

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi visual

Pada buku yang berjudul “*Graphic Design Solutions*” dituliskan oleh Landa (2014). Menerangkan bahwa di dalam desain grafis merupakan bentuk suatu komunikasi yang berbentuk visual dengan bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan ataupun informasi kepada khalayak (Landa 2014, hlm 2). Desain grafis ini dapat berguna untuk berbagaimacam kebutuhan sosial ataupun pribadi, mengedukasi, dan komersial. Desain grafis memiliki banyak bentuk seperti dapat memberikan berbagaimacam informasi, mempersuasi, mempromosi dan melakukan branding.

2.1.1 Elemen Desain

Menurut buku “*Graphic Desain Solution*” Landa (2014). Elemen pada desain grafis membentuk suatu hal yang menjadi utama pada desain grafis. Masing-masing elemen yang mempunyai peran masing-masing yang berbeda dari satu dengan yang lain sebagai penyampaian pesan. Terdapat beberapa elemen-elemen yang penting terdapat pada desain grafis, yang berupa garis, bentuk, figure, warna, tekstur dan space (Landa 2014, hlm 16).

2.1.1.1 Garis

Berdasarkan Landa (2014), Garis adalah elemen pada desain yang mempunyai peranan yang banyak dalam memposisi. Selain itu garis juga merupakan suatu kumpulan pada titik yang di buat secara memanjang sehingga dapat membentuk suatu garis. Garis merupakan alat suatu visualisasi yang digambar pada permukaan. Garis dapat memiliki arah yaitu melengkung maupun selain itu garis juga memiliki karakter tebal, halus, garis putus, tebal dan tipis (hlm 16-17).



Gambar 2.1 Cycling illustrations by Jason Brooks
(Sumber: <https://capovelo.com/cycling-illustrations-by-jason-brooks/>)

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah sebuah bagian maupun dimensi yang berbentuk dari sebuah susunan yang berupa tekstur, warna, garis, dan tone. Pada dasarnya bentuk dapat diukur lebar dan tingginya. Bentuk memiliki beraneka ragam yang berupa geometris, organis, recticullar, curvilinear, nonobjective, accidental, abstarak dan representational (Landa 2014, hlm 17-18).

1. Bentuk geometris merupakan suatu struktur sebuah bentuk yang dibuat dengan garis lurus. Seperti kubus, segitiga maupun lingkaran.
2. Bentuk organis merupakan suatu struktur yang terbuat dari garis yang dapat melegkung.
3. Bentuk recctilinear merupakan suatu strktur yang membentuk dari melalui lurus maupun sudut.
4. Bentuk curvilinear merupakan suatu struktur yang membentuk melalui garis dengan sudut yang umumnya melengkung.
5. Bentuk accidental adalah suatu struktur yang terbentuk dengan adanya kesengajaan pada proses tertentu.
6. Bentuk non-objective, adalah bentuk gambaran yang terbentuk secara asli dan tidak berawal dari manapun.



Gambar 2.2 Iterate by Gibb Otto

(Sumber: <https://www.art.com/products/p52904051465-sa-i11466838/gibb-otto>)

Pada bidang dua dimensi yang setiap panjang dan lebarnya berbeda dengan yang lain. Pada bidang datar dimensi akan dialokasikan volumenya agar pada setiap akan menjadi sebuah tiga dimensi yang berbeda, yaitu persegi yang menjadi kubus, persegi menjadi pyramid dan lingkaran yang menjadi sphere maupun bola.

2.1.1.3 Figure

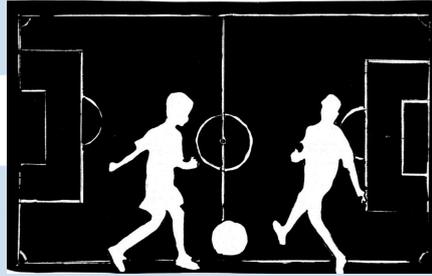
Pada dasarnya suatu ruang merupakan asas dari persepsi visual yang dapat menetapkan hubungan pada suatu bentuk figur yang permukanannya merupakan 2 dimensi. Untuk mendalami apa yang akan digambarkan diharuskan untuk membagi elemen grafis yang diibaratkan menjadi figure maupun bermula dari elemen latar belakang. Didalam figur, terdapat beberapa visual yang membedakan dengan bentuk figur. Figur memiliki bentuk positif dan bentuk negatif yakni sebagai berikut:

1. Bentuk positif

Merupakan struktur yang umumnya sudah pasti, Struktur yang sudah pasti akan dibuat dengan menggunakan gambar.

2. Bentuk negatif

Bentuk yang belum pasti dan belum terlihat sehingga visualnya tampak kosong sehingga tidak berbentuk. Seorang desainer harus mempertimbangkan tanah secara menyeluruh sebagai dari komposisi (Landa 2014, hlm. 18-19).



Gambar 2.3 Double Figures by Miriam

(Sumber: <https://arteascuola.com/2017/02/double-figures-created-with-silhouettes/>)

2.1.1.4 Warna

Warna pada desain membentuk elemen yang terkuat, memiliki dampak terpenting dan sangat menarik. Warna merupakan elemen yang terwujud dari pembiasan cahaya yang mengenai suatu benda sehingga terwujudnya warna-warna. Pada warna mempunyai 3 unsur kategori utama yaitu Hue, Value dan Saturation (Landa, hlm 20-21).

1. Hue, warna yang berguna untuk membedakan antara satu warna dengan warna lain sehingga dapat dikenali secara jelas. contoh dari warna hue yaitu merah, hijau, biru dan oranye
2. Value, warna yang mempunyai suatu tingkat kecerahan dari warna gelap maupun warna yang terang. Warna yang tampaknya semakin gelap dikenal juga dengan istilah shade.
3. Saturation, warna yang memiliki tingkat cahaya yang ada pada warna value.



Gambar 2.4 Warna diagram Primer dan Sekunder
(<http://mmnovita.blogspot.com/2015/>)

Berdasarkan pada jenis warna, ditemukan 2 jenis warna, yang dikenal sebagai warna primer dan warna sekunder. Warna primer merupakan warna yang pada umumnya warna dasar tanpa ada campuran dengan warna lain yang terdiri dari merah, kuning, hijau, dan biru (RGB). Pada warna primer ini dapat dicampurkan dengan dua warna yang dapat membentuk warna yang lain. Sedangkan warna sekunder merupakan warna dari hasil campuran warna primer. Pada pencampuran warna akan membentuk warna yang baru yakni orange (merah dengan kuning), hijau (biru dengan kuning dan ungu (merah dengan biru).



Gambar 2.5 Contoh Poster Pacific Stone dengan elemen warna
(Sumber: <https://www.elsagrants.com/pacificstone>)

Pada buku yang berjudul Teori Warna yang ditulis oleh Marthina Claudia (2021) yang menjelaskan teori warna. Warna mempunyai 6 prinsip dalam keharmonisan yang berupa

- a. Komplementer, kombinasi antara warna yang berbeda tetapi saling melengkapi satu dengan yang lainnya agar menciptakan suatu keharmonisan pada warna tersebut.

Pada 2 warna hue tersebut akan menciptakan warna yang nyaman pada saat dilihat oleh khalayak.



Gambar 2.6 Contoh poster warna Komplementer

(Sumber: http://www.impawards.com/2008/eagle_eye_ver2.html)

- b. Analogus, merupakan warna yang berlawanan dengan warna kontras. Pada warna analogus juga berkombinasi dengan warna yang pada umumnya sama. Analogus adalah warna yang terletak yang saling berdekatan pada tingkatan terang gelap pada suatu value.



Gambar 2.7 Contoh poster warna analogus

(Sumber: <https://cinemasteresina.com.br/films/oppenheimer>)

- c. Split-komplementer, merupakan warna yang hanya terdapat sedikit penambahan warna. Pada dasarnya warna ini tidak dapat memberikan warna yang bertolak belakang sehingga warna tidak berlebihan..

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.8 Contoh poster warna Split-komplementer

(Sumber: <https://cinemasteresina.com.br/filmes/oppenheimer>)

- d. Triadic, merupakan kombinasi antara warna kontras yang menggunakan 3 hue dengan berbentuk segitiga sama kaki. Warna ini memiliki warna yang seimbang.



Gambar 2.9 Contoh poster warna Triadic

(Sumber: <https://cinemasteresina.com.br/filmes/oppenheimer>)

- e. Double-Komplementer, kombinasi antara warna yang berdekatan terdiri dari 2 pasang warna komplemen



Gambar 2.10 Contoh poster warna Double- komplementer

(Sumber: <https://cinemasteresina.com.br/filmes/oppenheimer>)

- f. Monokromatik, warna yang dicampur dari warna hue dan value.



