



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

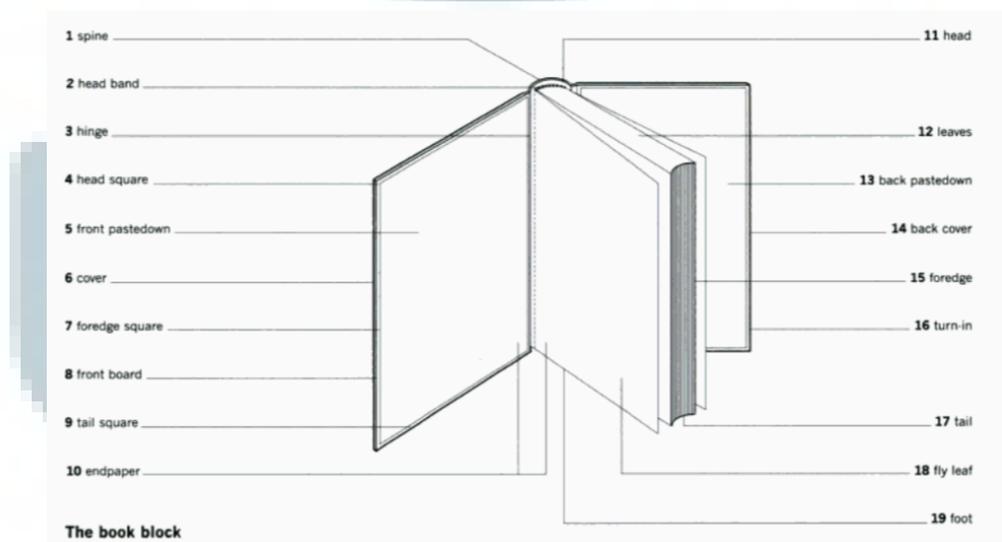
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah wadah yang terdiri dari beberapa halaman cetak yang memberikan pengetahuan kepada pembaca. Disebutkan bahwa buku merupakan bentuk dokumentasi tertua yang berisi rangkuman pengetahuan, ide dan keyakinan. Buku telah lama dipakai sebagai media komunikasi yang memiliki pengaruh besar terhadap bidang intelektual, budaya dan perkembangan ekonomi. (hlm 6-12). Buku atau media cetak tidak dapat tergantikan karena informasi yang tercetak lebih terpercaya dan memiliki kredibilitas (Rustan, 2009).

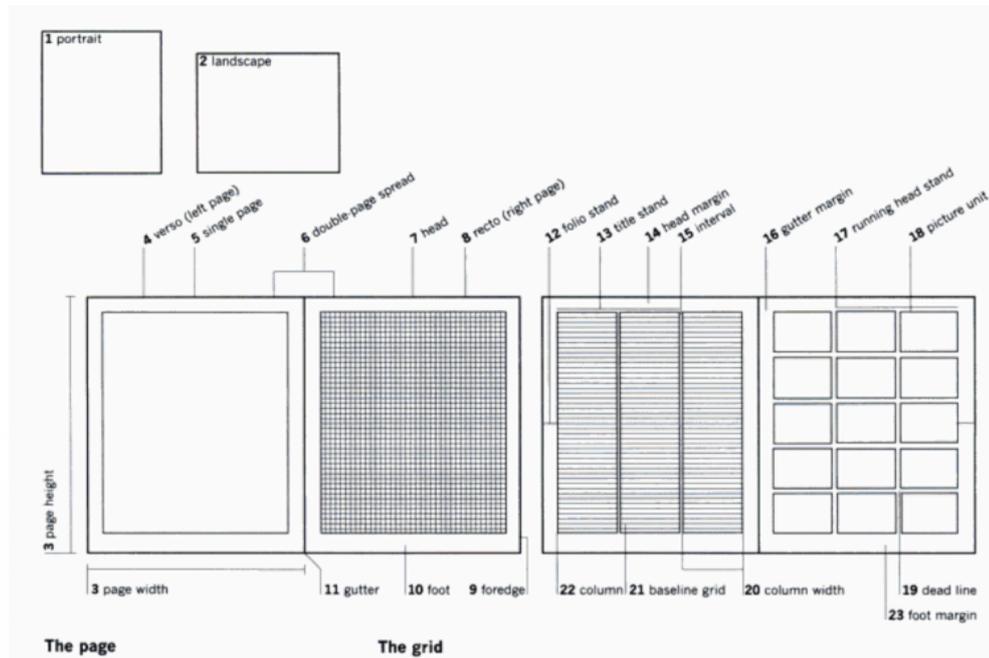
2.1.1 Anatomi Buku

Haslam (2006, hlm. 20) menjelaskan buku memiliki tiga komponen dasar yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid*.



Gambar 2.1 Anatomi Buku

(Sumber: Haslam, 2006, hlm. 20)



Gambar 2.2 Anatomi Buku 2

(Sumber: Haslam, 2006, hlm. 20)

2.1.2 Struktur Buku

Rustan (2009) membagi buku menjadi tiga bagian, yaitu:

- Bagian depan

Bagian depan mencakup *cover* (judul buku, nama pengarang dan penerbit, elemen visual, dll), judul bagian dalam, informasi penerbitan, dedikasi (pesan yang disampaikan oleh pengarang), kata pengantar, kata sambutan dari pihak lain dan daftar isi.

- Bagian Isi

Bagian isi mencakup bab, sub-bab dan bab lain yang menjelaskan topik-topik yang terkait.

- Bagian Belakang

Bagian belakang mencakup daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar dan *cover* belakang.

2.2 Ilustrasi



Gambar 2.3 Bentuk Ilustrasi

(Sumber : <https://hikingartist.files.wordpress.com/2014/10/tree-girl-and-wind-illustration.jpg>)

Zeegen (2009) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan salah satu bentuk komunikasi visual (seni grafis) yang berada di antara seni dan desain grafis. Ilustrasi sebagai media komunikasi, persuasif, informasi, edukasi dan penghibur untuk menyampaikan ide dan pesan yang kompleks (hlm. 6).

Sedangkan Supriyono (2010, hal 50) berpendapat bahwa ilustrasi dapat menjadi alat komunikasi untuk memperjelas informasi atau pesan, serta menarik minat pembaca. Ilustrasi harus dapat menyampaikan kesan atas ide-ide yang luas yang saling berhubungan (Doyle, 2003, hlm.68).

Menurut Carpio dan Encarnacion (2003) ilustrasi merupakan metode pendukung informasi yang telah lama dipakai. Ilustrasi memiliki nilai hiburan yang tinggi dan efektif sebagai bentuk pendukung informasi. Ilustrasi dapat menunjukkan subyek yang tidak dapat di dokumentasikan dengan fotografi, ilustrasi juga dapat menggambarkan hal-hal yang lebih detail dan dapat memberikan kesan yang emosional, narrative atau memberikan fantasi lebih (Arnston, 2011, hlm. 152).

2.2.1 Jenis Ilustrasi

Carpio dan Encarnacion (2003) membagi ilustrasi menjadi tiga jenis, yaitu :

1. Ilustrasi faktual yang rinci

Ilustrasi yang mengungkapkan peristiwa yang telah terjadi atau nyata. Ilustrasi berisikan cerita atau informasi yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya kepada hadirin.

2. Ilustrasi fakual yang tidak berkembang

Ilustrasi yang lebih ringkas atau pendek , tidak mendetail, serta menceritakan peristiwa yang nyata.

3. Ilustrasi Hipotesis

Ilustrasi yang menggambarkan keadaan yang sesuai dengan realita dan relevan.

2.2.2 Teknik Ilustrasi

Doyle (2003) menyatakan bahwa menggunakan teknik manual (gambar tangan) mampu memberikan ide yang lebih baik. Zeegen (2009) membagi teknik-teknik ilustrasi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Ilustrasi Manual

Ilustrasi dengan menggunakan teknik manual, dimulai dari sketsa sampai teknik pewarnaan. Setiap orang memiliki teknik yang berbeda sehingga karya-karya dengan teknik manual memiliki nilai yang lebih ekspresif.

2. Ilustrasi Digital

Ilustrasi dengan menggunakan bantuan teknologi seperti komputer. Pembuatan ilustrasi digital menggunakan *software* untuk *Design*, khususnya untuk ilustrasi menggunakan *adobe illustrator*.

3. Mixed Media

Ilustrasi dengan menggabungkan teknik manual dan digital. Menggabungkan jenis-jenis ilustrasi menjadi satu baik digital, tradisional, fotografi, manual, lukisan dan sebagainya.

2.3 Perancangan Buku

Dalam merancang buku dibutuhkan elemen-elemen meliputi layout, tipografi, grid dan warna. Setiap elemen memiliki fungsinya masing-masing yang saling melengkapi untuk membuat perancangan buku lebih baik.

2.3.1 Layout

Menurut Rustan (2009) layout adalah tataletak atau posisi elemen-elemen desain pada bidang dalam media tertentu untuk memperkuat atau mendukung konsep desain. Dalam membuat layout perlu diperhatikan prinsip-prinsip layout, yaitu (hlm. 74-80):

a. *Sequence* / urutan

Membuat urutan dari tampilan yang akan dibaca. Dengan adanya *sequence* pembaca tidak akan mengalami kesulitan dalam mengurutkan bacaan sehingga lebih mudah dalam menangkap pesan.

b. *Emphasis* / penekanan

Emphasis merupakan penekanan atau kontras pada informasi untuk membangun *sequence*. *Emphasis* dapat diciptakan dengan berbagai cara, yaitu:

- Memberi perbedaan ukuran (lebih besar atau lebih kecil) terhadap elemen layout lainnya.
- Memberi warna yang kontras pada latar belakang dan elemen lainnya.
- Meletakkan pada posisi yang strategis
- Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda

c. *Balance* / keseimbangan

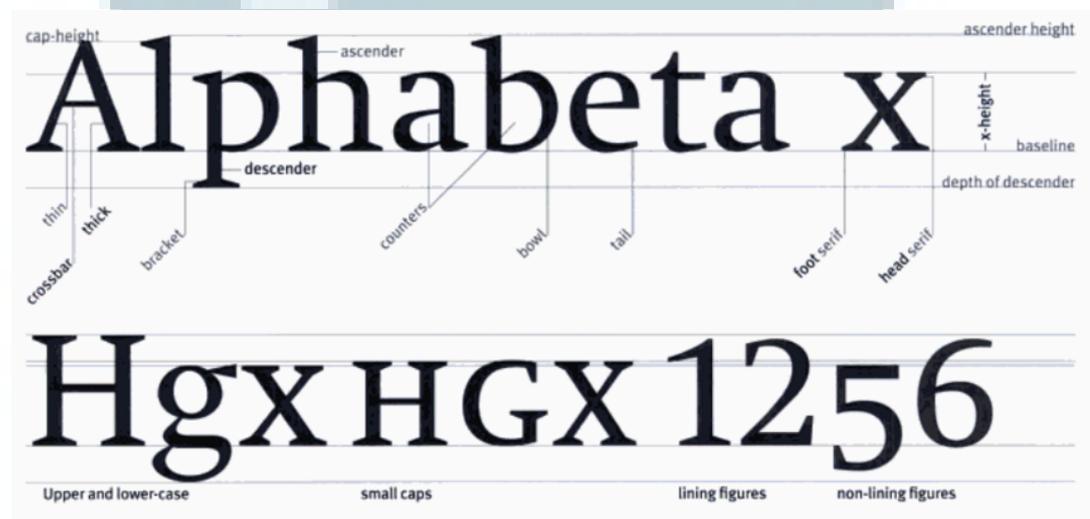
Menghasilkan keseimbangan antara elemen-elemen. Menaruh elemen secara seimbang satu dengan yang lainnya. Walau bidang layout tidak merata namun memberikan kesan seimbang.

d. *Unity* / kesatuan

Menyatukan berbagai elemen desain seperti teks, warna, gambar, dll. Menciptakan kesatuan baik secara fisik yang kelihatan dan non-fisik yaitu pesan yang ingin di sampaikan.

2.3.2 Tipografi

Jury (2006) menjelaskan tipografi merupakan elemen yang penting baik dalam desain dan industry media cetak. Tipografi menjadi perantara dalam menjelaskan konten pesan dengan pembaca (hlm. 8). Menurut Baines dan Andrew (2005) tipografi memiliki fungsi sebagai dokumentasi, mempertahankan dan menduplikasikan pengetahuan bahasa untuk menempatkannya pada dasar desain komunikasi modern.



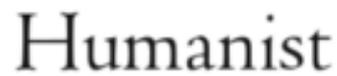
Gambar 2.4 Anatomi Tipografi

(Sumber: Baines dan Andrew, 2005, hlm. 38)

Ambrose dan Paul (2011) mengklasifikasi jenis *type* menjadi 9 jenis, yaitu :

1. Humanist

Jenis *type* yang terinspirasi dari jenis klasik dan roman *letterforms*.
Contohnya Centaur dan Italian Old style.



Humanist

Gambar 2.5 Jenis Type Humanist

(Sumber : Ambrose dan Paul, 2011, hlm. 90)

2. Garalde

Jenis *type* lama atau tua dari abad eropa ke-16. Contohnya Bembo dan Garamond.



Garalde

Gambar 2.6 Jenis Type Garalde

(Sumber : Ambrose dan Paul, 2011, hlm. 90)

3. Transitional

Jenis *type* yang bertransisi dari bentuk tua *type* ke lebih modern pada abad ke-17. Contohnya Baskerville dan Fournier.



Transitional

Gambar 2.7 Jenis Type Transitional

(Sumber : Ambrose dan Paul, 2011, hlm. 90)

4. Didone

Jenis *type* modern yang tercipta pada abad ke-18. Contohnya Bodoni



Didone

Gambar 2.8 Jenis Type Didone

(Sumber : Ambrose dan Paul, 2011, hlm. 90)

5. Slab Serif

Jenis *type* yang disebut juga sebagai *Egyptian* atau *Antique*. Jenis serif yang lebih besar, lebih kotak dan tebal dari serif sebelumnya. Contohnya Memphis Medium.



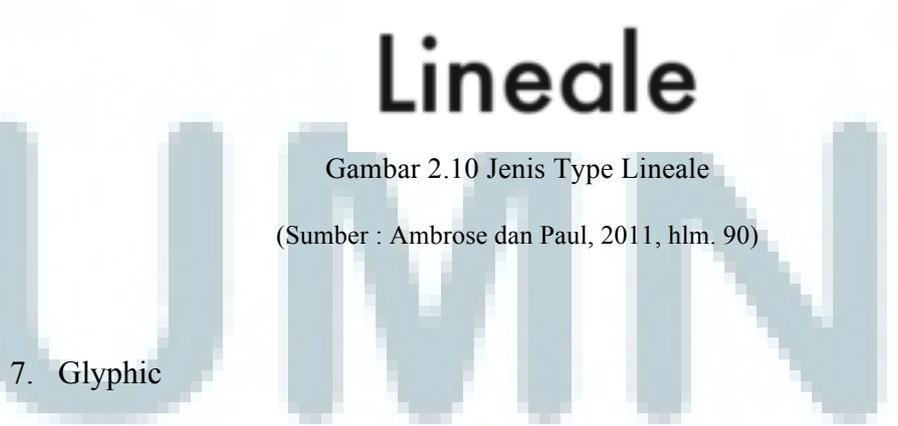
Slab Serif

Gambar 2.9 Jenis Type Slab Serif

(Sumber : Ambrose dan Paul, 2011, hlm. 90)

6. Lineale

Jenis *type* dari sans serifs yang menyerupai bentuk *Grotesque* dan *neogrotesque* (motif antik pada jaman Roman). Contohnya Univers dan Gills sans.



Lineale

Gambar 2.10 Jenis Type Lineale

(Sumber : Ambrose dan Paul, 2011, hlm. 90)

7. Glyphic

Jenis *type* serifs contohnya Albertus.



Glyphic

Gambar 2.11 Jenis Type Glyphic

(Sumber : Ambrose dan Paul, 2011, hlm. 90)

8. Script

Jenis *type* yang menyerupai tulisan tangan. Contohnya Berthold-script regular.



Gambar 2.12 Jenis Type Script

(Sumber : Ambrose dan Paul, 2011, hlm. 90)

9. Graphic

Jenis *type* yang terdiri dari karakter yang menyerupai gambar, didesain agar sesuai dengan tema atau konsep tertentu. Contohnya Stealth.



Gambar 2.13 Jenis Type Humanist

(Sumber : Ambrose dan Paul, 2011, hlm. 90)

2.3.3 Grid

Jury (2006) berpendapat bahwa grid menyediakan susunan dasar untuk menavigasi pembaca dalam sebuah dokumen (hlm130). Rustan (2009) menjelaskan grid merupakan alat bantu dalam layout untuk mempermudah meletakkan elemen dan mempertahankan konsistensi di dalam layout. Membuah

sebuah grid yaitu dengan membagi halaman menjadi kolom-kolom dengan garis vertical maupun horizontal.



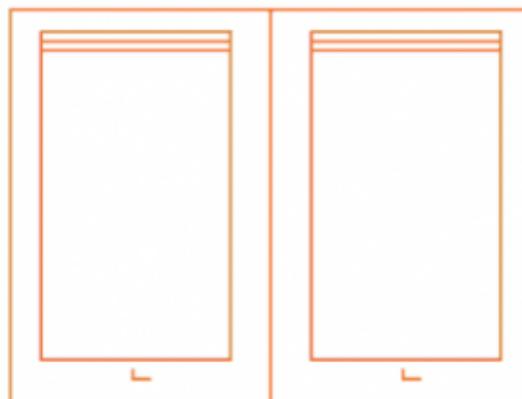
Gambar 2.14 Penggunaan Grid

(Sumber : Rustan, 2009, hlm 69)

Menurut Tondreau (2009), *Grid* memiliki struktur dasar, yaitu:

1. *Single-column Grid*

Grid ini biasa dipakai dengan jenis teks yang banyak dan berkesinambungan seperti esai, laporan, dan buku.

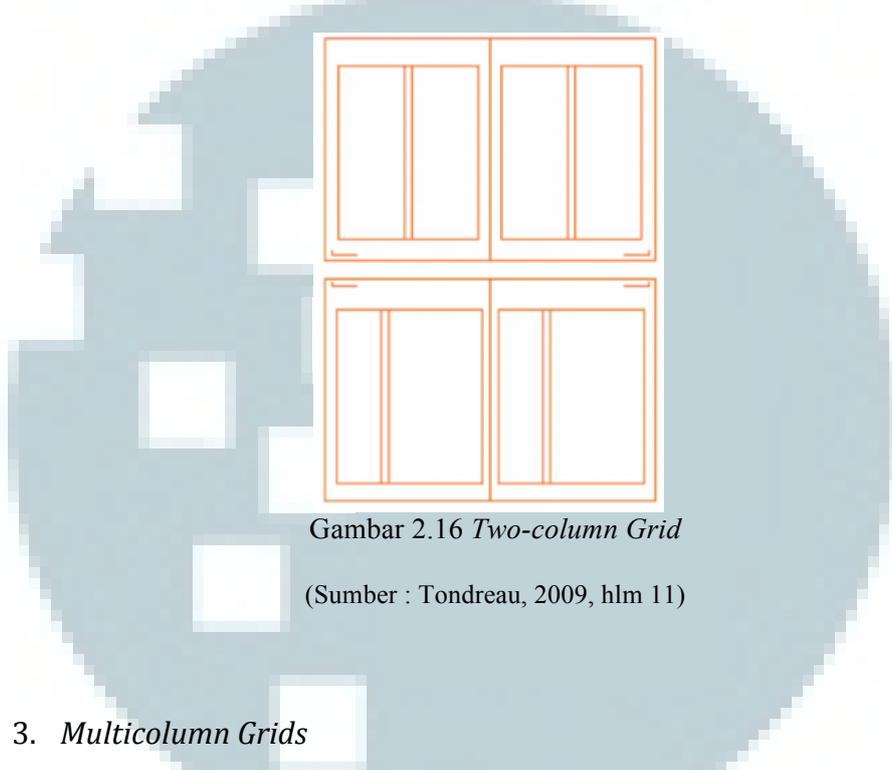


Gambar 2.15 *Single-column Grid*

(Sumber : Tondreau, 2009, hlm 11)

2. *Two-Column Grid*

Grid ini dapat dipakai untuk mengatur teks yang banyak atau untuk menyampaikan informasi yang berbeda pada kolom yang terpisah.

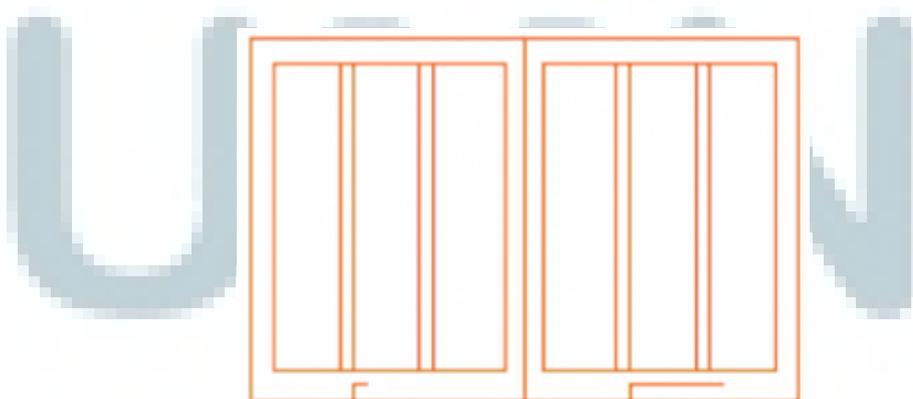


Gambar 2.16 *Two-column Grid*

(Sumber : Tondreau, 2009, hlm 11)

3. *Multicolumn Grids*

Grid ini memberikan kolom yang lebih fleksibel dibandingkan *single-column grid* dan *two-column grid*. Kolom yang banyak dengan variasi lebar yang berbeda banyak digunakan dalam *layout* majalah dan website.

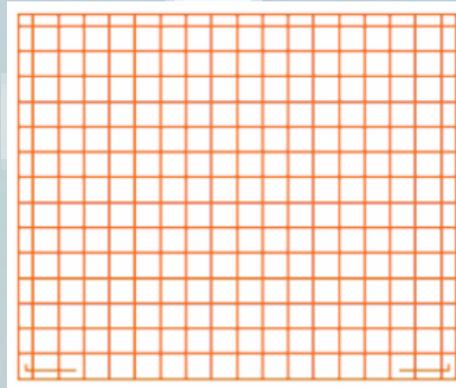


Gambar 2.17 *Multi-column Grid*

(Sumber : Tondreau, 2009, hlm 11)

4. *Modular Grids*

Grid ini merupakan gabungan dari kolom vertical dan horizontal yang cocok untuk mengatur informasi yang kompleks seperti korean, calendar, grafik dan table.

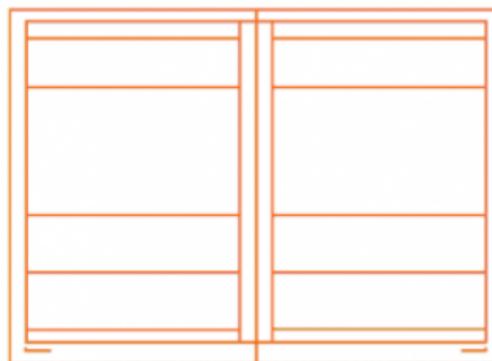


Gambar 2.18 *Modular Grid*

(Sumber : Tondreau, 2009, hlm 11)

5. *Hierarchical Grids*

Grid ini membagi halaman menjadi beberapa wilayah yang biasanya terbentuk dari kolom horizontal.



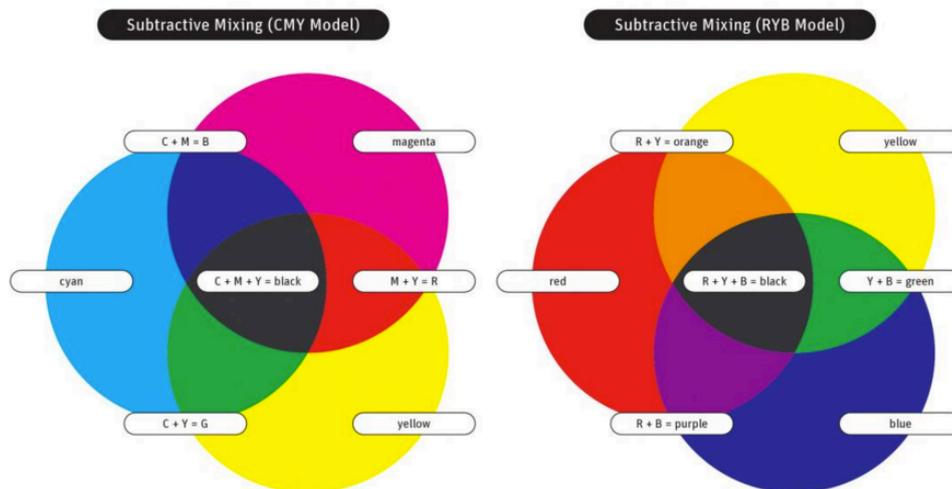
Gambar 2.19 *Hierarchical Grid*

(Sumber : Tondreau, 2009, hlm 11)

2.3.4 Warna

Warna merupakan elemen desain yang memiliki peran dalam menyampaikan pesan visual. Pemilihan warna sangat penting karena setiap orang mengartikan warna secara subjektif. Dengan menggunakan warna yang tepat pesan visual dapat tersampaikan dengan baik. (Zeegen, 2009, hlm. 86).

Morioka (2008) menjelaskan warna berasal dari cahaya baik natural maupun artifisial. Banyaknya cahaya dapat menghasilkan warna yang lebih banyak. Terdapat dua jenis warna primer yaitu *additive* dan *subtractive*. *Additive* merupakan warna dari cahaya murni terdiri atas warna merah, hijau dan biru atau disebut RGB. *Subtractive* merupakan refleksi warna yang dibagi menjadi dua jenis yaitu CMY *cyan, magenta* dan *yellow* dan RYB *red, yellow* dan *blue*.



Gambar 2.20 Warna Additive dan Subtractive

(Sumber : AdamsMorioka, 2008, hlm. 10)

Menurut Morioka (2008) terdapat enam (6) warna dasar yang dapat dijadikan kombinasi warna (hlm. 21), yaitu :

1. *Complementary* : Warna yang bertolak belakang atau kontras dari *color wheel*.
2. *Split Complementary* : Tiga skema warna dimana satu warna di didampingi dengan dua warna lainnya dan membentuk kontras warna yang lebih halus.
3. *Double Complementary* : Kombinasi dari dua warna *complementary*.
4. *Analogous* : Kombinasi dari dua warna atau lebih yang memiliki sinar cahaya yang mirip.
5. *Triadic* : Kombinasi dari tiga warna dalam *color wheel* yang jarak dari satu warna ke warna lain rata.
6. *Monochromatic* : Skema warna yang dibuat berdasarkan satu warna saja dengan memainkan saturasi atau terangnya warna.



Gambar 2.21 Harmoni Warna

(Sumber : AdamsMorioka, 2008, hlm. 10)

Menurut Kuno (2005), warna dapat dibagi berdasarkan *mood* atau perasaan. Kombinasi warna-warna ini melambangkan setiap perasaan. Kuno membagi kombinasi warna sebanyak 455 warna yang melambangkan *mood* tertentu. Berikut beberapa kombinasi warna:

1. Berjalan-jalan sebentar di hutan : matahari bersinar melewati pepohonan, warna-warna hutan.



Gambar 2.22 Kombinasi Warna 1

(Sumber : Naomi Kuno, 2005)

2. Bermandikan matahari : beristirahat sejenak dengan nyaman di siang hari. Warna hangat yang mencerminkan berjemur di matahari.



Gambar 2.23 Kombinasi Warna 2

Sumber : Naomi Kuno, 2005)

3. Musim panas di dekat danau : warna yang mencerminkan ketenangan di danau disebelah hutan musim panas yang hijau.



Gambar 2.24 Kombinasi Warna 3

(Sumber : Naomi Kuno, 2005)

4. Hari beristirahat : warna yang mencerminkan kegembiraan langit yang biru di hari libur, sinar matahari dan canda tawa yang selalu lenkang.



Gambar 2.25 Kombinasi Warna 4

(Sumber : Naomi Kuno, 2005)

5. Taman bermain : warna yang mencerminkan hiburan, kegembiraan dari satu aktraksi ke aktraksi lain.



Gambar 2.26 Kombinasi Warna 5

(Sumber : Naomi Kuno, 2005)

2.4 Fotografi

Menurut Ingledeew (2005), fotografi memiliki arti gambar yang terbentuk dari cahaya. Fotografi terbentuk dari elemen-elemen seperti cahaya, fokus, warna, kontras, kualitas dan apa yang dapat dilihat. Fotografi memiliki kekuatan yang menginspirasi dan menginformasi, serta dapat memberikan kesan yang sangat kuat pada audiens (hlm. 15). Dabner (2003) menjelaskan terdapat beberapa macam teknik yang dapat digunakan dengan menggunakan fotografi, yaitu:



Gambar 2.27 Contoh Teknik Menggunakan Fotografi

(Sumber : Dokumentasi sendiri)

1. *Photocollage* : berguna untuk menyampaikan pesan visual yang terdiri beberapa elemen.
2. *Design software* : contohnya Adobe Photoshop yang dapat membuat sebuah gambar menjadi lebih menarik, dan merubah struktur warna gambar.
3. *Black and White* : sebuah gambar yang hanya menggunakan duotone.
4. Memberikan efek yang tidak biasa pada gambar.
5. Merubah bentuk foto menjadi beberapa bentuk.

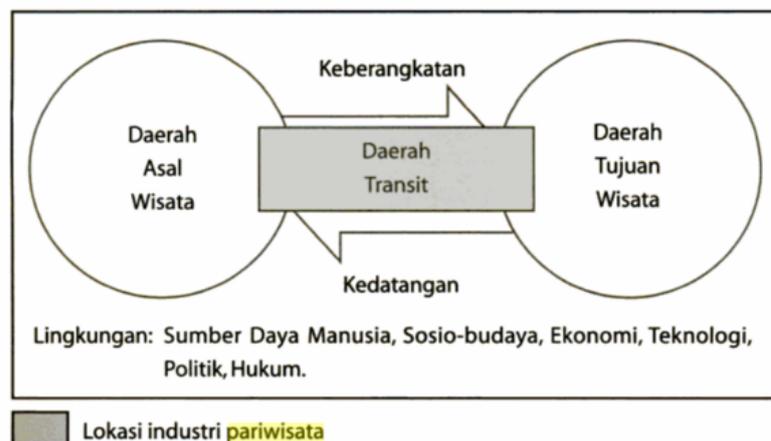
Sadono (2015) menjelaskan terdapat beberapa *angle* dalam pengambilan fotografi, yaitu:

1. *Eye level* : Merupakan sudut pengambilan gambar yang paling mudah. Posisi pengambilan gambar berada di depan subjek, kamera sejajar dengan mata.

2. *Low angle* : Sudut pengambilan gambar di ambil dari bawah, kamera menghadap ke atas sehingga letak objek lebih tinggi daripada posisi kamera.
3. *High angle* : berbanding terbalik dengan low angle, sudut pengambilang *high angle* di ambil dari atas, posisi kamera menghadap ke bawah sehingga letak objek lebih rendah dari posisi kamera.

2.5 Pariwisata

Ismayanti (2010) mendefinisikan pariwisata sebagai kegiatan dinamis yang melibatkan banyak orang (dilakukan oleh banyak manusia) yang berpengaruh ke berbagai bidang usaha. Menurut Leiper yang dikutip oleh Ismayanti (2010, hlm 1-2), terdapat tiga elemen dalam pariwisata, yaitu daerah asal wisata, daerah transit dan daerah tujuan wisata.



Gambar 2.28 Sistem Dasar Pariwisata

(Sumber : Ismayanti, 2010, Hlm. 2)

Menurut Picard (2006) pariwisata merupakan pengembangan dari ekonomi moneter, dimana kawasan-kawasan yang memasarkan pemandangan, budaya dan

masyarakat di dunia menjadi produk pariwisata. Menurut Yoeti dikutip oleh Utama (2015) perjalanan disebut sebagai pariwisata jika perjalanan dilakukan di luar tempat kediaman, tujuan perjalanan untuk rekreasi serta sebagai konsumen objek wisata yang dikunjungi.

2.5.1 Wisatawan

Terdapat beberapa tipe wisatawan menurut Ismayanti (2010), yaitu (hlm. 36) :

1. Wisatawan penjelajah atau *explorer*

Kelompok wisatawan yang ingin mencari lingkungan yang baru atau berbeda dari biasanya. Kelompok ini memiliki *behaviour* dapat mudah beradaptasi dengan lingkungan seperti berinteraksi dengan warga lokal, beradaptasi dan mengikuti norma lingkungan yang baru.

2. Wisatawan *elite*

Kelompok wisatawan yang berjumlah kecil yang mau dan mampu membayar mahal dalam berwisata. Kelompok ini memiliki *behavior* dapat beradaptasi dengan lingkungan setempat namun tidak mendalam hanya menjadi pengamat.

3. Wisatawan di luar jalur

Kelompok yang mengunjungi tempat-tempat yang masih jarang dikunjungi, menginginkan daerah tujuan wisata yang berbeda. Kelompok ini memiliki *behavior* dapat beradaptasi dengan baik dan memiliki kesenangan dalam melakukan hal yang berbeda dari norma masyarakat setempat.

4. Wisatawan Luar Biasa

Kelompok yang cenderung senang dengan budaya primitif. Kelompok ini memiliki *behavior* yang membatasi diri dalam beradaptasi atau batasan kontak. Tidak menerima semua kebiasaan ragam masyarakat lain.

5. Wisatawan massal tingkat pemula

Kelompok ini mengutamakan kenyamanan dalam berwisata seperti fasilitas baik dari akomodasi sampai transportasi. Memilih daerah wisata yang sudah terkenal. Kelompok ini memiliki *behavior* dapat dan mau berinteraksi dengan penduduk lokal namun tidak secara mendalam.

6. Wisatawan Massal

Kelompok ini mengunjungi lokasi wisata yang sudah biasa di datangi, biasa dari kelas menengah ke bawah. Faktor biaya menjadi penentu lokasi wisata. Kelompok ini memiliki *behavior* dapat melakukan interaksi untuk harmonisasi antar kelompok.

7. Wisatawan borongan

Kelompok ini merupakan kelompok berjumlah banyak atau massal.

Kelompok ini memiliki *behavior* dan ciri-ciri sebagai berikut:

- Enggan berinteraksi dengan masyarakat luas.
- Memilih hotel dan fasilitas sesuai kebutuhan.
- Tidak menginginkan daerah wisata yang tidak terkenal.
- Kunjungan wisata terorganisir dan tidak tinggal berlama-lama.
- Menginginkan pengalaman baru di tempat asing dengan keamanan dan fasilitas yang terjamin.