek yang estetik. Print-based media dapat menggunakan teknik *wood engraving*, *linocutting*, *screen printing*, *etching* dan *monoprinting*.



Gambar 2.68 Contoh Teknik *Print-Based Media*  
Sumber: Salisbury (2004)

### 2.3.3.6 *Collage and Mixed Media*

*Collage* dan *mixed media* merupakan salah satu media yang cukup populer dan menonjol yang terdapat pada buku ilustrasi anak. Keunikan dari media ini adalah dapat menggunakan media yang bermacam-macam untuk menggambarkan dan menciptakan sebuah visual ide. *Mixed media* dan kolase dapat digabungkan dengan teknik lain seperti *digital*, maupun tradisional seperti *acrylic paint*.



Gambar 2.69 Contoh *Collage and Mixed Media*  
Sumber: Salisbury (2004)

### 2.3.3.7 Computers

Teknik ini merupakan teknik menggambar sebuah ilustrasi melalui pendekatan *digital*. Kemudahan dari membuat ilustrasi grafis dalam versi *digital* yaitu, tidak perlu rumit-rumit untuk *mixing* sebuah warna secara manual, kita dapat melihat menu warna-warnanya tanpa harus *mixing* terlebih dahulu. Biasanya aplikasi yang cocok untuk membuat ilustrasi secara digital ini melalui *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*.



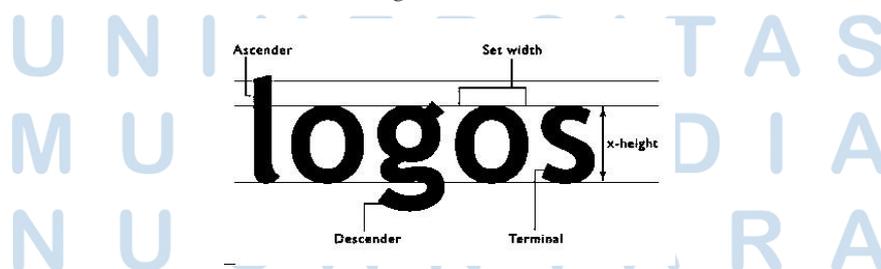
Gambar 2.70 Contoh Ilustrasi Teknik Komputer/Digital  
Sumber: Salisbury (2004)

## 2.5 Tipografi

Menurut Landa (2014), tipografi adalah desain dengan tulisan. Tulisan adalah istilah untuk kelompok bentuk abjad alfabet, angka-angka, dan tanda baca yang digunakan untuk membentuk kata, kalimat, dan bentuk narasi. Dalam tipografi terdapat berbagai pembagian kategori yang dianggap sebagai unsur penting dalam keutuhan sebuah tipografi.

### 2.5.1 Anatomi Tipografi

Sebuah huruf merupakan simbol yang tertulis atau dapat terucapkan dan juga merupakan suatu alfabet. Setiap huruf memiliki sifat yang berbeda-beda dan harus dipertahankan demi keterbacaannya. Beberapa dari anatomi huruf termasuk *ascender*, *descender*, *set width*, *x-height*, dan *terminal*.



Gambar 2.71 Anatomi Huruf  
Sumber: Landa (2014)

Mengetahui anatomi huruf dapat menjadikan penulis mampu dalam membedakan tipe *sans serif* dan *typeface serif*. Selain itu, pengetahuan ini juga dapat membantu penulis dalam penggunaan *typeface* pada desain. Penulis yang telah terbiasa dengan terminologi anatomi huruf juga dapat lebih mudah untuk menyampaikan pesan mengenai tipografi dan karakteristiknya.

### 2.5.2 Klasifikasi Tipografi

Banyak sekali jenis tipografi yang terdapat di dunia saat ini. Namun, tipografi sendiri telah terkelompokkan menurut beberapa klasifikasi. Landa (2014) mengatakan bahwa terdapat 8 klasifikasi tipografi yang ada. Berdasarkan pada gaya dan sejarah dari huruf, klasifikasi dalam tipografi dikelompokkan menjadi:

#### 1) *Old Style*

Huruf *old style* pertama kali dikenal pada akhir abad ke-15 dan juga merupakan sebuah turunan dari huruf yang ditulis dengan pena bermata lebar. Ciri-ciri dari *old style* yaitu *serif* yang memiliki sudut dan terdapat perbedaan tebal tipis pada *stroke*. Beberapa contoh *typeface old style* adalah Times New Roman, Caslon, dan Garamond.

#### 2) *Transitional*

Penggunaanya bermula pada abad ke-18, *transitional* adalah transisi antara *old style* dan modern. Klasifikasi ini memiliki kedua karakteristik *old style* dan modern. Contoh *typeface* yang termasuk dalam klasifikasi ini yaitu Century Gothic dan Baskerville.

#### 3) *Modern*

Klasifikasi ini berbentuk lebih geometris. *Typeface* modern ini memiliki tipografi *serif* dan muncul pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Contoh dari *typeface* modern adalah Bodoni, Didot, dan Walbaum.

#### 4) *Slab Serif*

*Serif* yang terdapat pada *typeface slab serif* biasanya lebih tebal seperti pelat. Berawal pada abad ke-19, *typeface* ini memiliki sub-kategori *Clarendon* dan *Egyptian*. Beberapa contoh *slab serif* adalah Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman dan Clarendon.

### 5) *Sans Serif*

*Sans serif* diperkenalkan ada sejak awal abad ke-19. Kelompok *typeface* ini tidak memiliki serif, dan memiliki sub-kategori yaitu *Grotesque*, *Humanist*, *Geometric* dan sebagainya. Contoh dari *sans serif* adalah Futura, Helvetica dan Univers.

### 6) *Blackletter*

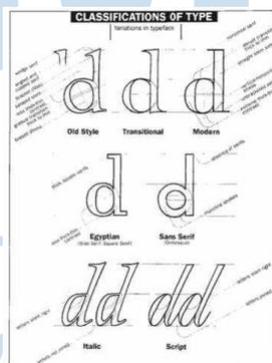
Memiliki sebutan lain yaitu gothic, tipografi ini terbuat berdasarkan manuskrip abad ke-13 hingga abad ke-15. Mereka memiliki *stroke* dan huruf yang tebal. Contoh *typeface blackletter* yaitu Fraktur, Schwabacher, dan Rotunda.

### 7) *Script*

*Typeface* yang paling mirip dengan tulisan tangan. *Typeface script* pada umumnya memiliki kemiringan pada hurufnya dan juga bersifat menyambung. *Script* menyerupai bentuk tulisan yang diciptakan menggunakan pena, pensil dan kuas. Contoh dari *typeface* ini adalah Brush Script, Shelley Allegro Script dan Snell Roundhand Script.

### 8) *Display*

Klasifikasi tipografi ini biasanya digunakan dalam ukuran besar, seperti untuk judul atau tajuk. Seringkali mereka terlihat lebih rumit dari klasifikasi *typeface* lainnya dan memiliki unsur dekoratif, serta hiasan. *Typeface* yang berada dalam klasifikasi ini lebih sulit terbaca daripada tipe *typeface* lainnya. *Display typeface* tidak cocok apabila dijadikan *body text* karena kerumitan bentuknya dan tingkat *legibility* yang rendah.



Gambar 2.72 *Typeface Classification by Martin Holloway*  
Sumber: Landa (2014)

*Typeface* memiliki peran yang sangat penting dalam pengaturan *tone* dan *manner* sebuah desain. *Typeface* juga dapat sangat membantu *user* dalam pembacaan konten perancangan. Oleh karena itu, *typeface* yang digunakan juga harus sesuai dengan konsep perancangan.

### 2.5.3 Keluarga Tipografi

Keluarga tipografi atau yang dapat disebut juga sebagai *type family* merupakan sebuah kelompok *type* yang memiliki variasi gaya dari satu jenis huruf. Variasi gaya ini biasanya termasuk *light*, *medium*, *bold* dan *italic*. *Extended family* memiliki lebih banyak variasi daripada *type family* pada umumnya. Contoh variasi dalam sebuah *extended type family* yaitu termasuk *hairline*, *extended* dan *condensed*.



**ITC Stone Informal Medium**  
*ITC Stone Informal Medium Italic*  
**ITC Stone Informal Semibold**  
*ITC Stone Informal Semibold Italic*  
**ITC Stone Informal Bold**  
*ITC Stone Informal Bold Italic*  
**ITC Stone Sans Medium**  
*ITC Stone Sans Medium Italic*  
**ITC Stone Sans Semibold**  
*ITC Stone Sans Semibold Italic*  
**ITC Stone Sans Bold**  
*ITC Stone Sans Bold Italic*  
**ITC Stone Serif Medium**  
*ITC Stone Serif Medium Italic*  
**ITC Stone Serif Semibold**  
*ITC Stone Serif Semibold Italic*  
**ITC Stone Serif Bold**  
*ITC Stone Serif Bold Italic*

Gambar 2.73 *Example of A Type of Super Family*  
Sumbe: Landa (2014)

Suatu *super family* mengandung semua jenis gaya dan memiliki klasifikasi yang serba guna. Dalam *super family* tersebut juga terdapat gaya *serif* maupun *sans serif* dari sebuah *font*. Terdapat variasi luas dalam *family type* sebuah *font* akan memberikan fleksibilitas penggunaan yang lebih tinggi.

### 2.5.4 *Readability, Legibility, dan Clarity*

Dalam memilih *typeface*, seorang desainer diharuskan untuk dapat menyeleksi *typeface* yang cocok dengan perancangan visualnya. *Typeface* yang akan dipilih

harus sesuai dengan konsep desain dan bukan hanya diobservasi secara subjektif dari penampilannya. *Readability* merupakan cara penempatan kata-kata pada sebuah desain sehingga teks yang telah disusun dapat dengan mudah untuk dibaca, hal tersebut berhubungan dengan *spacing*, *size*, *margins* dan *color*. *Legibility* merupakan seberapa mudah *target audience* dapat mengenali dan juga membaca huruf yang berada di dalam *typeface*. Seorang desainer harus bisa memilih jenis *typeface* yang memiliki tingkat *legibility* dan *readability* yang sesuai dengan *target audience*, konteks, konsep, dan pengaplikasiannya dalam perancangan desain.

Setiap bentuk pada huruf harus dirancang dengan kejelasan visual. *Clarity* merupakan kontras atau perbedaan yang tercipta antara setiap karakter yang memungkinkan *target audience* untuk menafsirkan informasi tanpa kebingungan. *Clarity* membuat pembaca untuk membedakan huruf ‘p’ dengan huruf ‘q’ dan juga menjadikan para pembaca untuk dapat mengerti sebuah kata sebagai satu kesatuan.

## 2.6 *Grid*

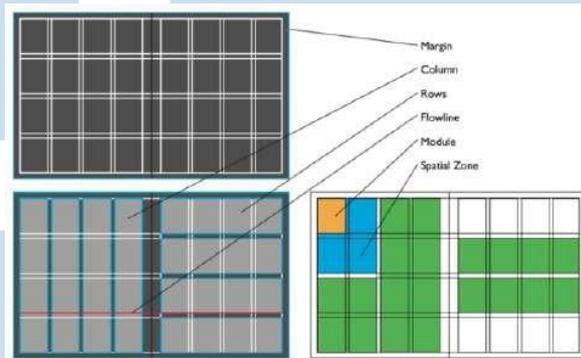
Landa (2014) mengemukakan bahwa grid adalah panduan struktur komposisi yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membagi format menjadi kolom dan *margins*. Dalam mendesain koran, buku, website dan lainnya yang memiliki banyak konten, grid dapat membantu desainer untuk mengorganisasi konten tersebut agar terstruktur dan audiens dapat dengan mudah mengakses serta membacanya.

### 2.6.1 Elemen Pada *Grid*

Menurut Landa (2014) terdapat elemen-elemen yang berada dalam grid, yaitu *column*, *row*, *margin*, *flowline*, *grid module*, dan *spatial zone*.

- 1) *Column* adalah bagian vertikal yang terbuat dari garis tegak lurus dalam sebuah *grid*.
- 2) *Row* adalah bagian dari grid yang terbuat dari garis horizontal.
- 3) *Margin* adalah ruang di bagian samping halaman yang memastikan konten tidak keluar atau terlalu dekat dengan tepi halaman.
- 4) *Flowlines* bertujuan untuk membantu aliran visual pembaca dan dapat ditarik secara teratur maupun tidak teratur.

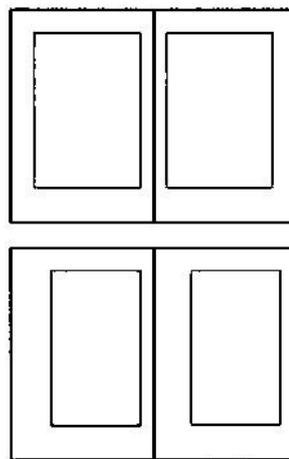
- 5) *Grid module* adalah sebuah unit yang tercipta oleh pertemuan garis horizontal dan garis vertikal.
- 6) *Spatial zone* adalah area yang terbentuk dengan menggabungkan beberapa *grid modules*. Zona ini digunakan untuk teks, gambar atau keduanya.



Gambar 2.74 *Anatomy Grid*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.6.2 Metode Pembuatan *Grid*

Proses pembuatan *grid* pada sebuah lembar kerja, terdapat bermacam langkah dalam metode perancangannya, berawal dari penentuan *gutter*, *margin*, dan *column*. Pilihan yang pertama dalam perancangan sebuah *grid* yaitu untuk membuatnya terlihat *symmetrical* atau *asymmetrical*. Buku pada umumnya menggunakan format yang simetris. *Asymmetrical grids* tidak memiliki garis yang simetri di tengah dan merupakan gambar cermin dari halaman satunya.

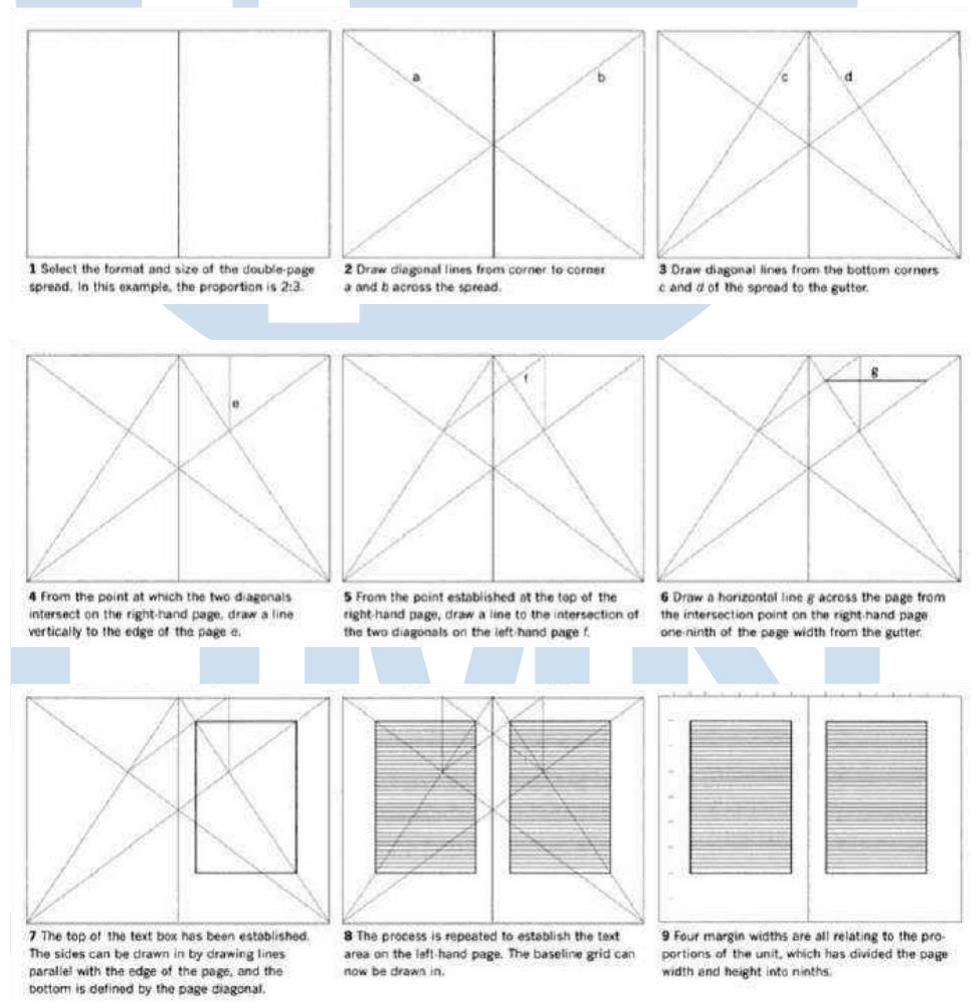


Gambar 2.75 *Symmetrical dan Asymmetrical Grid*  
Sumber: Haslam (2006)

Metode yang biasa digunakan dalam membuat *grid* yaitu teori dari Villard de Honnecourt. Berikut merupakan metode pembuatan *grid* menurut Haslam (2006):

1) Diagram Villard de Honnecourt

Honnecourt merupakan seorang arsitek yang melakukan perancangan metode dalam membagi ruang secara geometris. Pendekatannya apabila digabungkan dengan format *golden section* akan membagi tinggi dan lebar halaman menjadi sembilan. Hal tersebut dapat menciptakan 81 unit di dalam *text box*. Cara pembagiannya dapat digunakan pada format *landscape* dan juga format *portrait*.



Gambar 2.76 Metode Pembagian *Grid* Menurut Honnecourt  
Sumber: Haslam (2006)

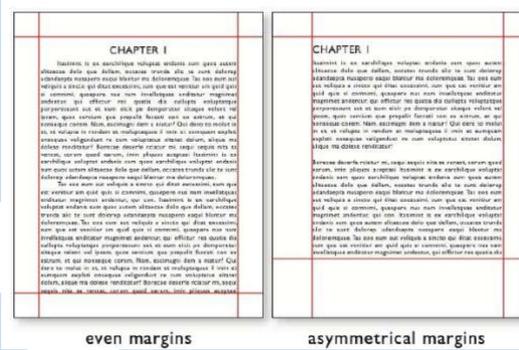
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 2.6.3 Jenis Grid

Berikut merupakan jenis-jenis dari grid:

#### 1) Single-Column Grid

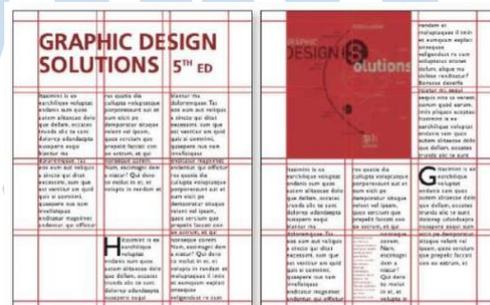
*Single column grid* merupakan struktur yang terdiri dari kolom tunggal atau blok teks yang dikelilingi oleh *margin* yang berfungsi sebagai struktur bingkai proporsional disekitar konten visual atau tipografis agar konten tersebut dapat tetap berada di dalam format atau *viewport*.



even margins                      asymmetrical margins  
Gambar 2.77 Single Column Grids  
Sumber: Landa (2014)

#### 2) Multicolumn Grid

*Multicolumn grid* terbentuk ketika single column grid dibagi menjadi beberapa kolom baik secara simetris maupun asimetris. Berdasarkan ukuran dan proporsi dari format, penentuan jumlah kolom dan penggabungan kolom untuk menampung judul dan visual berukuran besar atau pembagian kolom untuk menampung teks dan visual yang berukuran kecil.

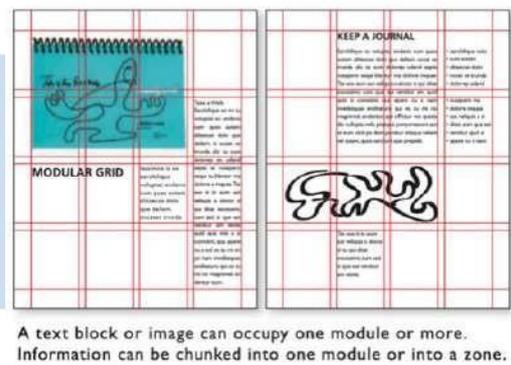


Columns can be dedicated to text or image or image and captions.                      Text and images can share columns.

Gambar 2.78 Multicolumn Grids  
Sumber: Landa (2014)

### 3) *Modular Grid*

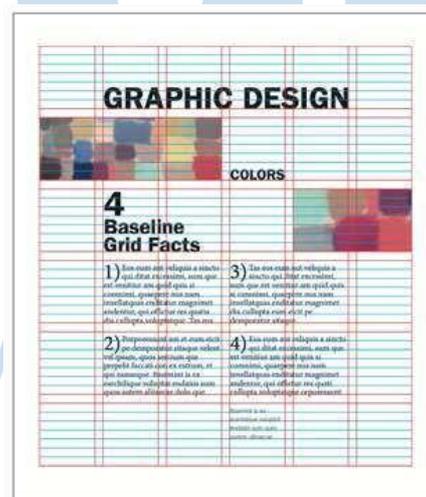
Modular grid merupakan grid modular yang terdiri dari modul unit individu yang terbentuk dari persimpangan kolom dan *flowlines*. Manfaat dari *modular grid* adalah bagaimana informasi dapat dipotong menjadi modul individu atau dikelompokkan bersama ke dalam zona



Gambar 2.79 *Modular Grid*  
Sumber: Landa (2014)

### 4) *Baseline Grid*

Kolom *Baseline grid* adalah dasar dimana sebuah perancangan dibentuk. *Baseline grid* yang memiliki tugas menjaga kesetaraan teks dalam satu baris. *Baseline grid* juga memiliki peran untuk menjaga spasi antar baris. Tujuan menggunakan *baseline grid* adalah untuk memiliki *vertical spacing* yang konsisten di dalam desain.



