

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Laurer dan Pentak (2015) elemen seni seperti garis, warna, bentuk dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ide secara visual kepada audiens. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa teks tidak diperlukan untuk komunikasi karena adanya gambar-gambar. Widiatmoko (2019) berpendapat tentang desain komunikasi visual yang memiliki beberapa bidang seperti desain grafis, *visual marketing*, multimedia, dan *environmental graphic* dan tujuannya untuk menyampaikan dan mengomunikasikan pesan secara visual dan audio visual kepada masyarakat. Contoh bidang desain grafis yaitu berupa media cetak seperti poster, ilustrasi majalah, ilustrasi buku, komik, tipografi, dan lain-lain.

Lalu bidang *visual marketing* berhubungan dengan pemasaran seperti strategi periklanan, *branding*, desain pameran, desain *event*, *brand activation*, dan lain-lain. Untuk bidang multimedia berhubungan dengan layar elektronik seperti animasi, *website*, aplikasi, fotografi, *game*, dan lain-lain. Lalu bidang *environmental graphic* merupakan bidang desain yang berhubungan dengan lingkungan seperti penunjuk arah atau signage, grafiti, mural, dan proyeksi gambar pada bangunan-bangunan besar di malam hari (*video mapping*).



Gambar 2.1 Contoh Buku Interaktif Ensiklopedia

Sumber: <https://www.behance.net/>

2.1.1 Warna

Warna menurut David et al. (2023) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design School The Principles and Practice of Graphic Design*” merupakan salah satu *tools* penting dalam desain yang harus dipahami oleh desainer. Pemilihan warna dalam desain harus mempertimbangkan masalah kontras, harmoni, dan keterbacaan dalam tipografi. Dalam desain, warna bisa digunakan berdasarkan psikologi warna namun harus sesuai dengan pesan yang disampaikan kepada target audiens.

2.1.1.1 *Color Legibility, Contrast, and Harmony*

Menurut David et al. (2023) Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi persepsi warna dan keterbacaan, yaitu:

- a. Pencahayaan terhadap keterbacaan karya berbasis cetak dan layar seperti pada monitor dalam ruangan yang gelap dengan di bawah sinar matahari langsung
- b. Pemilihan warna
- c. Warna pada *background* dan tekstur warna yang dicetak
- d. Ukuran dan bentuk atau gambar yang digunakan

Keterbacaan warna yang baik ketika memiliki kontras seperti warna ungu tua (paling mendekati warna hitam) dengan warna putih sebagai warna *background*. Jika warna gambar menjadi warna kuning maka keterbacaan akan berkurang, karena ungu dan kuning merupakan warna komplementer (David et al, 2023)

Selain itu, warna yang kontras dan selaras juga penting dan perlu dipahami karena keduanya berhubungan dengan keterbacaan dan asosiasi warna, serta memengaruhi fungsi desain dan persepsi. Kontras pada warna merupakan diferensiasi antara dua atau lebih elemen pada warna gambar. Contohnya, kontras

yang tinggi antara warna hitam dan putih, atau biru dan oranye, kontras rendah antara dua *shades* warna biru yang serupa seperti warna *cyan* dan *cornflower*. Sedangkan keselarasan (*harmony*) adalah keseimbangan pada gambar yang memiliki dua atau lebih warna contohnya, abu-abu tua dan abu-abu. Hal tersebut merupakan bagian dasar dalam proses desain. Untuk meningkatkan keahlian warna, gunakan warna selain hitam atau putih seperti, *values*, *tints*, dan *hues* pada warna (David et al, 2023).



Gambar 2.2 Contoh Penggunaan Warna Kontras

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/128861049/When-we-are-traveling>

2.1.1.2 *Color Associations*

David et al. (2023) mengatakan bahwa asosiasi warna adalah hubungan antara warna dengan emosi, budaya, pengalaman, dan memori atau ingatan. Persepsi warna memiliki arti yang berbeda tergantung pada psikologi dan latar belakang budaya. Berikut adalah beberapa contoh asosiasi warna di beberapa budaya tiap negara:

- a. Di negara-negara Industri Barat, warna hitam merupakan warna duka dan kematian, sedangkan warna duka di Cina dan India adalah warna putih

- b. Warna merah di Tiongkok dianggap membawa keberuntungan dan nasib baik. Namun, sebagian besar budaya Barat, warna merah diasosiasikan dengan “hati-hati”
- c. Di abad ke-19, warna hijau diasosiasikan dengan racun karena berkaitan dengan arsenik. Warna hijau di saat ini dianggap sebagai warna musim semi dan kesadaran lingkungan.
- d. Warna biru di Amerika Serikat diasosiasikan dengan perangko, sedangkan di Swedia atau Inggris warna merah.
- e. Warna kuning di Jepang adalah warna keberanian.

Definisi pada warna dapat berubah seiring berjalannya waktu dan perbedaan antar budaya. Jika sebuah desain yang dirancang untuk pasar internasional, harus menyadari adanya perbedaan tersebut. Selain itu, warna juga memiliki arti berdasarkan emosi dan bahasa. Warna merah, oranye, dan kuning menstimulasi indra dan dianggap hangat, ceria, sehat, atau agresif. Lalu warna hijau dan biru, dianggap sejuk, dengan konotasi ketenangan, keamanan, kedamaian, dan/atau depresi. Persepsi warna berakar pada psikologi, bahkan warna juga digunakan pada kiasan untuk menggambarkan perasaan seperti “*seeing red*” atau “*singing the blues*” (David et al, 2023)

Menurut Laurer & Pentak (2019), warna dapat membangkitkan respon emosional dari pembaca. Contohnya adalah “*ever since our argument, I’ve been blue.*” Yang artinya adalah “sejak pertengkaran kita, aku jadi sedih.” Beberapa contoh arti warna secara umum yang dapat membangkitkan emosi seperti warna merah, kuning, dan oranye memberikan rasa hangat, ceria, dan bahagia. Warna hijau dan biru yang sejuk diartikan sebagai perasaan tenang, tertutup, dan depresi.



Gambar 2.3 Warna Biru pada karya Pablo Picasso
Sumber: <https://www.grottonetwork.com/stories/beauty-in-picassos-blue-period>

2.1.1.3 *Color as Information*

Dalam desain informasi, warna digunakan untuk membantu desainer dalam mengorganisir data ke berbagai struktur, dan untuk membantu pengalaman dalam membaca desain. Para psikolog telah membuktikan bahwa warna adalah suatu benda yang dilihat sebelum bentuk dan detail. Karena warna merupakan hal yang paling mendasar, warna sangat baik dalam menjaga segala sesuatu tetap jelas, memperkuat hierarki pada informasi, mengarahkan mata melalui data dan sistem yang kompleks, dan membantu navigasi melalui ruang fisik (David et al, 2023)



Gambar 2.4 Warna sebagai Informasi
Sumber: (David et al, 2023)

Contohnya kode warna yang berbeda pada katalog dan buku, seperti pada “*Penguin Books*” tahun 1930-an di Inggris menggunakan *background* berwarna oranye terang, lalu penerbit

yang sama memperkenalkan buku lainnya bernama “*Pelican*” yang diberikan warna biru pada *background*. Pelanggan dapat menyadari dengan cepat melalui penggunaan warna yang berbeda. Desainer dapat mengatur bagian-bagian penting dalam desain menggunakan huruf *bold* dan warna yang berbeda dari teks lainnya. Adanya perbedaan tersebut, mata pembaca akan menyadari dan menangkap dengan cepat (David et al, 2023)

2.1.2 Tipografi

(David et al, 2023) mengatakan bahwa definisi tipografi adalah sebuah proses menyusun huruf, kata, dan teks, serta hal penting dalam desain yang dikuasai untuk komunikasi visual yang efektif. Tipografi juga bisa digunakan secara kreatif, imajinatif, dan eksploratif oleh desainer namun dengan tetap menjaga aturan dan tradisi. Perbedaan *font* dengan *typeface* yaitu *font* yang berarti satu ukuran, berat, dan lebar suatu jenis huruf (*typeface*) contohnya, Garamond Roman 12pt. sedangkan jenis huruf (*typeface*) adalah kumpulan desain dari sekelompok huruf tertentu contohnya, Garamond.

2.1.2.1 Spacing

Spacing (jarak) pada tipografi harus dipahami dan diperhatikan detailnya karena dapat memengaruhi keterbacaan. Desainer perlu memahami jarak antar huruf karena teks pada komputer akan menghasilkan pengaturan default. Maka dari itu desainer harus mengatur kembali penyesuaian jarak antar huruf yang biasa disebut sebagai *kerning*. Berikut adalah beberapa kosakata yang perlu dipahami pada *spacing* tipografi menurut David et al. (2023) yaitu:

- a. *Alignment*: pengaturan posisi baris teks; rata kanan, rata kiri, rata tengah, dan rata kanan kiri.
- b. *Centered*: teks yang tidak rata antara ke kanan maupun ke kiri.

- c. *Hyphenation*: tanda penghubung pada sebuah kata yang pecah di akhir baris dalam teks.
- d. *Justified*: teks yang rata antara kanan dan kiri, garisnya sama panjang.
- e. Kerning: jarak antar huruf.
- f. *Leading*: jarak antar barisan.
- g. *Ligatures*: dua atau lebih bentuk huruf yang digabungkan untuk membuat satu karakter.
- h. *Optical adjustment*: penyesuaian spasi pada huruf bukan secara mekanis tetapi dengan mata.
- i. *Orphan*: satu kata yang berada di kolom berikutnya sehingga dapat mengganggu bacaan pada teks.
- j. *Ragging*: paragraf yang tidak rata karena beberapa kata di ujung baris menonjol lebih jauh dari yang lainnya saat teks disejajarkan ke kiri.
- k. *Ranged*: sebuah teks yang sejajar dengan kolom.
- l. *Tracking*: jarak antar kanta yang bisa disesuaikan.
- m. *Widow*: satu kata pada awal baris yang harus berada di akhir baris sebelumnya.



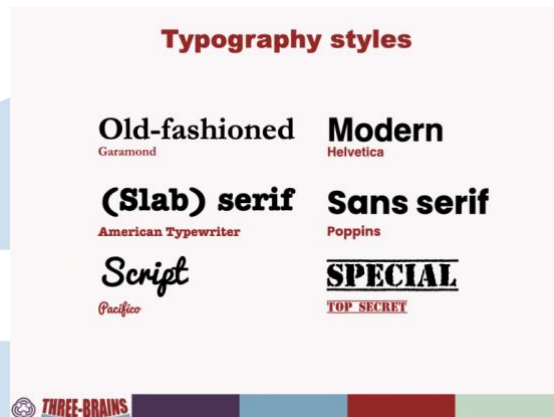
Gambar 2.5 Spacing pada Tipografi

Sumber: <https://www.three-brains.com/creative/graphic-design-skills/marketing-typography/>

2.1.2.2 Klasifikasi Jenis Tipografi

Berikut merupakan beberapa klasifikasi jenis tipografi menurut Landa (2014)

- a. *Old Style*: tipografi ini merupakan jenis serif yaitu memiliki sudut dan terdapat tanda kurung contohnya adalah Times New Roman, Garamond, Caslon, dan Hoefler Text.
- b. *Transitional*: jenis tipografi serif ini merupakan perubahan dari *style* lama ke modern. Contohnya Century, Baskerville, dan lain-lain.
- c. *Modern*: bentuk jenis tipografi ini lebih modern dibanding dengan jenis old style. Contohnya adalah Bodoni, Didot, dan lain-lain.
- d. *Slab Serif*: karakteristik jenis serif ini lebih berat dan tebal contohnya seperti Bookman, Memphis, dan lain-lain.
- e. *Sans Serif*: jenis tipografi ini tidak memiliki serif yaitu tanpa sudut tanda kurung, seperti Futura, Franklin Gothic, dan lain-lain.
- f. *Blackletter*: memiliki guratan yang berbobot dan berat yang biasa disebut sebagai *gothic*. Contohnya adalah Fraktur, dan lain-lain.
- g. *Script*: jenis ini biasanya memiliki huruf miring, tersambung, dan ditulis tangan. Contohnya adalah *Brush Script*, *Snell Roundhand Script*, dan lain-lain.
- h. *Display*: jenis tipografi ini biasanya digunakan untuk judul yang berukuran besar karena memiliki banyak dekorasi, kompleks, dan buatan tangan.



Gambar 2.6 Klasifikasi Jenis Tipografi

Sumber: <https://www.three-brains.com/creative/graphic-design-skills/marketing-typography/>

2.1.3 Ilustrasi

Menurut Male (2017) dalam bukunya yang berjudul “*Illustration: A Theoretical dan Contextual Perspective*” definisi ilustrasi adalah komunikasi pesan yang disampaikan secara visual kepada audiens. Rata-rata masyarakat telat terpengaruh oleh buku bergambar anak-anak baik fiksi maupun nonfiksi, karena membantu pembaca dalam mengembangkan pemikiran, indra penglihatan, dan kecerdasan melalui informasi buku tersebut. Maka dari itu Ilustrasi sendiri tidak dikekang oleh kenyataan dan tidak terbatas karena adanya kebebasan seseorang dalam berimajinasi untuk menciptakan gambar dan suasana.

Menurut Male (2017) informasi secara umum lebih mudah diserap jika disampaikan secara visual, maka dari itu ilustrasi merupakan media pembelajaran yang baik. Jika pengetahuan dalam pembelajaran, penelitian, atau memperoleh bahan referensi, baik dalam konteks pendidikan, profesional, atau rekreasi yang diperoleh dengan cara menghibur dan memberikan interaksi, dianggap mendapatkan pengalaman yang lebih menyenangkan. Sebagian besar hal tersebut menggunakan ilustrasi yang kreatif dan inovatif dan tentunya sumber informasi harus melampaui peran penyedia dasar. Kreativitas dan inovasi pada ilustrasi merupakan aspek yang penting karena digunakan untuk mendidik dan memberikan pengetahuan kepada generasi yang lahir di dunia multimedia.

2.1.3.1 Jenis Ilustrasi

Berikut adalah jenis-jenis ilustrasi menurut Male (2017).

a. *Visual Language*

Bahasa visual terdiri dari gaya dan kecerdasan visual. Gaya merupakan identifikasi suatu tanda bahasa visual pada seseorang. Pada ilustrasi literal, biasanya cenderung mewakili kebenaran gambar. Walaupun gambar tersebut tentang fiksi naratif yang bersifat dramatis atau fantasi, penekanannya terdapat pada adegan yang memiliki kredibilitas. Contoh bahasa visual yang tepat untuk menyampaikan informasi detail adalah hiperrealisme. Jika terdapat stilisasi, ilustrasi harus tetap sesuai dengan konteks dan pokok bahasan agar dapat diterima oleh audiens. Lalu ilustrator yang memiliki kecerdasan visual akan menghasilkan gambar yang baik, pilihan yang tepat pada warna, elemen, komposisi, atau konsep.

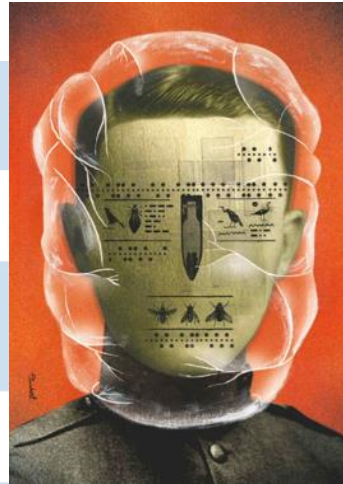
b. *Visual Metaphor*

Metafora visual merupakan gambar imajinatif yang tidak diterapkan secara harafiah. Berikut adalah bagian dari metafora visual.

1) *Conceptual Imagery and Surrealism*

Jenis ilustrasi ini memiliki konsep yang kompleks, kritis, atau lebih misterius dan ambigu sehingga para pembaca harus lebih memahami dan menginterpretasinya ilustrasi tersebut sendiri.

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



Gambar 2.7 *Conceptual Imagery and Surrealism*
Sumber: Male (2017)

2) *Diagrams*

Biasanya diagram diasosiasikan dengan buku teks pendidikan dengan gambar garis hitam dan putih yang terlalu ilmiah dan terlalu formal. Diagram dapat digunakan dan diterapkan pada gambar-gambar inovatif seperti peta bergambar, promosi, kampanye periklanan, kebutuhan edukatif, dan lain-lain.



Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi Diagram
Sumber: Male (2017)

3) *Abstraction*

Abstrak merupakan jenis ilustrasi yang bebas dari representasi dan tidak bergambar. Pada dasarnya ilustrator membuat ilustrasi abstrak atas dasar bentuk penemuan mereka sendiri karena ilustrasi ini tidak berhubungan dengan kenyataan atau alam.



Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi Abstrak Edward Farley
Sumber: Male (2017)

c. *Pictorial Truths*

Jenis ilustrasi ini merupakan ilustrasi yang menggambarkan kejadian asli atau nyata.

1) *Literal Representation*

Jenis ilustrasi ini merupakan satu-satunya cara menyampaikan gambar yang sesuai dengan aslinya sebelum adanya kamera. Semua ilustrasi termasuk dalam kategori representasi literal. Banyak ilustrasi yang digambarkan dengan dilebih-lebihkan dan biasanya untuk pembaca yang masih usia muda. Namun bukan berarti gambar tersebut menyimpang dari aslinya. Contohnya adalah iklan pada poster, materi nonfiksi seperti ensiklopedia dan buku referensi.



Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi Representasi Literal
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/81951557/Look-Inside-Seas-and-Oceans>

2) *Hyperrealism*

Jenis ilustrasi ini lebih intens dan detail seperti gambar yang diambil melalui fotografi contohnya adalah pemandangan sehari-hari, atau objek apapun yang digambar secara detail.



Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi *Hyperrealism*

Sumber: <https://www.tjalfsparnaay.nl/en/>

3) *Stylized Realism*

Ilustrasi ini bisa dikatakan sebagai gaya ilustrasi yang terdistorsi, di lebih-lebihkan namun tetap sesuai bentuk aslinya. figur atau elemen visual pada ilustrasi ini dapat diubah untuk kepentingan hiburan atau menunjukkan karakter kepribadian seseorang.



Gambar 2.12 Contoh Ilustrasi *Stylized Realism*

Sumber: Male (2017)

4) *Sequential Imagery*

Jenis ilustrasi ini menceritakan gambar yang berkelanjutan dari gambar sebelumnya yang berurutan sehingga terdapat pesan yang ingin disampaikan melalui ilustrasi tersebut. Contohnya adalah komik, novel, buku fiksi, dan non fiksi.



Gambar 2.13 Contoh Ilustrasi *Sequential Imagery*

Sumber: <https://takeshiterayama.com/portfolio/2459.html>

Fungsi dari ilustrasi informasi dapat menjelaskan kinerja fisik, permainan alat musik, olahraga, atau permainan. Selain itu, penjelasan tentang proses-proses seperti dinasti sejarah dan politik; ekosistem dan rantai makanan; fungsi biologis, dan lain-lain. Pada dasarnya contoh-contoh tersebut dapat menghasilkan sebuah cerita. Beragam media dan penerbitan yang berkaitan dengan ilustrasi informasi untuk memberikan wawasan contohnya adalah buku nonfiksi anak (perdagangan maupun pendidikan), CD dan ensiklopedia, publikasi referensi, buku hadiah nonfiksi, majalah, permainan interaktif dan mendidik, web, film dokumenter televisi, dan lain-lain. Maka dari itu, ilustrasi merupakan satu-satunya dalam bidang seni visual dan komunikasi yang disiplin ilmu dalam menjelaskan informasi. Ilustrasi semakin penting sebagai konteks komunikasi visual karena adanya

kebutuhan masyarakat untuk memperoleh ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya (Male, 2017).

2.1.3.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki fungsi sebagai informasi, komentar, fiksi naratif, persuasi, dan identitas yaitu penjelasannya sebagai berikut.

a. *Documentation, Reference, and Instruction*

Male (2017) menjelaskan tentang ilustrasi sebagai informasi sangat beragam yaitu melalui gambar, representasi literal, *sequential imagery*, konseptual, dan diagram. Peran ilustrasi terhadap mata pelajaran sejarah dan budaya pada subbab Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi. Dalam bagian tersebut menjelaskan bahwa ilustrasi akan selalu dibutuhkan dalam sejarah manusia untuk membangkitkan masa lalu. Terdapat bukti contoh karya-karya sejarah dan budaya ditemukan di berbagai media seperti buku referensi dan informasi anak-anak, ensiklopedia, publikasi dan makalah penelitian sejarah, arkeologi, film documenter, majalah, dan lain-lain.



Gambar 2.14 Contoh Ilustrasi Informasi

Sumber: Male (2017)

b. *Commentary*

Ilustrasi sebagai editorial biasa disebut sebagai komentar visual. Biasanya dimuat di halaman majalah dan surat kabar yang berhubungan dengan jurnalisme.

Ilustrasi editorial biasanya berisi komentar yang berhubungan dengan politik, ekonomi, dan sosial dan bersifat provokasi dan kontroversial.



Gambar 2.15 Contoh Ilustrasi Editorial

Sumber: <https://majalah.tempo.co/edisi/2688/2024-01-14>

c. *Storytelling*

Ilustrasi sebagai *storytelling* atau fiksi naratif juga memberikan representasi visual. Ilustrasi fiksi naratif sering ditemukan dalam novel grafis, komik strip, buku anak-anak, publikasi khusus tentang mitologi, dongeng, dan fantasi.



Gambar 2.16 Contoh Ilustrasi *Storytelling*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/110281041/The-Magical-Dandelion-Childrens-Book>

d. *Persuasion*

Ilustrasi persuasi berkaitan dengan komersial pada dunia periklanan. Seorang ilustrator dalam merancang visual kampanye diharapkan mampu mengembangkan

konsep visual, desain, dan komposisi gambar. Namun ilustrator memiliki hambatan kebebasan dalam berkreasi karena konsep kampanye sudah dirancang oleh direktur seni dan *copywriter*.



Gambar 2.17 Contoh Ilustrasi Persuasi
Sumber: <https://www.gojek.com/blog>

e. *Identity*

Fungsi ilustrasi yang satu ini berkaitan dengan pengenalan merek produk, layanan, dan perusahaan. Selain itu, identitas korporat juga merupakan pertimbangan yang penting untuk persetujuan kepemilikan. Seperti contohnya pada simbol atau gambar yang dapat dikenal sebagai identitas suatu perusahaan tertentu. Dan biasanya bentuk visual logo mewakili karakteristik atau kepribadian suatu perusahaan atau organisasi.



Gambar 2.18 Contoh Ilustrasi Identitas
Sumber: <https://worldbranddesign.com/eunoia-packaging-design-concept-created-by-student-nadia-benita-basilial/>

2.1.4 Fotografi

David et al. (2023) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design School The Principles and Practice of Graphic Design*” (hal. 56) mengatakan bahwa desainer grafis perlu memiliki pemahaman tentang memotret gambar walaupun tidak semua desainer adalah fotografer yang baik. Kategori fotografi yang paling umum dan relevan bagi desainer yaitu terdiri dari benda dan produk; *portrait* dan manusia; *landscape* dan bangunan; *ephemera* dan tekstur; referensi dan penelitian. Fotografi juga perlu dipertimbangkan jika digabungkan dengan warna, tipografi, dan ilustrasi secara efektif. Menggunakan fotografi, ilustrasi, atau teks sebagai gambar atau menggunakan ketiganya merupakan pertimbangan desain yang penting. Ciri desain yang bagus adalah dari tampilan yang terkoordinasi dengan baik. Serta beberapa cara yang berdampak pada hasil akhir gambar terdiri dari cara merencanakan, menyunting, dan menggabungkan gambar.

Fotografi tidak selalu memungkinkan untuk beberapa alasan logistik seperti contohnya jarak, biaya, kesulitan dalam perizinan. Hal tersebut menjadikan ilustrasi sebagai satu-satunya jalan atau solusi. Setiap kendala yang dimiliki bisa diubah atau dimanfaatkan menjadi peluang kreatif. Manual teknis, laporan perusahaan, buku pendidikan, atau apapun yang menjelaskan cara kerja dapat memanfaatkan ilustrasi. Hal tersebut merupakan bentuk teknis khusus ilustrasi, para ilustrator atau desainer harus memiliki hubungan yang erat dengan penulis atau pencetusnya (David et al, 2023). Menurut Harsanto (2019) fotografi adalah sebuah alat dokumentasi sekaligus digunakan untuk kepentingan promosi atau komunikasi visual. Karena fotografi mampu mengambil gambar objek dengan detail, realistis, dan perspektif sesuai dengan aslinya atau sesuai dengan fakta.



Gambar 2.19 Contoh Gabungan Fotografi dengan Ilustrasi

2.1.4.1 Komposisi

Komposisi dalam fotografi diperlukan agar dapat menghasilkan gambar yang artistik dan menarik. Komposisi merupakan penyusunan elemen-elemen agar foto yang dihasilkan menjadi satu kesatuan yang baik. Elemen dalam fotografi terdiri dari garis, tekstur, warna, pola, ukuran, dan nada. Fotografi juga memiliki prinsip yaitu keseimbangan, kesatuan, ritme, proporsi, dominasi, dan kesederhanaan. Maka dari itu dalam pengambilan gambar atau foto harus mengatur beberapa pertimbangan agar foto yang dihasilkan maksimal karena memotret tidak hanya sekedar mengabadikan momen. (Harsanto, 2019).

2.1.4.2 *Angle of View* (Sudut Pengambilan Gambar)

Sudut pengambilan gambar merupakan posisi kamera dengan objek yang akan dituju. Berikut adalah beberapa klasifikasi *angle of view*:

a. *Birds Eye View*

Posisi *bird eye* merupakan posisi pengambilan gambar dari atas mengarah ke bawah. Posisi ini menghasilkan foto dengan objek terkesan lebih kecil dan rendah dari aslinya serta mampu mengambil gambar secara keseluruhan. Contohnya seperti foto panorama.



Gambar 2.20 Contoh Foto *Bird Eye View*

Sumber: <https://unsplash.com/photos/an-aerial-view-of-a-tropical-island-with-palm-trees-COexOxeRO1U>

b. *Frog Eye View*

Posisi *frog eye* adalah posisi bawah tidak ke atas, sejajar mendatar dengan tanah.



Gambar 2.21 Contoh Foto *Frog Eye View*

Sumber:

<https://www.flickr.com/photos/stephanrebernik/7316903692>

c. *Eye Level Viewing*

Posisi pengambilan gambar yang satu ini sejajar dengan penglihatan mata dengan cara berdiri.

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



Gambar 2.22 Contoh Foto *Eye Level Viewing*

d. *Waist Level Viewing*

Posisi *waist level viewing* yaitu posisi yang sejajar dengan pinggang dan pengambilan gambar biasanya dilakukan dengan melipat kedua lutut atau jongkok.



Gambar 2.23 Contoh *Waist Level Viewing*

e. *High Handled Position*

High handled merupakan posisi pengambilan gambar dengan cara mengangkat tangan dengan tinggi. Biasanya posisi ini digunakan dalam pengambilan gambar yang sulit diambil seperti di tengah kerumunan.

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 2.24 Contoh Foto *High Handled Position*

Sumber: <https://www.rollingstone.com/pro/features/black-promoters-collective-live-music-1056649/>

2.1.4.3 Fungsi dan Tujuan Fotografi

Selain digunakan untuk mengabadikan suatu momen penting, fotografi juga digunakan berdasarkan fungsi dan tujuan sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah tiga fungsi dan tujuan dalam fotografi. (Harsanto, 2019).

a. *Documentation Photography*

Fotografi dokumentasi memiliki tujuan dan fungsi untuk mendokumentasikan kejadian-kejadian penting seperti pesta pernikahan, peresmian gedung, pembukaan pameran, dan lain-lain. Dalam fungsi dan tujuan ini, hasil foto yang didokumentasikan lebih mengutamakan kejadian peristiwa yang terjadi dibanding estetika.



Gambar 2.25 Contoh *Documentation Photography*

Sumber: https://unsplash.com/photos/a-large-group-of-people-standing-in-front-of-a-gazebo-xHUzr4_awVU

b. *Photo Journalism*

Foto dokumentasi hasil fotografi jurnalistik adalah berupa keadaan yang sedang terjadi di sekitar masyarakat dan persis dengan *freelance photographer* yaitu tidak terikat dengan agensi atau lembaga.



Gambar 2.26 Contoh *Photo Journalism*

Sumber: https://unsplash.com/photos/people-in-green-uniform-standing-on-field-during-daytime-EkBBPRMPH_M

c. *Advertising Photography*

Fotografi periklanan bertujuan untuk promosi barang atau jasa untuk kebutuhan komersial bisnis dan industri. Fotografi ini harus berdasarkan konsep yang sudah dirancang oleh tim kreatif, jadi tidak hanya sekedar estetika.



Gambar 2.27 Contoh *Advertising Photography*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/70065235/Corelia>

2.1.4.4 Peran Fotografi dalam DKV

Dalam Desain Komunikasi Visual, fotografi sangat diperlukan dan biasanya digunakan pada media cetak seperti poster, majalah, brosur, kalender, dan lain-lain karena fotografi menyajikan gambar yang sesuai dengan aslinya sehingga dapat memberikan keyakinan atau kepastian kepada pembaca. Fotografi dalam desain yang berhasil adalah berasal dari teknik yang digunakan, objek gambar, dan informasi yang disampaikan mampu dikomunikasikan dengan baik dan memiliki makna atau pesan tertentu. Gambar yang baik akan menghasilkan respons dan perhatian dari para pembaca.



Gambar 2.28 Contoh Fotografi dan DKV
Sumber: <https://balncd.design/work/memoriesbymillie>

2.1.5 Grid

Dalam bukunya yang berjudul *Making and Breaking the Grid* edisi kedua, Samara (2017) menjelaskan *grid* adalah salah satu pendekatan untuk menyatukan gambar dan simbol, judul, bidang teks, data tabular menjadi satu kesatuan bersama untuk komunikasi. Manfaat menggunakan *grid* adalah kejelasan, efisien, dan kontinuitas. Karena *grid* memudahkan pengguna dalam membaca informasi, menyelaraskan dan kohesi antar elemen visual.

2.1.5.1 Grid Basics

Menurut Samara (2017) *Grid* memiliki beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

a. *The Anatomy of Pages*

Anatomi *layout* pada halaman terdiri dari *footer* yang fungsinya untuk mengidentifikasi judul dan penulis publikasi, jika berada di bawah bernama *footer*, jika berada di atas bernama *head* atau *header*, dan jika berada di sepanjang tepi depan dan samping halaman bernama *running side*. Lalu nomor halaman yang biasa disebut *folio*. Lalu *gutter* berada di tengah di antara halaman-halaman. *Margins* adalah *negative space* antara konten dengan tepi format. *Body* merupakan struktur untuk mengisi teks yang berkesinambungan atau dipecah menjadi beberapa kolom. Selain itu beberapa istilah yang lebih detail dalam grid terdiri dari *markers*, *spatial zones*, *modules*, *rows*, *flowlines*, dan *columns*. *Markers* adalah indikator penempatan untuk bagian teks bawah seperti *running heads*, *section titles*, nomor halaman, atau elemen lain yang penempatannya konsisten. *Spatial zones* merupakan sekelompok kolom, baris, dan/atau modul yang membentuk sebuah bidang. Setiap bidang tersebut bisa memiliki isi yang berbeda mulai dari tulisan pada kolom teks atau gambar. Lalu modul merupakan hasil dari pengelompokan antar kolom dan baris. *Rows* atau baris berada di bagian horizontal yang dihasilkan dari berbagai garis secara berulang-ulang. Lalu *column* atau kolom berada pada bagian vertikal. *Flowlines* adalah garis yang membagi ruang menjadi horizontal yang sejajar.

b. *The Manuscript Grid*

Jenis grid ini biasanya digunakan untuk buku dengan teks yang panjang karena satu blok memiliki ruang yang cukup besar pada setiap halaman. Jika diperlukan, gambar mungkin ditempatkan jika margin mencukupi.



Gambar 2.29 Contoh *The Manuscript Grid*
Sumber: Samara (2017)

c. *The Column Grid*

Grid ini digunakan untuk informasi yang terpisah-pisah di setiap kolomnya dan penggunaannya fleksibel karena terdiri dari banyak kolom.



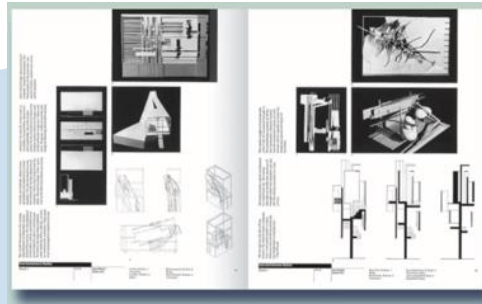
Gambar 2.30 Contoh *Column Grid*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/96118265/Revista-Wes-Anderson>

d. *The Modular Grid*

Penggunaan modular grid biasanya pilihan yang tepat pada informasi yang kompleks. Grid ini memiliki garis horizontal yang membagi kolom menjadi baris lalu menciptakan modul. Jika ukuran modul kecil, maka akan lebih fleksibel dan presisi, namun akan berlebihan dan membingungkan karena subdivisi yang terlalu banyak.

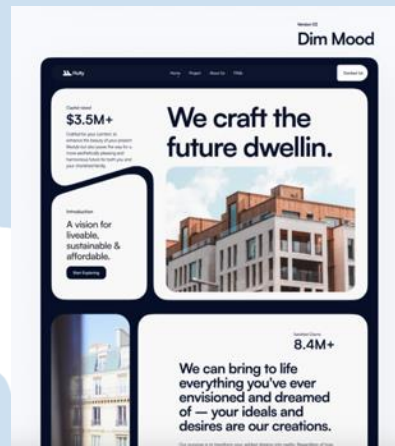
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.31 Contoh *Modular Grid*
Sumber: Samara (2017)

e. *The Hierarchic Grid*

Grid hierarki menyesuaikan kebutuhan informasi, lebar dan jarak antar kolom lebih bervariasi, dan berdasarkan intuitif penyelarasan dengan berbagai elemen. Contohnya pada poster, buku, atau *web*.



Gambar 2.32 Contoh *Hierarchic Grid*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/179104447/Real-Estate-Website-UI-Kit>

f. *Compound Grids*

Grid ini merupakan gabungan dari beberapa grid yang digunakan untuk menghasilkan penampilan desain yang diinginkan oleh desainer. Namun, penggunaan grid ini diperlukan arahan yaitu menggunakan dua grid dengan margin yang berbeda, dua grid dengan berbagi margin luar, atau di seluruh format dua grid yang terpisah secara spasial.



Gambar 2.33 Contoh *Compound Grid*
Sumber: Samara (2017)

g. *Image Behavior*

Jika gambar pada kolom masih berada dalam badan struktur dan tetap sesuai dengan perataan baris dan kolom, maka gambar tersebut masih diperbolehkan keluar dari halaman atau *overlap* satu sama lain. Namun aturan dasar yang harus dipatuhi adalah tepi gambar harus sejajar dengan tepi kolom dari kiri ke kanan dan sejajar dengan baris tepi dari atas ke bawah.



