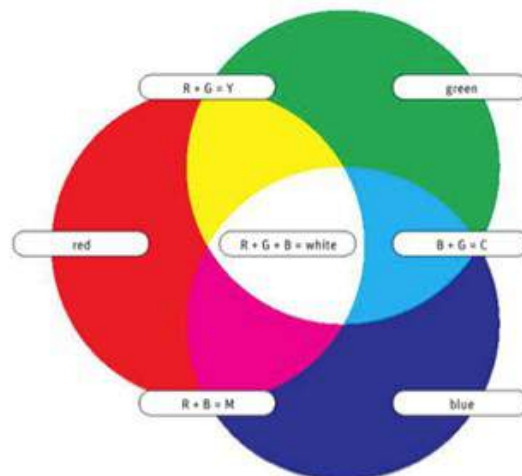


BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Menurut Landa (2014), desain atau desain grafis adalah media berbentuk visual yang diharapkan dapat menyampaikan sebuah ide ataupun konsep yang telah dibuat, dipilih, dan disusun dengan berbagai elemen desain lainnya kepada target audiens. Sebuah desain yang bagus atau dapat dikatakan berhasil tidak hanya dilihat dari nilai estetikanya saja, tetapi dari kemampuannya untuk mengikutsertakan perasaan konsumen terhadap hasil desain yang dibuat. (Landa, 2014, hlm. 1). Desain merupakan upaya oleh para desainer untuk menyelesaikan sebuah masalah, baik sosial maupun masalah perusahaan, dengan memperlihatkan solusi masalah tersebut dalam bentuk yang mudah dicerna, enak dilihat, dan mudah diterima oleh target audiensnya (Landa, 2014, hlm. 4).



Gambar 2.1 Komposisi Warna RGB

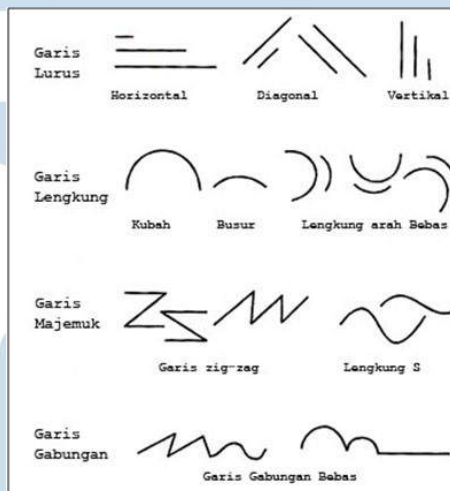
Sumber: <http://rumaheditor.com/penjelasan-sederhana-bedanya-rgb-dan-cmyk/>

2.1.1 Elemen Desain

Landa (2014), menjelaskan bahwa elemen desain yang bersifat dua dimensi (2D) terdiri dari empat elemen, yaitu: garis, bentuk, warna, dan tekstur. Berikut adalah keempat elemen desain tersebut menurut Landa:

1) **Garis**

adalah hasil dari penggabungan sejumlah titik. Dengan begitu, sebuah titik juga bisa diartikan sebagai garis yang sangat kecil dan memiliki bentuk lingkaran atau persegi (berdasarkan media yang dipakai). Sebuah garis biasa dilihat dari panjangnya dan bukan dari lebarnya. Garis juga dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sebuah komposisi dan media komunikasi karena sifat garis yang dapat membawa arah pandang seseorang dengan berbagai macam bentuknya (lurus, melengkung, diagonal, dan lainnya). Selain bentuknya, garis juga dapat memiliki berbagai macam bentuk, seperti: tipis, tebal, putus-putus, halus, kasar, statis, berubah-ubah, dan lainnya. (Landa, 2014, hlm. 19).

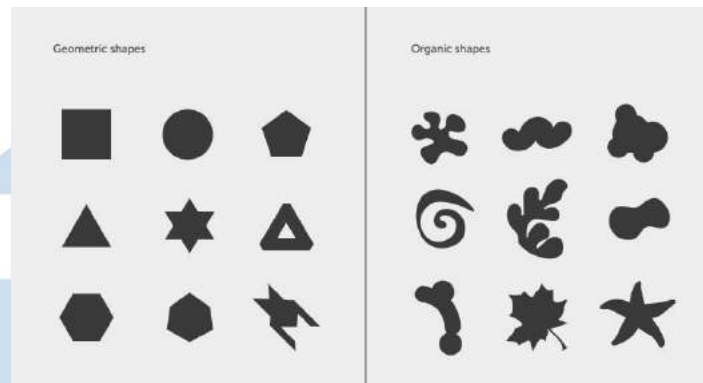


Gambar 2.2 Jenis-Jenis Garis

Sumber: <https://sulartopo.files.wordpress.com/2013/10/garis.jpg> (2013)

2) **Bentuk**

Merupakan garis umum dari sebuah area tertutup, cenderung bersifat dua dimensi, yang dibatasi oleh garis atau warna, nada, dan tekstur. Berbeda dari garis, bentuk dapat dilihat dari; panjang, lebar, dan tingginya, dan perbedaan pada setiap ukurannya dapat menentukan kualitas serta kegunaan dari bentuk tersebut. (Landa, 2014, hlm. 20).

