

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Menurut Turow (2014) dalam buku *Media Today: An Introduction to Mass Communication*, media informasi dapat didefinisikan sebagai suatu platform atau sarana yang diciptakan industri dengan tujuan untuk membantu proses penyebaran, penyampaian, dan penerimaan suatu informasi kepada khalayak. Platform tersebut dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti koran, televisi, majalah, radio, dan sebagainya (Katz, 2008).

##### 2.1.1 Fungsi Media

Turow (2014), mengemukakan bahwa media dalam kehidupan sehari-hari memiliki 5 fungsi dasar, yaitu:

1) *Enjoyment*

Penggunaan media untuk memenuhi keinginan dalam bersenang-senang atau hiburan sebagai dorongan alam bawah sadar manusia. Contohnya, dengan menyaksikan televisi, memecah teka-teki yang ada di surat kabar, hingga mempelajari alkitab. Suatu media dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi suatu individu.

2) *Companionship*

Media berfungsi sebagai pendamping atau teman. Media dapat mendampingi seseorang yang sedang sendiri dan merasa kesepian. Seperti, pasien yang dirawat di rumah sakit atau kaum lanjut usia yang hanya dapat berdiam diri di satu tempat. Mereka dapat menonton Televisi atau mendengar musik agar tidak kesepian.

3) *Surveillance*

Fungsi media sebagai pengawas bisa diartikan bahwa melalui media kita dapat tahu hal apa saja yang terjadi di sekitar kita. Media dapat memberitahu beragam informasi secara global,

sehingga kita dengan mudah dapat mengakses wawasan tersebut. Misalnya, tentang cuaca, lowongan kerja, dan sebagainya.

4) *Interpretation*

Jika melalui fungsi media sebagai *Surveillance* kita dapat tahu tentang apa yang terjadi, maka media sebagai *Interpretation* dapat memberitahu tentang kenapa dan bagaimana hal itu terjadi. Dengan berita dan informasi yang ada pada koran atau surat kabar kita dapat membuat sebuah suatu konklusi. Media dapat menjadi sumber jawaban yang bermanfaat atas ketidak tahuan khalayak.

5) *Multiple Use*

Dalam satu media dapat menawarkan beberapa gabungan dari fungsinya. Dalam kata lain, fungsi media yang telah disebutkan saling berhubungan satu sama lain. Contohnya, ketika menonton berita di Televisi, media dapat berfungsi sebagai *Surveillance* yang memberitahu kejadian apa dan *Interpretation* yang memberikan penyebab serta dampaknya.

### 2.1.2 Jenis Media

Turow (2014), salah satu jenis media dikategorikan sebagai media berbasis cetak, yaitu *The Print Media*. Media jenis ini merupakan media yang dihasilkan dengan penggunaan lembaran kertas dan tinta. *The Print Media* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1) Buku

Menurut UNESCO, buku merupakan suatu publikasi yang dicetak dengan suatu mesin secara non periodik. Buku harus memiliki setidaknya 46 halaman, jika lebih sedikit dari itu akan disebut sebagai pamflet. Buku memiliki tujuan untuk memberi ilmu pengetahuan kepada para pembacanya (Haslam, 2006).

2) Koran

Koran merupakan media yang dicetak dalam waktu yang teratur, seperti perminggu atau bahkan setiap hari. Dalam sekali

percetakan koran dihasilkan dalam jumlah yang banyak. Biasanya informasi yang ada pada koran membahas tentang berita politik yang dipadu dengan bisnis.

### 3) Majalah

Media cetak yang mencakup sekumpulan materi cerita, puisi, iklan, dan sebagainya. Majalah bertujuan untuk menarik minat baca audiensnya dan membuat mereka menjadi pelanggan setia terhadap konten yang disajikan serta merek dari majalah itu sendiri. Biasanya pada sampul majalah akan terlihat berwarna-warni dan menampilkan tokoh-tokoh terkenal.

## 2.2 Buku

Seperti teori yang dikemukakan oleh Haslam (2006) melalui bukunya yaitu *Book Design*, buku merupakan sebuah konstruksi alat dokumentasi yang menyimpan serta menyediakan informasi yang kemudian disatukan dengan tujuan untuk memberi wawasan ilmu kepada khalayak. Kata 'buku' dipetik dari kata 'bok' yang merupakan bahasa *Anglo-Saxon* dan kaitannya dapat diartikan sebagai sebuah pohon *beech*. Pohon *beech* dijadikan sebagai papan *beech* yang kemudian digunakan sebagai wadah untuk menulis oleh penduduk Saxon dan Jerman. Oleh karenanya, buku dapat didefinisikan sebagai sebuah papan untuk menulis.

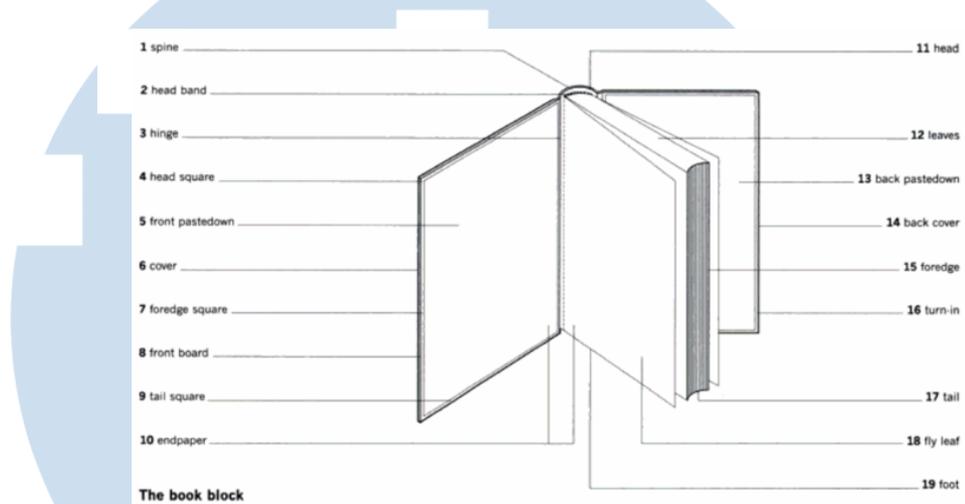
### 2.2.1 Komponen Buku

Dalam membuat sebuah buku ada beberapa bagian yang memiliki sebutan nama spesifik yang berguna dalam proses penerbitan. Dengan memiliki wawasan terhadap komponen bagian tersebut akan membuat pemahaman terhadap hal turunannya menjadi lebih mudah. Komponen buku terbagi menjadi tiga kelompok elemen dasar, yaitu *the book block* dan *the page* (Haslam, 2006).

#### 2.2.1.1 *The Book Block*

Kelompok elemen yang pertama merupakan *The Book Block* atau dapat diartikan sebagai bagian sampul. Ketika melihat sebuah

buku sampul adalah hal pertama yang tertangkap oleh mata, oleh karenanya, perannya sebagai elemen buku menjadi cukup krusial. Dalam *The Book Block* terdiri dari beberapa bagian, yaitu:



Gambar 2.1 *The Book Block*  
Sumber: Haslam (2006)

1) *Spine*

Bagian lipatan yang berfungsi menutupi atau menyegel bagian sisi samping buku.

2) *Headband*

Pita benang kecil yang berfungsi untuk mengikat lembaran halaman pada buku agar dapat menyatu.

3) *Hinge*

Bagian terlipat pada ujung kertas antara *pastedown* dan *flyleaf*, umumnya terletak di antara lembaran yang ada sebelum konten awal dan sampul buku.

4) *Head Square*

Sebuah bidang kecil sebagai penjaga pada bagian atas buku yang memiliki ukuran sedikit lebih besar dari sampul agar bagian dalam halamannya dapat terlindungi.

5) *Front Pastedown*

Segmen lembaran yang ditempelkan pada sampul dalam buku. Terkadang pada *pastedown* juga memuat teks sesuai dengan kebutuhan.

6) *Cover*

Bagian luar buku yang berfungsi untuk melindungi isi di dalamnya berupa lembaran kertas tebal atau sebuah papan.

7) *Foreedge Square*

Segmen yang menjaga bagian tepi buku yang dimuat melalui sampul depan dan belakang.

8) *Front Board*

Papan sampul yang terdapat pada bagian depan buku.

9) *Tail Square*

Bagian bidang pelindung kecil pada bagian bawah buku.

10) *End Paper*

Bagian yang menjaga bagian dalam dari *cover board* dan menopang *hinge* berupa lembaran yang menyatu dengan sampul belakang buku.

11) *Head*

Segmen atas dari sebuah buku.

12) *Leaves*

Bagian halaman kertas buku yang memiliki dua sisi.

13) *Back Pastedown*

Bagian akhir kertas yang dilekatkan pada bagian dalam dari *back board*.

14) *Back Cover*

Sampul atau pelindung buku bagian belakang.

15) *Foreedge*

Penggalian ujung depan buku.

16) *Turn-in*

lembaran terlipat dari bagian luar hingga dalam buku karena ukurannya yang berlebih.

17) *Tail*

Segmen bawah dari sebuah buku.

18) *Fly-leaf*

Bagian balik halaman dari *endpaper*.

19) *Foot*

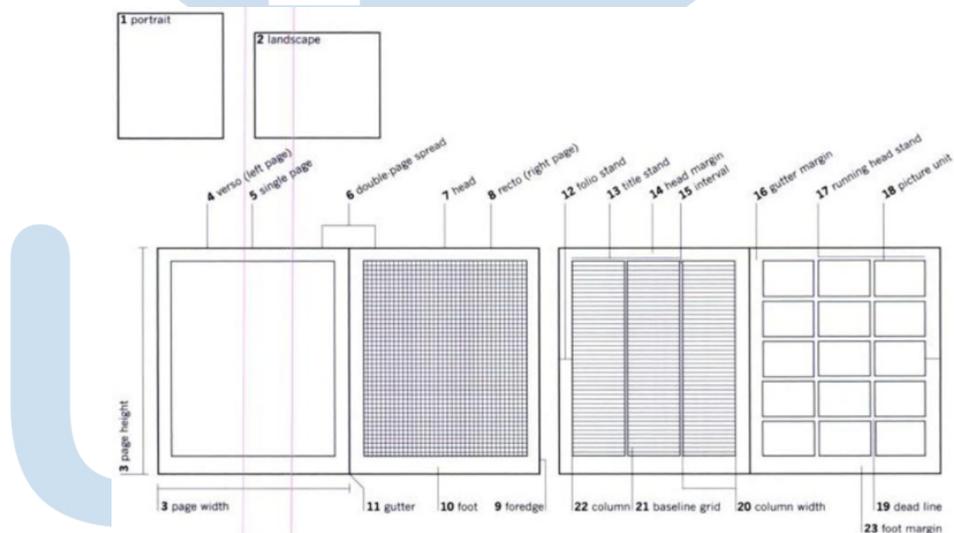
Bagian bawah dari sebuah halaman.

20) *Signature*

Lembaran kertas terlipat yang disatukan dengan cara diikat secara berurutan agar dapat membentuk *book block*.

### 2.2.1.2 *The Page*

*The Page* merupakan suatu elemen dalam buku berupa bagian halaman. Kelompok elemen ini memiliki beberapa komponen didalamnya, yaitu:



Gambar 2.2 *The Page*  
Sumber: Haslam (2006)

1) *Portrait*

Format halaman yang memiliki perbandingan ukuran tinggi lebih besar dari ukuran lebar.

2) *Landscape*

Kebalikan dengan *portrait*, format *landscape* memiliki ukuran lebar yang lebih besar dari ukuran tingginya.

3) *Page Height and Width*

Skala ukur dari sebuah halaman, yaitu tinggi dan lebar.

4) *Verso*

Halaman yang dapat ditemukan pada sisi kiri yang dasarnya dibedakan dengan angka laman genap.

5) *Single Page*

Selbaran yang biasa diletakkan pada sisi kiri.

6) *Double-page Spread*

Dua lembar halaman yang saling berhadapan seakan-akan membentuk *single page*.

7) *Head*

Penggalan atas sebuah buku.

8) *Recto*

Segmen kanan halaman yang diidentifikasi dengan angka halaman ganjil.

9) *Foreedge*

Bagian ujung depan sebuah buku.

10) *Foot*

Segmen bawah dari sebuah buku.

11) *Gutter*

Penggalan dalam margin berupa dua lembaran terikat.

### 2.2.1.3 *The Grid*

*Grid* merupakan komponen dalam buku berupa sebuah susunan yang dapat memudahkan pembacanya untuk menerima informasi yang disajikan. Melalui komponen ini teks dan beberapa elemen di dalam buku dapat terlihat rapih dan tersusun jaraknya. Suatu susunan *Grid* mencangkup beberapa komponen, yakni:

1) *Folio Stand*

Garis yang menetapkan nomor folio pada sebuah posisi.

2) *Title Stand*

Komponen yang menentukan tata letak sebuah judul berupa garis.

3) *Head Margin*

Batasan garis yang terdapat pada bagian atas buku.

4) *Interval/Column Gutter*

Bagian vertical yang membatasi satu kolom dengan kolom yang lainnya.

5) *Gutter Margin/Binding Margin*

Bagian *margin* yang terdapat pada bagian dalam.

6) *Running Head Stand*

Garis yang menentukan tata letak dari *running head*.

7) *Picture Unit*

Pembagian kolom yang dipisahkan melalui garis yang tidak digunakan.

8) *Dead Line*

Ruang garis antara suatu *picture unit* dengan yang lainnya.

9) *Column Line/Measure*

Lebar setiap kolom yang berfungsi untuk menetapkan ukuran panjang pada setiap garis.

10) *Baseline*

Garis pemandu atau garis besar sebuah tulisan.

11) *Column*

Ruang persegi panjang tempat tulisan diletakkan dan disesuaikan.

12) *Foot Margin*

Area kosong pada bagian bawah halaman.

13) *Shoulder/Foreedge*

Area kosong pada segmen tepi ujung lembaran.

14) *Column Depth*

Ukuran tinggi sebuah kolom yang ditentukan dengan *points*, milimeter, atau jumlah garis.

15) *Characters per line*

Jumlah rerata sekelompok huruf yang didefinisikan dengan ukuran *point* atau ukuran spesifik.

16) *Gatefold/Throwout*

Lembaran terikat dan terlipat pada bagian dalam buku dan biasanya terdapat pada bagian ujung serta memiliki ukuran lebar yang sedikit lebih besar.

## 2.2.2 Struktur Buku

Berdasarkan buku *Book Design* oleh Andrew Haslam (2006), struktur sebuah buku dibagi menjadi tiga kelompok elemen dasar, yaitu:

### 2.2.2.1 *Binding*

Bagian atau lapisan dari luar permukaan buku atau biasa disebut sampul. Lapisan tersebut terbuat dari lembaran kertas cetak yang dilipat dan diikat secara berurut pada bagian punggung buku.

*Binding* dibagi menjadi tiga kelompok elemen, yaitu:

1) *Front Cover Element*

Elemen-elemen yang terdapat pada bagian sampul depan sebuah buku mencakup gambar, judul buku, serta identitas pengarang buku itu sendiri.

2) *Back Cover Element*

Elemen-elemen yang ditemukan di bagian sampul belakang buku mencakup sinopsis, biografi pengarang, ISBN/*barcode*, harga buku, dan ulasan pembacanya.

3) *Spine*

Punggung atau bagian samping buku yang mencakup judul, nama lengkap pengarang, serta logo penerbit.

### 2.2.2.2 Frontmatter

Dalam sebuah buku, *Frontmatter* adalah penggalan awal. Bagian ini biasanya dapat berupa sebuah halaman yang mencakup huruf romawi yang ditulis menggunakan huruf kecil atau *lowercase*. Pada *Frontmatter* pada umumnya ditemukan beberapa elemen seperti:

1) *Blank Page*

Halaman kosong yang tidak terisi pada sebuah buku.

2) *Half Title*

Berada di bagian kanan halaman yang mencakup judul buku, nama pengarang, logo serta nama penerbit, tempat buku dipublikasikan, dan unsur dekoratif lainnya.

3) *Title Verso*

Bagian kiri halaman yang memuat logo dan nama penerbit, nama sponsor, logo sponsor, tahun buku dipublikasikan, nomor ISBN, dan informasi kontak penerbit.

4) *Title Page*

Halaman *spread* berisikan judul buku, nama pengarang, penerbit, tempat, tahun buku dipublikasikan, serta gambar.

5) *Content Page*

Halaman yang mencantumkan seluruh konten buku atau yang biasa disebut dengan daftar isi.

6) *Synopsis*

Deskripsi singkat mengenai isi konten buku.

7) *Dedication*

Kalimat atau paragraf singkat tentang kepada siapa pengarang membuat atau mendedikasikan buku tersebut.

8) *Preface*

Teks singkat yang menjelaskan tujuan dari pembuatan buku serta kata-kata dari pengarang.

9) *Foreword*

Teks singkat mengenai tujuan dari pembuatan buku, namun bukan disampaikan oleh pengarang.

### **2.2.2.3 *Body of the Book***

Bagian badan sebuah buku yang menjadi pembuka dan penutup isi dari konten yang ada didalamnya. *Body of the Book* dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1) *Chapter Opener*

Bagian awal yang terdiri dari judul buku, gambar, dan kutipan yang diletakkan pada bagian kanan halaman.

2) *Chapter Closer*

Bagian akhir bab dari sebuah buku.

### **2.2.2.4 *Endmatter***

Bagian ini merupakan bagian akhir dari sebuah buku. Biasanya di bagian ini ditampilkan informasi mengenai sumber-sumber terkait konten dan informasi yang tercantum. Terdapat dua bagian pada *Endmatter*, yaitu:

1) *Sources-notes*

Daftar yang meliputi beragam referensi yang digunakan.

2) *Index*

Halaman yang mencakup daftar istilah, sumber-sumber dokumentasi serta ucapan terima kasih oleh pengarang.

## **2.2.3 Jenis Buku**

Buku dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis kelompok berdasarkan isi konten buku tersebut. Menurut Lupton (2008), jenis-jenis buku, antara lain yaitu:

1) Buku Teks

Buku yang isinya terdiri dari badan teks dan menggunakan margin yang berukuran sama besar pada setiap sisinya. Meskipun begitu, terkadang buku teks juga memuat beberapa gambar di sampul atau gambar kecil pada setiap awalan bab konten.

2) Buku Fiksi

Buku fiksi merupakan buku atau novel yang isi ceritanya ditulis berdasarkan imajinasi sang penulis dan tidak nyata.

3) Buku Puisi

Buku kumpulan karya puisi para sastrawan atau bentuk hidup dari suatu ekspresi yang dikemas dalam tulisan dan biasa dicetak dalam rupa *chapbook* atau buklet kecil.

4) *Zines*

Jenis publikasi yang biasa diciptakan oleh individu-individu kreatif yang memiliki visi independen serta komitmen untuk segala hal maupun konten unik melalui sudut pandang mereka sendiri. Pada umumnya dicetak berwarna dengan pencetakan digital.

5) *Picture Books for Kids*

Buku yang diperuntukkan untuk anak-anak dari rentang usia 4—7 tahun. Sebagian besar kontennya memuat ilustrasi atau gambar dan hanya sedikit teks.

6) *Picture Book for Adults*

Selain untuk anak-anak, buku bergambar juga menjadi karya sastra dengan tema *artistic* yang diperuntukkan untuk orang dewasa. Hal itu biasanya berupa novel grafis atau kumpulan karya para seniman. Gambar yang dicantumkan pada buku ini berfungsi untuk menceritakan suatu hal secara visual.

7) Buku Katalog Pameran

Buku yang menyajikan dan menampilkan karya-karya beserta spesifikasi karyanya para seniman yang dipamerkan secara lengkap agar dapat menarik perhatian pembacanya dan membuat mereka dapat menerima dengan baik pesan yang ingin disampaikan.

8) Buku Portofolio

Buku kumpulan karya-karya seorang desainer atau seniman yang dibuat untuk diperlihatkan kepada calon klien atau galeri bersamaan dengan surat permohonan kerja dan sebagainya. Pada umumnya berupa buku yang dicetak secara padu dan dalam jumlah banyak, sehingga biayanya relatif murah.

#### 2.2.4 Buku Antologi

Berdasarkan penjelasan KBBI (dalam Henny & Tri, 2020), antologi dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang memuat beberapa karya yang telah diseleksi dan digabungkan. Buku antologi itu sendiri dapat ditulis oleh satu penulis maupun banyak penulis, namun tetap pada satu tema yang telah ditentukan. Dalam pembuatan isi konten biasanya buku antologi paling sedikit mencakup 10 hingga 15 judul atau tulisan, oleh karenanya diperlukan kesepakatan di awal penulisan jika buku antologi ditulis oleh banyak penulis.

Meskipun sebelumnya buku antologi hanya dipahami sebagai buku yang mencakup karya sastra seperti puisi, pantun, dan syair. Tetapi nyatanya, karya sastra lainnya seperti karya musik atau cerita yang ada pada radio, surat kabar, hingga televisi juga termasuk didalamnya. Melalui hal itu, buku antologi dapat diklasifikasikan dalam dua jenis, yaitu (Fiska, 2023):

1) Antologi Karya Sastra

Pada dasarnya antologi karya sastra merupakan beberapa karya sastra dengan jenis serupa yang dipersatukan. Seperti puisi, tulisan pendek, artikel, dan sebagainya yang telah dipublikasikan sebelumnya di berbagai perangkat media ataupun karya yang baru dibuat pada saat buku antologi ingin dipublikasikan. Namun, hal

itu dengan catatan seluruh karyanya masih memiliki kesamaan secara garis besar dalam unsur tema ataupun cerita, sehingga buku antologi yang dihasilkan dapat terlihat terorganisir dan rapih.

#### 2) Antologi Akademik

Berbeda dengan jenis sebelumnya, antologi akademik diperuntukkan untuk keperluan akademis atau pendidikan, sehingga karya yang dikumpulkan harus berhubungan dan bermanfaat untuk dijadikan rujukan dalam proses pembelajaran yang ada. Oleh karena itu, biasanya karya yang dikumpulkan dalam antologi akademik bersifat lebih teoritis dan sesuai fakta.

### 2.2.5 *Format*

Melalui definisi sebuah buku, format merupakan sesuatu yang ditentukan berdasarkan hubungan antara tinggi dan lebar dari lembaran buku tersebut. Format sebuah buku dapat sama seperti buku lainnya meskipun kedua buku tersebut memiliki ukuran yang berbeda. Buku memiliki tiga jenis format, yaitu *Portrait*, *Landscape*, dan *Square* (Haslam, 2006).

#### 1) *Portrait*

Jenis format dengan perbandingan ukuran tinggi yang lebih besar dari ukuran lebar.

#### 2) *Landscape*

Jenis format dengan ukurang lebar yang lebih besar dari tinggi.

#### 3) *Square*

Jenis format yang ukuran tinggi dan lebarnya sama besar.

### 2.2.6 *Layout*

*Layout* dapat dikatakan sebagai suatu sistem penataan pada elemen desain yang memiliki keterkaitan dengan bidang atau ruang tempat keberadaan mereka. Masing-masing dengan kompak disusun secara keseluruhan desain agar dapat menyajikan tampilan seluruh elemen desain dan teks yang ingin disampaikan dengan rapih dan tertata agar dapat memberi kemudahan bagi para pembacanya untuk memahami konteks yang ingin

disampaikan. (Ambrose dan Harris, 2005). Dalam pembuatan *layout* buku ada beberapa elemen yang harus diperhatikan (Haslam, 2006), yaitu:

1) Perencanaan Konten *Layout*

Proses yang dilakukan sebelum merancang *layout* sebuah buku, dengan menentukan konten apa saja yang harus dimasukkan beserta gambar-gambarnya, sehingga proses mendesain pada setiap halaman buku menjadi lebih mudah.

2) Penyusunan *Layout*

Proses penataan teks dan gambar menggunakan teknik *flat plan*, yaitu teknik penataan untuk melihat keseluruhan halaman berisikan teks dan gambar secara *spread* dan sudah mencakup nomor setiap halaman.

3) *Storyboard*

Di tahap ini pengerjaannya jauh lebih detail dan dilakukan setelah mendapatkan data untuk isi buku untuk membuat perencanaan *layout* melalui teks dan gambar.

4) *Layout* Teks

Penataan *layout* berdasarkan isi konten dan teks agar informasi yang terkandung dapat dengan mudah ditafsirkan oleh pembaca.

5) Pendekatan *Layout* Berdasarkan Teks

Membuat sebuah kolom elemen desain yang dikembangkan menjadi unsur lebih kompleks dengan tujuan agar komposisi teks serta gambar pada setiap halaman seimbang dan mudah dipahami.

6) Pendekatan *Layout* Berdasarkan Gambar

Pendekatan dengan prinsip *focal point* untuk menentukan susunan baca dan seberapa kompleks bentuk *layout* pada desain.

7) *Layout* Gambar

Penataan *layout* gambar tidak selalu sama karena harus disesuaikan dengan elemen-elemen serta teks pada setiap halaman agar dapat menjadi sebuah satu kesatuan.

8) Penggabungan Gambar dan Teks

Penyusunan gabungan antara gambar dan teks pada *layout* harus didasari dengan prinsip-prinsip desain agar perancangan tetap berhubungan dengan isi dan konten buku.

### 9) *Layer*

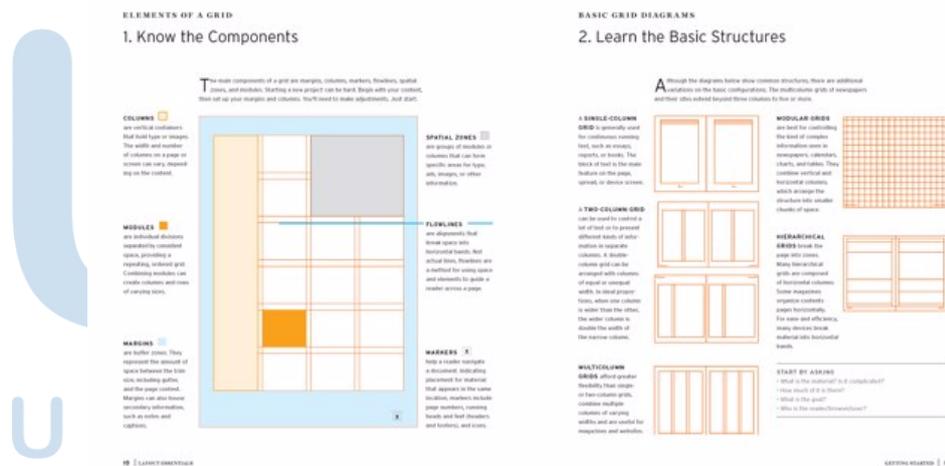
Penataan layout gambar dan teks dapat ditumpuk seperti lapisan, namun tetap menggunakan prinsip desain agar hasilnya seimbang dan tetap mengacu pada aspek estetika.

## 2.2.7 *Grid*

Tondreau (2009) dalam bukunya yang berjudul *Layout Essentials*, *grid* dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang menyusun ruang dan segala informasi dengan memetakan keseluruhan perencanaan perancangan agar terlihat tertib dan mudah dipahami bagi para pembacanya.

### 2.2.7.1 *Komponen Grid*

Dalam strukturnya *grid* mencakup enam kelompok komponen dasar (Tondreau, 2009), yaitu:



Gambar 2.3 *Grid System*  
Sumber: Tondreau (2006)

### 1) *Columns*

Ruang yang dapat diisi oleh teks maupun media ukuran lebar kolom yang bermacam-macam menyesuaikan konten yang ada.

2) *Modules*

Suatu bentuk tunggal yang dipisahkan oleh ruang yang konsisten. Jika digabungkan dapat menciptakan sebuah kolom atau barisan dengan ukuran yang bermacam-macam.

3) *Margins*

Bagian ruang kosong antara garis potong dan isi konten yang dapat diisi oleh data tambahan, berupa suatu notasi dan deskripsi.

4) *Spatial Zones*

Gabungan beberapa ruang kosong yang membentuk suatu area yang dapat diisi dengan teks, foto, atau data lainnya.

5) *Flowlines*

Sekolompok deretan yang membagi suatu area menjadi bidang horizontal untuk mengarahkan pembaca agar lebih mudah memahami.

6) *Markers*

Komponen yang membantu pembaca dalam mengidentifikasi sebuah halaman atau dokumen yang tata letaknya selalu sama. Contohnya, nomor halaman, *icon*, atau *footer*.

#### 2.2.7.2 Jenis *Grid*

Berlandaskan teori Tandreau (2009), Dalam klasifikasinya, *Grid* dibagi menjadi lima kelompok jenis, yakni:

1) *Single-Column Grid*

Susunan yang umumnya digunakan untuk memuat catatan yang panjang seperti sebuah uraian atau buku.



Gambar 2.4 Single-Column Grid

(Sumber: <https://www.pinterest.com.mx/pin/430656783103821650/> diakses 24 September 2023)

## 2) Two-Column Grid

Penggunaannya dapat dimanfaatkan ketika teks yang dimuat sangat banyak dan berupa informasi yang berlainan. Dalam susunan ini, ukuran kedua kolomnya bisa tidak selalu sama, disesuaikan dengan kebutuhan.

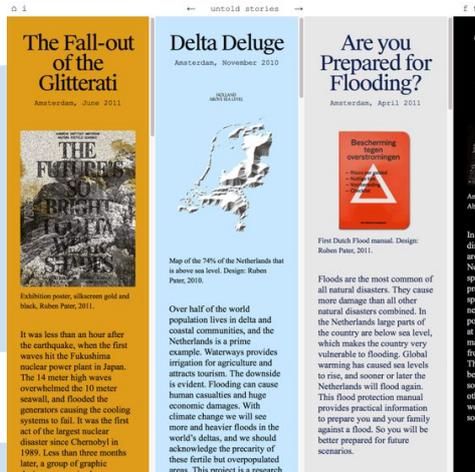


Gambar 2.5 Two-Column Grid

(Sumber: <https://www.designer-daily.com/featured-design-studio-laucke-sieben-39660> diakses 24 September 2023)

## 3) Multi-Column Grids

Penggunaan jenis kolom ini lebih fleksibel dari dua sebelumnya. Hal itu karena susunannya mencakup beberapa gabungan kolom dengan skala ukur yang beragam. Dasarnya untuk majalah atau sebuah situs.



Gambar 2.6 Multi-Column Grid  
(Sumber: <https://www.typewolf.com/site-of-the-day/untold-stories>  
diakses 24 September 2023)

#### 4) Modular Grids

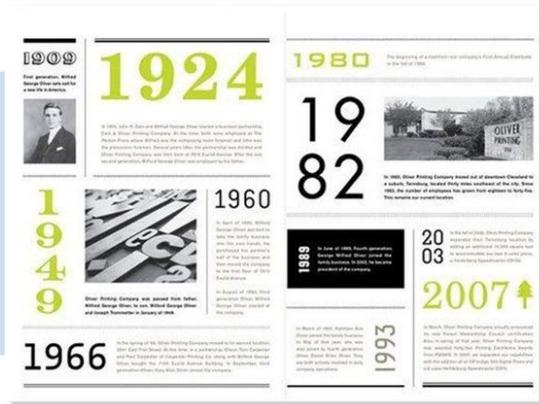
Struktur untuk menata informasi data yang rumit seperti grafik, koran, dan sebagainya. Struktur jenis ini terlihat seperti bagian-bagian kecil yang dihasilkan oleh penggunaan kolom vertikal dan horizontal.



Gambar 2.7 Modular Grids  
(Sumber: <https://horizon-multiple.tumblr.com/post/155803362593/building-paris>  
diakses 24 September 2023)

#### 5) Hierarchical Grids

Struktur susunan yang memisah-misah suatu laman menjadi beberapa segmen. Biasanya terdiri dari kolom-kolom horizontal.



Gambar 2.8 Hierarchical Grids  
 (Sumber: [https://www.canva.com/learn/grid-design/?utm\\_source=newsletter36&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=thisweekindesign](https://www.canva.com/learn/grid-design/?utm_source=newsletter36&utm_medium=email&utm_campaign=thisweekindesign) diakses 24 September 2023)

## 2.2.8 Elemen Desain

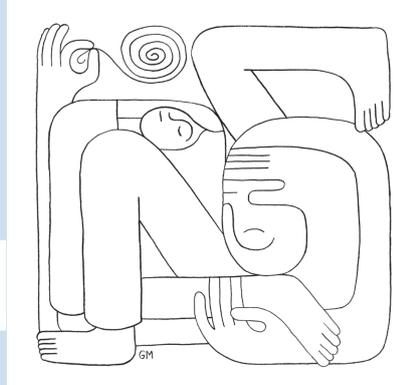
Menurut Landa (2014), dalam proses pembuatan suatu gambar, seorang desainer setidaknya harus memiliki wawasan dasar tentang elemen desain. Dengan memahami elemen desain kita dapat lebih mudah mengerti tentang cara berkomunikasi serta berekspresi secara visual. Dalam desain grafis terdapat empat elemen desain, yaitu:

### 2.2.8.1 Garis

Landa (2014), berpendapat bahwa garis adalah sebuah rupa titik yang memanjang atau jalur dari titik yang bergerak itu sendiri. Titik dalam garis merupakan bagian terkecil dan biasanya berbentuk bundar. Garis memiliki beberapa fungsi, antara lain, untuk mendefinisikan suatu bentuk, tepian, rupa, gambar, huruf hingga pola, lalu, mengatur ketegasan suatu bidang, dan membantu mengatur komposisi secara visual. Garis dibagi menjadi empat kategori, yaitu:

- 1) *Solid Line*: Tanda yang digambarkan melintas pada suatu bidang.
- 2) *Implied Line*: Garis yang terputus tetapi terlihat berkelanjutan.
- 3) *Edges*: Titik pertemuan antar garis atau batas garis antar bentuk.

4) *Line of Vision*: Garis pemandu yang mengarahkan mata audiens.



Gambar 2.9 Garis

(Sumber: <https://geoffmcftridge.tumblr.com/post/114765458687> diakses 23 September 2023)

### 2.2.8.2 Bentuk

Mengacu pada teori yang diungkapkan oleh Landa (2014), secara umum bentuk adalah suatu area yang digambarkan secara utuh atau merupakan sebuah bidang datar yang diciptakan melalui sekumpulan garis, warna, aksan, maupun kualitas permukaan. Suatu bentuk pada dasarnya berbidang dua dimensi atau datar, sehingga memiliki skala ukur tinggi dan lebar yang dapat diperhitungkan. Bentuk digolongkan menjadi tiga turunan dasar berupa persegi, segitiga, dan lingkaran yang masing-masing memiliki rupa volumetrik atau tiga dimensi, seperti kubus, piramida, dan bola.



Gambar 2.10 Bentuk

(Sumber: <https://theinspirationgrid.com/kaleidoscopic-artworks-by-bram-vanhaeren/> diakses 23 September 2023)

### 2.2.8.3 Warna

Landa (2014), mengemukakan bahwa warna diasosiasikan sebagai elemen desain yang kuat dan bersifat menghasut merupakan suatu definisi terkait daya cahaya yang dipantulkan. Ketika cahaya mengenai suatu objek, separuhnya akan terserap oleh objek tersebut dan sisanya akan dipantulkan. Bagian cahaya yang dipantulkan itulah yang ditangkap oleh mata sebagai warna dan hal itu hanya dapat dilihat dengan melibatkan cahaya itu sendiri.

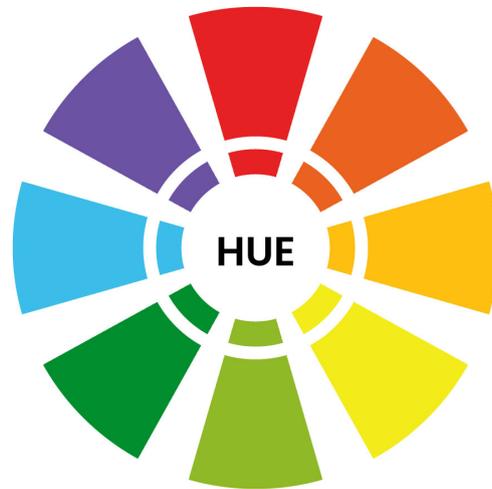
#### 1) Elemen Warna

Sebuah warna dapat terlihat berbeda meskipun dalam satu identitas yang sama, seperti misalnya biru muda, biru kerunguan, dan sebagainya. Hal tersebut berkaitan dengan energi cahaya yang direfleksikan pada suatu bidang itu sendiri dan beberapa elemen yang mempengaruhinya. Elemen pada warna dibagi menjadi tiga kelompok dasar, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Berikut penjabaran dari tiga kelompok dasar:

##### a) *Hue*

*Hue* dapat dikatakan sebagai identitas dari sebuah warna itu sendiri, seperti yang kita sebut biru, merah, hijau, dan sebagainya. Selain itu, *Hue* juga dapat dipersepsikan sebagai dingin atau hangat dalam temperatur warna. Meskipun begitu, dalam temperatur warna, hal tersebut tidak dapat dirasakan melainkan hanya sebuah persepsi yang tercipta pada pikiran seseorang.

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

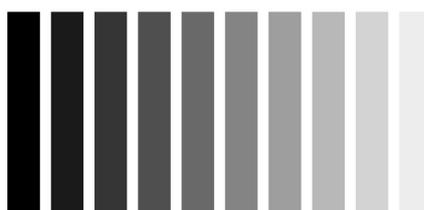


Gambar 2.11 Hue

b) *Value*

Dalam definisi warna, *value* memiliki peran sebagai suatu kedudukan terkait terang atau gelapnya sebuah warna, contohnya adalah merah tua, coklat muda, ungu tua dan sebagainya. Dalam mengatur *value* dari suatu warna atau *hue*, diperlukannya dua warna yang bersifat netral, yaitu warna hitam dan putih murni. Namun, walaupun kedua unsur tersebut termasuk sebuah warna, tetapi mereka tidak bisa disebut sebagai *hue* karena keduanya tidak dapat ditemukan dalam spektrum yang tertangkap oleh mata.

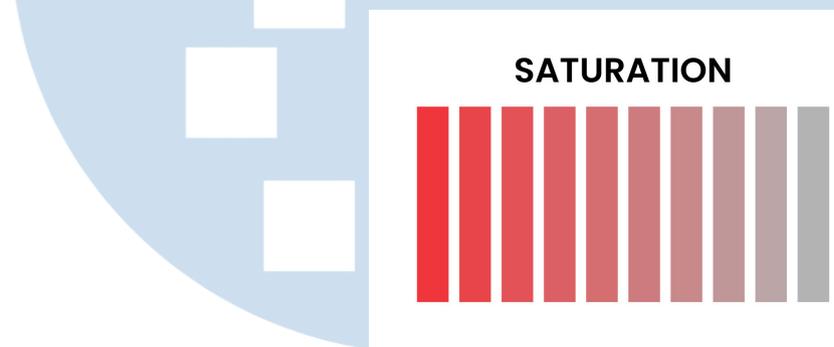
**VALUE**



Gambar 2.12 Value

c) *Saturation*

*Saturation* merupakan intensitas cerah atau kusamnya dari sebuah warna. Warna yang telah tersaturasi berarti telah mencapai kroma maksimalnya, sehingga tidak lagi menyangkup warna netral seperti hitam, putih, atau abu-abu yang merupakan campuran kedua warna netral tersebut. Jika warna yang telah tersaturasi dicampur dengan warna netral, warna yang dihasilkan akan terlihat kusam karena warna netral melemahkan *hue*.



Gambar 2.13 *Saturation*

#### 2.2.8.4 Tekstur

Tekstur dapat diartikan sebagai kualitas sentuhan aktual atau citra kualitas suatu bidang itu sendiri. Dalam seni rupa, tekstur diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Keduanya dapat dilihat sebagai tekstur namun memiliki rasa sentuhan yang berbeda karena dihasilkan dari hal yang berbeda juga.

1) Tekstur Taktil

Tekstur taktil dikenal sebagai tekstur nyata. Hal itu dikarenakan seseorang dapat menyentuh dan merasakan tekstur taktil secara aktual. Tekstur taktil dapat diperoleh melalui beberapa teknik cetak seperti *embossing*, *debossing*, *stamping*, *engraving*, hingga *letterpress*.



Gambar 2.14 Tekstur Taktil

(Sumber: <https://www.dekoruma.com/artikel/79977/variati-tekstur-kayu-dan-pori-porinya> diakses 23 September 2023)

## 2) Tekstur Visual

Tekstur visual merupakan ilusi atau tampilan yang diperoleh melalui hasil *scan*. Hasil *scan* tersebut biasanya berasal melalui fotografi, gambar, lukisan, dan sebagainya. Sehingga, seorang desainer dapat menghasilkan beragam tekstur yang ada.



Gambar 2.15 Tekstur Visual

(Sumber: <https://apamkomputer.blogspot.com/2017/04/desain-grafis-8.html> diakses 23 September 2023)

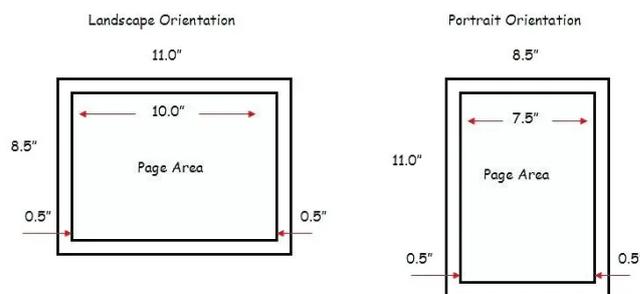
### 2.2.9 Prinsip Desain

Berdasarkan Landa (2014) pada bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, prinsip-prinsip desain perlu diterapkan dalam perancangan sebuah karya dan segala komunikasi visual. Dimulai dari pemahaman tentang pembuatan sebuah konsep, ketikan, penggabungan gambar, hingga penggunaan elemen desain, semua itu memerlukan prinsip desain. Hal itu

karena prinsip-prinsip desain saling bergantung, sehingga penting untuk disesuaikan agar dapat menciptakan komposisi karya yang seimbang dan nyaman untuk dilihat. Prinsip desain dibagi menjadi lima, yaitu:

### 1) *Format*

Format adalah keliling luar bidang yang telah ditetapkan dan menyangkup juga bidang didalamnya. Dalam kata lain hal itu berupa batasan bidang suatu desain yang digunakan oleh desainer sebagai landasan dalam merancang karya desain. Dalam hal nyata, contohnya seperti selembar kertas, layar telepon genggam, dan sebagainya.



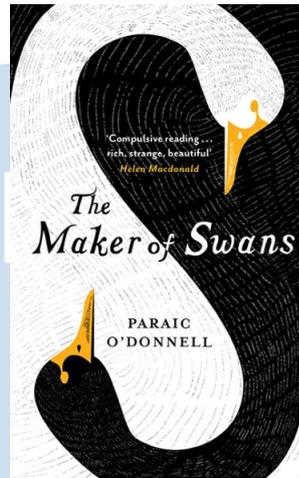
Gambar 2.16 *Format*

(Sumber: [https://papersize.co/portrait-vs-landscape/#google\\_vignette](https://papersize.co/portrait-vs-landscape/#google_vignette) diakses 23 September 2023)

### 2) *Balance*

*Balance* sebagai arti dari keseimbangan merupakan hal yang dapat diperoleh secara naluriah. Hal itu dilandaskan atas digunakannya balance pada gerakan fisik suatu individu itu sendiri. Balance dapat tercipta ketika bobot visual dari masing-masing komponen pada komposisinya didistribusikan secara merata.

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



Gambar 2.17 *Balance*

(Sumber: <https://www.sinemerkas.com/the-maker-of-swans> diakses 23 September 2023)

### 3) *Visual Hierarchy*

Suatu susunan keseluruhan dari elemen grafis yang didasari oleh penekanannya (*emphasis*). Prinsip desain ini menjadi aspek utama karena berfungsi untuk menyusun informasi serta memperjelas komunikasi sebagai tujuan dari desain grafis itu sendiri. Dengan susunan dan penekanan yang diatur secara tepat dapat memandu pembacanya agar pandangan mereka dapat langsung tertuju pada pesan atau elemen yang ingin disampaikan.



Gambar 2.18 *Visual Hierarchy*

(Sumber: <https://www.pinterest.com.mx/pin/458311699593842915/> diakses 23 September 2023)

#### 4) *Emphasis*

Prinsip desain ini merupakan suatu susunan yang didasari dari tingkat kepentingannya. *Emphasis* memberikan penekanan pada beberapa elemen di atas elemen lainnya untuk membuat elemen tersebut terlihat lebih dominan. Dengan melakukan hal tersebut, seorang desainer dapat menentukan urutan informasi yang dilihat pertama, kedua, ketiga hingga akhir oleh pembacanya. Penekanan itu dapat dilakukan dengan menyesuaikan kontras, ukuran, warna, penempatan, dan sebagainya pada perancangan yang dibuat.



Gambar 2.19 *Emphasis*

(Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/66/69/8c/66698c6c7ae235856b4591fd1de08337.png>  
diakses 23 September 2023)

#### 5) *Rhythm*

*Rhythm* adalah sesuatu yang dikaitkan dengan ketukan yang tercipta melalui pola penekanan. Dalam desain grafis, suatu pola dapat menciptakan ritme dengan digambarkan melalui repetisi yang kuat dan konsisten. Dengan menciptakan *Rhythm* dapat membantu perpindahan pandangan serta mengatur interval waktu pembacanya dari satu elemen ke elemen lainnya sesuai alur.

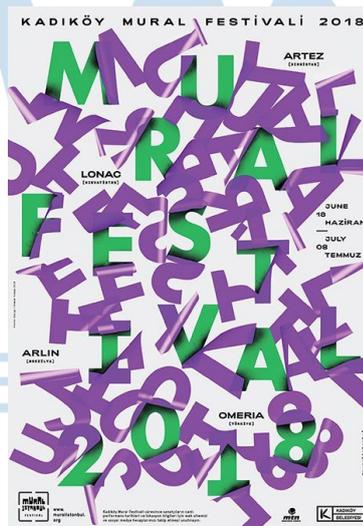


Gambar 2.20 Rhythm

(Sumber: <https://www.itsnicethat.com/articles/son-ayong-poster-graphic-design-240519> diakses 23 September 2023)

#### 6) Unity

Prinsip yang berperan sebagai kesatuan dari seluruh elemen grafis yang ada pada desain itu sendiri. *Unity* menggabungkan segala aspek, unsur, hingga elemen agar desain dapat terlihat sebagai satu kesatuan dan memang diciptakan untuk satu sama lain. Penggabungan tersebut dilakukan berdasarkan warna, bentuk, kemiripan, tata letak, dan orientasi suatu perancangan tersebut.



Gambar 2.21 Unity

(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/e0/7a/ad/e07aad6c0bd2a77483f3deaa308bf4fe.jpg> diakses 23 September 2023)

### 7) *Laws of Perceptual Organization*

Landa (2014), menyimpulkan bahwa dalam prinsip desain, terdapat enam *Laws of Perceptual Organization*, yaitu:

- a) *Similarity*, yakni layaknya sebuah elemen, hal-hal serupa dengan karakteristik yang serupa akan dianggap sebagai satu kesatuan yang sama.
- b) *Proximity*, ketika suatu elemen berada tak jauh dari elemen lainnya, mereka akan diidentifikasi dalam satu kelompok.
- c) *Continuity*, dipersepsikan sebagai jalur atau koneksi secara visual antar suatu bagian. Dimana elemen tersebut nampak seperti lanjutan dari elemen sebelumnya. Hal itu menciptakan seperti sebuah impresi gerak.
- d) *Closure*, sebuah dorongan daya pikir seseorang untuk menyatukan beberapa elemen agar dapat menciptakan suatu tupa atau pola yang utuh.
- e) *Common Fate*, ketika elemen-elemen yang ada bergerak bersamaan kearah yang identik, mereka akan dianggap sebagai satu keutuhan.
- f) *Continuing Line*, garis putus-putus atau tidak menyambung dengan satu sama lain tapi tetap dilihat sebagai satu integritas.

### 8) *Scale*

*Scale* adalah skala ukur dari suatu bentuk atau elemen grafis yang mempunyai asosiasi dengan elemen lainnya pada suatu format desain. Dengan mengatur perbandingan ukuran pada setiap unsur dan elemennya dapat menciptakan suatu visual proporsional bagi pembaca untuk memperkirakan ukuran objek melalui penggambaran nyata. Selain itu, prinsip ini juga dapat menambahkan kontras, dinamika, hingga keselerasan antara satu objek dengan yang lainnya, hi ngga menciptakan ilusi seperti ruang tiga dimensi.



Gambar 2.22 *Scale*

(Sumber: <http://grainedit.com/2013/10/14/josef-muller-brockmann-poster-collection/> diakses 23 September 2023)

#### 9) *Proportion*

*Proportion* berfungsi untuk mengatur hubungan ukuran secara keseluruhan pada setiap elemennya. Hubungan tersebut dilakukan berdasarkan besaran, ukuran, dan kuantitasnya. Keselarasan dari setiap hubungan antar elemen tersebutlah nantinya akan menciptakan harmoni pada suatu karya desain tersebut, meskipun proporsi yang diciptakan tidak sesuai dengan dunia nyata.



Gambar 2.23 *Proportion*

(Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/16/a7/e1/16a7e17abe701e56342cced8f3ad1756.jpg>  
diakses 23 September 2023)

## 2.2.10 Tipografi

Perancangan dari sekumpulan bentuk dan tata letak huruf pada landasan dua dimensi suatu media cetak dan elektronik. Pada dasarnya, tipografi digunakan sebagai teks atau tampilan yang berfungsi untuk menampilkan judul, subjudul, *headline*, dan sebagainya (Landa, 2014).

### 2.2.10.1 Jenis Tipografi

Semakin berkembangnya zaman *typeface* baru yang diciptakan juga semakin banyak. Namun, ada beberapa jenis dasar tipografi berdasarkan gaya dan sejarah yang menjadi tujuan utama sebagian khalayak. Jenis-jenis ini bervariasi diantara para sejarawan *type*. Beberapa jenisnya, antara lain, yakni:

#### 1) *Old Style*

Jenis huruf romawi yang dikemukakan pada akhir abad ke-15. Huruf ini memiliki bagian serif dengan sudut tanda kurung, serta penekanan khusus.



ABCDEFGHIJKLMN  
opqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 2.24 Tipografi *Old Style*

#### 2) *Transitional*

Jenis huruf serif yang diperkenalkan pada abad ke-18 dan menjadi tanda peralihan jenis *old style* ke modern, sehingga memiliki karakteristik gabungan dari kedua jenis tersebut.

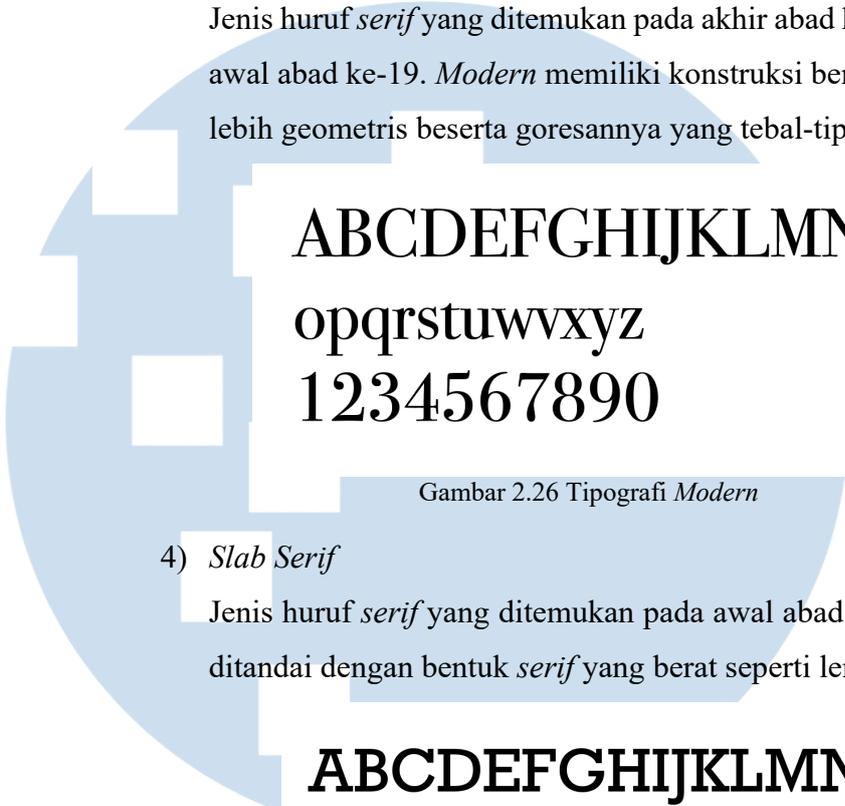


ABCDEFGHIJKLMN  
opqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 2.25 Tipografi *Transitional*

3) *Modern*

Jenis huruf *serif* yang ditemukan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. *Modern* memiliki konstruksi bentuk yang lebih geometris beserta goresannya yang tebal-tipis.



ABCDEFGHIJKLMN  
opqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 2.26 Tipografi *Modern*

4) *Slab Serif*

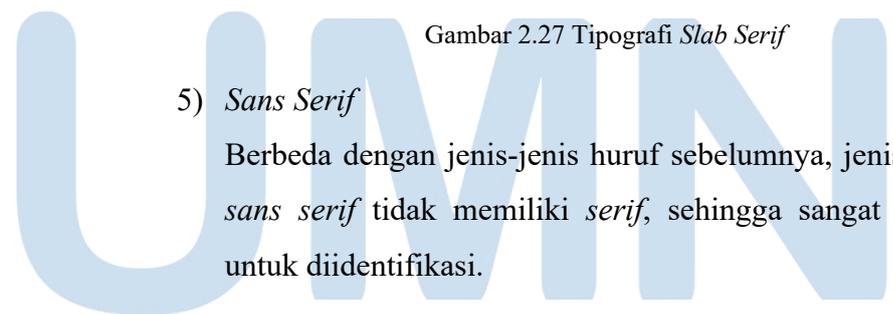
Jenis huruf *serif* yang ditemukan pada awal abad ke-19 ini ditandai dengan bentuk *serif* yang berat seperti lempengan.

ABCDEFGHIJKLMN  
opqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 2.27 Tipografi *Slab Serif*

5) *Sans Serif*

Berbeda dengan jenis-jenis huruf sebelumnya, jenis huruf *sans serif* tidak memiliki *serif*, sehingga sangat mudah untuk diidentifikasi.

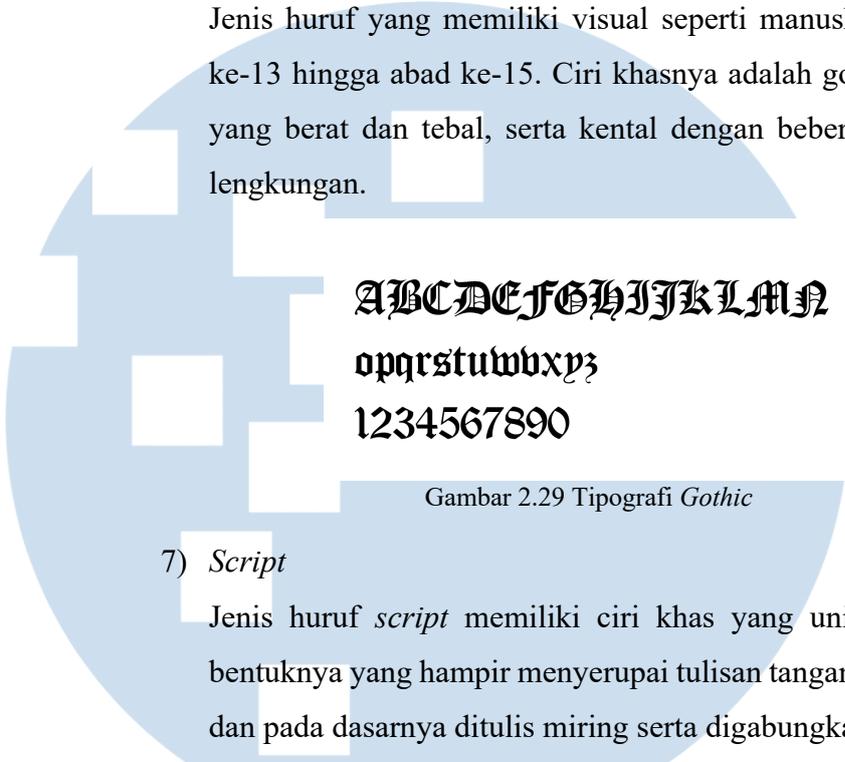


ABCDEFGHIJKLMN  
opqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 2.28 Tipografi *Sans Serif*

6) *Gothic*

Jenis huruf yang memiliki visual seperti manuskrip abad ke-13 hingga abad ke-15. Ciri khasnya adalah goresannya yang berat dan tebal, serta kental dengan beberapa garis lengkungan.



ABCDEFGHIJKLMN  
opqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 2.29 Tipografi *Gothic*

7) *Script*

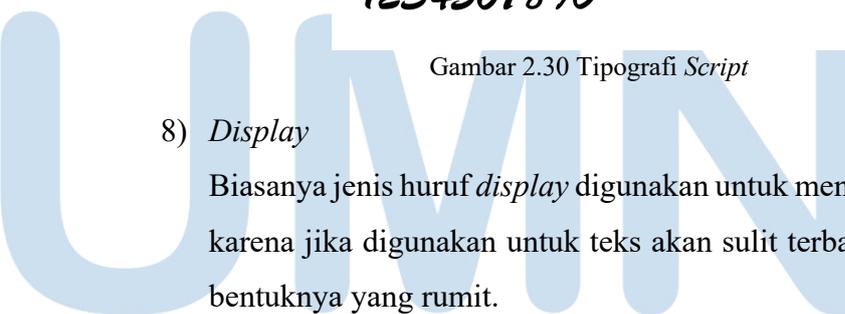
Jenis huruf *script* memiliki ciri khas yang unik karena bentuknya yang hampir menyerupai tulisan tangan manusia dan pada dasarnya ditulis miring serta digabungkan.

ABCDEFGHIJKLMN  
opqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 2.30 Tipografi *Script*

8) *Display*

Biasanya jenis huruf *display* digunakan untuk menulis judul karena jika digunakan untuk teks akan sulit terbaca akibat bentuknya yang rumit.



ABCDEFGHIJKLMN  
opqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 2.31 Tipografi *Display*

### 2.2.10.2 Terminologi pada Tipografi

Berdasarkan Ambrose dan Harris (2011), terminologi berkaitan dengan tipografi dapat berfungsi sebagai penyampaian suatu pesan dalam penyesuaian teks. Hal tersebut telah ditemukan sejak zaman industri percetakan hingga terus berkembang dan berubah sampai saat ini. Namun, meskipun sudah berkembang kebanyakan masyarakat masih menggunakan bahasa yang umum ketika membicarakan istilah tipografi itu sendiri. Beberapa terminologi pada tipografi, yaitu:

1) *Serif/Sans Serif*

*Serif* dan *Sans Serif* adalah dua jenis kelompok kategori dalam *typeface*. Jenis *Serif* memiliki karakteristik huruf yang garis di ujungnya berbentuk melengkung dengan tujuan agar mudah dikenali dan dibaca. Sedangkan, *Sans Serif* kebalikannya tidak memiliki garis ujung yang melengkung dan terlihat lebih modern.

2) *Bounding box, Kerning, & Letter Spacing*

Terminologi ini berupa sebuah bentuk kotak yang diciptakan secara tradisional sebagai pembatas atau jarak batasan pada satu karakter ke karakter lainnya. Hal itu berfungsi agar setiap karakter tidak saling bertubrukan dan dapat terlihat seimbang.

3) *Tracking*

Dalam tipografi, *tracking* memiliki suatu fungsi untuk mengatur jarak antar sebuah karakter huruf dengan karakter huruf lainnya sehingga timbul jarak antar huruf.

4) *Word Spacing*

Hampir sama dengan *tracking*, bedanya *word spacing* mengatur jarak antar kata bukan antar huruf.

### 5) *Leading*

*Leading* bertujuan untuk menyesuaikan jarak atau ruang antar *baseline* atau baris teks. Ketika suatu karakter tidak memiliki *leading* mereka disebut sebagai *set solid*.

### 6) *Baseline & Typefaces*

Pada tipografi, *baseline* merupakan sebuah garis semua yang menjadi landasan tumpuan suatu huruf. Namun, untuk beberapa huruf yang memiliki bentuk bulat seperti 'O' terkadang dapat melewati garis semu tersebut. Setiap *typeface* memiliki penempatan *baseline* yang beragam.

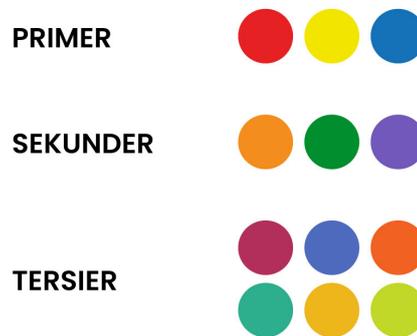
## 2.2.11 Warna

Menurut Samara (2020), bersamaan dengan rupa dan ruang, warna juga merupakan salah satu aspek bahasa visual yang memiliki sifat paling menarik, ekspresif, dan menggugah. Hal itu karena warna dapat menghubungkan kita dengan suatu lokasi, kenangan, materi, hingga emosi yang dihasilkan. Melalui warna kita juga dapat lebih mudah untuk mendefinisikan serta membedakan sebuah objek dari cara pengemasannya.

### 2.2.11.1 Prinsip Warna

Untuk menggunakan warna dalam sebuah perancangan dengan tepat, diperlukan pengetahuan tentang prinsip warna sendiri, yakni bagaimana satu warna dapat terhubung dengan warna lainnya agar dapat tersusun dalam proporsi yang sesuai hingga terbentuknya suatu keharmonisan visual (Hall, 2011). Prinsip warna dibagi menjadi tiga klasifikasi dasar, yaitu:

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 2.32 Prinsip Warna

### 1) Warna Primer

Kelompok ini terdiri dari warna-warna murni yang tidak melibatkan warna lainnya. Sehingga, kelompok warna primer sendiri memiliki sifat yang tak bisa dibagi lagi karena sudah di tingkatan paling dasar. Warna primer yaitu merah, kuning, dan juga biru.

### 2) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah kelompok warna yang masing-masingnya diciptakan melalui gabungan warna primer hingga membentuk satuan warna baru. Warna sekunder terdiri dari oranye, hijau, dan ungu.

### 3) Warna Tersier

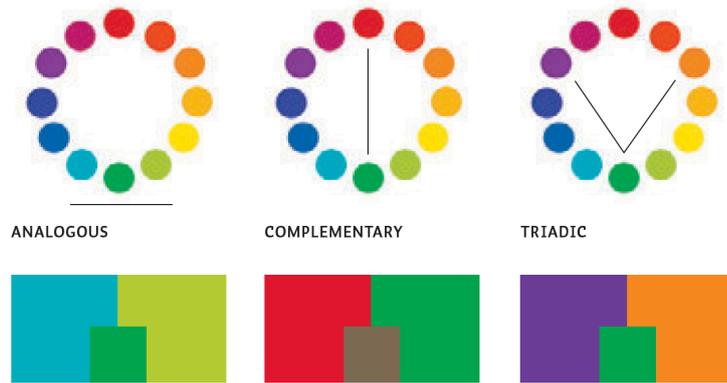
Sama seperti warna sekunder, kelompok warna tersier juga merupakan warna-warna yang dihasilkan melalui gabungan warna lainnya. Bedanya, untuk warna tersier merupakan campuran warna dari warna sekunder. Warna tersier terdiri dari merah-oranye, kuning-hijau, biru-ungu, dan sebagainya.

#### 2.2.11.2 *Color Relation*

Menurut Samara (2020) dalam buku *Design Elements*, setiap warna memiliki jumlah spektrum yang berbeda-beda sehingga tak jarang satu warna dapat terlihat lebih dominan dari warna lainnya.

Untuk itu, adanya beberapa kategori relasi antar warna yang di

gabungkan berdasarkan *hue* masing-masing yang membuat kehadiran mereka terlihat seimbang dan tidak saling tumpang tindih untuk mencapai suatu keharmonisan. Kategori *color relation* tersebut, antara lain, yaitu:



Gambar 2.33 *Color Relation*  
Sumber: Samara (2020)

1) *Complementary*

Hubungan antara warna yang saling berhadapan pada color wheel atau roda warna. Hubungan warna ini menciptakan nada yang netral sehingga menjadi pelengkap satu sama lain.

2) *Analogous*

Warna yang termasuk dalam analogous merupakan warna yang letaknya saling berdekatan dalam roda warna. Meskipun tampak sedikit berbeda antara satu sama lain tapi dapat terhubung berdasarkan perbedaan temperatur.

3) *Triadic*

Hubungan yang terdiri dari tiga warna yang terpisah dengan jarak sudut  $120^\circ$  antara satu sama lain pada roda warna. Satu warnanya merupakan pelengkap dari kedua warna lainnya yang saling berjarak dengan elemen pelengkap sebenarnya.

### 2.2.11.3 Psikologi Warna

Berdasarkan Anggraini & Nathalia (2014), warna sebagai unsur penting dalam proses perancangan memiliki karakteristiknya masing-masing. Warna sendiri dapat disimbolisasikan secara berbeda-beda pada setiap negara, tetapi berikut merupakan arti warna secara umum, yakni:

1) Warna Merah

Dalam artiannya, warna merah seringkali dianggap memiliki tingkat emosional yang sangat tinggi, sehingga biasanya diasosiasikan dengan antusiasme, optimistik, keberanian, dan sumber kekuatan.

2) Warna Oranye

Warna oranye merupakan warna yang sering dikaitkan dengan kegembiraan, kehangatan, penuh gairah, sosialisasi, dan keperkasaan.

3) Warna *Pink*

Warna *pink* dapat diartikan sebagai suatu energi feminin, afeksi, kasih, serta kelembutan. Sehingga tak jarang dihubungkan dengan para kaum perempuan.

4) Warna Ungu

Warna ungu biasanya menjadi simbol terhadap sesuatu yang spiritual. Seperti misalnya, mistis, penuh misteri, elegan, kemewahan, dan hal-hal yang magis.

5) Warna Biru

Warna biru pada dasarnya selalu dikaitkan dengan elemen duniawi seperti air, langit, dan sebagainya. Sehingga dapat memiliki beberapa arti, yaitu keheningan, kedamaian, loyalitas, kesabaran, dan sebagainya.

6) Warna Kuning

Warna kuning dapat mengisyaratkan arti seperti damai, ceria, penuh harapan, nyentrik, pertemanan, dan rasa percaya diri.

7) Warna Hijau

Pada umumnya warna hijau seringkali dianggap sebagai sesuatu yang berhubungan dengan alam, kesehatan, kehidupan, serta kesuburan.

8) Warna Coklat

Warna coklat biasanya dapat diartikan sebagai sesuatu yang sejahtera, seimbang, tentram, dan sebagainya.

9) Warna Abu-Abu

Warna abu secara umum dapat memberi kesan simpel, futuristik, dan kecerdasan.

10) Warna Hitam

Berbanding terbalik dengan warna *pink*, hitam lebih sering dikaitkan dengan sifat maskulin, tegas, defensif, dan penuh kekuatan.

### 2.2.12 Ilustrasi

Dalam buku *Illustration a Theoretical and Contextual Perspective*, Alan Male (2007) mengemukakan bahwa ilustrasi dapat diartikan sebagai sebuah karya seni yang diciptakan untuk mengkomunikasikan suatu pesan kontekstual tertentu melalui visual kepada audiens. Ilustrasi dapat ditemukan dimana saja, membuatnya menjadi media dengan potensi dan kinerja yang tidak terbatas. Penggunaan ilustrasi itu sendiri juga dapat mempengaruhi cara penyampaian informasi dan edukasi kepada suatu individu, serta mempengaruhi bagaimana mereka berperilaku terhadap suatu hal.

### 2.2.12.1 Fungsi Ilustrasi

Dalam menyampaikan suatu pesan melalui bahasa visual kepada audiens, ilustrasi memiliki beberapa fungsi dasar. Fungsi-fungsi tersebut, antara lain, yaitu:

1) *Documentation, Reference, & Instruction*

Fungsi ilustrasi dapat diasosiasikan dengan penyampaian suatu wawasan pengetahuan dengan berperan sebagai sarana yang mampu mendokumentasi, menyediakan sumber rujukan, pendidikan, serta instruksi secara kontekstual. Hal kontekstual tersebut sangat luas berkaitan dengan beragam tema yang bisa diangkat, seperti pendekatan literal, gambar sekuensial yang sederhana maupun rumit, hingga solusi berupa diagram.

2) *Commentary*

Ilustrasi sebagai *commentary* dapat disebut juga sebagai suatu ilustrasi editorial. Fungsinya berkaitan dengan dunia jurnalistik, yaitu untuk menyampaikan komentar, opini atau pendapat, dan argumen yang biasa ditemukan dalam majalah atau halaman sebuah surat kabar. Konten yang disajikan biasanya mengangkat beragam tema yang ada secara harian, mingguan, dan bulanan.

3) *Storytelling*

Ilustrasi dapat berfungsi dalam memvisualisasikan sebuah narasi atau cerita fiktif. Kebanyakan ilustrasi dalam narasi fiktif dapat ditemukan pada novel grafis, buku anak-anak, komik strip, hingga suatu publikasi khusus yang mencakup kompilasi tema, seperti cerita fantasi, mitologi, dan gotik. Narasi fiktif yang disampaikan tidak hanya untuk menarik perhatian pembaca tetapi juga mendefinisikan segala tema konsep yang sulit dipahami.

#### 4) *Persuasion*

Fungsi persuasi pada ilustrasi biasanya dimanfaatkan atau berkaitan erat dengan dunia *advertising*. Awalnya, hal itu dilakukan sebagai representasi visual yang mengagungkan sebuah produk, peralatan rumah tangga, dan *fashion*. Namun, sekarang ilustrasi banyak digunakan pada kampanye untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap suatu merek.

#### 5) *Identity*

Ilustrasi dalam fungsinya sebagai identitas berhubungan dengan citra suatu merek. Ilustrasi dapat menjadi sarana dalam mengenalkan identitas dan aspek utama suatu *brand* dalam penggunaan dan penempatan media mereka untuk memasarkan merek itu sendiri di tengah masyarakat. Dalam bisnis, ilustrasi juga dapat dikaitkan dengan kolaborasi antar sesama ilustrator untuk membuat proyek komersial.

### 2.2.12.2 Komponen Ilustrasi

Male (2007) menyimpulkan bahwa dalam merancang sebuah ilustrasi didasari oleh pertanyaan yang perlu dijawab agar dapat menjadi suatu kebutuhan sebagai landasan dilakukannya sebuah penelitian untuk menyediakan sebuah wawasan baru. Setiap ilustrasi harus memuat tiga komponen fundamental di dalamnya, yakni:

#### 1) *The Rationale*

Aspek dasar dari pembuatan suatu karya berupa tema, pengetahuan khusus, atau pesan yang ingin disampaikan secara visual. Dalam kata lain alasan utama pembuatan karya tersebut.

2) *The Aim*

Tujuan sasaran desain yang ingin diperoleh atau dicapai dengan aspek yang ingin direalisasikan. Hal ini berkaitan dengan segala tahapan yang akan ditempuh untuk mencapai target.

3) *The Objectives*

Digunakan dalam proses mewujudkan suatu karya.

### 2.2.12.3 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan gaya penampilannya (Soedarso, 2014), yaitu:

1) Ilustrasi Naturalis

Gaya ilustrasi dengan yang sama persis seperti kenyataannya.



Gambar 2.34 Ilustrasi Naturalis  
(Sumber: <https://www.designstack.co/2023/07/realistic-pencil-portraits.html>  
diakses 23 September 2023)

2) Ilustrasi Dekoratif

Gambar dengan yang dihiasi menggunakan unsur-unsur bentuk sederhana ataupun kompleks menyesuaikan dengan gaya desainer.



Gambar 2.35 Ilustrasi Dekoratif  
(Sumber: <https://berita.99.co/jenis-contoh-gambar-dekoratif/>  
diakses 23 September 2023)

### 3) Ilustrasi Kartun

Gambar dengan gaya bentuk-bentuk yang lucu dan tidak selalu proporsional seperti kenyataannya.



Gambar 2.36 Ilustrasi Kartun  
(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/114634809/>  
diakses 23 September 2023)

### 4) Ilustrasi Karikatur

Gaya gambar yang dibuat sebagai kritikan atau sindiran dan bentuk-bentuk dengan proporsi yang menyimpang.



Gambar 2.37 Ilustrasi Karikatur  
(Sumber: <https://www.tomrichmond.com/daily-coronacature-anyataaylor-joy/18/11/2020/> diakses 23 September 2023)

#### 5) Ilustrasi Cerita Bergambar

Gaya penggambaran diciptakan mirip seperti komik dan diberi teks dengan perumpamaan melalui sudut pandang yang unik.

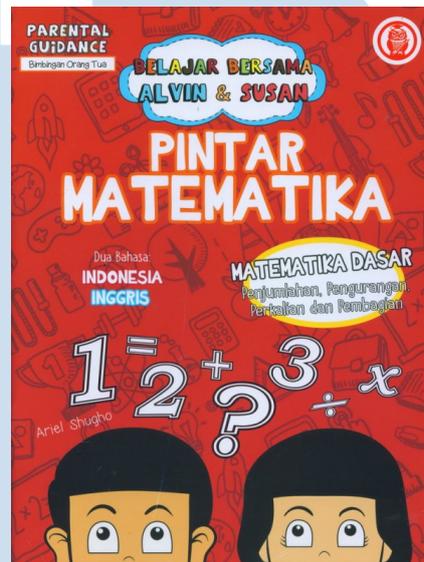


Gambar 2.38 Ilustrasi Cerita Bergambar

(Sumber: <https://mattforsythe.tumblr.com/post/162715530223/picture-book-tour> diakses 23 September 2023)

## 6) Ilustrasi Buku Pelajaran

Gambar yang menjadikan sebuah teks mengenai suatu deskripsi atau peristiwa terkait dengan ilmiah terlihat kontras.



Gambar 2.39 Ilustrasi Buku Pelajaran

(Sumber: <https://www.bukukita.com/Anak-Anak/Pendidikan-Anak/155094-Belajar-Bersama-Alvin-&-Susan:-Pintar-Matematika-Parential-Guidance.html> diakses 23 September 2023)

## 7) Ilustrasi Khayalan

Gambar yang diciptakan melalui pemikiran imajinatif yang biasanya ditemukan pada novel, komik, dan ilustrasi cerita.



Gambar 2.40 Ilustrasi Khayalan

(Sumber: <https://nimentrix.wordpress.com/2018/09/29/5-artists-you-should-follow-during-inktober/> diakses 23 September 2023)

### 2.2.13 Fotografi

Fotografi dapat didefinisikan sebagai salah satu bentuk medium seni yang berperan sebagai ruang bagi seorang individu untuk berekspresi dalam mengkomunikasikan suatu pesan secara visual. Hal itu dilakukan dengan menguraikan sebuah fenomena nyata yang dilihat dan melestarikannya menjadi suatu bentuk visual yang melibatkan unsur-unsur seperti warna, garis, tekstur, susunan komposisi hingga pencahayaan (Adams, 2005).

Menurut pengertian Bowen (2018), dalam buku *Grammar of Shot*, dalam fotografi terdapat komposisi yang berfungsi untuk menciptakan gagasan dan emosi bagi para audiensnya. Salah satu komposisinya yaitu penggunaan garis. Melalui hal tersebut, fotografi dibagi menjadi beberapa jenis, yakni:

#### 1) *The Horizon Lines*

Penggunaan garis *horizon* pada sebuah fotografi dapat membantu atau memudahkan audiensnya untuk terhubung dengan suasana yang digambarkan. Audiens dapat mengidentifikasi orientasi foto secara jelas baik dari sisi atas-bawah maupun kanan-kiri.



Gambar 2.41 Fotografi *The Horizon Lines*

(Sumber: <https://sweetmonia.com/Sweet-Drawing-Blog/all-about-drawing-in-perspective-part-1/> diakses 23 September 2023)

#### 2) *Vertical Lines*

Penggunaan garis vertikal pada fotografi dapat berfungsi sebagai pemisah bidang dunia film yang ada menjadi beberapa segmen dengan ukuran berbeda sesuai dengan letak garis vertikal itu sendiri. Selain itu, garis vertikal juga dapat memberi batas antara

suatu karakter dengan karakter lainnya secara literal maupun interpretasi.



Gambar 2.42 Fotografi *Vertical Lines*  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

### 3) *Dutch Lines*

Garis dutch dapat diciptakan dengan sengaja memposisikan garis horizontal dan vertikal secara miring untuk membangun suasana situasi dalam sebuah cerita. Namun, bila hal itu dilakukan secara tidak tepat atau melalui suatu ketidak sengajaan dapat membuat audiens yang melihatnya menjadi kebingungan dan tidak nyaman.



Gambar 2.43 Fotografi *Dutch Lines*  
(Sumber: <https://pierrepichot.com/2016/05/27/dutch-angle/>  
diakses 23 September 2023)

### 4) *Diagonal Lines*

Dengan pemanfaatan garis diagonal, seseorang dapat menghasilkan suatu kedalaman pada fotografi yang diambil.

Melalui penggunaannya kita dapat mengalihkan fokus audiens dari objek atau subjek ke ruang fotografi secara keseluruhan, sehingga fokusnya mengarah ke pusat kedalamannya tersebut.



Gambar 2.44 Fotografi *Diagonal Lines*

(Sumber: <https://www.pinterest.com.mx/pin/226939268710932646/> diakses 23 September 2023)

##### 5) *Curved Lines*

Garis lengkung entah itu tertutup seperti lingkaran atau terbuka seperti busur dan huruf 'S' yang digunakan pada susunan komposisi dapat membantu mengarahkan pandangan audiens untuk keluar-masuk pada kedalaman ruang film yang dibangun. Hal tersebut dapat menciptakan rasa ketenangan bagi audiens karena adanya suatu keterkaitan yang terbentuk secara alami.

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 2.45 Fotografi *Curved Lines*

(Sumber:

<https://www.flickr.com/photos/44704258@N06/galleries/72157624388481272>  
diakses 23 September 2023)

#### 2.2.14 Penjilidan Buku

Dalam proses menciptakan sebuah buku, penjilidan berfungsi untuk menggabungkan lembaran halaman-halaman buku menjadi satu kesatuan yang melibatkan alat seperti lem, benang, staples, dan sebagainya. Lupton (2008), mengemukakan bahwa dalam prosesnya ada beberapa jenis penjilidan buku, yaitu:

1) *Case*

*Case* atau yang biasa disebut dengan *Hard Cover* merupakan penjilidan dengan menjahit halaman-halaman kertas secara bersamaan dengan benang. Lalu, setelahnya akan ditempelkan pada rekatan linen agar lebih kuat dan fleksibel.

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 2.46 Jilid *Case*

(Sumber: <https://www.phaidon.com/store/art/agnes-martin-painting-writings-remembrances-9781838663094/> diakses 16 Oktober 2023)

## 2) *Perfect*

Penjilidan yang dilakukan dengan menempelkan halaman-halaman menggunakan perekat pada tepi buku secara keseluruhan. Lalu, hal itu dibungkus dengan sampul yang juga direkatkan.

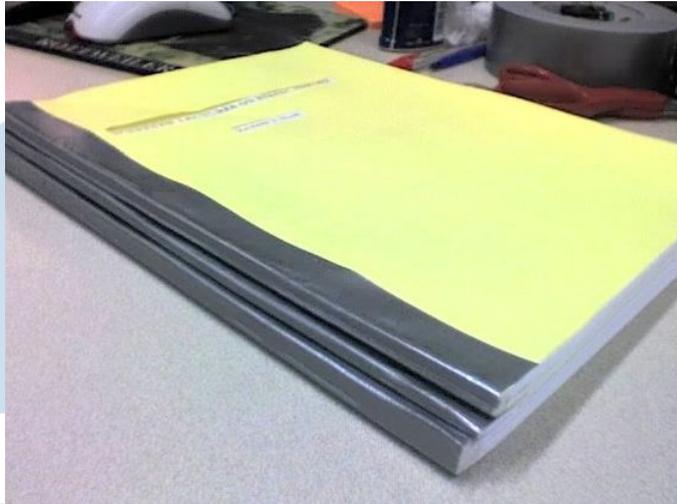


Gambar 2.47 Jilid *Perfect*

(Sumber: <https://morganstudio.co.uk> diakses 16 Oktober 2023)

## 3) *Tape*

Teknik ini menggunakan perekat kain yang dilapisi lem dengan sifat sensitif terhadap panas pada halaman dan sampul buku.

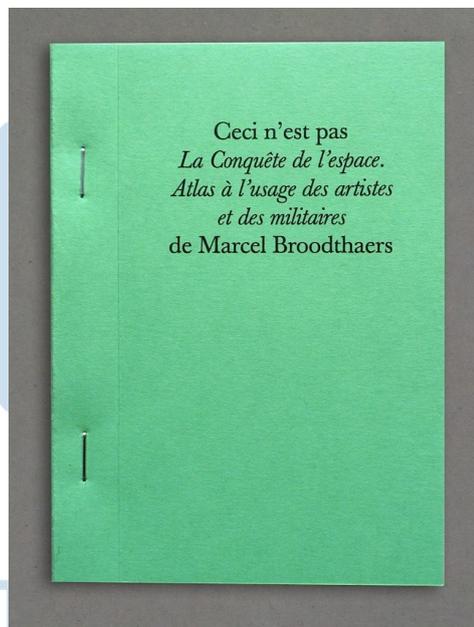


Gambar 2.48 Jilid *Tape*

(Sumber: <https://www.instructables.com/Duck-Tape-Book-Binding-Cheepo-Delux/> diakses 16 Oktober 2023)

#### 4) *Side Stitch*

Penjilidan dengan menjepit halaman dan sampul buku dari sisi depan hingga belakang menggunakan staples. Namun, hal itu kemungkinan dapat mengurangi tampilan visual dari bagian *gutter* pada buku yang berukuran kecil.



Gambar 2.49 Jilid *Side Stitch*

(Sumber: <https://supersight.tumblr.com/post/37911838184> diakses 16 Oktober 2023)

#### 5) *Saddle Stitch*

Teknik ini dilakukan dengan melipat sampul dan halaman buku menjadi dua sisi yang kemudian digabungkan dengan dijepit menggunakan staples.



Gambar 2.50 Jilid *Saddle Stitch*

(Sumber: <https://www.etsy.com/listing/637733887/black-vow-book-vow-book-personalized-vow> diakses 16 Oktober 2023)

#### 6) *Pamphlet Stitch*

Penjilidan dengan melipat halaman dan sampul buku menjadi dua bagian seperti *saddle stitch*, namun kemudian digabungkan tidak menggunakan staples melainkan dijahit dengan benang dan diikat. Pada dasarnya digunakan untuk jumlah cetak yang sedikit dengan halaman buku yang berjumlah 36 lembar atau kurang dari itu.



Gambar 2.51 Jilid *Pamphlet Stitch*

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/40343027/Parrot-Book-2017-SS> diakses 16 Oktober 2023)

7) *Screw and Post*

Teknik penjilidan dengan mengbor sampul dan halaman buku secara bersamaan dan setelah itu direkatkan dengan paku.



Gambar 2.52 Jilid *Screw and Post*  
(Sumber: <https://www.designspiration.com/lukew/binding/> diakses 16 Oktober 2023)

8) *Stab*

Jilid dilakukan dengan menjahit halaman buku menggunakan benang yang nampak pada sisi punggung buku.



Gambar 2.53 Jilid *Stab*  
(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/24715817/EDITORIAL-DESIGN-CODECODE-A-CRYPTED-BOOK> diakses 16 Oktober 2023)

### 9) Spiral

Teknik jilid yang dilakukan dengan melubangi lembaran-lembaran halamannya menggunakan mesin dan disatukan oleh kawat yang dimasukkan pada lubang pada bagian punggung buku.



Gambar 2.54 Jilid *Spiral*

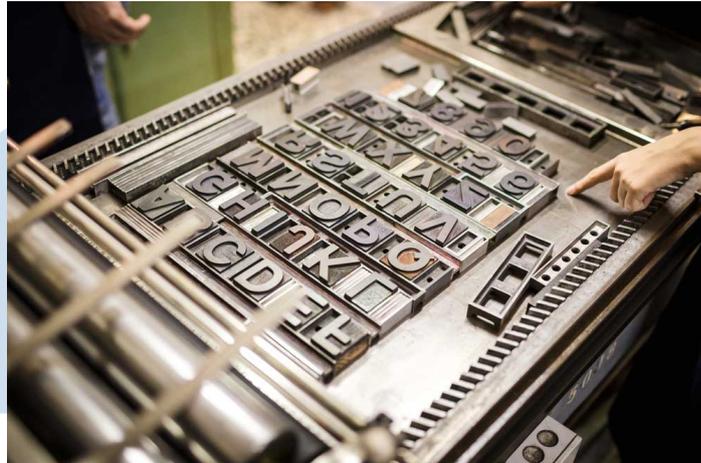
(Sumber: <https://fontsinuse.com/uses/30140/respect-stop-violence-against-women> diakses 16 Oktober 2023)

## 2.2.15 Percetakan Buku

Lupton (2008), dalam menerbitkan sebuah buku ada beberapa jenis teknik percetakan. Setiap jenis dibedakan berdasarkan kemampuan pribadi serta akses terhadap bahan dan peralatannya. Berikut merupakan jenis-jenis percetakan:

### 1) *Letterpress*

Teknik percetakan menggunakan karakter individual yang pada umumnya dibuat lebih ringan dengan timah atau berukuran besar dari ukiran kayu. Keunikan pada teknik ini ada pada permukaannya yang tidak rata karena berbagai tanda serta goresan yang tertinggal melalui prosesnya.



Gambar 2.55 Percetakan *Letterpress*

(Sumber: <https://paperlust.co/blog/pros-cons-professional-invites-vs-party-invitation-template/> diakses 16 Oktober 2023)

## 2) *Photocopy*

Teknik percetakan yang bersifat instan dan tidak formal. Dengan biaya yang rendah dapat memuat teks serta visual pada permukaan kertas secara cepat.



Gambar 2.56 Percetakan *Photocopy*

(Sumber: <https://www.newyorker.com/humor/daily-shouts/so-you-want-to-use-my-printer> diakses 16 Oktober 2023)

## 3) *Ink Jet / Color Laser*

Dapat dilakukan dengan mencetak dokumen yang ada pada komputer. Teknik ini menggunakan kategori warna CMYK yang membuat hasilnya jadi terlihat berwarna. Tetapi, ketika mencetak dalam jumlah besar, biayanya juga semakin naik.



Gambar 2.57 Percetakan *Ink Jet*  
(Sumber: <https://www.lifewire.com/what-is-an-inkjet-printer-4587155> diakses 16 Oktober 2023)

#### 4) *Screen Print*

Teknik yang juga dikenal sebagai serigrafi atau sablon ini dilakukan menggunakan tinta yang dikeluarkan melalui saringan kain jaring bersamaan dengan alat yang terbuat dari karet ke beragam permukaan seperti kertas, plastic, kain, dan sebagainya. Namun, teknik ini dikhususkan untuk percetakan dengan teks yang minim dan berukuran besar serta gambar yang sederhana.



Gambar 2.58 Percetakan *Screen Print*  
(Sumber: <https://snapy.co.id/artikel/teknik-screen-printing-masih-lebih-unggul/> diakses 16 Oktober 2023)

### 5) *Digital / Print-on-Demand*

Teknik percetakan berbasis elektronik pada medium mesin cetak membuatnya dapat mencetak banyak halaman dengan sangat cepat dan ekonomis. Tetapi, karena menggunakan toner bukan tinta, hal itu membuatnya lebih mudah terkelupas terutama pada bagian lipatan.



Gambar 2.59 Percetakan *Digital*

(Sumber: <https://www.indiamart.com/proddetail/flex-printing-machine-26273847712.html> diakses 16 Oktober 2023)

### 6) *Offset Lithography*

Teknik percetakan yang biasanya digunakan untuk komersial. Teknik ini dapat menghasilkan kualitas cetak yang konsisten, sehingga umumnya digunakan untuk mencetak sesuatu dalam jumlah besar.



Gambar 2.60 Percetakan *Offset Lithography*

(Sumber: <https://www.britannica.com/technology/offset-printing> diakses 16 Oktober 2023)

## 2.3 Film

Monaco (2009), dalam bukunya *How to Read a Film*, sebuah film dapat didefinisikan sebagai ekspresi seni yang berkaitan dengan segala hal yang berada di sekelilingnya serta berperan sebagai suatu media komunikasi. Selain itu, menurutnya film juga merupakan sesuatu yang direkam melalui sebuah perangkat yang terklasifikasi dalam kelompok media visual yang bergerak. Berdasarkan buku panduan yang dipublikasikan oleh Kodak (2007), yaitu *The Essential Reference Guide for Filmmakers*, secara teknik film pada umumnya diciptakan melalui 24 gambar atau foto yang diambil dalam setiap detiknya, sehingga tampak bergerak.

### 2.3.1 Fungsi Film

Menurut McQuil (dalam Daniswara, 2017), pada bukunya *Teori Komunikasi Massa*, berpendapat bahwa sebagai salah satu media massa film memiliki beberapa fungsi. Fungsi-fungsi tersebut, antara lain, yaitu:

- 1) Film berperan sebagai sumber wawasan

Film dapat memberikan segala data dan informasi secara global perihal kondisi dan kejadian yang terjadi di tengah masyarakat.

- 2) Film berperan sebagai medium sosialisasi dan perwarisan nilai serta norma dan kebudayaan

Film tidak hanya sebagai hiburan belaka, tetapi secara tidak langsung juga dapat memaparkan suatu nilai-nilai tertentu terhadap audiensnya.

- 3) Film berperan sebagai wahana perangkat ekspansi budaya

Hal itu mengartikan bahwa definisi film tidak hanya seputar aspek seni dan simbol saja, tetapi juga dapat berperan menjadi sebuah penyampaian tata cara, peraturan, mode, dan gaya hidup.

### 2.3.2 Jenis Film

Pratista (2020), mengemukakan pada umumnya film dapat dibagi menjadi tiga jenis kelompok berdasarkan cara penyampaiannya, seperti cerita dan noncerita. Jenis dasar tersebut, antara lain, yaitu dokumenter, ekperimental, dan fiksi. Film dokumenter diangkat berdasarkan realita

sedangkan di sisi lain film eksperimental lebih ke aspek yang abstrak dan film fiksi berada persis diantara keduanya.

#### 1) Film Dokumenter

Film yang segala aspeknya bersifat aktual sesuai dengan kejadian sebenarnya, mulai dari tokoh, kejadian, waktu, tempat, dan sebagainya. Dalam kata lain, jenis film ini tidak menciptakan suatu cerita atau peristiwa melainkan merekam kejadian nyata tersebut dengan tujuan untuk memberikan wawasan pengetahuan bagi penontonnya. Sehingga, tidak seperti film biasanya yang memiliki beragam karakter tokoh, pada film dokumenter tidak ada klasifikasi karakter protagonis maupun antagonis.

#### 2) Film Fiksi

Bila sebelumnya film dokumenter tidak memiliki alur cerita, maka pada film fiksi semua bergantung pada plot itu sendiri. Dalam film fiksi pada dasarnya dapat mengangkat cerita di luar kejadian nyata, sehingga tak jarang proses produksinya lebih kompleks dari kedua jenis lainnya. Namun, dari semua itu tidak menutup kemungkinan bahwa film fiksi dapat dikemas dengan pendekatan film dokumenter, membuatnya tampak seperti nyata. Contohnya, seperti film "*found footage*" seperti *Paranormal Activity*.

#### 3) Film Eksperimental

Berbeda dari kedua jenis film sebelumnya, film jenis ini yang juga tergolong sebagai film seni cenderung bersifat abstrak dan sulit dimengerti. Hal itu karena biasanya sebagian film eksperimental tidak memiliki alur melainkan suatu struktur yang melibatkan segala pemikiran dan pandangan sineas itu sendiri. Sehingga, tak jarang ditemui banyak istilah maupun simbol yang kita tidak familiar akan hal itu karena mereka menciptakannya khusus untuk suatu film eksperimental tersebut.

### 2.3.3 Unsur Film

Menurut Pratista (2020), dalam bukunya Memahami Film, untuk mengerti suatu film secara mendalam kita juga harus memahami unsur yang dimuat film itu sendiri. Pada film terdapat dua unsur dasar yang saling mencangkupi satu sama lain, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Bila sebuah film kekurangan salah satu unsur tersebut maka film tidak dapat dihasilkan karena kedua unsur harus berdiri secara bersamaan.

#### 1) Unsur Naratif

Dalam suatu film, unsur naratif berperan sebagai isi materi atau bagian cerita. Pada cerita tersebut terdapat juga beberapa elemen yang tidak akan pernah terlepas dari sebuah film, seperti tokoh, konflik, perkara, tempat, dan waktu. Seluruh elemen itu akan saling berhubungan agar dapat terciptanya sebuah peristiwa yang memuat sebab dan akibat hingga dapat disebut sebagai naratif.

#### 2) Unsur Sinematik

Jika naratif dilihat dari segi gagasan, unsur sinematik dapat dilihat sebagai segi teknisnya dalam pembuatan film. Unsur sinematik juga terdiri dari beberapa elemen yakni, *Mise en Scene*, sinematografi, *editing*, dan suara.

### 2.3.4 Tim Produksi Film

Berdasarkan buku panduan *The Essential Reference Guide for Filmmakers* yang dikeluarkan oleh Kodak (2007), dalam setiap proses pembuatan film ada beberapa pihak yang dilibatkan dan mereka disebut sebagai kru film. Semua kru memiliki peran dan tanggung jawabnya masing-masing. Mereka bekerja sama mulai dari proses *pre-production*, *production*, hingga *post-production*. Tim krus tersebut, antara lain, yakni:

#### 1) Sutradara

Individu yang pada umumnya memiliki tanggung jawab atas segala hal yang terjadi saat di lokasi syuting. Sutradara berperan dalam memahami sebuah naskah lalu menggabungkannya dengan seluruh komponen film melalui sentuhan khasnya sendiri. Seorang

sutradara harus mampu memandu dan mengatur orang-orang yang terlihat dalam pembuatan film sebagaimana yang ia inginkan agar kinerja tim dapat terorganisir dan menghasilkan film berkualitas.

2) Produser

Pihak yang memiliki hak atas seluruh kendali proses produksi film, sehingga keberhasilan suatu film tersebut secara tidak langsung menjadi tanggung jawabnya. Produser bertugas untuk mengawasi serta memberi arahan pada setiap kru saat produksi. Selain itu, ia juga berperan dalam mengatur perkembangan film yang dibuat, membuatnya cukup aktif di proses pra-produksi.

3) Penulis Naskah

Pihak yang bekerja paling awal dalam proses produksi suatu film. Perannya biasa untuk menulis sebuah skenario atau inti cerita film. Skenario yang ada dapat dibuat terlebih dahulu oleh sang penulis baru diperjuangkan atau dibuat khusus sesuai permintaan seorang produser maupun studio.

4) Sinematografer

Orang yang mengatur visual sinematik serta kualitas gambar pada sebuah film. Sinematografer bekerja sama dengan sutradara, mengikuti kemauannya perihal emosi yang ingin dibangun, lalu mengubah skenario menjadi visual. Pada dasarnya dengan wawasan yang dimiliki terhadap *lighting*, lensa, kamera dan sebagainya, seorang sinematografer mengatur dari proses pengambilan visual kamera dari segi sudut, gerak, komposisi, dan sebagainya.

5) Perancang Konsep

Bagian kreatif dalam proses produksi film. Perannya adalah membuat rancangan konseptual mengenai seperti apa film yang akan dihasilkan mulai dari tahapan gagasan, perencanaan, hingga sketsa. Pada dasarnya sketsa yang dibuat disebut *storyboard* berdasarkan skenario yang ditulis.

6) Produser Eksekutif

Pihak yang memperoleh pendanaan sebuah film. Secara umum perannya tidak begitu banyak dalam proses produksi film secara operasional. Produser eksekutif lebih banyak bertanggung jawab dalam bagian bisnis itu sendiri.

7) Pihak Keuangan Produksi

Kru yang sama sekali tidak termasuk dalam peranan kreatif sebuah pembuatan film. Tugas dasarnya yaitu merincikan segala pengeluaran biaya terkait keperluan alat produksi. Ia bertanggung jawab untuk mengatur agar keuangan selalu tetap pada batas anggaran yang telah ditentukan.

8) Desainer Produksi

Desainer produksi merupakan kepala departemen seni. Peran pada umumnya yaitu untuk mewujudkan gagasan kreatif sutradara. Terkait hal tersebut biasanya ia bertugas dalam mengatur aspek visual sebuah film, seperti kostum, latar, hingga nuansa.

9) *Art Director*

Dalam melaksanakan tugasnya biasanya *Art Director* bekerja sama dengan desainer produksi. Peran utamanya adalah untuk memastikan bahwa rancangan set di lokasi sesuai dengan yang divisualisasikan oleh desainer produksi. Selain itu, ia juga bertanggung jawab atas kostum, tata rias, dan alat peraga.

### 2.3.5 Film Nasional

Film nasional merupakan sebutan yang lahir bersamaan dengan kemerdekaan Indonesia sekitar tahun 1950an. Istilah tersebut muncul berkaitan dengan aspek politik dan juga aspirasinya. Pada era itu, film merupakan pendekatan seni yang paling terakhir digunakan. Para seniman berpendapat bahwa film dapat menjadi sarana penyampaian pesan yang efektif untuk memberitahu gagasan budaya nasional kepada audiens yang luas. Hal itu, membuat film tidak lagi dianggap hanya sebagai hiburan saja

tetapi sarana yang dapat mengedukasi, memotivasi, dan mempromosikan nasionalisme kepada masyarakat (Barker & Cheng, 2011).

Pandangan itu sendiri tidak dikemukakan begitu saja, tetapi didasari oleh pengalaman para seniman yang sebelumnya bekerja untuk Jepang yang menyebarkan propaganda mereka melalui film. Mereka melihat bahwa pengaruh dari hal itu sangat besar hingga dapat mengubah pandangan orang Indonesia serta menciptakan pikiran baru. Sejak saat itulah masyarakat mulai sadar akan besarnya kekuatan film sebagai media massa. Namun, film nasional baru dapat disebut demikian setelah tahun 1950, sebelumnya film tidak dapat disebut film Indonesia karena untuk menerapkannya diperlukan kemerdekaan secara politik. Dari saat itulah muncul tokoh penting perfilman, yaitu Usmar Ismail, seorang yang menghasilkan film dengan istilah “film nasional” itu sendiri untuk yang pertama kali.

### **2.3.6 Tokoh Usmar Ismail**

Berdasarkan buku “Usmar Ismail, Mengupas Film” (1986), dalam membicarakan tentang perfilman Indonesia pasti akan selalu berkaitan dengan seorang tokoh penting didalamnya, yaitu Usmar Ismail. Beliau merupakan seorang seniman, sastrawan, sekaligus sutradara yang lahir pada 20 Maret tahun 1921 di Bukittinggi. Sebelum memasuki dunia perfilman, Usmar terlebih dahulu terjun ke dunia sastra, namun, karena sejak remaja Usmar Ismail sudah gemar menonton film, sehingga, didasari oleh hal itu ia mulai berkecimpung dalam dunia teater dengan membangun perkumpulan sandiwara Maya yang dilanjutkannya dengan mendirikan Yayasan Akademi Teater Nasional Indonesia bersama kawan-kawannya.

#### **2.3.6.1 Karya Film Usmar Ismail**

Menurut Hidayat (2022), dalam buku “Jejak Bung Usmar, Biografi Perjuangan Bapak Perfilman Indonesia”, kecintaann Usmar terhadap perfilman membawanya semakin dalam pada industri film hingga ia mulai menyumbangkan kontribusinya dalam pembuatan film saat ia bekerja untuk sutradara Andjar Asmara sebagai seorang

astrada (Hidayat, 2022). Kemudian, dari bekal pengalaman itu Usmar berani untuk menjadi sutradara dan membuat film-filmnya sendiri. Berdasarkan Kemdikbud (2022), berikut adalah beberapa karya film arahan Usmar Ismail, antara lain yaitu:

- 1) Darah dan Do'a (1950)
- 2) Enam Djam di Djogja (1951)
- 3) Dosa Tak Berampun (1951)
- 4) Krisis (1953)
- 5) Kafedo (1953)
- 6) Lewat Djam Malam (1954)
- 7) Tiga Dara (1956)
- 8) Pedjuang (1960)

#### **2.3.6.2 Pengaruh Dalam Perfilman Indonesia**

Pada tahun 1950, Usmar Ismail mendirikan Perusahaan Perfilman Indonesia (Perfini) dan membuat film “Darah dan Do'a” yang dianggap sebagai film ‘pertama’ Indonesia karena diproduksi oleh orang Indonesia, dengan bahasa Indonesia, dan film pertama yang membahas tentang perjuangan bangsa pada masa itu. Sehingga, itu dianggap sebagai tonggak penting bagi sejarah film nasional hingga ditetapkan sebagai “Hari Film Nasional” yang jatuh pada 30 Maret. Sejak saat itulah Usmar Ismail mendapatkan gelar sebagai “Bapak Perfilman Indonesia” (Hidayat, 2022).

Selain itu, pengaruh karya film Usmar Ismail dalam memajukan perfilman Indonesia juga ditandai dengan direstorasinya film “Lewat Djam Malam” dalam *World Cinema Project No.3* di Criterion Collection oleh sutradara Martin Scorsese. Film tersebut merupakan film Indonesia pertama yang berhasil masuk karena dianggap sebagai karya penting dunia. Berkatnya film “Lewat Djam Malam” juga ditayangkan pada Festival Film Cannes di tahun 2012 dan membuatnya semakin dikenal masyarakat secara internasional (Media Indonesia, 2020).

### 2.3.7 Remaja Akhir

Arnett (2000), mengemukakan bahwa remaja akhir atau *emerging adulthood* merupakan fase dimana seorang individu mengalami perkembangan dari remaja ke dewasa, yang difokuskan pada rentang usia 18—25 tahun. Hal tersebut ditandai dengan munculnya rasa kemandirian terkait peran secara sosial dan adanya ekspektasi yang bersifat normatif. Di fase ini, seseorang akan banyak mengeksplorasi tentang beragam kemungkinan yang dapat terjadi di masa mendatang, baik dalam aspek percintaan, pekerjaan, maupun cara pandang terhadap dunia. Hal itu dikarenakan munculnya banyak kemungkinan baru, seperti hal-hal yang saat remaja tidak boleh atau ilegal untuk dilakukan, kini dapat diakses. Sehingga, pada saat inilah orang biasanya akan mengalami krisis identitas diri.

Ketika berada di fase menuju kedewasaan, keputusan yang diambil akan berdasar pada jangka waktu panjang karena akan berdampak bagi peranan di masa depan. Sedangkan, saat remaja keputusan yang diambil lebih terkait dengan keuntungan yang di dapat pada saat itu, seperti sebagian besar bekerja hanya untuk mendapat uang sebagai pemuasan diri saja. Pada saat remaja, orang cenderung mengelompokkan sesuatu menjadi ‘baik’ atau ‘buruk’, namun ketika memasuki dewasa, mereka akan lebih menerima segala perbedaan, pendapat maupun pandangan orang lain, membuat individu tersebut memiliki pikiran yang lebih terbuka (Perry dalam Arnett, 2000).

Berkaitan dengan hal tersebut, karena remaja dewasa lebih memiliki pemikiran terbuka dan sudah legal dalam mengakses sesuatu. Maka, rentang usia tersebutlah yang paling direkomendasikan untuk mengenal lebih dalam tentang karya film Usmar Ismail. Melalui data yang didapat dari situs resmi Lembaga Sensor Film Republik Indonesia, sebagian besar karya film Usmar Ismail dikategorikan sebagai film *Parental Guide* atau tidak cocok untuk anak dibawah umur karena berkaitan dengan sejarah yang menunjukkan penggambaran kekerasan dengan bahasa yang lebih dalam serta unsur tematik yang lebih matang (Potts, 2009). Oleh karenanya, dalam hal ini perancangan dituju kepada remaja akhir dengan rentang usia 18—22 tahun