



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

2.1.1. Definisi Buku

Menurut Haslam (2006) buku adalah sebuah saluran untuk menyimpan lembaran kertas yang kemudian dicetak dan dijilid menjadi sebuah satu kesatuan yang dapat menyampaikan dan mengalurkan informasi kepada pembaca. (hlm 6-9).

Supriadi (2001) berpendapat bahwa buku adalah sumber ilmu yang berisi ungkapan kata-kata seseorang untuk menyampaikan informasi kepada orang lain dalam bentuk tulisan atau gambar.

2.1.2. Jenis Buku

Suwarno (2011) menyebutkan bahwa buku yang digunakan sebagai bacaan umumnya memuat materi-materi serta referensi yang informatif. Buku bacaan menurut kontennya dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu sebagai berikut:

- Buku bacaan Fiksi, buku yang ditulis berdasarkan khayalan pengarang dalam bentuk cerita dan dapat memberikan hiburan dan ketenangan.
- Buku bacaan Non-Fiksi, buku tentang ilmu pengetahuan dan informasi yang dimaksudkan untuk menambah pengetahuan para pembacanya.

- Buku bacaan Fiksi-Ilmiah, buku yang ditulis berdasarkan khayalan pengarang dalam bentuk cerita dan berdasarkan ilmu pengetahuan yang relevan sehingga mampu mempengaruhi pengembangan daya pikir ilmiah pembaca. (hlm 60)

2.1.3. Komponen Buku

Rustan (2010) mengatakan bahwa buku dapat terdiri dari tiga bagian yaitu bagian depan, isi dan belakang. Bagian depan berisi *cover* atau sampul buku, judul dan bagian dalam informasi penerbitan dan penjudidan, halaman dedikasi dan kata pengantar dari pengarang. Bagian isi terbagi menjadi bab dan sub-bab yang memiliki konten yang berbeda. Bagian belakang buku terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar dan sampul belakang buku yang memuat rangkuman singkat mengenai konten buku, harga, informasi penerbit serta elemen visual dan teks lainnya.

2.2. Wisata

Kumar (2010) mengatakan bahwa wisata merupakan kegiatan berpergian yang dilakukan seseorang untuk menjauh dari lingkungan atau kegiatan mereka sehari-hari dengan maksud sebagai sarana hiburan atau bisnis.

Menurut Suwantoro (2004, hlm.3) Wisata adalah suatu proses kepergian sementara dari seseorang atau lebih menuju tempat lain di luar tempat tinggalnya dengan tujuan baik ekonomi, sosial, kebudayaan, politik, agama, kesehatan, maupun kepentingan lain seperti menambah pengalaman atau ilmu pengetahuan.

2.2.1. Jenis – Jenis Wisata

Suwantoro (2004) mengatakan bahwa dari segi maksud dan tujuan wisata dapat dibedakan menjadi:

1. *Holiday Tour*: Perjalanan wisata yang diselenggarakan atau diikuti oleh anggota dengan tujuan menghibur diri
2. *Familiarization Tour*: Perjalanan wisata dengan agar lebih mengenal mengenai bidang atau daerah yang berhubungan dengan pekerjaannya.
3. *Educational Tour*: Perjalanan wisata dengan tujuan memberikan gambaran atau studi tempat yang dikunjunginya.
4. *Scientific Tour*: Perjalanan wisata dengan tujuan memperoleh pengetahuan atau penyelidikan terhadap sesuatu bidang ilmu pengetahuan.
5. *Pilgrimage Tour*: Perjalanan wisata dengan tujuan keagamaan.
6. *Special Mission Tour*: Perjalanan wisata dengan tujuan khusus seperti dagang, kesenian dan lain-lain.
7. *Special Progame Tour*: Perjalanan wisata yang dimaksudkan untuk mengisi waktu senggang khusus.
8. *Hunting Tour*: Perjalanan wisata dengan tujuan memburu binatang sesuai dengan ijin penguasa lingkungan sebagai hiburan.

2.2.2. Jenis – Jenis Wisatawan

Menurut Smith (Kumar, 2010) wisatawan dapat dikategorikan menjadi tujuh kategori berdasarkan pola kebutuhan mereka yaitu:

1. *Explorers*: Wisatawan dengan tujuan berwisata untuk berinteraksi dan menjelajahi lingkungan dan orang lokal di lokasi.
2. *Elite*: Wisatawan yang menyukai berkunjung ke lokasi yang eksotis, unik dan direncanakan secara individual.
3. *Off-Beat*: Wisatawan yang ingin keluar dan pergi dari kegiatan sehari-hari.
4. *Unusual*: Wisatawan yang lebih mencari kegiatan dengan tujuan tertentu seperti wisata dengan tujuan kegiatan fisik atau lokasi berbahaya untuk memacu adrenalin.
5. *Incipient Mass*: Wisatawan yang berwisata secara individu tanpa menggunakan biro jasa seperti tur atau bergabung dengan kelompok.
6. *Mass Type*: Wisatawan yang berwisata dengan menggunakan biro jasa atau dengan berkelompok.
7. *Charter*: Wisatawan yang berwisata dengan kelompok, dengan status ekonomi yang kuat dan berstandar tinggi.

2.3. Betawi

Mengutip Lance, Menurut Yasmine (Adi, 2010) Etnis Betawi terbentuk sekitar tahun 1740 dan etnis Betawi tidak hanya terletak di Batavia atau Jakarta namun juga tersebar di daerah pinggiran disekitarnya. Budaya Betawi sendiripun merupakan hasil akulturasi dan campuran dari bentuk kebudayaan lain seperti budaya Melayu, Arab dan Cina.

2.4. Desain Grafis

Kusrianto (2007:2) seperti yang dikutip oleh Sriwitari dan Widnyana (2014) mengatakan bahwa desain grafis merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif untuk menyampaikan pesan dan gagasan melalui berbagai media dengan mengelola elemen grafis berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan *layout* sehingga orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan dapat menerima gagasan.

2.4.1. Garis

Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan satu titik poin dengan titik poin yang lain dan dapat menghasilkan bentuk-bentuk berupa garis lengkung, lurus, putus-putus, *zig-zag*, meliuk, maupun garis yang tidak beraturan.

2.4.2. Bentuk

Bentuk merupakan segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Berdasarkan sifat, bentuk dapat dikategorikan menjadi:

- Bentuk Geometrik

Merupakan bentuk yang segala sesuatunya dapat diukur dan memiliki bentuk berupa kotak kubus, silinder, limas, maupun kerucut.

- Bentuk Natural

Merupakan bentuk yang terinspirasi dari segala sesuatu yang dapat berubah-ubah, bertumbuh secara ukuran, dan juga berkembang.

- **Bentuk Abstrak**

Merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat oleh mata namun tidak jelas dan tidak bisa di definisikan.

2.4.3. Tekstur

Merupakan tampilan atau corak dari permukaan suatu benda yang dapat dinilai melalui cara dilihat ataupun diraba. Penggunaan tekstur pada desain dapat menambah pengalaman dan menjadi nilai lebih dari sekedar estetik.

2.4.4. Gelap Terang

Gelap terang merupakan warna yang saling berlawanan antara satu dengan yang lain sehingga terdapat perbedaan baik pada warna maupun perbedaan antara gelap dan terang. Dengan mengatur komposisi gelap terang pada sebuah desain, dapat membantu menambah keterbacaan, fokus, dan juga titik berat suatu desain.

2.4.5. Ukuran

Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu objek, sehingga dengan menggunakan unsur ini pada objek desain untuk menciptakan kontras dan penekanan (*emphasize*).

2.4.6. Warna

Anggraini & Nathalia (2014) menjelaskan bahwa warna merupakan salah satu unsur penting dalam desain. Melalui warna, identitas atau citra yang ingin disampaikan dapat ditunjukkan. Wright (1998) menambahkan bahwa beberapa persepsi seseorang memiliki kaitan yang kuat dengan psikologi warna, antara lain:

1. Warna Merah

Secara psikologi, warna merah merupakan simbol dari energi, gairah, *action*, kekuatan dan juga kegembiraan. Warna merah memiliki keunggulan mampu merangsang indera fisik seperti nafsu makan dan juga nafsu seksual. Namun kekurangannya adalah warna merah juga identik dengan kekerasan dan kecemasan. Ada baiknya jika warna merah dikombinasikan dengan warna biru muda.

