

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan landasan teori yang digunakan penulis untuk memecahkan masalah melalui pembahasan yang bersifat teoritis. Didalam bab ini berisi tentang dasar teori yang berhubungan dengan perancangan buku katalog Museum Kesehatan Surabaya menggunakan teknik fotografi sebagai upaya pengenalan wisata edukasi terhadap pelajar di Kota Surabaya.

2.1 Penelitian Terdahulu

penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian yang akan diuraikan. Hal penelitian yang dijadikan perbandingan yaitu topik yang tidak jauh berbeda dengan topik penelitian saat ini.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Dony Bagus Kresna Pradana dalam perancangan yang berjudul Penciptaan buku esai fotografi upacara adat grebeg besar Yogyakarta sebagai upaya mempopulerkan filosofi budaya jawa, penulis menyimpulkan bahwa. Lewat buku esai fotografi dokumentasi ini diharapkan masyarakat mengerti lebih jauh tentang arti upacara adat grebeg besar Yogyakarta.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan data primer dan data sekunder yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, kuesioner. Sedangkan data sekunder diperoleh dari teori promosi meliputi pengertian, sejarah dan elemen-elemen visual media, strategi media promosi beserta kelebihan dan kelemahan masing-masing media, SWOT, dan USP.

Penelitian terdahulu yang sudah ada bisa menjadi referensi untuk penelitian saat ini, terlebih dengan topik yang sama yaitu buku esai fotografi. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu pada pengenalan upacara adat grebeg besar Yogyakarta sebagai upaya mempopulerkan filosofi budaya Jawa ke masyarakat umum. Sedangkan penelitian saat ini adalah merancang buku katalog Museum Kesehatan Surabaya menggunakan teknik fotografi sebagai upaya pengenalan wisata edukasi terhadap pelajar di kota Surabaya. Kesamaan dari kedua peneliti ini adalah sama – sama mengenalkan melalui perancangan buku fotografi.

2.2 Komunikasi Visual

Komunikasi Visual merupakan istilah penggambaran untuk proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian informasi yang bisa terbaca atau terlihat. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (*tipografi*), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan. Pada prinsipnya, komunikasi visual perancangan untuk menyampaikan pola pikir dari penyampaian pesan kepada penerima pesan, berupa bentuk visual komunikatif, efektif, tepat, terpola dan terpadu melalui media tertentu sehingga dapat mengubah sikap positif sasaran.

Menurut Adi Kusrianto (2007), Desain Komunikasi Visual adalah suatu ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan).

Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Fungsi komunikasi visual, sebagai sarana untuk menginformasikan atau menunjukkan hubungan antara suatu hal ke hal yang lain dengan melalui penunjuk, arah, posisi, contohnya peta, simbol dan lainnya. Informasi berguna apabila seorang mengkomunikasikanya dengan tepat dan tujuan yang tepat, sehingga ketika dipresentasikan dapat secara logis dan akurat tidak menyilang dari inti permasalahan yang dikomunikasikan.

2.3 Museum

museum merupakan lembaga yang secara resmi dibuka oleh pemerintah daerah sebagai tempat wisata kunjungan untuk masyarakat umum sebagai tempat mencari ilmu pengetahuan, penelitian, dan lainnya. Dan museum sangat diharapkan untuk mengumpulkan, merawat, dan mengkomunikasikan berdasarkan penelitian dari benda-benda yang merupakan bukti konkret dari proses pengembangan kebudayaan. Di museum, masyarakat dapat memperoleh tempat berekreasi sambil mendapatkan informasi mengenai ilmu dan kejadian-kejadian yang terdapat dalam kehidupan manusia dan lingkungan.

Pada umumnya masyarakat masih memandang museum sebagai suatu tempat atau lembaga yang bersuasana statis, berpandangan konservatif atau kuno, mengurus benda-benda kuno kalangan elite untuk kebanggaan dan kekaguman semata. Bangunan museum memang terkesan menyeramkan karena identik dengan barang-barang kuno, sunyi, kemegahan, dan kadang agak kurang terurus. Namun seharusnya hal ini tidak menjadi suatu halangan bagi masyarakat untuk tidak mengunjungi museum. Karena dibalik kekakuannya, museum juga

memperkenalkan proses perkembangan sosial budaya dari suatu lingkungan kepada masyarakat. Masyarakat juga bisa menggunakan museum sebagai sarana belajar, selain sebagai tempat rekreasi.

Museum adalah suatu lembaga yang permanen yang melayani kepentingan masyarakat dan kemajuannya, terbuka untuk umum, tidak mencari keuntungan, yang memelihara, meneliti, memamerkan, dan mengkomunikasikan benda-benda pembuktian material manusia dalam lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi Amir Sutaarga (1981: 23).

Dan terdapat jenis – jenis museum yang ada di Indonesia. Jenis-jenis Museum yang terdapat di Indonesia dapat dibedakan melalui beberapa jenis klasifikasi (Ayo Kita Mengetahui Museum ; 2009), yakni sebagai berikut : Jenis museum berdasarkan koleksi yang dimiliki, yaitu terdapat dua jenis :

1. Museum Umum, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.
2. Museum Khusus, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

Dari definisi museum terdapat Jenis museum berdasarkan kedudukannya, terdapat tiga jenis yaitu :

1. Museum Nasional, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

2. Museum Propinsi, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah propinsi dimana museum berada.
3. Museum Lokal, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

2.4 Museum Kesehatan Surabaya

Dalam rangka untuk menyelamatkan dan melestarikan warisan budaya bangsa, Departemen Kesehatan Indonesia melalui Pusat Pengembangan Riset Teknologi dan Pelayanan Kesehatan di Surabaya, memprakarsai sebuah museum kesehatan sejak tahun 1990.

Museum ini mengumpulkan dan menampilkan beberapa peralatan kesehatan bersejarah sejak penjajahan yang terjadi di Surabaya sampai sekarang. Secara formal pada tanggal 14 September 2004, Menteri Kesehatan meresmikan museum ini dan bernama "Museum Kesehatan Dr. Adhytama dari, MPH - Depkes". Dalam perkembangannya, mungkin saat ini kita selalu dilayani dengan alat-alat medis dengan teknologi tinggi dan canggih, tapi kita juga perlu tahu bahwa di waktu-waktu awal, terdapat alat-alat medis sederhana yang turut berperan dalam hal medis

Oleh karena itu, melalui Museum Kesehatan Surabaya ini diharapkan menjadi media pendidikan atau pusat pembelajaran bagi masyarakat luas khususnya pelajar yang peduli tentang upaya kesehatan. Tujuan dari museum ini dibangun untuk menyimpan dan melestarikan benda-benda bernilai historis yang tinggi dalam

hal kesehatan sampai sekarang. Selain itu museum ini juga berfungsi memberikan informasi kepada generasi sekarang dan generasi mendatang tentang seluk-beluk kesehatan, budaya ilmu pengetahuan sejarah, dan sebagainya (www.eastjava.com).

Museum kesehatan juga memiliki berbagai macam – macam alat terapi kesehatan, dan tumbuhan–tumbuhan yang digunakan sebagai pengobatan di zaman dahulu hingga sekarang, dan benda–benda yang dirawat di dalam museum kesehatan beberapa memiliki sedikit kekuatan supranatural karena benda tersebut adalah benda tradisional yang berasal dari Jawa. Selain benda tersebut Museum kesehatan juga memiliki beberapa benda lainya seperti alat medis, non medis, alat iptek, alat permainan tradisional dan lainya. Dan di museum kesehatan Surabaya juga terdapat beberapa ruangan - ruangan penyimpanan benda yang belum diketahui seperti ruangan (sasana) yang disebutkan sebagai berikut:

1. Sasana Adhyatma

Sasana ini menyajikan berbagai koleksi Dr. Adhyatma MPH Depkes ketika beliau menjabat sebagai Menteri Kesehatan pada tahun 1988 hingga 1993. Ada juga koleksi prasasti arca Ganesha, miniatur skema museum kesehatan, seragam organisasi museum kesehatan Surabaya serta anggota pekerja yang menjabat di museum kesehatan Surabaya.

2. Sasana Kencana

Di ruangan ini dipamerkan berbagai benda bersejarah dari dekorasi, lencana dari logam mulia, surat penghargaan dan sebagainya. Di ruangan itu juga disajikan sejarah dan profil kesehatan pelopor museum.

3. Sasana Kespro (Kamar Kesehatan Reproduksi)

Ruangan ini menyimpan dan menampilkan berbagai peralatan - peralatan kesehatan reproduksi manusia; kesehatan ibu dan anak-anak dari berbagai budaya, kesehatan kehamilan, persalinan dan keluarga berencana.

4. Sasana Genetika (Kamar Genetika)

Dalam ruangan ini menunjukkan garis keturunan dan silsilah, seperti silsilah keluarga kerajaan di Indonesia.

5. Sasana Kesehatan Budaya (Kamar Budaya Kesehatan)

Di ruangan ini, menampilkan beberapa alat medis yang terkait dengan kepercayaan atau supranatural dan dunia gaib yang berkembang di masa lampau. semacam alat – alat untuk menangkal kesialan serta mengusir hal negatif

6. Sasana Fauna

Ruangan yang menyimpan berbagai macam – macam hewan yang berbahaya dan juga memiliki manfaat bagi kesehatan, maka dari tu kita harus tetap waspada terhadap hewan di sekitar kita. Berbagai binatang bisa menjadi mediator penyakit (vektor) seperti tikus, musang, dan kupu – kupu dan masih beberapa hewan lainnya, tetapi ada juga beberapa binatang yang berkhasiat sebagai obat dan membantu kita semua seperti Untuk semua informasi tersebut, terdapat di ruangan ini.

7. Sasana Medik dan Non Medik (Kamar Medis Dan Non Medis)

Berbagai peralatan kesehatan medis dan non-medis yang disimpan dan ditampilkan di ruangan ini. Benda-benda yang digunakan oleh lembaga

kesehatan di masa lalu dan menjadi layanan historis yang besar bagi kesehatan masyarakat kita.

2.5 Katalog

Katalog adalah media promosi/publikasi dan media yang membantu sebagai cara untuk mempromosikan produk-produk dari perusahaan atau menjelaskan kegunaan dari objek dan bermanfaat sebagai media penunjuk jika konsumen mengalami ketidaktahuan ketika mencari sesuatu yang ingin dicarinya. Berbagai macam-macam katalog yang ada seperti katalog produk, katalog perpustakaan, katalog fashion, katalog museum dan masih banyak macam katalog lainnya, dalam pembuatan katalog memiliki seni yang mengkombinasikan dari lambang, tipografi, warna, gambar, dan desain grafis dalam penyampaianya (Kotler 2014:518).

Kegunaan katalog sebagai menginformasikan kepada konsumen jika konsumen tidak mengetahui spesifikasi atau disaat memilih produk yang ada didalam katalog , katalog cenderung ditrisbusikan kepada orang-orang yang menjadi target dari penyusunan katalog yang dibuat sehingga dapat diterima dan menarik peminat konsumen untuk melihat atau membaca konten yang ada didalamnya dan diharapkan konsumen pembaca menerima atau tertarik untuk membacanya

2.6 Buku

Buku dalam kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa buku adalah sehelai kertas berjilid yang berisikan tulisan –tulisan yang bersusun menjadi kalimat dan untuk dibaca oleh pembaca sebagai wawasan ilmu pengetahuan atau sebutan lainnya jembatan ilmu, di dalam buku tercantum penjelasan – penjelasan

teori yang ada di dalam buku tersebut, sehingga memudahkan bagi pembaca untuk mempelajarinya. Menurut Surahman (2014), Secara umum buku dibagi menjadi empat jenis, yaitu :

- a. Buku sumber, yaitu buku yang biasa dijadikan rujukan, referensi, dan sumber untuk kajian ilmu tertentu, biasanya berisi suatu kajian ilmu yang lengkap.
- b. Buku bacaan, adalah buku yang berfungsi untuk sebagai bacaan saja, misalnya cerita, legenda, novel, dan lain sebagainya.
- c. Buku pegangan, yaitu buku yang bisa dijadikan pegangan guru atau pengajar dalam melaksanakan proses pengajaran.
- d. Buku buku teks, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran, dan berisi bahan-bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan.

Susunan halaman awal hingga akhir sebuah buku yaitu sebagai berikut :

- a. *Cover* merupakan sampul paling depan yang berfungsi sebagai mempercantik penampilan isi buku serta melindungi buku agar tidak rusak oleh gangguan hal kecil lainnya.
- b. Halaman baru, merupakan halaman pembatas setelah cover dan sampul belakang cover
- c. Halaman judul, halaman yang berisi tentang teks judul tanpa disertai kalimat – kalimat apapun. Pada halaman ini teks judul tersebut inti dari halaman lainnya.
- d. Halaman ilustrasi, merupakan halaman yang sebagai pendukung dari isi cerita atau materi dari identitas buku.

- e. Pembuka, halaman yang berisikan teks – teks tentang sepele kata dari isi buku.
- f. Halaman identitas penerbitan, halaman ini berisikan identitas buku seperti judul buku, pengarang buku, tahun penerbitan, nama pencetak, dan banyak halaman buku serta ukuran buku.
- g. Halaman isi, halaman yang menjelaskan inti dari karya peneliti.

2.6.1 *Layout*

Layout adalah bagaimana seorang desainer harus memahami tentang dasar–dasar atau teori tentang tata letak dalam pembuatan desain, karena jika desainer belum mempunyai ilmu tentang layout maka dalam pembuatan desain yang diminta oleh konsumen akan tidak searah dengan kemauan konsumen. Oleh karena itu desainer wajib memahami teori tentang layout karena layout menjelaskan dimana membuat sebuah desain harus memahami content dari permasalahan yang digeluti, serta penempatan ruang yang tepat dan benar. Jika layout dikerjakan melalui proses dan tahapan – tahapan yang benar akan menimbulkan dampak positif pada karya desain yang dituju dan akan dirancang menjadi sebuah buku. Menurut Surianto Rustan (2011 : 53) layout memiliki banyak elemen yang mempunyai peran yang berbeda dalam membangun keseluruhan layout. Prinsip prinsip yang mendasari layout, yaitu :

- a. *Sequence*, urutan untuk membuat layout yang mana harus dibaca terlebih dahulu yang boleh dibaca di akhir penyampaian.
- b. *Emphasis*, menekankan atau menunjukkan apa yang harus di tonjolkan didalam layout. Yaitu menambahkan ukuran font yang lebih dari font

lainya, serta memberikan warna kontras dengan elemen desain yang menarik.

- c. *Balance*, pembagian sama persis pada bidang layout, pembagian yang menampilkan elemen yang banyak hingga memenuhi bidang layout tanpa selisih berat atau bentuk.
- d. *Unity*, kesatuan dari elemen layout yang ada didesain menjadi satu sehingga menjadi sebuah desain yang dapat mengkomunikasikan konsep desain tersebut.

2.7 Fotografi

Dalam buku *Dunia Dalam Bingkai* yang ditulis oleh Ferry Darmawan, tertulis bahwa “istilah fotografi pertama kali dikemukakan oleh ilmuwan Inggris, Sir John Herschell pada tahun 1839. Fotografi berasal dari kata *photos* (sinar/cahaya) dan *graphos* (mencatat/melukis). Secara harfiah fotografi berarti mencatat atau melukis dengan sinar atau dengan cahaya.” (Darmawan, 2009 : 19).

Fotografi adalah suatu proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek tertentu. Secara harfiah fotografi berasal dari 2 kata yaitu *photo* yang berarti cahaya dan *graph* yang berarti tulisan atau lukisan. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Dan didalam dunia fotografi ada seseorang yang berprofesi sebagai fotografer yaitu seorang yang menggeluti didunia fotografi dan memahami berbagai jenis foto serta mengetahui teknik-teknik dan pengaturan ISO/ASA (*ISO Speed*), Diafragma (*Arperture*), dan kecepatan rana (*Speed*) dari istilah tersebut dijadikan sebagai (*Expoure*). Di era saat ini fotografi semakin

berkembang dan peralatan semakin canggih dengan kualitas yang sangat tinggi hingga menampilkan gambar yang sangat jernih dan detail dari setiap bagian yang tak bisa dilihat dengan mata.

2.7.1 Jenis Fotografi

Di dalam pembagian pengambilan foto fotografer harus mengetahui berbagai jenis-jenis fotografi yang membantu mempermudah kita dalam memahami sebuah karya fotografi dan bukan sebagai penggolongan yang sementara untuk menghasilkan karya foto. Sehingga fotografer mendapatkan tujuannya sendiri. terdapat kategori dalam bidang fotografi (Bambang, 2017 : 18),

yaitu sebagai berikut :

- a. *Human interest*
foto yang mengutamakan atau menunjukkan interaksi manusia dimana foto memfokuskan pada kehidupan yang ada disekitar serta terdapat interaksi dari yang ada.
- b. *Arsitektur*
menampilkan detail dari kemegahan bangunan atau mengutamakan gedung sebagai subjek utamanya.
- c. *Potrait*
menampilkan mimik atau ekspresi dari karakter orang yang memiliki kepribadian yang unik.

d. *Fashion*

Foto yang bertujuan untuk memamerkan desain baju yang trend dengan media model. Sehingga fokus dari fashion ini adalah menunjukkan detail baju dan celana, dan lainnya.

e. *Street*

melihatkan realitas sesungguhnya yang terjadi di ruang publik dan juga dari aktivitas jalanan.

f. *Jurnalistik*

foto yang diambil saat melakukan tugasnya, merekam peristiwa-peristiwa yang terjadi. Dari wartawan yang mencari data peristiwa seperti terjadinya kecelakaan, banjir, dan lain-lain.

g. *Macro*

Foto yang memfokuskan beberapa objek sedetailnya. Melihatkan bagian yang sulit untuk dilihat dengan mata, seperti mengambil objek hewan yang bertubuh kecil serta mengambil objek tumbuhan dapat melihatkan detail dari tekstur kulit dari objek tersebut.

h. *Story*

foto yang menceritakan awal kegiatan yang dilakukakan hingga di akhirnya kegiatan.

i. *Landscape*

pengambilan foto yang menampilkan ruang diberbagai tempat antara lain pemandangan alam terbuka dari gunung, pantai, atau pemandangan bukit. Sehingga hasil landscape memerlukan moment yang sangat tepat dan memiliki arah yang kuat.

j. *Still life*

Karya foto yang menampilkan benda mati yang semata, dan memiliki komposisi, properti, dan pencahayaan yang bagus. Sehingga menampilkan suatu foto yang berkesan dan memiliki makna didalamnya.

k. *Wedding*

Foto yang menampilkan event pernikahan dimana terdapat moment langka yang terjadi satu kali.

l. *Food*

foto makanan yang bertujuan untuk mempromosikan atau menampilkan rasa ingin memakan ketika dengan melihatnya saja.

2.8 Teknik Dasar fotografi

Dalam teknik fotografi, fotografer tentunya memiliki berbagai macam ilmu dasar untuk memahami teknik apa saja yang digunakan pada fotografi esai. Teknik dasar yang harus digunakan yaitu:

a. *Big Close-Up*

Suatu pengambilan gambar pada daerah kepala untuk menunjukkan sifat-sifat yang tercermin dari wajah seseorang atau bagian dari wajah (misalnya mata, hidung, mulut).

b. *Portraits*

Menggambarkan tentang ekspresi suatu objek dengan mengambil foto baik itu medium frame maupun close-up wajah.

c. *Medium Shot*

Suatu jenis pengambilan gambar yang menunjukkan gambar orang dari pinggang ke atas.

d. *Medium Long Shot*

Suatu jenis pengambilan gambar dari lutut ke atas.

e. *Close-up*

Menggambarkan kedetailan suatu objek sebagai simbolis yang akan di ceritakan.

2.9 Teori Warna

Warna Menurut Sadjiman (2009 : 1) adalah suatu hal yang penting dalam menentukan respons dari orang, warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang, setiap warna akan memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung dari latar belakang pengamatnya, Ilmu tentang warna disebut juga “Chromatics”. Teori warna sudah dikembangkan oleh Alberti (1435) dan diikuti oleh Leonardo Davinci (1490), Teori warna mendapat perhatian yang serius oleh Sir Isaac Newton seorang ahli fisika melalui tulisannya yang berjudul “*Opticks*” pada tahun (1704). Teori warna di kembangkan menjadi dua yaitu (RGB) warna dasar *Red*, *Green*, dan *Blue* dan (CMYK) *Cyan*, *Magenta*, dan *Yellow* serta dibantu oleh warna *Black*. Warna berpengaruh pada pengolahan pada media – media lainnya. Contoh di media printer warna yang digunakan yaitu kombinasi dari empat warna seperti cyan, magenta, kuning, dan hitam warna ini khusus untuk media yang ingin dicetak sedangkan red, green, dan blue warna yang digunakan di device monitor, layar komputer, dan kamera digital.

2.9.1 RGB

Warna dasar yang terdiri dari warna merah (*Red*), warna hijau (*Green*), warna biru (*Blue*), warna yang mendasari dari semua warna jika warna tersebut di gabungkan akan menimbulkan warna lainya seperti ungu, orange, coklat, kuning

dan masih banyak warna lainnya. Warna ini digunakan untuk menampilkan citra dari gambar yang ada di dalam televisi dan komputer dari warna ini merupakan model warna yang paling sering digunakan sebagai warna aditif

2.9.2 CMYK

CMYK adalah warna yang sering digunakan percetakan karena warna yang terdiri dari *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Black* ini ada proses pencampuran pigmen dari ketiga warna dasar tersebut, dikarenakan warna (*black* – hitam). Jadi untuk mereproduksi gambar sehingga dapat dicapai hasil yang (*relative*) sempurna dibutuhkan sedikitnya 4 Tinta yaitu: *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black*. Keempat tinta tersebut disebut Tinta / Warna Proses. Tinta Proses adalah tinta yang dipergunakan untuk mereproduksi warna dengan proses teknik cetak tertentu, seperti *offset lithography*, *rotogravure*, *letterpress* atau sablon. Berbeda dengan Tinta yang hanya digunakan satu lapisan (*single layer*), karena tinta yang digunakan dapat ditumpuk-tumpuk, maka sifat tinta proses harus memenuhi standard tertentu.

2.10 Tipografi

Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (*set*), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak “. (Sudiana, 2001: 2). Perkembangan tipografi saat ini sangat pesat banyak macam – macam tipografi yang memiliki karakter yang berbeda seperti *ghotic*, *caligrhapy script*, *modern*, *cartoon* dan masih banyak lainnya. Tipografi juga disebut sebagai alat komunikasi karena dengan adanya tipografi tiap orang akan

memahami apa yang disampaikan. Karena dalam bentuk yang jelas tepat dan terbaca.

Huruf menjadi sesuatu yang memiliki makna ganda, huruf dapat menjadi sesuatu yang dapat dilihat (bentuk/rupa huruf) dan dapat menjadi sesuatu yang dapat dibaca (kata/kalimat). Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (pesan/gagasan) dan makna yang tersirat (kesan). Selain itu pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi semakin meluas. Menurut Rustan (2001:16) tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf.

2.10.1 Anatomi Tipografi

Seperti halnya tubuh manusia, huruf memiliki berbagai organ yang berbeda. Gabungan seluruh komponen dari suatu huruf merupakan suatu identifikasi visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Berikut ini adalah terminologi yang umum digunakan dalam penamaan setiap komponen visual yang terstruktur dalam fisik huruf, menurut Surianto Rustan (2011:25-30) :

1. *Black leather*

Bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya *Gothic*) dan Irlandia (gaya *Celtic*). Ditulis menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan goresan tebal – tipis yang kuat, karakter huruf ini yaitu saling berdempetan sehingga hasil keseluruhannya berkesan gelap, dan berat.

2. *Humanist*

Muncul di Italia pada tahun 1469, huruf yang bergaya humanist mendapat julukan *white letter* karena memiliki goresan lembut organik seperti tulisan

tangan. Karakter dari huruf ini yaitu huruf berbentuk romawi kuno. Contoh huruf ini seperti : *Jenson, Centaur, Couldy Old Style, Forum, ITC berkeley, dll.*

3. *Old Style*

Huruf yang muncul pada abad 15, *Old Style* adalah karakter huruf yang memiliki typeface persisi, lebih lancip, lebih kontras dan berkesan ringan gaya huruf ini mendominasi percetakan selama kurang lebih 200 tahun contoh dari huruf *Old Style* yaitu : *Casion, Palatino, Sebon, dll.*

4. *Transitional*

Pada abad 17 muncul kelompok huruf bergaya baru yang dibuat berdasarkan perhitungan ilmiah dan prinsip-prinsip lainnya. Gaya *Transitional* pertama diciptakan sekitar tahun 1692 oleh Philip Grandjean. Huruf ini berbeda dengan huruf *Old Style* dan *Modern*. Contoh dari huruf ini yaitu : *Times New Roma, Century, Bauer Clasic, dll.*

5. *Modern*

Dinamakan modern karena kemunculan ini pada akhir abad 17, menuju era yang modern. Karakter dari modern hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis pendahulunya. Contoh dari huruf modern yaitu : *Bodoni, ITC Revice, Keppler tise, dll.*

6. *Slab Serif*

Muncul sekitar abad 19, kelompok slab serif awalnya digunakan sebagai type untuk menarik perhatian pembaca. Karakter dari huruf ini adalah dengan gaya yang sangat tebal. Contoh dari huruf ini yaitu : *Lubalin, West, Memphis, dll.*

7. *Sans Serif*

Jenis huruf yang berciri (tanpa serif) ,ulai muncul pada tahun 1816 sebagai type yang tidak populer di masyarakat karena pada saat itu dianggap tidak trendi sehingga dinamakan grotesque, yang artinya lucu/aneh. Sans serif mulai populer pada awal abad ke 20, saat para desainer mencari bentuk ekspresi baru yang mewakili sikap penolakan terhadap nilai lama. Karakter dari sans serif memiliki bentuk yang geometris mendekati bentuk dasar/basic shapes. Contoh dari huruf sans serif yaitu : *Futura, Kabel, Optima, dll.*

8. *Script*

Bentuk yang menyerupai tulisan tangan yang seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. Karakter script hurufnya kecil saling menyambung. Contoh dari huruf ini yaitu : *Pelican, Lucida, Brush Script, Kunstler Script, dll.*

2.11 Prinsip Desain

Desain dapat dikatakan sebagai suatu seni yang tumbuh dalam kebudayaan kontemporer Rachel Cooper (1994).

2.11.1 Unsur-Unsur Desain

Menurut Kusrianto (2009:30), Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa elemen-elemen desain yang diperlukan :

a. Titik

Menurut Kusrianto (2007:30) titik merupakan unsur visual yang wujudnya relatif kecil, yang di mana dimensi memanjang dan melebar tidak berarti. Titik lebih cenderung ditampilkan dalam bentuk yang berkelompok dengan variasi jumlah, susunan, serta kepadatan tertentu.

b. Garis

Menurut Kusrianto (2007:30) garis merupakan goresan yang meninggalkan jejak dan sehingga meninggalkan suatu objek. Menurut Anggraini S. dan Nathalia (2014:32) garis merupakan salah satu unsur yang wujudnya menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain.

Ciri khas garis adalah adanya arah serta dimensi yang memanjang. Ketika sedang menggoreskan alat tulis berupa pensil sehingga mengakibatkan meninggalkan jejak, maka jejak tersebut dapat dikatakan garis. Garis adalah unsur dasar untuk membangun dari semua bentuk apapun. Ada berbagai macam bentuk garis dari garis lurus, garis melengkung, garis zig-zag, garis tak beraturan.

c. Bidang/Bentuk

Bidang Menurut Kusrianto (2007:30) adalah unsur visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bentuk-bentuk dasar dari bidang yang pada umumnya dikenali adalah kotak (*rectangle*), segitiga (*triangle*), lingkaran (*circle*), lonjong (*elips*), dan sebagainya. Dilihat dari bentuknya, bidang dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri (beraturan) dan bidang non geometri (tidak beraturan). Bidang geometri adalah sebuah bidang yang dapat bisa diukur luasnya, sedangkan bidang non geometri adalah sebuah bidang yang sukar diukur luasnya.

c. Ruang

Ruang akan terbentuk jika didalam terdapat bidang-bidang yang tersusun dengan penataan tepat akurat, sehingga akan hadirnya sebuah ruang. Karena ruang mengarah pada bentuk 3 dimensi.