



### **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. Buku sebagai Media Dokumentasi

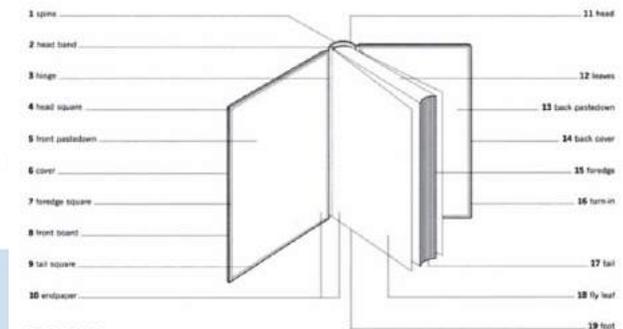
Medium dari rangkaian berbagai macam topik liputan yang ditempatkan pada satu pembahasan merupakan salah satu definisi dari dokumentasi. Dalam riset nya, Purwono (2014) berpendapat bahwa sebuah dokumen adalah bukti dari eksistensi nya suatu subjek atau objek. Magetsari (seperti dikutip Purwono, 2014) menyatakan bahwa batasan definisi dari dokumentasi adalah sejarah berdasar dalam berbagai macam media yaitu lisan, tertulis, atau secara visual, penggunaan ragam bahasa yang dapat dimengerti, dan merupakan fakta termasuk dalam definisi tersebut (hlm. 4). Stoica (seperti dikutip Purwono, 2014) menganggap bahwa tolak ukur sebuah informasi di zaman sekarang adalah dokumen yang sah yang disalurkan atas dasar pengawasan.

Dokumentasi terbagi menjadi dua bagian yaitu dokumentasi korporil dan dokumentasi literer. Ada pun artinya adalah sebagai berikut (hlm. 7):

1. Dokumentasi korporil, bentuk dokumen bersifat rahasia dengan tidak ada catatn atau jejak rekaman. Contoh nya adalah dokumen peluru.
2. Dokumen literer, dokumen yang memiliki bentuk fisik. Contoh nya buku, kaset, film, dan sebagainya.

##### 2.1.1 Anatomi Buku

Sebuah buku memiliki berbagai bagian dengan istilahnya masing-masing. Istilah tersebut akan digunakan selama proses teknis perancangan buku, terutama pada proses pencetakan dan penjilidan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mengenali istilah-istilah yang ada akan meningkatkan pemahaman serta mempermudah proses perancangan buku. Jika dikelompokkan, komponen dasar buku dapat diorganisir menjadi 3 kelompok yaitu komponen blok buku, komponen halaman, dan komponen *grid* (Haslam, 2006).

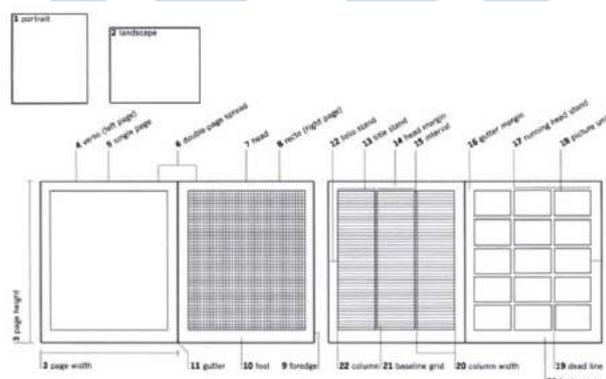


Gambar 2. 1 Komponen Blok Buku  
(Haslam, 2006)

Komponen blok buku adalah sebagai berikut:

- a. *Spine*, yaitu bagian dari sampul buku yang melapisi tepi ikatan buku.
- b. *Head band*, yaitu sekumpulan benang yang terikat dengan tepi ikatan buku. Bagian ini umumnya menggunakan benang berwarna.
- c. *Hinge*, yaitu lipatan dalam *endpaper* diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
- d. *Head Square*, yaitu pinggiran kecil yang menonjol yang berguna untuk melindungi bagian atas buku. Bagian ini terbentuk akibat sampul berukuran lebih besar dari daun buku.
- e. *Front Pastedown*, yaitu bagian *endpaper* yang ditempelkan ke bagian dalam *front board*.
- f. *Cover*, yaitu kertas ataupun papan yang tebal. Bagian ini melekat dan melindungi blok buku.
- g. *Foreedge Square*, yaitu pelindung kecil pada bagian depan buku yang terbentuk akibat bagian sampul dan punggung buku.
- h. *Front Board*, yaitu sampul di bagian depan buku.
- i. *Tail Square*, yaitu yaitu pinggiran kecil yang menonjol yang berguna untuk melindungi bagian bawah buku. Bagian ini terbentuk akibat sampul berukuran lebih besar dari daun buku.

- j. *Endpaper*, merupakan kertas tebal yang digunakan sebagai penutup bagian dalam sampul serta untuk mendukung bagian engsel. Bagian luar dari *endpaper* merupakan *pastedown*, sementara halaman sebaliknya merupakan *flyleaf*.
- k. *Head*, bagian atas dari buku.
- l. *Leaves*, merupakan sebutan bagi lembaran kertas yang digunakan dan terikat dalam buku.
- m. *Back Pastedown*, yaitu bagian *endpaper* yang ditempelkan ke bagian dalam *back board*.
- n. *Back Cover*, merupakan bagian sampul di belakang buku.
- o. *Foreedge*, yaitu tepi depan buku.
- p. *Turn-in*, merupakan kertas yang dilipat masuk ke bagian dalam sampul.
- q. *Tail*, merupakan bagian bawah buku.
- r. *Fly Leaf*, merupakan halaman yang terletak dibalik *endpaper*.
- s. *Foot*, merupakan bagian bawah buku.