Gambar 2.11 Contoh poster warna Monokromatik
(Sumber: <https://cinemasteresina.com.br/filmes/openheimer>)

Pada setiap warna mempunyai masing-masing arti yang berbeda sehingga warna tidak hanya dapat dinikmati saja Menurut Ahmad Susanto (2012), menerangkan bahwa dalam mengenal sebuah warna tidak dapat mahaminya secara cepat. Warna dapat menolong manusia yang dapat berkomunikasi dengan baik. Contohnya seperti graphic, produk maupun iklan. Selain itu, warna juga dapat mendorong kehidupan sehari-hari contohnya seperti romantic dining restaurant dimana sering sekali menggunakan warna ungu lavender. Pada warna ungu lavender mempunyai makna cinta, nostalgia dan manis.

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), warna memiliki suatu karakteristik, arti dan sifat yang berbeda-beda. warna memiliki peran yang sangat penting untuk menyampaikan makna maupun perasaan. Berikut merupakan psikologi warna yang dapat diartikan sebagai berikut:

1. Merah

Pada warna merah memiliki makna sebagai warna menarik yang berada di spectrum. Warna merah termasuk dalam warna hot dan warm Pada warna merah juga dapat mengutarakan macam-macam ekspresi seperti

kebahagiaan, kekuatan, percaya diri, semangat, berani, dan kesenangan.

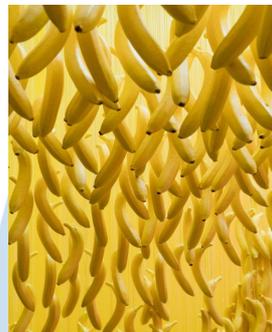


Gambar 2.12 Psikologi warna merah

(Sumber <https://www.etsy.com/listing/1275469944/red-stretch-satin-premium-quality-red>)

2. Kuning

Pada warna kuning bermakna warna yang bersahabat, optimis, terang, ceria, eksentrik dan juga gembira. Pada warna kuning dapat mudah untuk disadarkan. Selain itu warna kuning juga dapat mengartikan sebagai kebijaksanaan dan imajinasi.



Gambar 2.13 Psikologi warna kuning

Sumber: <https://tracylynnstudio.com/journal/fundamentals-of-color-part-2-the-symbolism/>

3. Orange

Pada warna orange, merupakan campuran antara warna merah dengan warna kuning. Warna orange dapat memotivasi oksigen sehingga dengan mudah mengalir ke otak. Warna orange dapat diartikan sebagai suatu

kehidupan dari pada warna merah diartikan sebagai senang, sedangkan pada warna kuning memiliki arti bersahabat. Warna orange sering dipakai untuk menandakan bahaya, menarik perhatian. Warna orange ini dapat memperoleh warna fun dan antusias.



Gambar 2.14 Psikologi warna orange

Sumber: <https://tracylynnstudio.com/journal/fundamentals-of-color-part-2-the-symbolism/>

4. Hijau

Hijau dapat mengutarakan sebagai pertumbuhan maupun kehidupan, umumnya warna hijau sering ditemukan di alam. Warna hijau muda dan pucat bisa mengubah penglihatan pada mata dikarenakan mudah diterima oleh retina, warna hijau memiliki arti sebagai simbol keamanan, kesuburan, kehidupan, kesuburan dan alami.



Gambar 2.15 Psikologi warna hijau

Sumber: <https://tracylynnstudio.com/journal/fundamentals-of-color-part-2-the-symbolism/>

5. Biru

Warna pada biru sering digunakan dengan hal yang positif. Warna biru dapat menjelaskan rasa dingin pada suatu objek. warna biru, merupakan warna ketaatan dan kesetiaan. Warna biru ini dapat diartikan sebagai damai, tenang dan harmonis.



Gambar 2.16 Psikologi warna biru

Sumber: <https://tracylynnstudio.com/journal/fundamentals-of-color-part-2-the-symbolism>

6. Ungu

Warna ungu memiliki arti yang biasanya dikaitkan sebagai spiritual maupun misterius. Warna ungu memiliki arti kekayaan, bangsawan kekuatan, berkelas dan juga kemewahan. Sementara itu pada warna ungu lavender yang dapat diartikan sebagai romantis.



Gambar 2.17 Psikologi warna ungu

Sumber: <https://tracylynnstudio.com/journal/fundamentals-of-color-part-2-the-symbolism>

7. Pink

Warna pink merupakan warna yang pasif diantara semua warna. Warna pink ini sering diartikan sebagai warna kasih sayang dan feminis. Warna pink merupakan campuran dari warna putih dan merah yang dapat menyampaikan suatu ketenangan pada jiwa dan hati.



Gambar 2.18 Psikologi warna pink

Sumber: <https://tracylynnstudio.com/journal/fundamentals-of-color-part-2-the-symbolism>

8. Coklat

Warna coklat merupakan warna yang terkadang dipersatukan dengan warna bumi. Warna coklat dapat diibaratkan sebagai warna netral. Pada pemanfaatan warna yang berwarna coklat akan konkret dengan dapat dipercaya dan jujur. Pada warna coklat, sering digunakan umumnya oleh kaum lelaki.



Gambar 2.19 Psikologi warna coklat

Sumber: <https://tracylynnstudio.com/journal/fundamentals-of-color-part-2-the-symbolism>

9. Abu-abu

Pada pewarnaan abu-abu adalah warna yang pada umumnya bersifat kaku, gloomy dan tidak memiliki bagian warm. Warna ini sering dipersatukan dengan kedewasaan dan kebijaksanaan. Sedangkan pada warna abu-abu metallic akan menyampaikan teknologi, sense of speed, kompeten dan scientific. Pada warna abu yang digunakan sebagai peralatan interior rumah, warna abu akan menyampaikan sebuah kesan mewah, akan tetapi tidak menarik saat dimanfaatkan pada dapur.



Gambar 2.20 Psikologi warna abu

Sumber: <https://tracylynnstudio.com/journal/fundamentals-of-color-part-2-the-symbolism>

10. Putih

Warna Putih merupakan warna suci, sempurna, kepercayaan dan kebaikan. Warna putih disebut juga dengan warna netral, pada warna *cool* diartikan sebagai salju dan es. Putih juga digunakan untuk memberikan sugesti *safety, simplicity dan sterility*



Gambar 2.21 Psikologi warna putih

Sumber: <https://tracylynnstudio.com/journal/fundamentals-of-color-part-2-the-symbolism>

11. Hitam

Warna hitam merupakan warna berwibawa dan sangat mengintimidasi, terlihat agresif saat digunakan secara berlebihan. Warna hitam sering disebut dengan warna yang konservatif, sering dipakai untuk menunjukkan rasa hormat dan serius. Pada warna hitam bisa dipakai untuk menyampaikan rasa dengan kedalaman dan berat.



Gambar 2.22 Psikologi warna hitam

Sumber: <https://tracylynnstudio.com/journal/fundamentals-of-color-part-2-the-symbolism>

2.1.1.5 Pertimbangan teknis

Merupakan suatu susunan warna sebagai solusi desain yang diperlukan untuk memahami berbagai aspek pada produksi warna. Tinta pada perunggu logam sangat baik untuk membuat sebuah brosur (Landa, hlm 21).

2.1.1.6 Tekstur

Tekstur adalah suatu permukaan pada kualitas yang dapat dirasakan. Tekstur mempunyai 2 macam yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil ini dapat kita rasakan melalui indra peraba sedangkan Tekstur visual tidak dapat dirasakan dengan indra peraba akan tetapi merupakan tekstur ilusi (Landa, hlm 23).



Gambar 2.23 Objek tekstur daun pada hasil fotografi

Sumber: <http://www.photoble.com/photo-inspiration/3-ways-to-search-for-interesting-textures/>

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip dasar ini memiliki prinsip-prinsip yang saling bergantung sehingga dapat menciptakan suatu keseimbangan dalam mendesain. Pada dasarnya prinsip desain mempunyai berbagai macam prinsip desain dalam keseimbangan yaitu berupa Format, keseimbangan, hirarki visual, ritme, kesatuan dan gestalt (Landa, hlm 24).

2.1.2.1 Format

Format adalah sebuah batasan dalam membuat suatu design. Format dapat menetapkan pada ruang, bidang maupun media untuk desain grafis. Sebutan dari format sering dimanfaatkan oleh seorang desainer sebagai jenis poster, mobile ad maupun cover pada CD. Format mempunyai peran penting yang dapat membantu seorang desainer untuk menentukan suatu batasan pada saat proses desain berlangsung sehingga pesan yang akan diberikan dapat terlaksana dengan sangat baik. (Landa 2014, hlm. 29)



Gambar 2.24 format pada media cetak
(Sumber: <https://i.pining.com/originals/a1/bb/e8/a1bbe8ffeec53220b02219bfc472139c.jpg/>)

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu prinsip yang disusun secara rapih pada setiap sisi sumbu pusat. Ketika suatu desain seimbang maka akan cenderung terhadap keharmonisan dan meningkatkan perasaan khalayak. Pada keseimbangan ini dibedakan menjadi 2 jenis yang berbeda yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris adalah suatu keseimbangan yang setara dan memiliki kualitas yang sama sedangkan keseimbangan asimetris adalah keseimbangan yang unsur pada setiap sisinya berbeda tetapi akan tetap seimbang (hlm 27).



Gambar 2.25 Keseimbangan principle design poster

Sumber: <https://menloparkart.wordpress.com/art-smart-links/principles-of-design-poster>

2.1.2.3. Hirarki Visual

Hirarki adalah prinsip yang dikenal untuk mengatur sebuah informasi. Hirarki visual memiliki tujuan utama yaitu sebagai alat untuk mengkomunikasikan secara visual. Dengan adanya hirarki visual dapat memudahkan khalayak untuk menerima maupun mengatur sebuah informasi-informasi. Pada hirarki juga dibutuhkan adanya sasaran dan juga emphasis (Landa, 2014, hlm 28).



Gambar 2.26 Hirarki visual pada promosi wireless Sony

Sumber: <https://electronics.sony.com/audio/headphones/trulywirelessearbuds/p/wf1000xm5>

2.1.2.4. Ritme

Ritme adalah sebuah repetisi pada elemen visual yang dapat diatur. Irama dapat membantu mewujudkan stabilitas pada perubahan elemen visual. Ritme ini dapat membangun dengan adanya warna, tekstur, prinsip, empasis, kesimbangan dan juga kesatuan (Landa, hlm 30-31).



Gambar 2.27 Ritme principle design poster

Sumber:<https://menloparkart.wordpress.com/art-smart-links/principles-of-design-poster/>

2.1.2.5. Kesatuan

Pada kesatuan umumnya harus memiliki keterikatan pada elemen visual agar desain tersebut tampak lebih harmonis. Pada kesatuan ini memiliki enam prinsip, yakni kedekatan, *closure*, kontinuitas, kesamaan, *common fate* dan juga *continuing line* (hlm 31-32). Penerapan dalam kesatuan pada desain menciptakan suatu karya desain grafis untuk lebih mudah diterima oleh khalayak. (Landa, 2014, hlm. 35-36).



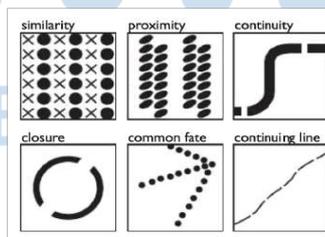
Gambar 2.28 unity principle design poster

Sumber:<https://menloparkart.wordpress.com/art-smart-links/principles-of-design-poster/>

2.1.3 Prinsip Gestalt

Menurut yogi (2014) gestalt merupakan dampak pada pemikiran manusia yang bersifat umum, dampak ini sangat berpengaruh besar terhadap tanggapan visual manusia. Prinsip *unity* dapat dijalankan dengan adanya beberapa pendekatan yaitu:

1. *Similarity*, merupakan kesamaan dalam elemen visual berdasarkan bentuk, tekstur, warna dan juga arah. Kesamaan merupakan sebuah kesan elemen visual yang merupakan warna, tekstur maupun wujud bentuk.
2. *Proximity*, merupakan elemen yang memiliki sifat yang sama. Kemiripan dalam elemen tersebut berupa bentuk, tekstur, warna dan juga arah. Elemen visual juga mengarah ke unsur yang sama.
3. *Kontinuitas*, merupakan pembentukan elemen yang beraturan. Maka dari itu, adanya tanggapan bahwa pada elemen visual memiliki arah yang dapat bergerak.
4. *Closure*, adalah elemen yang membuat pikiran dan menghubungkan suatu elemen visual yang mewujudkan bentuk unit maupun pola yang lengkap.
5. *Common fate*, adalah elemen suatu kesatuan dengan memiliki arah gerak yang sama. Pada prinsip ini memiliki pembentukan yang searah.
6. *Continuing line*, pada prinsip ini dalam pembentukan suatu visual akan mengarah melalui otak dan cenderung menghubungkan dengan garis putus-putus.



Gambar 2.29 Jenis kesatuan

(Sumber:<http://acmgd.info/ComputersInDesign/wpcontent/uploads/2014/10/GrDesignSolutions.pdf>)

2.1.4 Tipografi

Tipografi adalah suatu bentuk desain pada huruf yang pembenahannya terletak di dalam ruang. Pada suatu desain yang dapat disatukan oleh keharmonisan aset visual disebut dengan sebagai typeface. Pada aset visual terdapat beberapa fungsi dari ciri-ciri dari typeface. Dengan adanya aset pada visual maka typeface akan lebih mudah untuk dapat dikenali meskipun telah melalui proses perbaikan. Dalam penggolongan tipografi harus memperhatikan harmoni pada visual agar jelas dan mudah dimengerti. (Landa, 2014, hlm. 44-48)

2.1.4.1 Jenis Tipografi

Dalam tipografi terdapat beberapa Typeface mempunyai terdapat berbagai macam jenis dalam tipografi yaitu, *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *gothic*, *script*, dan *display* (Landa 2014).

1. *Old style*, adalah jenis tipografi Romawi bermula dari abad ke 15. Pada jenis dari tipografi ini mempunyai keunikan serif dengan mempunyai bengkokkan yang besar. Contoh old style tipografi terdapat pada Garamond, Times New Roman dan Caslon.



Gambar 2.30 Tipografi *Old style*

(Sumber: <https://www.deviantart.com/kibasstalker/art/Goudy-Old-Style-Poster-part-2-213018695>)

2. *Traditional*, adalah jenis tipografi merupakan suatu pandangan dari rangkaian tipografi yang berjenis old

style sejak abad ke 18. Pada tipografi ini mempunyai keunikan serif dengan corak tipografi yang cenderung lebih canggih. Contoh Traditional tipografi terdapat pada Century dan Baskerville



Gambar 2.31 Tipografi *Traditional*

(Sumber:<https://www.flickr.com/photos/kalper/3396751573/>)

3. *Modern*, adalah jenis tipografi yang umumnya bermula sejak pada awal ke 19 dari rangkaian jenis tipografi traditional. Tipografi jenis ini mempunyai keunikan bentuk yang berupa sebuah coretan yang tebal tipis dan bertolak belakang maupun bentuk dari geometris. Contoh Modern tipografi terdapat pada Bodoni, Walbaum dan juga Didot.



Gambar 2.32 Tipografi *Modern*

(Sumber:<https://id.pinterest.com/pin/311029917986680622/>)

4. *Slab Serif*, adalah jenis tipografi yang umumnya bermula dari awal ke 19 yang dapat dikelompokkan pada jenis Engyptian and clarendons. Tipografi jenis ini mempunyai keunikan bentuk yang berupa sebuah

coretan yang tebal dan memiliki serif. Contoh Slab Serif tipografi terdapat pada Clarendon dan American Typewriter.



Gambar 2.33 Tipografi *Slab serif*

(Sumber:<https://id.pinterest.com/pin/380202393543936651/>)

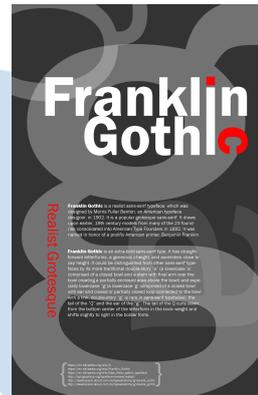
4. *Sans Serif*, Tipografi jenis ini yang tidak mempunyai variasi coretan yang tebal tipis dan pada umumnya tidak mempunyai serif. Contoh Sans Serif tipografi terdapat pada Helvetica, Univers dan juga Futura.



Gambar 2.34 Tipografi *Sans Serif*

(Sumber:<https://www.smkpratiwiprabumulih.sch.id/2020/08/desain-tipografi.html>)

6. *Gothic*, adalah jenis tipografi merupakan suatu anggapan pandangan dari Blackletter. Pada tipografi ini mempunyai keunikan dengan memiliki tebal antara jarak dan huruf yang umumnya rapat. Contoh Gothic tipografi terdapat pada Faktur dan Rotunda.



Gambar 2.35 Tipografi *Gothic*

(Sumber:<https://www.smkpratiwiprabumulih.sch.id/2020/08/desain-tipografi.html>)

7. *Script*, adalah jenis tipografi yang mempunyai keunikan dengan menggunakan tulisan yang menggunakan tangan dengan menerapkan huruf sambung yang tidak dapat berdiri dengan lurus. Contoh *Script* tipografi terdapat pada *Allegro Script*, *Snell Round Script* dan *Brush Script*.



Gambar 2.36 Tipografi *Script*

(Sumber:<https://id.pinterest.com/pin/303430093654536071/>)

8. *Display*, adalah jenis tipografi yang mempunyai keunikan dengan umumnya mempunyai huruf yang rumit sehingga sulit dibaca pada teks yang umumnya lebih panjang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.37 Tipografi *Display*

(Sumber: <https://desainae.com/30-font-dekoratif-terbaik-di-2022-gratis-premium/>)

2.1.4.2 Pembentukan Tipografi

Dalam pembentukan tipografi terdapat sebagian bentuk yaitu berupa rata kanan, rata kiri, rata kanan-kiri, dan rata tengah.

Berikut merupakan penjabarannya:

1. Rata kanan, merupakan pembentukan pada tipografi dengan cara meratakan teks pada margin bagian kanan, maka dari itu pada bagian kirinya tidak akan tersiar.
2. Rata kiri, merupakan pembentukan pada tipografi dengan cara meratakan teks pada margin bagian kiri maka dari itu pada bagian kanannya tidak akan tersiar.
3. Rata kanan-kiri, merupakan pembentukan pada tipografi merupakan cara untuk meratakan teks pada margin bagian kanan dan kiri maka dari itu pada bagian kanan maupun kiri maka teks tersebut akan sejajar.
4. Rata tengah, merupakan pembentukan tipografi dengan menempatkan teks pada pusat di garis vertikal imajiner sehingga pada sisi kanan maupun kiri tidak akan sejajar.
5. Asimetris, merupakan pembentukan pada tipografi secara sembarang dan tidak beraturan

2.1.4.3 Prinsip Tipografi

Prinsip Tipografi menurut Pangesti (2021), tipografi merupakan kemampuan menata suat huruf untuk mendesain. Untuk

mendapatkan suatu keberhasilan dalam mempengaruhi mendesain, maka diperlukannya 4 prinsip dalam tipografi yaitu:

1. *Readability*, kemudahan untuk khalayak dalam memahami maupun membaca huruf sehingga mudah untuk dibaca. Untuk menggabungkan suatu huruf dengan baik, sehingga tidak perlu memperhatikan huruf satu dengan huruf lain.
2. *Legibility*, merupakan suatu kemudahan dalam membaca sebuah huruf. Desainer harus memahami sebuah karakteristik pada suatu huruf dengan baik sehingga tidak akan mengurangi legibilitas huruf, *Cropping* maupun *overlapping*.
3. *Spacing*, merupakan jarak antara suatu huruf untuk menghasilkan suatu kata sehingga khalayak dapat membacanya dengan jelas.
4. *Clarity*, merupakan huruf yang terdapat dalam desain guna sebagai dapat dimengerti oleh khalayak. Untuk mengetahui masukan dalam karya bisa di
5. *Visibility*, suatu kemampuan kalimat komunikasi secara visual yang dapat terbaca dalam jarak tertentu.

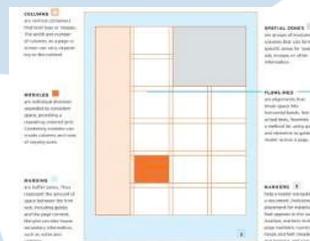
2.1.4.4 Layout Tipografi

Menurut Graver & Jura (2012), layout berfungsi untuk mengatur dan menyusun *whitespace* dengan efektif. fungsi grid dalam desain adalah untuk menentukan suatu ruang dimensi yang konsisten yang mempunyai tujuan untuk memudahkan untuk menyampaikan suatu informasi kepada khalayak. Menurut Graver & Jura terdapat beberapa elemen pada grid yakni *columns*, *modules*, *margins*, *spatial zones*, *flowlines* dan *markers*.

A. Elemen Grid:

Pada elemen grid terdiri dari beberapa macam elemen yang ada pada grid yaitu adanya *columns*, *modules*, *margins*, *spatial* dan *flowlines*, berikut pejelasanannya:

1. *Columns*, kolom yang menyamping berfungsi sebagai teks maupun gambar. Lebar pada kualitas jumlah kolom dapat bermacam-macam dan bergantung pada kontennya.
2. *Modules*, merupakan suatu ruang yang konsisten. Pada modules akan memudahkan untuk menyesuaikan teks maupun gambar.
3. *Margins*, sebagai batasan pada ukuran tepi halaman. Margin dapat menerima suatu informasi mengenai keterangan.
4. *Spatial zones*, kumpulan dari columns dan modules yang dapat menerima suatu gambar maupun informasi.
5. *Flowlines*, secara langsung flowline merupakan suatu garis yang tidak nyata yang berupaya mengarahkan pembaca untuk membaca konten.



Gambar 2.38 Elemen- elemen pada Grid
(Sumber: <https://riyanthisianturi.com/layout-2/>, 2020 B.

Jenis Grid:

Pada jenis grid terdiri dari beberapa macam jenis yang ada pada grid yaitu adanya *single column grid*, *two column grid*, *multicolumn grids*, *modular grids* dan *hierarchical grids*, berikut pejelasanannya:

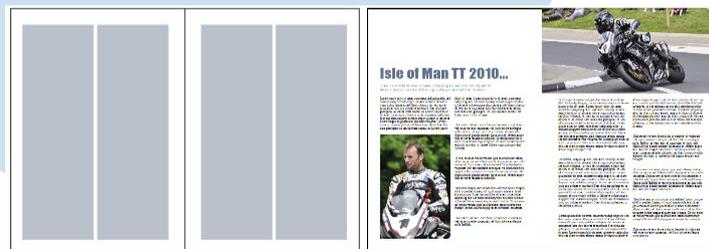
1. *Single Column Grid*, Grid yang terdapat ruang kosong yang luas, dan umumnya pada grid ini digunakan seperti esai, laporan maupun buku.



Gambar 2.39 Single Colour Grid

(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/90/5c/54/905c5483679255f8db9483269c5ebbf9.png>)

2. *Two Column Grid* merupakan untuk memaparkan berbagai jenis suatu informasi secara terpisah. Pada grid ini memiliki kolom yang ukurannya dua kali lipat.



Gambar 2.40 Two Column Grid

(Sumber: <https://mstina-indesign.weebly.com/page-layout.html>)

3. *Multicolumn Grids*, yang menggabungkan dengan adanya banyak kolom dengan variasi lebar yang berbeda-beda. Biasanya grid tersebut berguna bagi majalah maupun pada web.



Gambar 2.41 Multicolumn Grid

(Sumber: <https://patriciasdesignsite.wordpress.com/2015/01>)

/20/basic-layout-grids/)

4. *Modular Grids*, pada grid ini adanya penggabungan antara kolom vertikal dan horizontal untuk mengatur potongan pada ruangan yang kecil. Biasanya grid ini digunakan sebagai informasi yang sering ditemukan melalui kalender, grafik, table maupun koran.



Gambar 2.42 Modular Grid

(Sumber: <https://www.tiny.cloud/blog/a-guide-to-grids-blog-design/>)

5. Hierarchical grid, pada grid ini merupakan grid yang dapat memecah halaman menjadi beberapa sektor. Hierarchical grid ini tersusun dari beberapa kolom yang berbentuk horizontal. Pada grid ini biasanya digunakan untuk merancang sebuah layout yang umumnya tidak memenuhi kriteria dari jenis grid lainnya (*single grid, coloum grid, multiple grid dan modular grid*)



Gambar 2.43 Hirerchical Grid

(Sumber: <https://riyanthisianturi.com/layout-2/>, 2020)

2.1.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan penggambaran dari keterangan dengan cara menjelaskan melalui gambar tangan (Landa 2014, hlm. 111). Menurut Male (2017) ilustrasi merupakan seni yang dapat nyampaikan latar belakang kepada khalayak. Ilustrasi mempunyai beragam macam fungsi untuk menyampaikan suatu informasi dengan cara mengarang, berupa suatu persuasi, media mendokumentasi maupun berkomentar. Pada perancangan kampanye stop pemburuan liar di Riau akan menggunakan peran ilustrasi yang berupa persuasi.

Pada fungsi ilustrasi dalam periklanan kampanye, sudah di mulai sejak abad ke 20, umumnya ilustrasi berupa ancaman yang dalam membuat suatu ilustrasi yang dapat menarik ketertarikan khalayak dalam iklan pada kampanye. Dalam menciptakan ilustrasi persuasi, maka diperlukannya dengan mengamati tema yang akan dirancang dalam sebuah ilustrasi (hlm. 164-171)



Gambar 2.44 Ilustrasi Persuasi

(Sumber: <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/revolution-poster>)

2.1.5.1 Pengertian Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012), Ilustrasi merupakan visualisasi yang berasal dari tulisan yang pada umumnya menggunakan gambaran, fotografi, seni rupa maupun lukisan yang biasanya berfungsi untuk mewujudkan kejadian maupun sebuah peristiwa dari cerita, tulisan maupun pada puisi.

2.1.5.2 Prinsip Ilustrasi

Dalam mengimplementasikan ilustrasi memiliki beberapa prinsip yang harus diperhatikan yang berkaitan dalam fungsi maupun

kemampuan dalam menyampaikan ilustrasi dalam isi pada pesan Alan Male dalam buku yang berjudul *A Companion to Illustration* (2019).

Dalam prinsip komposisi terdiri dari:

1. Kesatuan, kesatuan *unity* merupakan sebuah pengelolaan elemen yang paling mendasar. Diakhir dari tujuann penerapan pada prinsip pada desain seperti irama, kesebandingan yang dapat menciptakan kesatuan yang kuat.
2. Keserasian, keserasian *harmony* merupakan prinsip dalam desain yang dapat memikirkan suatu keserasiaan maupun keselarasan antar bagian tertentu dalam keseluruhan yang cocok dengan yang lain. Dalam susunan harmonis ini, dapat ditunjukkan dengan adanya bentuk ukuran, garis, warna dan tekstur maupun raut.
3. Irama, pada irama ritme ialah suatu pengaturan dalam unsur rupa dengan cara berulang dan berkelanjutan, maka bentuk yang akan terbentuk memiliki arah gerak yang meningkatkan keterpaduan bagian-bagainnya.
4. Dominasi, Dominasi merupakan peran pada bagian lainnya yang terdapat pada suatu keseluruhan. Peran yang menonjol akan menjadi pusat perhatian *center of interest* yang merupakan tekanan *emphasis*.
5. Keseimbangan, merupakan prinsip berkaitan pada pengaturan “bobot” diakibatkan “gaya berat” yang terletak pada kedudukan bagian, sehingga lapisan dalam keadaan akan seimbang. Keseimbangan memberikan perasaan menarik dan tenang sehingga menjaga kesatuan dalam komposisi
6. Kesebandingan, merupakan hubungan antar bagian terhadap keseluruhan. Kesebandingan membuktikan ukuran pada objek dengan bagian yang mengelilinginya. Dalam pengaturan kesebandingan memiliki tujuan tercapai

keseimbangan yang dapat diperoleh suatu kesatuan yang memuaskan.

2.1.5.3 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi merupakan bahasa yang dicampakan dalam bentuk berupa visual dan dapat di kenal dengan karakter manusia. Ada gaya ilustrasi ini memiliki tujuan yang dapat menyesuaikan situasi yang akan ditentukan. Menurut Male (2017) mengatakan bahwa gaya ilustrasi dibagi menjadi 2 jenis yaitu ilustrasi literal dan konseptual.

1. Ilustrasi literal

Gaya literal merupakan sebuah gambaran pada gaya yang membutuhkan kebenaran sehingga dapat mengungkapkan cerita yang berbentuk fiksi maupun naratif. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam gaya ilustrasi adalah dengan membuat ilustrasi secara detail yang akan membuat ilustrasi tersebut tampak lebih nyata (hlm. 50).



Gambar 2.45 Ilustrasi Literal WWF

(Sumber: <https://www.adforum.com/talent/81767613-gokhan-akca/work/34457675>)

2. Ilustrasi Konseptual

Gaya konseptual merupakan gambaran visual dari ide atau teori yang berupa metafora. Pada ilustrasi konseptual memiliki wujud yang pada umumnya merupakan bentuk yang berbeda dan memiliki sifat yang realistis



Gambar 2.46 Ilustrasi Konseptual WWF

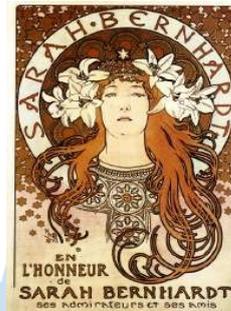
(Sumber: https://www.boredpanda.com/32-most-creative-wwf-ads/?utm_source=pinterest&utm_medium=social&utm_campaign=organic)

2.1.5.4 Fungsi Ilustrasi

Menurut Davies (2019) dalam mengimplementasikan ilustrasi terdapat beberapa fungsi yang mempunyai tujuan masing-masing yaitu

1. Fungsi Dekoratif

Dalam fungsi ini ditambahkan beberapa dekoratif yang bertujuan untuk menambah nilai estetika pada objek maupun teks. Ilustrasi dekoratif juga dapat meningkatkan kesan yang tampak timbul yang telah digunakan pada ilustrasi



Gambar 2.47 Dekoratif Ilustrasi

(sumber: <https://images.app.goo.gl/Y86CebSKL9rFSVzm9>)

2. Fungsi Representasional

Merupakan suatu ilustrasi yang dapat menyingkat suatu makna visual dalam penyampaian sebuah isi pada pesan. Fungsi ini juga disebut sebagai gambaran yang dapat menyampaikan sebuah pesan.



Gambar 2.48 *Representasional* Ilustrasi
(sumber: <https://pin.it/51TqMhz>)

3. Fungsi Interpretasional

Dalam fungsi ini berfungsi untuk menerapkan suatu makna dalam teks yang akan menyampaikan pesan kepada khalayak. Fungsi Interpretasional sering berada di media banner maupun poster.



Gambar 2.49 Interpretasional Ilustrasi
(Sumber: <https://pin.it/1DCR2qC>)

4. Fungsi Transformasional

Fungsi ini mempunyai tujuan untuk membuat ilustrasi tampak lebih nyata dan sifatnya lebih interaktif untuk khalayak. Fungsi ini bertujuan untuk mengarahkan agar ilustrasi tersebut dapat mudah diingat oleh khalayak.



Gambar 2.50 Transformasional Ilustrasi

(sumber: https://mudanews.com/wp-content/uploads/2020/08/IlustrasiTransformasi-Pendidikan.jpg?hl=in_ID)

5. Fungsi Struktural

Pada gambar struktural tersebut memerlukan adanya ilustrasi dalam menyampaikan kepada khalayak. Contoh dari Fungsi Struktural berupa peta, infografis, bagan maupun tata cara untuk membuat sesuatu.

2.1.5.5 Tujuan ilustrasi

Menurut Putra dan laoro (2012), Tujuan ilustrasi dalam mewujudkan suatu cerita, tulisan, informasi maupun puisi. Dalam menggunakan ilustrasi, terdapat beberapa tujuan dalam menggunakan ilustrasi pada teks maupun bacaan yaitu:

1. Dengan adanya ilustrasi, maka dapat menegaskan dan memperjelas isi pesan yang berisi informasi sehingga akan lebih mudah untuk dipahami.
2. Dapat menambah keindahan pada sebuah informasi yang akan disampaikan akan terlihat menarik.
3. Dapat memudahkan kesadaran dalam informasi yang akan disampaikan menjadi lebih mudah untuk diingat.
4. Dalam berimajinasi, maka pembaca akan lebih mudah untuk mendapatkan kesan pada informasi yang telah disampaikan
5. Dengan menyampaikan suatu gambaran ilustrasi yang pada umumnya bersifat abstrak.

2.1.5.6 Dasar pembuatan Ilustrasi

Menurut Nareswari (2020), gambar ilustrasi merupakan suatu kegiatan yang memerlukan pengetahuan dalam menggambar bentuk. Dalam menggambar ilustrasi Dalam membuat gambar ilustrasi memerlukan dasardasar yang terdiri dari 3 bagian yaitu:

1. Penguasaan dalam membuat teknik

Pada gambar ilustrasi yang akan dibuat dalam penguasaan teknik harus terlihat menarik. Ilustrasi akan dihasilkan berdasarkan keahlian

2. Pesan yang tertulis

Pada ilustrasi yang akan dihadirkan, harus sesuai pada isi dalam cerita. Pesan yang akan disampaikan dalam cerita tersebut harus divisualisasikan melalui gambar.

3. Pada gambar ilustrasi harus mudah untuk dipahami

Gambar yang menarik akan memiliki suatu keharmonisan. Dengan adanya gambar yang dapat memiliki pesona pada pembaca/ khalayak.

2.1.6 Photography

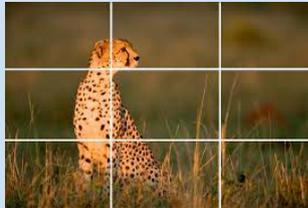
Fotography berdasarkan Karydi (2017) fotografi merupakan sebutan dari ‘foto’ dan ‘grafi’, kalimat tersebut dapat diartikan sebagai ‘cahaya’ dan ‘menulis’. Fotografi merupakan sebuah metode dengan cara melukis atau menulis dengan menerapkan pengambilan melalui kamera dan membutuhkan sumber cahaya. Didalam fotografi memiliki beberapa pengelompokan yang berupa fotografi manusia, arsitektur, nature, still life, aerial, bawah air, jurnalistik, senirupa, miko dan mako. Menurut Dharsito (2014) seiring berjalannya waktu, metode teknologi fotografi ini telah berkembang dengan pesat yang sudah dapat menggunakan alat manual sehingga bisa lebih mudah dengan fotografi digital. Fotografi juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang mampu merekam moment maupun menceritakan suatu peristiwa secara real pada setiap fotonya (Ensenberger, 2013).

2.1.6.1 Komposisi pada fotografi

Cara penempatan yang benar untuk menetapkan suatu objek maupun subjek dengan tepat dan benar hal ini dikarenakan dapat meningkatkan maupun mempengaruhi sudut pandang dalam melihat pandangan foto

a. Rule of thirds

Rule of thirds dapat membantu fotografer dan biasanya sering digunakan untuk fotografi yang dapat membantu menepatkan suatu objek maupun subjek penampilannya sudah tepat yang berada di gambar. Komposisi ini terbagi menjadi 9 segmen dan 3 bagian pada garis vertikal dan garis horisontal. Elemen terpenting yang harus ditampilkan pada foto dengan meletakkan suatu objek maupun subjek pada garis tersebut yang memotong bagian pada gambar



Gambar 2.51 Contoh gambar fotografi *Rule of third*

Sumber: <https://foto.co.id/memahami-konsep-rule-thirds-dalam-fotografi/>

b. Gestalt theory

Teori gestalt adalah teori yang akan membantu untuk menyederhanakan pada saat berhadapan dengan pemandangan yang kacau menjadi lebih sederhana untuk mengenal sudut pandang maupun prespektif dari gambar tersebut.



Gambar 2.52 Contoh gambar fotografi *Gestalt theory*

(Sumber: <https://snapshot.canon-asia.com/id/article/indo/gestalt-theory-in-street-photography>)

c. Rule of space

Rule of space, Teknik yang digunakan saat memotret objek yang bergerak. Biasanya pada rule of space ini memiliki ruang kosong pada objek yang bergerak didalam frame.



Gambar 2.53 Contoh gambar fotografi *rule of space*

Sumber: <https://snapshot.canon-asia.com/id/article/indo/gestalt-theory-in-street-photography>)

d. Rule of odds

Rule of odds, merupakan Teknik yang komposisi pada objeknya berjumlah ganjil. Dengan adanya rule of odds dapat menambahkan keseimbangan, harmoni maupun estetika secara visual



Gambar 2.54 Contoh gambar fotografi *rule of odds*

(Sumber: <https://snapshot.canon-asia.com/id/article/indo/gestalt-theory-in-street-photography>)

2.1.6.2 Sudut pandang Fotografi

Sudut pandang fotografi merupakan suatu pengambilan gambar yang memiliki fungsi dengan banyak macam yang dapat mempengaruhi pesan maupun makna yang akan disampaikan (Baksin, 2009)

1. Bird Eye View

Bird eye view adalah proses pengambilan gambar pada sudut kamera yang terletak pada atas objek maupun

subjek yang berfungsi memberikan keutuhan suasana maupun gambaran yang akan ditunjukkan (Baskin, 2009)



Gambar 2.55 Contoh gambar fotografi *bird eye view*

(Sumber: <https://www.pexels.com/photo/aerial-panorama-of-a-mountain-ridge-18295356/>)

2. *High Angle*

High angle adalah pengambilan gambar yang sudut pandangnya lebih memposisikan sudut kameranya pada bagian atas objek namun pada pengambilan gambar akan lebih rendah (Baskin, 2009)



Gambar 2.56 Contoh gambar fotografi *high angle*

(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/b8/6e/c5/b86ec50575a1819a20d55d43143bdc6e.jpg>)

3. *Eye Level*

Eye level adalah pengambilan gambar yang sudut pandang dengan kamera yang setara seperti pada penglihatan yang dihasilkan manusia pada umumnya.



Gambar 2.57 Contoh gambar fotografi *eye level*
(Sumber; <https://www.kibrispdr.org/contoh-eye-level.html>)

4. *Low Angle*

Low angle adalah pengambilan pada gambar yang sudut kamera yang pandangnya berada di bawah objek yang dapat membangun kekuasaan maupun dinamis.



Gambar 2.58 Contoh gambar fotografi *low angle*
(Sumber: <https://bukunesia.com/review/angel-fotografi/>)

5. *Frog View*

Frog view adalah pengambilan pada gambar yang memposisikan sudut kameranya tepat dibawah objek maupun subjek yang berguna untuk membawakan pandangan yang besar



Gambar 2.59 Contoh gambar fotografi *frog view*
(Sumber: <https://www.diykamera.com/tips-menggunakan-komposisi-frog-eye/>)

2.1.6.3 Jenis fotografi

Fotografi memiliki 9 jenis yaitu human photography, nature photography, architecture photography, still life, journalistic photography, aerial photography, underwater photography, fine art photography, dan macro photography (Karyadi, 2017).

1. *Human Photography*

Human fotografi adalah upaya menjadikan manusia yang menjadi objek yang menggambarkan suasana seperti kegiatan sehari-hari foto yang berupa wedding fotografi, sport, dan stage fotografi (Karyadi, 2017)



Gambar 2.60 Contoh gambar fotografi *human*

(Sumber: <https://kumandersator.blogspot.com/2021/06/poverty-and-indigenous-people-in.html?sref=pi>)

2. *Nature Photography*

Nature fotografi adalah jenis fotografi yang menceritakan mengenai pemandangan alam, maupun makhluk hidup yang diambil dengan cara alami dan menonjolkan gambar seperti flora dan fauna (Karyadi, 2017)



Gambar 2.61 Contoh gambar fotografi *nature*

(Sumber: <https://www.canon.co.uk/get-inspired/tips-and-techniques/urban-nature-photography-tips/>)

3. *Architecture Photography*

Arsitektur fotograafi merupakan fotografi yang berfokus pada suatu bangunan yang umumnya akan dipakai pada keperluan Teknik sipil maupun arsitektur (Karyadi, 2017)



Gambar 2.62 Contoh gambar fotografi arsitektur
(Sumber: <http://www.joethomasphoto.com>)

4. *Still of life Photography*

Still of life fotografi merupakan suatu foto yang dapat mengubah benda mati menjadi kesan seperti benda hidup, hal tersebut dikarenakan foto tersebut disampaikan melalui pesan yang ingin disampaikan (Karyadi, 2017)



Gambar 2.63 Contoh gambar fotografi *still of life*
(Sumber: <https://speckyboy.com/still-life-photography/amp/>)

5. *Journalistic Photography*

Jurnalistik fotografi adalah jenis foto yang biasanya digunakan dengan adanya suatu peristiwa yang terjadi untuk keperluan pada media seperti berita (Karyadi, 2017)



Gambar 2.64 Contoh gambar fotografi *jurnalistik*
(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/27/fd/11/27fd11278bcd5912cf11840d88841879.jpg>)

6. *Aerial Photography*

Aerial fotografi adalah foto yang biasanya diambil dengan cara pengambilan melalui udara untuk mencakup gambar pada pemandangan kota, perdesaan, maupun keindahan alam (Karyadi, 2017)



Gambar 2.65 Contoh gambar fotografi *aerial*
(Sumber: <https://www.thephotargus.com/excellent-examples-of-aerial-photography/>)

7. *Underwater Photography*

Underwater fotografi adalah pengambilan pada gambar yang dilakukan dibawah air



Gambar 2.66 Contoh gambar fotografi *underwater*
(Sumber: <https://whalebonemag.com/underwater-photography/>)

8. *Fine art Photography*

Fine art fotografi adalah sebuah foto yang memfokuskan bentuk yang seolah-olah menjadi suatu keindahan dan memiliki makna (Karyadi, 2017)



Gambar 2.67 Contoh gambar fotografi *fine art*
(Sumber: <https://www.behance.net/galleries/fine-arts>)

9. *Macro Photography*

Macro fotografi adalah pengambilan sebuah foto/ gambar yang diambil dengan cara yang sangat dekat yang biasanya untuk menciptakan detail objek kecil (Karyadi, 2017)



Gambar 2.68 Contoh gambar fotografi *macro*
(Sumber: <https://www.pexels.com/search/macro%20photography/>)

2.1.6.4 Framing

Framing merupakan cara menepatkan suatu objek yang digunakan dengan cara memberikan bingkai untuk memperkuat daya tarik POI



Gambar 2.69 Contoh gambar *framing*

(Sumber: <https://www.kompasiana.com/tonnysy/600ab480d541df22a969e954/ayo-bermain-komposisi-framing-dalam-fotografi>)

2.2 Media Informasi

Berdasarkan KBBI, media merupakan sebuah alat untuk menentukan ide maupun gagasan yang akan di sampaikan seperti sarana untuk berkomunikasi, contohnya seperti koran, radio, majalah, spanduk, televisi, film dan poster. Pengertian media massa merupakan sebuah sarana untuk alat berkomunikasi dengan cara menyebarkan melalui pesan ke masyarakat. Media massa adalah suatu teknologi yang cara menyampaikan pesan ke masyarakatnya yang terdapat pada lokasi, negara maupun bagian dunia yang berbeda (Josep Turow, 2014)

Menurut Maimunah dan Syahputra (2018), media informasi ini sangat penting dan diperlukan, dikarenakan dengan adanya informasi dapat memudahkan para khalayak mendapatkan data maupun informasi yang diperlukan. Sebuah informasi yang baik merupakan informasi yang dapat diperoleh khalayak untuk mudah dimengerti dan cara penyampaianya dengan jelas. Pada komunikasi tersebut dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sebuah pesan dan memiliki fungsi untuk meringankan dan mempercepat untuk menyampaikan sebuah informasi dengan efektif, efisien dan konkrit (hlm 192)

2.2.1. Tujuan Media Informasi

Untuk penggunaan media pada umumnya merupakan mayoritas orang yang terdapat dari lima cara (Joseph Turow, 2014), yaitu:

1) Media hiburan

Media ini merupakan media yang memiliki sebuah karakteristik yang sifatnya untuk menghibur dan memunculkan sebuah kesenangan untuk khalayak untuk memenuhi kepentingan bagi manusia. Media hiburan terdiri dari beberapa macam jenis yang terdiri dari komedi, sinetron dan juga berita.

2) Media sahabat

Untuk para khalayak yang merasakan kesepian, Media sahabat ini merupakan media yang memiliki tujuan untuk membangun suatu rasa persahabatan untuk mengurangi rasa kesepian yang dialami oleh khalayak.

3) Media pengawas

Media ini merupakan media yang memiliki manfaat untuk menggabungkan maupun melaporkan suatu informasi atau data yang didapatkan yang sedang terjadi. Media pengawasan ini juga memiliki beberapa macam jenis seperti daftar saham dan laporan mengenai cuaca.

4) Media penafsiran

Media ini merupakan media yang memiliki manfaat untuk menentukan tindakan yang dilakukan oleh khalayak dengan cara memberikan sebuah tanggapan terhadap sesuatu yang sedang terjadi dengan cara menganalisis terhadap informasi dan mempelajarinya dan menemukan alasan terhadap hal-hal yang sedang terjadi.

5) Media yang memiliki banyak kegunaan

Media ini merupakan media yang secara keutuhannya banyak digunakan untuk campuran dari beberapa media yang dapat dipahami oleh khalayak.

Buku

Buku merupakan suatu kumpulan kertas maupun lembaran yang terdiri dari tulisan, buku ini biasanya digunakan untuk menaruh sebuah informasi baik terdiri dari tulisan maupun gambar. Bentuk dari media informasi ini biasanya memiliki bentuk cetak yang terdapat kertas dengan banyaknya halaman maupun papyrus dengan cara diikat. Teknik yang biasanya dipakai untuk menjilid dan mencetak buku pada abad ke-15 sampai ke-20 tetap konstan dan tidak akan berubah. Buku adalah sarana sebagai media informasi yang terdapat sebuah pelajaran yang awam yang dapat dimanfaatkan pada kehidupan baik berupa lembaga maupun untuk kebutuhan pribadi. Buku juga dapat menyampaikan manfaat yang dapat mendukung para khalayak untuk ingin membaca dan menghabiskan waktu lebih banyak dibanding dengan majalah maupun koran (Bavishi, 2016). Menurut Haslam (2006) buku bisa dijadikan sebagai alat yang paling tua dan terdiri dari kumpulan informasi, ide-ide dan memiliki kepercayaan yang terjadi dan akan didokumentasi ini memiliki beberapa bagian anatomi.

2.2.2 Jenis Media Informasi

Menurut Baer (2008), pada media informasi ini dalam buku yang berjudul *Information Design Workbook*, terdiri menjadi tiga, yaitu:

1) Printed Matter

Merupakan sebuah media informasi pada bentuk cetak yang memiliki berbagai fungsi yang menarik seperti mendapatkan maupun menyampaikan sebuah pesan kepada khalayak yang terdiri dari informasi yang berisikan pada media cetak secara tepat dan jelas. Berikut merupakan contoh dari Printed Matter yang terdiri dari buku, poster, dan brosur.

2) Screen Based

Merupakan sebuah media informasi yang berdasarkan kepada layer yang dimana para khalayak dapat mendapatkan dan mencari terkait dengan konten. Contoh dari Screen Based terdiri dari beberapa macam seperti mobile app dan website

3) Environmental

Merupakan sebuah media informasi secara khusus yang memiliki manfaat untuk membimbing khalayak terhadap lokasi tertentu. Jumlah informasi yang mengisikan dapat mengajak khalayak, sehingga khalayak dapat memikirkan kembali pada suatu proses perancangan yang akan dibuatnya. Berikut contoh dari environmental merupakan sinage

2.2.3 Buku

Buku merupakan suatu kumpulan kertas maupun lembaran yang terdiri dari tulisan, buku ini biasanya digunakaan untuk menaruh sebuah informasi baik terdiri dari tulisan maupun gambar. buku bisa dijadikan sebagai alat yang paling tua dan terdiri dari kumpulan informasi, ide-ide dan memiliki kepercayaan yang terjadi dan akan didokumentasi. Bentuk dari media informasi ini biasanya memiliki bentuk cetak yang terdapat kertas dengan banyaknya halaman maupun papirus dengan cara diikat. Teknik yang biasanya dipakai untuk menjilid dan mencetak buku pada abad ke -15 sampai ke-20 tetap konstan dan tidak akan berubah. Buku adalah sarana sebagai media informasi yang terdapat sebuah pelajaran yang awam yang dapat dimanfaatkan pada kehidupan baik berupa lembaga maupun untuk kebutuhan pribadi. Buku juga dapat menyampaikan manfaat yang dapat mendukung para khalayak untuk ingin membaca dan menghabiskan waktu lebih banyak dibanding dengan majalah maupun koran (Bavishi, 2016).

2.2.3.1 Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006) Buku memiliki berbagai macam peran penting, yang terdiri dari 20 anatomi yang terdapat dalam buku, yaitu:

- 1) *Spine*: Merupakan bagian depan untuk melapisi buku yang memiliki fungsi sebagai kerangka utama.
- 2) *Head Band*: Merupakan bagian kecil untuk membuat jaringan benang yang berfungsi untuk menjilid buku
- 3) *Hinge*: Hinge adalah lipatan yang memiliki celah kecil untuk menjilid pada bagian buku
- 4) *Head Square*: merupakan bagian pada sampul buku, yang berukuran lebih besar daripada isi buku yang memiliki fungsi sebagai pelindung pada buku
- 5) *Front pastedown*: merupakan kertas yang letaknya terdapat di depan depan buku dan umumnya melekat pada sampul depan
- 6) *Cover*: merupakan sebuah lapisan kertas yang memiliki sedikit ketebalan dan berfungsi sebagai pelindung pada buku
- 7) *Foreedge square*: merupakan sebuah sampul yang umumnya terlipat ke bagian dalam dan letaknya berada di samping
- 8) *Front Board*: merupakan sebuah papan pada buku yang letaknya berada di bagian depan
- 9) *Tail square*: merupakan sebuah sampul yang terdiri dari bagian kecil dan memiliki fungsi untuk melindungi bagian bawah buku dan umumnya memiliki ukuran yang lebih besar daripada halaman isinya

10) *Endpaper*: merupakan sebuah kertas yang memiliki bahan lebih tipis dan umumnya terletak di bagian awal buku dan akhir buku

11) *Head*: merupakan bagian pada atas buku

12) *Leaves*: merupakan buku yang memiliki lembaran kertas kemudian disatukan

13) *Back pastedown*: merupakan sebuah kertas yang kosong dan melekat pada sampul belakang pada dalam buku

14) *Back cover*: merupakan lapisan kertas yang umumnya memiliki ukuran tebal dan ditemukan pada buku dibagian belakang

15) *Foreedge*: merupakan sebuah bagian depan yang terdiri dari bagian isi pada lembar buku

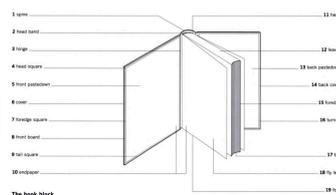
16) *Turn-in*: merupakan kertas yang terlipat kedalam bagian pada sampul buku

17) *Tail*: merupakan bagian yang terletak pada buku

18) *Fly leaf*: merupakan halaman kosong yang terletak sebelum pada halaman akhir

