

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Landa (2013) desain grafis adalah bentuk komunikasi visual guna menyampaikan pesan kepada audience. Sebuah desain dapat mempresentasikan visual mulai dari ide, seleksi dan pengaturan pada elemen visual, sehingga pesan dalam sebuah visual dapat tersampaikan dan terkomunikasikan dengan baik.

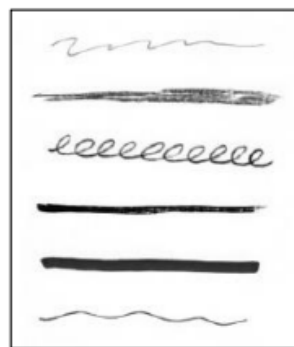
Dengan desain grafis, sebuah permasalahan seperti sosial dan politik dapat di promosikan untuk kebaikan, tambah Landa. Setiap masalah memiliki berbagai solusi yang bisa dimanfaatkan dengan adanya desain grafis,

2.1.1 Elemen Desain

Pengetahuan seorang desainer terhadap elemen dalam desain berbeda beda. Landa (2013) menjabarkan elemen dalam desain sebagai berikut.

2.1.1.1 Garis

Garis merupakan titik yang memanjang. Garis merupakan bentuk yang panjangnya melebihi dari lebar. Garis dapat dibentuk lurus, melengkung dan sudut. Garis dapat dikategorikan sebagai garis padat, yaitu garis yang berasal dari tanda yang digambar melintasi permukaan.

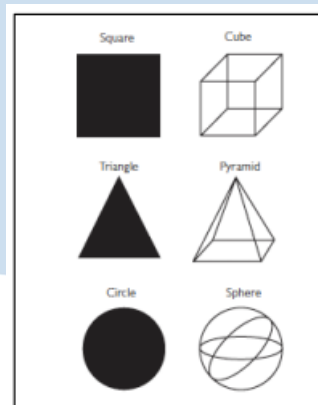


Gambar 2,1 Garis
Sumber : Landa (2013)

2.1.1.2 Bentuk

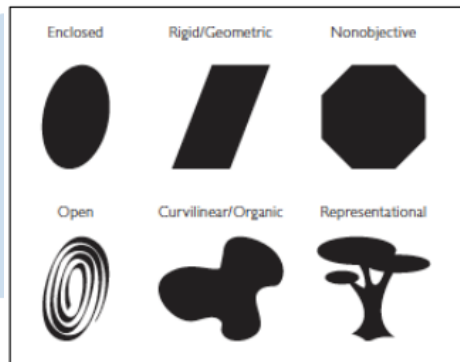
Landa (2013) Garis besar umum bisa disebut juga bentuk. Bentuk dapat dikategorikan sebagai bentuk tertutup. Dengan bentuk dua dimensi, bentuk dapat diukur dari tinggi dan lebarnya. Penggambaran dasar dari bentuk yaitu.

1. Kuadrat.
2. Segitiga.
3. Lingkaran.



Gambar 2.2 Dasar Bentuk
Sumber : Landa (2013)

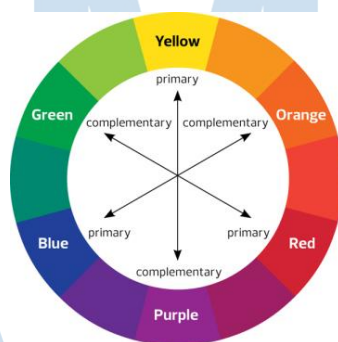
Bentuk juga memiliki beberapa bagian yaitu bentuk geometris. Bentuk geometris merupakan bentuk yang dibuat dengan garis tepi yang lurus dan memiliki sudut kaku. Bentuk lengkung yang memiliki garis sisi melengkung. Bujur sangkar, bentuk beraturan, bentuk tidak disengaja seperti cipatran cat atau hal apapun yang membentuk usatu visual, dan banyak lagi.



Gambar 2.3 Contoh Kategori Bentuk
Sumber : Landa (2013)

2.1.1.3 Warna

Landa (2013) dalam desain, warna merupakan suatu elemen visual yang bisa dikatakan provokatif (mencolok dan mudah diingat). Salah satu aspek yang penting dalam warna adalah cahaya, karena cahaya yang menciptakan suatu warna. Dengan cahaya, warna dapat terpantulkan sehingga kita sebagai manusia dapat melihat dan membedakan warna, hal tersebut disebut juga dengan warna subtraktif.



Gambar 2.4 Color Wheel
(<https://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=2162084&seqNum=2>) (2013)



Gambar 2.5 *Subtractive Color*
Sumber : Landa (2013)



Gambar 2.6 *Additive Color*
Sumber : Landa (2013)

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur atau pola merupakan kualitas taktil pada suatu objek. Tekstur dapat dikategorikan menjadi dua yaitu taktil dan teksut visual. Tekstur taktil bersifat dapat dirasakan secara fisik sedangkan tekstur visual hanya dapat dilihat dengan mata dan tidak dapat dirasakan secara fisik seperti disentuh. Tekstur visual dapat dilakukan dengan₂₀metode digital dengan gambar atau foto.



Gambar 2.8 *Tekstur Taktil*
Sumber : Landa (2013)

2.1.2 Prinsip Desain

Agar hasil desain sempurna, desainer harus mengerjakan suatu desain dengan memanfaatkan prinsip desain dengan baik. Landa (2013) menjelaskan prinsip desain dengan menjabarkannya menjadi tujuh prinsip yaitu.