Gambar 2. 2 Komponen Halaman dan *Grid*  
(Haslam, 2006)

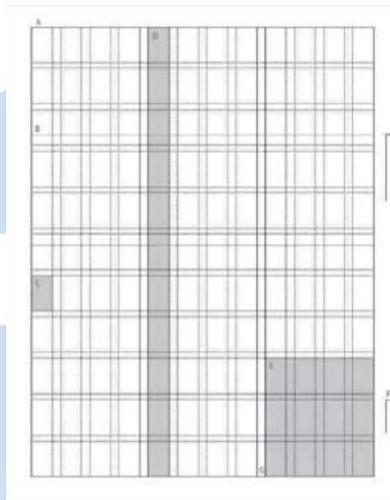
Kelompok selanjutnya komponen halaman, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. *Portrait*, sebuah format halaman dengan tinggi halaman yang lebih besar dari kelebarannya.

- b. *Landscape*, sebuah format halaman dengan lebar halaman yang lebih besar dari ketinggiannya.
- c. *Page Height and Width*, merupakan komponen yang mengatur ukuran dari suatu halaman.
- d. *Verso*, merupakan sebutan bagi halaman yang berada di sebelah kiri suatu lembar. Bagian halaman *verso* umumnya diasosiasikan dengan nomor halaman genap.
- e. *Single Page*, yang berarti satu halaman.
- f. *Double-Page Spread*, merupakan dua halaman yang saling menghadap, atau umumnya disebut sebagai satu lembar.
- g. *Head*, merupakan bagian atas suatu halaman.
- h. *Recto*, merupakan sebutan bagi halaman yang berada di sebelah kanan suatu lembar. Bagian halaman *recto* umumnya diasosiasikan dengan nomor halaman ganjil.
- i. *Foredge*, merupakan bagian tepi dari sisi depan buku.
- j. *Foot*, merupakan bagian bawah suatu halaman.
- k. *Gutter*, merupakan bagian halaman yang direkatkan dengan halaman lain.

## 2.2. Grid

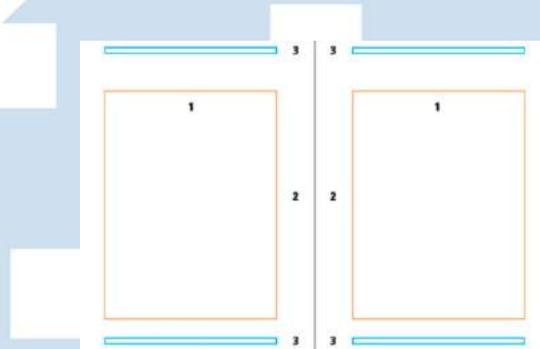
Menurut Poulin (2011) komposisi dari penjabaran garis-garis horizontal dan vertikal menjadi satu kesatuan adalah *grid*. Fungsi dari *grid* tiada batas, mulai dari memberikan kesatuan, memberi ritme dan alur penyampaian pesan visual. Sejak awal, *grid* dibuat untuk menuntun desainer dalam membuat alur desain, serta menyampaikan pesan dengan teratur dilakukan melalui kesatuan pada komposisi *grid*. Peran penting *grid* dalam kosakata desainer diperlukan untuk memproduksi komunikasi visual berbasis cetak dan digital yang semakin kompleks. *Grid* dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai macam problematika dalam desain. Bagian-bagian dari *grid* dapat diklasifikasi menjadi sebagai berikut (hlm. 270):



Gambar 2. 3 Sistem *Grid*  
(Poulin, 2011)

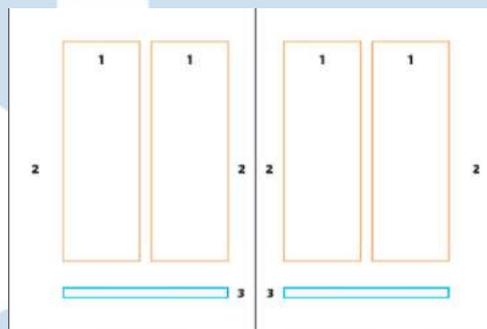
1. *Margins*, batas atau ruang kosong yang menyelimuti format pada halaman. *Margin* digunakan untuk memberikan atensi pada konten yang ingin disorot.
2. *Flow lines*, pemaparan secara horizontal guna membantu pembaca dalam membaca buku secara kronologis.
3. *Modules*, ruang yang membedakan antara *columns* dan *rows*.
4. *Columns*, perataan secara vertikal yang membagi garis horizontal diantara *margins*.
5. *Spatial zone*, kumpulan modul yang membentuk aspek-aspek untuk menunjukkan informasi yang sama dalam bentuk teks ataupun gambar.
6. *Markers*, parameter guna mendukung informasi pada halaman seperti penomoran halaman, *header*, dan *footer* yang tercantum hanya pada satu lokasi.
7. *Gutters*, Lorong yang terletak diantara kolom guna memberikan ruang pada setiap ragam kolom vertikal.

Menurut Poulin (2018) Sistem grid terbagi menjadi manuscript grids, column grids, baseline grids, modular grids, hierarchical grids, dan modular grids sebagai berikut (hlm. 188-232):



Gambar 2. 4 *Manuscript Grid*  
Poulin (2018)

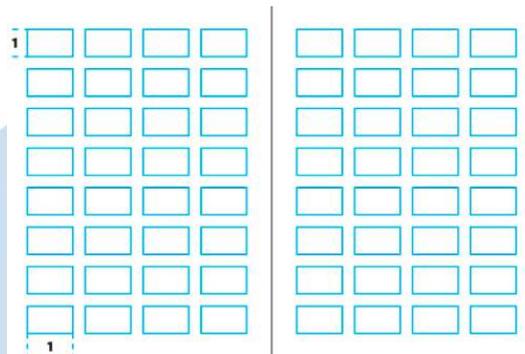
1. *Manuscript Grid*, dikenal dengan *block grid* merupakan sistem *grid* paling sederhana dengan memiliki batas margin tengah yang lebih luas.



Gambar 2. 5 *Symmetrical Grid*  
Poulin (2018)

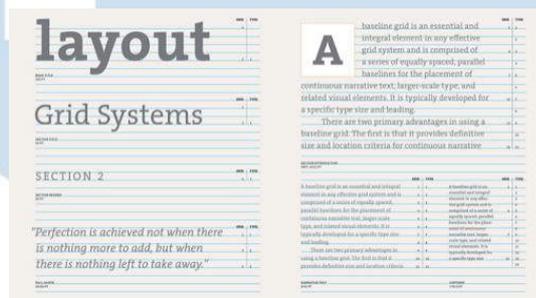
2. *Symmetrical Grid*, memiliki karakteristik komposisi dimana rata kiri dan kanan adalah cermin pantulan antara satu sama lain. Kedua halaman memiliki lebar yang sama dengan margin luar.

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



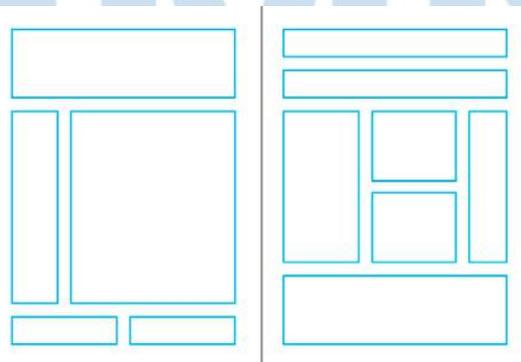
Gambar 2. 6 *Modular Grid*  
Poulin (2018)

3. *Modular Grid*, Beberapa kolom horizontal dan vertikal umumnya berbentuk persegi membentuk zona spasial yang dapat digabungkan. Pengaturan konten pada Modular grid pada umumnya lebih leluasa.



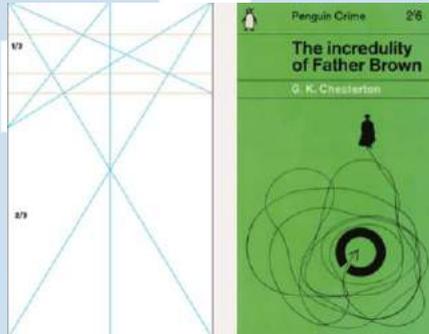
Gambar 2. 7 *Baseline Grid*  
Poulin (2018)

4. *Baseline Grid*, sistem *grid* yang memiliki ruang yang sama sehingga baik penggunaannya bagi teks naratif yang cenderung banyak jumlahnya.



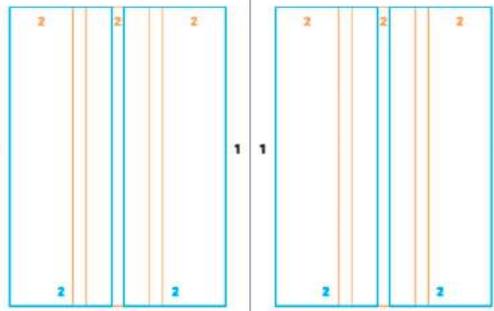
Gambar 2. 8 *Hierarchical Grid*  
Poulin (2018)

5. *Hierarchical Grid*, Pendekatan sistem *grid* umum nya lebih leluasa dalam penataan nya, digunakan dalam menciptakan ragam teks dan gambar dengan berbagai macam ukuran.



Gambar 2. 9 *Marber Grid*  
Poulin (2018)

6. *Marber Grid*, Pembagian komposisi *grid* menjadi tiga bagian biasanya digunakan untuk sampul buku dengan ada nya komponen nama, harga, judul, dan nama penulis yang mengisi komposisi satu per tiga dari sistem *grid*.



Gambar 2. 10 Gambar *Compound Grid*  
Poulin (2018)

7. *Compound Grid*, terbentuk nya satu struktur dari integrasi dua kolom *grid* atau lebih yang digunakan untuk memberi ruang untuk desainer dalam melakukan komposisi *layout*.

### 2.3. Ilustrasi

Menurut Doyle et al., (2018) ilustrasi adalah komunikasi secara visual melalui gambaran. Ilustrasi seringkali, sedemikian rupa dibuat indah, dan personal. Berbeda dengan seni rupa ilustrasi umum nya memiliki tujuan untuk

mengomunikasikan suatu pesan kepada target audiens. Seorang ilustrator menggunakan instruksi berupa teks yang diinterpretasikan pada rancangan sebuah ilustrasi. Ilustrasi bergerak pada medium tradisional maupun digital. Ilustrasi melayani beberapa tujuan yaitu untuk mendokumentasikan subjek atau objek, memberikan narasi pada suatu cerita atau sebagai hiburan, untuk membujuk dalam membangun atau mempertahankan sebuah ide, dan sebagai penghias melalui dekorasi.

Pendekatan pada ilustrasi bersifat formal dan teknikal, untuk membuat ilustrasi adalah untuk memahami arti dari gambar yang akan dibuat. Sebuah ilustrasi harus dapat dipahami dengan memanfaatkan literasi visual yang dipahami oleh target audiens.

Tipe-tipe ilustrasi menurut Zeegen (2012) diurutkan kegunaannya adalah sebagai berikut (hlm. 90-110):

1. *Editorial Illustration*, umumnya bersifat untuk memberikan gambaran pada informasi yang berada di artikel atau majalah dan koran.



Gambar 2. 11 Contoh *Editorial Illustration*: Atlit Indonesia, dimuat di Majalah Tempo (ebooks.gramedia, 2018)

2. *Book Publishing*, bentuk ilustrasi yang digunakan sebagai aksesoris buku, dimana pada isinya ilustrasi berguna untuk menjelaskan narasi yang ada pada buku secara artistik dan komersil.



Gambar 2. 12 Gambar contoh *Book illustration*: sampul buku Ready Player One, ilustrasi oleh whiskeytreeinc (randomhouse.co.uk, 2011)

3. *Fashion Illustration*, penggunaan ilustrasi pada bidang tekstil yang dimanipulasi untuk mengikuti medium *fashion* seperti ragam busana, tas, dan sebagainya.



Gambar 2. 13 Contoh *Fashion Illustration*: kolaborasi ilustrator Lauren Tsai dengan brand Marc Jacobs (hypebae.com, 2018)

4. *Advertising Illustration*, guna ilustrasi sebagai alat dalam media promosi untuk target audiens tertentu.

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



Gambar 2. 14 Contoh *Advertising illustration*: Dove Nourishing Secrets Japan, oleh Ogilvy Agency (adsoftheworld, 2018)

5. *Music Industry Illustration*, guna ilustrasi sebagai media promosi musik dalam acara maupun sampul album yang menggambarkan keseluruhan suasana dari music yang diproduksi.



Gambar 2. 15 Contoh *Music Industry Illustration*: Lorde Melodrama album cover, oleh Sam McKinnis (vogue, 2017)

6. *Graphic Design Collaboration*, kolaborasi proyek antara sebuah brand dengan agensi dalam menciptakan visual yang menggambarkan *brand* tersebut. Contoh nya adalah branding, pembuatan logo, dan sebagainya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 16 Contoh *Graphic Design Collaboration*, Popy Go Beauty visual identity & packaging, oleh Pitu Studio (Behance, 2020)

7. *Self-initiated Illustration*, ilustrasi yang dibuat oleh ilustrator sebagai bagian dari proyek pribadinya tanpa ada afiliasi dengan pihak lain.



Gambar 2. 17 Contoh *Self-initiated Illustration*: Archer, sketsa dari James Jean (jamesjean.com, 2015)

### 2.3.1 Ilustrasi Digital

Memulai gambar dalam medium digital adalah hal yang kompleks, rajin dalam mengulik bagaimana mengkaji ilustrasi dapat menghasilkan suatu karya yang menjanjikan (Lea, 2007). Dalam penggabungan kata-kata dan ilustrasi, dalam ranah digital mengizinkan analisa hasil penggabungan kedua elemen dalam konteks penggambaran yang dituju (Thomas, 2017). Dengan perkembangan teknologi, seniman zaman sekarang dapat menciptakan karya visual tanpa batas (Maitz, 2007). Salah satu elemen paling penting dalam ilustrasi digital adalah tablet menggambar (*drawing tablet*) (Caplin dan Banks, 2003). Awal dari permulaan ilustrasi digital adalah pemaparan gaya dan cara seniman atau

desainer itu bekerja (Zeegen, 2012). Tipe Ilustrasi Digital menurut Onwuekwe adalah:

a. Ilustrasi Vektor

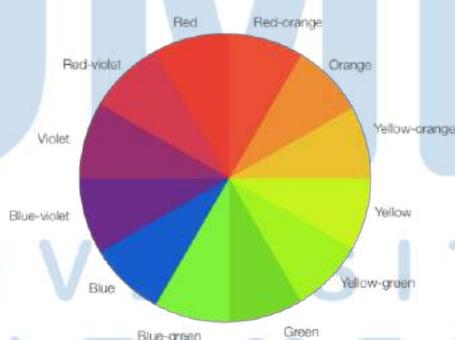
Pembentukan ilustrasi vektor ada karena menggunakan sistematika ilmu hitung dikalkulasi oleh teknologi yang dapat menciptakan sebuah bentuk dan wujud geometris (Onwuekwe, 2012).

b. Grafik Bitmap

Grafik bitmap terbentuk dari kompilasi titik yang banyak jika ditarik garis dapat menciptakan sebuah bentuk, grafik bitmap juga dikendalikan oleh sistematika computer. Bentuk dari wujud akan leluasa tergantung dari ketebalan yang sesuai dengan tarikan garis (Onwuekwe, 2012).

#### 2.4. Warna

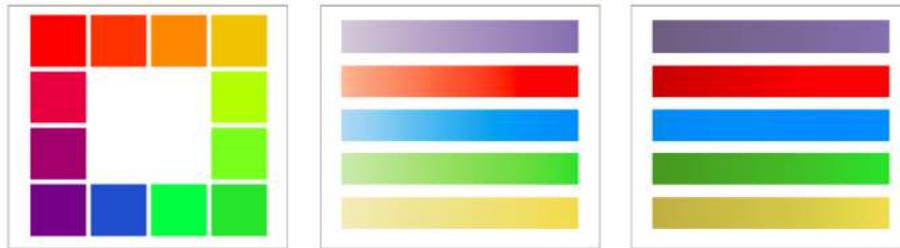
Lupton (2015) menyatakan bahwa warna merupakan salah satu unsur yang membuat desain menjadi utuh. Pemaparan warna pada desain dapat membangun berbagai suasana hati, digunakan oleh desainer dalam membedakan tujuan akhir dalam pembuatan desain. Arti dan paham mengenai warna sendiri terbentuk dari reaksi masyarakat dan beragam budaya yang sudah ada dari zaman dulu, hal tersebut membantu desainer dalam menentukan penggunaan warna hingga kini (hlm. 80).



Gambar 2. 18 Roda Warna  
(Lupton, 2015)

Spektrum pada roda warna terbagi menjadi tiga bagian yaitu adanya *hue*, *tone*, dan *saturation*. *Hue* menggambarkan warna secara umum dengan variasi dari

terang (*tint*) sampai ke gelap (*shade*). Sebutan untuk ragam variasi tersebut adalah *tone* atau *value*. Sedangkan *saturation* adalah nilai warna yang terlihat dari *full intensity* hingga *low intensity* sebuah warna. Warna juga dapat mendiskripsikan dalam bentuk suhu dan pergerakan.



Gambar 2. 19 Hue, Tone, dan Saturation  
Lupton (2015)

Legibilitas warna adalah faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi pembaca terhadap spektrum warna, contoh nya adalah pilihan warna, warna latar, tekstur, ukuran dan skala gambar yang digunakan. Legibilitas warna dapat tercapai saat ada kontras yang terlihat antara latar dan konten yang disampaikan (hlm. 92).

## 2.5. Media Informasi

Menurut Coates dan Ellison (2014) media informasi merupakan bentuk komunikasi terhadap *user* dengan simplifikasi data informasi melalui visual. Felton (seperti dikutip Coates dan Ellison, 2014) berpendapat bahwa desainer dapat memberikan interpretasi pada data yang ada untuk mengkomunikasikan informasi dengan baik (hlm. 10).

Menurut Coates dan Ellison, media informasi dibagi menjadi tiga tipe sebagai berikut (hlm 22-26):

1. *Print-based information design*, media informasi dalam bentuk cetak berfungsi dalam memberikan informasi kepada audiens tanpa ada interaksi balik, namun tidak menghilangkan fakta bahwa media informasi ini dapat merubah perilaku *user*.
2. *Interactive information design*, berbeda dengan *print-based* media interaktif dapat memanfaatkan beberapa aspek seperti suara, *website*, dan sebagainya

dalam memberi tahu data kepada *user*. Aspek-aspek pendukung tersebut dapat dikurasi untuk menyampaikan pesan lebih mudah.

3. *Environmental information design*, pada media informasi ini desainer harus dapat mengkomunikasikan data secara umum kepada *user* dalam skala besar. Contohnya adalah *signage*, dan *wayfinding*.

## **2.6. Desain Grafis**

Menurut Poulin (2011) secara fundamental desain grafis berfungsi untuk menghasilkan interpretasi dalam bentuk desain. Pendalaman arti pada sebuah naratif tertentu membantu interpretasi visual dalam menunjang komunikasi secara efektif. Guna desainer grafis paham akan arti tersebut dapat membentuk bahasa pemrograman visual yang umum dan mudah diterima oleh audiens (hlm. 12).

### **2.6.1.1. Elemen Desain**

Hughes (2018) dalam bukunya “*Graphic Design Learn it, Do it*” menuturkan bahwa terbentuknya sebuah gambar disebabkan adanya elemen pada desain. Elemen tersebut digunakan untuk membahasakan ide menjadi sebuah gambaran. Bentuk dari elemen-elemen desain adalah gabungan dari beberapa aspek yang berkesinambungan bekerja untuk menciptakan penataan pada desain (hlm. 31).

### **2.6.1.2. Bentuk**

Bentuk adalah spesimen yang terbentuk dari gabungan beberapa garis dan titik yang ditarik menjadi sebuah objek, bentuk digunakan untuk membantu peletakan, komposisi dan membuat acuan tertentu. Bentuk dibagi menjadi beberapa bagian yaitu bentuk organik dan bentuk geometri. Seorang desainer berfungsi untuk mengubah bentuk yang biasa menjadi kumpulan bentuk yang lebih kompleks untuk kepentingan desain (Poulin, 2011. hlm. 34).

### **2.6.1.3. Garis**

Poulin (2011) menyatakan bahwa garis mempunyai fungsi yang beragam, mulai dari menyampaikan berbagai emosi, konstruksi objek-objek hingga penunjukan objek secara aktual maupun tersirat. Selain itu garis dapat menciptakan bentuk-

bentuk tiada batas. Dengan keberagaman fungsi tersebut, garis dapat menyiratkan berbagai pesan visual dari goresan yang dibuat (hlm. 20).

#### **2.6.1.4. Tekstur**

Secara harfiah tekstur dimengerti sebagai tampilan dan sentuhan rasa pada permukaan sebuah objek. Menurut Poulin (2011) tekstur adalah efek dari visual yang dapat dirasakan langsung dari komposisi visual. Dapat dilihat dan dirasakan secara langsung maupun dari interpretasi visual. Pada komunikasi visual, tekstur tidak dapat terbentuk sendiri komponen-komponen elemen visual diperlukan untuk menciptakan kesatuan pada desain. Tekstur dapat dibuat secara dua dimensi maupun tiga dimensi, tergantung dari kebutuhan sang desainer (hlm. 75-76).

#### **2.6.2. Prinsip Desain**

Menurut Hughes (2019), prinsip desain digunakan untuk menggambarkan atau membuat komposisi dari elemen desain yang ada pada sebuah bidang media untuk menghasilkan produk jadi dengan dasar prinsip desain. Aplikasi prinsip desain ini menjadi sebuah kesadaran yang ada pada desainer dalam praktik mendesain (hlm. 37).

##### **2.6.2.1. Hirarki Visual**

Menurut Lupton (2015) hirarki dapat diutarakan secara visual melalui berbagai ukuran, warna, jarak, dan sebagainya. Hirarki mempunyai peran penting dalam menyampaikan pesan secara visual, tanpa hirarki ini pesan yang disampaikan melalui gambar akan terlihat membosankan. Proses hirarki visual dalam desain digunakan untuk menampilkan hasil desain yang harmonis sehingga pengguna dapat melihat desain secara kronologis (hlm. 129).

##### **2.6.2.2. Keseimbangan**

Menurut Poulin (2011), keseimbangan pada desain terwujud saat komposisi elemen-elemen visual pada desain didistribusi dengan baik sehingga menciptakan keharmonisan pada desain tersebut. Keseimbangan terbentuk karena penataan komposisi pada berbagai elemen-elemen desain ditempat yang seharusnya, hal ini dilakukan untuk membuat desain terasa lebih stabil untuk dimengerti oleh pengguna (hlm. 116).

Keseimbangan memberikan struktur pada desain, menurut Hughes (2019) keseimbangan tidak harus memiliki ukuran yang sama, namun penataan berbagai ragam teks dan gambar dengan berat yang sama akan menciptakan keseimbangan (hlm. 37).

#### **2.6.2.3. Ritme Visual**

Menurut Lupton (2015) desainer menggunakan ritme untuk menunjukkan variasi dan perubahan pada pengulangan pola dengan menata keselarasan visual untuk menciptakan desain yang proposional dan bernalar. Pada pembuatan konten, desainer menggunakan ritme visual untuk menunjukkan bagian-bagian yang perlu disorot, hal tersebut membantu pengguna dalam mengikuti alur dari desain yang telah dibuat (hlm. 54).

#### **2.6.2.4. Kesatuan**

Dalam proses mendesain menurut Landa (2011), sebuah desain yang ideal adalah desain yang dapat menciptakan perpaduan dimana elemen-elemen yang ada pada desain tidak terlihat janggal. Pemahaman mengenai hukum *gestalt* adalah kunci dalam membangun kesatuan komposisi (hlm. 31).

#### **2.6.2.5. Penekanan**

Menurut Landa (2011) Penggunaan penekanan adalah untuk menyorot elemen-elemen penting yang ingin ditunjukkan pada desain. Ada beberapa aspek dalam penekanan yang dapat membantu penataan pada desain yaitu penekanan pada isolasi visual, penempatan visual, skala, kontras, penunjuk, dan struktur yang ada pada desain (hlm. 29).

#### **2.6.2.6. Skala**

Menurut Lupton (2015) sebagai desainer, skala dapat diartikan secara objektif dan subjektif. Dimensi secara literal pada skala terbentuk dari korelasi representasi dan hal yang digambarkan secara objektif. Secara subjektif pemahaman skala terbentuk dari kesan individu terhadap ukuran sebuah objek. Konteks juga mempengaruhi pembentukan skala pada media. Pada aplikasi dalam desain, berbagai skala bentuk pada media dapat memproduksi desain yang terlihat lebih kompleks. (hlm. 62).

## 2.7. Tipografi

Menurut Dabner et al., (2014) proses penyusunan teks sebagai alat yang digunakan oleh desainer dalam menyampaikan komunikasi secara visual adalah bagian dari tipografi. Desainer menggunakan eksplorasi tipografi untuk memberikan ragam pada desain dalam menyampaikan sebuah pesan yang diatur dengan penempatan, keterbacaan yang baik serta jarak yang memumpuni. Dalam hubungan tipografi dengan desain perlu ada pemahaman tipe-tipe tipografi yang sesuai dengan suasana desain yang akan dituju (hlm. 64).

