

BAB II

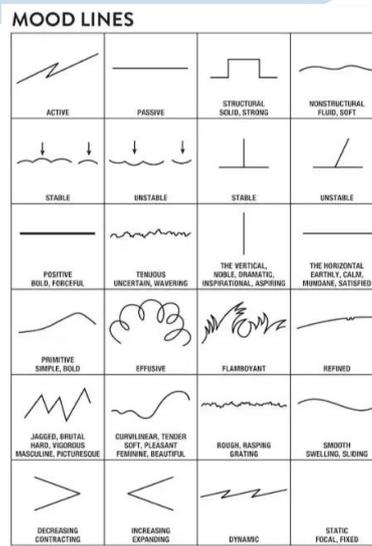
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Landa (2014) menyatakan bahwa desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang dipergunakan dan dimanfaatkan dalam mengirimkan pesan berupa informasi kepada target individu atau kelompok. Hal ini menciptakan suatu representasi visual dari ide yang dibuat dengan rancangan proses pembuatan, pemilihan, dan kemampuan pengaturan struktur elemen-elemen visual.

2.1.1 Garis

Garis merupakan titik memanjang yang terbentuk dari sebuah titik-titik terkecil berbentuk bulat. Jika dilihat juga melalui gambar berbasis layar, maka titik tersebut akan berbentuk seperti kotak dan hal tersebut biasa disebut dengan piksel yang menjadi dasar dari elemen-elemen yang ada.



Gambar 2.1 Elemen Desain Garis

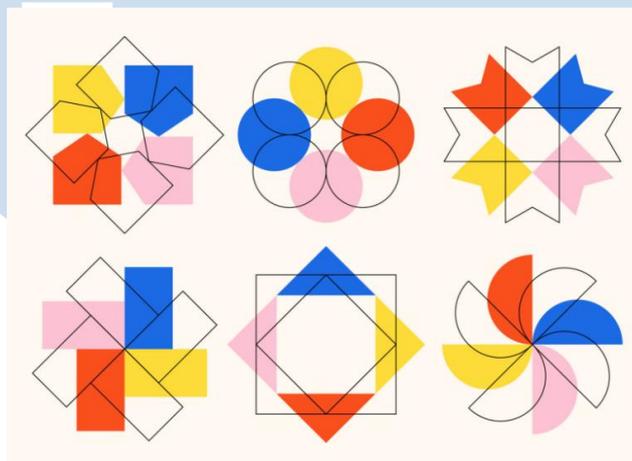
Sumber: <https://blog.hubspot.com/marketing/elements-of-graphic-design>

Garis memanjang merupakan penggabungan dari satuan titik yang dibuat dengan alat-alat bantu visual pada permukaan. Seperti garis yang dibuat menggunakan pensil, kuas, *software*, *stylus*, atau berbagai jenis alat yang dapat mendukung sebuah proses pembuatan garis. Satuan garis

umumnya lebih dikenal karena ukuran panjang daripada lebarnya (Landa, 2014, hlm.19).

2.1.2 Bentuk

Secara umum, bentuk merupakan suatu garis yang lebih besar dan dapat didefinisikan sebagai jalur yang tertutup. Hal tersebut dapat dilihat dan ditentukan pada permukaan dua dimensi yang dibuat sedemikian rupa berisikan garis, kontur, warna, serta tekstur. Sebuah bentuk pada dasarnya datar, artinya masuk kedalam dua dimensi yang dapat diukur ketinggian dan lebarnya. Bentuk dapat didefinisikan kualitasnya melalui penggambaran seperti persegi, segitiga, dan lingkaran (Landa, 2014, hlm.2).



Gambar 2.2 Elemen Desain Bentuk

Sumber: <https://www.flux-academy.com/blog/the-visual-design-elements-and-principles>

Samara (2020) menjelaskan bahwa bentuk telah memiliki peran penting dalam visual desain karena dapat membangun suatu fundamental dasar dari sebuah gambar atau karya desain. Ruang merupakan suatu keadaan yang netral, tidak terdefinisi, dan tidak aktif hingga seorang desainer membuat suatu bentuk. Tidak peduli dengan seberapa sederhana bentuk yang dibuat, bentuk tersebut menentukan ruang dan maknanya sendiri.

2.1.3 Warna

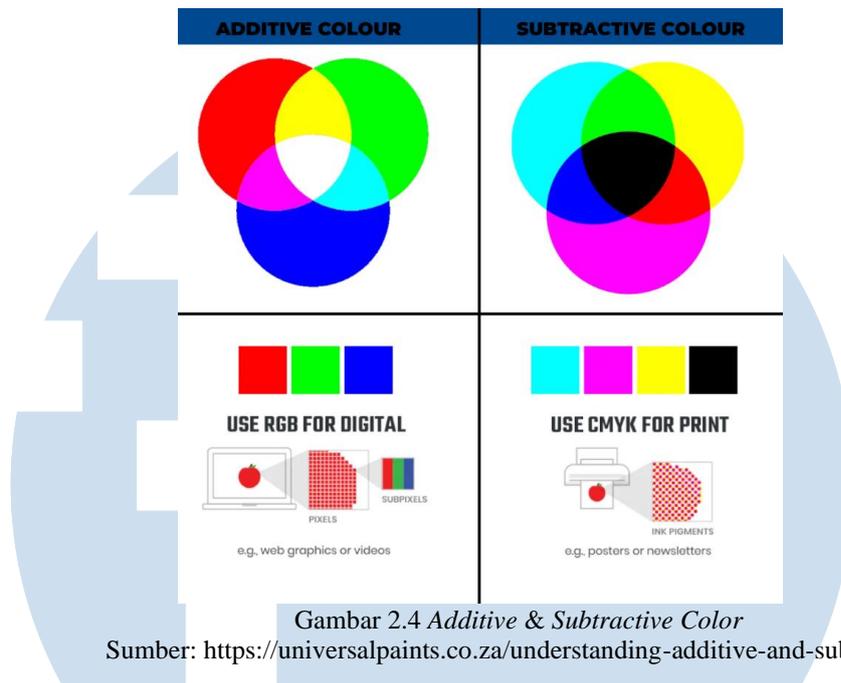
Warna adalah unsur desain yang at kuat dan bisa menjadi at provokatif dalam elemen desain. Ini merupakan sifat, properti, atau deskripsi energi cahaya. Warna-warna tersebut hanya bisa dilihat oleh audiens melalui adanya pantulan cahaya pada objek disekitar, sebagian dari pantulan cahaya tersebut diserap sementara yang tidak bisa akan dipantulkan kembali. Pengertian tersebut disebut juga warna subtraktif (Landa, 2014, hlm.23).



Gambar 2.3 Color Wheel

Sumber: <https://www.printrunner.com/blog/understanding-color/>

Warna sendiri terdiri dari beberapa hal spesifik, yang terbagi atas *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan sebutan untuk warna merah atau hijau, biru atau oranye. *Value* tertuju untuk menitikberatkan gelap dan terang suatu warna, seperti biru tua dan merah muda, sedangkan saturasi merujuk pada tingkat kecerahan atau kejenuhan warna. Pada proses digital yang dapat dilihat pada layar komputer sendiri, terdapat energi cahaya berupa gelombang panjang yang dihasilkan dari pigmentasi warna yang dibuat secara artifisial atau bisa disebut dengan warna digital. Warna digital tersebut disebut juga sebagai warna aditif atau pencampuran cahaya yang dibuat dengan pigmentasi berbagai warna.



Gambar 2.4 Additive & Subtractive Color
 Sumber: <https://universalpaints.co.za/understanding-additive-and-subtractive>

Warna terbagi atas primer dan sekunder. Warna primer merupakan warna yang dijadikan acuan warna dasar alami dan juga warna utama seperti merah, kuning, hijau, dan biru. Sementara, warna sekunder merupakan hasil pencampuran dari warna utama atau primer. Salah satu ciri perbedaan utama dari warna tersebut adalah kode warna digitalisasinya, seperti RGB (Red Green Blue) warna aditif yang dijadikan untuk warna digital pada layar dan CMYK (Cyan Magenta Yellow Key) yang dijadikan sebagai warna subtraktif untuk kebutuhan printing (Landa, 2014, hlm.24).

2.1.4 Tekstur

Landa (2014) menyatakan bahwa tekstur pada benda merupakan suatu permukaan yang dapat memberikan pengalaman secara fisik bagi yang menyentuhnya. Sedangkan, dengan tekstur visual adalah sebuah ilusi dari tekstur asli yang hanya bisa dibuat menggunakan digital seperti foto ataupun *scan* komputer.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 2.5 Elemen Desain *Tactile* dan *Visual Textures*

Sumber: <https://www.bonhams.com/auction/26772/lot/78/anthropology-and-travel-william-scoresby-and-katherine-routledge>

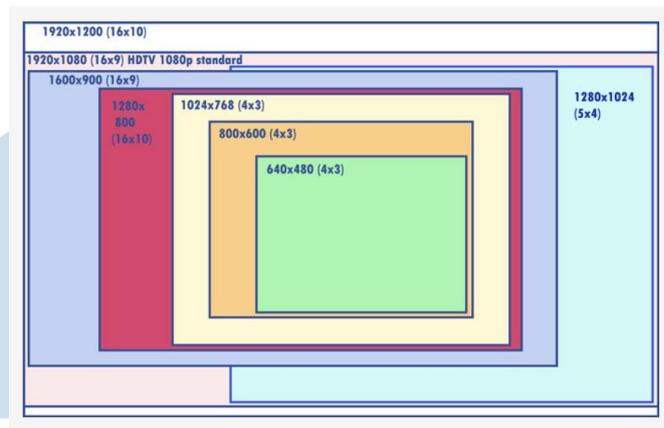
Tekstur *tactile* sendiri dapat dibuat dan diterapkan pada berbagai bentuk fisik dengan teknik cetak, yang memberikan suatu pengalaman fisik yang berbeda-beda disetiap teknik dan penerapan yang digunakan (Landa, 2014, hlm. 28).

2.1.5 Prinsip Desain

Dalam melakukan suatu kegiatan desain, desainer harus memiliki kemampuan dalam mengerjakan dan memvisualisasikan segala bentuk prinsip-prinsip desain dan menuangkan hal tersebut pada desain yang dibuat. Landa (2014) dalam bukunya menjelaskan bagaimana tata cara mengerjakan setiap visual dan elemen desain dalam penjabarannya, yaitu:

1. Format

Format adalah batasan suatu ukuran visual desain dalam berbagai aspek medianya, yang mengacu pada struktur area dan ukuran seperti pada buku cetak majalah yang berukuran A3 dengan bentuk *portrait* dan desain *screenbased* pada layar komputer berbasis *website* yang berbentuk *landscape*.



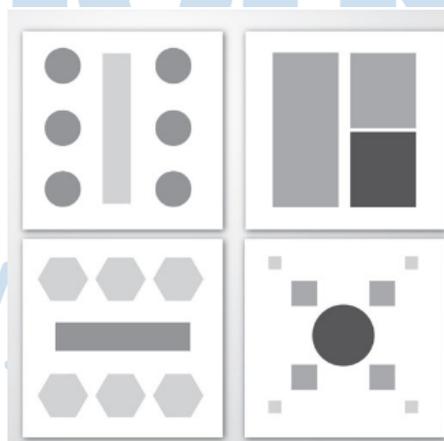
Gambar 2.6 Elemen Desain Format

Sumber: <https://designshack.net/articles/layouts/understanding-and-working-with-aspect-ratio/>

Dalam penggunaan format, dapat diketahui seberapa besar ukuran penerapan visual desain terhadap suatu media baik berupa media cetak maupun media digital atau *screenbased* yang dapat dijadikan sebagai acuan ketika melakukan penerapan terhadap media yang berbeda.

2. Balance

Keseimbangan pada prinsip desain yang memiliki pemerataan titik beban visual dan stabilitas yang menciptakan berat pada setiap sisi desain dengan perpaduan dari elemen-elemen visual dan komposisi.



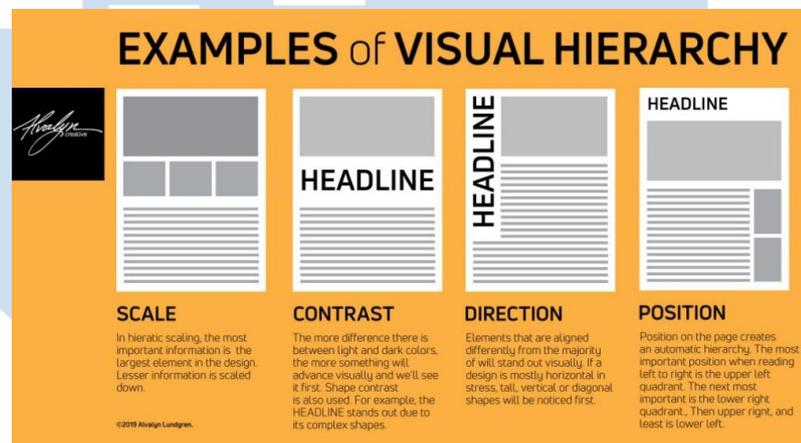
Gambar 2.7 Contoh Keseimbangan

Sumber: <https://jayce-o.blogspot.com/2010/11/balance-in-graphic-design.html>

Pemilihan keseimbangan pada penerapan elemen desain grafis juga berperang penting, seperti pemerataan secara simetris, pemerataan dari kiri ke kanan atau dari atas kebawah, maupun sebaliknya, bagi pemerataan asimetris.

3. *Visual Hierarchy*

Hierarki visual memiliki prinsip yang bertujuan dalam mengatur pengelompokkan informasi pada setiap elemen visual berdasarkan suatu *emphasis* atau penekanan.



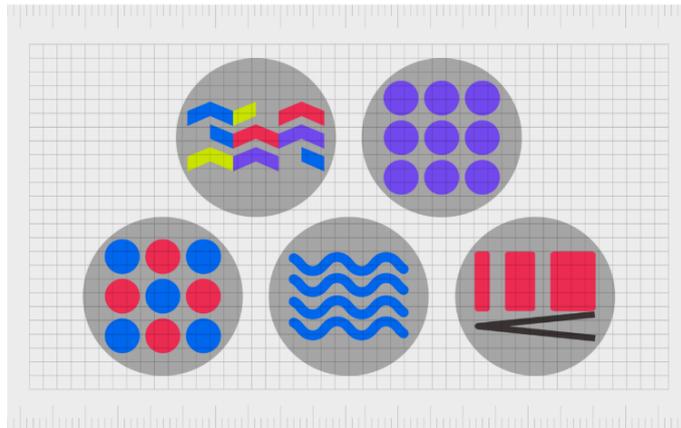
Gambar 2.8 Penerapan *Visual Hierarchy*

Sumber: <https://alvalyn.com/capture-attention-with-visual-hierarchy/>

Dalam penerapannya, setiap *emphasis* atau “titik fokus” yang memberikan penekanan dalam suatu elemen memiliki caranya tersendiri, seperti penggunaan warna, skala ukuran, ilustrasi, pemilihan *font*, dan berbagai hal yang cenderung berbeda untuk menjadi titik pusat.

4. *Rhythm*

Prinsip ritme mengacu pada pengulangan dari elemen-elemen yang terduplikasi untuk membuat suatu pola.



Gambar 2.9 Penerapan *Rhythm*

Sumber: <https://fabrikbrands.com/rhythm-in-graphic-design-rhythm-principle-of-design/>

Prinsip ritme juga dapat memberikan suatu visual yang dinamis seperti melakukan penekanan yang tepat pada elemen visual, memberikan suatu elemen yang memancing sifat psikologis dan mata manusia untuk melihat gelap dan terangnya suatu visual yang at kompleks pada area yang tidak kompleks.

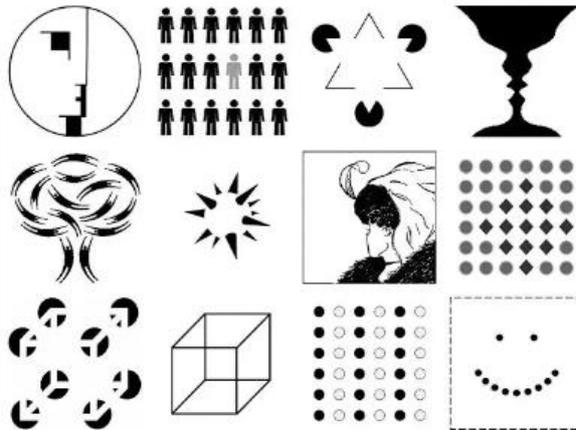
5. *Unity*

Kesatuan dalam desain adalah titik berbagai penggabungan dan kesinambungan dari prinsip serta elemen yang baik. Dengan adanya kesatuan, sebuah hasil desain akan terasa baik, berat yang pas, dan tema dari tujuan desain itu menjadi lebih kuat.

6. *Law of Perceptual Organisation*

Pada prinsip *Law of Perceptual Organisation* di dalam buku Landa, *Graphic Design Solutions* (2014), menjelaskan keterikatan setiap elemen desain yang saling membutuhkan satu sama lain atau berhubungan satu dengan yang lainnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.10 *Laws of Perceptual Organisation*

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/gestalt-principles>

Dalam aturan ini, terdapat enam hukum arahan yaitu:

- a. *Similarity*, yaitu kemiripan pada setiap karakteristik elemen visual.
- b. *Proximity*, yaitu elemen komponen yang saling mengatur dan berdekatan satu dengan yang lain dan dikelompokkan bersama.
- c. *Continuity*, tahapan selanjutnya untuk melanjutkan prinsip dan rangkaian yang berkelanjutan.
- d. *Closure*, memberikan suatu visual dan persepsi yang memberikan kesan rapi terhadap bentuk dari satuan elemen-elemen yang ada.
- e. *Common Fate*, arah dari sebuah elemen untuk bergerak ke arah yang dituju.
- f. *Continuing Line*, terdiri atas garis putus-putus yang tetap pada jalurnya.

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

2.1.6 Tipografi

Menurut Landa (2011), tipografi merupakan suatu teknik penyusunan desain dalam bentuk huruf dan terdiri dari numerik, angka, dan simbol ataupun karakter dalam ruang dua dimensi seperti media cetak dan berbasis layar, lalu dalam lingkup *space and time* ada tipografi yang dapat bergerak dan juga interaktif. Kesimpulannya, tipografi adalah seni menyusun huruf atau teks yang berperan untuk mengisi visual dan informasi didalamnya.

2.1.6.1 Anatomi Huruf

Setiap karakter huruf memiliki ukuran dan karakteristik khusus yang diperuntungkan untuk tetap dapat terdeteksi keterbacaan dan pengenalan dari huruf tersebut (Landa, 2018, hlm. 35). Adapun klasifikasi pada tipografi, yaitu:

1. *Old Style*, merupakan kumpulan huruf humanist, yang Dimana jenis tipografi ini terkesan tua dan kuno serta identic dengan *serif*. Pembuatan huruf tersebut juga menggunakan pena bermata lebar.
2. *Transitional, typefaces* yang berjenis *serif* dan pembuatan awalnya dimulai pada abad ke delapan awal. Seperti namanya, *transitional* yang mengartikan transisi dari era lama ke era baru sehingga adanya perpaduan diantara kedua era.
3. *Modern*, merupakan *typefaces serif* yang dikembangkan pada akhir abad ke delapan belas dengan susunan yang lebih geometris, dan ketebalan garis yang lebih tebal, vertikal, dan memiliki simetrikal yang jauh lebih baik dari seluruh *typefaces roman*.
4. *Slab Serif*, tipografi yang memiliki ciri karakteristik *stroke* tebal seperti lempengan yang diperkenalkan pada awal

abad ke-19 yang masuk kedalam sub-kategori *egyptian* dan *clarendon*.

5. *Sans Serif*, merupakan tipografi yang muncul pada awal abad 19, dengan karakteristik yakni sudah tidak adanya *serif* di setiap ujung huruf.
6. *Script*, adalah jenis huruf yang memiliki bentuk layaknya seperti ditulis manual dengan tangan manusia. Jenis huruf ini biasanya sedikit miring dan bersambung.
7. *Display*, jenis huruf ini dirancang dalam ukuran yang lebih besar dan biasanya digunakan sebagai *headline* atau judul dan biasanya sulit dibaca sebagai jenis teks.
8. *Blackletter*, merupakan jenis huruf yang didasarkan pada bentuk manuskrip abad ke-13 hingga 15. Huruf jenis ini biasa disebut dengan *gothic*. Karakteristik huruf dari *blackletter* sendiri memiliki garis yang tebal dan memiliki sedikit lengkungan.

Menurut Landa (2014), huruf seharusnya dapat dinilai dari segi kriteria estetika pada bentuk, proporsi, dan keseimbangan. Huruf berkomunikasi melalui hal denotatif (secara langsung) dan hal konotatif (makna tersirat). Penyajian huruf harus efisien dan efektif mudah dibaca, penyajian margin yang ada harus dapat diketahui, serta transisi baik antara huruf, kata, dan paragraf merupakan suatu hal fundamental yang penting. Karena, adanya *spacing* memiliki peran penting untuk berkomunikasi baik itu membuat, memberi, dan melanjutkan komunikasi ataupun merusak komunikasi. Setiap karakter huruf memiliki ukuran dan karakteristik khusus yang diperuntungkan untuk tetap dapat terdeteksi keterbacaan dan pengenalan dari huruf tersebut (Landa, 2018, hlm. 35).

2.1.6.2 *Typeface*

Typeface merupakan cakupan dan pengelompokan berbagai jenis dan gaya pada tipografi. Seperti adanya *serif*, *sans serif*, *script* dan berbagai pengelompokannya yang memiliki keunikan bentuk dan proporsi yang mempengaruhi visual, ciri khas, dan nuansa teks (Landa, 2014). Dalam hal tersebut terdapat tata cara dan langkah untuk dapat memilih *typeface*, yakni:

1. Melakukan pertimbangan konteks, proyek, topik dan tujuan awal hingga akhir penggunaan desain. Serta penyampaian informasi yang akan dituju.
2. Melakukan pertimbangan keterbacaan, keserasian, dan kualitas serta kuantitas dari *typefaces* agar tidak mengganggu pengartian teks pada desain.
3. Melakukan variasi terhadap setiap *typefaces*, hal ini bertujuan untuk menentukan ciri khas informasi dan bahasa yang digunakan.
4. Menentukan hierarki dan menciptakan suatu kontras pada teks, seperti dalam bentuk fungsi judul, *headline*, *sub-headline*, dan isi utama pada teks atau *body text*.

2.1.7 *Layout dan Grid*

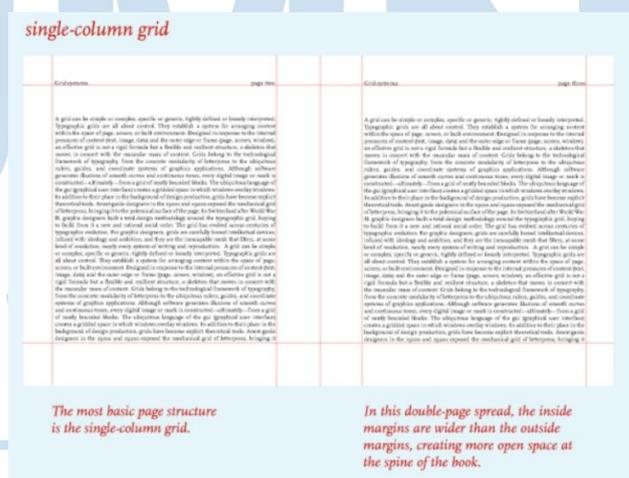
Menurut Timothy Samara (2020), *layout* merupakan proses menata ruang dengan elemen-elemen desain yang ada didalamnya. Dalam cakupan *layout*, elemen tersebut terdiri atas titik, garis, bentuk tekstur, dan berbagai elemen desain yang saling berkaitan dan terhubung. Ruang negatif juga memiliki peran penting dan dapat dijadikan eksplorasi dalam keterikatan elemen lainnya.

Jika suatu *layout* tidak memiliki ruang yang baik dalam penggunaannya, maka target audiens yang ditujukan akan merasa terbebani dengan suatu desain yang telah dibuat. Begitu juga dengan peran sebuah *grid* dalam merangkai suatu visual yang terikat dengan kerangka elemen-elemen yang ada didalamnya.

Menurut Robin Landa (2014), *grid* adalah sebuah arahan dengan komposisi yang memiliki struktur garis vertikal dan horizontal yang memisahkan format antar kolom dan margin. *Grid* juga menjadi suatu fundamental penting dalam struktur buku, majalah, brosur, *website* yang bersifat *desktop* maupun *mobile*, dan berbagai hal aspek yang memperlihatkan sebuah desain dan visual. Jika ditarik sejarah pada tahun 3000 sebelum masehi, penggunaan struktur kolom dalam penulisan *cuneiform* atau aksara paku sudah diterapkan di daerah Mesopotamia dengan tulisan hieroglif dari Mesir. Pada penerapannya, Landa (2014) membagikan fungsi *grid* sesuai kegunaannya seperti *single-column grid*, *two column grid*, *multicolumn grid*, *baseline grid*, dan *modular grid*.

1. Single-Column Grid

Single-column grid merupakan komposisi sederhana dari kolom vertikal dan horizontal, yang dikelilingi oleh margin disekitarnya.



The most basic page structure is the single-column grid.

In this double-page spread, the inside margins are wider than the outside margins, creating more open space at the spine of the book.

Gambar 2.11 Single-Column Grid

Sumber: <https://brucewilsongraphics.wordpress.com/2012/10/23/grids/>

Grid ini juga disebut sebagai *manuscripts grid* dikarenakan penggunaannya yang telah lama ada. Pengaplikasian jenis *grid* ini dapat digunakan pada berbagai media cetak maupun media digital berbasis layar.

2. *Two Column Grid*

Two column grid merupakan tambahan atau pengembangan dari jenis *single-column grid* yang dipisahkan menjadi dua bagian kolom vertikal.



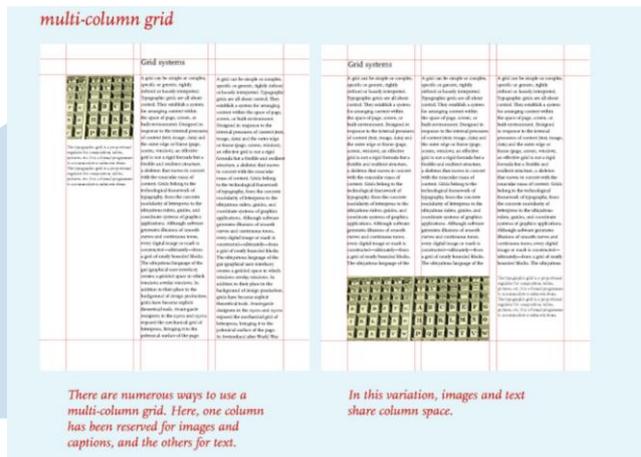
Gambar 2.12 *Two-Column Grid*

Sumber: <https://www.bookdesignmadesimple.com/layout-grid-book-design/>

Pada umumnya *two column grid* sering diterapkan dan ditemukan di media yang berbentuk buku-buku informatif, jurnal, brosur, dan media digital seperti *website* sederhana.

3. *Multicolumn Grid*

Multicolumn grid adalah jenis *grid* yang memiliki lebih dari dua *grid* guna membatasi elemen-elemen visual dan pemberian jarak pada setiap kolom.



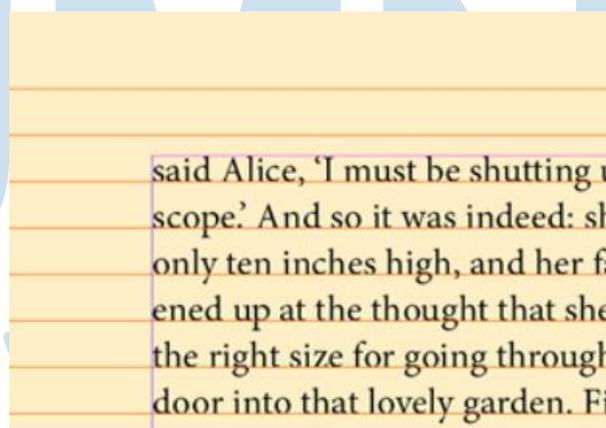
Gambar 2.13 Multi Column Grid

Sumber: <https://brucewilsongraphics.wordpress.com/2012/10/23/grids/>

Pada umumnya *multicolumn grid* dapat dijumpai pada banyak media, terutama majalah dan koran. Karena formatnya yang cukup fleksibel atau dapat diterapkan diberbagai macam bentuk, sekalipun itu memiliki hierarki yang kompleks.

4. Baseline Grid

Baseline grid merupakan *grid* yang mengatur dan berfungsi sebagai pembantu dalam penggunaan visual teks serta tata letak teks pada bagian margin atas dan bawah.



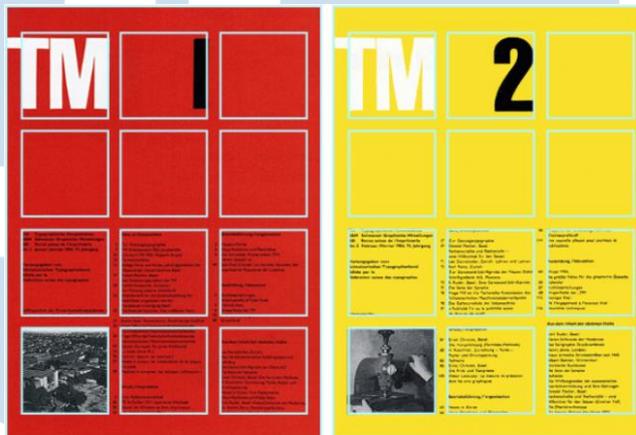
Gambar 2.14 Baseline Grid

Sumber: <https://www.bookdesignmadesimple.com/book/baseline-grid/>

Baseline grid sendiri memberikan suatu *balance* dan kenyamanan antar jarak dan paragraf yang diperuntungkan untuk kemudahan dalam mengelola informasi.

5. *Modular Grid*

Modular grid adalah *grid* yang terkomposisi dan berkombinasi dari *grid* vertikal dan horisyal yang terdiri dari berbagai modul atau satuan unit individu.



Gambar 2.15 *Modular Grid*

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

Penggunaan *modular grid* sendiri bertujuan untuk menata letak teks, gambar, dan elemen menjadi lebih kompleks namun tetap dengan hirarki dan keterbacaan informasi yang jelas.

2.2 **Fotografi**

Menurut Tomang (2018) dalam bukunya, fotografi memiliki suatu keunikan dalam mengubah sesuatu yang tidak menarik menjadi menarik. Suatu subjek yang tidak pernah terbayangkan akan memiliki nilai seni seperti pintu berkarat, cat yang mengelupas dan berbagai hal yang disepelkan banyak orang dapat menghasilkan suatu makna yang dalam baik dari segi warna, pola, dan tekstur yang memanjakan penglihatan manusia.

Selanjutnya, Ingledew (2013) menyatakan fotografi adalah bentuk seni gambar yang terbentuk dari pantulan cahaya. Fotografi membutuhkan suatu elemen-elemen khusus seperti cahaya, kefokusannya, warna, dan kualitas serta apapun

yang dapat dilihat dengan indra penglihatan untuk mendapatkan hasil gambar yang berkualitas (hlm. 6).

2.2.1 Fungsi Fotografi

Tomang (2018) menuliskan bahwa fotografi adalah salah satu sarana dalam mengabadikan suatu momen yang bermakna, baik itu dari kencana pertama, liburan, atau berbagai hal kegiatan yang dapat menyampaikan pesan dan makna yang mendalam.

Seorang fotografer yang baik akan memiliki suatu keberuntungan yang baik karena dapat membangun sebuah cerita dan pengalaman yang akan bertahan selamanya. Hal tersebut didukung dengan teknik dari fotografi itu sendiri, seperti komposisi sudut pandang, perspektif, kedalaman, bidang, warna, dan nada dengan struktur visual yang efektif oleh setiap fotografer.

2.2.2 Komposisi Foto

Dalam seni fotografi, terdapat konsep komposisi foto yang umum di gunakan baik dalam ranah masyarakat awam dan dunia profesional, seperti simetris, *radial*, *diagonal*, *overlapping*, *golden ratio*, *tall crop*, *letterbox composition*, *framing*, *geometris*, *massed pattern*, dan ritme. Berikut penjelasan mengenai teknik komposisi tersebut:

1. Simetris

Komposisi *symmetry* merupakan salah satu komposisi yang efektif dalam memberikan hasil gambar-gambar yang memperlihatkan detail rumit, seperti interior ruangan dan berbagai hal rumit yang membutuhkan komposisi ini.

2. Radial

Komposisi kedua adalah jenis komposisi dimana seluruh elemen-elemen menitikberatkan fokusnya kedalam bentuk satu objek utama, dimana terdapat garis-garis yang dapat dilihat jika ditarik dari beberapa subjek pendukung pada foto.

3. *Diagonal*

Komposisi ketiga merupakan jenis komposisi dimana mata akan tertuju pada suatu garis yang paling dominan dan menarik pandangan para penikmat foto untuk langsung terfokus pada satu titik utama. Komposisi ini dapat menggunakan garis vertikal maupun horizontal yang dapat langsung dilihat kasat mata.

4. *Overlapping*

Komposisi keempat adalah komposisi dimana elemen-elemen visual saling tumpang tindih yang dapat memberikan unsur jarak dan kedalaman pada foto. Penggunaan *overlapping* ini dapat memberikan artikulasi tiga dimensi yang lebih luas baik dari segi cahaya, bayangan, dan warna.

5. *Golden Ratio*

Komposisi *golden ratio* merupakan salah satu insting seorang fotografer dalam penggunaan proporsi yang harmonis melalui rasio *phi*. Komposisi ini merupakan salah satu komposisi yang terkadang bisa ditangkap secara langsung maupun ketidaksengajaan, ada juga yang melalui tahap proses perhitungan yang cukup rumit.

6. *Tall Crop*

Komposisi ini merupakan jenis komposisi dengan penggunaan visual objek yang sempit dan terdistorsi tinggi, yang menekankan panorama yang meluas ke atas.

7. *Letterbox Composition*

Selanjutnya adalah *letterbox composition*, dimana pada teknik ini seorang fotografer mengabadikan subjek dengan *space* yang cukup luas didalamnya, dan hanya tersisa sedikit objek pada foto tersebut. Dan terkadang, tidak adanya kesinambungan antara objek visual yang ada didalamnya.

8. *Framing*

Framing merujuk pada suatu teknik komposisi dimana seseorang yang melakukan fotografi akan menggunakan elemen sekitar sebagai bingkai untuk mengabadikan momen yang ada disekitarnya. Hal ini bertujuan untuk menyoroti atau memfokuskan subjek utama dan memberikan suatu kedalaman visual didalamnya.

9. *Geometric*

Geometric merupakan jenis komposisi yang memiliki garis yang panjang dan terstruktur seperti segitiga, persegi, persegi panjang, dan berbagai garis yang tegas.

10. *Massed Pattern*

Massed Patern adalah suatu keadaan di foto ketika seluruh subjek tidak memiliki aturan dan at tidak terorganisir. Perbedaan skala dan garis yang tidak konsisten dan cenderung tidak karuan, perbedaan warna yang at kontras, dan berbagai aspek yang tidak memiliki aturan pada subjek foto tersebut, tetapi tetap masih memiliki makna didalamnya.

11. *Rhythmic Elements*

Rhythmic elements merupakan kebalikan dari komposisi *massed pattern* dimana jenis komposisi ini memiliki sebuah harmonisasi yang sama dengan subjek yang lain. Seperti ada konsistensi cahaya gelap dan terang, memiliki keharmonisan natural, yang dapat menciptakan suasana yang tenang bagi indra visual.

2.3 Media Informasi

Menurut Joseph Turow (2019), media merupakan sarana maupun alat yang diciptakan dan digunakan oleh banyak industri dengan tujuan untuk menerima dan menyebarkan pesan-pesan informasi kepada target audiens yang dituju dengan at luas. Informasi yang diterima maupun disebarluaskan dapat berupa kumpulan

informasi yang dapat digunakan untuk mendefinisikan suatu objek berupa individu, tempat atau lokasi, benda dan peristiwa.

Terdapat 5 tujuan, fungsi, dan kegunaan media informasi yang menjadi pernyataan tertulis oleh Turow (2019), yaitu:

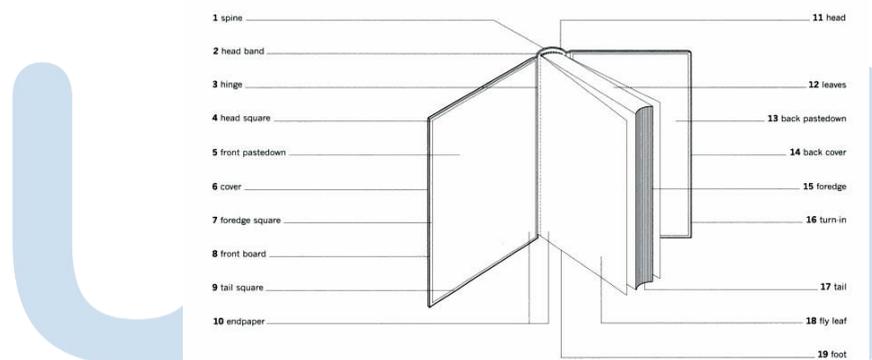
1. Media yang dijadikan sebagai sumber sarana hiburan dan memiliki sejumlah materi hiburan. Media yang menayangkan program-program hiburan tersebut bisa didapatkan melalui audio visual berupa televisi, film, musik, dan berbagai jenis program yang memiliki sisi kreativitas dalam memberikan informasi untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam mencari kesenangan.
2. Media yang dijadikan sebagai hubungan sosial terhadap suatu individu. Media sendiri dapat diartikan sebagai *companionship*, atau media persahabatan yang memberikan suatu rasa terhubung dengan kehidupan sosial, budaya, dan dunia luar. Penyediaan konten media tersebut dapat ditemui pada menonton film, mendengarkan musik, atau komunitas sosial berbasis internet.
3. Media yang berfungsi menjadi pemantauan atau pengawasan terhadap situasi yang sedang terjadi di seluruh dunia. Media yang berperan dalam menyediakan informasi pengawasan, kontrol, dan pemantauan sering menampilkan suatu situasi berupa politik, tragedi, ekonomi, iklim, dan berbagai jenis yang dapat menciptakan diskusi antar publik serta menyediakan audiensnya untuk melihat apa yang sedang terjadi disekitarnya. Sebagai contohnya, ketika adanya informasi mengenai suatu kepemimpinan politik yang membuat banyaknya opini-opini yang beredar di masyarakat. Peran media ini akan menjadi penting ketika menyediakan informasi yang kredibel dan aktual agar audiens paham dengan apa yang sedang terjadi di ruang lingkup politik.
4. Media yang dijadikan sebagai interpretasi atau penafsiran. Media yang dapat memberikan informasi mengenai sebab dan akibat serta alasan yang terjadi pada suatu kejadian seperti menjelaskan suatu sudut pandang melalui para ahli dan perspektif yang susah dimengerti oleh

publik, maka dari itu media ini berperan sebagai pengengah atau netral yang memberikan penafsiran informasi secara kritis namun dihaluskan dalam penyampaiannya.

5. Media informasi yang digunakan dalam berbagai aspek umum dan banyak kegunaannya. Penerapan media ini adalah menerapkan tidak hanya pada satu media namun dengan banyak ragam jenis medianya. Media ini juga dapat diartikan sebagai media informasi utama atau penting, dikarenakan menjadi sumber utama dalam memperoleh dan memberikan berbagai jenis informasi baik dari peristiwa lokal, global, dan penggabungan dari berbagai media yang ada diatas.

2.4 Buku

Teori buku menurut Haslam (2006) dapat diartikan serta merujuk pada definisi sebuah dokumentasi yang terdiri atas kumpulan halaman dengan bagian isi struktur dan arahan yang dicetak menjadi sebuah buku dan di publikasi. Buku sendiri sudah ada sejak dari zaman kuno yang digunakan dalam penyampaian informasi baik yang bersifat edukatif maupun bersifat menghibur. Pada teorinya, Haslam (2006) menerangkan bahwa buku memiliki beberapa komponen, seperti:



Gambar 2.16 Anatomi Buku
Sumber: Haslam (2006)

- a. *Spine*, merupakan suatu tulang atau punggung dari buku yang memiliki tujuan dan fungsi sebagai bentuk kekokohan buku itu sendiri ketika di pajang dengan posisi berdiri atau vertikal.
- b. *Head Band*, adalah suatu bagian yang memiliki tujuan untuk menjaga penjilidan buku.

- c. *Hinge*, adalah bagian siku yang melipat pada bagian *endpaper*, *pastedown* serta *flyleaf*.
- d. *Head Square*, merupakan ruang atau jarak yang diberikan pada buku, biasanya lebih besar dari ukuran asli buku tersebut.
- e. *Front Pastedown*, atau bisa disebut juga dan dikenal sebagai *endpaper* adalah komponen yang terdapat pada bagian buku yang bertujuan untuk mengait atau menghubungkan sampul buku dengan isi buku tersebut.
- f. *Cover Depan*, atau *front cover* adalah komponen yang dijumpai pertama kali pada buku sebagai sampul atau baju untuk buku.
- g. *Cover Belakang*, atau *back cover* merupakan komponen yang sama seperti *front cover* yang berupa sampul buku namun terletak pada bagian belakang.
- h. *Foredge Square*, adalah komponen kecil pada buku yang bertujuan untuk menjaga buku agar tidak mudah rusak.
- i. *Front Board*, merupakan sebuah *cover board* yang terletak pada bagian awal buku
- j. *Tail Square*, atau ekor buku, sesuai dengan namanya komponen ini ditemukan pada bagian bawah buku.
- k. Kertas akhir, atau *end paper*, merupakan pelindung buku dari bahan kertas yang tebal.
- l. *Head*, adalah bagian tepi atas dari buku.
- m. *Leaves*, atau biasa di sebut dengan kertas yang menjadi tempat mendapatkan informasi secara terstruktur atau isi daripada buku tersebut.
- n. *Black Pastedown*, salah satu komponen yang bertujuan untuk menyelipkan penghubung buku dengan *cover*.
- o. *Turn in*, komponen kertas yang menjadi pelapis tambahan untuk buku
- p. *Tall*, bagian bawah buku
- q. *Flyleaf*, kertas atau *leaves* tambahan yang menempel pada bagian *endpaper*
- r. *Signature*, adalah kumpulan kertas yang telah tersusun dan membentuk buku.

- s. *Foot*, adalah bagian kaki pada halaman buku.
- t. *Foredge*, bagian pada sisi buku yang berada di depan.

Serta pada bagian buku juga terdapat sebuah struktur isi halaman yang memiliki kegunaannya masing-masing seperti:

1. *Binding*, merupakan bagian pada buku yang terdiri atas *cover* depan, *spinal*, dan *cover* belakang.
2. *Front Cover*, pada *cover* depan terdapat beberapa unsur yakni, foto, ilustrasi, nama lengkap penyusun, judul buku utama.
3. *Back Cover*, pada *cover* belakang terdapat beberapa unsur seperti *cover* depan seperti, *International Standard Book Number (ISBN)*, deskripsi singkat buku, testimoni, alamat penerbit, biografi, dan berbagai hal pendukung pada buku.
4. *Spine*, terdiri atas nama lengkap penyusun, judul buku, logo penerbit.
5. *Frontmatter*, merupakan bagian lembaran perdana pada buku, yang biasanya memuat beberapa isi konten didalamnya, seperti:
 - a. *Blank Page*, merupakan halaman kosong sebagai pemisah jarak.
 - b. *Half Title*, terdiri atas judul, logo penerbit, nama penerbit, nama penyusun atau penulis, dan kota penerbitan atau publikasi.
 - c. *Title Page*, memiliki kemiripan dengan *half title* dimana memuat informasi yang sama namun penempatannya yang sedikit berbeda, biasanya berada di bawah kiri halaman.
 - d. *Contents Page*, merupakan bagian halaman yang berisikan teks atau daftar isi. Kegunaan ini dapat membantu para pembaca agar dapat mengetahui penomoran dan bab pada halaman.
 - e. *Title Verso*, adalah penggunaan logo penerbit, nama penerbit, sponsor, logo pendukung lainnya, beberapa kontak pribadi dari penerbit, dan nomor *International Standard Book Number*.
 - f. *Synopsis*, biasanya terdiri atas ringkasan atau rangkuman yang menggambarkan keseluruhan topik pada buku.
 - g. *Foreword*, digunakan ketika ingin menjelaskan suatu motivasi penyusun, penulis, penerbit dan kontributor lainnya.

2.5 Senjata Tradisional

Senjata tradisional merupakan sebuah alat yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang yang di era modern ini, diperuntungkan untuk melestarikan adat istiadat dan budaya serta tradisi yang ada. Sasmita (2008) menyatakan bahwa senjata tradisional merupakan suatu alat bantu yang digunakan sebagai alat perlawanan melawan musuh ketika berperang, atau alat yang digunakan dalam pertahanan diri dari daerah sekitarnya agar terhindar dari musuh atau hewan buas.

Namun, di era sekarang, kegunaan dari fungsi tersebut tidak dipergunakan lagi sebagaimana senjata tersebut pernah digunakan sebagai alat perang pada tempo dulu, tetapi senjata di era sekarang digunakan sebagai perkakas, alat rumah tangga, maupun hiasan ornamen yang dihiaskan pada rumah-rumah maupun digunakan dalam tarian dengan baju adat (Sarwijanto, 2009).

2.5.1 Jenis Senjata Tradisional

Senjata tradisional biasanya dimiliki dan dipakai oleh mayoritas kaum pria sebagai suatu status kejantanan, sosial, dan kekuasaan pada zaman dahulu di setiap golongan budaya masyarakat yang ada di Indonesia. Hal tersebut tidak digunakan untuk sebagai penanda bahwa pria tersebut memiliki sebuah kewibawaan ataupun superioritas pemimpin. Namun, dalam beberapa budaya juga, kaum wanita memiliki senjata pribadi seperti Keris, Mandau, Golok, dan berbagai jenis senjata tradisional yang dari segi visualnya tidak terlalu mengintimidasi layaknya senjata tradisional kaum pria. Ada berbagai jenis senjata tradisional yang telah menjadi warisan turun temurun di Nusantara, yakni:

1. Keris, merupakan salah satu senjata tradisional warisan leluhur yang banyak dikenali orang masyarakat Indonesia. Keris juga merupakan suatu bentuk manifestasi pengetahuan leluhur di masa lampau dan simbolik budaya yang berkembang di masyarakat Indonesia. Keris sendiri berbentuk asimetris yang digunakan untuk menikam atau menusuk lawan di masa lampau, dan

dijadikan sebagai simbol kehidupan Nusantara atas kepercayaan adat, seni, mistis, dan sejarah.



Gambar 2.17 Keris

Sumber: <https://indonesia.go.id/kategori/komoditas/295/keris-simbolisasi-heroik-logo?lang=1>

2. Rencong, merupakan sebuah senjata tradisional yang berasal dari daerah Sumatera Barat. Senjata ini tergolong dalam senjata berbentuk pisau yang pipih serta memiliki lengkungan pada bagian atas dan gagang juga yang ikut melengkung. Disisi lain juga, Rencong termasuk kedalam salah satu seni tradisional dan simbolisasi atas ketangguhan dan kejantanan masyarakat di Sumatera Barat dan Aceh.



Gambar 2.18 Rencong

Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/rencong-senjata-tradisional-nanggroe-aceh-darussalam>

3. Celurit, merupakan senjata tradisional berbentuk bulan sabit dengan gagangnya yang dibuat lurus. Celurit sendiri merupakan senjata tradisional dari Madura, yang digunakan sebagai alat perkakas keseharian, seperti memotong rumput, dahan, dan berbagai hal keseharian. Namun, Celurit juga memiliki simbolisasi kejantanan bagi setiap pria Madura, terutama penempatan Celurit yang kerap diselipkan pada pinggang.



Gambar 2.19 Celurit

Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/rencong-senjata-tradisional-nanggroe-aceh-darussalam/>

4. Mandau, adalah sebuah senjata tradisional dan karya cipta budaya yang lahir dan berkembang dari masyarakat Suku Dayak yang mendiami Pulau Borneo atau yang sering di sebut sebagai Pulau Kalimantan. Mandau sendiri sebagai senjata tradisional yang sudah ada turun temurun dari zaman dahulu merefleksikan dan menggambarkan bagaimana identitas Suku Dayak yang berada diseluruh pulau Kalimantan. Mandau bukan hanya sebatas bilah besi dan logam yang pernah dipakai untuk berperang di masa lampau, pertunjukkan seni, alat bantu perkakas keseharian, dan tradisi yang mencakup adat istiadat, namun juga Mandau mengandung artian nilai-nilai aspek kehidupan dan kearifan lokal yang berkembang di masyarakat Dayak (Yuwono, 2022).



Gambar 2.20 Mandau

Sumber: <https://jejakrekam.com/2023/03/05/Mandau-identitas-etnik-Dayak-sebagai-simbol-pejuang-di-tanah-Borneo-kalimantan/>

Mandau bukan hanya sebatas bilah besi dan logam yang pernah dipakai untuk berperang di masa lampau, pertunjukkan seni, alat bantu perkakas keseharian, dan tradisi yang mencakup adat istiadat, namun juga Mandau mengandung artian nilai-nilai aspek kehidupan dan kearifan lokal yang berkembang di masyarakat Dayak (Yuwono, 2022).

2.5.2 Mandau

Yuwono (2022) memaparkan bahwa Mandau di era sekarang dijadikan sebagai simbol kerukunan, persaudaraan pendekar, penjaga, pendewasaan, pertanggungjawaban, strata sosial, identitas, dan berbagai makna pemahaman yang berkembang di masyarakat. Mandau yang tersebar di Kalimantan juga memiliki ciri khasnya dan karakteristiknya sendiri, hal ini dikarenakan adanya perbedaan bahasa pada setiap Suku Dayak dan penyebutan Mandau yang berbeda, seperti Bulu/Bulo, Manau/Manaau, Dongt dari Bahasa Dayak Tunjung, Ekeq dari Bahasa Dayak Benuaq, Edog, Baleo/Baliu, Loboq (hlm. 58). Hal tersebut dikarenakan adanya keberagaman rumpun, etnis, dan sub-suku yang ada pada lingkungan masyarakat Dayak. Menurut antropolog J.U Lontaan (1975), Suku Dayak terbagi atas enam rumpun besar dengan 405 sub-suku.



Gambar 2.21 Long Wai Dyak dalam Baju Perang
Sumber: Carl Bock (1882)

Menurut Yuwono (2022), bahan dari pembuatan Mandau sendiri terbuat dari biji besi bernama besi mantikei. Dengan panjang Mandau ideal lebih dari 50 cm, memiliki lebar pangkal lebih dari 2 cm dan lebar ujungnya lebih dari 5 cm, serta beratnya yang beragam tergantung dari bahan besi yang digunakan (hlm. 59). Mandau sendiri memiliki sisi yang tajam dan sisi yang tumpul, pada sisi yang tumpul merupakan bagian punggung Mandau, sedangkan yang tajam merupakan sisi bagian bawah dengan tingkat ketajaman yang juga beragam. Karakteristik dari setiap Mandau juga berbeda-beda, ada yang melebar dari ujung ke pangkalnya, lalu ada juga yang melengkung, dan berbagai jenisnya tergantung dari kebudayaan Dayak setempat. Pada umumnya, gagang Mandau terbuat dari kayu maupun tanduk rusa yang dihiasi dengan ukiran motif Dayak dari tiap tempat, biasanya ukiran tersebut berbentuk lintah, paruh burung, dan kepala naga. Lalu, pada bagian tengah gagang ditambahkan dengan motif anyaman dari rotan.