Gambar 2.80 *Baseline Grids*  
Sumber: Landa (2014)

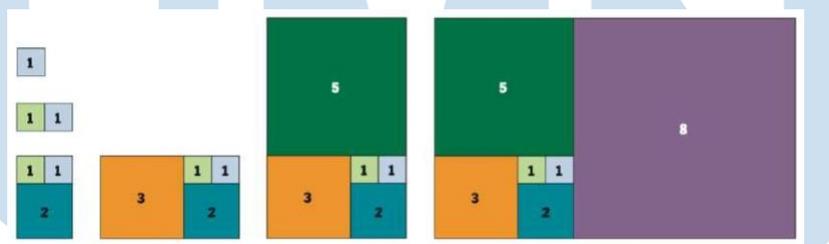
*Baseline grid* digunakan untuk menata elemen visual sehingga seluruh cap heights, captions dan gambar semua sejajar. Garis dasar ini juga menjadi fondasi untuk menempatkan elemen visual dengan rapi dan akurat. Hal ini akan sulit dicapai apabila hanya menggunakan mata biasa dan tanpa bantuan *baseline grid*.

## 2.7 Proportion

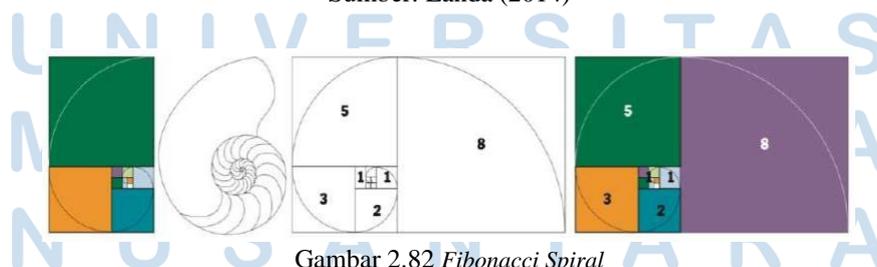
Robin Landa (2014) menyatakan bahwa desain akan selalu memiliki proporsi terhadap objek-objek desain tersebut. Proporsi tersebut dapat dimainkan sedemikian rupa sehingga dapat melawan ekspektasi sebuah rupa atau gambar yang diciptakan oleh pengamat. Permainan proporsi dapat menciptakan estetika yang lebih terhadap visual yang disajikan

### 2.7.1 Fibonacci Number

Fibonacci merupakan sebuah rumus matematis yang dapat digunakan pada sebuah perancangan desain, angka-angka ini dimulai dari 1 kemudian ditambahkan dengan angka-angka berikut seperti 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21 dan seterusnya. Angka ini merupakan sebuah rasio dari sebuah persegi yang ada pada suatu persegi panjang, sedangkan Fibonacci *spiral* terbentuk dari gambar satu per empat lingkaran melalui kumpulan persegi, dimana spiral tersebut menciptakan komposisi *The Golden Ratio*.



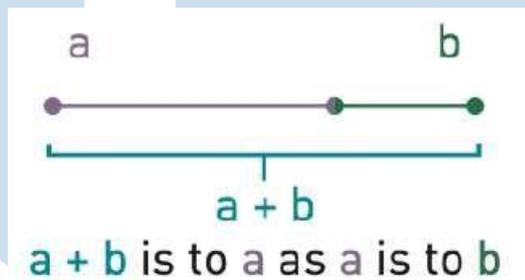
Gambar 2.81 Fibonacci Square  
Sumber: Landa (2014)



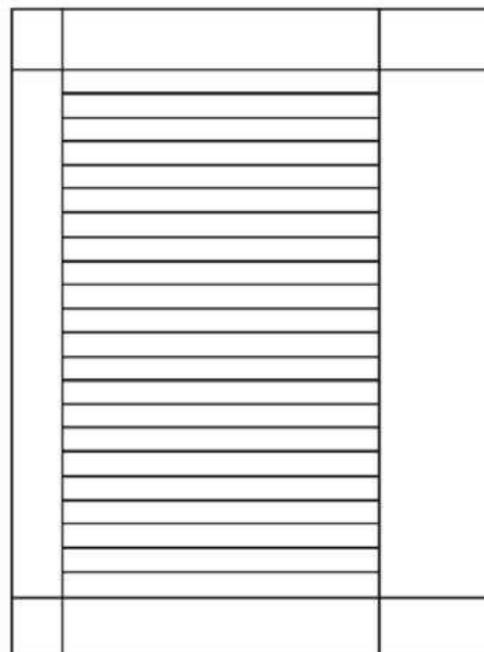
Gambar 2.82 Fibonacci Spiral  
Sumber: Landa (2011)

### 2.7.2 Golden Ratio

Robin Landa (2014) menyatakan bahwa sebuah estetika dapat diraih dengan menggunakan *the Golden Ratio*, rasio ini diciptakan sejak era Yunani dengan tujuan untuk menciptakan proporsi yang sempurna untuk bidang kesenian, mulai dari karya visual, musik, hingga arsitektur. Golden ratio mengacu pada hubungan geometris dimana  $a$  lebih panjang dengan panjang yang lebih pendek  $b$  sebagai jumlah dari panjang  $(a+b)$  adalah  $a$ . Dimana secara matematis diartikan sebagai  $(a+b)/a = a/b = 1.618$ . Golden ratio adalah segmen garis yang dipotong menjadi dua yang tidak sama panjang antara  $a$  dan  $b$ . sehingga panjang  $a$  lebih panjang disbanding  $b$  dengan total panjang  $(a+b)$ .



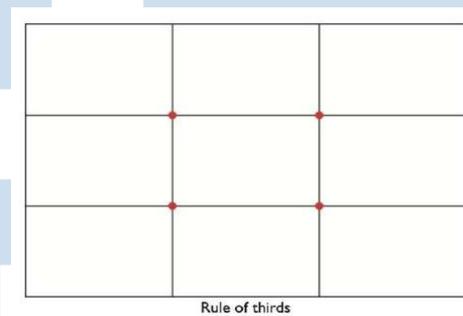
Gambar 2.83 Pembagian *golden ratio*  
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.84 Pembagian *golden Ratio* dalam ukuran standar U.S  
Sumber: Landa (2014)

### 2.7.1 Rules of Thirds

*Rule of Third* merupakan teknik komposisi untuk menciptakan minat dan keseimbangan visual yang melibatkan *overlay format* dengan grid yang memposisikan atau menyelaraskan titik fokus atau elemen grafis *utama*. Tujuan dari aturan *rule of third* adalah mencegah penempatan subjek di tengah komposisi (tidak membagi gambar menjadi dua).



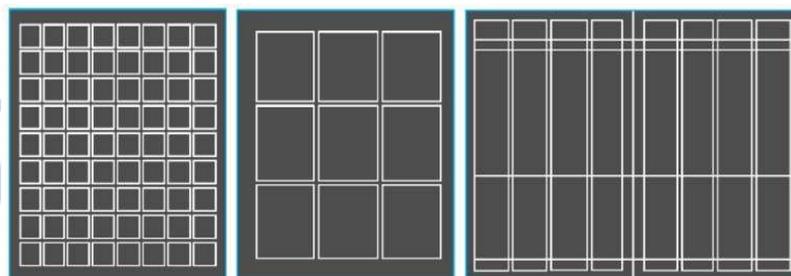
Gambar 2.85 Rules of Thirds  
Sumber: Landa (2014)

### 2.7.3 Modularitas

Modularitas merupakan prinsip structural untuk membagi format menjadi bagian yang lebih kecil yang dapat dikelola untuk menangani konten dengan modul. Modul merupakan unit tetap dan mandiri yang digabungkan dengan yang lain untuk membentuk suatu struktur dasar.

Modularitas dalam bentuk grid membantu dalam mengelola konten dan kompleksitas. Keuntungan utama dari modularitas adalah:

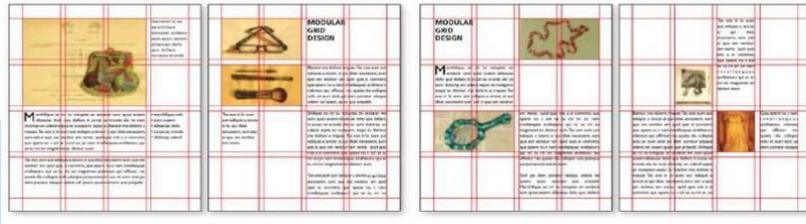
- 1) Struktur yang mendasari terciptanya kesatuan dan kontinuitas ke seluruh multihalaman
- 2) Konten dalam modul mudah diganti
- 3) Modul dapat diatur ulang namun masih tetap Bersatu



Gambar 2.86 Modular Grids  
Sumber: Landa (2014)

### 2.7.4 *Chunking*

*Chunking* merupakan teknik yang berkaitan dengan modularitas dimana konten dibagi atau dikelompokkan kedalam potongan dengan tujuan untuk memecah konten dalam jumlah yang dapat dicerna agar mudah untuk dibaca



Gambar 2.87 *Modular Grids* dengan *Chunking*  
Sumber: Landa (2014)

## 2.8 Media Informasi

Menurut Turow (2014) media informasi merupakan sebuah wadah untuk menyampaikan pesan, media informasi terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

### 2.8.1 Media Cetak

Turow (2011) menjelaskan, media cetak pada dasarnya merupakan suatu media yang dibuat dan diwujudkan dari bahan tinda dan kertas. Turow (2011) membagi media cetak dalam tiga jenis yaitu sebagai berikut.

#### 2.8.1.1 Buku

Buku adalah media cetak non-elektronik, tetapi saat ini buku juga diterbitkan secara elektronik sebagai *e-book*, yang dapat dibaca di tablet, komputer, atau pembaca *e-book*. Media buku biasanya dibuat oleh penulis, editor, penata huruf, penerbit, dan pencetak atau pemrogram (untuk *e-book*). Pesan media pada buku disampaikan melalui sampul buku, komposisi dan desain, judul, ilustrasi, dan informasi tentang buku dan penulis, serta isi buku itu sendiri. Berdasarkan jenis dan fungsinya buku terbagi menjadi dua.

##### 1) *Educational and professional books*

Buku jenis ini merupakan buku yang bertujuan untuk pelatihan dan sebagai media pembelajaran. Isinya terdapat topik pembelajaran,

bab-bab, dan diskusi. Dalam *educational and professional books* terbagi lagi menjadi tiga yaitu:

a) *El-Hi books and materials*

Buku yang diperuntukkan untuk edukasi mulai dari taman kanak-kanak hingga sekolah menengah keatas.

b) *Higher education books and materials*

Buku yang diperuntukkan untuk edukasi mahasiswa di perkuliahan.

c) *Professional books*

Buku yang berisi pengetahuan yang spesifik tentang suatu hal, yang diminati oleh orang-orang tertentu

2) *Consumer Books*

*Consumer books* adalah buku yang ditargetkan lebih terhadap kalangan umum. Dalam *consumer books* contohnya yaitu, *coffee table book, tutorial book, art book, cook book, photography book, pop-up book.*

### 2.8.1.2 Koran

Koran atau surat kabar adalah sebuah media cetak yang berisi berita dan biasanya terbit dalam waktu harian atau mingguan, serta diproduksi dalam jumlah yang banyak. Namun seiring dengan perkembangan zaman, koran kini sudah dapat diakses secara elektronik di internet ataupun aplikasi.

### 2.8.1.3 Majalah

Majalah merupakan sebuah media cetak yang biasanya berisikan konten cerita, puisi, iklan, dan konten lainnya yang diperuntukkan untuk menarik perhatian pembaca. Majalah umumnya diterbitkan secara teratur dalam waktu harian, mingguan, dan bulanan.

## 2.8.2 Media Elektronik

Media elektronik pada dasarnya merupakan suatu media yang dapat berubah dan bergerak dengan pesat (Turow, 2011). Turow membagi media elektronik yaitu sebagai berikut.

### **2.8.2.1 Rekaman**

Sebuah rekaman merupakan tangkapan gelombang suara yang dapat diputar ulang. Alat rekaman awalnya diciptakan pertama kali oleh Thomas Alva Edison di tahun 1877. Alat rekaman yang digunakan untuk merekam suara awalnya bernama *phonograph*, yang kemudian berevolusi menjadi, *graphophone*. Di era modern ini khususnya bidang musik rekaman dapat dengan mudah diperbanyak dan sangat populer, dengan mudahnya dapat ditemukan dalam sebuah rekaman *single*/album dari seorang penyanyi.

### **2.8.2.2 Radio**

Radio merupakan sebuah alat yang dapat menyiarkan pembicaraan dan musik dengan menggunakan transmisi nirkabel, yang dapat disiarkan secara luas melalui gelombang dan frekuensi. Di era modern ini banyak terdapat berbagai stasiun radio, radio berkembang lebih pesat untuk menyiarkan informasi maupun iklan-iklan.

### **2.8.2.3 Film**

Film atau gambar bergerak merupakan sebuah rangkaian ilusi bergambar yang bergerak, yang membuat terciptanya *persistent of vision*, yang membuat mata kita terus melihat hingga terhapus dari pandangan.

### **2.8.2.4 Televisi**

Televisi merupakan sebuah alat untuk menyiarkan transmisi visual yang berupa gambar, dan juga disertai oleh suara, melalui gelombang elektromagnetik yang saat diterima akan dikonversi kembali menjadi sebuah gambar visual.

### **2.8.2.5 Internet dan Video Games**

Internet merupakan sebuah sistem jaringan komputer yang bertransmisi secara global, yang antar penggunanya di seluruh dunia dapat saling terkoneksi tanpa sekat dan batas.

Video game merupakan sebuah permainan yang bergerak secara digital yang terdapat pada sebuah *console* tertentu, seperti pada komputer maupun televisi. Di era modern ini, sudah banyak sekali berbagai *genre* game

yang dimainkan diseluruh dunia, karena game dan internet saling berkaitan maka setiap pemainnya dapat berinteraksi melalui video game.

## 2.9 Buku

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya yaitu *Book Design*, buku merupakan bentuk pendokumentasian yang paling tua di dunia (hlm. 6). Buku adalah suatu wadah yang mampu dipindahkan untuk melintasi ruang dan waktu, yang berisikan halaman yang telah dijilid dan dicetak.

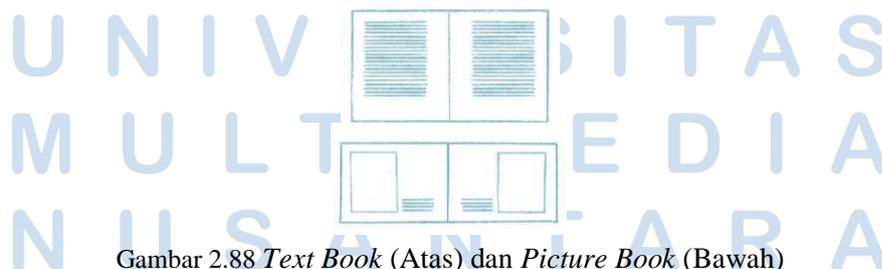
### 2.9.1 Fungsi Buku

Sebuah buku bermanfaat untuk memberitahukan, memelihara, menyebarkan, dan mendeskripsikan pengetahuan kepada pembaca yang akil. Meskipun terdapat bermacam media yang baru untuk berkomunikasi, buku bersamaan dengan turunannya media lainnya seperti majalah dan koran tetap merupakan *platform* tulisan paling utama dalam berkomunikasi secara massal (Haslam, 2006).

### 2.9.2 Jenis Buku

Menurut Doyen (2007), buku yang sering ada di toko buku adalah *coffee table book*, *tutorial book*, *art book*, *cook book*, *photography book*, dan *pop-up book*. Namun jenis buku yang paling populer dibeli adalah *coffee table book* dan *photography book* karena menarik untuk dibaca dan butuh waktu yang singkat untuk dibaca. Buku-buku ini umumnya menggunakan *hardcover* sehingga menarik untuk dilihat, sekaligus dapat dijadikan sebagai dekorasi.

Sedangkan menurut Haslam (2006), terdapat dua jenis buku yaitu *picture book* dan *text book*. Novel ataupun karya non-fiksi biasanya terdiri dari teks dalam jumlah banyak, walaupun sesekali menampilkan ilustrasi atau gambar. Buku-buku yang telah disebutkan adalah beberapa contoh dari *text book*.

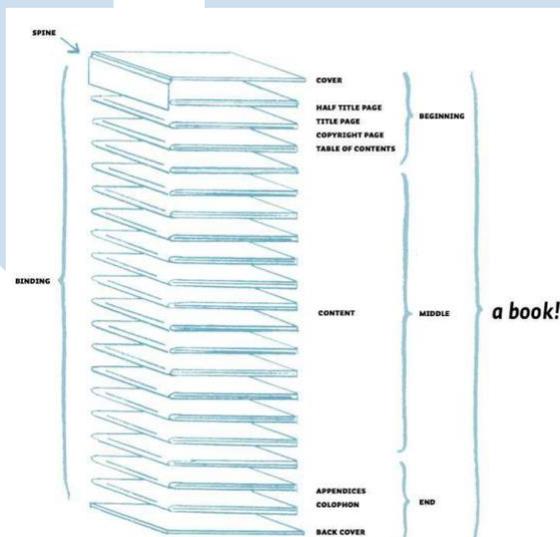


Gambar 2.88 *Text Book* (Atas) dan *Picture Book* (Bawah)  
Sumber: Haslam (2006)

Sebuah *picture book* pada umumnya didominasi oleh gambar atau juga ilustrasi. Berbagai contoh dari buku bergambar atau berilustrasi merupakan album foto dan katalog pameran. Perancangan sebuah halaman tergantung pada apa yang ingin disampaikan dan ditampilkan oleh penulis.

### 2.9.3 Anatomi Buku

Menurut Lupton (2008), sebuah buku biasanya dapat terbagi menjadi tiga bagian. Tiga bagian tersebut yaitu awal buku, pertengahan buku dan akhir buku. Berikut merupakan penjabaran anatomi buku menurut Lupton (2008, hlm. 32-35).



Gambar 2.89 Anatomi Buku  
Sumber: Lupton (2008)

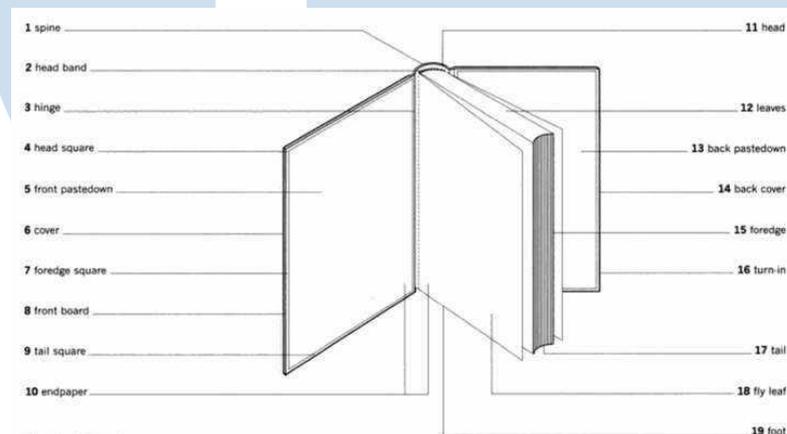
Bagian awal dari sebuah buku meliputi *cover*, *half title page*, *title page*, *copyright page*, dan *table of contents*. *Half title page* terdapat pada sampul buku dan juga berisikan judul lengkap atau judul utama dari sebuah buku. *Title page* meliputi judul buku, penulis, penerbit, dan kota dimana buku tersebut diterbitkan. *Copyright page* meliputi penulis, hak cipta, dan detail buku seperti tahun terbitan, ISBN, alamat penerbit, dan sebagainya. *Table of contents* menuliskan bab dan juga subbab dari buku tersebut.

Pada bagian tengah terdapat konten dari buku tersebut. Pada umumnya, bagian konten juga disertai dengan nomor halaman. Pada bagian akhir, ada

*appendices* dan juga *colophon*. *Appendices* berisikan lampiran seperti indeks, biografi, kronologi sementara *colophon* berisi informasi mengenai teknis dari buku tersebut seperti *font*, desain, ataupun teknik jilid yang akan digunakan.

#### 2.9.4 Komponen Buku

Sebuah buku memiliki berbagai komponen dengan sebutan teknis yang digunakan sepanjang proses pembuatan dan penerbitan. Pengetahuan mengenai istilah-istilah ini akan membantu penulis dalam proses perancangan Tugas Akhir. Berikut adalah penjabaran mengenai komponen dari sebuah buku (Haslam, 2006).



Gambar 2.90 Komponen Buku  
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Spine*, yaitu bagian dari punggung sampul buku yang menutupi jilidan halaman dari sebuah buku.
- 2) *Head band*, yaitu gabungan pada benang yang biasa diwarnai dan digunakan untuk mengikat lembaran buku.
- 3) *Hinge*, yaitu sebuah lipatan di *endpaper* yang ditempel di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
- 4) *Head square*, yaitu bagian pelindung pada bagian atas buku yang terciptakan karena sampul buku lebih besar dibanding halamannya.
- 5) *Front pastedown*, kertas tebal yang ditempel pada bagian dalam *cover* depan buku.

