



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

Desain Grafis adalah bentuk komunikasi visual, dimana penyampaian informasi kepada khalayak luas yang diterjemahkan dalam bentuk visual. Fungsi desain grafis yaitu memberikan informasi, mempengaruhi pemikiran dan perilaku seseorang, serta membentuk identitas dan citra tersendiri bagi sesuatu merk. Hal ini membentuk persepsi yang berbeda dari pemahaman seseorang terhadap suatu objek. Sehingga penyampaian pesan yang paling efektif adalah melalui visual. (Landa, 2014, h.1)

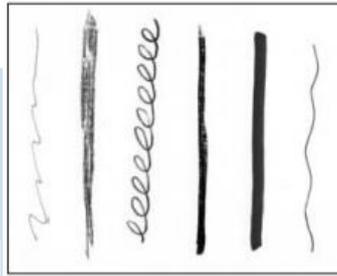
2.1.1 Elemen Desain

Elemen Desain adalah bagian yang sangat penting dalam menyusun dan menciptakan suatu desain. Pentingnya mengetahui potensi dari elemen desain agar dapat memanfaatkannya menjadi bentuk komunikasi dan ekspresi (Landa, 2014, h.16)

2.1.1.1 Garis

Garis adalah gabungan dan perpanjangan dari titik, dimana titik merupakan satuan terkecil dari sebuah garis. Garis dapat berupa garis lurus, garis melengkung, dan garis tajam. Manfaat dasar garis ialah membuat bentuk, gambar, pola dan huruf. Garis juga dapat dimanfaatkan sebagai pengatur komposisi secara visual. (h.19-20)

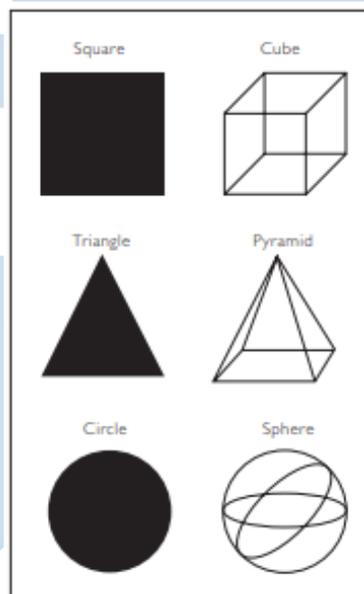
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1. Garis
(Landa,2014)

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah area tertutup yang dibentuk oleh garis, warna ataupun tekstur. Sebuah bentuk dapat diukur panjang maupun lebarnya. Semua bentuk pada awalnya didasari oleh bentuk sederhana yaitu persegi, segitiga dan lingkaran. (Landa, 2014, h. 20)

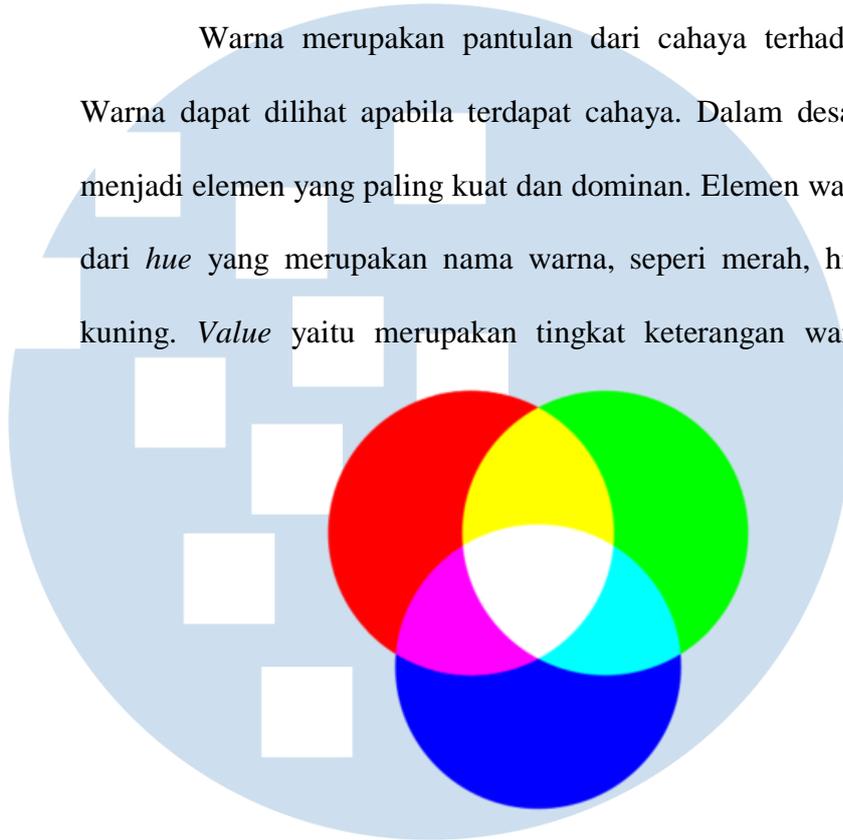


Gambar 2.2 Bentuk
Sumber: Landa (2014)

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 Warna

Warna merupakan pantulan dari cahaya terhadap objek. Warna dapat dilihat apabila terdapat cahaya. Dalam desain warna menjadi elemen yang paling kuat dan dominan. Elemen warna terdiri dari *hue* yang merupakan nama warna, seperti merah, hijau, biru, kuning. *Value* yaitu merupakan tingkat keterangan warna, yang

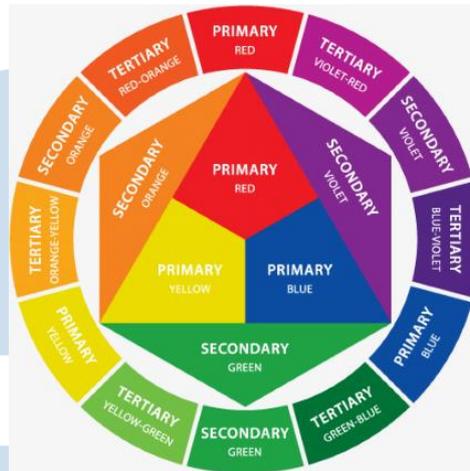


Gambar 2.3. Warna RGB
Sumber: Landa (2014)

mengarah pada tingkat terang atau gelapnya suatu warna. *Saturation* yaitu tingkat kecerahan atau kejemuan suatu warna (h.23-24).

Dalam sistem warna, warna terbagi menjadi warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer dalam desain disebut dengan warna aditif, dimana memiliki tiga warna yaitu merah, hijau, dan biru.

Ketiga warna tersebut bila dicampur bersama akan menghasilkan warna putih.



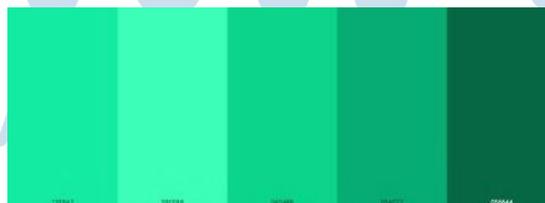
Gambar 2.4 Sistem Warna
Sumber: Landa (2014)

Dalam desain kita dapat menggunakan skema warna untuk mengkombinasikan warna agar desain menjadi selaras. Skema warna tersebut diantaranya komplementer, split komplementer, monokromatik, analogus, triadik, dan tetradik. (Landa, 2014, h.127-134)

Skema warna, antara lain :

1) *Monochromatic*

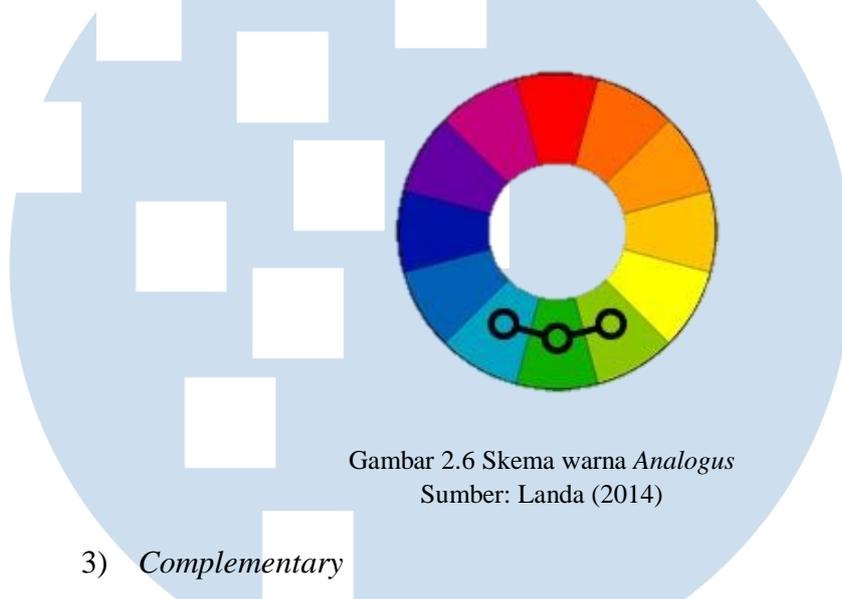
Dalam skema warna ini, hanya menggunakan satu jenis *hue*. Walaupun hanya menggunakan satu jenis *hue*, penggunaan *value* dapat bervariasi (hlm. 278).



Gambar 2.5 Skema warna *Monochromatic*
Sumber: Landa (2014)

2) *Analogus*

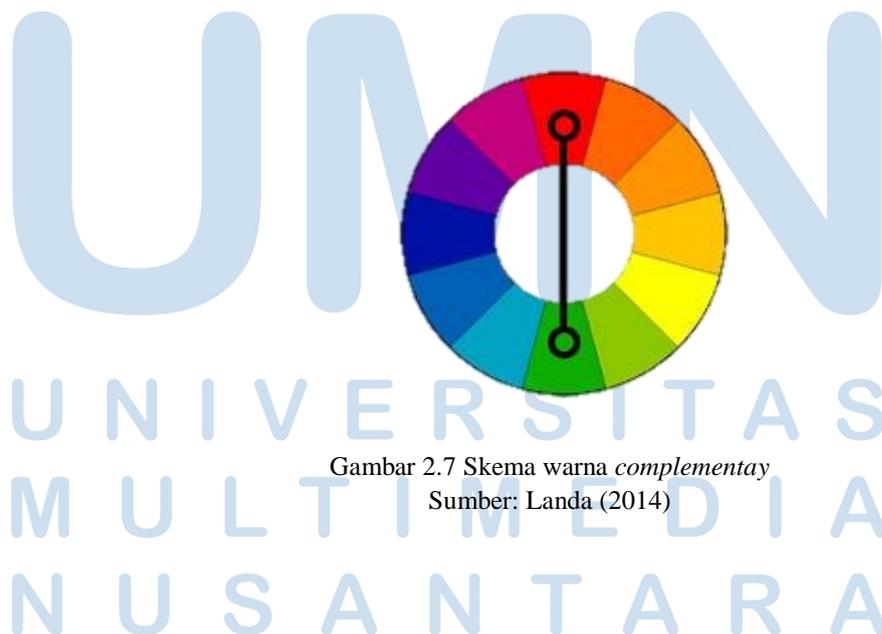
Skema warna analogus merupakan gabungan beberapa *hue* yang berdekatan atau letaknya bersebelahan. Variasi *hue* yang digunakan dapat diatur dari tingkat *value* (hlm.279).



Gambar 2.6 Skema warna *Analogus*
Sumber: Landa (2014)

3) *Complementary*

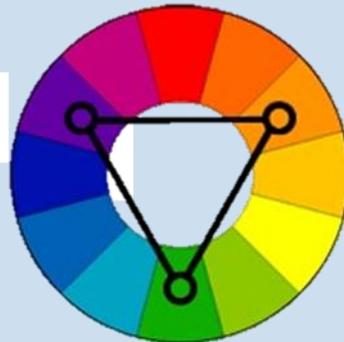
Skema warna *complementary* adalah gabungan warna yang berlawanan dalam *colour wheel*. Karena gabungan dari warna yang berlawanan antara satu dengan yang lain, skema warna ini menghasilkan *contrast* yang tinggi (hlm.280).



Gambar 2.7 Skema warna *complementary*
Sumber: Landa (2014)

4) *Triadic*

Pada skema warna *triadic* terdapat 3 *hue* yang berjarak sama antara satu dengan yang lain pada *colourwheel*. Tiga *hue* ini akan membentuk segitiga jika dilihat pada *colourwheel* (hlm.280).



Gambar 2.8 Skema warna *triadic*
Sumber: Landa (2014)

Menurut Eiseman (2017) dalam bukunya yang berjudul “The Complete Color Harmony, Pantone Edition” dijelaskan makna psikologi dari 13 warna di antaranya:

1) Merah

Warna merah erat hubungannya dengan adrenalin dan keberanian serta gairah yang cukup kuat. Reaksi yang ditimbulkan ketika manusia melihat warna merah adalah kuat dan tanggap.

2) Biru

Warna biru memiliki perlambangan ketulusan, kebenaran, inspirasi, iman dan pengabdian. Warna biru sering disebut sebagai warna langit.

3) Hijau

Warna hijau sering diasosiasikan sebagai warna alam. Makna yang terdung dalam warna hijau adalah kesuburan, kesehatan, dan sangat erat hubungannya dengan alam.

4) *Blue Green*

Seperti namanya, warna ini merupakan gabungan dari warna biru dan juga hijau. Dalam warna ini terkandung makna kesetiaan, ketenangan dan kebijaksanaan.

5) Kuning

Warna kuning merupakan salah satu warna terang, atau terkadang dideskripsikan sebagai warna matahari. Warna ini memiliki makna harapan, kebahagiaan, dan energi.

6) Hitam

Kesedihan dan kedukaan merupakan hal yang sering dikaitkan dengan warna hitam. Walaupun begitu warna hitam memiliki makna positif yaitu elegan, kuat, dan juga *timeless*.

7) *Orange*

Warna *orange* merupakan gabungan antara warna merah dan warna kuning. Warna ini memiliki makna kebahagiaan, keramahan, optimistik, dan berenergi.

8) Ungu

Warna ungu seringkali dikaitkan sebagai warna gerejawi, ungu memiliki makna semangat, energi dan kreatifitas.

9) Putih

Warna putih merupakan warna yang berlawanan dengan warna hitam. Warna ini memiliki makna kesucian, kebersihan, kelembutan.

10) Netral/Natural

Warna netral yang sering kita temui adalah warna krem, yang bermakna ketenangan, kesederhanaan, dan keteguhan.

11) Abu-abu

Warna abu merupakan pencampuran warna hitam dan putih. Abu juga merupakan warna yang netral dan memiliki makna ketenangan.

12) *Khaki*

Suatu warna klasik yang tercipta karena pencampuran warna krem dan juga abu-abu.

13) Coklat

Warna coklat sangat berkaitan dengan masa lalu, warna ini memiliki makna membumi, kokoh, kejujuran, kestabilan.

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur merupakan kualitas sentuhan pada permukaan. Tekstur terbagi menjadi dua jenis yaitu aktual (asli) dan visual. Tekstur aktual merupakan tekstur yang dapat dirasakan secara fisik, sedangkan tekstur visual biasanya berupa ilustrasi atau foto yang merupakan pemindaian dari tekstur aktual. (h.28)



Gambar 2.9 Tekstur
Sumber: Landa (2014)

2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) prinsip desain terbagi menjadi format, keseimbangan, hirarki, irama, kesatuan, dan persepsi visual. Prinsip desain yang saling berkesinambungan digunakan desainer dalam proses visualisasi. (Landa, 2014, h.29-36)

2.1.2.1 Format

Format merupakan batasan dalam mendesain yang disesuaikan berdasarkan konteks desain. Sebuah format memberikan batasan dalam aspek ukuran serta bidang agar pesan yang tersampaikan berhasil. Format berupa implementasi dari desain itu sendiri.



Gambar 2.10 Format
Sumber: Landa (2014)

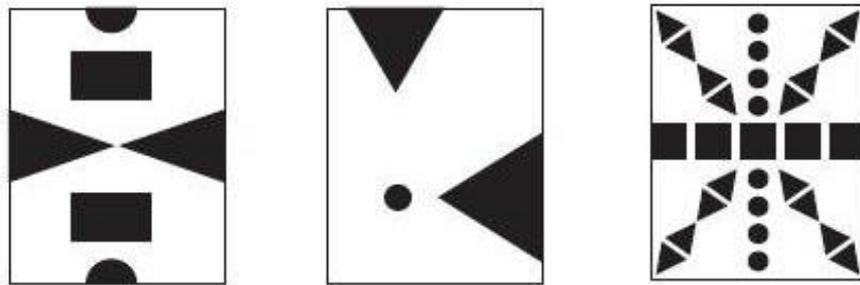
Dalam desain format terbagi menjadi dua yaitu format *single* dan format *multi-page*. Contoh format *single* adalah iklan satu halaman, poster, billboard, spanduk web, iklan web. Sedangkan untuk format *multi-page* adalah majalah, koran, brosur, buku desain interior, laporan, katalog. Bagaimanapun bentuk atau jenis formatnya, setiap komponen komposisi dan grafis harus sesuai dengan batas format. (h.29)

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah penempatan elemen visual yang memiliki bobot yang sama rata membentuk komposisi yang harmonis. Penempatan, bentuk, warna, ukuran, tekstur, dari setiap elemen visual dalam desain menjadi faktor yang mempengaruhi keseimbangan.

Terdapat dua jenis keseimbangan dalam desain, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

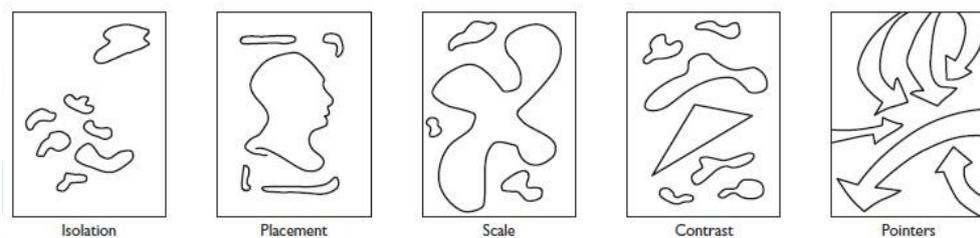
Keseimbangan simetris adalah sama ratanya bobot visual di setiap sisi yang dibagi dari garis tengah menggunakan efek pantulan. Sedangkan keseimbangan asimetris adalah menyeimbangkan bobot visual dalam desain tanpa menggunakan efek pantulan. (h.30-31)



Gambar 2.11 Keseimbangan
Sumber: Landa (2014)

2.1.2.3 Hirarki Visual

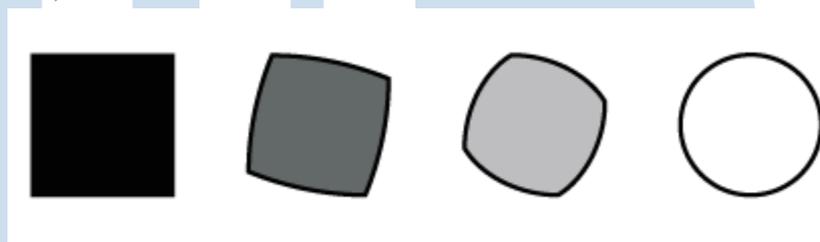
Hierarki Visual adalah prinsip desain untuk menata suatu informasi. Hierarki visual dapat membentuk urutan informasi yang ingin dibaca terlebih dahulu oleh penerima informasi. Urutan tersebut terjadi karena adanya penekanan sebuah elemen visual yang lebih dominan dari yang lainnya. Penekanan juga dapat dibentuk melalui isolasi bentuk, penempatan, arah, kontras, ukuran, tanda atau diagram. (Landa, 2014, h.33-35)



Gambar 2.12 Hirarki Visual
Sumber: Landa (2014)

2.1.2.4 Irama

Irama adalah sebuah prinsip pengulangan elemen visual yang membentuk sebuah konsistensi. Prinsip pengulangan ini berfungsi untuk mengatur dan menentukan ritme. Terdapat dua istilah dalam menentukan ritme, yaitu repetisi dan variasi. Repetisi merupakan pengulangan elemen visual dalam jumlah yang konsisten, sedangkan variasi adalah perubahan visual yang membuat tampak lebih menarik (h.35).

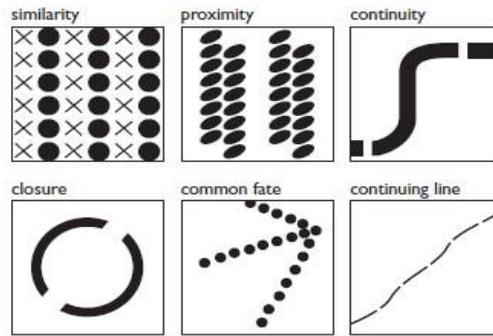


Gambar 2.13 Irama
Sumber: Landa (2014)

2.1.2.5 Kesatuan

Kesatuan merupakan keterkaitan setiap elemen visual sehingga terlihat saling memiliki. Hal ini berhubungan dengan istilah *gesalt* yang menempatkan penekanan pada persepsi bentuk menjadi satu kesatuan. Akal manusia akan berusaha menciptakan suatu harmoni atau keteraturan, koneksi, dan mengelompokkan sesuatu dan mempersepsikan unit visual berdasarkan rupa, bentuk, warna, orientasi menjadi suatu kesatuan (h.36).

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



Gambar 2.14 Kesatuan
 Sumber: Landa (2014)

2.1.3. Tipografi

Menurut Ambrose dan Harris (2011) tipografi adalah bentuk visual yang dituliskan dari sebuah ide. Tipografi bukan hanya sekedar karya, melainkan menjadi bagian yang atas suatu konteks yang lebih luas. Pemahaman akan konteks ini dapat membantu manusia dapat menyampaikan informasi dan mengembangkan tipografi tersebut. Tipografi semakin berkembang dan menjadi bagian fundamental dari kehidupan manusia, jika dilihat dari abad-abad terdahulu mulai dari huruf hingga kata-kata yang digunakan sekarang ini sangatlah berbeda.

2.1.3.1. Terminologi Dasar

Ambrose dan Harris (2011) menjelaskan bahwa adanya terminologi tipografi yang mengacu pada industri percetakan. Terminologi ini tidak berubah walaupun zaman terus berkembang. Terminologi dalam tipografi digunakan untuk pembeda antar *typeface*. *Typeface* yang baik yaitu memiliki *readability* dan *legability* yang baik. *Readability* adalah tingkat keterbacaannya yang baik sehingga mudah dibaca. Dan *legability* adalah tingkat pemahaman pada bentuk huruf. Berikut adalah terminologi dasar dalam tipografi:

1) *Serif/Sans serif*

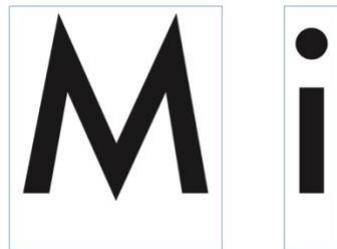
Serif Sans Serif

Gambar 2.15 Serif dan Sans Serif
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

Serif atau sans serif merupakan jenis huruf yang standar digunakan dimasyarakat. Huruf yang memiliki garis kecil atau buntut pada akhir goresan huruf adalah jenis huruf serif. Sedangkan huruf yang tidak memiliki garis kecil atau buntut pada akhir goresan huruf adalah jenis huruf sans serif.

Walaupun terkadang garis kecil ini tidak terlihat oleh mata, namun garis ini dapat membantu pembaca dalam mengenali dan mengarahkan pandangan pada seluruh halaman.

2) *Bounding boxes*



Gambar 2.16 *Bounding Box*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

Bounding box adalah pembatas antar karakter yang berfungsi memberikan jarak antar karakter agar tidak bertabrakan. Untuk mendapatkan blok teks yang lebih seimbang, jarak antar karakter dapat dikurangi atau di tambahkan.

3) *Tracking atau letterspacing*

Tracking adalah jarak antar huruf. Desainer akan mempergunakan *tracking* untuk menyesuaikan jarak sesuai tipe dan fungsi hurufnya secara seimbang. Perlu adanya tambahan kerning dalam menyusun *tracking* agar tidak bertabrakan atau terlalu jauh dengan yang lain. Ada empat tipe *tracking* secara umum:

- a. *Negative*, yaitu keadaan saling menempel pada setiap huruf.



Gambar 2.17 *Negative*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

- b. *Tight*, yaitu adanya jarak yang lebih dekat antar huruf.



Gambar 2.18 *Tight*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

- c. *Normal*, dimana keadaan huruf berada diposisi standar.



Gambar 2.19 *Normal*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

- d. *Loose*, yaitu adanya jarak yang lebih renggang antar huruf



Gambar 2.20 *Loose*
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

4) *Kerning*

Kerning hampir sama dengan *tracking*, yaitu penambahan atau pengurangan jarak antar huruf agar nyaman untuk di baca. Semakin besar ukuran huruf, maka semakin besar pula jumlah jarak yang perlu di kurangi.



Kerning Kerning

Without kerning

With kerning

Gambar 2.21 *Kerning*

Sumber: Ambrose & Harris (2011)

5) *Wordspacing*

Wordspacing adalah penganturan jarak antar kata.

In contrast the space between words can be 'opened-up', resulting in a more open and airy setting.

If this spacing is too open though, the words become disjointed.

Gambar 2.22 *Wordspacing*

Sumber: Ambrose & Harris (2011)

6) *Leading*

Leading merupakan pengaturan jarak atau spasi antar baris, dari baseline satu ke baseline yang lain.



Mj Mj
Mj Mj

Gambar 2.23 *Leading*

Sumber: Ambrose & Harris (2011)

7) *Baseline*

Baseline adalah garis imajiner yang dimiliki setiap huruf untuk berdiri secara rata. Namun, berbeda dengan huruf yang memiliki karakter bulat maka akan melebihi garis tersebut sedikit kebawah.



Gambar 2.24 *Baseline*

Sumber: Ambrose & Harris (2011)

2.1.3.2. Klasifikasi Tipografi

Ambrose dan Harris (2011) mengatakan tujuan dari klasifikasi tipografi adalah untuk menanamkan tatanan pada jenis huruf yang ada. Berdasarkan karakteristiknya klasifikasi tipografi di bagi menjadi:

1) Block

Huruf jenis ini adopsi dari gaya tulisan pada Abad Pertengahan. Jenis huruf ini, kala itu terbilang tampak berat, dan sulit untuk dibaca. Biasanya huruf jenis ini sering di sebut dengan Blackletter, Old English, Gothic, Black and Broken.



Gambar 2.25 Jenis Huruf Block

Sumber: Ambrose & Harris (2011)

2) Roman

Huruf jenis ini tergolong jenis huruf serif, dan memiliki jarak antar huruf yang proporsional. Huruf ini berasal dari Roman, dengan keterbacaan paling mudah dan paling umum sebagai *body text*.

Roman

Gambar 2.26 Jenis Huruf Roman
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

3) Gothic

Huruf jenis ini termasuk dalam huruf sans serif, dan ideal digunakan sebagai *display text*. Namun jika huruf ini digunakan pada teks panjang akan menjadi sulit terbaca, hal ini menjadi salah satu kekurangan dari jenis huruf gothic.

Gothic

Gambar 2.27 Jenis Huruf Gothic
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

4) Script

Huruf jenis ini merupakan jenis huruf yang menyambung, dimana desainnya mengintimidasi tulisan tangan.

Script

Gambar 2.28 Jenis Huruf Script
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

5) Graphic

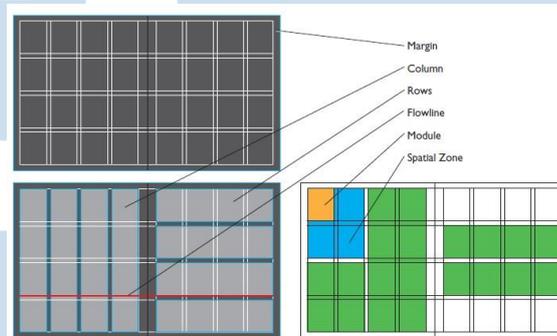
Jenis huruf yang dirancang menyesuaikan tema tertentu. Huruf jenis ini akan terlihat seperti gambar dengan sendirinya.

Graphic

Gambar 2.29 Jenis Huruf Graphic
Sumber: Ambrose & Harris (2011)

2.1.4. Grid

Menurut Landa (2014) Grid adalah panduan untuk menata komposisi visual dengan garis vertikal dan horizontal. Dengan Grid sebuah *layout* desain memiliki kesatuan dan keseimbangan yang nyaman untuk dibaca. Elemen grid diantaranya margin, kolom, baris, *flowline*, modul, *spatial zone*.



Gambar 2.30 Grid
Sumber: Landa (2014)

2.2. Media Informasi

Turow (2020), mengatakan bahwa suatu alat yang dikembangkan untuk menyebarkan informasi disebut media. Sedangkan suatu materi berupa fakta yang dikumpulkan dan mendapatkan kesimpulan atas seseorang, tempat, kejadian ataupun suatu benda disebut dengan informasi. Informasi banyak digunakan seperti halnya komoditas media massa. Dalam arti lain, informasi dikemas dengan banyak cara untuk digunakan sebagai karya tulis, buku, ataupun bahan pembicaraan.

Media seakan menjadi salah satu bagian hidup manusia, hal ini dilihat dari media yang membantu masyarakat dalam berinteraksi dengan sesama secara sosial. Karena media memberikan pengaruh bagi kehidupan manusia, hal ini memperkuat industri yang bergerak dibidang media. Terdapat 4 cara masyarakat dalam menggunakan media, antara lain:

- 1) *Enjoyment*

Masyarakat menggunakan media sebagai sarana yang memberikan kebahagiaan dan kepuasan. Hal ini dikarenakan, hiburan menjadi salah satu kebutuhan dasar manusia.

2) *Companionship*

Media digunakan sebagai sarana yang dapat membawa suasana pertemanan bagi orang-orang yang merasa kesepian .

3) *Interpretation*

Masyarakat menggunakan media sebagai pemenuhan keingintahuan mereka, seperti mengapa sesuatu dapat terjadi, penyebab dan siapa yang ada saat terjadinya sesuatu, dan apa yang harus dilakukan mengenai kejadian tersebut.

4) *Surveillance*

Media digunakan untuk menjadi media pengamat keadaan yang sedang terjadi baik di sekitar kita maupun didunia. Seperti halnya masyarakat mendapatkan informasi mengenai cuaca ataupun bencana yang terjadi melalui televisi ataupun mendengarkan radio.

5) *Multiple Use*

Ketika keempat fungsi *enjoyment*, *companionship*, *surveillance*, dan *interpretation* dihadirkan dalam satu media. Contohnya adalah Televisi, yang menyediakan fungsi *enjoyment* dan *companionship* dalam acara komedi, dan fungsi *intrepretation* dan *surveillance* dalam acara berita.

2.3. Desain Informasi

Menurut Coates dan Ellison (2014) desain informasi adalah bentuk komunikasi yang digunakan untuk berbagai bentuk penyampaian informasi, baik berupa pemberitahuan, promosi atau pencegahan. Desain informasi sangat berpengaruh dalam lingkungan hidup masyarakat, baik melalui gawai, website, maupun signage yang terdapat diberbagai tempat. Kehidupan masyarakat menjadi lebih mudah dengan adanya desain informasi.

2.3.1. Tipe Desain Informasi

Desain informasi dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *print-base*, *interactive* dan *enviromental*. Seringkali terjadi tumpang tindih antar ketiga kategori tersebut, karena dalam satu atau lebih kategori akan muncul berbagai jenis informasi. Dalam penyajiannya data, setiap kategori memiliki cara pendekatan yang berbeda-beda (Coates & Ellison, 2014).

1) *Print-based Information Design*

Dalam *print-based information design* informasi disajikan dalam bentuk cetakan urutan gambar untuk menyampaikan kumpulan data. Grafik, fotografi maupun ilustrasi adalah visualisasi yang biasa digunakan dalam tipe ini.

Tipe ini bersifat statis dan pembacanya pasif dalam hal transisi informasi. Untuk mendapatkan informasi, audiens hanya cukup membaca dan tidak harus berinteraksi agar dapat memecahkan kode-kode visual dalam hasil representasi data.

2) *Interactive Information Design*

Pada tipe ini diperlukan keterlibatan audiens untuk mendapatkan informasi. Pentingnya navigasi dalam sebuah *interactive information design* membuat informasi yang diberikan dapat mengarahkan audiens dengan jelas.

3) *Environmental Information Design*

Dalam tipe ini desainer perlu mengetahui suatu batasan dan kebutuhan audiens dalam lingkungan tersebut. Ruang untuk menentukan informasi harus dianalisa terlebih dahulu, agar desain yang dibuat akan sesuai dengan kebutuhan tempat tersebut.

2.4. Buku

Menurut DiMarco (2010), buku merupakan wadah berisikan informasi berupa teks dan gambar yang dicetak. Buku memiliki fungsi komunikasi yang bertujuan untuk memberikan informasi, edukasi, persuasi, dan hiburan. Agar menjadi kesatuan yang utuh, perlu diperhatikan komponen dalam penyusunan suatu buku seperti sampul buku, *layout*, punggung buku, dan juga penambahan gambar pendukung dalam sebuah buku. (h.112)

2.2.1 Jenis Buku

Menurut Bahar (2008) menyebutkan berdasarkan bidangnya dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya :

1) Buku Fiksi

Buku jenis ini berkaitan dengan imajinasi manusia, penulisan buku ini lebih muda karena tidak perlu berdasarkan data yang akurat dan sumber pustaka yang jelas. Pada umumnya buku fiksi berisi alur cerita, tokoh, konflik dan penyelesaian.

2) Buku Diktat

Buku ini dibuat oleh guru atau dosen sebagai bahan pembelajaran dalam perkuliahan, dan cenderung mengacu pada kurikulum dinas pendidikan.

3) Buku *Text Book*

Buku *Text Book* ini berfungsi sebagai referensi dari suatu informasi, dan biasanya menggunakan bahasa dan penulisan yang formal.

4) Buku *How To*

Buku *How To* bersifat komunikatif, dimana berisikan petunjuk mengenai suatu permasalahan untuk menjawab rasa keingintahuan para pembacanya.

5) Buku Agama

Sesuai dengan namanya, buku ini berkaitan dengan nilai-nilai keagamaan, dimana tingkat konsumennya berada diurutan teratas.

6) Buku Biografi

Buku ini berisikan riwayat hidup dari seseorang yang melegenda, ataupun orang yang terkenal dan memiliki daya tarik tersendiri dikalangan masyarakat. Buku dapat ditulis oleh seorang penulis profesional ataupun tokoh dalam buku ini sendiri.

7) Buku Terjemahan

Buku ini berisikan terjemahan bahasa asing kedalam bahasa Indonesia. Penulis buku ini harus memiliki keahlian khusus dalam berbahasa asing.

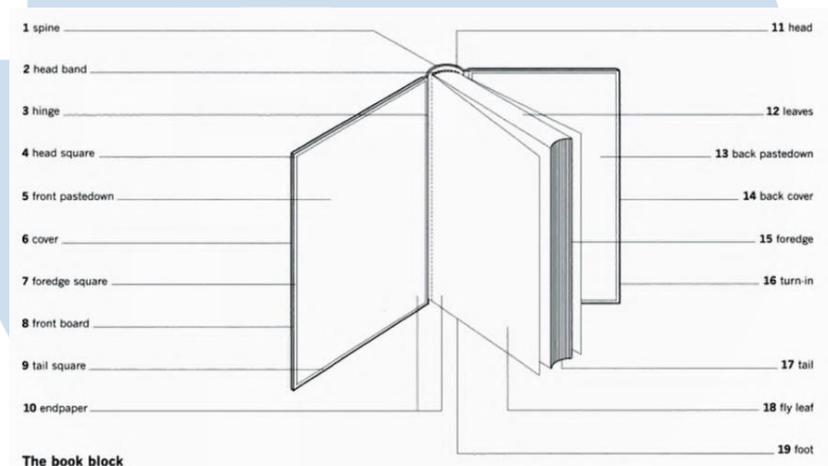
8) Buku Agrobisnis

Buku ini cenderung berhubungan dengan panduan budidaya tanaman dan hewan ternak serta pengalaman seputar agrobisnis. Dalam penjualannya, buku ini menjadi buku yang paling laku dipasaran.

Sedangkan Turow (2013) membagi jenis buku menjadi 2 jenis, yaitu buku edukasi profesional dan buku konsumen. Buku edukasi profesional berisikan konten yang bersifat pembelajaran dan mengenai subjek tertentu.

2.2.2 Komponen Buku

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya, beliau menjelaskan bahwa dalam buku terdapat beberapa komponen, yaitu:



Gambar 2.31 Komponen Buku

Sumber: Landa (2014)

1) *Spine*

Merupakan bagian punggung yang menutupi bagian buku yang terikat.

2) *Head band*

Merupakan sambungan antara sampul depan dengan sampul belakang. Biasanya dibuat untuk melengkapi *cover* buku dan dibuat lebih berwarna.

3) *Hinge*

Posisinya berada di antara *pastedown* dan *fly leaf* berupa lipatan pada *endpaper*.

4) *Head square*

Merupakan bagian yang terdiri dari *cover* dan karton tebal dengan ukuran yang lebih besar dari isi buku. Fungsi dari *head square* adalah melindungi buku.

5) *Front pastedown*

Merupakan *endpaper* yang di rekatkan pada sisi dalam *cover*.

6) *Cover*

Merupakan kertas tebal atau karton yang melindungi isi buku. Cover dapat disebut juga sebagai sampul.

7) *Foreedge square*

Bagian yang terbentuk dari bagian *cover* dan sisi belakang *cover* sebagai pelindung dalam ukuran kecil.

8) *Front board*

Merupakan sampul yang terbuat dari karton, dan terletak di bagian depan buku.

9) *Tail square*

Merupakan bagian pelindung dibagian bawah buku.

10) *Endpaper*

Merupakan bagian yang berfungsi sebagai pelindung *hinge*. Bentuknya berupa lembaran kertas yang tebal untuk menutupi bagian belakang sebuah *cover*.

11) *Head*

Bagian sisi atas dalam buku

12) *Leaves*

Merupakan bagian halaman buku yang memiliki 2 sisi

13) *Back pastedown*

Berbeda dengan *Front Pastedown*, *Endpaper* yang direkatkan pada bagian sisi dalam sampul belakang.

14) *Back cover*

Bagian sampul belakang buku.

15) *Foredge*

Bagian sudut pojok depan dalam buku.

16) *Turn-in*

Bagian bahan atau kertas yang melipat dari luar kesisi dalam suatu *cover* buku.

17) *Tail*

Bagian sisi bawah suatu buku.

18) *Fly leaf*

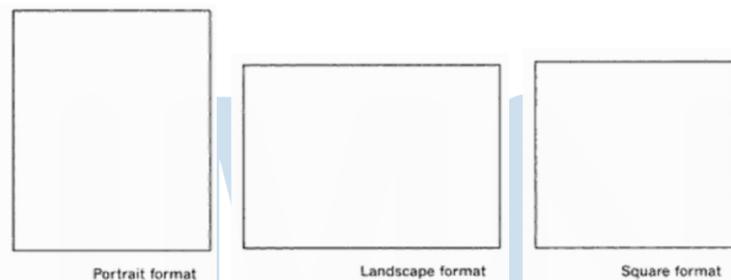
Halaman dibalik *endpaper*.

19) *Foot*

Merupakan bagian bawah halaman kertas dalam suatu buku.
(hlm.20)

2.2.3 Format

Menurut Haslam (2006) menyebutkan bahwa Format ditentukan berdasarkan antara tinggi dan lebar suatu kertas. Dalam buku, format memiliki 3 karakteristik antara lain:



Gambar 2.32 Format Buku
Sumber: Haslan (2006)

1. *Landscape*

Merupakan format dimana ukuran lebar kertas lebih besar dibandingkan dengan tingginya.

2. *Potrait*

Merupakan format dimana ukuran tinggi kertas lebih besar dibandingkan dengan lebarnya.

3. *Square*

Format ini memiliki ukuran tinggi dan lebar yang sama, dimana memiliki rasio 1:1.

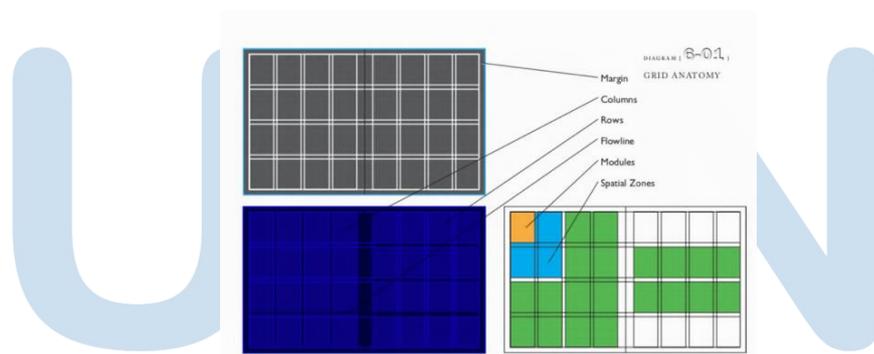
Dalam pembuatan buku, format akan disesuaikan dengan desain dan konsep yang akan di bawakan. Penentuan format yang baik akan memberikan kenyamanan bagi pembacanya. (hlm. 30)

2.2.4 *Grid System*

Grid adalah garis *vertical* dan garis *horizontal* yang membagi format menjadi kolom dan *margin*, guna menjadi panduan dalam mendesain. Penggunaan *grid* dalam mendesain memiliki fungsi untuk menghasilkan komposisi yang baik dan benar. Hasil dari komposisi yang baik dan benar akan memudahkan pembaca suatu konten informasi dengan teratur. (hlm. 158)

2.4.4.1 *Anatomi Grid*

Dalam *grid* terdapat anatomi yang umum dipakai dalam mendesain, antara lain:



Gambar 2.33 Anatomi *Grid*

Sumber: Landa (2011)

1) *Margins*

Merupakan batasan dalam mendesain, dimana terdapat ruang kosong pada kanan, kiri, atas, dan bawah dari sebuah halaman buku.

2) *Colomns dan Column Interval*

Colomns merupakan garis *vertical* yang berfungsi untuk meratakan teks pada sebuah halaman buku. Jumlah *colomns* akan disesuaikan sesuai dengan kebutuhannya, tergantung pada konsep yang ingin di capai.

3) *Grid Modules*

Merupakan *grid* yang akan membagi halaman menjadi blok-blok persegi yang memudahkan penempatan teks maupun gambar.

4) *Flowlines*

Berfungsi untuk mempermudah dalam proses memperoleh dan memahami informasi

5) *Spatial Zones*

Berfungsi untuk menentukan penempatan komponen grafis secara proporsional dengan mengelompokan *grid modules*. (hlm. 161-162)

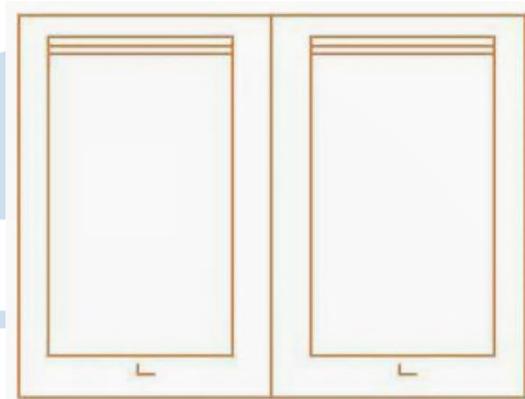
2.4.4.2 Jenis Grid

Menurut Tondreau (2009) terdapat beberapa jenis *grid*, diantaranya:

1) *Single-Column Grid*

Pada umumnya digunakan dalam penulisan teks yang berkelanjutan. Penulisan esai, laporan, dan buku biasanya menggunakan jenis *grid* ini

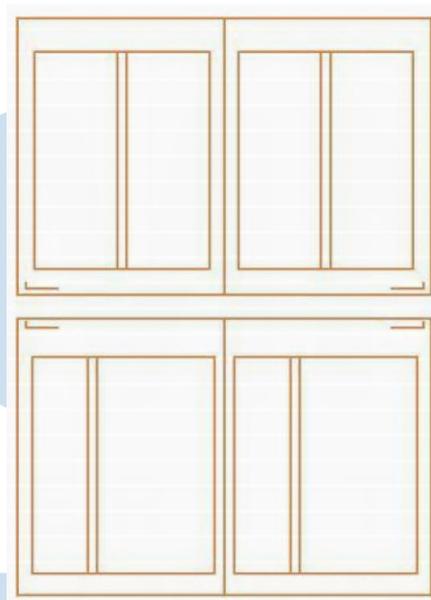
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.34 *Single-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

2) *Two-Columns Grids*

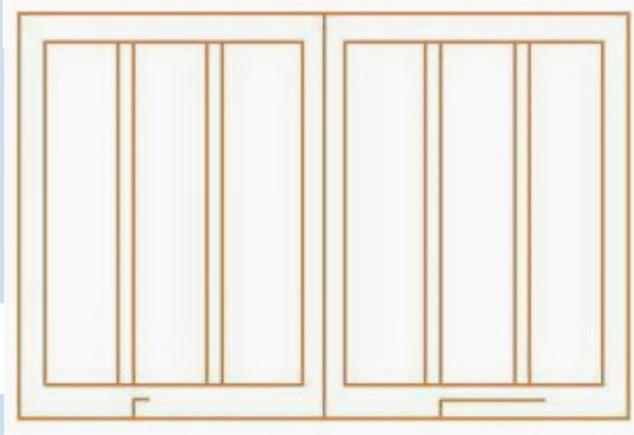
Pada umumnya digunakan dalam penulisan teks yang cenderung banyak, sehingga disajikan dalam kolom yang terpisah. Dalam pengaturan kedua columns tersebut harus memperhatikan besar kolom harus 2 kali lebih besar dari kolom yang berukuran kecil.



Gambar 2.35 *Two-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

3) *Multicolumns Grids*

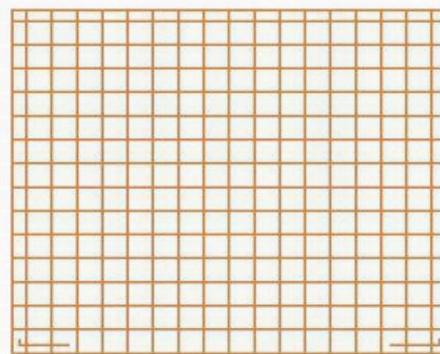
Jika dibandingkan dengan 2 *grid* sebelumnya, penggunaan *Multicolumns grid* lebih fleksibel. Dengan menggabungkan besar *grid* yang berbeda-beda. Majalah dan situs web biasanya menggunakan *grid* ini dalam penyusunannya.



Gambar 2.36 *Multi-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

4) *Modular Grids*

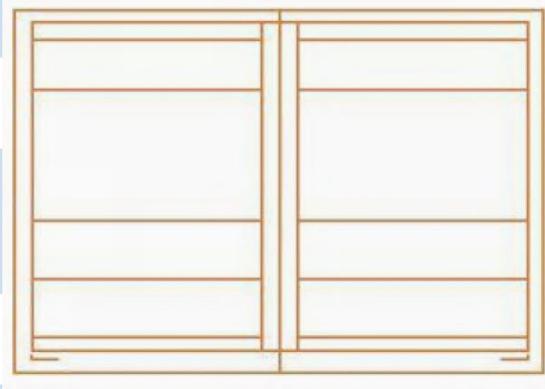
Dalam mengatur teks dan informasi yang kompleks, penggunaan *grid* ini menjadi pilihan yang terbaik. Dalam prakteknya, *modular grid* akan menggabungkan antara kolom *vertical* dan *horizontal* dalam penyusunannya.



Gambar 2.37 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

5) Hierarchical Grids

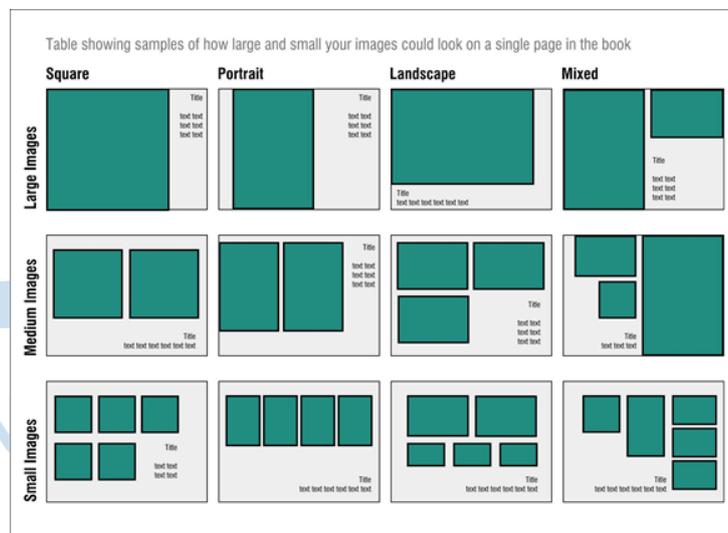
Pada umumnya *grid* ini akan membagi halaman menjadi beberapa zona, dan terdiri dari kolom *horizontal*. (hlm 24-28)



Gambar 2.38 Hierarchi Grid
Sumber: Tondreau (2009)

2.2.5 Layout

Menurut Ambrose dan Harris (2011) menjelaskan bahwa *layout* adalah tata letak penyusunan elemen dalam desain yang menciptakan urutan yang harmonis. Tujuan adanya *layout* dalam mendesain adalah untuk memberikan informasi dan arahan pada *audience*. Setiap elemen berupa teks



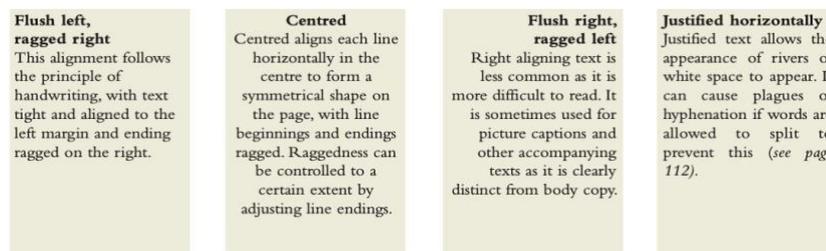
Gambar 2.39 Layout
Sumber: Ambrose dan Harris (2011)

dan gambar yang tersusun dengan harmonis akan membantu *audience* untuk memahami informasi yang sulit. *Layout* memiliki fungsi untuk menempatkan setiap elemen seperti teks dan gambar berada di lokasi yang tepat, agar dapat berkomunikasi dengan baik (hlm. 9-10).

2.2.6 Alignment

Ambrose dan Harris (2011) menjelaskan bahwa *alignment* adalah proses peletakan teks dalam sebuah halaman yang berkaitan dengan margin *vertical* dan *horizontal*. *Alignment* memiliki 2 tipe, yaitu:

1) *Horizontal*



Gambar 2.40 *Alignment Horizontal*
Sumber: Ambrose dan Harris (2011)

a. *Range left/ragged right*

Tipe *alignment* ini merupakan penulisan teks yang dimulai dari sisi kiri ke sisi kanan secara tidak rata di sisi kanan. Sama halnya dengan teknik penulisan pada umumnya.

b. *Centered*

Setiap baris dalam penulisan akan diratakn di sisi tengah dan berada diantara margin margin halaman. Penulisan dengan tipe *centered alignment* akan membentuk susunan teks yang simetris, sementara di sisi kanan dan kiri akan tidak rata.

c. *Range right/ragged left*

Jenis *alignment* ini sulit untuk dibaca sehingga sangat jarang dipakai. Penggunaan *range right* biasanya digunakan pada teks *caption*.

d. *Justified*

Tipe *justified* adalah susunan teks yang diratakan memenuhi kedua *margin*. Dalam menggunakan *alignment* ini perlu memperhatikan spasi antar kata, karena akan menimbulkan ruang kosong antar kata.

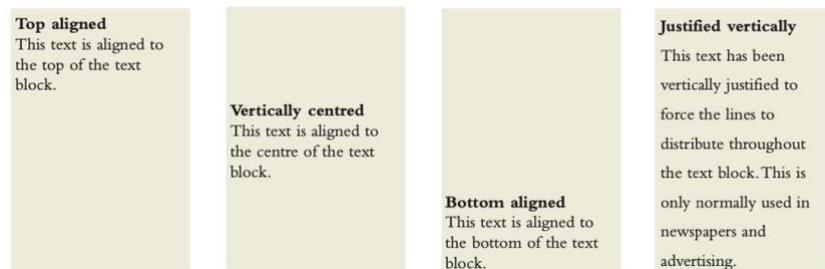
e. *Justified with last line aligned centre*

Penggunaan tipe *alignment* akan membentuk baris teks yang memenuhi teks sisi kiri dan sisi kanan *margin*, namun baris terakhir teks akan terletak pada sisi tengah *margin*.

f. *Force justified*

Pada jenis *alignment* ini susunan baris teks akan dipaksa memenuhi hingga tepi *margin*, sehingga akan muncul ruang kosong yang cukup lebar ketika memasuki spasi antar kata.

2) *Vertical*



Gambar 2.41 *Alignment Vertical*
Sumber: Ambrose dan Harris (2011)

a. *Top aligned*

Pada *alignment* ini teks akan diletakkan di sisi kiri atas dari *text box*. *Top aligned* pada umumnya sangat sering digunakan.

b. *Bottom aligned*

Peletakan teks pada *bottom aligned* berada disisi bawah dari *text box*, sehingga akan terdapat bagian kosong pada sisi atas.

c. *Centre aligned*

Dalam *centre aligned* peletakan teks ada pada sisi tengah *text box*, dan pada sisi atas dan bawah memiliki ukuran *spacing* yang sama.

d. *Justified aligned*

Jenis *alignment* ini akan meletakkan teks dimana antar barisnya memiliki jarak tinggi sesuai dengan *text box* (hlm. 22-23).

2.2.7 Binding

Binding menurut Ambrose dan Harris (2010) adalah proses menyatukan satu bagian halaman dengan bagian lainnya, sehingga terbentuk susunan media cetak, seperti buku dan majalah.

Penggunaan jenis *binding* akan disesuaikan dengan karakteristik, biaya, fungsi, daya tahan, dan estetikanya. Terdapat beberapa metode binding, antara lain:



Gambar 2.42 Jenis *Binding*
Sumber: Ambrose dan Harris (2010)

1) *Perfect Binding*

Metode *binding* yang menyatukan setiap halaman dengan sebuah perekat yang fleksibel. Penggunaan metode ini biasanya untuk memasang *cover* kepunggung buku. Metode ini banyak dipakai dalam pembuatan *paperback*.

2) *Case Binding*

Pada umumnya metode *case binding* digunakan pada buku dengan sampul yang tebal. Metode *binding* ini berbeda dari metode lainnya, dimana semua halaman dan *cover* dijilid secara bersama, punggung buku

diratakan, *endsheets* ditambahkan, dan juga *tailband* di rekatkan pada punggung buku

3) *Spiral Binding*

Metode *binding* ini menggunakan kawat yang terbuat dari logam atau plastik dan berbentuk spiral, lalu akan dipasang melalui lobang-lobang yang dibuat pada halaman buku.

4) *Wiro Binding*

Pada umumnya metode ini menggunakan cicin metal berpunggung yang disebut *wiro*. Dengan metode ini, buku akan dapat terbuka secara rata.

5) *Comb Binding*

Sedikit berbeda dengan *wiro binding*, metode ini akan menggunakan cicin plastik. *Comb binding* juga dapat membuat buku terbuka secara rata.

6) *Open Binding*

Pada metode ini buku dibiarkan bagian punggung buku terbuka tanpa sampul.

7) *Canadian*

Metode ini sama dengan metode *wiro* dengan bentuk punggung buku yang tertutup.

8) *Sadle Stitch*

Metode *binding* ini menggunakan kawat metal yang diletakan di tengah lipatan dengan menyatukan semua halaman pada buku.

9) *Clips and Bolts*

Metode *binding* ini bertujuan untuk menyantukan setiap halaman yang renggang.

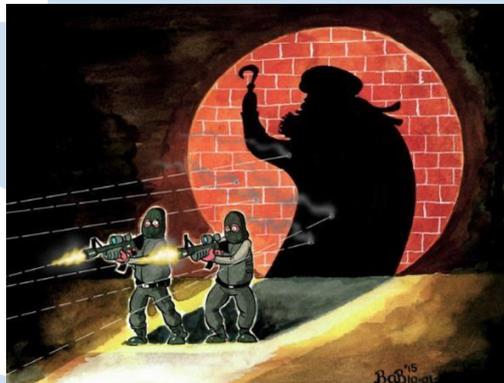
2.5 Ilustrasi

Menurut Male (2017) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah media penyampaian komunikasi secara visual kepada audiens mengenai konteks tertentu. Ilustrasi tidak semata-mata dinilai dengan literasi visual ataupun

kualitas teknis, melainkan dapat menjadi suatu pembelajaran, solusi dalam permasalahan, serta komunikasi secara visual. Dalam perusahaan, ilustrasi juga berfungsi dalam mengembangkan pengetahuan dan memberikan identitas baru (hlm. 10).

2.5.1. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial biasanya ditemui pada media cetak sebagai pendamping editorial. Ilustrasi ini memiliki esensi untuk komentar visual, dan seringkali digunakan sebagai gambaran provokasi atau perdebatan dalam bidang politik, sosial, maupun ekonomi. Biasanya ilustrasi ini dapat digabungkan dengan fotografi agar dapat memberikan informasi secara jelas (Male, 2017).



Gambar 2.43 Ilustrasi Editorial
Sumber: Male (2017)

2.5.2. Ilustrasi Untuk Informasi

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

Ilustrasi yang membawakan informasi kepada audiens harus realistis dan sangat teknis, baik secara materi ataupun bahasa visualnya. Dalam ilustrasi bahasa visual yang digunakan sangat beragam, mulai dari literal, representasi piktorial, konseptual, diagram, serta citra sekuensial simpel atau rumit (Male, 2017).

2.5.3. Ilustrasi Iklan

Biasanya ilustrasi ini digunakan dalam konteks komersial, yaitu periklanan. Bentuk penyampaian ilustrasi ini adalah untuk kepentingan promosi dan penjualan produk, jasa atau suatu pemikiran. Dalam pembuatan ilustrasi ini *art director* dan *copywriter* sudah menentukan konsep terlebih dahulu, sehingga kreatifitas desainer tau ilustrator menjadi terbatas (Male, 2017).

Gambar 2.44 Ilustrasi Untuk Informasi



Gambar 2.45 Ilustrasi Iklan
Sumber: Male (2017)

2.5.4. Ilustrasi Untuk Fiksi Naratif



Ilustrasi ini biasanya ditemukan dalam buku-buku anak bergambar, komik, novel, buku mitologi dan fantasi. Penyampaian cerita akan lebih

mudah dibayangkan dan menjadi menarik karena adanya ilustrasi yang menjadi penyeimbang antara teks dengan gambar (Male, 2017).



Gambar 2.46 Untuk Fiksi Naratif
Sumber: Male (2017)

2.5.5. Ilustrasi Identitas

Ilustrasi identitas biasanya digunakan oleh *brand* atau pengakuan korporat. Ilustrasi ini memiliki fungsi untuk meningkatkan *awareness* audiens terhadap suatu brand secara komersial. Dalam mempromosikan *brand* nya, ilustrasi identitas akan didukung oleh ilustrasi iklan (Male, 2017).



Gambar 2.47 Ilustrasi Identitas
Sumber: Male (2017)

2.6 Fotografi

Fotografi menurut Silber (2017) adalah seni melukis dengan cahaya untuk mengungkapkan ide, emosi, dan perasaan. Untuk melakukan kegiatan fotografi, hal pertama yang harus dimiliki adalah kemampuan untuk memvisualisasikan objek

yang ingin ditangkap dengan kamera. Gambar hasil akhir fotografi dapat menjadi bentuk koleksi visual dalam pikiran (hlm. 3-4)

Harnischmacher (2012) dalam bukunya, menjelaskan adanya beberapa variabel dalam fotografi yang mempengaruhi exposure sebuah gambar. Variabel tersebut diantaranya adalah focus yang menentukan objek utama dan objek pendukung, focal length dari lensa, lighting yang berpengaruh pada suasana yang ada pada gambar, serta aparature yang menentukan kedalaman suatu bidang pada gambar (hlm. 2).

2.7 Mural

2.7.1 Definisi Mural

Asal-usul kata mural berasal dari Bahasa Latin yaitu „murus“ yang artinya adalah dinding. Mural termasuk salah satu jenis karya seni rupa dua dimensi. Seni mural merupakan bentuk gambar atau lukisan yang diaplikasikan pada dinding, lantai, atap, bahkan meja yang memiliki sifat permanen menggunakan berbagai jenis cat (Gazali, 2017). Mural menurut Susanto (2002) adalah sebuah lukisan besar yang dibuat guna mendukung ruang arsitektur. Jika diartikan kembali, Mural tidak lepas kaitannya dengan bangunan dan dinding. Mural adalah seni grafis pertama yang diciptakan untuk ungkapan artistik. Dalam perkembangannya mural dapat didefinisikan sebagai wadah penyalur ide, saran, gagasan ataupun kritik pada suatu media dinding (hlm. 76).

Sedangkan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2001) dijelaskan bahwa mural adalah lukisan pada dinding. Sedangkan melalui majalah Aicon (1997) dalam *The Grolier Encyclopedia of Knowledge*, mural diartikan dalam bahasa latin “*murus*”, yaitu sebuah lukisan yang diaplikasikan di dinding, kanvas panel, atau langit-langit bangunan.

2.7.2 Sejarah Mural

Seni mural menjadi salah satu sejarah panjang dari perjalanan salah satu bidang kehidupan manusia, khususnya kesenian yang merupakan suatu hasil dari kebudayaan manusia sejak zaman prasejarah. Di zaman prasejarah tersebut, penciptaan seni mural menggunakan alat dan bahan yang sangat

sederhana dengan hanya memanfaatkan sari-sari buah dalam melukis. Hal tersebut dikarenakan pada zaman prasejarah manusia belum menemukan cat air dan beberapa jenis cat lainnya yang biasa digunakan dalam memproduksi seni mural pada zaman sekarang ini. Beberapa penemuan lukisan tidak dapat dipungkiri menjadi cikal bakal seni mural sejak zaman prasejarah, dan merupakan bukti bahwa pada zaman tersebut sudah terdapatnya sekumpulan manusia yang membentuk suatu pola kebudayaannya.

Asal muasal mural dimulai jauh sebelum peradaban modern, sejak 30.000-12.000 tahun SM. Saat itu ditemukan gambar prasejarah berbentuk aksi berburu, meramu dan aktivitas religius lainnya pada dinding gua di Altamira (Spanyol), dan Gua Lascaux (Perancis). Dengan ditemukan 150 tempat mural di Prancis, 128 tempat mural di Spanyol dan 21 tempat mural di Italia, disebut sebagai mural generasi pertama.

Di tahun 1920-an mural mulai berkembang menjadi mural modern di Meksiko, dengan dipelopori oleh Diego Rivera, Jose Clemente Orozco, dan David Alvaro. Seniman bernama George Bidle, pada tahun 1930 menyarankan kepada Franklin D. Roosevelt yang menjabat sebagai presiden Amerika Serikat untuk membuat program padat karya bagi seniman untuk menciptakan seni publik dalam skala nasional. Maka pada tahun 1933, dibuatlah proyek mural pertama yang telah ditentukan pemerintah bernama *Public Work of Art Project (PWAP)*. Dengan begitu, kurang lebih dari tujuh bulan pemerintah sudah dapat mendanai dan menjadikan 400 mural. Setelah



itu proyek mural kedua diadakan pada tahun 1935, dengan nama *Federal Art Project (FAP)* dan juga *Treasure Relief Art Project (TRAP)* dengan

Gambar 2.48 Mural proyek *Public Work of Art Project (PWAP)* di Amerika
Sumber: sanfrancisco.about.com

mempekerjakan para pengangguran dimasa krisis, dan berhasil membuat 2.500 mural. Dengan kesuksesan projek FAP dan TRAP, pada tahun 1943 012).

Mural semakin memperlihatkan eksistensinya pada tahun 1970 hingga 1990, melalui seniman imigran AS yang bernama Jean Michel Basquiat yang merupakan seorang Haiti. Basquiat dan temannya bernama Puerto Rico membuat graffiti di setiap sudut-sudut kota dan stasiun secara diam-diam dengan tulisan “S.A.M.O” (*Same Old Shit*), hal ini membuat banyak seniman terinspirasi untuk berkarya di ruang publik. Keith Flaring menjadi salah satu seniman terpengaruh untuk mural selama perjalanan karirnya. Basquiat menunjukkan ekspresi yang liar dalam dirinya memulai karya-karyanya, yaitu *Untitle Graffiti, Riding With Death 1988, Riddle Me This Batman, Big Sun* atau *Carbon/ Oxigen*.



Gambar 2.49 Tulisan Mural SAMO
Sumber: Pinterest.com

Tidak hanya dinegeri paman Sam saja, para arkeolog juga meneliti tembok-tembok di Provinsi Liaoning sebelah timur laut Cina. Mereka dikejutkan dengan ditemukannya lukisan dan pahatan yang menggambarkan simbol kedamaian dan cinta. Pada akhir abad ke-16, sejarah mengungkapkan bahwa Jendral Cina yang bertanggung jawab menjaga tembok di provinsi tersebut, serta mengizinkan para prajuritnya untuk membawa keluarga mereka

untuk meningkatkan moral prajurit. Setiap satu keluarga ditugaskan untuk menjaga satu menara.

Dalam perkembangannya menjelang revolusi Mei 1968 di Paris, hampir disetiap tembok jalanan dituliskan slogan yang terkenal pada masa itu “Seluruh Kekuatan bagi Imajinas”, slogan tersebut dipersiapkan melalui tulisan seorang filsuf bernama Castormadis.

2.7.2.1. Sejarah Mural di Indonesia

Di era globalisasi saat ini banyak dijumpai seni mural yang tidak hanya terdapat di dinding-dinding jalanan saja, tetapi sudah berada di ruang-ruang publik. Perkembangan Mural di Indonesia sudah ada sejak zaman penjajahan. Kala itu, keinginan para pejuang diekspresikan melalui lukisan di dinding. Meskipun memiliki keterbatasan keterampilan dan peralatan yang dapat dikatakan sederhana, konsep tulisan di dinding menjadi salah satu cara yang paling aman untuk mengekspresikan pendapat secara diam-diam. Keadaan sosial negara, di Indonesia khususnya menjadikan pemerintah negara yang dinamis. Kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah sangat berpengaruh bagi rakyatnya, hal tersebut menimbulkan pro dan kontra dimana terdapat opini yang berbeda-beda akan suatu kebijakan.



Gambar 2.50 Mural pada Zaman Penjajahan
Sumber: Pinterest.com

Sebagai negara demokrasi, Indonesia membuat setiap orang bebas untuk menyatakan dan menyalurkan pendapatnya terhadap

situasi sosial politik yang ada. Berbagai media cetak dan elektronik sebagai media penyalur aspirasi masyarakat dinilai sangat kurang pada saat itu, sehingga menimbulkan reaksi maupun seniman untuk menciptakan gagasan kreatif.

Akhirnya terbentuklah konsep seni (visual) sebagai media alternatif untuk menyampaikan aspirasi rakyat, dalam hal ini adalah Mural. Melalui mural, masyarakat memiliki inovasi penyampaian aspirasi mereka terhadap kritik sosial dan politik yaitu kepada pemerintah dan instansi tertinggi dalam negara (Susanto, 2003).

2.7.3 Fungsi Mural

Mural menghadirkan banyak makna, banyak pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh seniman sesuai dengan kondisi di sekelilingnya.

2.7.3.1 Sosial Budaya

Relasi yang cukup erat antara gambar dalam mural dengan keadaan yang terjadi adalah gambaran hubungan sosial yang terjadi. Sebagai contoh adanya mural yang terletak di Yogyakarta, tepatnya di depan Etnik Kafe bersebelahan dengan tempat pemakaman umum (TPU) yang terlihat menarik. Adanya mural akan memunculkan citra kafe tersebut, namun tidak menghilangkan kesan takut dan *nyungkani* (rasa hormat) pada tempat pemakaman.



Bentuk mural yang dibuat adalah ikon bunga warna-warni yang merepresentasikan bunga di area pemakaman, dan corak warna-

Gambar 2.51 Fungsi Mural untuk Sosial Budaya
Sumber: Pinterest.com

warninya dekat dengan citra kafe. Simbol wilayah yang digambarkan

akan menjadi kekhasan tersendiri disetiap daerahnya. Mural yang berada di Jakarta akan berbeda dengan mural di Yogyakarta maupun di Aceh atau di Tangerang, karena akan mengambil ikon tertentu dari daerah tersebut.

2.7.3.2 Estetika

Fungsi estetika dari mural biasa digunakan untuk kebutuhan desain interior/dalam ruangan, misalnya untuk menampilkan kesan sejuk, *warm*, atau ceria ataupun berada dekat dengan alam dengan nuansa hijau. Dengan begitu akan menimbulkan kenyamanan dan persepsi yang unik dari pemilik tempat. Gaya visual, seperti komik, simbolik, ekspresionisme, hingga realisme juga menjadi fungsi estetika dari mural.



Gambar 2.52 Fungsi Mural untuk Estetika
Sumber: Male (2017)

Sebagai contoh mural yang terdapat di Pasar Kembang (Sarkem) Yogyakarta. Bukan memberikan pesan tertentu untuk para penghuni ataupun pengunjung, namun dibuat hanya untuk memperindah wilayah yang tampak kumuh dengan *stereotype* negatif. Simbol yang dibuat adalah kupu-kupu yang mendeskripsikan “kupu-kupu malam”. Gambaran kupu-kupu karena salah satu tempat keberadaan pekerja seks komersial (PSK), yang menjadi sekumpulan kupu-kupu penggoda, dan daya tarik para lelaki hidung belang untuk memuaskan dirinya. Kesan sekumpulan “kupu-kupu malam” seringkali membawa citra *negatif* bagi masyarakat sekitar, serta

pandangan sinis dari masyarakat awam. Dengan adanya mural dapat merubah citra tempat ini, agar citra negatif yang muncul tidak merambah ke lingkungan warga sekitar.

2.7.3.3 Ekonomi

Mural juga memberikan pesan yang menyuarakan ekonomi demi kemajuan bersama. Sebagai contoh mural yang berada di sjalan Jendral Sudirman, dengan gambar kaki sedang mengayuh becak serta buah pion yang dimainkan dalam suatu permainan catur ditampilkan dsebagai kritik sosial. Mural ini bertujuan untuk menyentil masyarakat yang sangat menyukai judi yang merupakan cara instan untuk mendapatkan uang di banding bekerja.

2.7.3.4 Politik

Mural selain digunakan untuk bentuk kritik politik, juga dapat mendukung kegiatan politik. Yang dapat kita lihat adalah banyaknya gambar logo partai politik sebagai titik pusat/ *point of interest*. Biasanya partai politik menggunakan mural dimana mereka memiliki basis yang kuat untuk berkampanye. Namun mural yang bersifat mendukung politik akan sulit ditemui, akan lebih banyak ditemui mengenai kritik politik. Sudah tidak asing lagi mengenai permasalahan politik yang memberikan reaksi dari masyarakat untuk beraspirasi dan berpendapat melalui mural.



Gambar 2.53 Fungsi Mural untuk Politik

Sumber: Pinterest.com

2.7.4 Teknik Penciptaan Mural

Perkembangan zaman memberikan pengaruh terhadap teknik penciptaan mural. Teknik pembuatan atau penciptaan mural terbagi menjadi empat jenis, yaitu:

1) Teknik Manual

Teknik ini merupakan teknik pertama kali yang digunakan dalam pembuatan mural. Dalam teknik ini, seorang seniman mural melakukan sketsa sampai akhir pembuatannya langsung di dinding tanpa alat bantu atau media apapun. Teknik ini biasa dilakukan oleh seniman yang sudah mempunyai pengalaman lebih dalam membuat mural.

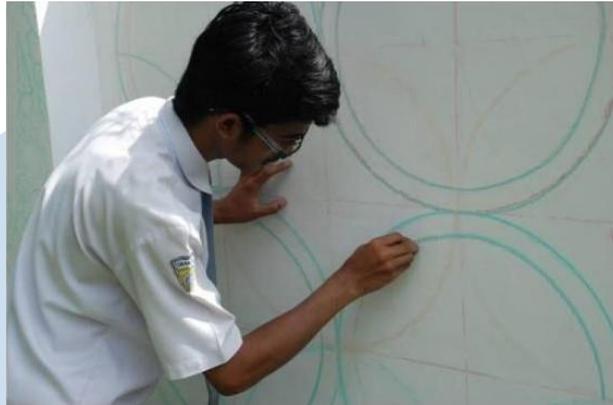


2) Teknik Grid

Gambar 2.54 Teknik Manual
Sumber: Pinterest.com

Proses pembuatan mural dengan teknik ini menggunakan garis bantu yang didasarkan pada perbandingan ukuran (skala) antara sketsa di kertas dengan di dinding. Teknik ini berfungsi untuk mendapatkan proporsi dan komposisi objek yang benar.

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 2.55 Teknik *Grid*
Sumber: Pinterest.com

3) Teknik Stensil

Teknik ini diadopsi dari seni grafis yaitu *masking* yang lebih dikenal dengan teknik sablon atau serigraf. Pembuatan mural pada teknik, mulanya seniman akan membuat pola pada selembar kertas tebal. Kemudian gambar pada kertas di potong sehingga membentuk pola stensil. Setelah itu kertas akan ditempel pada dinding dan akan disemprot dengan cat. Biasanya teknik ini digunakan untuk membuat objek visual yang repetitif.

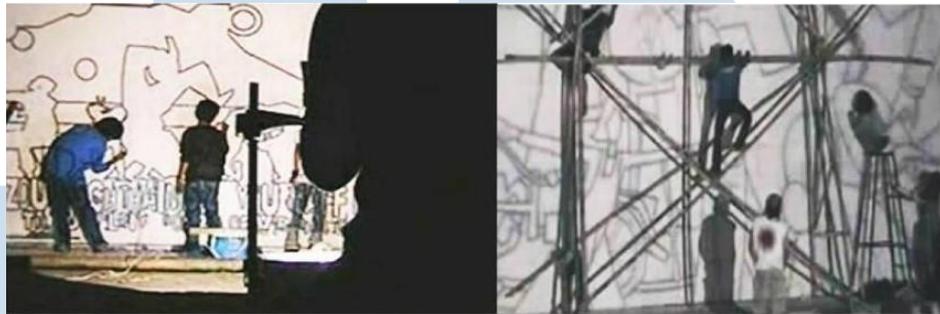


Gambar 2.56 Teknik Stensil
Sumber: Pinterest.com

4) Teknik Mal

Teknik ini merupakan teknik yang sudah modern mengikuti perkembangan teknologi. Teknik ini menggunakan LCD Proyektor untuk membuat mal (tracing) pada dinding.

Penggunaan LCD proyektor akan memudahkan seniman dalam menggambar di dinding, dan juga ketepatan proporsi dan komposisi menjadi tepat. Teknik ini juga membuat efisien waktu dalam mengerjakan mural di bandingkan dengan teknik *grid* atau manual.



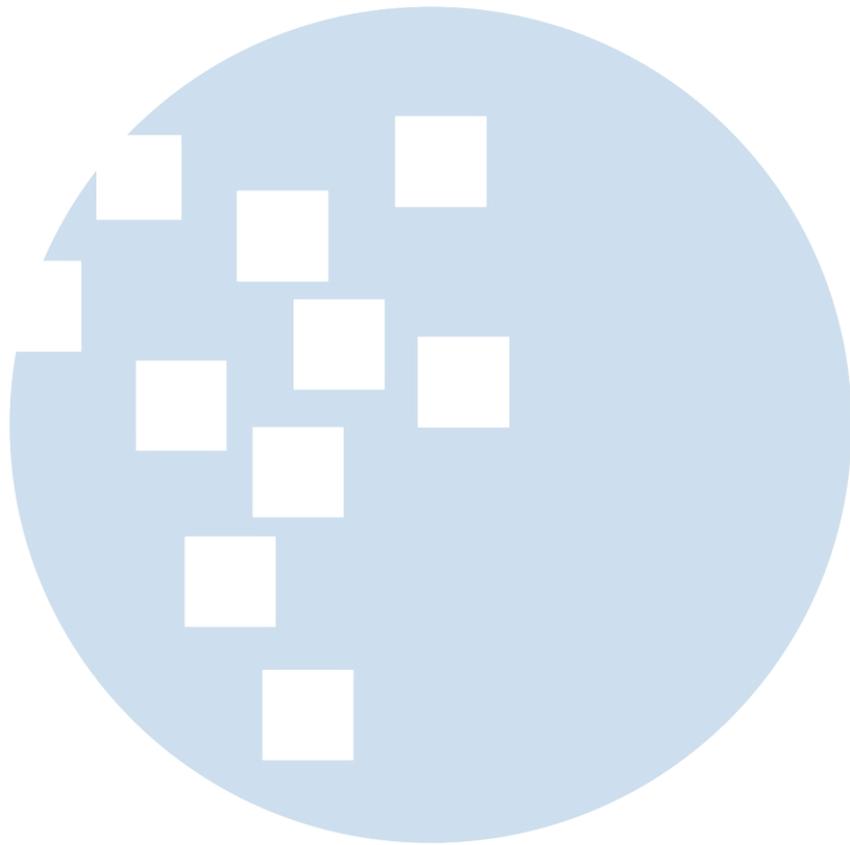
Gambar 2.57 Teknik Mal
Sumber: Pinterest.com

5) Teknik Kolase

Teknik ini merupakan teknik perkembangan seni rupa kontemporer, yaitu pencampuran media dalam membuat karya. Dalam teknik ini, seniman tidak hanya menggunakan medium cat namun juga menggunakan media lain dengan teknik menempel(kolase).



Gambar 2.58 Teknik Kolase
Sumber: Pinterest.com



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA