

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan salah satu bentuk komunikasi yang menggunakan pesan atau sebuah informasi yang diberikan kepada audiens dengan memperlihatkan sebuah presentasi visual dari sebuah ide yang dibentuk ke dalam sebuah karya yang mengandalkan kreativitas, pilihan dan susunan elemen visual. Desain yang kuat sering kali mengandung pesan yang lebih besar dan lebih berkesan dan berarti. Desain grafis juga merupakan salah satu solusi yang baik untuk melakukan sebuah persuasi, memberikan informasi, mengidentifikasi, memotivasi, mengembangkan, mengatur dan atau menyusun dalam berbagai bidang contohnya *branding*, sosial, dan lainnya (Landa, 2010).

2.1.1 Elemen Desain

Dalam desain grafis terdapat elemen-elemen penting yang perlu diperhatikan. Elemen tersebut adalah elemen utama yang ada dalam sebuah desain dan terdiri dari elemen garis, bentuk, warna, dan tekstur. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing elemen tersebut.

1) Garis

Titik atau poin merupakan bentuk terkecil dari sebuah garis dan biasanya dapat diidentifikasi dengan bentuknya yang melingkar. Dalam sebuah *screen base image* titik atau poin merupakan sebuah satuan *pixel* cahaya yang dapat dilihat dengan bentuk persegi dan bukan lingkaran. Garis sendiri merupakan satu susunan panjang yang terdiri dari banyak poin atau sering dianggap sebagai poin yang bergerak (Landa, 2010).

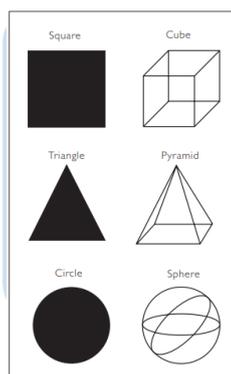


Gambar 2.1 Contoh implementasi variasi garis dalam ilustrasi

Sumber: <https://thevirtualinstructor.com/line.html>

2) Bentuk

Secara umum bentuk dapat diartikan sebagai garis luar dari sebuah bentuk (outline). Bentuk merupakan bagian tertutup atau path tertutup di bidang 2 dimensi yang terbuat dari sebagian atau bahkan seluruhnya oleh garis. Bentuk pada umumnya merupakan sesuatu yang 2 dimensi dan dapat diukur dengan tinggi dan lebarnya. Biasanya bentuk digambarkan dari kumpulan bentuk dasar seperti kotak, segitiga, dan lingkaran, yang memiliki bentuk volumetrik atau solid dan berhubungan yaitu bentuk kubus, piramid, dan bola (Landa, 2010).



Gambar 2.2. Gambar Bentuk Dasar

Sumber: Landa (2010)

3) Warna

Warna merupakan salah satu elemen desain yang paling kuat karena sifatnya yang provokatif dan bisa menentukan *mood* dan rasa dalam sebuah karya visual. Warna adalah properti energi cahaya yang kita lihat sehari-hari yang disebut juga dengan pantulan cahaya atau pantulan warna. Dengan cahaya kita bisa melihat berbagai macam warna. Warna yang dilihat pada sebuah permukaan disebut sebagai pantulan cahaya yang terpantul atau warna yang terpantul (Landa, 2010).

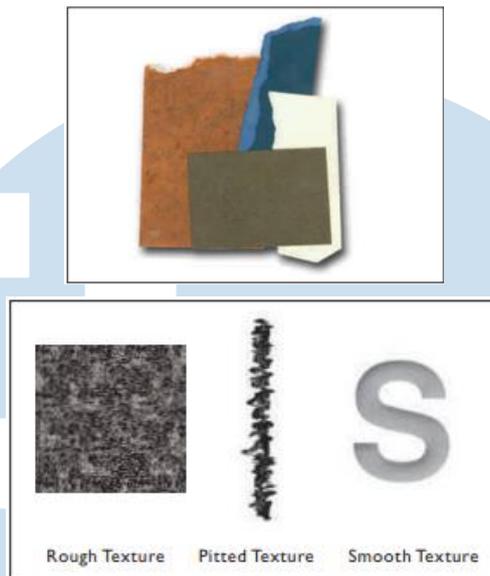


Gambar 2.3. Color Wheel

Sumber: <https://www.britannica.com/science/color-wheel>

4) Tekstur

Tekstur dalam sebuah karya visual dapat dibagikan menjadi dua kategori: visual dan taktil. Tekstur taktil memiliki kualitas taktil, pola, dan tekstur yang lebih nyata dan dapat dirasakan secara fisik. Sedangkan tekstur visual merupakan sebuah permainan visual atau ilusi dari tekstur nyata yang diciptakan dan dipindai dari bentuk dan pola tekstur yang asli.



Gambar 2.4. Tekstur Visual

Sumber: Landa (2010)

Tekstur juga dapat diartikan sebagai sebuah pola dari benda atau permukaan. Pola atau *pattern* ini merupakan sesuatu yang konsisten dan terlihat repetitif secara visual atau elemen dalam sebuah area tertentu.

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Robin Landa (2010) dalam buku yang berjudul “Graphic Design Solution”, dalam merancang sebuah karya visual perlu ditetapkan yang namanya prinsip desain. Dalam penerapan prinsip desain perlu adanya kombinasi dari pengetahuan mengenai proses desain, yaitu dengan membuat konsep, tipografi, gambar, visualisasi, dan elemen visual formal dari desain sebagai dasar dalam membuat karya visual. Berikut adalah penjelasan secara singkat mengenai 5 prinsip desain yang disebutkan.

1) Format

Format diartikan sebagai batas dalam perancangan serta bidang apa yang akan digunakan atau bidang yang melingkupi karya tersebut. Format dapat disebut juga tepi pembatas dari sebuah desain. Format juga mengacu pada sebuah bentuk, bidang atau

struktur (layar komputer, layar telepon genggam, kertas, papan iklan, dan sebagainya) (Landa, 2010).

2) **Balance (keseimbangan)**

Balance atau keseimbangan adalah stabilitas yang terbentuk dari distribusi visual yang merata antara semua elemen visual dalam sebuah komposisi. Ketika sebuah desain dapat dikatakan seimbang, desain tersebut akan lebih memperlihatkan harmoni dengan audiens dalam level perasaan (Landa, 2010).

3) **Hirarki Visual**

Hirarki visual adalah sebuah cara untuk mengorganisir informasi yang terdapat dalam sebuah karya visual atau desain. Hirarki visual juga dapat menjadi sebuah panduan untuk audiens dalam menerima sebuah informasi yang diberikan. Elemen visual yang diatur berdasarkan emphasis atau penekanan dapat membuat sebuah hirarki visual yang baik. Emphasis sendiri adalah sebuah pengaturan elemen visual menurut kepentingannya, penekanan pada beberapa elemen visual terhadap elemen visual lain dapat membuat elemen visual terlihat lebih dominan (Landa, 2010).

4) **Rhythm (irama)**

Rima atau rhythm dalam desain grafis mirip dengan rima yang ada dalam musik. Pengulangan yang kuat dan juga konsisten, pola dari sebuah elemen desain dapat menghasilkan sebuah rhythm atau irama. Dalam menentukan sebuah rhythm atau irama, ada banyak faktor dan elemen desain yang bisa digunakan untuk membentuk sebuah pola irama yang kuat, seperti warna, tekstur, penekanan dan keseimbangan (Landa, 2010).

5) *Unity* (kesatuan)

Unity atau kesatuan adalah situasi di mana semua elemen desain grafis dalam sebuah desain bisa saling berhubungan dan membentuk sebuah keseluruhan atau kesatuan yang lebih besar. Ketika elemen-elemen desain tersebut disatukan, setiap elemen akan terlihat seperti sebuah kesatuan yang harmonis ketika diletakkan ditempat yang sama (Landa, 2010).

2.2 Layout

Layout dalam konteks Desain Komunikasi Visual adalah sebuah tata letak atau komposisi visual. Menurut Rustan (2020) dalam buku “Buku 1 – Layout 2020”, layout adalah penataan/penempatan elemen dalam sebuah bidang dengan tujuan untuk mendukung konten pesan yang dibawakan. Posisi antar elemen dan keseluruhan komposisi yang diatur dengan baik dapat mempengaruhi persepsi audiens terhadap konten yang dilihat. Dengan kata lain, layout bertujuan untuk mempermudah audiens dalam melihat dan menerima informasi dengan tata letak konten dan komposisi ruang yang baik dan efektif.

2.2.1 Konstruksi dan Konten Layout

Konstruksi adalah elemen-elemen yang berfungsi sebagai kerangka untuk alat bantu dalam proses desain. Sedangkan konten adalah elemen yang diletakkan pada konstruksi yang dibuat sebelumnya, yaitu konten yang akan dilihat, dibaca, sehingga harus dicetak dengan jelas.

1) **Margin**

Margin adalah bidang atau ruang kosong pada sekeliling konten, yang memisahkan antara konten dan pinggiran kertas/medianya. Dengan fungsi sebagai berikut:

- a) Sebagai batas konten agar tidak terpotong dengan pinggiran kertas/media.
- b) Mencegah konten agar tetap terbaca dan tidak ikut terlipat dengan lipatan tengah buku.

c) Menjaga kerapihan konten dan elemen desain.

2) **Grid**

Grid pada *layout* merupakan kerangka yang terbuat dari garis bantu vertikal dan horizontal yang berfungsi sebagai alat bantu patokan posisi, letak, dan komposisi seluruh konten dan elemen desain. *Grid* terdiri dari *column*, *gutter*, dan *module*.

a) *Column*

Column adalah kolom tempat untuk meletakkan konten baik itu teks atau gambar. Kolom ini digunakan untuk membagi-bagi panel/halaman menjadi beberapa bagian atau kolom. Kemudian konten teks dan gambar dapat diletakkan sesuai dengan garis-garis kolom tersebut.

b) *Gutter*

Gutter adalah bagian dari kolom yang merupakan celah atau jarak antar kolom. *Gutter* difungsikan sebagai pemisah antar kolom dalam sebuah *layout*.

c) *Module*

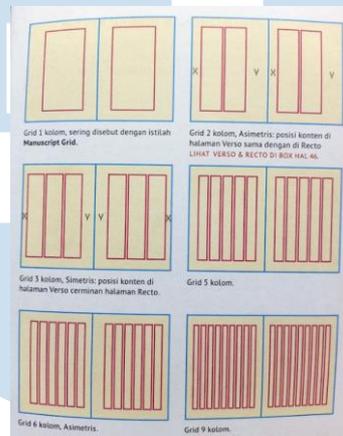
Module adalah bidang kotak yang merupakan hasil perpotongan kolom vertikal dan horizontal. Fungsinya untuk meletakkan konten dan elemen teks dan gambar pada *grid*. Jika *column* berupa garis vertikal, *module* memiliki bentuk kotak-kotak. Hasilnya konten yang diletakkan tidak hanya rata secara vertikal dan horizontal.

2.2.2 **Jenis Grid**

Menurut Rustan (2020) dalam buku “Buku 1 – *Layout* 2020”, terdapat tiga jenis *grid* yang digunakan terdapat *column grid*, *modular grid*, dan *hybrid/compound grid*. *Grid* merupakan kerangka pedoman atau alat bantu dalam peletakkan konten teks dan gambar dalam buku dan bisa menjaga konsistensi dan kerapihan *layout* agar enak dan mudah dibaca.

1) *Column Grid*

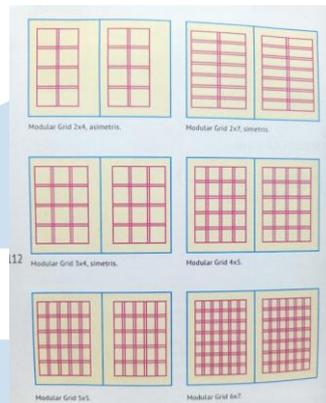
Column grid adalah *layout* yang konstruksinya terdiri dari susunan kolom vertikal yang membagi konten dan informasi menjadi bagian-bagian kecil agar mudah diserap oleh audiens atau pembaca (Rustan, 2020). Konstruksi *layout* ini sifatnya vertikal dan harus rata membentuk garis dari atas ke bawah. *Grid* jenis ini merupakan jenis yang paling sering digunakan karena simpel dan fleksibel untuk banyak keperluan konten.



Gambar 2.5 *Column Grid*
Sumber: Rustan (2020)

2) *Modular Grid*

Modular grid adalah *layout* dengan konstruksi kolom gabungan vertikal dan horizontal, perpotongan kolom itu membentuk kotak-kotak yang disebut dengan *module* yang bisa diisi dengan elemen konten (Rustan, 2020). *Modular grid* membuat susunan elemen membentuk garis-garis yang rata secara vertikal dan horizontal, *layout grid* ini memiliki banyak batasannya namun hasilnya dapat lebih rapih dibandingkan dengan *column grid*.



Gambar 2.6 Modular Grid
Sumber: Rustan (2020)

3) *Hybrid/Compound Grid*

Hybrid/compound grid merupakan *layout* kombinasi dari *grid* yang berbeda dalam 1 halaman, bagian, atau rubrik dalam buku (Rustan, 2020). *Hybrid grid* bisa kombinasi dari beberapa *column grid*, kombinasi beberapa *modular grid*, atau bahkan kombinasi dari *column* dan *modular grid*. *Hybrid grid* sering menjadi jalan tengah dalam mengatasi kekurangan *grid* lainnya.

2.3 Tipografi

Dalam bukunya Landa (2010) menyatakan bahwa tipografi adalah salah satu bidang ilmu yang memfokuskan pada teknik menggabungkan teks ke dalam sebuah desain. Karena walaupun ada banyak elemen visual yang digunakan, teks tetap menjadi elemen utama untuk penyampaian informasi.

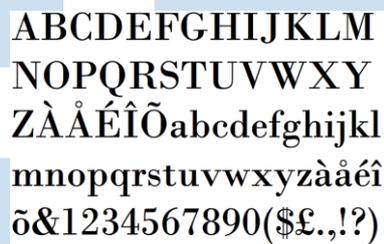
Rustan (2020) menyatakan bahwa orang dewasa umumnya lebih nyaman untuk membaca teks dengan ukuran 8-11 pt. Sedangkan anak-anak dan orang lanjut usia membutuhkan teks yang lebih bisa dibaca dengan ukuran 12-14 pt. Jenis huruf atau *font* yang dipilih juga berpengaruh dengan target yang diinginkan, dengan konsiderasi bentuk dan jenis hurufnya harus *legible* dan *readable*

2.3.1 Klasifikasi Tipografi

Landa (2010) mengklasifikasi huruf didasarkan pada urutan kemunculan dalam sejarah dan perkembangan dari tipografi. Berikut beberapa klasifikasi tipografi yang dimaksud:

1) Modern

Jenis huruf modern merupakan sebuah perkembangan dari tipe *typeface old serif*, yang mana menampilkan elemen geometris yang lebih tegas dalam bentuknya. Salah satu contohnya adalah *typeface* Bodoni.



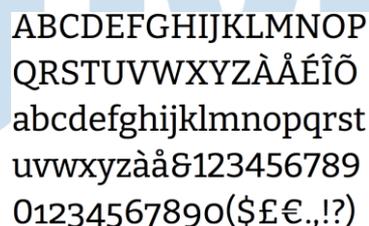
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ZÀÁÊËÏÖabcdefghijkl
mnopqrstuvwxyzàáê
õ&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.7 *Typeface* Bodoni

Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=bodoni&q=Go>

2) Slab Serif

Jenis huruf *slab serif* memiliki garis tambahan pada ujung huruf yang lebih tebal. Tipe huruf jenis *slab serif* ini dahulunya dirancang untuk keperluan *display* di abad ke-19. Salah satu contoh bentuk huruf *slab serif* adalah *typeface* Bitter.



ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZÀÁÊËÏ
abcdefghijklmnopqrst
uvwxyzàá&123456789
0123456789o(\$£€.,!?)

Gambar 2.8 *Typeface* Bitter

Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=bitter&q=Go>

3) *Sans Serif*

Jenis huruf tanpa elemen tambahan atau *serif*, jenis *sans serif* memiliki kesan bentuk huruf yang lebih kuat dan modern. Salah satu contohnya adalah *typeface* milik google, Roboto.

A white rectangular box containing a font specimen for Roboto. The text inside the box is: ABCDEFGHIJKLMNOP, OPQRSTUVWXYZÀÁ, abcdefghijklmnopqr, stuvwxyzàáéíõøü&1, 234567890(\$£€.!.?)

Gambar 2.9 *Typeface Roboto*

Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=roboto&q=Go>

4) *Script*

Jenis *typeface* ini adalah jenis yang mudah dibedakan dengan yang lainnya, karena memiliki bentuk huruf seperti tulisan tangan yang dikenal dengan *script typeface*. Contoh *typeface* ini adalah Dollie Script.

A white rectangular box containing a font specimen for Dollie Script. The text inside the box is: ABCDEFGHIJKLMNOP, PQRSTUVWXYZÀÁ, abcdefghijklmnopqr, stuvwxyzàáéíõøü&1, 234567890(\$£€.!.?)

Gambar 2.10 *Typeface Dollie Script*

Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=dollie+script&q=Go>

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

5) *Display*

Display type atau jenis huruf yang terkadang dikenal dengan jenis huruf yang dekoratif ini memiliki tampilan bentuk yang unik, rumit, dan mencolok. Salah satu contohnya adalah jenis *font* Boogaloo.



ABCDEFGHIJKLMNOPQR
STUVWXYZÀÁÊËÌabcdfgh
ijklmnopqrstuvwxyzâãäåö
&1234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.11 *Typeface Boogaloo*

Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=boogaloo&q=Go>

2.4 Media Informasi

Menurut Waller (2016) pada buku yang berjudul “*On Information Design*” Media Informasi adalah sebuah aplikasi proses desain yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada konsumen atau audiens. Media informasi sendiri dapat diartikan sebagai suatu media yang bertujuan untuk memberikan informasi dengan baik kepada sejumlah kelompok sosial atau masyarakat umum.

Media Informasi memiliki berbagai jenis dan klasifikasi yang berbeda sesuai dengan bentuk dan informasi dari media yang diberikan. Berikut ini adalah 3 jenis media informasi yang umum ditemukan:

1) **Media Visual**

Merupakan media yang mengutamakan visual atau tampilan sebagai alat untuk memberikan pesan dan informasinya. Media ini juga mengutamakan indera penglihatan, sehingga media ini berbentuk gambar, video, foto dan sebagainya.

2) **Media Audio**

Media ini mengutamakan suara atau audio sebagai sumber utama dari pemberian pesan dan informasinya. Oleh sebab itu, indera pendengaran menjadi alat yang cukup untuk menerima pesan dan informasi dari media

yang menggunakan audio ini. Beberapa contoh media audio adalah radio, panggilan telepon, podcast dan lain sebagainya yang menggunakan focus audio sebagai sarana pemberian pesan dan informasinya.

3) **Media Audio Visual**

Seperti namanya media ini menggabungkan visual dan audio untuk memberikan pesan dan informasi, sehingga informasi yang diberikan berupa gambar atau video yang dilengkapi dengan adanya audio sebagai elemen pendukung untuk memberikan informasi yang lebih baik dan lebih jelas. Beberapa contoh dari media visual audio adalah video, gambar bersuara, slide picture, film dan lainnya.

2.5 **Buku**

Menurut Haslam (2006), buku adalah bentuk dokumentasi paling lama yang digunakan oleh manusia yang menyimpan berbagai macam informasi seperti pengetahuan, ide dan kepercayaan atau keyakinan.

2.5.1 **Anatomi Buku**

Dalam buku yang berjudul “Buku 1 – *Layout 2020*” karya Rustan (2020) menjelaskan anatomi dari buku yang terdiri dari 3 bagian besar yaitu, bagian depan, bagian tengah, dan bagian belakang yang masing-masing dari bagiannya dapat dibagi lagi menjadi bagian kecil yang tidak semuanya harus ada dalam sebuah buku. Berikut penjelasan anatomi buku dan bagian-bagiannya.

1) **Bagian Depan (*Front Matter*)**

Bagian ini merupakan bagian awal dari buku yang biasanya terdiri dari kover buku, dan halaman mandatori lain seperti halaman *copyright*, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan lainnya. Berikut detail pembagian anatomi buku bagian depan.

a) *Book/Front Cover*

Adalah judul, ilustrasi atau *artwork*, nama penulis, dan logo dari penerbit buku.

b) *Half Title (optional)*

Adalah *recto* (halaman kanan) yang hanya berisi judul saja atau ditambahkan nama penulis buku.

c) *Series Title*

Halaman berisikan judul-judul buku lain yang merupakan hasil karya sebelumnya dari penulis buku.

d) *Title Page*

Adalah *recto* 1 halaman yang berisikan judul, nama penulis, dan penerbit. Bagian ini bisa menjadi bagian *optional* yang bisa digunakan sesuai kebutuhan.

e) *Copyright Page*

Adalah *verso* (halaman kiri) yang berisikan judul, nama penulis, terbitan ke berapa, nama penerbit, dan alamat, serta nama desainer, catatan hak cipta, nomor ISBN dan terbitan berkala.

f) *Dedication Page*

Halaman ini berisikan tulisan seperti “buku ini dipersembahkan untuk...” yang terkadang disertai dengan epigraph atau *quotes*/kata mutiara.

g) Daftar Isi

Halaman daftar isi konten dari buku secara keseluruhan.

h) Daftar Gambar

Halaman daftar gambar, foto, infografik dan/atau tabel. Daftar tabel sendiri dapat dipisahkan menjadi satu halaman tambahan yang berisikan daftar tabel yang ada di buku dan dipisahkan dari daftar gambar.

i) *Acknowledgements*

Adalah halaman ucapan terima kasih yang ditujukan dari pihak penulis kepada pihak yang membantu dalam pembuatan buku.

j) *Foreword*

Adalah tulisan pendahuluan oleh tokoh terkenal atau ahli, yang berisi dukungan terhadap buku dengan fungsi untuk mengangkat reputasi dan *branding* buku dan penulisnya.

k) *Preface*

Merupakan pengantar penulis yang ditulis oleh penulis dan berisi alasan penulisan buku dan catatan lain mengenai buku yang bersangkutan.

2) Bagian Tengah (*Body Matter*)

Merupakan bagian utama dari buku dan terdiri dari konten isi buku. Penomoran halaman dengan angka dimulai dari bagian ini.

a) *Introduction*

Merupakan gambaran tema, metode, dan lainnya di setiap bab. Pada buku fiksi *introduction/prologue* berisi penjelasan dunia/semesta cerita atau awal mula ceritanya.

b) Bab 1

Bagian ini bisa disertai epigraph atau *quote*/kata mutiara dan lainnya. Merupakan bagian pembuka bab atau *chapter* buku.

c) *Main Text/Body*

Adalah bagian isi dari bab yang bersangkutan sesuai dengan isi konten buku yang sudah dirancang dan disesuaikan.

d) *Conclusion* (nonfiksi)

Merupakan bagian kesimpulan masing-masing bab. Bagian ini bisa juga diletakkan pada bagian belakang dari anatomi buku sebagai kesimpulan secara keseluruhan dari buku.

e) Isi dan bab-bab lainnya

f) *Epilogue* (fiksi)

Adalah bagian akhir setelah seluruh bab selesai. Bagian ini biasanya ditemukan dan digunakan pada buku-buku fiksi dan berisi intisari atau kesimpulan dari ceritanya.

g) *Afterword/Postscript* (fiksi)

Merupakan bagian diskusi dalam konteks luas, bisa berupa pertanyaan penulis kepada pembaca tentang bagaimana cerita dalam buku, relasinya dengan dunia nyata atau pengaruhnya pada pembaca, dan lainnya.

3) Bagian Belakang (*Back/End Matter*)

a) *Appendix/Addendum* (nonfiksi)

Ini adalah bagian tambahan informasi berupa rekomendasi seperti buku, website, lembaga, organisasi dan lain-lain.

b) *Glossary* (nonfiksi)

Merupakan daftar istilah penting dan artinya dari istilah yang ada dalam buku, disusun sesuai abjad.

c) *Bibliography/References* (nonfiksi)

Adalah daftar pustaka dan sumber lain yang digunakan dalam buku, disusun sesuai abjad.

d) Indeks (nonfiksi)

Daftar istilah, tokoh, tempat, kejadian, konsep dan lainnya beserta halamannya dalam buku, disusun sesuai abjad.

e) *Colophon* (nonfiksi)

Merupakan bagian yang berisi data produksi atau catatan penerbitan. Bisa berisi font yang digunakan, *software*, bahan kertas, *kredit*, daftar desainer, editor, fotografer, ilustrator beserta halaman karya mereka dalam buku.

f) *Author's Bio/Biography*

Merupakan halaman informasi singkat mengenai penulis, prestasi, dan karyanya, dapat termasuk juga riwayat singkat, kontak, media sosial. Kontributor dan pihak lainnya juga dapat dituliskan di bagian ini.

g) *Other Works dan Coming soon*

Halaman ini berisi judul-judul buku lainnya karya penulis atau buku yang akan terbit selanjutnya dari penulis. Halaman ini mirip dengan bagian *series title* pada bagian awal.

h) *Back Cover* (sampul belakang)

Merupakan kover belakang dari buku yang bisa berisi ringkasan isi buku, testimonial, riwayat singkat, penulis, kontributor, logo penerbit dan alamat. Pada bagian ini juga dapat diletakkan *barcode*, *QR* dan nomor ISBN/ISSN (untuk penerbitan berkala).

2.5.2 Jenis Buku

Menurut Campbell, Martin, dan Fabos (2011), buku dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis sesuai dengan fungsinya dan isi yang dibawakan. Tujuannya agar informasi yang diberikan bisa tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan.

1) Buku Perdagangan

Buku perdagangan atau *trade books* memiliki sasaran pembaca masyarakat umum, sesuai dengan konteks dan isi informasi yang disajikan dan sesuai dengan target kelompok usia pembacanya. Buku jenis ini memiliki penulisan bahasa yang mudah dipahami dan biasanya menggunakan elemen ilustrasi atau gambar sebagai pendukung isi teks dari buku tersebut.

2) Buku Profesional

Buku jenis ini biasanya ditargetkan bukan untuk masyarakat umum namun untuk keperluan di bidang profesional atau formal. Buku jenis ini biasanya berisi informasi mendalam mengenai

topik tertentu dalam berbagai bidang. Isi buku jenis ini biasanya memiliki susunan yang lebih kompleks dan teknis dan bahasa formal dan spesifik.

3) *Textbook*

Buku teks atau *textbook* adalah salah satu jenis buku untuk keperluan bahan ajar dalam suatu sistem pendidikan, yang dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan hingga perguruan tinggi. Buku teks merupakan salah satu sarana penting dalam proses belajar mengajar dan berperan dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dari siswa dan mahasiswa terkait suatu bidang tertentu.

4) *Religious Book*

Jenis buku yang dimaksud di sini adalah buku yang berkaitan dengan agama. Buku ini umumnya berbentuk kitab suci dan berfungsi sebagai sumber pengetahuan dan pemahaman mengenai suatu ajaran agama tertentu. Contoh buku dari jenis ini antara lain adalah Al-Quran, Alkitab, dan sejenisnya sesuai dengan ajaran agama. Buku ini memiliki peran penting bagi para penganut agama untuk mempelajari dan mengamalkan ajaran dari agamanya masing-masing.

5) *Buku Referensi*

Buku referensi adalah buku yang memiliki informasi rinci dan lengkap akan suatu topik tertentu. Contoh buku jenis ini adalah kamus, ensiklopedia, dan jenis buku referensi lain. Buku jenis ini berfungsi sebagai sumber referensi dalam membantu pembaca memperoleh informasi terkait dengan topik yang dipelajari.

6) *University press book*

Buku jenis ini adalah buku yang diterbitkan oleh *University Press* yang umumnya mengandung materi tentang sejarah, teori, dan filsafat di bidang tertentu. Buku ini ditujukan untuk pembaca dengan minat khusus dan kebutuhan belajar yang lebih detail dan lebih mendalam.

2.6 *Binding Buku*

Penjilidan atau *binding* buku memiliki banyak cara dan jenis. Cara menjilid juga dapat mempengaruhi estetika, biaya, dan kekokohan buku yang dibuat. Menurut Evans dan Sherin (2008), terdapat setidaknya 9 cara penjilidan yang umum digunakan dalam proses pembuatan buku.

1) *Perfect binding*

Jenis jilid dengan kertas yang ditumpuk menjadi satu kemudian direkatkan sepanjang *spine* buku dengan menggunakan lem. Kemudian untuk sampul buku dipasang ketika lem masih panas sebagai pelindung depan, belakang, dan *spine* buku yang di-*binding*.

2) *Case binding*

Jenis jilid dengan cara kertas yang sudah disusun kemudian dijahit pada bagian *spine* buku dan direkatkan dalam sampul secara terpisah dengan sampul yang merekat pada halaman pertama dan terakhir buku.

3) *Saddle stitch binding*

Jenis jilid dengan cara sampul dan seluruh lembaran isi buku ditumpuk menjadi satu lalu di-“jahit” dengan menggunakan kawat (*stapler*) pada bagian tengah *spine* buku.

4) *Side stitch binding*

Jenis jilid yang mirip dengan jenis sebelumnya, yang membedakan adalah menggunakan *stapler* pada sisi buku yang lainnya. Jenis ini dilakukan dengan cara sampul dan halaman individu isi buku ditumpuk kemudian di-*stapler* pada bagian tepi buku.

5) ***Screw and post binding***

Jenis ini dilakukan dengan cara sampul dan halaman isi buku ditumpuk menjadi satu kemudian dilubangi dan disatukan kembali dengan sekrup. Jenis jilid ini memiliki keunggulan yaitu dapat ditambahkan atau dikurangi lagi dengan lebih mudah.

6) ***Tape binding***

Jenis jilid ini dilakukan dengan cara sampul dan isi buku direkatkan dengan semacam perekat kain yang fleksibel. Perekat tersebut diletakkan di ujung dari *spine* buku yang kemudian dipanaskan hingga meleleh dan merekat dengan sampul dan bagian isi buku.

7) ***Plastic comb binding***

Jenis jilid ini dilakukan dengan cara sampul dan halaman isi buku disusun kemudian disatukan oleh alat jilid dengan bahan plastik, yang dimasukan ke dalam lubang yang dibuat sepanjang salah satu sisi buku atau halaman. Alat jilid tersebut dapat dibuka kembali untuk menambahkan halaman buku atau mengurangi halaman buku.