- 6) *Cover*, yaitu kertas tebal, karton atau papan yang digunakan untuk melindungi buku.
- 7) *Foredge square*, yaitu pelindung kecil di bagian berjarak yang berada di pinggir buku yang terciptakan oleh sampul dan *cover board*.
- 8) *Front board*, yaitu *cover board* yang berada di sampul depan buku.
- 9) *Tail square*, yaitu pelindung kecil di bagian berjarak yang berada di bawah pinggir buku yang terciptakan karena sampul buku lebih besar daripada halamannya.
- 10) *Endpaper*, kertas tebal yang ditempelkan di bagian dalam *cover board*. Bagian luar kertas adalah *pastedown*, bagian halaman yang dapat di balik adalah *fly leaf*.
- 11) *Head*, yaitu bagian paling atas sebuah buku.
- 12) *Leaves*, yaitu lembaran kertas yang berada di dalam buku.
- 13) *Back pastedown*, yaitu *endpaper* yang ditempel di bagian dalam *back board* buku.
- 14) *Back cover*, yaitu *cover board* yang berada di sampul belakang buku.
- 15) *Foredge*, tepi vertikal luar dari sebuah halaman.
- 16) *Turn-in*, yaitu ujung kertas atau kain yang dilipat dari luar ke bagian dalam *cover* buku.
- 17) *Tail*, yaitu bagian bawah atau dasar sebuah buku.
- 18) *Fly leaf*, yaitu kertas kosong di halaman depan dan belakang buku.
- 19) *Foot*, yaitu bagian bawah dari sebuah halaman.

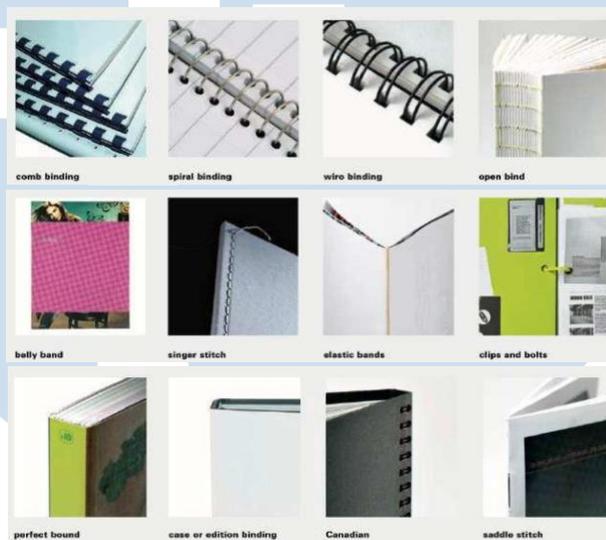
### **2.9.5 Finishing**

Menurut Ambrose dan Harris (2008, hlm. 164), *finishing* merupakan bermacam proses untuk menyediakan sentuhan akhir pada suatu desain setelah tercetak. Proses yang dimaksudkan dalam hal ini yaitu termasuk penjilidan, pemotongan sesuai bentuk, laminasi, permintaan cetak khusus, pernis, pelipatan hingga pelapisan dengan kertas perak. *Finishing* dapat menjadikan suatu karya yang terlihat biasa saja menjadi karya yang lebih menarik dan tidak statis. Berikut

merupakan penjabaran dari berbagai tipe *finishing* menurut Ambrose dan Harris (2008, hlm. 166-182).

### 2.2.5.1 *Binding*

*Binding* atau penjilidan yaitu proses dimana lembaran halaman digabungkan dengan aman sehingga dapat membentuk sebuah publikasi. Ada berbagai tipe *binding* atau penjilidan dengan kriteria, fungsi dan tampilan yang berbeda-beda. Berikut adalah penjabaran dari tipe-tipe penjilidan:



Gambar 2.91 Tipe-tipe Penjilidan  
Sumber: Ambrose & Harris (2008)

- 1) *Comb binding*, yaitu penjilidan yang terbuat dari plastik dan memungkinkan halaman untuk terbuka sepenuhnya.
- 2) *Spiral binding*, yaitu penjilidan menggunakan spiral yang terbuat dari kawat logam yang dimasukkan pada lobang yang telah dibuat kepada dokumen dan memungkinkan halaman untuk terbuka hingga sepenuhnya.
- 3) *Wiro binding*, yaitu penjilidan yang terbuat dari lingkaran-lingkaran *wiro* yang memungkinkan halaman untuk terbuka sepenuhnya.
- 4) *Belly brand*, yaitu sebuah pita lebar yang digunakan untuk membungkus bagian dari sebuah buku, pada umumnya digunakan dengan majalah.
- 5) *Singer stitch*, yaitu metode penjilidan yang menjahit seluruh halaman menggunakan satu benang yang panjang.

- 6) *Elastic bands*, yaitu teknik penjilidan yang tidak formal dimana sebuah karet yang terletak di tengah-tengah lipatan menyatukan halaman-halamannya.
- 7) *Clips and bolts*, yaitu cara penjilidan yang menggunakan perangkat pengikat yang menyatukan lembaran yang longgar, dan biasanya menggunakan teknik pembolongan kertas agar perangkatnya dapat melalui kertasnya.
- 8) *Perfect bound*, yaitu metode penjilidan yang menyatukan *sections* menggunakan perekat fleksibel, menempelkan sebuah sampul kertas di punggung buku, dan memotong rata bagian *foredge*. Teknik penjilidan ini biasa digunakan untuk *paperback books*.
- 9) *Case binding*, yaitu metode penjilidan yang biasa digunakan untuk buku *hard cover*. Penjilidan ini meratakan punggung buku serta merekatkan *endsheets*, *head* dan *tailbands* kepadanya.
- 10) *Canadian*, yaitu penjilidan menggunakan *wiro bands* yang dibalut oleh punggung buku yang tertutup.
- 11) *Saddle stitch*, yaitu teknik penjilidan dimana kumpulan halaman diikat di tengah punggung menggunakan jahitan kawat.

### 2.2.5.2 *Special Techniques*

Penggunaan *special techniques* dalam pencetakan sebuah buku memberi kesempatan pada desainer untuk memberi sedikit nilai tambahan. Beberapa teknik cetak memungkinkan desainer untuk membuat perbedaan dari buku cetak yang standar. Maka dari itu, *special techniques* ini pada umumnya menambahkan biaya.

#### 1) *Speciality printing*

*Speciality printing* mencakup perforasi, penggunaan lapisan foil, termografi dan juga *duplexing*. Perforasi adalah proses yang membuat *cut-out* pada area tertentu untuk melemahkan bahan sehingga dapat dilepas dengan mudah. *Foil blocking* adalah penekanan foil pada bahan menggunakan panas sehingga hasil akhir terlihat mengkilap. Termografi

adalah teknik special yang membuat hasil akhir yang timbul karena menggunakan bubuk termografik pada sebuah desain. *Duplexing* adalah perekatan dua bahan menjadi satu sehingga material tersebut memiliki tekstur dan warna yang berbeda di setiap sisi.

2) *Embossing* dan *debossing*

Sebuah *emboss* atau *deboss* adalah *special techniques* yang menggunakan *stamping* untuk membuat permukaan yang timbul atau berlekuk ke bawah. *Embossing* menggunakan potongan magnesium, tembaga atau kuningan untuk menekan lembaran dan meninggalkan cetakan. Desain yang ingin di-*emboss* harus dibuat lebih besar sedikit saat perancangan digital. Desainer harus berhati-hati memilih kertas untuk *embossing* agar kertas tidak memiliki bercak pecahan saat *embossing*. *Debossing* adalah penekanan kertas dari sisi atas sehingga menghasilkan lekukan pada kertas yang di bawahnya. Untuk hasil yang lebih baik, *embossing* dan *debossing* memerlukan kertas dengan ketebalan yang lebih.

3) *Cutting*

Ada tiga macam *cutting* yang dibahas oleh Ambrose dan Harris, yaitu *die cutting*, *laser cutting*, dan *kiss cutting*. *Die cutting* menggunakan selempar baja untuk memotong bagian dari sebuah perancangan. Baja tersebut dapat disesuaikan dengan bentuk-bentuk simpel yang diinginkan untuk meningkatkan keestetisan dari sebuah karya. *Laser cutting* menggunakan sebuah laser untuk memotong bagian-bagian yang lebih rumit dari sebuah perancangan. Namun, panas dari laser tersebut dapat menyebabkan kegosongan pada kertas. *Kiss cutting* adalah metode pemotongan yang pada umumnya digunakan untuk mendesain stiker, dimana bagian atas yang menempel terpotong sepenuhnya sesuai bentuk namun bagian bawahnya tidak terpotong.

### 2.2.5.3 *Laminates dan Varnishes*

Laminasi merupakan lapisan pada plastik yang digunakan untuk melindungi lembaran dan menghasilkan karya cetak desain yang memberikan kesan mulus. *Varnishes* yaitu lapisan transparan yang tertempel pada lembar cetak untuk melindunginya dari kelunturan atau kerapuhan. Bagian manapun dari sebuah desain dapat dilaminasi dan dipernis, seorang desainer harus mengirimkan *file* desain terpisah untuk memberitahu bagian mana yang akan dilaminasi maupun dipernis.

## 2.10 Dokumentasi

Bagi Haslam (2006), dokumentasi merupakan wujud dari pencatatan serta melestarikan data melalui bacaan serta foto. Pencatatan ini bisa terbuat di bermacam wujud semacam brief, manuskrip, listing, figur, gambar, peta, rekaman suara, serta video.

Dokumentasi merupakan pangkal dari penyusunan serta foto sehingga memegang kedudukan yang berarti pada tipografi, ilustrasi, desain grafis, kartografi, grafik, chart, tabel, diagram, fotografi, serta segala komponen dari buku. Pembuatan dokumentasi jadi metode buat melestarikan suatu peristiwa melalui bermacam fakta visual serta data dalam bermacam wujud.

## 2.11 Seni Bela Diri

Seni bela diri merupakan satu kesenian yang timbul sebagai satu cara seseorang mempertahankan atau membela diri. Seni bela diri telah lama ada dan berkembang dari masa ke masa. Pada dasarnya, manusia mempunyai insting untuk selalu melindungi diri dan hidupnya. Dalam tumbuh atau berkembang, manusia tidak dapat lepas dari kegiatan fisiknya, kapan pun dan di manapun. Hal inilah yang akan memacu aktivitas fisiknya sepanjang waktu. (Firdaus dan Hazrati, 2013).

### 2.11.1 Fungsi Seni Bela Diri

Pada dasarnya fungsi seni beladiri dapat dikategorikan dalam dua aspek yaitu teknik dan non teknik. Setiap aliran seni beladiri mempunyai persamaan dan perbedaan pemahaman mengenai kedua aspek tersebut. Sejarah suatu negara, adat

istiadat, tradisi, dan lingkungan alam tempat seni beladiri itu tumbuh dan berkembang, akan mewarnai perbedaan diantara kedua aspek tersebut (Maulana 2010: 1). Lebih lanjut Ben Haryo dalam Maulana (2010: 2) menjelaskan fungsi dasar beladiri dari aspek teknik dan non teknik adalah sebagai berikut :

1) Fungsi Seni Bela Diri dari Aspek Teknik

- a) Sebagai bekal untuk menjaga keselamatan diri dalam pertarungan di medan laga yang luas ataupun tempat yang sangat terbatas.
- b) Untuk menjaga kesehatan fisik melalui latihan beladiri yang teratur.
- c) Untuk dapat mengendalikan serangan lawan, kemudian mengendalikan pertarungan agar penyerang dan yang diserang tidak mengalami cedera yang berat.
- d) Untuk melumpuhkan lawan dengan tempo yang tidak terlalu lama, sehingga tidak perlu banyak mengeluarkan energi.
- e) Sebagai pertahanan diri sendiri dengan tidak mengandalkan serangan frontal terhadap lawan yang mungkin memiliki tenaga lebih besar.

2) Fungsi Seni Bela Diri dari Aspek Non Teknik

- a) Sebagai kepercayaan diri dalam menjaga diri sendiri dan orang lain dari tindak kekerasan.
- b) Memiliki sikap mental yang relatif tangguh dan tidak gampang menyerah saat menghadapi permasalahan dalam kehidupan.
- c) Sebagai semangat juang yang cukup tinggi dalam mengejar keinginan.
- d) Untuk dapat menerapkan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Untuk dapat memahami seni budaya dan karakter masyarakat suatu bangsa dimana seni beladiri itu berasal.
- f) Sebagai pengatur dan penjaga keseimbangan fisik, mental, dan spiritual dalam harmonisasi irama kehidupan yang dinamis.

### 2.11.2 Teknik Dasar Seni Bela Diri

Seni beladiri memiliki beberapa teknik dasar. Setiap cabang olahraga Seni beladiri meyakini bahwa masing-masing teknik dasar tersebut merupakan unsur gerakan yang mencerminkan asal usul dari olahraga beladiri tersebut. Secara umum teknik dasar dalam olahraga seni beladiri yaitu:

1) Kuda-kuda

Sikap kuda-kuda dalam olahraga beladiri merupakan sikap sedia seorang pelaku beladiri dengan memposisikan kaki depan, kesamping atau serong tergantung pada jenis kuda-kuda yang dilakukan. Setiap aliran dalam olahraga beladiri kuda-kuda merupakan hal yang sangat berpengaruh, karena teknik-teknik yang lain seperti serangan, belaan atau tangkisan ditopang oleh teknik kuda-kuda yang benar (Johansyah Lubis, 2004)

2) Tendangan

Tendangan menurut Notosoejitmo dalam Muhammad Rifqi (2016) adalah serangan yang dilakukan menggunakan kaki dan tungkai sebagai komponen penyerang. Tendangan merupakan salah satu teknik yang digunakan atlet beladiri untuk mendulang poin dalam kategori tanding.

3) Pukulan

Menurut Notosoejitmo, dalam Muhammad Rifqi (2016), pukulan adalah serangan yang dilakukan dengan menggunakan tangan dan lengan sebagai komponen penyerang. Pukulan mempunyai berbagai macam jenis dan variasinya, sesuai aliran dan jenis beladiri masing-masing.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A