2.1.2.1 format

Format merupakan batasan suatu ukuran dalam berbagai bidang yang akan menjadi patokan ukuran dalam proses desain. Biasanya desainer mengerjakan desain dengan berbagai format. Contohnya saat mendesain brosur yang berbentuk *landscape* berlipat dan desain poster yang dibuat memanjang atau portrait. Sehingga desainer harus menyesuaikan dengan formatnya.

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan dalam prinsip desain adalah sebuah penempatan berat visual yang merata dan sama antar berbagai sisi. Sehingga menciptakan komposisi yang stabil. Bisa disebut juga

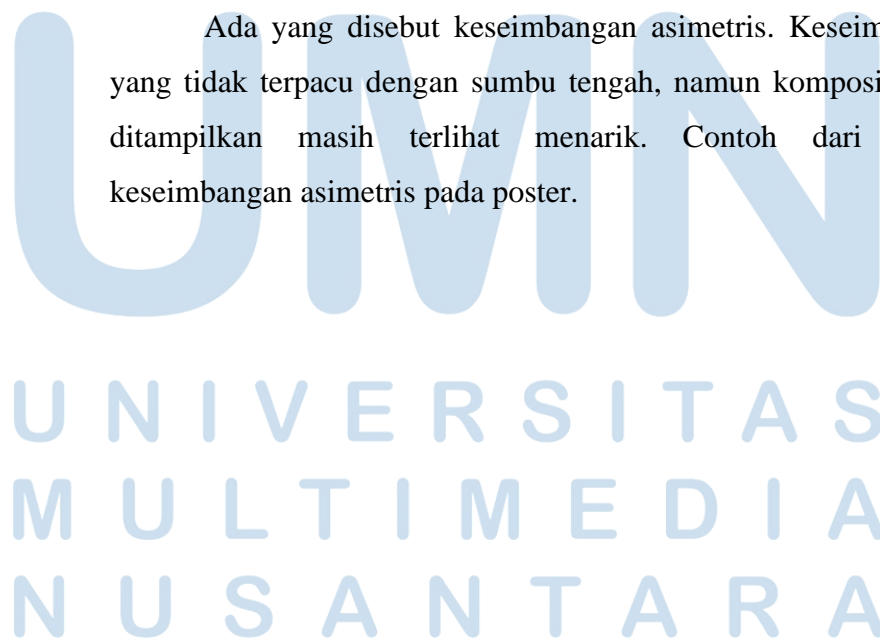
keseimbangan simetris, yaitu bila penempatan berat visual sama rata dalam kedua sumbu tengahnya. Contoh desain logo yang menggunakan keseimbangan simetris.



Gambar 2.9 Desain Logo Keseimbangan Simetris
(<https://glints.com/id/lowongan/prinsip-pembuatan-logo/#.ZA1KBXZBxEY>) (2020)

Keseimbangan dalam prinsip desain merupakan sebuah penempatan sisi yang sama antar sisi lainnya sehingga menciptakan komposisi yang stabil. Seperti contoh logo diatas. Sisi kanan dan kiri seimbang dan menciptakan komposisi logo yang baik.

Ada yang disebut keseimbangan asimetris. Keseimbangan yang tidak terpacu dengan sumbu tengah, namun komposisi yang ditampilkan masih terlihat menarik. Contoh dari desain keseimbangan asimetris pada poster.





Gambar 2.10. Desain Poster Keseimbangan Asimetris

(<http://www.desainstudio.com/2010/07/keseimbangan-dalam-desain-grafis.html>) (2023)

2.1.2.3 Visual *Hierarchy*

Hirarki visual merupakan suatu prinsip guna untuk mengatur perhatian pada suatu visual. Dengan tehnik penekanan sehingga tercipta suatu alur yang terorganisir.

2.1.2.4 *Emphasis* atau Penekanan

Dengan penekanan suatu visual dapat menentukan elemen mana yang patut untuk dilihat lebih dominan sesuai porsi visual kepada *audience*. Sehingga pengamat visual dapat mudah *focus* pada tujuan visualnya. Contohnya suatu elemen dapat dibedakan dengan ukuran yang besar dibanding lainnya, maka *audience* dapat memperhatikan dan fokus pada ukuran yang lebih besar.

Dengan penekanan suatu visual dapat menentukan elemen mana yang patut untuk dilihat lebih dominan sesuai porsi visual kepada *audience*. Sehingga pengamat visual dapat mudah *focus* pada tujuan visualnya. Contohnya suatu elemen dapat dibedakan dengan

ukuran yang besar dibanding lainnya, maka audience dapat memperhatikan dan focus pada ukuran yang lebih besar.

2.1.2.5 *Rhythm* atau Ritme

Ritme merupakan pengulangan dari ulangan beberapa elemen atau gambar pada visual. Elemen yang harus ada pada *rhythm* adalah warna, tekstur, *emphasis* dan *balance*.

2.1.2.6 *Unity* atau Kesatuan

Setelah menyatu dan terkoneksi beberapa elemen sehingga menjadi kesatuan desain yang baik, hal ini disebut kesatuan. Dengan memperhatikan prinsip kesatuan, sebuah karya bisa lebih padu dan menghasilkan tema yang kuat.

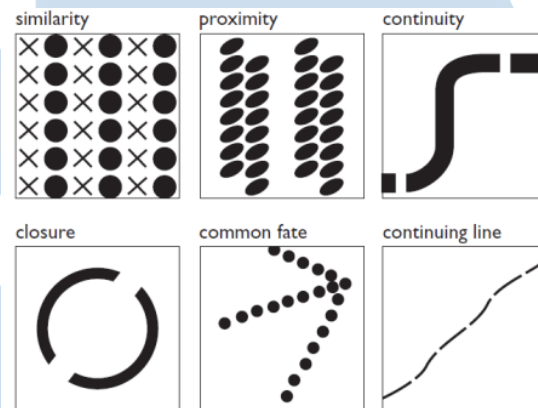
2.1.2.7 *Laws of Perceptual Organisation*

Hukum organisasi persepsi pada gabungan elemen. hukum organisasi persepsi memiliki enam hukum yaitu :

1. *Similarity* - Elemen visual yang memiliki karakter kemiripan pada bentuk, warna dan tekstur sehingga terlihat seperti satu kesatuan.
2. *Proximity* - Elemen yang memiliki jarak kedekatan antar satu dengan yang lainnya.
3. *Continuity* - Dengan *continuity* suatu elemen dapat menciptakan koneksi yang baik.
4. *Closure* - Dengan penempatan yang tersusun rapi, persepsi dari berbagai elemen yang tidak beraturan masih bisa menciptakan komposisi yang baik.

5. *Common Fate* - Pergerakan suatu elemen ke arah yang sama, dengan begitu menciptakan suatu kesatuan

6. *Continuining Line* - Elemen garis yang disusun membentuk satu berkelanjutan.



Gambar 2.11 *Laws of Perceptual Organisation*
Sumber : Landa (2013)

2.2 Tipografi

Menurut Poulin (2011) Tipografi adalah sebuah cara mendesain hanya dengan menggunakan huruf. Dengan huruf, desainer mampu menciptakan visual yang menarik dengan memanfaatkan prinsip desain yang ada dengan baik.

2.2.1 Variasi Tipografi

Tipografi memiliki aturan variasi yang beragam, tampilan tipografi dapat disesuaikan untuk mempertegas tema dan tujuan pada visual contohnya tegas, formal, atau modern. Menurut Poulin (2011) tipografi dapat divariasikan menjadi sebagai berikut.

2.2.1.1 Case

Dari setiap huruf abjad, ada yang disebut huruf kapital *uppercase* dan huruf kecil *lowercase*. *Uppercase* digunakan dengan huruf kapital, sehingga memberikan kesan tegas dan dominan. *Lowercase* untuk penulisan dengan huruf kecil.

Tipografi

TIPOGRAFI

Gambar 2.12 Contoh *Case* Pada Tipografi
(https://berilit.blogspot.com/2016/04/klasifikasi-huruf-font-pada-tipografi_26.html) (2016)

2.2.1.2 *Weight*

Weight merupakan tebal tipisnya setiap abjad yang digunakan dalam tipografi sebagai penegasan dan kekuatan pada setiap *font*. Beberapa contoh dari *weight* adalah *light*, *book*, *medium*, *bold* dan *black*.



Gambar 2.13 Contoh *Weight* Pada Tipografi
(https://berilit.blogspot.com/2016/04/klasifikasi-huruf-font-pada-tipografi_26.html) (2016)

2.2.1.3 *Contrast*

Hampir sama dengan *weight*, kontras pada tipografi dapat ditentukan bukan hanya dari ketebalannya namun juga ukuran yang berbeda dengan tulisan lainnya.



Gambar 2.14 Contoh *Contrast* Pada Tipografi
(<https://blog.myskill.id/dunia-kerja/elemen-dalam-tipografi/>) (2022)

2.2.1.4 Posture

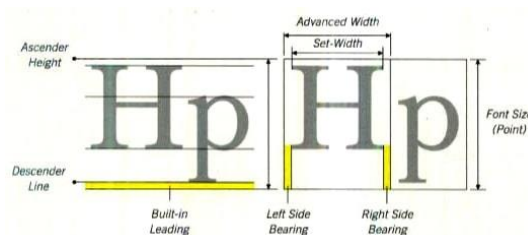
Posture dibedakan dengan Teknik tipografi lainnya dilihat dari tulisan yang tegak secara vertical. Postur pada tipografi memiliki dua kategorin yaitu *roman* yang bersifat tegak dan *italic* sebutan untuk tulisan yang miring.

The five boxing wizards jump quickly.
The five boxing wizards jump quickly.

Gambar 2.15 Contoh *Posture* Pada Tipografi
(<https://www.quora.com/What-is-the-difference-between-oblique-and-italic-fonts>) (2022)

2.2.1.5 Width

Dalam *width* terdapat unsur normal, *condensed* dan *extended*. Dapat dibedakan dari seberapa tebal dan tinggi antar setiap abjadnya. *Width* penting digunakan untuk membedakan dan merapikan keseimbangan tulisan pada paragraph antar jarak atas dan bawah, serta membedakan huruf kapital dan huruf kecil.



Gambar 2.16 Contoh *Width* Pada Tipografi
(<https://image.aksiografi.com/tipografi/sistem-pengukuran-dalam-tipografi/>) (2021)

2.2.1.6 Style

Style merupakan bentuk lekukan tulisan yang digunakan sesuai kebutuhan dan karakter *font* pada tipografi. Contohnya digunakan dalam penegasan atau sifat modern dan kuno.

I am sans.

I am serif.

Gambar 2.17 Contoh *Style* Pada Tipografi

(<https://www.kompasiana.com/opraywinter/5c5be460677ffb1bf94d8bd3/perbedaan-font-serif-dengan-sans-serif/>) (2019)

2.3 *Grid*

Grid merupakan garis pembantu dalam sebuah desain agar visual menjadi lebih rapi, teratur dan mudah dimengerti secara keseluruhan.

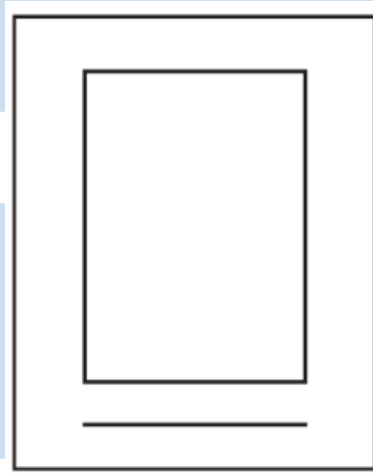
2.3.1 *Jenis Grid*

Ketika menyusun sebuah karya desain, dibutuhkan sebuah sistem tata letak yang dapat memberikan kenyamanan membaca kepada audiens yang melihat karya desain tersebut. Tata letak ini tidak hanya membuat audiens nyaman ketika melihat karya tersebut, namun juga dapat memberikan alur membaca dan fokus dalam membaca informasi yang diberikan dalam karya. Graver & Jura (2012) mendefinisikan *grid* menjadi lima yaitu.

2.3.1.1 *Single Coloumn Grid*

Single coloumn merupakan jenis *grid* yang paling sederhana. *Grid* yang memiliki satu area besar tanpa adanya batasan atau garis lain. *Grid* ini digunakan untuk mengatur peletakkan satu *running text* yang sederhana pada buku atau *essay* dan teksnya menjadi dominan pada satu lembar tersebut. Namun *grid* ini bisa membuat halaman menjadi terlalu sederhana sehingga dapat membuat pembaca bosan. Maka dari itu, bila desainer ingin membuat buku dengan *grid* ini, peletakkan *header*, *footer*, *folios*, dan judul *chapter* sangat penting. Cara lain untuk membuat teks hasil *single coloumn* ini menarik, bisa diatur *marginnya* menjadi lebih luas atau sempit. *Marginnya* luas

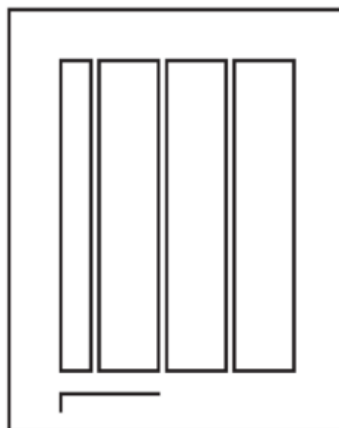
membangun stabilitas, sedangkan teks dengan margin sempit membangun intense atau ketegangan.



Gambar 2.18 *Single Coloumn Grid*
Sumber : Jura & Graver (2012)

2.3.1.2 *Multicoloumn Grid*

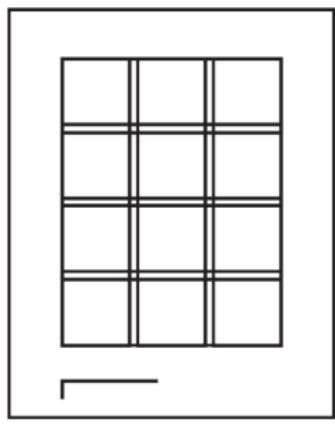
Multicoloumn Grid digunakan untuk mengatur letaknya konten. Dengan *Multicoloumn Grid* sebuah konten dapat dilihat dengan porsi yang jelas dan menciptakan susunan tulisan atau topik yang rapi.



Gambar 2.19 *Multicoloumn Grid*
Sumber : Jura & Graver (2012)

2.3.1.3 Modular Grid

Modular Grid merupakan *grid* yang digunakan untuk desain yang lebih *complex* karena memiliki beberapa kotak yang lebih banyak dibanding *grid* lainnya. Namun bukan berarti jadi mempersulit dalam implementasinya. Sebuah visual akan semakin rapi bila *grid* yang digunakan memiliki banyak detail garis.

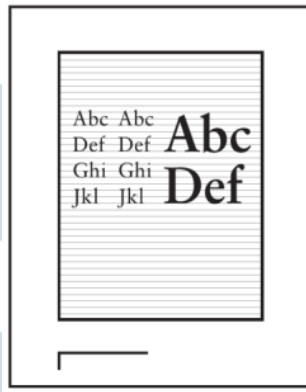


Gambar 2.20 *Multicoloumn Grid*
Sumber : Jura & Graver (2012)

2.3.1.4 Baseline Grid

Baseline Grid menggunakan garis horizontal yang banyak dan konsisten dalam peletakan garisnya. Grid ini membantu dalam pengerjaan tipografi sebagai *guide* dalam menciptakan tipografi yang ideal.

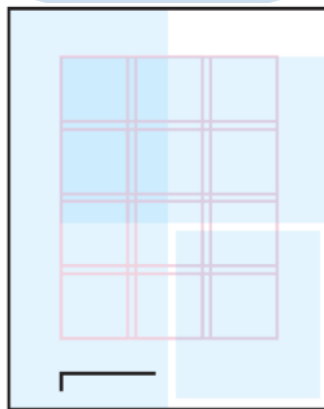
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.21 *Baseline Grid*
Sumber : Jura & Graver (2012)

2.3.1.5 *Compound Grid*

Komponen pada *Baseline Grid* merupakan gabungan antara semua jenis grid yang ada. Sehingga dengan penggabungan ini desainer dapat membuat sebuah visual secara lebih mudah dan mendapatkan hasil yang ideal, desain juga menjadi lebih *variative*.



Gambar 2.22 *Compound Grid*
Sumber : Jura & Graver (2012)

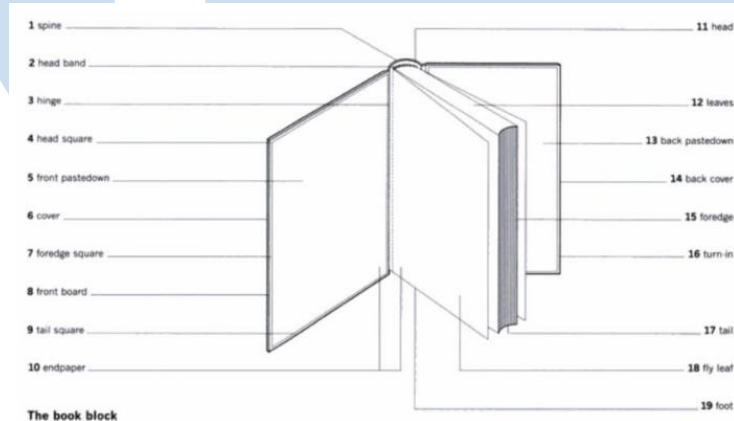
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.4 Buku

Menurut Haslam (2006) kata buku berasal dari kata “book” yang merupakan Bahasa Inggris kuno berartikan sebuah pohon yang di tulis oleh Saxons & Germans. Setelahnya buku dijadikan sebagai papan yang digunakan untuk menulis pada zaman dahulu seperti menulis Kitab dan sekarang buku sudah berkembang bisa dijadikan banyak media yang ditampung dalam buku.

2.4.1 Komponen Buku

Haslam (2006) menjelaskan bahwa dalam merancang suatu buku, terdapat tiga komponen yang harus diketahui agar buku dapat dirancang dengan sempurna. Tiga komponen tersebut yakni.



Gambar 2.23 *Book Block*
Sumber : Haslam (2006)

2.4.1.1 *Book Block*

Dalam blok buku terdapat beberapa komponen yaitu. *Spine, head band, hinge, head square, font pastedown, cover, foreedge square, font board, tail square, endpaper, head, leaves, back pastedown, back cover, foreedge, turn-in, tail, fly leaf, dab foot*

2.4.1.2 *The Page*

Dalam halaman buku, terdapat sebelas jenis yaitu *portrait, landscape, page height and weight, verso, single page, double page, head, recto, foreedge, foot, dan gutter.*

2.4.1.2 *Grid*

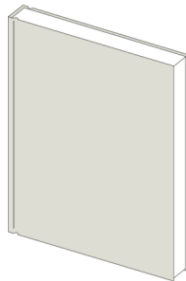
Dalam grid, terdapat dua belas komponen penting dalam pelatakan isi buku yaitu *folio stand, title stand, head margin, interval gutter margin, running head stand, picture unit, dead line, coloumn width, baseline, coloumn, dan foot margin.*

2.4.2 **Penjilidan**

Menurut Lupton (2008), penjilidan penting dalam sebuah perancangan buku, yakni untuk menampilkan hasil buku yang rapi dan sesuai untuk sebagaimana penggunaannya. Jenis penjilidan yang digunakan mempengaruhi layout dalam buku, karena lebar jilid yang dipakai membutuhkan margin dalam buku yang lebih lebar untuk menghindari tulisan tidak terbaca ketika buku dibuka. Ada beberapa metode dalam penjilidan, yaitu.

2.4.2.1 *Hardcover*

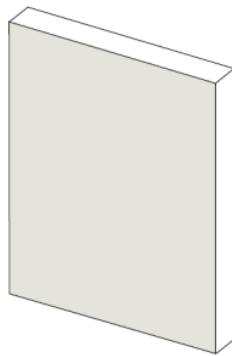
Metode ini merupakan metode penjilidan dengan cara penjahitan perlembar halamannya dengan benang yang kemudian direkatkan dengan pita linen agar jilidan lebih kuat.



Gambar 2.24 *Tehnik Hardcover Binding*
Sumber : Lupton (2008)

2.4.2.2 *Perfect*

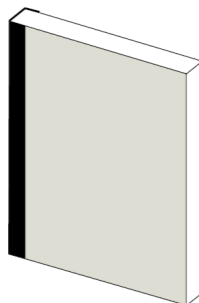
Perfect binding merupakan teknik penjiilidan buku yang dianggap paling murah dan cepat dalam prosesnya. Metode ini dilakukan dengan merekatkan bagian pada sisa di sisi kiri buku. Sehingga buku menjadi lebih rapi karena tampilan depan buku akan terlihat polos tanpa ada tambalan atau lubang yang mengurangi estetika buku.



Gambar 2.25 *Tehnik Perfect Binding*
Sumber : Lupton (2008)

2.4.2.3 *Tape*

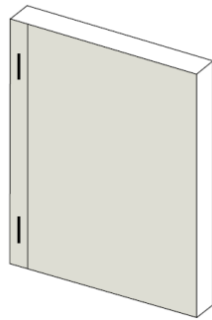
Metode *tape binding* menggunakan solasi untuk menyatukan *cover* depan, isi dan *cover* belakang sehingga menyatu. Metode ini memerlukan waktu yang lebih singkat dibanding tehnik jilidan lainnya.



Gambar 2.26 *Tehnik Tape Binding*
Sumber : Lupton (2008)

2.4.2.4 *Side Stitch*

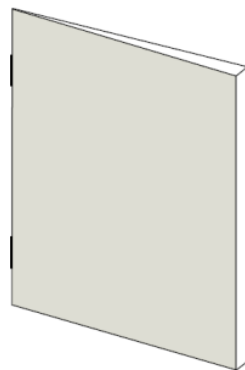
Dengan metode ini, jilidan dilakukan dengan menggunakan strapless yang di jepit pada bagian cover depan sampai halaman *cover* belakang buku. Agar mempermudah bisa dilihat gambar ilustrasi dibawah ini.



Gambar 2.27 *Teknik Side stitch Binding*
Sumber : Lupton (2008)

2.4.2.5 *Saddle Stitch*

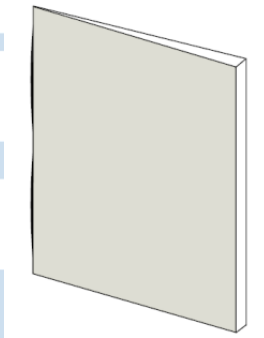
Hampir sama dengan metode *side stitch*, sebelum mestrapless cover buku, perancang harus melipat bagian cover sehingga menciptakan sudut pada di bagian tengah buku antara cover depan dan belakang.



Gambar 2.28 *Teknik Saddle stitch Binding*
Sumber : Lupton (2008)

2.4.2.6 Pamphlet Stitch

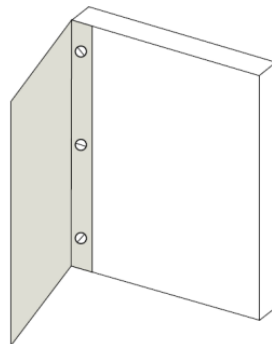
Metode *pamphlet stitch* menggunakan benang dalam menyatukan antara covernya dan nantinya akan direkatkan Kembali dengan strapless sehingga buku menyatu dengan lebih kuat dan rapi.



Gambar 2.29 Teknik Pamphlet stitch Binding
Sumber : Lupton (2008)

2.4.2.7 Screw and Post

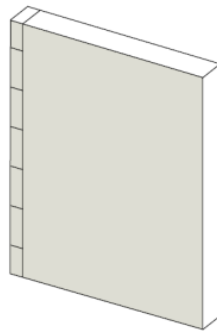
Metode *screw and post* dilakukan dengan membuat lubang di beberapa penghubung antar *cover* yang akan dikeratkan dengan sekrup dan ditutup Kembali dengan cover. Cenderung Teknik ini dilakukan dengan buku yang tebal dan kuat sehingga membuat buku menjadi lebih tahan lama.



Gambar 2.30 Teknik Screw and Post Binding
Sumber : Lupton (2008)

2.4.2.8 *Stab*

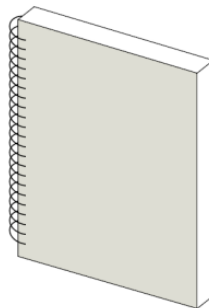
Metode *screw and post* dilakukan dengan membuat lubang kecil di beberapa penghubung antar cover yang akan dijahit menggunakan benang sehingga buku menjadi lebih merekat. Namun tidak dilanjutkan dengan ditutup Kembali dengan cover sehingga benang jahitan masih terlihat.



Gambar 2.31 *Tehnik Stab Binding*
Sumber : Lupton (2008)

2.4.2.9 *Spiral*

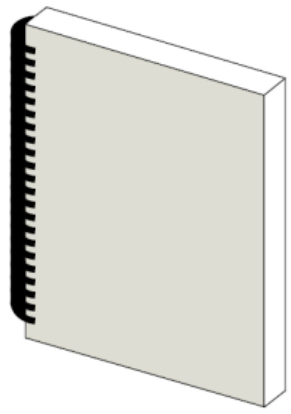
Metode spiral dilakukan dengan membuat beberapa lubang yang akan di rekatkan dengan gulungan kawat yang merekatkan di setiap lubangnya. Buku yang dijilid *spiral* cenderung ringan.



Gambar 2.32 *Tehnik Spiral Binding*
Sumber : Lupton (2008)

2.4.2.10 *Plastic Comb*

Metode penjilidan ini dilakukan menggunakan gulungan kawat yang tebal. Berat dari buku hasil jilidan *plastic comb* juga lebih berat masanya disbanding Teknik penjilidan lainnya.



Gambar 2.33 *Tehnik Plastic Comb Binding*
Sumber : Lupton (2008)

2.5 Media Informasi

2.5.1 Komponen Buku

Menurut Heinich, dkk pada buku *Media Pembelajaran Pengertian Media, Landasan dan Fungsi Media Pembelajaran* (2021) mengartikan istilah media sebagai merujuk pada apa pun yang membawa informasi antara dan penerima. Dan kata media ourn berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.

2.5.1.1 Media Pembelajaran

Menurut Wibawanto (2017) media pembelajaran dapat juga diartikan sebuah benda, seseorang atau peristiwa yang dapat menambah pengetahuan seseorang dalam menangkap pengetahuan bahkan dapat menambah keterampilan. Dengan itu seseorang dengan mudah untuk mencapai tujuan serta cita-cita dari sumber pembelajaran yang didapatkan. Media₃₈pembelajaran penting untuk dipelajari

bahkan bukan hanya di lingkungan sekolah atau universitas, karena masih banyak hal yang tidak dipelajari dalam kurikulum seperti pengetahuan umum atau keterampilan yang berbasis non-akademi.

Dengan adanya media dan alat pembelajarannya dapat digunakan seperti:

1. Memperjelas kajian teori yang masih berbentuk teks yang belum disederhanakan dan dijadikan ilmu yang umum. Seperti dengan adanya media informasi, seseorang bisa mendalami ilmu dengan mencari media yang disukai dan diminati.
2. Menyederhanakan sebuah pengetahuan dan hal yang tidak bisa dijabarkan langsung contohnya letak suatu negara, pelajaran tentang planet dan astronomi, kajian bidang ilmu tersebut dapat disederhanakan melalui ilustrasi yang sederhana.
3. Seseorang tidak lagi terpacu akan media pembelajaran yang pasif dan monoton yang mengakibatkan menurunnya minat seseorang untuk belajar.
4. Menyatukan latar belakang antara beberapa pihak yang berbeda pendapat atau memiliki minat yang sama.

2.5.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Seels dan Richey (Azhar Arsyad, 2016) membagi media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi kedalam 4 jenis yaitu.

1. Media hasil teknologi cetak

Media cetak menampilkan visual yang dinamis. Proses media cetak hanya bisa dilihat atau dibaca. Hal yang ada dalam media cetak meliputi teks, grafik dan foto.

2. Media hasil teknologi audio visual

Media hasil teknologi audio visual menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video dan lainnya.

3. Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis computer menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan sumber yang berbasis mikro-prosesor. Umumnya dikenal sebagai *computer assisted instruction* (pelajaran dengan bantuan computer).

4. Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara menghasilkan, arteri yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh gabungan teknologi yang ada dan dianggap Teknik canggih contohnya *teleconference, virtual reality*, dan lainnya.

2.6 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari Bahasa latin “*illustrare*” artinya merancang atau menjelaskan. Secara terminology, ilustrasi adalah gambaran yang bersifat menerangkan sesuatu, suatu peristiwa, keadaan dan hal lainnya. Menurut Supriyono (2010) tujuan ilustrasi yakni untuk menerangkan dan memperjelas suatu pesan atau informasi. Ilustrasi tidak boleh dibuat secara berlebihan karena akan mengganggu focus inti informasi dan nilai keterbacaan.

2.6.1 Peran Ilustrasi

Male (2007) menjelaskan lima peran ilustrasi secara umum yaitu :

1. Information, sebagai sumber informasi dengan memberikan pengetahuan umum atau khusus tentang suatu topik.
2. Commentary, menjelaskan sesuatu yang bersifat objektif dengan memberikan informasi dan penjelasan dari berbagai sisi.
3. Narrative fiction, sebagai penyampaian informasi berupa cerita. Ilustrasi penting untuk mendukung sebuah narasi agar sebuah cerita dapat dinarasikan.
4. Persuasion, sebagai ajakan, untuk melakukan kegiatan promosi, ilustrasi digunakan untuk menampilkan₄₀ ilustrasi untuk mendukung penjualan.

5. Identity, ilustrasi sebagai identitas. Identitas sebuah *brand* atau suatu perusahaan, contoh dari ilustrasi sebagai identitas yaitu logo, *key visual* dan kolateral.

2.6.2 Tujuan Ilustrasi

Male (2007) menjelaskan lima tujuan ilustrasi yaitu :

1. Memberikan pemahaman tambahan kepada pembaca. Ilustrasi memberikan pandangan yang lebih mudah dipahami dibandingkan lewat teks.
2. Menambah imajinasi yang dipikirkan oleh pembaca terhadap topik. Dengan menambahkan ilustrasi pada suatu penjelasan, ilustrasi dapat lebih dominan diperhatikan disbanding teks, maka ilustrasi harus lebih kreatif.
3. Menunjukkan identitas visual untuk *profile* suatu instansi. Logo, *key visual*, *pattern*, kolateral merupakan contoh ilustrasi yang dapat dijadikan identitas dengan menggunakan kombinasi warna yang konsisten.
4. Menunjukkan produk yang ditawarkan pada konsumen. Ilustrasi produk ditampilkan untuk pelengkap dan mendukung penjualan agar *audience* dapat melihat tampilan produk walaupun dalam bentuk ilustrasi.
5. Meyakinkan *audience* akan topik isi ilustrasi. Agar *audience* yakin dan mengerti isi dalam sebuah topik, ilustrasi dibuat untuk memberikan pemahaman agar penjelasan dapat lebih efektif dan sederhana.



Gambar 2.34 Contoh Ilustrasi pada kemasan
Sumber : Male (2007)

2.6.3 Ilustrasi Manual

Ilustrasi memiliki teknik aplikasi serta Teknik yang beragam. Pengembangan teknik ilustrasi menambah luasnya hasil ilustrasi yang semakin beragam. Tehnik gambar langsung maupun digital yang dilakukan dengan keahlian masing-masing. Karena setiap orang memiliki keahlian dalam ilustrasi yang berbeda. Male (2007) menjelaskan langkah dalam ilustrasi manual yaitu.

1. Membuat pola dasar dengan goresan tipis untuk menjadi Patokan tahap selanjutnya, hal ini dilakukan pada tahap pertama agar goresan mudah untuk dihapus bila adas perubahan bentuk.
2. Menebalkan goresan (sketsa) yang sudah dilakukan ditahap sebelumnya. Tahap ini sudah paten dilakukan dan tidak bisa dihapus lagi.
3. Pewarnaan dengan tehnik dan alat yang sesuai dan dikuasai agar ilustrasi terlihat baik. Teknik pewarnaan juga dilakukan dengan melakukan arsiran.
4. *Detailing* dengan menyelesaikan tahap akhir dari proses ilustrasi, *detail* yang harus diperhatikan yakni bagian kecil dalam ilustrasi yang dapat ditambah setelah proses pewarnaan agar detail dapat dibuat lebih mencolok disbanding latar ilustrasi. Kemudian dibagikan atau ditunjukkan pada *audience*.



Gambar 2.35 Tehnik ilustrasi manual
Sumber : Male (2007)

2.6.4 Buku Ilustrasi

Salisbury mendefinisikan buku ilustrasi atau buku bergambar sebagai media literasi yang didominasi oleh ilustrasi, dimana ilustrasi tersebut menunjang teks yang hendak disampaikan kepada audiens (2004, hlm. 74). Sementara Nespeca dan Reeve (2003, hlm. 2) menjelaskan bahwa buku ilustrasi merupakan buku yang berisi teks dan ilustrasi, dimana baik teks dan ilustrasi saling melengkapi dan ilustrasi dalam buku harus menunjang apa yang ditulis di dalam buku.

2.6.4.1 Fungsi Buku Ilustrasi

buku ilustrasi memiliki fungsi penting sebagai media literasi dan pembelajaran bagi audiens yang membacanya. Buku ilustrasi memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Audiens dibuat tertarik oleh ilustrasi yang menarik.
2. Audiens dikenalkan pada gaya menulis yang unik saat membaca buku ilustrasi.
3. Audiens dapat mengenal dan mempelajari elemen literasi yang terdapat pada buku ilustrasi, seperti plot, tema, karakterisasi, gaya menulis, dan latar pada buku.
4. Buku ilustrasi meningkatkan minat audiens untuk membaca media literasi lain.

2.7 Digital Imaging

Widiyanto (2009) dalam ruang lingkup luas, istilah *digital image* mencakup keseluruhan *image* atau gambar yang lahir dari perangkat pencitraan digital, seperti kamera digital, scanner, komputer. *Digital image* bisa didefinisikan adalah sebuah gambar yang lahir dari perangkat pencitraan digital dan hanya bisa dilihat melalui perangkat digital. Biasanya gambar-gambar ini akan terbentuk dari jutaan pixel, satuan terkecil pembentuk gambar digital.

Perkembangan teknologi digital yang semakin hari semakin maju ternyata juga melahirkan golongan orang-orang kreatif baru. Jika di masa lalu, hanya ada dua orang yang bisa menghasilkan gambar, yaitu pelukis dan fotografer, sekarang tidak lagi demikian. Seseorang yang memiliki *handphone* atau komputer yang dilengkapi dengan perangkat lunak pengolah (*photo / image editing software*) bisa juga menghasilkan gambar.



Gambar 2.36 Tehnik *Digital Imaging*
Sumber : Widiyanto (2009)

2.7.1 Proses Digital Imaging

Untuk mendapatkan hasil *digital imaging* yang benar, perancang desain harus memahami proses *digital imaging* dengan benar. Berikut merupakan proses *digital imaging* pada *software* pengolahan visual atau gambar.

1. *Image-Enchantment* : sebuah operasi untuk memperbaiki kualitas *image*, seperti *sharpening* dan perbaikan kontras.
2. *Image-Restoration* : sebuah operasi yang bertujuan memperbaiki cacat *image*, seperti menghilangkan *noise*.
3. *Image-Segmentation* : sebuah operasi untuk memecah *image* menjadi beberapa bagian.

4. *Image-Analysis* : sebuah operasi untuk menghitung besaran kuantitatif image, seperti mendeteksi tepi objek dan representasi area.
5. *Image-Reconstruction* : sebuah operasi untuk membentuk ulang objek dari hasil proyeksi objek, seperti gambar yang dihasilkan dari rontgen.

2.8 Ogoh-ogoh

Ogoh-ogoh bagi masyarakat Bali bukan sekedar ritual keagamaan, tetapi kental dengan nuansa kekeluargaan serta ajang kesenian dan kreativitas. Seniman Ogoh-ogoh kerap mendapat *exposure* yang cukup besar layaknya seniman lukis atau patung di Bali. Banyak pula digelar lomba ogoh-ogoh setingkat desa hingga provinsi. Bisa dikatakan ogoh-ogoh merupakan bentuk seni rupa khas umat Hindu dari Bali. Dalam buku yang disusun oleh Dinas Kebudayaan Kota Denpasar, dijelaskan bahwa asal muasal tradisi ini adalah bentuk ekspresi kegembiraan masyarakat Bali. Dalam berbagai sumber media kemudian disebutkan bahwa perayaan ini baru berkembang sejak tahun 1985.



Gambar 2.37 Ogoh-Ogoh

(<https://bali.tribunnews.com/2023/03/21/sambut-pengerupukan-ratusan-ogoh-ogoh-sudah-berjejer-rapi-dipinggir-jalanan-kota-denpasar-bali>) (2023)

2.7.1 Perkembangan Budaya Ogoh-Ogoh

Mulanya ogoh-ogoh adalah salah satu bentuk patung yang diciptakan untuk sementara, dan tidak disimpan. Seiring meningkatnya popularitas Ogoh-ogoh, terjadi pergeseran makna ogoh-ogoh dari filosofi keagamaannya. Bentuk Ogoh-ogoh yang sejatinya merepresentasikan Bhuta Kala, lambat laun diwujudkan dalam beragam karakter kontemporer seperti Shinnan, Upin Ipin, Hulk dan sebagainya.

Perkembangan Ogoh-ogoh selain dari karakteristik bentuknya, juga melibatkan teknologi. Tidak jarang Ogoh-ogoh menjadi bentuk seni kinetik, yang bisa digerakkan menggunakan smartphone. Pada aspek pariwisata, pengajar seni rupa dan ekonomi kreatif Dr. I Ketut Sudita M.Si. mengatakan bahwa Ogoh-ogoh sudah menjadi identitas Bali dan ikon pariwisata Indonesia yang mendunia (Pemerintah Kota Denpasar, 2011).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA