



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

Dalam bukunya, Robin Landa yang berjudul *Graphic Design Solution* (2014) menyatakan bahwa pesan dan informasi yang diterima oleh audien melalui sebuah sistem komunikasi visual disebut desain grafis. Desain grafis merupakan sebuah representasi visual dari ide yang mengandalkan pembuatan, seleksi, serta penyusunan elemen visual. Menurut Horner pada buku Landa (2014) juga menambahkan bahwa desain grafis merupakan salah satu cara yang membangun kepercayaan akan suatu objek, ide serta pesan.

2.1.1 Prinsip Desain Grafis

Ada beberapa prinsip desain menurut Robin Landa dalam bukunya *Graphic Design Solution* yang membantu dalam perancangan visual untuk berhasil dalam menyampaikan pesan komunikasi yang ingin dituju kepada audien, yaitu :

1. Format

Format merupakan wilayah kerja pada sebuah medium, dimana desain harus menerapkan desain atau karya visualnya, mungkin selembat kertas, *mobile*, maupun *billboard* dengan standar ukuran yang sudah baku atau sudah ditentukan sebelumnya.



Gambar 2. 1 Format

Sumber: Landa (2014)

2. Keseimbangan (*Balance*)

Sebuah visual dapat dikatakan seimbang atau stabil bila adanya pemerataan bagian visual pada tiap sisi terhadap poros yang ditelakkan antara komponen yang telah dikomposisikan sebelumnya.



Gambar 2. 2 Keseimbangan

Sumber: Landa (2014)

3. Hierarki Visual

Prinsip ini mengarahkan audien untuk melihat urutan baca dari yang paling awal dilihatnya dan seterusnya, melalui pengaturan semua elemen visual yang terdapat penekanan dari beberapa komponen visual.

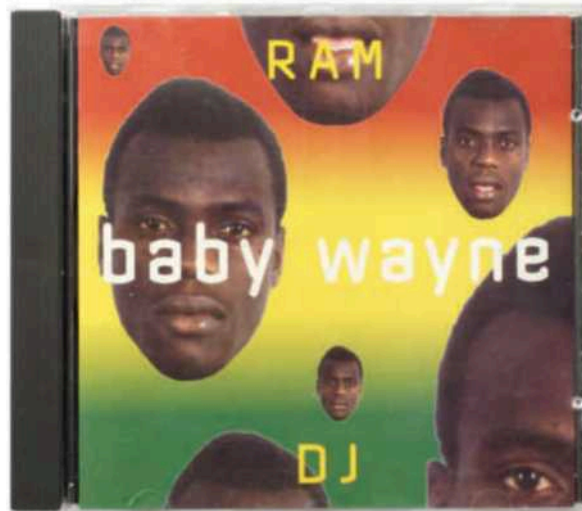


Gambar 2. 3 Hierarki Visual

Sumber: Landa (2014)

4. Irama (*Rhythm*)

Prinsip ini menekankan pada pandangan audien dengan adanya gerakan, perpindahan dari satu elemen ke elemen lainnya dengan mengikuti alur dalam sebuah karya.

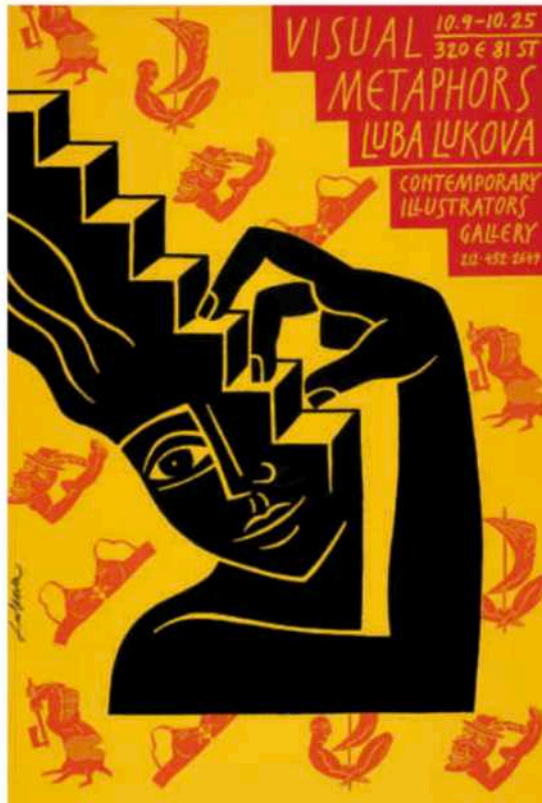


Gambar 2. 4 Irama

Sumber: Landa (2014)

5. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip ini merupakan penggabungan unsur-unsur visual hingga elemen desain agar terlihat menyatu antara satu sama lain dalam sebuah media. Prinsip kesatuan ini diperoleh dari *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*.



Gambar 2. 5 Kesatuan

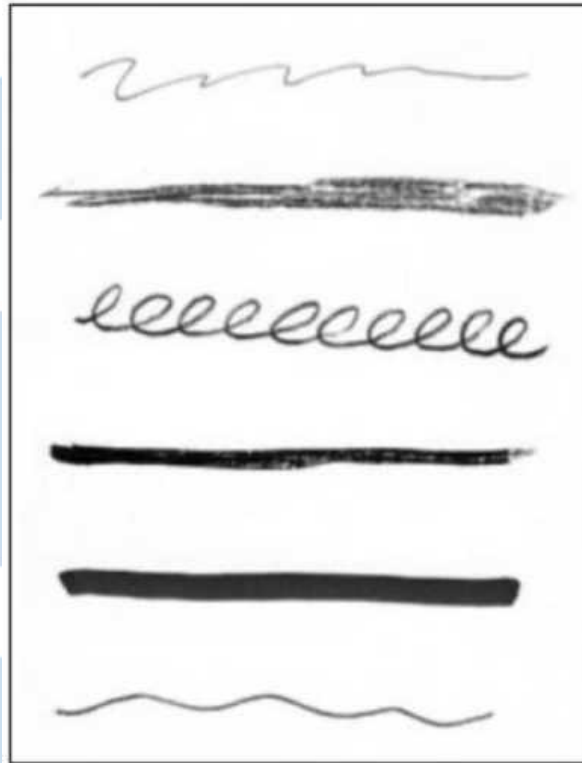
Sumber: Landa (2014)

2.1.2 Elemen Desain Grafis

Menurut Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* (2014, hlm. 19-28) membagi elemen desain menjadi 4 jenis elemen yang saling berpengaruh satu sama lain, yaitu :

1. Garis

Garis merupakan bagian yang diperpanjang dari titik yang mengarahkan pandangan audien ke sebuah arah yang ingin disampaikan. Garis sendiri memiliki tujuan yaitu untuk membantu dalam menentukan sebuah bentuk, batas, komposisi, linear serta arah pengelihatan.



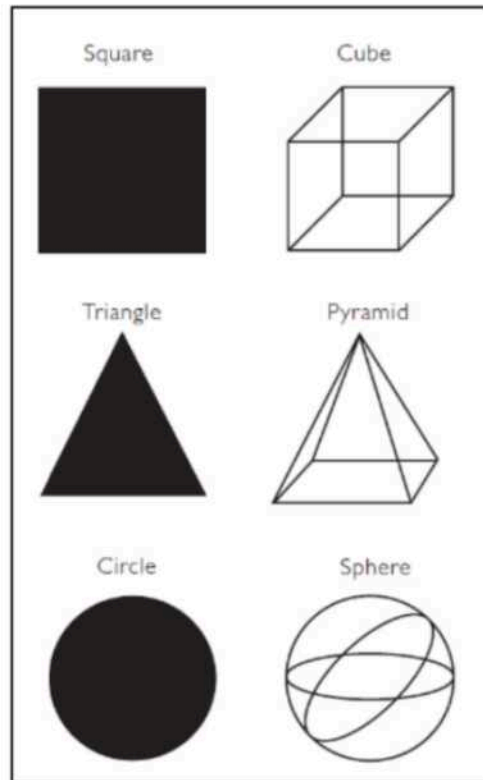
Gambar 2. 6 Garis

Sumber: Landa (2014)

2. Bentuk

Bentuk dapat terlihat dari garis, warna, tekstur, nada diatas sebuah bidang dua dimensi (2D) yang dapat diukur berdasarkan tinggi dan lebar, dan bentuk dapat berasal dari 3 bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, dan juga lingkaran.

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 Bentuk

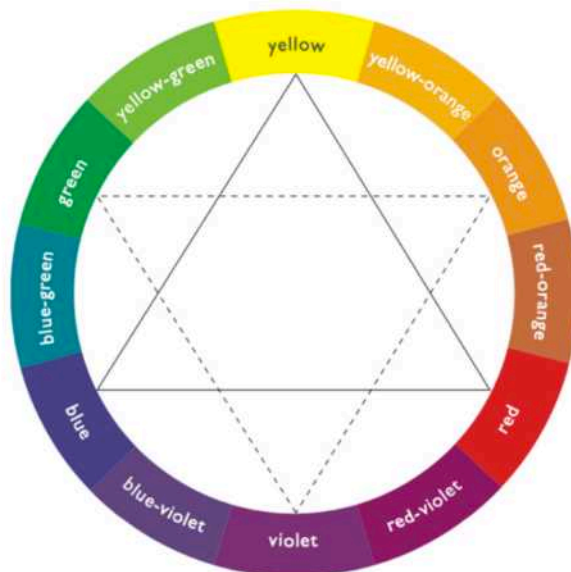
Sumber: Landa (2014)

3. Warna

Warna merupakan bagian yang paling penting dalam sebuah desain karena merupakan elemen yang kuat dan provokatif. Warna merupakan properti atau deskripsi energi cahaya dan karena pantulan cahaya ini warna dapat terlihat. Pantulan cahaya natural yang dapat dilihat dikenal dengan sebutan warna subtraktif, sedangkan pantulan cahaya dari layar komputer disebut warna aditif. Warna dibagi menjadi 2 yaitu, warna primer yang terdiri dari merah, hijau dan biru (RGB) dan warna subtraktif yang terdiri dari merah, kuning dan biru. Sedangkan jenis warna yang digunakan dalam percetakan, warna primernya terdiri dari cyan,

magenta, yellow dan black (CYMK) dan biasanya digunakan dalam percetakan foto, seni dan ilustrasi.

Warna sendiri memiliki pengaturan yaitu hue, value, dan saturation, hal ini harus dipertimbangkan ketika membuat sebuah desain agar pesan yang ingin disampaikan tercapai dengan baik. Landa juga mengatakan dalam bukunya bahwa warna dengan tone cold akan memberikan kesan keselarasan, dan menegangkan, sedangkan warna dengan tone warm akan memberikan kesan yang harmonis dan juga intens.

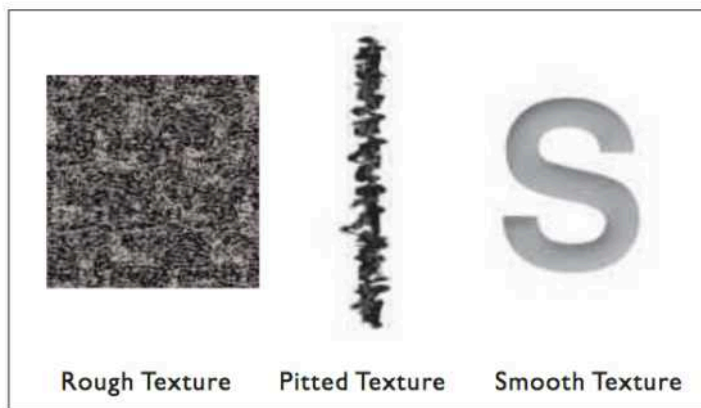


Gambar 2. 8 Roda Warna

Sumber: Landa (2014)

4. Tekstur

Tekstur memiliki 2 jenis yaitu, *tactile textures* yang dapat disentuh dan dirasakan langsung oleh audien, dan *visual textures* merupakan foto dari actual textures. Landa juga menyatakan bahwa kepiawaian desainer dalam berbagai teknik dan media yang digunakan dapat menciptakan berbagai macam tekstur yang menarik.



Gambar 2. 9 Tekstur
Sumber: Landa (2014)

2.1.3 Tipografi

Dalam perancangan sebuah desain, ilmu tipografi memegang peran yang penting untuk memperkuat tampilan visual secara keseluruhan. Tujuan dari pemilihan tipografi yang baik dan sesuai akan dapat menyampaikan informasi kepada audiens dengan baik dan tepat.

1. Klasifikasi Tipografi

Sejarah yang telah dilaluinya dan sifat yang dipancarkan terdapat beberapa klasifikasi dan tipe dari tipografi yaitu, Old Style, Transitional, Modern, Slab Serif, Sans Serif, Gothic, Script dan Display.

a. Old Style

Jenis typeface ini merupakan yang paling tua yang ditulis dengan pena tua yang bermata lebar. Ciri dari jenis typeface ini adalah adanya serif dan ketebalan garis yang berbeda-beda. Contoh untuk jenis *typeface* ini adalah Hoelfer Text, Times New Roman, dan Garamond.

b. Transitional

Typeface ini juga menggunakan serif dan sesuai dengan namanya, jenis ini merupakan transisi dari gaya lama ke gaya yang lebih modern, karena itu jenis typeface ini memiliki kedua ciri-ciri tersebut. Contoh untuk typeface ini adalah Barkerville, Century, dan ITC Zapf International.

c. Modern

Karakteristik dari typeface ini bersifat geometris dengan ketebalan yang lebih kontras dan simetris. Contoh untuk typeface ini adalah Didot, Bodoni dan Walbaum.

d. Slab Serif

Typeface serif dengan karakteristik tebal. Contoh dari typeface ini adalah American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon.

e. Sans Serif

Typeface ini berbeda dari serif, karena ornament yang tidak dibutuhkan ditinggalkan sehingga tingkat fungsionalitasnya memiliki daya tarik dan estetikanya

sendiri. Contoh dari typeface ini adalah Futura, Helvetica, Franklin Gothic, dan Frutiger.

f. Gothic

Typeface ini terinspirasi dari manuskrip pada abad ke-13 hingga ke-15 yang dikenal dengan nama black letter. Karakteristik dari typeface ini adalah perpaduan garis yang berat dan tebal dengan garis yang tipis pada setiap hurufnya. Contoh dari typeface ini adalah Textura, Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur .

g. Script

Typeface ini memiliki gaya yang mirip dengan tulisan tangan dengan ciri khas yaitu bersambung dan miring. Contoh untuk *typeface* ini yaitu Brush Script, Shelley Allergo Script, dan Snell Roundhand Script.

h. Display

Typeface ini pada umumnya digunakan pada judul dan kepala berita. Karakteristik dari *typeface* ini memiliki sifat yang rumit dan memiliki banyak hiasan sehingga jenis *typeface* ini tidak cocok untuk bagian isi.

<u>Old Style/Garamond, Palatino</u> BAMO hamburgers BAMO hamburgers	<u>San Serif/Futura, Helvetica</u> BAMO hamburgers BAMO hamburgers
<u>Transitional/New Baskerville</u> BAMO hamburgers	<u>Italic/Bodoni, Futura</u> <i>BAMO hamburgers</i> <i>BAMO hamburgers</i>
<u>Modern/Bodoni</u> BAMO hamburgers	<u>Script/Palace Script</u> <i>B.A.M.O hamburgers</i>
<u>Egyptian/Clorendon, Egyptian</u> BAMO hamburgers BAMO hamburgers	

Gambar 2. 10 Klasifikasi dari Typeface

Sumber: Landa (2014)

2. Prinsip Tipografi

a. *Aesthetic and Impact*

Setiap typeface harus ditinjau ulang mengenai karakteristik, estetika, keseimbangan, proporsi, bentuk positif-negatif huruf itu sendiri maupun negative space antar huruf.

b. *Appropriateness : Concept*

Pemilihan typeface yang baik akan membuat penyampaian komunikasi menjadi sukses. Typeface yang sesuai dengan konten akan menimbulkan kesan baik kepada audien akan inti dari pesan yang ingin disampaikan.

c. *Clarity : Readability and Legibility*

Agar konten lebih mudah dibaca dan dimengerti oleh audien, teks yang mudah dibaca, kesadaran akan ukuran, margin, warna dan pemilihan media juga berpengaruh dalam hal keterbacaan. Karakter pada setiap letterform, juga menjadi aspek penting dalam penyampaian informasi, jenis typeface yang digunakan tidak boleh sulit dibaca dan sebagainya.

d. *Relationships : Integration with Visuals*

Keselarasan dalam visual harus sesuai untuk mengkomunikasikan makna dari pesan yang ingin disampaikan. Tipografi dan visual harus saling melengkapi satu sama lain, proporsi antara tipografi dan visual harus sesuai agar tidak saling mendominasi.

2.1.4 Layout

Pada bukunya Poulin (2018) menyatakan bahwa layout merupakan penempatan pada element desain yang berupa gambar, teks, warna dan sebagainya yang terbentuk dalam sebuah komposisi. Peran *layout* adalah

memperkuat arti visual dan naratif dalam pesan yang ingin ditujukan kepada *audience* agar memiliki kesan yang baik. Desainer yang baik harus memperhatikan sistem pengukuran, *grid*, karakter hingga komposisi dari layout.

2.1.4.1 Grid

Menurut Poulin (2018) *grid* merupakan panduan beberapa batasan vertikal dan horizontal untuk menampilkan elemen visual ke dalam *layout*. *Grid* juga memiliki peran yang penting karena *grid* juga dapat menciptakan banyak peluang dalam komposisi yang akan digunakan oleh desainer agar dapat menyesuaikan dan mengeksplorasi komposisi-komposisi sesuai yang dibutuhkan dalam tampilan desain. Berikut ini adalah anatomi sistem dalam *grid* :



Gambar 2. 11 Anatomi Grid

Sumber: Poulin (2018)

U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

a. Margins

Margin merupakan pembatas antara isi konten dengan batas pinggir halaman. Margin dapat membantu para target *audience* untuk memahami dan menyerap informasi yang ingin disampaikan melalui sebuah visual.

b. Kolom

Area vertikal yang mengandung tulisan dan gambar disebut dengan kolom. Jumlah dan lebar pada setiap kolom dalam suatu halaman dapat berubah-ubah disesuaikan dengan konten yang ingin dimuat.

c. Modul

Modul disebut dengan area individual yang dipisahkan oleh ruang pembatas agar terlihat konsisten. Modul juga menghasilkan suatu repetisi grid yang teratur, jika modul dikumpulkan menjadi satu kesatuan maka akan terbentuk kolom dan baris dengan variasi ukuran yang dimintai dan sesuai dengan visual yang diinginkan.

d. *Spatial Zone*

Spatial Zone dapat digunakan untuk membuat sebuah foto, tulisan, gambar iklan atau hal lainnya yang ingin ditampilkan oleh desainer dengan kata lain *spatial zone* adalah gabungan dari kolom dan modul.

e. Flowlines

Flowlines dapat dikatakan sebagai arahan yang membantu target *audience* dalam membaca dan menerima informasi dari visual atau suatu halaman dengan menggunakan elemen pendukung dan juga ruang.

f. *Markers*

Markers atau penanda memiliki peran yang hampir mirip dengan *flowlines* namun, *markers* ini membantu mengarahkan target *audience* dalam membaca sebuah visual dan menunjukkan penempatan sebuah objek atau materi yang muncul di area yang sama. Contohnya adalah nomor halaman, *icon*, *header*, dan *footer*.

g. *Gutter and Alleys*

Gutter adalah jarak pasif yang ada pada *grid* yang memisahkan kolom, sedangkan *alleys* adalah margin tengah dalam sebuah *grid* dimana kedua halaman bertemu di tengah.

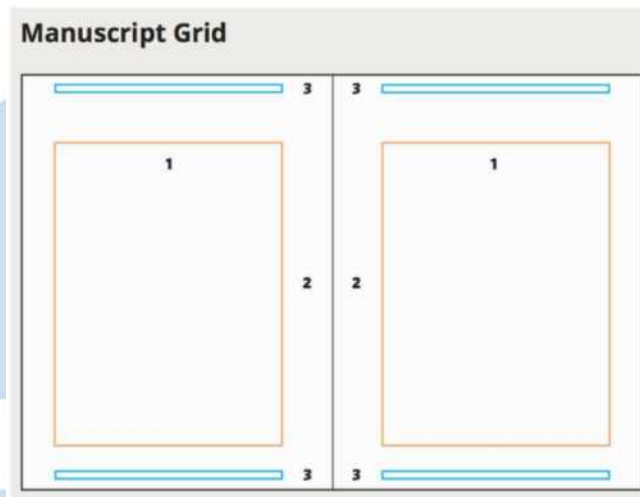
2.1.4.2 Sistem Grid

Menurut bukunya Poulin (2018), sistem grid akan sangat membantu dalam penyusunan visual grafis jika digunakan dengan baik dan benar karena dapat menyelesaikan masalah desain dikarenakan sifat sistem grid yang fleksibel. Salah satu tugas desainer sendiri adalah menyusun elemen konten dengancara yang baik, rasional, estetik, dan dapat diakses hingga menampilkan kesatuan dalam komposisi.

Poulin juga menyatakan bahwa grid bukan merupakan jaminan untuk mencapai desain grafis yang berhasil dalam hal komposisi, namun grid dapat dimodifikasi dan dikembangkan sesuai kebutuhan agar menghasilkan visual yang personal namun fleksibel. Apabila grid disusun dengan sedemikian rupa akan menghasilkan peluang komposisi yang tidak terbatas dalam bukunya Poulin (2018) juga menjelaskan tentang 6 sistem grid, yaitu :

1. *Manuscript Grid*

Sistem grid ini merupakan sistem yang paling sederhana yang merefleksikan text block ke kiri dan kanan halaman dengan margin tengah yang lebar hingga pandangan fokus ke tengah.

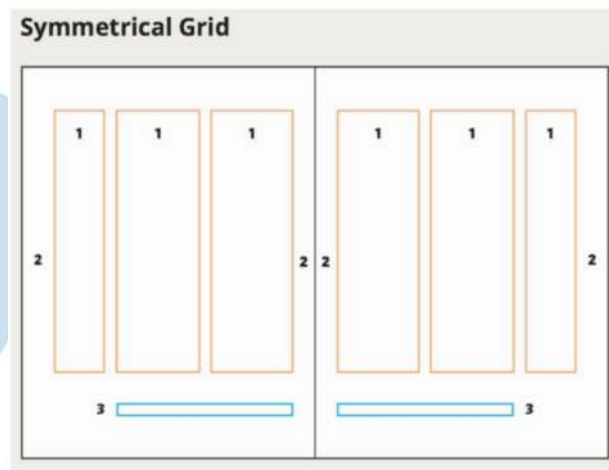


Gambar 2. 12 Manuscript Grid

Sumber: Poulin (2018)

2. Symmetrical Grid

Sistem ini akan merefleksikan satu sama lain yang dimana kedua halaman kiri dan halaman kanan, sehingga terlihat seimbang. Biasanya sistem ini paling cocok untuk majalah dan *website*.

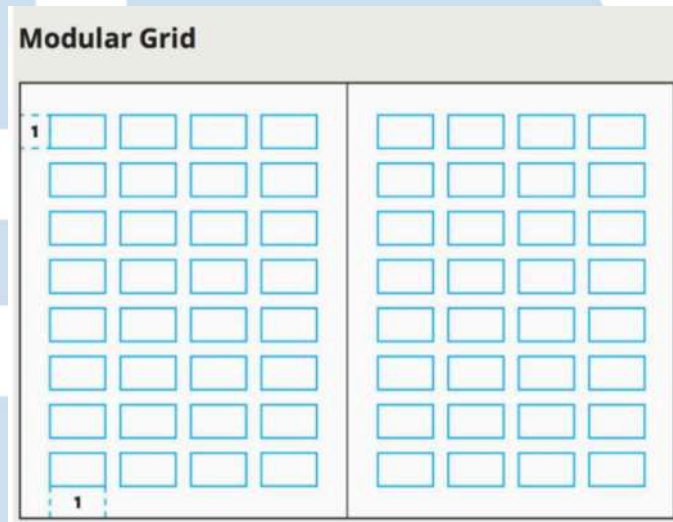


Gambar 2. 13 Symmetrical Grid

Sumber: Poulin (2018)

3. Modular Grid

Sistem ini terbentuk dari beberapa kolom dengan posisi horizontal dan vertikal yang membentuk *spatial zones*. Sistem ini juga banyak bergantung pada modul yang kecil sehingga tingkat fleksibelnya tinggi.

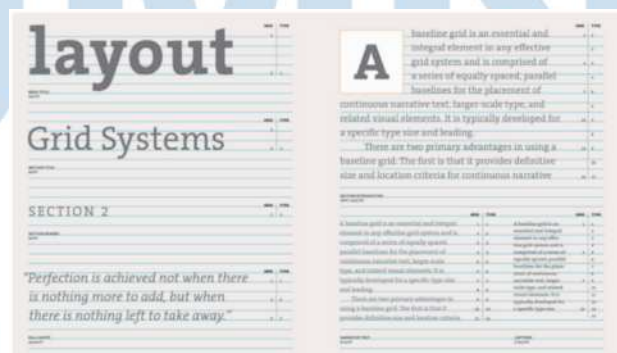


Gambar 2. 14 Modular Grid

Sumber: Poulin (2018)

4. Baseline Grid

Sistem ini memiliki ciri khas dimana bentuknya berdasarkan ukuran *type* dan *leading* yang spesifik, sehingga akan efektif untuk halaman yang memiliki narasi.

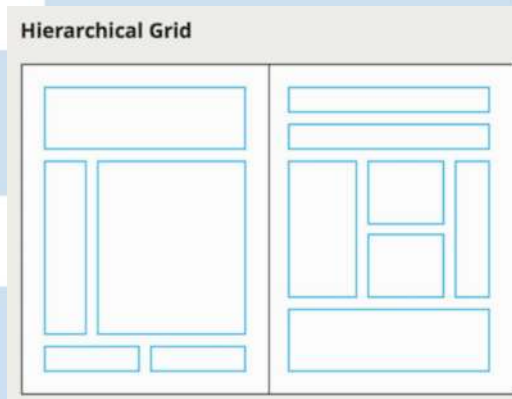


Gambar 2. 15 Baseline Grid

Sumber: Poulin (2018)

5. Hierachial Grid

Sistem ini memiliki variasi yang banyak dan berbeda-beda disetiap halamannya, hal ini dikarenakan konten yang dinamis. Sistem ini efektif apabila digunakan pada packaging, poster, promosi dan juga website.



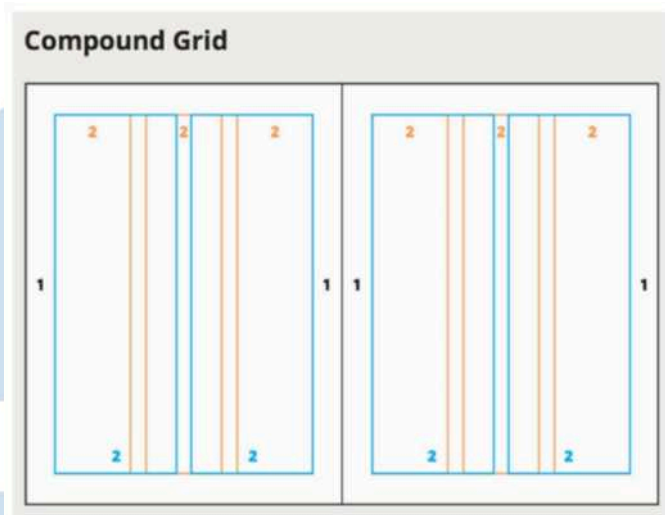
Gambar 2. 16 Hierachial Grid

Sumber: Poulin (2018)

6. Compound Grid

Sistem ini terdiri dari *multiple-coloumn grid* yang menjadi 1 struktur. Sistem ini untuk menambah opsi dalam komposisi *layout* karena dapat memisahkan halaman ke salah satu proporsi.

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



Gambar 2. 17 Compound Grid

Sumber: Poulin (2018)

2.2 Ilustrasi

Wigan (2009), ilustrasi adalah cara ilustrator untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan ke target audien menggunakan sebuah gambar untuk menjawab sebuah masalah. Ilustrasi ini juga dapat dijadikan sebuah imajinatif dalam menyampaikan pesan melalui sebuah kata kunci sehingga ilustrator dapat membuat dan mengembangkan ide-ide dari kata kunci. Ilustrasi juga memiliki berbagai jenis menurut (Zeegan dan Crush, 2005) pada bukunya yang berjudul *The National Museum of Illustration*.

2.2.1 Jenis Ilustrasi

1. Kartun

Kartun adalah jenis ilustrasi yang memiliki kesan lucu dan senang. Pada abas 19 jenis ilustrasi ini digunakan pada media dengan ukuran yang besar seperti mural. Namun, seiring perkembangan zaman ilustrasi kartun ini merambah pada media lainnya dengan ukuran yang lebih kecil, seperti majalah maupun koran yang sering digunakan untuk memberikan komentar pada suatu yang ingin dituju.



Gambar 2. 18 Kartun

(<https://id.pinterest.com/pin/29062360085316309/>)

2. Karikatur

Jenis ilustrasi selanjutnya adalah karikatur yang memiliki sifat melebih-lebihkan bagian dari sebuah karakter, seperti bagian kepala yang dibuat lebih besar dibandingkan anggota tubuh lainnya. Selain itu sifat dari karikatur juga dibuat distorsi. Hal ini juga dapat digunakan sebagai gambar dengan tujuan lelucon. Biasanya penggunaan jenis ilustrasi ini adalah untuk memberikan kritik dan sindiran kepada orang lain akan sebuah peristiwa.



Gambar 2. 19 Karikatur

(<https://id.pinterest.com/pin/321514860903988859/>)

3. Vignette

Vignette biasanya dibuat secara teliti dengan ciri khas tepi gambar yang dibuat seperti ada bayangan maupun tepi yang dibuat seolah-olah terdapat sebuah goresan yang terlihat luntur. Jenis ilustrasi ini biasanya digunakan untuk mengukir sebuah kayu.



Gambar 2. 20 Vignette

(<http://www.finedictionary.com/vignette.html>)

4. Surrealism

Jenis ilustrasi ini memiliki sifat yang diluar logika, dikarenakan sifatnya yang melebih-lebihkan dan biasanya jenis ilustrasi ini digunakan untuk menginterpretasikan akan sebuah mimpi ke dalam sebuah gambar. Ilustrator dapat menggunakan kata-kata dalam jenis ilustrasi ini.



Gambar 2. 21 Surrealism

<https://fineartamerica.com>

2.3 Fotografi

Kindersley (2018) pada bukunya yang berjudul *The Advanced Photography Guide* menyatakan bahwa foto yang baik akan memiliki dampak yang diakibatkan sepersekian detik yang dibutuhkan, keseimbangan, bentuk dan garis yang baik atau warna yang bagus menjadikan salah satu faktor hasil dari foto itu menjadi baik. Salah satu alasan foto dengan hasil yang baik juga dikarenakan tempat yang sempurna, menangkap momen yang tepat serta kondisi pencahayaan yang baik. Namun hal ini tentunya juga membutuhkan rencana yang baik karena bagaimanapun foto terbaik dibuat ketika memiliki gagasan yang jelas tentang apa yang ingin di foto hingga objek yang akan di foto agar menghasilkan foto yang sempurna. Salah satu hal yang paling penting juga adalah harus memikirkan komposisi yang baik hingga hal yang penting dan hal apa saja yang harus ditinggalkan karena akan menghasilkan foto yang tidak sempurna (hlm.34).

2.2.1 Teknik Fotografi

Fotografi juga memiliki teknik atau caranya sendiri yang secara mendasar, yaitu *exposure*. Hal ini dapat dikendalikan serta dipelajari dalam segitiga fotografi yaitu *shutter speed*, *aperture*, serta *ISO*. Aspek-aspek ini memiliki kelebihan masing-masing yang tentunya dapat membantu fotografer dalam mendapatkan foto yang sempurna.

1. *Shutter Speed*

Shutter speed dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk seperti tirai jendela yang mengatur berapa lama cahaya yang masuk melalui kamera. Kecepatan ini dapat diukur dan memiliki satuan waktu itu detik. Seorang fotografer juga dapat menentukan foto dengan hasil yang blur atau diam dengan mengatur *shutter speed* agar sesuai dengan hasil yang diinginkan. Semakin cepat waktu yang digunakan maka hasil dari foto akan terlihat dengan baik dan jelas, namun semakin lambat waktu terbukanya maka yang dihasilkan

dari foto tersebut akan menimbulkan gambar yang blur (Thomas, 2014).

2. *Aperture*

Dalam bukunya Thomas juga menyatakan bahwa *aperture* adalah bukaan pada lensa. Fungsi dari *aperture* ini yaitu menentukan seberapa banyak cahaya yang masuk pada lensa dengan kata lain adalah mengatur pada diafragma kamera. Jika diafragma lensa kamera terbuka dengan lebar tentunya akan memberikan kesempatan pada cahaya lebih banyak untuk masuk namun harus mengorbankan fokus pada kamera yang menjadi lebih sempit, dan cara kerja ini tentunya berlaku pada cara sebaliknya. (Thomas, 2014).

3. *ISO (Sensitivity to Light)*

Sedangkan *ISO* adalah tingkatan sensitifitas kamera terhadap cahaya yang masuk. Jika seorang fotografer mengatur *ISO* semakin tinggi maka hasil foto akan menjadi jauh lebih terang karena kamera akan mengorbankan detail foto, sehingga jika membutuhkan foto dengan detail yang baik dan bagus fotografer harus mengatur *ISO* serendah mungkin.

2.2.2 Komposisi Fotografi

Kindersley (2018) menyatakan bahwa merencanakan foto harus mengikuti beberapa komposisi dari fotografi itu sendiri karena komposisi ini telah digunakan selama bertahun-tahun oleh seluruh fotografer. Tujuan dari komposisi ini adalah untuk menghasilkan foto yang baik dan sempurna. Hal ini juga bertujuan agar hasil dari yang terlihat oleh mata dapat ditangkap dengan sempurna dengan menggunakan kamera dan menghasilkan gambar dengan hasil yang terbaik.

1. *The Rule of Thirds*

Aturan sepertiga ini akan mengarahkan fotografer untuk mengatur subjek gambar agar berada di pusat atau tengah. Cara ini akan membagi pemandangan dengan dua horizontal yang berjarak sama dan garis vertikal untuk membuat sisi dalam sembilan kotak. Namun disisi lain, ketika objek ditempatkan secara terpusat akan menciptakan komposisi yang sangat seimbang. Hal ini juga berlaku pada cara *me-cropping* objek dengan menggunakan *rule of third*.

2. *Line*

Fotografer juga dapat memanfaatkan garis pada objek untuk menciptakan komposisi yang sempurna dalam foto. Garis ini juga memiliki tujuan lain yaitu menarik perhatian audien ke arah yang ingin dituju. Selain itu juga garis dapat membuat sebuah pergerakan semu pada hasil gambar dengan tujuan untuk mengikutsertakan penglihatan audien dalam foto.

3. *Emphasis*

Sebuah keunikan dan informasi yang ingin disampaikan dalam gambar juga diperlukan dalam teknik fotografi salah satunya adalah *emphasis*. Tujuan dengan adanya *emphasis* ini adalah untuk menciptakan komposisi foto dengan tingkat kompleksitas yang dapat mengubah serta memberikan pesan kepada pengamat foto. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan *rule of third*, dan dapat memanfaatkan warna hingga tekstur pada sekitaran objek.

4. *Framing Movement*

Frame dalam fotografi tentunya akan menjadi hal yang sangat penting karena frame dapat dianggap sebagai panggung yang menjadi tempat pertunjukan dari objek. Teknik yang digunakan adalah *continuous shutter* agar menghasilkan foto atau gambar pada momen yang ingin ditangkap, selain itu teknik potong atau

cropping juga dapat dimanfaatkan dengan tujuan untuk menyoroti objek yang ingin disampaikan atau ditampilkan dengan baik.

2.3 Media Informasi

Pada bukunya Joseph Turow (2014), media merupakan alat yang dikembangkan untuk membuat dan mengirimkan pesan. Sedangkan informasi adalah materi yang bersifat fakta yang mengungkapkan tentang kebenaran kepada dunia. Kumpulan informasi ini dapat menghasilkan kesimpulan-kesimpulan mengenai seseorang, tempat, maupun sebuah kejadian. Jadi dapat dikatakan bahwa media informasi adalah alat yang membantu dalam menyampaikan pesan berupa informasi yang berdasarkan fakta dari pihak pengirim pesan kepada orang lain yang akan menerima pesan.

2.3.1 Fungsi Media Informasi

Turow (2014) juga menyatakan bahwa media memiliki 4 fungsi yang dibagi berdasarkan kebutuhan dari penggunanya, yaitu :

1. Media sebagai hiburan

Media memiliki fungsi untuk menghibur dan memberikan kepuasan pada orang yang menggunakannya. Media dapat digunakan untuk bersosialisasi sesama manusia hingga menjadi mata uang sosial. Hal yang dapat dilakukan sosialisasi adalah mendiskusikan sesuatu yang telah dilihat dari sosial media lainnya.

2. Media sebagai pertemanan

Media dapat menjadi teman ketika orang merasa kesepian atau sendirian sehingga orang tersebut tidak akan merasa sepi, contohnya menonton TV saat berada di rumah sakit ataupun di rumah.

3. Media sebagai bahan pengamatan

Media juga dapat menjadi sumber informasi yang terjadi disekitaran kita setiap harinya tanpa disadari. Misalnya melihat berita yang sedang disiarkan melalui radio ataupun TV.

4. Media sebagai penafsiran

Media juga menjadi salah satu informasi yang lebih detail tentang kejadian yang terjadi disekitaran kita mulai dari penyebabnya, tindakan apa yang harus dilakukan untuk mencegahnya, dan konisi yang terbaru saat ini. Misalnya, mengetahui informasi mengenai pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini hingga berapa korban yang mengalami gejala yang parah.

5. Media dengan banyak kegunaan

Media memiliki kegunaan yang telah disebutkan sebelumnya, muldai dari hiburan, menjadi teman, pengamatan kejadian yang terjadi disekitaran kita, hingga penafsiran apa yang akan terjadi hanya dari 1 media saja. Kita dapat menjadi senang ketika menonton acara TV kesayangan, kita jadi mengetahui apa yang sedang terjadi saat ini hingga penafsiran yang didapatkan dari informasi yang ktia tonton atau kita dapatkan melalui 1 media.

2.3.2 Jenis Media Informasi

Jenis-jenis media informasi memiliki beragam jenis dalam menyampaikan pesan, berita, hingga informasi lainnya. Berikut ini adalah jenis-jenis media informasi yang diklarifikasikan berdasarkan karateristik :

1. Media Antarpribadi

Surat merupaakn media komunikasi antarpribadi yang banyak digunakan pada zaman dahulu, karena sifatnya surat yang pribadi, tertutup, dan tak terbatas oleh waktu dan ruang. Selain surat terdapat media antarpribadi lainnya yaitu telepon. Telepon selain memiliki kelebihan dalam kecepatan pengiriman dan penerimaan

informasi, telepon juga lebih ekonomis dibandingkan dengan biaya transportasi, waktu yang relatif singkat serta interaktif.

2. Media Massa

Media massa adalah alat yang digunakan untuk menyebarkan informasi kepada khalayak dengan menggunakan alat komunikasi mekanis seperti televisi, radio, telepon genggam. Media massa dinilai baik dalam menyebarkan informasi karena jangkauan yang dicapai lebih luas dan mempermudah dalam menyebarkan dan menerima informasi karena teknologi yang telah berkembang pesat.

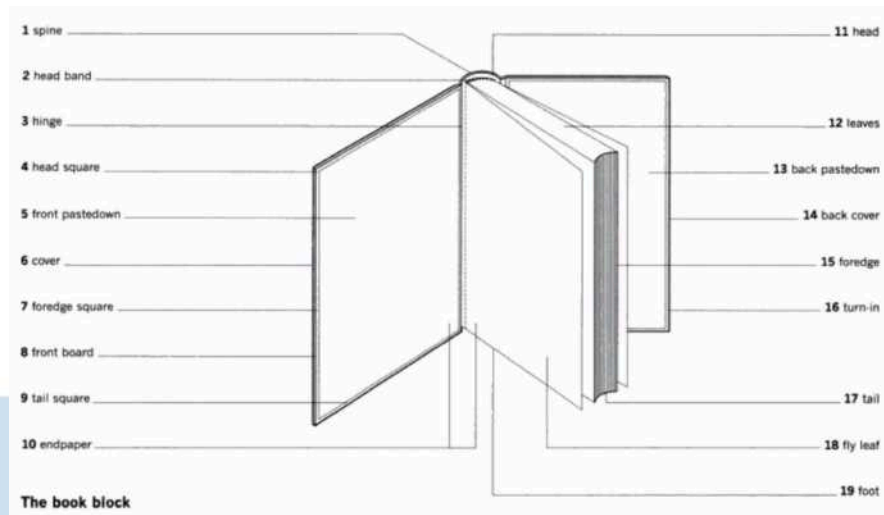
2.4 Buku

Haslam pada bukunya yang berjudul Book Design mengatakan bahwa buku adalah sebuah media yang berbentuk dokumentasi tua yang berisikan informasi-informasi pengetahuan, ide-ide, serta teori akan keyakinan. Selain itu buku juga memiliki nilai tambah yang itu informasi yang disampaikan komunikatif, informatif, serta mudah dibawa kemana-mana.

2.4.1 Anatomi Buku

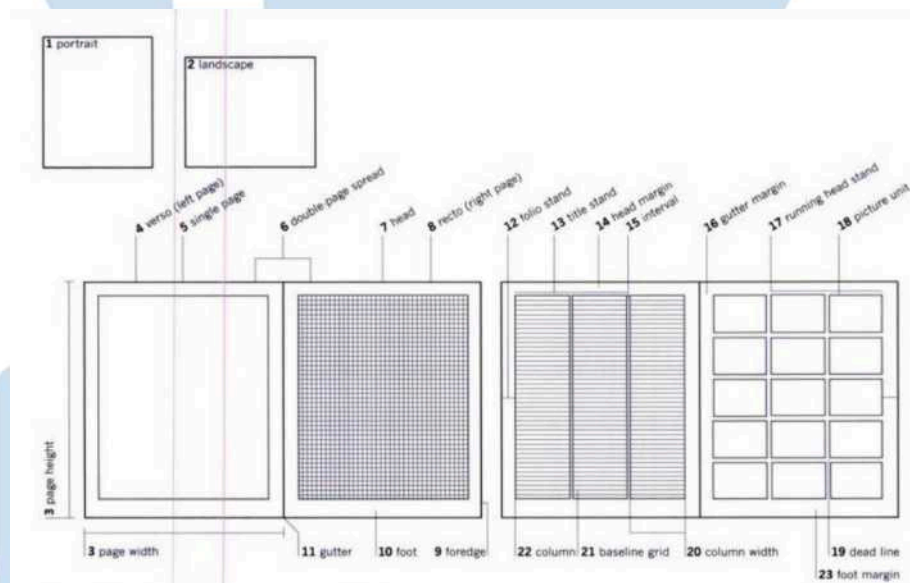
Menurut Haslam pada bukunya, buku memiliki beberapa komponen yang setiap komponennya memiliki fungsi masing-masing dan juga berbeda antara satu dan lainnya. Komponen buku tersebut terdiri dari 3 bagian yaitu blok buku, halaman dan juga kisi.

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



Gambar 2. 22 *The Component of a Book*

Sumber: Haslam (2006)



Gambar 2. 23 *Halaman dan Kisi*

Sumber: Haslam (2006)

2.5 Limbah Karet

Limbah yang berasal dari industri karet adalah hasil sisa dari proses yang tidak dapat digunakan kembali. Limbah karet dengan jumlah yang banyak akan sangat tidak baik untuk lingkungan karena akan terjadi pencemaran dan berdampak buruk

untuk masyarakat sekitar. Namun limbah ini masih dapat diolah kembali dengan baik agar memiliki manfaat yang baik untuk membantu perkembangan lingkungan.

2.5.1 Jenis Limbah Karet

Pengolahan karet mentah akan menghasilkan produk dan juga limbah buangan. Limbah yang dihasilkan dapat berupa pencemaran udara yang menghasilkan bau, limbah pada dan juga limbah cair. Berikut adalah jenis-jenis hasil dari limbah karet itu sendiri :

1. Limbah Karet Cair

Limbah cair yang dihasilkan dari sisa pengolahan industri karet berupa minyak yang dibuang ke sungai yang biasanya terletak tidak jauh dari pabrik tersebut. Hal ini dapat dilihat pada perubahan warna pada sungai yang menjadi kotor dan keruh. Tindakan pembuangan limbah cair ini ke sungai tentu akan mempengaruhi ekosistem sungai hingga mencemari sumber air PDAM.

2. Limbah Karet Padat

Sedangkan hasil limbah yang kedua adalah limbah yang padat. Limbah ini terdiri dari sisa-sisa karet, endapan, lembaran plastik, pasir dan potongan kayu yang tentunya berbahaya untuk kesehatan dan merusak nilai estetika sungai.

2.5.2 Manfaat Limbah Karet

Limbah karet memiliki manfaat untuk lingkungan apabila diolah dengan baik dan benar. Pemanfaatan limbah karet ini dapat bermanfaat untuk lingkungan dan sekitarnya karena kandungan yang terdapat di dalam limbah karet tersebut ketika diolah dengan bahan lainnya. Pemanfaatan limbah karet dapat digunakan sebagai media tanam sebesar 18,3% untuk tanaman yang ada di halaman pabrik, hal ini pernah dilakukan oleh pabrik karet yang ada di Padang (Mutiara dan Hakimi, 2012). Disisi lain limbah karet sendiri juga

dapat digunakan sebagai olahan pupuk kompos loka, karena pada umumnya limbah pada industri karet hanya digunakan oleh masyarakat sekitar pabrik untuk media tanam bunga saja, namun bila diolah dengan baik dan benar akan didapatkan menjadi pupuk kompos yang baik untuk tanaman yang berasal dari lokal.

Sedangkan limbah cair pada karet dapat dimanfaatkan untuk olahan pupuk karena kandungan unsur hara yang baik dan dibutuhkan oleh tanaman. Air limbah karet juga memiliki kandungan bahan organik yang tinggi seperti Nitrogen (N) , Fosfor (P), Kalium (K), dan Magnesium (Mg).