8) ***Spiral and double-loop wire binding***

Jenis jilid ini dilakukan dengan cara yang mirip dengan teknik *plastic comb*. Yang menjadi perbedaannya adalah alat jilid yang digunakan. Pada jenis ini alat yang digunakan adalah alat berupa gulungan kawat, kawat ganda, maupun plastik yang telah dibentuk spiral sebelumnya.

9) ***Ring binding***

Jenis ini dilakukan dengan cara sampul dan halaman buku disusun menjadi satu dan disatukan dengan cincin-cincin satuan pada salah satu sisi buku atau halaman. Halaman isi buku juga dapat disatukan dalam sebuah *binder* bercincin. Salah satu kelebihan teknik ini adalah jumlah halaman yang dapat disesuaikan dengan mudah.

2.7 Ilustrasi

Dalam buku yang berjudul “*Illustration That Works*”, Houston (2016) menyebutkan bahwa simpelnya ilustrasi adalah sebuah gambar yang menyampaikan sebuah konsep tertentu atau bahkan gambar yang dapat membantu

menyampaikan sebuah konsep atau pesan tertentu. Ilustrasi sendiri pun bisa berbentuk naratif ataupun konseptual, seperti halnya sebuah cover buku yang bisa menggambarkan momen dari cerita dan alurnya dalam buku tersebut atau dilakukan dengan cara yang lebih konseptual dengan menggambarkan sesuatu yang berhubungan dengan ceritanya tapi tidak secara langsung dan dapat membuat pembaca atau audiensnya mendapatkan makna yang berbeda. Ilustrasi sendiri merupakan sebuah karya visual yang mampu mengkomunikasikan sebuah pesan visual dengan sebuah gambar ilustrasi. Ilustrasi dapat diterapkan sebagai sebuah eksplorasi dari suatu gaya visual terhadap apapun dan tidak terpacu pada sebuah tren atau *style* dan mode tertentu saja.

2.7.1 Jenis Ilustrasi

Zeegen (2012) dalam bukunya yang berjudul “*The Fundamental of Illustration*” menyebutkan bahwa ilustrasi sebagai sebuah bentuk kuat dari komunikasi tetap memerlukan desain grafis, tanpa desain grafis ilustrasi tersebut akan sulit untuk bertahan. Dikarenakan desain grafis mengkomunikasikan, mempersuasi, dan mengedukasi. Ini mencakup lingkup komersial yang sangat luas dan untuk bisa memvisualisasikan dasar-dasarnya perlu diingat bahwa semua desain komunikasi berawal dari kemampuan untuk memahami sebuah desain grafis. Zeegen juga menguraikan beberapa macam ilustrasi, diantaranya:

1) *Editorial Illustration*

Ilustrasi editorial merupakan sebuah fundamental dalam sebagian besar ilustrasi dan yang paling dikenal di kalangan profesional. Ilustrasi editorial sering sekali digunakan untuk keperluan koran, majalah ataupun buku yang mengangkat sebuah kejadian, peristiwa, atau sesuatu yang sedang terjadi di sekitar sebagai sebuah tulisan editorial.

Tahapan dalam pengerjaan ilustrasi untuk keperluan editorial pun cukup menantang. Yang paling pasti adalah banyak hal yang dapat terjadi di antara *brief* awal dan juga hasil karya

ilustrasi di akhir. Ilustrasi editorial merupakan sebuah bentuk komunikasi yang dapat mengkomunikasikan sebuah kejadian, atau peristiwa apapun, bisa dengan mengubah suatu kalimat dalam editorial menjadi sebuah ilustrasi yang mengangkat topik dan pesan yang sama dengan kalimat tersebut.

Ilustrasi editorial juga perlu banyak melakukan riset terhadap objek dan topik yang ingin dikomunikasi sebagai ilustrasi. Riset dalam pembuatan ilustrasi editorial ini perlu dilakukan untuk bisa mendapatkan pengetahuan dan mengerti bagian dari proses terkait dengan topik dan objek editorialnya.

Secara garis besar ilustrasi editorial yang terdapat di koran, majalah, buku dan media yang bersifat editorial lainnya perlu melalui sebuah proses yang panjang dan pemahaman tentang topik, subjek, dan objeknya seperti apa. Dan penting untuk dapat mengeskplor ide kreatif yang bisa mempermudah penyampaian sebuah topik atau informasi yang rumit dengan menggunakan ilustrasi sebagai medium penyampaian informasinya.

2) *Fashion Illustration*

Fashion illustration merupakan salah satu jenis fashion yang dibahas oleh Zeegan dalam bukunya. *Fashion illustration* pada awalnya hanya sebatas mendokumentasikan hasil dari desainer *fashion* ke dalam sebuah majalah atau buku namun pada dasarnya *fashion illustration* tetap menggunakan sketsa yang menjadi titik mulai dalam memvisualisasikan pakaian, kain, *garments* yang sedang didesain.

Fashion illustration pun bisa ikut serta dalam membuat sebuah desain untuk sebuah busana atau pakaian tekstil. Ini disebut juga dengan desainer tekstil, yaitu desainer yang mengerjakan ilustrasi atau desain untuk keperluan tekstil atau busana. Hal ini saling berhubungan karena ilustrator dapat bekerja dengan jangkauan tekstil yang luas, serta dapat

mengkomunikasikan ide dari desainer busana ke dalam tekstil dengan bentuk sebuah ilustrasi yang bisa dikenakan oleh orang. *Fashion illustration* juga bisa menjadi sebuah rana untuk bisa melatih fleksibilitas dan kreativitas dari seorang ilustrator. Walaupun begitu pengetahuan tentang *fashion* dan tekstil menjadi sesuatu yang harus diketahui dan dipelajari.

3) *Advertising Illustration*

Ini merupakan sebuah jenis ilustrasi yang paling bisa untuk mengkomunikasikan sesuatu, karena dalam hal pemasaran perlu adanya *hook* atau sesuatu yang dapat “mengikat” audiens untuk melihat dan menerima informasi tertentu, baik itu sebagai bagian dari persuasi, memberikan informasi, ataupun sebagai bahan untuk mengidentifikasi sesuatu atau *brand* tertentu.

Advertising illustration biasanya akan mengarahkan ide-idenya dan produknya ke dalam alam bawah sadar dari konsumennya dan mencoba untuk mem-*present* ide dan gambar produk atau *brand* terkait agar bisa dengan mudah diidentifikasi, meningkatkan *brand awareness*, dan *personality* dari produk yang ingin dipasarkan. Pemasaran juga menggunakan jangkauan media-media yang jauh seperti poster, *billboard*, kendaraan, dan berbagai macam *outdoor media* lainnya, selain itu pemasaran juga mencakup media lainnya seperti TV, komersial di sinema yang dikenal juga dengan *on-air media*, dengan begitu jangkauan konsumen dari suatu *brand* tersebut bisa lebih luas lagi.

Esensi dari sebuah ilustrasi adalah berpikir. Dengan mengemukakan ide-ide dan konsep yang dapat membentuk sebuah dasar dari gambar yang ingin dikomunikasikan. Ilustrasi juga dapat menghidupkan visual-visual dari teks atau pesan yang ingin disampaikan ke dalam medium lain seperti ilustrasi. Ilustrasi sendiri merupakan salah satu alat terbaik dalam sebuah bisnis, karena menggabungkan ide-ide dan *analytical thinking* yang

didorong dengan *skill* untuk membuat sebuah gambar ilustrasi yang memiliki pesan dan dapat mengkomunikasikan sebuah pesan.

2.8 Fotografi

Menurut Karyadi (2017), fotografi bisa diartikan dengan teknik menghasilkan sebuah karya atau objek dengan dasar pantulan cahaya. Kata fotografi sendiri berasal dari kata “photos” yang berarti cahaya dan “graphos” yang berarti lukisan atau seni melukis, yang artinya fotografi dapat diartikan sebagai seni melukis dengan menggunakan cahaya yang dibantu dengan penggunaan perangkat kamera analog maupun digital. Fotografi merupakan bagian penting dalam era sekarang dengan visualisasi modern untuk berbagai keperluan, seperti dokumentasi, jurnalis, bisnis, seni dan lain sebagainya.

2.8.1 Jenis Fotografi

Menurut Karyadi (2017), terdapat kurang lebih sepuluh jenis fotografi yang dikemukakan dalam bukunya. Berikut beberapa jenis fotografi yang dimaksud:

1) Fotografi Manusia

Jenis fotografi ini, sesuai dengan namanya berfokus pada manusia yang didominasi oleh unsur visual dari manusia itu sendiri. Kategori fotografi ini mencakup beberapa jenis turunan dibawahnya lagi, seperti: potret, fotografi panggung, fotografi olahraga, fotografi pernikahan, dan fotografi glamor.



Gambar 2.12 *Human Photography*
Sumber: <https://alextranphotography.com/blog/human-side-of-portrait-photography>
(2022)

2) **Fotografi Nature**

Objek utama dari jenis fotografi ini adalah alam. Jenis fotografi ini cenderung mengambil objek utamanya adalah alam, contohnya tumbuhan, gunung, ladang, binatang, dan sebagainya. Jenis fotografi ini biasanya diklasifikasi lagi menjadi tiga kategori yaitu, flora, fauna, dan lanskap.



Gambar 2.13 *Nature Photography*

Sumber: <https://www.lancasterconservancy.org/news/capturing-nature-through-photography/> (2023)

3) **Fotografi Arsitektur**

Jenis fotografi yang ini pada umumnya menampilkan visual berupa arsitektur gedung, rumah atau bangunan-bangunan. Objek dalam jenis fotografi yang satu ini sering kali ditekankan pada aspek desain, budaya dan sejarah dari bangunan atau arsitektur yang ditampilkan.



Gambar 2.14 *Architectural Photography*

Sumber: <https://simplykalaa.com/architecture-photography/> (2022)

4) **Fotografi Jurnalistik**

Jenis foto jurnalistik sering kali digunakan untuk keperluan dalam lingkup jurnalistik untuk pemberitaan suatu kejadian atau peristiwa. Umumnya digunakan untuk melengkapi informasi dalam sebuah berita dalam media massa.



Gambar 2.15 *Photojournalism*

Sumber: <https://www.tvonenews.com/gallery-foto/berita/nasional/211324-ribuan-warga-ramaikan-pencanangan-hut-ke-497-dki-jakarta-di-bundaran-hi> (2024)

5) **Fotografi Seni Rupa**

Jenis fotografi ini bertujuan untuk mengabadikan sebuah karya seni atau objek seni yang dipamerkan dalam sebuah pameran seni atau museum.



Gambar 2.16 *Art Photography*

Sumber: <https://travel.kompas.com/read/2023/05/08/070700127/galeria-sophilia--lokasi-jam-buka-dan-harga-tiket> (2023)

6) Fotografi *Still Life*

Jenis fotografi *still life* adalah jenis fotografi unik yang menghasilkan gambar dari objek mati tetapi dapat memberikan kesan seolah-olah objek yang diambil menjadi hidup, lebih menarik, dan lebih ekspresif, serta dapat menyampaikan pesan pada pengamat foto.



Gambar 2.17 *Still Life Photography*

Sumber: <https://zenfolio.com/still-life-photography/guide/> (2024)

7) Fotografi *Aerial*

Fotografi *aerial* adalah pengambilan gambar yang diambil dari atas udara. Umumnya pengambilan gambar *aerial* ini diperuntukkan untuk keperluan konstruksi bangunan ataupun juga untuk keperluan militer.



Gambar 2.18 *Aerial Photography*

Sumber: <https://www.britannica.com/technology/aerial-photography> (2023)

8) Fotografi Bawah Air

Jenis fotografi ini pada umumnya diperuntukkan untuk keperluan *scuba*, *diving*, atau *snorkeling*. Jenis fotografi ini juga sering kali digunakan untuk keperluan dokumentasi yang memerlukan gambar bawah laut atau bawah air.



Gambar 2.19 *Underwater Photography*

Sumber: <https://www.scuba.com/blog/underwater-photography-beginners-guide/> (2022)

9) Fotografi Makro

Jenis fotografi ini memfokuskan untuk mengambil detail objek yang difoto dalam jarak yang sangat dekat dengan menggunakan lensa khusus yang disebut lensa makro untuk menangkap detail objek tersebut.



Gambar 2.20 *Macro Photography*

Sumber: https://www.kompas.id/baca/adv_post/sering-dianggap-sama-ini-perbedaan-fotografi-makro-dan-mikro (2022)

10) Fotografi Mikro

Berbeda namun mirip dengan fotografi makro, fotografi mikro lebih memfokuskan pada objeknya, yakni objek foto dengan ukuran sangat kecil atau kasat mata. Jenis fotografi ini sering digunakan untuk fotografi dalam bidang keilmuan yang ilmiah yang membutuhkan foto objek yang sangat kecil.



Gambar 2.21 *Micro Photography*

Sumber: https://www.kompas.id/baca/adv_post/sering-dianggap-sama-ini-perbedaan-fotografi-makro-dan-mikro (2022)

2.8.2 Fungsi Fotografi

Selain itu adapun fungsi dari fotografi. Fungsi fotografi ini dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Berikut adalah kategori fungsi fotografi menurut Karyadi (2017):

1) Deskriptif

Merujuk pada fotografi untuk menjelaskan objek dan/atau subjek yang ditampilkan atau dipresentasikan dalam sebuah media secara deskriptif.

2) Menjelaskan sesuatu

Sering disebut juga *explanatory photograph*, adalah foto yang dapat memberi kejelasan atau penjelasan yang spesifik dari sebuah kejadian atau peristiwa yang ditampilkan.

3) Interpretif

Foto yang interpretif adalah foto yang berperan sebagai gambar yang simbolis, puitis, fiksi, dramatis atau bahkan masuk ke dalam artian subjektif yang dapat lebih personal.

4) *Ethical*

Adalah jenis kategori fotografi yang digunakan untuk fungsi mengabadikan aspek-aspek sosial dan budaya yang dinilai berdasarkan kode etik yang berlaku.

5) *Aesthetical*

Adalah fotografi yang berfungsi untuk menangkap objek dengan tema seni atau berupa karya, atau bahkan objek yang memiliki nilai seni, dengan tujuan untuk menangkap keindahan atau estetika dari objek yang diambil tersebut.

6) *Theoretical*

Adalah fotografi yang berfungsi untuk menangkap objek yang memiliki nilai filosofis atau objek yang memiliki konsep yang tinggi dan kompleks secara teoritis.

2.9 Tenun Bentenan

Tenun Bentenan merupakan kerajinan kain tenun dari Minahasa, Sulawesi Utara. Kerajinan membuat kain tenun ini pernah sangat menguntungkan bagi orang-orang Minahasa, ketika produksi beras Minahasa berkurang dan serangan bajak laut di pantai Minahasa (Wenas, 2007). Kerajinan kain tenun ini terkenal dari abad ke-7 hingga pada abad ke-15. Kain Bentenan ini juga sudah melewati peristiwa sejarah di Indonesia seperti kependudukan Belanda, dan pernah hilang karena kebijakan dari kependudukan Jepang yang menjarah rumah-rumah dari para penduduk dan pengrajin kain tenun Bentenan. Kain tenun ini juga sempat menjadi alat bayar pajak oleh Belanda pada saat masa pemerintahan VOC, dikarenakan keunikan dan kerumitan dari proses pembuatannya.

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 Kain Benteenan motif Turing Pinatikan
<https://kainbenteenan.myolsera.com/catalog/search?q=pinatikan>

Kain ini pertama kali diproduksi dan ditemukan di desa Benteenan, tepatnya di daerah Ratahan-Ponosokan pada tahun 1870-an, dan disebut dengan nama Kain Benteenan. Seni kerajinan Minahasa pada saat itu tidak banyak yang berkembang kecuali beberapa kerajinan menganyam dan gerabah dari tanah liat bakar. Seni busana di Minahasa pun mulai mengalami perubahan setelah kerajinan menenun kain mengalami kemunduran dan punah atau hilang dikarenakan ada banyak pengaruh dari Belanda seperti contohnya budaya, penyebaran agama nasrani, dan mesin jahit yang dibawakan oleh Belanda ke daerah Minahasa. Hal tersebut membuat perkembangan menenun kain terutama kain Benteenan perlahan mulai ditinggalkan.

Kain Benteenan juga merupakan kain adat yang digunakan pada upacara-upacara adat di Minahasa. Dengan beragam motif dan kegunaan masing-masing motif pada perayaan adat tertentu, seperti kelahiran, pernikahan, lamaran, kematian, hingga perayaan panen memiliki motif kainnya masing-masing. Bahkan proses pembuatan kain Benteenan dahulu diawali dengan doa kepada Tuhan yang Maha Esa untuk meminta rahmat-Nya dan izin untuk menenun kain Benteenan. Selain itu motif dari kain Benteenan juga merupakan makna simbolis dari kegiatan, masyarakat, dan ekspresi masyarakat di Minahasa.

Pada tahun 2005 kain Benteenan digali kembali dan diangkat kembali oleh gubernur Manado pada saat itu, Sinyo H. Sarundajang yang mengangkat kembali kerajinan tenun kain Benteenan dan mulai mengembangkannya kembali. Hal ini

dimulai dengan didirikannya pusat kerajinan kreasi masyarakat dengan nama Karema, yang dikenal dengan Yayasan Karema. Ditambah dengan kebijakan yang diterapkan oleh Gubernur Sinyo H. Sarundajang tentang kewajiban pemakaian kain motif Benteenan untuk seluruh instansi pendidikan, swasta dan pemerintahan sebagai bagian dari upaya pelestarian dan pengembangan kembali kain tenun Benteenan, dan kebijakan ini masih terus diterapkan hingga sekarang di daerah Manado dan seluruh Sulawesi Utara.

Kemudian perkembangan kain Benteenan di Sulawesi Utara terus berlanjut hingga gubernur selanjutnya dengan masih menerapkan kebijakan yang sama mengenai penggunaan kain Benteenan. Namun di masa jabatan Olly Dondokambey, beliau melakukan pengembangan yang lebih terhadap kain tenun Benteenan dengan menetapkan kain Benteenan sebagai kerajinan tenun tradisional Sulawesi Utara, dan mengembangkannya berbarengan dengan kerajinan tradisional lainnya seperti batik dan kain tradisional lain dari daerah Sulawesi Utara. Yayasan sebelumnya pun ikut berkembang dengan mengganti nama menjadi Krisma Kain Benteenan, sebuah yayasan sekaligus sebagai pelopor kain tenun Benteenan untuk keperluan komersial dan sebagai upaya memperkenalkan seni kain tenun Benteenan ke daerah di luar Sulawesi Utara, bahkan dunia dengan pameran dan *event* kesenian.

