

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Informasi

Menurut Sareb Putra (2007) media berasal dari kata *medium* atau dapat diartikan sebagai wadah yang membantu sebuah informasi berjalan. Berjalannya sebuah media sehingga menjadi media cetak yang relevan terlihat dari jalur informasi yang dipilih, karena fungsi sebuah media selain memberikan informasi adalah menjadi penghibur bagi para peminatnya.

Selain itu, Aditiyawan (2011) juga menambahkan bahwa desain grafis sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dimana pun kita berada pasti terdapat unsur desain, seperti kalender, logo-logo pada sebuah merk, atau gambar dan ilustrasi yang telah dirancang sebagai media informasi dengan tujuan untuk mempromosikan dan menginformasikan suatu brand atau jasa yang dirancang dengan sangat informatif.

2.1.1. Jenis-jenis Media Informasi

Menurut Sanaky (2009) mengungkapkan bahwa terdapat berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan berbagai jenis media informasi. Suatu media juga dapat diidentifikasi ke dalam tiga unsur pokok yaitu: suara (audio), visual (penglihatan) dan gerak.

2.1.1.1. Media Visual

Menurut Hujair (2009) setiap jenis media, memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Media visual dibedakan menjadi tiga, yaitu gambar, garis, dan symbol yang menjadi satu kontinum dari bentuk yang dapat terlihat atau ditangkap oleh indra penglihatan. Berikut adalah jenis-jenis media visual:

1. Media yang tidak diproyeksikan

Adalah media yang digunakan tanpa membutuhkan alat bantu untuk melihatnya. Media seperti ini banyak dan mudah diperoleh serta digunakan karena media ini sangat umum terdapat di dalam lingkungan kehidupan kita. Media ini dikelompokkan sebagai media pameran (*displayed media*). Jenis media yang termasuk ke dalam media visual antara lain: realia, model, dan grafis.

2. Media yang diproyeksikan

Media ini merupakan media yang cukup populer penggunaannya, beberapa contoh media yang diproyeksikan yakni slide, film, dan video. Kelebihan dari media ini memiliki analisa yang lebih tajam sehingga membuat pembaca atau penglihat dapat benar-benar mengerti isi dari informasi yang disampaikan.

2.1.1.2. Media Audio

Media audio ini sangat efektif untuk digunakan untuk menyampaikan informasi yang bersifat auditif, seperti seni suara. Media audio juga mampu menciptakan suasana menjadi lebih imajinatif dan dapat membangkitkan sentuhan emosional.

2.1.1.3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menyajikan visual dan suara, namun visual yang ditampilkan disini adalah visual bergerak yang bersifat fakta (objek, kejadian, atau informasi nyata), serta dapat pula bersifat fiktif, contohnya film, iklan maupun video. Tujuan dari media visual adalah memperjelas penyajian pesan atau informasi agar tidak terlalu bersifat verbalitis.

2.2. Buku

Menurut Haslam dalam bukunya yang berjudul "*Book Design*" (2006) mengatakan bahwa buku adalah kumpulan dokumen-dokumen yang menyimpan berbagai pengetahuan, ide, dan kepercayaan yang dicetak lalu disatukan agar dapat menyampaikan dan menjaga kepada pembaca sepanjang ruang dan waktu. Thompson (2005) juga menambahkan dalam bukunya yang berjudul "*Books in the digital age*" bahwa buku merupakan sebuah fitur penting yang dapat menyimpan dan merekam semua kehidupan sosial maupun budaya, terutama didalam bidang akademis bagi peneliti maupun seorang pengajar dalam bentuk media cetak. Selain itu, Haslam (2006) mengatakan bahwa buku memiliki 3

komponen umum dalam perancangannya, yakni komponen rangkaian sebuah buku, halaman dan sistem grid.

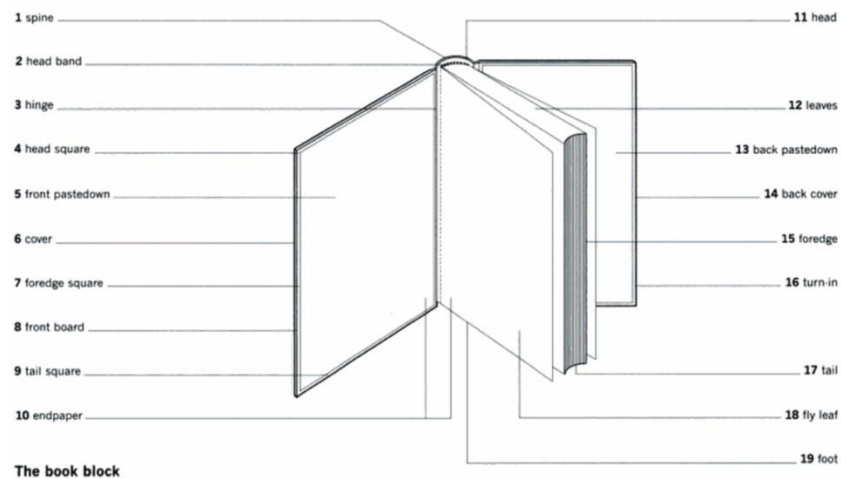
2.2.1. Komponen Isi Buku

Menurut Haslam (2006) terdapat berbagai bagian di dalam sebuah buku dan masing-masing bagian memiliki nama teknis khusus yang digunakan dalam penerbitan. Komponen isi buku sendiri terdiri dari 20 komponen yang berbeda dan tiap komponennya memiliki fungsi yang berbeda.

- a. *Spine* merupakan bagian punggung buku yang menjadi penutup dari halaman-halaman yang merekat.
- b. *Head band* berfungsi untuk menyatukan sampul bagian depan dan sampul bagian belakang sebuah buku dan berbentuk melengkung.
- c. *Hinge* merupakan lipatan yang terdapat pada *endpaper* dan terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
- d. *Head Square* berfungsi sebagai pelindung bagian atas buku dan melindungi lembaran-lembaran isi buku yang terdiri dari lapisan bagian sampul buku dan lapisan karton yang memiliki ukuran lebih luas dari lembaran isi buku.
- e. *Front pastedown* merupakan lapisan yang menempel di bagian dalam karton sampul depan.
- f. *Cover* merupakan sebuah kertas, karton atau papan tebal yang melindungi bagian dalam buku.
- g. *Foreedge square* merupakan pelindung yang berasal dari bagian sampul dan bagian belakang sampul.

- h. *Front board* adalah bagian kertas atau lapisan karton yang terdapat di depan buku.
- i. *Tail square* merupakan pelindung untuk bagian bawah buku. Terdiri dari lapisan sampul dan karton belakang yang memiliki ukuran lebih besar dari halaman buku.
- j. *Endpaper* merupakan kertas tebal yang menempel pada bagian dalam karton sampul dan bagian lainnya dibiarkan menempel dengan *pastedown* yang akan menjadi *fly leaf*.
- k. *Head* merupakan bagian atas buku.
- l. *Leaves* adalah lembaran kertas/*vellum* yang mempunyai 2 sisi halaman yang berbeda.
- m. *Back pastedown* merupakan lapisan kertas yang menempel pada bagian dalam kertas atau karton di bagian belakang.
- n. *Back cover* merupakan sampul atau cover yang melindungi bagian belakang buku.
- o. *Foreedge* merupakan bagian depan dari muka buku.
- p. *Turn-in* merupakan kertas atau karton yang berperan sebagai jaket buku yang kemudian dilipat dari bagian luar ke bagian dalam sampul.
- q. *Tail* merupakan bagian bawah dari buku.
- r. *Fly leaf* adalah lembaran yang terbentuk dari gabungan kertas *endpaper* dan kertas *pastedown*
- s. *Foot* merupakan bagian bawah halaman buku.

- t. *Signature* merupakan lembaran kertas yang telah dicetak kemudian dijadikan satu cara dijahit.

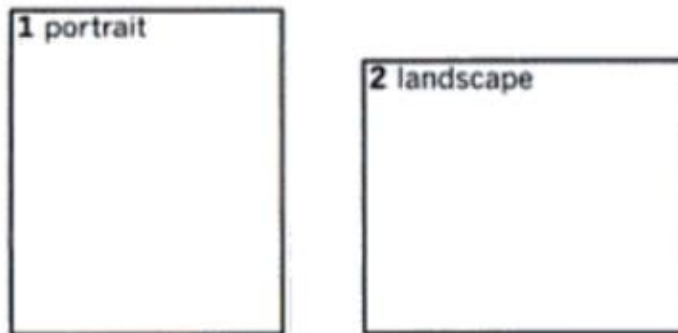


Gambar 2.1. Komponen Buku
(Haslam, 2006)

2.2.2. Halaman

Menurut Haslam (2006) menyebutkan bahwa di dalam buku, halaman memiliki 10 unsur pembentuk, yakni sebagai berikut;

1. Format dalam halaman buku terbagi menjadi 2, yaitu portrait dan landscape. Portrait memiliki skala perbandingan panjang lebih besar daripada lebar, sedangkan landscape memiliki skala perbandingan lebar yang lebih besar daripada panjangnya.



Gambar 2.2. Format
(Haslam, 2006)

2. Page height and width merupakan ukuran panjang dan lebar suatu halaman di dalam buku.
3. Verso adalah bagian halaman yang berada di sebelah kiri.
4. Single page merupakan lembaran kertas yang berada di bagian kiri halaman.
5. Double-page spread merupakan dua halaman yang saling berhadapan dan terlihat seperti digabungkan dengan *gutter* menjadi sebuah halaman yang besar.
6. Head adalah bagian atas buku.
7. Recto merupakan halaman yang terletak dibagian kanan buku.
8. Foreedge adalah bagian depan buku atau muka buku.
9. Foot merupakan bagian bawah halaman dari sebuah buku.
10. Gutter adalah batasan area jilid di dalam buku.

2.2.3. Jenis-jenis Buku

Menurut Male (2007), terdapat delapan golongan buku yang diterbitkan berdasarkan jenis-jenisnya. Adapun pembagiannya adalah sebagai berikut:

1. Buku Anak / *Children's Book*

Buku anak terbagi menjadi 2 bagian, yaitu *Non-fiction* dan *fiction*. *Non-fiction* berisikan referensi populer atau konten informasi yang bersifat nyata atau kebenaran. Sedangkan *fiction* adalah buku bergambar untuk anak-anak yang sangat mudah dipahami dan memiliki sifat imajiner.

2. *Quality Non-fiction*

Atau dapat disebut Ensiklopedia atau subjek tunggal seperti mata pelajaran populer yang meliputi masakan, berkebun, olahraga, sejarah alam, otomotif atau bahkan biografi.

3. *General Fiction*

Adalah buku fiksi dalam bentuk umum atau fiksi arus utama yang biasanya beririsan dengan kehidupan seperti misteri, science, romansa, dan masih banyak lagi, terutama untuk pembaca dewasa. Buku ini dapat memiliki sampul yang tebal atau tipis.

4. *Specialist*

Berisikan referensi suatu teknik atau pelajaran yang masih belum jelas.

5. *Publishing: Magazines and Newspapers*

Dibuat oleh editor tertentu dan berisikan sesuatu yang umum, khusus atau menampilkan gaya hidup, serta terdapat berbagai macam artikel-artikel dan komentar-komentar.

6. *Advertising*

Tergolong iklan “*Above the line*” atau bisa dispesifikan dengan media-media yang dicetak atau gambar yang bergerak.

7. *Design Groups*

Tergolong iklan “*Below the line*” seperti titik penjualan, laporan perusahaan, pengemasan, bahan perusahaan, desain pada situs web, dan lain-lain.

8. *Multimedia*

Berisikan gambar-gambar yang bergerak, animasi, *post-production*, film, hingga digital imaging.

2.3. Ilustrasi

Menurut Fleishman (2004), ilustrasi dapat menjelaskan sebuah tujuan. Bentuknya dapat berupa karya fotografis, gambar realistik, dll. Bentuk yang digunakan akan menyesuaikan dengan kebutuhan, namun intinya adalah bisa dilihat oleh mata. Dengan kata lain, ilustrasi bisa menciptakan gaya, sebuah bentuk metamorfosis, ataupun menerjemahkan suatu objek dari sisi yang bersifat emosional dan fisik. Utamanya, ilustrasi tersebut mampu mempengaruhi bahkan hingga memprovokasi penontonnya.

“Memandang ilustrasi berarti memandang sebuah proses kreatif, memandang sebuah karya seni, memandang seorang pencipta atau kreator dan memandang tujuan dari keseluruhan proses kreatif itu” (Maharsi, 2016, p. 16).

2.3.1. Fungsi Ilustrasi

Menurut Male dalam bukunya yang berjudul “Illustration : A Theoretical & Contextual Perspective” (2007) mengatakan bahwa sebuah ilustrasi juga dapat berkomunikasi melalui visual. Berikut adalah jenis peranan ilustrasi dalam menyampaikan maksud dan tujuannya :

1. Dokumentasi, referensi dan instruksi

Berupa sebuah praktik ilustrasi, memberikan referensi, pendidikan, penjelasan dan instruksi secara kontekstual yang sangat luas dan mencakup sebuah segudang tema dan subjek.

2. *Commentary*

Memiliki fungsi utama sebagai visual penghubung dengan jurnalisme yang terkandung didalam surat kabar dan majalah.

3. *Storytelling*

Gambaran untuk sebuah narasi fiktif. Sering dianggap sebuah prasyarat untuk membuat sebuah narasi fiksi. Gagasan storytelling dapat berupa historis maupun kontemporer.

4. Persuasi

Adalah ilustrasi sebuah bentuk iklan komersial. Merupakan ilustrasi yang memiliki terarah dan telah ditentukan tujuannya.

5. Identitas

Sebuah ciri khas atau tanda terhadap merek ataupun perusahaan. Biasanya perusahaan atau merek yang memiliki pengakuan atau ciri khas, akan ditandai oleh sebuah logo dalam bentuk visual yang mewakili karakteristik utama.

2.3.2. Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007) menggambar merupakan pondasi utama untuk membangun citra dari visual tersebut, serta dapat membentuk dasar dari semua gaya ilustrasi mulai dari realisme hingga abstrak.

1. *Conceptual Imagery and Surrealism*

Adalah visual yang dideskripsikan dengan gambar-gambar yang imajinatif tapi tidak dapat diterapkan secara harfiah dan biasanya untuk menggambarkan bentuk perumpamaan yang konseptual. Gaya ini dapat memanfaatkan sejumlah ide dan metode komunikasi seperti ilusi, simbolisme, dan ekspresionisme.



Gambar 2.3. *Censorship by Richard Borge*
(Male, 2007)

2. Diagram

Merupakan ilustrasi yang menggambarkan suatu bentuk objek, sistem, proses buatan atau organik yang sangat berbeda dengan bentuk asli dari gambar. Visual yang disampaikan dapat berupa representasi grafis atau simbolik dan secara kontekstual tidak dapat diartikan, kecuali jika informasi atau pesan disampaikan dengan jelas.



Gambar 2.4. *A Geologic Timeline of The Earth*
(Male, 2007)

3. Diagram

Adalah aliran gaya seni yang didasari untuk kebutuhan mencegah sabotase dalam gambar dan bebas dari representasi. Pembuatan gambar abstrak tidak ada hubungannya dengan alam atau kenyataan, para pelukis biasanya bekerja pada warna dan bentuk penemuan mereka sendiri.



Gambar 2.5. *Visual Distortion and Abstraction by Alana Roth*
4. (Male, 2007)

5. *Pictorial truths*

Sebelum munculnya alat-alat modern seperti kamera, ini adalah satu-satunya bentuk gambaran yang dapat ditemukan di berbagai genre atau periode yang sedang diteliti. Bahasa visual yang disampaikan dan diaplikasikan berasal dari representasi sebuah realitas yang digabungkan dengan estetika, penemuan, dan imajinasi. Sebagian besar *pictorial truths* dibuat untuk menyampaikan realitas tanpa harus menekankan konsep mistis, alegori atau metafora.



Gambar 2.6. *Realistic and frightening Scenario by Roger Harris*
(Male, 2007)

5. *Hyperrealism*

Adalah gaya ilustrasi yang setiap aspeknya ditampilkan dengan sangat detail tanpa adanya efek buram, seperti mensimulasikan sebuah fotografi. Tujuan dari *hyperrealism* ini sendiri adalah menciptakan sebuah gambar yang tidak dapat diproduksi secara fotografis.



Gambar 2.7. *Tiger by Andrew Hutchinson*
(Male, 2007)

6. *Stylised realism*

Merupakan gaya ilustrasi yang bisa dianggap realistis ataupun tidak, biasanya memberikan kesempatan untuk melebih-lebihkan ciri suatu karakter dengan kepribadian yang bersangkutan. Gaya ilustrasi ini banyak diproduksi dan disusun untuk khalayak muda baik non-fiksi maupun fiksi naratif. Subjek dan elemen dibuat dengan sengaja dengan tujuan hiburan atau untuk menyampaikan dan membesar-besarkan poin tertentu mengenai karakter dan kepribadian individu.



Gambar 2.8. *The Frog by Steven Rydberg*
(Male, 2007)

7. *Sequential Imagery*

Memiliki gaya gambar yang beragam tetapi masih terlihat realistis, bahkan jika elemen-elemennya sangat terdistorsi dan karikatur. Sifat intrinsik yang menonjol pada gaya ilustrasi ini adalah keterkaitan antar serangkaian gambar dan membentuk inti pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 2.9. *Unfolding Drama* by *Stephane Gamain*
(Male, 2007)

8. *Aesthetics and Non-Aesthetics*

Adalah gaya ilustrasi yang dapat terus mengikuti zaman dengan adanya dorongan budaya seperti industri musik, periklanan dan *fashion*. Elemen-elemen yang terdorong untuk mengikuti perkembangan budaya seperti subjek, tema dan konsep.



Gambar 2.10. *Mangaesque by Fey Dodson*
(Male, 2007)

2.4. Desain Komunikasi Visual

Menurut Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solutions*” mengatakan bahwa desain grafis adalah bentuk dari komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Desain grafis juga merupakan visualisasi yang berasal dari ide pencipta dalam pemilihan dan organisasi elemen-elemen visual. Desain grafis sebagai solusi mampu membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi dan menyampaikan makna dari pesan yang ditujukan kepada audiens.

2.4.1. Elemen Desain

Menurut Landa (2014) sebagai seorang *designer*, pengetahuan dalam proses pembuatan suatu desain sangatlah penting. Tujuan seorang *designer* paham akan elemen-elemen dasar desain agar dapat lebih mudah untuk mengeksplorasi, mengkaji ulang, dan memanfaatkan potensi setiap elemen desain sebaik mungkin agar pesan dan ekspresi yang ingin ditujukan dapat tersampaikan kepada audiens.

2.4.1.1. Titik

Titik adalah unit terkecil dalam sebuah garis, biasanya dapat dikenal dengan lingkaran. Namun dalam gambar digital, titik biasanya terlihat dengan bentuk persegi atau yang biasa disebut dengan *pixel*. Saat titik dengan titik bertemu melalui tarikan yang menghubungkan titik satu sama lain akan menghasilkan sebuah garis.

2.4.1.2. Garis

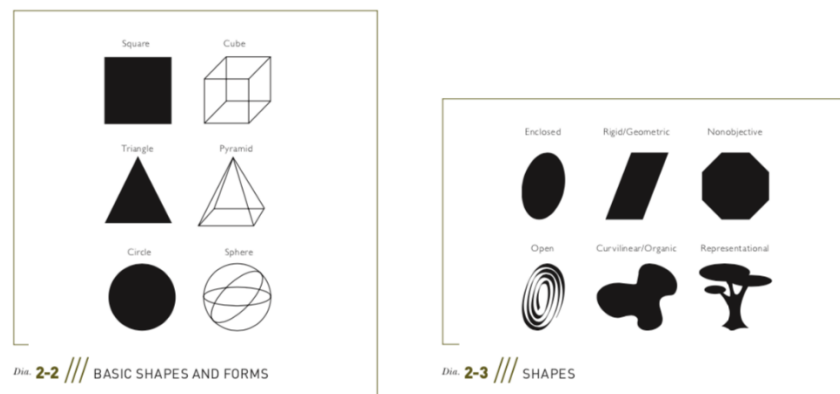
Garis adalah titik yang memanjang atau pertemuan antara dua titik dalam satu tarikan yang menghubungkan satu sama lain. Garis merupakan tanda yang dibuat oleh alat visualisasi seperti pensil, alat perangkat lunak, hingga benda yang dapat membuat tanda. Garis juga sangat memainkan peran dalam komposisi dan komunikasi yang dapat mengarahkan mata audiens ke satu arah.



Gambar 2.11. Garis
(Landa, 2014)

2.4.1.3. Bentuk

Bentuk adalah pertemuan antara garis dengan garis yang menjadi satu dan tertutup. Bentuk juga dapat digambarkan pada permukaan dua dimensi dan dapat dibuat sebagian atau seluruhnya oleh garis (garis besar, kontur), warna, tone, atau tekstur. Bentuk akan menghasilkan suatu *emotional value* jika ditata atau dibentuk sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

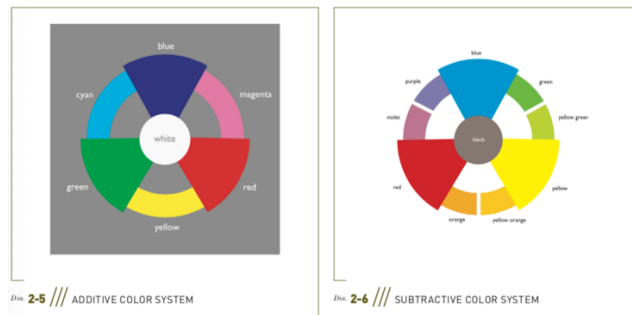


Gambar 2.12. Bentuk
(Landa, 2014)

2.4.1.4. Warna

Warna adalah elemen desain yang sangat kuat dan dapat menjadi provokasi. Manusia dapat melihat warna hanya dengan melalui pancaran sinar atau cahaya yang dipantulkan. Ketika cahaya mengenai suatu objek, sebagian cahayanya akan diserap dan sebagian lainnya akan dipantulkan, pantulan cahaya itulah yang akan ditangkap oleh mata sehingga manusia dapat melihat warna. Warna yang berasal dari cahaya yang tidak terserap objek disebut dengan warna *additive*, sedangkan warna yang berasal dari bahan atau cahaya yang terserap disebut dengan warna *subtractive*. Terdapat

empat kategori warna, yakni *hue* (nama warna), *value* (tingkat luminositas-terang atau gelap warna), *saturation* (tingkat kecerahan warna), dan *temperature* atau suhu hangat dan dinginnya warna.



Gambar 2.13. Warna
(Landa, 2014)

2.4.1.5. Tekstur

Tekstur adalah kualitas saat menyentuh sebuah permukaan atau representasi dari kualitas itu sendiri. Dalam seni visual terdapat dua kategori tekstur, yakni tekstur taktil/aktual dan tekstur visual. Tekstur taktil/aktual merupakan tekstur yang dapat dirasakan dan disentuh secara fisik, sedangkan tekstur visual adalah ilusi dari tekstur nyata yang dibuat oleh tangan, dipindai atau di foto dari tekstur taktil/aktual.



Gambar 2.14. Tekstur
(Landa, 2014)

2.4.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) prinsip dasar desain merupakan kombinasi antara pengetahuan tentang pembuatan konsep, visualisasi, dan elemen desain dengan prinsip-prinsip desain dalam merancang sebuah proyek desain. Prinsip desain merupakan hal terpenting dalam pembuatan desain agar informasi atau pesan yang ingin disampaikan jelas. Pada dasarnya, prinsip desain berjalan bersama dan saling bergantung dengan elemen desain dalam penerapannya agar dapat menciptakan keseimbangan dan membantu stabilitas komposisi dalam desain yang dirancang.

2.4.2.1. Format

Format adalah prinsip dasar dalam desain sebelum memasuki proses pembuatan desain. Format menentukan bidang luar atau bungkus yang menjadi batas ruang lingkup atau tepi dalam mendesain. Format juga memiliki berbagai macam ukuran dan bentuk, beberapa format juga ada yang memiliki standar ukuran untuk format-format tertentu (p. 29).



Gambar 2.15. Format
(Landa, 2014)

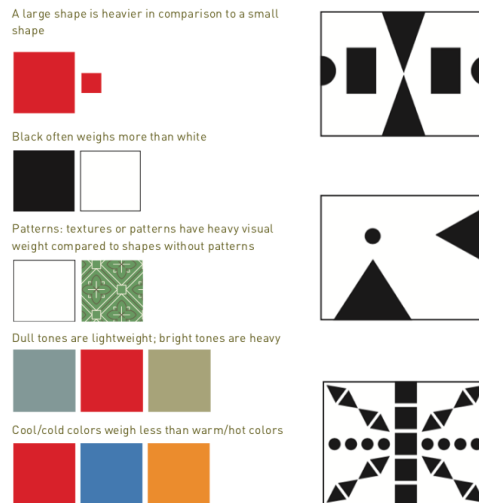
2.4.2.2. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan stabilitas yang diciptakan dari kumpulan elemen-elemen visual yang merata di setiap komposisi yang ada. Keseimbangan juga dapat dipahami secara intuitif dari dalam diri yang disesuaikan dengan gerakan fisik sendiri. Desain yang memiliki komposisi yang seimbang akan lebih mampu menciptakan harmoni dan mampu mempengaruhi komunikasi pesan terhadap audiens (p. 30).

Keseimbangan visual memiliki beberapa faktor yang dapat mempengaruhi, diantaranya adalah orientasi dan penempatan elemen dalam format, ukuran, bentuk, jumlah elemen, warna, tekstur, *emphasis* dan *groupings*, serta gerakan aktual dan garis pandang mata. Menurut Landa (2014) ada tiga jenis keseimbangan, yakni sebagai berikut;

1. Simetris merupakan distribusi bobot visual yang seimbang, dimana antar elemen dapat membentuk dan mengkomunikasikan harmoni dalam desain. Suatu visual dapat disebut keseimbangan simetris atau simetri refleksi ketika letak elemen pada sumbu pusat dan dapat menimbulkan keseimbangan antara dua sisi dengan sisi yang lainnya.
2. Asimetris merupakan distribusi bobot visual yang sama dan seimbang tanpa harus menampilkan keseimbangan elemen di kedua sisi dari sumbu pusat. Pada keseimbangan asimetris, posisi, ukuran, berat, visual, nilai, bentuk, warna, dan tekstur tidak perlu dipertimbangkan secara keseluruhan dalam keseimbangan komposisi.

3. Keseimbangan *radial* merupakan kombinasi antara simetri vertikal dan horizontal, serta memiliki elemen yang memancar keluar dari sumbu pusat komposisi (p. 31).

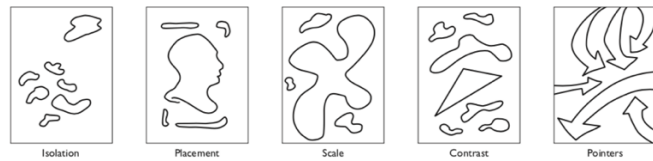


Gambar 2.16. Keseimbangan
(Landa, 2014)

2.4.2.1. Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan prinsip utama untuk mengatur dan mengkomunikasikan suatu informasi yang juga merupakan salah satu tujuan utama dari desain grafis. Hirarki visual juga membantu penataan semua elemen grafis agar sesuai dengan penekanannya (*emphasis*). Penekanan (*emphasis*) dalam penataan elemen visual bertujuan untuk menekankan beberapa elemen menjadi dominan, dan mensubordinasikan elemen lainnya. Hirarki visual juga dapat membantu penonton melihat ke arah arah yang harus dilihat pertama kali, lalu lanjut ke arah kedua, ketiga dan seterusnya. Terdapat beberapa cara dalam menciptakan *emphasis*, yakni sebagai berikut;

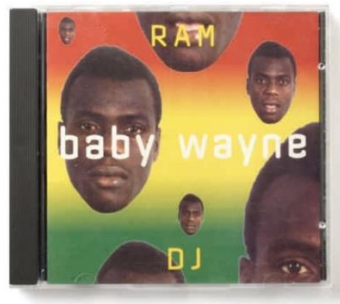
1. *Emphasis* isolasi adalah bentuk pemusatan perhatian yang terfokuskan dengan bobot visual yang lebih banyak. Titik fokus biasanya memiliki bobot visual baik dan harus diimbangi dengan komposisi elemen lainnya.
2. *Emphasis* penempatan adalah penempatan elemen grafis pada posisi tertentu dalam sebuah komposisi visual seperti menempatkan pada tengah, pojok kiri atau kanan atas, bagian depan atau bawah agar mudah dan menarik perhatian penonton.
3. *Emphasis* ukuran adalah skala dari bentuk atau objek yang berperan penting untuk memberi penekanan dan menciptakan ilusi kedalaman. Jika skala digunakan dan diposisikan dengan baik, maka akan membuat elemen seolah-olah bergerak maju atau mundur pada halaman. Skala perbandingan ukuran elemen yang kontras juga mampu menarik perhatian.
4. *Emphasis* kontras adalah penekanan untuk memainkan gelap terang pada elemen yang dapat juga dibantu dengan ukuran, skala, lokasi, bentuk, maupun posisi.
5. *Emphasis* arah petunjuk adalah penggunaan elemen yang menjadi arah penunjuk mata audiens dalam membaca ke satu titik tertentu.
6. *Emphasis* struktur diagram terdiri dari beberapa bentuk diagram yang membentuk suatu objek, diantaranya struktur pohon, struktur sarang, dan struktur tangga (p. 35).



Gambar 2.17. Hirarki Visual
(Landa, 2014)

2.4.2.1. Ritme/Irama

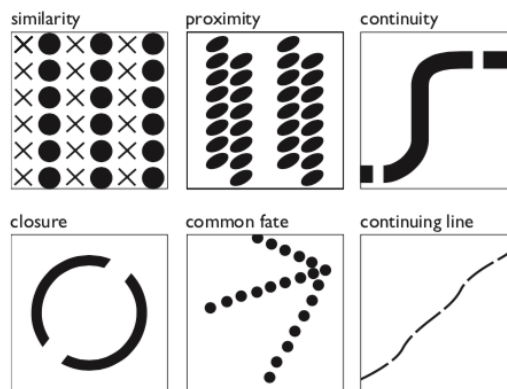
Ritme dalam desain grafis adalah pengulangan pola elemen dengan konsisten dan membentuk sebuah ritme, sehingga mata audiens dapat bergerak mengelilingi objek. Pengaturan waktu juga dapat diatur dengan interval antar posisi elemen dalam suatu desain, dimana pola tersebut juga dapat dipercepat maupun diperlambat sesuai waktu yang ditentukan. Ritme juga sangat penting untuk mengembangkan. Kunci dalam membangun ritme pada desain adalah dengan memahami perbedaan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan terjadi ketika mengulang satu elemen visual beberapa kali dengan konsistensi yang besar, sedangkan variasi ditentukan saat memodifikasi suatu pola dengan mengubah warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, atau bobot visual. Variasi juga akan lebih menambah ketertarikan visual.



Gambar 2.18. Ritme
(Landa, 2011)

2.4.2.1. Kesatuan

Kesatuan dalam elemen grafis bergantung pada teori *gestalt* atau bentuk yang saling terkait satu sama lain, sehingga audiens dapat lebih mudah mengingat dan memahami komposisi desain tersebut. Usaha menciptakan keteraturan, membuat koneksi, dan mengelompokkan elemen visual berdasarkan lokasi, orientasi, rupa, bentuk dan warna agar dapat memperoleh kesatuan komposisi yang harmonis.



Gambar 2.19. Kesatuan
(Robin Landa/ Graphic Design Solutions, 2014)

2.4.3. *Typography*

Menurut Landa (2011) mengatakan bahwa tipografi adalah desain bentuk huruf dan penataannya dalam ruang dua dimensi (seperti media cetak atau berbasis layar), serta dalam ruang waktu (seperti media gerak dan interaktif). Desain dan penulisan bentuk huruf juga harus disesuaikan dan dievaluasi berdasarkan kriteria estetika bentuk, proporsi dan keseimbangan.

Tipografi juga harus dapat dibaca audiens, dengan itu seorang desainer harus mampu mengukur jenis serta interval setiap elemen tipografi. Interval

terjadi diantara dua baris, huruf, dan kata. Interval antar huruf disebut spasi, menyesuaikan jarak huruf disebut kerning (p. 46).

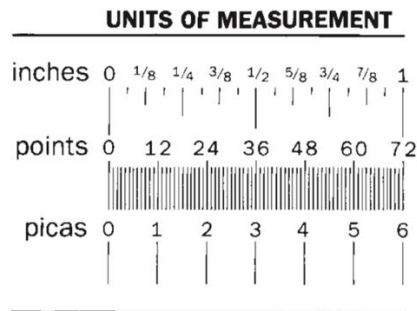
<u>Old Style</u> / <i>Garamond, Palatino</i>	<u>San Serif</u> / <i>Futura, Helvetica</i>
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
<u>Transitional</u> / <i>New Baskerville</i>	<u>Italic</u> / <i>Bodoni, Futura</i>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i>
	<i>BAMO hamburgers</i>
<u>Modern</u> / <i>Bodoni</i>	<u>Script</u> / <i>Palace Script</i>
BAMO hamburgers	<i>B.A.M.O hamburgers</i>
<u>Egyptian</u> / <i>Clarendon, Egyptian</i>	
BAMO hamburgers	
BAMO hamburgers	

Gambar 2.20. Tipografi
(Landa, 2011)

2.4.3.1. Elemen Tipografi

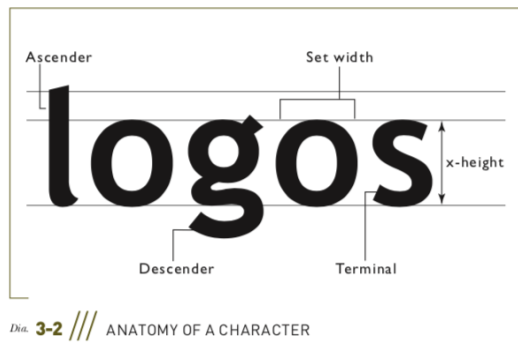
Jenis-jenis elemen pada tipografi adalah sekumpulan desain karakter-karakter huruf yang disatukan oleh properti visual yang konsisten. Karakter pada huruf akan membuat visual suatu huruf menjadi lebih dikenali dan diingat bahkan jika telah dimodifikasi. Ada beberapa jenis atau tipe dari elemen tipografi, diantaranya;

1. Tipe pengukuran (*type measurement*) merupakan ukuran dalam sebuah tipografi yang menggunakan dua unit dasar, yakni *point* dan *picas*. Tinggi suatu huruf diukur dengan *point*, sedangkan lebar atau garis suatu huruf diukur dengan *picas*.



Gambar 2.21. Tipe Pengukuran
(Landa, 2011)

2. Tipe anatomi merupakan karakteristik setiap huruf atau simbol yang harus dijaga untuk mempertahankan keterbacaan simbolnya.

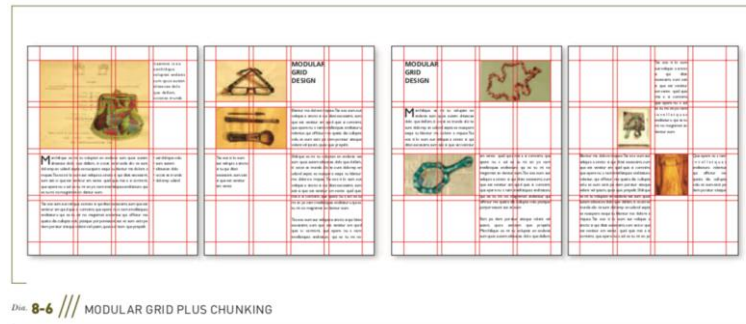


Gambar 2.22. Tipe Anatomi
(Landa, 2011)

2.4.3. Layout

Menurut Landa (2014) dalam desain grafis, proporsi visual yang ideal adalah bagian terpenting dalam membuat suatu desain. Semua elemen, tampilan, tipe teks, dan visual (seperti ilustrasi, grafik, dan foto) selalu disusun dalam bentuk grid. Grid merupakan struktur komposisi yang terdiri dari horizontal dan vertikal yang membagi format menjadi kolom dan margin. Fungsi dari grid sendiri untuk mengatur struktur visual dan memastikan agar pembaca dapat mengakses dan

membaca informasi dengan mudah serta memberikan kontinuitas, kesesuaian, dan kesatuan di dalam visual sebuah desain.



Gambar 2.23. Grid
(Landa, 2011)

2.5. Sastra Puisi

Menurut Kosasih (2008) dalam bukunya yang berjudul “Apresiasi Sastra Indonesia” mengatakan bahwa sastra berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *susastra*. *Su* yang berarti indah atau bagus, dan *sastra* yang berarti tulisan, buku atau huruf. Dengan itu *susastra* dapat diartikan sebagai tulisan atau sebuah teks yang indah. Sastra tidak hanya berupa tulisan, tetapi juga berupa lisan yang memiliki ciri khas pada keindahan bahasanya.

Sedangkan menurut Budianta (2003) sastra merupakan suatu karya yang bertujuan untuk menyampaikan atau membagikan pengetahuan serta informasi dengan cara penyampaian yang unik dan dapat memperkaya wawasan penulis serta pembaca tentang kehidupan. Adapula pendapat Teeuw (1983) yang mengatakan bahwa sastra paling tepat jika dapat diterapkan sebagai karya imajinatif. Karya sastra terbagi dapat dilihat dari dua segi, yaitu segi bahasa dan segi seni. Sastra

sebagai segi bahasa dapat didekati melalui aspek kebahasaan, sedangkan sastra sebagai seni dapat dilihat melalui aspek seninya.

2.5.1. Fungsi sastra

Menurut Kosasih (2008) sastra memiliki dua fungsi atau manfaat jika kita membaca karya sastra, yaitu fungsi rekreatif dan fungsi dedikatif.

2.5.2.1. Fungsi Rekreatif (*Delectare*)

Dengan membaca sebuah karya sastra, seseorang akan mendapatkan kesenangan dan hiburan, karena saat audiens membaca atau melihat akan memperoleh imajinasi dari pengarang mengenai berbagai kehidupan manusia yang dituangkan dalam karya sastra.

2.5.2.2. Fungsi Didaktif (*Decore*)

Karya sastra juga dapat memberikan pengetahuan lebih tentang seluk-beluk kehidupan manusia. Selain pengetahuan, karya sastra juga dapat memberikan pelajaran mengenai nilai-nilai kebenaran dan kebaikan, membangkitkan kreativitas, emosi mendalam untuk melakukan sesuatu baik untuk dirinya atau untuk audiens.

2.5.2. Jenis-jenis sastra

Menurut Kosasih (2008) secara garis besar sastra Indonesia terbagi menjadi dua periode, yakni sastra lama dan sastra baru atau modern. Sastra lama memiliki ciri khas nama pencipta yang tidak diketahui, cerita masih banyak yang berbau mistis, banyak menggunakan kata-kata baku, mengisahkan peristiwa kehidupan kerajaan.

Bentuk-bentuk sastra lama yang berkembang yakni mantra, dongeng, pantun, syair, fable, legenda, dan sebagainya.

Sedangkan sastra Indonesia baru digolongkan berdasarkan periode atau rentang waktu yang dimulai dengan angkatan tahun '20-an (angkatan Balai Pustaka), lalu diikuti oleh angkatan '30-an (angkatan Pujangga), angkatan '45, angkatan '66, angkatan '70-an, angkatan '80-an, angkatan reformasi, angkatan 2000 hingga saat ini. Selain itu, secara umum sastra juga terbagi menjadi tiga jenis berdasarkan bentuknya, yakni prosa, puisi, dan drama.

1. Prosa merupakan karya sastra yang menyampaikan pesan, emosi dan sebagainya dalam bentuk naratif atau cerita yang di dalamnya bisa terdapat monolog atau dialog. Prosa dibawakan oleh pembicara atau juru bicara yang mewakilkan dan menyampaikan cerita tokoh-tokoh yang dibawakannya.
2. Puisi merupakan karya sastra monolog yang disampaikan atau disajikan dalam bentuk singkat, padat, indah dan kaya akan makna. Dalam puisi hanya ada satu orang yang berperan sebagai juru bicara.
3. Drama merupakan karya sastra yang berupa dialog dan terdapat berbagai tokoh atau pelaku dalam cerita yang disampaikan.

2.5.3. Unsur-unsur puisi

Menurut Kosasih (2008) puisi adalah karya sastra berbentuk monolog yang menggunakan kata-kata singkat, padat, indah dan kaya akan makna di dalamnya. Keindahan suatu puisi ditentukan oleh majas, rima, diksi serta iramanya. Puisi

menggunakan bahasa yang berbeda dengan bahasa sehari-hari dan memiliki pemadatan dalam unsur bahasanya. Kata yang digunakan dalam puisi adalah kata konotatif yang berarti kata dengan banyak pengertian atau penafsiran di dalamnya.

Dipetik oleh Waluyo (1995) dalam “Teori dan Apresiasi Puisi”, mengungkapkan bahwa unsur-unsur puisi terbagi menjadi dua bagian secara garis besar, yakni struktur fisik dan struktur batin.

2.5.3.1. Unsur Fisik

Unsur fisik pada puisi terbagi menjadi 6 bagian, yakni sebagai berikut:

1. Diksi (pemilihan kata) yang digunakan dalam puisi merupakan hasil pertimbangan untuk mendapatkan pemilihan kata-kata yang cermat dalam baris dan baitnya menyimpan sebuah makna, susunan bunyinya, maupun hubungan suatu kata dengan kata-kata lainnya, serta bersifat puitis untuk mendapatkan efek keindahan dan keharmonisan tiap tulisannya.
2. Pengimajinasian atau pengimajian merupakan suatu kata atau susunan kata yang bias menimbulkan khayalan dan imajinasi bagi pembacanya. Dengan adanya imajinasi tersebut, pembaca dapat merasa, mendengar dan melihat sesuatu yang penyair ungkapkan.
3. Kata konkret merupakan kata-kata yang membangkitkan imajinasi pembaca. Jika penyair dapat memperkonkret sebuah kata dengan mahir, itu akan membuat pembaca dapat membayangkan secara jelas peristiwa yang ingin diungkapkan oleh penyair.

4. Bahasa figuratif (majas) merupakan suatu kata perbandingan antara benda dan kata lain yang digunakan untuk mengatakan sesuatu. Majas juga dapat disebut sebagai kata kiasan.
5. Rima/Ritme merupakan pengulangan bunyi yang membuat suatu puisi menjadi lebih indah dan makna yang ditunjukkan pun lebih kuat.
6. Tata wajah (tipografi) adalah pembeda antara puisi, prosa, dan drama karena larik dalam puisi tidak berbentuk paragraph, melainkan berbentuk bait.

2.5.3.2. Unsur Batin

Terdapat empat unsur batin dalam puisi, yakni sebagai berikut:

1. Tema atau gagasan utama dalam puisi yang cenderung berbeda-beda. Beberapa tema yang sering dipakai seperti tema ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan atau patriotism, kedaulatan rakyat, keadilan social, dan masih banyak lagi.
2. Perasaan yang merupakan unsur penting dalam menyampaikan ekspresi atau emosi penyair. Perasaan juga dapat diungkapkan melalui majas dan diksi yang mewakili serta dapat memancarkan makna yang terkandung.
3. Nada dan suasana merupakan sikap penyair untuk menunjukkan suasana tertentu seperti menggurui, menasihati, mengejek, menyindir ataupun bersikap lugas kepada pembaca.

2.5.4. Jenis-jenis puisi

Berdasarkan penyampaian dan pengungkapan isi atau gagasan sebuah puisi oleh penyair, puisi terbagi menjadi tiga jenis, yakni sebagai berikut:

2.5.4.1. Puisi Naratif

Merupakan puisi yang bercerita tentang tokoh pujaan atau orang-orang perkasa yang diungkapkan dan dijelaskan oleh penyair. Puisi bentuk ini terbagi menjadi balada dan romansa.

2.5.4.2. Puisi Lirik

Puisi lirik terbagi menjadi tiga bagian, yaitu *elegi* yang mengungkapkan perasaan duka, *serenade* merupakan sajak percintaan yang dapat dinyanyikan, dan *ode* merupakan sajak pemujaan terhadap seseorang atau suatu hal maupun keadaan.

2.6. B.J. Habibie

Bacharuddin Jusuf Habibie adalah sosok ilmuwan yang berbasis pada bidang ilmu konstruksi pesawat terbang. Kontribusinya pada telah dikenal dan digunakan oleh industri pesawat terbang di mancanegara. Eyang Habibie adalah sosok yang lahir dengan segala fenomena yang menarik. Jiwa patriotismenya tidak pernah luntur sampai menembus batasan-batasan waktu. Sosok yang selalu konsisten dan optimis dengan program yang dilaksanakannya (Makka, 2008).

2.6.1. Biografi Habibie

1. Semasa Kecil



Gambar 2.24. Habibie Kecil
(<https://tinyurl.com/yd9gjz5>)

Parepare, 25 Juni 1936 adalah tempat dan tanggal kelahiran Bacharuddin Jusuf Habibie, putra keempat dari delapan bersaudara dari Alwi Abdul Jalil Habibie dan R.A Tuti Marini Puspowardojo. Sejak kecil Habibie mempunyai kebiasaan yang berbeda dari saudara-saudaranya dan anak-anak lainnya. Habibie kecil gemar membaca buku ilmu pengetahuan yang ada di rumahnya daripada menghabiskan waktu untuk bermain dan bergaul dengan teman-teman lainnya. Dari kecil Habibie memiliki sifat yang serius, ketika berada di Taman Kanak-Kanak, Habibie telah memiliki mimpi untuk menjadi seorang insinyur. Dia tidak seperti anak-anak pada umumnya, ia bermain hanya setelah menyelesaikan pekerjaan rumahnya. (Makka, 2008)

2. Semasa Remaja



Gambar 2.25. Habibie Remaja
(<https://tinyurl.com/ycdjz8bf>)

Habibie ditinggal oleh ayahnya (kembali kepada sang Pencipta) pada usia 14 tahun. Tidak lama setelah ayahnya meninggal, Habibie pindah ke Jakarta untuk menempuh pendidikan. Namun, tidak selang beberapa lama, ia merasa tidak nyaman dan akhirnya dipindahkan ke Bandung. Atas keinginannya sendiri, Habibie bersekolah di SMP yang saat itu bernama *Gouvernements Middlebare School* (sekarang SMP 5) di Jalan Jawa, Bandung. Lalu beliau pindah lagi ke SMA di Dago yang dulu dikenal sebagai Lycium. Di SMA, Habibie sudah mulai menonjolkan prestasinya, terutama pada mata pelajaran eksakta, seperti matematika, mekanika, dan lain-lain. Habibie merupakan seseorang yang sangat berprestasi di sekolahnya, ia kerap mendapatkan nilai sempurna dan selalu tinggi di sekolahnya. (Makka, 2008, p. 33)

3. Semasa Kuliah



Gambar 2.26. Habibie Kuliah
(<https://tinyurl.com/ybf42g4c>)

Setelah lulus SMA, Habibie melanjutkan pendidikan kuliahnya di Fakultas Teknik Institut Teknologi Bandung (ITB). Selama menjadi mahasiswa di ITB, Habibie memang banyak tertarik dengan bidang pesawat terbang dan sempat memasuki *Aeromodelling Club*, tapi tidak ia lanjutkan. Habibie hanya 6 bulan menjadi mahasiswa ITB, karena beliau mendapatkan izin untuk meneruskan kuliahnya di Jerman dari Menteri Perguruan Tinggi dan Ilmu Pengetahuan dengan syarat Habibie harus memaknai biaya sendiri untuk berangkat dan biaya hidup di Jerman. (Makka, 2008, p. 40)

Di *Technische Hochschule Aachen* Jerman Barat, Habibie memilih jurusan pesawat terbang. Sifat teguh pendirian pada diri Habibie yang sudah ada sejak kecil terbawa sampai saat kuliah di Jerman dengan tekad yang begitu tinggi untuk meraih cita-citanya. Habibie merupakan sosok yang susah untuk ditaklukkan ketika memiliki argumen, jika ada orang yang mendebatkannya, Habibie tidak akan membiarkan orang tersebut mengalahkannya. (Makka, 2008, p. 43-46)

4. Semasa Bekerja



Gambar 2.27. Habibie Kerja
(https://id.wikipedia.org/wiki/B._J._Habibie)

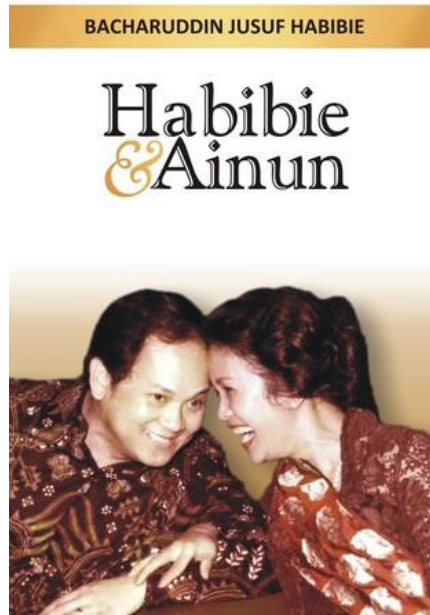
Habibie meraih gelar Diploma Ing secara Cumlaude atau dengan nilai rata-rata 9,5 pada tahun 1960. Dengan gelar insinyur, beliau bekerja sebagai Assistant Research Scientist pada Institut Konstruksi Ringan Technische Hochschule Aachen pada tahun 1965. Pada tahun 1965, Habibie meraih gelar Dr. Ingenieur dengan penilaian summacumlaude atau dengan angka rata-rata 10. Pada tahun itu juga Habibie memperoleh pekerjaan di Hamburg, tepatnya di MBB (Messerschmidt Bolkow Blohm) industri pesawat terbang terkenal di dunia. Habibie juga bekerja sebagai Kepala Departemen Riset dan Penerbangan Analisis Struktur di HFB (Hamburger Flugzeugbau). (Makka, 2008, p. 79-85)

Pada tahun 1974 B.J. Habibie telah diangkat menjadi Wakil Presiden Indonesia dan Direktur Teknologi MBB. Jabatan itu adalah jabatan tertinggi yang pernah diduduki oleh seorang asing diperusahaan itu. Jabatan itu dipegangnya

sampai beliau dipanggil kembali ke Indonesia. Kembalinya ke Indonesia, Habibie membangun industri pesawat terbang yang dinamakan Industri Pesawat Terbang Nusantara (IPTN). Dengan keyakinan dan kerja keras dalam dirinya untuk membuat pesawat terbang yang didedikasikan untuk tanah air, kerja keras dan tekadnya membuahkan hasil baik. (Makka, 2008, p. 86)

Pada tanggal 10 Agustus 1995 di Lapangan Udara Husein Sastranegara. Pesawat pertama karya anak bangsa diterbangkan. Pesawat yang diciptakan bernama N-250/Gatotkoco mampu menempuh kecepatan hampir 200 knot dan terbang mencapai ketinggian 10.000 kaki. Dengan mesin yang menerapkan tiga teknologi terkini kala itu, fly-by-wire. Sejak saat itulah menjadi hari bersejarah bagi bangsa Indonesia, serta pembuktian Habibie dan seluruh tim IPTN benar-benar bisa membawa Indonesia ke kancah Internasional dan menjadi bagian Negara yang memiliki penguasaan teknologi tinggi yang memumpuni. (Makka, 2008, p. 1-5)

2.6.2. Karya Sastra B.J. Habibie



Gambar 2.28. Cover Buku “Habibie & Ainun”
(B.J. Habibie/Habibie & Ainun, 2010)

Buku Habibie dan Ainun adalah buku pertama yang dibuat langsung Habibie dan diterbitkan pada tahun 2010. Buku ini menceritakan perjalanan hidup dan kisah cintanya dengan Hasri Ainun Habibie. Buku ini terdiri dari 37 bab, yang masing-masing babnya mengandung hikmah dan pembelajaran yang dapat dipelajari dalam kehidupan. Buku Habibie dan Ainun diangkat menjadi film layar lebar pada tahun 2012 dengan judul Habibie dan Ainun. Dalam tiga minggu, film Habibie & Ainun telah menembus 3 juta penonton. Buku ini ditulis Habibie untuk menenangkan dirinya yang saat itu mengalami gangguan psikomatis *malignant* setelah ditinggal oleh istrinya, Ainun (Tempo.co, 2013).