



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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:

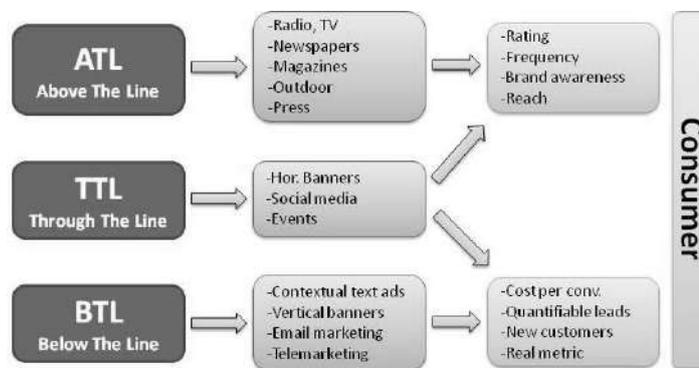
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Informasi

Dalam penyampaiannya, media informasi adalah solusi yang bisa digunakan dalam memberitahukan informasi kepada publik secara umum. Pemilihan media informasi yang tepat dapat diterima oleh umum jika lebih efektif dan cepat. Media informasi bukanlah hanya sekedar berbentuk fisik seperti buku, melainkan media digital yang sudah berkembang di era teknologi yang pesat yang lebih mudah digunakan oleh khalayak. Menurut Fieske (2012), Media informasi adalah penggunaan media grafis atau teknologi untuk memperbaharui informasi secara gambaran.



Gambar 2. 1. Jenis Media Informasi

(Osgood bersama Schramm, <https://www.indianmediastudies.com/atl-btl-ttl/>, 1954)

Menurut Alma, B. (2009) terdapat 3 jenis media yaitu *Above The Line* yang bersifat langsung dinformasikan kepada *audiens*, namun kekurangan dari jenis ini adalah terbatas dengan target yang bersifat luas. Contohnya TVC, iklan *Digital Signage*, dan radio. Jenis kedua adalah *Bellow The Line* yang merupakan

media cetak yang berfokus pada satu titik tertentu seperti brosur, poster, flyer, serta *sign system*. Jenis yang ketiga adalah, *Through The Line* yang merupakan media baru untuk menyambungkan pihak perusahaan dan jasa periklanan dalam suatu proyek kerja, tujuannya untuk membuat media sasaran tepat melalui kolaborasi.

2.2. Komunikasi dan Informasi

Menurut Fieske (2012), komunikasi merupakan kegiatan dari individu dengan individu lainnya baik secara dialog atau diskusi kelompok yang membahas suatu topik atau masalah. Dalam penyampaiannya, terdapat berbagai macam cara untuk membahasnya yang bisa melalui percakapan verbal, media televisi, *broadcasting*, sebuah *review* atau saran, dan hal lainnya. Fungsi komunikasi lainnya adalah untuk mempersuasi orang lain dalam mengambil keputusan saat melakukannya.

2.2.1. Metode Komunikasi

2.2.1.1. Komunikasi Linear

Menurut Claude Shannon pakar ahli komunikasi (1949), komunikasi linear merupakan perspektif satu arah tentang komunikasi yang berasumsi bahwa pesan di kirimkan melalui penerima saluran oleh suatu sumber. Sumber berasal dari komunikator. Pesan yang di sampaikan bisa sebuah perkataan, audio, tingkah laku, atau gerakan yang bersifat kegiatan. Lingkungan juga mempengaruhi kegiatan komunikasi liner tanpa adanya pengaruh dari informasi awal. Terdapat 4 macam pengaruh dalam teori komunikasi linier yaitu: pengaruh fisiologi, fisik, semantik, dan psikologis.

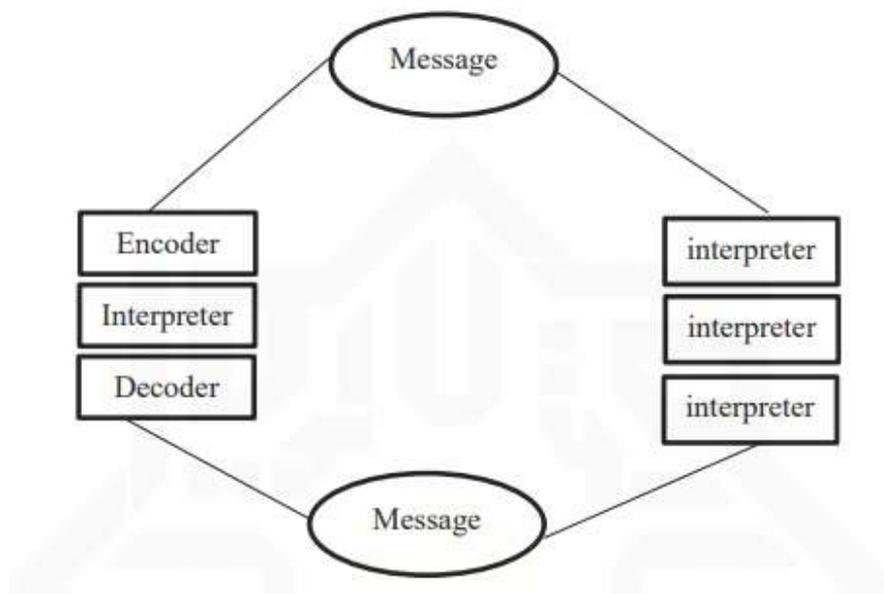
2.2.1.2. Komunikasi Interaksional

Wilburn Schramm (1954) mengatakan bahwa, teori komunikasi interaksional menitikberatkan pada proses dua arah saat komunikasi terjadi di antara pembicara. Dari pengirim kepada penerima dan dari penerima kepada pengirim. Pengaruh timbal balik ini membuktikan jika terjadinya dialog secara langsung. Pengirim dan penerima dapat dilakukan oleh satu orang dalam kegiatannya, tetapi tidak bisa berperan keduanya secara bersamaan. Komunikasi interaktif memiliki cara pengiriman pesan dari pembicara kepada penerima yang menghasilkan tanggapan dari penerima kepada pembicara. Tanggapan atau *feedback* adalah respon yang diberikan oleh pendengar atas informasi yang disampaikan oleh pembicara, *feedback* tersebut dapat berupa komunikasi langsung, tertulis, atau bisa keduanya.

Menurut Wilburn, pendengar yang terlibat dalam dialog adalah orang-orang yang meningkatkan kualitas dirinya sebagai individu melalui percakapan dengan sesama individu (interaksi sosial), yaitu cara mendapatkan peran orang lain. Penjabarannya sendiri adalah individu tersebut berproses dengan melakukan kegiatan percakapan bersama individu lain, yang dapat dilakukan mulai dari lingkungan terdekat seperti keluarga, sekolah, tempat bekerja, dan masyarakat. Dalam kegiatan komunikasi ini manusia selalu melihat dirinya melalui sudut pandang dari orang lain. Sehingga bisa mendapatkan penilaian akurasi dari orang lain.

2.2.1.3. Model Osgood dan Schramm

Teori ini banyak digunakan sebagai menggambarkan praktik komunikasi yang merupakan sifat berulang dan dicetuskan Osgood dengan Schramm (1954). Mereka berdua menitikberatkan pengaruh awal yang berasal dari penerima selaku peran utama dalam komunikasi.



Gambar 2.213. Model Osgood dan Schramm

(Osgood bersama Schramm, https://www.researchgate.net/figure/Schramm-Model-of-Communication_fig1_254051534, 1954, 1954)

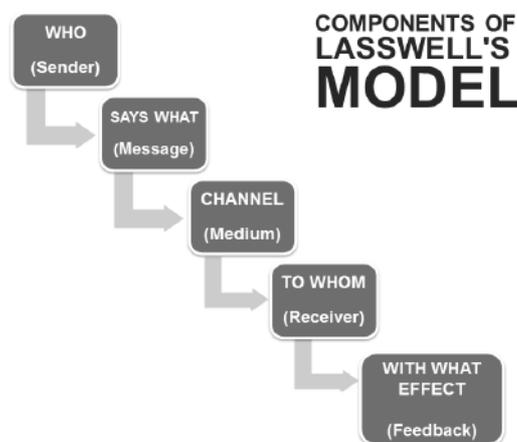
Teori ini memvisualisasikan percakapan sebagai perjalanan yang selaras, saat pesan yang disampaikan dengan cara *decoding* dan *encoding*. *Decoding* adalah reaksi oleh penerima terhadap pesan yang dikirim oleh pembicara dan *encoding* merupakan penyajian terhadap suatu pesan yang disampaikan.

2.2.1.4. Model Aristoteles

Teori ini adalah teori komunikasi yang kuno pada masanya, yang bersifat lama dan retroika dalam penggunaannya, beliau menyimpulkan tiga peran dasar proses komunikasi, yaitu narasumber, amanat, dan penerima.

2.2.1.5. Model Lasswell

Teori ini juga disebut dengan teori komunikasi awal, Lasswell (1948) menjabarkan model terbaik untuk menjelaskan proses komunikasi dengan menjawab sebuah pertanyaan yaitu:



Gambar 2.215. Model Lasswell

(Lasswell, <https://pakarkomunikasi.com/model-komunikasi-lasswell>, 1948)

Who sebagai pelaku yang mempunyai keperluan dalam komunikasi awal, *says what* adalah pesan yang ingin disampaikan yang mewakili makna, symbol, dan bentuk pesan, *in which (channel)* alat dalam penyampaian pesan bisa secara tatap muka atau melalui media cetak maupun elektronik, *whom* penerima pesan atau pendengar baik individu atau kelompok, *what (effect)* dari informasi yang sudah disampaikan pada

tingkatan pengetahuan kognitif, emosi afektif, atau tingkah laku psikomotor. Terdapat pembicara, penyampaian pesan, media dan penerima serta efek yang diterima dari metode ini baik secara verbal atau non-verbal yang berasal dari suatu perorangan atau golongan.