### 2.7.1.1. Klasifikasi Tipografi

Menurut Lupton (2014) Dalam menentukan tipografi yang sesuai dengan sebuah desain, seorang desainer perlu mengerti sistem klasifikasi dan karakteristik dalam tipografi. Tipe-tipe dalam tipografi dibedakan menjadi *humanist*, *transitional*, dan *modern*. Contoh dari klasifikasi tipografi adalah sebagai berikut (hlm. 17):



Gambar 2. 20 Gambar *Humanist serif*, *Traditional serif*, dan *Modern Serif Typefaces*  
Lupton (2014)

1. *Humanis serif*, font yang sudah ada sejak lama sejauh *15<sup>th</sup> century* dan masih dihargai hingga saat ini masuk dalam klasifikasi *typefaces* ini. Contohnya adalah font Garamond, dan Caslon dan Georgia.
2. *Transitional serif*, contoh-contoh *typeface* yang termasuk dalam klasifikasi ini adalah font yang memiliki ketebalan dan ketipisan yang terlihat pada goresan huruf yang lebih tajam. Klasifikasi ini ada diantara gabungan *humanist* yang sudah memiliki pengaruh dari *modern typefaces*.
3. *Modern serif faces*, Bodoni adalah salah satu *typeface* yang termasuk dalam klasifikasi *typeface* kontemporer ini. Pada *typeface* ini terdapat

kontras antara ketebalan dan ketipisan serta serif horizontal yang lebih tajam serta lebih ramping.



Gambar 2. 21 *Typeface Humanist, Transitional, Geometric Sans Serif Typefaces*  
Lupton (2014)

4. *Humanist sans serif*, tipografi yang sering digunakan pada abad ke dua puluh, karakteristik nya ada pada ragam kaligrafi yang dilihat dari ketebalan garis. Contoh *font* nya adalah Gill Sans.
5. *Transitional sans serif*, ditandai dengan ketegakan dan keseragaman yang sama. Salah satu contoh *font* nya adalah Helvetica.
6. *Geometric sans serif*, dibentuk dari bentuk-bentuk geometris. Contoh *font* nya adalah Futura.



Gambar 2. 22 *Typeface Humanist, Transitional, Geometric Slab Serif Typefaces*  
Lupton (2014)

7. *Humanist slab serif*, memiliki tekanan dan lekukan yang lebih halus. Contoh *font* nya adalah Tisa.
8. *Transitional slab serif*, memiliki bentuk yang lebih lembut dan ramping. Contoh *font* nya adalah Chaparral.
9. *Geometric slab serif*, tipografi ini memiliki karakteristik *font* yang tebal dengan minim modulasi.

## 2.8. Fotografi

Penyaluran pikiran seorang fotografer melalui medium foto yang berfungsi menyampaikan makna tertentu kepada target audiens adalah salah satu definisi fotografi. Menurut Barnbaum (2017) guna fotografi mirip dengan lukisan yaitu untuk berkomunikasi dengan cara non-verbal. Sebuah foto yang ideal adalah dimana foto dapat ditafsir secara universal dari objek atau subjek yang dibidik, membangkitkan emosi dari target audiens. Dengan kata lain foto yang ideal adalah foto yang dapat membuka visi baru seseorang terhadap objek yang ditangkap. Untuk memberikan tujuan tersebut terhadap target audiens, seorang fotografer harus mendapatkan wawasan yang dilatih dari asahan pemahaman dia akan dunia (hlm. 21-22).

### 2.8.1. Komposisi dalam Fotografi

Sebelum mendapatkan foto yang dapat diterima dengan baik, beberapa metode-metode komposisi harus dipahami untuk mencapai hasil yang maksimal. Menurut Barnbaum (2017), beberapa komposisi elemen-elemen tersebut terbagi menjadi sebagai berikut (hlm. ):

1. *Contrast and Tone*, dalam fotografi kedua nya tidak dapat dipisahkan. Teknik menggunakan kontras membantu audiens *scanning* foto menggunakan mata mereka dengan baik. *Tone* membantu audiens melihat suasana foto yang ditunjukkan oleh fotografer.
2. *Movement*, pergerakan mata dalam melihat arah foto bertujuan kemana merupakan elemen yang perlu diasah oleh fotografer untuk menampilkan bentuk seperti *spiral*, *circular*, dan sebagainya.
3. *Positive/Negative space*, ruang dalam membentuk keseimbangan pada hasil fotografi.
4. *Camera position*, untuk menonjolkan komposisi elemen pada fotografi.

## 2.9. Kolase

Menurut Moore (2018) dalam bukunya yang berjudul “*The Collage Ideas Book*” kolase merupakan salah satu bentuk seni dengan eksplorasi yang luas. Kolase

dapat tercipta dengan menggabungkan media digital dan tradisional, tidak hanya berpaku pada potongan-potongan kertas kolase dapat menggabungkan media lain seperti tali, dan ornamen-ornamen pendukung lainnya untuk menghasilkan suatu karya pada bidang tertentu (hlm. 6).

## **2.7. Sineas Indonesia**

Menurut Baran (seperti dikutip Alfathoni dan Manesah (2020) Film masuk ke Indonesia pertama kali pada tahun 1900 dimana pada awalnya film dikenal sebagai gambar idoeop. Tahun 1929 tercetak sejarah pertama kali film dibuat di Indonesia. Salah satu ajang festival film terbesar di Indonesia yaitu Festival Film Indonesia terbentuk pada tahun 1955 (hlm. 4).

Nugroho dan Herlina (seperti dikutip Ardiyanti, 2020) film berkembang di Indonesia terbagi menjadi enam babak yaitu periode pertama di tahun 1900-1930 dengan sebutan seni pendatang, pelipur tengah krisis ekonomi dunia di tahun 1930-1950, krsis ideologi pada tahun 1950-1970, globalisasi menyeluruh (1970-1985), kegentingan globalisasi (1985-1998) dan kebebasan kesenangan (hlm. 5).

Bioskop muncul dan dikenal pertama kali di Jakarta pada 5 Desember 1900. Pada masa-masa penjajahan dan beragam kebijakan di Indonesia mempengaruhi pasang surut nya perfilman Indonesia dari tahun 1900 hingga di awal tahun 2000. Sesuai dengan informasi data oleh Ardiyanti (2020) 30 Maret 1950 ditetapkan sebagai hari film nasional ditandai dengan Usmar Ismail sebagai Bapak Perfilman Indonesia sebagai orang Indonesia pertama yang menyutradai film Darah & Doa (hlm 6).

Menurut Sasono et al., (2011) Industri perfilman di Indonesia sempat surut pada tahun 1998, dan kembali berjaya pada tahun 2001 dengan momentum dari beberapa film hasil produksi sineas lokal. Contoh film nya yaitu, “Petualangan Sherina” yang mengundang 1,1 juta penonton, “Ada Apa Dengan Cinta?” dengan 3,6 juta penonton, serta beberapa film lainnya membantu perekonomian dunia film melalui lonjakan dari hasil pendapatan bioskop yang menyaangkan film tersebut (hlm. 21).

Sasono et al., (2011) menyatakan bahwa industri perfilman Indonesia dapat dikatakan sebagai industri rumahan dengan minim nya sumber daya, infrastruktur yang mendukung perfilman Indonesia secara nasional ataupun global.

## **2.10. Klasifikasi Sineas**

Dalam panduan berjudul “*The Essential Reference Guide for Filmmakers*” yang dikeluarkan oleh Kodak (2015) sineas atau kru film adalah kumpulan individu yang bekerja sama dalam produksi film mulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi untuk menghasilkan sebuah projek film, televisi, ataupun iklan. Klasifikasi sineas adalah sebagai berikut: (hlm. 80).

### **a. Sutradara**

Salah satu dari segitiga produksi film, sutradara memiliki tugas dalam menggabungkan dan menyatukan visi yang dimiliki oleh kru film dalam mengurai naskah yang akan diproduksi. Sutradara juga bertugas untuk bertanggung jawab atas alur yang ada pada lokasi syuting dengan mengomunikasikan mengenai hal-hal yang diperlukan saat jalannya produksi film.

### **b. Produser**

Produser memiliki peran penting dalam pra produksi hingga distribusi film, jalannya sebuah film ditentukan oleh kinerja seorang produser. Produser bertugas dalam mengarahkan projek dengan mengurus pembinaan proses film sehingga menjadikan produser sebagai pemegang kendali dalam seluruh produksi film.

### **c. Penulis Naskah**

Penulis naskah adalah seorang pekerja lepas maupun bagian dari rumah produksi yang memiliki tugas dalam pengembangan naskah yang akan dijadikan film. Tugas penulis naskah aktif pada masa pra produksi, dimana bergabung dengan sutradara dalam mendiskusikan materi yang akan dibahas pada proyek film.

### **d. Penata Kamera/Sinematografer**

Kualitas yang dihasilkan dan dapat dilihat secara langsung oleh penonton dikontrol oleh penata kamera, tugas dari penata kamera adalah mewujudkan konsep yang dimiliki oleh sutradara dengan pengetahuan yang ia miliki. Sinematografer memiliki peran penting dalam menciptakan suasana, penataan cahaya, dan pergerakan kamera dari film yang akan dibidik.

e. Penata Cahaya

Penata cahaya adalah kepala kru yang bertanggung jawab dalam tatanan cahaya dan masalah listrik selama pembuatan film. Penata cahaya aktif pada masa produksi, penata cahaya bekerja dekat dengan penata kamera untuk menghasilkan visual yang diinginkan oleh sutradara dan penata kamera.

f. Penata Artistik

Penata artistik bertanggung jawab menjadi kaki tangan sutradara dan produser dalam mewujudkan dan menciptakan visualisasi untuk keseluruhan film mulai dari latar tempat, properti, suasana, dan kostum yang tepat. Penata artistik akan bekerja sama dengan pengarah artistik, penata rias dan busana dalam mewujudkan visual untuk proyek film tersebut.

g. Penyunting Gambar

Penyunting gambar bertugas bersama dengan sutradara dalam pasca produksi untuk mengeksekusi adegan-adegan yang diperlukan disunting pada proyek film. Penyunting gambar bertanggung jawab dalam membuat adegan yang berkelanjutan, kualitas dalam sebuah film bergantung pada kualitas pekerjaan seorang penyunting gambar.

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