Gambar 2.34 Contoh *Image Behavior*

Sumber: <https://theinspirationgrid.com/new-eden-a-book-celebrating-great-game-environments/>

h. *Text Behavior*

Penggunaan teks juga kurang lebih sama dengan penggunaan gambar yaitu harus sejajar pada tepi kiri pada kolom. Kolom *gutters* dan baris *gutters* berfungsi sebagai memisahkan teks yang berdampingan.



Gambar 2.35 Contoh *Text Behaviour*
Sumber: Samara (2017)

i. *Subdiving Space*

Terdiri dari *flowlines* yang dapat membantu pembaca dalam mengidentifikasi informasi mana harus mulai membaca dan *spatial zones* yang memiliki fungsi untuk memisahkan teks yang berlanjut atau membantu menghubungkan teks dan ilustrasi yang menjelaskan langkah-langkah.



Gambar 2.36 Contoh *Subdiving Space*
Sumber: Samara (2017)

j. *Detailing: Editorial, Hierarchic, Stylistic*

Detail-detail seperti folio dan runner harus diperhatikan karena hal tersebut digunakan pada setiap halaman dan berada di tempat yang sama.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Desain Informasi

Kim Baer menyatakan definisi dalam bukunya yang berjudul *Information Design Workbook* desain informasi dari *Society for Technical Communications's* (STC) yaitu data kompleks yang diterjemahkan, tidak terorganisir, atau tidak terstruktur menjadi sebuah informasi yang bermakna. Desain informasi bisa ditemukan dimana saja seperti pada buku cetak, informasi grafis, interaktif, *environmental*, dan *experimental design*. Contoh-contohnya adalah pada rambu lalu lintas, peta, brosur, website, instruksi, buku bacaan, museum, dan lain-lain. Coates & Ellison (2014) dalam bukunya yang berjudul *An Introduction to Information Design* mengungkapkan tentang definisi desain informasi yaitu pesan yang dibentuk, direncanakan dan disajikan untuk memenuhi kebutuhan informasi yang dituju.

2.2.1 Kategori Desain Informasi

Berikut adalah tiga kategori utama dalam desain informasi menurut Coates & Ellison (2014) yaitu sebagai berikut.

2.2.1.1 Desain Informasi Cetak

Selain menggunakan bagan atau diagram, desain informasi cetak juga dari ilustrasi, fotografi, teks seperti majalah atau artikel surat kabar. Jika data yang diinformasikan kompleks dan banyak informasi lalu pembaca kesulitan dalam membaca, maka navigasi diperlukan dalam media informasi cetak.



Gambar 2.37 Contoh Desain Informasi Cetak

Sumber: <https://maggie.li/childrens-books#/big-city-explorer-1/>

2.2.1.2 Desain Informasi Interaktif

Perbedaan antara media cetak dengan desain informasi interaktif melalui pengalaman membaca majalah cetak dengan majalah multimedia seperti di tablet. Informasi interaktif dapat menghasilkan penggabungan antara gambar bergerak dengan suara. Karena pengguna aktif dalam informasi yang disajikan, maka media interaktif perlu pendekatan yang berbeda dibanding media cetak. Namun media interaktif tidak hanya tentang teknologi, *pop up book* juga termasuk desain informasi interaktif.



Gambar 2.38 Contoh Desain Informasi Interaktif

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/18683219/Kelloggs-Story-Book>

2.2.1.3 Desain Informasi Lingkungan (*Environmental*)

Dalam desain informasi lingkungan hal utama yang harus diperhatikan adalah visibilitas dan konteks. Karena perancang harus mempertimbangkan dan menyadari adanya keterbatasan pada lingkungan dan kebutuhan pengguna, selain itu informasi yang disampaikan dalam skala yang besar. Maka tantangan dari desain informasi lingkungan adalah memberikan informasi data atau fakta tertentu kepada khalayak yang luas.



Gambar 2.39 Contoh Desain Informasi Lingkungan
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/54466381/betahaushamburg>

Media memiliki enam kategori menurut Smaldino (2011) yaitu teks yang paling umum digunakan dalam media; audio merupakan suara yang bisa didengar oleh pendengaran manusia; visual yang bisa dilihat oleh penglihatan seperti foto, diagram, dan lain-lain; video merupakan gabungan audio visual; perikayasa yang bisa disentuh oleh manusia karena bersifat tiga dimensi; orang sebagai media terakhir untuk menyampaikan informasi dan juga sebagai penerima informasi.

2.3 Buku

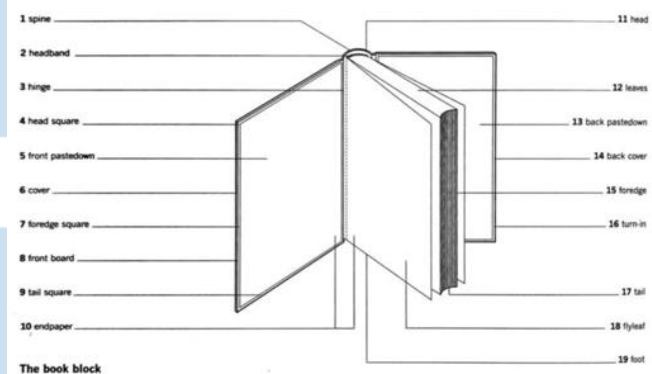
Desain buku dalam perspektif desain grafis yaitu terdiri dari penyusunan konten, pembentukan teks maupun gambar, dan penentuan bentuk desain *cover* buku atau secara keseluruhan buku. Selain itu, pengaturan elemen desain, prinsip desain, *layout*, tipografi, gambar, dan hubungan antara konten dengan bentuk buku juga perlu dipertimbangkan dan merupakan tanggung jawab seorang desainer. Peran desainer lebih fokus terhadap desain karena teks atau penulisan diatur oleh editor (Parry, 2012).

2.3.1 Komponen Buku

Terdapat komponen dasar pada buku menurut Haslam (2006) yaitu blok buku, halaman, dan *grid*.

2.3.1.1 Blok Buku (*The Book Block*)

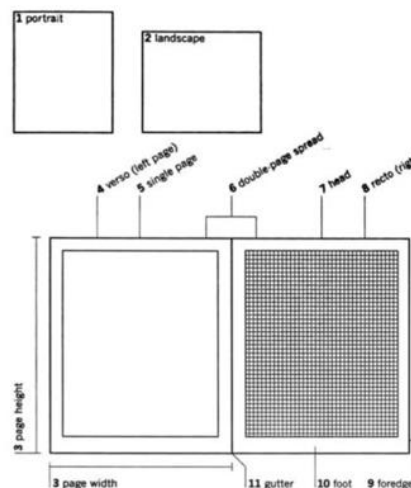
The book block terdiri dari *Spine, headband, hinge, head square, front pastedown, cover, foredge square, front board, tail square, endpaper, head, leaves, back pastedown, back cover, foredge, turn in, tail, fly leaf, dan foot.*



Gambar 2.40 *The Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

2.3.1.2 Halaman (*The Page*)

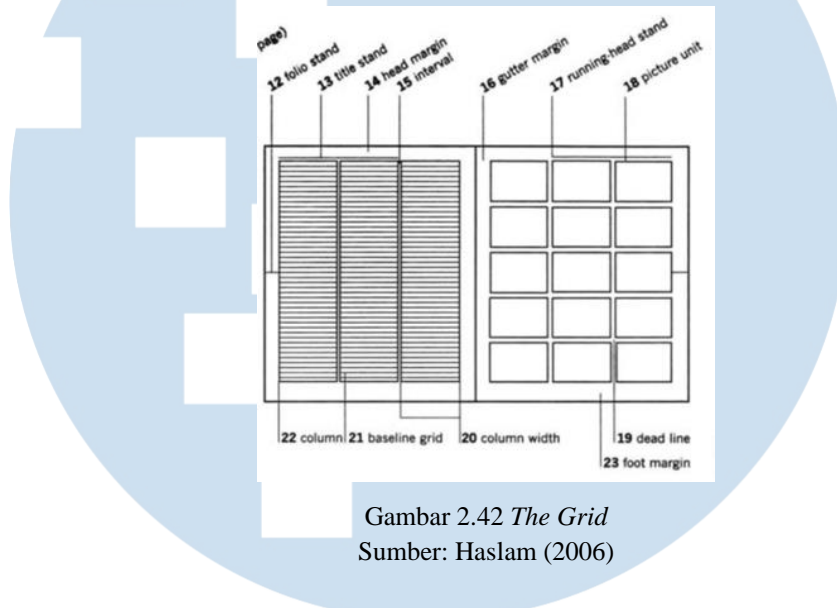
Unsur halaman pada buku terdiri dari *portrait, landscape, page height dan width, verso, single page, double page spread, head, recto, foredge, foot, dan gutter.*



Gambar 2.41 *The Page*
Sumber: Haslam (2006)

2.3.1.3 The Grid

Grid pada buku terdiri dari *folio stand*, *title stand*, *head margin*, *column gutter*, *gutter margin*, *running head stand*, *picture unit*, *dead line*, *column width*, *baseline*, *column*, dan *foot margin*.



Gambar 2.42 *The Grid*
Sumber: Haslam (2006)

2.3.2 Keunggulan Buku sebagai Media Informasi

Haslam (2006) berpendapat bahwa buku diprediksi akan punah karena adanya teknologi digital namun *World Wide Web (WWW)* belum dapat menggantikan posisi media buku. Menurut Catalano (dalam Straubhaar, LaRose, Davenport, 2018) sebanyak 60% siswa lebih menyukai buku, dan 20% sisanya adalah *e-text*. Alasannya karena lebih mudah digunakan dan memberikan catatan penting dalam buku tersebut. *E-text* memang lebih mudah digunakan dan diakses, namun *e-text* tidak memiliki kapasitas untuk sebagai media pembelajaran karena akan sering terganggu dengan adanya notif yang muncul pada *device*. Selain itu, dapat mengurangi kemampuan pembaca dalam belajar dan menyerap informasi. (Chang et al., dalam Straubhaar, LaRose, Davenport, 2018). Buku juga dapat meningkatkan pemahaman, lebih fokus dalam belajar, dan sedikit gangguan. (Foasberg dalam Straubhaar, LaRose, Davenport, 2018).

2.4 Kerajinan Tradisional

Kerajinan menurut KBBI Daring dalam Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2016) adalah barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan dan merupakan hasil daerah tertentu. Biasanya barang-barang sederhana tersebut mengandung seni dan diproduksi oleh perusahaan kecil contohnya seperti tikar, anyaman bambu, dan lain-lain. Dalam buku Ekonomi Kreatif, “Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025” (Kemenprakerf 2014) definisi kerajinan atau kriya adalah karya seni, produk fungsional, benda hias dan dekoratif yang termasuk ke dalam bagian dari seni rupa terapan dan berasal dari warisan tradisi atau ide kontemporer. Hasil karya tersebut dapat dibagi atau dikelompokkan berdasarkan material, alat teknik, dan tematik produk.

Berdasarkan konvensi UNESCO tentang *safeguarding of intangible cultural heritage* (2003) Indonesia memiliki 5 domain Warisan Budaya Tak Benda yaitu tradisi lisan dan ekspresi, seni pertunjukan, adat istiadat masyarakat, ritual dan perayaan-perayaan, pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta, keterampilan dan kemahiran kerajinan tradisional. Kerajinan tradisional terdiri dari bahan seperti tanah liat, besi, kayu, batu, rotan, dan lain-lain; perkakas; pengrajin; hasil karya seperti gerabah, ukir kayu, kriya, sulam, kain, dan lain-lain; dan teknik pengerjaan seperti rajut, tempa, anyam, ukir, tenun, dan lain-lain (Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2018).

Munculnya pengrajin di Nusantara sudah ada sebelum industrialisasi di Indonesia dan mereka sudah mahir membuat benda seni serta kerajinan pada awal tarikh Masehi. Tujuan para pengrajin membuat benda-benda tersebut untuk kegiatan keagamaan maupun benda yang fungsional dan memiliki semangat untuk melestarikan budaya leluhur serta eksistensi kebudayaan. Setiap daerahnya memiliki ciri khas dan keunikan pada setiap produk yang dihasilkan karena adanya keterampilan dari masyarakat yang ahli membuat kerajinan. Kerajinan nusantara berkembang karena adanya kebutuhan pasar yaitu mulai diekspor karena kebutuhan konsumen. Pada umumnya proses produksi kerajinan tradisional industri kecil dan menengah masih dilakukan di rumah. Sedangkan

dalam industri besar biasanya memiliki banyak pengrajin. Selain itu dalam proses produksinya masih bergantung dengan sumber daya alam (Samodro, 2012).



Gambar 2.43 Kerajinan Tradisional

2.4.1 Kerajinan Tradisional khas Banten

Berikut adalah beberapa kerajinan tradisional khas Banten beserta asal mula munculnya kerajinan tersebut:

1) Batik Krakatoa Cilegon

Sanggar Batik Krakatoa Cilegon milik wali kota Cilegon yaitu Helldy Agustian beserta istrinya Hany Seviatry. Motif tersebut terdiri dari motif debus, Urang Kanekes, Rampak Bedug, Pelabuhan Merak, Sate Bebek khas Banten, dan lain sebagainya. (Maarif dalam Tribun Banten, 2021).



Gambar 2.44 Motif Batik Krakatoa Cilegon
Sumber: Novilastiyati, SH.

2) Gerabah

Kerajinan gerabah di Banten merupakan kerajinan yang diandalkan di provinsi tersebut. Guillot & Nurhakim (dalam Amaliyah dkk, 2023) menyatakan bahwa ditemukan pecahan-pecahan barang gerabah dari hasil penggalian yang ditemukan arkeolog (ekskavasi) dengan jumlah sebanyak 29.494 buah. Di Banten khususnya di desa Bumi Jaya, Kabupaten Serang terkenal dengan kerajinan gerabah yang terbuat dari tanah liat asli yang sudah ada sejak bertahun-tahun lamanya yaitu pada masa kesultanan Banten. Desa tersebut sampai sekarang masih melestarikan gerabah untuk mempertahankan eksistensi kebudayaannya serta tanah liat di wilayah tersebut terkenal karena kualitasnya yang baik dan kuat tidak mudah pecah.



Gambar 2.45 Gerabah Bumi Jaya

3) Golok

Nama “golok” sudah muncul pada tahun 1300 dari bahasa Sunda yang tertulis dalam manuskrip “Sanghyang Siksakanda Ng Karesian”. Golok di Banten terdiri dari Golok Sulangkar dan Golok Ciomas. Golok tersebut merupakan senjata utama pendekar Banten di zaman dahulu untuk melawan penjajah. Keunikan yang dimiliki Golok Ciomas adalah pada proses pembuatannya yaitu dibuat pada bulan Maulid dan harus menggunakan godam khusus yaitu Ki Denok. Maka dari itu golok tersebut dipercaya memiliki kekuatan mistis. Sedangkan

pada Golok Sulangkar, terdapat racun mematikan yang diambil dari hewan, Fungsi dari golok selain menjadi senjata tradisional dan alat pertahanan diri adalah sebagai karya seni, alat bertani, alat berkebun. (Zuhdi dalam Media Indonesia, 2022).



Gambar 2.46 Golok Ciomas

Sumber: <https://faktabanten.co.id/budaya/komersialisasi-golok-ciomas-sesatkan-makna-filosofis-senjata-tradisional-banten/>

4) Kerajinan tangan Suku Baduy

Di Kabupaten Lebak, Banten terdapat suku bernama Suku Baduy yang biasa dikenal juga sebagai Orang Kanekes karena Kanekes merupakan nama wilayah mereka tinggal. Asal mula nama Baduy berasal dari pemberian peneliti Belanda karena mereka memiliki persamaan dengan masyarakat nomaden (pindah-pindah) yaitu kelompok Arab Badawi. Selain itu karena di wilayah bagian utara terdapat Sungai Baduy dan Gunung Baduy. Sejak kecil masyarakat Baduy khususnya perempuan diajarkan cara menenun untuk menaati aturan adat istiadat secara turun temurun dan nilai kedisiplinan. Sampai saat ini kain tenun yang diproduksi masyarakat suku Baduy dijual dan proses produksinya bisa dilihat secara langsung oleh para wisatawan. (dalam Portal Informasi Indonesia, 2019). Terdapat perbedaan tenun di Baduy yaitu tenun dengan warna polos dari Baduy Dalam dan tenun yang memiliki banyak ragam hias dan warna dari Baduy Luar. (Megantari, 2019). Selain tenun, suku Baduy juga memiliki kerajinan tradisional yaitu tas koja, parang, gelang, anyaman bambu dan lain-lain.



Gambar 2.47 Kerajinan Tangan suku Baduy

2.4.2 Sifat Kerajinan

Berdasarkan buku yang diterbitkan Bmedia yang berjudul Seni Budaya dan Prakarya (dalam CNN Indonesia, 2022), kerajinan nusantara memiliki tiga sifat yang terdiri dari kerajinan bahan keras, kerajinan bahan semi keras, dan kerajinan bahan lunak.

2.4.2.1 Kerajinan Bahan Keras

Material bahan ini sulit dibentuk dan keras serta terdiri dari beberapa teknik pembuatannya. Berikut adalah contoh-contoh kerajinan bahan keras alami dan buatan serta teknik pembuatan.

1) Kerajinan Bahan Keras Alami

Kerajinan bahan-bahan alami berasal dari alam seperti bambu, rotan, kayu, dan lain-lain. Contoh kerajinan bahan keras alami yaitu anyaman bambu, cobek, tas rotan, cendera mata ukiran kayu, mainan balok dari kayu, nampan kayu, aksesoris kulit kerang, dan gelang batu.



Gambar 2.48 Bahan Keras Alami

Sumber: <https://www.liputan6.com/regional/read/4007421/menguji-eksistensi-kerajinan-tangan-anyaman-bambu-selaawi-garut-pada-era-milenial>

2) Kerajinan Bahan Keras Buatan

Kerajinan bahan keras buatan biasanya yang sudah diolah seperti semen, plastik, logam, dan lain-lain. Contohnya yaitu guci, patung logam, vas bunga, botol kaca, wadah kaleng untuk lilin, dekorasi dinding yang terbuat dari logam, piring kaca, dan cermin.



Gambar 2.49 Bahan Keras Buatan

Sumber: <https://solo.tribunnews.com/2022/01/02/sejarah-kerajinan-tumang-boyolali-ada-sejak-abad-ke-16-lekat-dengan-kisah-kyai-rogosasi>

3) Teknik Pembuatan Kerajinan Bahan Keras

Berikut adalah beberapa teknik pada proses pembuatan kerajinan bahan keras.

a. Teknik Ukir atau Pahat

Teknik ini merupakan teknik 3 dimensi dan cocok untuk membuat kerajinan dengan material seperti batu dan kayu yaitu menggunakan kikir, perkakas alat martil, dan lain-lain.



Gambar 2.50 Teknik Ukir atau Pahat

Sumber: <https://indonesia.go.id/ragam/seni/seni/seni-ukir-jepara-berkelas-dunia>

b. Teknik Anyam

Cara menggunakan teknik anyaman yaitu menyilangkan bagian lungsin dengan bagian pakan. Bahan-bahan yang digunakan seperti akar lidi, rotan, bambu, dan lain-lain yang sudah dikeringkan.



Gambar 2.51 Teknik Anyam

Sumber: <https://www.tangerangekspres.co.id/2023/10/30/melihat-geliat-perajin-bilik-bambu-di-kabupaten-lebak-mulai-tergerus-zaman/>

c. Teknik Potong Sambung

Teknik ini menggunakan alat-alat potong seperti cutter, gunting, dan lain-lain. Cara membuatnya adalah menyatukan bahan-bahan yang digunakan untuk menjadi satu kesatuan benda hasil kerajinan.



Gambar 2.52 Teknik Potong Sambung

Sumber: https://tirto.id/mengenal-teknik-sambung-potong-lipat-dalam-pembuatan-kerajinan-guYa#google_vignette

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

d. Teknik Lukis

Beberapa jenis teknik lukis terdiri dari plakat, *aquarel*, *dussel*, *spray*, dan lain-lain. Dan biasanya digunakan pada kerajinan aksesoris, mainan, dekorasi, dan ukiran yang memang membutuhkan teknik melukis.



Gambar 2.53 Teknik Lukis

Sumber: <https://www.flourishatglenavon.co.uk/potterypainting>

e. Teknik Batik

Terdapat beberapa teknik membatik yaitu teknik batik tulis, teknik batik cap, dan teknik batik *printing*. Pada teknik ini media nya berupa kain yang diberi lilin panas menggunakan canting khususnya teknik batik tulis sehingga membentuk hiasan, motif, atau corak pada batik.



Gambar 2.54 Teknik Batik

f. Teknik Menatah

Teknik menatah adalah teknik yang memberikan lubang halus untuk menggambarkan pola ragam hias pada bahan kerajinan. Biasanya sering digunakan pada bahan kerajinan rotan, samak, atau kulit.



Gambar 2.55 Teknik Menatah

Sumber: <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/sulitnya-membuat-wayang-kulit/>

g. Teknik Cukil

Pada teknik cukil biasanya menggunakan alat pahat ukir atau pisau cukil untuk menghasilkan pola ukiran, gambar, atau tulisan pada media tertentu.



Gambar 2.56 Teknik Cukil

Sumber: <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/kenali-metode-berkarya-cukil-kayu/>

U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA