

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Media Informasi**

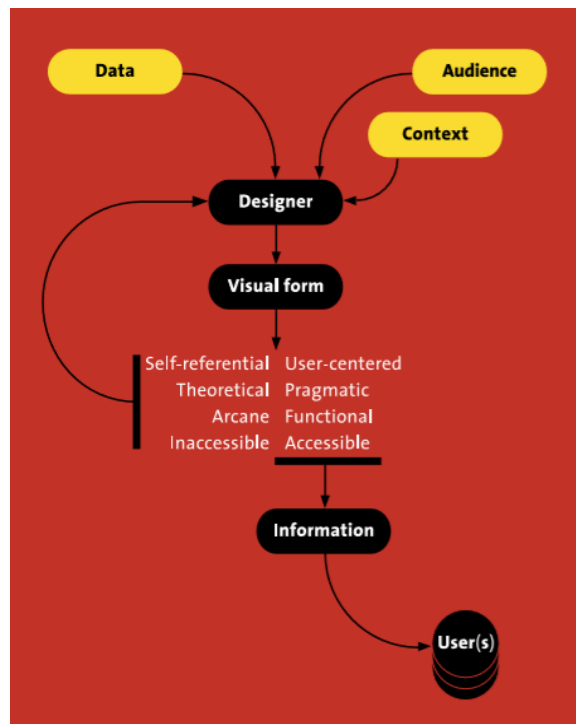
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media memiliki arti sebagai alat atau sarana komunikasi yang berada diantara dua pihak yaitu orang, golongan dan sebagainya. Media dibagi menjadi enam bagian berdasarkan tujuannya yaitu, cetak, elektronik, film, massa, pendidikan dan periklanan. Kata Informasi sendiri memiliki arti sebagai pemberitahuan, kabar, atau berita tentang sesuatu. Informasi dibagi menjadi empat bagian berdasarkan amanatnya yaitu, jabatan, karier, pekerjaan dan pendidikan.

Sobur (dalam Melliana, 2013, hlm 6), mengatakan bahwa media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual”. Selain itu, media informasi juga merupakan salah satu alat komunikasi, dengan fungsi sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan (Criticos dalam Melliana, 2013:5). Dengan kata lain, media diartikan secara garis besar sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Susanto, 2013). Maka dari itu, media informasi ini adalah sebuah wadah untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh Suku Baduy yang belum bisa membaca dan menulis karena dari awal sudah tidak boleh menerima pengajaran ataupun pendidikan, agar pesan informasi tentang baca dan tulis dapat ditangkap dan dimengerti oleh Suku Baduy.

### **2.1.1. Desain Informasi**

Baer (2008, hlm. 12) mengatakan bahwa desain informasi adalah sebuah penerjemahan data yang tidak terorganisir, tidak terstruktur dan kompleks menjadi sebuah informasi yang memiliki nilai dan informasi yang bermakna. Untuk mencapai sebuah informasi yang memiliki nilai dan bermakna, adalah dengan melihat pada praktisi yang ingin dituju. Desain informasi merupakan bagian yang sangat penting dalam semua desain, karena perlu pertimbangan untuk memikirkan masing-masing proyek dengan tujuan yang akan dihasilkan untuk praktisi yang ingin dituju. Semakin kompleks sebuah informasi dari suatu permasalahan, akan semakin besar kebutuhan dalam proses desain informasi dan cara berfikir. Inti dari desain informasi adalah menyampaikan komunikasi yang efektif. Data yang ada dan taktik harus bekerja bersamaan agar dapat menghasilkan komunikasi informasi yang efektif.

Katz (2012, hlm. 16), menyatakan bahwa keberhasilan desain informasi adalah ketika sebuah tujuan untuk memberitakan atau menyampaikan sebuah informasi kepada praktisi yang ingin dituju melalui bentuk media dan informasinya, langsung sampai dan dapat dimengerti. Dalam sebuah proses desain informasi, ada tiga hal penting yaitu data, audiens dan konteks.



Gambar 2.1. Proses Perancangan Desain Informasi  
(Joel Katz, 2012)

Katz (2012, hlm. 16), menyatakan bahwa sebuah desain informasi dipengaruhi oleh tiga komponen yaitu pemahaman informasi dari data-data yang ada, keterampilan desainer dalam menganalisis informasi dan bisa memvisualisasikannya, dan kebutuhan audiens. Ketiga komponen tersebut seringkali tidak seimbang sehingga mengalami kegagalan ketika sampai pada target audiens. Tiga faktor utama yang menyebabkan kegagalan dalam sebuah desain informasi:

1. Data

Data yang merupakan sebuah informasi tidak lengkap atau hilang, selain itu, data tidak memiliki makna atau maksud yang berhubungan dengan informasi yang dibutuhkan.

## 2. Desainer

Desainer tidak dapat menganalisis data yang ada dengan baik, dan menghasilkan perancangan yang tidak sesuai dengan masalah terkait, selain itu, desainer hanya mementingkan desain yang menarik secara visual tapi tidak ada makna yang dapat disampaikan.

## 3. Target Audiens

Target audiens yang memiliki keterbatasan dalam pendidikan sehingga kurang cerdas dalam mencerna sebuah informasi, serta tidak ada minat pada informasi yang ingin disampaikan.

### **2.1.2. Tujuan**

Turow (2014, hlm. 14) mengatakan bahwa ada beberapa tujuan dalam penggunaan media, yaitu:

#### 1. Media sebagai kebutuhan

Nonton televisi, belajar Alkitab, mengerjakan teka-teki silang di koran, main *facebook*, dengar musik merupakan sebuah kegiatan hiburan yang dibutuhkan oleh manusia. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan ini merupakan sebuah kebutuhan yang dipenuhi oleh media.

#### 2. Media sebagai hubungan

Media memberikan rasa yang menjadikan orang-orang kesepian atau sedang sendirian memiliki teman. Media membangun hubungan psikologis pada manusia yang memerlukan koneksi pada manusia lain. Maksudnya adalah media memfasilitasi semua orang untuk mengakses,

termasuk orang terkenal sekalipun. Dari sini, seorang manusia yang mengidolakan orang terkenal tersebut bisa merasa lebih dekat karena lewat medialah, manusia bisa membaca berita atau informasi berkaitan dengannya.

### 3. Media sebagai pengamatan

Banyak dari manusia menggunakan media untuk mengetahui hal yang ingin diketahui. Contohnya adalah dengan mencari informasi tentang lowongan pekerjaan, menonton berita untuk mengetahui perkembangan politik di negara, dan banyak lainnya.

