

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Diambil dari buku *Graphic Design Solution ed.5th*, Landa (2019) menjelaskan bahwa desain grafis merupakan sebuah bentuk visual yang memanfaatkan gambar demi mengkomunikasikan informasi dan pesan dengan seefektif mungkin. Proses desain grafis melibatkan pembuatan dan perancangan melalui konsep serta metode perancangan teknis untuk menghasilkan produk desain.

Desain grafis meliputi keahlian dan keterampilan visual seorang desainer meliputi kemampuan dalam memilih ilustrasi, tipografi, pengolahan gambar, fotografi, dan tata letak *layout*. Menurut Landa (2019) desain grafis memiliki keterkaitan yang erat dengan proses perancangan, karena perancangan melibatkan penerapan disiplin yang digunakan dalam menciptakan sebuah karya. Solusi desain yang efektif dapat mempengaruhi audiens dalam bertindak, setelah melihat desain yang mengarahkan mereka melakukan suatu tindakan.

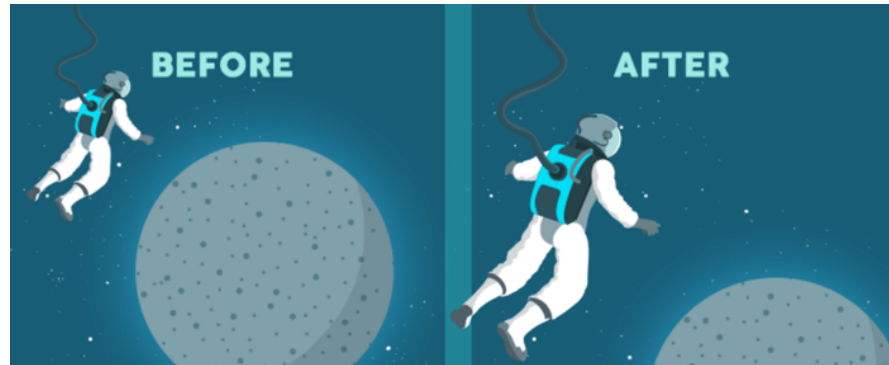
2.1.1 Prinsip Desain

Dalam perancangan desain grafis, desainer dianjurkan untuk menggunakan prinsip-prinsip desain dalam membangun gambar, konsep, *typography*, visualisasi dan elemen formal lainnya. Berikut merupakan prinsip - prinsip desain menurut Landa (2019).

2.1.1.1 *Hierarchy*

Hierarki visual merupakan prinsip penting dalam mengatur dan membantu komunikasi informasi di luar aspek ekspresif dan gaya kerja. Untuk mengarahkan perhatian audiens, desainer memanfaatkan hierarki visual guna mengatur semua elemen grafis. Landa (2019) mengatakan pada prinsip ini, penekanan diberikan pada pengaturan visual elemen berdasarkan tingkat kepentingannya, sehingga beberapa

elemen menjadi lebih menonjol daripada elemen lainnya dan menciptakan dominasi tertentu.



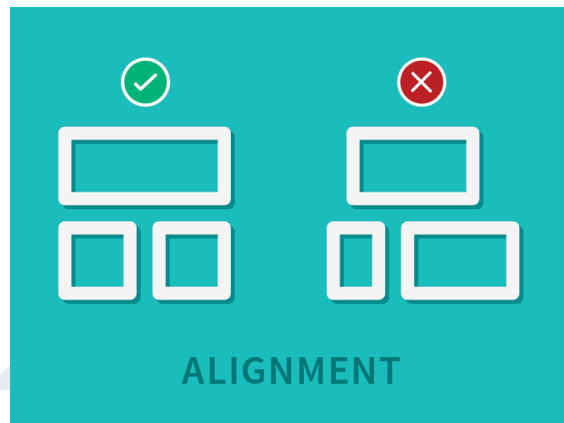
Gambar 2.1 Penerapan hirarki visual

Sumber: <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-hierarki-visual/>

Pada prinsipnya, desainer perlu menentukan elemen yang perlu diprioritaskan dan mana yang tidak. Desainer juga perlu menentukan urutan elemen grafis yang akan dilihat oleh audiens, baik itu yang pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Penekanan ini terkait langsung dengan pembentukan titik fokus (Landa, 2019). Arah, bentuk, ukuran, posisi, warna, nilai, tekstur, dan saturasi elemen grafis memainkan peran penting dari terbentuknya sebuah titik fokus.

2.1.1.2 *Alignment*

Prinsip ini sangat penting dan menjadi dasar dalam pembuatan atau pengaturan komposisi bagi elemen-elemen visual. Landa (2019) mengatakan, untuk menyusun komposisi agar terlihat menyatu, elemen grafis memerlukan koneksi visual yang terstruktur. Salah satu caranya adalah dengan memosisikan elemen visual dalam suatu tepian yang berulang sehingga setiap elemen terhubung satu sama lain dan tercipta hubungan struktural yang sesuai.

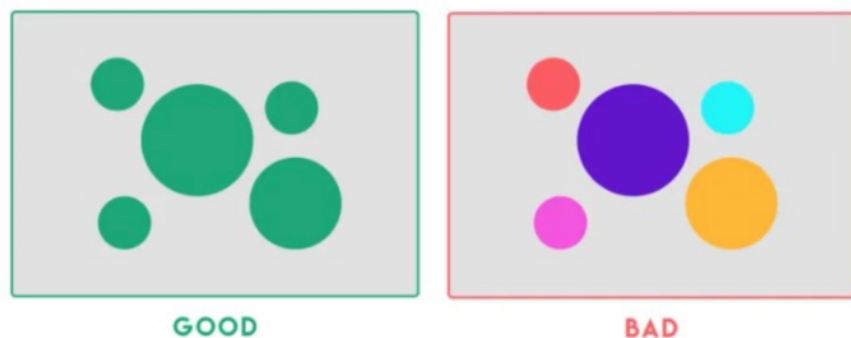


Gambar 2.2 *Alignment*

Sumber: <https://dribbble.com/shots/1902171-Design-Principle-Alignment>

2.1.1.3 *Unity*

Kesatuan merupakan hubungan antara elemen-elemen grafis yang membentuk keseluruhan yang lebih besar, seakan-akan mereka saling memiliki. Konsep ini terkait dengan teori *gestalt* yang menekankan persepsi bentuk sebagai kesatuan yang utuh, di mana terdapat hukum-hukum tertentu yang mengatur organisasi perseptual dan mempengaruhi cara kita membangun kesatuan dalam desain (Landa, 2019). Pikiran manusia cenderung mencari harmoni dan keteraturan, menciptakan hubungan dan melihat keseluruhan melalui pengelompokan dan persepsi unit visual berdasarkan lokasi, orientasi, bentuk, dan warna.



Gambar 2.3 *Unity*

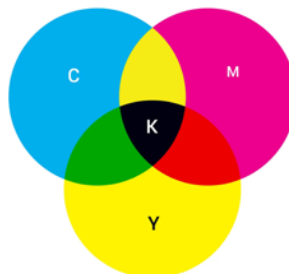
Sumber: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>

2.1.1.4 *Space*

Dengan konsep ini desainer dapat menciptakan ilusi ruang tiga dimensi pada permukaan dua dimensi. Caranya dengan memanipulasi elemen untuk membentuk sebuah ilusi kedalaman spasial. Konsep ini menuntut desainer untuk memanfaatkan setiap ruang yang ada sehingga dapat memandu pemirsa dalam mengamati setiap elemen dan hubungannya dalam desain yang diciptakan (Landa, 2019).

2.1.2 **Warna**

Warna adalah elemen desain yang kuat dan dominan. Ketika cahaya menabrak suatu objek, beberapa cahaya diserap, sedangkan cahaya yang tersisa atau tidak diserap tercermin. Cahaya yang dipantulkan adalah apa yang kita lihat sebagai warna. Alasan ini yang membuat warna yang dipantulkan dikenal sebagai warna subtraktif (Landa, 2019).



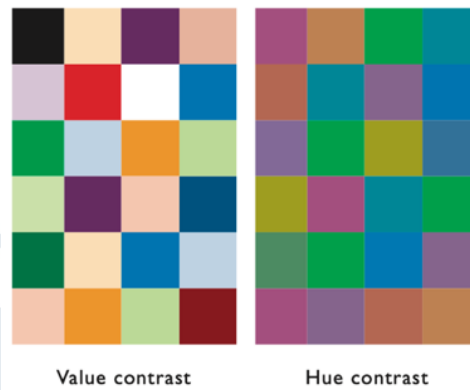
CMYK: Model pencampuran warna subtraktif

Gambar 2.4 Warna Subtraktif

Sumber: <https://marwansetiawan.medium.com/dasar-dasar-memahami-teori-warna-a1eef9dbed82>

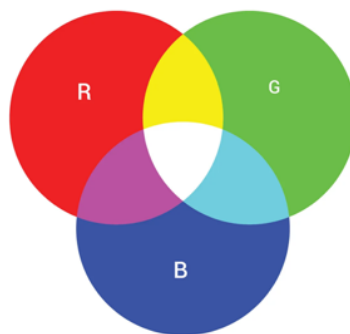
Menurut Landa (2019) komponen warna terdiri dari *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah istilah yang mengacu pada warna tertentu, seperti merah, hijau, biru, atau oranye. *Value* merujuk pada tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna, seperti biru muda atau biru tua. Terdapat perbedaan antara *shade*, *tone*, dan *tint* dalam aspek *value*. *Saturation*, juga dikenal

sebagai *chroma* atau *intensity*, menggambarkan tingkat kecerahan atau kejenuhan suatu warna, seperti merah terang atau merah pudar.



Gambar 2.5 *Value Contrast* dan *Hue Contrast*
Sumber: (Landa, 2019)

Dalam domain warna, terdapat warna-warna primer yang penting. Dalam konteks pekerjaan yang berbasis layar, tiga warna primer ini adalah merah, hijau, dan biru, yang sering disebut sebagai RGB. Warna primer ini dikenal sebagai primer aditif karena ketika mereka dicampur bersama-sama, mereka menghasilkan warna putih. Di sisi lain, dalam media cetak berbasis *offset*, digunakan warna subtraktif yang terdiri dari oranye, hijau, dan ungu, yang merupakan warna sekunder.



RGB : Model pencampuran warna aditif

Gambar 2.6 Warna Aditif

Sumber: <https://marwansetiawan.medium.com/dasar-dasar-memahami-teori-warna-a1cef9dbed82>

Kombinasi warna-warna ini menghasilkan berbagai variasi warna. Warna CMYK, yang terdiri dari cyan (C), magenta (M), kuning (Y), dan hitam (K), digunakan dalam produksi foto, seni, dan ilustrasi berwarna penuh. Penambahan hitam bertujuan untuk meningkatkan kontras.

2.2 Media Informasi

Media diciptakan sebagai alat untuk membuat dan mengkomunikasikan pesan, serta menyampaikan informasi yang berasal dari fakta atau kebenaran. Karena itu, media diakui sebagai alat untuk menyebarkan pesan, memberikan hiburan, menjadi teman, menyediakan akses ke informasi eksternal, dan membantu masyarakat dalam memvalidasi kebenaran .

2.2.1 Buku

Menurut Haslam (2006), buku merupakan salah satu bentuk dokumentasi atau media informasi tertua yang digunakan sebagai tempat mengumpulkan ilmu pengetahuan dan kreativitas. Buku merupakan wadah portable yang berisi sekumpulan halaman yang dicetak, disimpan lalu disebarluaskan untuk dibaca oleh siapapun dimana dan kapan saja.

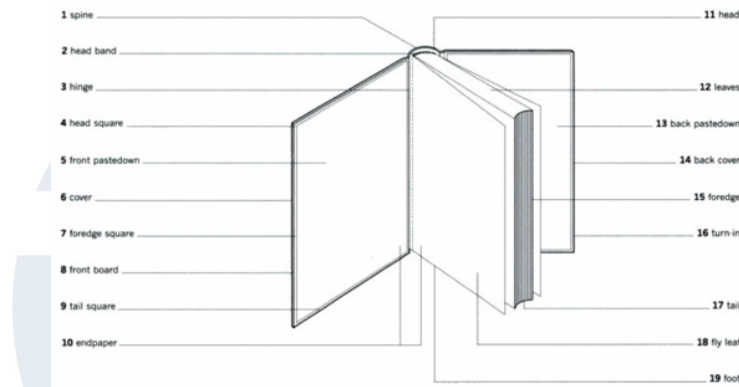
Matulka (2008) menyatakan bahwa buku ilustrasi adalah buku yang dirancang khusus untuk anak-anak namun juga dapat dinikmati oleh semua kalangan usia. Beliau juga mengatakan bahwa buku ilustrasi memiliki daya tarik uniknya sendiri, karena formatnya berbeda dari buku lainnya. Oleh karena itu, buku ilustrasi memiliki keistimewaannya tersendiri dalam media visual. Menurutnya, daya tarik dan kesan yang dihasilkan oleh film, acara TV, dan situs web tidak dapat menyamai ketenangan yang ditawarkan oleh sebuah buku bergambar (Matulka, 2008).

2.2.1.1 Komponen Buku

Buku terdiri atas berbagai macam komponen yang dapat memudahkan proses dari pembuatan sebuah buku (Haslam, 2006), salah satunya yakni komponen buku *the block book*:

- 1) *Spine* merupakan bagian yang menutupi atas buku, bagian dari sampul buku
- 2) *Head band* merupakan tali atau benang pengikat yang melindungi perekat buku
- 3) *Hinge* merupakan bagian buku yang berfungsi untuk menyatukan lembar halaman buku, berupa rusuk lipatan kertas yang tebal, sehingga dapat mempermudah proses penjilidan
- 4) *Head square* merupakan rusuk dari sampul berupa lipatan kecil yang terletak di atas sampul buku yang lebih tebal dari lembar isi
- 5) *Front paste down* merupakan bagian belakang buku yang ditempelkan ke bagian dalam sampul disisi depan
- 6) *Cover* merupakan pelindung bagian isi buku, berupa kertas tebal yang berada pada bagian depan buku
- 7) *Foredge square* merupakan rusuk atau lipatan yang berada di bagian samping sampul buku.
- 8) *Front board* adalah kertas yang terdapat pada sampul depan
- 9) *Tail square* merupakan lipatan kecil di bawah sampul buku merupakan hasil dari ketebalan sampul buku
- 10) *Endpaper* adalah sisipan kertas yang berada diantara sampul buku dan isi buku
- 11) *Head* merupakan bagian samping atas dari buku yang sudah dijilid
- 12) *Leaves* adalah halaman buku yang terdiri dari kertas yang disatukan
- 13) *Back paste down* merupakan bagian buku belakang yang ditempelkan kebagian sampul belakang
- 14) *Back cover* adalah kertas tebal di bagian belakang buku yang melindungi isi dari buku
- 15) *Foredge* merupakan bagian yang tidak dijilid, berada di sisi samping dari isi buku

- 16) *Turn in* adalah sampul buku yang tersisa sehingga dilipat untuk merekatkan bagian belakang sampul buku
- 17) *Tail* adalah bagian bawah dari konten yang terdapat di buku
- 18) *Flyleaf* merupakan bagian pembatas ke halaman isi buku
- 19) *Foot* adalah bagian bawah yang terdapat pada halaman buku



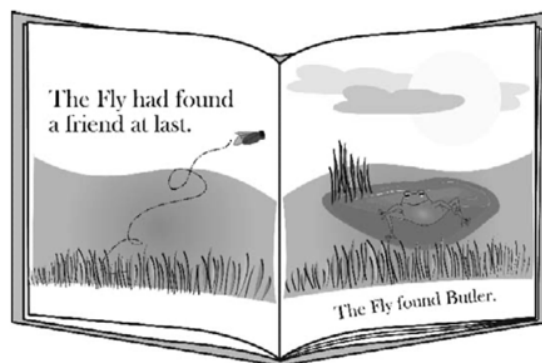
Gambar 2.7 Komponen Buku
Sumber: (Haslam, 2006)

2.2.1.2 Jenis Buku Ilustrasi

Matulka (2008) mengklasifikasikan buku menjadi empat jenis, berikut ini merupakan penjabaran jenis-jenis buku tersebut:

1) *Picture Book*

Picture Book merupakan buku yang pada setiap halamannya memiliki ilustrasi yang hampir mendominasi teks. Ilustrasi memiliki peran yang sangat penting dalam cerita, sementara teks hanya berperan sebagai pendukung.



Gambar 2.8 *Picture Book*
Sumber: (Matulka, 2008)

2) *Picture Storybook*

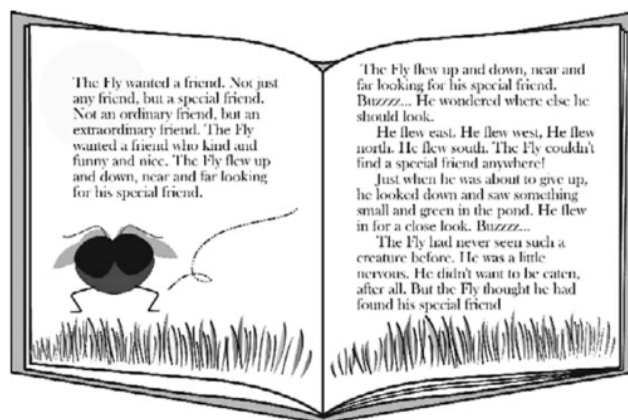
Dalam *Picture Storybook*, gambar hanya berfungsi sebagai pelengkap cerita. Mereka cenderung hanya menggambarkan plot sehingga kadang-kadang didominasi oleh teks. Namun, keduanya berperan bersama-sama dalam membentuk cerita.



Gambar 2.9 *Picture Storybook*
Sumber: (Matulka, 2008)

3) *Illustrated Book*

Jenis buku ini lebih menonjolkan teks daripada gambar. Disini gambar berperan sebagai pendukung. Sebagian besar ilustrasi juga hanya berfungsi sebagai dekorasi dan tidak terkait langsung dengan teks, mereka hanya menggambarkan puncak cerita.



Gambar 2.10 *Illustrated Book*
Sumber: (Matulka, 2008)

4) *Informational Picture Book*

Buku ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang suatu hal, seperti buku konsep yang kadang-kadang hanya memiliki satu atau dua kata per halaman, buku penghitungan, dan buku alfabet.



Gambar 2.11 *Informational Picture Book*
Sumber: (Matulka, 2008)

2.2.2 Ilustrasi

Maharsi (2018) dalam bukunya yang berjudul *Ilustrasi*, memberi pengertian tentang ilustrasi yakni merupakan sebuah representasi visual dari sebuah naskah, baik konsep cerita yang berbentuk gagasan ide maupun naskah yang tercetak. Ilustrasi berarti bagaimana seseorang mampu menerjemahkan sebuah ide atau gagasan yang berbentuk abstrak dalam sebuah visual. Namun visualisasi dari bentuk yang abstrak itu memiliki nilai yang sama dari ide atau gagasan yang menjadi sumbernya.

2.2.2.1 Jenis Ilustrasi

Maharsi (2018) menuliskan dalam bukunya, bahwa ilustrasi dapat diklasifikasikan menjadi 4 jenis.

1) Ilustrasi Karikatur

Adalah karya seni yang penggambaran objek berupa figur manusia mengalami deformasi bentuk. Deformasi dibuat untuk kepentingan seni, sehingga bentuknya yang baru tidak menyerupai bentuk asli atau awalnya. Deformasi dilakukan dengan cara penyederhanaan, distorsi atau dibiarkan, perusakan, pengayaan maupun dilakukan dengan

mengombinasi dari semua susunan bentuk tersebut. Karena proses deformasi ini, karikatur memberi kesan lucu dan membawa pesan humoris. Karikatur memberi gambaran akan sebuah citra, *image* pribadi atau *positioning* seseorang. Deformasi sengaja dilakukan untuk memberikan kesan lucu dan humor sehingga pesan yang berupa kritik, yang kadang kali bersifat serius, dapat ditangkap audiens secara santai.



Gambar 2.12 Karikatur

Sumber: https://images.kontan.co.id/kartun_benny/302/Jokowi+Hadapi+Banjir

2) Ilustrasi Buku Anak

Saat ini buku ilustrasi anak sangat beragam, dapat berisi tentang pengetahuan maupun dongeng. Walaupun begitu, semua jenisnya mengacu pada sebuah gagasan yaitu memberikan kisah atau cerita dalam bentuk gambar ilustrasi yang menarik dan mudah untuk dipahami, terutama untuk anak-anak. Ilustrasi didalam buku selain menarik, juga membuat sisi imajinatif dan eksplorasi visual anak terasah. Ilustrator buku anak diharapkan tidaknya mampu membuat ilustrasi yang menarik dan menghibur, tetapi juga dapat menyampaikan inti pesan dari sebuah cerita, sehingga perlu untuk memahami alur dari cerita yang dibuat ilustrasinya.



Gambar 2.13 Ilustrasi buku anak

Sumber: <https://www.ilustrasee.com/blog-perpustakaan/visual-buku-anak-harus-imut>

3) Ilustrasi Iklan

Iklan merupakan salah satu bentuk komunikasi yang terdiri atas informasi maupun gagasan tentang suatu produk ataupun jasa. Ditampilkan secara umum agar mendapat *feedback* positif dari target audiens yang merupakan calon konsumen dari sebuah produk dan jasa. Iklan ditampilkan untuk membujuk dan meyakinkan target audiens yang dituju. Ilustrasi dalam iklan akan berhubungan erat dengan tujuan iklannya sendiri. Ilustrasi harus mewakili pesan atau informasi yang mau disampaikan ke target audiens iklan. Sehingga konteks tujuan dari pembuatan iklan merupakan salah satu bahan baku penting dalam memvisualisasikan sebuah karya ilustrasi untuk iklan.



Gambar 2.14 Iklan Teh Botol Sosro

Sumber: <https://www.facebook.com/tehbotolsosroID>

4) Ilustrasi Editorial

Merupakan jenis ilustrasi yang secara khusus dibuat untuk menyertai artikel-artikel, dengan tujuan menggambarkan berita tentang suatu peristiwa atau kejadian tertentu. Dibandingkan dengan ilustrasi iklan, ilustrasi editorial memiliki perbedaan dalam tujuannya. Ilustrasi editorial tidak bertujuan untuk menjual atau mempromosikan produk atau jasa, melainkan fokusnya lebih pada memperkuat dan mendukung teks yang menyertainya.



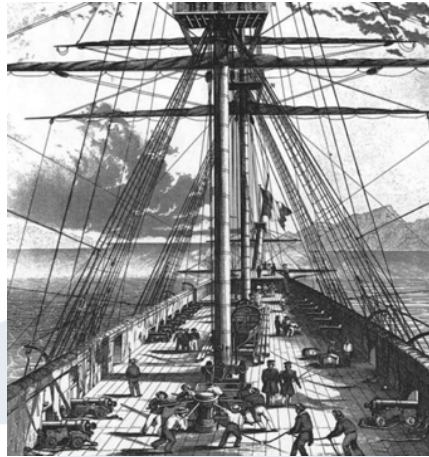
Gambar 2.15 Ilustrasi di salah satu artikel Tempo
Sumber: <https://koran.tempo.co/read/editorial/461867/editorial-intoleransi-di-dunia-pendidikan-kita>

2.2.2.2 Peran Ilustrasi

Menurut Male (2007) dalam bukunya berjudul 'Illustration: A Theoretical Contextual Perspective' terdapat klasifikasi dalam peran ilustrasi dalam media, yakni sebagai berikut:

1) Dokumentasi, referensi, dan instruksi

Ilustrasi dapat berperan sebagai alat untuk mendokumentasikan sesuatu juga sebagai penggambaran referensi. Ilustrasi digunakan karena memudahkan pembaca dalam mencerna informasi. Peran ini sering digunakan dalam konteks sejarah dan budaya, ilmu pengetahuan alam, kesehatan dan teknologi.



Gambar 2.16 Ilustrasi sebagai dokumentasi, referensi dan instruksi
Sumber: (Male, 2007)

2) *Commentary*

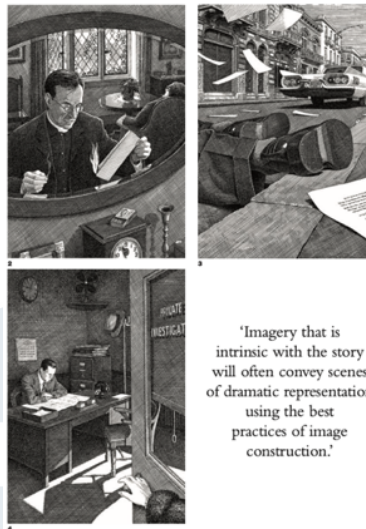
Ilustrasi dalam peran ini bersifat konseptual, melebihi definisi dasar dari topik yang digambarkan dan memancing perspektif yang beragam. Peran ini sering digunakan dalam topik politik, *lifestyle*, ulasan dan sebagainya.



Gambar 2.17 *Commentary*
Sumber: (Male, 2007)

3) *Storytelling*

Ilustrasi ini banyak digunakan dalam buku anak-anak, novel bergambar dan sebagainya karena menyediakan representasi visual dari fiksi naratif yang ada dalam konten. Ilustrasi ini seringkali memicu emosi dan imajinasi pembaca.



Gambar 2.18 *Storytelling*
Sumber: (Male, 2007)

4) Persuasi

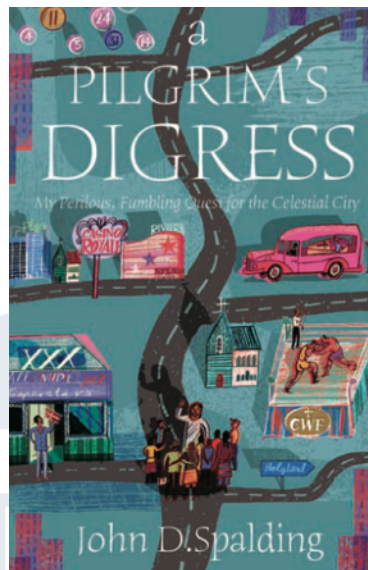
Ilustrasi dengan peran ini biasanya berhubungan dengan dunia periklanan. Ilustrasi ini dapat memperkuat persuasidan biasanya dijadikan alat untk propaganda dan promosi ideologi politik.



Gambar 2.19 Ilustrasi sebagai alat persuasi
Sumber: (Male, 2007)

5) *Identity*

Dalam hal ini, ilustrasi dapat meningkatkan penampilan dari suatu brand atau produk. Ilustrasi dapat dijadikan alat pembeda dan dapat meningkatkan penjualan juga pemasaran suatu produk.



Gambar 2.20 Ilustrasi dalam *cover* buku sebagai identitas
Sumber: (Male, 2007)

2.2.3 *Grid*

Menurut Landa (2019), *grid* adalah komponen desain yang mengatur tata letak teks dan gambar serta memudahkan rancangan halaman desainer, baik dalam format digital atau cetak. Di bawah ini adalah beberapa variasi *grid*, baik yang digunakan untuk cetak maupun digital.

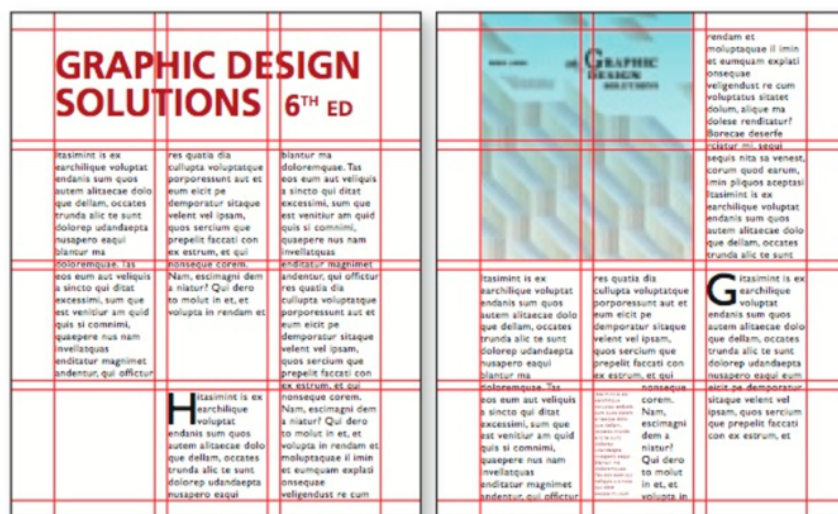
2.2.3.1 *Single-column*

Grid satu kolom adalah struktur *grid* paling dasar untuk tata letak halaman. Jenis struktur ini juga dikenal sebagai *grid* manuskrip. *Grid* ini menggunakan satu kolom atau blok teks yang dikelilingi oleh margin di sisi kiri, kanan, atas, dan bawah. Menurut Landa (2019) margin ini berfungsi untuk menciptakan proporsi yang seimbang di sekitar konten visual dan tipografi, memastikan konten tetap teratur dalam format, dan juga sebagai ruang untuk catatan, nomor halaman, gambar, dan keterangan. Dalam hal estetika, margin mempengaruhi simetri atau asimetri serta lebar tampilan konten.

2.2.3.2 *Multicolumn*

Multi Column grid adalah jenis *grid* yang menekankan pada perataan atau penyejajaran dan berfungsi sebagai batasan untuk menjaga

konten tetap berurutan. *Grid* ini disusun berdasarkan ukuran dan proporsi format, dengan menentukan jumlah dan kombinasi kolom yang mendukung judul dan visual besar, atau membagi ruang untuk teks dan visual yang lebih kecil. *Grid* multikolom juga dapat dirancang dengan kolom khusus untuk teks dan visual besar. Jumlah kolom dalam *grid* bisa genap atau tidak merata, tergantung pada konten dan fungsinya.



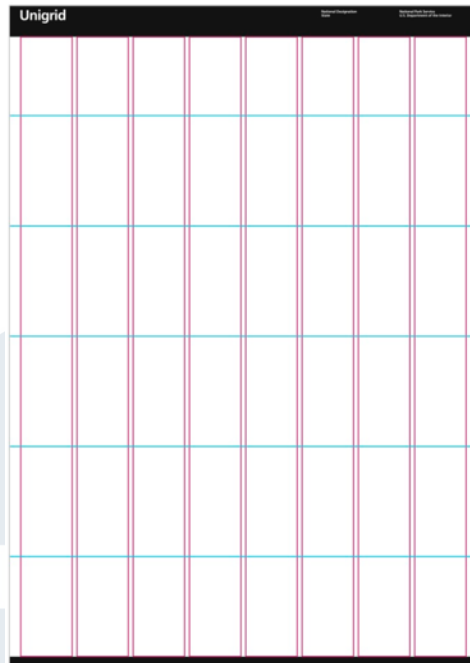
Columns can be dedicated to text or image or image and captions.

Text and images can share columns.

Gambar 2.21 Multicolumn grid
Sumber: (Landa, 2019)

2.2.3.3 Modular

Modular grid terdiri dari modul, unit individu yang terbentuk dari persimpangan kolom, di mana teks dan gambar dapat ditempatkan dalam satu atau beberapa modul. Keuntungan fungsional dari *grid* modular adalah bagaimana informasi dapat dipotong ke dalam modul individu atau dikelompokkan bersama menjadi zona. Zona-zona ini dirancang untuk menciptakan hierarki visual yang jelas.



Gambar 2.22 Contoh *modular grid* dari Unigrid
Sumber: (Landa, 2019)

2.2.4 *Typography*

Dikutip dari Landa (2019) *typeface* adalah sekumpulan desain yang menggabungkan karakter huruf sehingga jenis huruf tersebut mudah dikenali. Biasanya, jenis huruf mencakup simbol, huruf, angka, tanda, aksen, dan tanda baca. Sebelumnya, *typeface* terkait erat dengan jenis percetakan yang menggunakan relief pada logam untuk mencetak. Saat ini, *font* tersedia secara digital dan memberikan akses ke kumpulan karakter lengkap.

2.2.4.1 *Jenis Typography*

1) *Old Style*



Gambar 2.23 *Old Style*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification>

Gaya huruf *Old Style* muncul dalam rentang waktu antara abad ke-15 hingga ke-18. Gaya ini dibuat menggunakan pena atau logam dengan ujung yang lebar, dan biasanya memiliki *serif* atau ekor kait. Contoh-contoh huruf *Old Style* meliputi Times New Roman, Garamond, Adobe Jenson, Sabon, dan Caslon.

2) *Transitional*

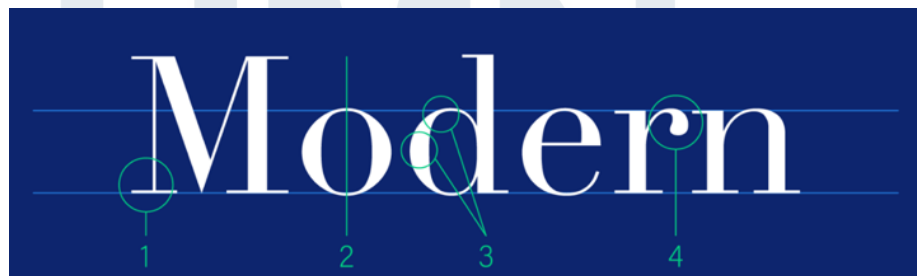


Gambar 2.24 *Transitional*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification>

Huruf transitional muncul sebagai gaya peralihan dari *Old Style* ke *Modern*, khas dengan *serif* yang lebih runcing dan kurva tanda kurung yang lebih minimalis atau nyaris datar, karakteristik ini berkembang pada abad ke-18. Contoh dari jenis huruf *transitional* termasuk Baskerville, Times New Roman, Bookman, dan Mrs. Eaves.

3) *Modern*



Gambar 2.25 *Modern*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification>

Memiliki ciri-ciri yang lebih halus karena kemajuan dalam pencetakan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19, di mana mesin cetak menjadi lebih akurat. Huruf ini memiliki *serif* yang lebih lurus dan datar. Contoh dari jenis huruf Modern meliputi Bodoni, Didot, Modern No.20, Mona Lisa, dan Walbaum.

4) *Slab serif*



Gambar 2.26 *Slab Serif*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification>

Huruf *Slab Serif* mudah dikenali karena memiliki penampilan yang tebal dan berat. Jenis huruf ini memiliki kategori tersendiri dalam kelas serif. Contoh huruf *Slab Serif* termasuk Rockwell, Clarendon, Playbill, Museo Slab, Bookman, Memphis, dan American Typewriter.

5) *Sans serif*



Gambar 2.27 *Sans Serif*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification>

Huruf *Sans Serif* adalah huruf tanpa hiasan *serif*. Gaya huruf *Sans Serif* mulai dikenal pada awal abad ke-19. Gaya huruf ini menghilangkan semua fitur dekoratif yang biasa ditemui pada gaya huruf serif, bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan terutama pada jarak yang jauh. Contoh huruf *Sans Serif* meliputi Franklin Gothic URW, Helvetica, Arial, dan Futura.

6) *Blackletter*



Gambar 2.28 *Blackletter*

Sumber: (Landa, 2019)

Huruf *Blackletter*, yang sering disebut *Gothic*, muncul pada abad ke-15. Huruf ini memiliki goresan tipis dan tebal dengan sedikit lekukan, hal ini seringkali disebabkan oleh bentuk ujung pena, sehingga menciptakan kontras yang tinggi. Contoh gaya ini meliputi Fraktur, Schwabacher, dan Engravers Old English.

7) *Script*



Gambar 2.29 *Script*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification>

Huruf *Script* didasarkan pada bentuk tulisan tangan yang bersambung juga miring. Gaya huruf ini kurang cocok untuk teks utama karena sulit dibaca, namun lebih sesuai untuk digunakan sebagai judul. Beberapa contoh gaya huruf *Script* antara lain Snell Roundhand, Bigshine Script, Roseville, dan Kuenstier.

8) *Display*



Gambar 2.30 *Display*

Sumber: <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification>

Huruf *Display* atau *Decorative* termasuk ke dalam kategori *typeface* yang paling besar dan paling bervariasi. Jenis huruf ini tidak sesuai untuk dipakai dalam penulisan teks utama karena sulit untuk dibaca, lebih cocok dijadikan sebagai *title*, lebih sering dirancang dan digunakan dalam ukuran yang besar. Gaya ini sering memiliki elemen

eksperimental sehingga mudah dihias untuk penggunaan khusus. Beberapa contoh huruf Display ini termasuk Pittsbrook dan Morning Glory.

2.2.4.2 Kerning

Kerning adalah istilah dalam tipografi yang berarti penyesuaian jarak antar pasangan huruf untuk menghasilkan teks yang lebih rapi dan mudah dibaca. *Kerning* memiliki tujuan untuk mengoptimalkan tampilan visual dari teks dengan mengurangi atau menambah ruang di antara huruf-huruf tertentu sehingga tidak ada kesan terlalu rapat atau terlalu renggang (Lupton, 2010). Dalam buku 'Book Typography: A Designer's Manual' Mitchell dan Wightman menjelaskan bahwa *kerning* berfungsi untuk menghilangkan ruang yang tidak diinginkan antara huruf-huruf tertentu, yang jika dibiarkan, dapat mengganggu aliran visual teks dan mengurangi keterbacaan (2012).

2.2.4.3 Tracking

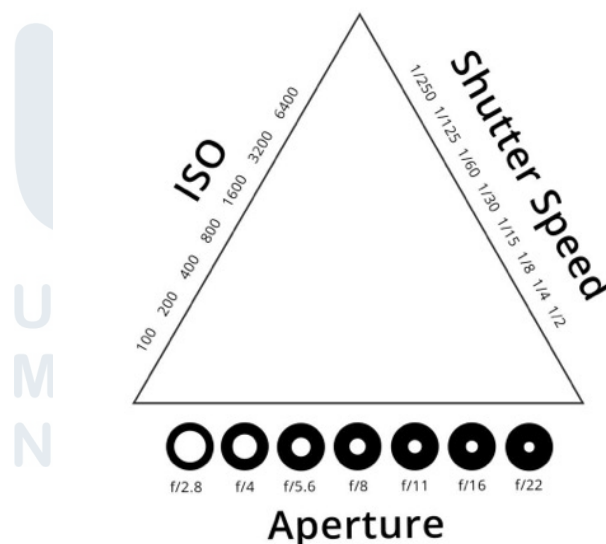
Tracking dalam tipografi memiliki arti yakni penyesuaian keseluruhan jarak antar huruf dalam satu kata, kalimat, atau paragraf untuk mengatur tampilan teks secara keseluruhan. Berbeda dengan *kerning*, yang menyesuaikan jarak antara pasangan huruf tertentu, *tracking* mempengaruhi jarak antara semua huruf dalam suatu teks secara seragam, sehingga dapat menciptakan efek visual yang lebih konsisten (Lupton, 2010).

2.2.5 Fotografi

Dikutip dari *National Geographic Society*, pengertian dari fotografi adalah seni, aplikasi, dan praktik menciptakan gambar yang tahan lama dengan merekam cahaya baik secara elektronik dengan sensor gambar atau secara kimiawi dengan bahan peka cahaya seperti film fotografi. Prinsip dasar dari fotografi untuk membantu dalam pengambilan gambar dan pengolahannya adalah komposisi, pencahayaan, eksposur, fokus dan perspektif.

Komposisi yang mencakup aturan seperti *rule of thirds* dan *leading lines* untuk menciptakan gambar yang seimbang dan menarik secara visual. Penelitian terbaru menyoroti pentingnya simetri dan pola sebagai elemen komposisi yang kuat, membantu menciptakan keteraturan dan harmoni dalam gambar (Barthes, 2021). Pencahayaan tetap menjadi elemen kunci, dengan studi menunjukkan bahwa penggunaan pencahayaan alami dan pencahayaan tiga titik atau *three-point lighting* dapat secara signifikan meningkatkan dimensi dan kedalaman foto (Hunter, 2020).

Eksposur, yang mengontrol kecerahan gambar, diatur melalui kombinasi *aperture*, *shutter speed*, dan ISO. Peterson mengatakan dalambukunya mengenai pentingnya ISO rendah untuk menjaga kualitas gambar dan mengurangi *noise*, terutama dalam fotografi digital (2016). Fokus, baik manual maupun otomatis, menentukan area yang tajam dalam gambar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *auto-focus* yang canggih kini dapat meningkatkan akurasi dan kecepatan, sangat bermanfaat dalam fotografi aksi dan kondisi cahaya rendah (Kelby, 2022)



Gambar 2.31 *Triangle Exposure*

Sumber: <https://www.kompasiana.com/bukhari2575/617ad3320101901a2752a702/the-exposure-triangle-3-menu-that-we-forgot-in-camera>

Perspektif dan sudut pandang, seperti penggunaan *high angle* dan *low angle*, dapat mengubah persepsi pemirsa tentang subjek. Penggunaan *drones* dan lensa *ultra-wide* dalam beberapa tahun terakhir telah membuka perspektif baru dalam fotografi, memungkinkan sudut pandang yang sebelumnya tidak mungkin dicapai (Freeman, 2020)

2.3 Gamelan

Gamelan jika dijabarkan, susunan katanya berasal dari kata *gamel* yang artinya dalam Bahasa Jawa adalah memukul atau menabuh, lalu akhiran *an* merujuk kepada kata benda. Dari gabungan kata tersebut gamelan kemudian memiliki arti sebagai seperangkat alat musik tradisional yang cara memainkan atau membunyikannya adalah dengan ditabuh atau dipukul. Sedangkan berdasarkan KBBI gamelan memiliki arti sebagai perangkat alat musik tradisional dari Jawa yang terdiri atas bonang, gong, saron, rebab, dan sebagainya.

2.3.1 Sejarah

Kehadiran gamelan berkaitan erat dengan dominasi budaya Hindu-Budha di Indonesia pada periode awal sejarah yang dicatat. Alat musik ini diduga sudah dikenal sejak 326 saka atau 404 Masehi, dibuktikan dengan adanya relief pada candi Borobudur yang menggambarkan adegan permainan gamelan. Instrumen dari alat musik ini mulai dikembangkan dari jaman terbentuknya hingga mencapai bentuk yang dikenal saat ini pada masa Kerajaan Majapahit. Dengan kata lain dalam perihwal bentuk, gamelan tidak mengalami perubahan sejak masa Kerajaan Majapahit.

Mitologi Jawa diyakini bahwa gamelan dibuat atau diciptakan oleh Sang Hyang Guru yang merupakan dewa yang dianggap menguasai tanah Jawa pada Era Saka, yang berdiam di Gunung Mahendra di Medangkamulan, yang kini dikenal sebagai Gunung Lawu. Pada awalnya, gong diciptakan oleh Sang Hyang Guru untuk memanggil para dewa agar datang, kemudian untuk berkomunikasi dengan lebih spesifik dia kemudian membentuk gong yang kedua, dan terus sebagainya hingga akhirnya membentuk sebuah set gamelan seperti yang kita kenal saat ini, yang memiliki banyak komponen.

Sejarah gamelan tak luput dari penyebaran agama Islam di Jawa. Tokoh yang berpengaruh yang memanfaatkan budaya yang sedang berkembang pada masanya adalah Sunan Bonang (Laili & Ananda, 2022). Sunan Bonang merupakan salah satu pendakwah berpengaruh yang menyebarkan agama Islam di Indonesia, dan merupakan salah satu dari Sembilan pendakwah yang biasa disebut Wali Sanga. Sunan Bonang menggunakan *tembang* dan wayang sebagai alat berdakwah pada saat itu, sekitar abad 15-16 Masehi.

Tembang dan wayang merupakan sebuah bentuk media yang sedang populer pada saat itu, sehingga media tersebut dijadikan jembatan untuk internalisasi nilai. Pemanfaatan media ini menyebabkan perkembangan alat musik gamelan juga tidak luput dari pengaruh Sunan Bonang. Beliau menciptakan salah satu perangkat yang terdiri dari beberapa gong yang berukuran kecil dan disusun di dalam bingkai kayu. Perangkat ini dinamai Bonang, dan menjadi cikal bakal julukan dari Maulana Makdun Ibrahim, nama asli dari Sunan Bonang.

2.3.2 Jenis Gamelan

Gamelan sendiri terdiri dari seperangkat instrumen dengan beberapa unit alat musik. Dengan menggabungkan suara dari setiap unit tersebut terciptalah bentuk musik yang selaras. Instrumen yang ada pada gamelan disebut dengan laras yang artinya adalah tangga nada. Adapun, instrumen gamelan atau yang biasa disebut dengan laras memiliki dua macam, yakni gamelan dengan laras pelog dan gamelan dengan laras slendro. Sedangkan berdasarkan kegunaan, gamelan terdiri dari dua macam jenis, yakni gamelan Pakurmatan dan gamelan Ageng.

2.3.2.1 Berdasarkan Instrumen

- 1) *Slendro* - Laras dalam karawitan mengacu pada pembagian satu oktaf menjadi lima nada dengan interval yang merata.
- 2) *Pelog* - Laras dalam karawitan mengacu pada pembagian satu oktaf menjadi tujuh nada dengan interval yang beragam.

2.3.2.2 Berdasarkan Kegunaan

Terdapat beberapa Gamelan yang dianggap keramat atau menjadi pusaka di Kraton Yogyakarta, sehingga gamelan ini hanya dimainkan pada acara-acara khusus. Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat memiliki sekitar 21 pusaka Gangsa yang dikelompokkan menjadi dua, yakni gangsa Pakurmatan dan Gangsa Ageng (n.d.).

1) Gangsa Pakurmatan

Merupakan perangkat gamelan yang khusus dimainkan untuk mengiringi prosesi penting dan sakral. Di kraton Yogyakarta sendiri terdapat pusaka Gangsa Pakurmatan yang terdiri dari Kanjeng Kiai Guntur Laut, Kanjeng Kiai Kebo Ganggang, Kanjeng Kiai Sekati, dan Gamelan Carabalen. Dikutip dari *website* resmi kraton Yogyakarta (n.d.), setiap pusaka gamelan ini memiliki fungsi yang berbeda, dipakai dan disesuaikan dengan acara adat dan situasi tertentu.

2) Gangsa Ageng

Perangkat ini dimainkan untuk mengiringi pagelaran seni budaya yang ada di Kraton

2.1.1 Nama-nama Perangkat

2.1.1.1 Bonang

Instrumen ini dalam satu setnya, terdiri dari sepuluh hingga empat belas gong kecil yang disusun secara horizontal dalam dua baris, diletakkan di atas tali yang direntangkan pada bingkai kayu. Pemain duduk di tengah-tengah di sisi baris gong beroktaf rendah, sambil memegang tabuh berbentuk bulat panjang di kedua tangan. Dalam gamelan Jawa, ada dua jenis bonang, yaitu Bonang Barung (oktaf yang sama dengan perangkat lain) dan Bonang Penerus (oktaf tinggi).



Gambar 2.32 Bonang

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>

2.1.1.2 Kendhang

Kendhang adalah instrumen musik ritmis yang tidak memiliki nada, berfungsi untuk mengatur irama, dan termasuk dalam kategori *membranofon*, yakni instrumen musik yang bunyinya berasal dari selaput kulit atau bahan lainnya. Biasanya dimainkan oleh pemain gamelan profesional yang telah mendalami budaya Jawa dalam waktu yang lama. Cara memainkan kendhang banyak dipengaruhi oleh naluri pengendang, sehingga setiap pemain akan memberikan nuansa yang berbeda ketika dimainkan bersama orang lain.



Gambar 2.33 Kendhang

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>

2.1.1.3 Demung

Demung adalah instrumen yang memiliki ukuran besar dan beroktaf tengah. Fungsinya adalah untuk memainkan *balungan gendhing* dalam rentang wilayah yang terbatas. Biasanya, satu set gamelan hanya dilengkapi dengan paling banyak dua demung. Namun, beberapa gamelan di kraton memiliki lebih dari dua demung.



Gambar 2.34 Demung

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>

2.1.1.4 Saron

Saron merupakan instrumen dengan ukuran menengah dan nada yang beroktaf tinggi. Instrumen ini serupa dengan demung, dan memiliki tugas untuk memainkan *balungan* di dalam batas wilayahnya yang khusus. Biasanya, sebuah set gamelan dilengkapi dengan dua saron, namun ada beberapa gamelan yang memiliki lebih dari dua saron.



Gambar 2.35 Saron

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>

2.1.1.5 Peking

Merupakan versi Saron dengan ukuran terkecil dan dengan oktaf nada yang paling tinggi. Saron panerus, atau dikenal juga sebagai peking, berperan dalam memainkan irama yang menggandakan dua atau empat kali dari lagu balungan. Cara memainkan dan notasinya hampir sama dengan saron, hanya saja peking perlu dipukul dua kali untuk setiap nadanya.

2.1.1.6 Slenthem



Gambar 2.36 Slenthem

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>

Merupakan instrumen yang dibuat dari bilah-bilah logam tipis yang diikat dan ditarik melintang di atas serangkaian tabung. Ketika dimainkan, slenthem mengeluarkan suara dengung yang rendah. Peran slenthem dalam ansambel adalah untuk melengkapi melodi atau membawa alur lagu, seraya menambahkan efek dengungan pada komposisi.

2.1.1.7 Kenong

Kenong adalah set instrumen berpencon yang menyerupai bonang tetapi memiliki ukuran yang lebih besar dan lebih tebal. Biasanya, satu set kenong terdiri dari 6 hingga 10 buah dengan nada yang berbeda-beda. Mereka dimainkan dengan cara dipukul menggunakan pemukul kayu yang dilapisi kain. Peran kenong adalah

sebagai pengisi akor atau harmoni serta untuk menegaskan irama dalam ansambel.



Gambar 2.37 Kenong

Sumber: <https://parto.id/produk/detail/kenong1686803526848>

2.1.1.8 Kethuk

Dua instrumen yang berukuran mirip dengan kenong diletakkan secara horizontal di atas tali yang direntangkan pada sebuah bingkai kayu. Fungsinya adalah untuk memberikan aksent pada alur lagu gendhing, membaginya menjadi frasa-frasa pendek. Dalam teknik tabuhan yang cepat seperti lancaran, sampak, srepegan, dan ayak-ayakan, kethuk dimainkan bersamaan dengan irama balungan, menciptakan pola interaksi yang cepat.



Gambar 2.38 Kethuk

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>

2.1.1.9 Kempul

Kempul adalah salah satu komponen gamelan yang dimainkan dengan cara dipukul, sering kali digantung bersama dengan gong (meskipun lebih kecil dari gong). Jumlah kempul dalam set gamelan bergantung pada jenis pertunjukan tertentu, sehingga bisa bervariasi. Suara yang dihasilkan oleh kempul lebih tinggi daripada gong, dan yang ukurannya lebih kecil akan menghasilkan suara yang lebih tinggi lagi.



Gambar 2.39 Kempul

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>

2.1.1.10 Gambang

Merupakan instrumen yang mirip dengan keluarga *balungan*, terdiri dari bilah-bilah kayu yang disusun dalam bingkai gerobogan yang berfungsi sebagai resonator. Terdapat sekitar tujuh belas hingga dua puluh bilah, dengan rentang oktaf dua atau lebih. Gambang dimainkan dengan menggunakan tabuh bundar dengan tangkai panjang biasanya terbuat dari tanduk, sungu, atau batang fiber lentur.



Gambar 2.40 Gambang

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>

2.1.1.11 Gender

Instrumen ini mirip dengan slenthem tetapi dengan ukuran yang lebih kecil, terdiri dari bilah logam berbahan dasar perunggu, kuningan, atau besi, yang direntangkan dengan tali di atas resonator. Gender dimainkan dengan dua tabuh bulat yang dilapisi kain dan memiliki tangkai pendek. Seperti gambang, dalam satu set instrumen gamelan yang lengkap terdapat tiga jenis gender, yaitu gender *pelog barang*, gender *pelog bem*, dan gender *slendro*.



Gambar 2.41 Gender

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>

2.1.1.12 Siter

Siter adalah sebuah instrumen petik, terbuat dari kayu yang memiliki bentuk kotak, berongga dan memiliki dawai. Ciri khas dari alat musik ini adalah terdapat satu senar yang disetel dengan nada *pelog* dan senar lainnya disetel dengan nada *slendro*. Biasanya, perangkat ini memiliki panjang sekitar 30 cm dan dimasukkan ke dalam sebuah kotak saat dimainkan. Siter dimainkan sebagai bagian dari ansambel musik (*panerusan*), sebagai instrumen yang mengiringi cengkok (pola melodi berdasarkan *balungan*).



Gambar 2.42 Siter

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>

2.1.1.13 Gong

Gong adalah istilah yang merujuk pada suara yang dihasilkan oleh benda tertentu. Secara khusus, istilah "gong" mengacu pada gong yang digantung secara vertikal, biasanya berukuran besar atau sedang, dan dipukul di tengah-tengah dengan menggunakan tabuh bundar yang dilapisi kain. Gong sering digunakan untuk menandai awal dan akhir dari sebuah *gendhing*, serta memberikan perasaan keseimbangan setelah melalui kalimat lagu yang panjang.



Gambar 2.43 Gong

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>

2.1.1.14 Rebab

Rebab adalah alat musik yang terbuat dari kayu dengan resonator yang dilapisi oleh kulit tipis. Alat ini memiliki dua senar dan menggunakan tangga nada pentatonik. Penggunaan penggesek pada alat ini melibatkan dua atau tiga utas tali dari dawai logam, yang biasanya terbuat dari tembaga. Badannya biasanya terbuat dari kayu nangka dan bagian dalamnya berongga, yang ditutup dengan kulit lembu kering untuk memperkuat suaranya. Menjadi salah satu instrumen utama, instrumen ini dikenal sebagai pemimpin dalam ansambel.



Gambar 2.44 Rebab

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/alat-musik-gamelan/>