BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Perancangan merupakan suatu kegiatan yang merencanakan dan mengatur aspek visual dan konten yang berguna untuk memberikan solusi dalam sebuah permasalahan. (Lauer & Pentak, 2011, hlm 4-5).

2.1.1. Prinsip Perancangan

Terdapat prinsip dalam suatu perancangan, berikut adalah prinsip perancangan (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 2-110).

2.1.1.1. Proses Perancangan

Proses Perancangan terdiri dari empat hal, yaitu *thinking*, *doing*, *looking*, *critique*. berikut pemaparan dalam proses perancangan. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 7-24).

a. *Thinking*

Terdapat tiga hal dalam proses berpikir atau *Thinking*. Pertama, memahami permasalahan yang ada, sehingga ditemukan sebuah solusi yang dapat sesuai dengan sasaran audiensi. Kedua, menentukan konten yang sesuai dan menemukan bentuk yang dapat menggambarkan konten tersebut. Ketiga, meyakini bahwa perancangan pada bentuk memiliki fungsi yang sesuai atau efektif. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 8-13).

b. *Looking*

Looking merupakan proses pengamatan dari berbagai jenis sumber, dapat diamati melalui alam, manusia, peninggalan sejarah dan budaya. Terdapat perbedaan antara sumber dengan subjek, sumber merupakan hal yang dapat merangsang kita untuk menemukan sebuah ide. Subjek merupakan sebuah konten yang kita lihat pada suatu karya. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 14-19).

c. *Doing*

Doing dimulai dengan proses percobaan visual, akan terdapat *trial and error* dalam sebuah proses penciptaan karya. Proses *doing and redoing* juga dapat membantu kita untuk menghasilkan ide dan karya akhir yang lebih sesuai. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 20-23).

d. *Critique*

Critique adalah kegiatan penilaian dan memberikan saran oleh orang lain maupun diri sendiri. tujuan *critique* ini sendiri untuk memberikan kesadaran akan keberhasilan dan kekurangan pada hasil perancangan. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 24-25).

2.1.1.2. *Unity*

Unity atau kesatuan adalah menunjukan sebuah kesesuaian atau harmoni dari berbagai elemen-elemen desain lainnya yang saling berhubungan sehingga terciptanya sebuah karya yang utuh. Terdapat empat cara untuk mencapai *unity*. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 34-41).

a. *Proximity*

Proximity adalah melekatan elemen-elemen secara berdekatan, hal ini dapat membuat kita melihatnya sebagai sebuah kelompok.

b. *Repetition*

Repetition adalah mengulang suatu elemen sehingga dapat terlihat memiliki hubungan satu sama lainnya.

c. *Continuation*

Continuation adalah membuat sebuah alur pada elemen sehingga mereka terlihat teratur, dalam suatu pola yang pasti dan tetap.

d. *Continuity and the grid*

Continuity merupakan hubungan visual antara dua karya atau lebih sehingga dapat terlihat menjadi satu kesatuan karya. Cara mencapai *continuity* adalah dengan menerapkan *grid*.

2.1.1.3. *Emphasis and focal point*

Emphasis atau penekanan adalah suatu cara yang digunakan untuk menarik perhatian audiens sehingga mereka dapat mendekati suatu karya. Berikut adalah cara untuk memberikan *emphasis* pada karya. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 56-62).

a. *Emphasis by Contrast*

Emphasis by contrast yaitu meletakan satu elemen yang berbeda dengan elemen lainnya yang serupa.

b. *Emphasis by Isolation*

Emphasis by Isolation yaitu dengan menerapkan elemen fokus dengan cara yang berbeda dengan elemen lainnya, tetapi bukan perbedaan *form* atau bentuk, melainkan pengaturan tata letak, pencahayaan, dan sebagainya.

c. *Emphasis by Placement*

Emphasis by Placement merupakan suatu cara untuk mengatur tata letak elemen-elemen yang ada sehingga dapat mengarahkan audiens kepada elemen fokus pada suatu karya.

2.1.1.4. *Scale and proportion*

Scale and proportion membahas mengenai ukuran. *Scale* adalah kata lain dari ukuran, besar dan kecilnya skala ditentukan melalui ukuran referensi aslinya. Sedangkan proporsi mengacu pada ukuran relatif yang dapat diukur dengan elemen-elemen lain. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 70).

2.1.1.5. *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah bobot visual pada suatu komposisi. Terdapat beragam jenis keseimbangan pada visual, keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, keseimbangan radial dan keseimbangan kristalografi atau keseluruhan. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 88-108).

2.1.1.6. *Rhythm*

Rhythm atau irama dalam prinsip desain merupakan pola yang terbentuk melalui repetisi. irama dalam visual memiliki repetisi yang jelas, dengan

bentuk yang sama atau sedikit diberikan modifikasi. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 111-114).

2.1.1.7. *Layout*

Dalam sistem tata letak sebuah media, *grid* adalah komponen penting yang digunakan untuk mengatur ruang dan informasi yang akan disajikan kepada pembaca. Penggunaan sistem tata letak dapat mempertahankan ketertiban dalam merancang sebuah informasi. (Tondreau, 2009, bagian *Introduction*, para. 1).

1. *Element of a Grid*

Tondreau (2009), mengklasifikasikan bahwa terdapat enam komponen dasar dalam *grid*. Berikut adalah enam komponen dasar dalam *grid*. (Tondreau, 2009, hlm. 10).

a. *Columns*

Merupakan bentuk vertikal dengan berbagai jenis ukuran, yang disesuaikan pada konten teks atau gambar. memiliki fungsi sebagai tempat teks atau gambar.

b. *Modules*

Merupakan bagian yang tersusun secara repetisi, yang membentuk baris dan kolom pada bagian halaman yang dipisahkan dengan ruang kosong.

c. *Margins*

Merupakan bagian yang memberikan jarak antara tepi ujung kertas, dengan bagian konten pada halaman. *Margins* juga memiliki fungsi sebagai tempat informasi tambahan seperti *notes* dan *caption*.

d. *Spatial zones*

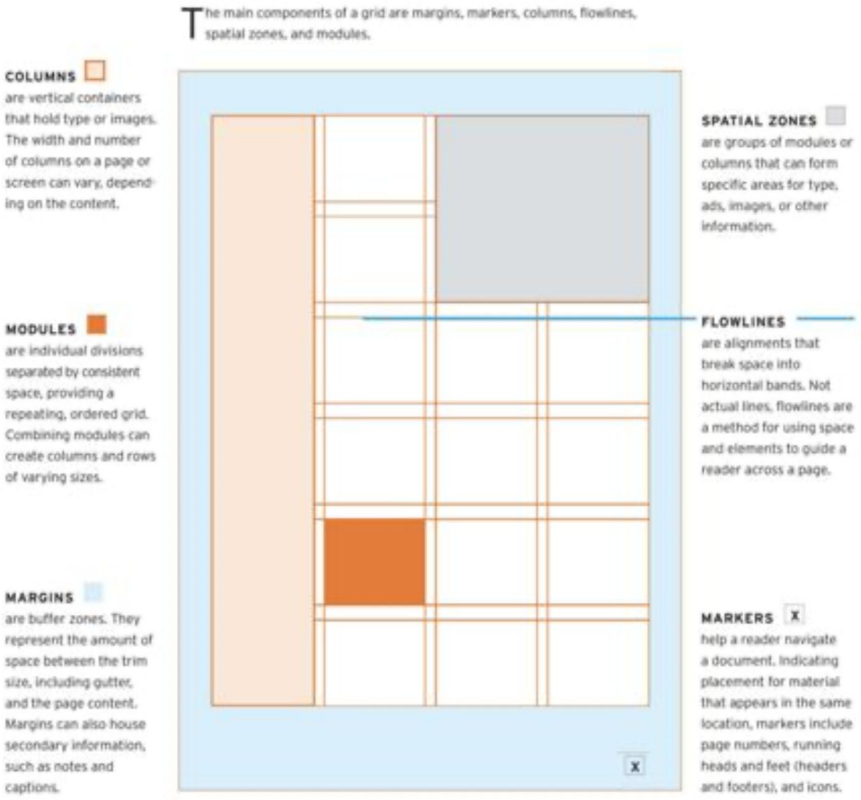
Merupakan bagian yang terdiri atas beberapa bagian *modules* atau bagian *columns*.

e. *Flowlines*

Merupakan garis-garis horizontal yang membentuk ruang kosong, yang digunakan sebagai pemisah.

f. *Markers*

Merupakan bagian yang berfungsi sebagai penanda sebuah halaman. Seperti nomor halaman, bagian *feet*, dan *icon*.



Gambar 2.3. *Element of a grid*.
(Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm. 10)

2. Basic grid diagrams

Tondreau (2009), menyatakan bahwa terdapat lima struktur dasar pada *grid*. berikut adalah lima struktur dasar pada *grid*. (Tondreau, 2009, hlm.11).

a. *Single-column grid*

Merupakan jenis *grid* yang sering digunakan untuk teks yang berkelanjutan seperti esai, laporan, atau buku.

b. *Two-column grid*

Merupakan jenis *grid* yang digunakan untuk mengatur sebuah teks atau informasi yang banyak, dengan menggunakan bagian kolom yang terpisah agar dapat disajikan secara ideal.

c. *Multicolumn grids*

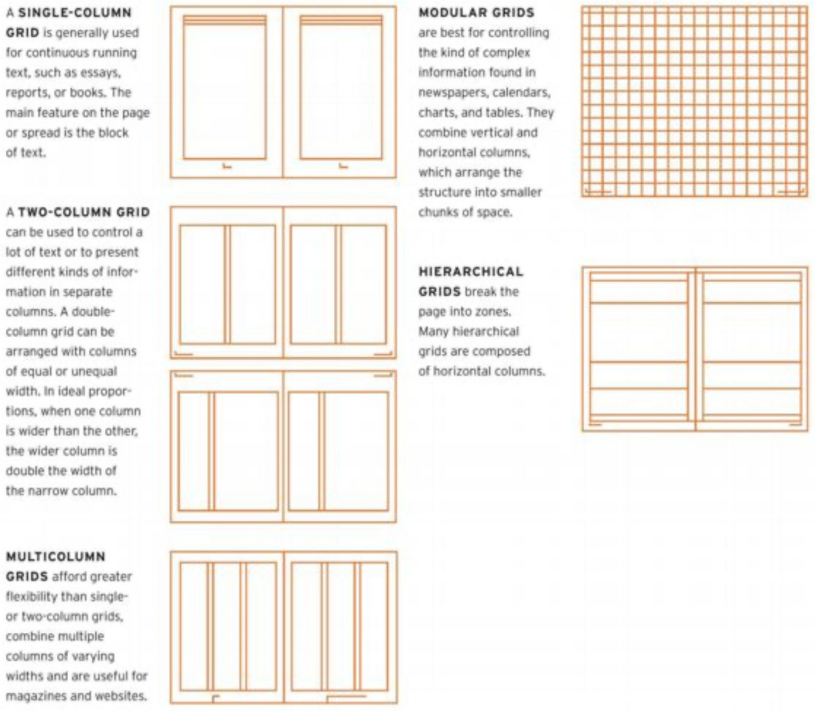
Merupakan jenis *grid* yang menghubungkan beberapa bagian kolom dengan variasi yang lebar dan ukuran yang berbeda. *Grid* ini digunakan untuk media majalah dan *website*.

d. *Modular grids*

Merupakan jenis *grid* yang terbaik dalam mengatur sebuah informasi yang kompleks seperti koran, kalender, grafik dan tabel. *Grid* ini terbentuk atas kombinasi garis horizontal dan vertikal, dengan struktur yang diatur menjadi bagian-bagian ruang yang kecil.

e. *Hierarchical grids*

Merupakan jenis *grid* yang memecahkan bagian halaman ke dalam zona yang terdiri atas kolom-kolom horizontal.



Gambar 2.1. *Basic grid diagrams*.
(Tondreau, *Layout Essentials*, 2009, hlm. 11)

2.1.1.8. *Typography*

Typeface atau jenis huruf merupakan desain dari satu kumpulan karakter yang disatukan dalam sebuah properti visual yang konsisten. Properti visual yang bergaya akan menciptakan sebuah karakter penting dari jenis huruf. Karakter tersebut dapat dikenali meskipun telah dimodifikasi. *Typeface* atau jenis huruf memiliki bagian berupa huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan aksen atau tanda diakritik. (Landa, 2013, hlm. 44).

1. *Type Classification*

Landa (2013), mengklasifikasikan tipografi berdasarkan perkembangan sejarah dan gaya. Berikut adalah klasifikasi jenis tipografi. (Landa, 2013, hlm. 47).

a. *Old style or humanist*

Merupakan tipografi roman yang dikenalkan pada akhir abad kelima belas, dengan karakteristik seperti memiliki sudut serif. Contohnya seperti Caslon, Garamond, Hoefler Text dan Times New Roman.

b. *Transitional*

Merupakan tipografi serif yang berasal dari abad kedelapan belas, serta mewakili transisi dari gaya lama ke *modern*. Contohnya seperti Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.

c. *Modern*

Merupakan tipografi serif yang berkembang pada akhir abad kedelapan belas dan awal abad kesembilan belas. Tipografi ini memiliki bentuk yang simetris dalam konstruksi, serta berbeda dengan gaya lama. Contohnya seperti Didot, Bodoni, dan Walbaum.

d. *Slab* serif

Merupakan tipografi serif yang ditandai dengan ketebalan, dan diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas. Contohnya seperti American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon.

e. Sans serif

Merupakan tipografi yang ditandai dengan tidak memiliki sudut serif, dan diperkenalkan pada abad kesembilan belas. Contohnya seperti Futura, Helvetica, dan Univers.

f. *Blackletter*

Merupakan tipografi yang didasari atas bentuk huruf manuskrip abad pertengahan, yang diperkenalkan pada abad ketiga belas hingga abad kelima belas. Contohnya seperti Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.

g. *Script*

Merupakan tipografi yang menyerupai tulisan tangan, dengan kemiringan dan penggabungan pada huruf. Contohnya seperti Brush Script, Shelley, Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.

h. *Display*

Merupakan tipografi yang dirancang untuk pemakaian huruf dengan ukuran besar, seperti bagian judul. Memiliki ciri dekoratif dan hasil buatan tangan

Gambar 2.2. *Typeface classification*.
(Landa, *Graphic Design Solutions*, 2013, hlm. 48)

2. Type Selection

Jay Miller memberikan saran untuk terlebih dahulu memahami siapa yang menjadi audiens, sikap dan karakter apa yang ingin dikomunikasikan, serta cara penyampaiannya sebelum menentukan jenis *Typeface*. Hal ini akan

membantu strategi dalam menentukan jenis huruf yang dapat memberikan kesuksesan pada cara komunikasi anda nanti. (Landa, 2013, hlm. 51).

2.1.2. *Design Elements*

Terdapat tujuh elemen pada *design elements.* Berikut adalah tujuh elemen desain. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 126-254).

2.1.2.1. Line

Line atau garis merupakan sebuah dimensi awal yang tercipta dari pertemuan titik-titik yang bergerak, elemen garis pada seni dan desain terdiri atas panjang dan lebar. *line* atau garis dapat menjadi alat untuk menunjukan ekspresif bagi seorang seniman, serta dapat menggambarkan sebuah bentuk dasar dan objek. Terdapat tiga tipe garis, *actual, implied,* dan *psychic lines*. Karakteristik penting pada garis adalah memiliki arah, yang terdiri dari garis *horizontal*, *vertical*, dan *diagonal*. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 128-134).

2.1.2.2. *Shape*

Shape atau bentuk merupakan sebuah visual yang tercipta melalui garis yang tertutup, warna atau perbedaan gelap dan terang pada warna yang mendefinisikan tepian luar. Bentuk merupakan elemen dua dimensi, sedangkan bentuk dengan elemen tiga dimensi memiliki massa dan volume. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 152-156).

2.1.2.3. *Pattern & texture*

Pattern atau pola merupakan desain motif yang berulang. Sedangkan *texture* atau tekstur dapat dirasakan melalui sentuhan atau dapat direpresentasikan melalui kualitas suatu permukaan. Terdapat dua kategori tekstur, tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil yaitu taktil yang dapat dirasakan melalui sentuhan, sedangkan tekstur visual merupakan kesan dari tekstur aslinya, tidak dapat dirasakan melalui sentuhan tetapi dapat memberikan sugesti pada mata. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 180-192).

2.1.2.4. *Illusion of space*

Illusion of space merupakan sebuah ilusi dua dimensi yang dapat menciptakan kesan ruang atau kedalaman. Terdapat beberapa cara untuk menghasilkan kesan kedalaman, seperti *overlapping, vertical location,* dan beragam jenis *perspective*. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 196-214).

2.1.2.5. *Illusion of motion*

Illusion of motion merupakan sebuah ilusi dua dimensi yang dapat memberikan kesan gerak. Ilusi ini tercipta melalui gambar yang menangkap sesuatu hal yang akan selalu bergerak. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 230).

2.1.2.6. *Value*

Value merupakan properti warna kedua. *Value* membahas mengenai gelap dan terangnya sebuah spektrum warna atau *hue*. pada warna pigmen, hitam

dan putih merupakan warna yang dapat mengatur tingkat terang dan gelapnya sebuah warna. Dengan menambahkan warna hitam pada suatu *hue*, maka akan menggelapkan warna tersebut, dan disebut sebagai *shade*. Sedangkan menambahkan warna putih dapat menerangkan suatu warna, yang disebut sebagai *tint*. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 262).

2.1.2.7. *Color*

Color atau warna dapat dilihat oleh mata apabila terdapat sebuah cahaya, setiap warna yang dapat kita lihat pada setiap permukaan benda di sekitar kita merupakan warna yang dipantulkan cahaya. Warna yang dipantulkan cahaya dikenal sebagai sebutan *additive system*, terdiri dari tiga warna primer, merah, hijau, dan biru. Sedangkan warna yang dihasilkan oleh pigmen disebut *Subtractive system,* terdiri dari tiga warna primer, merah, kuning, dan biru. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 256).

Terdapat tiga properti pada warna, *hue*, *value*, dan *chroma*. *Hue* merupakan hal yang hanya mengacu pada nama warna, seperti warna merah, kuning, hijau, dan seterusnya. *Value* membahas mengenai terang atau gelap dalam sebuah spektrum warna (*hue*). Intensitas atau *chroma* membahas saturasi yang terdapat dalam sebuah warna. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 260-264).

Terdapat beberapa skema dalam warna yang memiliki keharmonisan dalam warna atau *color harmonies*. Skema warna diatur

melalui hubungan warna yang sederhana. Berikut adalah beberapa skema warna yang harmonis. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 278-280).

1. *Monochromatic*

Skema warna yang melibatkan satu warna atau *hue* saja, yang diseragamkan melalui *value*. (hlm. 278).

2. *Analogous*

Merupakan skema gabungan warna yang duduk bersebelahan satu sama lain dalam *color wheel*. (hlm. 279).

3. *Tonality*

Merupakan satu warna yang mendominasi, dan meliputi seluruh struktur warna meskipun terdapat warna lain pada visual tersebut. Skema *analogous* merupakan salah satu skema warna yang dapat mendominasi. (hlm. 279).

4. *Complementary*

Skema warna yang menggabungkan warna yang berlawanan satu sama lain dalam *color wheel*. (hlm. 280).

5. *Split complementary*

Skema warna yang menggunakan warna yang berdekatan dengan satu pasangan warna komplementer tersebut. (hlm. 280).

6. *Triadic*

Skema warna yang melibatkan tiga jenis warna yang memiliki jarak yang sama dalam *color wheel*. (hlm.280).

Selain dapat menunjukan temperatur hangat dan dingin, warna dapat digunakan untuk menggambarkan segi emosional (*emotional color*), masing-masing warna dapat menggambarkan perasaan yang berbeda. Warna hangat seperti merah dan kuning dapat menggambarkan ekspresi ceria dan bahagia dan warna biru dapat menggambarkan perasaan tenang, melankolis, kesedihan atau depresi. (Lauer & Pentak, 2011, hlm. 286).

2.2. Media

Media merupakan perantara yang digunakan pengirim untuk memberikan pesan kepada penerima. Media dapat berupa suatu bahan maupun sebagai alat. Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. (Jalinus & Ambiyar, 2016, hlm. 2-3).

2.2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berguna sebagai penyalur pesan antara guru dengan murid, dengan tujuan tercapainya pengajaran. (Jalinus & Ambiyar, 2016, hlm. 2-3).

2.2.1.1. Syarat Media Pembelajaran

Media Pembelajaran yang baik wajib memenuhi beberapa syarat, yaitu sebagai berikut. (Mais, 2016, hlm. 9).

a. Penggunaan media harus mempunyai tujuan yang dapat memberikan motivasi kepada murid.
b. Media harus dapat merangsang murid untuk mengingat materi yang sudah dipelajari, serta memberikan rangsangan belajar baru.
c. Media dapat mengaktifkan murid untuk memberikan tanggapan, umpan balik, serta mendorong murid untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

2.2.1.2. Media belajar dan Sumber belajar

Terdapat beberapa hal yang perlu diketahui pada media belajar dan sumber belajar, yaitu sebagai berikut. (Mais, 2016, hlm. 9).

a. bagian dari sumber belajar adalah media belajar
b. Sumber belajar dapat melalui pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan.
c. Media belajar adalah kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*Software*).
d. guru hanya menjadi salah satu jenis sumber belajar yang berupa "orang".

2.2.1.3. Jenis sumber belajar

Terdapat dua jenis sumber belajar, berikut adalah kedua jenis sumber beserta penjelasannya. (Mais, 2016, hlm. 10).

a. *By Design Learning Resources*

   Sumber belajar yang secara sengaja dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran. Contohnya seperti buku pelajaran, modul, program audio atau video, dan sebagainya.

b. *Learning Resources by Utilization*

   Sumber belajar yang bukan dirancang untuk tujuan pembelajaran, akan tetapi merupakan hal yang sudah tersedia dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Contohnya seperti sawah, pasar, surat kabar, siaran televisi, dan sebagainya.

2.2.1.4. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971), mengemukakan tiga ciri yang dimiliki media pembelajaran. Berikut adalah tiga ciri tersebut. (Gerlach & Ely, 1971. Dalam Mais, 2016, hlm. 10-11).

a. Ciri fiksatif (*fixative property*)

   Ciri fiksatif merupakan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan hal tersebut, media mampu memindahkan rekaman kejadian atau objek pada suatu waktu, ke waktu lainnya tanpa mengenal batasan waktu.

b. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Ciri manipulatif ini dapat menyajikan suatu kejadian yang memakan waktu lama, menjadi waktu yang singkat dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *timelapse recording*. Begitu pula dengan kejadian yang terjadi dengan cepat, dapat diperlambat dengan teknik tersebut.

c. Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif pada media, memungkinkan untuk mentransformasikan suatu objek atau kejadian melalui ruang, dan dapat disajikan secara bersamaan kepada sejumlah besar murid dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian tersebut.

2.2.1.5. Manfaat media pembelajaran

Berikut ini adalah manfaat umum pada media pembelajaran. (Mais, 2016, hlm. 12).

a. Menyeragamkan penyampaian materi.
b. Pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
c. Proses pembelajaran lebih memiliki interaksi.
d. Efisiensi waktu dan tenaga.
e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
f. Belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.

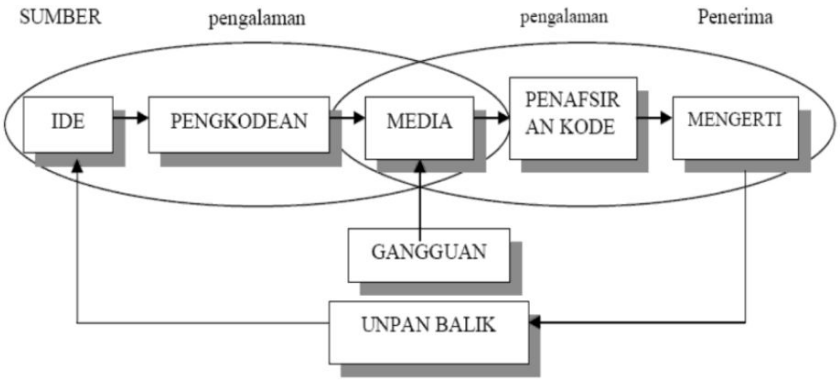
h. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Selain itu, media pembelajaran memiliki manfaat khusus, yaitu sebagai berikut. (Mais, 2016, hlm. 12-13).

a. Memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis).
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
c. Objek dapat berukuran besar atau kecil.
d. Pergerakan dapat cepat atau lambat.
e. Dapat menampilkan kejadian masa lalu, dan objek yang kompleks.
f. Konsep dapat luas atau sempit.
g. Mengatasi masalah sikap pasif dari audiensi.
h. Menciptakan persamaan pengalaman, dan persepsi peserta yang heterogen.

2.2.1.6. Posisi media pembelajaran

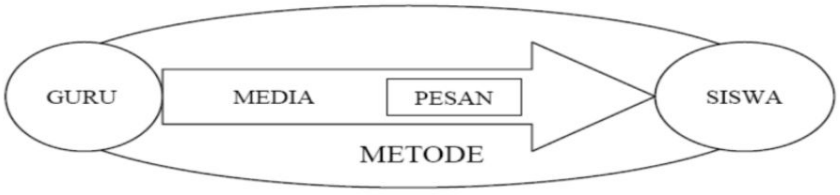
Media pembelajaran memiliki posisi yang cukup penting dalam salah satu komponen sistem pembelajaran, tanpa adanya media, sebuah komunikasi tidak dapat terjadi dan proses komunikasi tidak akan berlangsung secara optimal. (Mais, 2016, hlm. 15).



Gambar 2.3. Posisi media pembelajaran
(https://books.google.co.id/books?id=YJplDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false)

2.2.1.7. Fungsi media pembelajaran

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi yang dibawakan oleh sumber (guru), kepada penerima (murid). Sedangkan metode merupakan prosedur untuk membantu murid untuk menerima dan mengolah informasi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. (Mais, 2016, hlm. 16).



Gambar 2.4. Fungsi media pembelajaran
(https://books.google.co.id/books?id=YJplDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false)

2.2.1.8. Jenis media pembelajaran

Menurut Heinich dan Molenda (2005), terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu sebagai berikut. (Heinich & Molenda, 2005. Dalam Mais, 2016, hlm. 27-28).

a. Teks

   Merupakan elemen dasar untuk menyampaikan suatu informasi yang memiliki beragam jenis dan bentuk tulisan yang memiliki daya tarik dalam penyampaian informasi.

b. Media audio

   Merupakan media yang dapat membantu meningkatkan perhatian terhadap suatu materi yang disajikan karena pesan menjadi lebih berkesan. Jenis audio meliputi suara latar, musik, atau rekaman suara, dan sejenisnya.

c. Media visual

   Merupakan media yang dapat memberikan rangsangan visual, seperti foto, sketsa, diagram, grafik, dan sejenisnya.

d. Media proyeksi gerak

   Merupakan media yang menyajikan gambar bergerak seperti, film, program TV, dan video kaset.

e. Benda-benda tiruan (miniatur)

   Merupakan media dengan wujud tiga dimensi, dapat disentuh secara langsung oleh audiensi. Hal ini dapat mengatasi keterbatasan objek atau situasi.

f. Manusia

merupakan media pengajar seperti guru, pakar dan sejenisnya.

2.2.2. Media cetak

Media cetak merupakan sebuah perantara atau sebagai pengantar sebuah pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan, dimana tulisan atau gambar pesan dicetak dengan tinta di atas media cetak. Media cetak sendiri menjadi salah satu jenis media yang digunakan dalam media massa untuk menyalurkan pesan atau informasi yang disampaikan kepada masyarakat luas. Media cetak pertama kali ditampilkan dalam media kertas, lahir pada tahun 1455 yang didirikan oleh Johannes Gutenberg, pencetus mesin cetak pertama. (Suyasa & Sedana, 2020, hlm. 58-59).

2.2.2.1. Kelebihan dan kekurangan media cetak

Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam media cetak apabila dibandingkan dengan media lainnya, seperti media elektronik dan media *online*. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan yang dimiliki media cetak. (Suyasa & Sedana, 2020, hlm. 59).

Kelebihan media cetak:

1. Dapat dibaca berkali-kali apabila disimpan.
2. Seseorang akan berpikir lebih spesifik pada isi tulisan.
3. Dapat menjadi suatu koleksi.
4. Harga cukup terjangkau.
5. Mampu menjelaskan informasi kompleks dengan baik.

Kekurangan media cetak:

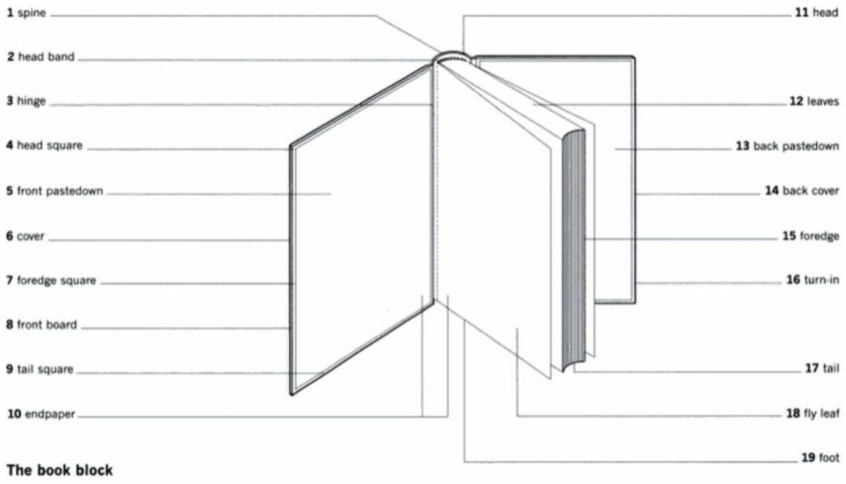
1. Proses pembuatan media cetak membutuhkan waktu yang lama, sehingga penyebaran informasi menjadi lebih lambat.
2. Tidak dapat memberikan atau menyebarkan informasi secara langsung.
3. Hanya dapat menampilkan tulisan dan gambar.
4. Efek visual hanya dapat berupa gambar.
5. Memiliki biaya produksi yang mahal.

2.2.2.2. Buku

Haslam (2006), menyatakan bahwa buku merupakan wujud dokumentasi tertua, dimana di dalamnya menyimpan ilmu pengetahuan dunia, beragam ide, dan kepercayaan. Kata buku sendiri berasal dari bahasa Inggris kuno, yaitu *bok*, yang berasal dari nama pohon, pohon *beech*. Kayu dari pohon itu sendiri merupakan bahan dasar pembuatan papan yang digunakan sebagai media menulis di zaman tersebut. (Haslam, 2006, hlm. 6).

2.2.2.3. Komponen buku

Komponen dalam buku yang beragam memiliki nama-nama teknis yang spesifik, yang digunakan dalam proses publikasi. Terdapat tiga pengelompokan dalam komponen buku, *book block*, *page*, dan *grid*. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut pada setiap pengelompokan. (Haslam, 2006, hlm 19-20).



Gambar 2.5. Book Block
(Haslam, *Book Design*, 2006, hlm.19)

2.2.2.4. *Book block*

Terdapat sembilan belas bagian dalam blok buku. Berikut adalah penjelasan bagian dalam blok buku. (Haslam, *Book Design*, 2006, hlm. 19).

1. *Spine*, bagian dari sampul buku yang menutupi daerah tepi yang diikat.
2. *Head band*, berupa pita sempit yang diikatkan, biasa memiliki warna karena digunakan untuk melengkapi bagian *cover binding*.
3. *Hinge*, engsel yang melipat bagian *endpaper* diantara *pastedown* dan bagian *fly leaf*
4. *Head square,* flensa pelindung kecil yang terletak pada bagian atas buku, dibuat dengan sampul dan papan belakang, dengan ukuran yang lebih besar dari *book leaves*.

5. *Front pastedown, endpaper* yang disisipkan ke bagian bawah dari bagian *front board*.
6. *Cover*, bagian sampul buku dengan bahan dasar kertas tebal atau papan yang melindungi blok buku.
7. *Foredge square,* flensa pelindung kecil yang terletak pada bagian depan buku.
8. *Front board, cover board* yang terletak pada bagian depan buku.
9. *Tail square,* flensa pelindung kecil yang terletak di bagian bawah buku, dibuat dengan menggunakan bagian *cover* dan *backboards*, memiliki ukuran yang lebih besar dari bagian *book leaves*.
10. *Endpaper,* bagian daun kertas yang tebal, digunakan untuk menutup bagian dalam *cover board*, serta menyangga bagian engsel buku.
11. *Head,* bagian atas pada buku.
12. *Leaves*, merupakan kertas yang diikat satu per satu, atau menggunakan lembaran *vellum* dari dua sisi, atau halaman berbentuk rekto dan verso (halaman sebelah kanan dan kiri buku).
13. *Back pastedown,* terletak dari bagian *endpaper* ke arah bawah, menuju bagian *backboard*.
14. *Back cover, cover board* yang terletak di bagian belakang.
15. *Foredge,* merupakan tepi bagian depan buku
16. *Turn-in,* kertas atau tepi kain yang dilipat dari arah luar, menuju arah bagian dalam buku.

17. *Tail,* merupakan bagian bawah pada buku
18. *Fly leaf,* merupakan *turning page* pada bagian *endpaper*.
19. *Foot*, merupakan bagian bawah halaman.

2.2.2.4. *Page*

Menurut Haslam (2006), terdapat sebelas bagian dalam halaman buku. Berikut adalah penjelasan bagian halaman buku tersebut. (Haslam, 2006, hlm. 20).

1. *Portrait*, satuan ukuran halaman, dimana ukuran tinggi halaman akan selalu lebih tinggi dari ukuran lebar halaman.
2. *Landscape*, satuan ukuran halaman, dimana ukuran tinggi halaman akan selalu lebih rendah dari ukuran lebar halaman.
3. *Page height and width*, merupakan satuan ukuran yang digunakan pada halaman.
4. *Verso*, halaman yang terletak di sebelah kiri sebuah buku, dan biasanya dapat diidentifikasikan dengan nomor folio genap.
5. *Single page*, merupakan *single leaf* yang terikat di sebelah kiri.
6. *Double-page spread*, adalah dua halaman yang menghadap ke mana materi melintasi bagian *gutter*, yang dirancang seolah mereka adalah satu halaman.
7. *Head*, bagian atas buku.
8. *Recto*, merupakan halaman sebelah kanan buku, biasa diidentifikasi sebagai nomor folio ganjil.
9. *Foredge*, adalah bagian tepi depan buku.

10. *Foot*, bagian bawah buku.

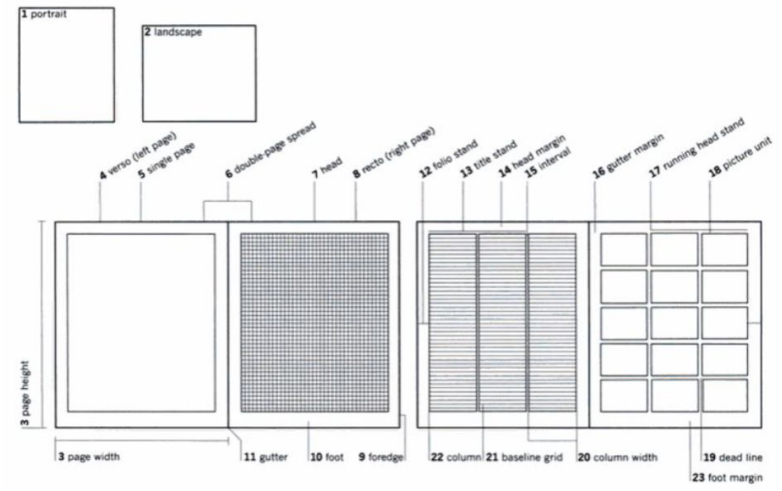
11. *Gutter*, margin atau batas tepi yang mengikat buku tersebut.

2.2.2.5. *Grid*

Menurut Haslam (2006), terdapat dua belas bagian *grid* dalam buku. berikut adalah penjelasan *grid* dalam buku. (Haslam, 2006, hlm. 20).

1. *Folio stand*, adalah garis yang menentukan letak atau posisi nomor folio.
2. *Title stand*, adalah garis yang menentukan letak atau posisi judul buku.
3. *Head margin*, adalah margin atau batas tepi yang terletak pada atas halaman.
4. *Interval/ column gutter*, bentuk vertikal yang membagi kolom dengan satu sama lainnya.
5. *Gutter margin/ binding margin*, bagian dalam margin pada halaman yang letaknya dekat dengan bagian ikatan.
6. *Running head stand*, sebuah garis yang menentukan letak atau posisi *grid* dari bagian *running head*.
7. *Picture unit*, adalah divisi modernis dari kolom kotak, yang dibagi oleh garis dasar dan dipisahkan dengan garis mati atau tidak terpakai.
8. *Dead line*, merupakan ruang garis diantara bagian *picture units*.
9. *Column width/ measure*, merupakan lebar kolom yang menentukan panjang garis individual.

10. *Baseline*, merupakan garis dimana letak tipe itu berada, serta memiliki *x rest* yang terletak di atasnya.
11. *Column*, merupakan bentuk ruang persegi panjang dalam *grid*, digunakan untuk mengukur jenis.
12. *Foot margin*, bagian margin yang terletak pada bagian bawah halaman.



Gambar 2.6. Grid
(Haslam, *Book Design*, 2006, hlm.20)

2.2.3. *Digital media*

Digital media merupakan fase terbaru yang media telah kontribusikan pada modernitas. Di mana internet dalam *digital media* berperan sebagai jaringan-jaringan yang menghubungkan seluruh jenis komunikasi yang ada, menjadi suatu ruang komunikasi yang lebih luas. *Digital media* telah menjadi media yang cukup fleksibel dan saling berhubungan dengan yang lain. (Couldry, 2012, hlm. 24, para. 2).

2.2.3.1. Karakteristik media digital

Media digital atau *online* memiliki karakteristik yang dapat menjadi sebuah keunggulan apabila dibandingkan dengan media konvensional atau cetak. Berikut adalah keunggulan yang dimiliki media digital. (Suyasa & Sedana, 2020, hlm. 59-60).

1. Memiliki Kapasitas yang luas, sehingga dapat memuat naskah yang lebih banyak daripada media cetak. Namun kapasitas ini bergantung juga dengan kapasitas lama web yang dimiliki media online tersebut. Semakin berkualitas laman web maka semakin besar kapasitas yang dimiliki.
2. Dapat memberikan informasi secara lebih lengkap, sehingga orang dapat membaca suatu informasi jauh lebih akurat.
3. Konten atau informasi yang telah diberikan dapat ditanggapi oleh audiens melalui fitur kolom komentar.
4. Mudah untuk mengubah atau mengedit informasi kembali apabila terjadi kesalahan dalam menulis sebuah informasi.
5. Publikasi dapat dilakukan kapan saja bahkan setiap saat, selama informasi yang diberikan masih berlaku di kalangan masyarakat.
6. Informasi atau berita akan tetap hadir di internet dan dapat dibaca kembali, meskipun ditulis di tahun yang sudah berlalu.
7. Dapat menjangkau pembaca atau audiens dalam jangkauan yang luas, dengan hadirnya jaringan internet, informasi dapat menjangkau wilayah jauh lainnya.

2.2.3.2. *The rise of social media*

Social media atau media sosial adalah sebuah media yang membuat dan membagikan informasi dan ide-ide. Media sosial telah meningkat dalam jumlah dan perhatian, yang mengubah konten yang konvensional yang *publisher-centric* (berpusat pada penerbit) menjadi *user-centric* (berpusat pada pengguna). Media sosial telah berkembang melampaui media *public relations* tradisional serta media tradisional lainnya. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Reuters Institute*, dari tiga puluh enam negara yang ada di dunia, lebih dari setengah populasi (54%) orang dewasa menggunakan media sosial sebagai sumber informasi setiap minggunya. (Quesenberry, 2018, hlm. 8-9).

2.2.3.3. *Media sharing*

Media sosial menjadi populer di internet dan aplikasi di perangkat seluler karena setiap orang memiliki keinginan untuk berbagi dan membaca, hanya untuk kesenangan. Tingkat kepopuleran yang meningkat pada media yang berfokus pada visual dan *online video* seperti Instagram dan Youtube, membuktikan bahwa gambar merupakan konten yang paling populer bagi pengguna internet. (Quesenberry, 2018, hlm. 144-150).

1. Instagram

Instagram merupakan *online mobile social-networking service* (layanan jaringan sosial dari seluler online) yang memberikan pengguna untuk mengambil sebuah foto dan video, lalu membagikannya di berbagai platform jaringan sosial lainnya. Instagram didirikan pada tahun 2010,

dan mengalami peningkatan pengguna yang drastis. Instagram sangat populer di kalangan remaja dan remaja akhir, setengah (50%) dari pengguna Instagram berusia 18-29 tahun, dan kelompok pengguna paling banyak adalah seorang pelajar atau mahasiswa yang sedang atau sudah selesai menjalani perkuliahan. Seiring perkembangannya, Instagram menjadi media pemasaran dan bisnis yang baik. (hlm. 147-150).

2.2.3.4. *EBook*

Sesuai dengan perkembangan zaman, dengan bermunculnya teknologi baru seperti *tablets*, *mobile phones* maka dibutuhkannya sebuah format teks yang dapat menyesuaikan ukuran layar media tersebut, maka lahirlah format baru seperti *ePub* dan *eBook*. *Ebooks* memiliki format yang beragam yang disesuaikan dengan perangkat yang digunakan. *EPub* merupakan singkatan dari *electronic publishing*, yang terdiri atas gambar dan juga teks layaknya *web pages* yang dapat beradaptasi dengan layar, sehingga pengguna dapat mengubah tampilan untuk menyesuaikan dengan perangkat atau dengan jarak pandangan mata mereka. Meskipun eBook maupun ePub telah berkembang, format PDF memiliki kelebihan dalam jenis tata letak yang tetap atau *fixed layout* dan juga tampilan grafis, tapi tidak baik dalam menyesuaikan ukuran layar yang dapat berubah-ubah. Selain itu format PDF baik digunakan untuk laptop atau ipad, serta dapat membantu dalam mencetaknya ke dalam buku. (Read & Jeffs, 2015, hlm. 7- 10).

Sebuah Informasi dapat dibagikan secara gratis, dalam konteks tertentu. Dengan perkembangan eBook atau ePub, anda dapat mentransformasi sebuah manuskrip, sebuah unggahan, koleksi foto atau sejenisnya ke dalam satu format. Namun pembagian informasi secara gratis harus dilakukan dalam lingkungan yang tenang, hal ini penting karena ketika seseorang dalam kondisi tenang, mereka dapat lebih terbuka untuk menerima pesan yang anda sampaikan, dibandingkan dengan kondisi yang tertekan dan merasa stres. Oleh karena itu berikan informasi tersebut ke dalam wujud yang dapat dengan mudah dibaca di rumah dan ketika mereka sedang bepergian atau liburan. Selain itu anda dapat memberikan informasi melalui wujud yang terlihat baik dalam perangkat seluler. Tahap terakhir yang anda lakukan adalah mendorong mereka untuk mereka bagikan dan mendistribusikan pada orang lain, hal ini dapat disebut dengan *free advertising*. (Read & Jeffs, 2015, hlm. 14).

Apabila anda ingin membagikan sebuah informasi atau konten secara gratis melalui *website*, maka platform yang digunakan adalah PDF dan ePub. Langkah berikutnya adalah anda dapat merancang format ePub ke dalam platform yang sudah tersedia di internet, atau dengan menggunakan Indesign. (Read & Jeffs, 2015, hlm. 21-28).

2.2.4. *Information*

information atau Informasi dapat digambarkan sebagai segala hal yang dapat membantu kita untuk mengurangi suatu ketidakpastian, sehingga kita dapat

membuat prediksi yang lebih baik akan hasil yang akan didapatkan. Tanpa informasi, kita tidak bisa memahami dunia ini. (Arango, 2018, hlm. 45-46).

2.2.5. *Illustration*

Ilustrasi merupakan sebuah cara untuk mengkomunikasikan konten melalui visual. Hal ini dapat menyelesaikan suatu masalah, serta dapat menghias, menghibur, memberikan informasi, mendidik, memprovokasi, mempesonakan dan mendongeng. (Wigan, 2009, hlm. 9).

Male (2017) menyatakan bahwa terdapat lima bagian yang harus diketahui dalam merancang sebuah tugas ilustrasi pada studi tingkat lanjut. Berikut adalah lima bagian dalam merancang sebuah tugas ilustrasi. (Male, 2017, hlm 27-128).

2.2.5.1. *Developing the brief*

Terdapat tiga arahan yang perlu kita ketahui dalam mengerjakan tugas ilustrasi, yaitu sebagai berikut. (Male, 2017, hlm 27-32).

1. *The rationale*

Arahan ini bertujuan untuk mengetahui alasan kuat mengapa diperlukannya perancangan ilustrasi pada tugas tersebut. Diperlukannya tema atau *body of knowledge* dan kebutuhan akan komunikasi visual yang dapat diidentifikasi. Alasan ini harus menyampaikan sebuah pengetahuan atau empati yang terdapat dalam tema tugas tersebut. Hal ini dapat berupa seperti mengembangkan suatu tugas seseorang yang sudah ada

sebelumnya, atau mungkin terdapat beberapa asosiasi atau pengalaman yang dapat memberikan wawasan tambahan. (hlm. 27-28)

2. *The aim*

Arahan ini bertujuan untuk mengetahui dan menetapkan hasil akhir seperti apa yang akan terwujud. Contohnya seperti presentasi visual, *dummies* dan karya seni. (hlm. 28)

3. *The objective*

Arahan ini bertujuan untuk menyatakan bagaimana perancang akan bertindak atas pekerjaan yang telah diusulkan, serta memiliki jadwal kerja yang jelas. Perancang harus memiliki tujuan yang dapat mengidentifikasi pengetahuan baru dan bagaimana pekerjaan tersebut dapat memfasilitasi pengembangan profesional dan akademis. (hlm. 28-29).

2.2.5.2. *Answering the brief*

Tahap ini merupakan tahap menganalisa masalah komunikasi visual yang ada. Sehingga perancang mengetahui apa yang perlu diselesaikan, hal apa yang perlu dikomunikasikan, serta kepada siapa dan untuk siapa nantinya komunikasi visual ini ditujukan. Tahap pertama yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi dan memahami konteks, kemudian menelusuri konten dan pokok bahasan yang akan dibahas. Richard Steel menyatakan, analisis yang baik dapat menghasilkan solusi visual yang sesuai. (Male, 2017, hlm. 33-70).

1. *Contexts*

Ilustrasi tidak dapat disamakan dengan seni rupa murni, sebuah ilustrasi diciptakan bukan untuk kepentingannya sendiri. Tanpa *Context*, sebuah gambar tidak dapat dikatakan sebagai ilustrasi. *Contexts* dalam segala jenis pekerjaan ilustrasi perlu memahami relevansi dan kepentingannya sebagai media komunikasi visual modern. Terdapat lima domain kontekstual umum yang dikenal luas, yaitu berupa informasi, komentar, fiksi naratif, persuasi dan identitas. (hlm. 33-41).

2. *Audiences*

Memahami audiens adalah hal yang penting untuk keberhasilan sebuah ilustrasi dalam mengirimkan pesan. Diperlukan pemahaman yang tepat akan respons yang dibutuhkan dan mengetahui pesan seperti apa yang akan dibeli oleh audiens. Seorang ilustrator perlu memahami nilai dan budaya apa saja yang berlaku, sehingga gambar atau pesan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Selain itu, seorang ilustrator dapat mengkategorikan audiens berdasarkan jenis kelamin, usia, latar belakang sosial, dan *income* atau pemasukan. (hlm. 42-43).

3. *Clients*

Kebutuhan akan ilustrasi dapat dihasilkan oleh ilustrator atau klien berbasis komersial. ilustrasi yang dihasilkan sendiri, harus disetujui oleh outlet komersial, seperti penerbit, sehingga mereka dapat menyajikan

produksi, distribusi dan aksesibilitas kepada audiens. Penerbitan dan pemasaran ilustrasi juga dapat dilakukan sendiri, akan tetapi segala karya yang akan diterbitkan, prasyarat kredibilitasnya akan ditinjau oleh *editorial quality control*. Sebagai seorang Ilustrator, penting untuk mengetahui dan memahami outlet untuk ilustrasi. (hlm.48-49).

4. *Subject matter*

Bahasa visual yang digunakan seorang ilustrator adalah ilustrasi, yang dapat merepresentasikan apapun. Oleh karena itu, sangat penting bagi seorang ilustrator untuk diperlengkapi untuk terlibat dengan pokok bahasan dan konten dari gambaran yang sedang disusun dan diproduksi. Prasyarat untuk menjadi seorang ilustrator yang baik adalah mengejar pengetahuan dan informasi. (hlm. 55-57).

2.2.5.3. *Conceptual process*

Setelah memiliki pemahaman yang luas dengan pokok bahasan melalui riset yang lengkap, perancang sudah dapat memulai proses pemecahan masalah komunikasi visual. masalahnya dapat berupa perancangan dan membuat ilustrasi apapun dari persyaratan gambar dan media yang diperlukan. (Male, 2017, hlm. 61-96).

1. *Brainstorming and creative processing*

Brainstorming merupakan proses awal untuk memulai dan menghasilkan sebuah ide dan konsep. Praktik yang paling umum adalah dengan

melakukan *brainstorm* atau bertukar pikiran dan membuat catatan tertulis dan / atau visual atas seluruh pemikiran dan gagasan. Selain itu, *brainstorming* dapat dilakukan melalui membuat diagram laba-laba, daftar, dan sketsa sederhana atau kompleks. dalam proses ini, tidak dianjurkan untuk membuang seluruh ide yang terkumpul, dan fokus hanya pada seutas pemikiran yang akan berkembang menjadi interpretasi akhir. Proses ini mengharuskan kita untuk memberikan pemikiran atau jawaban yang menantang dan provokatif untuk dipertimbangkan.

Dalam proses ini, penting untuk menjaga orisinalitas dan kesegaran, meskipun ringkasan tersebut memiliki sejumlah batasan, seperti target audiens yang sempit atau materi yang tidak menarik. Penerapan pada proses kreatif adalah dengan menjadi inovatif, imajinatif, dan original bersifat intrinsik dan melekat pada individu. Hal tersebut tidak dapat diberikan, tetapi dibawa keluar, dikendalikan, dan diarahkan. Dalam proses ini, pekerjaan seorang ilustrator dapat dikendalikan oleh *tutor*, *art director*, dan *client*, guna untuk mengendalikan konsep dan ide yang salah. (Male, 2017, hlm. 61-63).

2. *Completio*n

Evaluasikan karya yang dihasilkan pada tahap awal dan dilanjutkan dengan menggunakan beberapa ide dan konsep. Pada proses ini, ambilah risiko dengan memilih satu atau lebih, gabungkan beberapa ide, dan identifikasikan dengan ide lain yang dikerjakan secara terpisah. Bawalah konsepsi ini ke tingkat kompleksitas visual yang lebih lengkap. Pada tahap

completion atau penyelesaian ini berarti produksi visual yang sudah jadi. Hal ini terjadi setelah terdapat persetujuan dari klien atas konsep yang dipilih berdasarkan evaluasi gambar-gambar yang dihasilkan untuk menggambarkan ide awal. (Male, 2017, hlm. 70-71).

2.2.5.4. *Research*

Research atau riset dalam konteks ini, bertujuan untuk memperoleh informasi secara langsung mengenai pokok bahasan. Selain itu, riset dapat menunjukan bagaimana pengumpulan data dan kesimpulan ringkasan dapat berkontribusi pada ilmu pengetahuan. Jenis penelitian melalui ilmu pengetahuan Seni dan desain merupakan penelitian terapan dengan praktek, khususnya dalam menggambar dan ilustrasi. Hal ini merupakan studi yang terstruktur atau sistematis, yang diarahkan pada perolehan, konversi atau perluasan pengetahuan yang digunakan dalam aplikasi tertentu. (Male, 2017, hlm. 74-97)

1. *Research and illustration*

Secara filosofis, bahwa dalam konteks luas pada ilmu ilustrasi, terdapat perbedaan yang jelas antara Riset dan riset. Penelitian dengan 'r' kecil dianggap sebagai pengumpulan bahan referensi dalam kaitan dengan ilmu seni dan desain. Ilmu ilustrasi sangat bergantung pada referensi, segala jenis ilustrasi didukung dan dipengaruhi oleh sesuatu yang nyata. Sedangkan penelitian dengan huruf 'R' kapital, adalah disiplin akademis yang berbeda. (Male, 2017, hlm. 75-76).

2. *Preparing for research*

Penting untuk menetapkan konteks historis, kontemporer dan teoritis apabila penelitian dilakukan dengan tujuan sebagai pendekatan ilmiah dan produksi tesis visual. Tema proyek harus memiliki identifikasi sejarah yang berkaitan, dapat berupa sejarah ide dan konsep yang mempengaruhi pokok pembahasan yang sedang ditangani, seperti sejarah media, bahan atau teknologi yang diusulkan untuk dapat bekerja atau beberapa bagian tertentu dari sejarah ilustrasi atau komunikasi visual. (Male, 2017, hlm. 76-89).

3. *Methodologies*

Metodologi akan memberikan *in-depth assessment* tentang seberapa efektif dan kesuksesan suatu proyek, dan bagaimana penelitian telah menginformasikan dan memfasilitasi penyelesaiannya. Oleh karena itu, dengan membuat *project log* dalam substansial *sketchbook* yang dapat memuat seluruh bentuk karya visual. Contohnya seperti gambar dan foto, serta elemen cetakan yang diekstraksi, seperti materi *hard copy* dari internet dan karya tulis pribadi. (hlm. 90-92)

4. *Completion*

Tujuan awal dari proyek ini adalah menentukan hasil yang diharapkan sebagai penyelesaiannya. Apapun yang menjadi kunci pertanyaan atau fokus investigasi, proyek harus terwujud, terutama sebagai materi visual.

Hal ini dapat berupa ilustrasi selesai dalam konteks komunikasi visual, ilustrasi yang menyajikan pengetahuan baru berdasarkan penelitian utama, karya visual eksperimental, dan studi menggambar. Presentasi yang sudah selesai dapat berupa buku, makalah penelitian terbitan, pameran, dan media interaktif. Data penelitian dan segala temuan harus sepenuhnya dicatat dalam *project log*, hal ini sangat penting untuk pengajuan, dan harus berisikan seluruh asosiasi reflektif dan analitis dari pekerjaan yang telah dilakukan, serta wajib memiliki laporan proyek tertulis. (Male, 2017, hlm. 91-92).

2.2.5.5. *Drawing*

Menggambar merupakan pengetahuan dasar dalam ilustrasi. Merupakan dasar yang dapat membangun sebuah citra visual. Menggambar dapat membentuk dasar atas segala gaya ilustrasi, serta menginformasikan identitas dari seorang ilustrator. Menggambar merupakan cara untuk mewujudkan seluruh ide visual, dari tahap konsep hingga penyelesaian. (Male, 2017, hlm. 96-115).

1. *Objective and analytical development*

Gambar yang objektif dan analitis merupakan kunci keberhasilan penelitian visual dan menyediakan pemahaman dasar dan analisis dari pokok pembahasan. Ini merupakan keahlian akademis dan praktis yang penting bagi seorang ilustrator untuk mengembangkan konsep. Untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang baik, studi menggambar

harus dapat menentukan menentukan subjek budaya dan/atau penempatan kontemporer. Hal yang dapat dilakukan dalam memperoleh pengetahuan akan pokok materi adalah dengan berkolaborasi dengan para ahli, yang memungkinkan untuk memfasilitasi pengumpulan referensi lebih lanjut dan memberikan informasi yang lebih mendalam. (hlm. 97-106).

2. *Visual note taking*

Sketchbook merupakan alat yang sangat penting bagi seorang ilustrator. Segala pencatatan visual dan proses pengembangan kosakata visual dilakukan dalam *sketchbook*, hal ini dapat berfungsi sebagai tahap awal pengembangan ide yang digunakan untuk komunikasi visual, serta menyediakan tempat untuk studi personal dan observasi. Penting untuk menggunakan *sketchbook* secara rutin dan konstan, didorong untuk digunakan dalam situasi apapun, formal atau informal. *Visual note-taking* yang paling umum untuk dilakukan adalah menggambar di lokasi, mendokumentasikan atau merekam elemen menarik yang dapat digunakan sebagai referensi yang nanti akan digunakan sebagai subjek yang diperlukan nantinya. (hlm. 107-113).

3. *Externalization of ideas and freedom of expression*

Pada proses ini, spesifik dalam memulai pemecahan masalah pada komunikasi visual. Hal ini dimulai ketika memasuki proses *visual note-taking*, serta proses ini dikerjakan dalam *sketchbook*. Gambar yang diciptakan tidak diperbolehkan terhambat oleh akurasi teknis atau realisme

yang tidak sesuai, ide dan konsep merupakan hal yang paling penting. Karya seni ilustrasi harus memiliki estetika, akan tetapi metode yang digunakan harus memungkinkan adanya kebebasan yang penuh akan nilai kreatif dan imajinatif, sehingga konsep seperti *doodling* harus didukung. Dengan cara ini, seorang ilustrator dapat membayangkan banyak konsep dan proposal visual, mulai dari *storyboard* untuk buku, animasi, diagram yang kompleks atau sistem informasi, pengembangan karakter, dan sejenisnya. (hlm. 115-120).

2.2.6. *The nature of imagery*

2.2.6.1. *Stylization*

Masing-masing dari seorang ilustrator memiliki gaya yang terkait dengan pekerjaan mereka. Gaya atau *style* adalah bahasa visual yang dapat mengidentifikasi sebuah tanda atau ikonografi dari pribadi orang tersebut. Sama seperti ilmu musik, sastra, dan seni rupa murni, ilmu seni dan desain seperti ilustrasi juga memiliki banyak variasi, tema dan penerapannya. Namun apabila diambil secara garis besar, hanya akan memiliki dua wujud pencitraan. Seluruh variasi dari bahasa visual akan ditempatkan dalam dua wujud, ilustrasi literal dan ilustrasi konseptual. kedua wujud ilustrasi tersebut dapat diterapkan dalam lima konteks, yaitu informasi, komentar, fiksi naratif, persuasi dan identitas. (Male, 2017, hlm. 125-126).

2.2.6.2. *Visual metaphor*

a. Conceptual imagery and surrealism

Jenis *visual metaphor* dalam ilustrasi merupakan gambar imajinatif yang memanfaatkan sejumlah ide dan metode komunikasi, ilusi, simbolisme dan ekspresionisme. Merupakan gaya visual yang berkembang pada tahun 1950-an di Amerika Serikat. Memiliki jenis ilustrasi yang lebih didominasi oleh gambar dan lukisan realistik yang literal dan jelas. (Male, 2017, hlm. 136-145).

Gambar 2.7. *Conceptual image*.
(Male, *Illustration: A Theoretical* & *Contextual Perspective.* 2017, hlm. 139)

b. Diagrams

Diagram merupakan sebuah ilustrasi yang menggambarkan fitur dari suatu objek melalui sudut pandang yang berbeda. Hal ini dapat mempermudah suatu penjelasan yang detail atau kompleks mengenai fitur dari suatu objek. Diagram banyak ditemukan dalam buku pendidikan. Sedangkan pada ilmu ilustrasi, digunakan dalam periklanan dan identitas visual.

Bahasa visual yang digunakan dalam diagram terdiri dari representasi grafis atau simbolik. (Male, 2017, hlm. 147-148).

Gambar 2.8. *Diagrams*.
(Male, *Illustration: A Theoretical* & *Contextual Perspective.* 2017, hlm. 148)

c. Abstraction

Abstraction merupakan aliran seni yang bermula pada abad ke-20. Yang berkembang dengan beberapa gerakan seni lainnya seperti ekspresionis, kubisme, *constructivism* dan *neoplasticism*. Seorang seniman dan ilustrator menggunakan warna dan bentuk dasar yang diciptakan sendiri. Sedangkan dalam ilmu ilustrasi, bahasa visual yang digunakan dalam abstraksi adalah gaya yang rumit, dan bebas. (Male, 2017, hlm. 151-157).

Gambar 2.9. *Abstraction*.
(Male, *Illustration: A Theoretical* & *Contextual Perspective.* 2017, hlm. 157)

2.2.5.3. *Pictorial truth*

Pictorial truth atau dikenal dengan gambar realistik merupakan sebuah aliran seni yang merepresentasikan sebuah tempat, dengan komponen apapun yang sesuai, seperti manusia atau objek yang berinteraksi melalui visual dengan cara yang kredibel. (Male, 2017, hlm. 159).

a. Hyperrealism

Hyperrealism dalam ilmu ilustrasi merupakan penggambaran detail yang intens secara keseluruhan, dimana setiap sudut dan komponen komposisi ditampilkan dengan fokus yang tajam. Gambar ini digolongkan sebagai ilustrasi yang melampaui gambar fotografi tradisional dalam hal bahasa visual. Gambar yang dikerjakan secara tradisional, akan menciptakan suasana dan drama disertai dengan detaill yang cermat. Setiap aspek yang ada dalam gambar, ditampilkan dengan sangat detail, tanpa menggunakan efek buram seperti citra fotografi. Gaya *hyperrealism* biasanya digunakan dalam genre seperti, gambar berbasis ilmu alam, gambar untuk fiksi naratif, dan gambar iklan. (Male, 2017, hlm. 168-169).

Gambar 2.10. *hyperrealism*.
(Male, *Illustration: A Theoretical* & *Contextual Perspective.* 2017, hlm. 171)

b. Stylized realism

Stylized realism merupakan ilustrasi yang menggambarkan sebuah objek dengan menggunakan ekspresi yang dimiliki seorang ilustrator atau seniman. Gaya seni ini berhubungan dengan aliran impresionisme dan ekspresionisme. *Stylized realism* dalam impresionisme, menggunakan warna-warna yang tegas, serta penggunaan cahaya dengan kesan dramatis. Sedangkan dalam ekspresionisme, menggambarkan objek dengan ekspresif. (Male, 2017, hlm. 173-174).

Gambar 2.11. *Stylized realism*.
(Male, *Illustration: A Theoretical* & *Contextual Perspective.* 2017, hlm. 175)

c. Sequential Imagery

Sequential imagery merupakan gambar yang dapat ditemui dalam berbagai media. Film, animasi, televisi, media digital interaktif merupakan jenis media yang dapat menghasilkan gambar bergerak. Sedangkan pada media konvensi dapat ditemukan pada media buku komik, novel, fiksi dan nonfiksi. Secara kontekstual, *Sequential imagery* dapat menyajikan tujuan yang beragam seperti periklanan dan promosi, informasi dan edukasi,

hiburan, kemasan dan komentar editorial, dan humor. (Male, 2017, hlm. 180).

Gambar 2.12. *Sequential imagery*.
(Male, *Illustration: A Theoretical* & *Contextual Perspective.* 2017, hlm. 183)

2.2.6.4. *Aesthetics and non-aesthetics*

a. *Trends*

Ilustrasi selalu memiliki tren, hal ini ditekankan pada bahasa visual dan pertimbangan yang akan diasumsikan dari nilai estetika dan non-estetika pada citra tersebut. Tren dalam ilustrasi akan terus berkembang seiring waktu, dan dapat berkembang melalui tren lainnya seperti musik, *fashion*, *graffiti,* dan lainnya. (Male, 2017, hlm. 190-192).

Gambar 2.13. *Trends*.
(Male, *Illustration: A Theoretical* & *Contextual Perspective.* 2017, hlm. 183)

b. *Chocolate box*

Chocolate box dalam ilmu ilustrasi merupakan sebutan dari praktisi seni visual untuk ilustrasi dengan golongan yang dangkal dan aman, tidak menantang dan murni. Secara kontekstual ilustrasi ini memberikan pesan yang manis dan memuaskan, serta sangat sentimental, terutama pada iklan. Secara visual, *chocolate box* adalah kombinasi dari gambar *hyperrealism* atau gabungan dengan distorsi yang bersifat terkesan atau sentimental. (Male, 2017, hlm. 203).

Gambar 2.14. *Chocolate box*.
(Male, *Illustration: A Theoretical* & *Contextual Perspective.* 2017, hlm. 203)

c. *Shock*

Shock dalam sebuah ilustrasi merupakan gambar yang dapat memicu reaksi yang tidak menyenangkan dari audiens. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menyajikan kebenaran atau saran yang tidak menyenangkan, cara ini dapat memperkenalkan proposisi yang kontroversial dengan persyaratan yang berlaku. Terkadang hal ini merupakan hal yang lazim untuk mengkompromikan tema dan subjek tertentu dengan cara menghujat mereka dengan alasan memberikan *shock* yang disengaja. Bahasa visual yang digunakan adalah *hyperrealism* yang ekstrim, gambar tersebut dapat mengalami distorsi yang disengaja agar terlihat aneh. (Male, 2017, hlm. 204).

Gambar 2.15. *Shock*.
(Male, *Illustration: A Theoretical* & *Contextual Perspective.* 2017, hlm. 203)

2.2.7. *The role of illustration*

Ilustrasi merupakan ilmu yang menyediakan referensi, pendidikan, penjelasan dan instruksi kontekstual yang dapat mencakup ribuan tema dan subjek. Ilustrasi dapat

menjadi sebuah ilmu yang memberikan instruksi dengan baik, sebuah informasi akan lebih mudah dijelaskan dengan visual. (Male, 2017, hlm. 219).

2.2.7.1. *Natural science*

Natural science merupakan sebuah produksi gambar literal yang mengkomunikasikan semua aspek yang terkait dengan ilmu pengetahuan alam atau pada bidang sains. Dalam konteks kontemporer, ilmu ini dapat ditemukan dalam publikasi penelitian dan media lainnya. Ilustrasi ilmiah ini dapat menghilangkan ambiguitas bahasa, maka dari itu seorang ilustrator harus mampu dan memiliki minat dalam ilmu seni dan sains, serta menerapkan disiplin dalam kreativitas, sehingga gambar yang diciptakan selain menghiasi, juga dapat melayani ilmu pengetahuan alam. Seorang ilustrator ilmiah harus memiliki kegemaran akan ketepatan, dan toleransi yang tinggi terhadap karya yang detail. *Natural science* memiliki dua divisi yang berbeda, *the life sciences* dan *the earth sciences*. (Male, 2017, hlm. 256-261).

Gambar 2.16. *Natural science*.
(Male, *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective.* 2017, hlm. 260)

2.2.7.2. *Educational illustration*

Educational illustration merupakan ilustrasi yang dapat menginformasikan, menjelaskan, dan membantu atau mendukung suatu ilmu pengetahuan, keahlian, sebuah instruksi, serta kebijakan. Jenis ilustrasi ini dapat ditemukan pada buku anak-anak dan majalah, yang dirancang untuk menarik perhatian kalangan muda. (Wigan, 2009, hlm. 88).

2.2.7.3. Ilustrasi karakter

Karakter dalam ilmu ilustrasi adalah sebuah ilustrasi karakter yang mampu merepresentasikan penampilan dan atribut yang digunakan oleh manusia. Penggambaran tersebut digunakan agar ilustrasi karakter dapat menunjukan peran yang tertera dalam narasi, seperti dalam novel, buku cerita anak, permainan komputer dan film animasi. (Wigan, 2009, hlm. 59). Ilustrasi karakter yang baik mampu merepresentasikan kebudayaan dan perbedaan nilai, serta dapat menunjukan karakter dari segi sejarah, suasana yang ada dan sebuah interaksi dari segi emosi yang dimiliki karakter. Ilustrasi karakter yang ditujukan untuk audiens usia dewasa dapat menggunakan karakteristik dan gaya visual yang terlihat seolah ditujukan untuk anak muda, akan tetapi yang membedakan adalah konten atau pesan dalam gambar yang terlihat jelas ditujukan kepada audiens dewasa. Apapun bahasa atau gaya visual yang digunakan, setiap karakter harus mampu merepresentasikan hasil observasi dari bahasa tubuh, gestur,

ekspresi, gerakan, serta keunikan suatu individu dan keeksentrikannya. (Male, 2017, hlm. 355-360).

2.3. Budidaya tanaman

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), budidaya berarti suatu usaha yang bermanfaat dan memberi hasil. Sedangkan tanaman didefinisikan sebagai kegiatan atau aktivitas menanam tumbuhan yang dilakukan oleh manusia.

Jumanta (2019), menyatakan bahwa tumbuhan merupakan organisme dengan kerajaan plantae, biasa dikenal masyarakat sebagai jenis pepohonan, semak, rerumputan, lumut, dan sejenisnya. (Jumanta, 2019, hlm. 2).

2.3.1. Sifat tanaman

Tumbuhan memiliki sifat stasioner, artinya mereka tidak bisa berpindah atas kehendaknya sendiri. Tumbuhan sangat bergantung pada zat-zat mineral yang ada di media tempat ia tumbuh. Tumbuhan juga memiliki sifat autotrof, artinya mereka dapat membuat makanan sendiri. (Jumanta, 2019, hlm. 2-3).

