



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. Desain

Menurut Landa (2011) dalam buku *Graphic Design Solution* (4th ed.) menjelaskan desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada audience, desain grafis juga merupakan representasi dari sebuah ide yang dibangun melalui perancangan, pemilihan, dan penyusunan dari elemen visual (hlm. 2).

2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain memiliki elemen formal dalam bentuk dua dimensi seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur (hlm. 16).

2.1.1.1 Garis



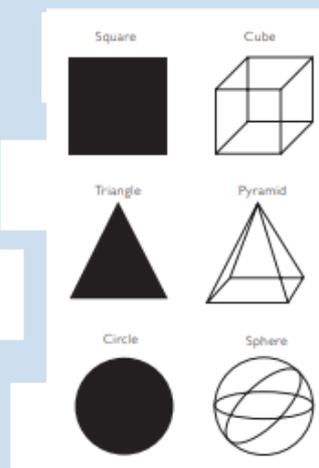
Gambar 2.1 Garis

(Landa, 2011)

Titik merupakan bagian paling kecil dan biasanya dikenal dengan berbentuk bundar. Tapi dalam foto berbasis layar, satu titik yang terlihat dalam bentuk pixel terlihat berbentuk kotak daripada bundar. Garis merupakan titik yang bergerak, biasanya dikenal dengan sebuah kepanjangan daripada kelebaran. Garis sudah

termasuk dalam elemen formal dalam desain karna memiliki peran dalam membangun komposisi dan komunikasi. Garis memiliki suatu kualitas seperti, bisa tipis atau tebal, bisa halus atau rusak, bisa terlihat biasa saja atau yang merubah, dan seterusnya (hlm. 16).

2.1.1.2 Bentuk



Gambar 2.2 Bentuk

(Landa, 2011)

Sebuah garis yang digambarkan diatas permukaan dua dimensi secara bagian atau keseluruhan atau dengan menggunakan warna, nada, atau tekture. Bentuk juga bisa didefinisikan sebagai jalan yang tertutup. Sebuah bentuk pada dasarnya diukur dari ketinggian dan kelebaran. Semua bentuk pada dasarnya diturunkan dari tiga penggambaran dasar seperti kotak, segitiga, dan bulat. Masing – masing dari bentuk awal tersebut memiliki volume sesuai dari kepadatan, seperti kubus, pyramid, dan bola (hlm. 17).

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

2.1.1.3 *figure/ground*



Gambar 2.3 *figure/ground*

(Landa, 2011)

Figure / ground bisa juga disebut sebagai positive dan negative space, adalah sebuah prinsip dasar dalam persepsi visual dan mengarah kepada hubungan dari bentuk, dari figure ke ground, diatas dasar dua dimensi. Otak mencari untuk memisahkan elemen grafis yang dirasakan sebagai figures dari latar belakang elemen. Positive shape adalah bentuk yang terlihat, sedangkan bentuk atau daerah yang terbuat diantara figures adalah negative shapes (hlm. 18).

2.1.1.4 Warna



Gambar 2.4 Warna

(Landa, 2011)

Warna adalah properti atau deskripsi dari energi cahaya karena hanya dengan cahaya kita bisa melihat warna. Warna yang kita lihat di atas dasar sebuah objek dikenal sebagai pantulan cahaya atau pantulan warna. Ketika cahaya mengenai suatu objek, beberapa akan diserap, dan untuk sisa cahaya akan terpantul. Pigmen adalah zat kimia alami yang berada dalam suatu objek yang berinteraksi dengan cahaya untuk menentukan warna karakteristik yang di dapatkan. Secara alami sebuah dasar adalah yang terlihat sebagai pantulan cahaya, tapi warna yang dilihat dalam layar komputer adalah energi cahaya yang disebut sebagai warna digital. Warna dasar pada suatu desain yang berupa warna merah, hijau, dan biru dikenal sebagai primary colors. Warna dasar tersebut kita kenal sebagai warna RGB yang muncul di layar komputer karena menggunakan media berdasarkan warna. Untuk warna oranye, hijau, dan ungu biasa dikenal sebagai secondary colors. Dalam percetakan warna dasar subtraktifnya berupa cyan, magenta, kuning, dan hitam atau yang dikenal sebagai CMYK (hlm. 20).

2.1.1.5 Tekstur



Gambar 2.5 Tekstur

(Landa, 2011)

Sebuah sentuhan sebenarnya dari dasar atau simulasi atau representasi dari kualitas dasar adalah texture. Dalam seni visual ada dua kategori dalam tekstur yaitu taktil dan visual. Tekstur taktil adalah memiliki kualitas taktil yang bisa disentuh dan dirasakan. Tekstur visual adalah tekstur buatan tangan biasanya sebuah hasil scan dari texture yang aslinya seperti tali atau bisa juga berdasarkan fotografi, mereka adalah sebuah ilusi dari tekstur yang asli (hlm. 23).

2.1.2 Prinsip Desain

Ketika membuat dengan elemen formal, anda harus memanfaatkan dasar dari prinsip desain. Dalam kombinasi dengan pengetahuan anda dari generasi konsep, tipe dan integritas gambar, dan elemen formal sebagai pembentukan kosa kata, anda mengaplikasikan prinsi desain ke berbagai komunikasi visual (hlm. 24)

2.1.2.1 Format

Format adalah istilah yang diartikan dalam dua hal yang terkait. Format menentukan perimeter yang sama seperi bidang itu melampirkan tepi luar atau batasan dari desain. Desainer biasanya menggunakan istilah format untuk mendeskripsikan jenis dari aplikasi berupa poster, cover CD, dan seterusnya. Beberapa contoh adalah cover CD adalah berbetuk persegi, iklan dalam majalah berbentuk persegi panjang, brosur bisa dibuka lipatannya menjadi persegi yang lebih besar (hlm. 24-25).

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah kestabilan yang terbuat dari distribusi sejajar dalam berat visual dari masing – masing sisi dari sumbu tengah, demikian juga distribusi sejajar dari berat antara semua elemen dari komposisi. Ketika sebuah sedain sudah seimbang, desain tersebut dapat mengarahkan kepada harmoni dengan tingkat perasaan audience (hlm.25-26).

2.1.2.3 Hirarki Visual

Untuk membatu audience desainer menggunakan hirarki visual, pengaturan dari semua elemen grafis menurut tekanan. Tekanan adalah pengaturan visual menurut dari kepentingan, menekankan beberapa elemen kepada elemen lainnya, membuat beberapa elemen yang lebih dominan dan mengecilkan elemen yang lain. Intinya desainer menentukan bagian mana elemen yang ingin dilihat oleh audience terlebih dahulu, dari yang pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya (hlm. 28).

2.1.2.4 Tekanan

Tekanan dibuat untuk menentukan sesuai kepentingan dari elemen grafis yang merupakan bagian komponen dari desain anda. Buatlah arus informasi dari elemen yang paling penting hingga paling bawah. Ada beberapa cara untuk mendapat tekanan yaitu isolasi bentuk yang difokuskan kepada keberatan visual, penempatan elemen grafis, penekanan melalui skala, kontras, pengaaran dan poin, dan struktur diagram (hlm. 29).

2.1.2.5 Irama

Dalam desain grafis repetisi yang kuat dan konsisten, pattern dari elemen bisa membangun irama yang menyebabkan mata audience bergerak di sekitar halaman.

Repetisi dari irama ditekankan oleh variasi untuk membuat ketertarikan visual (hlm. 30).

2.1.2.6 kesatuan

Layout yang ideal bisa ditampilkan sebagai komposisi dari elemen grafis yang sangat kompak dimana secara keseluruhan tidak bisa dideskripsikan sebagai suatu bagian tertentu. Banyak desainer akan setuju jika audience bisa mengerti atau mengingat sebuah komposisi yang keseluruhan bersatu (hlm. 31).

2.1.2.7 Skala

Elemen desain memiliki ukuran dalam suatu bentuk, ukuran dalam desain dapat diukur dalam bentuk besar maupun kecil. Elemen desain dapat dikatakan baik jika memberikan suatu keharmonisan dalam seluruh hasil desain (hlm. 34).

2.2. Buku

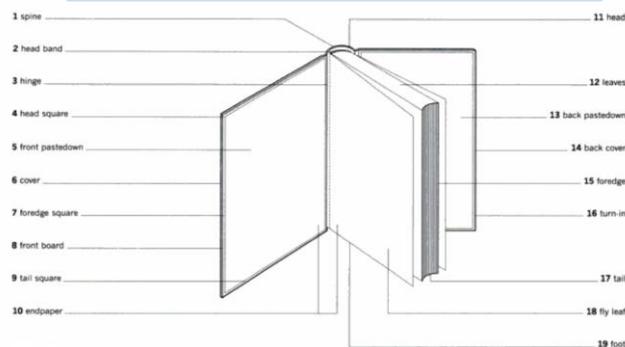
Menurut Haslam (2006) dalam buku *Book Design* menjelaskan bahwa buku merupakan bentuk dokumentasi tertua yang berisi ilmu pengetahuan, ide, dan kepercayaan. Perancang buku pertama dibuat oleh kaum Mesir yang menulis dalam kolom dan menggambarkan gulungan mereka dengan ilustrasi. Tulisan kaum Mesir

tidak ditemukan dalam bentuk buku tapi dalam bentuk gulungan, kertas *Papyrus* dilem dari ujung ke ujung lalu digulung menjadi gulungan (hlm. 6).

Haslam (2006) mendefinisikan buku sebagai wadah yang mudah dibawa yang berisi rangkaian cetakan dan halaman terikat yang melestarikan, mengumumkan, menguraikan dan menyebarkan ilmu pengetahuan kedalam bentuk literatur terlepas dari waktu dan ruang (hlm. 9).

2.2.1. Komponen Buku

Berbagai bagian dari buku memiliki nama teknis spesifik untuk digunakan sepanjang penerbitan. Bagian penting ini berupa *Book Block*, *page*, dan *grid*. Didalam bagian penting yang disebutkan terdapat komponen tambahan sebagai nama teknis spesifik (hlm. 20).



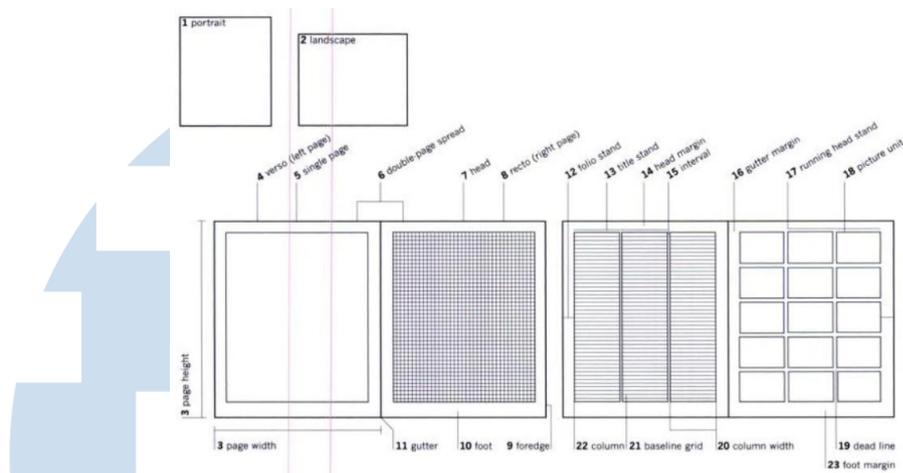
Gambar 2.6 *Book Block*

(Haslam, 2006)

1. *Book Block*
 - a. *Spine*, bagian dari cover buku yang menutupi ujung dari buku.
 - b. *Head band*, pita sempit dari benang yang mengikat ke bagian yang sering diwarnai untuk melengkapi pengikat cover.
 - c. *Hinge*, lipatan dalam *endpaper* antara *pastedown* dan *fly leaf*,
 - d. *Head square*, pelindung kecil di bagian atas buku yang dibuat oleh cover dan papan belakang dibuat lebih besar dari daun buku.

- e. *Front pastedown, endpaper* yang ditempel kedalam papan bagian depan.
- f. *Cover*, kertas tebal atau papan yang menempel dan melindungi *book block*.
- g. *Foredge square*, pelindung kecil di tepi depan buku yang dibuat oleh bagian depan dan belakang.
- h. *Front board*, papan cover di bagian depan buku.
- i. *Tail square*, pelindung kecil di bagian bawah buku yang dibuat oleh cover dan papan belakang dibuat lebih besar dari daun buku.
- j. *Endpaper*, kertas tebal yang digunakan untuk menutup bagian dalam dari papan cover dan mendukung engsel buku.
- k. *Head*, bagian atas buku.
- l. *Leaves*, pengikat masing – masing kertas dari halaman bagian kanan dan kiri.
- m. *Back pastedown, endpaper* yang ditempek didalam dari papan belakang.
- n. *Back cover*, papan cover bagian belakang.
- o. *Tail*, bagian bawah dari buku.
- p. *Fly leaf*, halaman berputar dari *endpaper*.
- q. *Forendge*, bagian depan pojok dari buku.
- r. *Turn-in*, kertas yang terlipat dari luar kedalam cover.
- s. *Tail*, bagian bawah buku.
- t. *Foot*, bagian bawah dari halaman.

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 2.7 Page dan Grid

(Haslam, 2006)

2. Page

- a. *Portrait*, format yang dimana tinggi dari halaman lebih besar daripada lebar.
- b. *Landscape*, format yang dimana lebar dari halaman lebih besar daripada tinggi.
- c. *Verse*, bagian kiri halaman dari buku biasanya mengidentifikasi halaman genap.
- d. *Single page*, daun tunggal pembatas dari kiri.
- e. *Double-page spread*, dua halaman yang saling berhadapan dimana materi berlanjut melewati *gutter* yang dirancang seperti satu halaman.
- f. *Head*, bagian atas buku.
- g. *Recto*, bagian kanan halaman dari buku yang biasa mengidentifikasi dengan halaman ganjil.
- h. *Foredge*, bagian depan pojok buku.
- i. *Foot*, bagian bawah buku.
- j. *Gutter*, pengikat batas dari buku.

3. *Grid*

- a. *Folio stand*, garis yang menegaskan posisi dari nomor halaman.
- b. *Title stand*, garis yang menegaskan posisi dari judul.
- c. *Head margin*, batas dari bagian atas halaman.
- d. *Interval/ column gutter*, ruang vertikal yang mengidentifikasi kolom dari satu sama lain.
- e. *Gutter margins/ binding margin*, batas bagian dalam dari halaman didekat pengikat.
- f. *Running head stand*, garis yang menegaskan posisi *grid* dari *running head*.
- g. *Picture unit*, kolom *grid* terbagi oleh garis dasar dan dipisahkan oleh garis yang tidak terpakai.
- h. *Column width/ measure*, lebar dari kolom yang menentukan panjang dari masing – masing garis.
- i. *Baseline*, garis yang dimana tulisan diletakan.
- j. *Column*, ruang persegi panjang diatas *grid* yang digunakan untuk mengatur tulisan.
- k. *Foot margin, margin* dibagian kaki halaman.

2.2.2. Pendekatan Desain

Desainer yang berpengalaman mengembangkan pendekatan desain buku yang dimana Pendekatan ini sudah umum dalam desain grafis. Pendekatan tersebut terbagi menjadi empat kategori yaitu dokumentasi, analisis, konsep, dan ekspresi. Kategori ini tidak berhubungan secara khusus, tidak memungkinkan satu pekerjaan desain bisa berdasarkan kepada keseluruhan kategori dalam satu pendekatan (hlm. 23).

1. Dokumentasi

Dokumentasi merekam dan mempertahankan informasi melalui tulisan dan foto. Dokumentasi dibentuk dengan laporan singkat, naskah, fotografi, peta, rekaman suara, dan video. Dokumentasi

merupakan hal yang mendasar pada tipografi, ilustrasi, desain grafis, fotografi, dan bahkan semua komponen buku. Tanpa dokumentasi tidak akan ada desain grafis, buku, majalah, berita koran, poster, dll. tidak ada yang mempertahankan bahasa visual hanya gerakan (hlm. 23).

2. Analisis

Berfikir analitikal dilibatkan di semua desain buku. Buku yang memiliki peta, grafik, diagram, soal tabel, pengindeksan kompleks atau referensi silang dirancang untuk membiarkan pembaca untuk membandingkan data. Pendekatan analisis mencari untuk menemukan struktur didalam konten, data atau dokumentasi (hlm. 25).

3. Ekspresi

Pendekatan ekspresi terbawa dengan memvisualisasikan emosional dari pengarang atau desainer. hal ini dituntut melalui warna, tanda, dan simbolisme untuk menjadi reposisi emosional pembaca. Pembaca memilih dari posisi emosional dari desain ketika menyerap konten. Desain ekspresif jarang memiliki maksud tersurat melainkan tersirat bukan ditujukan untuk menyampaikan arti kepada pikiran tapi lebih ke mempertanyakan dan mengundang refleksi (hlm. 26).

4. Konsep

Pendekatan konsep pada desain grafis digunakan untuk mencari ide pokok. Didalam periklanan, kartun, promosi, dan *branding*, pemikiran konseptual membentuk dasar dari komunikasi. Pendekan tersebut biasa disebut sebagai ide grafis dan didefinisikan oleh pikiran reduktif daripada pikiran ekspansif, seperti ide kompleks yang disaring menjadi lebih ringkas, visual inti, judul, atau premis marketing (hlm. 27).

2.2.3. Jenis – Jenis Buku

Menurut Alan Male (2017) Buku dibagi menjadi beberapa jenis variant dan fungsinya, berikut jenis – jenis buku:

1. Miscellaneous
2. Quality Non – Fiction
3. Advertising
4. Multimedia
5. Publishing
6. General fiction
7. Design groups
8. Specialist
9. Children’s book

2.3 Grid dan *Layout*

Grid merupakan garis panduan dalam bentuk horzontal dan vertikal yang dijadikan panduan dasar dalam membuat komposisi, selain itu grid dijadikan sebagai pemisah format margin dan kolom. Grid digunakan dalam mendesain buku, majalah, situs web, brosur, dan media lainnya (Landa, 2013).

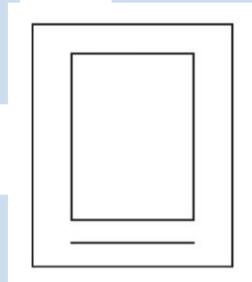
2.3.1 Jenis – Jenis Grid

Berikut merupakan contoh jenis – jenis struktur dasar grid menurut Gravier & Jura (2012).

2.6.1.1 *Single Column Grid*

Jenis grid ini bisa dibilang sederhana dan mendasar karena memiliki area yang besar tanpa adanya batasan dari garis lain. Grid ini cocok digunakan pada *running text* di buku essay dan mengatur peletakannya. Jenis grid ini tidak memiliki tambahan garis seperti jenis grid lainnya, jika menggunakan grid ini teks akan menjadi lebih menonjol di halaman tersebut, tapi dengan menggunakan grid ini akan membuat halaman menjadi terlalu biasa atau naif dan dapat membuat pembaca menjadi lebih cepat jenuh dan bosan. Dengan memperhatikan peletakan judul

chapter, header, dan footer serta mengatur margin supaya lebih luas atau sempit dapat membuat *single column grid* menjadi lebih beda. Stabilitas didapatkan oleh margin yang luas dan ketegangan didapatkan oleh margin yang sempit.

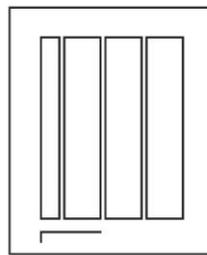


Gambar 2.8 Single Column Grids

Sumber: Jura & Graver(2012)

2.3.1.2 *Multicolumn Grid*

Jenis grid ini digunakan untuk mengatur apabila terdapat elemen desain pada konten, dikarenakan adanya *running text* dan elemen desain yang banyak sehingga menggunakan *multicolumn grid* merupakan pilihan yang tepat dalam mengatur itu. Jenis grid ini terdapat kombinasi kolom – kolom dan dapat menghasilkan kolom yang lebih besar dengan batasan kolom tidak melebihi batas *gutter*. Dalam mengatur jenis grid ini bisa digunakan garis horizontal yang terdapat pada bawah grid. *Hang line* merupakan tanda baris awal sampai akhir yang terdapat pada teks, selain juga dapat pada garis atas pada gambar supaya setiap elemen rapih dan tidak keluat dari garis yang sudah ditetapkan.

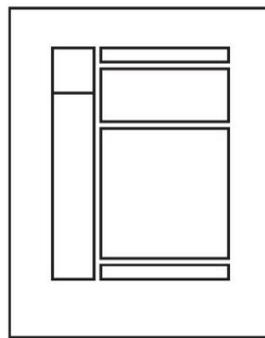


Gambar 2.9 Multicolumn grid

Sumber: Jura & Graver (2012)

2.3.1.3 Hierarchical Grid

Jenis grid ini digunakan bila ada desain yang memiliki struktur yang berbeda. Pada dasarnya grid ini digunakan untuk mengatur suatu elemen desain sesuai yang dituju, pada grid ini ukuran garis – garis disesuaikan dengan kebutuhan, *hirearchical grid* memiliki perbedaan dengan *modular grid* karena grid ini bersifat tidak terstruktur dan bisa dibilang organik.

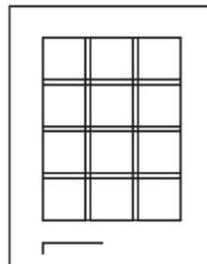


Gambar 2.10 Hierarchical Grids

Sumber: Jura & Graver (2012)

2.3.1.4 Modular Grid

Jenis grid ini dibuat pada zaman bauhaus di Swiss pada abad 20 pertengahan, terdapat persamaan pada *modular grid* dan *multicolumn grid*, yang membedakan dari kedua grid ini adalah *modular grid* memiliki baris dan kolom yang dinamakan *modules*. Grid ini digunakan pada desain yang kompleks dan memiliki berbagai macam komponen.

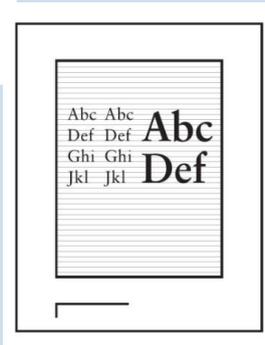


Gambar 2.11 Modular Grids

Sumber: Jura & Graver (2012)

2.3.1.5 *Baseline Grid*

Grid ini memiliki garis – garis horizontal yang berulang – ulang sehingga menciptakan *rows* pada *artboard*, grid ini digunakan untuk mengatur dalam proses pembuatan tipografi, selain itu grid ini juga dapat digunakan untuk mengatur jarak dan ukuran tipografi yang menggunakan *multicolumn grid*.



Gambar 2.12 Baseline Grids

Sumber: Jura & Graver (2012)

2.3.1.6 *Compound Grid*

Grid ini merupakan gabungan dari kedua grid yang menjadi satu dan tersusun rapih, jenis grid ini dapat memberikan *layout* yang bervariasi serta membuat peletakan pada desain sesuai dengan yang kita inginkan.

2.3.2 *Layout*

Menurut Rustan (2014) *layout* merupakan susunan antara elemen desain dengan media yang digunakan, tujuan dari *layout* untuk menyampaikan pesan dengan baik kepada audiens.



Gambar 2.13 *Layout*

Sumber: Rustan (2014)

2.4 Buku Saku

Menurut Setyono (2013) buku saku merupakan buku dengan ukuran kecil, ringan, dan dapat disimpan kedalam saku sehingga memudahkan pembaca untuk membawa buku kemana – mana dan dibaca kapan saja saat dibutuhkan.



Gambar 2.14 Buku Saku

(<https://www.awwwards.com/the-pocket-guide-series-collection-1-paperback.html>)

2.5 Tipografi

Tipografi merupakan awal dari mana huruf itu terbentuk. Pada dasarnya huruf memiliki banyak jenis dan karakter, dalam penggunaan huruf masing – masing memiliki kesan dan arti yang berbeda. Tipografi memiliki dua fungsi yaitu *display types* dan *text type* (Sitepu, 2004, hlm. 33).

Huruf serif dibagi menjadi enam jenis (Sitepu, 2004), yaitu:

1. Huruf Serif

Huruf serif memiliki garis kecil diujung setiap huruf, huruf ini sangat memudahkan pemaca, karena adanya kait pada huruf tersebut.

Times New Roman

Gambar 2.15 Contoh Huruf Serif

Sumber: Sitepu (2004)

2. Huruf Blok

Huruf blok memiliki karakter yang tebal, huruf ini biasa digunakan sebagai *headline* dan *tagline*.



Haettenschweiler
Futura Xblk BT
Impact Freshet

Gambar 2.16 Contoh Huruf Blok

Sumber: Sitepu (2004)

3. Huruf Sans Serif

Huruf ini kebalikan dari Huruf Serif karena huruf ini tidak memiliki tangkai, huruf serif memberikan kesan modern.



Avant Garde

Gambar 2.17 Contoh Sans Serif

Sumber: Sitepu (2004)

4. Huruf Script

Huruf ini memiliki kesan personal karena jenis huruf ini memiliki kemiripan dengan tulisan tangan dari bentuk dan garis yang dimiliki.



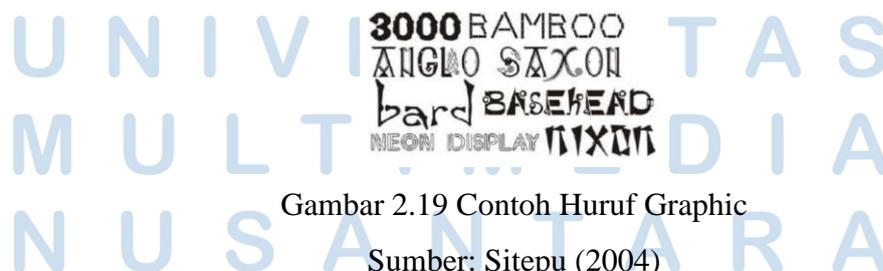
Freehand 575

Gambar 2.18 Contoh Script

Sumber: Sitepu (2004)

5. Huruf *Graphic*

Huruf ini memberikan kesan pada sebuah gambar atau objek tanpa mengurangi dan menghilangkan arti dari gambar itu sendiri.



3000 BAMBOO
ANGLO SAXON
hard BASEHEAD
NEON DISPLAY NIXON

Gambar 2.19 Contoh Huruf Graphic

Sumber: Sitepu (2004)

2.6 Ilustrasi

Menurut Graham (2005) dengan adanya ilustrasi sebuah informasi dan komunikasi dapat tersampaikan jika diletakan pada suatu tempat yang tepat. Ilustrasi dapat menjelaskan dan memperkuat suatu informasi sehingga membuat audiens mudah mengingat dan memahami pesan dari informasi tersebut dengan menyatukan visual dan verbal (hlm.175).

Graham (2005) juga menjelaskan bahwa ilustrasi adalah cara yang paling tepat dalam menyampaikan suatu ide atau gagasan yang berbentuk abstrak atau tidak beraturan pada konsep pembuatan visual. Dengan keunikannya ilustrasi dapat menyampaikan informasi secara dekoratif dan menarik, selain itu juga bisa digunakan untuk hal yang serius. Ilustrasi harus dibuat secara faktual dan menyesuaikan ide yang telah disusun melalui tulisan atau verbal (hlm. 176).

2.6.1 Peran Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran untuk memberikan penjelasan dan menerangkan suatu informasi dalam bentuk tertulis. Berikut contoh fungsi – fungsi ilustrasi:

1. Merangsang minat baca dalam pesan
2. Menarik perhatian audiens
3. Memberikan keistimewaan pada pesan
4. Memberikan pernyataan
5. Memiliki keunggulan dalam persaingan
6. Memberikan pesan lebih dramatis
7. Membuat suatu *brand* lebih terlihat
8. Memberikan karakteristik pada media

Secara keseluruhan, ilustrasi mempunyai arti dan makna dalam menjelaskan informasi menggunakan visual, supaya teks tersampaikan pesannya kepada pembaca (Kusriyanto, 2007, hlm. 110).

2.5.2 Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007) ilustrasi memiliki macam – macam fungsi tujuan dalam hasil pembuatannya, berikut berbagai kegunaan ilustrasi:

1. *Documentation, reference, dan instruction*

Ilustrasi sangat tepat jika digunakan sebagai media dalam memberi sebuah instruksi. Sebuah informasi akan lebih mudah dipahami oleh pembaca dengan sebuah visual yang baik. Edukasi akan lebih menarik jika memiliki atau ditambahkan aspek visual yang menarik (hlm. 88).



Gambar 2. 20 *Illustration A Theoretical & Contextual perspective*

Sumber: Alan Male (2007)

2. *Commentary*

Fungsi ini banyak digunakan dalam surat kabar dan majalah karena dijadikan sebuah simbol dalam jurnalistik itu sendiri. Ilustrasi memiliki peran penting dalam media publikasi walaupun ada persaingan dengan fotografi.



Gambar 2.21 *Illustration A Theoretical & Contextual perspective*

Sumber: Alan Male (2007)

3. *Storytelling*

Ilustrasi digunakan sebagai visualisasi dari sebuah naratif karya fiksi. Hal ini biasa dijumpai pada buku cerita anak, novel bergambar, komik, dan buku bergambar lainnya. Ilustrasi menjadi penjelas dari makna yang ada pada teks naratif, dan mendukung pembaca dalam memancing emosi dan imajinasi melalui sebuah karya lengkap (hlm. 138).



Gambar 2.22 *Illustration A Theoretical & Contextual perspective*

Sumber: Alan Male (2007)

4. *Persuasion*

Ilustrasi dapat mempersuasi pembaca dalam bentuk *advertising*. Dalam dunia profesional, seorang ilustrator mendapatkan penghasilan yang besar jika sebuah *brand* dapat terjual karena adanya dukungan dari ilustrasi pada iklan yang dilakukan. Namun di bidang ini memberikan batasan – batasan dari klien sehingga karya ilustrasi berkesan tidak bebas (hlm. 164).

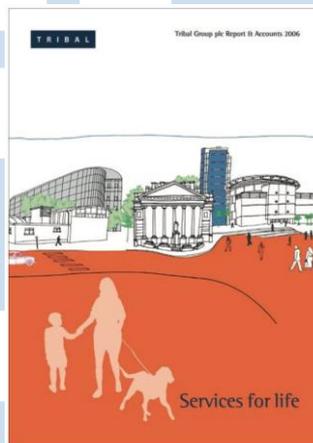


Gambar 2.23 *Illustration A Theoretical & Contextual perspective*

Sumber: Alan Male (2007)

5. *Identity*

Ilustrasi dapat menjadi bagian dari sebuah *brand* perusahaan. Sebuah perusahaan menggunakan desainer grafis sebagai media komersial supaya dapat menarik perhatian audiens terhadap *brand* yang dibangun. Ilustrasi dalam desain grafis dijadikan simbol atau tanda identitas sebuah *brand*. Seperti logo yang akan menjadi identitas utama dalam sebuah *brand*, dan bagaimana masyarakat berfikir setelah melihat ilustrasi logo (hlm. 172).



Gambar 2.24 *Illustration A Theoretical & Contextual perspective*

Sumber: Alan Male (2007)

2.6.3 **Jenis Ilustrasi**

Menurut Maharsi (2018) jenis ilustrasi memiliki banyak keberagaman dan mudah dijumpai, jenis ilustrasi disesuaikan dengan kebutuhan komunikasi dan perkembangan media komunikasi. Beberapa jenis ilustrasi adalah sebagai berikut:

1. Ilustrasi Karikatur

Jenis ilustrasi ini merupakan karya seni penggambaran objek figur manusia dengan mendeformasi objek figur tersebut, perubahan susunan bentuk secara sengaja sehingga menghasilkan bentuk yang tidak seperti semulanya. Deformasi bisa melalui penyederhanaan, distorsi, perusakan, atau kombinasi semuanya (hlm. 73).

2. Ilustrasi Buku Anak

Dalam buku anak ilustrasi dapat mempermudah dan menarik bagi anak. Selain itu dapat mendorong aspek imajinasi anak terhadap eksplorasi visual dalam sebuah buku anak, lalu ilustrasi dapat menumbuhkan ketertarikan anak terhadap naskah dalam sebuah buku anak (hlm. 78).

3. Ilustrasi Iklan

Jenis ilustrasi ini digunakan untuk memberikan sebuah gambaran mengenai produk atau jasa yang dijual. Ilustrasi memiliki peran sebagai komunikasi sebuah jasa atau produk secara visual kepada audiens (hlm. 86).

4. Ilustrasi Editorial

Jenis ilustrasi ini dibuat khusus untuk artikel – artikel dan membantu berita dalam menjelaskan kejadian yang disampaikan. Tujuan utama dari ilustrasi ini untuk menjadi penguat dan mendukung kata – kata yang disampaikan dari penulis. Ilustrasi editorial dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

a. Ilustrasi Surat Kabar

Ilustrasi ini digunakan untuk memenuhi representasi dari sebuah opini yang biasanya berbentuk simbolis, karena simbolis ini persoalan yang dibahas harus diwakilkan dengan baik.

b. Ilustrasi Majalah

Ilustrasi ini bergantung dari jenis majalahnya. Bentuk ilustrasi bisa menggunakan gambar manual, fotografi, dan gambar digital disesuaikan dengan untuk siapa majalah dituju.

2.6.4 Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007) ilustrasi memiliki beragam gaya. Namun secara umum, ilustrasi dibagi menjadi dua yaitu ilustrasi literal dan konseptual. Perbedaan dari kedua gaya ilustrasi tersebut adalah ilustrasi literal

menggambarkan sesuatu yang nyata. Sedangkan ilustrasi konseptual lebih ke bentuk metaforis dari sebuah objek visual (hlm.50 – 51).

1. *Surrealism*

Gaya ilustrasi ini menggunakan visual yang berbentuk metafora dari suatu makna dan menjelaskan melalui cara imajinatif. Ilustrasi ini memuat sebuah komunikasi, ilusi, simbol, dan ekspresi khusus. Selain itu memiliki makna ambigu dan menuntun pembaca untuk menganalisa secara lebih dalam (hlm.54).



Gambar 2.25 Contoh Gambar *Surrealism*

Sumber: Male (2007)

2. *Diagrams*

Ilustrasi ini menggambarkan bagian – bagian dari sebuah objek, sistem proses pembuatan. Bentuk ilustrasi dibuat sesuai dengan konteks agar dapat menyampaikan informasi atau pesan secara tepat (hlm. 58).



Gambar 2.26 Contoh Gambar *Diagrams*

Sumber: Male (2007)

3. *Abstraction*

Illustrasi ini dibuat dengan merusak kebiasaan lama dalam penggambaran sebuah objek atau figur agar berbeda dengan kondisi aslinya. Bentuk ilustrasi yang dibuat menjadi bentuk dari pembuatnya dan bebas dalam mempresentasikan dalam bentuk dan arti apapun (hlm. 60).



Gambar 2.27 Contoh Gambar *Abstraction*

Sumber: Male (2007)

4. *Hyperrealism*

Gaya ilustrasi ini dibuat berdasarkan komposisi yang sangat detail dan menyerupai bentuk aslinya. Subjek penggambaran sangat beragam, dari kehidupan sehari – hari hingga mengenai kebudayaan. Ilustrasi ini menggunakan perspektif, skala, dan proporsi supaya menghidupkan gambar seperti aslinya (hlm. 64).

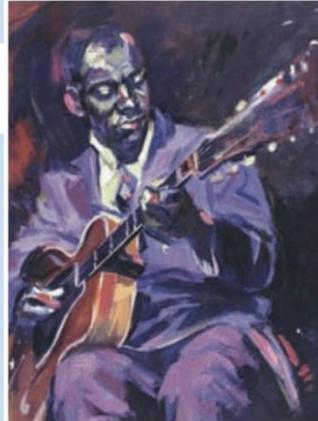


Gambar 2.28 Contoh Gambar *Hyperrealism*

Sumber: Male (2007)

5. *Stylised Realism*

Gaya ilustrasi ini memiliki pergeseran sedikit dari *pure realistic*, namun tetap mempertahankan unsur realisnya. Ilustrasi ini banyak dilakukan eksperimen menggunakan cahaya agar warna yang digunakan menjadi berkesan tidak biasa (hlm.68).



Gambar 2.29 Contoh Gambar *Stylised Realism*

Sumber: Male (2007)

6. *Sequential Imagery*

Ilustrasi ini penggambarannya bisa sangat beragam, namun tetap memberi kesan realis walaupun ada distorsi, karikatur, atau ilusi. Ilustrasi ini merupakan rangkaian dari gambar – gambar yang berhubungan sehingga tersampaikan pesan konteksnya (hlm.70).



Gambar 2.30 Contoh Gambar *Sequential imagery*

Sumber: Male (2007)

7. *Aesthetics and Non-Aesthetics*

Dalam ilustrasi kontemporer, budaya sangat mempengaruhi *trend* pada saat tertentu. Pasar sangat menentukan subjek, tema, dan konteks dari ilustrasi itu sendiri, selain itu juga didorong dari tingkat perkembangan industri musik, periklanan, dan *fashion* (hlm.76).



Gambar 2.31 Contoh Gambar *Aesthetics and Non-Aesthetics*
Sumber: Male (2007)

8. *Line Art*

Menurut Stewart (2020) *line art* merupakan garis – garis berbeda yang diletakan pada latar belakang yang solid. *Line art* bisa dibuat dalam bentuk dua dimensi, tiga dimensi, abstrak, deskriptif, atau tersirat.

2.7 Bola Basket

Menurut Grasso (2010) dalam buku *Historical Dictionary of Basketball* menjelaskan bahwa bola basket merupakan aktivitas yang diciptakan oleh seorang yang ingin meringankan aktivitas olahraga kampus pada musim dingin dan berkembang menjadi perusahaan besar yang mendunia. Hal ini mustahil bagi pencipta bola basket Dr. James Naismith untuk membayangkan jangkauan dari permainan sederhana untuk menjadi sebesar sekarang. Tanpa adanya perubahan yang besar dari 13 peraturan yang asli, sekarang bola basket sudah dimainkan oleh lebih dari 200 negara dengan masyarakat segala usia (hlm. 1).

2.7.1 Teknik Dasar Olahraga Bola Basket

Menurut Lukyani dan Agustina (2020) dalam buku yang berjudul *Buku Jago Bola Basket untuk Pemula* menjelaskan bahwa bola basket merupakan olahraga yang mengandalkan tangan dalam permainan. Sikap tangan merupakan hal dasar yang harus dikuasai ketika bermain bola basket (hlm. 5).

1. *Dribbling*



Gambar 2.32 Dribbling

(<https://www.flickr.com/photos/tsavoja/4106568938/>)

Dribbling berperan untuk mengatur ritme dan tempo dalam permainan bola basket. *Dribbling* dapat dikuasai jika sikap tangan sudah dan memegang bola sudah dikuasai dengan sempurna. Tahapan *dribbling* diantaranya adalah mengontrol jari – jari tangan, mempertahankan tubuh tetap rendah, menegakkan posisi kepala, kombinasi tangan, dan melindungi bola (hlm. 8).

2. *Passing dan Catching*



Gambar 2.33 *Passing*

(<https://myedmondsnews.com/2017/01/prep-girls-basketball-warriors-last-second-shot-sinks-mavs/>)

Teknik ini merupakan hal dasar dalam permainan bola basket karena berperan untuk menjaga permainan bola basket supaya tetap optimal. *Passing* dan *catching* terdiri dari beberapa jenis yaitu *chest pass*, *bounce pass*, *overhead pass*, dan *baseball pass* (hlm. 9).

3. *Shooting*



Gambar 2.34 *Shooting*

(<https://flickr.com/photos/edrost88/8194735409>)

Shooting merupakan teknik penting dalam memasukan bola yang kita *dribble* ke dalam keranjang basket lawan untuk menambah skor. Dalam melakukan *shooting* dapat dilakukan dengan beberapa teknik yaitu *set shoot*, *double set shoot*, *jump shoot*, dan *lay up* (hlm. 10 – 11).

4. *Rebound*

Teknik ini dilakukan dengan mengambil bola yang gagal ketika akan masuk kedalam *ring*. *Rebound* memiliki dua jenis yaitu *offensive rebound* dan *defensive rebound*. *Offensive rebound* merupakan lemparan yang dilakukan rekan satu tim kemudian gagal masuk lalu diambil oleh rekan satu tim lainnya untuk mencoba memasukan bola kedalam *ring*. Sementara, *defensive rebound* merupakan tim lawan yang gagal memasukan bola ke dalam *ring* lalu direbut supaya tidak ada kesempatan untuk memasukkan bola lagi (hlm. 11 – 12).

2.7.2 Peraturan Permainan Bola Basket

Tujuan utama permainan bola basket adalah memasukkan bola kedalam keranjang untuk mendapatkan poin. Tapi, dalam permainan bola basket ada peraturan yang lebih rinci sebagai berikut (hlm. 24).

1. Setiap tim hanya memiliki maksimal lima pemain di lapangan pada satu waktu. Pergantian pemain dapat dilakukan sebanyak yang mereka inginkan dalam permainan (hlm. 24).
2. Bola hanya bisa digerakan dengan memantulkan bola menggunakan satu tangan atau melakukan *passsing*. Ketika pemain memegang bola dengan kedua tangan setelah menggiring pemain tidak boleh menggiring atau bergerak dengan bola (hlm. 25).
3. Setelah bola masuk dan memenangi penguasaan bola, harus masuk kembali melewati garis setengah jalan dalam waktu 10 detik (hlm. 25).
4. Setiap tim memiliki waktu 24 detik untuk menembak bola (hlm. 25)
5. Tim yang mencoba mencetak skor disebut pelanggaran, sedangkan tim yang berusaha mencegah pencetakan skor disebut pertahanan (hlm. 25).
6. Setiap bola yang masuk kedalam keranjang akan diserahkan kepada oposisi (hlm. 25).
7. Pelanggaran yang dilakukan sepanjang permainan akan dihitung dan ketika mencapai jumlah tertentu akan diberikan sebagai lemparan bebas (hlm. 25).
8. Pelanggaran bola basket berupa *travelling*, *double*, *goaltending*, dan *back court violation* (hlm. 26).
9. Waktu permainan adalah 4 x 10 menit lalu ada waktu istirahat selama 2 menit pada *quarter* satu sampai dua dan tiga sampai empat, selain itu ada waktu istirahat 15 antara *quarter* dua dan tiga (hlm. 24 – 25).

2.7.3 Fasilitas dan Peralatan

Bola basket dimainkan dalam lapangan persegi panjang dengan ukuran panjang 28 meter dan lebar 15 meter. Terdapat garis tengah dengan lingkaran kecil untuk awal mulainya permainan yang dilakukan dengan bola dilemparkan ke udara oleh wasit dan direbutkan oleh pemain dari masing – masing tim untuk mendapatkan penguasaan bola. Ada dua keranjang untuk masing – masing ujung lapangan. Setiap tim harus menggunakan seragam yang sama (hlm. 28).



Gambar 2.35 Lapangan Bola Basket

(https://flickr.com/photos/superfly_photography/12858596095)

Setiap tim terdiri dari 12 pemain dengan mengizinkan 5 pemain yang bermain di lapangan. Setiap pemain memiliki posisi dan bebas berganti posisi kapan saja. Posisi pemain terdiri atas *point guard*, *defensive guard*, *center*, *forward offensive*, dan *forward defensive* (hlm. 29).

2.8 Cedera

Menurut Walker (2007) dalam buku yang berjudul *The Anathomy of Sports Injuries* menjelaskan bahwa secara umum cedera merupakan tegangan apapun

terkait sistem kerangka otot yang mencegah organisme dari bekerja dengan baik dan menghasilkan mempekerjakan proses perbaikan dalam tubuh. Sedangkan cedera olahraga merupakan segala jenis cedera, nyeri, atau kerusakan fisik yang disebabkan oleh kegiatan olahraga, latihan atau kegiatan fisik. Cedera olahraga biasanya mempengaruhi sistem kerangka tubuh seperti otot, tulang, urat, tulang muda, dan jaringan terkait (hlm. 8).

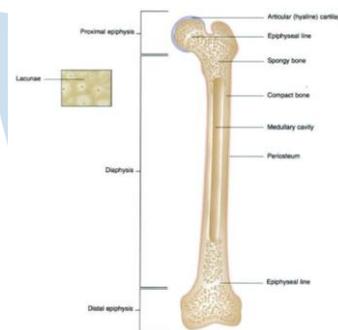
2.8.1 Bagian tubuh yang terpengaruh dari cedera olahraga

Cedera olahraga biasanya terkait dengan sistem muskuloskeletal termasuk otot, tulang, sendi, dan jaringan terkait seperti ligamen dan tendon (hlm. 8).

1. Otot

Otot terbentuk dari 75% air, 20% protein, dan 5% garam mineral, glikogen, dan lemak. Ada tiga jenis otot yaitu *skeletal*, *cardiac*, dan *smooth*, ketiga jenis otot tersebut merupakan otot yang dilibatkan dengan kerangka. Kerangka otot berada dibawah *voluntary control*, lalu terikat dan terlindungi oleh kerangka tulang.

2. Tulang

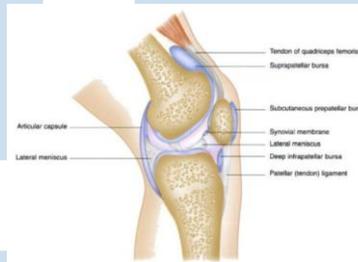


Gambar 2.36 Tulang
(Walker, 2007)

Sel tulang berada di rongga bernama *lacunae* dan dikelilingi oleh lapisan bundar yang terbuat dari kandungan yang sangat keras yaitu

garam kalsium dan serat kolagen dalam jumlah yang besar. Tulang melindungi organ dalam dan memudahkan pergerakan.

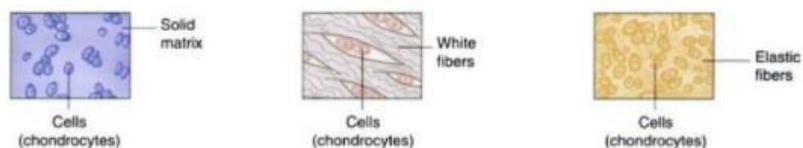
3. Sendi



Gambar 2.37 Sendi
(Walker, 2007)

Sendi terbuat dari tulang muda, bursa, ligamen, dan urat. Sendi memiliki dua fungsi yaitu menyatukan tulang, dan memberikan kerangka yang kaku pergerakan. Sendi yang berserat memiliki pergerakan yang kecil atau tidak memiliki sama sekali, dan sendi bertulang muda tidak bergerak sama sekali atau bisa digerakan sedikit. Dari kedua sendi yang disebutkan tidak ada yang memiliki rongga sendi. Sendi sinovial memproses rongga sendi yang mengandung cairan sinovial, sendi sinovial merupakan sendi yang dapat digerakan secara bebas dan merupakan bagian sendi yang sangat terlibat dengan cedera olahraga. Sendi sinovial berada di lutut, pinggang, pundak, dan sikut (hlm. 10).

4. Tulang muda



Gambar 2.38 Sel Tulang Muda
(Walker, 2007)

Tulang muda dikhususkan untuk jaringan ikat fibrosa, seperti *hyaline*, *fibrocartilage*, dan *elastic*. Bagian terpenting dari tulang

muda adalah *hyaline* yang dibuat dari serat kolagen dan air. Tulang muda *hyaline* menutupi dasar artikular dari kebanyakan sendi. Tujuan dari tulang muda yaitu untuk memberikan alas yang halus untuk pergerakan sendi dan menyerap benturan dan gesekan antar tulang (hlm. 10).

5. Bursa

Bursa merupakan kantung kecil berisi cairan kental dan biasa ditemukan di titik didalam sendi dimana otot dan tendon bergeser melintasi tulang. Tugas bursa yaitu untuk mengurangi gesekan dan memberikan pergerakan halus untuk sendi (hlm. 11).

6. Ligamen

Ligamen adalah jaringan ikat yang berserat yang menghubungkan antar tulang. Terbentuk dari jaringan ikat yang padat dan mengandung lebih banyak *elastin* daripada tendon yang menyebabkan ligamen lebih elastis. Tugas ligamen adalah memberikan stabilitas untuk sendi dan tulang membiarkan anggota tubuh bergerak atau membatasi gerakan (hlm. 11).

7. Tendon

Tendon adalah jaringan ikat yang berserat yang menghubungkan otot ke tulang. Serat kolagen dari tendon disusun dalam bentuk pola paralel yang memungkinkan daya tahan yang tinggi. Tendon bekerja sama dengan otot untuk mengerahkan kekuatan pada tulang dan menghasilkan pergerakan (hlm. 11).

2.8.2. Klasifikasi cedera olahraga

Bagaimanapun dari dimana terjadinya cedera atau keseriusan cedera, cedera olahraga bisa dibagi menjadi dua yaitu klasifikasi cedera umum dan klasifikasi cedera dari kekerasan (hlm. 11).

1. Cedera akut

Cedera ini merujuk kepada cedera yang terjadi secara instan. Contohnya seperti patah tulang, regangan otot dan tendon, keseleo dan memar pada ligamen. Cedera akut biasanya menyebabkan nyeri, pembengkakan, keempukan, kelemahan, dan tidak bisa menahan berat pada area yang terkena cedera.

2. Cedera kronis

Cedera ini merujuk kepada cedera yang terjadi dengan perpanjangan periode yang lama dan bisa dibidang sebagai *overuse injuries*. Contoh cedera kronis seperti tendinitis, bursitis, dan kerusakan penekanan. Gangguan cedera kronis sama seperti cedera akut.

3. Ringan

Cedera ringan dapat menyebabkan nyeri dan pembengkakan secara minim. Cedera ringan tidak mempengaruhi performa olahraga dan area yang terkena cedera tidak empuk ketika disentuh atau tidak cacat sama sekali.

4. Sedang

Cedera sedang dapat menyebabkan beberapa nyeri dan pembengkakan. Cedera sedang dapat berpengaruh dalam membatasi performa olahraga dan akan sedikit empuk ketika disentuh. Beberapa dapat menyebabkan perubahan warna pada area cedera.

5. Berat

Cedera berat akan menyebabkan nyeri dan pembengkakan yang tinggi. Cedera berat tidak hanya mempengaruhi performa olahraga namun juga berpengaruh kepada kegiatan sehari – hari. Area cedera biasanya sangat empuk ketika disentuh, lalu terjadinya perubahan warna, dan kecacatan sangat umum.