



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 Desain Komunikasi Visual

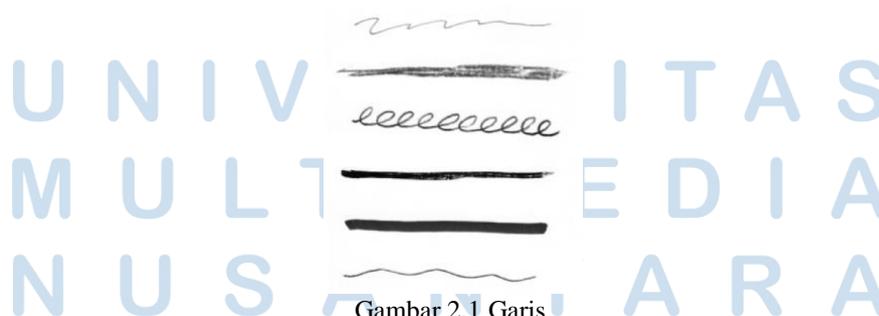
Desain memiliki banyak makna baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Desain dalam kata kerja memiliki arti berupa aktivitas memikirkan, merancang dan menciptakan sesuatu atas suatu masalah. Sedangkan dalam kata benda, desain diartikan sebagai suatu bentuk visual atau gambar. Jika digabungkan, desain dapat didefinisikan sebagai kegiatan visualisasi yang berupa menciptakan dan merancang sesuatu ke dalam bentuk visual untuk memecahkan suatu permasalahan dan mencapai tujuan tertentu melalui proses komunikasi visual. Desain sebagai komunikasi visual dapat menjadi solusi untuk permasalahan yang berhubungan dengan persuasi, informasi, pendidikan, ataupun hiburan (DiMarco, 2010).

2.1.1 Elemen Desain

Menurut DiMarco (2010), terdapat beberapa elemen desain yang perlu diidentifikasi dan diketahui sebelum melakukan desain. Elemen-elemen desain yang dimaksud, yaitu:

1) Garis

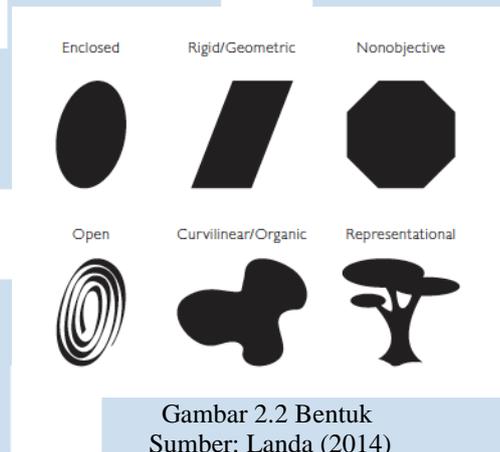
Garis merupakan serangkaian titik yang saling berhubungan satu sama lain. Untuk memperlihatkan gaya visual yang berbeda, garis dapat dibentuk menjadi persegi ataupun melengkung. Garis dapat dibuat berulang, saling bertumpukan agar menunjukkan tekstur, membuat suatu batasan, dan membentuk suatu objek tertentu.



Gambar 2.1 Garis
Sumber: Landa (2014)

2) Bentuk

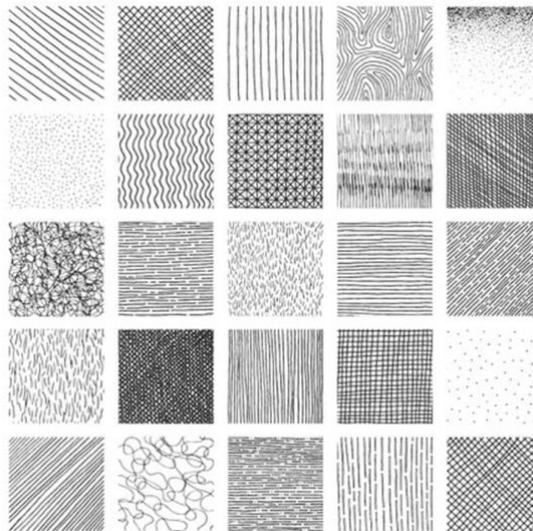
Bentuk adalah elemen gambar atau visual yang memiliki area dan ruang tertutup. Bentuk memiliki banyak jenis yaitu organis (dari alam), geometris, dan imajiner bebas (abstrak).



Gambar 2.2 Bentuk
Sumber: Landa (2014)

3) Tekstur

Tekstur merupakan suatu keadaan permukaan yang terbuat dari gambar, garis, dan bentuk yang saling bertumpukan sehingga dapat dirasakan (taktil) secara langsung dari objek tiga dimensi maupun dilihat (visual) dari karya dua dimensi.



Gambar 2.3 Tekstur
Sumber: <https://bambangherlandi.web.id> (2020)

4) Warna

Warna merupakan suatu unsur cahaya yang dipantulkan sehingga terlihat sebagai warna. Warna terdiri dari beberapa elemen dasar yaitu *hue*, *value*, *shade*, *tint*, *saturation*, dan *contrast*. *Hue* adalah warna murni seperti coklat, merah, ungu, oranye, dan hijau. *Value* adalah tingkat terang dan gelap suatu warna. *Shade* yaitu warna yang ditambahkan warna hitam sehingga lebih gelap. *Tint* adalah warna yang ditambah warna putih sehingga lebih terang. *Saturation* yaitu tingkat kejelasan dan kepuhutan dalam suatu intensitas warna. *Contrast* adalah perbedaan hasil dari perbandingan warna.

Warna memiliki dua model yaitu aditif (RGB) dan subtraktif (CMYK). Model warna aditif (RGB) terdiri dari warna merah, hijau, dan biru yang didasarkan pada cahaya. Biasanya warna RGB digunakan pada *output* di layar monitor seperti film atau *website*. Sedangkan model warna subtraktif (CMYK) terdiri dari warna *cyan*, magenta, kuning, dan hitam yang didasarkan pada tinta. Biasanya warna CMYK digunakan pada proses pencetakan.



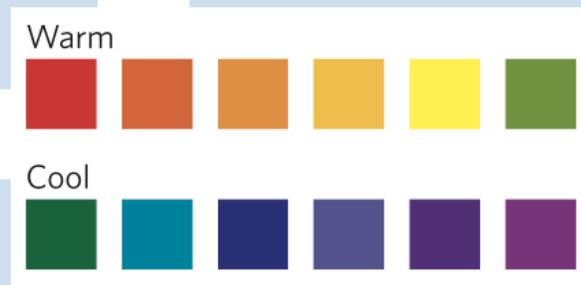
Gambar 2.4 Warna RGB dan Warna CMYK

Sumber: DiMarco (2010)

Warna memiliki skema warna yang terdiri dari kombinasi warna dengan berbagai variasi dan dapat menciptakan suatu kesatuan. Skema warna yang penting dan perlu diperhatikan, yaitu:

a) Warna Hangat dan Sejuk

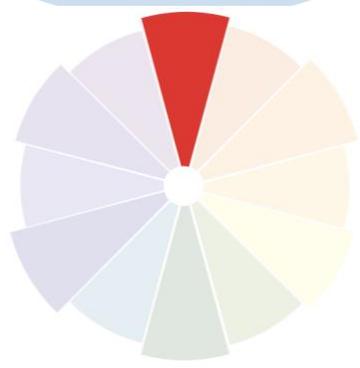
Warna hangat dan sejuk dapat diidentifikasi melalui roda warna. Warna yang termasuk warna hangat primer yaitu merah dan kuning sedangkan warna hangat sekunder adalah oranye. Warna biru merupakan warna primer sejuk sedangkan ungu dan hijau warna sekunder sejuk.



Gambar 2.5 Warna Hangat dan Warna Sejuk
Sumber: DiMarco (2010)

b) Monokromatik

Warna monokromatik merupakan perpaduan gradasi dari salah satu warna dasar yang menggunakan kombinasi terang dan gelap.



Gambar 2.6 Warna Monokromatik
Sumber: DiMarco (2010)

c) Komplementer

Warna komplementer merupakan kombinasi warna yang berseberangan pada roda warna dan jika digunakan sebagai pelengkap akan menciptakan suatu kontras.



Gambar 2.7 Warna Komplementer
Sumber: DiMarco (2010)

d) Analogus

Warna analogus merupakan kombinasi warna yang letaknya berdekatan pada roda warna dan dapat menciptakan suatu harmoni.



Gambar 2.8 Warna Analogus
Sumber: DiMarco (2010)

e) Kontras

Warna kontras merupakan kombinasi dua atau lebih warna dari roda warna yang menciptakan suatu kontras warna namun tidak menyebabkan kesenjangan visual.



Gambar 2.9 Warna Kontras
Sumber: DiMarco (2010)

f) Akromatik

Warna akromatik atau yang biasa disebut *grayscale* merupakan kombinasi warna yang terdiri dari warna hitam, putih, dan abu-abu.



Gambar 2.10 Warna Akromatik
Sumber: DiMarco (2010)

5) Tipografi

Jenis huruf digunakan untuk mengatur teks agar dapat membantu dalam menyampaikan suatu pesan. Jenis huruf memiliki nama dan gaya *font* tersendiri sehingga membentuk kumpulan jenis huruf (*font family*). Gaya pada *font* banyak macamnya seperti *roman*, *regular*, *bold*, *semibold*, *italic*, *book*, *oblique*, *heavy*, *black*, *condensed*, *thin*, dan *bold italic*. Setiap *font family* memiliki gaya *font* yang bervariasi dan berbeda. Jenis huruf terdiri dari beberapa kategori, yaitu:

a) *Serif*

Jenis huruf *serif* memiliki ciri yaitu ekor yang terdapat pada ujung atas dan bawah huruf-hurufnya. *Font* yang termasuk ke dalam *serif* yaitu jenis huruf klasik seperti Garamond, Times New Roman, Caslon, Bodini, dan Goudy. *Serif* biasanya digunakan pada penulisan *body copy* dengan gaya *font roman*.



Gambar 2.11 *Serif* Typefaces
Sumber: DiMarco (2010)

b) *Sans Serif*

Jenis huruf *sans serif* memiliki gaya yang *modern* dan mudah dipahami. Jenis huruf ini biasanya digunakan untuk penulisan *headline*, logo, *reverse type* (huruf putih dengan latar gelap), dan *body copy* dengan jumlah teks yang terbatas. *Font* yang termasuk ke dalam *sans serif* adalah Helvetica, Gill Sans, Futura, Folio, Avant Garde, Swiss, Arial, dan News Gothic.



Gambar 2.12 *Sans Serif* Typefaces
Sumber: DiMarco (2010)

c) *Slab Serif*

Jenis huruf *slab serif* memiliki ciri yaitu garis yang tebal di ujung huruf-hurufnya. Jenis huruf ini dapat digunakan sebagai penulisan *headline* dan *body copy* dengan sedikit teks yang digunakan.



Gambar 2.13 *Slab Serif* Typefaces
Sumber: DiMarco (2010)

d) *Script and Cursive*

Jenis huruf *script* dan *cursive* memiliki ciri yaitu terlihat seperti tulisan tangan. Jenis huruf *script* lebih memberikan kesan anggun dan elegan sehingga cocok digunakan untuk penulisan pengumuman atau undangan. Namun kedua jenis huruf ini tidak disarankan untuk digunakan dalam desain periklanan karena cenderung sulit untuk dibaca. Kedua jenis huruf ini lebih disarankan untuk digunakan sebagai *headline* atau *intermediate text* dengan jumlah teks sedikit.



Gambar 2.14 *Script Typefaces*
Sumber: DiMarco (2010)

e) *Blackletter*

Huruf *blackletter* juga dikenal sebagai huruf *gothic* yang menirukan gaya huruf kaligrafi dan Inggris kuno. *Font* yang termasuk ke dalam jenis huruf ini yaitu Old English dan San Marco. Jenis huruf ini memiliki tingkat keterbacaan rendah sehingga tidak cocok digunakan dalam penulisan teks dengan jumlah banyak ataupun sedikit.



Gambar 2.15 *Blackletter Typefaces*
Sumber: DiMarco (2010)

f) *Decorative*

Jenis huruf *decorative* memiliki gaya huruf yang rumit dan terkesan abstrak. *Font* yang termasuk ke dalam jenis huruf ini yaitu Comic Sans, Critter, dan Stop. Jenis huruf ini kurang disarankan karena cenderung tidak konsisten dan terlihat kurang estetik sehingga jarang digunakan bahkan oleh desainer profesional.



Gambar 2.16 *Decorative Typefaces*
Sumber: DiMarco (2010)

g) *Symbol*

Jenis huruf simbol terdiri dari gambar dan bentuk geometris. Walau *font* terbuat dari kumpulan gambar suatu objek, setiap huruf pada jenis huruf ini dibuat terlihat seperti huruf alfabet. Jenis huruf ini berfungsi sebagai hiasan pada suatu teks karena memiliki aksan dan ornamen tertentu.



FIGURE 3-20 Various typeface styles.

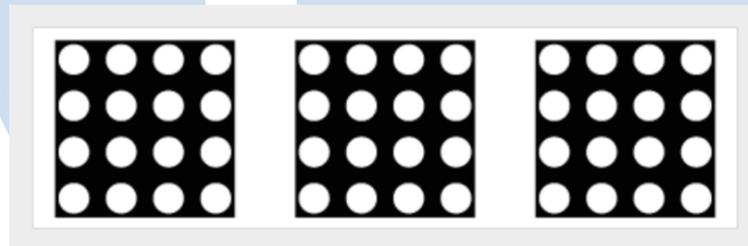
Gambar 2.17 *Symbol Typefaces*
Sumber: DiMarco (2010)

2.1.2 Prinsip Desain

DiMarco (2010) menyebutkan bahwa terdapat beberapa prinsip dasar dalam desain yang saling berhubungan satu sama lain dan perlu diketahui sebelum membuat desain, yaitu:

1) Kesatuan

Kesatuan merupakan elemen-elemen yang saling berhubungan dari suatu desain. Elemen visual yang berbeda jika dapat dihubungkan secara tepat dapat membuat keseluruhan gambar menjadi harmonis dan membentuk *gestalt* sehingga tercipta suatu kesatuan visual.

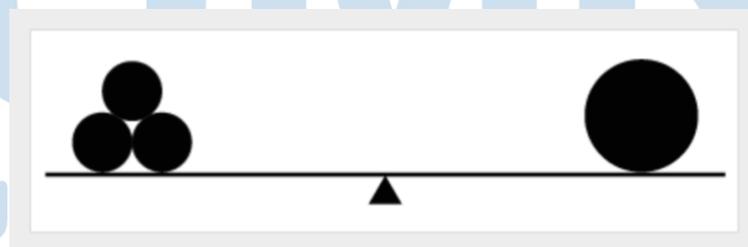


Gambar 2.18 Kesatuan

Sumber: <https://www.jagodesain.com> (2021)

2) Keseimbangan

Keseimbangan adalah bentuk distribusi bobot visual dalam suatu komposisi sehingga gambar dapat stabil dan nyaman dilihat. Ruang negatif, horizontal, dan vertikal dapat menjadi faktor untuk membentuk keseimbangan komposisi. Selain itu, irama juga dapat menciptakan suatu keseimbangan.

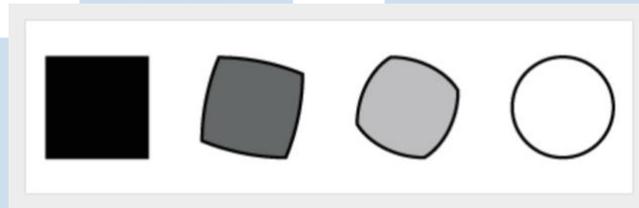


Gambar 2.19 Keseimbangan

Sumber: <https://www.jagodesain.com> (2021)

3) Irama

Irama dapat terbentuk dengan menggunakan pengulangan elemen visual dan pendistribusian ruang yang teratur namun dengan sedikit perubahan sehingga menciptakan kesatuan visual dan komposisi yang seimbang.



Gambar 2.20 Irama

Sumber: <https://www.jagodesain.com> (2021)

4) Repetisi

Repetisi dapat tercipta oleh elemen visual seperti garis, bentuk, jenis, spasi, dan warna yang berulang sehingga memberikan struktur, konsistensi, dan hierarki pada visual suatu desain. Pengulangan merupakan suatu prinsip dasar dalam membentuk simetri.

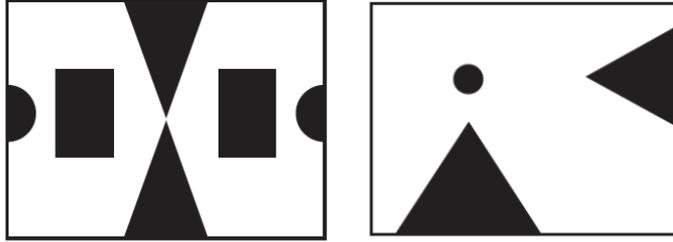


Gambar 2.21 Repetisi

Sumber: <https://medium.com/@iffanmajid> (2015)

5) Simetri dan Asimetri

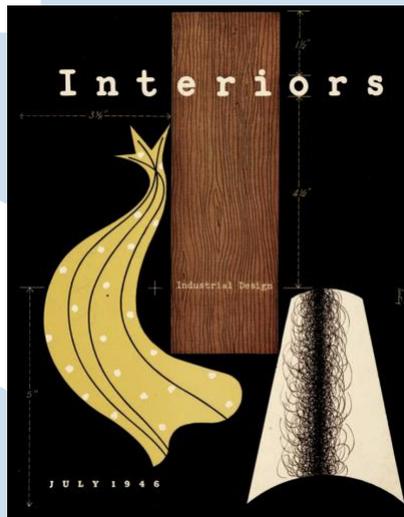
Simetri merupakan suatu bentuk proporsional yang tercipta oleh satu bentuk elemen visual yang sama namun mengalami pengulangan seperti layaknya bayangan pada sebuah cermin. Selain simetri, terdapat juga istilah asimetri yang memiliki sifat berlawanan dari simetri namun dapat membentuk suatu variasi.



Gambar 2.22 Simetri dan Asimetri
Sumber: Landa (2014)

6) Variasi

Variasi adalah suatu kombinasi antara elemen visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan digunakan dalam komposisi desain namun mengalami pengulangan, irama, dan kesatuan. Variasi dapat tercipta dengan cara yang mudah yaitu memanipulasi skala dan proporsi.



Gambar 2.23 Contoh Desain dengan Variasi Elemen Visual
Sumber: DiMarco (2010)

7) Skala dan Proporsi

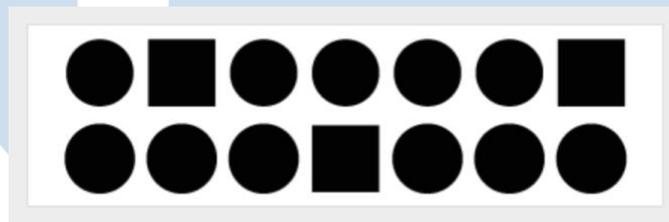
Skala dan proporsi membentuk suatu objek pada komposisi yang saling berhubungan. Skala menggunakan elemen visual dengan ukuran bervariasi untuk menarik perhatian dan menciptakan pendalaman proporsi antar elemen. Fungsi dari skala yaitu untuk membangun dominasi secara efektif.



Gambar 2.24 Skala dan Proporsi
 Sumber: <https://www.evetry.com> (2021)

8) Dominasi

Dominasi yang terdiri dari elemen visual yang dominan akan membuat suatu hierarki dan komposisi yang baik dan sukses sehingga dapat menarik untuk dilihat, dibaca lebih lanjut dan dipahami lebih dalam.



Gambar 2.25 Dominasi
 Sumber: <https://www.jagodesain.com> (2021)

9) Abstraksi

Abstraksi adalah suatu teknik memanipulasi gambar dari bentuk aslinya untuk menciptakan bentuk baru yang lebih sederhana. Manipulasi dapat dilakukan dengan melakukan pengeditan pada beberapa gambar seperti mengurangi bentuk, opasitas, menambahkan *filter*, teks, dan lainnya.



Gambar 2.26 Contoh Desain dengan Ilustrasi Abstrak
 Sumber: DiMarco (2010)

2.1.3 Psikologi Warna

Haller (2019) menjelaskan bahwa terdapat empat warna primer psikologis yang dapat memicu perilaku baik secara fisik maupun emosi yaitu warna merah, kuning, biru, dan hijau. Empat warna primer psikologis akan lebih rinci dijelaskan pada psikologis dari sebelas warna utama yang dapat mempengaruhi respons bawah sadar dan tidak sadar seseorang terhadap warna, yaitu sebagai berikut.

- 1) Merah adalah warna yang memicu respons fisik, menarik fokus, perhatian, dan daya ingat, serta mengekspresikan energi dan kekuatan.
- 2) Kuning adalah warna yang memicu respons emosional, membuat seseorang menjadi lebih percaya diri, positif, optimis, serta mengekspresikan kebahagiaan dan keceriaan.
- 3) Biru adalah warna yang dapat mempengaruhi kecerdasan dan memicu respons mental seperti logika, kejernihan pikiran, fokus, dan konsentrasi.
- 4) Hijau adalah warna yang menenangkan, mengekspresikan keseimbangan dan harmoni antara pikiran, tubuh, dan emosi diri.
- 5) Merah muda adalah warna yang mengekspresikan kasih sayang, kepedulian, dan empati.
- 6) Oranye adalah warna yang menyenangkan, hangat, energik, ramah, dan merangsang interaksi sosial.
- 7) Cokelat adalah warna yang dapat diandalkan, menimbulkan perasaan aman, nyaman, dan hangat.
- 8) Ungu adalah warna yang berkaitan dengan kesadaran, refleksi spiritual yang menciptakan koneksi dengan alam dan semesta.
- 9) Abu-abu adalah warna yang tidak terlalu menarik perhatian sehingga memungkinkan warna lain menjadi pusat perhatian, menenangkan emosi dan memberikan kenyamanan.
- 10) Putih adalah warna yang murni, memberikan keamanan emosional, damai, tenang, kesederhanaan, dan kejelasan.
- 11) Hitam adalah warna yang memberikan kesan mewah, anggun, dan misterius.

2.1.4 Layout

Layout merupakan tata letak dari suatu gambar, warna, dan elemen visual atau desain lainnya yang disusun dan diatur ke dalam suatu komposisi. Fungsi dari *layout* adalah mendukung konsep dan menunjukkan makna pesan dari visual yang ditampilkan. Nuansa *layout* dapat disesuaikan dengan kreativitas dan imajinasi namun tetap harus memperhatikan aturan yang berlaku (Poulin, 2018).

2.1.4.1 Anatomi Grid

Poulin (2018) menyebutkan bahwa sistem dari *grid* memiliki beberapa elemen anatomi utama yaitu *margins*, *columns*, *modules*, *spatial zones*, *flowlines*, *markers*, *gutters*, *alleys*, dan *fields*.



Gambar 2.27 Elemen Anatomi *Grid*
Sumber: Poulin (2018)

1) *Margins*

Margins yaitu jarak atau ruang kosong antara tepi komposisi *layout* dengan gambar dan teks dalam suatu *grid*. Fungsi dari *margins* adalah agar visual dan pesan dapat lebih fokus dan jelas tersampaikan. Penentuan *margins* yang tepat dapat membantu menyeimbangkan keseluruhan komposisi *layout* pada desain yang dihasilkan.

2) *Columns*

Columns adalah suatu bagian vertikal di antara ruang kosong pada *margin* komposisi *layout*. *Columns* bersifat fleksibel karena ukuran dan lebarnya menyesuaikan dengan jenis konten informasi yang disampaikan. Ukuran dan lebar *columns* perlu diperhatikan dan ditentukan dengan baik agar informasi dapat terbaca dengan jelas.

3) *Modules*

Modules merupakan bagian tersendiri dalam suatu *grid* yang terpisahkan oleh jarak reguler. Jika *modules* diletakkan di seluruh *layout* setiap halaman, kolom dan baris akan memiliki ukuran bervariasi. Dalam menentukan jumlah, proporsi, dan ukuran *modules* untuk setiap *layout* halaman diperlukan pertimbangan khusus sehingga *modules* akan tetap terbaca dengan baik dan jelas.

4) *Spatial Zones*

Spatial zones adalah sekelompok *modules* yang memiliki bentuk berbeda pada *grid* namun berisikan dan memperlihatkan secara konsisten suatu informasi berupa gambar ataupun teks.

5) *Flowlines*

Flowlines atau biasa disebut juga dengan *hanglines* merupakan suatu pedoman dasar perataan horizontal yang tak terlihat dalam *grid* untuk membantu pengaturan visual pada komposisi *layout* halaman agar dapat lebih fokus dan terbaca dengan baik.

6) *Markers*

Markers adalah alat indikator dalam *grid* seperti *header*, *footer*, nomor halaman, atau informasi berulang lain yang letaknya konsisten pada suatu *layout* halaman sehingga digunakan sebagai petunjuk dalam penyampaian konten visual seperti buku.

7) *Gutters and Alleys*

Gutters and alleys merupakan sebuah ruang pemisah pada *grid* untuk memisahkan halaman dengan elemennya seperti visual, kolom, lebar, dan proporsi pada komposisi *layout*. Fungsi dari *gutters and alleys* adalah untuk membantu fokus, perhatian, dan keterbacaan dari visual dalam komposisi *layout*.

8) *Fields*

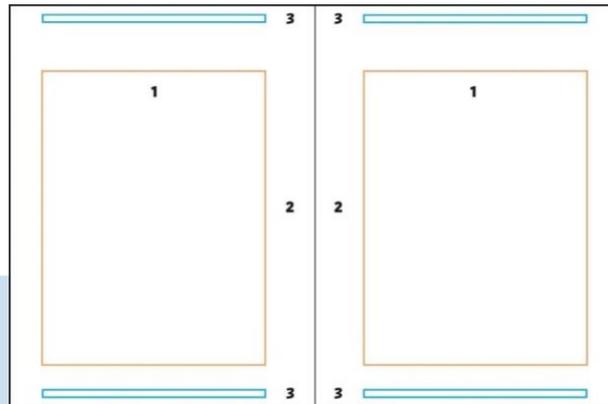
Fields digunakan untuk mengatur kombinasi kolom berisikan teks dan gambar pada *grid* ke dalam modul agar komposisi *layout* terlihat lebih aktif namun tetap dapat disesuaikan dengan elemen dasar *grid*.

2.1.4.2 Sistem Grid

Sistem *grid* merupakan struktur dua dimensi berupa sumbu horizontal dan vertikal yang berfungsi untuk mengatur posisi dan kesatuan elemen visual pada suatu komposisi *layout* (Poulin, 2018). Sistem *grid* terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

1) *Manuscript*

Manuscript grid yang dikenal juga sebagai *grid* blok merupakan sistem *grid* paling sederhana yang memiliki area utama berbentuk persegi panjang dengan *margin* dalam yang luas untuk menampilkan konten visual atau teks.



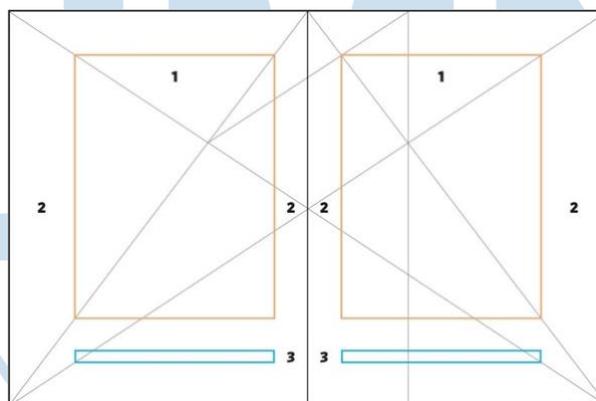
Gambar 2.28 *Manuscript Grid*
Sumber: Poulin (2018)

2) *Symmetrical*

Symmetrical grid adalah sistem *grid* yang simetris antara halaman kiri dan kanan dengan lebar *margin* yang sama di dalam maupun luar sehingga komposisi *layout* dari konten visual terlihat seimbang. Terdapat tiga jenis *symmetrical grid* yaitu *single-column*, *double-column*, dan *multiple-column*.

a) *Single-Column*

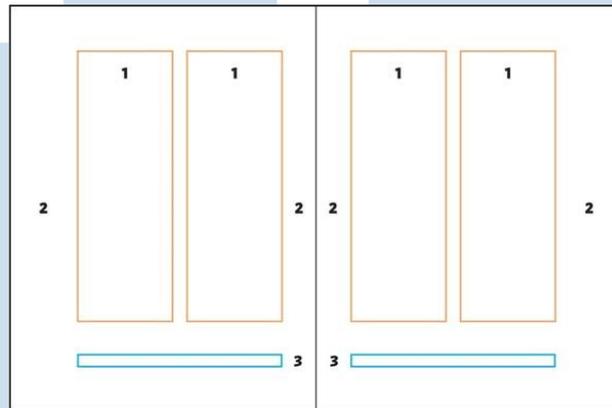
Single-column grid merupakan suatu bentuk komposisi *grid* simetris sederhana yang memiliki satu kolom dengan dua *margin* vertikal dan biasanya digunakan untuk teks berkelanjutan pada buku.



Gambar 2.29 *Single-Column Grid*
Sumber: Poulin (2018)

b) *Double-Column*

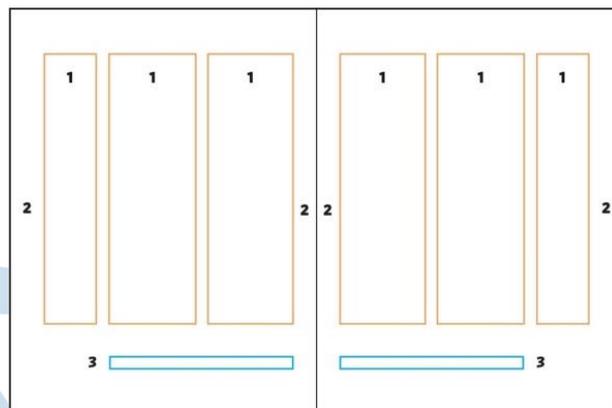
Double-column terdiri dari dua kolom berukuran sama per halaman namun lebarnya dapat disesuaikan dengan kreativitas dan kebutuhan konten visual, teks naratif, ataupun informasi.



Gambar 2.30 *Double-Column Grid*
Sumber: Poulin (2018)

c) *Multiple-Column*

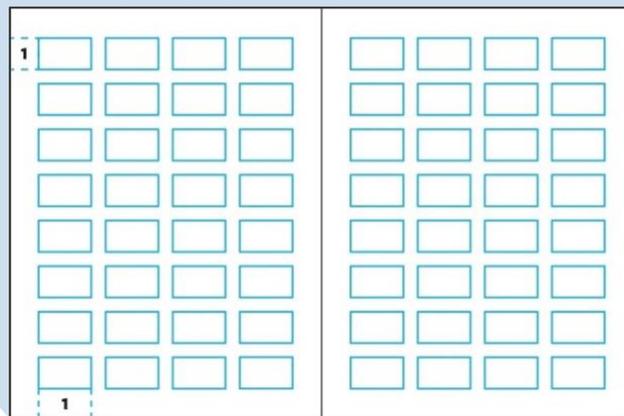
Multiple-column terdiri dari beberapa kolom yang disesuaikan lebar, ukuran, proporsi, jarak, dan *margin* dengan konten visual atau naratif yang bervariasi sehingga menjadi rekomendasi paling baik untuk kebutuhan editorial.



Gambar 2.31 *Multiple-Column Grid*
Sumber: Poulin (2018)

3) *Modular*

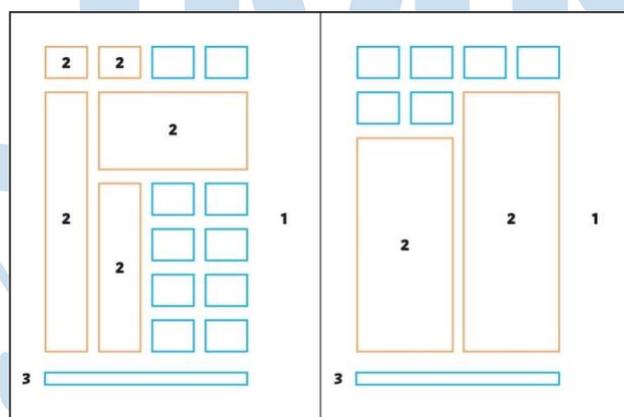
Modular grid merupakan sistem *grid* yang terdiri dari gabungan beberapa kolom horizontal dan vertikal. *Modular grid* berfungsi untuk mengatur konsistensi dari visual seperti gambar dan teks dengan menggabungkan beberapa bentuk bidang atau zona spasial yang berbeda secara horizontal maupun vertikal dalam suatu komposisi *layout*.



Gambar 2.32 *Modular Grid*
Sumber: Poulin (2018)

4) *Asymmetrical*

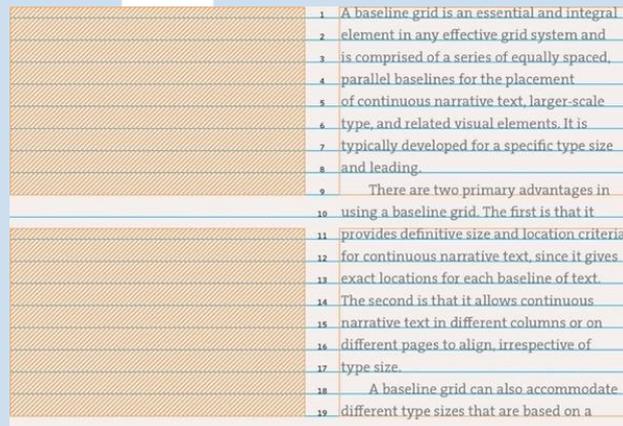
Asymmetrical grid adalah sistem *grid* yang komposisi *layout* pada halaman kiri dan kanan tidak sama sehingga menciptakan bias pada halaman tertentu karena konten visual atau teks tidak seimbang antara satu halaman dengan yang lainnya.



Gambar 2.33 *Asymmetrical Grid*
Sumber: Poulin (2018)

5) *Baseline*

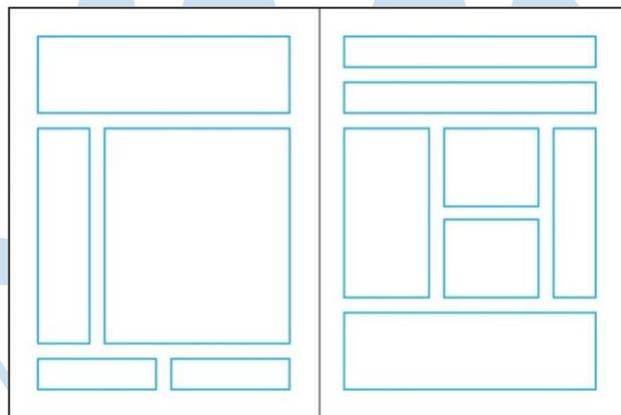
Baseline grid merupakan sistem *grid* dasar yang terdiri dari serangkaian garis paralel berjarak sama untuk menentukan letak teks, *headline*, atau visual dengan berbagai ukuran, posisi yang tepat, dan sejajar pada kolom maupun halaman yang berbeda.



Gambar 2.34 *Baseline Grid*
Sumber: Poulin (2018)

6) *Hierarchical*

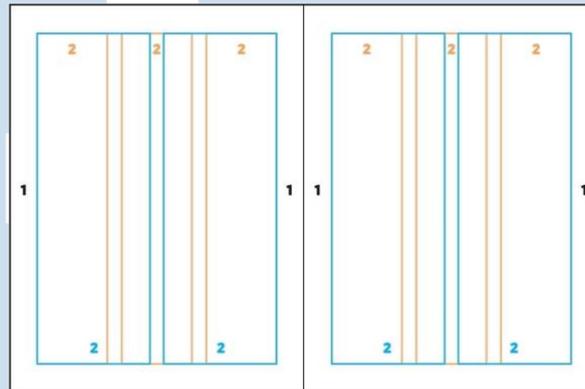
Hierarchical grid adalah sistem *grid* yang memiliki jarak atau perataan yang bervariasi setiap halamannya dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan lebar kolom atau proporsi dari elemen visual dan teks naratif.



Gambar 2.35 *Hierarchical Grid*
Sumber: Poulin (2018)

7) *Compound*

Compound grid merupakan sistem *grid* yang terbuat dari gabungan antara dua atau lebih kolom menjadi satu kesatuan yang lebih teratur dengan tetap memperhatikan konsistensi dari *margin*, garis, dan jarak pada komposisi *layout*.



Gambar 2.36 *Compound Grid*
Sumber: Poulin (2018)

2.2 Media Informasi

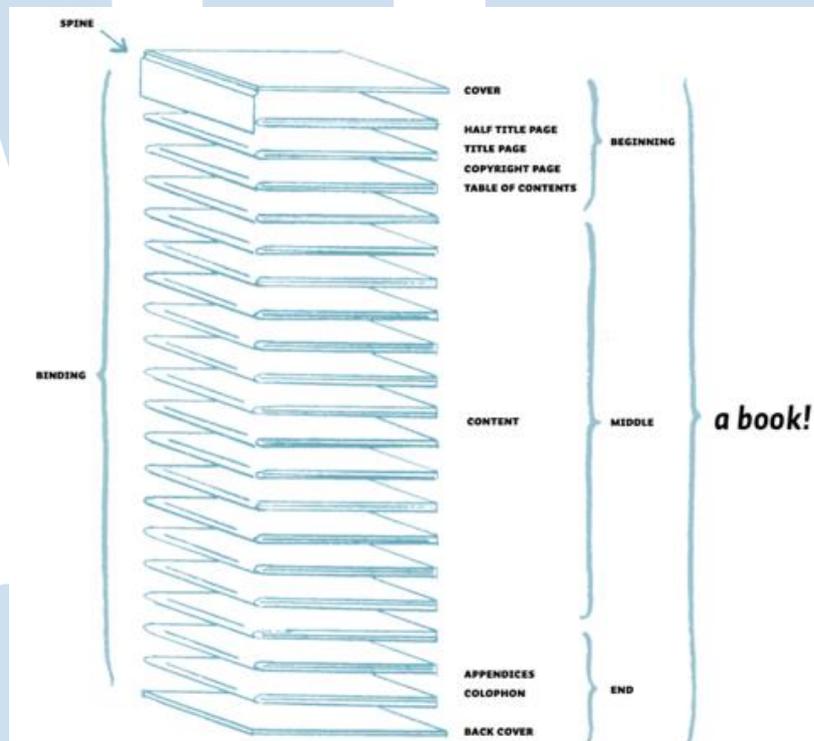
Media merupakan suatu alat yang dapat membantu memenuhi kebutuhan dasar manusia karena memiliki fungsi sebagai wadah untuk menyampaikan pesan, berkomunikasi, memberikan informasi, mendapatkan hiburan, dan bersosialisasi. Media terbagi menjadi dua jenis yaitu media cetak dan media elektronik. Contoh dari media cetak adalah majalah, koran, dan buku sedangkan media elektronik mencakup radio, televisi, dan internet. Selain kedua jenis media tersebut, terdapat media lain yang terletak di luar ruang seperti *billboard* atau media luar ruang lainnya yang dapat dikategorikan ke dalam jenis media *ambient* (Katz, 2017).

2.3 Buku

Buku merupakan sebuah media cetak yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi. Selain teks, bagian dalam dan sampul buku juga dapat didesain dengan menampilkan visual atau gambar agar dapat lebih menarik perhatian dan minat untuk membaca. Dalam proses mendesain buku terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dalam pembuatan suatu buku seperti ukuran halaman, penjilidan, jenis kertas, desain halaman, dan desain sampul (Lupton, 2008).

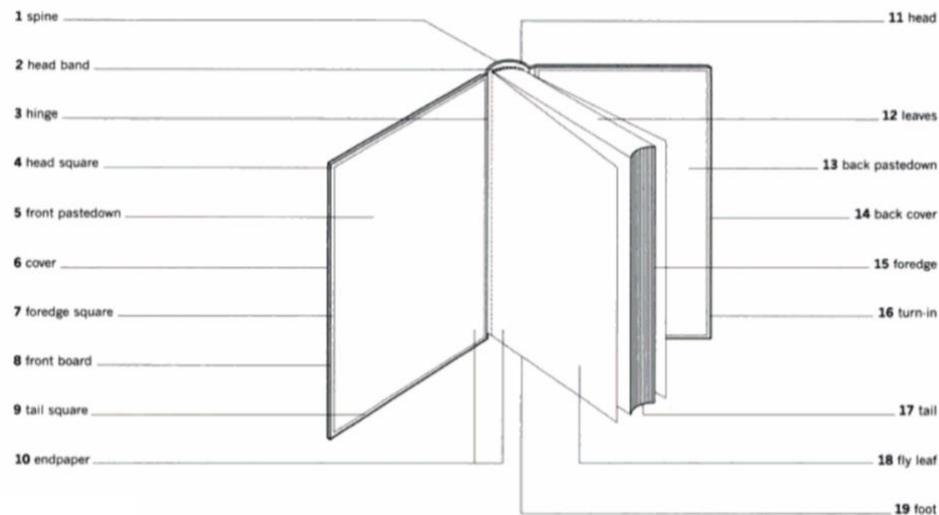
2.3.1 Anatomi Buku

Lupton (2008) menyatakan bahwa pada umumnya hampir setiap buku memiliki tiga bagian yaitu awal, tengah, dan akhir. Di setiap bagian memiliki konten tersendiri yang membentuk satu kesatuan buku. Bagian awal biasanya terdiri dari *cover*, halaman prancis (*half title*), halaman judul, halaman *copyright*, dan daftar isi. Bagian tengah merupakan bagian isi dari buku yang berisi konten seperti teks atau visual dengan jumlah halaman menyesuaikan. Bagian akhir berisikan *index* atau *credits* dan ditutup dengan *back cover*.



Gambar 2.37 Anatomi Buku dari Segi Konten Buku
Sumber: Lupton (2008)

Dalam bukunya berjudul *Book Design*, Haslam (2006) menyebutkan bahwa buku memiliki berbagai komponen yang bervariasi dengan penamaan teknis khusus untuk proses penerbitan buku. Komponen-komponen buku terbagi menjadi 19 bagian yaitu sebagai berikut.



Gambar 2.38 Anatomi Buku dari Segi Cover Buku
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Spine* merupakan bagian pada *cover* buku yang menutupi bagian tepi yang dijilid.
- 2) *Head band* merupakan pita benang berwarna yang mengikat dan menyatukan bagian buku sebagai pelengkap penjilidan *cover* buku.
- 3) *Hinge* merupakan bagian lipatan di *endpaper* yang letaknya di antara bagian *pastedown* dan *fly leaf*.
- 4) *Head square* merupakan pinggiran kecil yang menonjol sebagai pelindung di bagian atas buku dan terbuat dari ukuran *cover* dan *back boards* yang lebih besar daripada halaman buku.
- 5) *Front pastedown* merupakan bagian *endpaper* yang menempel pada bagian dalam *front board*.
- 6) *Cover* merupakan kertas atau karton tebal yang berfungsi untuk melindungi komponen buku.
- 7) *Foredge square* merupakan pinggiran kecil yang menonjol sebagai pelindung di tepi depan buku dan terbuat dari *cover* dan belakang buku.
- 8) *Front board* merupakan *cover board* yang terletak di bagian depan buku.
- 9) *Tail square* merupakan pinggiran kecil yang menonjol sebagai pelindung di bagian bawah buku dan terbuat dari ukuran *cover* dan *back boards* yang lebih besar daripada halaman buku.

- 10) *Endpaper* merupakan halaman kertas tebal yang melindungi bagian dalam *cover board* dan *hinge* dengan *pastedown* atau kertas karton di bagian luar halaman dan *fly leaf* di halaman sebaliknya.
- 11) *Head* merupakan bagian atas buku.
- 12) *Leaves* merupakan halaman pada buku dengan beberapa pilihan kertas seperti *bound paper* dan *vellum*, atau halaman *recto* dan *verso*.
- 13) *Back pastedown* merupakan bagian *endpaper* yang menempel pada bagian dalam *back board*.
- 14) *Back cover* merupakan *cover* belakang buku.
- 15) *Foreedge* merupakan bagian tepi depan pada buku.
- 16) *Turn-in* merupakan bagian tepi kertas yang dilipat dari bagian luar ke bagian dalam *cover*.
- 17) *Tail* merupakan bagian bawah buku.
- 18) *Fly leaf* merupakan halaman sebaliknya dari *endpaper*.
- 19) *Foot* merupakan bagian bawah halaman buku.

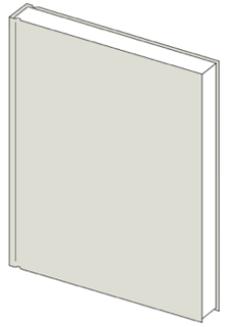
2.3.2 Jenis Penjilidan

Lupton (2008) menyebutkan bahwa penjilidan merupakan hal penting yang diperlukan untuk menyatukan beberapa halaman menjadi sebuah buku. Bahan yang dapat digunakan untuk mengikat halaman pada buku yaitu perekat, staples, dan benang. Terdapat beberapa jenis penjilidan, yaitu:

1) *Case/Hardcover*

Penjilidan dengan jenis *hardcover* dibuat dengan cara dijahit menggunakan benang dan direkatkan pada pita linen yang fleksibel dan kuat sehingga lebih tahan lama.

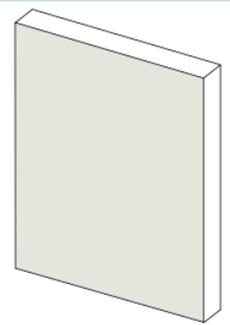
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.39 *Case/Hardcover Binding*
Sumber: Lupton (2008)

2) *Perfect*

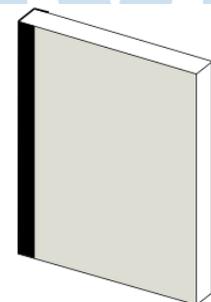
Buku dengan penjilidan *perfect* dibuat dengan direkatkan di sepanjang tepi halaman kemudian dilapisi dengan *cover* penutupnya.



Gambar 2.40 *Perfect Binding*
Sumber: Lupton (2008)

3) *Tape*

Buku dengan penjilidan *tape* direkatkan dengan menggunakan selotip yang diberi lem panas pada sekitar sampul dan halaman.



Gambar 2.41 *Tape Binding*
Sumber: Lupton (2008)

4) *Side Stitch*

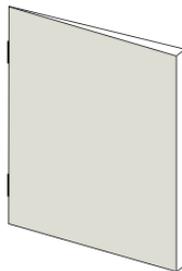
Buku dijilid dengan dijahit melewati tepi buku dan sedikit ke bagian dalam dari depan ke belakang. Ketebalan halaman buku mempengaruhi keefektifan penjilidan buku jenis ini.



Gambar 2.42 *Side Stitch Binding*
Sumber: Lupton (2008)

5) *Saddle Stitch*

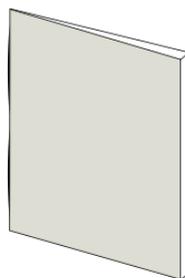
Penjilidan buku dengan jenis ini dilipat terlebih dahulu menjadi dua kemudian sampul dan halamannya dijilid.



Gambar 2.43 *Saddle Stitch Binding*
Sumber: Lupton (2008)

6) *Pamphlet Stitch*

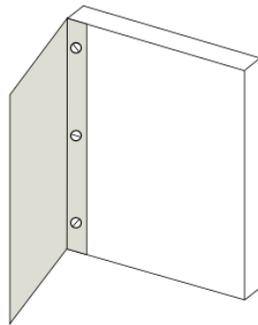
Buku dengan penjilidan ini dijilid dengan cara dijahit menggunakan benang kemudian diikat bagian sampul dan halamannya.



Gambar 2.44 *Pamphlet Stitch Binding*
Sumber: Lupton (2008)

7) *Screw and Post*

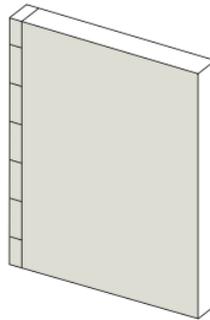
Penjilidan buku jenis ini di bor terlebih dahulu kemudian diikat dengan penyangga dan sekrup. Salah satu keunggulan dari penjilidan ini yaitu halamannya dapat dengan mudah ditambah ataupun dikurangi.



Gambar 2.45 *Screw and Post Binding*
Sumber: Lupton (2008)

8) *Stab*

Penjilidan ini disebut juga sebagai penjilidan *Japanese stab*. Halaman pada buku dijahit menjadi satu kesatuan dengan benang yang dapat dilihat pada sisi buku.



Gambar 2.46 *Stab Binding*
Sumber: Lupton (2008)

9) *Spiral*

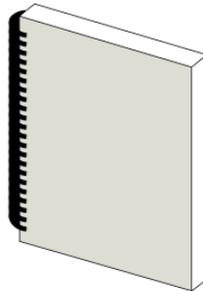
Penjilidan jenis ini dilubangi terlebih dahulu menggunakan mesin kemudian dimasukkan gulungan kawat yang diputar di belakang buku.



Gambar 2.47 *Spiral Binding*
Sumber: Lupton (2008)

10) *Plastic Comb*

Penjilidan buku ini tidak direkomendasikan karena kualitas sisir plastik yang kurang baik untuk buku dan hasil penjilidannya tidak rata.



Gambar 2.48 *Plastic Comb Binding*
Sumber: Lupton (2008)

2.4 Buku Interaktif

Menurut Lynch-Brown, Tomlinson, & Short (2014), buku interaktif merupakan buku yang menggunakan visual untuk membangun serta mendorong interaksi dan partisipasi dari pembaca saat membaca buku dengan menyediakan berbagai aktivitas atau kegiatan di dalam buku seperti memberikan pertanyaan beserta kolom-kolom kosong yang dapat diisi sendiri oleh pembaca, menemukan suatu objek dalam ilustrasi, dan lain sebagainya.

2.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bahasa visual yang memiliki pengaruh dan digunakan untuk memenuhi berbagai tujuan tertentu yang berbeda-beda seperti mengkomunikasikan suatu informasi, pesan kontekstual, komersial, memberikan edukasi, persuasi, dan identitas kepada suatu *brand*, perusahaan, target audiens, maupun masyarakat (Male, 2007).

2.5.1 Jenis Ilustrasi

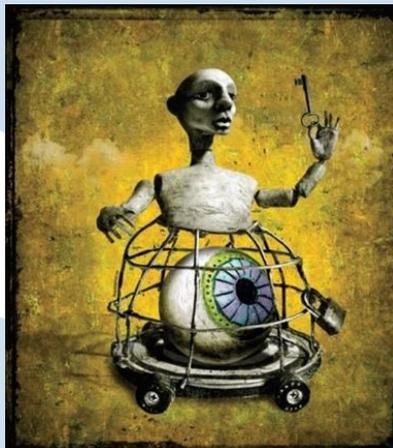
Berdasarkan Male (2007), ilustrasi dapat dikategorikan menjadi metafora, *pictorial truths*, serta *aesthetics and non-Aesthetics* yang masing-masing memiliki berbagai variasi ilustrasi.

1) Metafora

Visual dari metafora mendeskripsikan suatu gambar yang imajinatif namun tidak berlaku secara harfiah. Metafora terdiri dari beberapa jenis yaitu konseptual, diagram, dan abstrak.

a) Konseptual

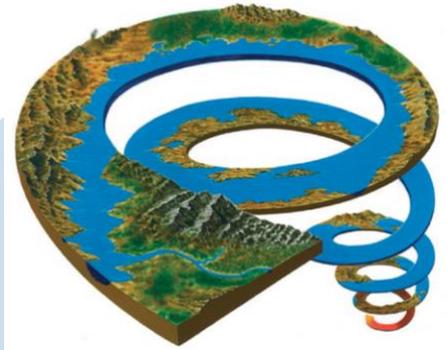
Ilustrasi konseptual merupakan visual yang tidak dibuat berdasarkan pada kemiripan dengan tampilan yang sebenarnya namun direpresentasikan dalam sebuah konsep yang imajinatif.



Gambar 2.49 Ilustrasi Konseptual
Sumber: Male (2007)

b) Diagram

Diagram merupakan suatu ilustrasi yang berfungsi untuk mengkomunikasikan suatu informasi dengan menggambarkan objek atau sistem yang dapat direpresentasikan dari grafis dan simbol. Biasanya diagram digunakan sebagai kebutuhan edukatif pada buku teks pendidikan, memberikan alternatif visual pada kampanye iklan, ataupun kebutuhan promosi dan editorial.



Gambar 2.50 Ilustrasi Diagram
Sumber: Male (2007)

c) Abstrak

Abstrak merupakan ilustrasi yang tidak ada kaitannya dengan alam atau kenyataan melainkan gambar figuratif yang bebas dari representasi bentuk asli dan dibuat secara imajinatif berdasarkan warna dan bentuk hasil pemikiran sendiri.



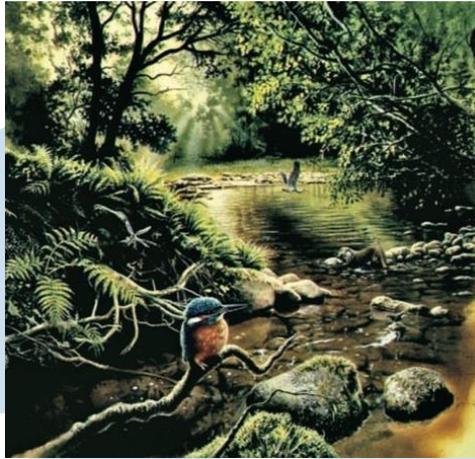
Gambar 2.51 Ilustrasi Abstrak
Sumber: Male (2007)

2) *Pictorial Truths*

Visual dari *pictorial truths* digambarkan berdasar dari objek yang asli dan nyata. *Pictorial truths* terdiri dari beberapa jenis yaitu representasi *literal*, *hyperrealism*, *stylised realism*, dan *sequential imagery*.

a) Representasi *Literal*

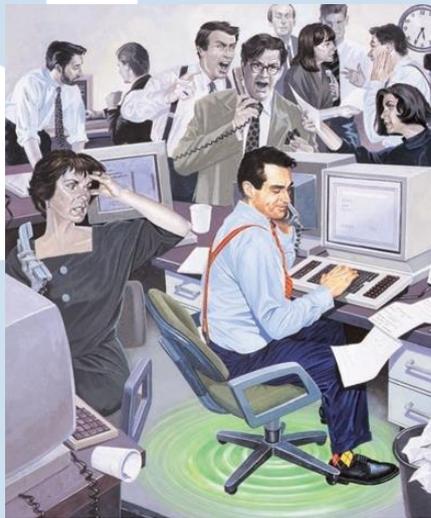
Representasi *literal* adalah ilustrasi yang digambarkan sesuai realitas sebagai representasi dari bentuk asli dan nyata yang bervariasi seperti tempat, orang, hewan, tumbuhan, maupun objek lainnya.



Gambar 2.52 Ilustrasi Representasi *Literal*
Sumber: Male (2007)

b) *Hyperrealism*

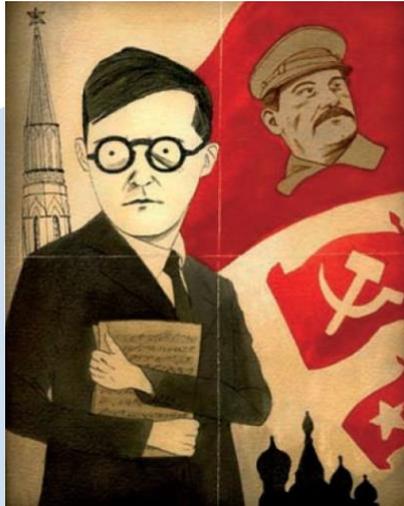
Hyperrealism merupakan ilustrasi yang digambarkan secara detail dengan realitas yang intens sehingga terlihat seperti foto yang menyerupai bentuk asli dari suatu objek.



Gambar 2.53 Ilustrasi *Hyperrealism*
Sumber: Male (2007)

c) *Stylised Realism*

Stylised realism merupakan ilustrasi yang menyerupai bentuk realistis namun digambarkan lebih dekoratif dengan sentuhan impresionisme ataupun ekspresionisme seperti menggunakan warna-warna yang ekspresif, bentuk ikonik, distorsi, dan lainnya.



Gambar 2.54 Ilustrasi *Stylised Realism*
Sumber: Male (2007)

d) *Sequential Imagery*

Serangkaian ilustrasi yang digambarkan secara berurutan membentuk suatu seri yang biasanya ada pada komik, novel, fiksi naratif dan non-fiksi untuk khalayak muda. Tujuannya adalah untuk periklanan, promosi, informasi, pendidikan, hiburan, serta humor.



Gambar 2.55 Ilustrasi *Sequential Imagery*
Sumber: Male (2007)

3) *Aesthetics and Non-Aesthetics*

Suatu bahasa visual yang mempertimbangkan nilai-nilai estetika dan non-estetika. *Aesthetics and Non-Aesthetics* terdiri dari *trends*, *chocolate box*, dan *shock*.

a) *Trends*

Jenis ilustrasi ini popularitasnya bergantung pada generasi dan kelompok umur tertentu. Terdapat beragam visual yang berkaitan dengan medianya. Salah satu contoh adalah ilustrasi digital dengan warna *flat* yang dikelilingi oleh garis tebal pada keseluruhan bentuknya, atau bisa juga disertai dengan penggunaan *hand lettering*.



Gambar 2.56 Ilustrasi *Trends*
Sumber: Male (2007)

b) *Chocolate Box*

Jenis ilustrasi ini adalah kombinasi antara gambar *hyperreality* dengan distorsi yang secara kontekstual memberikan kesan sentimental dan pesan “sangat manis”. Ilustrasi ini digunakan sebagai fungsi persuasi pada iklan, promosi, atau *packaging*.



Gambar 2.57 Ilustrasi *Chocolate Box*
Sumber: Male (2007)

c) *Shock*

Jenis ilustrasi ini dapat digambarkan bervariasi dari *hyperrealism* hingga bentuk surealisme yang ekstrem. Salah satu contohnya adalah pada buku fiksi naratif dalam konteks *gothic horror*.



Gambar 2.58 Ilustrasi *Shock*
Sumber: Male (2007)

2.5.2 Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007), ilustrasi memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai dokumentasi, referensi, dan petunjuk, komentar, *storytelling*, persuasi, serta identitas.

1) Dokumentasi, Referensi, dan Petunjuk

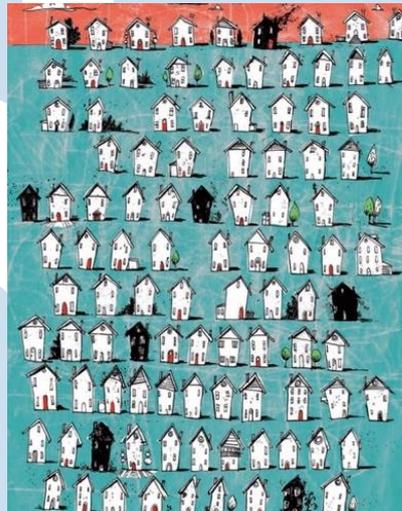
Ilustrasi pada informasi untuk dokumentasi, referensi, bahan pelajaran, dan penjelasan suatu petunjuk memiliki berbagai macam tema yang luas dan banyak jenis diantaranya yaitu *literal*, representasi bergambar, gambar sekuensial sederhana dan kompleks, serta konseptual dan diagram. Ilustrasi yang dibuat secara kreatif dan inovatif merupakan cara yang menghibur dan menyenangkan untuk dapat membantu informasi lebih mudah dicerna dan dipahami.



Gambar 2.59 Ilustrasi sebagai Petunjuk
Sumber: Male (2007)

2) Komentar

Ilustrasi editorial digunakan sebagai alat untuk memberikan komentar, opini, dan argumen mengenai politik, ekonomi, dan sosial dalam bentuk visual yang berhubungan dengan jurnalisme pada surat kabar dan majalah dengan tema, penggunaan, dan pengaplikasian yang luas.



Gambar 2.60 Ilustrasi Editorial Majalah
Sumber: Male (2007)

3) *Storytelling*

Ilustrasi pada fiksi naratif berfungsi untuk memberikan representasi visual sesuai dengan jenis cerita, tema, dan jalannya cerita dalam buku anak-anak, novel, komik, publikasi khusus yang membahas mitologi, dongeng, dan fantasi. Ilustrasi fiksi juga digunakan pada sampul buku sesuai dengan citra naratif sebagai daya tarik suatu buku.

Now when the King bounced into the attic something strange happened. A hairy November gremlin had grabbed him, and was sitting on his shoulder.



"Call yourself a king?" whispered the gremlin. "Kings are sensible and wise, not silly, bouncy fools. You must never, ever bounce again." At that, a small tear rolled down the King of Spring's face.



Gambar 2.61 Ilustrasi *Storytelling* Buku Anak
Sumber: Male (2007)

4) Persuasi

Ilustrasi pada iklan digunakan sebagai alat untuk persuasi dan komersial dalam dunia periklanan. Gaya visual untuk ilustrasi pada iklan dibuat dengan mengikuti arahan yang sudah ditentukan, tema, dan ide orisinal dari klien maupun tim kreatif agensi.



Gambar 2.62 Ilustrasi *Brand Advertising*
Sumber: Male (2007)

5) Identitas

Ilustrasi pada *brand* digunakan sebagai pengenalan merek produk ataupun jasa, identitas suatu perusahaan, bisnis, dan profesional yang dapat berupa logo, kemasan, pengaplikasian pada media digital dan konvensional untuk membangun dan meningkatkan *awareness* dari target audiens serta masyarakat.



Gambar 2.63 Ilustrasi *Brand Identity*
Sumber: Male (2007)

2.6 Soft Skill

Soft skill adalah kemampuan diri yang mencakup *skill* berkomunikasi dengan orang lain, bersosialisasi, sikap dan kepribadian, kecerdasan emosional, dan kesiapan kerja yang dimiliki oleh masing-masing individu. *Soft Skill* penting dikembangkan agar dapat seimbang dengan *hard skill* untuk menunjang karier dan performa kerja sehingga termasuk salah satu persyaratan dalam memasuki dunia kerja. *Soft skill* terdiri dari keterampilan sosial seperti *skill* berkomunikasi dengan orang lain dan keterampilan berpikir seperti kritis, mengatur waktu secara efektif, mengatasi stres, masalah, dan mengambil sebuah keputusan (Joshi, 2017).

2.6.1 Jenis Soft Skill

Joshi (2017) menyatakan bahwa *soft skill* terdiri dari berbagai variasi jenis *skill* diantaranya yaitu keterampilan sosial dan berpikir. Beberapa jenis *soft skill* yang berguna untuk menunjang karier di dunia kerja, yaitu:

1) Pengembangan Kepribadian

Kepribadian adalah cara seseorang dalam melihat, merasakan, dan bertindak dari penampilan luar maupun dalamnya. Kepribadian mencakup tiga aspek penting yaitu karakter, perilaku, dan sikap. Terdapat beberapa jenis kepribadian yaitu perfeksionis, penolong, pemimpi, berprestasi, pekerja keras, suka bertanya, petualang, pengamat, dan pecinta kedamaian.

2) Kemampuan Berkomunikasi

Komunikasi adalah suatu proses interaksi untuk menyampaikan, menerima, atau bertukar informasi dengan orang lain. Komunikasi merupakan hal penting di kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesama. Oleh karena itu, kemampuan dalam berkomunikasi perlu ditingkatkan agar proses interaksi berjalan dengan lancar dan informasi dapat tersampaikan dengan baik. Terdapat empat alat dasar dalam komunikasi yaitu mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara baik terhadap individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar (umum).

3) Hubungan Interpersonal

Hubungan interpersonal dilakukan dengan cara berinteraksi dengan individu atau kelompok untuk bertukar informasi dan perasaan melalui komunikasi *verbal* maupun *non-verbal*. *Skill* ini penting untuk menjalin hubungan baik yang menyesuaikan dengan berbagai kelompok orang seperti orang tua, pasangan, anak, anggota keluarga, siswa, guru, tetangga, rekan kerja, atasan, teman, dan sebagainya.

4) Membangun Tim

Sebuah tim dibentuk untuk mencapai tujuan, memecahkan dan mengatasi suatu masalah. Membentuk suatu tim yang baik dan kohesif dengan anggota yang aktif, inisiatif, memiliki kerja sama yang baik, berdiskusi, mengambil keputusan secara bersama dan mementingkan kepentingan kelompok bukan individu adalah salah satu *skill* yang penting.

5) Kepemimpinan

Dalam sebuah organisasi yang terdiri dari sekelompok orang pastinya memiliki seorang pemimpin yang mengkoordinasikan anggotanya agar dapat berjalan dengan baik mencapai suatu tujuan. Kepemimpinan merupakan *skill* seseorang untuk menjadi pemimpin yang dapat berkomunikasi, memotivasi, membimbing orang lain atau kelompok dengan baik dan efektif.

6) Manajemen Waktu

Manajemen waktu berkaitan erat dengan disiplin diri. Untuk dapat mengatur waktu dengan baik, seseorang perlu belajar mengembangkan sikap disiplin dan membiasakan diri untuk tepat waktu.

7) Kemampuan Presentasi

Presentasi adalah cara efektif untuk menyampaikan ide dan hasil pemikiran seseorang terkait topik yang dibahas dengan lebih jelas. Kemampuan untuk berpresentasi perlu dilatih terus menerus, mempraktikkannya di depan rekan kerja atau atasan agar dapat lebih berkembang. Sebelum melakukan presentasi, perlu dipersiapkan dengan sebaik mungkin serta menenangkan diri dan pikiran dari rasa gugup.

8) Mengelola Stres

Stres merupakan suatu kondisi fisik maupun emosional yang terjadi jika seseorang berada di bawah tekanan. Kemampuan untuk mengelola stres penting untuk dipelajari sehingga stres akibat dari tugas maupun pekerjaan tidak akan mengganggu aktivitas dan kinerja yang dimiliki.

9) Kemampuan Berpikir

Keterampilan dalam berpikir perlu dikembangkan agar dapat lebih memahami suatu pembelajaran tertentu dan melatih kemampuan berpikir seseorang. Terdapat dua kategori kemampuan berpikir yaitu berpikir secara kritis dan kreatif. Kemampuan berpikir dapat membantu keefektifan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

10) Penyelesaian Masalah

Masalah dapat terjadi di kehidupan sehari-hari dengan berbagai bentuk dan situasi seperti akademis dan lingkungan kerja. Oleh karena itu, memiliki keterampilan dalam menyelesaikan suatu masalah merupakan *skill* yang penting untuk dikembangkan. Dalam memecahkan suatu masalah seseorang harus dapat membuat keputusan, memahami, mencari cara untuk mengatasinya, dan menentukan solusi yang tepat.

11) Pengambilan Keputusan

Dalam berbagai situasi pribadi maupun profesional, seseorang perlu dihadapi dengan pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan merupakan sebuah solusi dari berbagai opsi tindakan untuk mencapai tujuan tertentu yang paling tepat. Untuk mengambil sebuah keputusan, seseorang harus memikirkannya secara rasional dan matang sehingga tidak tergesa-gesa dan berujung pada kesalahan.

12) Etika di Tempat Kerja

Di tempat kerja, sangat penting untuk memperhatikan etika dan menjaga perilaku ketika berinteraksi dengan rekan kerja, atasan, ataupun pengunjung. Seseorang perlu memiliki sikap dan memberikan kesan yang baik serta bersikap profesional dalam bekerja.

2.6.2 Pengembangan Soft Skill

Menurut Ghosh (2012), mengembangkan *soft skill* yang dimiliki dapat diartikan sebagai suatu proses pengembangan kepribadian dan karakter diri setiap individu yang mencakup kemampuan untuk berinteraksi, beradaptasi, dan berpikir menjadi seseorang yang lebih berkembang sehingga dapat berguna bagi masyarakat dan diterima di dunia kerja.

Pengembangan *soft skill* dilakukan melalui proses yang lumayan panjang seperti mempelajari, menyeimbangkan kognitif yaitu menyesuaikan keterampilan berpikir dengan keterampilan dalam berperilaku agar dapat diterapkan dan berguna di dunia kerja, serta mempraktikkannya secara langsung. Pengembangan *soft skill* akan semakin sukses jika setiap individu dapat menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan baik di lingkungan kerja maupun sekitarnya.

2.6.3 Cara Mengembangkan Soft Skill

Ghosh (2012) menyatakan bahwa untuk mengembangkan *soft skill* diperlukan upaya, usaha dan latihan yang konsisten. Sebelum mempersiapkan diri memasuki dunia kerja, penting bagi setiap individu untuk mengidentifikasi terlebih dahulu *soft skill* yang paling sesuai dengan kebutuhan, permintaan, dan profesi yang dipilih. Terdapat beberapa cara untuk mengembangkan *soft skill* yang dimiliki, yaitu:

- 1) **Kenali Keunggulan Komparatif**
Penting untuk mengenali keunggulan komparatif pada diri sendiri karena belum tentu setiap individu memiliki kemampuan terbaik di seluruh bidang walaupun unggul di banyak bidang.
- 2) **Identifikasi *Soft Skill***
Dalam mengidentifikasi *soft skill* yang dimiliki, setiap individu dapat melakukannya sendiri ataupun dengan dibantu oleh keluarga, teman, dan lingkungan sekitar.
- 3) **Latih *Soft Skill***
Penting untuk melatih *soft skill* secara terus menerus, teratur, dan konsisten demi penguasaan *soft skill* yang sedang dikembangkan.
- 4) **Kembangkan Karir Berbasis *Soft Skill***
Pengembangan *soft skill* dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan permintaan dari profesi yang dipilih pada dunia kerja.
- 5) **Izinkan Penghancuran Kreatif**
Dalam mengembangkan *soft skill*, setiap individu perlu meninggalkan kebiasaan diri yang menghambat proses pengembangan dan menggantinya dengan yang lebih sesuai.
- 6) **Bergabung dengan Lembaga Pelatihan**
Pengembangan *soft skill* juga dapat dilakukan dengan mengikuti suatu lembaga pelatihan yang tepat untuk membantu mengembangkan *soft skill* yang dimiliki dengan para ahli dan pengajar yang berpengalaman.

7) Didik Diri Sendiri

Mengembangkan *soft skill* melalui observasi dan mengikuti kegiatan pembelajaran secara informal dapat membantu dan berguna untuk praktik secara langsung.

8) Keluarga dan Teman

Pengaruh dari keluarga dan teman dapat sangat membantu dalam proses pengembangan *soft skill* baik secara langsung seperti diberikan pengetahuan, pelatihan, dan pembelajaran maupun tidak langsung.

9) Pelatihan Kurva Belajar

Dalam proses pengembangan *soft skill*, penting untuk selalu memperhatikan peningkatan *soft skill* pada diri sendiri. Hal itu dapat dilakukan melalui membandingkan diri dengan orang lain secara positif dan menganalisis perkembangan diri dalam jangka waktu tertentu.

10) Ubah Pola Kepribadian

Mengubah pola kepribadian yang dimiliki untuk menjadi individu yang lebih aktif, memiliki keinginan dan siap untuk belajar.

11) Prioritaskan Proses Pembelajaran

Dalam pengembangan *soft skill*, penting untuk memprioritaskan proses pembelajaran seperti keterampilan yang perlu dipelajari terlebih dahulu sesuai dengan persyaratan kerja, kebutuhan, permintaan, dan lainnya.

12) Umpan Balik dan Umpan Maju

Untuk semakin meningkatkan *soft skill* yang dimiliki, setiap individu dapat mempraktikkannya secara langsung di depan keluarga atau teman untuk mendapatkan umpan balik. Umpan balik berguna dalam proses pengembangan *soft skill* agar dapat memperbaiki kekurangan sehingga *soft skill* semakin berkembang.