### 4. Media sebagai interpretasi

Media tidak hanya menyajikan informasi-informasi terbaru, tapi juga menyajikan atau menyediakan hal-hal yang ingin manusia tahu. Seringkali, manusia tidak mengerti tentang hal-hal tertentu, sehingga membuat manusia menggunakan media untuk mencari tahu hal tersebut agar mendapatkan jawaban.

### 5. Media Ganda

Media ganda memenuhi kebutuhan manusia secara bersamaan, contohnya adalah salah satu media sosial yang dapat memenuhi kebutuhan manusia dalam aspek hiburan, pertemanan dan pengamatan sekaligus.

## **2.2. Buku**

Haslam (2006, hlm. 9), menyatakan bahwa buku adalah media dokumentasi tertua yang menyimpan pengetahuan, ide serta sebuah kepercayaan bagi peradaban manusia. Selain itu buku merupakan sebuah media komunikasi yang terdiri dari

sekumpulan kertas yang dicetak dan dijilid agar memudahkan pembacanya membawa buku tersebut, dan bertujuan untuk mengedukasi kapan saja dan dimana saja.

### **2.2.1. Format Buku**

Haslam (2006, hlm. 30), mengatakan bahwa format buku ditentukan berdasarkan tinggi dan lebar halaman. Secara khusus, buku dirancang dalam tiga format:

1. Format potret

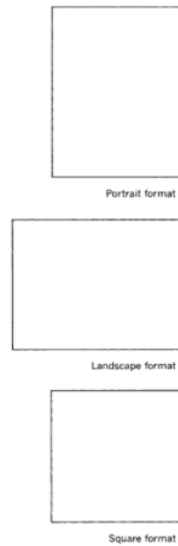
Format potret dalam pembuatan sebuah buku ditentukan dari ukuran tinggi halaman lebih besar daripada ukuran lebar halaman.

2. Format *landscape*

Format *landscape* dalam pembuatan sebuah buku ditentukan dari ukuran tinggi halaman lebih kecil daripada ukuran lebar halaman.

3. Format *square*

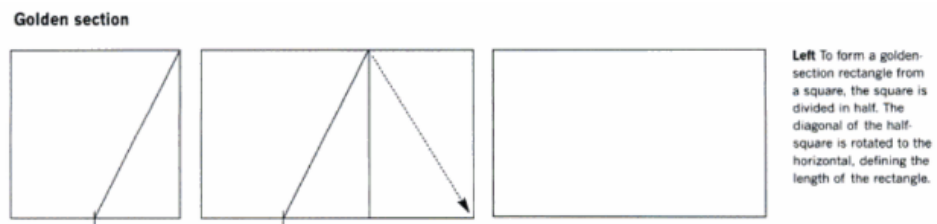
Format *square* dalam pembuatan sebuah buku ditentukan dari ukuran tinggi halaman dan ukuran lebar halaman sama.



Gambar 2.2. Format Buku  
(Andew Haslam, 2006)

### 2.2.1.1. *Golden Section*

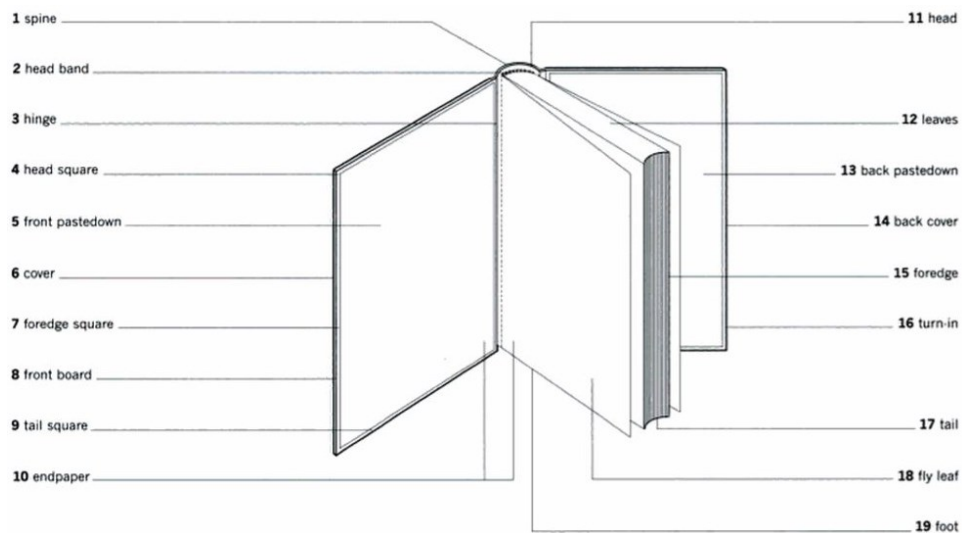
*Golden section* memiliki perbandingan proporsi nilai sebesar 1:1.61803.



Gambar 2.3. *Golden Section*  
(Andew Haslam, 2006)

### 2.2.2. *Anatomi*

Haslam (2006, hlm. 20), mengatakan bahwa dalam proses perancangan buku perlu memperhatikan bagian-bagian buku, yaitu:



Gambar 2.4. Anatomi Buku  
(Andew Haslam, 2006)

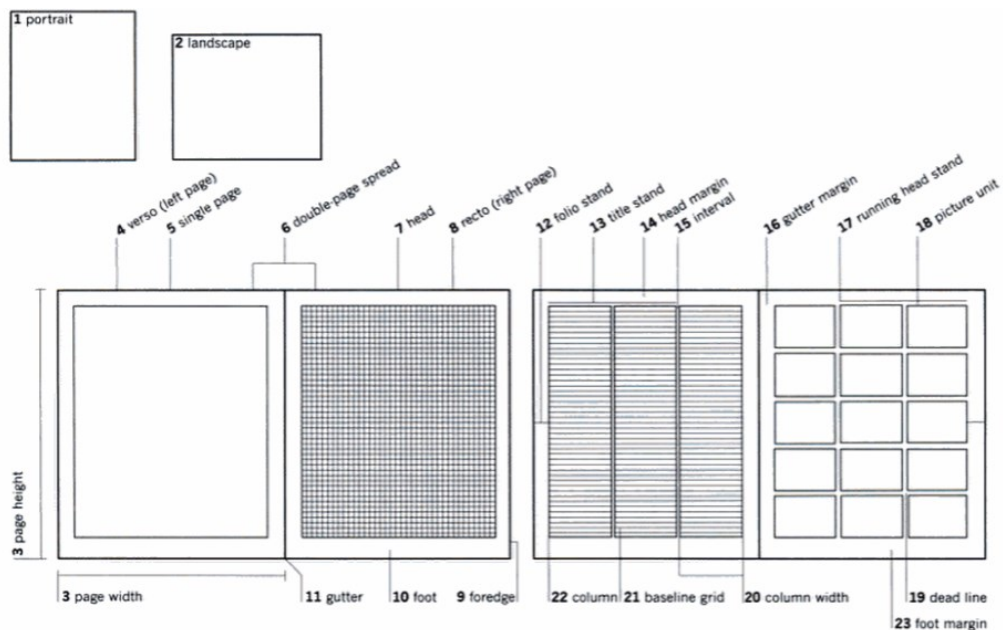
1. *Spine*, merupakan bagian luar buku yang berfungsi sebagai punggung buku.
2. *Head Band*, merupakan lipatan kain yang berfungsi sebagai penyambung bagian jilid buku.
3. *Hinge*, merupakan lipatan buku antara *pastedown* dan *flyleaf*.
4. *Head Square*, merupakan pelindung pada *cover* yang ukurannya lebih besar dan ditekuk ke dalam buku.
5. *Front Pastedown*, merupakan lapisan kertas yang merekat pada *cover* depan dan menyambung dengan *fly leaf*.
6. *Cover*, merupakan pelindung isi buku berupa kertas tebal atau papan.
7. *Foredge Square*, merupakan pelindung bagian depan buku berupa lapisan *cover* yang ditekuk ke dalam buku.
8. *Front Board*, merupakan *cover* buku di bagian depan buku.
9. *Tail Square*, merupakan pelindung kecil pada bagian bawah buku.



10. *Endpaper*, merupakan penutup bagian dalam *cover board* serta menjaga lipatan dalam buku dengan selebar kertas tebal.
11. *Head*, merupakan bagian dari kepala buku.
12. *Leaves*, merupakan bagian halaman pada sebuah buku.
13. *Back Pastedown*, merupakan bagian *cover* belakang sebuah buku yang ditempel oleh lembaran *endpaper*.
14. *Back Over*, merupakan *cover* belakang sebuah buku yang dilapisi oleh sampul.
15. *Foredge*, merupakan bagian sisi dari sebuah buku.
16. *Turn-in*, merupakan tekukan ke dalam *cover board* berupa kertas atau kain.
17. *Tail*, merupakan bagian bawah buku.
18. *Fly Leaf*, merupakan halaman yang dapat dibalik setelah *endpaper*.
19. *Foot*, merupakan bagian bawah halaman dari sebuah buku.

### **2.2.3. Komponen Halaman**

Haslam (2006, hlm. 21), menyatakan bahwa pada perancangan buku ada elemen yang lebih spesifik, yaitu halaman. Setiap halaman memiliki setiap bagian tersendiri. Halaman mempermudah pembaca dalam mencari sesuatu bagian tertentu.



Gambar 2.5. Komponen Halaman  
(Andew Haslam, 2006)

Bagian-bagian dari buku yang dibagi sebagai berikut:

1. Halaman
  - a. *Portrait*, merupakan format tinggi lebih panjang daripada format lebar.
  - b. *Landscape*, merupakan format tinggi lebih pendek daripada format lebar.
  - c. Lebar dan Tinggi buku, merupakan ukuran sebuah kertas.
  - d. *Verso*, merupakan nomor halaman genap pada halaman kiri buku.
  - e. *Single Page*, merupakan satu halaman per satu lembar kertas.
  - f. *Double-page Spread*, merupakan satu kesatuan halaman dari dua halaman kertas yang saling berhadapan.
  - g. *Head*, merupakan bagian atas sebuah halaman.
  - h. *Recto*, merupakan nomor halaman ganjil pada halaman kanan buku.
  - i. *Foredge*, merupakan bagian sisi sebuah halaman.

j. *Foot*, merupakan bagian bawah sebuah halaman.

k. *Gutter*, merupakan margin untuk *binding* buku.

## 2. *Grid*

a. *Folio Stand*, merupakan garis yang menentukan posisi peletakan nomor halaman.

b. *Title Stand*, merupakan garis yang menentukan posisi peletakan judul.

c. *Head Margin*, merupakan *margin* atas pada sebuah halaman.

d. *Interval/Column Gutter*, merupakan ruang vertikal yang membagi satu kolom dengan kolom lainnya.

e. *Gutter Margin/Binding Margin*, merupakan *margin* bagian dalam sebuah halaman yang posisinya dengan dengan *binding*.

f. *Running Head Stand*, merupakan garis yang menentukan posisi grid dari *running head*.

g. *Picture Unit*, merupakan pembagian kolom oleh *baseline* dengan grid modernist dan dapat dipisahkan oleh *dead line*.

h. *Dead Line*, merupakan garis antara *picture unit*.

i. *Column Width/Measure*, merupakan lebar sebuah kolom yang menentukan panjang baris sebuah tulisan.

j. *Baseline*, merupakan garis yang menentukan peletakan tulisan/huruf dengan menempatkan huruf x. Huruf yang akan melewati garis ini merupakan huruf yang memiliki *descender*.

k. *Column*, merupakan pengaturan letak huruf dengan menggunakan ruang persegi.

l. *Foot Margin*, merupakan margin pada bagian bawah sebuah halaman.

#### 2.2.4. Struktur Buku

Suwarno (2011, hlm. 77-84), mengatakan tatanan atau cara penyusunan buku secara umum dibagi menjadi:

1. *Cover*

*Cover* atau sampul buku adalah bagian paling luar buku yang berguna sebagai judul halaman, nama penulis, penerbit dan lainnya. Pembuatan sebuah *cover* atau sampul buku dapat disertai gambar baik grafis ataupun ilustrasi yang memiliki tujuan untuk menarik perhatian pembaca.

2. Halaman Preliminaries atau halaman pendahuluan

Halaman pendahuluan adalah bagian pendahuluan diantara *cover* dan isi buku, bisa berupa sebuah halaman judul yang berisi sub-judul, nama penerjemah dan penerbit, kata pengantar dari penulis, daftar isi dan sebagainya.

3. Isi

Isi adalah bagian yang membahas materi atau isi buku, yang berisi pendahuluan, judul setiap bab, paragraf, dan bisa juga berisi sebuah ilustrasi.

4. *Postliminary* atau akhir

*Postliminary* adalah bagian akhir dari buku, yang terdiri dari sebuah kesimpulan, indeks, daftar pustaka dan berisi informasi mengenai biografi penulis.

### **2.2.5. Aspek-aspek buku**

Suwarno (2011, hlm. 53-54), mengatakan buku mempunyai aspek di dalamnya, yaitu:

1. Karya (*creation*)

Aspek karya dalam bentuk buku memuat hasil karya atau ciptaan dari sebuah lembaga atau seseorang. Aspek karya di dalam buku ini bisa berbentuk sebagai sebuah ungkapan atas gagasan atau ide yang ditulis oleh penulis.

2. Informasi

Aspek informasi dalam bentuk buku memuat tulisan yang ditulis oleh penulis sesuai fakta yang diketahuinya. Penggunaan bahasa dalam aspek informasi ini agar bisa diterima oleh para pembaca yaitu menggunakan bahasa komunikatif.

3. Pengetahuan

Aspek pengetahuan dalam bentuk buku memuat kapabilitas cara berfikir seseorang agar bisa menerima ilmu dan berguna bagi para pembaca.

### **2.2.6. *Activity Book***

Salisbury (2018, hlm. 74), mengatakan buku yang mempunyai gambar itu terinspirasi dari ide narasi sederhana dengan tujuan dapat menarik perhatian dan membentuk imajinasi anak-anak. Ada beberapa jenis *activity book*, yaitu:

1. *Picture book*

*Picture book* merupakan buku yang memiliki narasi atau cerita dengan diimplementasikan melalui gambar dan beberapa baris teks sebagai pendukung.

2. *Pop up*

*Pop up* merupakan buku yang memiliki narasi atau cerita yang didukung oleh komponen buka-tutup dan tarik menarik agar menghasilkan gambar 3D di setiap halaman.

3. *Non-fiction*

*Non-fiction* merupakan buku yang menggali fakta-fakta yang tidak bisa diungkapkan melalui fotografi, sehingga dibutuhkan ilustrasi untuk bisa mengekspresikan gambaran fakta-fakta sesuatu. *Activity book* berjenis *non-fiction* memiliki beragam jenis buku, yaitu:

a. *History book*

*History book* merupakan buku yang memaparkan sejarah-sejarah pada zaman tertentu.

b. *Practical book*

*Practical book* merupakan buku yang memaparkan kinerja sebuah sistem di wilayah-wilayah tertentu.

c. *Dictionaries, alphabets and counting books*

*Dictionaris, alphabets and counting books* merupakan buku yang memaparkan pembelajaran dasar mulai dari huruf, angka sampai bentuk.

d. *Mazes and hidden treasure*

*Mazes and hidden treasure* merupakan buku yang memaparkan komponen-komponen tertentu, sehingga membuat pembaca mencari dan bisa menemukan objek tertentu di dalam buku.

### **2.2.7. Layout**

Guan (2012, hlm. 10), mengatakan bahwa *layout* berhubungan dengan teks yang akan diterapkan di dalam sebuah buku. *Layout* dalam sebuah buku mempengaruhi kesan pembaca dan menarik pembaca untuk membaca buku lebih lanjut. *Layout* warna, garis dan elemen desain lain juga mampu meningkatkan perasaan pembaca pada sebuah buku. *Layout* memberikan stabilitas, kesatuan dan keindahan pada sebuah buku.

Tondreau (2009, hlm. 2), mengatakan bahwa *layout* merupakan sebuah cerita, terutama dalam sebuah karya bergambar dengan halaman yang banyak. Dalam sebuah halaman, elemen *layout* memiliki elemen lain yang menjadi satu kesatuan yang utuh, elemen lain yang dimaksud yaitu:

1. Kolom

Kolom merupakan sebuah bidang vertikal yang berisi gambar dan teks.

2. Modul

Modul merupakan beberapa bidang yang terbentuk saat kolom dan baris bersinggungan. Bidang dapat dikombinasikan menjadi berbagai jenis ukuran.

3. Margin

Margin merupakan pembatas antara konten dari sebuah halaman.

4. *Spatial Zones*

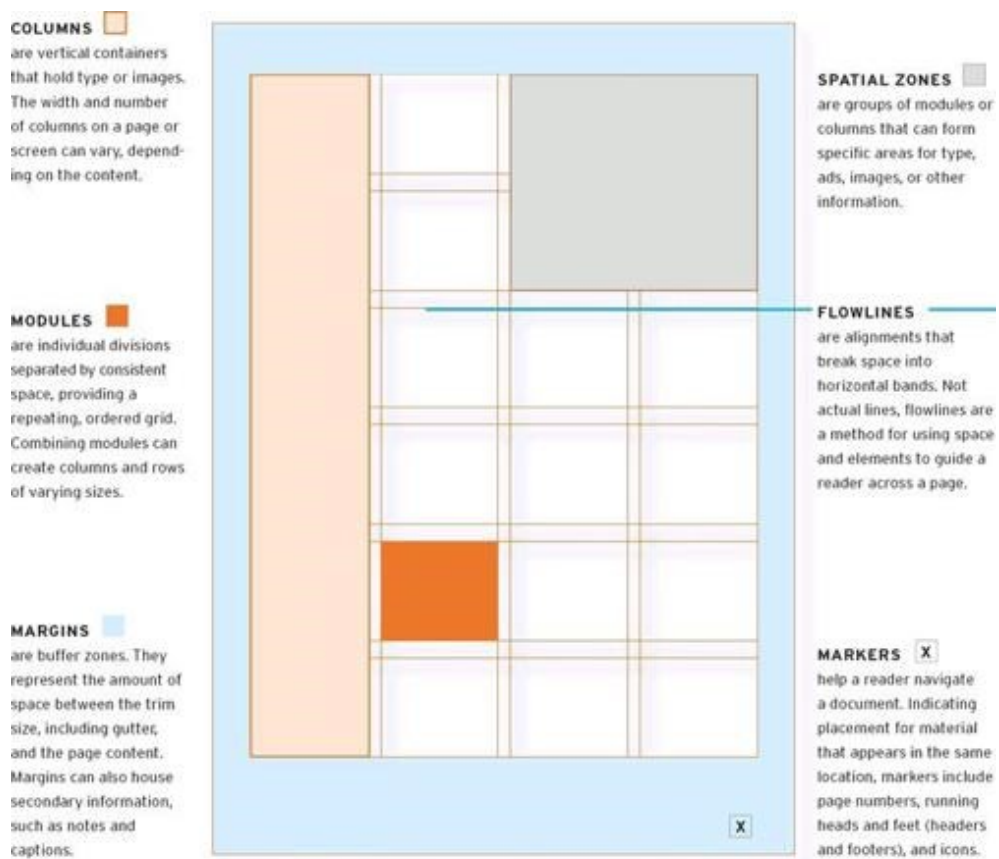
*Spatial zones* merupakan gabungan modul jadi satu.

#### 5. *Flowlines*

*Flowlines* merupakan garis bayangan yang memisahkan konten secara horizontal. *Flowlines* membantu alur baca sebuah halaman.

#### 6. *Markers*

*Markers* merupakan sebuah tanda, seperti nomor halaman, *header*, *footer*, *icon* dan lain-lain.



Gambar 2.6. Komponen *Layout*  
(Beth Tondreau, 2009)

### 2.2.8. Tipografi

Cullen (2012, hlm 12), mengatakan bahwa tipografi merupakan sebuah proses, sehingga menghasilkan suatu bahasa terlihat.



### 2.2.8.1. Anatomi Huruf

Menurut Sihombing dalam buku Tipografi dalam Desain Grafis menyatakan, huruf memiliki karakteristik berbeda dengan huruf lainnya. Gabungan elemen yang membentuk huruf menjadi identitas visual yang membedakan satu huruf dengan huruf lainnya (2015, hlm. 126). Ada terminologi umum yang digunakan dalam penamaan komponen-komponen terstruktur dalam anatomi huruf (hlm. 128).

#### 1. *Baseline*

*Baseline* merupakan garis maya horizontal dan menempatkan posisi huruf-huruf sejajar. Garis maya merupakan batasan bagian bawah huruf besar dan badan huruf kecil.

#### 2. *Cap Height*

*Cap height* merupakan garis maya horizontal yang menjadi batasan bagian teratas huruf besar.

#### 3. *Meanline*

*Meanline* merupakan garis maya horizontal yang menjadi batasan bagian teratas dari badan huruf kecil.

#### 4. *X-Height*

*X-Height* merupakan tinggi badan huruf kecil, tanpa *ascender* dan *descender*. Titik *X-Height* dari *baseline* hingga *meanline*.

#### 5. *Ascender*

*Ascender* merupakan bagian anatomi huruf kecil yang mengarah ke atas dan posisi berada di atas *meanline*.

## 6. *Descender*

*Descender* merupakan bagian anatomi huruf kecil yang mengarah ke bawah dan posisi berada di bawah *baseline*.



Gambar 2.7. Anatomi Huruf  
(Danton Sihombing, 2015)

## 7. *Apex*

Menurut Carter et all, *Apex* adalah sebuah bentuk segitiga yang terbentuk dari alphabet A besar (2012, hlm. 30).

## 8. *Arm*

*Arm* adalah garis horizontal dimana salah satu atau kedua ujungnya terputus dari hurufnya.

## 9. *Bowl*

*Bowl* adalah garis lengkung pada huruf. *Bowl* menutupi ruang kosong pada suatu huruf.

## 10. *Counter*

*Counter* adalah ruang kosong pada suatu huruf baik tertutup secara menyeluruh atau sebagian.

## 11. *Crossbar*

*Crossbar* adalah sambungan dua garis horizontal baik vertical maupun diagonal yang bersambungan. *Crossbar* juga bisa disebut sebagai garis horizontal yang memotong sebuah huruf.

12. *Ear*

*Ear* adalah garis pendek yang terdapat pada huruf g.

13. *Eyes*

*Eyes* merupakan ruang kosong atau ruang tertutup pada huruf e.

14. *Fillet*

*Fillet* adalah lengkungan sudut yang menghubungkan sebuah batang huruf dengan *serif*.

15. *Hairline*

*Hairline* merupakan garis tipis pada satu set *typeface*.

16. *Leg*

*Leg* adalah garis diagonal yang terletak pada bagian bawah.

17. *Link*

*Link* adalah garis pendek yang menghubungkan *bowl* dan *loop*.

18. *Loop*

*Loop* adalah garis lengkung yang menutupi ruang negatifnya sendiri.

19. *Serif*

*Serif* adalah garis tambahan pada setiap ujung garis huruf.

20. *Shoulder*

*Shoulder* adalah garis lengkung kecil yang menghubungkan *stem* dengan bagian lain dari huruf.

### 21. *Spine*

*Spine* adalah garis lengkung tengah pada huruf S.

### 22. *Stem*

*Stem* adalah garis vertikal yang berfungsi sebagai garis utama pada suatu huruf.

### 23. *Stroke*

*Stroke* adalah seluruh elemen linear pada huruf.

### 24. *Tail*

*Tail* adalah lengkungan ekor pada ujung huruf.

### 25. *Terminal*

*Terminal* adalah bagian ujung garis dari garis mayor yang tidak memiliki *serif* atau tidak menyambung.

## 2.2.8.2. Pedoman Huruf

### 1. *Legibility*

Menurut Sihombing (2015, hlm. 165), *legibility* merupakan kualitas huruf dalam tingkat kemudahan untuk dikenali atau dibaca. Tingkat keterbacaan dipengaruhi dari desain per individu fisik sebuah huruf.

### 2. *Readability*

Menurut Sihombing (2015, hlm. 165), *readability* merupakan kualitas kemudahan dan kenyamanan huruf dalam sebuah desain tipografi atau tata letak (*layout*) saat dibaca.

### 2.2.8.3. *Type Style*

James (2006) dalam buku *Designing with Type*, menyatakan bahwa huruf memiliki variasi bentuk dalam berat atau lebar (hlm. 15).

#### 1. *Roman*

*Roman* memiliki bentuk huruf tegak yang berasal dari karakter bersejarah yang dikembangkan oleh orang Romawi. *Roman* merupakan *typestyle* pertama yang paling nyaman dibaca.

Roman

Gambar 2.8. Roman  
(James Craig, 2006)

#### 2. *Italic*

*Italic* merupakan huruf kedua yang paling umum. Kemiringan pada huruf digunakan untuk penekanan yang tenang.

*Italic*

Gambar 2.9. *Italic*  
(James Craig, 2006)

#### 3. *Regular*

*Regular* merupakan jenis huruf normal. *Regular* adalah bentuk dasar dan bobot dari mana semua variasi huruf lain diturunkan.

Regular

Gambar 2.10. *Regular*  
(James Craig, 2006)

#### 4. *Bold*

*Bold* merupakan huruf dengan versi yang lebih tebal dan berat dari huruf biasanya. *Bold* digunakan untuk meningkatkan penekanan.

**Bold**

Gambar 2.11. *Bold*  
(James Craig, 2006)

5. *Light*

*Light* merupakan huruf dengan versi yang lebih tipis dari jenis huruf biasa.

*Light*

Gambar 2.12. *Light*  
(James Craig, 2006)

6. *Condensed*

*Condensed* merupakan huruf dengan versi yang lebih sempit dari jenis huruf biasa.

**Condensed**

Gambar 2.13. *Condensed*  
(James Craig, 2006)

7. *Extended*

*Extended* merupakan huruf dengan versi yang lebih luas dari jenis huruf biasa.

**Extended**

Gambar 2.14. *Extended*  
(James Craig, 2006)

### 2.2.9. Warna

Tondreau (2009, hlm 42), menyatakan bahwa warna adalah cara untuk membuat modul atau bagian tertentu lebih menonjol. Warna mendefinisikan sebuah halaman serta mengatur elemen dalam halaman tersebut. Warna diatur dan dapat bertindak menjadi sebuah informasi.

Menurut Landa, warna adalah penggambaran dari energi cahaya, karena hanya dengan cahaya dapat melihat warna. Warna merupakan pantulan yang keluar dari cahaya. Pantulan warna disebut juga warna subtraktif (hlm. 19). Warna digital yang dilihat dari layar suatu media disebut sebagai warna aditif, campuran cahaya sehingga menciptakan beragam warna (hlm. 20). Warna dasar disebut dengan warna primer (hlm. 20). Ada tiga kategori dari elemen warna (hlm. 20), yaitu:

#### 1. *Hue*

*Hue* adalah nama dari warna-warna. Warna terbagi menjadi dua suhu, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas yaitu merah, oranye dan kuning. Warna dingin yaitu biru, hijau dan ungu.

#### 2. *Value*

*Value* adalah warna berdasarkan terang atau gelap. Warna yang memiliki peran paling penting dari *value* adalah warna hitam dan putih yang merupakan warna netral. Campuran warna hitam bisa menggelapkan warna, sedangkan campuran warna putih bisa menerangkan warna. Campuran antara warna hitam dan putih akan menghasilkan warna abu-

abu, dimana bisa disebut juga sebagai warna netral. Warna-warna netral akan memiliki efek sesuai dengan komposisinya (hlm. 22).

### 3. *Saturation*

*Saturation* adalah warna berdasarkan cerah atau tidaknya. Warna netral yaitu hitam, putih, dan abu-abu ikut berpartisipasi dalam *saturation*.

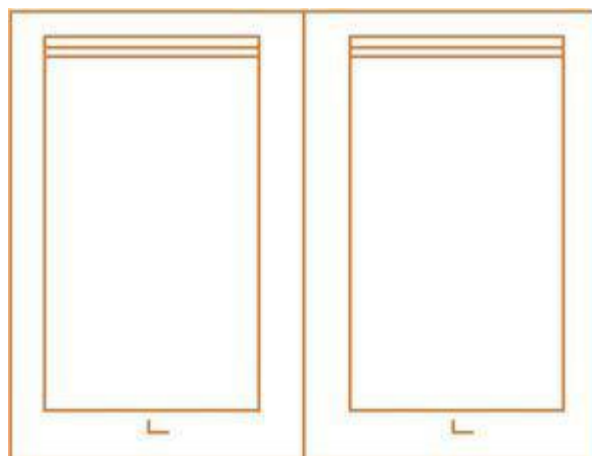
Warna netral bisa menyeimbangkan saturasi yang berlebihan (hlm. 22).

#### 2.2.10. *Grid*

Tondreau (2009, hlm 10), mengatakan bahwa *grid* memiliki diagram yang terbagi menjadi lima bagian, yaitu:

##### 1. *Single Column Grid*

*Single column grid* digunakan untuk teks berlanjut, seperti esai, laporan atau buku. Fitur utama pada halaman atau *spread* adalah blok teks.

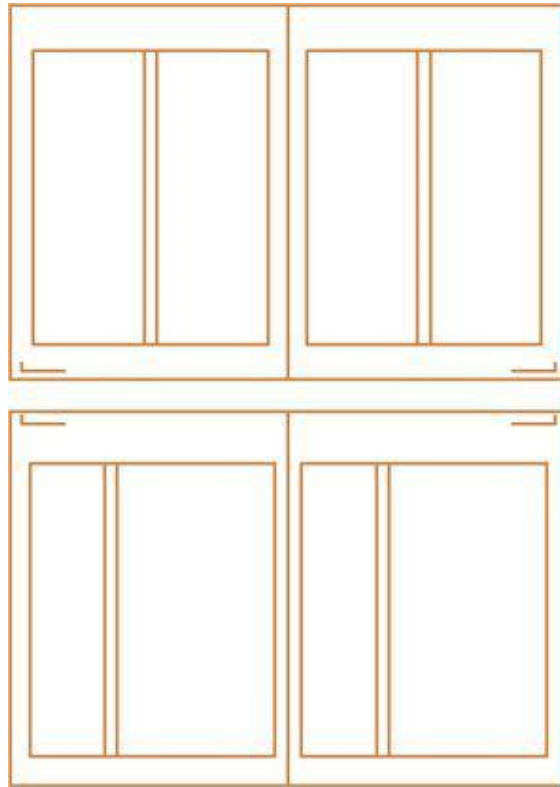


Gambar 2.15. *Single Column Grid*  
(Beth Tondreau, 2009)

##### 2. *Two Column Grid*

*Two column grid* digunakan untuk mengontrol banyak teks untuk berbagai jenis informasi dalam kolom terpisah.

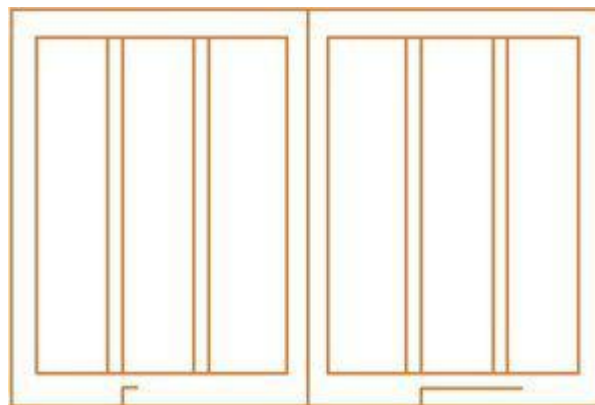




Gambar 2.16. *Two Column Grid*  
(Beth Tondreau 2009)

### 3. *Multicolumn Grids*

*Multicolumn grids* memberikan fleksibilitas yang lebih besar daripada *two column grid*, karena menggabungkan banyak kolom yang bervariasi dan berguna untuk majalah dan situs web.

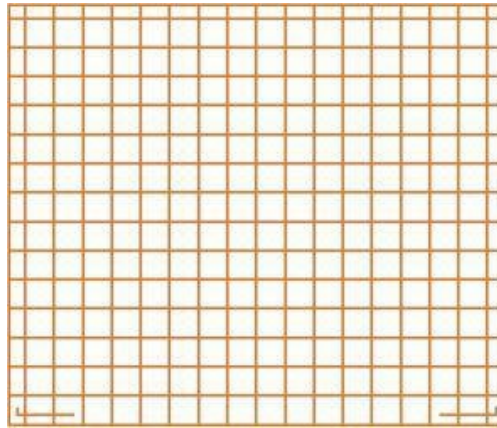


Gambar 2.17. *Multicolumn Grids*  
(Beth Tondreau, 2009)

#### 4. *Modular Grids*

*Modular grids* adalah *grid* yang menggabungkan kolom vertikal dan horizontal, serta mengatur struktur menjadi potongan ruang lebih kecil.

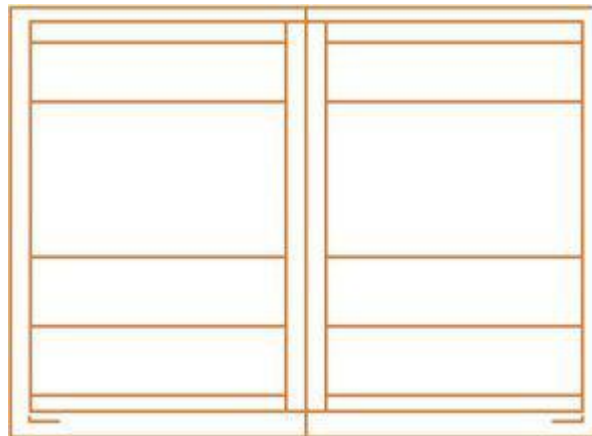
*Modular grids* mengatur jenis informasi yang lebih kompleks seperti yang ditemukan di koran, kalender, grafik dan tabel.



Gambar 2.18. *Modular Grids*  
(Beth Tondreau, 2009)

#### 5. *Hierarchical Grids*

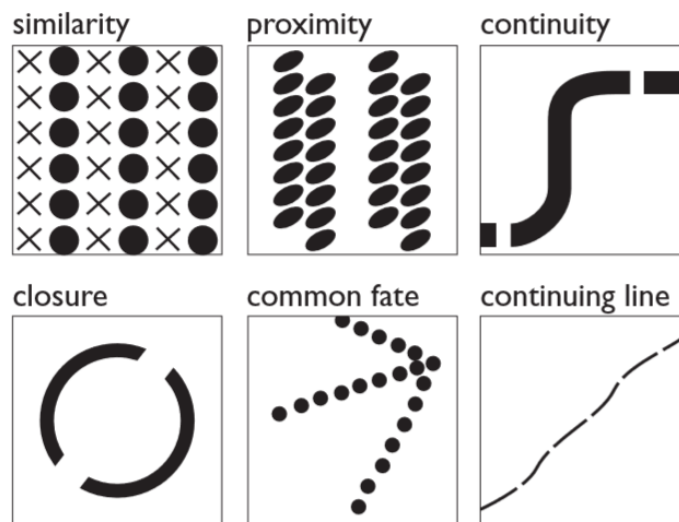
*Hierarchical grids* merupakan pembagian halaman ke dalam zona dan terdiri dari kolom horizontal.



Gambar 2.19. *Hierarchical Grids*  
(Layout Essentials: 100 design principles for using grids, 2009)

### 2.2.11. Gestalt

Landa (2010) menyatakan, *gestalt* adalah kondisi pengelompokan atau mempersepsikan elemen visual menjadi satu kesatuan. Beberapa hukum yang mampu menimbulkan persepsi melalui prinsip *gestalt* yaitu dengan kesamaan, kedekatan, kesinambungan, penutupan, *common fate*, dan garis yang berkesinambungan.



Gambar 2.20. Jenis-jenis teori Gestalt  
(Danton Sihombing, 2015)

Kesamaan dalam prinsip *gestalt* bisa diterapkan dengan baik dengan kesamaan dalam bentuk, warna, maupun ukuran menjadi sebuah satu kesatuan. Sedangkan kedekatan dalam prinsip *gestalt* bisa diterapkan dengan baik dengan menempatkan objek yang sama berdekatan. Prinsip kesinambungan dalam *gestalt* diterapkan ketika terasa koneksi atau keterkaitan visual muncul antara satu elemen dengan elemen lainnya, sehingga menciptakan kesan gerakan. Sedangkan *common fate* bisa diterapkan dengan baik ketika sekumpulan objek bergerak menjadi satu kesatuan apabila memiliki arah yang sama. Dan yang terakhir, garis

yang berkesinambungan memiliki prinsip yang sama dengan kesinambungan (hlm. 32).

### **2.3. Ilustrasi**

Zeegen (2012, hlm. 12), mengatakan bahwa ilustrasi merupakan campuran ekspresi dan gambar yang menggambarkan sebuah ide. Ilustrasi digunakan dengan tujuan sebagai informasi, persuasi, sarana komunikasi, hiburan, dan edukasi. Ada beberapa jenis ilustrasi dengan tujuan pembuatan yang dipaparkan oleh Zeegen (2012, hlm. 88):

1. Ilustrasi editorial

Ilustrasi editorial difokuskan kepada editor koran atau majalah untuk mengindikasikan ide atau sudut pandang seseorang.

2. Ilustrasi buku

Ilustrasi buku difokuskan kepada buku yang memiliki tujuan memberi gambaran utama buku yang akan dibaca.

3. Ilustrasi *fashion*

Ilustrasi *fashion* difokuskan kepada yang memiliki hubungan dengan *fashion* yang menyediakan pemahaman tentang tren *fashion* terbaru secara pribadi.

4. Ilustrasi *advertising*

Ilustrasi *advertising* difokuskan kepada periklanan yang memiliki tujuan memasukan produk dengan kampanye ke dalam benak seseorang.

5. Ilustrasi industri musik

Ilustrasi industri musik difokuskan untuk membentuk sebuah alunan atau instrumen musik yang bisa didengar menjadi sebuah identitas atau kepribadian dari suatu produk dalam bentuk visual.

#### 6. Ilustrasi kolaborasi

Ilustrasi kolaborasi difokuskan untuk menciptakan kerjasama dan kepercayaan antara sebuah perusahaan dengan ilustrator.

#### 7. Ilustrasi *self-initiated*

Ilustrasi *self-initiated* difokuskan untuk pesan atau gambaran seseorang dari sebuah projek ilustrator.

### **2.4. Suku Baduy**

#### **2.4.1. Pesona**

Erwinantu (2012, hlm. 3) mengatakan bahwa Suku Baduy tercermin dari adat istiadat, budaya serta tradisi yang masih kental dengan kesehariannya. Terdapat tiga sikap hidup Suku Baduy yang menarik untuk disaksikan, ditelusuri dan dinikmati, yaitu:

##### 1. Kesederhanaan

Titik pesona yang melekat pada identitas Suku Baduy adalah kesederhanaan. Suku Baduy masih bertahan pada kesederhanaannya di tengah modernisasi. Dari kesederhanaan ini, Suku Baduy menjalani kehidupan dengan penuh kegembiraan dan ketulusan.

##### 2. Alami

Hubungan Suku Baduy dengan alam sangat erat. Suku Baduy hidup di tempat yang dekat dengan alam pegunungan, perbukitan serta hutan,

sungai dan anak sungai, serta hamparan kebun dan ladang. Kehidupan Suku Baduy serba alami dan sederhana. Penerangan menggunakan lampu minyak tanah atau minyak kelapa atau lilin. Proses memasak menggunakan kayu bakar hasil dari kebun dan ladang agar lebih ekonomis. Jalan setapak dari susunan batu-batu, jembatan dengan bahan dari bambu dan diikat oleh tali ijuk, rotan. Pembangunan rumah menggunakan bahan-bahan dari alam seperti kayu, bambu, ijuk dan daun kiray.

### 3. Mandiri

Suku Baduy, baik laki-laki maupun perempuan, muda atau tua, dewasa atau remaja dan anak-anak, memiliki pekerjaan. Anak umur 10 tahun, laki-laki dan perempuan wajib belajar dan melatih pekerjaan apa saja, membantu dan mencontoh orang tuanya. Segi kemandirian Suku Baduy terbagi-bagi, yaitu:

#### a. Kesetaraan Laki-laki dan Perempuan

Pembagian pekerjaan serta peranan dalam sebuah keluarga terlihat seimbang antara kaum laki-laki dan perempuan. Masing-masing memiliki tanggung jawab, namun tetap saling menghormati, mengasihi sepenuh hati dan saling melayani.

#### b. Spirit Damai

Prinsip hidup damai selalu diterapkan di Suku Baduy, tidak membalas kejahatan dengan kejahatan. Tetap bertahan pada keadilan, segala perkara yang melibatkan pihak diluar hukum adat, akan dipercayakan

sempurnanya pada negara. Suku Baduy menghormati hukum negara dan menghindari main hakim sendiri atau tindak kekerasan.

c. Baduy Dalam dan Baduy Luar

Baduy Dalam dan Baduy Luar merupakan kesatuan komunitas adat Baduy. Berada di wilayah yang sama, dengan ciri-ciri fisik yang sama, serta penggunaan bahasa yang sama dan mata pencaharian yang sama yaitu bertani, mengolah hasil hutan, berkebun, dan menjual hasil bumi keluar Baduy.

Awalnya, Baduy Dalam dan Baduy Luar berasal dari komunitas dengan aturan adat asli yang ketat. Namun, perubahan jaman dan terbukanya isolasi, pergaulan antar komunitas menjadi jamak. Sehingga menyebabkan adanya komunitas Baduy Luar. Baduy Luar berbatasan langsung dengan duniar luar, dan Baduy Dalam berada di bagian dalam wilayah aday Baduy yang terlindungi.



Gambar 2.21. Peta Wilayah Desa Kanekes (Erwinantu, 2012)

Baduy Dalam tetap berpegang teguh pada adat istiadat nenek moyang mereka, dan Baduy Luar sudah lebih dinamis, lebih longgar, terbuka pada dunia luar tapi tetap terbatas. Suku Baduy Luar terlihat lebih longgar dari cara berpakaian mereka, penggunaan alat mandi (sabun, sampo, pasta gigi), lampu penerangan (senter), dan penggunaan telepon genggam atau ponsel agar bisa berinteraksi dengan dunia luar melalui SMS. SMS biasa dilakukan namun masih menggunakan tata bahasa sederhana dan banyak kesalahan dalam pengejaan. Baduy Luar memiliki fungsi sebagai filter yang berhadapan langsung dengan budaya luar.



#### **2.4.2. Lokasi**

Desa Adat Baduy secara geografis terletak di bagian Utara pegunungan Kendeng, Desa Kanekes, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Ketinggian 400-600m di atas permukaan laut, wilayah ini berbukit-bukit dengan tanah vulkanik subur bervegetasi rimbun. Mulai dari Kampung Kaduketug Baduy Luar ujung Utara sampai Kampung Cikeusik Baduy Dalam ujung Selatan terbentang seluas 5.136,58 hektar dengan luas hutan lindung yang mencapai sepertiganya (Erwinantu, 2012, hlm. 14).

#### **2.4.3. Kegiatan**

Profesi asli para Suku Baduy adalah sebagai petani, namun sekarang merangkap jadi pedagang dan perajin cendera mata, menggelar dagangannya di teras rumah masing-masing terutama di kawasan Kaduketug dan Ciboleger. Barang-barang yang dijual terbuat dari bahan alami yaitu, buah cariu, batok kelapa, rotan, kulit kayu dan lainnya. Tenun merupakan salah satu kerajinan khas Suku Baduy yang dibuat khusus oleh kaum wanita. Kegiatan menenun biasa dilakukan di teras rumah masing-masing, dengan bahan baku yaitu benang yang diperoleh dari luar dengan proses pencelupan warna benang yang dilakukan di kampung. Kerajinan khas lainnya dari Suku Baduy adalah tas yang biasa disebut *jarog* dan *koja*, terbuat dari kulit kayu *teureup*.