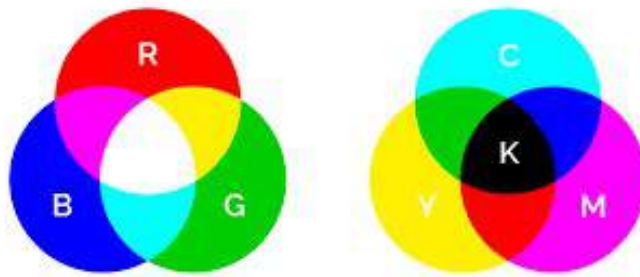


Gambar 2 3 Jenis-Jenis Bentuk

Sumber: (<https://4.bp.blogspot.com/geometric-and-organic-shapes.jpg>)

3) **Warna**

Menurut Landa (2014), warna adalah salah satu elemen dalam desain yang kuat dan dapat menimbulkan emosi atau perasaan seseorang terhadap hasil desain. Warna memiliki 2 jenis utama, *subtractive color* dan *additive color*. *Subtractive color* adalah warna yang menyerap semua cahaya kecuali sebuah warna, sehingga warna yang terpancar dari benda tersebut adalah warna yang tidak terserap, sebagai contoh: jeruk menyerap semua warna kecuali oranye, sehingga warna yang terpancar atau terefleksikan adalah warna oranye. *Additive color* adalah hasil gelombang cahaya yang merupakan gabungan dari berbagai warna untuk menghasilkan warna tersebut, biasa bersifat digital, sebagai contoh: warna merah pada komputer merupakan hasil dari pencampuran berbagai gelombang cahaya yang menghasilkan warna tersebut. *Subtractive color* menggunakan perhitungan warna CMYK (*cyan, magenta, yellow, dan black*) sedangkan *additive color* menggunakan perhitungan warna RGB (*red, green, dan blue*).



Gambar 2 4 RGB dan CMYK

Sumber: [https://www.speedwaypress.com/system/2011/images/helpcenter/0_2-rgb-cmyk.jpg\(1920\)](https://www.speedwaypress.com/system/2011/images/helpcenter/0_2-rgb-cmyk.jpg(1920))

Selain itu, Landa membagi warna menjadi 3 elemen utama, yaitu: *hue*, *value*, dan, *saturation*. *Hue* adalah nama dari warna-warna yang ada (biru, merah, hijau, dan lainnya). *Value* adalah tingkat keterangan sebuah warna (merah muda dan merah tua). *Saturation* adalah tingkat intensitas sebuah warna yang mengatur apakah warna tersebut akan terlihat cerah atau redup.

4) **Tekstur**

Menurut Landa (2014), tekstur adalah permukaan suatu benda yang ketika dipegang memberikan kualitas rasa (halus, kasar, bergelombang, dan lainnya) yang berbeda pada permukaan kulit. Pada ilmu desain grafis, terdapat 2 jenis tekstur: *tactile* dan *visual*. *Tactile* adalah jenis tekstur yang dapat dirasakan, dilihat, dan dipegang secara fisik dan biasanya merupakan hasil teknik mencetak seperti *emboss*, *deboss*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. *Visual* adalah jenis tekstur yang merupakan hasil ilusi dari tekstur asli yang diproyeksikan ke dalam bentuk tampilan digital.

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 2.5 Tekstur

Sumber: (<https://blog.urnisouceit.com/hubfs/Blog%20Images/b35textures.jpg>)

2.1.2 Prinsip Desain

Setelah mengetahui elemen-elemen desain, seorang desainer akan menyusun dan mengkomposisikan sebuah desain berdasarkan elemen tersebut. Untuk melakukan hal ini, Landa (2014) menjelaskan bahwa pembuatan desain adalah hasil penggabungan konsep, tipografi, gambar, dan elemen desain dengan beberapa prinsip dasar desain. Prinsip dasar desain saling berkaitan dan mendukung satu sama lainnya. Berikut adalah prinsip desain menurut Landa.

1) Format

Menurut Landa (2014), format dapat memiliki 2 makna utama; sebagai penentu ukuran media desain yang akan dipakai beserta batasan pada pembuatan desain, format juga bisa berarti tipe atau jenis desain yang ingin dibuat (poster, billboard, iklan website, dan sebagainya). Format juga biasanya sudah memiliki rasio ukuran tertentu yang dapat disesuaikan oleh desainer untuk membuat hasil desain yang memuaskan dan sesuai dengan yang diperlukan. Landa juga mengingatkan bahwa setiap format harus disusun dengan mengingat batasan yang telah disediakan sehingga hasil desain enak dilihat.



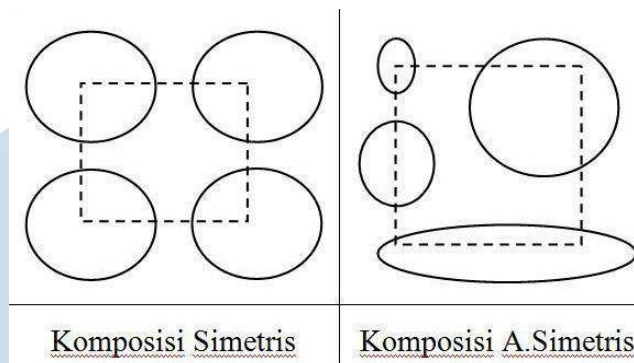
Gambar 2.6 Tekstur

Sumber: (<https://graphicdesigneye.com/images/what-is-pngimage-file-format.jpg>)

2) ***Balance***

Menurut Landa (2014), prinsip keseimbangan pada desain dapat dimengerti dan dipakai seiring dengan semakin seringnya desainer mendesain dan latihan. Keseimbangan menciptakan rasa stabil pada desain, dan hanya bisa dicapai ketika desain membagi “berat”-nya secara seimbang pada format desain. Keseimbangan dapat dibuat dengan desain yang simetris maupun asimetris. Desain yang simetris merupakan penataan elemen desain secara merata antara kanan dan kiri maupun atas dan bawah. Desain yang asimetris tidak membagi elemen desain secara merata tetapi menata elemen desain yang ada dengan seimbang antara kiri dan kanan atau atas dan bawah. Keseimbangan tidak hanya dicapai pada jumlah elemen desain pada media, tetapi bisa saja dicapai dengan penempatan elemen kanan dan kiri. Ukuran, jumlah, warna, letak, dan lainnya juga dapat mempengaruhi keseimbangan pada desain.

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 Komposisi simetris dan asimetris

Sumber: (<https://matob.web.id/note/wp-content/uploads/sites/3/2022/01/Pengertian-Komposisi-Asimetris-dan-Asimetris.jpg>)

3) *Visual Hierarchy*

Tujuan utama pembuatan desain adalah untuk menyampaikan sebuah informasi melalui pembuatan visual yang jelas dan mudah dipahami. Tugas kita sebagai desainer adalah membuat desain yang dapat mengarahkan mata dan pikiran target audiens kepada informasi dan mengikuti desain yang telah dibuat. Desain yang dihasilkan juga harus memiliki arah jalur yang jelas agar informasi yang ingin disampaikan tidak keliru dan hilang (Landa, 2014, 33). Salah satu hal prinsip hirarki visual yang penting adalah *emphasis*. Menurut Landa (2014), *emphasis* adalah penekanan pada elemen desain yang ingin lebih ditonjolkan dibandingkan dengan elemen desain lainnya. Upaya pembuatan *emphasis* dapat dilakukan dengan pengubahan posisi, bentuk, ukuran, arah, warna, dan tekstur.

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 2.8 Hirarki Visual

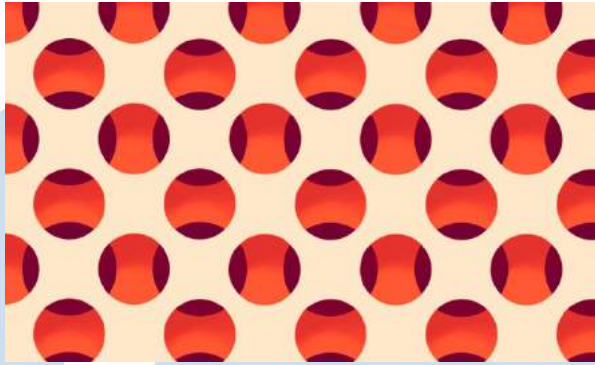
Sumber:

(<https://imsolutions.co.za/wpcontent/uploads/2020/02/VisualHierachyExample01.jpg>)

4) ***Rhythm***

Desain yang bagus seperti musik, memiliki irama yang mudah dilihat dan dikenali oleh masyarakat umum. Seperti musik, ritme membantu desain menentukan kecepatan masyarakat menerima dan mencerna sebuah desain. Membuat sebuah desain yang memiliki ritme yang konsisten dan senada dapat membuat hasil desain (terlebih yang bersifat berkelanjutan seperti buku, website, presentasi, dan lainnya) memiliki rasa kesatuan dan terlihat seimbang. Ritme dapat diatur dengan penggunaan warna, tekstur, keterhubungan antara figur dengan latar, *emphasis*, dan keseimbangan (Landa, 2014, 35).

Penerapan ritme pada desain tidak berarti desain menjadi statis dan tidak memiliki variasi. Ritme hanya membantu desain untuk menentukan arah utama desain yang kemudian dapat diubah-ubah sesuai tema dari desain dan divariasikan agar target audiens terus tertarik dan menebak-nebak arah desain ke tahap selanjutnya.



Gambar 2.9 Ritme pada desain

Sumber: (https://uploads-ssl.webflow.com/614057d4b4c88103e52f7176/61405ba16d79473e136558ed5ea0328944721db76e517d88_img2.png)

5) **Unity**

Menurut Landa (2014), kesatuan adalah salah satu prinsip desain yang menggabungkan dan menata berbagai elemen desain yang mungkin berbeda menjadi satu desain dengan rasa yang lengkap. Kesatuan merupakan hal yang penting dalam desain agar target audiens dapat melihat hasil desain bukan hanya berdasarkan setiap elemen desain, tetapi sebagai satu kesatuan yang dapat menyampaikan informasi. Landa menjelaskan bahwa untuk mencapai kesatuan, ada 6 dasar hukum dari *perceptual organization* yang perlu diikuti, yaitu:

a) **Similarity**

Elemen desain memiliki keterkaitan pada cirinya seperti *bentuk, tekstur, warna, atau arah*.

b) **Proximity**

Elemen desain yang memiliki jarak berdekatan cenderung dianggap sebagai satu bagian yang sama.

c) **Continuity**

Elemen desain yang terlihat seperti lanjutan dari elemen desain sebelumnya cenderung dikelompokkan dalam kelompok yang sama.

d) Closure

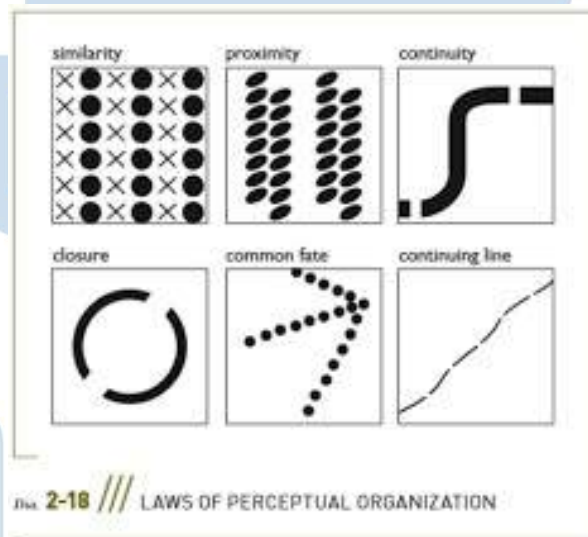
Kecenderungan dari pikiran untuk menggabungkan dan memberikan hubungan pada elemen desain untuk menghasilkan sebuah pola.

e) Common Fate

Elemen desain cenderung diterima sebagai sebuah kelompok jika memiliki arah gerak yang sama.

f) Continuing Line

Garis selalu dilihat mengikuti sebuah arah yang simpel, sehingga jika ada dua jenis garis yang terpisah, target desain akan melihat arah dari kedua garis tersebut.



Gambar 2.10 *Laws of Perceptual Organization*
Sumber: (Landa, 2014)

6) Scale

Menurut Landa (2014), skala adalah ukuran relatif dari sebuah elemen desain dibandingkan dengan elemen desain lainnya yang ada pada komposisi yang sama. Penggunaan skala pada desain dapat membantu target desain untuk lebih mudah memvisualisasikan elemen desain pada kehidupan mereka. Seperti arsitek yang menggunakan manusia sebagai skala terhadap tinggi dan besarnya sebuah gedung, desainer juga

dapat menggunakan skala untuk membantu proses visualisasi desain.

Landa juga menjelaskan bahwa skala tidak harus sama persis antara desain dengan kehidupan nyata. Teknik memanipulasi ukuran sebuah elemen desain dapat menghasilkan sebuah desain yang terlihat lebih penting dan membantu meningkatkan *emphasis*. Selain sebagai prinsip dasar, skala juga penting untuk dimengerti oleh sebuah desainer karena 3 alasan utama:

- a. Perubahan skala sebuah elemen dapat membantu memunculkan variasi dalam visual sebuah komposisi.
- b. Skala memunculkan kontras dan sifat dinamis pada bentuk elemen desain.
- c. Memanipulasi skala yang ada dapat menimbulkan efek tiga dimensi (3D).

Untuk membangun fondasi yang kuat pada desain, seorang desainer harus memahami elemen-elemen desain, prinsip utama desain, dan bagaimana cara memanipulasi ruang grafis yang telah ada.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah komponen yang membantu untuk memahami suatu informasi dan dapat merangsang stimulus seseorang untuk mau mempelajari mengenai suatu informasi bar. Stimulus yang diberikan dapat berupa gerakan, gambar, dan ucapan. Stimulus-stimulis itulah yang nantinya akan mengirimkan rangsangan ke otak dan memicu seseorang untuk memberikan respon (Gagne, 1970, hlm.350).

2.2.1 Tipe-tipe Media Pembelajaran

1) *Objects for Instruction*

Media pembelajaran yang memanfaatkan obyek-obyek sehari-hari untuk merangsang stimulus. Obyek yang digunakan biasanya adalah obyek sederhana dan sering dijumpai sehari-

hari seperti mainan, furnitur, pohon tanah, tiang, jalan raya, dan manusia. Biasanya media ini digunakan dalam pembelajaran sains dan praktikum sains (hlm. 350-351).

2) ***Demonstration***

Demonstration atau demonstrasi adalah jenis media pembelajaran yang melakukan peragaan atas suatu prosedur atau kejadian. Contoh penerapan media ini adalah merebus air dan peragaan bola dapat menggelinding pada bidang miring (hlm. 352).

3) ***The Human Model***

Media pembelajaran yang menggunakan role-model seperti guru, orangtua, maupun tokoh-tokoh terkenal. Media pembelajaran ini biasanya digunakan untuk merangsang stimuli untuk mempelajari cara seseorang bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari sehingga manusia dapat meniru perilaku yang dapat meningkatkan kualitas dirinya. Media ini biasanya digunakan dalam pembelajaran karakter seseorang (hlm. 352).

4) ***Oral Communication***

Media oral communication by teacher memanfaatkan media berupa audio, yang dimana media ini memanfaatkan ucapan dari seorang guru dalam penyampaian informasi untuk menarik perhatian dan merangsang stimulus. Media ini biasa digunakan pada sekolah-sekolah pada umumnya dan pada pembelajaran bahasa Pembelajaran seperti sains dan matematika umumnya tidak memanfaatkan metode ini saja, melainkan menggabungkannya dengan metode demonstration (hlm. 353).

5) ***Printed Language Media***

Printed language media (media cetak) adalah media yang memanfaatkan media cetak seperti buku, pamflet, dan leaflet

sebagai media pembelajaran. Buku merupakan salah satu media cetak yang sering digunakan. Buku merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki elemen teks dan gambar untuk menjelaskan suatu informasi tertentu. Isi dan gaya bahasa dari buku biasanya menyesuaikan dengan kategori usianya, buku untuk mahasiswa biasanya berisi konten yang lebih spesifik dengan bahasa yang lebih informatif dan buku untuk anak berusia 10 tahun memiliki konten yang lebih luas dengan gaya bahasa yang bercerita. Untuk kalangan anak-anak, media ini sangat dianjurkan untuk menamkan kebiasaan membaca (hlm. 355-356).

6) ***Picture***

Picture atau gambar adalah salah satu media yang berupa coretan tangan yang membentuk suatu bentuk atau obyek yang digunakan untuk menyampaikan informasi tertentu. Media berupa *picture* biasanya digunakan untuk media pembelajaran kepada anak-anak. Media *picture* dapat berupa sebuah gambar pada buku, sebuah gambar yang membantu penjelasan guru, sebuah gambar bergerak yang ditampilkan melalui proyektor (hlm. 358-359).

7) ***Motion Pictures***

Media pembelajaran jenis ini adalah media pembelajaran yang memanfaatkan gambar yang bergerak yang dilengkapi dengan audio baik berupa musik maupun penjelasan secara oral. *Media motion pictures and television* biasanya digunakan sebagai pengajaran berbagai macam hal dan dinilai dapat memberikan rangsang pada stimulus secara luar biasa. Biasanya media ini digunakan untuk menjelaskan sistem peredaran tatasurya, sistem peredaran darah, sejarah politik, dan beberapa informasi

yang tidak dapat didemonstrasikan dikarenakan keterbatasan alat untuk melakukan demonstrasi (hlm. 360).

8) *Teaching*

Teaching machines merupakan media pembelajaran yang menggabungkan Beberapa media pembelajaran seperti metode motion pictures, yang menggabungkan antara gambar dengan audio. *Media teaching machines* lebih memfokuskan pada penggabungan *printed media* dengan media picture. Media ini digunakan untuk memudahkan manusia dalam memahami suatu informasi tertentu melalui perpaduan antara teks dan gambar.

2.2.2 *Website*

Untuk media pembelajaran inipun, penulis menggunakan media website untuk audiens mengenal batik Palembang lebih dalam. *Website* merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup local maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (*hypertext*), baik antara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server di seluruh dunia. Halaman dapat diakses dan dibaca melalui browser seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, dan lainnya (Hakim Lakmanul, 2004).

Fungsi utama dari sebuah website adalah menyampaikan informasi. Dengan tersedianya informasi, website dapat digunakan untuk mengubah pengunjung menjadi prospek. Untuk mengubah pengunjung situs web menjadi prospek, pengelola website dapat menyediakan formulir agar pengunjung dapat menyampaikan alamat email dan informasi lainnya sehingga menjadi prospek yang teridentifikasi.

2.2.2.1 Hyper Text Markup Language (HTML)

HTML (Hypertext Markup Language) merupakan suatu *script* dimana kita bisa menampilkan informasi dan daya kreasi kita melalui internet. HTML sendiri adalah suatu dokumen teks biasa yang mudah untuk dimengerti dibandingkan bahasa pemrograman lainnya, dan karena bentuknya itu maka HTML dapat dibaca oleh *platform* yang berlainan seperti *windows, unix* dan lainnya. (Sampurna, 1996, 6)

2.2.2.2 Cascading Style Sheet (CSS)

Style Sheets merupakan feature yang sangat penting dalam membuat *Dynamic HTML*. Meskipun bukan merupakan suatu keharusan dalam membuat web, akan tetapi penggunaan style sheets merupakan kelebihan tersendiri. Suatu *style sheet* merupakan tempat dimana anda mengontrol dan memanager *style-style* yang ada. *Style sheet* mendeskripsikan bagaimana tampilan *document HTML* di layar. Anda juga bias menyebutnya sebagai template dari *documents HTML* yang menggunakannya.

2.2.2.3 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah kependekan dari *PHP Hypertext Preprocessor*, bahasa *interpreter* yang mempunyai kemiripan dengan bahasa C dan Perl yang mempunyai kesederhanaan dalam perintah, yang digunakan untuk pembuatan aplikasi web. (Sidik, 2004, 3)

2.2.2.4 Analisa dan Perancangan Sistem

Analisa sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. (Hartono, 1999, 129)

2.2.2.5 MySQL

MySQL adalah database server relasional yang gratis di bawah lisensi *General Public License* (GNU). Dengan sifatnya yang open source, memungkinkan juga user untuk melakukan modifikasi pada source code-nya untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka sendiri. *MySQL* merupakan database server multi-user dan multi-threaded yang tangguh (*robust*) yang memungkinkan backend yang berbeda, sejumlah program *client* dan *library* yang berbeda, *tool* administratif, dan beberapa antarmuka pemrograman. *MySQL* juga tersedia sebagai library yang bisa digabungkan ke aplikasi. (Utdirartatmo, 2002, 1).

2.2.2.6 Xampp

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL* database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya. (Wikipedia_a, 2011).

2.2.2.7 ADSL

ADSL atau *Asymmetric Digital Subscriber Line* adalah salah satu bentuk dari teknologi DSL. Ciri khas *ADSL* adalah sifatnya yang asimetrik, yaitu bahwa data ditransferkan dalam kecepatan yang berbeda dari satu sisi ke sisi yang lain. (TELKOM *Training Centre*, 2011, 18)

2.3 Batik

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang telah diturunkan sejak pertengahan abad ke-18. Motif batik sangat beragam dan melambangkan budaya-budaya di Indonesia maupun di luar negeri melalui simbol, warna, dan desain yang unik. Teknik membatik ini sendiri sebenarnya sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu, dari bangsa Sumeria yang kemudian dibawa oleh pedagang India dan dikembangkan di Jawa (Latifah, 2011). Walaupun batik dapat ditemukan di banyak negara namun batik yang dikenal dan diakui oleh UNESCO adalah batik warisan budaya Indonesia.

Berdasarkan etimologi dan terminologinya, batik merupakan rangkaian kata mbat dan tik. Mbat dalam bahasa Jawa dapat diartikan sebagai ngembat atau melempar berkali-kali, sedangkan tik berasal dari kata titik.

Batik adalah kain mirip lukisan Indonesia yang dibuat khusus dengan waxing atau pengecatan kain dan diperlakukan dengan cara tertentu dengan karakteristik yang unik. Secara keseluruhan, perkembangan teknologi, teknologi, serta motif dan budaya terkait secara keseluruhan telah diakui oleh UNESCO sebagai karya agung warisan budaya takbenda lisan umat manusia sejak 2 Oktober 2009. Maka dari itu, tepatnya pada tanggal 2 Oktober ditetapkannya sebagai Hari Batik Nasional.

Teknik seni kain seperti batik dapat ditemukan di berbagai budaya di seluruh dunia, termasuk Nigeria, Cina, India, Malaysia, Sri Lanka, dan wilayah Indonesia lainnya. Batik di pesisir Jawa Indonesia memiliki sejarah akulturasi yang panjang dengan corak yang unik yang dipengaruhi oleh budaya yang berbeda dan paling berkembang dalam hal pola, teknik dan pengerjaan dibandingkan dengan batik di daerah lain. Batik dianggap sebagai ikon budaya penting di Indonesia. Orang Indonesia memakai tie-dye sebagai pakaian kasual dan formal yang bisa digunakan di berbagai acara.

2.3.1 Batik Palembang

Batik Palembang sangat unik karena dari sekian banyak motif dan corak jenis-jenis batik Palembang tidak ditemukan satupun motif yang menyerupai binatang ataupun manusia. Hal ini dikarenakan pada masa Kesultanan Palembang, agama Islam dianggap sebagai agama negara sehingga agama tersebut juga mempengaruhi budaya batik Palembang. Total motif batik dari Palembang sendiri berjumlah 17 motif, yang paling banyak dikenal adalah motif bunga teh dan motif lasem. Hal lain yang membedakan batik Palembang dari batik Jawa ialah proses pembuatannya, pada proses pembuatan batik Jawa, kain yang akan dibatik cukup disampirkan sementara pada pembuatan batik Palembang kainnya dibentangkan dengan kencang lalu kemudian dibatik. Sayangnya sejak tahun 1950-an batik Palembang sudah berhenti produksi dikarenakan kurangnya sumber daya seniman batik Palembang, bahan baku yang kian makin mahal, dan modernisasi busana barat di Palembang.

2.3.2 Proses Membuat Batik

Batik tradisional nusantara dibuat dengan bahan utama kain dan lilin malam, dan melalui beberapa tahap. Ada beberapa tahapan pembuatan batik seperti yang dikemukakan oleh Tanthowy (2015), yakni tahap ngemplong, nyorek, mbathik, medel, ngerok dan mbirah, mbironi, menyoga, dan nglorot (hlm. 330). Ngemplong adalah tahap awal dalam membatik, yakni menyiapkan kain yang akan dibatik dari pencucian hingga penghalusan. Nyorek adalah tahap membuat pola di atas kain, sementara mbathik adalah proses membatik menggunakan malam dan canting. Nembok merupakan proses menutupi bagian-bagian yang tak boleh terkena warna dasar, baru kemudian kain dicelupkan pada cairan warna pada proses medel. Ngerok adalah proses pengerokan malam pada kain, lalu dibilas dan kemudian ditutupi lagi menggunakan malam pada pola-pola tertentu dalam proses mbironi. Menyoga adalah proses pencelupan kain ke cairan cokelat untuk

mendapatkan warna cokelat, dan akhirnya masuk pada proses untuk menanggalkan hilin malam pada kain.

2.4 Tipografi

Tipografi adalah seni atau Teknik menyusun huruf dan teks dengan cara yang mudah dibaca, jelas, dan menarik secara visual. Secara umum tipografi adalah Teknik memilih dan Menyusun huruf serta mengatur distribusi huruf pada ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu yang membantu pembaca untuk membaca senyaman mungkin.

Menurut Roy Brewer (1971) dalam buku “Pengantar Tipografi”:

“Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak “. (Sudiana, 2001: 2).

2.4.1 Klasifikasi Tipografi

Tipografi memiliki berbagai ragam jenis, Landa (2014) mengklarifikasikan tipograsi sebagai berikut :

1) *Serif*

Serif (Berkaki) adalah jenis huruf tipografi yang memiliki kaki pada setiap ujungnya contoh huruf serif adalah : Times New Roman, Georgia, Book Antiqua, dan Garamond. Huruf ini memiliki kesan tegas dan mewah, digunakan untuk huruf di majalah, koran berita karena mudah dibaca

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




serif

Gambar 2.11 Serif

Sumber: <https://webdesign.tutsplus.com/id/articles/a-comprehensive-guide-to-typography-basics--cms-26644>

2) *Sans Serif*

Tipografi *Sans Serif* ini lebih simple dan paling banyak digunakan pada era ini. Kesan yang ditimbulkan dari jenis tipografi ini *modern*, kontemporer, dan efisien. Jenis font yang ada di kategori *Sans Serif* yaitu *Arial*, *Century Gothic*, dan *Verdana*.



No serifs

Sans Serif

Helvetica

Very little or no thick/thin transition

Gambar 2.12 Sans Serif

Sumber: <https://www.figma.com/font-types/sans-serif/>

3) *Slab Serif*

Slab Serif adalah bentuk modifikasi dari huruf *serif*. Namun terkenal dengan karakteristik huruf yang tebal. *Slab serif* awalnya muncul pada abad ke 19 sebagai huruf *display*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Slab Serif

Clarendon

Gambar 2.13 Slab Serif

Sumber:<https://gabrielromanato.com/2012/02/tipografia-i-font-slab-serif>

4) **Blackletter**

Blackletter sangat identic dengan karakteristik stroke yang berat dan anatominya sedikit melengkung. *Typeface* ini digunakan pada abad ke-13 hingga abad ke-15 sebagai bentuk huruf pada naskah yang terinspirasi dari *medieval manuscript*.



Gambar 2.14 Blackletter

Sumber:<https://creativemarket.com/jakerainis/1240633-Pro-Blackletter-Procreate-Brushes>

5) **Script**

Script adalah jenis *typeface* yang ditulis miring dan seringkali digabung antara satu huruf dengan huruf lainnya sehingga membentuk menyerupai tulisan tangan manusia.

Script

Gambar 2.15 Script

Sumber: <https://befonts.com/hand-script-font.html>

6) *Transitional*

Jenis *typeface transitional* muncul pada abad ke-18, yang merupakan trasisi dari gaya *typeface* lama ke gaya *typeface* yang lebih *modern*.



Gambar 2.16 Trasional

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/483925922443239039/>

7) *Display*

Typeface Display memiliki karakteristik dekoratif dan ekspresif, dimana biasanya memiliki tingkat *readability* yang rendah.

The image shows the word "LARSON" in a decorative, black, serif font with a slight shadow effect. The letters are bold and have a classic, elegant appearance. A small "BY ALERON" signature is visible on the right side of the word.

Gambar 2.17 Display

Sumber: <https://thehungryjpeg.com/product/3637578-larson-decorative-display-font>

2.5 Warna

Warna merupakan unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2007), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda – benda yang dikenainya. Definisi warna secara obyektif atau fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan.



Gambar 2.18 Warna

Sumber: <https://www.99.co/blog/indonesia/warna-dasar/>

2.4.1 Teori Warna

Warna sangat mempengaruhi pada saat mendesain. Berikut 3 aspek utama, yaitu :

1) *Hue*

Identitas atau ciri khas yang dimiliki oleh suatu warna sehingga bisa dikenali secara jelas. Jadi, hue atau identitas

warna inilah yang membedakan suatu warna dengan warna - warna lainnya.

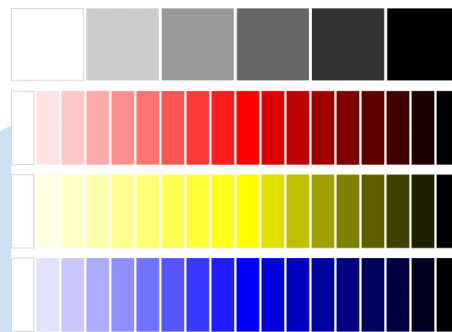


Gambar 2.19 hue

Sumber: <https://www.kidayat.com/2020/06/pengertian-hue-value-saturation-hsv-hsl.html>

2) *Intensity*

Intensity adalah kuat atau lemahnya suatu warna. Hal ini menjadi parameter kuat atau lemahnya suatu warna adalah seberapa dekat warna tersebut dengan pigmen asli dari warna tersebut.



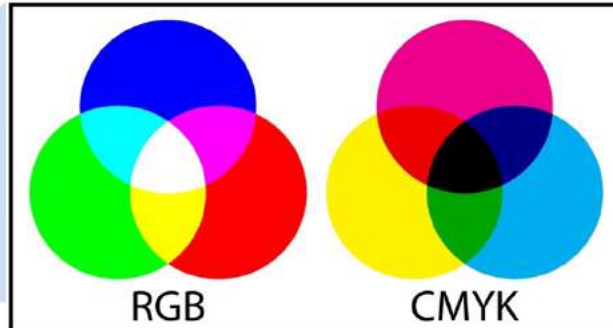
Gambar 2.20 Intensity

Sumber : <https://www.blogernas.com/2016/07/pengertian-hue-value-dan-chrom-warna.html>

3) *Value*

Nilai dari suatu warna yang merupakan tingkat kecerahan atau tingkat kegelapan dari suatu warna. Pada dasarnya, setiap warna memiliki tingkat kecerahan yang berbeda – beda. Secara garis besar, warna yang memiliki tingkat kecerahan paling tinggi

adalah warna putih dan warna yang memiliki tingkat kecerahan paling rendah adalah warna hitam.



Gambar 2.21 Value

Sumber: <https://www.contohblog.com/2020/12/cmyk-rgb-warna-desain-gambar.html>

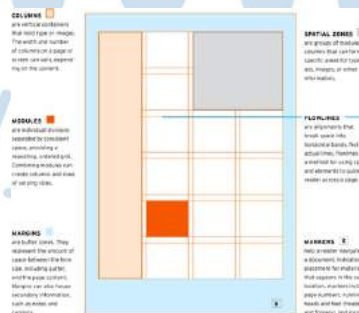
2.6 Grid

Grid merupakan struktur komposisi yang terdiri dari garis vertika dan horizontal yang membentuk column dan margin (Landa, 2014). Dalam desain, grid berfungsi untuk membantu mengatur posisi elemen visual dari elemen satu ke elemen lainnya.

Menurut Dahon Sihombing, grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah penciptaan sebuah komposisi visual. Tujuan utama dari penggunaan grid dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

2.6.1 Anatomi Grid

Menurut Landa (2014), anatomi grid terdiri dari 4 komponen utama:



Gambar 2.22 Grid

Sumber: https://kc.umn.ac.id/10289/2/BAB_II.pdf

1) *Column dan Column Intervals*

Column adalah pengaturan secara vertical untuk posisi tulisan dan gambar. *Column intervals* adalah ruang kosong yang ada di antara satu *column* dengan *column* lainnya.

2) *Grid Modules*

Adalah satuan yang mengacu pada oerootongan *column* dan *florlines*.

3) *Flowlines*

Garis horizontal yang ada pada *grid* yang membantu mata *audiens* menentukan arah aliran visual sertas teks pada desain.

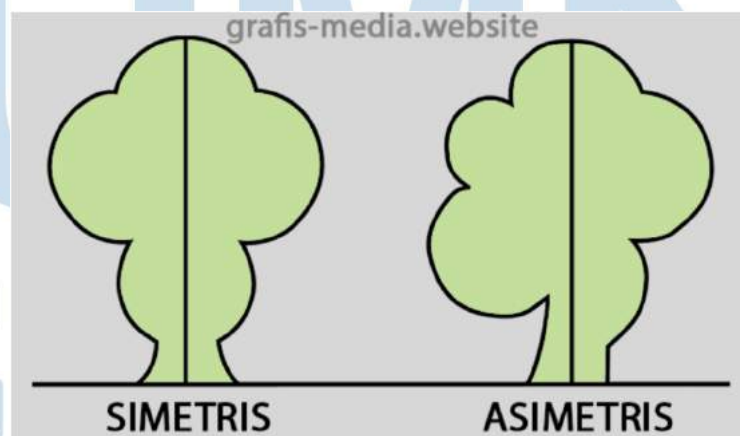
4) *Spatial Zones*

Merupakan gabungan dari satu atau lebih grid modules yang digunakan untuk meletakkan elemen visual ataupun teks.

2.7 Layout

layout yang baik akan berpengaruh terhadap peningkatan efisiensi di bidang produksi baik untuk tenaga kerja, waktu, bahan baku, matrial handling, maupun biaya produksi.

Menurut buku *Graphic Design School : The Principles and Practice of Graphic*, layout dibagi menjadi dua jenis, yaitu simetris dan asimetris.



Gambar 2.23 Layout

Sumber: <https://www.grafis-media.website/2017/08/pengertian-simetris-dan-asimetris-contohnya.html>

1) Simetris

Sebuah benda atau gambar yang memiliki sisi yang bisa menyatu dengan cocok jika dibelah dua, tidak lebih dan tidak kurang. Sisi obyek bisa dari sebelah kiri dan kanan ataupun antara atas dan bawah serta dari sisi diagonal atau miring.

2) Asimetris

Merupakan kebalikan dari simetris, yaitu gambar atau benda yang dibelah dua, namun jika disatukan memiliki sisi yang tidak seimbang atau masih terdapat kelebihan dan kekurangan sehingga tidak proposional.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA