BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Joseph Turow (2020), menjelaskan dalam bukunya '*Media Today: an Introduction to Mass Communication*' komunikasi massa adalah proses di mana pesan-pesan diproduksi secara besar-besaran dan disebarkan melalui teknologi, seperti koran, internet, televisi, dan radio (h. 11). Media massa adalah alat teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan tersebut kepada banyak orang. Diperkuat dengan penjelasan Katz dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media ini berfungsi sebagai transfer pengetahuan ide yang bersifat penting dalam aliran informasi di antara individu dan kelompok (h. 303). Media informasi ini menyimpan data pengetahuan yang informasinya disalurkan menggunakan teknologi, dan digunakan setiap individu dan kelompok untuk berkomunikasi.

2.1.1 Klasifikasi Media Informasi

Media informasi hadir dalam berbagai bentuk dan dapat dibagi menjadi tiga kategori secara umum. Tiga kategori ini sering beriringan satu sama lain karena berbagai jenis informasi ini dapat muncul lebih dari satu kategori (Coates dkk., 2014, h. 21). Salah satu dari ketiga kategori tersebut adalah media informasi *print-based*.

2.1.1.1 *Print-Based*

Media yang dirancang untuk melibatkan pembaca dan menyampaikan pesan secara efektif melalui komunikasi cetak yang jelas. Media ini menggabungkan teks, gambar, dan ilustrasi untuk memberikan informasi, hiburan, atau pendidikan. Contohnya termasuk poster, brosur, karya sastra, dan materi promosi lainnya. Ilustrasi berperan penting dalam memperkaya konten visual karena dapat mengilustrasikan pesan yang ingin disampaikan. Dengan cara ini, printed-based memberikan pengalaman visual yang lebih mendalam kepada pembaca. Firmansyah dkk. (2022) menjelaskan printed-based

memiliki keunggulan lebih terpercaya isi kontennya dan cenderung diuji faktanya dibandingkan media online, kemudian tidak ada clickbait atau judul yang terlalu dibuat berlebihan (h. 12).

Gambar 2.1 *Print-based Information Design*

Sumber: Coates (2014)

2.1.2 Tujuan Media Informasi

Secara umum, orang-orang menggunakan media dengan empat cara utama: untuk hiburan, untuk mencari teman atau rasa kebersamaan, untuk mendapatkan informasi atau pengawasan (*surveillance*), dan untuk memahami atau menginterpretasikan sesuatu (Turow, 2020, h. 14).

2.1.2.1 Sarana Hiburan

Menurut J. Turow (2020), salah satu tujuan media massa adalah memberikan hiburan atau kesenangan bagi orang-orang sebagai kebutuhan dasar mereka (h. 14). Misalnya seperti menonton acara di TV, membaca koran, membuka media sosial, melihat iklan yang di mana aktivitas ini bisa memberi kepuasan. dan dari aktivitas tersebut, akan timbul interaksi dan dijadikan bahan obrolan untuk mereka bersama orang-orang sekitar. Kemudian menjadikan media massa ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memperkaya kehidupan sosial.

2.1.2.2 Sarana Persahabatan

Media juga bisa membantu mereka yang merasa kesepian untuk menemukan teman. Pemahaman ini disebut juga "interaksi parasosial," seperti ketika seseorang merasa terhubung secara emosional dengan selebriti yang mereka lihat di media. Mereka seakan-

akan memiliki hubungan khusus dengan tokoh yang mereka gemari tersebut.

2.1.2.3 Sarana Pengawasan

Turow juga menjelaskan, media dapat digunakan untuk memantau informasi seperti melihat harga saham, mencari jadwal film, mencari pekerjaan. media juga bisa digunakan untuk mengetahui apa yang sedang terjadi di dunia, misal untuk mengetahui peristiwa global, bencana alam, hingga kebijakan pemerintah.

2.1.2.4 Sarana Interpretasi

Maksud konteks interpretasi dalam media adalah, orang-orang bisa menggunakan media untuk memahami tentang bagaimana suatu peristiwa bisa terjadi. Media dapat dijadikan sarana oleh banyak orang untuk mencari penjelasan seperti memahami kebijakan pemerintah dan mencari panduan cara melakukan sesuatu.

2.2 Buku

Buku adalah, sebuah wadah *portable* yang terdiri dari banyak halaman yang dicetak dan dijilid, serta menyimpan berbagai pengetahuan untuk ditransmisikan kepada banyak orang secara lintas ruang dan waktu (Haslam, 2006, h. 9). Dengan kata lain, buku dapat memungkinkan banyak orang untuk mendapatkan informasi, di mana pun dan kapan pun. Selain itu, buku juga salah satu sumber belajar yang penting dan harus dirancang dengan menarik serta efisien. Buku yang baik juga perlu bersifat inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan pembaca untuk meningkatkan efektivitas dalam proses belajar (Fitri dkk., 2019, h. 9).

2.2.1 Jenis Buku

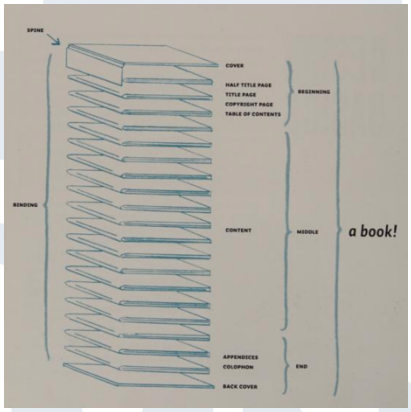
Sesuai dengan perkembangannya buku dibedakan menjadi tiga jenis, buku fiksi, buku faksi, serta buku non-fiksi. Kemudian Trim (2013) mengelompokkan lagi jenis buku berdasarkan isinya menjadi sepuluh jenis (h. 57).

1. Novel: Karya prosa fiksi dalam bentuk narasi yang ditulis sebagai cerita. Novel memiliki panjang sekitar 4.000 kata atau lebih, dengan alur cerita yang lebih kompleks dibandingkan cerpen. Tidak ada batasan struktural maupun sajak dalam penulisan novel.
2. Ensiklopedia: Kumpulan buku yang memberikan penjelasan singkat dan padat mengenai berbagai cabang ilmu pengetahuan.
3. Antologi: Kumpulan karya sastra, seperti cerita pendek, puisi, syair, pantun, prosa, atau novel pendek.
4. Biografi atau Autobiografi: Buku yang menceritakan perjalanan hidup seseorang, dimulai dari masa kecil, hingga usia tua, bahkan sering kali sampai akhir hayatnya.
5. Catatan Harian: Sering disebut juga sebagai *diary*, adalah buku yang memuat catatan pribadi seseorang mengenai peristiwa atau pengalaman harian.
6. Buku Panduan: Disebut juga buku petunjuk, berisi tentang tata cara atau Langkah-langkah dalam melakukan suatu aktivitas atau pekerjaan.
7. Fotografi: Buku fotografi, pada umumnya, adalah kumpulan gambar yang dihasilkan dengan kamera.
8. Atlas: kumpulan peta yang dijilid menjadi sebuah buku dalam satu kesatuan.
9. Komik: karya seni berbentuk cerita bergambar yang disusun menggunakan ilustrasi tidak bergerak. Komik sering kali dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks untuk memperkuat cerita.
10. Dongeng: Cerita tradisional atau sastra lama yang menggambarkan kejadian luar biasa penuh fantasi. Meski tidak dianggap benar-benar terjadi, dongeng ditujukan untuk

menyampaikan pesan moral, mendidik, dan menghibur anak-anak.

2.2.2 Anatomi Buku

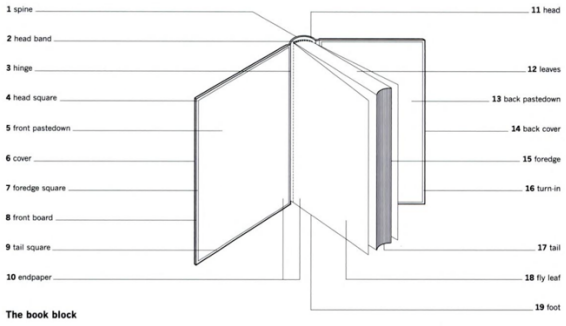
Lupton (2008) dalam bukunya '*Indie Publishing - How to Design and Publish Your Own Book*,' setiap buku itu umumnya memiliki tiga bagian utama yaitu awal (*beginning*), tengah (*middle*), dan akhir (*end*) (h. 32). Biasanya bagian awal (*beginning*) dari sebuah buku ini diawali dari *cover*, kemudian *half title page*, *title page*, *copyright page*, dan *table of contents*. Kemudian itu terdapat bagian tengah (*middle*) yang berisikan konten atau isi dari buku tersebut. Pada bagian akhir (*end*) terdapat halaman lampiran, catatan penulis, dan ditutup dengan *cover* belakang.



Gambar 2.2 Contoh Bagan Konsep
Sumber: Lupton (2008)

2.2.1.1 Sampul Buku

Haslam (2006) menjelaskan jika sebuah buku itu memiliki nama teknis bagian-bagiannya sendiri yang digunakan di dalam dunia penerbitan. Agar lebih mudah mengerti isi dari setiap bab yang dibahas nantinya, diperlukan memahami istilah-istilah dasar tersebut. Pengelompokkan komponen dasar buku dibagi menjadi tiga (h. 20). Pertama adalah sampul buku (*Book Block*) atau bagian utama yang nantinya untuk isi dari semua halaman buku, kedua *Page* atau halaman individu dalam suatu buku, dan yang terakhir *Grid* atau struktur untuk mengatur tata letak setiap elemen pada halaman.



Gambar 2.3 Sampul Buku
Sumber: Haslam (2006)

Bagian *Book Block* terdapat 19 komponen diantaranya:

1. *Spine*: Bagian buku yang berfungsi sebagai punggung buku dan tempat menempelnya lembaran buku.
2. *Head band*: Pita penguat yang terletak di bagian atas buku, berfungsi sebagai hiasan dan pengikat.
3. *Hinge*: Bagian lipatan yang menghubungkan bagian dalam buku dengan sampulnya.
4. *Head square*: Bagian sudut atas sampul buku yang menonjol, berfungsi sebagai pelindung.
5. *Front pastedown*: Lembaran kertas tebal yang menempel pada bagian dalam sampul depan.
6. *Cover*: Bagian luar buku yang berfungsi sebagai pelindung dan pembungkus isi buku.
7. *Foredge square*: Bagian sudut depan buku yang menonjol, berfungsi sebagai pelindung.
8. *Front board*: Sampul bagian depan buku.
9. *Tail square*: Bagian sudut bawah buku yang menonjol, berfungsi sebagai pelindung.
10. *Endpaper*: Lembaran kertas tebal yang menghubungkan bagian dalam sampul dengan halaman buku.
11. *Head*: Bagian atas buku.

12. *Leaves*: Lembaran-lembaran kertas yang berisi tulisan atau gambar dalam buku.
13. *Back pastedown*: Lembaran kertas tebal yang menempel pada bagian dalam sampul belakang.
14. *Back cover*: Sampul bagian belakang buku.
15. *Foredge*: Sisi samping buku yang dekat dengan sampul depan.
16. *Turn-in*: Bagian tepi kertas yang dilipat ke dalam sampul buku.
17. *Tail*: Bagian bawah buku.
18. *Fly leaf*: Halaman kosong di antara endpaper dan halaman isi buku.
19. *Foot*: Bagian bawah halaman buku.

2.2.1.2 Halaman Buku

Halaman buku (*Page*) yang dijelaskan oleh Haslam sebelumnya berisikan:

1. *Portrait format*: Format halaman yang tegak, di mana tinggi halaman lebih panjang dari lebarnya. (Misalnya, seperti kertas HVS yang biasa kita gunakan.)
2. *Landscape forma*t: Format halaman yang mendatar, di mana lebar halaman lebih panjang dari tingginya. (Misalnya, seperti poster atau gambar panorama.)
3. *Page size*: Ukuran sebuah halaman, meliputi tinggi dan lebarnya.
4. *Verso*: Halaman kiri buku, biasanya diberi nomor halaman genap.
5. *Single page*: Satu lembar kertas yang diikat pada satu sisi.
6. *Double-page spread*: Dua halaman yang berhadapan dan dianggap sebagai satu kesatuan, biasanya digunakan untuk gambar atau tabel yang melebar.
7. *Head*: Bagian atas halaman buku.

8. *Recto*: Halaman kanan buku, biasanya diberi nomor halaman ganjil.
9. *Foredge*: Sisi depan buku, bagian yang dekat dengan jilid.
10. *Foot*: Bagian bawah halaman buku.
11. *Gutter*: Bagian tengah buku tempat lipatan halaman, bagian yang tersembunyi saat buku ditutup

2.2.1.3 Jenis Binding

Penjilidan merupakan salah satu tahap finishing yang dibutuhkan untuk tujuan publikasi buku (Anggarini, 2021). Setiap jenis binding berbeda dan penting untuk ditentukan pada proses desain karena dapat berpengaruh pada ruang kerja desain, termasuk *margin*. Penjilidan memiliki tiga jenis (h. 39).

1. *Saddle Stitch Binding:* Metode penjilidan di mana lembaran kertas yang sudah dilipat menjadi dua dijahit di bagian tengah lipatan menggunakan benang atau dijepit menggunakan stapler. Lipatan ini menjadi punggung buku, sehingga halaman-halaman tersusun rapi. Penjilidan ini biasanya digunakan untuk buku atau publikasi dengan jumlah halaman yang tidak terlalu banyak.

Gambar 2.4 *Saddle Stitch Binding*
Sumber: Calitho (2020)

2. *Perfect Binding*: Metode penjilidan di mana halaman-halaman buku digabungkan dengan menggunakan perekat atau lem yang kuat, tanpa proses jahit. Halaman-halaman tersebut ditempelkan langsung ke punggung (*spine*) buku

yang terbuat dari sepotong kain atau kertas yang melekat ke sampul.

3. *Spiral Binding*: Metode penjilidan di mana lembaran-lembaran buku yang terpisah dilubangi pada sisi tepi, lalu digabungkan menggunakan kawat spiral atau plastik berbentuk lingkaran. Spiral ini dimasukkan melalui lubang-lubang tersebut untuk menyatukan halaman-halaman.

2.2.3 Elemen Desain

Robin Landa (2018), dalam bukunya '*Graphic Design Solutions, 6th Edition*' menjelaskan terdapat unsur-unsur penting dalam desain dua dimensi (h. 19).

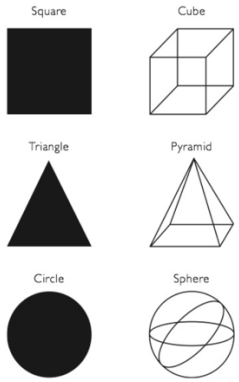
2.2.2.1 Garis

Garis adalah sebuah bentuk yang terdiri dari titik yang dibentuk panjang. garis ini memiliki fungsi untuk dasar sebagai penciptaan permukaan visual. Titik adalah bentuk terkecil yang jika dilihat memiliki bentuk seperti lingkaran. Garis sendiri berguna untuk lebih memperjelas ilustrasi dari suatu objek.

Gambar 2.5 Garis pada Desain
Sumber: Landa (2018)

2.2.2.2 Bentuk

Bentuk dalam desain adalah bidang dua dimensi yang terbentuk melalui penggunaan garis dan kontur. Sebagai elemen dasar, bentuk memberikan struktur visual dalam karya desain. Bentuk memiliki variasi jenis dan karakteristik yang berpengaruh pada penampilan dan perasaan desain tersebut.



Gambar 2.6 Bentuk pada Desain
Sumber: Landa (2018)

2.2.2.3 *Figure/Ground*

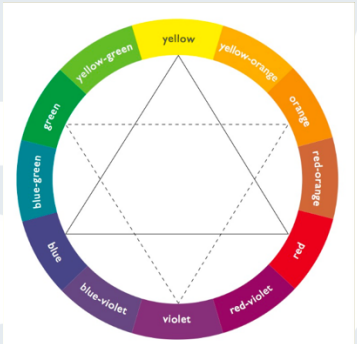
Figure/Ground adalah hubungan antara objek utama dan latar belakang dalam suatu karya. Konsep *Figure/Ground* menggambarkan bagaimana elemen-elemen desain terlihat terhadap latar belakangnya. Ruang sendiri terbagi menjadi dua bagian, yaitu ruang positif dan ruang negatif. Menurut Landa (2018), Untuk merancang sesuatu, sangat penting untuk memahami detail tentang ruang positif dan negatif untuk mewujudkan sebuah hasil yang lebih baik (h. 21).

Gambar 2.7 *Figure/Ground* pada Desain
Sumber: Landa (2018)

2.2.2.4 Warna

Warna mempunyai suatu nilai yang dapat membangun emosi. Warna merupakan fenomena yang terjadi ketika cahaya dipantulkan oleh objek, sehingga menghasilkan kesan spektrum

warna. Warna alami suatu benda umumnya muncul karena cahaya yang diserap oleh benda tersebut. Pigmen merujuk pada zat kimia alami yang memberikan warna pada sebuah objek melalui pemantulan cahaya. Contohnya, bunga memiliki warna merah, pisang memiliki warna kuning, dan bulu memiliki warna coklat. Menurut Sean Adams (2017), kalimat tersebut menjelaskan bahwa warna memiliki dampak yang kompleks pada manusia, baik secara fisik, mental, maupun emosional (h. 24). Warna bukan hanya elemen visual, tetapi juga alat komunikasi yang kuat. Desainer harus peka terhadap makna dan dampak warna untuk memastikan desain mereka efektif dan relevan bagi audiens.



Gambar 2.8 *Pigment Color Wheel* pada Desain
Sumber: Landa (2018)

Dalam dunia desain grafis, terdapat dua bagian warna yaitu RGB dan CMYK. RGB atau Red, Green, Blue ini diambil dari sebuah sinar atau cahaya digital. Warna ini digunakan sebagai warna dalam bentuk karya visual yang berbasis digital. Sedangkan, CMYK atau Cyan, Magenta, Yellow, dan Key atau HItam itu merupakan warna untuk sistem cetak tradisional (Landa, 2014, h. 23-24).

2.2.2.5 Nomenklatur Warna

Eiseman (2017) menjelaskan warna itu mempunyai nomenklatur yang diantaranya terdapat Hue, Value, dan Saturation (h. 21-23).

1. ***Hue***

Hue ini sebenarnya merupakan istilah lain untuk warna, yang fungsinya membedakan satu warna dengan warna lainnya. Contohnya warna spektral seperti merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu. Warna-warna ini disebut *chromatic*, artinya mereka punya warna yang jelas dan mencolok. Sebaliknya, warna seperti hitam, putih, abu-abu, atau warna netral lain yang terkesan pudar disebut *achromatic*, yang artinya tanpa warna. Meskipun secara teknis mereka dianggap tanpa warna, dalam arti yang lebih luas, warna-warna ini tetap dianggap sebagai warna karena memiliki efek visual dan psikologis tertentu pada kita. Misalnya, hitam bisa terasa elegan, putih bisa terasa bersih, dan abu-abu bisa terasa tenang.

2. *Value*

Value ialah tingkat terang atau gelapnya suatu warna, yang tergantung pada seberapa banyak cahaya yang dipantulkan oleh warna itu. Ketika warna putih ditambahkan ke sebuah warna tanpa mengubah jenis warnanya (*hue*), hasilnya disebut *tint* atau warna dengan nilai terang (*high value*). Contohnya, jika merah ditambah putih, akan menjadi merah muda (*pink*). Sebaliknya, jika warna hitam ditambahkan ke sebuah warna tanpa mengubah jenis warnanya, hasilnya disebut *shade* atau warna dengan nilai gelap (*low value*). Contohnya, merah yang ditambah hitam akan menjadi warna *burgundy*.

Saturation dijelaskan menjadi sebuah ukuran seberapa murni atau kuatnya suatu warna, dilihat dari jumlah abu-abu yang terkandung di dalamnya. Warna murni dengan tanpa campuran abu-abu disebut sebagai maximum chroma atau high saturatuin. Warna pudar

memiliki banyak campuran abu-abu yang mana saturasinya lebih terlihat rendah.

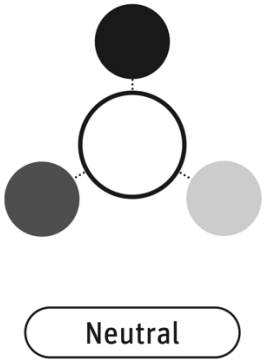
3. ***Saturation***

   Saturation dijelaskan menjadi sebuah ukuran seberapa murni atau kuatnya suatu warna, dilihat dari jumlah abu-abu yang terkandung di dalamnya. Warna murni dengan tanpa campuran abu-abu disebut sebagai *maximum chroma* atau *high saturation*. Warna pudar memiliki banyak campuran abu-abu yang mana saturasinya lebih terlihat rendah.

2.2.2.6 Skema Warna

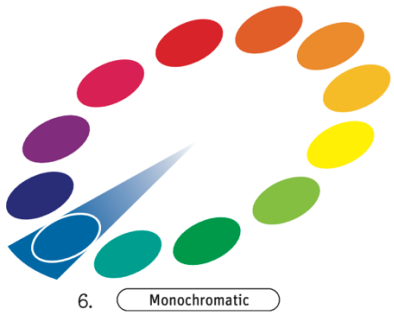
Eiseman (2017) juga menjelaskan tentang skema warna. Terdapat 7 kategori yaitu *Monotone*, *Monochromatic*, *Analogous*, *Complementary*, *Split Complementary*, *Triads*, dan *Tetrads* (h. 32-42).

1. *Monotone*, skema warna yang menggunakan satu warna netral. contohnya seperti putih tulang dalam berbagai tingkat kecerahan (*tints*) dan kegelapan (*shades*). Warna putih murni sebenarnya kurang fleksibel dibandingkan putih tulang karena terlalu mencolok, sementara hitam juga kadang dianggap tidak sepenuhnya netral karena dampaknya yang kuat secara visual dan psikologis.



Gambar 2.9 Skema Warna Netral *Monotone*
Sumber: Eiseman (2017)

2. *Monochromatic*, skema warna yang menggunakan satu keluarga warna (*hue*) dengan berbagai variasi kecerahan (*tints*), intensitas (*tones*), dan kegelapan (*shades*). Misalnya, kalau warna utamanya merah, variasinya bisa mulai dari merah muda pucat (*pale rose*) hingga merah gelap seperti *ruby*.



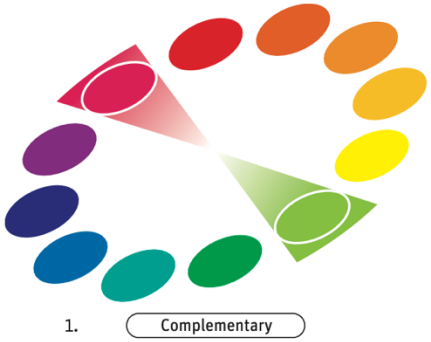
Gambar 2.10 Skema Warna *Monochromatic*
Sumber: Landa (2018)

3. *Analogous*, skema warna yang menggunakan warna-warna yang berdekatan dalam roda warna (*color wheel*). Skema ini sering disebut juga sebagai warna *adjacent* atau *neighboring hues* karena memilih warna yang saling berdekatan, yang secara alami menciptakan keserasian dan keharmonisan visual.

Gambar 2.11 Skema Warna *Analogous*
Sumber: Landa (2018)

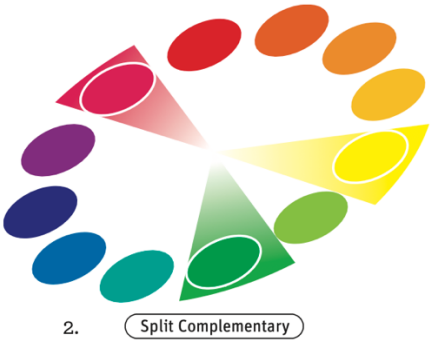
4. *Complementary*, skema warna *complementary*, konsepnya adalah menggabungkan warna-warna yang berseberangan

di roda warna (*color wheel*). Warna-warna ini disebut *complementary* karena saling melengkapi atau membuat kombinasi sempurna secara visual.



Gambar 2.12 Skema Warna *Complementary*
Sumber: Landa (2018)

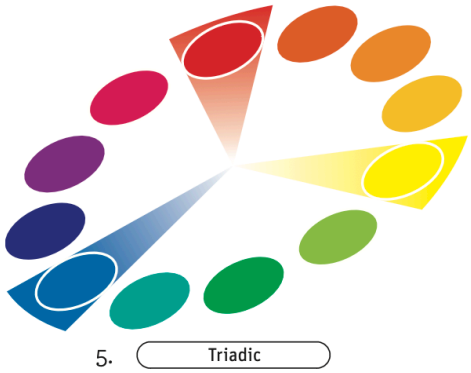
5. *Split Complementary*, skema *split complementary*, konsepnya adalah menggabungkan satu warna utama (*hue*) dengan dua warna yang berdekatan dengan warna *complementary* yang ada di sisi berlawanan roda warna. Dengan kata lain, daripada hanya menggunakan warna yang berseberangan langsung, skema ini mengambil warna utama dan menambahkan dua warna yang terletak di dekat warna *complementary* tersebut.



Gambar 2.13 Skema Warna *Split Complementary*
Sumber: Landa (2018)

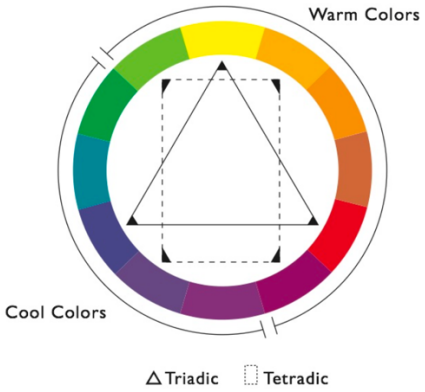
6. *Triads*, skema *triads*, konsepnya adalah menggunakan tiga warna yang berjarak sama di roda warna (*color wheel*).

Warna-warna ini membentuk segitiga sama sisi, menciptakan kombinasi yang seimbang dan harmonis.



Gambar 2.14 Skema Warna *Triads*
Sumber: Landa (2018)

7. *Tetrads*, konsepnya adalah menggabungkan empat warna yang terdiri dari dua pasang warna *complementary*. Ini berarti skema ini memiliki dua set warna yang berseberangan di roda warna (*color wheel*), menciptakan kombinasi yang kompleks tetapi menarik secara visual.



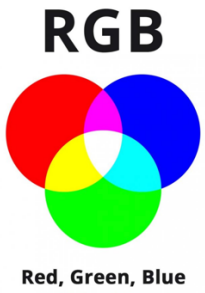
Gambar 2.15 Skema Warna *Tetrads*
Sumber: Landa (2018)

2.2.2.7 Beragam Mode Warna

Mode warna adalah metode atau sistem yang digunakan untuk merepresentasikan warna dalam gambar digital. Mode warna menentukan bagaimana warna-warna ditampilkan, diedit, dan dicetak pada file gambar, serta berhubungan langsung dengan model

warna yang digunakan (Enterprise, 2015, h. 101). Beberapa mode warna diantaranya adalah mode *RGB*, *CMYK*, warna lab, *grayscale*, serta *duo tone* (Enterprise, 2015, h. 102-103).

1. *RGB*, (*Red*, *Green*, *Blue*) adalah mode warna yang digunakan untuk menampilkan gambar digital di layar elektronik, seperti monitor komputer, televisi, dan perangkat seluler. Mode ini didasarkan pada prinsip bahwa semua warna dapat dihasilkan melalui kombinasi dari tiga warna cahaya utama yaitu merah, hijau, dan biru (Enterprise, 2015, h. 102).



Gambar 2.16 Spektrum Warna *RGB*

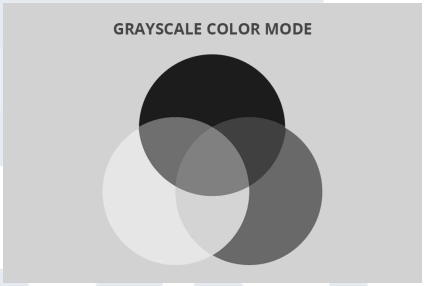
Sumber: https://www.dicoding.com...

2. *CMYK*, (*Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *Black*) adalah mode warna yang digunakan untuk mencetak gambar. Berbeda dengan *RGB,* Mode ini didasarkan pada prinsip pencampuran warna tinta untuk menghasilkan warnanya, bukan dari cahaya (Enterprise, 2015, h. 103).

Gambar 2.17 Spektrum Warna *CMYK*

Sumber: https://www.dicoding.com...

3. Warna Lab, adalah model warna berbasis persepsi mata manusia terhadap warna. Maksudnya adalah, mode ini tidak bergantung pada perangkat tertentu seperti layar atau kamera. Mode warna lab sering dianggap sebagai model warna universal karena mencakup seluruh spektrum warna yang dapat dilihat oleh mata manusia dengan penglihatan normal (Enterprise, 2015, h. 103).
4. *Grayscale*, merupakan mode warna yang hanya menggunakan gradasi abu-abu untuk merepresentasikan gambar. Mode ini sering digunakan untuk gambar hitam-putih atau gambar monokrom, seperti dokumen cetak, fotografi hitam-putih, atau sketsa digital (Enterprise, 2015, h. 103).



Gambar 2.18 Mode Warna *Grayscale*
Sumber: https://fixthephoto.com/phot...

5. *Duo Tone*, merupakan mode warna yang digunakan untuk menghasilkan gambar dengan satu, dua, tiga, atau empat warna tinta pada gambar *grayscale*. Mode ini sering digunakan untuk menciptakan efek artistik atau dramatis pada gambar hitam putih, memberikan nuansa khusus dengan menambahkan warna-warna tertentu selain abu-abu (Enterprise, 2015, h. 103).

Gambar 2.19 Contoh Mode Warna *Duo Tone*

Sumber: https://fixthephoto.com/phot...

