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. Guide Book

2.1.1. Pengertian

Guide Book adalah sebuah buku panduan atau suatu panduan yang dipakai dalam suatu kegiatan atau perjalanan yang dilakukan oleh suatu lembaga atau instansi tertentu yang dapat memberikan kemudahan kepada setiap pengunjung atau peserta kegiatan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008).

2.1.2. Pariwisata

Menurut Kamus Bahasa Indonesia untuk pelajar (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2008) perjalanan untuk rekreasi atau pelancongan. Kegiatan berpariwisata adalah suatu kegiatan atau melakukan suatu perjalanan untuk melakukan rekreasi atau perpelancongan.

2.1.3. Buku

Buku merupakan media yang berisi pengetahuan, dokumentasi, informasi, pedoman yang dituang dalam bentuk kertas dan dapat dijilid, diperbanyak lalu dipublikasikan, sehingga menjadi sarana yang mencerdaskan manusia. Lebih dari itu buku juga dapat dibawa kemana-mana (Haslan, Andrew Book Design, 2006, hlm. 7)

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

Dinyatakan oleh (Kusrianto, Mendesain Publikasi Cetak dengan Microsoft Word 2006, hlm. 1-16) Berbicara mengenai buku, tentunya meliputi berbagai proses termasuk anatomi hingga penjilidan.

2.1.4. Jenis buku

Berikut adalah pembagian jenis buku yang sesuai dengan perancangan desain *travel guide book* ini.

1. Jenis Buku Literatur

   Dalam Kamus Bahasa Indonesia untuk pelajar (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2008) buku adalah lembaran kertas yang berjidid, baik yang ada tulisannya maupun yang tidak. Jadi literatur atau buku sumber, diktat, makalah atau buku-buku penunjang yang berfungsi sebagai kepustakaan (*library research*) baik berupa buku konvensional maupun buku digital yang penulis jadikan sebagai referensi dan acuan dalam mempelajari, menelaah, dan mengutip pendapat dari berbagai ahli dalam rangka memperoleh landasan teori dan data penunjang berkaitan dengan materi penelitian.

2. Jenis Buku Ilustrasi

   Menurut Zeegen & Crush 2005 (hlm. 4-14) The Foundation of Illustration, Ilustrasi telah ada sejak jaman dahulu dan medium paling awal yang digunakan untuk ilustrasi adalah buku. Gabungan dari keduanya berupa buku

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

illustrasi yang dibuat sebagai buku. Namun banyak juga buku ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan informasi, pesan dan juga pengetahuan sehingga pembaca buku ilustrasi hukan hanya anak-anak melaikan juga dewasa.

Secara Harfiah, menurut Kamus Bahasa Indonesia untuk pelajar (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2008) illustrasi adalah gambar berupa foto maupun berupa lukisan untuk membantu memperjelas isi buku (karangan).

Menurut Bing Bedjo Tanudjaja dalam bukunya Nirmana Indonesia Vol 4 (2002), mengatakan ada beberapa tipe ilustrasi, salah satunya adalah ilustrasi dekoratif, kartuna dan realis. Tipe kartual merupakan penggabaran objek yang tidak serupa dengan wujud aslinya, bersifat jenaka dan meiliki perubahan proporsi, tipe realis merupakan penggabaran objek yang sesuai dengan proporsi dan tampak nyata seperti asli, sedangkan ilustrasi dekoratif adalah tipe ilustrasi yang penuh dengan warna, bentuk yang diatur dalam komposisi.

2.2. Desain

2.2.1. Pengertian

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), desain bermakna kerangka bentuk, rancangan, motif, atau corak. Dalam bukunya, Williams dan Newton (2007, hlm.242) menjelaskan bahwa desain merupakan penyusunan elemen-elemen visual yang efektif sehingga terbentuk keseluruhan yang bermakna dan menghasilkan emosi

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

tertentu terhadap penikmatnya. Selain itu, pendapat lain yang dikemukakan oleh Paul Rand (dikutip oleh Samara, 2007, hlm.6) bahwa desain merupakan wadah dimana *form* dan *content* menjadi satu. Desain juga merupakan awal dan juga akhir, proses dan juga produk dari imajinasi. Orang yang berperan dalam mengkomunikasikan ide dan memberikannya bentuk visual sehingga orang lain dapat mengerti disebut desain grafis/ *graphic designer*.

Secara keseluruhan, *graphic design* merupakan disiplin ilmu yang menggabungkan sejumlah pengetahuan, kemampuan, dan intuisi dalam mengaplikasikan elemen-elemen fundamental, memanipulasi warna, membangun konsep, memahami semiotika, mengatur alur dan material, mengintegrasi *type* dan *image*, dan merencanakan media yang digunakan, baik *printed media, digital media*, dan *animation* dengan tujuan untuk memancing emosi dan menyampaikan pesan.

2.2.2. Dasar-dasar Desain

Dalam merancang sebuah desain ada beberapa dasar-dasar yang mendukung dalam mengkomposisikan elemen-elemen visual di dalamnya. Hal-hal berikut ini perlu diperhatikan dan diaplikasikan dengan baik supaya dapat menghasilkan desain yang harmonis dan seimbang. Berikut ini adalah penjabarannya :

1. Warna

   Menurut Lauer dan Pentak (2008, hlm.252) warna merupakan bagian dari cahaya dan bukan dari objek itu sendiri. Warna dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

additive system dan *subtractive system*. *Additive* merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya *(screen color),* misalnya seperti warna yang dihasilkan layar komputer, televisi, *handphone,* film fotografi, dan sebagainya. Warna primer dari *additive system* adalah RGB (*Red Green Blue*), sedangkan *subtractive* adalah warna-warna yang berasal dari pigmen *(pigment color),* misalnya seperti cat air, minyak, akrilik, tinta cetak *offset*, *digital printing*, cat tembok, dan lain-lain. Warna primernya adalah CMYK (*Cyan Magenta Yellow Key/ Black*). Warna-warna tersebut disusun dalam sebuah lingkaran yang disebut *color wheel.*

Ada beberapa istilah yang digunakan dalam warna. *Hue* yang merupakan nama dari sebuah warna. Satu *hue* bisa memiliki banyak warna, contohnya *hue* merah. *Value* adalah terang gelap suatu warna. *Tint* adalah pemberian warna putih sehingga menghasilkan warna yang lebih terang, sedangkan *shade* adalah pemberian warna hitam dan menghasilkan warna yang lebih gelap (258-261).

Masing-masing warna memiliki kesan psikologis yang berbeda. Misalnya warna merah, oranye, dan kuning disebut sebagai *warm color* karena memberikan kesan hangat dan semangat. Sebaliknya warna biru dan hijau dikategorikan sebagai *cool color* karena memberikan kesan tenang dan sejuk (266-268).

Gambar 2.1. *Cool Color and Warm Color*
http://www.aromaleighcosmetics.com//what-colors-are-warm-or-cool/

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

Beberapa jenis kombinasi warna yaitu *monochromatic* (penggunaan satu *hue*), tonality (penggunaan dominan satu *hue*), *analogous* (*hue* bersebelahan dalam *color wheel*), *complementary* (*hue* berseberangan dalam *color wheel*), *triadic* (penggunaan tiga *hue* yang berjarak sama dalam *color wheel dan membentuk segitiga sama sisi*), *optical* (penggunaan warna objektif disesuaikan dengan kenyataannya, misalnya warna apel merah maka akan digambar merah), dan *arbitrary* (penggunaan warna subjektif dimana pemilihan warna tergantung imajinasi pembuat) (274-281).

Warna adalah media paling akhir dalam komunikasi secara visual. Warna memegang peranan penting dalam mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam perencanaan media promosi, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas perusahaan.

Dalam teorinya, Henry Dreyfuss mengemukakan bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh yang paling dasar adalah penggunaan warna di *traffic light*. Warna merah menegaskan maksud larangan untuk maju, kuning untuk berhati-hati dan hijau untuk maju.

Didukung dengan pernyataan yang dikemukakan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur, bahwa warna-warna bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

estetis dan turut ambil bagian mengenai suka atau tidaknya kita terhadap suatu benda.

Selain dapat diklasifikasikan berdasarkan suhu dan harmoni, warna juga dapat dikaji dari sudut pandang psikologi (Morioka & Stone, 2006, hlm 26-31).

Tabel 2.1. Tabel Psikologi Warna

Warna	**Positif**	**Negatif**	**Keterangan**
Merah	*Passion*, cinta, semangat, antusiasme, kebahagiaan, keberuntungan, kekuatan.	Agresif, kemarahan, perang, kekejaman, revolusi, keabadian.	Warna dominan untuk kecepatan, aksi, stimulasi.
Kuning	Kebijaksanaan, kecerdasan, optimisme, pusat perhatian, kesenangan, idealisme.	Kecemburuan, penakut, waspada, penipuan, bahaya.	Warna paling mudah ditangkap dan menyilaukan.
Biru	Pengetahuan, ketenangan, kedamaian, kepercayaan, kesetiaan, keadilan, maskulin.	Depresi, keacuhan, ketidakpedulian, sikap dingin, apati	Warna peningkat produktivitas, untuk warna corporate.
Hijau	Pertumbuhan, uang, alami, penyembuhan, sukses, kejujuran, semangat muda.	Keserakahan, iri hati racun, korosi, tidak berpengalaman.	Warna yang paling nyaman di mata, tenang dan segar.
Ungu	Spiritualitas, kemewahan,	Berlebihan, kegilaan,	Berkesan artifisial,

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

	kebijaksanaan, imajinasi, inspirasi, kebangsawanan.	kekejaman, fantasi, mistik, keanehan.	feminin, romantis.
Oranye	Kreativitas, unik, semangat, stimulasi, keramahan, segar, kesehatan, aktivitas.	Keriuhan, keributan, keramaian, berbeda/ cenderung aneh.	Stimulasi berpikir dan berbicara, cocok untuk sosialisasi.
Hitam	Kekuatan, kecanggihan, formal, elegan, keseriusan, misteri, martabat, kesunyian.	Ketakutan, duka cita, kejahatan, kosong, penaklukan, beban.	Membuat warna lain tampil mencolok, kepercayadirian.
Abu	Netral, keseimbangan, aman, kesederhanaan, kedewasaan, kebijaksanaan, kehandalan.	Ketidakpastian, ketuaan, kesedihan, kebosanan, keraguan	Memrovokasi timbulnya emosi yang kuat dan dalam
Putih	Kesempurnaan, kemurnian, keluguan, bersih, *simple*, sakral, kehalusan, kebenaran.	Isolasi, tertutup, kerapuhan, duka cita ketidakbahagiaan.	Warna yang paling seimbang, identik dengan Tuhan.

2. Tipografi

Dalam bukunya, Amy Arnston (2012, hlm 92-97) menjelaskan bahwa tipografi sudah mulai ada sejak dulu dan mulai berkembang dalam menghasilkan jenis-jenis tipografi yang baru sejak munculnya teknologi *printing* di masa Revolusi Industri. Bila dirangkum sampai saat ini ada lima kategori *type*, yaitu *old style*

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

(penggabungan halus antara *serif* dengan dinamika *stroke* tipis dan tebal, contohnya Garamond), *transitional* (penggabungan *old style* dan *modern style* dengan penekanan pada tebal tipis *stroke*, contohnya Baskerville), *modern* (perbedaan yang mencolok pada tebal tipis *stroke* dan *serif* yang sangat tipis dan curam, contohnya Bodoni), *egyptian* (tebal tipis stroke mulai terlihat sama tetapi masih ada *serif*, contohnya Century), dan *sans serif* (tidak ada *serif* dengan ketebalan yang konsisten, contohnya Helvetica).

Menurutnya (Arnston, 2012, hlm.96), dalam memilih *type* yang digunakan yang perlu diutamakan adalah tingkat *readability*/ keterbacaan. Jadi perlu diperhatikan media apa yan digunakan dan siapa yang membaca. Bila media yang digunakan adalah media digital maka *font size* yang digunakan cenderung lebih kecil daripada media *printing*. Format juga bisa memberikan efek yang berbeda, misalnya *justify format* baik digunakan untuk membaca cepat, *center format* untuk membaca pelan, dan *right align format* mengarah pada keterlibatan dari pembacanya.

Selain itu, dalam bukunya Amy Arnston menjelaskan bahwa (2012, hlm.106) kesan yang ditimbulkan dari *type* bisa berbeda. *Sans serif* terkesan lebih modern dan mudah terbaca pada kalimat dengan jumlah sedikit, sebaliknya *serif* terkesan lebih klasik dan lebih mudah dibaca pada kalimat panjang. *Layout* yang menarik biasanya dibentuk melalui dua cara yaitu dengan mencampur dua sampai tiga *type families* yang memiliki karakteristik yang sangat berbeda sehingga dapat saling melengkapi atau bahkan dengan menggunakan satu *type*

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

family saja. Dengan memvariasikan *font style* dan *font size* bisa dihasilkan desain yang lebih dinamis.

Gambar 2.2. Penggunaan *Serif* dan *Sans Serif*
https://owl.english.purdue.edu/owl/owlprint/705/

3. *Grid*

Rick Williams dan Julianne Newton (2007, hlm. 257) mengemukakan bahwa salah satu sistem *grid* yang paling banyak digunakan adalah *rule of thirds*. Sistem *grid* ini membagi *frame* menjadi tiga bagian secara vertikal dan horizontal. Keempat titik dimana ada dua garis yang berpotongan merupakan tempat elemen yang akan menjadi pusat perhatian diletakkan. Menurut para ahli di keempat titik inilah tatapan mata pertama kali jatuh sehingga sangat cocok digunakan sebagai *point of interest* (Williams & Newton, 2007, hlm. 256).

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

Gambar 2.3. *Rule of Thirds Focus*
http://designmodo.com/rule-thirds-grid-outline/

Sistem ini juga mempertimbangkan prinsip proporsi dan keseimbangan (Williams & Newton, 2007, hlm. 257). Dengan meletakkan elemen di salah satu titik maka akan terbentuk *asymmetrical balance* dan bila meletakkan dua elemen di titik kiri dan kanan akan terbentuk *symmetrical balance*. Didukung dengan komposisi diagonal dalam *rule of thirds* juga membuat alur *layout* mudah diikuti dan lebih dinamis.

Yang selanjutnya harus diperhatikan adalah area di luar keempat titik tersebut (258). Dengan memberikan banyak *white space* maka kesan yang ditimbulkan adalah elegan, berkelas, unik, dan leluasa. Sedangkan dengan memadatkan elemen pendukung di area sekitar akan menciptakan kesan penuh dan dinamis. Perlu diperhatikan bahwa *center of interest* yang berada di keempat titik harus memiliki perbedaan dari segi ukuran, warna, perspektif, dan bentuk dengan elemen pendukung lainnya sehingga tetap memiliki *emphasis.* Sistem

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

grid ini juga dapat dikombinasikan dengan sistem *center* untuk menghindari kesan monoton dan membosankan (Williams & Newton, 2007, hlm. 258).

Gambar 2.4. *Rule of Thirds* pada video grafis
http://www.designofthepicturebook.com/tag/rule-of-thirds/

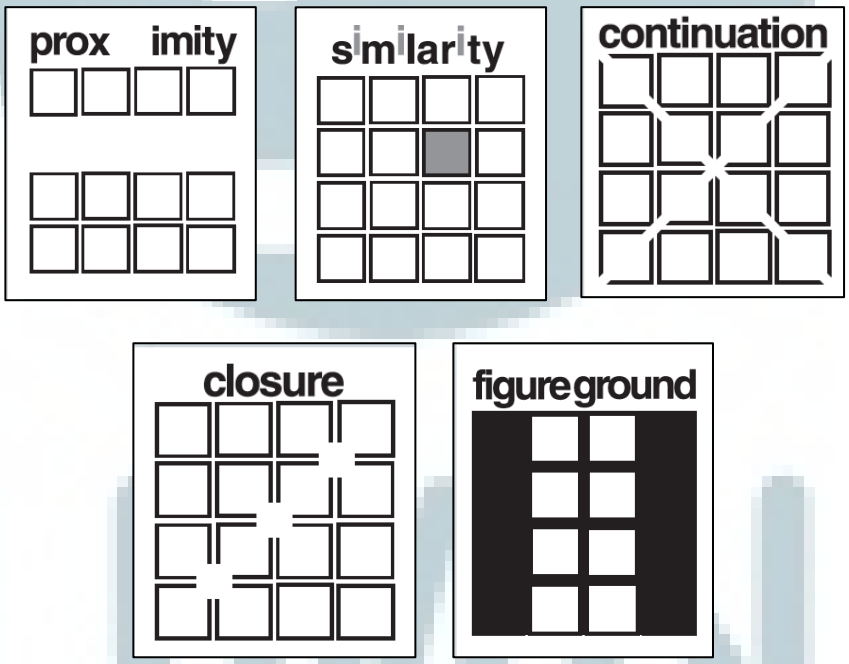
2.2.3. Prinsip-prinsip Desain

Salah satu prinsip yang biasa digunakan sebagai dasar dalam merancang desain, yaitu Prinsip Gestalt (Williams & Newton, 2007, hlm.260). Prinsip ini merupakan prinsip psikologi bahwa seseorang akan cenderung mengelompokkan apa yang ada di sekitarnya berdasarkan pola, hubungan, dan kemiripan tertentu. Konsep ini dibangun oleh tiga orang psikolog persepsi asal Jerman, yaitu Kurt Koffka, Max Wertheimer, dan Wolfgang Köhler, diperkenalkan sekitar pada tahun 1920 oleh Max Wertheimer.

1. *Proximity* : kecenderungan manusia melihat objek-objek yang berdekatan sebagai satu kesatuan (William dan Newton, 2007, hlm.260).

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

2. *Similarity* : kecenderungan untuk menganggap objek-objek yang mirip sebagai satu kelompok (William & Newton, 2007, hlm.260).
3. *Continuation* : prinsip bahwa objek-objek yang memiliki kesinambungan pola sebagai satu kesatuan (William & Newton, 2007, hlm.260).
4. *Closure* : kecenderungan untuk menyempurnakan sendiri bagian yang tidak utuh dari suatu objek (William & Newton, 2007, hlm.260).
5. *Figure & Ground* : kecenderungan melihat satu objek menjadi dua objek karena pengaruh *negative* dan *positive spaces* (William & Newton, 2007, hlm.260).



Gambar 2.1. *Gestalt Principles*
Arnston, Amy E. (2012). *Graphic Design Basics*.

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

2.3. Ilustrasi

2.3.1. Pengertian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008, hlm.546), ilustrasi merupakan gambar baik berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku/ karangan. Tokoh lain (Arnston, 2012, hlm.151) menyatakan bahwa ilustrasi adalah area khusus dari seni yang menggunakan gambar yang cenderung bersifat representasional dan ekspresionis untuk membuat pernyataan visual.

Pada buku yang berjudul "*What is Illustration*?", Lawrence Zeegen (2009, hlm.6) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan bentuk langsung dari komunikasi visual yang memungkinkan pembaca untuk merasakan eksistensi suatu objek, baik melalui rekaman visual, deskripsi, dan ekspresi personal. Ilustrasi merupakan *graphic art*, yaitu kombinasi antara *graphic design* dan *art.* Hal ini disebabkan karena pada saat ini ilustrasi tidak hanya memiliki fungsi komunikasi, persuasi, informasi, edukasi, dan hiburan tetapi juga memiliki unsur kejelasan, gaya, tampilan, dan ekspresi personal ilustratornya (Zeegen, 2009, hlm.6).

Pada era kontemporer juga terjadi perubahan dari segi media yang digunakan, mulai dari media tradisional seperti *hand drawing*, *print*, *collage*, dan sebagainya hingga media digital, *static* maupun *moving (animated)*, yang berbentuk 2D maupun 3D (Male, 2007, hlm.10). Saat ini, ilustrasi sudah menjadi objek yang selalu kita temui dalam kehidupan sehari-hari, baik melalui *printed media* (*cover* album musik,

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

poster, *corporate, press, outdoor, packaging*), *screen* (TV, *website, email, wallpaper cell phones, motion graphic, animation*), galeri, arsitektur, maupun *promotional products* (*tshirt, tote bag, notes, skateboard*), dan lain-lain (Zeegen, 2009, hlm.6).

2.3.2. Ilustrasi dan Fotografi

Amy Arnston (2012, hlm.152) di dalam bukunya menjelaskan perbedaan dan keunggulan dari ilustrasi dan fotografi. Keduanya sama-sama merupakan gambar/ visual yang menjelaskan suatu hal dan konsep. Namun, ilustrasi memiliki beberapa keunggulan antara lain dapat memperlihatkan dan menjelaskan hal-hal yang tidak bisa ditangkap melalui teknik fotografi, misalnya potongan detail dari sebuah mesin yang berukuran kecil, proses yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang, dan lain-lain. Dalam teorinya, Arnston juga mengemukakan bahwa teknik ini juga dapat digunakan untuk menghilangkan bagian yang mengganggu dan proses simplifikasi/ menyederhanakan bentuk yang kompleks sehingga mudah dipahami.

Menurut Samara (2007, hlm.173), ilustrasi memiliki karakteristik adanya *transmitting* informasi, tingkat detail yang tinggi, visualisasi pribadi dari ilustratornya, dan unsur konseptual di dalamnya. Hasil ilustrasi memiliki tampilan yang berbeda-beda berdasarkan teknik dan media yang digunakan serta gaya ilustratornya. Ilustrasi lebih fleksibel daripada fotografi dalam mengkomunikasikan sensitivitas visual yang bersifat emosional, narasi, fantasi, *poetic*, organik. Arnston (2012, hlm.154) mengatakan bahwa hasil ilustrasi juga memiliki kesan yang lebih

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015

bebas dan ringan daripada fotografi yang bersifat *solid* dan kompleks. Meskipun fotografi unggul dalam menarik unsur emosional secara lebih mendalam dan nyata.

Perancangan Desain..., Surya Dwinata, FSD UMN, 2015