

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Media Informasi diartikan sebagai visualisasi dari sebuah data-data yang terkumpul serta sebuah komunikasi dalam bentuk apapun yang berguna dalam penyampaian pesan dan makna kepada masyarakat (Ellison & Coates, 2014). Media informasi dapat berguna dalam sebuah penyampaian atau penyebaran sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh pemberi informasi kepada si penerima dengan baik.

2.1.1 Jenis Media Informasi

Menurut Ellison dan Coates (2014) membagi media informasi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Print-based Information Design

Print-based information design ini adalah media informasi yang diproses dengan dicetak. Media ini dapat menyampaikan banyak informasi dalam satu lembar halaman. Yang dimuat dalam media ini tidak hanya informasi yang berbasis tulisan akan tetapi gambar visual seperti fotografi, ilustrasi, dan hyfa diagram atau bagan. Media informasi ini biasanya dapat ditemukan di buku sekolahan.

2. Interactive Information Design

Interactive information design adalah media informasi interaktif yang menggunakan pendekatan yang berbeda dibandingkan media informasi cetak. Media informasi ini selain menyampaikan isi yang terkandung tapi dibutuhkanannya peran yang aktif dari pengguna. Pada media ini biasanya menggunakan visualisasi yang dapat bergerak dan suara. Peran desainer dalam merancang media informasi ini sangatlah penting dikarenakan para pengguna harus ambil bagian untuk menemukan informasi dalam media ini,

maka dari itu desainer harus membuat pesan yang jelas dan mudah untuk disampaikan.

3. Environmental Information Design

Environmental information design ini bertujuan untuk memberikan arahan kepada para audience. Oleh karena itu, visibilitas dalam media informasi ini sangatlah penting, agar dapat terlihat oleh para audience. Dalam hal ini desainer harus menganalisis ruang lingkup dari media ini dan merancang desain berdasarkan bagaimana masyarakat dapat melihat dan menggunakan ruang lingkup tersebut.

2.1.2 Pengelompokan Media Informasi

Wells, Burnett, & Moriarty (1995) dalam bukunya *Advertising : principles and practice* mengatakan media informasi dibagi menjadi 4 kategori yaitu:

1. Media Lini Bawah (*Below the Line Media*)

Media lini bawah merupakan media iklan yang tidak dapat disampaikan kepada publik melalui media massa media lini (*below the line media*) terdiri dari seluruh media selain diatas seperti brosur, display material, agenda, souvenir.

2. Media Lini Atas (*Above the Line Media*)

Media lini atas merupakan media yang memiliki jangkauan audiens yang terbatas serta media ini tidak dapat langsung di sentuh oleh target audiensnya. Kelebihan media lini atas adalah pada jangkauan target yang luas, seperti billboard, iklan televisi, iklan radio, dan lain-lain.

3. Media Cetak

Media cetak adalah suatu media yang statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media ini terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar, atau foto, dalam tata warna dan halaman putih

4. Media Digital

Media digital merupakan media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Informasi

Media informasi sangat digunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Media informasi dapat memberikan instruksi dan informasi seputar fakta yang ada di lingkungan kepada para audiens, hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam pemberian informasi kepada audiens. Dalam penyampaian informasi ini dibutuhkan wadah untuk penyalurannya. Media informasi memiliki banyak kegunaan seperti pemberi peringatan, arah jalan, instruksi dan pedoman dalam kehidupan manusia (Ellison & Coates, 2014).

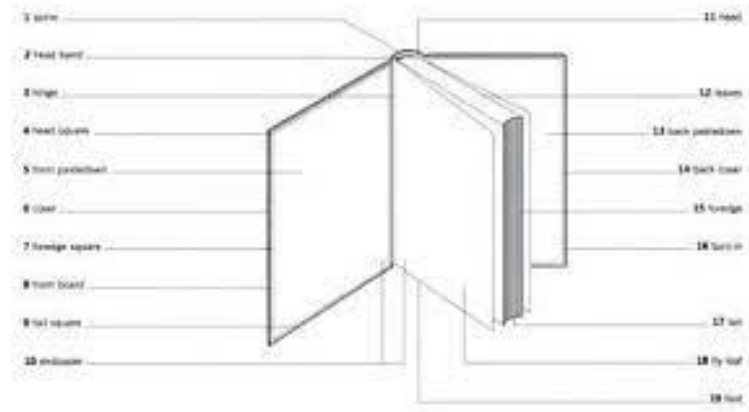
2.2 Buku

Buku didefinisikan menjadi sebuah bentuk dokumentasi pertama yang berbentuk gabungan dari sebuah rangkaian halaman yang di cetak (Haslam, 2006). Buku memiliki fungsi untuk menguraikan sebuah informasi, melindungi informasi, serta menyampaikan sebuah pengetahuan kepada para pembaca yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

2.2.1 Komponen Buku

Dalam perancangan sebuah buku, (Haslam, 2006) mengatakan buku terdiri dari beberapa komponen yang penting dan perlu diperhatikan pada perancangannya. Bagian dari buku dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

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



Gambar 2. 1 Anatomy Buku
(Haslam 2006)

1. *Spine*

Spine yaitu sebuah punggung memiliki fungsi sebagai pembungkus sebuah buku. Dalam *spine* terdapat beberapa hal di dalamnya seperti judul, dan nama pengarang hal ini bertujuan untuk memberitahukan kepada pembaca mengenai arah baca pada buku dan untuk memperjelas Ketika buku diletakan secara *vertical*.

2. *Head band*

Penutup yang berfungsi untuk melindungi penjilidan sebuah buku.

3. *Hinge*

Lipatan yang terdapat pada *endpaper* diantara *pastedown* dan *fly leaf*.

4. *Head Square*

Head Square merupakan sebuah ruang sisa yang berada di atas buku yang ukurannya sedikit lebih besar dari halaman buku.

5. *Front Pastedown*

Front pastedown merupakan *Endpaper* yang berada pada bagian depan buku, yang memiliki tujuan sebagai penghubung antara cover buku dengan isi didalam buku.

6. *Front Cover*

Front Cover yaitu sebuah kerta pelindung buku di bagian luar.

7. Foredge Square

Merupakan sebuah bagian kecil yang bertujuan untuk melindungi bagian *foredge* yang terdapat pada bagian *cover* depan dan belakang.

8. Front Board

Merupakan *cover board* pada bagian depan sebuah buku.

9. Tail Square

Merupakan bagian yang terdapat pada *cover*. *Tail square* ini ditemui di bagian bawah buku yang berukuran sedikit lebih besar dari sebuah halaman buku.

10. End paper

Kertas tebal yang memiliki fungsi sebagai pelindung *cover*.

11. Head

Merupakan bagian atas dari sebuah buku.

12. Leaves

Lembaran kertas yang memiliki fungsi sebagai isi dari sebuah buku.

13. Black Pastedown

Endpaper yang terdapat pada selipan antara penghubung *cover* dengan isi dari buku.

14. Back Cover

Merupakan sebuah sampul belakang dari buku. Sampul belakang ini berisikan judul buku, sinopsisnya, biografi penulis, *review* pembaca, Alamat penerbit, dan ISBN (*International Standard Book Number*).

Sampul belakang ini juga berfungsi sebagai penarik persepsi pembaca.

15. Foredge

Merupakan tepian buku yang berada di bagian depan.

16. Turn in

Merupakan sebuah kertas yang melapisi bagian dalam dan luar *cover* dari buku.

17. Tail

Bagian bawah dari sebuah buku.

18. Fly Leaf

Lembaran sebaliknya yang menempel pada *end paper*.

19. Foot

Merupakan sebuah bagian pada buku yang berada di bawah halaman buku.

20. Signature

Merupakan lembaran kertas yang disatukan secara bersusun dari yang depan hingga hingga belakang yang bertujuan untuk membentuk sebuah buku.

2.2.1.1 Sampul Buku

Sampul pada sebuah buku merupakan sebuah hal yang penting karena pada sampul dapat menunjukkan kesan buku tersebut kepada pembaca dalam menilai sebuah buku.

2.2.1.2 Halaman Buku

Haslam (2006) mengatakan pada bagian halaman terbagi menjadi beberapa bagian-bagian buku yaitu :

1. Portrait

Format dari halaman yang mana tinggi halaman lebih besar dari lebar halaman.

2. Landscape

Format dari halaman yang mana tinggi halaman lebih kecil dari lebar halaman.

3. Page height and width

Ukuran dari sebuah halaman.

4. Verso

Halaman yang berada pada bagian kiri buku.

5. Single page

Lembaran buku yang ada pada bagian sebelah kiri.

6. Double page spread

Dua halaman yang berisikan hal yang berkaitan yang didesain sebagai satu halaman.

7. Head

Bagian atas buku

8. Recto

Halaman yang berada pada bagian kanan buku

9. Foredge

Sisi depan buku

10. Gutter

Margin yang berfungsi untuk menjilid sebuah buku.

2.2.1.3 Struktur Buku

Menurut (Haslam, 2006) struktur buku dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Binding

Binding terbagi menjadi tiga bagian yaitu *front cover element*, *spinal*, dan *juga back cover element*.

a. Front Cover Element

Memiliki elemen yaitu:

- Image/ilustrasi
- Nama lengkap pengarang
- Judul buku

b. Back Cover Element

Memiliki elemen yaitu:

- ISBN (*International Standard Book Number*)
- Deskripsi buku
- Biografi pengarang
- *review* pembaca
- Alamat penerbit

c. Spine (Punggung Buku)

memiliki eleme yaitu:

- Nama lengkap pengarang
- Judul buku
- Nama/logo penerbit

2. Frontmatter

Pada lembaran awal dalam sebuah buku, lembaran tersebut halamanya diberikan tanda dengan *lowercase* nomor romawi. Pada *Frontmatter* terdapat beberapa halaman seperti:

a. Blank Page

Halaman yang sengaja dikosongkan

b. *Half Title*

Berisikan judul, nama pengarang, logo penerbit, nama penerbit, tahun dikeluarkannya buku, kota publikasi, dan terkadang ditambahkan *ornament* pendukung seperti ilustrasi. *Half Title* berada di bagian kanan halaman

c. *Title Page*

Satu lembar yang berisikan nama pengarang, judul, penerbitan, kota asal penerbitan, tahun publikasi, dan gambar. *Title Page* berada di bagian kiri halaman.

d. *Title Verso*

Berisikan logo penerbit, nama penerbit, logo dan sponsor sponsor atau yang mendukung, nomor ISBN tahun publikasi dan juga kontak penerbit (email, alamat, nomor telpon, dan *website*)

e. *Contents Page*

Berisikan daftar isi

f. *Synopsis*

Berisikan ringkasan atau garis besar dari sebuah informasi yang didapatkan di dalam buku tersebut tanpa mengubah sedikitpun informasi

g. *Dedication*

Berisikan dengan kalimat singkat mengenai didedikasikan kepada siapa buku tersebut.

h. *Preface*

Berisikan penjelasan mengenai tujuan pembuatan buku dari pengarang secara singkat

i. *Foreword*

Berisikan kalimat singkat mengenai tujuan pembuatan buku dari penulis secara singkat

2.2.2 Jenis Buku

Menurut Male (2017) membagi buku terbagi menjadi 9 jenis yaitu:

1. Buku Anak

Buku anak-anak dibagi menjadi 2 jenis yaitu buku anak-anak fiksi, yaitu buku bergambar yang bersumber dari pemikiran atau khayalan sang penulis dan di peruntukan untuk anak-anak. sedangkan buku anak-anak non-fiksi bersumber dari data-data terpercaya dan kurikulum nasional.

2. Non-fiksi berkualitas

Buku non-fiksi berkualitas adalah buku yang berisi pengetahuan dan topik-topik yang populer.

3. Fiksi Umum

Buku yang bersumber dari imajinasi penulis yang ditunjukkan untuk orang dewasa.

4. *Specialist*

Buku ini berisikan referensi teknis yang memuat subjek yang tidak diminati.

5. Publikasi

Publikasi merupakan sebuah jenis dari media above the line yang disajikan dengan bentuk sebuah media cetak maupun moving image. Buku ini berisikan informasi umum serta informasi yang spesifik.

6. *Advertising*

Advertising ini merupakan bagian dalam media “Above the line” baik berbentuk cetak maupun sebuah gambar digital yang bergerak.

7. *Design Groups*

Design groups ini merupakan bagian dalam media “Below the Line”. Design Groups ini memiliki fokus kepada penjualan, sebuah laporan Perusahaan, kemasan, perancangan situs internet, dll.

8. Multimedia

Multimedia ini berisikan media yang bergerak, animasi, film, dan gambar digital.

9. Miscellaneous

Miscellaneous berisikan hal-hal yang memiliki hubungan dengan sebuah organisasi, institusi, maupun seorang individu khusus.

2.3 Grid System

Menurut Landa (2017) dalam pembuatan suatu elemen visual pada media informasi seperti buku, brosur, majalah, koran, dan juga website, peran *grid* sangatlah krusial dikarenakan *grid* merupakan struktur dasar serta acuan dalam pengaturan dalam sebuah elemen-elemen desain. *Grid* ini terbentuk dan tersusun berdasarkan garis-garis *vertical* dan *horizontal*, yang membatasi bagian desain menjadi sebuah kolom dan margin. *Grid* membuat penyusunan sebuah kerangka halaman dapat teratur, membuat kesinambungan antara halaman satu dengan halaman lainnya. dan memudahkan pada audiens untuk menemukan urutan membacanya. Samara (2017) mengatakan terdapat empat jenis *grid* yang dapat digunakan dalam mendesain yaitu:

1. Single-column Grid

Single-column grid atau yang bisa disebut *manuscript grid* ini, merupakan format yang mana isi dari kolom dikelilingi oleh margin, dimana margin ini berfungsi sebagai bingkai dari elemen visual pada suatu media informasi. Selain membingkai fungsi lain dari *grid* ini juga sebagai pembatas jarak elemen visual dengan tepi pojok media, yang dimaksudkan sebagai penanda agar elemen desain tidak terpotong.

Area margin juga dapat diisi dengan nomor halaman, judul bab, dan catatan kaki.

2. Multi-column Grid

Multi-column Grid ini berfungsi untuk membatasi elemen visual yang satu dengan yang lainnya. Kolom pada *grid* ini berbentuk sesuai dengan elemen visual dan isi.

3. *Modular Grid*

Modular Grid dapat berfungsi dalam desain yang memakai banyak elemen desain serta isi dari informasi yang akan dicantumkan. Pemakaian grid ini dapat memberikan penataan yang lebih baik dalam sebuah struktur media informasi. *Grid* ini berbentuk persegi sama sisi yang jumlahnya diatur berdasarkan kebutuhan. Kolom pada *modular grid* ini membagi secara keseluruhan elemen seimbang, yang membuat grid ini dapat digunakan sebagai acuan keseimbangan alur (*flowlines*) desain.

4. *Hierarchic Grid*

Hierarchic Grid kebanyakan digunakan pada desain website. Tujuan dari grid ini untuk mengatur elemen-elemen berdasarkan kebutuhan, hierarki, dan juga kepentingan yang ingin ditonjolkan dalam media tersebut.

2.3.1 Anatomi Grid

Dalam sebuah grid, terdapat beberapa bagian yang memiliki fungsi dan perannya masing-masing, yaitu:

1. *Column*

Column merupakan sebuah ruang yang berguna untuk peletakan sebuah elemen desain dan Tulisan. Untuk ukuran dan jumlah dapat mengikuti kebutuhan yang akan dipakai dalam desain.

2. *Flowlines*

Flowlines merupakan sebuah garis yang berbentuk horizontal, berfungsi Sebagian acuan keseimbangan dari satu baris dengan baris yang lainnya. *Flowlines* ini dapat membuat desain visual jadi terlihat lebih tertata dan rapi.

3. *Grid Modules*

Grid modules merupakan sebuah kesatuan yang tercipta dari perpotongan sebuah kolom yang berbentuk vertical dan horizontal. Elemen visual dan isi yang berbentuk tulisan dapat ditaruh dalam satu module atau lebih, sesuai dengan kebutuhan.

4. *Spatial Zones*

Spatial zones yaitu sebuah bidang yang tercipta dari sekelompok grid modules. Untuk ukuran dari *spatial zone* yang berbeda dalam satu media visual memberi varietas visual.

5. *Modular Grid*

Modular grid yaitu penggabungan dari modules dalam satu area desain. Dalam penentuan besar kecil areanya dapat diatur berdasarkan kesesuaian dengan hirarki visual.

2.4 Warna

2.4.1 Properti warna

Menurut Patti Mollica (2018), di dalam sebuah warna dapat dibagi menjadi tiga property warna yaitu : *hue, value, dan saturation*.

1. *Hue*, merupakan sebuah penyebutan suatu jenis warna original dan natural. Warna hue terdiri dari warna primer dan sekunder. Hue juga merupakan warna yang dominan dikarenakan warna yang ada dalam hue tidak tercampuri oleh unsur warna hitam, putih, dan juga abu-abu. *Hue* juga dapat dilihat dan diukur melalui warna ambience/temperature seperti warna hangat, dingin, sedih, dan bahagia.
2. *Value* merupakan nilai untuk menentukan terang, dan gelapnya suatu warna. Warna yang paling tinggi memiliki kecerahan yaitu putih, sedangkan warna yang paling rendah yaitu hitam. *Value* dipengaruhi berdasarkan oleh *shade, tone, dan tint*. Contohnya adalah merah muda, dan juga merah tua.
3. *Saturation* merupakan sebuah intensitas dari sebuah warna. *Saturation* menilai tingkat kepekatan dan kekusaman dari sebuah warna. Semakin kecil saturation akan berdampak pada warna yang akan dihasilkan yaitu warna yang mendekati hitam putih, akan tetapi jika saturation semakin besar akan berdampak terbalik yaitu warna akan semakin hidup.

2.4.2 Color Wheel

Molica menjelaskan dalam setiap warna direpresentasikan berdasarkan *color wheel*. *Color wheel* ini memiliki 12 bagian yang digolongkan menjadi tiga warna yaitu : warna primer, warna sekunder, dan warna sekunder.

1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna yang tercipta dari pencampuran warna yang lain. Akan tetapi pencampuran warna-warna primer ini juga dapat menciptakan warna baru lainnya. Warna yang tergolong dalam warna primer yaitu Merah, kuning dan biru

2. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan berdasarkan peracmpuran 2 warna primer. Warna sekunder ini dapat di temukan dalam *color wheel* yang berada di Tengah-tegah warna primer. Warna yang termasuk warna sekunder yaitu warna jingga, hijau, dan juga ungu.

3. Warna Primer

Warna Tersier yaitu warna yang tercipta berdasarkan percampuran dua warna yaitu warna primer dan sekunder. Warna tersier ini dapat ditemukan dalam *color wheel*, yang berada di tengah warna primer dan sekunder. Warna-warna yang termasuk tersier yaitu warna merah ungu, merah jingga, kuning jingga, kuning hijau, biru hijau dan biru ungu.

2.4.3 Color schemes

Color Scheme yaitu suatu kombinasi warna berdasarkan *color wheel* yang bertujuan untuk menghasilkan warna yang selaras dalam berbagai konteks artistik. *Color Scheme* dibagi menjadi 5 jenis yaitu *complementary, triadic, tetradic, analogous, dan split complementary*.

1. *Complementary*

Complementary merupakan istilah dari 2 warna yang berseberangan pada *color wheel*. Contohnya warna hijau dengan merah, kuning dan ungu, dan warna merah ungu dengan kuning hijau. Penggunaan *Complementary* dapat membuat warna yang dihasilkan terasa kontras.

2. *Triadic*

Triadic adalah 3 warna yang tercipta berdasarkan pola segitiga sama sisi pada *color wheel*. Contohnya adalah warna ungu, oren, dan hijau. Serta warna merah, kuning, dan biru yang merupakan warna primer.

3. *Tetradic*

Tetradic merupakan 4 warna yang dibentuk dengan pola segi 4 yaitu persegi maupun persegi panjang pada *color wheel*. Contoh warnanya yaitu merah, kuning jingga, hijau dan biru ungu.

4. *Analogous*

Analogous yaitu 3 warna yang memiliki posisi bersebelahan atau bersampingan pada *color wheel*. Pada *analogous* memiliki dua jenis, yaitu *tight analogous* dan *loose analogous*. *Tight analogous* merupakan gabungan warna yang bersebelahan dengan jarak satu spasi. *Loose analogous* adalah gabungan warna yang saling bersampingan pada *color wheel* dengan jarak dua spasi. Dengan contoh hijau kuning hijau dan biru. Serta ungu, merah, dan kuning jingga.

5. *Split-Complementary*

Split-complementary adalah 3 warna yang terbentuk dari sebuah pola yang berbentuk huruf “Y” pada *color wheel*. Memiliki contoh warna yaitu merah ungu, merah jingga, dan hijau.

2.4.4 Psikologi Warna

Eiseman (2012) menyatakan warna dapat mengkomunikasikan suasana dan perasaan yang terkait dengan emosi manusia. Setiap warna memiliki arti serta makna yang memungkinkan seseorang dapat mengetahui pesan yang akan disampaikan. Warna juga dipengaruhi berdasarkan aspek budaya, sejarah, dan tradisional. Teori dari psikologi warna ini dapat digunakan untuk mengenali makna dari warna sehingga warna yang dipilih merupakan warna yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan pada sebuah perancangan media informasi.

1. Merah

Warna merah dapat menstimulus perasaan kuat, adrenalin yang tinggi, dan tekanan darah. Warna ini memberikan reaksi yang kuat dan cepat pada otak. Warna merah memiliki arti sebagai keberanian, revolusi yang membara penuh semangat, cinta, dan terkait serta semangat.

2. Biru

Warna biru memiliki arti yaitu setia, konstan, ketenangan, rileks, dapat diandalkan, dan menjanjikan. Dari faktor spiritual warna biru dianggap sebagai warna ketulusan, inspirasi, kebenaran, dan pengabdian. Sedangkan konotasi negatif dari warna biru yaitu memiliki arti misterius.

3. Hijau

Warna hijau memiliki arti kesuburan, regenerasi, kebangkitan, pemulihan, pembaruan, alami, dan terkesan organik. Hijau juga dapat mengartikan sebagai hal yang negatif yaitu racun dan menakutkan.

4. Hitam

Warna hitam menggambarkan makna yang suram, mengerikan, dan kesedihan yang amat mendalam. Akan tetapi, warna ini juga memiliki konotasi yang positif seperti pengalaman, kesederhanaan, disiplin diri, bijaksana, pengendalian diri, berpengetahuan dan

tenang. Dari sisi perkembangan zaman seperti teknologi warna hitam menggambarkan kemaju, canggih, modern, dan berkembang.

5. Kuning

Warna kuning cerah menggambarkan perasaan kebahagiaan, harapan, ramah, dan warna yang melambangkan keinginan serta menggapai tujuan. Warna kuning akan memberikan sinyal kepada otak untuk menjernihkan pikiran dan berpikir logis. Secara psikologis warna kuning merupakan simbol tantangan dan pencarian, menstimulus otak untuk mendorong kepada kemajuan dan berkembang.

6. Oranye

Warna oranye mempunyai arti ramah dan tidak mengintimidasi, yang mampu mendorong interaksi dalam kehidupan sosial kearah yang baik. Warna ini juga dapat mengartikan sebagai optimism, semangat, energik, ceria, gairah yang tinggi, dan kehangatan. Warna ini dapat menimbulkan perasaan spontanitas dan impulsivitas.

7. Ungu

Ungu menimbulkan kesan yang menggambarkan aura mistis, mempesona, mahal, misterius, kaya, susah dipahami, dan pada zaman dahulu melambangkan keluarga kerajaan, karena pigmen warna ungu pada zaman dulu sangat susah untuk dicari, yang membuatnya mahal. Dalam simbolisme keagamaan seperti simbolisme gerejawi, menggambarkan warna ungu adalah warna pertobatan, penyesalan dan kerendahan hati. Warna ungu juga dapat dikaitkan seperti perasaan sedih dan nostalgia.

8. Putih

Warna putih ini memiliki arti dari kesucian, kemurnian, higienis, ringan, hening, polos, kedamaian, dan kebajikan. Seiring dengan perkembangan zaman dan pemikiran manusia, warna putih dijadikan simbol yang menggambarkan kesan minimalis dan modern.

Peran dari warna dalam elemen desain grafis yaitu menciptakan sebuah *focal point*. *Focal point* merupakan sebuah *focus* area yang menjadi *focus* perhatian, karena warna merupakan aspek yang paling menonjol dan menarik atensi audience diantara komposisi elemen yang lain. Warna dapat memberikan perasaan emosi, makna simbolis, *brand personality*, pengaruh terhadap pesan/*text* yang disampaikan dan juga dapat meng-*highlight* sebuah objek visual

2.5 Ilustrasi

Menurut Wingan (2008:6) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan sebuah proses untuk menggambarkan makna serta penjelasan ide yang berbentuk gambar kepada para audiens. Ilustrasi memiliki kegunaan yang bersifat sebagai penghias, penjelas, dan memperkuat sebuah isi. Ilustrasi dapat dipakai dalam beberapa hal seperti, sebagai upaya dalam menjelaskan dan menyelesaikan permasalahan, dapat menjadi sebuah bentuk komunikasi visual, dan sebagai alat untuk mengkritik sosial. Ilustrasi bisa menjadi sangat kuat dan dapat menginspirasi, serta dapat memperkaya diri secara spiritual.

2.5.1 Fungsi Ilustrasi

Alan Male (2007:85) mengatakan, ilustrasi dikelompokkan menjadi beberapa jenis berdasarkan fungsinya dan konteks yang akan disampaikan kepada para audiens yaitu :

1. *Documentation, reference, dan instruction* : Ilustrasi biasanya digunakan sebagai media yang menyampaikan pesannya bersifat instruktif. Hal ini membuat ilustrasi menjadi sebuah penjelas konstruksi fisik, contohnya seperti panduan penggunaan suatu produk, penjelasan suatu hal dari tulisan menjadi gambar, gambaran struktur sebuah bangunan, serta dapat menjadi sebuah dokumentasi dari sebuah kejadian yang bertujuan untuk media pembelajaran.

Dalam perihal budaya dan sejarah, ilustrasi berperan untuk menggambarkan ulang mengenai tema dan subjek yang berkaitan

dengan sejarah dan budaya manusia. Kegunaan visual ilustrasi dalam hal ini sangatlah penting karena bertujuan untuk memperlihatkan dan menghidupkan kembali kejadian di masa lampau, serta sebagai penjelas yang berbentuk gambar ilustrasi dari sebuah tulisan dan juga foto dari dokumentasi asli.

2. *Commentary* : dalam hal ini ilustrasi digunakan sebagai penguraian informasi yang telah ada dalam bentuk visual yang merupakan esensi dari ilustrasi editorial. Ilustrasi yang dikelompokkan dalam *commentary* ini dapat dijumpai dalam media informasi seperti koran atau majalah. Dikarenakan ilustrasi ini berada pada koran dan majalah, ilustrasi ini bertujuan untuk membentuk pendapat dari sebuah isu-isu sosial, politik dan budaya yang ada.
3. *Storytelling*: Ilustrasi dalam hal ini digunakan sebagai bentuk visual bergambar yang bercerita. Sebuah gambaran akan memberikan pemahaman dan makna yang ini diceritakan secara tepat dan dapat lebih mendalam dalam tema-tema seperti Novel fiksi, dan cerita rakyat dalam bentuk sebuah media buku cerita berilustrasi.
4. *Persuasion*: dalam hal *persuasion* ini, ilustrasi memiliki peran sebagai pendorong minat pada suatu hal kepada para audiens. Contoh dari pengelompokan ini seperti, kampanye sosial dan politik, Iklan sebuah produk, dkk.
5. *Identity*: *identity* dalam ilustrasi ini memiliki tujuan pembuatan sebagai diferensiasi dari suatu produk dengan produk lainnya, dan dapat berguna sebagai pengenalan identitas kepada masyarakat umum mengenai suatu produk yang akan dipasarkan.

2.5.2 Gaya Visual Ilustrasi

Alan Male (2007:50-70) menjelaskan bahwa sebuah gaya visual dari ilustrasi merupakan ciri khas masing-masing dari para

illustrator. Alan Male juga membagi gaya ilustrasi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Ilustrasi Literal

Ilustrasi literal ini yaitu sebuah ilustrasi yang menggambarkan suatu objek dengan bentuk nyatanya. Ada beberapa gaya visual ilustrasi yang tergolong sebagai ilustrasi literal yaitu :

Gaya Realisme : merupakan sebuah gaya visual yang menggambarkan suatu objek atau suasana dalam bentuk aslinya atau realitanya, tanpa sedikitpun mengubah bentuk dan menambahkan makna lainya.

Gaya Hyperrealism : Merupakan gaya visual yang menonjolkan sebuah kesan ekspresi pada objek yang digambarkan nya, hal ini bertujuan untuk dapat menampilkan emosi yang ingin diciptakan oleh seorang ilustrator dan memberikan ambience tersendiri dalam penyampaian informasinya.

2. Ilustrasi Konseptual

Ilustrasi konseptual ini merupakan suatu penggambaran dari suatu objek nyata, akan tetapi untuk penyampaian visual dan informasinya digambarkan secara metafora. Gaya visual ilustrasi ini memiliki bentuk simbolik dan dalam penyampaian informasinya secara tersembunyi. Beberapa gaya visual ilustrasi yang merupakan bagian dari ilustrasi konseptual yaitu :

Gaya Surrealism : gaya ini menggambarkan dan menitikberatkan kepada khayalan, serta menghadirkan gambar yang lebih ekspresif. Pendekatan dalam gaya ilustrasi ini biasanya memakai metafora, hiperbola, humanoid, dkk.

Gaya Abstrak: adalah gaya yang tidak menggambarkan objek yang ada dalam dunia asli. Gaya ini membebaskan ilustrator dalam mengkaryakan sebuah karyanya tanpa harus mengikuti aturan yang ada pada gaya realisme.

2.6 Tipografi

Menurut Landa (2018) tipografi memiliki arti sebagai sebuah perancangan jenis bentuk dari sebuah huruf atau *text*. Landa juga mengatakan bahwa jenis pada sebuah huruf dapat dianalisis berdasarkan proporsi bentuk dan juga keseimbangannya. Tipografi memiliki fungsi sebagai *text* dan juga dalam sebuah *display*. Pada dasarnya *text* dalam tipografi berguna untuk isi sebuah *text* atau *body text* dari sebuah objek *visual* dan *text paragraph*. Sedangkan untuk *display* berfungsi sebagai sebuah judul yang berbentuk tebal, yang bertujuan sebagai peng *highlight* dalam sebuah objek *visual*. Landa (2014) membagi tipografi menjadi beberapa bentuk:

1. *Old Style*, yaitu suatu jenis huruf yang berbentuk romawi, memiliki bentuk komposisi yang meruncing dan bagian kepala berbentuk miring.
2. *Transitional*, yaitu model hurufnya berbentuk yang memiliki ciri khas gaya ini yaitu berbentuk garis tebal dan tipis yang sangat menonjol, berbeda dengan gaya *old style*. Huruf ini merupakan transisi dari huruf bergaya *old style* menuju gaya *modern*.
3. *Modern*, yaitu font yang sangat mencolok, karena berbentuk geometris. Fungsi font ini biasanya digunakan sebagai headline atau subjudul karena bentuk yang tebal dan geometris, yang memudahkan audience melihat *font* ini.
4. *Slab Serif*, yaitu huruf yang memiliki bentuk yang sangat tebal dibandingkan huruf lainnya.
5. *Sans Serif*, yaitu berbentuk gaya yang berbentuk lurus dan sederhana, bentuk ini tidak memiliki ujung pangkal pada hurufnya.
6. *Blackletter*, yaitu font yang digambarkan sebagai penggambaran huruf pada zaman periode abad pertengahan didalam sejarah bangsa eropa, nama lain dari huruf *Blackletter* ini yaitu *Gothic font*. Huruf ini berbentuk geometris.

7. *Skrip*, yaitu font yang berbentuk seperti tulis manual tangan tegak bersambung. Penggambaran *font* ini berbentuk elegan, dan natural.
8. *Display*, yaitu font yang berbentuk menonjol, dan menarik perhatian *audience*. Jenis dari *font* ini yaitu dekoratif.

Landa (2014) berpendapat bahwa, dalam pemilihan jenis *font* yang akan dipakai dalam sebuah perancangan desain, harus terdapat beberapa faktor untuk diperhitungkan kesesuaian elemen desain dan aspek estetikanya. Dalam pemilihan *font* juga desainer harus memikirkan juga konsep desain yang diambil, dan Keterbacaan para *audience* untuk menangkap informasinya dengan jelas.

2.6.1 Typeface

Menurut Landa (2014), *typeface* memiliki arti yaitu Desain yang terkumpul berdasarkan huruf dalam sebuah properti visual. Kata *type* sendiri memiliki arti sebagai sebuah bentuk yang harus dinilai melalui estetikanya berdasarkan elemen desain. Dalam permasalahan dalam pemilihan *typeface*, Landa menjabarkan beberapa langkah untuk permasalahan pemilihan *typeface* yaitu :

1. *Typeface* dipilih berdasarkan informasi dan konteks yang ingin disampaikan.
2. *Typeface* yang dipilih harus memiliki tujuan penggunaannya yaitu sebagai sebuah *display* atau sebagai sebuah *text*.
3. *Typeface* harus dipertimbangkan juga berdasarkan banyak atau kurangnya *text* yang akan dipakai yang bertujuan untuk menstabilkan komposisi dalam perancangan sebuah desain.
4. *Typeface* juga harus ditentukan berdasarkan *tone* dan *voice*-nya. Bertujuan untuk menentukan karakteristik Bahasa yang akan digunakan.
5. Menentukan fungsi dari sebuah *typeface* yang akan digunakan dan diaplikasikan sebagai apa, dan dapat dibedakan secara jelas.

Tahapan ini desainer menentukan berdasarkan bentuk dan fungsi, seperti *title*, *headline*, *subheadline*, dan *body text*.

6. Memperhitungkan *typeface* yang dapat digunakan serbaguna, agar tidak terlalu banyak menggunakan *typeface* yang berbeda dalam perancangan desain.

Typeface memiliki keseluruhan bentuk yang lengkap agar tiap huruf dan angka tidak berbeda jenisnya.

2.7 *Photography*

Photography desain merupakan kegiatan memotret sebuah objek yang melalui tahapan perancangan untuk menciptakan suatu gambar yang berkonsep dan memiliki tujuan yang jelas (Harsanto, 2019). Dan juga dapat diartikan sebagai sebuah ilustrasi yang mempunyai kegunaan yang penting yaitu sebagai Bahasa yang *universal* dalam menyelesaikan permasalahan dari perbedaan bahasa setiap bangsa. *Photography* digunakan dalam memvisualisasikan sebuah pesan dalam media, baik media digital maupun media cetak. Gambar yang tercipta berdasarkan *photography* ini dianggap sebagai bukti objektif karena didalamnya mampu merekam objek secara nyata, realistis, dan cepat, oleh karena itu *photography* dapat menjadi sarana yang dapat mempersuasi audience dan menjadi sarana yang kuat dalam media komunikasi. Melalui visualisasi foto, para audiens akan dapat merasakan efek yang diberikan pada suatu objek atau produk, baik seperti perasaan bahagia atau sedih, suhu di lokasi, tanpa harus menambahkan *text* untuk menjelaskan latar.

2.7.1 Manipulasi foto

Dalam perancangan sebuah foto, foto harus dirancang dengan sedemikian rupa agar tertata, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan serta dapat menyampaikan pesan yang sesuai oleh desainer kepada para *audience*, dimana perancangan foto yang di tata ini disebut sebagai *photo manipulation* (Hofer & Swain, 2005). Seiringnya perkembangan teknologi dan zaman, banyak aplikasi yang dapat menggabungkan dua foto atau lebih dalam bentuk *layers* yang membuat desainer dengan bebas memasukan atau

merubah maksud dari foto yang awal sesuai dengan imajinasi dan kreativitas desainer.

Photo Manipulation dapat dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan teknik yang dipakai saat pembuatannya (Hofer & Swain, 2005) yaitu:

1. *Retouching*

Retouching biasanya digunakan untuk merubah atau menghapus elemen yang tidak diinginkan dalam sebuah objek di foto, contoh seperti menghilangkan jerawat yang ada di muka, atau menghapus objek yang menghalangi fokus audiens.

2. *Photomontage*

Photomontage merupakan sebuah teknik dalam penggabungan 2 foto objek atau lebih menjadi satu objek yang baru dan dapat memberikan kesan baru, *Photomontage* dapat mendistorsikan fakta yang ada pada realita yang membuat desainer harus memikirkan dengan baik penerapan dalam penyampaian pesannya. Contohnya penggabungan dua jenis buah menjadi satu yang dapat memunculkan jenis buah baru.

3. *Inserting details*

Pada teknik ini desainer dapat memunculkan detail baru atau menambah detail pada sebuah foto. Contohnya menambahkan kerutan wajah pada foto dengan tujuan menciptakan perasaan yang lebih dalam terhadap foto.

2.7.2 Fungsi *Photography*

Mengutip dari Harsanti (2019) bahwa *Photography* diklasifikasikan menjadi 3 jenis sesuai dengan fungsinya, yaitu:

1. *Photography* Dokumentasi

Photography dokumentasi bertujuan untuk mengabadikan sebuah peristiwa-peristiwa yang penting dari sejarah maupun budaya. Dalam fungsi *photography* ini, tidak terlalu mementingkan estetika dalam sebuah foto, akan tetapi lebih mendahulukan terekamnya suatu peristiwa.

2. *Photography* Jurnalistik

Photography ini juga biasa disebut sebagai foto berita. Foto dalam kategori satu ini biasanya ditemukan pada koran dan majalan, untuk memberikan peristiwa yang sedang terjadi pada masyarakat tanpa dimanipulasi. Dalam foto ini, pengambil gambar tidak diperbolehkan untuk merancang gambar sedikitpun, bertujuan agar gambar yang tercantum pada kategori asli dan tidak dimanipulasi dengan alasan apapun.

3. *Photography* Periklanan

Photography dalam periklanan ini bertujuan untuk mengiklankan sebuah produk ataupun jasa. *Photography* ini juga dapat berperan sebagai bukti yang memperkuat suatu fakta ataupun identitas suatu brand tertentu. Dalam perancangan foto ini, foto tidak hanya dipikirkan nilai estetikanya, namun juga harus memiliki konsep, dan informasi yang tepat sasaran pada audience.

2.8 Senjata Tradisional

Senjata tradisional merupakan sebuah alat yang dipakai dan digunakan oleh suku-suku yang ada di Indonesia pada masa lampau yang digunakan untuk mempertahankan dirinya dan sekitarnya dari serangan musuh. Di Indonesia senjata tradisional selain digunakan sebagai alat untuk berperang tetapi juga digunakan sebagai pelengkap baju ada, dan jimat oleh pemiliknya. Terlepas dari fungsinya sebagai senjata, dll fungsi dari senjata tradisional juga sebagai sebuah identitas atau simbol dari suatu daerah yang turut memberikan sumbang andil dalam memperkaya kebudayaan Indonesia (Sarwijanto, 2009).

Senjata tradisional dipakai dan dimiliki biasanya oleh mayoritas para kaum lelaki, karena pada zaman dahulu sebuah budaya di masyarakat menganut paham paternalistis, yang mana seseorang menunjukkan sikap superioritas atas kehendaknya sendiri dengan menjadikan seorang laki-laki adalah pemimpin. Hal ini yang membuat senjata tradisional pada zaman dahulu sudah menjadi aturan keharusan bahwa seorang laki-laki harus memiliki senjatanya sendiri (Sarwijanto,

2009). Akan tetapi beberapa kasus Perempuan juga memiliki senjata pribadi seperti yang dikatakan Harsrinuksmo (2008) bahwa keris patrem yang ada di Jawa merupakan keris yang dikhususkan untuk Wanita karena berukuran kecil dan mudah dibawa Wanita pada saat itu. Ada berbagai macam jenis senjata tradisional dari berbagai daerah yang ada di Indonesia, yaitu :



Gambar 2. 2 Keris Surakarta
(<https://bobo.grid.id/read/08679231/keris-senjata-tradisional-sejak-zaman-kerajaan-majapahit>)

1. Keris adalah senjata tradisional dan merupakan sebuah benda simbolik bagi budaya yang penting di dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Keris merupakan senjata yang berbentuk asimetris yang digunakan untuk menikam lawannya. selain digunakan sebagai senjata keris juga digunakan sebagai sebuah simbolis yang melekat pada berbagai aspek kehidupan masyarakat di nusantara termasuk di Indonesia, hal ini meliputi seperti, upacara adat, seni, kepercayaan, dan sejarah. Keris memiliki bilah yang unik dengan bagian bergelombang yang disebut luk dan dalam bilah tersebut terdapat guratan hasil dari pencampuran baja, besi, dan nikel/iron meteorit yang disebut pamor. Seni pembuatan keris merupakan seni yang sangat rumit dan memerlukan keterampilan khusus, karena harus mencampurkan ketiga bahan yang memiliki titik lebur yang berbeda-beda. Selain bilahnya, gagang/deder di beberapa keris sering dihias dengan berbagai bahan yang berharga, seperti kayu, tanduk, tulang, dan logam mulia. Hiasan-hiasan ini

dapat menggambarkan berbagai simbol dan makna, termasuk unsur keagamaan dan mitologi.



Gambar 2. 3 Rencong

(<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/rencong-senjata-tradisional-kesultanan-aceh/>)

2. Rencong merupakan sebuah pisau berbentuk kecil, Rencong ini merupakan senjata tradisional yang berasal dari daerah Sumatera Barat, Indonesia. Senjata tradisional memiliki mata pisau yang pipih dan melengkung ke atas serta gagang melengkung. Bagian tajam rencong atau bilang terbuat dari bahan metal yaitu baja dan juga besi. Untuk gagang dari senjata rencong ini terbuat dari kayu, dan terkadang juga ada yang menggunakan tanduk kerbau untuk gagangnya. Rencong di daerah aceh dibagi menjadi empat yaitu Rencong Meucengak, Rencong Meupuco, Rencong Pudo, Rencong Meukure.



Gambar 2. 4 Piso Surit

(<https://www.detik.com/sumut/budaya/d-6525414/10-senjata-tradisional-khas-sumatera-utara-dan-sejarahnya>)

3. Piso Surit ini juga seperti rencong, yaitu senjata tradisional yang berasal dari Sumatera Barat, Indonesia. Piso serut ini ditempa dari bahan seperti baja dan besi, senjata ini berukuran relative kecil dan ramping dengan ujung bilah yang meruncing dan tajam. Hal ini membuat senjata tradisional ini mudah dibawa.



Gambar 2. 5 Celurit
(<https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/17/153000069/senjata-tradisional-khas-jawa-timur>)

4. Celurit berasal dari daerah madura. Celurit ini memiliki bentuk seperti bulan sabit dan gagangnya berbentuk lurus. Celurit biasanya diolah dan ditempa dengan menggunakan besi yang tidak mudah berkarat. Celurit ini selain digunakan sebagai senjata tradisional juga digunakan sebagai alat perkakas sehari-hari, seperti memotong rumput, dahan, dll.



Gambar 2. 6 Pisau Belati

(<https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/20/142831369/keunikan-pisau-belati-senjata-tradisional-papua>)

5. Pisau Belati berasal daerah Papua ini merupakan senjata tradisional yang unik karena senjata ini tidak terbuat dari besi seperti senjata lainnya melainkan berasal dari tulang burung Kasuari. Tulang burung Kasuari ini harus dibentuk pipih dan runcing, hal ini bertujuan untuk membuat senjata ini tajam seperti senjata lainnya. Di daerah Papua senjata ini digunakan untuk berburu Binatang, perang, dan juga mengambil olahan hasil hutan.



Gambar 2. 7 Parang Salawaku

(<https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/20/165412769/parang-salawaku-dan-tombak-senjata-tradisional-maluku>)

6. Parang Salawaku merupakan senjata yang berasal dari maluku. Senjata ini terpampang di uang seribu rupiah yang bergambarkan Kapitan Pattimura yang sedang memegang Parang Salawaku. Berbentuk lurus dan hanya memiliki satu sisi tajam.



Gambar 2. 8 Mandau

(<https://kaltengtoday.com/mengenal-mandau-pusaka-dan-senjata-khas-suku-dayak-kalimantan-tengah/>)

7. Mandau berasal dari daerah Kalimantan dan digunakan oleh etnis suku Dayak disana sebagai senjata dan juga alat keseharian, seperti berburu. Senjata ini memiliki bentuk seperti pedang lurus, akan tetapi pada tepian bilahnya memiliki sebuah ukiran khas suku Dayak. ukiran-ukiran ini memiliki perlambangan dari sang pemegangnya. Terkadang pada sebuah Mandau terdapat pisau kecil didepannya yang disebut Langgei Puai.



Gambar 2. 9 Badik

(<https://www.gramedia.com/literasi/senjata-tradisional-sulawesi/>)

8. Badik berasal dari Sulawesi. Badik ini pada zaman dahulu digunakan oleh suku Bugis, Makassar, dan toraja. Badik ini memiliki ukuran yang cukup kecil dan hampir mirip senjata tradisional dari Aceh yaitu Rencong. Ukurannya yang kecil ini membuat badik digunakan sebagai senjata bertarung secara individual.



Gambar 2. 10 Kujang

(<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/kujang-senjata-tradisional-khas-jawa-barat/>)

9. Kujang merupakan senjata yang berasal dari daerah Jawa Barat. Bentuk kujang seperti pisau akan tetapi memiliki ukiran dan bentuk yang unik.



Gambar 2. 11 Golok
(<https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/17/155016369/beragam-senjata-tradisional-khas-jakarta?page=all>)

10. Golok ini berasal dari daerah DKI Jakarta. Golok ini pada saat ini digunakan untuk keperluan seni bela diri silat Betawi. Seperti banyaknya senjata tradisional di Indonesia, Golok ini juga digunakan untuk kehidupan sehari-hari.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA