



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

Menurut Archer (1976) Desain/perancangan adalah suatu bentuk kebutuhan badani dan juga rohani manusia, yang dilandasi dari hasil berbagai pengalaman, keahlian dan pengetahuannya tersebut, yang mencerminkan perhatian dan keinginan untuk mengapresiasi serta mengadaptasi yang ada di lingkungan sekitarnya, yang berhubungan dengan bentuk komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia.

Sedangkan menurut Sachari & Sunarya (2002) Desain adalah proses penerjemahan baik secara visual maupun wujud fisik mengenai aspek sosial ekonomi dan tata hidup manusia beserta merupakan cerminan budaya zamannya. Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu. (hlm. 10).

Dari penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa perencanaan adalah suatu kegiatan kreatif yang menghasilkan sebuah rancangan yang inovatif. Pada dasarnya sendiri desain membantu *target audience* kita, guna mempermudah menyampaikan pesan baik dari bentuk visual maupun karya atau produk.

2.2 Media Informasi

Menurut Sadiman, dkk. (2002) media menjadikan suatu penyaluran pesan serta pengirim pesan yang ditujukan kepada penerima pesan. Tujuan adanya media itu sendiri guna memancing ataupun membangkitkan pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat dari semua aspek kemasyarakatan, sehingga

menjadikan suatu proses belajar mengajar yang efektif dan efisien dan sesuai harapan (hlm. 6).

Dari kesimpulan diatas , penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa media sebagai penyalur alat penyampaian informasi yang efektif dan efisien kepada khalayak umum, sehingga semua orang mendapatkan informasi sehingga terciptalah pemikiran dan perasaan.

2.2.1 Jenis Media Informasi

Sadiman (2008) menyatakan bahwa media dikelompokkan menjadi 2 kelompok, yaitu media cetak dan media elektronik. Dalam penjabarannya media cetak meliputi Media grafis diantaranya poster, buku, majalah, koran, dll. Media elektronik dalam penjabarannya meliputi media proyeksi dan audio diantaranya radio, televisi, internet dan social media (hlm. 28).

2.3 Buku

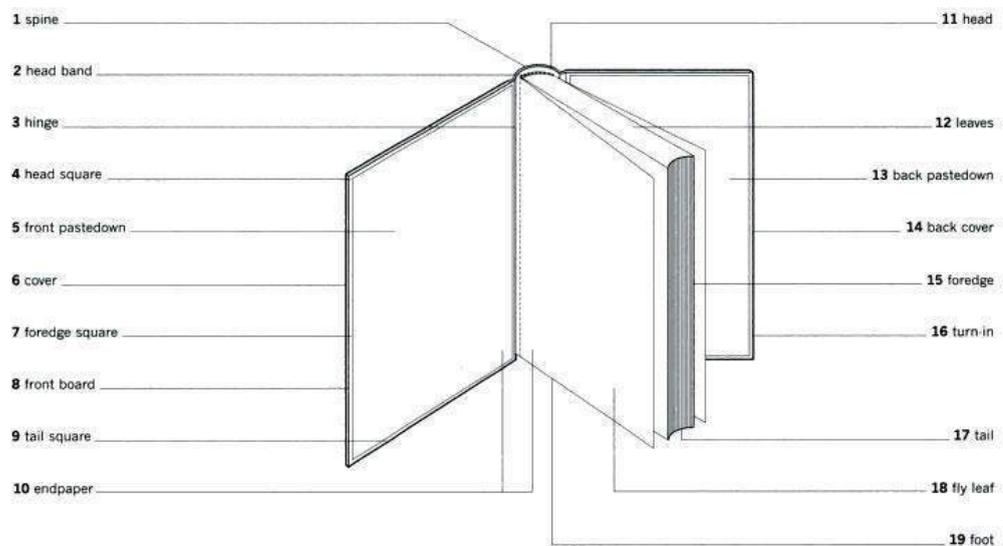
Kurniasih dan Sani (2014) mengatakan bahwa buku merupakan suatu pemikiran yang didalamnya terdapat ilmu pengetahuan dari hasil penyusunan serta penganalisaan secara tertulis, terperinci, serta menggunakan bahasa yang mudah untuk dimengerti, sehingga para pembaca dapat mudah memahaminya. Jika buku tersebut dilengkapi dengan gambar, menjadi nilai tambah bagi buku tersebut, karena membuat buku tersebut terlihat lebih menarik, dan tentunya terdapat daftar pustaka, guna menghindari adanya plagiasi (hlm. 60).

Selain itu Sitepu (2012) mengatakan bahwa buku adalah susunan kertas yang didalamnya berisi informasi dalam bentuk cetak, yang tersusun secara sistematis serta dijilid (hlm. 8).

Dari pengertian diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa buku merupakan suatu susunan kertas, yang dibentuk menjadi satu kesatuan yang sistematis, yang didalamnya berisikan informasi dari hasil penuangan ide

gagasan dari penulis, yang diciptakan sebagai media informasi berbasis cetak untuk para pembacanya, sehingga menciptakan suatu pemikiran oleh pembacanya.

2.3.1. Anatomi Buku



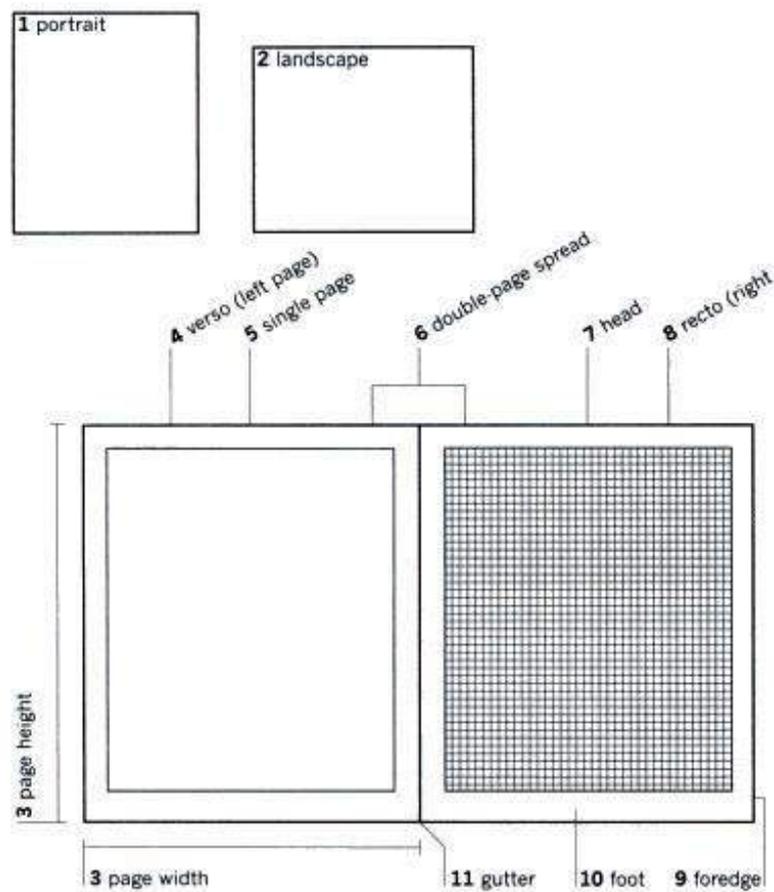
Gambar 2.1 *Component of a Book*
(Haslam, 2006)

Haslam (2006) menyatakan bahwa anatomi buku dibagi menjadi 3 komponen utama (hlm. 20-21), diantaranya *the book block, the page and the grid*.

1. Terdapat 19 komponen penting dalam anatomi book block, diantaranya :
 - a. *Spine*, masuk kedalam bagian sampul buku guna menutupi tulang belakang atau tepian yang menyatu.

- b. *Head Band*, adalah pita pada punggung buku yang digunakan supaya buku terlihat lebih rapi dan cantik. Biasanya digunakan pada bagian atas dan bawah punggung buku.
- c. *Hinge*, lipatan diantara *pastedown* dan *flyleaf*.
- d. *Head Square*, suatu bagian yang digunakan untuk menopang cover, sehingga lebih kokoh.
- e. *Front Pastedown*, endpaper yang menutupi bagian papan yang ditempelkan, sehingga terlihat rapi.
- f. *Cover*, Sampul depan yang biasanya memuat nama pengarang, judul karya, penerbit, serta gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan topik.
- g. *Forge Square*, pelindung cover buku yang terdapat di belakang cover.
- h. *Front Board*, papan yang letaknya berada pada bagian depan.
- i. *Tail Square*, hasil dari pelindung buku yang terdapat pada bagian bawah yang terbentuk dari sampul dan papan, karna besaran papan buku yang lebih lebar dari daun buku.
- j. *Endpaper*, pendukung bagian *hinge* yang biasanya menggunakan kertas tebal.
- k. *Head*, komponen atas pada buku.
- l. *Leaves*, lembaran individu yang memiliki 2 sisi.
- m. *Back Pastdown*, berbentuk lembaran kosong yang ditempel pada papan belakang.

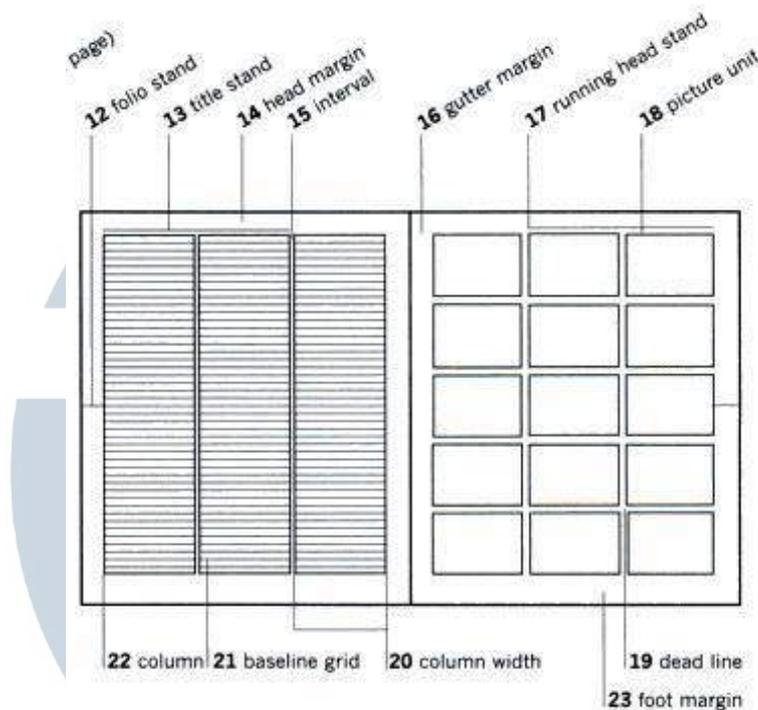
- n. *Back Cover*, bagian penutup sampul belakang buku.
- o. *Foredge*, tepi sisi depan buku.
- p. *Turn-in*, bagian sampul buku yang dilipat kedalam.
- q. *Tail*, sisi depan bagian bawah.
- r. *Fly Leaf*, halaman kosong pembalik endpaper.
- s. *Foot*, sisi tepi bawah halaman.



Gambar 2.2 *Page*
(Haslam, 2006)

2. *Page*, memiliki 11 komponen utama diantaranya
- a. *Portrait*, posisi kertas berdiri ataupun kertas yang sisi vertikalnya lebih panjang dari sisi horizontalnya.
 - b. *Landscape*, posisi kertas tidur ataupun kertas yang sisi horizontalnya lebih besar dibanding sisi vertikal.
 - c. *Page Height & width*, besaran tinggi dan lebar suatu halaman.
 - d. *Verso*, halaman pada buku pada sisi kiri, yang biasanya menjadi nomor genap
 - e. *Single page*, satu materi yang terbentuk hanya satu halaman
 - f. *Double-page spread*, satu materi yang disusun menjadi dua halaman, tetapi masih masuk kedalam satu kesatuan materi.
 - g. *Head*, kepala sisi atas buku.
 - h. *Recto*, halaman pada buku pada sisi kanan, yang biasanya menjadi nomor ganjil
 - i. *Foreedge*, sisi depan buku
 - j. *Foot*, bagian sisi bawah buku
 - k. *Gutter*, margin guna penyatuan antar buku untuk proses penjilidan.

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 2.3 *Grid*.
(Haslam, 2006)

3. *Grid*, memiliki 12 komponen utama diantaranya :
- a. *Folio Stand*, garis tegak pada folio dari posisi nomor.
 - b. *Title Stand*, suatu garis yang menjadi acuan untuk posisi judul.
 - c. *Head Margin*, ruang atau space pada bagian atas halaman.
 - d. *Interval/Column Gutter*, space antara kolom satu dengan kolom lain.
 - e. *Gutter Margin/Binding Margin*, bagian dalam margin yang dekat dengan jilid.
 - f. *Running Head Stand*, garis yang membatasi antara grid dengan running head.
 - g. *Picture Unit*, garis yang membagi antar kolom grid

- h. *Dead Line*, garis ruang antar gambar.
- i. *Column Width/Measure*, panjang garis yang ditentukan melalui besaran lebar kolomnya.
- j. *Baseline*, garis tidur yang nantinya menentukan tulisan itu berada.
- k. *Column*, kolom grid berbentuk persegi panjang, sebagai pengatur susunan tulisan
- l. *Foot Margin*, ruang atau space pada bagian bawah halaman.

2.3.2 Jenis Buku

Male (2007) menyatakan bahwa buku yang diterbitkan dapat digolongkan (hlm. 21), diantaranya :

1. *Children's Books*

Buku anak-anak dibagi menjadi jenis, yaitu *Non-Fiction* dan *Fiction*

Non-Fiction adalah sekumpulan informasi yang dibuat berdasarkan fakta, contohnya seperti kurikulum nasional. *Fiction* adalah Buku yang disusun dari hasil imajinasi sang penulis yang didalamnya terdapat gambar.(p. 21).

2. *Quality Non-Fiction*

Buku yang disusun berdasarkan fakta atau *Non-Fiction*, beberapa contoh yang masuk kedalam *Quality Non-Fiction* seperti buku pelajaran, tataboga, perkebunan, alam, biografi.

3. *General Fiction*

Buku yang dibentuk dari hasil imajinasi yang target utamanya ditujukan untuk usia dewasa, contohnya seperti buku yang bergenre horror, percintaan, dan lainnya. (p.21).

4. *Specialist*

Referensi yang bersifat teknis serta subjek yang sulit untuk dimengerti.(p.21).

Dilihat dari penerbitannya, terdapat juga jenis-jenis majalah dan koran yang beredar (p.22), diantaranya :

1. *Editorials*

Informasi khusus maupun umum seperti artikel (p.22).

2. *Advertising*

Suatu informasi yang ditujukan sebagai bentuk pengiklanan, baik dalam bentuk cetak maupun video (p.22).

3. *Design Groups*

Aktivitas marketing yang dilakukan kedalam tingkatan konsumen misalnya seperti pengemasan, laporan perusahaan, desain situs web internet, dll. (p.22).

4. *Multimedia*

Pergerakan gambar contohnya seperti animasi,pasca produksi, film, serta gambar digital. (p.22).

5. *Miscellaneous*

Informasi baik suatu lembaga, organisasi atau individu, layanan publik, pemerintahan daerah dan nasional, lembaga akademisi (p.22).

2.4 Ilustrasi

Rohidi (1984) Ilustrasi merupakan penuangan dari hasil pemikiran menjadi dalam bentuk elemen rupa guna mempermudah dalam proses menerangkan, menjelaskan, serta memberikan efek estetika dalam suatu teks, dari sisi pembaca pun dapat juga merasakan atau terbawa dalam suatu cerita yang dibaca (hlm. 87).

Sedangkan menurut Rasjoyo (1994), mendefinisikan ilustrasi adalah suatu bentuk karya, yang pada dasarnya untuk membantu pembaca atau mempermudah menjelaskan suatu cerita, musik dan gambar (hlm. 63).

2.4.1. Fungsi Ilustrasi

Arifin & Kusriano (2009) menyebutkan bahwa terdapat empat peranan atau fungsi ilustrasi dalam suatu proses menyampaikan informasi (hlm. 70-71), diantaranya :

1. Fungsi Deskriptif

Menggantikan sesuatu yang sifatnya verbal berbentuk teks yang panjang menjadi suatu gambar, sehingga mudah dan cepat untuk dapat dipahami oleh pembaca.

2. Fungsi Ekspresif

Ilustrasi dapat menjadi gambaran situasi perasaan atau konsep yang abstrak menjadi suatu pesan yang lebih hidup sesuai dengan konteksnya, guna mempermudah untuk dipahami.

3. Fungsi Analitis

Ilustrasi sangat berperan dalam proses perincian suatu data secara mendetail, sehingga mudah dipahami.

4. Fungsi Kualitatif

Ilustrasi yang biasa digunakan dalam pengumpulan suatu baik dari hasil observasi, eksperimen, dan penelitian lainnya. Hasil penelitian kemudian diterjemahkan kedalam bentuk tabel, grafik, kartun, foto, gambar, dll.

2.4.2 Media dalam Ilustrasi

Maharsi (2018) menyatakan bahwa dalam proses pembuatan suatu karya, dapat digunakan media dalam penciptaan ilustrasi (hlm. 123), yaitu:

1. Digital

Beberapa perangkat atau teknologi dalam proses pembuatan ilustrasi tentunya sangat beragam. Adanya media digital, membantu para creator dalam mempermudah pekerjaannya, dari tahapan sketsa hingga pewarnaannya.

Adapun alat yang digunakan dalam proses digital ilustrasi menggunakan graphic pen serta cintiq (hlm. 137).



Gambar 2.4. Contoh Digital
(Maharsi, 2018)

2.4.3. Jenis Ilustrasi

Maharsi (2018) menyatakan bahwa ilustrasi saat ini memiliki banyak jenis, dan masing-masing jenis tersebut memiliki karakternya masing masing

sesuai dengan kebutuhan dalam komunikasinya (hlm. 70). Jenis Ilustrasi tersebut diantaranya:

1. Ilustrasi Karikatur

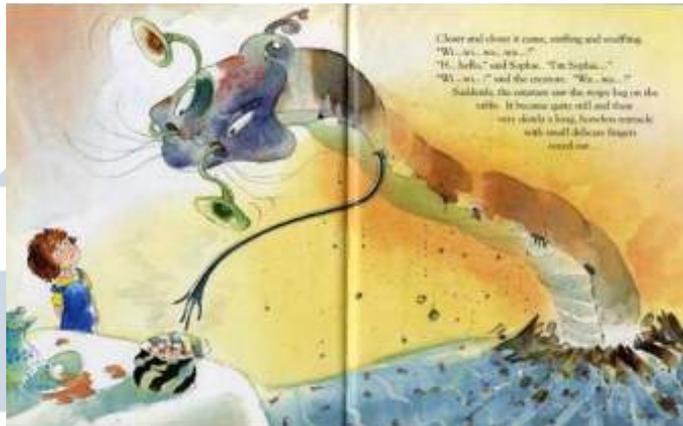
Perpaduan antara potret dengan kartun, dengan landasan karyanya yang sifatnya humor, tetapi juga bisa menjadi pandangan yang kejam. Itu kembali kepada diri penikmatnya sendiri, bagaimana mereka menangkap pesannya tersebut. Karya tersebut juga bisa dibilang hasil pendistorsian dari bentuk objeknya (hlm. 74).



Gambar 2.5. Ilustrasi Karikatur
(Maharsi, 2018)

2. Ilustrasi Buku Anak

Berisikan ilmu pengetahuan serta dongeng, yang tentunya dengan adanya penambahan ilustrasi pada sebuah buku membuat ceritanya menjadi lebih menarik. Penggunaan ilustrasi pada sebuah buku anak, membantu anak dalam berimajinasi, sehingga cerita yang disajikan mudah diterima dan ditangkap oleh anak-anak (hlm. 78).



Gambar 2.6. Ilustrasi Buku Anak
(Maharsi, 2018)

3. Ilustrasi Iklan

Menggambarkan suatu produk atau jasa guna menginformasikan mengenai produk secara visual terhadap target audiens, Proses pengilustrasian iklan tersebut harus sesuai dengan produk atau jasa yang diangkat, dan bagaimana memvisualkan produk secara tepat, sehingga audiens dapat mudah menangkap apa yang sedang ditawarkannya (hlm. 86-87).



Gambar 2.7. Ilustrasi Iklan
(<https://www.popmie.com/event/pop-mie-mini-e-commerce>, 2021)

4. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi yang disusun secara khusus dari suatu berita terhadap peristiwa yang terjadi. Ilustrasi editorial berfungsi sebagai penguat data dari berita yang berbentuk tulisan (hlm.91).

Dalam Ilustrasi Editorial tersebut memiliki dua kategori yaitu:

1. Ilustrasi Surat Kabar

Pada Ilustrasi Surat Kabar tersebut, ilustrasi menjadi kolom berita opini dan umumnya pada pengilustrasian surat kabar tersebut bersifat simbolik (hlm.92).



Gambar 2.8. Ilustrasi Surat Kabar
(Maharsi, 2018)

2. Ilustrasi Majalah

Ilustrasi majalah juga memiliki jenisnya, seperti kumpulan cerita pendek serta terdapat juga beberapa majalah yang menyoroti suatu tokoh yang terkenal (hlm. 95).



Gambar 2.9. Ilustrasi Surat Majalah
(<https://ebooks.gramedia.com/id/majalah/bobo/ed-05-may-2019>, 2020)

2.4.4. Gaya Ilustrasi

Male (2007) menyatakan bahwa setiap ilustrator tentunya memiliki style yang berbeda-beda guna menonjolkan karakter mereka. Ilustrasi tersebut terbagi menjadi 2 golongan, diantaranya adalah literal dan konseptual. Pada dasarnya Ilustrasi literal penggambaran sesuatu yang sifatnya valid, nyata serta akurat. Ilustrasi konseptual adalah penggambaran atau penuangan dari hasil pemikiran yang digambarkan tetapi tidak menyerupai aslinya (hlm. 50-51).

1. *Conceptual Imagery and Surrealism*

Penggambaran dari hasil pemikiran serta komunikasi, ilusi, simbolisme, dan ekspresionisme sehingga digolongkan kedalam gambar imajinatif. Dengan mengangkat isu yang sedang terjadi, sehingga gaya ini terlihat lebih kompleks sehingga membuat pembaca memiliki pemikiran yang kritis (hlm. 54).

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 2.10. Contoh Gambar *Surrealism*
(Male, 2007)

2. *Diagrams*

Biasa banyak ditemukan dalam buku edukasi atau konteks pendidikan, dimana gaya tersebut penggambarannya lebih kearah mencari-cirikan suatu objek (hlm. 58).



Gambar 2.11. Contoh Gambar *Diagrams*
(Male, 2007)

3. *Abstrak*

Gaya penggambaran abstrak, tidak dilandasi oleh apapun atau bisa dibilang tidak ada kaitannya dengan alam maupun kehidupan nyata. Gaya abstrak ini sifatnya lebih ke arah kebebasan sang ilustrator dalam bereksresi (hlm. 60).



Gambar 2.12. Contoh Gambar *Abstrak*
(Male, 2007)

4. *Hyperrealism*

Gaya ini sifatnya sangat detail ataupun realis, sehingga bisa dibilang ini menjadi gambaran ulang sesuatu yang sifatnya ada atau nyata. Umumnya penggambaran ini berupa kehidupan sehari-hari, pemandangan, dll. Dengan bergulirnya waktu yang terus menerus berputar, pengembangan penggambaran dengan style ini sudah menimbangkan dari unsur-unsur seperti perspektif, skala, cahaya, dan proporsi (hlm. 64).



Gambar 2.13. Contoh Gambar *Hyperrealism*
(Male, 2007)

5. *Stylised Realism*

Perpaduan gaya antara realis serta dekoratif, dengan mempertimbangkan elemen dengan tujuan untuk hiburan ataupun membesarkan masalah atau poin yang sedang diangkat dari suatu karakter (hlm. 68-69).



Gambar 2.14. Contoh Gambar *Stylised Realism* (Male, 2007)

6. *Sequential Imagery*

Suatu susunan gambar yang saling mengait antara satu cerita dengan cerita lain, sehingga membentuk suatu rangkaian cerita yang akan disampaikan. Contoh yang menggunakan gaya *Sequential Imagery* ini adalah komik, novel grafis, cerita fiksi serta non fiksi. Saat ini gaya tersebut juga dapat ditunjukkan sebagai periklanan, informasi, edukasi dan juga hiburan (hlm. 70).



Gambar 2.15. Contoh Gambar *Sequential Imagery* (Male, 2007)

2.5. Desain Komunikasi Visual

Putra (2021) mendefinisikan bahwa desain komunikasi visual adalah seni yang menggunakan bahasa visual dengan memadukan seni dan teknologi, guna mengungkapkan suatu pemikiran. Desainer bekerja dengan mengolah suatu tulisan menjadi bentuk visual, sehingga klien dapat mudah menyerapnya (hlm. 6).

Sedangkan menurut Sanyoto (2006) Desain Komunikasi Visual memiliki pengertian suatu proses penuangan yang sifatnya tulisan menjadi suatu gambar atau dapat dilihat (p. 8).

2.5.1. Elemen Desain

Mulyana, Putra, dan Suriansyah (2019) Beberapa elemen yang terdapat di dalam mendesain diantaranya titik, garis, bentuk, tekstur, dan warna (hlm.22).

2.5.1.1 Titik

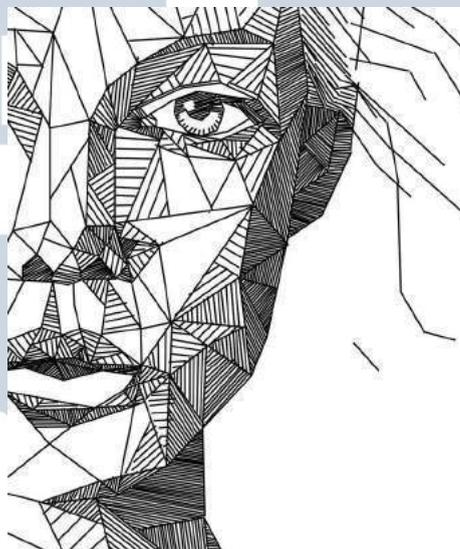
Mulyana et al. (2019) mendefinisikan titik sebagai satu komponen terkecil pada suatu garis. Garis terbentuk oleh gabungan titik yang memiliki kedekatan jarak yang rapat. Jika pada suatu garis diberikan jarak antar gabungan titik- titik tersebut, maka titik yang tersusun tersebut dapat terbentuk menjadi titik kecil, sedang, dan besar. Dari elemen titik tersebut, jika disusun secara konseptual, maka akan menciptakan suatu desain (hlm. 22-23)



Gambar 2.16. Titik Membentuk Desain
(<https://failfaire.org/teknik-pointilis/>, 2022)

2.5.1.2 Garis

Garis merupakan suatu unsur, yang dari titik satu ke titik lainnya saling berhubungan, sehingga membentuk suatu bentuk lengkung atau lurus. Terdapat 4 kategori dari garis, diantaranya adalah vertikal, horizontal, diagonal, kurva. Bentuk- bentuk seperti segitiga, kerucut, silinder, dll terbentuk dari elemen garis (hlm. 24-25).



Gambar 2.17. Garis
(<https://idseducation.com/berbagai-jenis-garis-dalam-desain-grafis/>, 2022)

2.5.1.3. Bentuk

Merupakan suatu hasil dari garis atau titik, yang membentuk menjadi satu kesatuan dan berdekatan, sehingga menciptakan suatu visual yang didalamnya meliputi tinggi, lebar serta ruang (hlm. 21).

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

Mulyana et al. (2019) mendefinisikan warna menjadi suatu penyatuan elemen, baik sebagai desain pendukung dari objek, untuk membuat fokus terhadap suatu objek sehingga menjadi lebih menarik. Masing-masing warna tentunya memiliki arti psikologis. Tentunya dalam pemilihan warna pada suatu desain harus memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai warna serta memahami objeknya itu sendiri (hlm. 33-34).

1. Skema Warna

Setiap desainer harus mendalami terlebih dahulu objek yang desain, serta pesan apa yang ingin disampaikan desainer terhadap desainnya, dari pewarnaan pun memiliki banyak sekali warna yang tersedia sesuai dengan *color wheel*. Terdapat tiga *color wheel* untuk desainer, diantaranya (Samara, 2007, hlm. 94).

a. *Analogous*

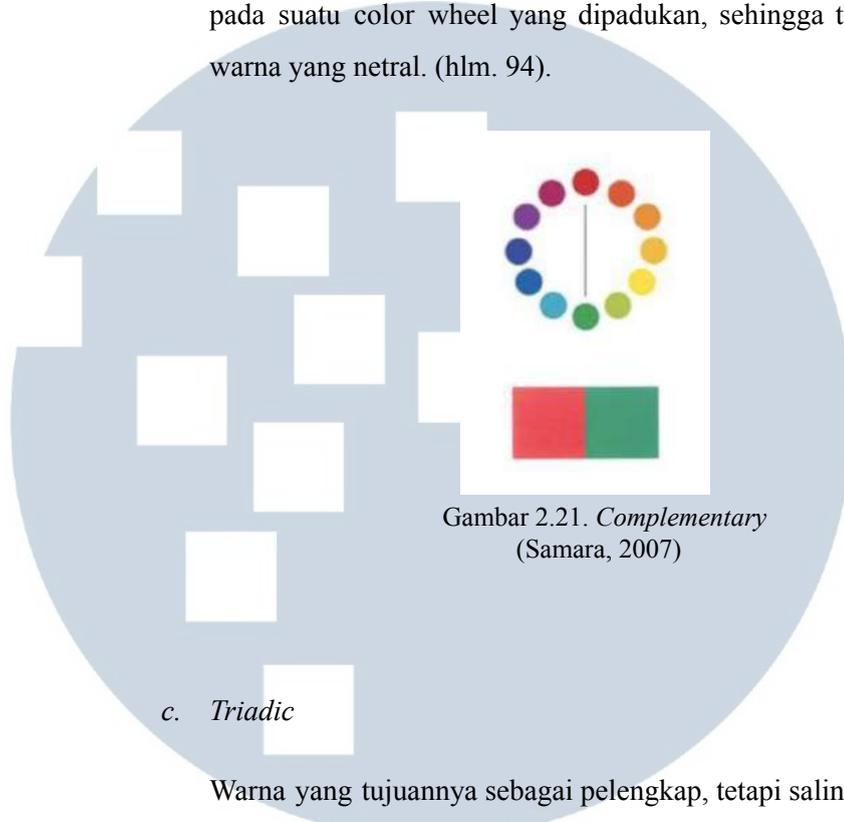
Warna yang dekat pada *color wheel*. Dari sudut pandang kita, warna tersebut memang sangat berbeda dari warna satu dengan warna lainnya, tetapi perbedaan suhulah yang mempengaruhi warna tersebut. (hlm. 94).



Gambar 2.20. *Analogous*
(Samara, 2007)

b. *Complementary*

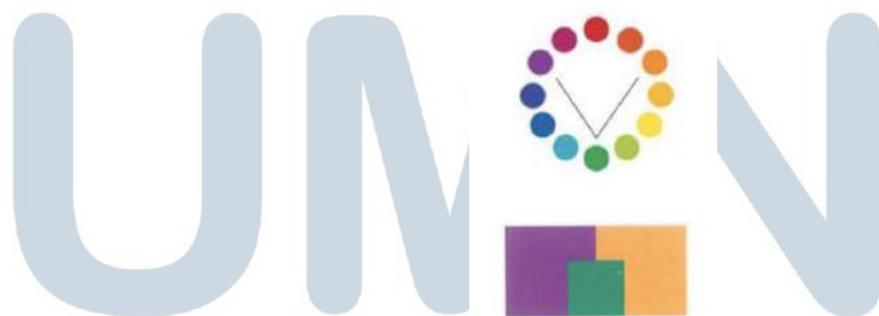
Pewarnaan ini merupakan warna yang saling berseberangan pada suatu color wheel yang dipadukan, sehingga terciptalah warna yang netral. (hlm. 94).



Gambar 2.21. *Complementary* (Samara, 2007)

c. *Triadic*

Warna yang tujuannya sebagai pelengkap, tetapi saling terpisah satu sama lainnya. Triadic didasari pada 3 warna yang terdapat pada interval 120 derajat pada color wheel (hlm. 94).



Gambar 2.22. *Triadic* (Samara, 2007)

2. Psikologi Warna

Samara (2007) pada dasarnya dimasing-masing warna memiliki makna secara psikologis. Pemilihan warna pada suatu konten tentunya harus

didalami betul, karena akan sangat berpengaruh pada suatu konten (hlm. 110).

a. Merah

Merah menjadi warna yang cukup mencolok. Sifat dari warna merah ini sendiri memberikan energi serta membangkitkan gairah terhadap suatu tindakan. Warna merah membuat pikiran berpikir impulsif (hlm. 110).



Gambar 2.23. Merah
(Samara, 2007)

b. Biru

Biru menjadi warna yang memiliki sifat memberikan ketenangan, kejelasan dan keamanan. Umumnya warna ini banyak disukai oleh masyarakat dunia serta perusahaan (hlm. 110).

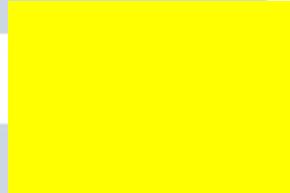


Gambar 2.24. Biru
(Samara, 2007)

c. Kuning

Memiliki sifat yang menghangatkan. Warna kuning yang tertangkap pada mata dapat menstimulasi otak sehingga merasa

hangat. Penggunaan warna kuning yang terlalu banyak juga dapat memberikan rasa cemas (hlm. 110).



Gambar 2.25. Kuning
(Samara, 2007)

d. Coklat

Memberikan kesan klasik dengan menciptakan rasa nyaman. Coklat memberikan kesan kerja keras serta keabadian (hlm. 110).

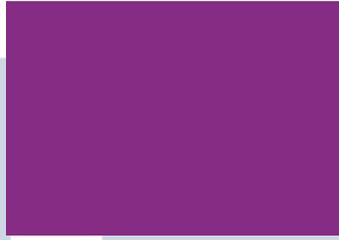


Gambar 2.26. Coklat
(Samara, 2007)

e. Ungu

Memiliki kesan yakni keseimbangan tetapi sulit untuk dapat terpahami. Saturasi dari warna ungu ini pun juga memiliki arti yang berbeda-beda, semakin mengarah ke saturasi gelap juga mengesankan kematian, sedangkan saturasi warna dari ungu ini semakin terang juga memberikan kesan yang nostalgia (hlm. 110).

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 2.27. Ungu
(Samara, 2007)

f. Hijau

Memberikan makna pertumbuhan dan menenangkan. Warna hijau umumnya sangat terkait dengan alamiah sehingga terkesan energik (hlm. 110).



Gambar 2.28. Hijau
(Samara, 2007)

g. Jingga

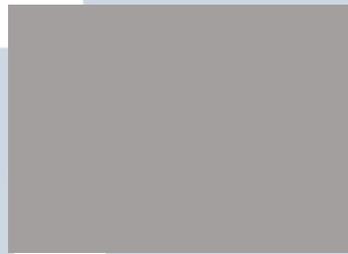
Jingga tercipta dari campuran dua warna yaitu merah dengan kuning yang memiliki kesan kemewahan. Warna jingga dengan saturasi mengarah ke gelap melambangkan kesegaran serta kekuatan (hlm. 110).



Gambar 2.29. Jingga
(Samara, 2007)

h. Abu-abu

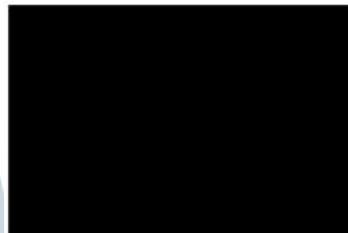
Warna netral yang memiliki kesan komitmen, berwibawa, kecanggihan, serta kompetensi (hlm. 110)



Gambar 2.30. Abu-abu
(Samara, 2007)

i. Hitam

Warna yang sangat kuat yang memiliki kepekatan dan kontras yang sangat dominan. Warna tersebut menggambarkan kekosongan, kematian, tetapi juga memiliki makna yang eksklusifitas (hlm. 111)



Gambar 2.31. Hitam
(Samara, 2007)

j. Putih

Keterkaitan dengan cahaya sehingga memiliki kesan spiritualitas kesucian, kebersihan serta keutuhan (hlm. 111)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



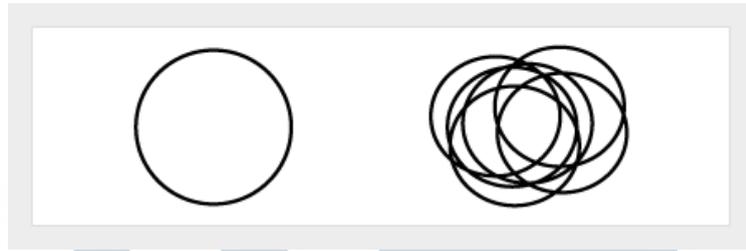
Gambar 2.32. Putih
(Samara, 2007)

2.5.2 Prinsip Desain

Mulyana et al. (2019) menyatakan bahwa dalam proses berkeaktivitas dalam ruang lingkup desain, tentunya terdapat beberapa prinsip yang harus dipahami setiap desainer. Prinsip-prinsip tersebut tentunya memiliki tujuan guna mempertimbangkan penerapan terhadap elemen suatu desain, sehingga tercipta suatu desain yang menarik dan komunikatif (hlm. 35). Prinsip-prinsip tersebut diantaranya :

2.5.2.1 Kesederhanaan

Menurut Mulyana et al. (2019) pada dasarnya, manusia memiliki keterbatasan atau batas dalam penerimaan pesan. Karena itulah prinsip kesederhanaan (*simplicity*) ini hadir, dimana pada suatu kompleksitas terhadap desain, dibuat sederhana. Pada proses penyederhanaan itu sendiri tidak mengurangi elemen yang menjadikan point pada pesan yang ingin disampaikan, melainkan penyederhanaanya melalui pengurangan elemen pendukung ataupun menggantikannya dengan suatu elemen lain yang lebih sederhana, jadi tidak menghilangkan inti pesan yang ingin disampaikan (hlm. 36).



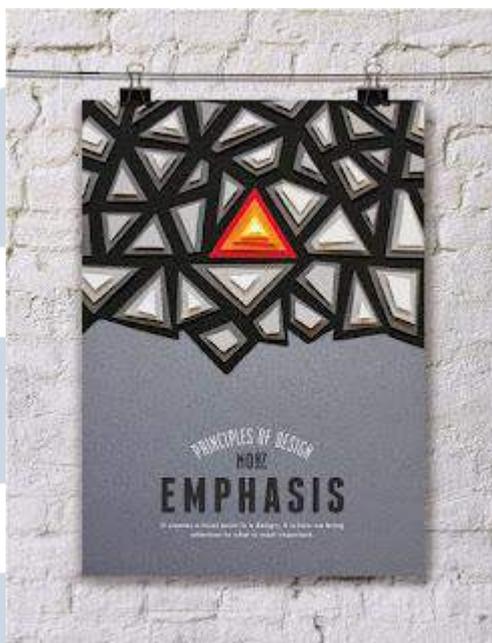
Gambar 2.33. Contoh Kesederhanaan
(<https://smkn1sukalarang.sch.id/2018/08/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>, 2021)

2.5.2.2. Penekanan

Menurut Mulyana et al. (2019) menonjolkan poin atau elemen pada pesan yang ingin disampaikan, sehingga para pembaca dapat menyadari terhadap pesan yang disampaikan (hlm. 38).

Penekanan terhadap elemen dalam mendesain, memiliki beberapa teknik (hlm. 39), diantaranya:

1. Merubah serta menggunakan huruf cetak (*Bold* serta *Italic*) terhadap huruf peraga dan badan teks yang tentunya sebagai *cues* atau *prompting* (hlm.39).
2. Menggunakan warna kontras antara satu elemen dengan lainnya (hlm.39).
3. Penggunaan latar belakang pada elmen yang ditonjolkan (p.39).
4. Membesarkan satu bagian dari elemen tersebut yang ingin ditonjolkan dengan artian elemen tersebut seperti dilihat di dalam kaca pembesar (hlm.39).
5. Menggunakan bantuan frame serta box dari bagian elemen yang menjadi point (hlm.39).
6. Penggunaan tipografi juga membantu dalam penekanan (hlm.39).
7. Menerapkan kembali terhadap elemen tersebut (*repeation*)



Gambar 2.34. Contoh Penekanan
(<https://www.infomatek.id/2015/12/prinsip-prinsip-desain-grafis.html>, 2022)

2.5.2.3. Keseimbangan

Menurut Mulyana et al. (2019) pada prinsip ini memiliki pengertian bahwa keseimbangan menjadi salah satu aturan tentang bagaimana mengusahakan penempatan terhadap elemen dari suatu halaman sehingga terlihat seimbang (hlm. 41).

Dari prinsip keseimbangan ini pun juga memiliki dua macam, diantaranya keseimbangan formal serta keseimbangan informal. Keseimbangan formal lebih mengacu pada penempatan elemen yang memberikan pesan yang disampaikan sifatnya formal dengan artian aman, dapat dipercaya, serta bergengsi (hlm. 41).

Prinsip ini biasa ditemukan dari media cetak suatu perusahaan yang ingin menyampaikan pesan bahwa perusahaan ini terpercaya. Prinsip keseimbangan formal pada intinya pada penempatan suatu

elemen, jika dilihat dari kiri, kanan, atas serta bawah terlihat seimbang dengan baik itu dapat dikatakan keseimbangan formal (hlm. 41).

Sedangkan keseimbangan informal penyusunan elemen-elemennya bersifat variasi, guna menggambarkan pesan yang sifatnya non-formal. Pada keseimbangan informal ini, umumnya pesan-pesan yang ingin disampaikan biasa digunakan dengan target anak muda (hlm. 42).



Gambar 2.35. Contoh Keseimbangan Formal
(<https://anjalafitriblog.wordpress.com/2016/10/02/prinsip-prinsip-desain-grafis/>, 2022)

Berikut merupakan contoh keseimbangan informal yang penyusunannya lebih bersifat variasi.



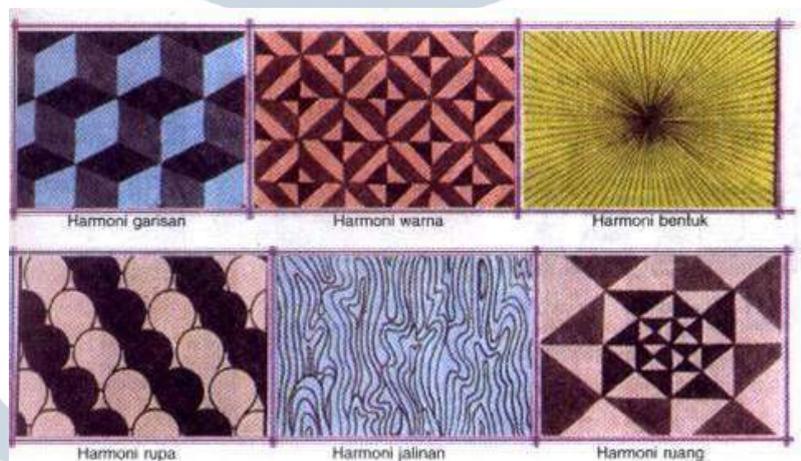
Gambar 2.36. Contoh Keseimbangan Informal
(<https://anjalafitriblog.wordpress.com/2016/10/02/prinsip-prinsip-desain-grafis/>, 2022)

2.5.2.4. Harmoni

Mulyana et al. (2019) prinsip harmoni memiliki hubungan dari prinsip lainnya, dengan artian terdapat juga keseimbangan serta keselarasan. Untuk mewujudkan suatu karya yang menggunakan prinsip harmoni, harus mempertimbangan diantaranya bentuk harmoni (*shape harmony*) serta nada harmoni (*tone harmony*) (hlm. 43).

Prinsip bentuk harmoni dapat tercapai dari suatu visual elemen desain yang ditempatkan dengan tepat baik dari teks maupun ilustrasi, sehingga dapat sesuai dengan bentuk serta ukuran pada halaman baik orientasi landscape maupun portrait (hlm.43).

Prinsip kedua yaitu nada harmoni didefinisikan suatu prinsip yang melihat kesesuaian nada dari elemen yang terbentuk melalui keseluruhan desain (hlm. 46).



Gambar 2.37. Contoh Harmoni

(<https://www.kibrispdr.org/pre-8/contoh-gambar-harmoni.html>, 2022)

2.5.2.5. Kesatuan

Mulyana et al. (2019) menyatakan bahwa prinsip kesatuan merupakan suatu hubungan terhadap elemen desain, dengan dipersatukan sehingga

terciptalah sesuatu yang baru serta dengan fungsi yang baru. Penerapan ini juga harus betul-betul memperhitungkan ataupun memperhatikan dari karakteristik serta fungsi di masing-masing elemen (hlm. 46).



Gambar 2.38. Contoh Kesatuan
(<https://www.psychologymania.com/2013/06/prinsip-prinsip-desain.html>, 2022)

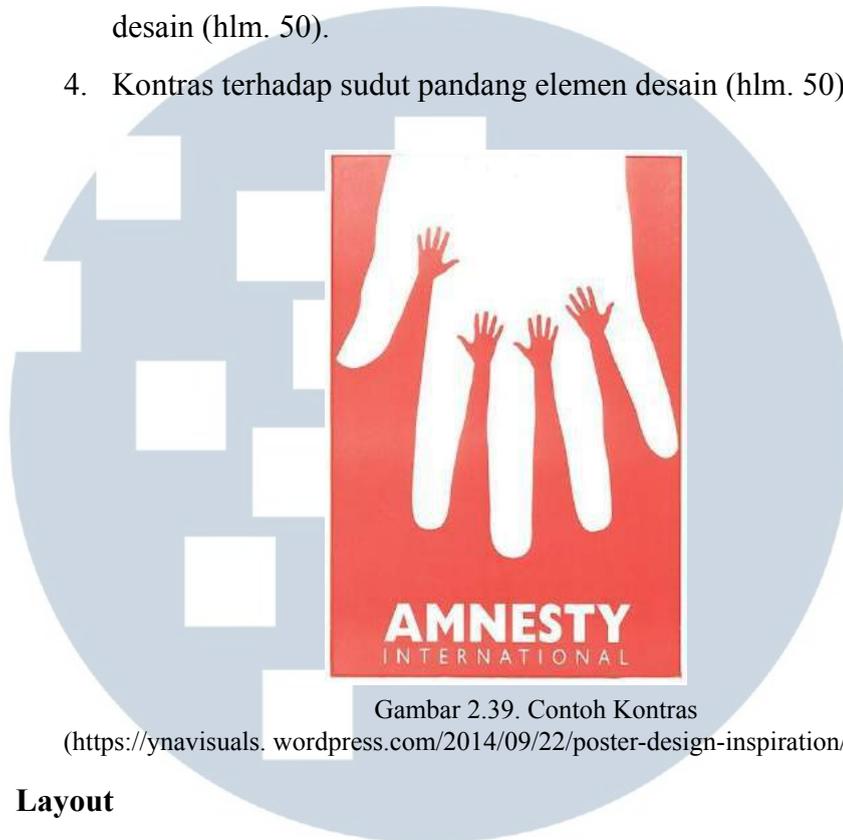
2.5.2.6. Kontras

Mulyana et al. (2019) prinsip ini menjadi paduan antara semua prinsip terkecuali nada harmoni. Prinsip ini lebih mengacu ke arah bagaimana cara menyampaikan pesan dengan penyesuaian terhadap target audiens. Dengan prinsip kontras ini juga tentunya bertujuan untuk menyampaikan pesan dan menjadikan visualisasi pesan menjadi hidup dengan perbandingan proporsi ruang dari setiap halaman (hlm. 49).

Untuk menciptakan visualisasi dari pesan yang akan disampaikan dengan menggunakan prinsip ini, dapat dilakukan dengan cara (p. 50)

1. Kontras terhadap ketidaksamaan proporsi dari ruang serta ukuran dari gambar dan juga teks (hlm. 50).
2. Kontras terhadap ketidaksamaan bentuk dengan elemen desain (hlm.50)

3. Kontras terhadap ketidaksamaan tone serta nada dengan elemen desain (hlm. 50).
4. Kontras terhadap sudut pandang elemen desain (hlm. 50).



Gambar 2.39. Contoh Kontras

(<https://ynavisuals.wordpress.com/2014/09/22/poster-design-inspiration/>, 2021)

2.5.3. Layout

Harris dan Ambrose (2011) mendefinisikan layout menjadi suatu penataan letak elemen-elemen pada suatu desain dan tentunya memperhatikan keterkaitan dari ruang-ruang yang akan ditempatkan elemen desain tersebut. Dengan penyusunan layout sendiri tentunya memiliki tujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami suatu teks, lewat susunan elemen visual (hlm. 8).

2.5.4. Margin

Landa (2011) mendefinisikan margin yaitu suatu jarak atau batas pada suatu halaman yang berada di tepian kanan, kiri, atas, serta bawah. Fungsi margin sendiri adalah sebagai pembatas serta bingkai antara konten dengan teks (hlm. 161).



Gambar 2.40. Contoh Margin
(Landa, 2011)

2.5.5. Grid

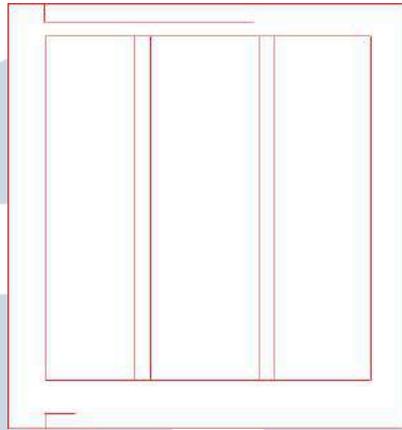
Landa (2011) mendefinisikan grid yaitu susunan komposisi yang memiliki unsur garis vertikal dan horizontal dan membentuk suatu kolom dan margin. Grid itu sendiri tentunya memiliki tujuan untuk mengatur teks serta visual terhadap suatu konteks konten dan tentunya memudahkan pembaca untuk menangkap pesan dari informasi tersebut (hlm. 158).

2.5.5.1. Jenis Grid

Menurut Samara yang dikutip dalam Nathalia dan Anggraini (2014) menyebutkan jenis grid yang dapat digunakan diantaranya *Manuscript Grid*, *Column Grid*, *Modular Grid*, *Hierarchical Grid*

1. *Manuscript Grid*

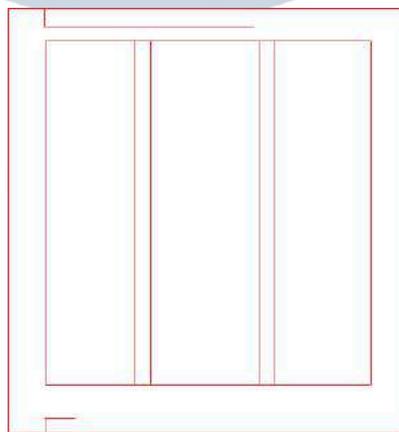
Manuscript Grid merupakan suatu grid dengan memiliki struktur yang sangat sederhana dimana hanya menggunakan satu kolom. Pada struktur utamanya, grid ini ditentukan dari satu kolom tengah. Penggunaan jenis grid ini biasa ditemukan pada novel serta esai.



Gambar 2.41. Contoh *Manuscript Grid*
(<http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/column-grid.png>, 2022)

2. *Column Grid*

Pada penggunaannya, grid ini menempatkan ke dalam beberapa kolom pada formatnya. Penggunaan grid ini biasa ditemukan pada hal-hal publikasi.

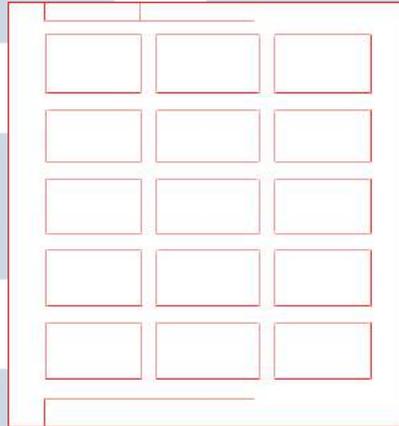


Gambar 2.42. Contoh *Column Grid*
(<http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/column-grid.png>, 2022)

3. *Modular Grid*

Pada *modular grid* penambahan divisi horizontal (baris). Dengan demikian pada modular grid ini akan terlihat pembagian yang sama

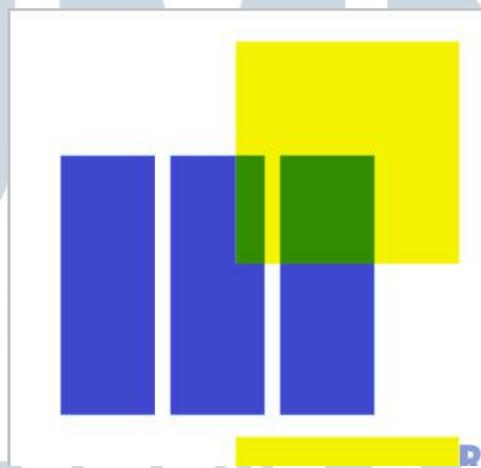
besarnya dengan konsisten antara kolom serta barisnya. Pada penggunaannya, biasanya jenis grid ini dapat ditemukan di publikasi yang lebih kompleks.



Gambar 2.43. Contoh *Modular Grid*
(<http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/column-grid.png>, 2022)

4. *Hierarchical Grid*

Hierarchical Grid pada setiap kolomnya tidak memiliki besaran yang sama. Grid ini dirancang sesuai dengan kreatifitasnya, yang tentunya harus menyesuaikan dari elemen-elemen pada desain serta informasi yang akan disajikan



Gambar 2.43. Contoh *Hierarchical Grid*
(<https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-grid-system/>, 2022)

2.5.6. Tipografi

Sitepu (2004) adalah suatu unsur dari ranah desain grafis yang mempelajari ruang lingkup suatu huruf (*font*). Huruf sendiri sangat beragam dan terdapat beberapa kelompok kategori huruf yang umum digunakan dalam dunia desain. Dalam mendesain, tentunya harus mengerti serta mendalami konten visual yang dibuat, dan tentunya tidak asal dalam memilih jenis font, sehingga dapat sesuai dengan konteks visual yang diangkat, karena melalui font juga dapat memberikan kesan terhadap para pembaca. Dilihat dari fungsinya, terdapat dua jenis font diantaranya adalah *text types* serta *display types*. Yang membedakan dari kedua jenis font ini adalah ukuran, ukuran pada *text types* menggunakan ukuran 8-12 pt (point) umumnya digunakan pada badan text (*body text*). Sedangkan pada *display text* menggunakan ukuran 14 pt keatas (hlm. 33).

Sitepu (2004) terdapat enam kelompok huruf yang berdasarkan bentuknya, diantaranya adalah :

1. Huruf Serif

Terdapat garis kecil dari setiap ujung badan huruf yaitu *counterstroke*. Posisi garis tersebut horizontal di masing-masing ujung huruf. Jenis huruf ini lebih mudah terbaca (hlm. 34).

U M M N
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

Times New Roman

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

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

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

Gambar 2.45. Huruf Serif (Sitepu, 2004)

2. Huruf Sans Serif

Kebalikan dari serif, dimana sans serif tidak memiliki garis kecil di ujung setiap huruf dengan memiliki karakter streamline, fungsional, modern, serta kontemporer (hlm. 36).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Arial

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Gambar 2.46. Huruf Sans Serif
(Sitepu, 2004)

3. Huruf Blok

Dengan ciri ketebalan yang mencolok, huruf blok ini memiliki ciri khusus yaitu gemuk pada fontnya. Penerapan pada suatu konten yang menggunakan font blok ini, biasanya berada pada headline (hlm. 38).



Gambar 2.47. Huruf Blok
(Sitepu, 2004)

4. Huruf Script

Memiliki karakter huruf seperti tulisan tangan, dengan kesan alami dan personal (hlm. 40).



Gambar 2.48. Huruf *Script*
(Sitepu, 2004)

5. Huruf Black Letter

Dengan memiliki karakter yang khas yaitu klasik, font ini sangat berbeda dari font yang lainnya. Jenis font ini semakin berkembang, sehingga memiliki banyak variasi baru (hlm. 41).



Gambar 2.49. Huruf *Black Letter*
(Sitepu, 2004)

6. Huruf Graphic

Memvariasikan huruf dengan memiliki kesan seperti gambar, tetapi tidak menghilangkan makna huruf tersebut (hlm. 42).



Gambar 2.50. Huruf *Graphics*
(Sitepu, 2004)

2.6. Tradisi

Bastomi (1986) mendefinisikan tradisi adalah roh terhadap suatu budaya. Tradisi harus terus menerus dilestarikan, dengan tidak melestarikan suatu tradisi, maka tradisi tersebut akan hilang di waktu itu juga. Terciptanya suatu tradisi, tentunya juga melalui uji baik dari aspek efektifitas serta efisiensinya. (hlm. 14).

Sedangkan Coomans (1987) memiliki anggapan bahwa tradisi menjadi gambaran terhadap perilaku serta sikap dalam kehidupan manusia dengan

melalui tahapan proses serta kurun waktu yang panjang, dan dari setiap generasi ke generasi dimulai dari nenek moyang, telah menjalankannya (hlm. 73).

Soekanto (2011) menjabarkan beberapa fungsi dari adanya tradisi tersebut (p. 82), yaitu:

1. Tradisi memiliki fungsi sebagai penyedia fragmen terhadap apa yang telah diturunkan baik dari historis yang dipandang memiliki manfaat. Tentunya tradisi sendiri memiliki makna yang terdapat didalamnya dan baik adanya, sehingga dapat membangun generasi mendatang yang didasari pengalaman masa lalu.
2. Memberikan legitimasi dari pandangan kehidupan, keyakinan, serta aturan yang ada.
3. Sebagai tempat peluapan dari keluhan, ketidakpuasan, serta kekecewaan dalam kehidupan modernisasi. Dari kesan tradisi yang membawa suasana masa lalu, dengan kehidupan sederhana serta membawa kebahagiaan, sehingga dapat mengantarkan energi kebahagiaan juga.

2.6.1 Sumber Tradisi

Djamil (2000) menyatakan bahwa munculnya tradisi yang ada pada suatu bangsa muncul dari kepercayaan agama. Pengaruh- pengaruh tersebut muncul dari beberapa paham (hlm. 14), diantaranya :

1. Kepercayaan Hindu Budha

Masyarakat khususnya Jawa mulanya memiliki agama Hindu Budha sebelum agama Islam masuk. Hindu Budha menjadi manifestasi terhadap masyarakat Jawa.

2. Animisme

Mempercayai terhadap roh-roh nenek moyang serta melakukan ritual dengan menggunakan sesaji-sesaji guna mengundang roh nenek moyang untuk hadir pada tradisi tersebut.

3. Dinamisme

Mempercayai bahwa benda-benda atau objek yang berada disekitar kita, memiliki kekuatan gaib,

2.6.2 Macam-Macam Tradisi

1. Tradisi Ritual Agama

Kemajemukan menjadi salah satu faktor keberagaman yang ada di Indonesia. Dari masing-masing ritual yang ada, dalam pelestariannya tentunya memiliki cara yang sangat berbeda-beda dari tradisi satu dengan lainnya. Perbedaan tradisi tersebut tentunya memiliki faktor dibelakangnya diantaranya, lingkungan tempat tinggal, adat, dan tradisi yang turun-temurun.

2. Tradisi Ritual Budaya

Lebih merujuk kepada harapan terhadap pelaku upacara, dimana dalam harapannya memiliki hidup senantiasa dalam keadaan selamat. Tujuan upacara ini sendiri tentunya menepis ajaran-ajaran buruk terhadap kekuatan gaib yang tidak diinginkan serta akan membahayakan keselamatan dalam keberlangsungan hidup manusia

2.7 Sekaten

Lisbijanto (2013) Sekaten merupakan suatu upacara yang tujuannya memperingati kelahiran nabi Muhammad SAW. Tujuan tradisi ini sendiri dahulu tentunya untuk syiar mengenai agama islam dengan dibalut hiburan sehingga masyarakat dapat menikmatinya. Berkaca dari Walisongo (Wali Sembilan),

terdapat salah seorang Walisongo, yaitu Sunan Kalijaga pada saat berdakwah di sebagian daerah mensyiarkan agama islam tersebut dengan memanfaatkan kesenian tradisional yaitu gamelan serta pewayangan (hlm. 1).

2.7.1. Perayaan Sekaten

Dalam perayaan sekaten tersebut diadakan di halaman Masjid Agung serta Alun-Alun utara Yogyakarta. Dimulainya acara sekaten ini pada saat malam hari, dimana terdapat

1. Gamelan Sekaten

Dua gamelan dikeluarkan untuk dimainkan dari penyimpanannya yaitu Bangsal Sri Manganti oleh para abdi dalam. Kedua gamelan tersebut pun memiliki nama yaitu Kanjeng Kyai Guntur Madu serta Kanjeng Kyai Nogowilogo. Penamaan yang diberikan oleh Keraton pun dari setiap benda pusaka yang di keramatkan, diberikan nama-nama yang memiliki arti baik serta memiliki gelar dari masing-masing benda tersebut seperti pada gamelan pusaka tersebut diberikan gelar Kyai untuk laki-laki sedangkan untuk yang dilambangkan wanita, diberikan gelar Kanjeng.

2. Tumplak Wajik.

Tumplak wajik digelar di halaman Istana Magangan Kidul. Sebelum dilakukannya pembuatan gunungan putri dilakukan pembunyian lesung, lumping, serta kentongan dengan tujuan dalam pembuatan gunungan putri berjalan lancar tanpa adanya suatu halangan.

3. Grebeg Maulud.

Grebeg Mulud menjadi puncak acara pada perayaan sekaten ini dimana keluarnya kedua gunungan yang telah dibuat baik Gunungan Kakung (gunungan laki-laki) serta gunungan Estri (gunungan putri) yang dibawa

dari Keraton ke Masjid Agung lalu dilanjutkan gunung tersebut
didoakan oleh ulama dan dan kemudian dibagikan kepada masyarakat.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA