



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Masjid

1. *Idarah*

Tujuan dari adanya idarah adalah agar lebih mampu dalam mengembangkan kegiatan dan membina dakwah dilingkungannya serta jamaahnya.

2. *Imarah*

Kegiatan Imarah meliputi hal-hal yaitu, kegiatan peribadatan, majlis taklim, remaja masjid, perpustakaan, taman kanak-kanak, pembinaan ibadah sosial, peringatan hari besar, koperasi, pembinaan wanita, dan kesehatan.

3. *Ri'ayah*

Ri'ayah bertujuan untuk memelihara Masjid baik dari segi keindahan, kebersihan dan bangunan. Dengan adanya pembinaan ini Masjid sebagai *baitullah* (rumah Allah) yang suci akan nampak indah, bersih dan cerah sehingga dapat memberikan daya tarik, dan rasa nyaman bagi yang memasukinya dan beribadah.

2.1.1. Fungsi Masjid

Fungsi Masjid tidak hanya sebagai tempat ibadah ritual (*mahdhah*) tapi juga ibadah sosial yang lebih luas (*ghair mahdhah*) dibidang ekonomi, pendidikan,

sosial budaya dan lainnya, maka diperlukan penyempurnaan terhadap tolak ukur atau standar pengelolaan yang rinci dan berlaku secara nasional didasarkanlah tipologi Masjid Menurut (Islam, 2015)

Agar Masjid yang jumlahnya cukup banyak tersebar diseluruh Indonesia berguna sesuai dengan fungsinya sebagai pusat kegiatan kemasyarakatan, peribadatan maka perlunya digariskan pedoman dalam “Pengelolaan Kemakmuran Masjid” yaitu sebagai berikut:

1. Bangunannya baik dan alat-alatnya lengkap
2. Masjid sebagai tempat ibadat
3. Masjid sebagai tempat pendidikan
4. Masjid sebagai tempat kegiatan sosial
5. Pengorganisasian

2.1.2. Tipologi Masjid

Tipologi Masjid menurut Islam (2015) dibagi menjadi 9 bagian, yaitu :

1. Masjid Negara
2. Masjid Raya
3. Masjid Agung
4. Masjid Besar
5. Masjid Jami
6. Masjid Bersejarah

7. Masjid Nasional

8. Masjid Tempat Publik

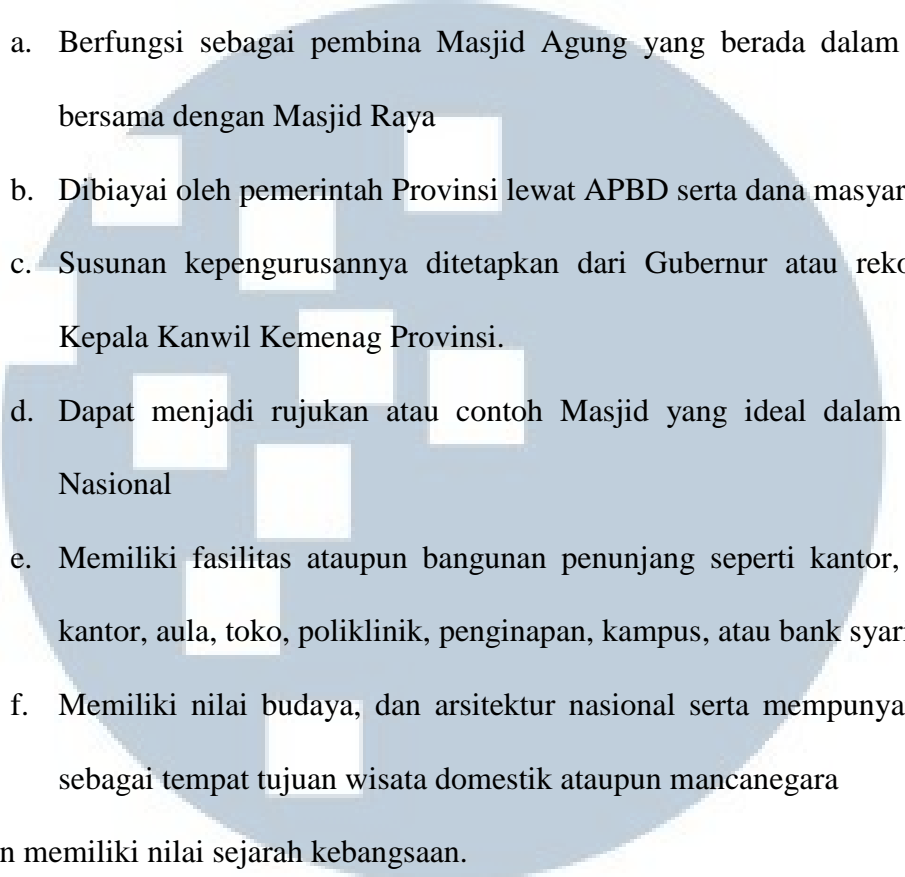
2.1.3. Masjid Negara

Menurut Himpunan Peraturan Bidang Kemasjidan (2015, hlm 45) Masjid Negara adalah masjid yang berada di ibu Kota Negara Indonesia, dan menjadi pusat kegiatan agama tingkat kenegaraan yang memiliki beberapa kriteria :

- a. Dibiayai dari subsidi Negara melalui APBN serta APBD dan bantuan masyarakat
- b. Berfungsi dalam pembinaan Masjid yang berada dalam propinsi
- c. Kepengurusannya dilantik dan dipilih oleh Menteri Agama
- d. Dapat dijadikan contoh masjid yang ideal
- e. Mempunyai fasilitas penunjang seperti kantor, sekolah, kantor, aula, toko, poliklinik, penginapan, atau kampus
- f. Memiliki nilai arsitektur nasional dan mempunyai potensi sebagai tempat tujuan wisata domestik ataupun mancanegara
- g. Memiliki nilai sejarah kebangsaan.

2.1.4. Masjid Raya

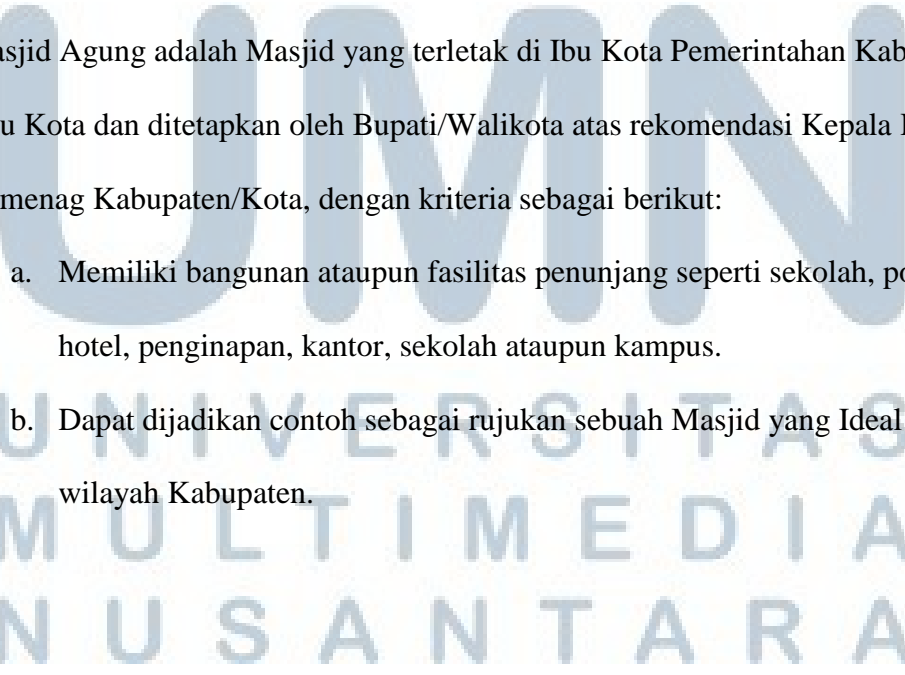
Masjid Raya yaitu Masjid yang berada dalam Ibu Kota Propinsi, ditetapkan oleh Gubernur atas rekomendasi Kepala Kanwil Kemenag Provinsi sebagai Masjid raya, kriteria Masjid raya adalah sebagai berikut (hlm.50) :

- 
- a. Berfungsi sebagai pembina Masjid Agung yang berada dalam provinsi bersama dengan Masjid Raya
 - b. Dibiayai oleh pemerintah Provinsi lewat APBD serta dana masyarakat
 - c. Susunan kepengurusannya ditetapkan dari Gubernur atau rekomendasi Kepala Kanwil Kemenag Provinsi.
 - d. Dapat menjadi rujukan atau contoh Masjid yang ideal dalam wilayah Nasional
 - e. Memiliki fasilitas ataupun bangunan penunjang seperti kantor, sekolah, kantor, aula, toko, poliklinik, penginapan, kampus, atau bank syariah
 - f. Memiliki nilai budaya, dan arsitektur nasional serta mempunyai potensi sebagai tempat tujuan wisata domestik ataupun mancanegara

Dan memiliki nilai sejarah kebangsaan.

2.1.5. Masjid Agung

Masjid Agung adalah Masjid yang terletak di Ibu Kota Pemerintahan Kabupaten atau Kota dan ditetapkan oleh Bupati/Walikota atas rekomendasi Kepala Kantor Kemenag Kabupaten/Kota, dengan kriteria sebagai berikut:

- 
- a. Memiliki bangunan ataupun fasilitas penunjang seperti sekolah, poliklinik, hotel, penginapan, kantor, sekolah ataupun kampus.
 - b. Dapat dijadikan contoh sebagai rujukan sebuah Masjid yang Ideal dalam wilayah Kabupaten.

- c. Kepengurusannya dipilih oleh Bupati atau Wali Kota dan dari rekomendasi Kepala Kemenag Kabupaten berdasarkan usulan dari KUA Kecamatan, lembaga masyarakat.
- d. Menjadi pembina masjid yang berada di kabupaten atau Kota.
- e. Dibiayai oleh Pemerintah Kabupaten atau Kota serta swadaya masyarakat Muslim

Dijadikan pusat kegiatan keagamaan Pemerintahan Kabupaten atau Kota dalam wilayah Kabupaten.

2.1.6. Masjid Besar

Masjid besar yaitu Masjid yang berada dalam kecamatan dan ditetapkan oleh Pemerintah Daerah atau camat dan atas rekomendasi dari kepala KUA kecamatan sebagai masjid Besar dan dijadikan sebagai pusat kegiatan sosial keagamaan yang dihadiri oleh diantaranya pejabat, tokoh masyarakat, dan camat. Kriteria dari Masjid besar yaitu sebaga berikut (hlm. 53) :

- a. Disubsidi oleh pemerintah kecamatan ataupun organisasi dari yayasan dan kemasyarakatan.
- b. Dijadikan pusat kegiatan keagamaan Kecamatan
- c. Menjadi pembina masjid yang ada dalam wilayah kecamatan.
- d. Susuna kepengurusan Masjid ditentukan dr jama'ah dan dikuatkan lagi dari Camat atas usul kepala KUA Kecamatan.

2.1.7. Masjid Jami

Masjid jami yaitu Masjid yang terletak di pusat pemukiman pada wilayah kelurahan atau pedesaan. Kriterianya yaitu (hlm. 58) :

- a. Berada dalam pusat Kelurahan atau Pedesaan dan pemukiman warga dan dibiayai oleh Kelurahan atau Pemerintahan Desa serta swadaya masyarakat
- b. Dan dijadikan pusat kegiatan keagamaan Kelurahan atau pemerintahan Desa dan warga

Kepengurusan Masjid dipilih oleh jamaah serta ditetapkan oleh pemerintah setingkat kelurahan atau desa atas rekomendasi Kepala KUA Kecamatan.

2.1.8. Masjid Bersejarah

Masjid bersejarah adalah Masjid yang berada dalam kawasan peninggalan Kerajaan Wali atau penyebar agama islam serta memiliki nilai yang besar dalam sejarah perjuangan bangsa dan dibangun oleh para kesultanan, Wali, Raja agama Islam dan para pejuang kemerdekaan. Kriterianya adalah sebagai berikut (hlm. 60):

- a. Memiliki ciri arsitektural yang khas sesuai pada zamannya. Serta mempunyai latar belakang historis dan budaya pada zaman Kerajaan islam ataupun zaman kemerdekaan.
- b. Tercatat oleh Dinas kebudayaan dan Pariwisata setempat sebagai cagar budaya serta memiliki nilai sejarah

- c. Pemeliharaan dan biaya operasionalnya didanai oleh pemerintah atau swasta serta pihak masyarakat atau swasta.
- d. Menjadi pusat informasi bagi wisatawan atau pengunjung dan pusat kajian.
- e. Susunan kepengurusan masjid ditetapkan oleh Gubernur dari usulan kementerian Agama Provinsi.

2.1.9. Masjid Nasional

Masjid Nasional adalah masjid yang berada di Ibu kota Provinsi yangmana ditetapkan oleh Menteri Agama dan dijadikan pusat kegiatan keagamaan dalam tingkat Pemerintahan Provinsi, kriteria Masjid Nasional adalah :

- a. Berfungsi dalam pembina Masjid Agung yang berada dalam provinsi bersama dengan Masjid Raya
- b. Dibiayai oleh pemerintah Provinsi lewat APBD serta bantuan masyarakat
- c. Susunan kepengurusannya ditetapkan dari Gubernur
- d. Dapat menjadi rujukan Masjid yang baik dalam wilayah Nasional
- e. Memiliki bangunan atau fasilitas penunjang seperti kantor, sekolah, kantor, aula, toko, poliklinik, penginapan, kampus, atau bank syariah
- f. Memiliki nilai arsitektur nasional dan mempunyai potensi sebagai tempat tujuan wisatadomestik ataupun mancanegara
- g. Memiliki nilai sejarah kebangsaan

2.1.10. Masjid Tempat Publik

Masjid di tempat publik adalah Masjid yang terletak di kawasan publik atau umum yang gunanya memfasilitasi masyarakat untuk melaksanakan ibadah.

Kriteria masjid di tempat publik adalah sebagai berikut (hlm. 62) :

- a. Berada dalam tempat tertentu seperti kantor, kampus, sekolah, rumahsakit, hotel, bandara, stasiun kereta api, pelabuhan, mall, SPBU, pasar tradisional dan tempat umum lainnya
- b. Dibangun oleh perusahaan atau pemerintah dan instansi terkait
- c. Merupakan bangunan tersendiri dan terpisah dari bangunan utama (diperuntukan khusus untuk ibadah)
- d. Memiliki ruang khusus bagi imam atau khatib yang memadai
- e. Memiliki fungsi dalam pembinaan keagamaan, keilmuan, mahasiswa/i ataupun masyarakat.
- f. Pengurus dipilih oleh pimpinan perusahaan, jamaah, atau instansi yang sesuai.

2.2. Wisatawan

2.2.1. Tipe-tipe Wisatawan

Menurut Ismayanti (2010) membagi tipe wisatawan kedalam 7 aspek yaitu, wisatawan penjelajah, elite, wisatawan di luar jalur, wisatawan luar biasa, wisatawan massal tingkat pemula, wisatawan massal dan wisatawan borongan.

Sedangkan menurut (Nasution (2017) terdapat 7 macam tipe wisatawan berdasarkan teori smith yaitu sebagai berikut (hlm. 99) :

1. *Klass Explorer*, yaitu wisatawan yang memiliki interaksi yang sangat intensif dengan masyarakat lokal. Mereka tidak keberatan terhadap fasilitas yang seadanya dan sangat menghargai nilai dan norma masyarakat lokal.
2. *Klass Elite*, yaitu wisatawan yang suka mengunjungi tempat yang belum dikenal oleh banyak orang. Kelompok dari tipe wisatawan ini terbilang sedikit, namun mereka selalu mempunyai rencana yang baik sebelum melakukan perjalanan.
3. *Wisatawan Off-Beat* yaitu wisatawan yang mempunyai keunikan cenderung tidak tertarik untuk mengunjungi tempat yang memang sudah terlalu banyak dan sering dikunjungi orang-orang. Tipe ini bersedia untuk menerima fasilitas seadanya dalam perjalanan destinasi yang baru dikunjungi.
4. *Wisatawan Unusual*, yaitu wisatawan yang akan selalu tetap mengikuti jalur dan peraturan yang ada. Mereka juga bersedia untuk menerima aktivitas yang memang memiliki resiko tinggi seperti menelusuri tebing.
5. *Wisatawan Incipient mass*, yaitu tergolong wisatawan yang melakukan wisata secara perseorangan ataupun dalam kelompok kecil.
6. *Wisatawan Mass tourism*, yaitu kelompok orang yang bepergian dengan tujuan wisata yang memiliki fasilitas yang sama seperti pada tempat tinggalnya.

7. *Turis Charter*, wisatawan yang mendatangi tempat wisata dengan tujuan hanya untuk bersenang-senang. Pada umumnya tipe wisatawan ini bertempat tinggal di perkotaan. Kelompok wisatawan ini mempunyai fasilitas berstandar internasional umumnya seperti negara Eropa ataupun Amerika Serikat.

2.3. Fotografi

2.3.1. Komposisi Fotografi

Menurut (Dharsito, 2012) dalam fotografi, diperlukan kemampuan dalam mengatur komposisi agar pesan dari gambar dapat tersampaikan dengan baik (hlm. 51). Dalam fotografi terdapat beberapa komposisi, yaitu sebagai berikut:

1. *Rule Of Third*

Rule of third adalah teknik komposisi dalam fotografi, desain, lukisan dan seni visual yaitu dengan cara membagi 3 garis vertikal dan 2 garis melintang.

2. *Simplicity / Kesederhanaan*

Simplicity merupakan teknik fotografi yang meminimalkan elemen yang tidak bersifat terlalu penting untuk tidak dijadikan point of interest. Kesalahan dari banyak orang dalam memotret yaitu memasukan semua yg terlihat ke dalam gambar.

3. *Zoom dan Crop Ketat*

Teknik ini digunakan untuk menonjolkan *point of interest* serta memberikan kesan penuh terhadap suatu objek.

4. *Isolasi Dengan Bokeh*

5. Tabel *DOF*

Dept of field memiliki arti kedalaman ruangan yang terdiri dari objek yg tajam dan *background* yg kabur.

6. *Tone*

Tone yaitu teknik dengan cara mengubah warna pada *Point of interest* menjadi lebih berbeda dibandingkan elemen lainnya yg ada.

7. Aturan Jumlah Ganjil

Aturan jumlah ganjil, dalam fotografi subjek yg memiliki jumlah ganjil akan menghasilkan tampilan yang lebih menarik dibandingkan jumlah genap.

8. Pola Segitiga

Pola segitiga dalam fotografi juga dibidang menarik jika ditampilkan

9. Ruang Kosong

Teknik fotografi yg menggunakan cara dengan memberikan sedikit ruangan pada foto.

10. Vertikal / Horizontal

11. Bentuk dan Pola

Pola, dilingkungan kita tentu terdapat banyak macam pola, bentuk yg bermunculan. Subjek yg tidak memiliki bentuk pun bisa dijadikan sebuah pola yang menarik tergantung dari sudut yg diambil

12. *Framing*

Framing yaitu teknik fotografi yang menggunakan elemen lain pada foto untuk dijadikan bingkai subjek utama.

13. *Focal Length*

Focal length yaitu teknik fotografi yang menampilkan komposisi background yang berpengaruh terhadap pengambilan komposisinya dan lensa yang digunakannya.

2.4. Buku

Menurut Haslam (2006) buku adalah bentuk dari sebuah informasi atau dokumentasi tertua yang didalamnya terdapat ilmu pengetahuan dari waktu ke waktu yang berbentuk lembaran kertas (hlm 6-9).

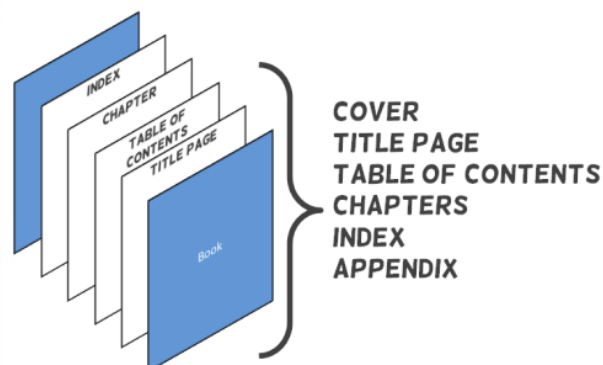
2.4.1. Anatomi Buku

Berikut macam-macam bagian dari anatomi buku, yaitu:

1. *Spine*: Merupakan punggung buku yang menggabungkan halaman buku
2. *Head Band*: Merupakan pita yang terdapat di atas atau bawah buku yang berfungsi untuk merapihkan lembar halaman buku.
3. *Pastdown*: Kertas polos yang tertempel pada bagian dalam sampul buku di awal dan akhir halaman.
4. *Cover* : Merupakan kertas atau kulit buku yang mempunyai fungsi untuk melindungi bagian dalam buku.
5. *Foredge*
6. *Front Cover*: Papan Sampul pada bagian depan buku.
7. *Back Cover*: Papan Sampul pada bagian belakang buku.
8. *Tail Square*
9. *Endpaper*

10. *Head*: Bagian atas dari buku.
11. *Tail*: Bagian bawah dari buku.
12. *Leaves*: Lembaran kertas pada isi buku.
13. *Foreedge*: Bagian depan lembaran isi buku.
14. *Turn-in*: Selemba kertas terlipat dari bagian luar ke bagian dalam sampul buku
15. *Flye Leaf*: Merupakan lembaran kertas polos yang terletak pada halaman terakhir isi buku.
16. *Foot*: Bagian bawah dalam sebuah halaman pada isi buku

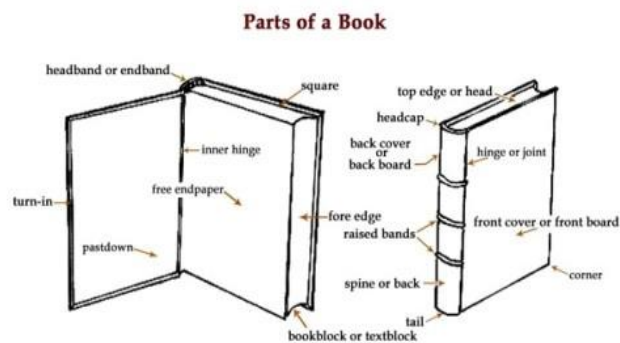
COMMON PARTS OF A BOOK



Gambar 2.1 Anatomi Buku

(<http://blogs.articulate.com/rapid-elearning/how-to-create-an-e-learning-template-that-works/>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 1.2 Bagian Buku
(<https://ebookfriendly.com>)

2.4.2. *Layout*

Menurut Rustan (2009) *layout* merupakan suatu elemen dalam desain yang berada dalam media tertentu untuk mendukung sebuah konsep dari desain. Dalam membuat *layout* perlunya diperhatikan beberapa prinsip *layout*, yaitu (hlm. 74-75)

1. *Sequence* / urutan

Membuat urutan dalam informasi yang akan dilihat pembaca. Agar pembaca dengan mudah menangkap pesannya. Dengan begitu pembaca otomatis lebih mudah mengurutkan pandangan sesuai yang kita inginkan.

2. *Emphasis* / penekanan

Emphasis merupakan penekanan pada informasi untuk membangun *sequence*.

Emphasis sendiri dibuat dengan berbagai cara, yaitu:

- Memberikan perbedaan terhadap ukuran dalam elemen *layout* (lebih besar atau kecil)
- Memberikan warna yang berbeda (*contrast*) atau lebih gelap dengan elemen lainnya terutama latar belakang.

- Meletakkan posisi yang strategis atau dapat menarik perhatian pembaca.
- Menggunakan style yang berbeda dengan yang lain.

3. *Balance* / keseimbangan

Sebuah pembagian yang harus diperhatikan pada *layout*. Dengan meletakkan elemen-elemen dengan seimbang.

4. *Unity* / kesatuan

Memberikan kesan yang kuat terhadap elemen-elemen yang disatukan menjadi baik dan menghasilkan pesan yang mudah disampaikan.

2.4.3. *Grid*

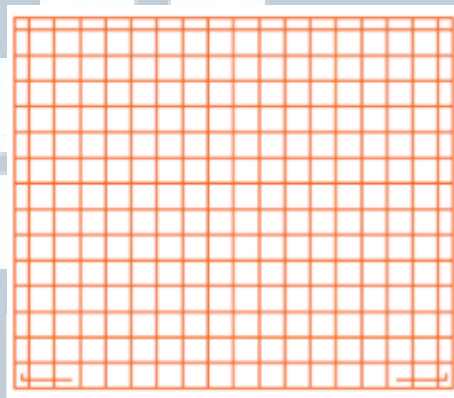
(Rustan, 2009) menjelaskan *grid* adalah alat bantu dalam *me-layout* yang berguna untuk mempermudah dalam meletakkan elemen *layout*. Serta menjaga konsistensi dalam menciptakan *layout*. Dalam sebuah *grid* terdapat beberapa kolom yang dapat digunakan, yaitu:



Gambar 2.3 Contoh Penggunaan *Grid*

Menurut (Tondreau, 2009) *layout* digunakan untuk mengatur informasi sebuah buku kepada pembaca agar lebih memahami poin-poin informasi yang disampaikan. Berikut 2 macam Grid dalam pembuatan buku:

1. *Modular Grid*

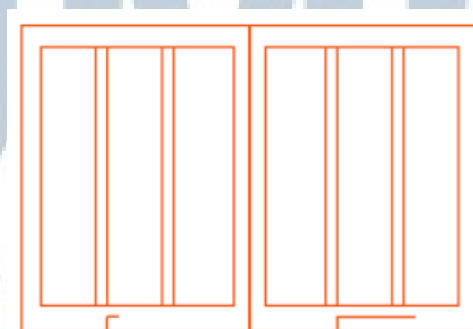


Gambar 2.4 Contoh *Modular Grid*

(*Layout Essentials 100 Design Principles for using Grids/*

Beth Tondreau, 2009)

2. *Multicolumn Grid*



Gambar 2.5 Contoh *Multicolumn Grid*

(*Layout Essentials 100 Design Principles for using Grids/*

Beth Tondreau, 2009)

2.4.4. Tipografi

Menurut (Sihombing, 2015), klasifikasi huruf dibagi menjadi 5 macam, yaitu, sebagai berikut (hlm.158) :

1. *Old Style*

Merupakan tipografi yang dikembangkan pada akhir abad 15 dan 16. Memiliki karakteristik, yaitu *Serif* kecil dengan sudut yang besar, Sumbu dari huruf “O” yang miring dan *stroke* yang rendah.

2. *Transitional*

Merupakan tipe huruf yang muncul pada abad ke 17. Karakteristiknya yaitu: *Serif* dengan ukuran dan sudut lengkung kecil, sumbu huruf “O” yang tegak dan kontras *stroke* yang cukup.

3. *Modern*

Merupakan tipografi yang dikembangkan pada akhir abad 18. Memiliki karakteristik huruf modern, yaitu *Serif* kecil tanpa sudut yang lengkung, Sumbu dari huruf “O” dan *stroke* yang ekstrim.

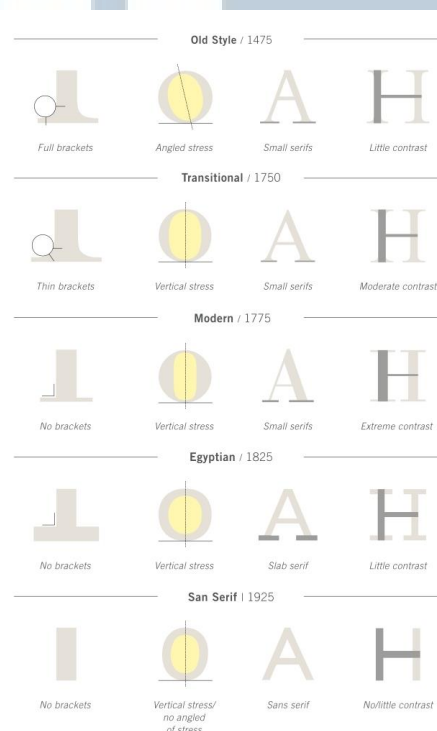
4. *Egyptian*

Biasa disebut dengan slab *serif*. Merupakan tipe huruf yang dikenalkan pada abad ke 19 dan banyak digunakan dalam iklan, karakteristiknya yaitu: Berbentuk kotak dan mempunyai ukuran yang besar, Sumbu “O” tegak dan kontras *stroke* yang rendah tingkatnya.

Contoh: *Sheley Script*, *Brush Script*.

5. *San serif*

Merupakan tipe huruf yang muncul pada abad ke-19. Karakteristiknya adalah tanpa serif, mempunyai sumbu “O” vertikal dan tidak mempunyai kontras stroke serta memiliki kontras yang rendah juga.



Gambar 2.6 Contoh Bentuk Tipografi
(Sihombing, 2015)

2.4.5. Warna

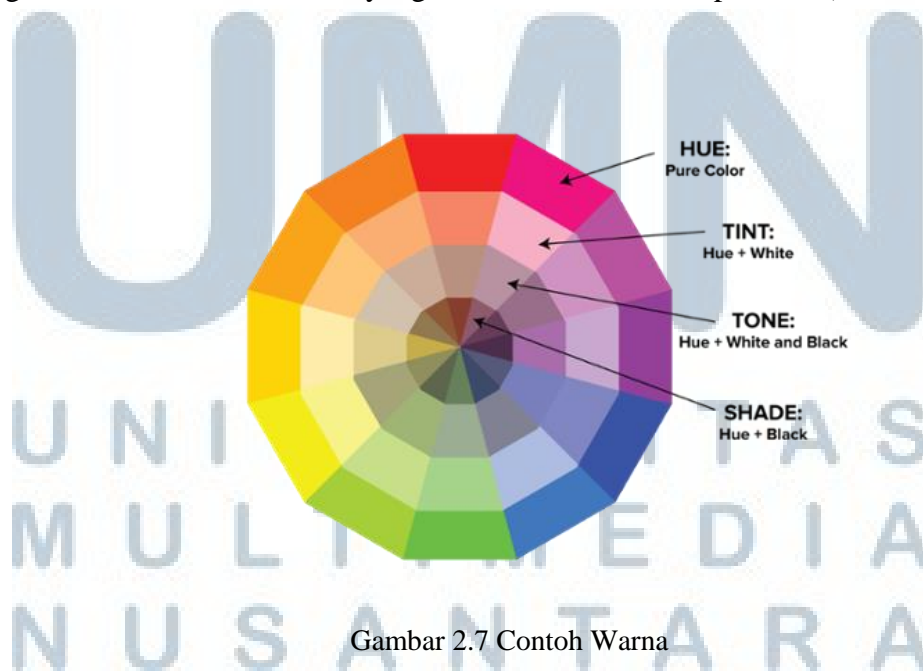
Menurut Fraser (seperti dikutip oleh Tjandra, 2013), mengatakan bahwa warna bisa memunculkan *mood* tersendiri berdasarkan warna tambahannya. Ada 4 jenis warna, yaitu *hue*, *tint*, *tone*, dan *shade*:

Hue adalah warna asli yang terdapat pada roda warna tanpa adanya campuran warna lain. Sehingga memiliki kesan terang dan memiliki ciri khas menyenangkan dan kekanak-kanakan. Oleh karena itu, warna *hue* dikenal sebagai *vivid colour*.

Tint adalah *hue + white*, yaitu warna asli yang dicampur dengan warna putih. *Tint* menghasilkan warna yang cenderung pastel sehingga memiliki kesan soft dan mempunyai ciri khas menenangkan. Oleh karena itu, warna *Tint* terlihat pucat apabila ditambahkan lebih banyak warna putih.

Tone adalah *hue + grey (white and black)* yaitu warna asli yang ditambahkan dengan warna abu-abu. Sehingga menghasilkan warna yang terlihat kelam. Oleh karena itu, warna *Tone* dikenal sebagai *dull colour*.

Shade adalah *hue + black* yang artinya warna asli ditambahkan dengan warna hitam. Sehingga menghasilkan kesan yang gelap. Warna *shade* biasa digunakan dalam membuat bayangan dari warna *tint* ataupun *hue* (hlm 35).



Gambar 2.7 Contoh Warna
(www.thetradeshownetwork.com)

2.4.6. Ilustrasi

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBI), ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas informasi dalam isi buku. Sedangkan menurut Zeegen (2006) ilustrasi adalah gabungan dari sebuah gambar yang menyampaikan pesan didalamnya. Sebuah ilustrasi digunakan untuk memperjelas informasi dalam sebuah desain sehingga dapat menarik perhatian pembaca. Ilustrasi yang menarik mempunyai ciri, yaitu:

1. Informatif dan mudah dimengerti.
2. Menggugah keinginan untuk membaca.
3. *Original*, tidak meniru ide lain.
4. Memiliki unsur menarik perhatian (*eye catcher*) yang kuat.

Apabila berupa gambar ataupun foto juga harus memiliki kualitas yang baik dari segala aspek terutama seni (Supriyono, 2010, hlm.50-51)

2.4.7. Teknik Ilustrasi

(Zeegen, 2005) Ilustrasi merupakan aliran seni yang tidak terbatas dalam penggunaan media, sehingga dapat dibuat dengan media digital, kolase dan lainnya. Bentuk ilustrasi juga bermacam-macam seperti 3D, digital, 2D ataupun gabungan (hlm.58). Terdapat 4 teknik dalam membuat sebuah ilustrasi, yaitu:

1. Menggambar

Menggambar atau disebut juga dengan sketsa adalah awal proses dari membuat ilustrasi. Media yang digunakan yaitu seperti pensil, kertas, dan pulpen.

2. Melukis

Melukis juga disebut dengan mewarnai. Media yang digunakan dalam melukis seperti cat air, krayon, cat minyak, pensil warna ataupun lainnya.

3. *Mixed Media*, Kolase, dan Montase

Kolase merupakan media yang paling banyak disukai pada masa seni modern.

4. *Digital*

Digital menggunakan sebuah program pengolah gambar yang bernama *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* ataupun *Adobe Flash*. *Adobe Photoshop* adalah *software* yang digunakan untuk menghasilkan gambar berbasis *pixel*. Sedangkan *Adobe Illustrator* adalah *software* yang digunakan untuk menghasilkan gambar berbasis *vector*. Lalu *Adobe Flash* adalah *software* untuk membuat animasi digital.

Menurut DiMarco (2010) Terdapat 2 macam ilustrasi dalam perangkat digital, yaitu:

1. Ilustrasi *Bitmap* (*digital painting*)

Dalam ilustrasi *bitmap* menghasilkan karya berdasarkan *pixel*. *Pixel* adalah satuan gambar dari beberapa warna cahaya. *Bitmap* pada umumnya merupakan gambar berupa hasil fotografi (2010:134)

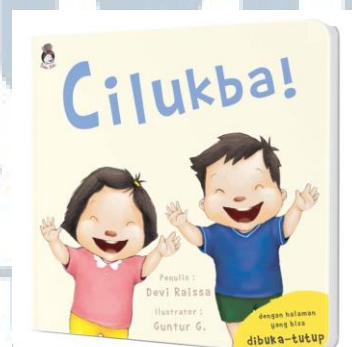
2. Ilustrasi *Vector*

Ilustrasi *vector* cenderung banyak digunakan dalam macam-macam media printing. Karena hasil yang ditampilkan berupa bentuk titik, garis yang mempunyai warna yang tajam, dan susut yang lebih detail (2010:196).

2.4.8. Gaya Visual

Dalam ilustrasi terdapat cara menggambar yang berbeda-beda jenisnya tergantung dari aliran masing-masing ilustrasi tersebut. Menurut (Gumelar, 2012) gaya ilustrasi terdapat 4 macam, yaitu kartun, semi kartun atau semi realis, realis dan *fine art* (hlm.77).

Ilustrasi bergaya kartunisme merupakan jenis ilustrasi yang memiliki detail yang sederhana dan memiliki karakteristik yang lucu atau kekanak-kanakan (hlm.130).



Gambar 2.8 Contoh Gambar Kartun

(<http://www.rabbitholeid.com/en/8-0-3-years-old>)

Ilustrasi berjenis semi realis merupakan jenis ilustrasi yang menggabungkan ilustrasi kartun dengan ilustrasi realis (hlm.77). Hasil dari gaya ilustrasi semi realis biasanya diterapkan pada ilustrasi seperti kartun *Disney* dan gaya yang paling khas adalah dari karikatur. Ilustrasi semi-realis merupakan ini memiliki ciri khas mudah dimengerti dan dapat menimbulkan kesan imajinatif serta ekspresionisme dan menimbulkan kesan fantasi (hlm.147).



Gambar 2.9 Contoh Gambar Semi *Realism*

(http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/638/jbptunikompp-gdl-egabismaha-31855-11-unikom_-i.pdf)

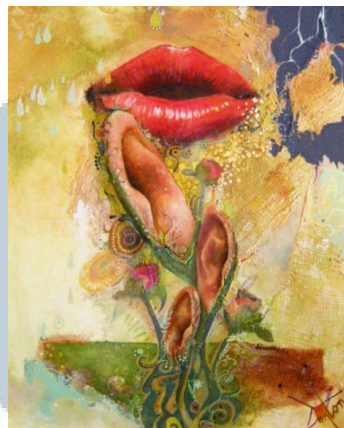
Ilustrasi bergaya realis merupakan jenis ilustrasi yang menggambarkan objek dengan proporsional bahkan hampir mirip dengan aslinya dari detailnya dan bagian lainnya (hlm.77).



Gambar 2.10 Gambar *Realism*

(http://umar-lukisanrealis.blogspot.co.id/2015/07/lukisan-realis-karya-umar-sidik_4.html)

Ilustrasi *fine art*, ilustrasi ini disebut sebagai ilustrasi yang abstrak. Memiliki ciri khas yang cenderung tidak berbentuk dan merupakan hasil dari pemikiran fantasi seorang seniman (hlm.77).



Gambar 2.11 Gambar *Fine Art*

(<http://www.dentonlund.com/galleries.html>)

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