2.3. Buku

Buku adalah media buku cetak yang terdiri dari lembaran kertas yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan, terdiri dari berbagai subbab yang memiliki topik yang dibahas. Buku berisikan dokumentasi cetakan halaman yang didalamnya terdapat pengetahuan, ide, dan teori (Haslam, 2006). Berdasarkan bentuk terbitan, buku ilmiah terbagi menjadi dua jenis yaitu buku terbitan ilmiah yang terbagi menjadi buku ilmiah, bunga rampai, majalah ilmiah atau jurnal, *prosiding*, monografi dan terbitan buku ilmiah populer yang terbagi menjadi memoar, biografi, autobiografi, serta buku panduan (Press, 2016).

2.3.1. Jenis Buku

2.3.1.1. Terbitan Ilmiah

2.3.1.1.1. Buku Ilmiah

Buku Ilmiah adalah media cetak KTI membahas tentang permasalahan keilmuan yang kekinian, berasal dari hasil penelitian terbaru yang menekankan teori, panduan langkah, kajian, dalam format buku. Ketentuan buku ilmiah adalah diterbitkan dari badan usaha atau lembaga penelitian tingkat instansi negara, swasta, atau internasional. Memiliki ISBN untuk terbitan tunggal atau revisi. Melakukan proses editorial tata bahasa dan keilmuan (Press, 2016).

2.3.1.1.2. Bunga Rampai

Bunga rampai adalah buku KTI yang membahas suatu masalah dengan pendekatan aspek berdasarkan keilmuan dan memiliki terkaitan antar seluruh bab bersifat mandiri dan jelas. Perbedaan dari buku ilmiah adalah prakata, prolog, dan epilog yang berdasarkan analisis isi. Kewajiban utama bunga rampai adalah penyusunan prolog dan epilog yang harus memiliki editor sebagai perangkum gagasan utama antartulisan (Press, 2016).

2.3.1.1.3. Majalah Ilmiah/Jurnal

Jurnal adalah majalah yang mengandung informasi iptek ditulis sesuai kaidah penulisan ilmiah secara berkala. Syarat penulisan jurnal adalah memiliki ahli 4 orang mitra, diterbitkan secara teratur minimal 2 kali dalam setahun, diproduksi paling sedikit 300 eksemplar baik cetak atau online, dan memiliki artikel utama minimal lima artikel, dan artikel komunikasi pendek minimal tiga (Press, 2016).

2.3.1.1.4. *Prosiding*

Prosiding adalah kumpulan KTI untuk hasil dari kumpulan ilmiah yang wajib memenuhi tema atau institusi semniar, ada dua editor melakukan *copy editing*, ISSN, ISBN (Press, 2016).

2.3.1.1.5. Monografi

Hasil litbang detail sebuah topik atau subjek pembahasan mendalam mengaitkan keilmuan dalam satu format publikasi secara berurutan, dari penerbit yang terdiri dari bab topik dan subab (Press, 2016).

2.3.1.2. Terbitan Ilmiah Populer

Tujuan dari buku ilmiah populer untuk mudah dipahami oleh masyarakat secara luas. Menggunakan bahasa umum yang mudah dipahami oleh masyarakat awan baik secara kutipan, gaya penulisan, dan karya ilmiah.

2.3.1.2.1 Memoar

Memoar berisi suatu kenangan sejarah atau catatan peristiwa masa lampau sejenis autobiografi untuk menekankan opini serta tanggapan penulis atas peristiwa yang dialami oleh tokoh.

2.3.1.2.2 Biografi

Buku biografi bersifat fiksi tentang sosok tokoh/ orang biasa yang mengalami pengalaman luar biasa sehingga patut dituliskan sebagai inspirasi yang bersifat riwayat hidup dituliskan oleh orang lain.

2.3.1.2.3 Autobiografi

Buku yang ditulis oleh penulis sendiri mengenai riwayat hidup pribadi.

2.3.1.2.4 Buku Panduan

Buku yang menyajikan informasi petunjuk kepada pembaca yang dapat dilakukan sesuatu terkait bidang keilmuan tertentu. Buku panduan berisi petunjuk cara atau kiat serta metode.

2.3.2. Perancangan Konten Buku

Perancangan konten buku dilakukan agar informasi dan gagasan utama penulis tersampaikan dengan baik agar naskah mudah dipahami oleh pembaca. Salah satu unsur yang penting dalam penulisan buku yang baik adalah menggunakan bahasa yang baku yang terdiri dari satu kalimat yang tidak lebih dari empat baris dan jangan terlalu banyak anak kalimat, tidak menggunakan banyak istilah asing dan sebisa mungkin diubah menjadi bahasa Indonesia yang baik (Press, 2016).

2.3.2.1. Judul

Judul akan memberikan gambaran menyeluruh dan berperan sebagai daya tarik bagi pembaca bersifat spesifik, terdiri dari tiga sampai tujuh kata, jika ada anak judul sebaiknya tidak mengulang kata dalam judul, ditulis dengan huruf kapital kecuali untuk kata penghubung dan kata gabung.

2.3.2.2. Bab, Subbab, dan Subsubbab

Penomoran bagian naskah mudah dibaca untuk memahami isi buku yang memperhatikan judul bab diberi angka, dimulai pada halaman baru pada halaman ganjil, diawali dengan huruf kapital, hindari tingkatan subbab sebanyak lebih dari empat.

2.3.2.2. Paragraf

Paragraf dibuat rata kanan-kiri, dan menjorok pada paragraf kedua setelah paragraf pertama yang tetap yang berjarak lima jeda.

2.3.2.3. Perincian

Perincian dapat ditulis dari bawah atau disamping sebisa mungkin terbaca sehingga mudah dipahami, tidak melebihi 2 baris atau lima unsur

2.3.2.4. Ilustrasi

Ilustrasi digunakan sebagai isi atau hiasan, bisa berbentuk lukisan, gambar foto, peta, diagram, bagan, grafik, atau skema.

2.3.2.5. Tabel

Berisikan keterangan yang menjelaskan suatu teks, wajib berisi identitas nomor, judul atau keterangan tabel.

2.3.3. Perancangan Buku

Didalam pembuatan buku publikasi, terdapat perancangan struktur baik didalam atau diluar komponen buku. Yang secara spesifik dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan publikasi buku.

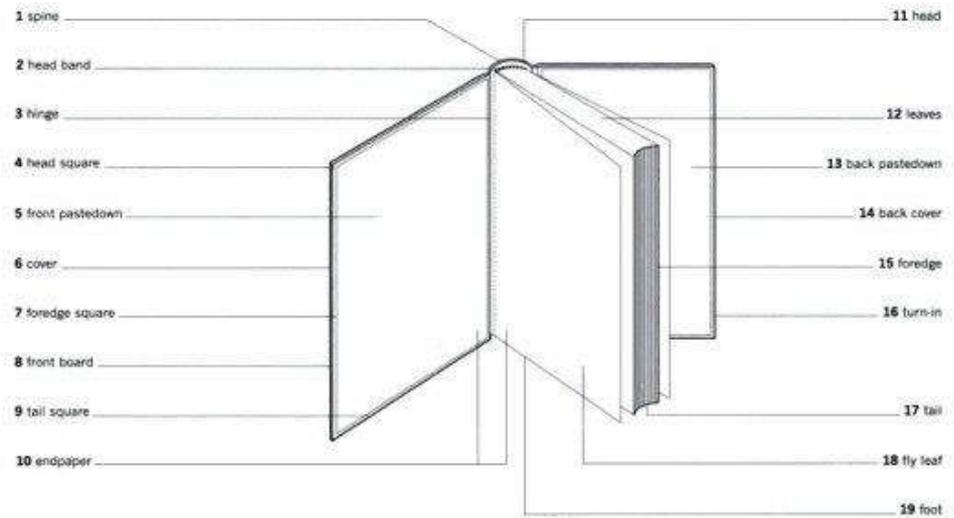
2.3.3.1. Komponen Buku

Terdapat 3 komponen dasar yang terdapat dalam buku, yaitu: *The book block, the page, dan the grid.*

2.3.3.1.1 *The Block Book*

The Block Book menjelaskan mengenai bagian-bagian luar buku.

Bagian-bagian dari *The Book Block*, yaitu:



Gambar 2.3311. *The Block Book*
(Andrew Haslam, *Book Design*, 2006)

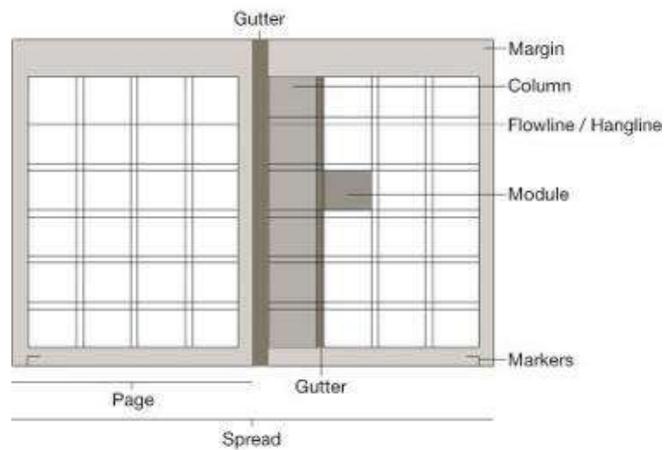
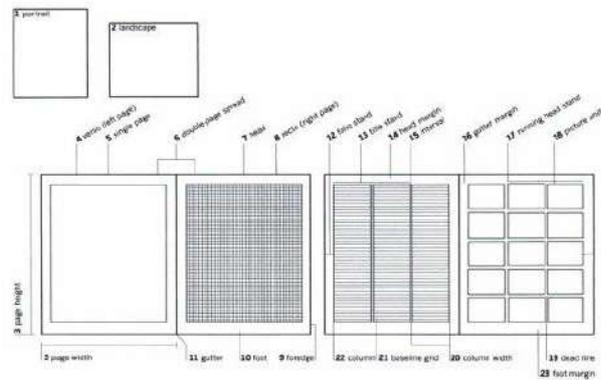
1. *Spine* : bagian buku yang menutupi punggung buku.
2. *Head band* : sekumpulan benang yang biasanya berwarna untuk menutupi jilid buku.
3. *Hinge* : merupakan lipatan antara sampul dan isi buku.
4. *Head square* : bagian pelindung buku yang dibuat dengan ukuran lebih besar dari pada halaman buku.
5. *Front pastedown* : bagian kertas yang menempel pada sampul depan buku.
6. *Cover* : kertas tebal / papan yang melindungi buku.
7. *Foreedge square* : pelindung tepi cover buku.

8. *Front board* : papan sampul yang berada di depan buku.
9. *Tail Square* : pelindung tepi bawah buku yang lebih besar dari kertas buku.
10. *End paper* : kertas tebal yang melindungi sampul buku dan yang menguatkan engsel buku.
11. *Head* : bagian atas buku.
12. *Leaves* : kertas atau lembaran dari dua sisi yang saling menyatu pada buku.
13. *Back pastedown* : bagian kertas Yang menempel pada sampul belakang buku.
14. *Back cover* : sampul papan buku bagian belakang.
15. *Foredge* : bagian tepi depan buku.
16. *Turn-in* : bagian tepi kertas yang dilipat dari luar ke dalam sampul buku.
17. *Tail* : bagian bawah buku.
18. *Fly leaf* : halaman dari kertas tebal.
19. *Foot* : bagian halaman bawah.

2.3.3.1.2 The Page

The page menjelaskan tentang bagian-bagian dari halaman buku.

Halaman buku terdiri dari beberapa bagian yaitu:



Gambar 2.3312. *The Page*
(Andrew Haslam, *Book Design*, 2006)

1. *Portrait* : format yang di mana tinggi halaman lebih tinggi daripada lebar halaman.
2. *Landscape* : format yang di mana tinggi halaman lebih pendek daripada lebar halaman.

3. *Page height and width* : ukuran halaman.
4. *Verso* : bagian kiri halaman.
5. *Single page* : selembat halaman.
6. *Double-page spread* : dua lembar halaman yang bergabung menjadi satu.
7. *Head* : bagian atas buku.
8. *Recto* : bagian kanan halaman.
9. *Foredge* : bagian tepi depan buku.
10. *Foot* : bagian bawah buku.
11. *Gutter* : bagian batas jilid buku.

2.3.3.1.3 The Grid

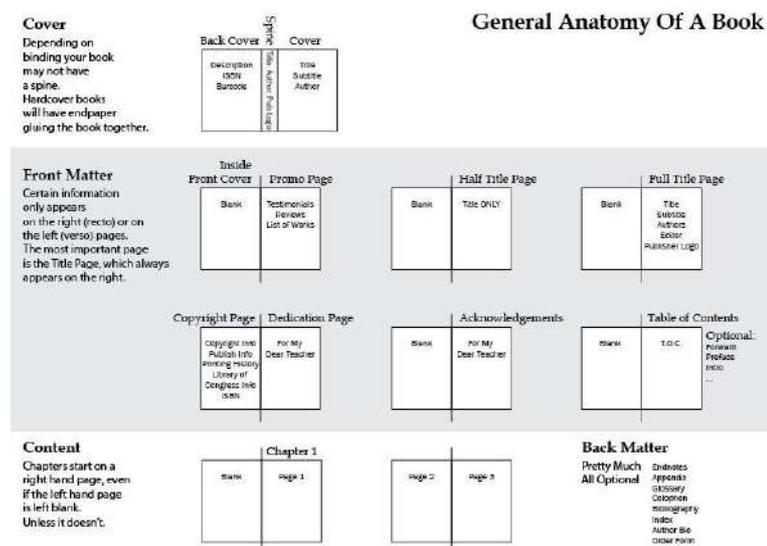
Teori *The Modernist Grid Principles* Menurut Haslam (2006), Grid terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

1. *Folio stand* : garis yang membagi posisi dari lembar kertas.
2. *Title stand* : garis yang membagi grid dari judul.
3. *Head margin* : batas atas halaman.
4. *Internal/coloumn gutter* : kolom vertikal yang membagi antara satu kolom dengan yang lainnya.
5. *Gutter margin/binding* : batas halaman dalam yang dekat dengan jilid.

6. *Running head stand* : garis yang memposisikan running head.
7. *Picture unit* : bagian kolom grid yang dipisahkan oleh *baseline* dan *dead line*.
8. *Dead line* : jarak antara *picture units*.
9. *Coloumn width/measure* : lebar kolom.
10. *Baseline* : garis paling bawah halaman.
11. *Coloumn* : kotak untuk mengatur tulisan.
12. *Foot margin* : batas bawah halaman.

2.3.3.2. Anatomi Buku

Pada bagian anatomi buku oleh Haslam (2006) mengatakan bahwa terdapat 4 bagian dalam anatomi buku yang digunakan dengan penjelasan tiap bagian-bagian anatomi buku:



Gambar 2332. Anatomi Buku Umum
(Andrew Haslam, *Book Design*, 2006)

2.3.3.2.1. Cover

Terdiri dari Sampul depan, punggung, dan belakang.

- a. Sampul depan: Judul utama, subjudul, nama penulis, editor.
- b. Punggung buku: diberikan jika terdiri lebih dari 100 halaman, beri logo penerbit, judul buku, subjudul, penulis, editor/penerjemah.
- c. Sampul belakang: *blurb*/ teks berwarna, paragraf buku tentang tujuan, isi, persembahan atau ucapan terima kasih, testimoni, biografi pengarang, ISBN, kategori buku, barcode, logo, nama dan alamat, penerbit.

2.3.3.2.2. Front Matter / Bahan Awal

Bagian buku setelah sampul berisi teks halaman:

- a. Prancis: hanya judul buku
- b. Undang-undang hak cipta dari UU no. 28 tahun 2014
- c. Judul utama: nama penulis, judul, subjudul, jilid, dan nama penerbit/ editor/ kata pengantar.
- d. Katalog: identitas buku.
- e. Persembahan terdiri dari tidak lebih lima baris, jika lebih termasuk prakata.
- f. Daftar Isi: informasi isi bab atau topik.
- g. Daftar Gambar: minimal 10 gambar.

- h. Daftar Tabel: minimal 10 tabel.
- i. Kata Pengantar: apresiasi karya dari orang lain yang relevan.
- j. Prakata: dari penulis/ editor/ penerjemah terdiri dari latar belakang, dan ucapan terima kasih.

2.3.3.2.3. Main Content / *Isi Buku*

Isi yang terdapat dalam strategi buku yang berisi konten buku. Bagian ini yang berisikan konten dari buku yang di dalamnya terdapat nomor halaman atau disebut dengan *folios*.

2.3.3.2.4. Back Matter / *Bahan Akhir*

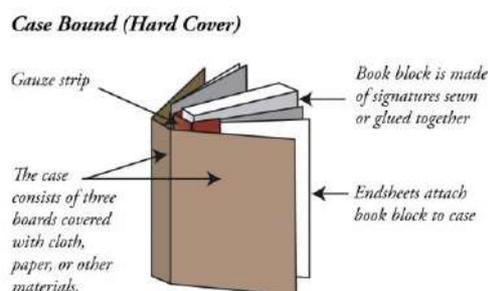
- a. Daftar Pustaka :rujukan naskah buku.
- b. Glosarium :kata penting dari isi buku.
- c. Daftar Singkatan dan Akronim
- d. Lampiran :penjunjang pembahasan.
- e. Indeks :tanggung jawab penulis, bersifat urutan abjad, ada nomor halaman.

2.3.4. Penjilidan

Menurut Lupton (2008), dalam sebuah penjilidan ada beberapa hal yang dibutuhkan yaitu benang, staples dan bahan perekat. Terdapat sepuluh teknis dalam penjilidan, yaitu (hlm. 120-121):

2.3.4.1. Case (Hardcover)

Hasil dari penjilidan ini tahan lama, karena ketahanan kerekatan dan fleksibilitasnya, penjilidan *case* diawali dengan menjahit lembaran halaman menggunakan benang yang kemudian direkatkan ke *linen tape*.



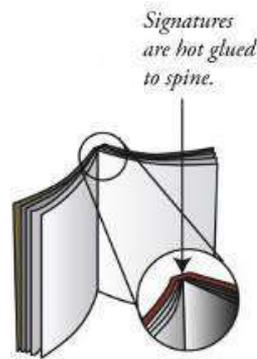
Gambar 2.341. *Case Binding*
(Lupton, *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

Setelah direkatkan kemudian dipotong dan dipasangkan ke *case* dengan *endpapers*. Biasanya pada buku referensi, buku pelajaran, dan buku anak-anak yang sering digunakan ketika melakukan percetakan dalam buku.

2.3.4.2. Perfect (Soft Cover)

Penjilidan ini diawali dengan merekatkan semua halaman menggunakan lem pada sepanjang tepinya yang kemudian akan ditempelkan pada *cover*.

Biasa digunakan pada novel, laporan, buku-buku manual, dan buku pelajaran yang sering digunakan ketika melakukan percetakan buku.

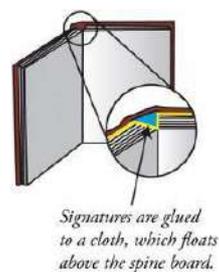


Gambar 2.3.4.2. *Perfect Binding*
(Lupton, *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

Teknik ini sering digunakan pada bagian-bagian buku karena harganya yang murah dan dapat digunakan untuk umum. Teknik *binding* ini digunakan pada saat mencetak buku-buku massal.

2.3.4.3. *Tape*

Penjilidan ini diawali dengan menggunakan *cloth tape* yang telah diberikan lem peka panas pada *cover* dan lembaran halaman. Biasa digunakan untuk buku masak, buku pelajaran, kamus, dan ensiklopedia.

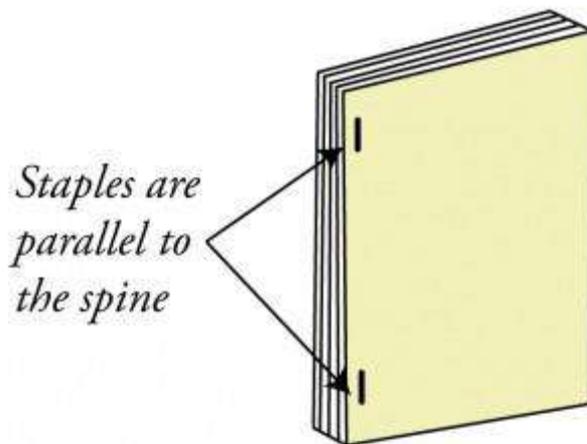


Gambar 2.3.4.3. *Tape Binding*
(Lupton, *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

Teknik ini sering digunakan pada bagian-bagian buku karena harganya yang murah dan dapat digunakan untuk umum. Teknik *binding* ini digunakan pada saat mencetak buku-buku massal.

2.3.4.4. Side Stitch

Penjilidan ini diawali dengan menggunakan staples pada tepi lembaran halaman dan *cover*. Penjilidan ini terbilang murah, dan digunakan pada buku yang memiliki minimal ketebalan dari satu inci. Biasa digunakan pada dokumen file, laporan, dan brosur besar.

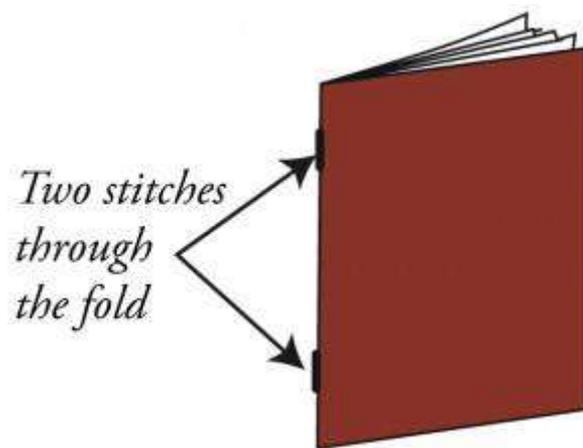


Gambar 2.344. *Side Stitch Binding*
(Lupton, *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

Teknik ini sering digunakan pada bagian-bagian buku karena harganya yang murah dan dapat digunakan untuk umum. Teknik *binding* ini digunakan pada saat mencetak buku-buku massal.

2.3.4.5. *Saddle Stitch*

Penjilidan ini diawali dengan penggunaan staples pada lembaran halaman dan cover yang telah dilipat menjadi dua. Biasanya digunakan pada buku-buku tipis seperti booklet, brosur, Koran, dan katalog. Biayanya murah dan paling sering digunakan.

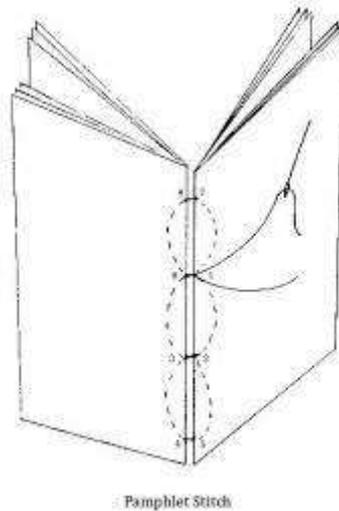


Gambar 2.345. *Saddle Stitch Binding*
(Lupton, *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

Teknik ini sering digunakan pada bagian-bagian buku karena harganya yang murah dan dapat digunakan untuk umum. Teknik *binding* ini digunakan pada saat mencetak buku-buku massal. Biasanya digunakan pada buku-buku tipis seperti booklet, brosur, Koran, dan katalog.

2.3.4.6. *Pamphlet Stitch*

Penjilidan ini mirip dengan *saddle stitch*, yaitu diawali dengan menjahit cover dan lembaran halaman dengan benang yang kemudian diikat. Cara penjilidan ini hanya dapat digunakan dengan kuantitas kecil yaitu maksimal 36 halaman.



Gambar 2.346. *Pamphlet Stitch Binding*
(Lupton, *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

Teknik ini sering digunakan pada bagian-bagian buku karena harganya yang murah dan dapat digunakan untuk umum. Teknik *binding* ini digunakan pada saat mencetak buku-buku satuan. Biasanya digunakan pada buku-buku tipis seperti laporan atau teknik manual.

2.3.4.7. Screw dan Post

Penjilidan diawali dengan mengebor lembaran halaman dan cover yang kemudian akan disatukan menggunakan benang dan sekrup. Hasil penjilidan ini akan tertutup dengan cover dan pengerjaannya menggunakan tangan dikarenakan jumlah lembaran halaman dapat ditambah/ dikurangi.

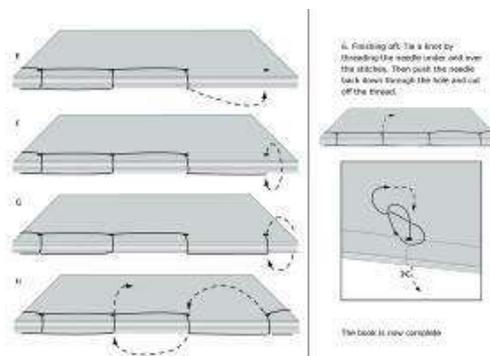


Gambar 2.347. *Screw dan Post Binding*
(Lupton, *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

Teknik ini sering digunakan pada bagian-bagian buku karena harganya yang murah dan dapat digunakan untuk umum. Teknik *binding* ini digunakan pada saat mencetak buku-buku satuan. Biasanya digunakan pada buku-buku tipis seperti laporan atau teknik manual.

2.3.4.8. *Stab*

Penjilidan ini dikenal dengan *Japanese stab binding*. Diawali dengan menjahit lembaran halaman dengan benang. Hal ini membuat benang terlihat pada spine dan sisi buku. Dan perlu diperhatikannya gutter pada halaman dikarenakan akan adanya pengambilan gutter yang besar.



Gambar 2.3.4.8. *Stab Binding*
(Lupton, *Indie Publishing: How to Design and Produce your Own Book*, 2008)

Teknik ini sering digunakan pada bagian-bagian buku karena harganya yang murah dan dapat digunakan untuk umum. Teknik *binding* ini digunakan pada saat mencetak buku-buku satuan. Biasanya digunakan pada buku-buku tipis seperti laporan.

2.3.4.9. Spiral

Penjilidan ini diawali dengan memberikan lubang pada sisi lembaran halaman menggunakan mesin yang nantinya akan dimasukkan gulungan kawat sebagai *spine*.

2.3.4.10. Plastic Comb

Penjilidan yang menggunakan plastik sebagai bahan dasarnya. Penjilidan ini dianggap buruk dan tidak seharusnya digunakan.

2.4. Media Baru

Media baru dalam desain merupakan perpaduan antara media dan teknik menjadi gambaran yang besar tentang media. Penggabungan media baru berasal dari multimedia, website, dan lainnya. Tujuan dari media digital baru ini untuk memberikan konten pada *audiens*. Dalam prosesnya terdapat 4 tahapan yaitu, mengatur desain utama, elemen desain, interaksi sistem yang dapat berfungsi, dan mendesign akhir menjadi beberapa alternatif (Barfield, 2004).

2.4.1. Media Digital

Media digital merupakan penggunaan media berbasis dengan komputer atau teknologi internet. Contoh dari media digital sendiri meliputi berita internet, media sosial, televisi, website, dan lain-lain. Kelebihan dari media ini adalah bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

2.4.1.1. Website

Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan internet. “Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur internet. Lebih jelasnya, website merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh browser seperti Mozilla Firefox, Google Chrome atau yang lainnya.” (Barfield, 2004).

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain, baik di antara halaman yang disimpan dalam server maupun server diseluruh dunia. (Barfield, 2004)

2.4.1.2. Mobile Apps

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus (Barfield, 2004). Menurut Barfield, program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain.

Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- a. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sekumpulan perintah atau kode yang disusun secara sistematis untuk menjalankan suatu perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen atau hardware komputer yang digunakan oleh manusia dalam menjalankan program aplikasi, dengan demikian bisa membantu manusia untuk memberikan solusi dari apa yang diinginkan.

2.4.1.3. Media Interaktif

Berdasarkan penjelasan pada jenis-jenis media pembelajaran, bahwa Seels & Glasgow (Arsyad, 2010) mengelompokkan media interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misal *teleconference*, kuliah jarak jauh, dan (2) media berbasis *mikroprosesor*, misal *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, dan *compact (video) disc*.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Arsyad, 2010).

Media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan adalah berbentuk *Compact-Disk* (CD). Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut multimedia dikarenakan bahwa media ini memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi). Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Karena itu, media ini berupa CD, maka dapat dikelompokkan sebagai bahan ajar *e-Learning*. Swajati (2005) mengemukakan bahwa *e-Learning* merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah ke dalam bentuk digital. Huruf “e” yang ada di depan kata *learning* merupakan singkatan dari kata “elektronik”. Jadi, *e-Learning* dapat diartikan sebagai proses belajar yang menggunakan media elektronik dan digital.

Memahami pengertian *e-Learning* dapat menimbulkan kebingungan karena merujuk pada banyak istilah yang berbeda dalam mendefinisikan sesuatu yang sama. Swajati (2005) mengemukakan bahwa banyak orang lebih memilih kata *learning* dari pada *training*, karena *dogs are trained, people learn*. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa istilah yang berhubungan dengan *e-Learning* adalah *Technology-Based Learning*

(TBL) daripada *Technology-Based Training* (TBT), *Computer-Based Training* (CBT), *Computer-Based Learning* (CBL), *Computer-Based Instruction* (CBI), *Computer-Based Education* (CBE), *Internet-Based Training* (IBT), *Intranet-Based Training* (juga IBT), dll. Hal ini terbukti dengan pernyataan Kemp (dalam Sadiman 2002) yang menyebutkan istilah *Computer-Based Instruction* (CBI).

Menurut Swajati (2005), model-model dalam *e-Learning* dapat berupa tutorial, simulasi, *Electronic Performance Support System* (EPSS) misal aplikasi Help pada software Microsoft Office, game instruksional, tes, pemeliharaan dokumen, dan panduan, serta bisa kombinasikan berbagai model.

Swajati (2005) mengemukakan bahwa *e-Learning* akan disampaikan menggunakan *Personal Digital Assistant* (PDA), misalnya Palm Pilot dan Pocket PC, bahkan lewat piranti wireless seperti telepon seluler. Hal ini merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan. Media ini digolongkan dalam bentuk pendidikan bergerak (*mobile education*) yang disebut sebagai *m-Learning*.

2.4.1.4. Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu media instan yang saat ini memang memiliki berbagai fungsi dalam perannya. Selain berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi, media massa juga menjadi sarana untuk penggunaannya dalam menggali berbagai informasi. Definisi media sosial tidak serta merta merupakan gagasan yang tidak berdasar yang

dikemukakan oleh para ahli tersebut. media sosial memiliki peran dan dampak bagi kehidupan masyarakat yang harus didesain sedemikian rupa agar media sosial tetap pada fungsi dan tujuan media sosial itu sendiri dan memiliki manfaat dalam kehidupan setiap individu. Seperti yang dikemukakan oleh Henderi, bahwa pengertian media sosial adalah situs jaringan sosial berbasis web yang memungkinkan bagi setiap individu untuk membangun profil publik ataupun semi public dalam sistem terbatas, daftar pengguna lain dengan siapa mereka terhubung, dan melihat serta menjelajahi daftar koneksi mereka yang dibuat oleh orang lain dengan suatu sistem (Henderi, 2007)

Media sosial adalah sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, video dan audio dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya (Kotler, Keller, 2012). Teknologi-teknologi web baru memudahkan semua orang untuk membuat dan yang terpenting menyebarkan konten mereka sendiri. Post di Blog, tweet, instagram, facebook, atau video di YouTube yang dapat direproduksi dan dilihat oleh jutaan orang secara gratis. Pemasang iklan tidak harus membayar banyak uang kepada penerbit atau distributor untuk memasang iklannya. Sekarang pemasang iklan membuat konten sendiri yang menarik (Zarrella, 2010).

2.5. Pariwisata

Pariwisata adalah aktivitas yang mempengaruhi dengan sistem politik, bisnis, dan ekonomi. Politik, sosial ekonomi, dan budaya memiliki hubungan yang terkait dalam suatu sistem yang bersifat terikat, apabila terjadi perubahan dalam salah satu sistem, maka ada perubahan yang terjadi pada sistem lainnya.

Sektor pariwisata sendiri secara umum dibagi menjadi 3 yaitu, pertama masyarakat umum sebagai sumber daya kebudayaan, yang kedua swasta sebagai media penggerak atau tokoh masyarakat, dan pengusaha, yang terakhir adalah pemerintah sebagai pusat dalam wilayah administrasi yang terbagi menjadi negara, provinsi, kabupaten hingga desa (Pitana dan Gayatri, 2005).

Dalam UU Nomor. 10 tahun 2009 mengatakan jika pariwisata adalah sebuah jenis aktivitas yang menawarkan pelayanan serta fasilitas untuk liburan yang ditawarkan oleh pemerintah, masyarakat, atau pembisnis. Jenis pariwisata sendiri terbagi menjadi enam, yaitu pariwisata travel, rekreasi, budaya, olahraga, usaha dagang, dan konvensional.

Menurut Angela Tanoesoedibjo selaku Wakil menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, generasi generasi Z memiliki peranan penting dalam pengembangan kualitas pariwisata di era revolusi industri 4.0, bahwa 51% wisatawan kini adalah generasi Z yang 70%-nya mencari pengalaman dalam wisata, dengan menggunakan media digital dalam mempromosikan wisatanya (2020, diakses pada tanggal 21 Februari 2020).

2.5.1. Wisata Budaya

Pengertian budaya menurut Oktavia (2014), adalah suatu peninggalan sejarah yang bersifat identitas daerah dari leluhur atau nenek moyang. Indonesia sendiri ragam akan budayanya, maka dari itu menjadi salah satu daya tarik bangsa lain untuk datang dan mempelajari budaya Indonesia yang sangat unik.

Macam-macam wisata adalah agamis, wisata ilmu, wisata sejarah, wisata anjungan, wisata kota, dan lain-lain. Wisata budaya memiliki tujuan untuk menjaga kelestarian daerah, lingkungan, sumber daya alam, menjaga kultur, identitas bangsa, menjaga rasa cinta bangsa, dan nasionalisme sebagai warga negara.

2.6. Taman Mini Indonesia Indah

TMII atau Taman Mini Indonesia Indah adalah tujuan wisata budaya yang berlokasi di Jakarta Timur yang menghadirkan budaya nusantara. TMII sendiri berukuran seluas 250 kilometer persegi. Taman mini menampilkan kumpulan dari seluruh kebudayaan Indonesia yang mengambil dari kehidupan keseharian masyarakat Indonesia yang terdiri dari 33 provinsi anjungan yang dibangun dalam bentuk miniatur skala 1:1. Anjungan-anjungan tersebut menampilkan pakaian adat, tarian, bangunan, teater, dan tradisi daerah seperti kuliner. Terdapat miniatur kepulauan Indonesia di tengah kawasan TMII dan oleh-oleh khas setiap daerah serta fasilitas rekreasi wisata lainnya. Hal ini menyebabkan TMII menjadi salah satu tujuan wisata menarik bagi wisatawan yang akan datang ke Jakarta.

2.6.1. Sejarah

Proyek Taman Mini Indonesia Indah dimulai saat tanggal 13 Maret 1970 yang dikemukakan oleh Ibu Tien Soeharto di rapat pengurusan Yayasan Harapan Kita atau YHK, berlokasi di Jl. Cendana No.8, Jakarta. Tujuan dibangunnya TMII tersebut untuk mengabadikan budaya Indonesia dalam suatu wilayah sebagai wisata edukasi untuk masyarakat, dan rasa cinta terhadap negara satu Indonesia pada negara-negara di dunia, sehingga dapat menarik wisatawan.

Ibu Tien merencanakan pembangunan anjungan Indonesia dengan ukuran semestinya seperti bangunan adat daerah diiringi pertunjukan kesenian, tampilan keragaman flora dan fauna, serta unsur adat daerah lainnya. TMII mulai dibangun pada tanggal 30 Juni 1972, yang awal mulanya membangun peta relief miniatur Indonesia, Tugu Api Pancasila, Rumah Joglo, dan Gedung pengelolaan yang dibangun oleh Nusa Konsultan. Untuk pembangunan rumah daerah menggunakan jasa biro arsitek. Pembangunan TMII sendiri memakan waktu kurang lebih selama 3 tahun dalam tahapan pertamanya. Kemudian TMII diresimkan pada tanggal 20 April 1975 oleh Presiden Soeharto.

2.6.2. Logo

Logo baru TMII ini dirilis pada tanggal 26 September 2007, tujuannya untuk meningkatkan citra positif dan daya tarik bagi wisatawan. Logo TMII memiliki 4 warna utama yaitu merah, biru, kuning, dan hijau. Arti warna biru laut kepulauan Indonesia secara geografis, merah adalah semangat, kuning merupakan kemakmuran dan ragam kultur, serta hijau adalah keindahan alam.



Gambar 2.62. Logo TMII
(<http://www.tamanmini.com>)

Ukiran logo TMII memvisualkan hal dinamis dalam keragaman budaya serta kekayaan alamnya. Pewarnaan huruf “t” merah menuju “i” kuning memiliki makna pergerakan terbitnya matahari hingga tenggelam. Warna biru berarti aktifitas, dan hijau adalah kemakmuran. Dalam huruf “i” terdapat grafis unsur lingkaran tanpa henti yang mengartikan indahnya Indonesia. TMII memiliki maksud untuk melihat sisi indah serta keragaman alam dan kultur Indonesia didalamnya.

2.6.3. Maskot

NITRA merupakan nama maskot Taman Mini Indonesia Indah, NITRA merupakan tokoh epos Ramayana yaitu Anjani Putra. Tujuan dibuatnya maskot ini sebagai ikon serta informatif yang mudah diingat bagi wisatawan. NITRA diresmikan oleh Ibu Tien Soeharto pada ulang tahun TMII yang keenam belas pada 20 April 1991.



Gambar 2.63. Maskot Nitra TMII

(<http://www.tamanmini.com>)

Alasan pembuatan tokoh NITRA sebagai perwujudan kera putih yang perkasa, yang bersifat kebenaran suci tanpa pamrih, lalu sifat dari sakti sehingga bisa melawan amarah, Anjani Putra yang diberikan umur Panjang oleh dewa, mewakili TMII dengan tujuan sebagai wahana budaya yang memberi ilmu, pelestarian, dan informasi bagi generasi masa depan, menampilkan watak yang ramah, lucu, serta mempesona bagi anak-anak, remaja, dan dewasa.

2.6.4. Lingkungan

TMII berukuran seluas 150 hektare. Fasilitas dalam Taman Mini Indonesia adalah anjungan daerah suku bangsa yang terdiri dari 33 provinsi, bangunan keagamaan, seperti tempat ibadah agama Islam (Pangeran Diponegoro), Katolik (Santa Catharina), Kristen (Haleluya), Hindu (Penataran Agung Kertabhumi), Buddha (Arya Dwipa), dan Kuil Konghucu.



Gambar 2.64. Peta TMII (<http://www.tamanmini.com>)

Untuk fasilitas hiburan terdapat istana anak Indonesia, Taman Among, desa wisata, kereta Gantung, Perahu Angsa, Snow Bay, Museum Iptek. Terdapat taman flora dan fauna seperti taman angrek, akuarium air tawar, berkisar, burung, Ria Atmaja, taman Tionghoa, apotek hidup, kaktus, melati, keong emas.

2.6.5. Anjungan

Anjungan Taman Mini berada disekeliling danau miniatur kepulauan Indonesia. Anjungan daerah menampilkan berbagai bangunan adat,

pakaian adat, baju tari, tarian, pernikahan, senjata, kerajinan, perabotan, peralatan musik, serta makanan khas daerah. Fasilitas ini disediakan agar wisatawan mengetahui secara langsung bagaimana kehidupan masyarakat daerah atau suku budaya.



Gambar 2.65. Bangunan Jawa Timur, dan *Art Shop* D.I Yogyakarta

Pada tiap provinsi anjungan terdapat panggung sebagai penampilan seni pertunjukkan seperti tari, atau teater. 33 Anjungan provinsi terbagi menjadi 6 zona yaitu: Jawa (DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, D.I. Yogyakarta, Jawa Timur, Banten), Kalimantan (Tengah, Timur, Barat), Bali, NTT, NTB, Maluku dan Papua.

2.6.6. Museum

Terdapat sejarah yang ditampilkan Taman Mini Indonesia Indah, terdapat 19 museum dari segi sejarah, budaya, flora fauna, dan teknologi yang berkembang di Indonesia antara lain: Museum Purna Bakti Pertiwi, Penerangan, Indonesia, Minyak Gas Bumi, Listrik dan Energi Baru, HAKKA, PPIPTEK, Perangko Indonesia, Timor Timur, Fauna Komodo dan Reptilia, Transportasi, Keprajuritan, Pustaka, Serangga, Asmat, Olahraga Nasional, dan Telekomunikasi.

2.6.7. Fasilitas dan Bangunan Utama

Taman Mini Indonesia memiliki ikon bangunan utama berupa Tugu Api Pancasila yang menjadi objek pertama ketika memasuki gerbang utama TMII. Lalu terdapat Pendopo Agung Sasono Utomo, Sasono Langen Budoyo, Sasana Krida yang digunakan sebagai gedung pernikahan atau pertemuan.

2.7. Prinsip Desain

Menurut Lisa Maider (2019), seorang seniman Harvard dari *the National Association of Women Artists and its Massachusetts Chapter* mengatakan bahwa prinsip adalah aturan atau kaidah. Sehingga prinsip desain sendiri dapat didefinisikan sebagai dasar dari bahasa yang digunakan untuk berbicara tentang perancangan visual.

Menurut Pentak & Lauer (2016) terdapat lima prinsip desain untuk merancang suatu desain yaitu kesatuan, penekanan, skala perbandingan, keseimbangan, dan keselarasan.

2.7.1. Unity (Kesatuan)

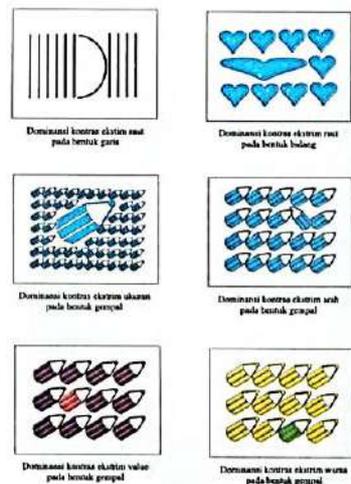
Kesatuan dalam desain dapat menciptakan komposisi dan penggabungan yang selaras antar elemen. Penyusunan dan pengaturan elemen dalam desain dilihat dari kesatuan komposisi yang ditampilkan secara visual yang utuh (Sanyoto, 2009).

Prinsip kesatuan sendiri adalah adanya saling hubungan antar unsur yang diurutkan, bisa melalui transisi, oposisi keselarasan, dan repetisi. Pendekatan kesatuan dapat dikategorikan berdasarkan kesamaan,

kemiripan, keselarasan, keterkaitan, dan kerapatan unsur seni/rupa melalui elemen-elemen desain baik secara total, raut, atau warna (Sanyoto, 2009).

2.7.2. *Emphasis and Focal Point (Penekanan/ Dominasi)*

Dominasi adalah penguasaan, keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan, kelainan, atau anomali. Tujuan dari penekanan tersendiri adalah untuk meningkatkan daya tarik agar unik serta berbeda dari karya desain lainnya (Sanyoto, 2009).



Gambar 2.72. Penekanan Ekstrim (Sanyoto, Nirmana, 2009)

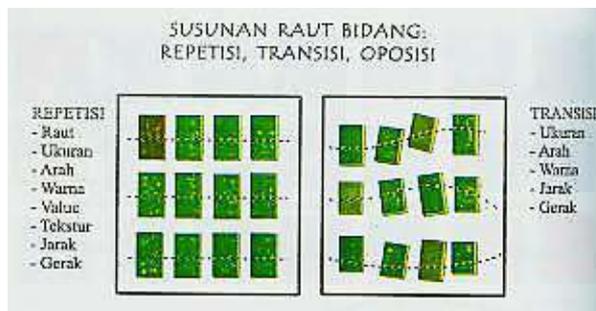
Tekanan terdiri dari penempatan (layout), kontras, ukuran, arah, dan struktur diagram. Penekanan dapat dilakukan secara terstruktur dan bisa diatur tentang cara penyampaian informasi atau pesan agar tepat tujuan sesuai sasaran (Pentak & Lauer, 2016).

Cara memperoleh penekanan sendiri terdiri dari empat, yaitu: Dominasi berselisih (*discord*) menggunakan raut dan warna yang bersifat komplementer. Dominasi ekstrem dengan perbedaan yang rentan jauh derajatnya baik dari ukuran, arah, *value*, dan tekstur. Dominasi anomali

lain dari yang biasanya bersifat asing sehingga dapat dinikmati berlama-lama.

2.7.3. *Scale and Proportion* (Skala dan Perbandingan)

Proporsi adalah salah satu prinsip desain yang menciptakan keserasian agar nyaman untuk dilihat. Tujuannya sendiri untuk melatih rasa dan perasaan terhadap suatu visual yang dilihat oleh indra mata. Perbandingan ini bisa dilakukan dengan skala ukuran yang sifatnya pengukuran (Sanyoto, 2009).



Gambar 2.73. Raut Bidang dalam Ruang
(Sanyoto, Nirmana, 2009)

Pemahaman terhadap proporsi dibagi menjadi 3 yaitu: Proporsi ideal yang seimbang sehingga tercipta secara proposional berdasarkan ruang, bentuk dan raut ruang, bentuk dalam ruang, dan warna.

2.7.4. *Balance* (Keseimbangan)

Stabilitas yang terjadi melalui visual dan memiliki titik pusat yang dibagi secara rata pada tiap sisinya merupakan pengertian dari keseimbangan. Elemen tersebut memiliki pengaruh yang besar bagi visual. Menitik beratkan keseimbangan pada tiap elemen visual tergantung faktor seperti ukuran, bentuk, warna dan tekstur yang mewakili. Terdapat dua jenis

struktur yang mewakili keseimbangan yaitu simetri dan asimetri. Simetri adalah keseimbangan yang menitik beratkan pada visual yang stabil dan seimbang melalui sisi margin dengan komposisi teratur, keseimbangan asimetri menitik beratkan pada kestabilan komposisi visual yaitu layout (Pentak & Lauer, 2016).

2.7.5. *Rhytm* (Irama/ Keselarasan)

Wirama merupakan asal kata irama, dalam lafal Jawa yang bermakna gerak berukuran dan bersifat mengalir. Irama adalah gerak pengulangan yang mengalir dari aliran secara konsisten. Terdapat tangga atau interval yang mewakili suatu irama berdasarkan raut yang ada di dalam elemen desain (Sanyoto, 2009).

Membuat aturan repetisi dalam elemen desain akan menciptakan pola selaras dan berirama. Keselarasan tersebut bisa membuat gambaran atau visual desain menjadi menarik dan dapat menyampaikan informasi dengan cara berbeda atau unik (Pentak & Lauer, 2016).

2.8. Elemen Desain

Elemen desain dalam buku Nirmana (Sanyoto, 2009) memaparkan bahwa elemen bersifat simbiolik mutualisme dengan urutan desain yang sangat bermakna dan bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan suatu pengalaman dengan konten desainnya berupa konsep, relasi, visualisasi, dan praktisi dalam bentuk nyata dari elemen-elemen tersebut. Bentuk dari penerapannya sendiri bisa berupa visual fotografi, ilustrasi, ataupun poster.

2.8.1. Titik

Titik atau dot memiliki ukuran 4,5521 in x 0,997 in. Titik menandakan suatu posisi dalam suatu ruang, titik adalah unsur elemen desain utama yang menjadi awal mula elemen desain lainnya.

2.8.2. Garis

Garis adalah penggabungan dari dua titik yang saling bertemu, garis bersifat multifungsional dalam desain grafis. Tarikkan dari satu titik ke titik lainnya secara berurutan sehingga menjadi objek melintang baik secara horizontal ataupun vertikal (Sanyoto, 2009).

2.8.3. Bentuk

Bentuk disebut perkumpulan dari garis yang berbentuk bidang datar yang sama atau rata. Bentuk berasal dari titik-titik yang disatukan, kemudian garis hingga menjadi bentuk. Bentuk bisa dimaknai sebagai bidang datar berbentuk dua dimensi yang memiliki pola, tata letak, dan mewakili komposisi elemen desain lainnya (Sanyoto, 2009).

2.8.4. Tekstur

Pentak & Lauer (2016), mengatakan bahwa tekstur adalah elemen desain yang dapat diketahui secara visual dan memiliki permukaan yang dapat dirasakan dengan indra meraba. Kualitas suatu tekstur yang memiliki lapisan dapat memberikan kesan dan nilai yang berbeda apabila memiliki kesan dan prinsip tekstur yang unik. Tekstur bisa didapatkan melalui bidang yang digunakan.

2.8.5. Bidang

Bidang berasal dari suatu bentuk yang memiliki sifat, bidang terbentuk dari gerakan garis yang memiliki arah yang kembali pada titik awal. Bidang adalah bentuk raut dari dimensi panjang atau lebar yang menutup permukaan dua dimensi. Jenis ukuran bidang adalah bidang geometri, organik, sudut bebas, gabungan, dan ruang maya (Sanyoto, 2009).

2.8.6. Gerak

Gerak adalah bentuk dari prinsip irama yang kedudukannya berubah dan berulang sehingga terbentuklah gerakan. Gerak bersifat semu dari rangkaian gerakan massa akibat perpindahan, jenis garis semu terdiri dari horizontal, vertikal, diagonal, berombak, lengkung, dan zig-zag. Efek dari suatu gerak adalah titik pasti yang kaku (Sanyoto, 2009).

2.8.7. Warna

Warna memvisualkan pesan yang membutuhkan indra penglihatan, warna berperan sebagai media buku yang memiliki daya tarik dalam pembuatan desainnya. Tiap warna memiliki makna secara simbolik, psikologis, atau retorika. Menurut Poulin (2011) terdapat tiga jenis warna yang dapat dijabarkan yaitu kelompok warna primer, sekunder, dan tertier.

Warna primer sendiri adalah warna utama dan mendasar yang terdiri dari 3 yaitu merah, kuning, dan biru. Perpaduan dua warna dari warna dasar menghasilkan warna lainnya yang disebut warna sekunder, pengbungan warna tersebut memiliki 3 hasil yaitu warna orange, ungu, dan hijau. Dari warna-warna sekunder tersebut dapat juga dibentuk menjadi warna lain

dengan penggabungan warna yang juga bisa berasal dari warna primer atau sekunder menjadi campuran warna unik yang bervariasi. Terdapat empat kategori yang mewakili suatu kualitas warna yaitu *Hue*, *Value*, *Saturation*, dan *Temperature*.

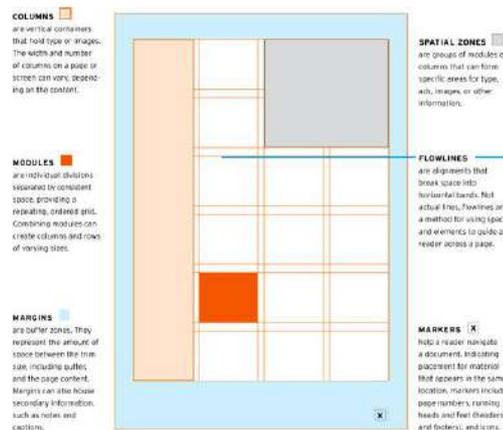


Gambar 2.87. Warna
(Sanyoto, Nirmana, 2009)

Hue adalah warna secara nyata yang dapat dilihat oleh indra mata secara langsung, hue berfungsi sebagai pengaturan tingkat dari gelap atau terangnya suatu warna. Saturasi atau *saturation*, memiliki tingkat cerahnya atau kusam dari suatu warna. *Temperature* adalah aturan suhu secara warna yang bisa menentukan *tone* dari dingin yang lebih kebiruan dan hangat yang lebih kemerahan atau orangnye. (Sanyoto, 2009)

2.9. *Layout*

Layout digunakan untuk mengatur ruang pada media desain agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas kepada pembaca. Lupton dan Phillips (2008), menyatakan bahwa *layout* berasal dari hubungan antar garis vertikal dan horizontal. *Layout* merupakan penempatan elemen desain pada suatu media yang memudahkan konsep atau pesan untuk dipahami.



Gambar 2.91. Elemen-elemen Layout (Tondreau, Layout Essentials, 2009)

Melakukan layout menjadi awal mula dalam proses mendesain. Prinsip-prinsip utama dalam melakukan layout adalah mengurutkan atau memiliki ritme yang selaras, ada penekanan atau empasis dalam perancangannya, lalu keseimbangan komposisi desain, dan yang terakhir adalah kesatuan dari desain dan layout agar menjadi visual yang sesuai dengan prinsip utama dalam desain grafis (Tondreau, 2009).

2.9.1. Elemen *Layout*

Komponen-komponen grid terdiri dari:

2.9.1.1. Margin

Area yang atau kaidah garis yang digunakan sebagai bingkai dari halaman kertas. Dalam margin dapat diisi dengan informasi sederhana seperti catatan atau kutipan. Hal ini bertujuan untuk membuat ruang agar mata dapat beristirahat atau untuk memisahkan informasi seperti running heads atau folios.

2.9.1.2. Penanda

Membantu pembaca sebagai arahan, isi penanda bisa merupakan nomor halaman, lokasi, *header*, atau *footer* serta ikon.

2.9.1.3. Garis Bantu

Sebagai jeda antara area untuk tipe media berbentuk gambar, iklan, dan lain-lain.

2.9.1.4. Kolom

Ruang yang digunakan sebagai penempatan tulisan atau angka berbentuk vertikal dan disebut baris jika berbentuk horizontal. Kolom memiliki variasi yang lebar, tergantung dengan informasinya.

2.9.1.5. Modul

Ruang dalam grid yang berdiri sendiri secara konsisten, kombinasi dari beberapa modul menghasilkan baris dan kolom.

2.9.1.6. *Spatial Zone*

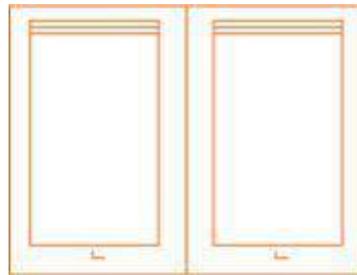
Ruang dari gabungan modul yang berfungsi sebagai media buku tambahan berupa ilustrasi gambar, foto, atau lainnya.

2.9.2. Jenis *Layout Grid*

Tondreau (2009) menyatakan bahwa ada 5 struktur dasar *layout*, yaitu:

2.9.2.1. *Single-column Grid*

Hanya memakai satu *grid*, biasanya dipakai untuk teks yang panjang, seperti buku, esai, atau laporan formal dimana teks menjadi fitur utama dalam sebuah halaman. Pada buku biasanya digunakan di halaman depan.

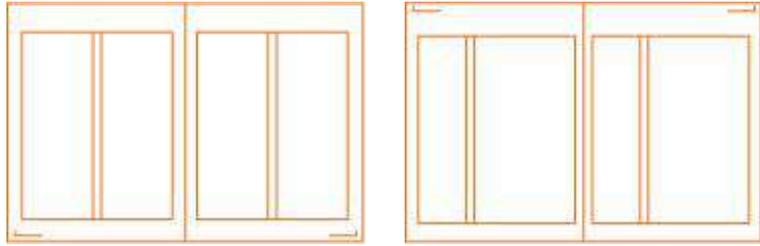


Gambar 2.921. *Single-column Grid*
(Tondreau, *Layout Essentials*, 2009)

Single column grids ini dikelilingi oleh margin yang dimana margin lebar akan menimbulkan rasa stabilitas, sementara untuk margin sempit akan menimbulkan ketegangan. Sehingga harus mempertimbangkan fungsional dan estetikanya dalam mendesain lebar dari *single column*.

2.9.2.2. *Two-column Grid*

Grid ini dapat dipakai untuk mengatur teks yang lumayan panjang atau sebagai pemisah untuk informasi yang berbeda. Yang biasanya digunakan pada majalah dan buku.

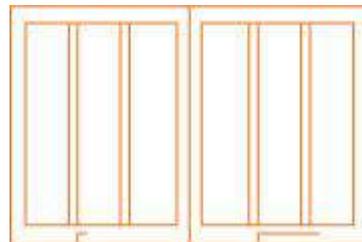


Gambar 2.922. *Two-column Grid*
(Tondreau, Layout Essentials, 2009)

Ukuran *grid* dapat diatur, dengan lebar yang sama atau tidak, biasanya digunakan untuk majalah dan laporan non-formal. Layout ini dapat mengubah penempatan dalam *gutter*.

2.9.2.3. *Multi-column Grid*

Grid ini mempunyai kolom lebih dari 2, sehingga lebih memberikan fleksibilitas, biasanya digunakan untuk majalah dan situs web. *Grid* diperuntukan sebagai konten dengan berbagai tipe material yang dimana *grid* ini dapat membantu dalam mengorganisir komunikasi.



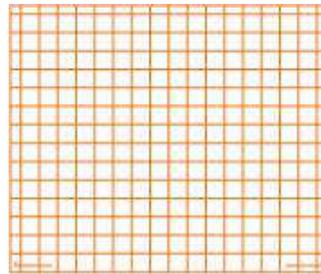
Gambar 2.923. *Multi column Grid*
(Sumber: Layout Essentials h. 10, Tondreau, 2009)

Struktur *grid* ini berupa kolom-kolom dengan lebar yang berbeda dan dapat dikombinasikan dengan berbagai

cara. Dalam mengatur grid ini dapat dibantu dengan *hang line* yang merupakan salah satu jenis *flow line*.

2.9.2.4. Modular Grid

Grid ini menggabungkan kolom vertikal dan horizontal sehingga cocok untuk mengatur teks dan informasi yang kompleks, biasanya digunakan untuk koran dan kalender.

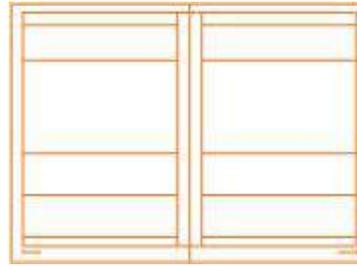


Gambar 2.924. *Modular Grid*
(Sumber: Layout Essentials h. 10, Tondreau, 2009)

Modular Grid biasa dapat digunakan pada berbagai macam media karena sifatnya yang fleksible. Lalu terdapat pengaturan horizontal dan vertikal pada buku ini.

2.9.2.5. Hierarchical Grid

Grid ini terdiri dari kolom-kolom horizontal yang biasanya digunakan sebagai penunjuk hirarki menciptakan penjajaran spesifik, sehingga dapat menimbulkan rasa ketertiban dan membantu pembaca untuk melihat informasi yang diberikan.



Gambar 2.956. *Hierarchical Grids*
(Tondreau, *Layout Essentials*, 2009)

Grid ini digunakan saat struktur grid dasar atau yang lain tidak kondusif dalam memisahkan area-area informasi. *Hierarchical grids* biasanya sangat membantu dalam mengatur situs web, poster dan *packaging*.

2.10. Tipografi

Tipografi adalah pembentukan dari huruf-huruf yang dilakukan dengan mendesain sesuai yang dipaparkan Rustan (2010). Fungsi dari tipografi untuk proses pembentukan huruf menjadi kata-kata dalam tulisan yang menjadi kalimat sehingga memiliki makna dan arti yang dapat dimengerti sebagai sarana komunikasi secara tertulis menurut Squire (2006). Fogle (2013) mengatakan bahwa jenis huruf terbagi menjadi tiga yaitu *Serif*, *Sans Serif*, dan dekoratif.

2.10.1. *Block*

Jenis *type* ini berdasarkan gaya penulisan yang dipakai selama abad pertengahan. Huruf ini biasanya digunakan sebagai huruf kapital awal karena bentuk huruf yang rumit, sehingga akan sulit dibaca jika diaplikasikan ke dalam paragraf.

2.10.2. Roman (Serif)

Jenis *type* ini mempunyai spasi antar huruf yang proporsional, sehingga mudah dibaca dan biasanya digunakan untuk menulis paragraf. *Roman typeface* dibagi lagi menjadi 6 sub-klasifikasi, yaitu *Old Style*, *Transitional*, *Modern*, *Slab Serif (Egyptian)*, *Claredon*, dan *Typewriter*.

2.10.3. Gothic (Sans-serif)

Jenis *type* ini juga mempunyai spasi antar huruf yang proporsional, namun tidak mempunyai kait seperti *Roman typeface*. Desain huruf yang rapi dan sederhana ini membuat mereka ideal untuk digunakan dalam judul, sub-judul, dan paragraf pendek, namun agak susah dibaca bila digunakan dalam paragraf panjang. *Gothic typeface* dibagi lagi menjadi 6 sub-klasifikasi, yaitu *Grotesque*, *Neo Grotesque*, *Geometric*, *Humanistic*, *Square*, dan *Rounded*.

2.10.4. Script

Jenis *type* ini dibuat untuk menyerupai tulisan tangan. Biasanya digunakan sebagai dekoratif karena sulit dibaca bila digunakan di paragraf panjang.

2.11. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah bentuk visual yang menyampaikan sebuah konsep, atau media gambar yang membantu penyajian dalam suatu informasi (Houston, 2016). Sebuah gambar ilustrasi memiliki cerita yang menggambarkan perspektif, kesan, dan pesan. Sebuah warna dan teknik ilustrasi juga menggambarkan pesan yang akan disampaikan oleh ilustrator.

Biasanya ilustrasi digunakan pada suatu artikel, atau media buku yang dapat menyampaikan topik keseluruhan melalui gambar. Terdapat tiga tujuan dari penggunaan ilustrasi yaitu, sebagai sarana yang memperkuat konsep teks, penyimpulan dari informasi, sebagai titik fokus dari media agar pembaca tertarik.

2.11.1. Peran Ilustrasi

2.11.1.1. Documentation, Reference, dan Instruction

Peran ilustrasi dalam bidang visual dan komunikasi untuk memberikan dan menjelaskan suatu informasi dalam bentuk dokumen, referensi, pendidikan, penjelasan, dan pengajaran secara luas dari segi tema dan subjek. Hal ini dapat menghasilkan pengetahuan baru serta pengalaman yang bersifat interaktif.

2.11.1.2. Commentary

Ilustrasi editorial berfungsi sebagai simbiosis dengan jurnalisme dengan majalah dan surat kabar, hal ini merupakan inti dari komentar visual. maka dari itu, dalam ilustrasi editorial banyak membahas tentang budaya, status sosial, politik, pekerjaan dan pendapat modal.

2.11.1.3. Storytelling

Merupakan ilustrasi dari cerita fiksi naratif yang dibentuk dalam sebuah visual. Ilustrasi ini banyak ditemukan dalam buku anak-anak, komik, novel grafis dan publik spesialis seperti dongeng, fantasi dan mitologi. 24 Melalui gaya dan genre ilustrasi, pembaca

menjadi lebih mudah dalam berimajinasi melalui gambar dan tulisan yang ada.

2.11.1.4. Persuasion

Ilustrasi ini sangat berkaitan dengan dunia periklan sehingga dalam kenyataannya ilustrasi ini sangat terstruktur. Tujuan utama dari ilustrasi ini bersifat menjual dan mempromosikan.

2.11.1.5. Identity

Ilustrasi ini merupakan ilustrasi yang berkaitan dengan identitas sebuah perusahaan atau *brand* tertentu. Logo merupakan bukti dalam banyak bentuk visual dalam suatu *brand* atau perusahaan. Hal ini secara tidak langsung bertujuan untuk meningkatkan promosi melalui visual.

2.11.2. Ilustrasi Digital

Menurut Huston (2016) Ilustrasi digital adalah teknik menggambar yang menggunakan komputer dalam pengerjaannya. Terdapat dua jenis gambar yang sering dihasilkan dengan teknik ini, yaitu digital painting, dan gambar *vector*.

2.11.2.1. Digital Painting

Menurut Huston (2016), *Digital Painting* merupakan teknik dalam membuat karya seni berbentuk digital menggunakan media komputer, atau tablet. Warna yang digunakan sesuai dengan warna layer monitor dengan berbagai teknik kuas dan jenisnya, penggunaan digital painting dalam

komputer menggunakan aplikasi seperti Adobe Photoshop, Paint Tool Sai, dan Procreate.

2.11.2.2. Vector

Gambar vector adalah pembentukkan dari elemen desain berupa garis, kurva, serta bidang. Teknik ini menekankan prinsip *fill* dan *stroke* yang diatur sesuai komposisi desain. Para Illustrator biasa menggunakan vector karena sifatnya yang *simple* dan grafis, perangkat yang digunakan untuk membuat vector adalah Corel Draw, Adobe Illustrator, dan Macromedia Freehand.

2.11.3. Gaya Ilustrasi

Terdapat berbagai jenis gaya ilustrasi menurut Huston (2016).

2.11.3.1. Realis

Gambar divisualkan sesuai dengan aslinya menyerupai objek yang digambar, baik dari segi anatomi, pencahayaan, dan warna.

2.11.3.2. Karitakur

Karikatur merupakan gambar yang dibuat dengan metafora dan deformasi sehingga tidak seperti aslinya. Sifat dari gaya ilustrasi ini adalah kritikan dan sindiran yang berbentuk aneh atau lucu.

2.11.3.3. Kartun

Gaya ilustrasi ini biasa digunakan di ilustrasi media komik, sifatnya ekspresif menggambarkan sifat suatu tokoh dan karakternya.

2.11.3.4. Dekoratif

Dekoratif adalah gaya yang dibentuk tanpa meninggalkan ciri dari karakter objek gambar. Biasanya digunakan dalam gambar motif atau rumah.

2.12. *Brand Mascot*

2.12.1. Pengertian *Brand Mascot*

Menurut Brown (2014) Maskot merupakan penggambaran dari suatu *brand* dalam wujud makhluk hidup yang memiliki karakteristik serta ciri khas yang mewakili *brand*. Maskot digunakan sebagai alat komunikasi dan identitas yang dapat dijadikan media promosi serta informasi yang efektif dalam tahapan “*awareness*” dalam jangka pendek, serta “*loyalty*” untuk jangka panjang. Maskot memiliki sebuah filosofi, gambaran visi dan misi, serta dapat menjadi bagian dari media itu sendiri.

Maskot bisa digunakan sebagai identitas utama atau pendukung. Maskot bertujuan untuk mengajak orang dalam interaksi dikarenakan karakteristiknya yang memiliki ciri khas. Maskot dapat diterima oleh semua kalangan mulai dari anak kecil hingga dewasa sehingga bersifat universal. Kehadiran maskot ini untuk membuat suasana hidup dan dekat dengan kehidupan manusia, lewat dari karakter wajah, ekspresi, serta gerakan.

2.12.2. Ciri-ciri *Mascot*

1. Maskot yaitu desain visual yang berfungsi sebagai lambang korporasi dan merupakan bagian dari *branding*, karena sekaligus berfungsi promosi.
2. Obyek maskot dapat berupa binatang nyata atau fantasi.

3. Bentuk maskot dapat berupa 2 dimensi atau 3 dimensi (bentuk maskot 3 dimensi berupa: boneka, manekin, patung, sovenir).
4. Bagi perusahaan, maskot dapat membawa visi misi karena diharapkan mampu membawa keuntungan secara materi atau spiritual bagi perusahaan.

2.12.3. Fungsi Mascot

Maskot memiliki beberapa fungsi, antara lain :

1. Sebagai sarana yang efektif untuk pemasaran.
2. Alat penarik perhatian konsumen terhadap produk atau jasa yang ditawarkan.
3. Sebagai kebanggaan produk atau perusahaan.
4. Pengingat bagi konsumen terhadap produk/ perusahaan pemilik maskot.
5. Untuk mendukung keberhasilan produk.

2.12.4. Jenis Brand Mascot

Menurut Brown (2014), Jenis *mascot* terdapat 3 jenis kategori efektif untuk membuat maskot sesuai kebutuhannya. Jenis ini dikategorikan dalam berbagai bentuk fungsi serta bentuk dari visualnya, yaitu:



Gambar 2.124. Jenis *Brand Mascot*
(*Brand mascots: And other marketing animals*, Brown, 2014)

1. *Anthromorphism* : *brand* maskot makhluk hidup dengan pendekatan manusia secara anatomi
2. *Zoomorphinsm* : *brand* maskot menggunakan binatang domestik atau liar untuk dijadikan simbol.
3. *Teramorphism* : *brand* maskot mengambil bentuk imajiner, tidak ada dalam kategori makhluk hidup, seperti contoh robot.

2.12.5. Perancangan *Design Mascot*

Dalam perancangan maskot, hubungan logo dan maskot secara visual bukan hal yang mutlak, maskot berperan sebagai perantara antara *brand* dengan pembaca, namun suatu maskot harus membawa elemen desain yang ada dalam logo baik semi atau keseluruhan agar kesatuan desain masih selaras dengan *brand*. Perancangan maskot menurut Brown (2014), meliputi 3 tahap yaitu:

1. Mascot Brief Stage

Perancangan dimulai dari mengidentifikasi karakteristik, visi misi, ide, terhadap maskot yang akan dibuat. Perancangan pada tahap ini bisa menggunakan ilmu semiotika tanda yang berhubungan secara figuran terhadap *brand* dan maskot. Yang dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

- a. Metafora :Maskot dan *brand* memiliki makna yang sama, dan mengambil bentuk paling dekat serta berkaitan (teramorphism). Contoh spiderman.

b. Metomini :Maskot sebagai *endoser brand*, menyerupai bentuk *brand*. Contoh produk lifebuoy.

c. Similie : Maskot visualnya jauh dari produk namun memiliki kesamaan karakter dan asosiasi. Contohnya produk *brand* bear.

2. *Sketching*

Dalam proses ini *maskot* memasuki tahapan visualisasi dan pengembangan karakter yang memfokuskan terhadap anatomi, raut, pergerakan yang menggunakan sistem grid serta ukuran.

3. *Mascot Illustration Stage*

Setelah melalui tahapan sketsa, maskot dibuat dengan teknik serta jenis ilustrasi yang telah dipilih dan sesuai karakteristik sehingga bisa digunakan dalam media lainnya.