2. Warna Oranye

Oranye dapat memberikan kesan hangat dan juga bersemangat. Warna ini merupakan simbol dari petualangan, optimisme, percaya diri, dan mampu dalam bersosialisasi. Namun, saat warna oranye dominan digunakan maka akan nampak murah karena memberi kesan mudah untuk dijangkau.

3. Warna Kuning

Memiliki arti kehangatan, kebahagiaan, optimis, semangat, ceria, dan seolah-olah ingin menimbulkan perasaan untuk bermain. Dari segi psikologi, warna kuning juga dapat merangsang aktivitas pikiran dan mental sehingga warna ini sangat baik bila digunakan dalam membantu penalaran baik secara logis maupun analitis. Orang yang menyukai warna kuning akan cenderung lebih bijaksana dan cerdas dalam sisi akademis.

4. Warna Biru

Dapat memberikan kesan menenangkan dan dipercaya bahwa dapat mengatasi insomnia, kecemasan, tekanan darah tinggi, dan juga *migraine*. Warna biru juga dapat menstimulasi kemampuan komunikasi, ekspresi *artistic*, juga sebagai simbol dari kekuatan sehingga warna biru seringkali disebut sebagai warna *corporate* karena banyak perusahaan yang menggunakan warna biru sebagai warna utama. Berdasarkan sudut pandang ilmu psikologi, warna biru tua mampu merangsang pemikiran yang jernih sedangkan biru muda membantu menenangkan dan juga meningkatkan konsentrasi.

5. Warna Hijau

Merupakan warna yang identik dengan alam dan mampu membangun suasana yang tenang dan santai. Berdasarkan sudut pandang ilmu psikologi, warna hijau dapat membantu seseorang yang sedang merasa tertekan untuk lebih mampu menyeimbangkan emosi dan juga memudahkan keterbukaan dalam komunikasi. Menurut Anggraini & Nathalia (2014) warna hijau melambangkan alam, kehidupan, kesuburan, sehat, dan natural.

6. Warna Hitam

Memberikan kesan suram, gelap, menakutkan, tetapi juga memberi kesan elegan sehingga elemen apapun yang dikombinasikan dengan warna hitam dapat terlihat lebih menarik.

7. Warna Putih

Memberikan kesan kebebasan dan keterbukaan sehingga diyakini dapat mengurangi rasa nyeri. Namun penggunaan warna putih yang dominan dapat memberikan rasa sakit pada kepala dan membuat mata menjadi cepat lelah. Putih sebagai warna yang murni dan tidak menggunakan campuran warna lain memiliki arti suci dan juga bersih. Warna ini juga dapat digunakan untuk menciptakan desain dengan konsep minimalis.

8. Warna Cokelat

Merupakan salah satu warna yang memiliki unsur bumi. Dominasi warna ini dapat memberikan kesan hangat, nyaman, dan juga aman. Warna coklat juga dapat memberikan kesan modern, canggih, dan mahal karena kedekatannya dengan warna emas. Secara psikologis, warna coklat memberi kesan dapat diandalkan dan juga kuat.

9. Warna Ungu

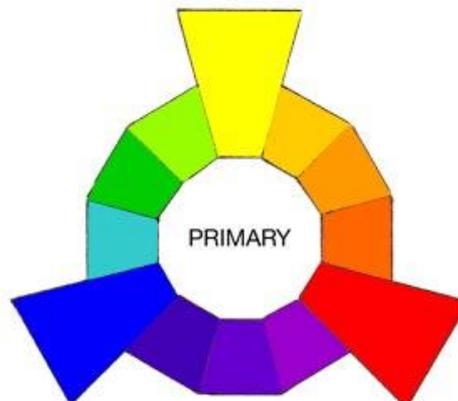
Menurut Anggraini & Nathalia (2014) warna ungu memberikan kesan spiritual yang penuh dengan magis, mistis, misterius, mampu menarik

perhatian, memiliki kekayaan dan juga melambangkan sifat kebangsawanan.

Menurut Teori Brewster yang dikutip dari Anggraini & Nathalia (2014) menjelaskan bahwa warna dapat disederhanakan menjadi 4 kelompok warna yaitu:

1. Warna Primer (*Primary Color*)

Merupakan warna-warna yang tidak terbentuk dari warna lain, namun dapat membentuk warna lain ketika dicampurkan. Warna yang termasuk dalam kategori ini adalah warna merah, kuning, dan biru.

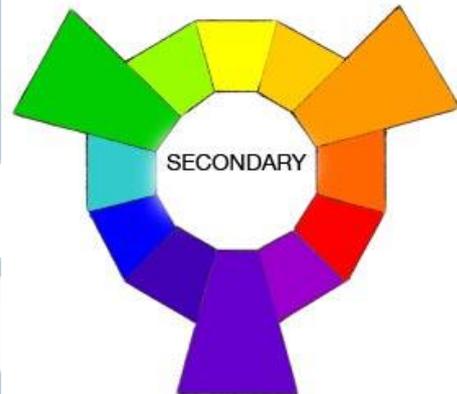


Gambar 2.1. Warna Primer

(<http://color-wheel-artist.com/primary-colors.html>, 2015)

2. Warna Sekunder (*Secondary Color*)

Merupakan warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer seperti warna oranye (merah-kuning), hijau (kuning-biru), dan ungu (biru-merah).

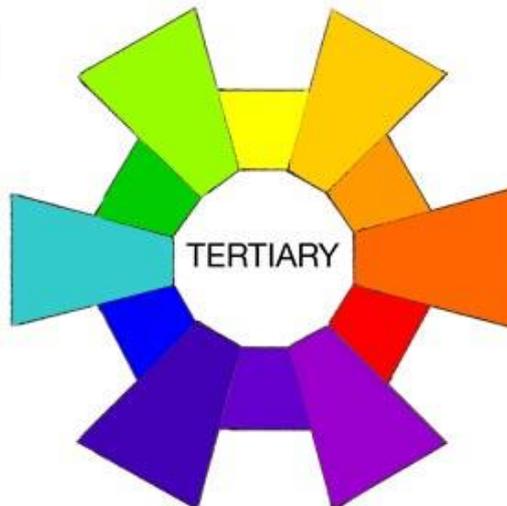


Gambar 2.2. Warna Sekunder

(<http://color-wheel-artist.com/primary-colors.html>, 2015)

3. Warna Tersier (*Tertiary Color*)

Warna yang dihasilkan dari percampuran dua warna yang melibatkan satu warna primer dan satu warna sekunder.



Gambar 2.3. Warna Tersier

(<http://color-wheel-artist.com/primary-colors.html>, 2015)

4. Warna Netral (*Neutral Color*)

Merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran tiga warna primer. Warna ini sering digunakan sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam.

2.4.7. Tipografi

Anggriani dan Nathalia (2014) mengatakan bahwa tipografi adalah sebuah ilmu dan juga strategi mengenai penataan, bentuk, ukuran dan sifat sebuah huruf dengan tujuan utama estetika.

Menurut Supriyono (2010) tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* dan juga *graphoo* yang berarti tulisan yang diguratkan dan seiring perkembangan tipografi mulai dikenal sebagai studi spesifikasi dan karakteristik huruf dan bagaimana mengelola huruf tersebut agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan

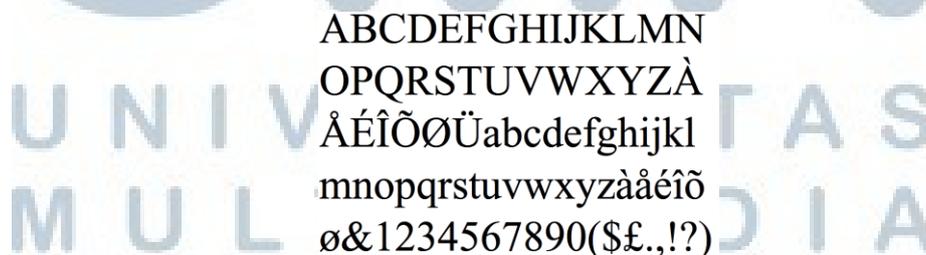
2.4.7.1. Klasifikasi Huruf

Menurut Anggriani dan Nathalia (2014, hlm.58-63), klasifikasi huruf dapat terbagi menjadi beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

1. Serif

Jenis huruf tipe Serif memiliki ciri khas yaitu kaki/sirip yang lancip pada ujungnya serta ketebalan dan ketipisan kontras yang terlihat pada garis-garis di hurufnya, sehingga mempermudahnya untuk dibaca (*readability*).

Contoh: Times New Roman, Bodoni, Garamond.



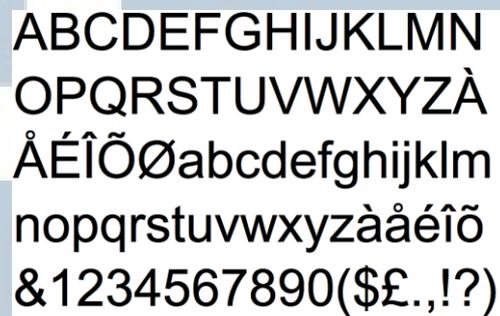
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÏØÜabcdefghijkl
mnopqrstuvwxyzâáîõ
ø&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.4. *Times New Roman*
(<http://www.identifont.com/show?RJ>, n.d.)

2. Sans Serif

Berbeda dengan tipe Serif jenis huruf tipe Sans Serif tidak memiliki sirip pada ujungnya seperti dan juga memiliki ketebalan huruf yang hampir sama. Jenis Huruf ini cocok untuk memberi kesan kesederhanaan dan juga lugas pada sebuah karya.

Contoh: Arial, Trebuchet, DINPro



ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÁÊËÏÏøabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàáéíõ
&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.5. *Arial*

(<http://www.identifont.com/show?RJ>, n.d.)

3. Script

Jenis huruf ini memiliki ciri khas menyerupai goresan tangan seperti dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam.

Contoh: Kunstler Script, Brush Script.



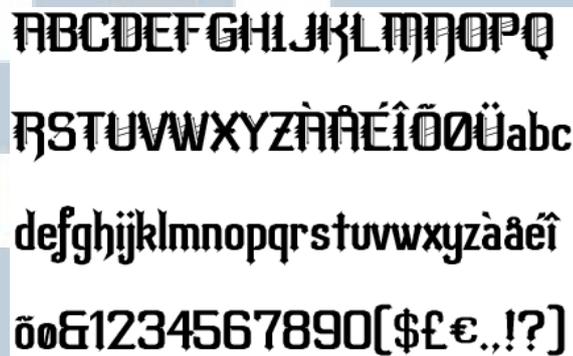
ABCDEFGHIJKLMN
NOPQRSTUVWXYZ
ÀÁÊËÏÏøabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàáéíõ&
1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.6. *Brush Script*

(<http://www.identifont.com/show?RJ>, n.d.)

4. Dekoratif

Jenis huruf dekoratif merupakan perpaduan dari bentuk-bentuk yang sudah ada dengan hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Huruf jenis ini biasanya digunakan untuk judul dikarenakan daya keterbacaanya rendah.



ABCDEFGHIJKLMN O P Q
RSTUVWXYZÀÁÊËÌÍÎÏÏÜabc
defghijklmnopqrstuvwxyzàáê
ëö&1234567890[\$£€.,!?)

Gambar 2.7. *Bipolar Decorative*
(<http://www.identifont.com/show?RJ>, n.d.)

2.4.8. Ilustrasi

Menurut Museum Nasional Ilustrasi di Pulau Rhode (seperti dikutip oleh Zeegen, 2005, hlm.12) ilustrasi merupakan representasi ekspresi pribadi seseorang yang digabungkan dengan gambar visual agar dapat menyampaikan sebuah ide.

Secara umum ilustrasi adalah sebuah gambar atau foto dengan tujuan meningkatkan daya tarik agar dapat menarik perhatian pembaca. Suatu ilustrasi yang disebut menarik perhatian pembaca umumnya memiliki ciri seperti:

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
2. Menggugah perasaan dan meningkatkan minat baca.
3. Ide karya bersifat orisinal dan bukan plagiat atau tiruan.
4. Punya daya pikau (*eye catcher*) yang kuat.
5. Kualitas foto atau gambar yang digunakan harus memadai baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaannya. (Supriyono, 2010, hlm.51)

2.4.8.1. Fungsi Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010) tujuan penggunaan ilustrasi pada sebuah karya desain antara lain adalah:

1. Menangkap perhatian pembaca.
2. Memperjelas isi yang terkandung dalam teks.
3. Menunjukkan identitas perusahaan.
4. Menunjukkan produk yang ditawarkan.
5. Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks.
6. Membuat pembaca tertarik untuk membaca judul.
7. Menonjolkan keunikan produk
8. Menciptakan kesan yang dalam terhadap produk atau iklan.

2.4.9. Fotografi

Menurut Clark (2006) ada beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam menangkap gambar yang bagus agar sesuai dengan kondisi cahaya, pergerakan dan bayangan.

2.4.9.1.ISO

Clark (2006) berpendapat bahwa ISO rendah sebaiknya digunakan ketika situasi lingkungan berada pada cahaya yang terang, sementara ISO tinggi dipakai untuk kondisi cahaya yang gelap.

2.4.9.2.Shutter

Penggunaan *Shutter* dapat disesuaikan dengan situasi subjek yang difoto, dimana *Shutter* tinggi dipakai untuk mendapat kesan *freeze* sementara *motion blur* menggunakan shutter rendah.

2.4.9.3.Aperture

Untuk kondisi cahaya matahari gunakan *aperture* f/12 dan naikan terus angkanya sampai mendapat kondisi cahaya yang pas, sementara ketika memotret subjek dibawah bayangan gunakan *aperture* f/12 dan kemudian turunkan angkanya. Ketika memotret dalam ruangan mulailah dari f/6.

2.4.10. Layout

Menurut Amborse & Harris seperti yang dikutip oleh Anggraini & Nathalia (2014) menjelaskan bahwa *layout* merupakan penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan pada sebuah bidang sehingga membentuk susunan yang artistik dan dapat disebut sebagai manajemen bentuk dan ruang.

2.4.10.1.Prinsip Layout

Menurut Anggraini & Nathalia (2014) terdapat beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam membuat sebuah *layout* antara lain yaitu:

1. *Sequence*

Merupakan urutan perhatian dalam *layout* atau alur pandangan mata saat melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan mata menuju informasi yang disajikan dalam *layout* dan sebaiknya informasi diatur sesuai dengan prioritas.

2. *Emphasis*

Merupakan penekanan pada bagian-bagian tertentu dalam *layout* yang bertujuan untuk mengarahkan fokus pembaca pada bagian yang penting dari *layout*.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Merupakan teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen-elemen yang ada pada *layout*. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi 2 jenis yaitu keseimbangan simetris dan juga asimetris.

4. *Unity*

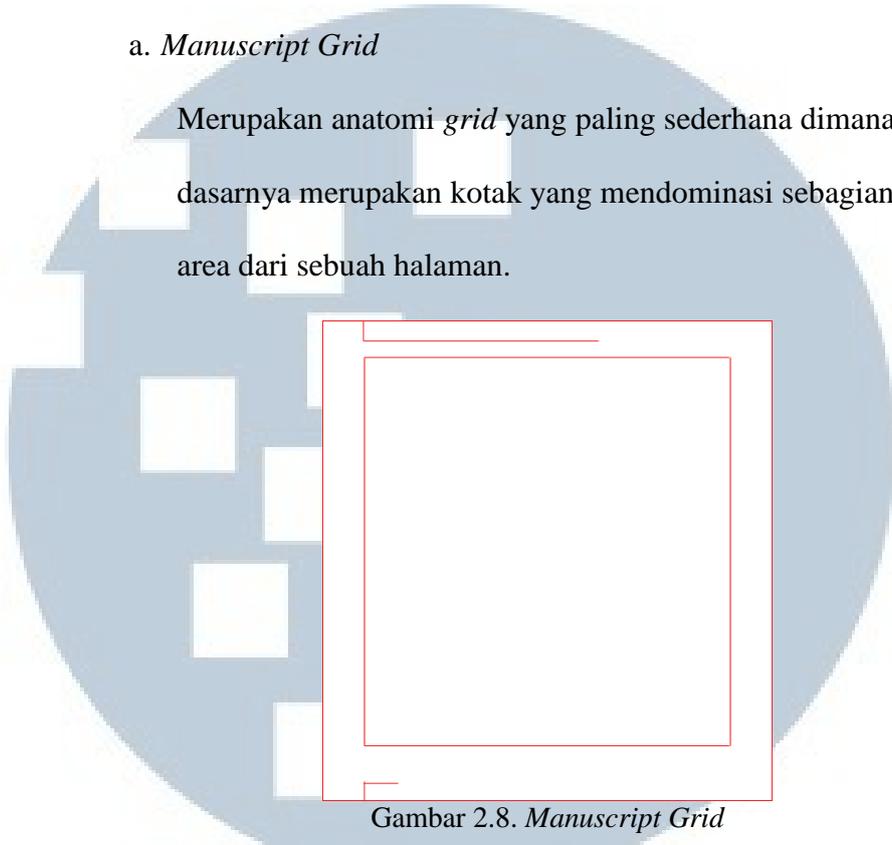
Merupakan kesatuan pada desain keseluruhan sehingga semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.

2.4.10.2. Elemen *Layout*

Samara (2002) dalam bukunya *Making and Breaking the Grid* mengatakan bahwa terdapat beberapa jenis anatomi *grid* dasar yang dapat digunakan dalam menyusun *layout* antara lain:

a. *Manuscript Grid*

Merupakan anatomi *grid* yang paling sederhana dimana struktur dasarnya merupakan kotak yang mendominasi sebagian besar area dari sebuah halaman.

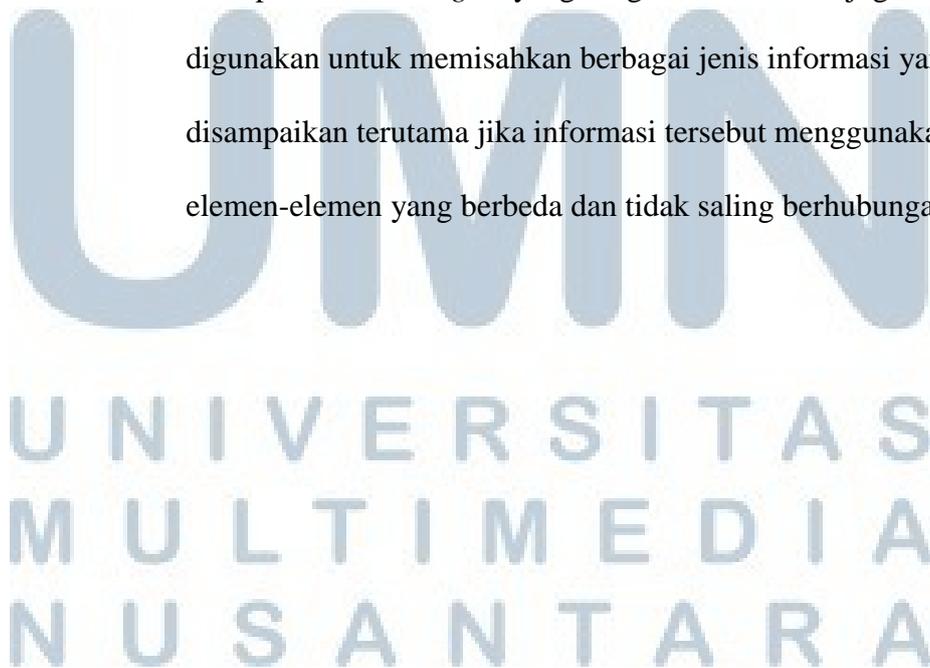


Gambar 2.8. *Manuscript Grid*

(<http://vaseodesign.com/web-design/grid-types/>, n.d.)

b. *Column Grid*

Merupakan anatomi *grid* yang sangat fleksibel dan juga dapat digunakan untuk memisahkan berbagai jenis informasi yang ingin disampaikan terutama jika informasi tersebut menggunakan elemen-elemen yang berbeda dan tidak saling berhubungan.



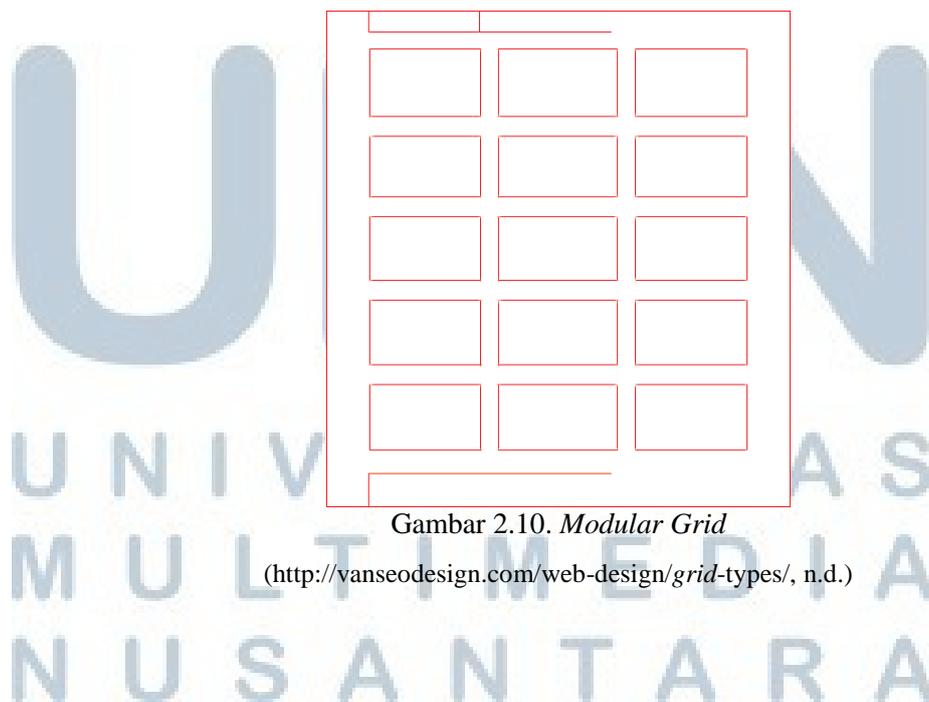


Gambar 2.9. *Column Grid*

(<http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>, n.d.)

c. *Modular Grid*

Merupakan anatomi *grid* yang menyerupai *column grid* namun memiliki garis lurus yang membagi kolom menjadi beberapa baris dan kemudian akan menghasilkan kotak-kotak kecil yang disebut sebagai *modules*.

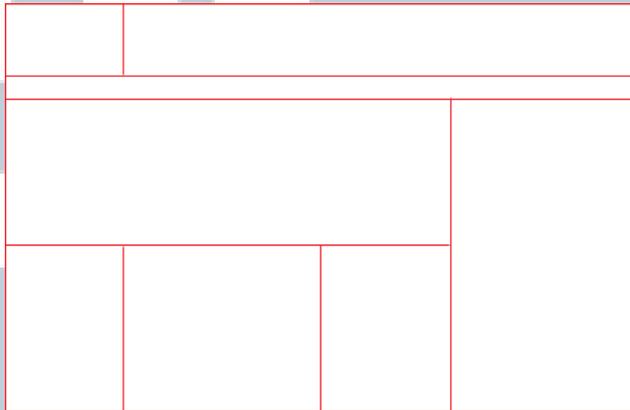


Gambar 2.10. *Modular Grid*

(<http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>, n.d.)

d. *Hierarchical Grid*

Merupakan jenis *grid* yang digunakan saat informasi yang ingin disampaikan tidak dapat menggunakan *grid* lain. Jenis *grid* ini lebih mengedepankan intuisi dalam menempatkan elemen dengan proporsi yang juga bervariasi.



Gambar 2.11. *Hierarchical Grid*

(<http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>, n.d.)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA