

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Dalam era globalisasi yang semakin maju, media informasi memiliki peran penting sebagai penghubung antara masyarakat dan berbagai sumber pengetahuan. Media ini tidak hanya berfungsi untuk menyebarkan informasi, tetapi juga untuk mendidik dan menghibur audiens melalui berbagai format, seperti media cetak, digital, serta audiovisual (Pavlick & McIntosh, 2008, h. 8). Turrow (2020), dalam bukunya *Media Today: an Introduction to Mass Communication, 7th Edition*, menjelaskan komunikasi massa adalah proses produksi dan distribusi konten secara luas yang memanfaatkan teknologi, mencakup media seperti koran, internet, televisi, dan radio (h. 11).

2.1.1 Klasifikasi Media Informasi

Seiring perkembangan zaman, inovasi perkembangan media massa semakin beragam, mulai dari media cetak, radio, audiovisual, dan beragam media lainnya. Vera dalam Putri dan rekan (2024) pada buku *Jurnalistik adalah salah satu bidang yang terus berkembang dalam dunia komunikasi* menyatakan, media massa terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu media tradisional dan media digital, dengan perbedaan signifikan dalam teknis penyebarannya dan bukan dari isi informasi atau konten di dalamnya ((Putri et al., 2024, h. 18). sehingga jenis media dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Media Cetak

Media cetak berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif dan berkelanjutan, seperti buku, koran, dan majalah, media ini memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan media elektronik karena mudah diakses dan mudah dipahami secara mendalam oleh pembaca (Putri et al., 2024, h. 18—9).

2. Media Online

Media daring merupakan media baru yang berbasis teknologi digital dan digunakan untuk menyampaikan informasi secara cepat dan meluas dengan karakteristik interaktif yang tidak dimiliki media tradisional (Putri et al., 2024, h. 22).

2.1.2 Tujuan Media Informasi

Dapat dipahami sebuah media berperan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai jenis informasi atau data terkait berbagai topik, media dapat membantu menghubungkan sumber informasi terhadap penerimanya (Santoso et al., 2021). Media memungkinkan data atau pesan dapat disampaikan kepada masyarakat luas yang mencakup berbagai jenis konten seperti berita, edukasi, hiburan, atau promosi.

1. Sarana Informasi

Media informasi tentunya berfungsi sebagai sarana informasi yang menyediakan berbagai hal seperti, pengetahuan atau penjelasan teoritis mengenai suatu konsep atau topik, penjelasan terperinci mengenai fitur objek atau karakter suatu entitas, panduan langkah demi langkah dalam melakukan suatu prosedur, serta deskripsi terperinci mengenai sebuah peristiwa atau situasi tertentu (Santoso et al., 2021).

2. Sarana Edukasi

Selain berfungsi sebagai sarana informasi, media informasi dapat berfungsi sebagai sarana edukasi yang bertujuan untuk mendorong interaksi yang lebih dinamis dalam pembelajaran dengan merangsang perhatian, pemikiran, serta keterampilan melalui penyediaan informasi yang relevan, untuk memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Santoso et al., 2021).

3. Sarana Hiburan

Media informasi juga dapat berfungsi sebagai sarana hiburan dengan menyediakan platform untuk berbagai konten yang menghibur, seperti musik, video, dan berbagai format lainnya yang dapat dinikmati oleh publik. Hal ini memungkinkan penyampaian informasi dan hiburan secara bersamaan, membuat konten lebih mudah diakses dan lebih menarik bagi audiens (Pavlick & McIntosh, 2008, h. 8).

4. Sarana Promosi

Media informasi tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan berita atau edukasi dan hiburan, tetapi juga sebagai alat promosi yang efektif. Dengan audiens yang luas, platform seperti surat kabar, televisi, situs web, dan media sosial dapat digunakan untuk memperkenalkan produk, layanan, atau acara kepada publik.

Misalnya, banyak surat kabar menawarkan akses gratis ke sebagian kontennya sebagai strategi promosi, meskipun mulai menambahkan konten berbayar. The New York Times memperkenalkan *Times Select* pada 2006 untuk konten premium berbayar. Dalam televisi, banyak program hanya bisa diakses dengan biaya tertentu, seperti \$1,99 per episode. Selain itu, tren menonton sesuai permintaan semakin umum, memungkinkan pemirsa menonton kapan saja melalui perangkat digital dan jaringan nirkabel (Pavlick & McIntosh, 2008, h. 164).

2.2 Buku

Buku telah berfungsi sebagai alat arsip dan dokumentasi yang berkembang sepanjang sejarah, menjadi tempat untuk menulis dan menyimpan pengetahuan, ide, dan cerita dari berbagai belahan dunia. Haslam (2006) menjelaskan, buku terdiri dari lembaran-lembaran kertas yang berisi teks atau gambar dan disatukan melalui proses penjilidan. Turrow (2009) mengutip hasil penelitian UNESCO yang mendefinisikan buku sebagai publikasi cetak dengan minimal 49 halaman yang tidak diterbitkan secara berkala, yang membedakannya dari media lainnya.

Sebagai sarana komunikasi, buku memiliki peran penting yang telah ada sejak lama, bahkan sebelum adanya industri cetak modern (Turrow, 2020). Buku sering digunakan sebagai referensi dalam proses pembelajaran dan studi, menjadikannya sumber pengetahuan yang vital bagi pembaca dari berbagai kalangan (Puspasari & Suryaningsih, 2019). Dengan demikian, buku tidak hanya menyimpan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk menyebarkan pengetahuan dan mendukung pendidikan di masyarakat.

2.2.1 Klasifikasi Buku

Buku dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama yaitu, Buku pendidikan dan profesional yang berfokus pada pengembangan keterampilan dan pembelajaran, Sementara itu, buku konsumen ditujukan untuk pembaca umum di luar konteks akademik atau profesional.

1. Buku pendidikan

Buku pendidikan sering menggunakan metode pengajaran khusus yang mencakup elemen seperti tujuan belajar, rangkuman bab, dan pertanyaan diskusi. Jenis ini mencakup buku untuk sekolah, perguruan tinggi, dan buku profesional yang berorientasi pada pengembangan karir (Turrow, 2020, h. 204—205).

2. Buku konsumen

Buku ini mencakup topik yang lebih luas seperti agama, sains, sejarah, memasak, serta buku kasual seperti novel, humor, dan panduan perjalanan, memenuhi kebutuhan pembaca dalam kehidupan pribadi (Turrow, 2020, h. 205).

a. *Coffee table book* / buku luks

Coffee table book atau yang biasa disebut sebagai buku luks (buku mewah), merupakan salah satu buku yang termasuk kedalam kategori buku konsumen, karena memiliki fungsi untuk menarik perhatian pembaca melalui tampilan visual yang menarik. *Coffee table book* dapat didefinisikan sebagai buku

dengan ukuran besar yang dijilid dengan *hard cover* berisi konten yang berfokus pada visual menarik, seperti ilustrasi atau foto dan disertai teks sebagai penjelas atau pelengkap gambar yang mudah diakses dan dipahami tanpa memerlukan konsentrasi tinggi, disajikan secara terbuka di atas meja. Dalam perancangannya, desainer harus memperhatikan tata letak yang artistik, termasuk penempatan foto yang nyaman dilihat, serta pemilihan jenis dan ukuran huruf yang jelas untuk keterangan gambar dan kredit (Trim, 2022, h. 279—280).

2.2.2 Komponen Buku

Rustan (2009) dalam buku *LAYOUT, Dasar & Penerapan*, menjelaskan, terdapat tiga bagian penting pada perancangan sebuah buku yaitu, bagian depan buku, bagian isi buku, dan bagian belakang dari buku yang memiliki fungsi spesifik yang berkontribusi pada keseluruhan pengalaman pembaca (h. 123). Dengan memahami fungsi setiap komponen tersebut, desainer dapat menciptakan tata letak yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional, sehingga meningkatkan kualitas penyampaian informasi kepada pembaca. Hal ini menunjukkan bahwa perancangan buku yang baik sangat penting untuk menciptakan pengalaman membaca yang efektif dan menyenangkan.

1. Bagian depan buku

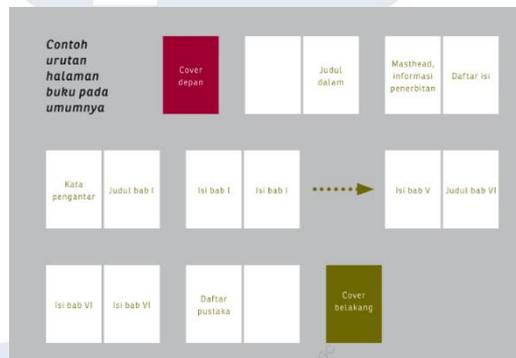
Bagian depan atau *front cover* sebuah buku mencakup data penting yang menjelaskan identitas dari buku seperti, judul buku, nama *author* atau penulis buku, logo dari penerbit buku, teks, dan komponen visual didalamnya. Selain itu bagian dalam depan buku juga mencantumkan judul, informasi mengenai penerbitan buku, kata pengantar dan bentuk ucapan terimakasih oleh *author* terhadap pihak eksternal yang berpengaruh dalam pembuatan buku, sambutan dan daftar isi buku juga dicantumkan secara terstruktur.

2. Bagian isi buku

Bagian dalam sebuah buku biasanya berisi halaman-halaman yang terdiri dari berbagai bab yang mencakup judul dari pembahasan utama, sedangkan sub-bab berisi informasi atau pengetahuan yang relevan dengan topik pembahasan dari bab yang diuraikan secara keseluruhan.

3. Bagian belakang buku

Pada bagian halaman belakang sebuah buku mencakup daftar pustaka atau sumber akurat pernyataan-pernyataan dalam sebuah buku, daftar istilah asing yang digunakan dalam buku, dan daftar gambar yang dicantumkan dalam konten sebuah buku, serta diakhiri dengan *back cover* yang berisi konten serupa dengan bagian depan buku atau *front cover*.



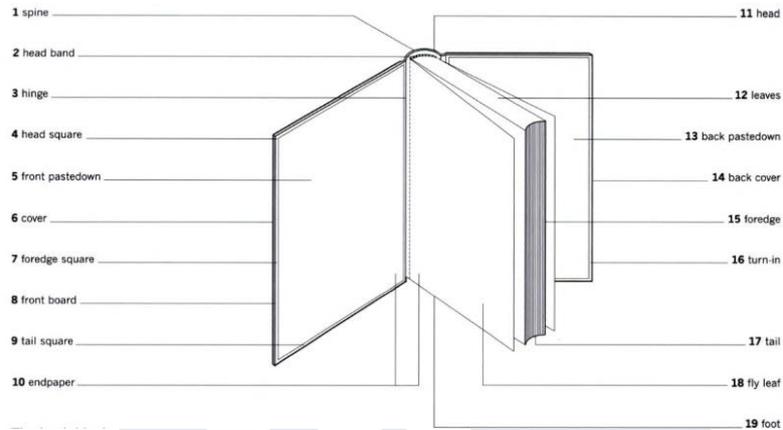
Gambar 2.1 Urutan Komponen Buku

Sumber: Rustan (2009)

2.2.3 Anatomi Buku

Haslam (2006) dalam bukunya menyatakan, sebuah buku memiliki berbagai bagian dengan nama khusus dan teknis yang berbeda-beda dalam proses penerbitannya. Perlu adanya pemahaman mendalam mengenai beragam istilah teknis dan bagian dari buku tersebut diantaranya adalah *spine*, *headband*, *hinge*, *head square*, *front pastedown*, *cover*, *foredge square*, *front*

board, tail square, endpaper, head, leaves, back pastedown, back cover, foredge, turn-in, tail, fly leaf, foot, dan signature (h. 20).



Gambar 2.2 Anatomi Buku

Sumber: Haslam (2006)

Berikut penjelasan mengenai istilah dan fungsi setiap komponen anatomi dalam sebuah buku menurut teori Haslam (2009, h. 20).

1. *Spine*: bagian belakang buku yang berfungsi untuk melindungi halaman-halaman yang telah dijilid.
2. *Head band*: kain lebar yang ditempatkan di punggung buku berfungsi untuk menutupi perekat dan benang yang digunakan dalam proses penjilidan.
3. *Hinge*: lipatan kertas di bagian dalam yang menghubungkan sampul dengan isi buku.
4. *Head Square*: bagian kecil di bagian atas buku yang biasanya sedikit lebih besar dibandingkan isi buku.
5. *Front Pastedown*: halaman endpaper yang dilekatkan di bagian depan sampul buku.
6. *Cover*: sampul buku yang terletak di luar berperan penting dalam melindungi isi buku, menjaga agar halaman dan informasi di dalamnya tetap aman dan tidak rusak.

7. *Foredge Square*: bagian kecil di sudut buku yang muncul sebagai dampak dari ketebalan halaman sampul.
8. *Front Board*: karton yang membentuk sampul depan buku, memberikan struktur dan perlindungan pada isi buku.
9. *Tail Square*: merupakan area kecil yang terletak di bagian bawah buku, muncul karena sampul hardcover yang biasanya memiliki ukuran lebih besar dibandingkan dengan isi buku.
10. *Endpaper*: kertas yang memiliki ketebalan lebih, yang dilekatkan pada sampul hard cover untuk menghubungkan sampul dengan konten buku di dalamnya.
11. *Head*: posisi yang berada di bagian atas punggung buku.
12. *Leaves*: sekumpulan lembaran kertas yang telah dijilid bersama untuk membentuk sebuah buku.
13. *Back pastedown*: halaman endpaper yang terdapat pada sampul belakang buku, berfungsi untuk menyatukan bagian dalam dan luar buku.
14. *Back cover*: karton yang membentuk sampul belakang buku, memberikan dukungan dan perlindungan pada konten yang ada di dalamnya.
15. *Foredge*: bagian luar buku yang tidak terlindungi oleh punggung (spine)
16. *Turn-in*: halaman cover buku yang dilipat dari sisi luar menuju ke dalam.
17. *Tail*: Terletak pada bagian bawah halaman buku.
18. *Fly leaf*: halaman selanjutnya dari endpaper
19. *Foot*: bagian bawah buku sebagai penyangga saat buku diletakkan di permukaan datar dan memberikan stabilitas tambahan.
20. *Signature*: sekumpulan halaman yang telah dikelompokkan dan dijahit bersama untuk membentuk bagian dari sebuah buku.

2.2.4 Halaman Buku

Salah satu bagian penting dalam buku adalah halaman, yang memainkan peran signifikan dalam struktur keseluruhan karya tersebut. Halaman tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menampilkan konten. Dalam bukunya Haslam (2006) juga menyatakan, halaman buku terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya (h. 21):

1. *Portrait*: *Portrait* adalah format halaman di mana tingginya lebih panjang daripada lebarnya, menghasilkan tata letak yang vertikal dan umum digunakan dalam buku, dokumen, dan laporan.
2. *Lanskap*: *Lanskap* mengacu pada format di mana lebar halaman lebih besar dari tingginya, menciptakan tata letak horizontal yang sering dipakai untuk grafik dan presentasi.
3. *Ukuran halaman*: mengacu pada dimensi fisik dari sebuah halaman, yang mencakup tinggi dan lebarnya. Ini menentukan format dan bentuk buku secara keseluruhan.
4. *Halaman kiri (verso)*: adalah halaman di sebelah kiri dalam buku yang biasanya ditandai dengan nomor halaman genap.
5. *Halaman tunggal*: merupakan satu lembar halaman yang dijilid di sisi kiri buku dan biasanya terlihat ketika membuka buku.
6. *Halaman ganda*: terdiri dari dua halaman bersebelahan yang dirancang dengan materi yang berlanjut dari satu halaman ke halaman lainnya, seringkali dengan konten yang melintasi tepi penjilidan.
7. *Kepala buku*: mengacu pada bagian atas halaman atau buku, yang sering kali diisi dengan margin atau dekorasi tertentu.
8. *Halaman folio kanan (recto)*: adalah halaman di sebelah kanan dalam buku yang biasanya ditandai dengan nomor halaman ganjil.
9. *Tepi depan buku*: adalah sisi yang tidak terjilid dari sebuah buku, yang sering kali merupakan bagian yang pertama kali dilihat ketika buku ditutup.
10. *Kaki buku*: mengacu pada bagian bawah halaman atau buku, yang juga dapat digunakan untuk nomor halaman atau margin.

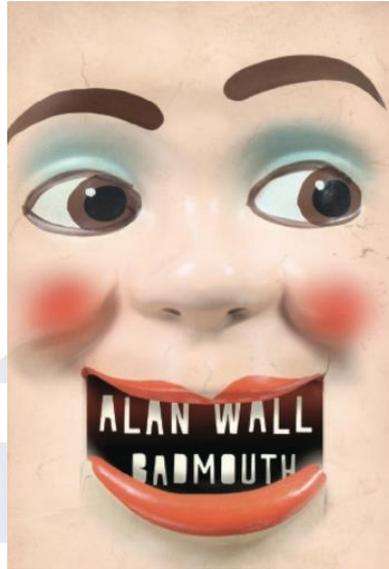
11. Selokan penjilidan: adalah ruang atau margin di antara dua halaman yang berhadapan, tempat halaman dijilid, dan penting dalam desain halaman untuk memastikan keterbacaan.

2.2.5 Sampul Buku

Sampul buku merupakan interaksi pertama yang dialami pembaca dengan sebuah karya. Ketika seseorang melihat sampul, baik di toko buku fisik, secara daring, di kios, atau melalui eReader, respon awal mereka terhadap desain dan informasi yang disajikan dapat menentukan ketertarikan mereka terhadap buku tersebut (Landa, 2019, h. 214). Sehingga suatu sampul memiliki peran penting terhadap pengalaman pertama konsumen, dimana visual desain pada sampul berperan sebagai daya tarik yang dapat menumbuhkan kesan pertama pada isi dalam sebuah buku, dalam perancangan buku informasi penulis akan menggunakan jenis tampilan sampul buku yang berupa *image-type synergy*.

1. *Image-type synergy*

Image-type synergy merupakan sampul buku kombinasi yang menggabungkan gambar visual dan huruf pada tampilan depan sebuah buku, dengan tetap membentuk kesinambungan diantara kedua elemen tersebut, kedua unsur tersebut dirancang untuk saling melengkapi dalam menyampaikan makna dan pesan suatu karya secara keseluruhan (Landa, 2019, h. 217).



Gambar 2.3 Contoh Sampul Berbasis Kombinasi

Sumber: Landa (2019)

2.3 Prinsip Desain dan Elemen Desain

Prinsip dan elemen desain merupakan dasar penting yang harus dipahami dalam menciptakan karya visual yang efektif dan menarik, prinsip desain memberikan panduan tentang bagaimana mengatur dan mengelola elemen-elemen desain tersebut untuk menghasilkan karya yang estetis dan fungsional. Memahami kombinasi keduanya membantu desainer menciptakan desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan yang diinginkan.

2.3.1 Prinsip Desain

Dalam proses mendesain atau melakukan suatu perancangan terdapat beberapa prinsip desain yang perlu diperhatikan di setiap prosesnya. Mengacu pada teori yang ada dalam buku *Graphic Design Solutions: Edisi Enam*, Robin Landa (2019) mengemukakan bahwa dalam proses perancangan karya seni, sangat penting untuk menerapkan prinsip-prinsip dasar desain dalam bentuk fisik maupun digital, penerapan prinsip-prinsip ini bertujuan untuk

merealisasikan ide dan konten. Prinsip HAUS merangkum empat elemen penting dalam desain diantaranya:

1. *Hierarchy*

Hirarki visual berfungsi untuk mengarahkan perhatian target desain, dengan mengatur elemen-elemen desain sesuai dengan kepentingannya. Elemen utama akan ditonjolkan terlebih dahulu dengan memanfaatkan kontras dalam ukuran, bentuk, warna, dan tekstur, untuk memandu pandangan target melalui komposisi yang efektif. Selain itu, keselarasan visual dan ruang juga berperan penting dalam memperkuat komunikasi visual dan menciptakan keseimbangan terhadap elemen-elemen penting dalam desain.

2. *Alignment*

Keselarasan dalam desain mengacu pada cara elemen-elemen grafis disusun agar saling terhubung secara visual dan menciptakan struktur baru yang harmonis, dengan mengatur elemen-elemen dalam membentuk koneksi secara konsisten hingga keseluruhan komposisi berkaitan dengan jelas satu sama lainnya.

3. *Unity*

Kesatuan dalam desain adalah ketika seluruh elemen grafis dapat bekerja sama secara harmonis melalui pengulangan elemen-elemen seperti, warna, bentuk, atau tekstur, dengan pengaturan yang sistematis dan bervariasi untuk menjaga daya tarik visual terhadap target desain.

4. *Space*

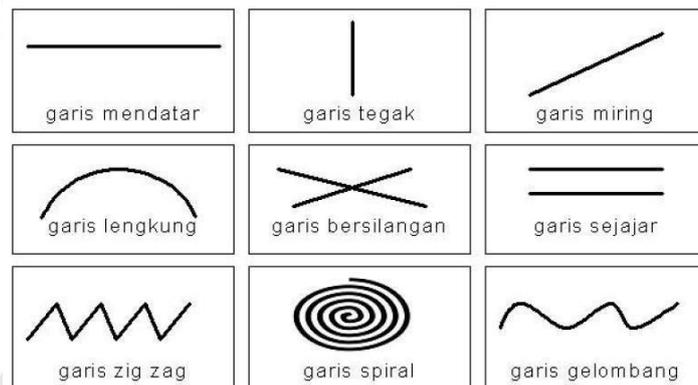
Ruang dalam desain memiliki fungsi tertentu seperti memisahkan teks dengan gambar visual, jarak antar elemen, yang dapat mengarahkan pandangan target desain. Ruang merupakan prinsip penting dalam desain, karena ruang yang tidak dipertimbangkan dengan baik dapat memberi hambatan terhadap sebuah karya desain.

2.3.2 Elemen Desain

Dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions: Edisi Enam* (2019), Robin Landa menguraikan beberapa elemen penting sebagai dasar desain dua dimensi (h. 19).

1. Garis

Garis dapat diartikan sebagai urutan titik yang membentang, dengan kata lain titik sebagai elemen terkecil dari garis. Garis berfungsi sebagai elemen penentu bentuk, batas, dan area dalam desain. sekaligus juga sebagai elemen dominan pada proses menciptakan suatu bentuk visual.

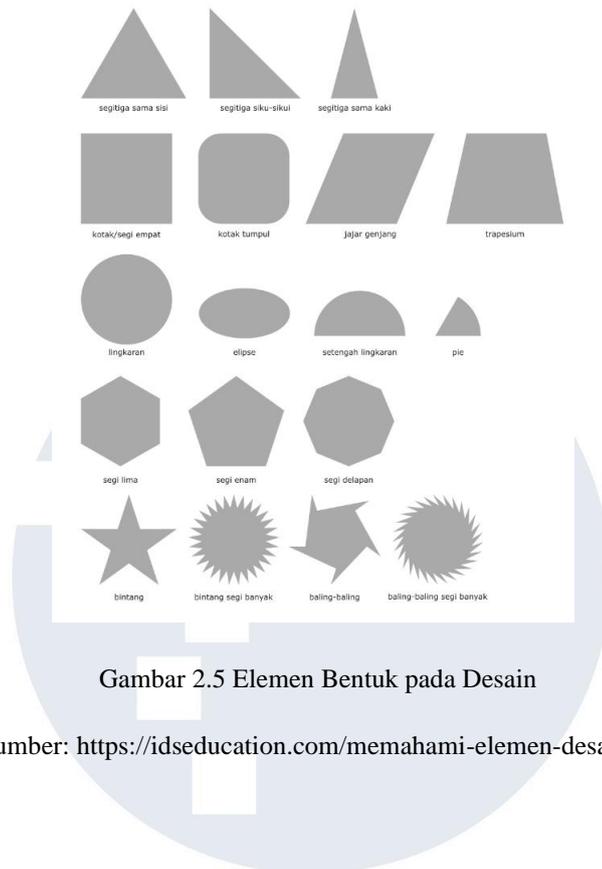


Gambar 2.4 Elemen Garis pada Desain

Sumber: [https://idseducation.com/arti-elemen-desain-garis/...](https://idseducation.com/arti-elemen-desain-garis/)

2. Bentuk

Bentuk merupakan elemen dua dimensi yang dihasilkan dari garis dan kontur serta dapat diukur secara tinggi dan lebarnya. Bentuk dapat diisi dengan warna, pola, atau tekstur dengan tujuan memberikan karakteristik dan jenis yang mempengaruhi tampilan serta nuansa pada suatu desain.

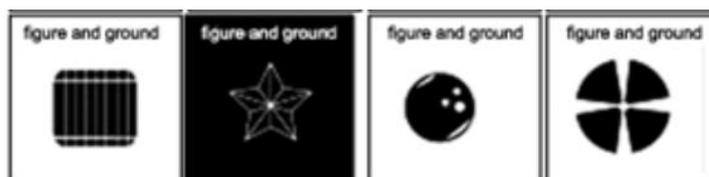


Gambar 2.5 Elemen Bentuk pada Desain

Sumber: [https://idseducation.com/memahami-elemen-desain/...](https://idseducation.com/memahami-elemen-desain/)

3. *Figure/Ground*

Figur dan latar belakang, juga dikenal sebagai ruang positif dan negatif yang merupakan prinsip dasar visual. Figur dan latar belakang berfungsi untuk membedakan suatu bentuk atau figur visual dengan latar belakangnya. Landa (2019) menyatakan, pentingnya mempertimbangkan peletakan elemen positif dan negatif dan dampaknya terhadap keseluruhan komposisi desain bagi para desainer (h. 21).



Gambar 2.6 *Figure/Ground* pada Desain

Sumber: [https://belajardkvnisaa.wordpress.com/figure-and-ground/...](https://belajardkvnisaa.wordpress.com/figure-and-ground/)

4. *Pattern*

Pola adalah pengulangan suatu elemen atau bentuk tertentu yang terarah secara beraturan pada suatu area. Setiap bentuk atau elemen dalam pola dapat bersifat abstrak atau menggambarkan suatu bentuk yang spesifik. Pembentukan pola berdasarkan pada tiga elemen dasar visual seperti titik, garis, dan kisi.

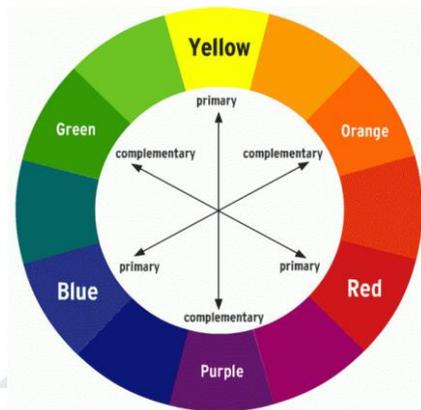


Gambar 2.7 Pattern pada Desain

Sumber: Landa (2019)

2.3.2.1 **Warna**

Warna memiliki peran penting dalam dunia desain, warna dapat memberikan kesan tertentu terhadap target desain. Dalam dunia desain terdapat dua sistem warna yaitu, RGB (*red, green, blue*), warna ini biasa digunakan pelaku desain dalam format layar digital seperti pada layar komputer atau ponsel, dan CMYK (*cyan, magenta, yellow, black*) yang biasa digunakan untuk kepentingan produksi cetak seperti, majalah, poster, dan beragam media cetak lainnya, seperti yang dijelaskan Primasanti (2023), dalam buku *Belajar desain grafis untuk pemula: Mahir segala jenis desain, semua orang bisa jadi desainer*, (h. 21).



Gambar 2.8 Color Wheel

Sumber: <https://thebass.org/learn/lesson-plan-world-of-color...>

2.3.2.2 Tipografi

Tipografi dapat didefinisikan sebagai teknik, seni, atau keterampilan dalam mengatur elemen huruf dan teks dengan tujuan agar pesan dapat tersampaikan secara jelas dan memiliki nilai estetika yang mencakup pemilihan dan pengaturan huruf serta cara penyusunannya terhadap media yang digunakan untuk memastikan pesan dalam teks mudah dipahami dan memberikan kesan tertentu (Iswanto & raditya, 2023, h. 4). Memahami tipografi menjadi sangat krusial dalam merancang suatu desain visual karena kombinasi elemen estetika dan fungsional ini memastikan teks tidak hanya menarik tetapi juga mudah dipahami dan nyaman dibaca dengan memanfaatkan prinsip dasar diantaranya:

1. *Legibility*

Legibilitas adalah kemampuan suatu huruf untuk dikenali dan dibaca dengan benar. Misalnya, huruf "o" harus terbaca sebagai "o" dan tidak disalah artikan sebagai huruf lain. Jika suatu huruf sulit dibedakan karena mirip dengan huruf lain, maka legibilitasnya dianggap rendah. Tingkat keterbacaan ini

ditentukan oleh anatomi huruf itu sendiri (Iswanto & raditya, 2023, h. 54).

2. *Readability*

Readability dapat didefinisikan sebagai tingkat keterbacaan susunan huruf dari suatu kata atau kalimat berdasarkan ukuran teks, proporsi teks, jarak pada teks, gaya penulisan, dan *text alignment* (Iswanto & raditya, 2023, h. 55).

3. *Visibility*

Visibilitas mengacu pada seberapa mudah teks, seperti huruf, kata, atau kalimat, terlihat dari jarak tertentu. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi visibilitas adalah kontras warna. Semakin berbeda warna teks dengan latar belakangnya, semakin mudah teks tersebut terlihat. Sebaliknya, jika warna teks dan latar belakangnya mirip, visibilitas teks akan menurun (Iswanto & raditya, 2023, h. 60).

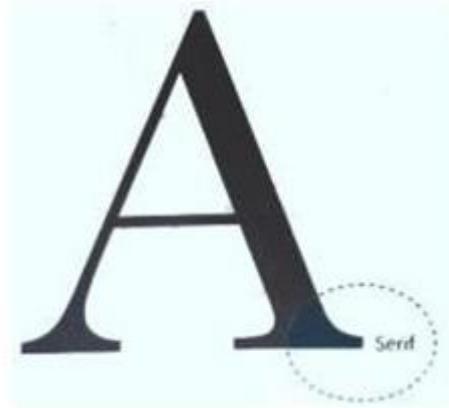
A. **Jenis Typeface**

Evans dan Sherin dalam Primasanti (2023) pada buku *Belajar desain grafis untuk pemula: Mahir segala jenis desain, semua orang bisa jadi desainer*, menjelaskan, *Typeface* adalah bentuk rancangan visual yang mencakup huruf, simbol, dan angka dalam bentuk yang seragam dan diberi nama (h. 28). Tipografi memiliki beberapa jenis yang dikategorikan sebagai berikut.

1. *Serif*

Serif merupakan jenis huruf yang memiliki ujung kaki berbentuk lancip. Kehadiran kaki-kaki pada serif bertujuan untuk memfasilitasi pembacaan teks dengan ukuran

huruf yang kecil atau jarak baris yang sempit dan biasa digunakan pada teks cetak seperti buku, koran, dan media cetak lainnya (Primasanti, 2023, h.28).



Gambar 2.9 *Serif*

Sumber: Anggriani. L & Nathalia. K, (2014)

2. *San Serif*

San serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki kaki dan memiliki ketebalan yang seragam atau hampir seragam dan sederhana, sehingga berbeda dengan serif. Penulisan menggunakan san serif lebih sering digunakan pada media digital seperti website, aplikasi, dan media digital lainnya (Primasanti, 2023, h.29).

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 2.10 *San serif*

Sumber: Anggriani. L & Nathalia. K, (2014)

3. *Display/Decorative*

Huruf jenis dekoratif memiliki karakteristik yang memberikan kesan dekoratif dan ornamen. Biasanya, huruf ini digunakan secara terbatas hanya untuk judul atau heading dengan tampilan yang unik dan berani dan biasa diaplikasikan pada suatu desain visual seperti poster atau iklan (Primasanti, 2023, h.29).



Gambar 2.11 *Decorative*

Sumber: Anggriani. L & Nathalia. K, (2014)

4. *Script*

Jenis huruf *script* memiliki kemiripan dengan goresan tangan yang dibentuk dengan menggunakan pena, kuas, atau pensil dengan kemiringan ke kanan yang sedikit mirip dengan kaligrafi dan dapat digunakan pada tampilan desain formal maupun dekoratif (Primasanti, 2023, h.29).

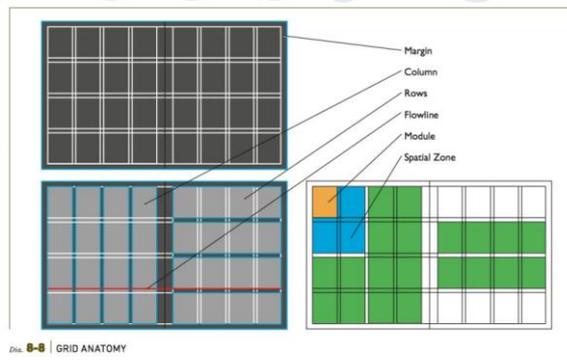


Gambar 2.12 *Script*

Sumber: Anggriani. L & Nathalia. K, (2014)

2.3.2.3 Grid

Grid adalah sebuah sistem yang digunakan untuk mengatur ruang dan mendukung berbagai jenis materi dalam proses komunikasi seperti halaman-halaman buku, majalah, brosur, dll. Terdapat pembagian anatomi dalam grid diantaranya adalah *margin*, *coloumn*, *rows*, *flowline*, *module*, *spatial zone* (Landa, 2019, h. 167).



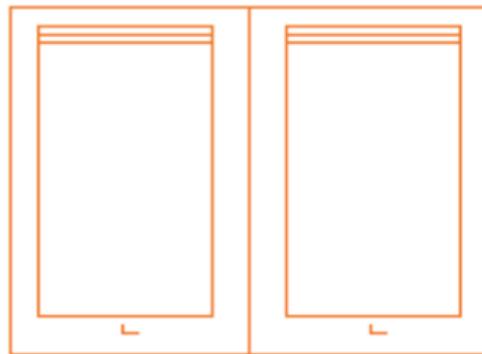
Gambar 2.13 *Grid Anatomy*

Sumber: Landa (2019)

Tondreau (2019) dalam buku *Layout essentials revised and updated: 100 design principles for using grids*, menjelaskan, meskipun grid berperan dalam menjaga ketertiban secara tidak terlihat, ia tidak membatasi kreativitas desain dan sebaliknya digunakan sebagai panduan untuk menciptakan tata letak yang efektif. Terdapat lima jenis sistem grid dasar yang harus dipahami, diantaranya:

1. *Single column grid*

Pada dasarnya, sistem grid satu kolom digunakan untuk mengatur teks yang berjalan secara berkelanjutan, seperti esai, laporan, atau buku. Bagian utama dari halaman, spread, atau layar perangkat terletak pada blok teks tersebut. (Tondreau, 2019, h.11).

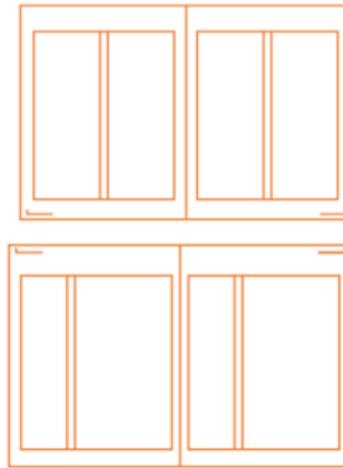


Gambar 2.14 *Single Column Grids*

Sumber: Tondreau (2019)

2. *Two column grids*

Sistem grid dua kolom memfasilitasi pengaturan teks yang melimpah atau penyajian informasi dalam kolom terpisah. Grid dua kolom dapat diatur dengan lebar kolom sama atau berbeda. Proporsi yang dianggap ideal dalam pengaturan ukuran grid jika salah satu kolomnya memiliki lebar dua kali lipat dari kolom lainnya (Tondreau, 2019, h.11).

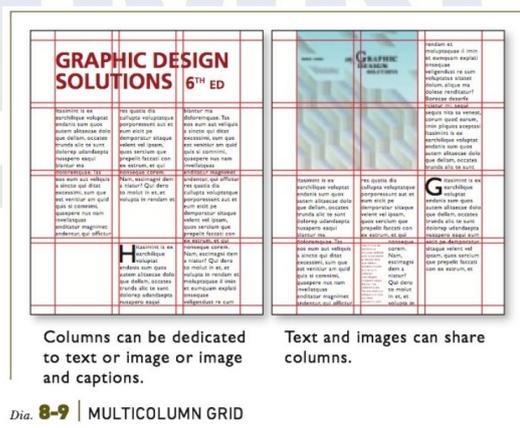


Gambar 2.15 Two Column Grids

Sumber: Tondreau (2019)

3. Multi column grids

Sistem *multi-column grid* merupakan pendekatan desain terstruktur yang menggunakan beberapa kolom seragam dengan celah pemisah atau *gutter*. Ini memungkinkan desainer menciptakan tata letak yang fleksibel, seimbang dan mudah dibaca, sehingga meningkatkan kualitas visual dan keseluruhan desain (Landa, 2019, h. 167).

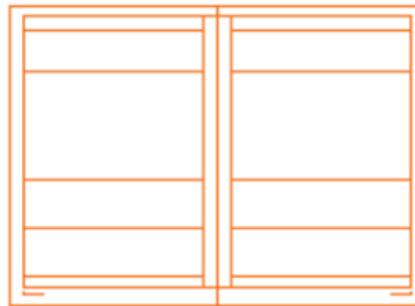


Gambar 2.16 Multi Column Grids

Sumber: Landa (2019)

4. *Hierarchical grids*

Sistem grid hirarkis digunakan untuk membagi halaman menjadi zona-zona yang terorganisir secara hierarkis. Pada banyak kasus, kisi hierarkis terdiri dari kolom-kolom horizontal yang berperan dalam mengatur tata letak dan hierarki informasi yang disajikan. Sistem ini sering digunakan dalam tata letak majalah, di mana konten yang berbeda memiliki tingkat kepentingan atau prioritas yang berbeda, dan perlu dipresentasikan dengan jelas dalam struktur hierarkis yang terpisah. (Tondreau, 2019, h.11).



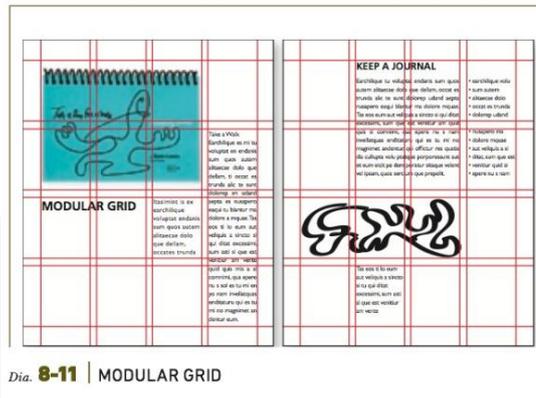
Gambar 2.17 *Hierarchical Grids*

Sumber: Tondreau (2019)

5. *Modular grids*

Modular grid adalah sistem tata letak yang membagi ruang desain menjadi unit-unit kecil yang dihasilkan dari perpotongan garis vertikal dan horizontal. Sistem ini memberikan kemudahan dalam menyusun informasi dengan rapi, baik secara terpisah dalam modul kecil maupun dikelompokkan ke dalam zona tertentu untuk menciptakan hierarki visual yang efektif. Fleksibilitasnya membuat grid ini sangat cocok digunakan untuk desain yang menggabungkan elemen gambar dan teks, karena

mampu mengakomodasi berbagai komposisi dengan efisien (Landa, 2019, h. 169).



Gambar 2.18 Modular Grids

Sumber: Landa (2019)

6. Break the Grid

Dalam penggunaan sistem grid seorang desainer memiliki hak dan pilihan untuk mematuhi atau menyimpang dari sistem grid yang ada, terkadang desainer diperbolehkan dengan sengaja merusak grid untuk memberikan kesan visual tertentu. Pada buku "*Graphic Design Solutions*" edisi ke-6 oleh Robin Landa, Josef Muller Brockmann dalam kutipannya menyatakan bahwa, grid adalah alat bantu yang fleksibel dan bukan sistem otomatis yang menjamin hasil desain. Grid memungkinkan pengorganisasian elemen secara fungsional, tetapi tetap dapat diadaptasi agar sesuai dengan gaya dan kebutuhan desainer (Landa, 2019, h. 168—169).

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi memiliki arti yang luas yaitu merujuk pada sebuah gambar dengan tujuan menjelaskan atau menceritakan sesuatu, mulai dari sejarah di dinding gua hingga komik modern, perkembangan zaman membuat ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pendamping teks namun juga dapat berdiri sendiri sebagai karya dua dan tiga dimensi (Salam et al., 2020, h. 48—49). Definisi ilustrasi adalah karya

visual yang berfungsi untuk memperkuat makna dan mendukung informasi pada sebuah teks dalam format cetak, digital, maupun lisan (Landa, 2019, h.4).

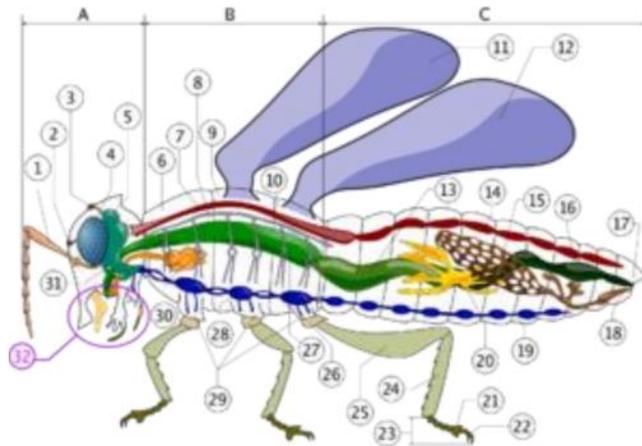
Dalam buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, Alan Male (2007), menjelaskan bahwa kemampuan ilustrasi hampir tidak terbatas dan berperan penting sebagai sarana komunikasi visual modern yang fleksibel dalam menyampaikan informasi, menghibur, memberi komentar, atau membujuk target desain dengan cara kreatif (h. 19).

2.4.1 Jenis Ilustrasi

Perkembangan ilustrasi yang semakin meluas menjadikan ilustrasi memiliki berbagai jenis kategori, diantaranya seperti ilustrasi karya ilmiah, ilustrasi cerita, ilustrasi editorial, kartun dan beragam ilustrasi lainnya (Salam et al., 2020, h. 48—49).

1. Ilustrasi Karya Ilmiah

Ilustrasi karya ilmiah merujuk pada gambar-gambar yang dibuat dengan tujuan menjelaskan konsep dan fenomena mengenai pengetahuan ilmiah, jenis ilustrasi ini seringkali ditemukan dalam buku-buku pendidikan berbasis materi ilmiah untuk memperjelas materi yang sulit dipahami (Salam et al., 2020, h. 49).



Gambar 2.19 Ilustrasi Karya Ilmiah

Sumber: Salam et al. (2020)

2. Ilustrasi Cerita

Ilustrasi cerita adalah rangkaian gambar atau sebuah gambar yang mengisahkan sebuah cerita atau adegan seperti komik atau cerpen, ilustrasi jenis ini juga biasa dikenal sebagai ilustrasi naratif karena biasanya ilustrasi ini juga disertai teks alur cerita (Salam et al., 2020, h. 49).



Gambar 2.20 Ilustrasi Cerita

Sumber: Salam et al. (2020)

3. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial merupakan ilustrasi yang merefleksikan pandangan atau opini terhadap berbagai isu sosial maupun politik untuk menyampaikan pesan kritis dan satir, ilustrasi ini seringkali digunakan dalam koran ataupun majalah dengan menggambarkan tokoh yang relevan dengan isu yang sedang dibahas (Salam et al., 2020, h. 50).



Gambar 2.21 Ilustrasi Editorial

Sumber: Salam et al. (2020)

4. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun dapat berupa karikatur ataupun gag kartun (kartun humor), ilustrasi jenis ini biasa digunakan untuk menggambarkan suatu kejadian, adegan, atau perilaku yang menggambarkan situasi jenaka dan memberikan humor terhadap target ilustrasi (Salam et al., 2020, h. 51).



Gambar 2.22 Ilustrasi Kartun

Sumber: Salam et al. (2020)

2.4.2 Gaya Ilustrasi pada Desain

Herdina Primasanti (2023) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Belajar desain grafis untuk pemula: Mahir segala jenis desain, semua orang bisa jadi desainer*, bahwa gaya gambar dalam desain grafis dapat dibagi menjadi beberapa kategori. Gaya-gaya ini mencerminkan beragam pendekatan visual yang digunakan desainer untuk mengekspresikan ide mereka, mulai dari desain minimalis hingga kompleks, dari gaya tradisional hingga modern.

1. Gaya Minimalis

Gaya ilustrasi desain minimalis menekankan kesederhanaan dengan penggunaan warna dan elemen yang sangat minim, dengan menjaga tampilan visual yang tetap sederhana dan banyak memanfaatkan ruang kosong. Gaya ini dapat menyampaikan pesan tanpa elemen yang berlebihan (h. 44).



Gambar 2.23 Gaya Desain Ilustrasi Minimalis

Sumber: <https://pin.it/7bowGnHDQ...>

2. Gaya Typography

Dalam gaya ini, tata letak dan estetika teks menjadi elemen utama. Tipografi dibuat menarik secara visual namun tetap mudah dibaca. Desainer sering kali menggunakan font digital atau menggambar teks secara manual untuk menambah kesan unik (h. 45).



Gambar 2.24 Gaya Desain Ilustrasi Typography

Sumber: <https://pin.it/3Ef207Ut4...>

3. Gaya Pop art

Pop Art dikenal dengan penggunaan warna-warna cerah dan mencolok, tekstur titik-titik pada bayangan, serta garis tebal hitam di sekitar ilustrasi dan teks. Gaya ini terinspirasi dari komik-komik klasik, menciptakan nuansa yang penuh energi (h. 45).



Gambar 2.25 Gaya Desain *Illustration-based*

Sumber: <https://www.google.com/imgres?imgurl...>

4. Gaya Bauhaus

Gaya ini terkenal dengan penggunaan bentuk geometris dan warna-warna primer. Simetri dalam penempatan teks juga menjadi ciri khas dari desain Bauhaus yang fungsional namun artistik (h. 46).



Gambar 2.26 Gaya Desain Ilustrasi Bauhaus

Sumber: <https://pin.it/6wAGoWQqA...>

2.5 Fotografi

Fotografi merupakan pengertian dari cara membuat gambar menggunakan cahaya. Kata ini berasal dari bahasa Yunani, "*photos*" yang berarti cahaya dan "*grafo*" yang berarti menulis atau melukis. Dalam praktiknya, fotografi adalah proses menangkap pantulan cahaya melalui suatu objek pada media yang peka cahaya, seperti film atau sensor digital. Hasil fotografi dapat menjadi media untuk mendokumentasikan objek atau peristiwa dengan jelas sekaligus bentuk arsip media yang dapat mengekspresikan seni, dan menjadi cara yang efektif untuk menyampaikan informasi melalui visual secara konkret dan akurat, melampaui batas ruang dan waktu (Nugroho et al., 2024, h. 1).

2.5.1 Faktor Penilaian Foto sebagai Media Dokumentasi

Dokumentasi adalah kunci dalam melestarikan karya-karya dari masa lalu dan masa kini, termasuk di dunia fotografi. Tanpa dokumentasi, sejarah visual dari generasi terdahulu mungkin tidak akan dapat dinikmati atau dipelajari oleh generasi berikutnya. Dalam fotografi, dokumentasi memungkinkan kita untuk menyimpan dan mengakses gambar-gambar penting yang menghadirkan keindahan, peristiwa, atau informasi dari waktu ke waktu (Nugroho et al., 2024, h. 191). Kartianingsih dalam Nugroho dan rekan 2024 menjelaskan, ada beberapa faktor penting pada penerapan fotografi sebagai bentuk dokumentasi diantaranya:

1. Kualitas Foto

Foto sebagai arsip perlu memiliki kualitas tinggi agar dapat direproduksi dengan baik. Fokus, komposisi, dan pencahayaan yang tepat sangat berpengaruh. Namun, foto dengan kualitas teknis kurang baik tetap dapat disimpan jika memiliki nilai informasi yang penting (Nugroho et al., 2024, h. 199).

2. Nilai Pembuktian

Foto dapat berfungsi sebagai bukti visual dari suatu kegiatan atau fungsi institusi, seperti dokumentasi acara resmi atau kegiatan penting. Penilaian harus hati-hati, karena foto dapat direkayasa atau dipalsukan (Nugroho et al., 2024, h. 199).

3. Nilai Informasional Penelitian

Foto yang mengandung informasi yang bermanfaat bagi penelitian memiliki nilai tinggi, terutama jika informasi tersebut tidak berkaitan langsung dengan tujuan asli pengambilan gambar. Contohnya, foto yang mendokumentasikan pakaian tradisional, arsitektur, atau adat budaya (Nugroho et al., 2024, h. 199) .

4. Identifikasi dan Hubungan dengan Arsip Lain

Untuk menilai nilai historis sebuah foto, penting mengetahui penciptanya, tujuan penggunaannya, dan bagaimana foto tersebut terkait dengan arsip lainnya. Identifikasi yang jelas, termasuk subjek, fotografer, tanggal, dan lokasi, sangat penting (Nugroho et al., 2024, h. 199).

2.6 WPAP

WPAP adalah seni visual berbasis geometri yang memadukan warna cerah dan kontras khas *Pop Art* untuk membentuk objek, biasanya digunakan untuk menggambarkan wajah manusia, dan seringkali digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan sosial atau estetika (Nida & Sumantri, 2020). WPAP (Wedha's Pop Art Portrait) mengimplementasikan pemikiran geometris Paul Cezanne yang dan mengadaptasi gaya kubisme dari Pablo Picasso, WPAP berkembang dan masuk dalam kategori *Pop Art*, terutama karena penggunaan warna-warna cerah yang menyerupai palet khas *Pop Art* Amerika dari seniman seperti Andy Warhol.

Sehingga secara umum WPAP di kalangan masyarakat dapat diartikan sebagai suatu metode ilustrasi *Pop Art* asli Indonesia (Dawami, 2023).

2.6.1 Prinsip WPAP

WPAP sebagai seni visual Indonesia memiliki ciri khas tersendiri dimana teknik pembuatan WPAP hanya menggunakan bentuk geometris dan tidak menggunakan bentuk kurva atau garis lengkung, Sehingga Dawami (2021), menjelaskan, terdapat prinsip-prinsip dasar gaya visual ini, dimana suatu karya dapat dinyatakan sebagai gaya gambar WPAP apabila sesuai dengan tiga prinsip WPAP berikut.

1. Bidang

Menggunakan bidang yang disusun berdasarkan struktur anatomis objek atau wajah yang digambar, dan setiap bidang di dalamnya berkontribusi pada keseluruhan bentuk potret yang dibuat.

2. Garis Khayal

Garis dalam WPAP bukan berasal dari garis batas luar, melainkan muncul dari interaksi tumpukan antara dua warna atau lebih. Garis yang digunakan merupakan garis lurus yang memberikan ketegasan pada gambar sehingga dapat mengekspresikan karakter dengan sederhana dan jelas.

3. Warna

Wedha sebagai pencipta gaya visual ini telah menetapkan palet warna khas WPAP, sehingga karya visual dapat disebut WPAP jika menggunakan palet warna yang telah ditetapkan seperti, warna terang untuk memberikan efek ilusi potret yang terkena cahaya sedangkan warna gelap untuk menggambarkan bayangan suatu potret.

Wedha's Artwork in Community Leaders and Politicians	Color in Art Form	Definition the form
	<p>TS T AT AG G GS</p> 	<p>The colors in this Politicians-themed work tend to be varied in order to get impressions in accordance with the character of a politician who is strong, firm, and has character.</p> <p>TS: very bright T: bright AT: low bright AG: little dark G: dark GS: very dark</p>

Gambar 2.27 Warna pada WPAP

Sumber: Dawami (2021)

2.6.2 Manfaat WPAP

Gaya visual WPAP tidak hanya memiliki daya tarik yang unik dari bentuk visualnya melainkan mampu memiliki nilai fungsional yang tinggi dan dapat memberikan dampak luas dalam berbagai aspek, termasuk ekonomi, apresiasi serta pendidikan dan berbagai kategori lainnya (Nida & Sumantri, 2020).

1. Media Ekspresi Seni

WPAP (Wedha's Pop Art Portrait) merupakan salah satu bentuk seni rupa yang dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan kreativitas, dengan memberikan ruang bagi individu yang memiliki kecintaan pada seni untuk mengekspresikan jiwa seninya melalui representasi visual wajah manusia (Nida & Sumantri, 2020).

2. Nilai Ekonomi

Pengaruh isu nasionalisme yang diungkapkan melalui karya WPAP juga ikut memperkuat nilainya, selain diaplikasikan pada media kanvas, WPAP kini juga merambah dunia digital, seperti jasa pembuatan desain WPAP untuk poster, brosur, hingga merchandise, yang menjadikannya bernilai ekonomi (Nida & Sumantri, 2020).

3. Media Penghargaan /Apresiasi

WPAP sering digunakan sebagai media memorial untuk menghargai atau mengenang sosok yang telah tiada. Mengingat objek dari WPAP umumnya adalah wajah manusia, seni ini menjadi cara untuk memberikan penghormatan, baik kepada mereka yang telah tiada maupun yang masih hidup, sebagai bentuk apresiasi atas jasa atau prestasi mereka (Nida & Sumantri, 2020).

4. Media Edukasi

Proses pembuatan WPAP memiliki prinsip dan memerlukan analisis bentuk wajah, sketsa geometris, dan pewarnaan, membuat WPAP memerlukan ketelitian dalam penyusunan dan pewarnaan, sehingga hasilnya tetap mirip dengan objek yang digambarkan. Maka WPAP dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran di bidang seni dan desain digital (Nida & Sumantri, 2020).

5. Media Promosi

Desain WPAP juga sering digunakan dalam media promosi. Tren desain di Indonesia yang populer, seperti tipografi dan vector portrait, juga dipengaruhi oleh gaya WPAP yang mencolok dan unik. Penyebaran desain ini di berbagai platform membantu memperkuat popularitas dan pengaruh WPAP sebagai gaya desain yang relevan dan trendi (Nida & Sumantri, 2020).

2.7 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat dasar dari penelitian ini sangat penting untuk meninjau penelitian terdahulu yang terkait dengan topik yang sedang dibahas. Analisis akan dilakukan dengan mempertimbangkan relevansi penelitian terhadap tujuan dari perancangan, metode yang digunakan, serta temuan-temuan utama. Namun, penting untuk dicatat bahwa hingga saat ini belum ada buku atau kajian komprehensif yang secara khusus membahas teknik WPAP secara menyeluruh

Dengan demikian, studi ini berupaya melengkapi kekosongan tersebut, meskipun tetap berpacu dengan referensi buku tutorial terkait seni digital atau teknik visual.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	A <i>Photographic Study Queensland, Celebrating the Nature of Australia</i>	Steve Parish	<i>Coffee table book</i> atau buku luks ini berupaya untuk memberikan informasi melalui fotografi lanskap panorama keindahan alam Queensland di negara Australia terhadap target pembaca dengan tujuan memperkenalkan, menarik perhatian wisatawan dan fotografer handal, sekaligus melestarikan keindahan alam Australia terhadap masyarakat luas. fotografi yang diambil secara terencana dan memiliki estetika yang tinggi, dan dukungan informasi melalui teks yang singkat dan padat membuat informasi mudah dimengerti. Buku luks ini disebarakan di beberapa perpustakaan umum.	a. Tampilan dan isi buku: dari hasil penelitian penulis akan menyajikan informasi yang juga singkat namun jelas dan mudah dimengerti sekaligus relevan dengan foto atau dokumentasi yang ada didalamnya.
2.	Pesona Batik Sukma Kota Depok	Aplentsia Dewi Anggraini	Buku luks ini berupaya untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat, memperkenalkan, sekaligus melestarikan	c. Konteks Geografis: Kebaruan yang serupa yang akan diaplikasikan terhadap perancangan buku oleh penulis adalah

			<p>budaya dan seni batik asli kota Depok melalui fotografi terencana dan visual yang menarik, serta didukung dengan informasi singkat yang bersifat deskriptif. Buku ini memiliki tampilan desain yang menarik dengan memadukan visual fotografi terencana dan ilustrasi dari batik sukma sebagai topik pembahasan yang relevan, tampilan sampul buku terlihat sangat mewah selayaknya sebuah <i>coffee table book</i>.</p>	<p>fokus target di mana penulis berfokus kepada target yang memiliki relevansi terhadap topik yang disajikan nantinya, yaitu Jakarta sebagai kota dengan banyaknya jumlah pemuda dengan minat dan kemampuan di dunia kreatif.</p> <p>d. Tampilan dan isi buku: Dari buku ini penulis mengambil kebaruan di mana akan mengkombinasikan visual ilustrasi dan foto dokumentasi untuk menunjang estetika dan kejelasan informasi teks yang disajikan. Penulis juga akan mempertimbangkan perancangan tampilan sampul buku sehingga sesuai dengan kelayakan sebuah <i>coffee table book</i>.</p>
3.	Teras Senja	Hanif Nugraha	<p>Buku luks ini menyajikan informasi mengenai sebuah toko kedai kopi dengan brand “Teras Senja” yang mencakup informasi mengenai jenis-jenis kopi, sejarah berdirinya dan perjalanan kedai kopi tersebut, sebagai upaya untuk mengangkat keberadaan <i>slow bar</i> di kalangan pecinta kopi dan pemula. Buku ini</p>	<p>e. Konteks Psikografi: Fokus psikografis pada buku yang diteliti tertuju kepada pecinta kopi di mana kebaruan serupa akan diadaptasi oleh penulis dengan menargetkan pembaca yang berfokus kepada pecinta seni dengan ketertarikan dalam mengeksplorasi gaya</p>

			dirancang dengan perpaduan fotografi dan desain visual yang menarik, memanfaatkan pewarnaan yang relevan dengan definisi sebuah kopi dan senja.	seni dan menjadikan seni sebagai gaya hidup. f. Tampilan dan isi buku: Penulis juga akan mengadaptasi kebaruan pada buku ini dimana menggunakan kesan warna yang sesuai dengan topik seperti kopi dan senja, maka penulis akan mengadaptasi konsep dalam memilih warna yang relevan dan sesuai dalam penggambaran gaya ilustrasi WPAP.
--	--	--	---	--

Hasil penelitian relevan terhadap beberapa *coffee table book* menunjukkan kebaruan dalam penyampaian informasi melalui fotografi dan desain visual. Tiga contoh buku luks yang diteliti menawarkan keunikan melalui fotografi lanskap panorama keindahan alam Queensland, pelestarian budaya dan seni batik Depok, dan promosi brand kopi "Teras Senja". Dapat disimpulkan bahwa desain buku yang menarik dengan perpaduan fotografi dan ilustrasi, serta informasi singkat dan deskriptif menciptakan kesan luks dan informatif. Penelitian ini menunjukkan potensi *coffee table book* sebagai media yang dapat memperkenalkan kembali budaya terhadap target dengan pendekatan visual menarik dan informasi yang mudah dipahami.