2.3.2. Anatomi tumbuhan

Jumanta (2019), menyatakan bahwa anatomi tumbuhan terdiri atas tujuh bagian, berikut adalah tujuh bagian anatomi tumbuhan. (Jumanta, 2019, hlm.4-5).

2.3.2.1. Akar

Akar merupakan bagian dari tumbuhan yang menyerap air dari dalam tanah. Bagian permukaan akar biasanya terlindung oleh lapisan gabus tipis. Bagian ujung akar memiliki jaringan tambahan, yaitu tudung akar. Selain itu, ujung akar juga diselimuti oleh lapisan mirip lendir, disebut

sebagai misel (*mycel*). Akar adalah bagian yang berperan penting dalam pertukaran hara, memperkokoh tumbuhan, serta sebagai cara berinteraksi dengan organisme lain. (hlm. 4).

2.3.2.2. Batang

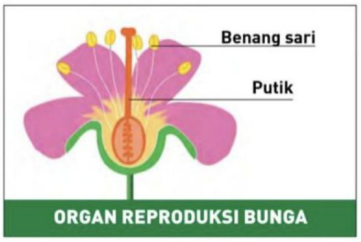
Batang terdiri atas dua struktur, batang utama dan cabang atau ranting. Permukaan batang yang berkayu biasanya dilindungi dengan lapisan gabus (suber), atau kutikula yang berminyak (hidrofobik). (hlm. 5).

2.3.2.3. Daun

Bagian daun yang lengkap terdiri dari pelapah, tangkai, serta helai daun. Helai daun memiliki urat daun yang berfungsi menyalurkan unsur hara, serta produk hasil fotosintesis. Daun memiliki permukaan epidermis, yang dilapisi oleh kutikula atau rambut halus (pilus). Lapisan ini dapat melindungi daun dari serangga, spora jamur, dan tetesan air hujan. (hlm. 5).

2.3.2.4. Bunga

Bunga atau kembang (flos), adalah bagian anatomi sekunder pada tumbuhan. Bunga merupakan alat reproduksi tumbuhan berbunga (Magnoliophyta), dan berbiji tertutup (Angiospermae). Benang sari dan putik merupakan organ reproduksi bunga. (hlm. 5).



Gambar 2.17.Anatomi tumbuhan.
(Jumanta, Buku Pintar Tumbuhan, 2019, hlm. 5)

2.3.2.5. Buah

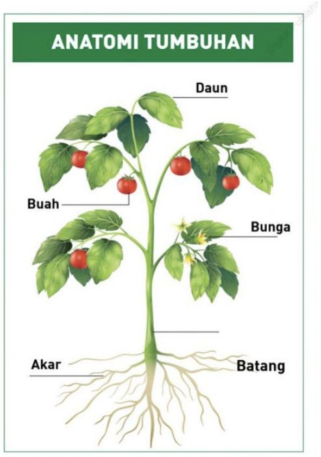
Buah adalah organ tumbuhan berbunga yang merupakan perkembangan lanjutan dari bakal buah (ovarium). Buah biasanya membungkus dirinya dan melindungi biji. (hlm. 5).

2.3.2.6. Biji

Biji merupakan bakal tumbuhan berbunga yang telah masak. Biji dapat terlindungi oleh organ lain seperti buah, pada Angiospermae, atau Magnoliophyta, atau dapat tidak terlindungi sama sekali, seperti pada Gymnospermae. Biji memiliki fungsi sebagai embrio bagi tumbuhan. (hlm. 5).

2.3.2.7. Umbi

Umbi merupakan organ tumbuhan yang mengalami perubahan bentuk dan ukuran yang disebabkan oleh perubahan fungsi. Biasanya terbentuk dari batang, akar, atau modifikasi keduanya. (hlm. 5).



Gambar 2.18.Anatomi tumbuhan.
(Jumanta, Buku Pintar Tumbuhan, 2019, hlm. 5)

2.3.3. Tanaman obat Indonesia

Tanaman obat merupakan tanaman yang dapat memberikan manfaat untuk obat-obatan, kosmetik, dan sejenisnya. bagian-bagian tanaman obat yang dapat digunakan atau dikonsumsi adalah daun, batang, buah, umbi, dan akar. (Hortikultura, 2016. Dalam Salim & Munadi, 2017, hlm. 9). Negara Indonesia memiliki 30.000 jenis tumbuh-tumbuhan obat, dan sekitar 7500 jenis diantaranya sudah diketahui manfaat atau khasiat herbalnya. Namun hanya 1.200 jenis tanaman obat yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku obat-obatan herbal atau jamu. (PT. Sido Muncul, 2015. Dalam Dalam Salim & Munadi, 2017, hlm. 10).

2.3.4. Jenis tanaman obat Indonesia

Berdasarkan Keputusan Menteri Pertanian Nomor 511/Kpts/PD.310/9/2006 tahun 2006, terdapat 66 jenis tanaman obat dari 323 jenis tanaman hortikultura yang menjadi fokus pembinaan Kementerian Pertanian. Namun hanya 15 jenis tanaman obat yang dapat dibudidayakan di Indonesia. Tercatat bahwa terdapat 5 jenis

tanaman obat yang memiliki angka produksi tertinggi, yaitu jahe, kunyit, lengkuas, kencur, dan lempuyang. (Statistik Pertanian, 2015. Dalam Salim & Munadi, 2017).

2.3.5. Tanaman obat keluarga (TOGA)

Tanaman obat keluarga (TOGA), atau dikenal sebagai apotek hidup, merupakan tanaman obat alami yang sangat mudah untuk ditemukan di lingkungan rumah. TOGA dapat dibudidayakan oleh keluarga dalam lingkungan rumah seperti pekarangan rumah atau dalam rumah dengan pemakaian pot. Keberadaan TOGA di lingkungan rumah sangat penting, terutama untuk keluarga yang memiliki kesulitan dalam akses pelayanan medis. (Savitri, 2016, hlm.7).

2.3.5.1. Asuhan mandiri pemanfaatan TOGA

Asuhan mandiri melalui pemanfaatan TOGA adalah salah satu program pemerintah dalam mewujudkan kemandirian obat di lingkungan keluarga, yang diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 9 Tahun 2016, tentang Upaya Pengembangan Kesehatan Tradisional Melalui Asuhan Mandiri Pemanfaatan Tanaman Obat Keluarga dan Keterampilan. Melalui asuhan mandiri dengan TOGA, diharapkan terbentuknya nilai kemandirian pada masyarakat dalam menyediakan obat untuk mengatasi penyakit ringan seperti batuk, flu, sakit kepala, diare melalui pemanfaatan TOGA. Selain untuk mengatasi penyakit ringan, TOGA dapat dimanfaatkan sebagai upaya preventif, promotif, dan kuratif. (Dwisatyadini, 2010. Dalam Ariastuti, dan Herawati, 2019). Setiap orang diarahkan untuk meningkatkan kesadaran, kemauan dan kemampuan untuk hidup sehat agar dapat mewujudkan peningkatan derajat kesehatan masyarakat

setinggi-tingginya, dimana pembangunan kesehatan tersebut telah ditetapkan pada Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN Tahun 2005 - 2025). (Berita Negara Republik Indonesia, 2016).

2.3.5.2. Manfaat budidaya TOGA

Tanaman obat keluarga (TOGA) memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut. (Fitri, 2015. Dalam ,2019, hlm 11, para. 2).

1. Mengobati suatu penyakit secara umum, seperti gejala demam, batuk, gatal dan sakit perut.
2. Dapat diolah secara tradisional dan cukup sederhana, seperti ditumbuk atau direbus.
3. Sebagai pemenuhan kebutuhan obat-obatan bagi keluarga.
4. Membudidayakan jenis tanaman obat yang sudah ditemukan atau yang langka.
5. Penghijauan di sekitar area rumah, agar terlihat lebih asri.

2.3.5.3. Upaya-upaya budidaya TOGA

Salah satu fungsi budidaya TOGA yaitu sebagai sarana untuk mendekatkan tanaman obat kepada upaya-upaya kesehatan masyarakat. berikut adalah upaya-upaya kesehatan dari TOGA. (Aseptianova, 2019, hlm. 12-13, para. 3).

a. Upaya preventif (pencegahan).

b. Upaya promotif (meningkatkan derajat kesehatan).

Upaya ini bertujuan untuk memperbaiki status gizi masyarakat, karena tanaman obat merupakan penghasil buah-buahan dan sayur-sayuran.

c. Upaya kuratif (penyembuhan penyakit).

Upaya ini digunakan sebagai sarana pelestarian alam, yaitu dengan melakukan upaya-upaya pembudidayaan kembali terhadap tanaman obat agar tidak mengalami kepunahan.

d. Sarana penyebaran.

Merupakan sebuah gerakan penyebarluasan penanaman obat yang bertujuan untuk menghijaukan kembali lahan yang mengalami penggundulan.

e. Sarana pemerataan pendapatan

Merupakan pemberdayaan TOGA sebagai sumber penghasilan bagi keluarga.

f. Sarana keindahan.

TOGA yang ditata dan dirawat dengan baik akan menghasilkan keindahan pada area rumah.

2.3.5.4. Jenis TOGA

Berdasarkan demonstrasi praktek langsung budidaya TOGA, tanaman yang mudah untuk ditanam di pekarangan rumah meliputi tanaman kunyit, jahe, kencur, temulawak, lengkuas, dan jeruk purut. (Dewi & Widiyawati, 2019, hlm. 108).

2.3.6. Permakultur

Permakultur adalah suatu sistem yang dapat membantu kita untuk memahami dan menciptakan persatuan yang harmonis antara alam dengan manusia melalui cara yang harmonis. Salah satu prinsip dalam permakultur adalah mengajarkan kita untuk bekerja sama dengan alam melalui penggunaan bahan-bahan yang kita dapatkan di alam sendiri. (Gondo, Handayani, Hardiyati, 2017, hlm. 317-318).