19) *Foor*: merupakan bagian yang terletak pada bawah halaman buku

20) *Signature*: merupakan sebuah kertas lembaran yang akan mengacu pada saat menyatukan book block



Gambar 2.70 Anatomi pada buku

(sumber:https://books.google.co.id/books?id=_Ri63jEKPfgC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false)

2.2.3.2 *The page*

Buku terdapat 11 bagian yang terpenting pada halaman atau yang disebut juga dengan page (Haslam, 2006), yaitu:

- 1) *Portrait*: merupakan sebuah kertas yang biasanya berukuran lebih tinggi daripada lebar pada buku
- 2) *Landscape*: merupakan kertas yang memiliki lebar lebih besar dibandingkan dengan tingginya
- 3) *Page height and width*: merupakan sebuah ukuran yang terdapat tinggi dan lebar pada halaman
- 4) *Verso*: yang terdiri dari beberapa angka yang genap pada sisi kiri halaman
- 5) *Single page*: terdiri dari seuntai kertas yang dapat ditemukan pada sebelah kiri
- 6) *Double-page spread*: merupakan sebuah kertas yang mempunyai jumlah dua lembar dan letaknya berada pada kanan dan kiri secara bersebrangan
- 7) *Head*: adalah bagian yang terletak pada atas halaman
- 8) *Recto*: adalah halaman yang terdiri dari angka ganjil di bagian kanan
- 9) *Foredge*: adalah bagian depan yang terletak di ujung
- 10) *Foor*: adalah bagian paling bawah dari halaman
- 11) *Gutter*: adalah margin yang memiliki peran sebagai menjilid pada buku

2.4.3.3. *E-book*

E-book merupakan buku yang penerbitannya berwujud digital yang berisi informasi atau panduan. E-book memiliki komposisi yang sama persis dengan buku cetak. E-book ini memilikipenulisan teks yang tidak dapat diubah, tidak seperti media informasi lainnya, hal tersebut dikarenakan untuk melindungi buku yang sudah diterbitkan oleh penulis. E-book tidak dapat dirubah apabila tidak adanya persetujuan langsung dari penulis, hal ini

dikarenakan karena dengan banyaknya khalayak yang dapat mengakses untuk membaca melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, handphone dan lainnya.

E-book yang dikenal juga sebagai buku elektronik merupakan sebuah solusi untuk mencegah mahalannya dalam membeli buku secara fisik dan mencegah penebangan pohon secara liar untuk membuat buku fisik (Prawiro, 2018). Berdasarkan *library-online books Guides* (2022) Jenis E-book yang paling sering dipakai terdiri dari beberapa macam seperti yaitu:

1) PDF (.pdf)

Format PDF ini sering kali kita gunakan dan terlihat. Biasanya format ini bermula dari adobe yang sudah memiliki bantuan dari pada platform eReaders

2) EPUB (.epub)

Format EPUB merupakan jenis format yang sudah divalidkan oleh Internasional Digital Publishing Forum (IDPF). Format tersebut jga didukung oleh Digital Rights Management (DRM) sehingga dapat diakses ke beberapa platform eReaders

3) Mobilepockets (.mobi)

Format yang memiliki desain perangkat yang sudah termasuk tua dan dapat diakses dengan Kindle

4) Kindle (.azw)

Format yang berdasar kepada barang digital Amazon yang dinamai sebagai Kindle yang barangny melalui fitur keamanan Digital Rights Management (DRM) oleh karena itu maka file tidak akan bisa untuk disebar dengan bebas

5) Text (.txt)

Format yang memiliki kemudahan pada saat dipakai dan dapat diakses ke beberapa perangkat elektronik lainnya. Format tersebut memiliki fitur yang terbatas dan umumnya tiidak bisa untuk memuat gambar

2.3 Pemburuan Burung Nuri Bayan

Pemburuan liar merupakan hewan yang diburu oleh manusia secara tidak sah atau tidak memiliki izin terlebih dahulu karena tidak dilindungi (Bahtiar, 2021). Menurut (Rosyadi, 2015) spesies burung Nuri Bayan termasuk kedalam daftar 131 spesies yang sudah terancam punah di Indonesia yang dikarenakan oleh memelihara maupun memperdagangan secara liar. Menurut wawancara dengan Bapak Arga, burung Nuri Bayan ini sering di ekspor ke berbagai negara di , DKI Jakarta, Maluku Utara, Jawa Barat dan Jawa Timur. Berdasarkan persebarannya burung Nuri Bayan berdasarkan dari daerah persebarannya.

2.3.1 Subspecies burung Nuri Bayan

- *Eclectus roratus vosmaeri* (Rothschild, 1922) – Maluku Utara & Tengah.

Betina berwarna paling merah daripada sub spesies lainnya, memiliki warna ungu dibagian dada dan perut pada betina dan memiliki warna kuning yang lebih terang dan lebar pada bagian ujung ekor betina.

- *Eclectus roratus roratus* (P. L. S. Müller, 1776) – Maluku Selatan.

Pada betina akan memiliki ungu tua pada bagian dada dan warna kuning tua pada bagian ujung ekor.

2.3.2 Penyebab pemburuan Burung Nuri Bayan

Adanya keuntungan yang tinggi bisa diperoleh dengan cara beraktivitas sebagai perdagangan ilegal terhadap Burung Nuri Bayan, faktor kejahatan tersebut yang dilakukan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Harga Burung Nuri Bayan di setiap tahunnya akan mengalami kenaikan. Menurut Muis (2023) harga burung Nuri bayan dewasa liar berkisar 2juta sampai dengan 3jt, akan tetapi harga burung tersebut akan mengalami kenaikan harga mulai dari 7jt sampai dengan 8jt tergantung dari kualitas pada burung tersebut

2.3.3 Alasan Nuri Bayan diburu

Alasan mengapa Nuri bayan masih saja diburu dikarenakan adanya hasrat manusia yang masih masih menggemari burung Nuri Bayan untuk dipelihara dikarenakan burung tersebut bisa jinak dengan pemilik, memiliki

corak warna yang cantik dan bisa diajarkan untuk meniru suara manusia (Kandjandji, 2020). Menurut Profauna (2015) Satwa liar yang diperjualbelikan merupakan perburuan liar secara illegal dan bukan hasil dari penangkaran. Selain itu burung Nuri Bayan ini bisa dijadikan sebagai kepentingan sosial yang dimana dijadikan hiburan maupun memelihara yang disebabkan keunikan dari burung tersebut (Diah, 2022).

2.3.4 Dampak pemburuan Nuri Bayan

Berdasarkan data dari IUCN (International Union for Conservation of Nature and Natural Resources) (2021), Dampak yang terjadi apabila burung Nuri Bayan terus diburu mengakibatkan burung Nuri Bayan masuk kedalam hewan yang terancam punah (*red list*). Hal ini yang diakibatkan oleh pemburuan Burung Nuri Bayan yang menyebabkan populasi terus menurun dikarenakan oleh penangkapan dan perdagangan liar sejak tahun (BKSDA, 2019). Adapun hasil penangkapan dan perdagangan Burung Nuri Bayan tersebut yang dilakukan ngan cara diselundupkan kedalam pipa drainase yang telah disegel kawat untuk dijual di Maluku (bbc.com, 2017).

2.3.5 Pemerintah mencegah pemburuan Nuri bayan

Menurut Antarnews.com (2021), Cara mencegah pemburuan Burung Nuri Bayan sudah banyak yang telah menerapkan beberapa konsekuensi seperti berupa hukuman dengan UU No. 5 tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya dan dengan daftar lampiran pada peraturan pemerintah N0. 7 tahun 1999 mengenai pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa Liar. pidana penjara paling lama 5 tahun, maupun dikenakan denda sebanyak Rp. 100.000.000,00 (seratus juta rupiah) pada oknum tersebut. Dengan adanya penurunan ataupun kurangnya minat pembeli dalam memelihara burung Nuri Bayan maka akan mengurangi perdagangan pemburuan hewan secara liar.

2.3.6 Cara membeli burung Nuri Bayan secara legal

Menurut Balai Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA), bila ingin membeli burung Nuri Bayan yang merupakan endemik, masyarakat harus membeli melalui

- 1) Penangkaran: dengan melalui penangkaran terlebih dahulu agar burung Nuri Bayan yang dibeli memiliki izin untuk dipelihara secara legal
- 2) Satwa harus bergenerasi F2 dimana satwa tersebut merupakan hasil dari generasi ke tiga yang merupakan hasil dari penangkaran yang diartikan sebagai hasil dari cucu dari generasi pertama yang dapat di pelihara dan mendapatkan izin
- 3) Harus memiliki surat izin yang sudah direkomendasi penangkaran dari BKSDA

