



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 Grafis

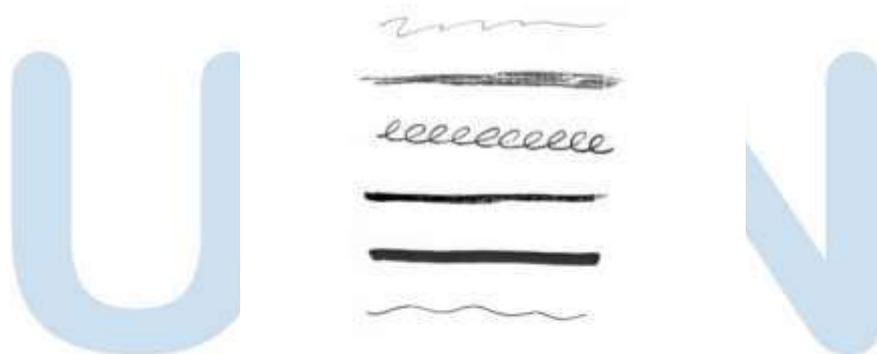
Landa, R (2013) menyatakan bahwa Desain Grafis merupakan bentuk komunikasi kepada masyarakat melalui media visual. Peranan desain grafis dalam menyampaikan pesan memiliki keefektifan sebuah desain, hal tersebut digunakan sebagai solusi desain yang bertujuan mengidentifikasi, menginformasi, mengorganisasi dan memotivasi. (Hlm. 2)

2.1.1. Elemen Desain Grafis

Landa, R (2013) desain memiliki beberapa elemen penting sebagai dasar sebuah penyampaian komunikasi visual (hlm. 16). :

2.1.1.1. Garis

Garis merupakan kumpulan dari titik-titik kecil yang memanjang, serta satuan dari titik terkecil dari sebuah garis adalah lingkaran (hlm.16)



Gambar 2.1. Garis (Landa, 2013)

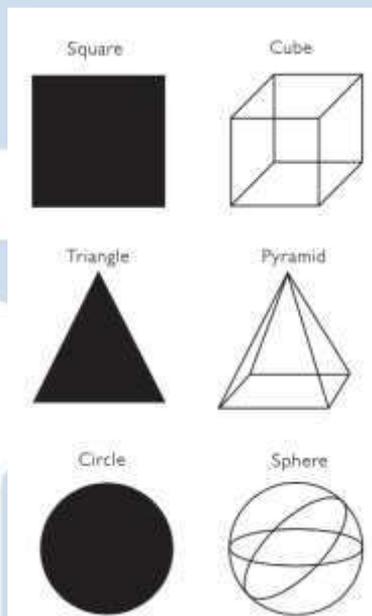
Garis memiliki 4 macam bentuk yang terdiri dari :

- a. Garis pandang : Garis yang dapat berubah searah dengan pergerakan mata pada saat melihat suatu komposisi

- b. Edgers : Garis atau titik pertemuan yang membatasi antara bentuk dan nada
- c. Garis tersirat : garis khayal yang dapat dilihat dalam benak audiens pada saat melihat suatu bentuk
- d. Garis solid : garis nyata dia atas permukaan sebagai penanda

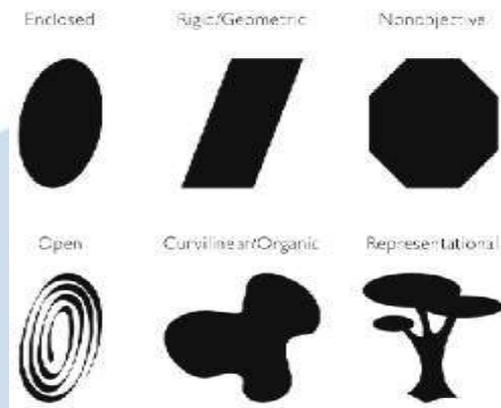
2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan area yang di dikonigurasikan dari garis besar serta memiliki bidang dua dimensi yang terbuat dari sebagian garis, warna dan *tone* (hlm. 17).



Gambar 2.2. Bentuk-bentuk dasar
(Landa, 2013)

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. Bentuk

(Landa, 2013)

Bentuk terdiri dari 7 macam yaitu :

- a. Bentuk geometris : Bentuk kaku yang terbuat dari kurva lurus dengan sudut terukur dan perhitungan kurva secara akurat.
- b. Bentuk organik : Bentuk yang bersifat lengkung serta memiliki bentuk yang terbuat dari organisme yang masih hidup sehingga dapat digerakkan secara tepat
- c. *Rectilinear shape* : Bentuk yang dari lurus dan bersudut.
- d. Bentuk Kurva : Bentuk yang dapat diketahui dengan bentuk yang dinamis ataupun melengkung.
- e. *Irregular shape* : Bentuk gabungan yang terdiri antara garis lengkung dan garis lurus
- f. *Accidental shape* : Bentuk yang terbentuk dari proses yang tidak sengaja.
- g. *Nonobjective shape* : Bentuk yang tercipta secara murni dan tidak terwakilkan oleh objek lain.

2.1.1.3 Figure / Ground Reversal

Landa, R (2013) mengatakan *Figure* dan *ground* merupakan perwakilan bentuk dari ruang positif atau negatif. Terdapat permukaan dari dua dimensi dalam memahami suatu gambar yang

ditampilkan oleh *Figure / ground*. *Figure* adalah perwakilan dari ruang yang positif, Sementara *ground* merupakan perwakilan dari ruang yang negatif. Huruf, angka, serta tanda baca masuk ke dalam kategori tipografi termasuk *Figure* atau *ground* (hlm. 18).

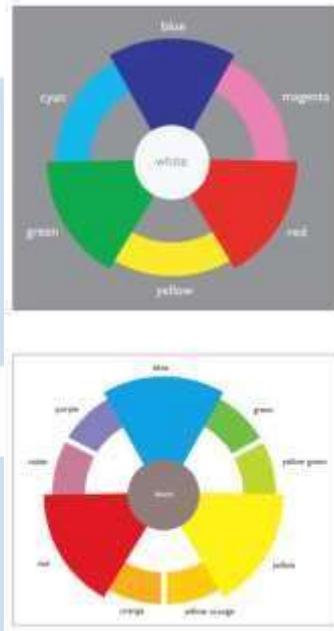
2.1.1.4 Warna

Landa, R (2013) mengatakan bahwa warna dalam garis besar dibagi menjadi dua yaitu *Subtractive color* dan *addictive color*. Warna merupakan elemen terpenting dalam desain. Berbagai benda-benda yang berada disekitar kita dapat dirasakan sebagai bentuk cahaya serta warna yang dipantulkan (hlm. 19-22).

2.1.1.4.1 Elemen Warna

Warna memiliki beragam elemen dalam pembentukannya, terdiri dari *hue*, *value* serta *saturation*. Dalam penamaan sebuah warna *hue* meliputi dari beberapa warna seperti merah, hijau, kuning serta warna lainnya. *Value* merupakan tingkatan dari terang atau gelap dalam warna. Sementara *Saturation* adalah tingkatan cerah dari warna, *Saturation* terdapat dua macam yaitu *intensity* dan *chroma*.





Gambar 2.4 *Subtractive color* dan *addictive color* (Landa, 2013)

2.1.1.5 Tekstur

Menurut Landa (2013) menyatakan bahwa tekstur adalah simulasi dari suatu permukaan. Tekstur dalam desain dibagi menjadi dua jenis yaitu visual dan taktil. Tekstur taktil merupakan tekstur yang secara langsung dapat dirasakan oleh kita, ada beberapa teknik sentuhan pada pembuatan tekstur taktil dengan melalui tahapan cetak seperti *embossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Tekstur yang terbuat dari ilusi, atau dapat disebut dengan Tekstur visual. Tekstur visual merupakan bentuk visual semata yang tidak dapat dirasakan oleh sentuhan manusia. Tekstur ini merupakan keterampilan yang diciptakan melalui keterampilan gambar atau fotografi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.5 Tekstur Taktil (Tekstur Nyata) (Landa, 2013)



Rough Texture Pitted Texture Smooth Texture

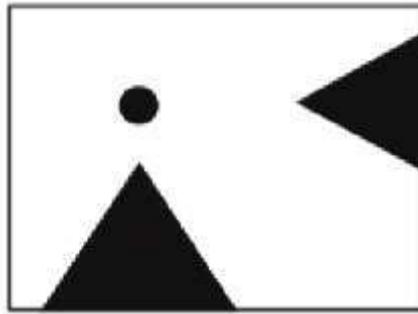
Gambar 2.6 *Tekstur Visual* (Landa, 2013)

2.1.2 Prinsip Desain Grafis

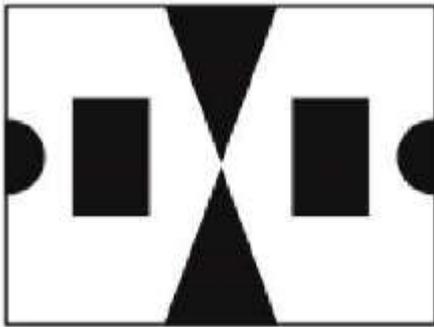
Landa (2013) mengatakan bahwa prinsip-prinsip dalam sebuah ilmu desain akan berhubungan antara satu sama dengan yang lain, kesatuan dalam elemen-elemen desain merupakan sebuah kunci (hlm. 24).

2.1.2.1. *Balance*

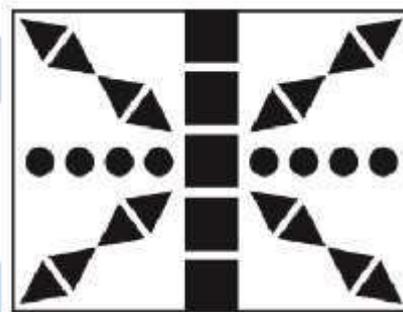
Balance atau keseimbangan merupakan prinsip desain yang mengatur atas kesetaraan antar elemen satu dengan elemen lainnya, dalam penambahan elemen seperti tekstur, warna harus memiliki bobot sama, agar informasi yang ditujukan dapat tersampaikan serta audiens mengerti akan nilai dari keseimbangan dalam sebuah komposisi desain. Penambahan sebuah elemen visual dalam sebuah area desain memiliki dampak yang akan mempengaruhi penilaian dalam visual (Landa, 2011, hlm. 26).



Gambar 2.7 *Symmetrical* (Landa, 2013)



Gambar 2.8 *Asymmetrical* (Landa, 2013)



Gambar 2.9 *Radial*
(Landa, 2013)

2.1.2.2. Hirarki Visual

Menurut Landa (2013) menyatakan bahwa *Emphasis* atau disebut juga sebagai hirarki visual adalah sebuah penekanan yang mengatur berbagai elemen desain untuk memberi pembeda antara elemen visual satu dengan yang lain, tujuan dalam penekanan desain agar informasi yang diinginkan

dapat tersampaikan. (hlm. 29). Berikut merupakan tahapan yang dapat dicapai dengan cara *Emphasis* :

- a. *Emphasis by Isolation* : Penekanan yang mengisolasi suatu ruang bertujuan sebagai fokus utama pada satu titik.
- b. *Emphasis by Placement* : Menempatkan elemen grafis yang diposisikan di tempat tertentu yang dapat menarik perhatian bagi audiens yang melihat.
- c. *Emphasis through Contrast* : Penekanan dalam elemen grafis sebagai pembeda antara perbandingan terang dan gelap. Penekanan dari satu bagian kontras menuju gelap bertujuan untuk mempermudah suatu bidang yang akan menjadi titik fokus desain.
- d. *Emphasis through Direction dan Pointers* : Penekanan dalam elemen desain yang terdapat titik fokus pada arah mata audiens agar mendapatkan arahan akan tempat yang dituju.
- e. *Emphasis through Diagrammatic Structures* : Menstrukturkan penekanan berawal dari satu desain awal menuju desain desain lain secara berurut dan tetap antara elemen satu dengan yang lainnya

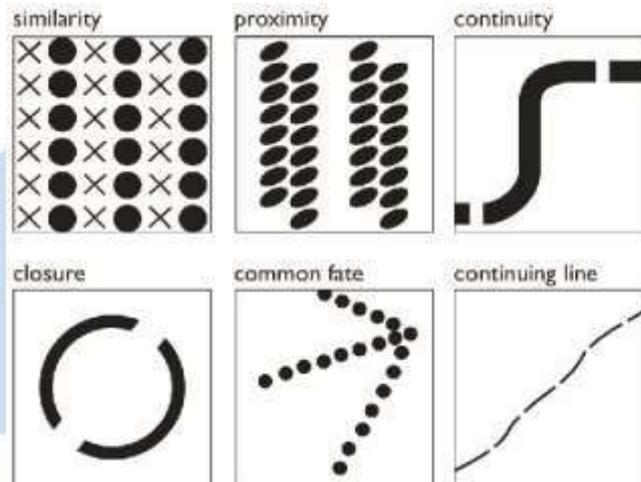
2.1.2.3. Ritme

Landa, R (2013) *Rhythm* atau dapat disebut sebagai ritme merupakan struktur elemen dalam desain yang dijadikan sebagai titik fokus untuk menarik perhatian audiens terhadap sebuah bentuk desain. Ritme pada musik dan desain memiliki persamaan, Dimana ritme pada desain dapat dipercepat ataupun diperlambat. Ritme merupakan komponen yang penting karena dapat membantu audiens untuk memahami alur baca didalam perbedaan komposisi, Tentu merupakan hubungan yang tidak terlepas dari beberapa faktor elemen lain seperti *figure* atau *ground*, warna, tekstur, *balance* serta *emphasis* (hlm. 35).

2.1.2.4. Unity

Landa, R (2013) menyatakan bahwa tercipta dari sebuah kesatuan tidak lepas dari faktor dalam menghubungkan beberapa elemen desain, seperti warna, tipografi, tata letak serta komposisi. Tujuan dari dibangunnya satu kesatuan dalam elemen desain agar terciptanya suatu ruang dalam mencapai komposisi dari sebuah desain akan saling terhubung antara satu dengan yang lainnya dan mendapat satu kesatuan secara ideal atau utuh (hlm. 36).

1. Similarity: elemen-elemen yang memiliki karakter setara, dapat dilihat dari bentuk, tekstur, warna dan arah
2. Proximity: elemen-elemen yang terletak saling berdekatan sebagai satu kesatuan.
3. Continuity: elemen yang berdekatan dan dianggap terkait, akan membentuk suatu kontinuitas.
4. Closure: penghubungan antara elemen-elemen yang terpisah untuk membentuk suatu bentuk atau pola yang utuh dan sempurna.
5. Common fate: elemen-elemen yang dianggap sebagai satu kesatuan jika bergerak dengan arah yang sama.
6. Continuing line: garis yang dianggap selalu mengikuti alur misalpun terputus, juga disebut sebagai implied line.



Gambar 2.10 *Law of Perceptual Organization* (Landa, 2013)

Peran prinsip desain secara umum

2.2. Desain Buku

Buku menurut Haslam (2006) adalah sebuah wadah *portable* yang tersusun dari serangkaian halaman yang dicetak dan dijilid bersama, yang memberikan informasi, mendokumentasi, dan mengumumkan kepada pembaca melalui batas ruang dan waktu, dalam perancangan buku Haslam menjelaskan ada beberapa peran yang diperlukan seperti penulis, penerbit, desainer, editor, *image maker*, dan bagian penjualan

2.2.1. Anatomi Buku

Anatomi buku menurut Haslam dibagi menjadi 3 bagian; blok buku, halaman, dan grid dengan pembagiannya (Hlm.21) berikut adalah komponen penjabarannya

2.2.1.1. Blok Buku

a. Spine

Atau punggung buku merupakan bagian yang menutupi bagian buku, berguna sebagai bagian dari sampul buku bagian samping yang akan memudahkan ketika buku disusun dalam rak

b. Head band

Pinggiran dari punggung buku yang di tutupi benang head band fungsi utamanya adalah untuk kerapian agar tidak ada bagian-bagian yang belum selesai pada proses penjilidan

c. Hinge

Lipatan pada bagian paling depan buku yang merupakan lipatan pada endpaper yang berada diantara *pastedown* dan *flyleaf*

d. Head square

Bagian berlebih pada bagian atas buku karena sampul lebih lebar daripada halaman buku. *Head square* perlu ada karena guna sampul adalah sebagai proteksi halaman buku.

e. Front pastedown

Bagian *endpaper* yang di tempel ke bagian dalam sampul depan buku. *Front pastedown* berguna untuk memperkuat penempelan blok buku dengan sampul buku, terutama pada buku *hardcover*.

f. Cover

Bagian buku yang terbuat dari kertas tebal / papan yang berguna untuk melindungi blok buku. Cover juga merupakan bagian promosi utama sebuah buku, sehingga perlu didesain semenarik mungkin, serta mampu untuk memberi gambaran singkat dari konten buku.

g. Foreedge square

Bagian berlebih pada samping buku karena sampul lebih lebar daripada halaman buku, sama seperti head square, namun head square berada di bagian atas. Gunanya sama, yaitu berguna untuk melindungi isi buku

h. Front board

Papan sampul pada bagian depan buku. Front board terutama ada pada buku hard cover dan berguna untuk memberikan proteksi terhadap buku karena sifatnya yang lebih tebal.

i. Tail square

Bagian berlebih pada bagian bawah buku karena sampul buku lebih lebar daripada halaman buku. Fungsinya sama seperti head square dan foredge square, hanya letaknya yang berbeda.

j. Endpaper

Kertas tebal yang melindungi bagian dalam buku, yang ditempel ke sampul disebut pastedown dan bagian lembarannya disebut flyleaf. Selain untuk melindungi, endpaper juga berguna untuk memperkuat tempelan antara sampul dan badan buku, dan agar bagian tempelan terlihat lebih rapih.

k. Leaves

Halaman buku yang terbagi antara bagian recto dan verso. Leaves merupakan halaman-halaman yang menyusun blok buku utama dan berisi seluruh konten-konten dari buku.

l. Back pastedown

Bagian endpaper yang ditempel ke sampul belakang buku. Sama seperti front pastedown, back pastedown juga berguna untuk memperkuat penempelan blok buku dengan sampul buku, terutama pada buku hardcover

m. Back cover

Sampul belakang buku. Bagian sampul belakang umumnya berisi rangkuman dari isi buku, atau informasi informasi lain yang dapat memberikan gambaran bagi pembaca akan apa yang bisa mereka dapatkan dari konten buku.

n. Turn-in

Sisi kertas/kain pelapis sampul yang dilipat dari bagian luar ke dalam sampul. Turn in biasanya ditutupi oleh kertas end paper agar terlihat rapih dan tidak terlihat lipatnya.

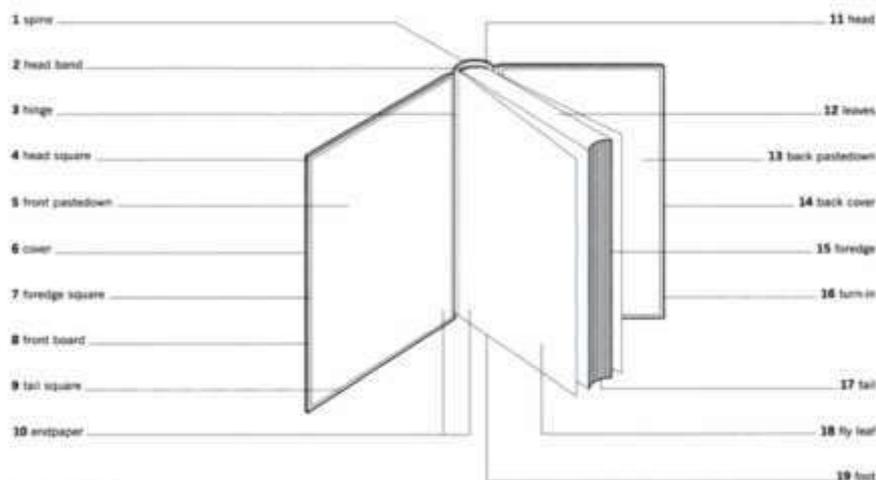
o. Foot

Bagian bawah buku. Bagian kaki ini biasa berisi nomor halaman, catatan kaki, maupun folio.

p. Fly Leaf

Bagian endpaper yang tidak ditempel ke sampul. Halaman ini biasanya tidak berisi konten karena merupakan halaman tambahan yang dicetak terpisah dari isi blok buku.





Gambar 2.11 Komponen *Book Block*
(Haslam 2006)

2.2.1.2. Halaman dan *Grid*

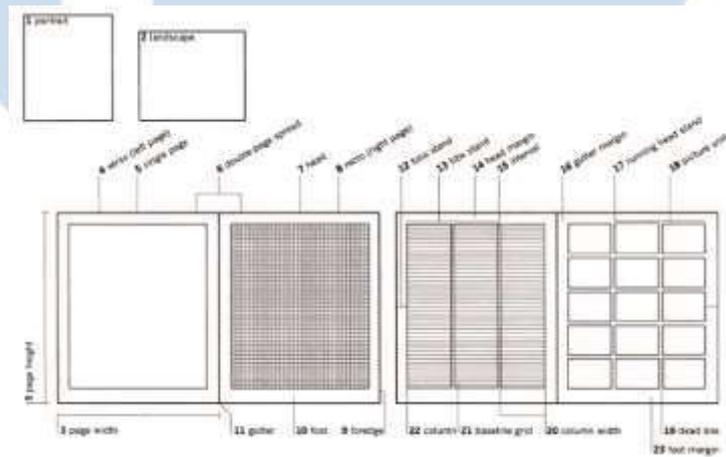
Halaman dapat berbentuk portrait maupun landscape, potrait yang berarti lebar halaman lebih kecil dari lebar halaman tersebut, sementara landscape berarti lebar halaman lebih kecil daripada panjang halaman. Sedangkan istilah penyebutan untuk halaman sebelah kiri adalah *verso*, sementara halaman kanan disebut dengan *recto*, halaman tunggal disebut *single page*, sementara halaman ganda juga disebut *double page spread* atau *spread*.

Sebuah halaman terdapat susunan beberapa komponen, seperti margin yang merupakan jarak antar sisi pinggir halaman. Bagian atas disebut juga *head margin*, bagian bawah disebut *foot margin* dan bagian dalam yang dekat dengan penjilidan disebut dengan *binding margin*, dalam hal ini *binding margin* dibuat lebih lebar agar tidak ada bagian konten yang tertutup ataupun terpotong saat proses penjilidan.

Dalam sebuah halaman terdapat juga *folio stand*, yang merupakan lokasi penomoran halaman. *Runing head stand* yang berguna untuk memberikan informasi seperti bab, sub bab, ataupun bagian yang sedang dibahas pada halaman tersebut. *Title stand*

merupakan bagian halaman yang isinya merupakan judul dari buku tersebut.

Komponen halaman yang disusun dalam beberapa ruang *vertical* yang biasa disebut dengan *column* yang dipisahkan dengan *column gutter* secara horizontal, teks dan element lainnya disusun dengan *baseline grid* sebagai panduan yang umumnya adalah ukuran *leading body text*. Selain *Column* dan *baseline grid*, komponen dalam halaman juga disusun dengan bantuan *picture unit*, yang merupakan area yang disusun secara modular.



Gambar 2.12 Struktur Halaman dan Grid
(Haslam 2006)

2.2.2. Jenis Buku

Menurut Male (2007) jenis buku terdiri dari delapan golongan yang di terbitkan, adapun pembagiannya sebagai berikut.

1. Buku Anak

Pembagian buku anak terdiri dari dua bagian, yaitu *non-fiction*

berisikan konten informasi yang bersifat nyata atau kebenaran, sedangkan *fiction* adalah buku bergambar untuk anak-anak yang mudah dipahami dan bersifat imajinasi.

2. *Quality Non-Fiction*

Bisa disebut dengan ensiklopedia atau subjek tunggal mata pelajaran yang meliputi, memasak, olahraga, otomotif bahkan fotografi

3. *General Fiction*

Fiksi arus utama atau buku fiksi yang berbentuk umum, biasanya berisikan dengan unsur seperti romansa, misteri, horror dan masih banyak lagi, lebih tergolong buku untuk dewasa dan bersampul tebal atau tipis.

4. *Specialist*

Buku yang berisikan suatu teknik atau pelajaran yang memberi kejelasan serta informasi.

5. *Publishing: Magazine and Newspaper*

Dibuat oleh editor dan berisikan sesuatu informasi yang umum, menampilkan gaya hidup, dan berbagai macam artikel.

6. *Advertising*

Tergolong dalam iklan dengan media-media yang dicetak atau dengan gambar yang bergerak.

7. *Design Groups*

Tergolong dalam iklan, seperti laporan perusahaan, pengemasan, bahan perusahaan, dan lain-lain

8. *Multimedia*

Berisikan dengan gambar-gambar yang bergerak seperti motion animasi, film, video, hingga digital imaging.

2.2.3. Font dan Typeface

Menurut Landa (2014) typeface adalah salah satu karakter dengan karakter visual yang konsisten satu dengan yang lainnya. Tipografi digunakan untuk menyusun kalimat pada desain yang berbentuk huruf dan penataan dua dimensi, serta dalam bentuk ruang dan waktu seperti media gerak dan interaktif. Tipografi juga harus memiliki kejelasan untuk di baca audiens, maka dari itu desainer harus mampu menyesuaikan setiap elemen huruf

2.2.3.1. Anatomi Huruf



Gambar 2.13. Anatomi Huruf.
(Landa 2014)

Landa dalam bukunya menjelaskan beberapa bagian dalam anatomi huruf sebagai berikut:

a. Acender

Bagian dari ujung huruf kecil yang terdapat diatas *xheight*

b. Descender

Bagian dari ujung huruf kecil yang terdapat dibawah *xheight*

c. Set Width

Lebar dari sebuah huruf

d. Terminal

Bagian akhir dari huruf yang tidak di akhiri dengan serif.

e. X-height

Tinggi dari badan huruf, diluar ascender dan descender

2.2.3.2. Jenis Huruf

Landa (2014) dalam bukunya membagi klasifikasi typeface dalam beberapa kategori sebagai berikut :



Gambar 2.14. Tipe Huruf tunggal
(Landa 2014)

a. Old Style/Humanist

Typeface yang sejarahnya ada sejak abad kelima belas, berdasarkan dari bentuk tulisan yang dibuat dengan pena dengan ujung yang lebar, memiliki serif dengan bracket. Fungsi dari serif dalam huruf, sebagai penanda arah mata untuk membaca huruf.

Contoh typeface ini adalah Times New Roman

b. Traditional

Huruf serih yang muncul pada abad delapan belas, merupakan transisi dari gaya old style ke typeface modern. Contohnya Century, ITC Zapf International.

c. Modern

Typeface serif yang muncul sejak awal abad kesembilan belas, bentukna lebih geometris dan memiliki kontras ketebalan tinggi.

Contohnya Didot dan Bodoni

d. Slab Serif

Typeface yang dikenal sebagai Egyptian typeface, slab serif memiliki ciri khas dibagian serif yang tebal dan kaku.

e. Sans Serif

Sans serif merupakan typeface yang tidak memiliki serif, typeface ini muncul di akhir abad ke Sembilan belas. Contohnya Futura, Helvetica

f. Blackletter

Typeface blackletter dibuat berdasarkan bentuk huruf pada abad pertengahan, dengan garis yang tebal dan gaya yang memiliki ciri. Contohnya Rotunda

g. Script

Typeface script berbentuk menyerupai dengan huruf bersambung dan arahnya miring seperti kuas atau pena. Contohnya Allegro Script

h. Display

Typeface ini berfungsi sebagai headline dan judul, karena lebih sulit dibaca dalam bentuk teks karena bentuknya yang di desain lebih kreatif dan sesuai kebutuhan.

2.3. Grid

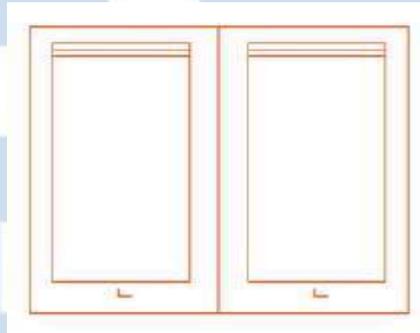
Landa (2014) mengatakan dalam bukunya *Grid* merupakan sebuah panduan komposisi berbentuk vertical dan hirzontal yang membagi kolom dan margin, grid dijadikan pedoman dasar dalam merancang sebuah buku, majalah, web, hingga berbagai media lainnya.

2.3.1. Jenis-jenis Grid

Tondreau (2009) dalam bukunya membagi grid dalam 5 jenis, yaitu *single coloumn grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *hierarchial grid*. Berikut penjelelasan dari bermacam-macam grid.

2.3.1.1. *Single Column Grid*

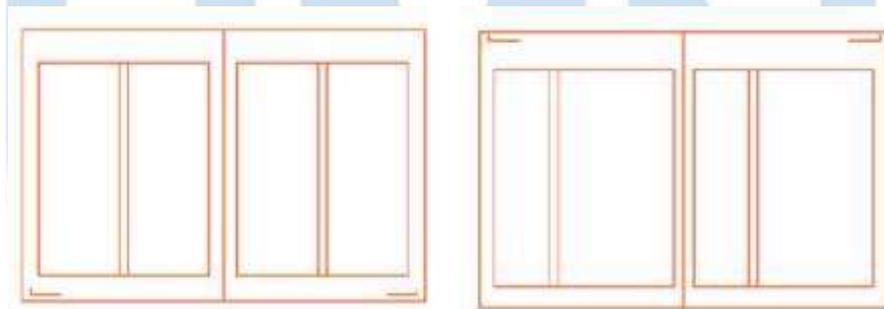
Single column grid biasanya digunakan untuk teks yang panjang seperti essay, laporan. Objek utama dalam halaman merupakan teks block pada halaman.



Gambar 2.15. *Single Column Grid*
(Tondreau 2009)

2.3.1.2. *Two Column Grid*

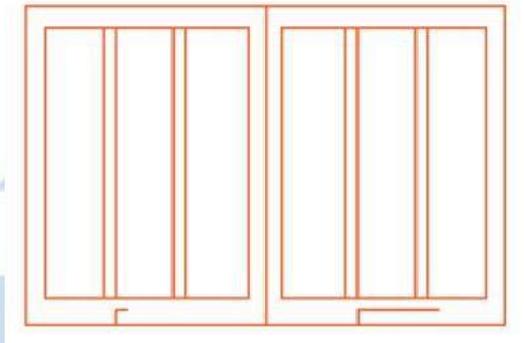
Biasa digunakan untuk menampilkan dua jenis informasi yang terbagi dalam 2 kolom, juga untuk mengatur teks yang jumlahnya banyak. Ukuran kolom dapat bervariasi tetapi memiliki aturan ideal ketika ukuran kolom yang lebih besar 2 kali lebih besar dari kolom kecil.



Gambar 2.16. *Two Column Grid*
(Tondreau 2009)

2.3.1.3. *Multicolumn Grid*

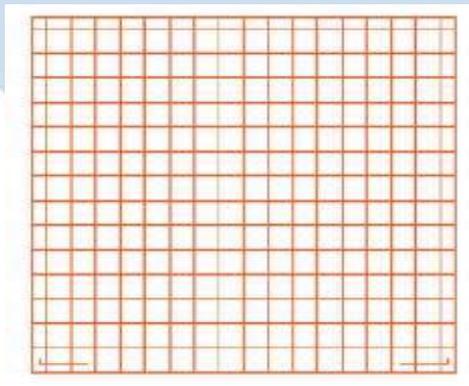
Biadanya digunakan pada majalah atau website, karena banyaknya kolom memberikan fleksibilitas yang tinggi bagi desainer untuk menata teks.



Gambar 2.17. *Multicolumn Grid*
(Tondreau 2009)

2.3.1.4. *Modular Grid*

Biasa digunakan untuk informasi yang kompleks seperti pada majalah, kalender, table. Grid modular merupakan gabungan dari kolom hirzontan dan vertical yang memberikan area lebih kecil pada grid .

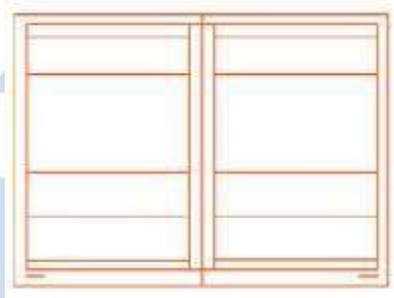


Gambar 2.18. *Modular Grid*
(Tondreau 2009)

2.3.1.5. *Hierarchical Grid*

Grid yang memiliki struktur tidak biasa , mengatur halaman menjadi beberapa zona, biasanya membagi halaman secara horizontal kedalam

beberapa kolom biasanya digunakan untuk merancang desain poster, packaging.



Gambar 2.19. *Hierarchical Grid*
(Tondreau 2009)

2.4. Layout

Ambrose dan Harris (2005) mengatakan dalam bukunya, layout merupakan sebuah aturan tata cara penempatan komponen-komponen desain dalam sebuah desain, mengatur tiap-tiap elemen dan diposisikan supaya elemen satu dengan yang lainnya memiliki keterikatan dan mudah diterima audiens.

2.4.1. Fungsi Layout

Layout menurut Ambrose dan Harris (2008) memiliki 8 delapan fungsi yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

2.4.1.1. Scale

Scale merupakan pengaturan besar kecilnya suatu gambar atau tulisan di dalam desain untuk memberikan pilihan seberapa pentingnya objek yang di atur.

2.4.1.2. Indexing

Dalam indexing banyak terdapat publikasi yang perlu mengandung informasi tambahan, apakah ditampilkan dalam haman konten, indeks formal, glosarium istilah atau daftar alamat kontak

2.4.1.3. Orientation

Orientation mengatur arah-arah pada elemen desain supaya memiliki kejelasan pada saat membaca, apakah elemen itu dibaca secara horizontal atau vertical.

2.4.1.4. Dividing the Page

Merupakan fungsi yang mempertimbangkan ruang untuk elemen desain yang dimasukkan dalam halaman.

2.4.1.5. Structur/unstructured

Untuk mempertimbangkan elemen pada desain apakah memiliki arti atau hanya sebagai estetika dalam desain.

2.4.1.6. Paper Engineering

Merupakan keputusan dalam memproduksi sebuah karya hasil akhir seperti keputusan penjilidan, lipatan kertas, dan tata letak yang harus diselesaikan desainer.

2.4.1.7. Passe Artout

Merupakan sisi kosong pada sudut-sudut bagian desain yang berupa *negative space* yang terlihat seperti bingkai.

2.4.1.8. Justaposition

Merupakan penempatan secara sengaja gambar-gambar yang bersebrangan dan dibuat berdampingan.

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

2.5. Ilustrasi

Male (2007) dalam bukunya menyatakan bahwa ilustrasi sudah ditemukan sejak berabad-abad yang lalu. Walaupun sering sulit dibedakan antara seni murni dengan desain grafis, namun ilustrasi memiliki perbedaan dan peran yang sangat terlihat, yaitu ilustrasi merupakan tentang mengkomunikasikan sebuah informasi yang spesifik kepada audiens melalui media gambar. Ilustrasi merupakan media berbasis gambar komersial yang berguna untuk kebutuhan yang obyektif, yang dihasilkan oleh ilustrator kepada klien.

2.5.1. Fungsi Ilustrasi

Male (2007) Dalam bukunya berjudul *Illustration: A Theoretical Contextual Perspective*. Ilustrasi memiliki beberapa fungsi, penjabarannya sebagai berikut.

2.5.1.1. Documentation, Reference and Instruction

Peran ilustrasi sebagai alat menyampaikan informasi. Ilustrasi biasanya dibuat sebagai referensi dari sebuah materi, untuk pendidikan, konteks profesional atau rekreasi. Sehingga sebuah informasi materi akan lebih mudah dan menyenangkan untuk di simak apabila terdapat ilustrasi didalamnya ilustrasi juga memberikan interaksi kepada audiens. (contoh: tutorial merangkai perabotan)

2.5.1.2. Commentary

Ilustrasi yang memiliki konteks editorial ini memiliki hubungan dekat yang menguntungkan dengan jurnalisme. Contoh yang sering ditemukan dalam ilustrasi editorial adalah pada halaman Koran atau majalah, hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi memiliki potensi untuk dikembangkan sesuai dengan fungsi dan penempatannya.

2.5.1.3. Storytelling

Ilustrasi *storytelling* memberikan representasi visual untuk sebuah cerita fiksi, pada zaman sekarang ilustrasi storytelling banyak digunakan pada buku bacaan anak-anak, novel, komik, dan sebuah publikasi tematik yang

berisikan mitologi, dongen maupun literasi. Ilustrasi *storytelling* harus dapat menimbulkan imajinasi dan emosional bagi pembaca.

2.5.1.4. Persuasion

Ilustrasi juga digunakan untuk kebutuhan periklanan atau marketing sebuah produk, ilustrasi pada iklan biasanya cenderung kaku karena tema dan konsep deskripsi dari ilustrasi dibuat menyesuaikan kampanye periklanan tersebut. Ilustrator dalam proses ini ditugaskan untuk memvisualisasikan sebuah kampanye dengan beberapa permintaan klien dan hanya menggunakan gaya ilustrasi yang sesuai dengan konsep kampanye periklanan.

2.5.1.5. Identity

Ilustrasi yang digunakan untuk keperluan *branding* identitas. Ilustrasi pada *branding*. Ilustrasi pada branding diibaratkan sebagai payung untuk beberapa jenis media dan identitas pada satu brand, contohnya ilustrasi sebagai *identity* yaitu logo, logo dapat berupa suatu entuk gambar yang menggambarkan karakter dari *brand* tersebut.

2.5.2. Jenis Ilustrasi

Male (2007) dalam bukunya menyatakan, terdapat dua bentuk ilustrasi yang dapat di publikasikan kedalam konteks praktik seperti, *information, commentary, narrative fiction, persuasion, identity*, dapat dijabarkan sebagai berikut.

2.5.2.1. Literal Illustration

Merupakan sebuah jenis ilustrasi yang menceritakan kondisi kenyataan, sesuai dan kredibel, bahkan jika cerita yang diilustrasikan merupakan cerita fiksi naratif ataupun non-fiksi, dengan Bahasa visual yang bervariasi.



Gambar 2.20. *Literal Illustration*
(Male, 2007)

2.5.2.2. Conceptual Illustration

Merupakan sebuah bentuk ilustrasi yang menggambarkan visual dengan kondisi yang lebih metaphor, sesuai dengan konteks idenya. Namun dalam elemen gambar masih menggunakan unsur-unsur kenyataan, dengan bahasa visualnya berisi diagram, komposit, surealisme, distorsi ekstrim hingga abstrak.



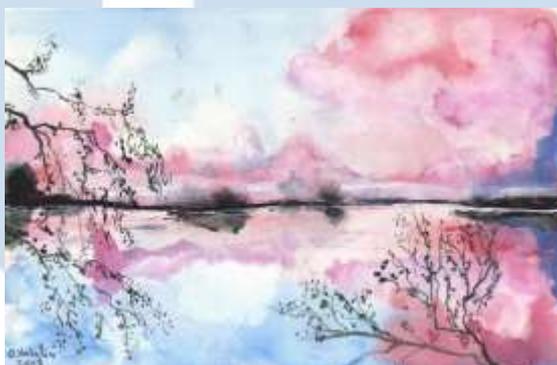
Gambar 2.21. *Conceptual Illustration*
(Male, 2007)

2.5.3. Teknik Ilustrasi

Salisbury (2004) menjelaskan dalam bukunya, terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan ketika proses membuat ilustrasi yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

2.5.3.1. *Watercolor*

Merupakan sebuah teknik yang memadukan cat dengan air yang berbeda-beda intensitasnya pada saetiap warna, yang biasanya di lukiskan pada media kertas putih untuk melihat warnanya. Biasanya teknik ini menggunakan warna yang lebih terang dahulu untuk dikerjakan dilanjutkan dengan warna gelap.



Gambar 2.22. *Watercolor*
(artmejeur.com)

2.5.3.2. *Acrylic Paint*

Merupakan media cat yang berbeda tekstur dengan cat air, menyerupai dengan cat minyak tetapi akrilik menggunakan bahan dasar air untuk mencampur catnya. System pengeringan akrilik lebih cepat di banding dengan cat yang lainnya, yang membuat cat akrilik banyak di gandrungi oleh pada seniman kontemporer adalah, karena karakter cat akrilik yang mudah menempel diberbagai media.



Gambar 2.23. *Acrylic Painting*
(artmejeur.com)

2.5.3.3. Oil Paints and Patels

Media lukis yang tidak banyak digunakan pada buku ilustrasi atau media cetak manapun, karena karakter catnya ketika pengeringan membutuhkan waktu yang lama, tetapi dapat dibantu pada proses pengeringannya dengan menggunakan tiner. Sedangkan pastel memiliki dua varian yaitu oil pastel dan soft pastel yang memiliki karakter seperti kapur, sering digunakan pada buku ilustrasi karena kemudahannya untuk menyatukan warna.



Gambar 2.24. *Oil Painting*
(artmejeur.com)

2.5.3.4. Black-and-White Work

Proses ini biasanya digunakan untuk buku anak remaja keatas, hitam putih memiliki kesan ekspresif dan goresan yang sangat detail memudahkan untuk menjelaskan latar suasana, ideal untuk menggambarkan ilustrasi hitam putih menggunakan pena atau tinta hitam dengan kuas.



Gambar 2.25. *Black and White Work*
(artstation.com)

2.5.3.5. *Print-Based Media*

Media printing merupakan media yang populer dan banyak digunakan. Karena media ini dapat memproduksi sebuah gambar dengan jumlah yang banyak menggunakan satu *file* gambar, terdapat juga teknik tradisional yang memiliki efek estetik yaitu dengan media cukil atau *wood engraving*



Gambar 2.26. *Print Based Media*
(bethkrommes.com)

2.5.3.6. Collage and Mixed Media

Merupakan salah satu media yang cukup populer dan menonjol yang terdapat pada buku ilustrasi, keunikan pada media ini adalah dapat mencampurkan beberapa media dan menciptakan ide visual yang segar, teknik ini dapat dipadupadankan dengan teknik lainnya seperti digital maupun lukis tradisional.



Gambar 2.27. *Mix Media and Collage*
(Fimale.com)

2.5.3.7. Computers

Teknik ini merupakan proses membuat visual dengan media digital, teknik ini biasanya digunakan untuk ilustrasi yang ingin dibuat dengan jumlah banyak, karena kemudahan dari pembuatan ilustrasi dengan teknik digital karena prosesnya dapat diulang ketika kita melakukan kesalahan, biasanya proses ini dilakukan menggunakan aplikasi seperti adobe illustrator, atau photoshop.



Gambar 2.28. *Computers*
(Wadezig.com)

2.6. Keris

Keris adalah senjata tikam tradisional Indonesia, masih masuk dalam golongan belati yang berbentuk unik. Kuntadi (2009) mengatakan, Hingga saat ini proses pembuatan keris masih sering di lakukan di berbagai daerah seperti, Yogyakarta, Surakarta, Madura dan lainnya. Proses pembuatan keris kini mengalami sedikit perubahan dan perkembangan dari segi tehnik dalam proses pembuatannya, tetapi kadangkala masih ada empu yang menggunakan tehnik pembuatan ang tradisional, pada dasarnya proses pembuatan keris pada jaman sekarang sudah tidak menggunakan proses puasa dan mempersiapkan sesajen-sesajen, namun jika dilihat nilai estetisnya keris jaman sekarang lebih berkembang dengan keris buatan empu jaman dulu. (Hlm. 24)

2.6.1. Keris Mataram Islam

Harsrinuksmo, B (2004) menjelaskan dalam bukunya keris era mataram sangat berkembang dalam segi kualitas dan kuantitas, didalam keris era/tangguh mataram terdapat berbagai era kekuasaan raja yang memiliki perbedaan ciri dan bahan yang dapat di jabarkan sebagai berikut.

- a. Tangguh Senopaten (1582-1613)
- b. Tangguh Sultan Agung (1612-1645)
- c. Tangguh Mataram Amangkurat (1645-1705)
- d. Tangguh Mataram Kartasura (1705-1749)

2.6.2. Komponen Keris

Dalam Sebilah Keris banyak terdapat ciri khas yang mempunyai nama dan bentuk, diantaranya seperti (kemendikbud.2015) :

2.6.2.1. Pasi

Semacam akar keris berbentuk bulat biasanya digunakan untuk menancapkan keris pada gagang keris (patra)

2.6.2.2. Ganja

Ganja atau gonjo, dudukan keris pada pangkal bilah keris, terdapat 2 macam ganja yaitu ganja iras dan ganja susulan, ganja iras jika ganja tersebut terusan dari bilah atau tanpa sambungan, sedangkan susulan yaitu ganja sambungan atau lepasan.

2.6.2.3. Wilah

Badan keris dari mulai perbatasan ganja sampai pucuk tajam keris (kudhup)

2.6.2.4. Kudhup

Ujung tajam keris memiliki beberapa jenis seperti, *kudhup nyujen*, pucuk yang sangat runcing; *kudhup gabah kopong*, seperti bentuk gabah atau padi; *kudhup buntu tuma*, yang ujungnya seperti seekor kutu; *kudhup kembang gambir*, yang ujungnya tidak terlalu runcing tetapi tajam sekali

2.6.2.5. Hulu

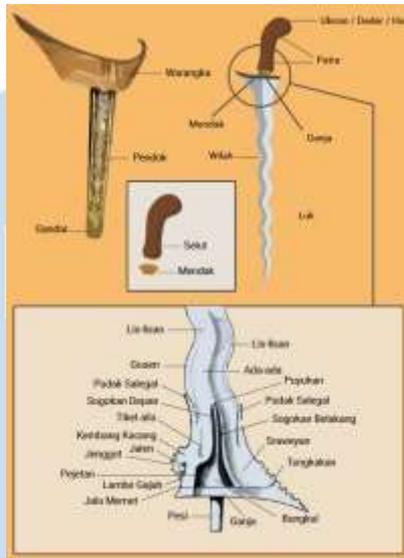
Yaitu pegangan bilah keris yang biasanya terbuat dari kayu, hulu biasanya memiliki banyak macam motif

2.6.2.6. Warangka

Warangka merupakan rumah atau sarung bagi keris, yang pada proses awal pembuatannya di buat dengan kayu pada umumnya jati, cendana, timoho, kemuning, seiring berjalannya waktu warangka ini menjadi bertambah fungsi sebagai penanda status sosial pemakai.

2.6.2.7. Luk

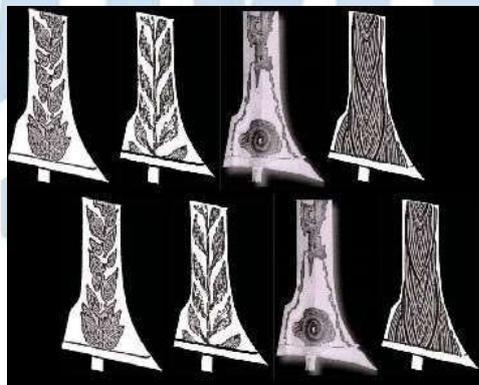
Luk merupakan bagian pada bilah keris yang berkelok-kelok, yang dapat memiliki berbagai jumlah luk dengan cara mengitungnya dengan dimulai dari pangkal keris menuju ke arah ujung keris dihitung dari cembungan yang ada di bilah keris.



Gambar 2.29. Komponen keris (vik.kompas.com)

2.6.3. Pamor

Pamor adalah corak pada bilah keris, yang biasanya dibentuk dengan batu meteor atau nikel, dari proses terjadinya pamor dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu. Pamor *jwalana*, pamor yang terjadi karena keahlian sang empu, corak dan ragamnya terjadi secara alamiah; seperti pamor mega mendung, pamor urap urap, dan pamor ngulit semangka. Yang kedua yaitu Pamor *anukarta*, yaitu pamor yg pembuatannya sudah di rencanakan, seperti pamor blarak ngirid, pamor kenanga ginubah, pamor wiji timun, pamor untu walang. (kemendikbud, 2015)



Gambar 2.30. Pamor keris (Kemendikbud.com)