

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Perancangan (Desain)**

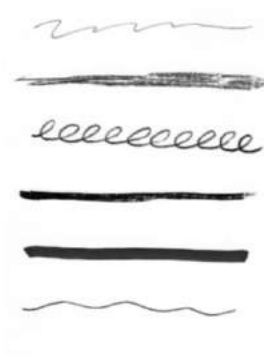
Menurut Lauer, & Pentak (2011) desain adalah proses merancang dengan merencanakan dan mengatur. Sebuah desain direncanakan dan dibuat tanpa secara kebetulan atau dengan makna lain desain dibuat dengan tujuan atau pesan di dalamnya. Desain melekat pada berbagai jenis seni mulai dari melukis, menggambar, memotong, fotografi, dan media berbasis waktu yaitu film, video, grafik komputer, dan animasi. Hampir seluruh bidang yang diproduksi oleh manusia dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi melibatkan desain. Desainer merancang desain dengan pengaturan elemen yang bervariasi untuk membentuk pola visual agar tersampaikan maknanya atau menjadi sebuah solusi visual (hlm. 4).

##### **2.1.1. Elemen Desain**

###### **1. Garis/*Line***

Menurut Landa (2014) Garis dibentuk melalui bagian terkecil yaitu titik atau *dots*. Titik yang Panjang dan digabungkan menjadi satu bagian merupakan garis, garis dapat menjadi berbagai bentuk yaitu lurus, melengkung, atau dengan sudut yang tebal atau tipis. Bentuk dari garis dapat berubah-ubah menjadi berbagai variasi, salah satunya adalah garis tepi yang merupakan titik temu atau garis pembatas. Terdapat juga garis arah yang memberikan pandangan berupa pergerakan mata seseorang saat adanya komposisi yang berubah atau berpindah. Garis memiliki fungsi dasar yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat sebuah bentuk melalui tepi: menghasilkan gambar, huruf, dan juga pola.
- b. Membuat suatu batas dalam menentukan komposisi sebuah area.
- c. Mengatur komposisi yang berbentuk visualisasi.
- d. Menciptakan ekspresi atau gaya linear.



Gambar 2.1 Garis/*line*  
(Landa, 2014)

## 2. Bentuk/*Shape*

Landa (2014) dalam bukunya menyatakan bahwa bentuk dibuat melalui kumpulan garis yang menjadi satu. Bentuk memiliki dua bagian ukuran yaitu panjang dan lebar, terdapat macam-macam bentuk yang didasari oleh bentuk kotak, bentuk segitiga, dan juga bentuk lingkaran. Bentuk tentunya memiliki volume pada setiap macam jenisnya. Berikut merupakan macam-macam jenis dari bentuk:

- a. Bentuk geometris

Berbentuk tepi lurus, sudut dapat diukur dan berbentuk kaku.

- b. Bentuk lengkung

Berbentuk tepian yang mengalir dan terkesan natural tidak kaku.

c. Bentuk bujursangkar

Bentuk ini meliputi garis atau sudut yang lurus.

d. Bentuk tidak beraturan

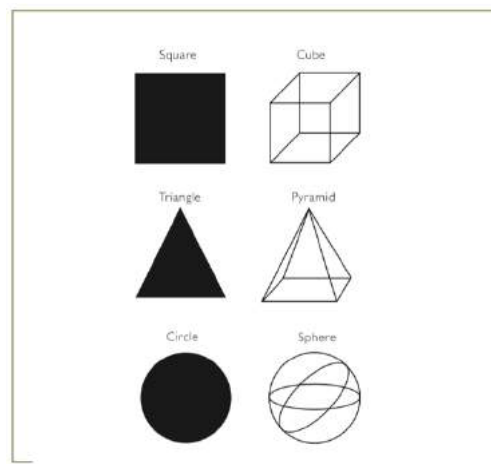
Terbuat dari garis yang lurus dan melengkung.

e. Bentuk tidak disengaja

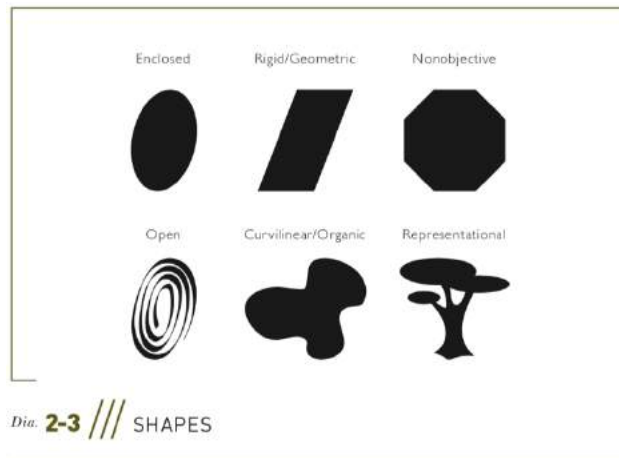
Bentuk ini memiliki sedikit perbedaan karena terbuat dari garis yang tak disengaja seperti noda atau gesekan yang mungkin terjadi karena kelalaian yaitu terkena tinta.

f. Bentuk abstrak

Terdiri dari distorsi, perubahan atau representasi berupa perbedaan gaya yang alami.



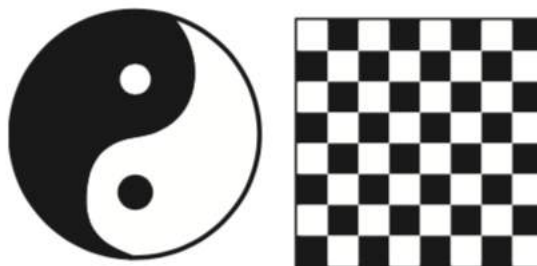
Gambar 2.2 Bentuk dasar  
(Landa, 2014)



Gambar 2.3 Bentuk/*Shape*  
(Landa, 2014)

### 3. *Figure Ground*

Merupakan prinsip dasar persepsi visual yang mengacu pada pembuatan suatu bentuk dan memiliki ruang positif dan negatif. Dapat memisahkan latar belakang sebagai bentuk elemen grafis, ruang positif bermaksud memiliki bentuk yang pasti dan mudah dilihat sebagai sesuatu bentuk. Pada ruang negative berbentuk memiliki spasi atau antara dan diantara yang disebut negatif. Terdapat gambar dibawah berbentuk ruang samar pada contoh simbol yin-yang dapat dianggap sebagai bentuk positif ataupun negatif.

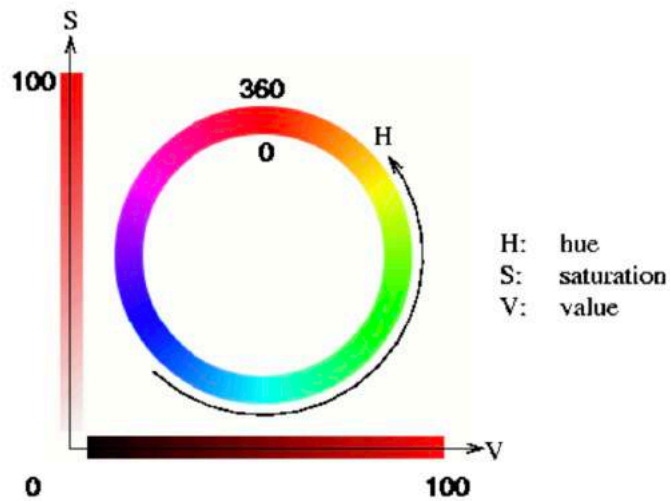


Gambar 2.4 *Figure ground* Ruang samar  
(Landa, 2014)

#### 4. *Color/Warna*

Warna merupakan elemen desain yang sangat provokatif atau dalam arti lain sangat berpengaruh. Warna adalah salah satu elemen desain yang kuat, warna yang dapat dilihat pada sebuah objek merupakan hasil dari pemantulan cahaya atau biasa disebut dengan warna yang di pantulkan dengan adanya bantuan pigmen atau zat kimia alami yang ada pada masing-masing benda sehingga setiap benda memiliki ciri atau karakteristiknya yang berbeda antara satu dengan yang lain. Cahaya yang dipantulkan merupakan bentuk visualisasi yang dapat dilihat manusia sebagai warna. Seperti salah satu contoh dari pantulan cahaya yang menghasilkan warna adalah warna merah pada sebuah tomat, tomat dapat menyerap semua warna terkecuali cahaya berwarna merah maka merah merupakan pantulan dari sebuah cahaya. Pemantulan cahaya yang menjadi warna dapat disebut sebagai warna *subtraktif*.

Menurut Landa (2014) Warna memiliki 3 kategori karakteristik yaitu *Hue, saturation, value*. *Hue* adalah warna dasar yang terdiri dari warna merah, biru, dan hijau. Sedangkan *saturation* merupakan tingkat kecerahan pada warna misalnya membedakan antara biru redup dan biru cerah. Pada kategori terakhir yaitu *value* merupakan tingkat gelap dan terang pada warna misalnya warna merah gelap dan merah terang dapat dibedakan melalui *value*.



Gambar 2.5 Hue, saturation, and value

(Sumber: <https://www.linuxtopia.org>)

a. Warna Primer

Menurut Landa warna dibagi menjadi beberapa bagian yang didasari oleh warna primer, yaitu:

1. *Additive Color*

Warna yang disebabkan oleh terciptanya cahaya berwarna putih jika warna primer digabungkan menjadi jumlah yang sama. Warna primer adalah warna dasar yang berupa warna merah, hijau, dan biru atau RGB.

2. *Subtractive Color*

Warna *subtractive* terdiri dari warna merah kuning dan biru. Warna ini merupakan refleksi yang ada pada sebuah permukaan seperti salah satunya adalah coretan tinta yang dialasi oleh kertas.



Gambar 2.6 *Additive color*

(Landa, 2014)



Gambar 2.7 *Subtractive color*

(Landa, 2014)

b. *Value*

*Value* terdiri dari dua warna netral yaitu adalah warna hitam dan putih.

*Value* mengacu pada tingkat terang dan gelapnya suatu warna, seperti warna

biru muda atau merah tua. *Value* memiliki warna pigmen yang sangat

penting dalam pencampuran warna. Hitam merupakan komposisi terberat dan putih adalah komposisi teringan.

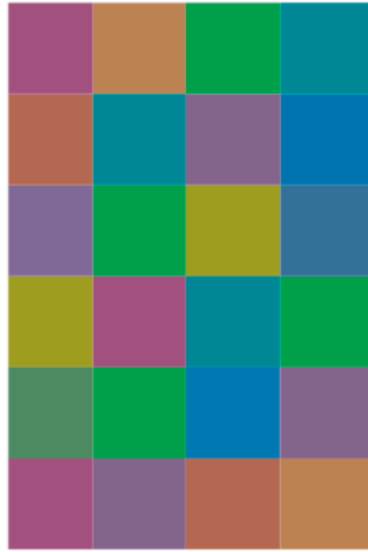


Gambar 2.8 *Value*  
(Landa, 2014)

c. *Hue*

*Hue* memiliki visualisasi yang berdampak ringan, sulit dibedakan ketika nilai dari *hue* hampir sama sehingga jika terdapat gambar diantara elemen-elemen dari sebuah komposisi sedikit sulit untuk dibedakan.





Gambar 2.9 *Hue*  
(Landa, 2014)

## 5. *Texture*

Tekstur merupakan sebuah permukaan yang memiliki kualitas pada tiap sentuhan sehingga menimbulkan rasa dan kesan yang berbeda. Terdapat dua macam tekstur yang berbeda:

### a. *Tactile*

Merupakan tekstur yang dapat disentuh melalui sentuhan fisik, dapat dirasakan dengan sebuah sentuhan. Tekstur yang dapat dirasakan saat disentuh melalui fisik dapat dibuat berupa lima teknik cetak diantaranya adalah *embossing*, *debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*.



Gambar 2.10 Tekstur *tactile*  
(Landa, 2014)

b. *Visual*

Tekstur ini hanya dapat dirasakan dan dilihat melalui visualisasi. Menimbulkan suatu rasa atau kesan tertentu saat melihatnya walau hanya dari penglihatan. Biasanya dibuat dalam bentuk lukisan atau media lain yang bermacam-macam.



Gambar 2.11 Tekstur *Visual*  
(Landa, 2014)

## 6. Media Informasi

Menurut Sobri, Emigawaty, & Damayanti, (2017) media informasi merupakan suatu alat untuk menyampaikan sebuah pesan sehingga dapat

menimbulkan sebuah rasa, pemikiran, perhatian, dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Media yang disampaikan secara kreatif memiliki kemungkinan yang tinggi dalam mencapai pembelajaran yang maksimal dan terperinci, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik (hlm. 206).

### **1. Macam-macam Media Informasi**

Menurut Susilana & Riyana (2009) media informasi terbagi menjadi beberapa macam bentuk sesuai dengan karakteristik dan proses pembuatannya yaitu sebagai berikut:

#### **a. Media Grafis**

Media grafis digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide dan ilustrasi mengenai fakta sehingga dapat diingat oleh audiens. Media grafis berbentuk media visual yang mengemas sebuah fakta, ide dan gagasan yang disampaikan melalui sebuah kata, kalimat, simbol atau pun gambar. Tentunya pada setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan, pada media grafis kelebihan yang didapatkan adalah mudah dipahami, visualisasi menarik perhatian. Kekurangan pada media ini adalah dibutuhkan keterampilan khusus dalam proses pembuatan dan penyajian pesan yang ringkas atau minimal (hlm. 14).

#### **b. Media Cetak**

Media cetak merupakan media visual yang dikemas melalui proses *printing* yang didalamnya terdapat pesan berupa huruf dan gambar.

Contoh dari media ini berupa Buku teks, modul, dsb. Kelebihan dari media ini yaitu informasi dan pesan yang ingin disampaikan pada audiens dapat dijabarkan dengan jelas dan lengkap. Kekurangan yang dimiliki media ini adalah proses pembuatan menghabiskan waktu yang cukup lama, dan apabila kualitas media kurang maksimal maka akan mudah rusak (hlm. 15-16).

c. Media Gambar

Media ini dihasilkan melalui proses fotografi, media visual berupa gambar yang biasa disebut foto. Jika disandingkan dengan media grafis media gambar memiliki nilai yang lebih konkret, pembuatan mudah dan kelebihanannya biasa digunakan sebagai alat pembanding dan dapat menjadi alat atau media visual untuk menunjukkan sebuah objek. Kekurangan pada media ini adalah mudah menimbulkan kesalahan dalam persepsi setiap audiens yang melihatnya (hlm. 16).

d. Media Audio

Pada media ini audiens hanya dapat menerimanya melalui indra pendengaran, pesan pada media ini biasanya disampaikan dalam bentuk kata-kata, musik, dan *sound effects*. Salah satu contoh media informasi berupa audio adalah radio, pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada audiens dapat secara langsung disampaikan pada saat yang bersamaan yang didukung dengan alat bantu seperti *microfon*. Kelemahan dari media ini adalah jika penyampaian yang

dibawakan kurang menarik maka akan terkesan membosankan (hlm. 19).

e. Media Film

Media ini berbentuk gambar hidup yang menyajikan sebuah informasi atau pesan dalam bentuk audiovisual dan bergerak. Kelebihan dari media film adalah mudah dipahami untuk menyampaikan informasi berupa proses dan berbentuk realistis. Media informasi berbentuk film dapat memberikan kesan secara langsung pada audiens dan mempengaruhi perubahan sikap audiens. Kekurangan media ini adalah biaya yang cukup mahal dan dibutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan media yang lainnya (hlm. 20-21).

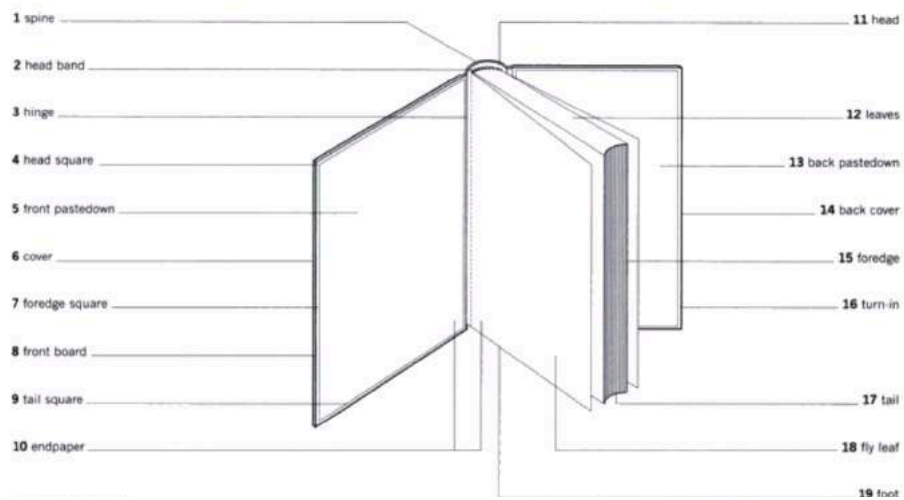
f. Media Televisi

Media televisi merupakan media dalam bentuk audio-visual dalam menyampaikan informasi dan pesan yang visualisasinya dapat bergerak dapat bekerja dengan bantuan pancaran gelombang elektromagnetik. Kelebihan yang dimiliki media televisi adalah jangkauan yang sangat luas dan kekurangan pada media ini penyampaian pesan hanya satu kali atau tidak dapat diulang (hlm. 21).

## 7. Buku

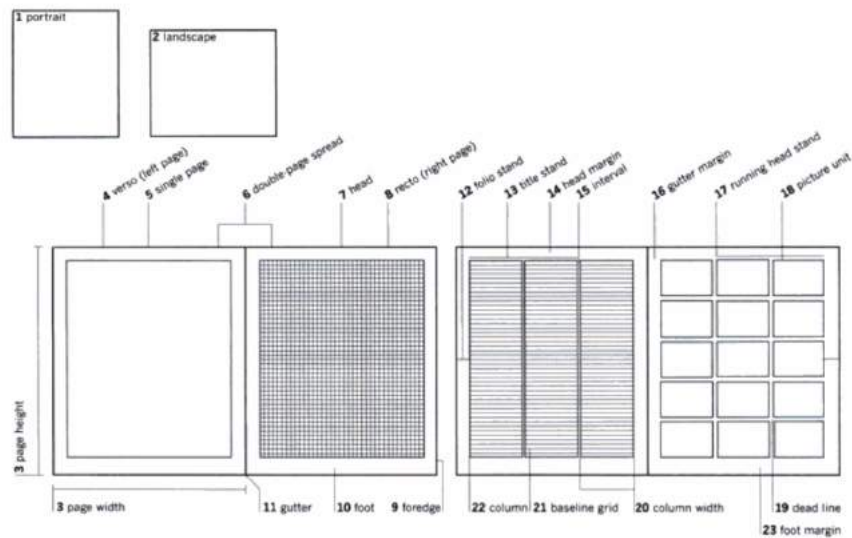
Menurut Haslam (2016) "*Book*" merupakan kata lain dari buku yang berasal dari Bahasa Inggris, buku merupakan salah satu bentuk sumber pengetahuan

tertua yang didalamnya terdapat beragam ide dan sumber kepercayaan (hlm. 6).



Gambar 2.12 *The Book Block*  
(Haslam, 2006)

Buku adalah sebuah wadah yang didalamnya terdapat halaman-halaman yang dapat dicetak sehingga memiliki kemampuan untuk memindahkan ilmu pengetahuan yang terkandung didalamnya pada pembaca tanpa mengenal ruang dan waktu. (p.9)



Gambar 2.13 *The page and the grid*  
(Haslam, 2006)

Didalam buku tentunya memiliki berbagai komponen dan juga buku memiliki dua macam bentuk yaitu landscape dan portrait. Terdapat beberapa komponen buku yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu adalah *the block book*, *the page*, dan juga *the grid*. (p.20)

Pada tiga bagian komponen buku masing-masing komponen memiliki *detail* bagian yang berbeda-beda, pada *the book block* terdapat *detail* sebagai berikut:

1. *Spin*
2. *Head band*
3. *Hinge*
4. *Head square*
5. *Front pastedown*
6. *Cover*
7. *Foreedge square*
8. *Front board*

9. *Tail square*
10. *Endpaper*
11. *Head*
12. *Leaves*
13. *Back Pastedown*
14. *Back cover*
15. *Foredge*
16. *Turn-in*
17. *Tail*
18. *Fly leaf*
19. *Foot*
20. *Signature*

Berikutnya adalah *detail* pada komponen buku *the page*:

1. *Portrait*
2. *Landscape*
3. *Page height and width*
4. *Verso*
5. *Single Page*
6. *Double-page spread*
7. *Head*
8. *Recto*
9. *Foredge*
10. *Foot*



## 11. *Gutter*

Pada bagian komponen yang terakhir yaitu *the grid* memiliki *detail* bagian sebagai berikut:

1. *Folio stand*
2. *Title stand*
3. *Head margin*
4. *Interval/column gutter*
5. *Gutter margin/binding margin*
6. *Running head stand*
7. *Picture unit*
8. *Dead line*
9. *Column width/measure*
10. *Baseline*
11. *Column*
12. *Foot margin*
13. *Shoulder/foredge*
14. *Column depth*
15. *Characters per line*
16. *Gatefold/throwout*

## 8. Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) Prinsip desain terbuat saling mendukung antara satu dengan yang lain. Prinsip desain dapat dibuat untuk melakukan perancangan dalam merangkai konsep desain, tipografi, visualisasi gambar, dan elemen-

elemen desain. Hal tersebut dilakukan untuk pembuatan setiap desain sebagai sebuah proses (hlm.29).

a. **Format**

Landa (2014) Sebuah bentuk batasan pada desain mengacu pada adanya bidang, bentuk dan ukuran. Biasanya format dibuat sesuai dengan sesuatu yang dibutuhkan sehingga dapat disesuaikan pada tujuan pembuatan desain sebagai sebuah solusi.

b. **Balance**

Landa (2014) Balance merupakan keseimbangan atau kestabilan yang dirangkai oleh pembuat desain dalam menciptakan desain sehingga desain yang dibuat mengacu pada bobot visual yang memiliki komposisi sebagai pusat perhatian utama bagi visualisasi sebuah desain.

c. **Emphasis**

Berbentuk sebuah penekanan elemen pada bentuk visual yang berupa bentuk, arah, rona, nilai, posisi, saturasi, tekstur dan ukuran yang dapat menunjukkan titik fokus terhadap sebuah desain.

d. **Rhythm**

Ritme adalah elemen visual yang dibuat berupa pengulangan pola, dibuat dengan cara yang konsisten. Bentuk pengulangan pada pola dapat berupa bentuk, jarak, warna, ukuran dan posisi yang bervariasi sesuai dengan desain yang ingin dibuat.

e. *Unity*

*Unity* atau kesatuan merupakan kesatuan elemen desain yang saling mendukung atau berhubungan sehingga membentuk gabungan yang besar. Menurut Landa (2014) Elemen-elemen visual pada sebuah *unity* adalah berupa orientasi, rupa, bentuk dan warna. Terdapat lima hukum pemikiran visual dalam membuat sebuah desain sehingga menjadi satu kesatuan atau *unity* yaitu adalah sebagai berikut:

1. *Similarity*

Bentuk elemen dari *unity* yang berbentuk tekstur, warna, dan memiliki arah tujuan yang sama.

2. *Proximity*

Berbentuk elemen yang memiliki kedekatan antar elemennya dan memiliki masing-masing makna namun dalam bentuk yang sama atau serasi.

3. *Continuity*

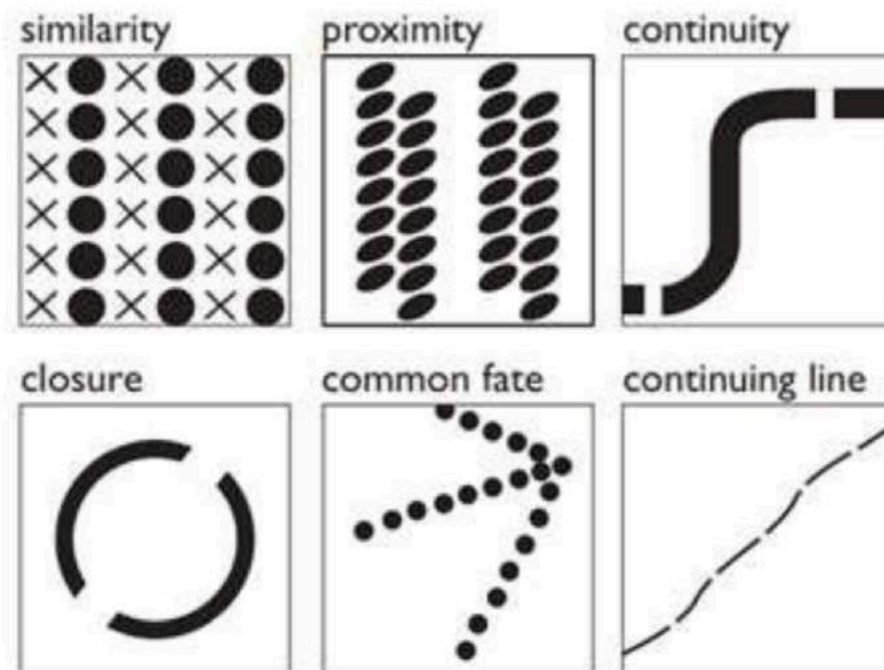
Berbentuk elemen visual yang menimbulkan kesan adanya sebuah gerakan.

4. *Closure*

Berbentuk elemen visual yang berada pada sebuah objek berbentuk satu kesatuan mengikuti pola yang sesuai dengan desain.

### 5. *Common fate*

Elemen visual yang berbentuk mengarah pada arah yang sama dan bergerak pada arah tersebut sehingga dapat menimbulkan keterkaitan dengan objek lainnya pada visualisasi sebuah desain.



Gambar 2.14 *Unity*  
(Landa, 2011)

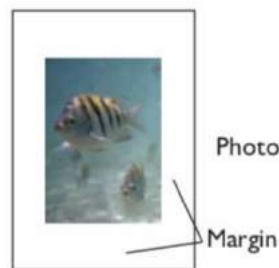
### 9. *Layout*

Menurut Harris dan Ambrose (2011) *Layout* merupakan sebuah tata letak dengan menata setiap adanya elemen-elemen desain didalamnya. Dengan memiliki hubungan dengan sebuah ruang dimana elemen tersebut akan diletakkan dan disusun. Dalam mengatur bentuk dan ruang sehingga menciptakan sebuah kesinambungan antara 1 elemen dengan elemen lainnya juga dapat disebut dengan *layout*. Dalam pembuatan sebuah *layout* dapat menciptakan adanya sebuah komunikasi dari elemen visual dan teks

sehingga dapat memberikan pemahaman kepada pembaca atau audiens. Dengan menggunakan *layout* yang tepat seseorang yang melakukan sebuah perancangan desain dapat memberikan pemahaman yang lebih mudah ditangkap penyampaian dibuatnya sebuah desain.

Tentunya *layout* tidak hanya digunakan dalam menyampaikan sebuah informasi, namun *layout* juga dapat digunakan untuk mendukung sebuah kreativitas agar memiliki komposisi yang tepat.

a. ***Margin***



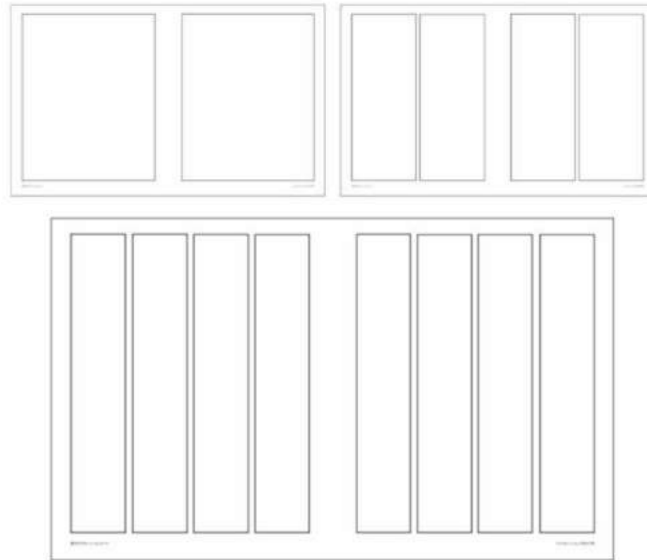
Gambar 2.15 *Margin*  
(Landa, 2011)

*Margin* adalah sebuah ruang atas batasan yang menempatkan tepi kanan, kiri, atas maupun bawah. *Margin* dapat digunakan pada sebuah media cetak maupun digital untuk memberikan komposisi desain yang mudah ditangkap. *Margin* dibuat sebagai sebuah pembatas yang berbentuk seperti bingkai pada tepian desain konten visual dan juga teks. (hlm.161-162).

b. ***Grid***

Landa (2011) berpendapat bahwa *grid* merupakan sebuah panduan dalam membuat perancangan atau desain yang dibagi kedalam beberapa

bentuk yaitu adalah *one column grid*, *two column grid*, dan yang terakhir adalah *four column grid*. (hlm. 161).



Gambar 2.16 *Grid*  
(Landa, 2011)

## 10. *Typography*

Tipografi memiliki perubahan yang sangat signifikan seiring perkembangan pada era tipografi digital. Pada perangkat lunak komputer, ukuran dan gaya dari tipografi menjadi sangat beragam. Terdapat macam-macam gaya dari waktu ke waktu pada tipografi seperti *old style*, *transitional*, *modern*, *Egyptian*, dan *sans serif*.

### 1. *Old Style*

Memiliki atribut pada *font* dengan desain yang khas mengacu pada gaya abad pertengahan dengan versi digital.



Gambar 2.17 *Old style*  
(Carter et al. 2014)

## 2. *Transitional*

Muncul dengan adanya kemajuan sehingga menimbulkan banyak penekanan, matriks, dan *typesetting*. Adanya tebal tipis pada *stroke* sehingga menimbulkan kontras.



Gambar 2.18 *Transitional*  
(Carter et al. 2014)

### 3. *Modern*

Memiliki tingkat kontras yang tinggi antara goresan tebal dan tipis, termasuk adanya geometris yang terkonstruksi. Bentuk tebal dan tipis memiliki banyak variasi seperti *fineline* hingga *ultrabold*. Bentuknya tipis dan tebal/lebar dengan huruf yang diperluas.



Gambar 2.19 *Modern*  
(Carter et al. 2014)

### 4. *Egyptian*

Memberikan bentuk yang dinamis, seragam dan hampir seragam namun berkualitas abstrak. Memiliki guratan yang tebal dengan ditempa oleh bentuk lengkung.



abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz  
\$1234567890(, ' " - ; : ) ! ? &

Helvetica

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy**  
**ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz**  
**XYZ\$1234567890(, ' " - ; : ) ! ? &**

Helvetica Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz  
WXYZ\$1234567890(, ' " - ; : ) ! ? &

Helvetica

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy**  
**ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz**  
**XYZ\$1234567890(, ' " - ; : ) ! ? &**

Helvetica Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz  
WXYZ\$1234567890(, ' " - ; : ) ! ? &

Gambar 2.20 *Egyptian*  
(Carter et al. 2014)

## 5. *Sans serif*

*Sans serif* berbentuk elemen dengan huruf yang dilucuti, dan bentuknya ideal karena tercampur dengan adanya kemajuan teknologi.

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz  
\$1234567890(, ' " - ; : ) ! ? &

Helvetica

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy**  
**ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz**  
**\$1234567890(, ' " - ; : ) ! ? &**

Helvetica Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz  
\$1234567890(, ' " - ; : ) ! ? &

Helvetica

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy**  
**ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz**  
**\$1234567890(, ' " - ; : ) ! ? &**

Helvetica Bold

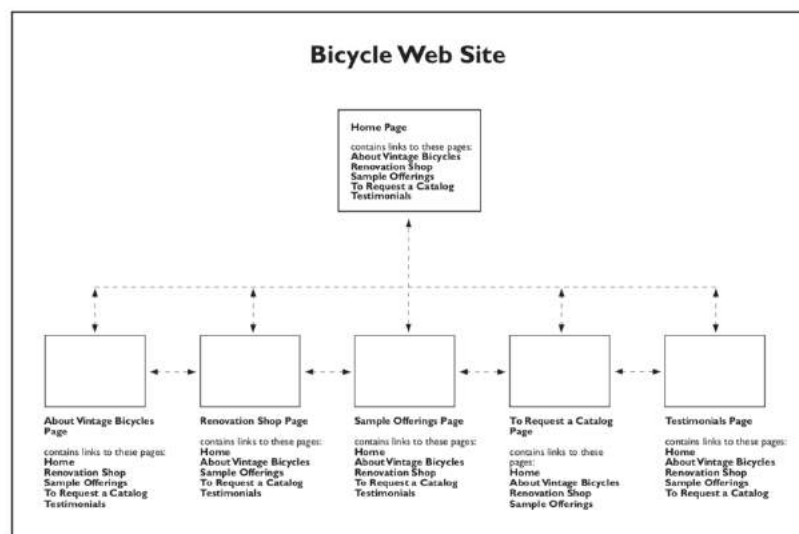
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNopqrstuvwxyz  
\$1234567890(, ' " - ; : ) ! ? &

Gambar 2.21 *Sans Serif*  
(Carter et al. 2014)

## 11. Ilustrasi

Menurut Graham (2005) Ilustrasi memiliki saluran yang bermanfaat jika diterapkan pada sebuah halaman karena melalui ilustrasi sebuah informasi dan komunikasi dapat disalurkan. Yang dimaksud dari saluran adalah ilustrasi dapat memberikan hubungan untuk memperkuat, menjelaskan, dan menekankan ukuran teks pada sebuah halaman. Dengan adanya penyatuan dari visual dan verbal membuat orang yang melihat lebih cepat dan lebih mudah untuk mengerti, daripada hanya salah satu bentuk visual atau pun verbal (hlm.175).

Ilustrasi memiliki berbagai macam jenis yaitu berupa diagram, peta, bagan, kartun atau berupa gambar. Menurut Graham (2005) Orang-orang tidak memahami bahwa bagan merupakan salah satu bagian dari ilustrasi. Ilustrasi dalam bentuk diagram dapat membuat sebuah hubungan antara elemen yang sulit untuk dibuat dalam bentuk visualisasi.



Gambar 2.22 Bagan  
(Graham, 2005)

Graham (2005) Ilustrasi adalah cara yang efektif untuk menunjukkan ide atau sesuatu yang berbentuk abstrak ke dalam konsep visual. Ilustrasi dapat dibuat dalam bentuk visualisasi yang lucu, dekoratif, faktual atau serius. Pembuatan ilustrasi yang dikategorikan pada bentuk-bentuk faktual dan sebagainya harus disesuaikan dengan teks atau verbal yang dibuat (p.176).



Gambar 2.23 Kartun  
(Graham, 2005)

Sumber terciptanya ilustrasi adalah berasal dari manusia yang didukung dengan berbagai senjata atau peralatan seperti pena, kertas, komputer, ilustrator, dan CD. Ilustrasi tidak selalu dibuat dalam bentuk cantik namun yang terpenting adalah visualisasi yang dapat mendukung verbal.



Gambar 2.24 Ilustrasi memberikan cerita  
(Graham, 2005)

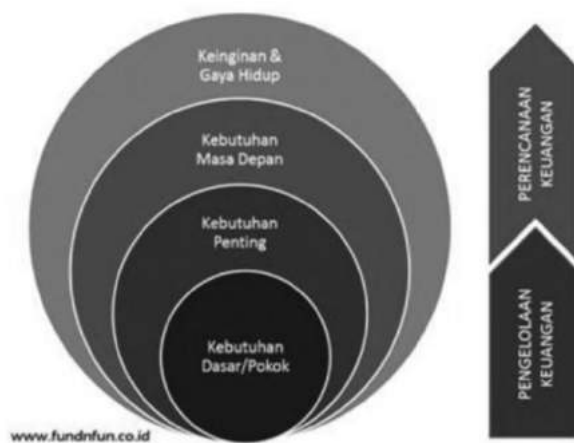
## 12. *Financial Planning*

Sandjaja, & Harsanto (2013) *Financial planning* atau perencanaan keuangan adalah alat bantu atau sebuah penunjuk arah yang membantu seseorang dalam mencapai tujuan dalam hidup. Dalam mencapai apa yang diinginkan tentunya harus ada unsur usaha, sama halnya dengan *financial planning*. Kemampuan dalam mengatur dan mengelola keuangan tentunya diperlukan untuk manusia karena manusia dan uang adalah komponen yang tidak dapat dipisahkan. Dalam arti keperluan dalam hidup menuntut seseorang untuk memiliki uang yang cukup sehingga dapat memenuhi kebutuhan hidup (hlm. 20).

### a. Membedakan kebutuhan dan keinginan

Rostiana, & Djulius (2018) Setiap manusia memiliki bermacam keinginan yang dipengaruhi oleh pengaruh sosial dan sikap konsumtif.

Jika seseorang tidak dapat memenuhi kebutuhan dasar maka seseorang tidak dapat hidup dengan layak dan sebaliknya. Jika seseorang tidak dapat memenuhi keinginan dipastikan hidup dengan layak namun tidak merasakan kepuasan yang tingkatnya diatas layak (hlm. 44-45).



Gambar 2.25 Kaitan kebutuhan dan perencanaan keuangan (Rostiana & Djulius, 2018)

Kebutuhan dasar menurut Rostiana, & Djulius dibagi menjadi tiga bagian yaitu adalah yang pertama kebutuhan dasar pokok, selanjutnya kebutuhan penting dan yang terakhir kebutuhan akan masa depan (hlm. 45-46).

## Kebutuhan vs Keinginan

FUND&FUN



Gambar 2.26 Kebutuhan dan keinginan  
(Rostiana & Djulius, 2018)