2.2.2.8 *Texture*

Tekstur dalam desain mengacu pada tampilan atau perasaan permukaan suatu objek atau elemen. Ini melibatkan kualitas fisik atau visual yang dirasakan saat melihat atau menyentuhnya. Tekstur dapat bervariasi, seperti halus, kasar, bergelombang, berpori, atau memiliki karakteristik pengulangan lainnya. Penggunaan tekstur dalam desain dapat memberikan dimensi tambahan, nuansa tertentu, dan mempengaruhi komunikasi visual.

Gambar 2.20 *Texture Tactile* pada Desain

Sumber: Landa (2018)

Tektur memiliki dua kategori: tekstur *tactile* dan tekstur *visual*. Kategori tekstur *tactile* adalah tekstur yang terasa asli dan bisa dirasakan permukaanya. Sedangkan tekstur visual merupakan ilusi yang tetap bisa memberikan kesan natural dengan tekstur aslinya (Robin Landa, 2014, h. 28). Tekstur *tactile* sendiri dihasilkan dengan teknik cetak *embrossing*. Sedangkan tektur visual dihasilkan dengan menggunakan garis dan warna (Robin Landa, 2014, h. 28).

Gambar 2.21 *Texture* Visual pada Desain
Sumber: Landa (2018)

2.2.2.9 *Pattern*

Pola adalah pengulangan teratur dari sebuah elemen atau unit dengan arah yang jelas dalam suatu area. Pola ini dibentuk menggunakan tiga elemen dasar yaitu titik, garis, dan kisi-kisi. Setiap unit kecil dalam pola bisa bersifat non-representatif atau representatif.

Gambar 2.22 *Pattern* pada Desain
Sumber: Landa (2018)

2.2.4 Prinsip Desain

Landa (2018) menjelaskan untuk membuat desain yang baik terdapat beberapa prinsip yang bisa diterapkan. Desain memuat enam prinsip yang saling memiliki keterkaitan yang kuat antara satu dengan yang lainnya (h. 23-29).

2.2.3.1 Format

Format merupakan sebuah batasan atau bidang tempat suatu elemen desain diletakkan. Format tersebut bisa berupa sebuah ukuran kerta, layar, poster, atau media tertentu. Fungsi dari format ini untuk membertikan struktur agar elemen-elemen dalam desain bisa ditentukan untuk saling diatur dan berinteraksi.

2.2.3.2 *Balance*

Balance atau keseimbangan dijelaskan sebagai distribusi dari elemen visual secara merata di sekitar sumbu tengah desain. Keseimbangan ini berperan agar sebuah komposisi tidak nampak berat di satu sisi. Keseimbangan ini juga memiliki jenis seperti simetris yang memuat elemen yang sama pada kedua sisi, asimetris yang kedua sisinya berbeda tapi memberikan keseimbangan melalui visualisasi yang berbeda, serta radial yang elemennya berputar mengelilingi sumbu pusat.

2.2.3.3 *Hierarchy*

Hierarki sendiri adalah sebuah pengaturan elemen visual yang didasari oleh tingkat kepentingan. Elemen yang lebih penting akan ditonjolkan, dan elemen yang dianggap kurang penting dapat dibuat lebih kecil atau kurang mencolok. Perannya ini sebagai pembimbing mata penonton, menunjukkan fokus, dan memprioritaskan informasi penting dalam desain.

Gambar 2.23 Hirarki pada Desain
Sumber: Landa (2018)

2.2.3.4 *Rhythm*

Ritme ialah sebuah pola visual yang mengalir antara satu elemen dengan elemen lainnya, hal ini untuk menciptakan dinamika dalam komposisi. Perannya agar dapat membuat desain terlihat lebih hidup dan menarik, serta menciptakan gerakan visual yang membantu audiens mengikuti elemen desain secara alami.

2.2.3.5 *Unity*

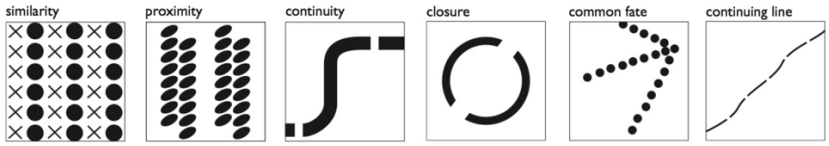
Unity atau kesatuan merupakan prinsip di mana semua elemen dalam desain memiliki hubungan yang saling terkait dan membentuk kesan keseluruhan yang harmonis. Keseimbangan akan

membuat desain dapat terlihat lebih kompak dan profesional. Dalam artian, semua elemen tersebut harus saling melengkapi, dan tidak terlihat seperti potongan yang terpisah.

2.2.3.6 *Law of Perceptual*

Prinsip ini fokus pada bagaimana pikiran manusia cenderung melihat dan memahami elemen-elemen visual sebagai suatu kesatuan atau pola yang terorganisir.

1. *Similarity*, artinya elemen-elemen yang memiliki kesamaan (misalnya dalam bentuk, warna, tekstur, atau arah) cenderung dilihat sebagai kelompok atau bagian dari satu kesatuan. Contoh: Jika ada beberapa lingkaran biru di antara banyak kotak merah, lingkaran-lingkaran itu akan dianggap sebagai kelompok terpisah karena kesamaannya.
2. *Proximity*, elemen-elemen yang dekat satu sama lain secara visual akan dianggap saling berhubungan atau menjadi bagian dari kelompok yang sama.
3. *Continuity*, melihat elemen-elemen yang tampak terhubung atau mengikuti pola sebagai sesuatu yang berkesinambungan.
4. *Closure*, bentuk persepsi dari elemen-elemen yang terputus untuk membentuk suatu pola atau bentuk utuh. Jika sebuah lingkaran terlihat tidak lengkap (seperti ada celah), otak kita tetap melihatnya sebagai lingkaran utuh.
5. *Common Fate*, elemen-elemen yang bergerak ke arah yang sama cenderung dilihat sebagai kelompok atau unit.
6. *Continuing Line*, garis atau elemen visual cenderung diikuti sepanjang jalur paling sederhana. Jika ada garis terputus, otak kita tetap melihatnya sebagai satu kesatuan yang utuh, meskipun ada celah.



Gambar 2.24 *Laws of Perceptual Organization* pada Desain
Sumber: Landa (2018)

2.2.5 *Layout* dan *Grid*

Seorang desainer grafis itu memiliki tujuan primernya, yaitu bisa membuat sesuatu dapat dikomunikasikan dengan efektif. Dalam menjalankan tugasnya, seorang desainer tersebut diharuskan membuat hal-hal yang rumit menjadi mudah dimengerti dan bisa dilihat secara visual dengan baik. Hal yang paling penting untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan alat yang paling dasar yaitu layout dan grid (Graver & Jura, 2012, h. 10).

2.2.3.1 Elemen Dasar *Grid*

Rendy (2023) menyimpulkan bahwa *grid* adalah sebuah sistem garis horizontal dan vertikal yang sifatnya maya atau tidak begitu nampak di mata yang digunakan untuk mengatur tata letak elemen-elemen visual seperti teks, gambar, maupun grafik, pada sebuah halaman (h. 130). *Grid* ini bersifat membantu dan tidak mutlak, sehingga dalam penggunaanya terkadang tidak sepenuhnya harus diikuti. Namun, *grid* ini membantu desainer untuk menciptakan struktur yang teratur, konsisten, dan terorganisir, sehingga mudah dipahami oleh audiens. Rendy (2023) menjelaskan istilah-istilah pada *grid* sebagai berikut (h 131–134): Rendy (2023) menyimpulkan bahwa *grid* adalah sebuah sistem garis horizontal dan vertikal yang sifatnya maya atau tidak begitu nampak di mata yang digunakan untuk mengatur tata letak elemen-elemen visual seperti teks, gambar, maupun grafik, pada sebuah halaman (h. 130). *Grid* ini bersifat membantu dan tidak mutlak, sehingga dalam penggunaanya terkadang tidak sepenuhnya harus diikuti. Namun, *grid* ini membantu desainer untuk menciptakan struktur yang teratur, konsisten, dan terorganisir, sehingga mudah dipahami oleh audiens.

Rendy (2023) menjelaskan istilah-istilah pada *grid* sebagai berikut (h 131–134):

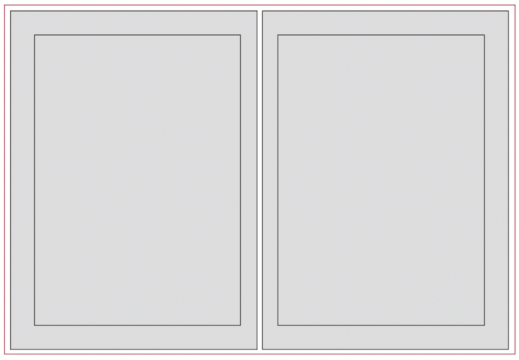
1. *Margins*

Margins adalah ruang kosong (*white space*) di sekeliling pinggir sebuah halaman, kertas, atau media yang mengelilingi konten utamanya seperti teks atau gambar, berfungsi sebagai pemberian ruang napas untuk menciptakan tata letak yang rapih.

Gambar 2.25 *Margins*
Sumber: Rendy (2023)

2. *Bleed*

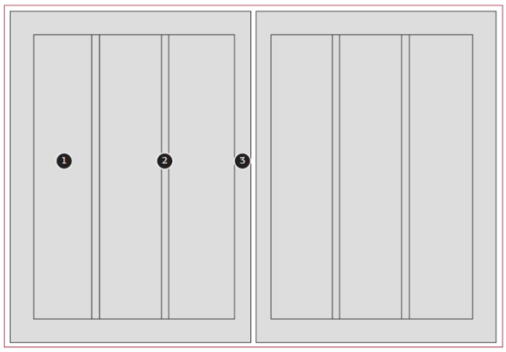
Bleed merupakan sebuah daerah tambahan yang lebih tipis (1-2mm) yang dibuat sengaja meluas hingga ke pinggir halaman untuk toleransi jika terdapat kesalahan mesin potong kertas pada saat proses pencetakan.



Gambar 2.26 *Bleed*
Sumber: Rendy (2023)

3. ***Column***

Kolom (*column*) merupakan bagian vertikal yang letaknya berada di safe text area atau area letaknya teks dalam sebuah halaman. di bagian yang disediakan untuk teks tersebut biasanya dibagi menjadi beberapa kolom untuk media yang lebar misalnya pada koran.



Gambar 2.27 *Column, Alley, Gutter*
Sumber: Rendy (2023)

4. ***Alley***

Alley merupakan sebuah ruang kosong atau sebuah jarak yang memisahkan antara kolom-kolom pada sebuah halaman yang berfungsi sebagai pemisah antara kolom satu dengan yang lain.

5. ***Gutter***

Gutter merupakan sebuah area kosong yang letaknya di antara dua halaman yang bersebelahan dan berfungsi sebagai pemisah antar halaman yang bersebelahan tersebut.

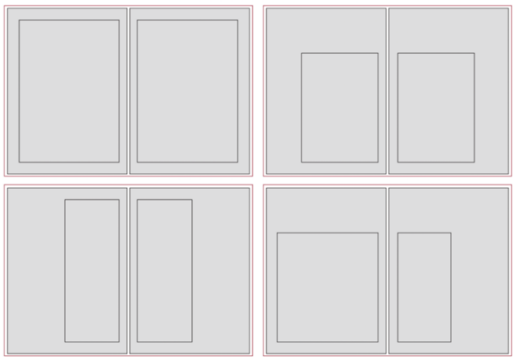
2.2.3.2 Struktur Grid

Rendy (2023) juga menjelaskan macam-macam jenis grid sebagai berikut (h 134–136):

1. ***Manuscript Grid***

Manuscript grid merupakan jenis *grid* yang menggunakan satu kolom saja yang tata letaknya lebih sederhana. *Manusrcriot grid* adalah jenis grid yang berasal dari sebuah manuskrip tertulis di awal abad keempat belas

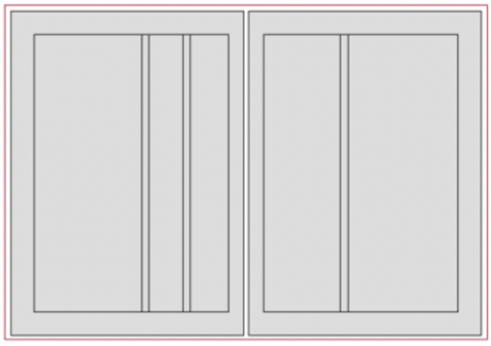
serta kelima belas yang memuat sebuah area teks utama persegi pannjang (Poulin, 2018, h. 78). Grid ini merupakan system grid yang paling sederhana dan berfokus pada teks panjang dengan memperhatikan aspek keterbacaan serta stabilitas visualnya.



Gambar 2.28 *Manuscript Grid*
Sumber: Rendy (2023)

2. *Symmetrical Grid/Multiple Column Grid*

Symmetrical Grid merupakan jenis grid yang penempatannya membagi area konten teks menjadi beberapa kolom (2-3 kolom).

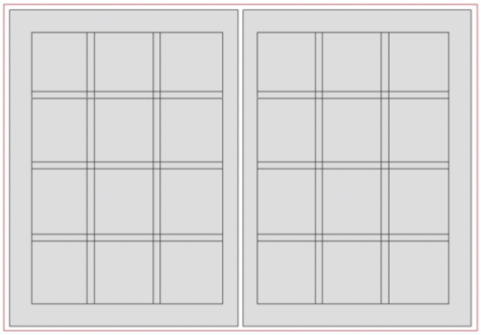


Gambar 2.29 *Column Grid*
Sumber: Rendy (2023)

3. *Modular grid*

Modular grid merupakan jenis grid yang penempatannya terdiri dari serangkaian kolom dan baris, membentuk blok atau kotak-kotak kecil. Modular grid terdiri dari sebuah kolom berbentuk vertikal dan baris horizontal sehingga membentuk area bidang persegi

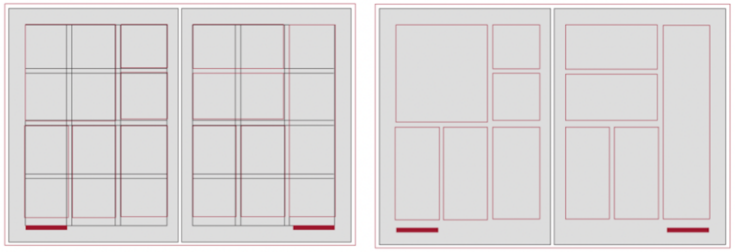
panjang. Grid ini berguna untuk memberikan kesan yang fleksibel antara elemen visual dan teks dengan konsisten (Poulin, 2018, h. 95). Penggunaan modular grid ini dapat diterapkan pada halaman yang menampilkan teks dan visual yang lebih selaras.



Gambar 2.30 *Modular Grid*
Sumber: Rendy (2023)

4. *Hierarchy Grid*

Hierarchy grid merupakan jenis grid yang bentuknya dikembangkan dari modular grid dan menggunakan prinsip desain hirarki, sehingga penggunaannya didasari oleh penentuan elemen atau konten visual apa yang ingin ditampilkan pertama kali sampai elemen apa yang ingin dilihat terakhir kali. Grid hierarki ini memiliki pendekatan yang *fluid* dan organik dalam tata letak konten visual serta teks atau narasinya dengan mengatur zona ilustrasi dan teks dengan ukuran yang bervariasi (Poulin, 2018, h. 107). Penggunakan grid hierarki menurut Poulin dapat menciptakan desain yang menarik dengan memberikan struktur grid yang tetap fleksibel sehingga dapat memberikan penampilan yang lebih organik.



Gambar 2.31 *Hierarchy Grid*
Sumber: Rendy (2023)

2.2.6 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah ilmu atau teknik untuk memilih dan mengatur huruf atau teks untuk suatu kepentingan kenyamanan pembaca. Tipografi merupakan salah satu aspek terpenting dalam keseharian manusia karena merupakan sebuah alat komunikasi visual. Semua tulisan ataupun huruf dapat kita temukan di mana saja mulai dari layar ponsel kita, komputer, jalanan, pakaian, hingga situs atau tempat purbakala. Tipografi atau huruf memiliki peran utama dalam komunikasi dan peradaban manusia (Jokhanan, 2020, h. 37).

2.2.4.1 Jenis Tipografi

Kusrianto (2013) dalam bukunya berjudul 'Pengantar Tipografi' mengelompokkan aksara menjadi 9 jenis (h. 54–72), yaitu:

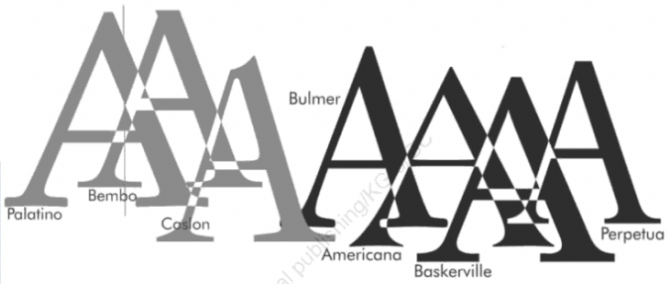
1. ***Old Face***

   Jenis tipografi ini termasuk ke dalam aksara Roman yang penciptaanya berawal saat sedang berkembangnya aksara cetak atau di sekitar akhir abad lima belas sampai abad delapan belas. Perbandingan dari stroke yang tebal dan tipis tidak terlalu signifikan.

Gambar 2.32 Contoh Tipografi *Old Face*
Sumber: Kusrianto (2013)

2. *Transitional*

Jenis tipografi ini tercipta di era perpindahan antara *Old Face* dengan era modern atau sekitar abad delapan belas pertengahan. Ciri khasnya adalah memiliki *stroke* dan *serif* yang lebih tipis.



Gambar 2.33 Contoh Tipografi *Transitional*
Sumber: Kusrianto (2013)

3. *Modern*

Jenis tipografi ini memiliki perbandingan yang sangat kontras antara *stroke* tebal dengan yang tipis. Kemudian pada bagian *serif* tidak mempunyai *brecket* atau bisa dibilang berdiri tegak.

Gambar 2.34 Contoh Tipografi *Modern*
Sumber: Kusrianto (2013)

4. *Clarendon*

Tipografi ini memiliki ciri *serif* yang tebal dan lebar, serta memiliki bentuk huruf yang geometris. Terdapat tiga kelompok *Clarendon* yaitu *Nineteen-Century Clarendon*, *Neo Clarendon*, dan *Legibility Clarendon*.

Gambar 2.35 Contoh Tipografi *Clarendon*
Sumber: Kusrianto (2013)

5. *Slab Serif*

Aksara Slab Serif adalah jenis huruf yang punya kaki huruf (*serif*) yang tebal dan kotak. Huruf *Slab Serif* biasa digunakan untuk judul atau kata-kata yang ingin ditonjolkan (*display*), karena bentuknya yang tebal dan menarik perhatian. Namun, jika dipakai untuk teks, huruf ini kurang nyaman dibaca karena terlalu tebal.

Gambar 2.36 Contoh Tipografi *Slab Serif*
Sumber: Kusrianto (2013)

6. *Glyphic*

Huruf *Glyphic* ini memiliki bentuk yang sangat unik, bentuk huruf ini hampir menyerupai hasil ukiran batu. Memiliki desain yang berani, dan memiliki ciri khas ujung hurufnya berbentuk segitiga.

Gambar 2.37 Contoh Tipografi *Glyphic*
Sumber: Kusrianto (2013)

7. *Sans Serif*

Sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki serif. Hurufnya terlihat lebih bersih dan modern karena tidak memiliki hiasan di ujungnya. Kemunculan tipografi ini tidak bisa dilepaskan dari perkembangan aksara seiring berjalannya waktu. *Sans serif* dianggap sebagai kelompok tersendiri karena ciri khasnya yang berbeda dari jenis huruf lainnya.

Gambar 2.38 Contoh Tipografi *Sans Serif*
Sumber: Kusrianto (2013)

8. *Script*

Typeface script adalah jenis huruf yang berusaha meniru keindahan dan kealamian tulisan tangan. Dengan bantuan teknologi komputer, banyak desainer yang dapat menciptakan *typeface script* dengan semakin beragam dan realistis. *Typeface script* sering digunakan untuk memberikan kesan yang lebih personal dan artistik pada suatu desain.

Gambar 2.39 Contoh Tipografi *Script*
Sumber: Kusrianto (2013)

9. *Graphic*

Tipografi *Graphic* merupakan jenis huruf yang sangat eksperimental dan penuh bentuk baru. Berbeda

dengan huruf-huruf biasa, tipografi ini memiliki bentuk yang sangat beragam dan unik.

Gambar 2.40 Contoh Tipografi *Graphic*
Sumber: Kusrianto (2013)

2.2.7 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk mendampingi atau melengkapi teks, baik dalam media cetak, digital, atau lisan, dengan tujuan untuk memperjelas pesan dari sebuah teks (Landa, 2018, h. 4). Kemudian Hutasuhut dkk. (2021) ilustrasi merupakan karya visual yang penciptaanya didasari oleh suatu tulisan dan dibuat menggunakan teknik seni rupa seperti melukis, menggambar, atau fotografi (h. 29). Dari kedua penjelasan tersebut, ilustrasi ini berbentuk visual dan digunakan untuk membantu menjelaskan suatu teks atau tulisan. Penjelasan ini diperkuat oleh Maharsi (2016) dalam bukunya berjudul 'Ilustrasi' menjelaskan jika ilustrasi itu adalah bersifat mewakilkan sebuah teks atau naskah dengan bentuk visual (h. 16)

2.2.5.1 Jenis Ilustrasi

Di era sekarang, jenis ilustrasi sangat beragam dikarenakan mulai banyak kebutuhan komunikasi dan media komunikasi yang beredar dan tumbuh. Maharsi (2016) menjelaskan terdapat beberapa jenis ilustrasi dan dapat dibedakan menjadi 4 jenis (h. 70–103).

1. **Ilustrasi Karikatur**

   Merupakan jenis ilustrasi yang menggabungkan antara kartun dengan potret. Ilustrasi ini bersifat lucu atau humor tetapi bisa juga digunakan untuk memberikan kesan

yang keras atau kejam terhadap orang atau objek yang dikarikaturkan.

Gambar 2.41 Contoh Ilustrasi Karikatur
Sumber: Maharsi (2016)

2. Ilustrasi Buku Anak

Ilustrasi buku anak adalah jenis ilustrasi yang biasa diperuntukan sebagai buku pengetahuan ataupun cerita dongeng dengan tujuan memperjelas atau menyediakan cerita dalam bentuk visual yang menarik dan terkadang juga terdapat muatan imajinasinya.

3. Ilustrasi Iklan

Ilustrasi iklan merupakan jenis ilustrasi yang dipakai atau diperuntukkan sebuah iklan. Ilustrasi iklan ini biasanya menggunakan visual yang jelas terhadap sebuah produk atau jasa yang digambarkan secara estetis pada audiens. Tipe ilustrasi yang digunakan juga beragam seperti tipe kartun yang didramatisasi.

Gambar 2.42 Contoh Ilustrasi Iklan
Sumber: Maharsi (2016)

4. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial merupakan jenis ilustrasi yang digunakan untuk kepentingan sebuah artikel, berita, majalah, ataupun surat kabar. Berbeda dengan ilustrasi iklan, karena gambar yang ditunjukkan bukan untuk menjual atau menawarkan sebuah produk, justru dipergunakan sebagai penguat atau pendukung teks yang tertulis pada media tersebut.

Gambar 2.43 Contoh Ilustrasi Editorial
Sumber: Maharsi (2016)

2.2.5.2 Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi sangat mempengaruhi kesan yang ingin ditunjukkan kepada audiens. Setiap individu, organisasi, atau

perusahaan memiliki karakteristik uniknya masing-masing. Sama halnya dengan setiap negara yang juga memiliki gaya ilustrasi khas (Primasanti, 2023, h. 43). Seperti, negara-negara Arab sering menggunakan ornamen Islami. Negara-negara Eropa memiliki gaya desain populer seperti Konstruktivisme, Bauhaus, atau Swiss Typography. Sebelum memilih gaya ilustrasi, memahami audiens atau target pasar sangat penting. Hal ini didasari karena perkembangan gaya gambar juga berubah-ubah mengikuti tren seiring waktu. Primasanti (2023) menjelaskan terdapat sebelas gaya ilustrasi, kesebelas gaya tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. ***Minimalist***

   Gaya gambar ini memiliki ciri khas warna dan elemen yang tidak terlalu banyak dan menekankan untuk terlihat sesederhana mungkin dan menggunakan banyak *negative space*.

Gambar 2.44 Contoh Ilustrasi *Minimalist*
Sumber: https://www.agratefulnote.com...

2. ***Victorian***

   Gaya gambar *Victorian* lebih menggunakan banyak teks dan elemen floral atau bentuk objek-objek yang identik dengan kerajaan, seperti pada bentuk *border* di sekitar teksnya yang memiliki bentuk mewah dan elegan seperti kesan kerajaan.

Gambar 2.45 Contoh Ilustrasi *Victorian*
Sumber: https://www.dreamstime.com/...

3. Retro

Gaya gambar ini merupakan pembuatan ulang gaya gambar gambar yang populer di zaman lalu. Seperti ketika sekarang berada pada tahun 2023, maka gaya gambar yang dibuat ulang mengambil gaya dari era tahun 1990. Seperti penggunaan warna yang lebih redup dan menggunakan tekstur.

Gambar 2.46 Contoh Ilustrasi Retro
Sumber: https://www.manypixels.co...

4. *Flat Design*

Gaya gambar datar atau dikenal *Flat Design* adalah gaya gambar dua dimensi dengan penampilan yang sederhana menggunakan pewarnaan cerah dan *shading* yang tidak begitu terlihat.

Gambar 2.47 Contoh Ilustrasi *Flat Design*
Sumber: https://www.suriantorustan...

5. *Typography*

Sesuai dengan namanya, gaya gambar ini didominasi oleh tipografi dengan menempatkan tata letak gaya huruf yang dibuat sedemikian rupa untuk menekankan keterbacaan sebuah teks dan estetika huruf.

Gambar 2.48 Contoh Ilustrasi *Typography*
Sumber: https://nextdigital.co.id/tre...

6. *Illustration-Based*

Gaya gambar ini merupakan gaya gambar yang digunakan oleh para desainer grafis yang memang pandai membuat ilustrasi digital. Ciri khas gaya ini sangat beragam seperti dapat memberikan kesan yang ceria, maskulin, feminim, hingga *childrenlike*.

Gambar 2.49 Contoh *Illustration-Based*
Sumber: https://www.21-draw.co...

7. *Pop Art*

Merupakan gaya gambar yang menggunakan warna-warna mencolok, identik dengan tekstur titik-titik pada bagian bayangan objeknya, dan menggunakan garis gambar yang tegas dan tebal.

Gambar 2.50 Contoh Ilustrasi *Pop Art*
Sumber: https://serupa.id/pop-art-pen...

8. *Vaporwave*

Gaya gambar ini perpaduan antara gaya desain retro era tahun 1980–1990 dengan elemen desain grafis 16-bit atau gambar resolusi rendah dengan elemen futuristik.

Gambar 2.51 Contoh Ilustrasi *Vaporwave*
Sumber: https://www.premiumbeat.co...

9. *Futuristic*

Gaya gambar futuristik didefinisikan sebagai gaya gambar elemen ilustrasi arsitektur yang dipadukan dengan imajinasi teknologi masa depan yang canggih, sehingga menampilkan ilustrasi teknologi yang melampaui bentuk arsitektur masa sekarang.

Gambar 2.52 Contoh Ilustrasi *Futuristic*
Sumber: https://www.google.com/imgre...

10. *Bauhaus*

Gaya gambar *Bauhaus* menggabungkan bentuk-bentuk geometris dengan warna-warna primer, serta menggunakan tata letak dan gaya teks yang simetris.

Gambar 2.53 Contoh Ilustrasi *Bauhaus*
Sumber: https://elements.envato.co...

11. Tiga Dimensi

Gaya desain berikut ini memiliki ciri khas objek atau bentuk yang timbul tiga dimensi. gaya ini paling sering digunakan untuk ilustrasi dan biasanya dipadukan menggunakan warna-warna pastel.

Gambar 2.54 Contoh Ilustrasi Tiga Dimensi
Sumber: https://www.21-draw.co...

2.2.8 Fotografi

Fotografi adalah proses menciptakan foto atau gambar melalui cahaya yang dipantulkan objek pada sensor digital atau film dengan menggunakan alat yang disebut kamera. (Nanda, dkk., 2024, h. 125). Fotografi dalam desain atau DKV merupakan aspek yang sangat penting dan biasa digunakan untuk membuat elemen-elemen visual yang memuat sebuah pesan visual dan estetika karya desain (Harsanto, 2019, h. 25).

2.2.6.1 Fotografi Desain

Fotografi dalam desain adalah penggunaan elemen-elemen visual dari gambar fotografi dalam sebuah karya desain atau komunikasi visual, sebagai penyampaian yang memuat informasi atau sebuah pesan untuk orang lain dengan memanfaatkan media yang dapat dicerna melalui pandangan manusia atau indra penglihatan manusia (Harsanto, 2019, h. 26-27). Dua fungsi dari fotografi dalam desain diantaranya:

1. **Visual**

   Arti "visual" menyatakan pada peran fotografi sebagai elemen estetika dan dapat memperkuat tampilan visual yang diterima atau dipersepsikan dari indra mata atau penglihatan.

2. **Komunikasi**

Fotografi dalam desain juga memiliki muatan ide, pesan, atau emosi yang didapat dari informasi yang telah disampaikan dari visualnya dengan tujuan agar dapat dipahami oleh pemirsanya.

2.2.6.2 Jenis Fotografi

Tin (2014) menjelaskan terdapat beberapa jenis fotografi (h. 12-54). Jenis-jenis fotografi tersebut termasuk *Astrphotography*, *Commercial Photography*, *Fashion Photography*, serta *Sport Photography*.

1. ***Astrophotography***

   Astrophotography adalah cabang fotografi yang berfokus pada menangkap gambar objek-objek langit atau fenomena astronomi, seperti bulan, bintang, atau planet. Tujuan dari *astrophotography* adalah menghasilkan foto yang tidak hanya estetis tetapi juga sering kali membantu memahami fenomena astronomi lebih baik. (Tin, 2014, h. 12).

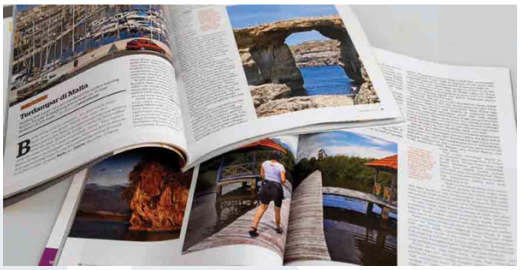
2. ***Commercial Photography***

   Commercial Photography adalah jenis fotografi yang bertujuan untuk mempromosikan produk, jasa, atau merek dalam konteks bisnis. Tujuan utamanya adalah menarik perhatian audiens dan meningkatkan penjualan atau citra sebuah merek. Fotografi ini sering digunakan dalam materi pemasaran seperti iklan. (Tin, 2014, h. 36).

3. ***Editorial Photography***

   Fotografi editorial adalah jenis fotografi yang digunakan untuk melengkapi atau memperkuat narasi dalam sebuah tulisan, biasanya dalam konteks publikasi seperti majalah, koran, atau buku. Tujuannya bukan untuk promosi atau iklan, melainkan untuk memberikan

visualisasi yang mendukung isi artikel atau cerita yang disajikan (Tin, 2014, h. 48).



Gambar 2.55 Contoh *Editorial Photography*
Sumber: Enchen Tin (2014)

4. ***Fashion Photography***

Fashion Photography merupakan fotografi yang berfokus pada menampilkan pakaian, aksesori, dan gaya dengan cara yang menarik dan estetis, biasanya untuk tujuan promosi, pemasaran, atau editorial. Fotografi ini bertujuan untuk memperlihatkan produk mode secara visual sehingga dapat menarik perhatian audiens dan mendorong mereka untuk membeli atau mengapresiasi karya desain tersebut (Tin, 2014, h. 54).

5. ***Sport Photography***

Spot Photography merupakan jenis fotografi yang berfokus pada mendokumentasikan momen-momen menarik dan penting dalam pertandingan atau acara olahraga. Tujuannya adalah menangkap aksi, emosi, dan cerita yang terjadi selama berlangsungnya olahraga, baik untuk kebutuhan jurnalistik, dokumentasi, maupun komersial (Tin, 2014, h. 174).

Gambar 2.56 Contoh *Sport Photography*
Sumber: Enchen Tin (2014)

2.2.6.3 Unsur Fotografi

Unsur-unsur dalam fotografi merupakan faktor utama dan elemen dasar yang mempengatuhi hasil visual, makna, dan kualitas dari sebuah foto itu sendiri. Karyadi (2017) menjelaskan jika unsur-unsur dalam fotografi diantaranya ialah sumber cahaya, Objek atau Subjek, Cahaya yang dipantulkan oleh objel atau subjek, dan alat yang digunakan dalam fotografi itu sendiri yaitu kamera (h. 12-15). Unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan untuk menciptakan hasil komposisi yang tepat dan kuat untuk seorang fotografer.

1. **Sumber Cahaya**

   Fotografi merupakan sebuah pengambilan gambar atau visual menggunakan cahaya atau melukis dengan cahaya, menjadikan unsur yang paling utama dalam fotografi adalah cahaya (h. 12). Di dunia fotografi, cahaya berasal dari alami atau dari matahari yang disebut juga cahaya alami. Dan cahaya dari lampu atau alat penerangan lainnya yang menghasilkan cahaya seperti senter, lampu, blitz, api unggun, lilin, obor yang disebut juga cahaya buatan.

Gambar 2.57 Cahaya (*lightning*) Fotografi
Sumber: Karyadi (2017)

2. Objek atau Subjek

Objek dalam unsur fotografi yang dimaksud adalah sebuah benda mati, atau suatu bentuk aktifitas, kemudian subjek disebutkan sebagai bentuk benda hidup seperti manusia, hewan, atau tumbuhan (h. 13). Untuk menghasilkan gambaran yang lebih jelas, cahaya harus semakin banyak diterima oleh objek atau subjek, sebaliknya, cahaya yang kurang akan membuat objek atau subjek terlihat kurang jelas.

Gambar 2.58 Objek/Subjek Fotografi
Sumber: Karyadi (2017)

3. Cahaya yang dipantulakn Objek atau Subjek

Cahaya yang diterima oleh objek atau subjek sebelumnya, akan dipantulkan dan dapat ditangkap oleh indra penglihatan manusia atau kamera (h. 14). Kemudian dari cahaya yang dipantulkan inilah dapat membentuk

suatu gambar atau lukisan dari bentuk objek maupun subjek sebelumnya.

Gambar 2.59 Hasil Cahaya yang Dipantulkan Fotografi
Sumber: Karyadi (2017)

2.2.6.4 Komposisi Fotografi

Komposisi fotografi merupakan sebuah kesatuan yang memuat berbagai teknik atau cara yang digunakan untuk mengatur beberapa elemen visual sehingga hasil gambar foto dapat menyampaikan pesan, menarik, dan seimbang. Karyadi (2017) menjelaskan, komposisi fotografi beberapa diantaranya *Point of Interest*, *Depth of Field*, *Background*, *Colour*, dan Horizontal/Vertikal (h. 31-33), dijelaskan sebagai berikut:

1. ***Point of Interest***

   Point of Interest (POI) adalah titik atau elemen utama yang difokuskan atau ingin diperlihatkan dalam sebuah hasil foto. POI adalah elemen terpenting yang harus diperlihatkan dari gambar tersebut, atau dalam arti lain, audiens dapat langsung mengerti objek atau subjek apa yang ingin diperlihatkan dalam hasil gambar tersebut. Agar dapat tercipta hasil dari POI, dibutuhkan *Rule of Third,* sebuah komposisi yang membagi bidang foto atau gambar menjadi sembilan bagian, dipisahkan menggunakan dua garis vertikal dan horizontal yang nantinya kedua titik temu garis tersebut digunakan sebagai peletakkan objek/subjeknya (Erlyana & Setiawan, 2020, h. 73).

2. ***Depth of Field***

Dept of Field (DOF) adalah pengertian dari jarak antara titik terdekat dan titik terjauh dari kamera yang terlihat tajam dan fokus (Karyadi, 2017, h. 33). DOF ini dihasilkan dari faktor-faktor sepertu seberapa Panjang fokus lensa kameranya, dan jarak antara kamera dengan objek atau subjek, serta ukuran dari *aperture* kamera itu sendiri. DOF ini artinya seberapa tajam dan fokus objek yang ingin diperlihatkan dari hasil foto sehingga terlihat jika objek atau subjek tersebutlah yang menjadi pusat utama dalam gambar.

3. ***Background***

Background atau latar belakang adalah elemen visual atau area yang letaknya berada di belakang objek utama atau subjek utama dalam suatu foto. Untuk menunjukkan atau mengedepankan subjek serta menciptakan suasana yang sesuai dengan konteks, diperlukan hasil dari latar belakang yang baik, tidak terlalu ramai, dan selaras sehingga dapat memperikan kualitas visual yang baik pada sebuah foto.

4. ***Colour***

Warna atau *Colour* dalam fotografi memiliki peran sebagai bentuk suasana atau emosi dari sebuah foto. Seperti, warna kuning, oranye, merah yang dapat memberikan suasana hangat, dan warna biru atau hijau dapat memberikan kesan dingin atau kesan tenang. Pemilihan warna dapat memberikan suatu bentuk kedalaman rasa.

5. **Horizontal atau Vertikal**

Dalam fotografi, horizontal atau vertikal merupakan penggunaan orientasi arah gambar yang diambil. Orientasi horizontal artinya sisi foto atau gambar lebih cenderung melebar kesamping, rasio antara sisi lebar dan sisi tinggi foto

cenderung lebih panjang bagian sisi lebarnya. Penggunaan orientasi vertikal sebaliknya. Pemilihan orientasi ini kembali lagi pada komposisi tertentu yang ingin dicapai seperti horizontal yang cenderung lebih cocok untuk menjangkau ruang yang lebih luas dan vertikal yang cenderung memiliki fokus yang lebih terhadap subjek.

2.3 Tenis

Saleh, M. S. & Syahruddin (2023) dalam bukunya berjudul 'Buku Ajar Pembelajaran Tenis Lapangan' menjelaskan, tenis merupakan olahraga yang menggunakan raket, dimainkan secara individu antara dua pemain (*single*) maupun oleh dua tim yang tiap timnya dimainkan oleh dua orang (*double*) (h. 1). Jadi permainan tenis lapangan ini bisa dimainkan secara satu lawan satu maupun dua lawan dua. Permainan ini dimainkan menggunakan semacam bola karet yang tertutup kain dan dipukul melewati jaring di tengah lapangan. Penjelasan ini diperkuat oleh pengertian dari Budi dkk. (2020), prinsip utama permainan ini adalah memukul bola melewati net agar masuk ke area permainan lawan serta menjaga bola tetap dalam permainan dan memastikan bola mendarat di area lawan untuk mencetak poin (h. 133).

2.3.1 Peralatan dan Fasilitas Tenis

Yasriuddin dan Wahyuddin (2017) dalam bukunya berjudul 'Tenis Lapangan Metode Mengajar & Teknik Dasar Bermain' membagi peralatan dan fasilitas tenis menjadi tiga (h. 3–4), raket, bola, dan lapangan.

2.3.1.1 Raket

Raket terdiri dari dua bagian utama, yaitu pegangan (*grip*) dan rangka (*frame*). Pada rangka terdapat lubang untuk memasang senar. Pegangan raket juga memiliki bagian yang disebut leher raket, area untuk memegang, dan poros (*shank*). Pegangan tersebut berbentuk segi delapan. Panjang keseluruhan raket tidak lebih dari 32 inci (31,75 cm), dengan berat berkisar antara 240-310g lebih.. Syahrial, & Bakhtiar (2015) menjelaskan berat raket tenis sangat beragam dan dalam

pemilihannya harus disesuaikan kembali dengan kecocokan serta kekuatan penggunanya sendiri (h. 23).

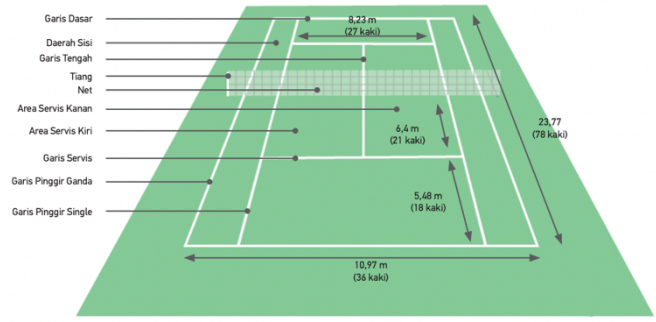
2.3.1.2 Bola

Bola yang digunakan dalam permainan tenis memiliki permukaan yang halus dan sedikit berbulu, berwarna kuning atau putih, dengan diameter antara 6,35 cm dan 6,67 cm, serta berat 56,7 hingga 58,5 gram. Bola tenis ini harus bisa memantul antara 135 cm dan 147 cm saat dijatuhkan dari ketinggian 254 cm, dan dapat berubah serta kembali ke bentuk aslinya di bawah tekanan tertentu.

Gambar 2.60 Bola Tenis
Sumber: Yasriuddin (2017)

2.3.1.3 Lapangan

Lapangan tenis adalah area berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk bermain tenis, dengan panjang sekitar 23,77 meter dan lebar 8,23 meter untuk permainan tunggal, serta 10,97 meter untuk permainan ganda. Lapangan ini dibagi dua oleh net yang membentang di tengah, dengan tinggi net sekitar 0,91 meter di tengahnya. Permukaan lapangan bisa terbuat dari berbagai bahan, seperti rumput, tanah liat atau *clay*, atau bahan keras seperti beton (hard court), yang mempengaruhi cara bola memantul dan gaya bermain. Lapangan juga memiliki garis-garis yang menunjukkan area servis dan batas permainan.



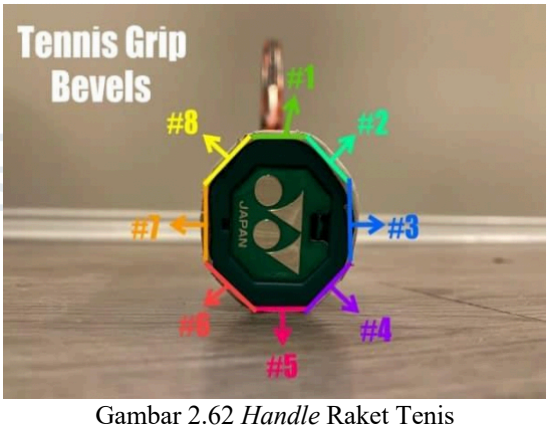
Gambar 2.61 Lapangan Tenis
Sumber: Maharsi (2016)

2.3.2 Teknik Dasar

Terdapat teknik dasar untuk bermain tenis lapangan, pertama dari cara memegang raket yang benar, dan melakukan pukulan dasar. kedua teknik dasar tersebut harus benar-benar dikuasai bagi seseorang yang ingin bermain tenis. Setelah kedua teknik dasar tersebut bisa dikuasai, barulah penting untuk lebih lanjut mengenal teknik dasar yang lain seperti konsentrasi dan pergerakan kaki (Yasriuddin, & Wahyuddin, 2017, h. 10).

2.4.2.1 Cara Memegang Raket

Cara memegang raket yang benar itu sangat penting terutama untuk pemula. Cara-cara ini didasari oleh Terdapat empat cara menggenggam raket yaitu *Eastern Grip, Continental Grip, Western Grip,* dan *Semi Western Grip*. Terdapat delapan sisi pada *handle* raket tenis, delapan sisi ini menjadi patokan utama untuk memegang jenis-jenis genggaman raket.



Gambar 2.62 *Handle* Raket Tenis
Sumber: Saleh & Syahruddin (2023)

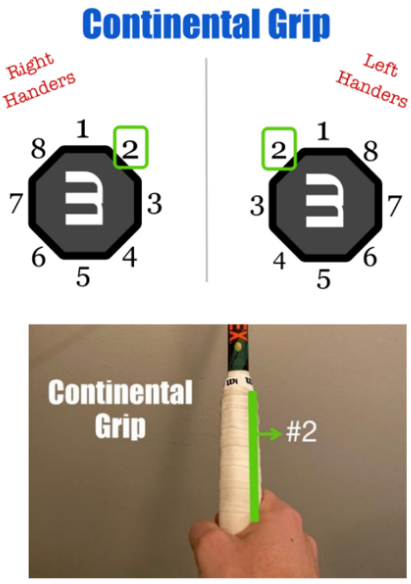
1. ***Eastern Grip***

Genggaman *Eastern* grip merupakan genggaman awal yang banyak dipakai pertama kali oleh pemula. Penjelasan car memegang *Eastern Grip* ini diperjelas oleh Ali, & Mardian (2020) yang menerangkan bahwa genggaman ini dilakukan dengan cara memegang raket seperti sedang berjabat tangan dengan raket (h. 7).

Gambar 2.63 Pegangan *Eastern*
Sumber: Saleh & Syahruddin (2023)

2. ***Continental Grip***

Untuk memegang genggaman *Continenal* ini, cara paling sederhananya adalah dengan meletakan raket pada sisi raket terlebih dahulu lalu baru mengambilnya. Cara genggaman ini merupakan cara yang digunakan sekaligus untuk memukul *forehand* dan *backhand* tanpa merubah posisi genggaman kita.



Gambar 2.64 Pegangan *Continental*
Sumber: Saleh & Syahruddin (2023)

3. *Western Grip*

Genggaman *Western* adalah teknik genggaman yang biasa dilakukan ketika bola yang diterima berada di posisi tinggi melewati pinggang pemukul, sehingga akan lebih susah dipukul jika menggunakan genggaman yang salah.

Gambar 2.65 Pegangan *Western*
Sumber: Saleh & Syahruddin (2023)

4. *Semi Western Grip*

Semi-Western grip adalah teknik pegangan raket dalam tenis yang berada di antara *Western grip* dan *Eastern grip*. Dengan pegangan ini, pemain memegang raket dengan jari telunjuk dan jari tengah lebih berada di bagian bawah pegangan, memberi mereka kemampuan untuk menghasilkan putaran (*spin*) pada bola sambil tetap mendapatkan kontrol yang baik. Pegangan ini lebih populer digunakan oleh pemain tenis profesional (Saleh, & Syahruddin, 2023, h. 22).

2.4.2.2 Pukulan Dasar *Forehand*

Pukulan *forehand* adalah pukulan yang dilakukan oleh tangan dominan kita. posisi pukulan ini dilakukan di depan atau samping badan , pukulan ini digunakan sebagai salah satu pukulan utama untuk pemain, karena menghasilkan tenaga yang kuat dibanding pukulan *backhand*. Teknik yang baik dalam melakukan forehand melibatkan posisi yang tepat, backswing dari pinggul, dan ayunan raket dari bawah ke atas (Saleh, & Syahruddin, 2023, h. 15).

2.4.2.3 Pukulan Dasar *Backhand*

Pukulan dasar kedua adalah pukulan *backhand* yang dilakukan dengan melakukan gerakan mengayun raket dari samping ke depan, menggunakan bagian sisi belakang kepala raket untuk memukul bola yang datang . Pukulan ini bisa dilakukan dengan satu tangan (*one handed*) atau dengan dua tangan (*double handed*). Pemain profesional lebih sering ditemukan menggunakan *backhand* dua tangan karena dinilai lebih efektif (Saleh, & Syahruddin, 2023, h. 20).

2.4.2.4 Pukulan Dasar *Service*

Pukulan pertama untuk membuka permainan dinamakan pukulan *service*. pukulan ini wajib dikuasai karena merupakan modal utama dalam poin permainan tenis. Pukulan ini memerlukan koordinasi tangan yang baik dan memerlukan latihan untuk membiasakan (Ali, & Mardian, 2020, h. 5).

2.4.2.5 Pukulan Dasar *Volley*

Menurut Saleh, & Syahruddin (2023) pukulan *volley* adalah pukulan *forehand* atau *backhand* langsung yang dilakukan di depan net tanpa menunggu bola yang di pukul dari arah lawan memantul terlebih dahulu (h. 111). Pukulan ini teknik dasarnya digenggam menggunakan jenis *Continental Grip*.

2.3.3 Peraturan Dasar Tenis

Permainan ini dimulai dengan menentukan siapa pemain yang melakukan *service* atau memilih sisi lapangan. Pemain kemudian berada di sisi kanan lapangan untuk melakukan *service* atau menerima *service*. Pemain yang pertama kali melakukan *service* harus memukul dengan posisi tidak memasuki garis batas lapangan (*baseline*), kemudian *service* dipukul mengarah diagonal ke arah pemain lawan. Pemain yang lebih dulu mendapatkan poin adalah pemain yang berhasil membuat lawan memukul bola keluar dari batas lapangan, memukul bola dua kali dalam, bagian badan menyentuh net atau sisi lapangan lawan, dan memukul bola sebelum melewati net (Saleh, & Syahruddin, 2023, h. 30).

2.4 Penelitian Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Desain Visual Panduan Teknik Bermain Bulutangkis Sebagai Media Edukasi Bagi Pemula	Hartono, Christina Natalia (2022).	Penggunaan ilustrasi dalam buku panduan memudahkan pembaca untuk melihat gambaran gerakan	Mengedepankan pembuatan buku panduan dengan media tambahan digital.

			teknik secara benar.	
2.	Perancangan Buku Panduan Olahraga *Floorball* Dengan Teknik Ilustrasi Digital Sebagai Upaya Edukasi Untuk Pemula	Karim, N. D. A. (2023).	Menekankan penggunaan gaya gambar kartun agar mudah dipahami pemula.	Menambahkan *link* video dalam bukunya untuk memperjelas gerakan teknik dasar olahraga tersebut.
3.	Perancangan Buku Panduan Berlari bagi Pemula di Jakarta	Dzaki, Eleazar (2023).	Penelitian ini merancang media informasi tentang berlari agar pemula lari terhindar dari kecelakaan dan cedera sehingga olahraga ini dapat lebih dinikmati.	Menekankan penggunaan gaya desain penggabungan ilustrasi dengan kolase foto.