



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 Grafis

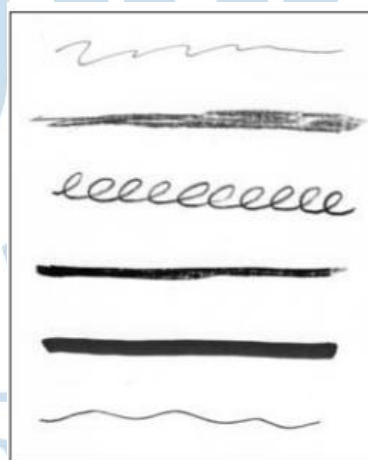
Desain grafis merupakan komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Solusi dari desain bisa sangat efektif sehingga mempengaruhi audiens dengan cara membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengatur, merek, membangunkan, menemukan, melibatkan, dan membawa atau menyampaikan berbagai tingkat makna (Landa, 2014, hlm. 1).

2.1.1. Elemen Desain

Menurut (Landa, 2014) elemen pada desain grafis terdiri dari garis, bentuk, warna dan tekstur, berikut adalah penjabaran elemen-elemen dasar desain grafis:

2.1.1.1. Garis

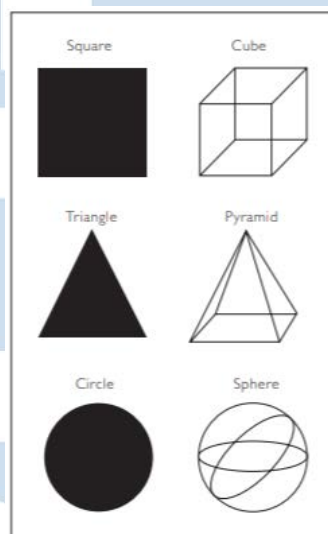
Kegunaan garis adalah sebagai jalur dari titik berjalan. Garis memiliki arah dan kualitas. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, atau bersudut. Garis termasuk pada salah satu elemen desain grafis karena berperan dalam menentukan bentuk, komposisi, dan komunikasi secara visual (hlm. 19-20).



Gambar 2. 1. *Line*
(Landa, 2014, hlm. 20)

2.1.1.2. Bentuk

Bentuk adalah gambaran area pada permukaan dua dimensi berdasarkan tekstur, warna, dan garis. Pada dasarnya, bentuk adalah dua dimensi yang bisa diukur lebar dan tingginya. Bentuk dapat diturunkan dari bentuk dasar yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Bentuk dasar juga memiliki volumetric seperti bola, kubus, dan piramida (hlm. 20).



Gambar 2. 2. *Basic Shape and Forms*
(Landa, 2014, hlm. 21)

2.1.1.3. Warna

Warna adalah penggunaan elemen untuk menciptakan titik fokus dan memiliki asosiasi budaya dan emosional. Warna harus dapat meningkatkan keterbacaan suatu informasi. Warna yang dipantulkan disebut dengan warna subtraktif (hlm. 13-24).

Warna terbagi jadi 3 elemen yakni *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan nama sebuah warna seperti hijau/merah. Sedangkan *Value* mengacu pada tingkat luminositas atau terang dan gelap suatu warna. Terdapat 3 aspek pada *value* yaitu *shade*, *tone* dan *tint*. *Saturation* adalah kecerahan atau keburaman dari sebuah warna seperti merah terang atau merah kusam (hlm. 23).



Gambar 2. 3. *Additive Color System*
(Landa, 2014, hlm. 24)

Terdapat 3 kategori yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier. Warna primer terbagi menjadi warna merah, hijau dan biru yang dikenal dengan RGB. Hasil pencampuran dari warna primer dinamakan warna sekunder. Sedangkan, hasil penggabungan dari warna primer dan sekunder dinamakan warna tersier (hlm. 24).



Gambar 2. 4. *Subtractive Color System*
(Landa, 2014, hlm. 24)

Warna primer subtraktif CMYK yakni cyan, magenta, kuning dan hitam. Warna ini digunakan untuk memproduksi foto, seni dan ilustrasi berwarna (hlm. 24).

2.1.1.4. Tekstur

Tekstur adalah kualitas sentuhan dari simulasi, dan terbagi menjadi taktil dan visual. Tekstur taktil memiliki sentuhan yang bisa dirasakan secara fisik. Tekstur taktil dapat dihasilkan melalui teknik percetakan seperti *embossing*, *debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Tekstur visual dihasilkan menggunakan keterampilan tangan yang dapat dipelajari dalam menggambar (hlm. 28).



Gambar 2. 5. *Tactile Textures dan Visual Textures*
(Landa, 2014, hlm. 28)

2.1.2. Prinsip Desain

Menurut (Landa, 2014) prinsip desain terdiri dari format, *balance*, *visual hierarchy*, *rhythm*, *unity*, dan *laws of perceptual organization*, berikut adalah penjabarannya:

2.1.2.1. Format

Format merupakan perimeter yang ditentukan serta bidang yang menentukan tepi luar atau batas suatu desain. Format dibagi menjadi dua jenis yaitu format *single* dan format *multi page*. Format *single* dapat ditemukan di poster, kartu nama, sampul buku, kop surat, *billboard*, dan lainnya. Format *multi page* dapat ditemukan pada brosur, desain buku, majalah, koran, situs web, dan lainnya (hlm. 29).

2.1.2.2. Balance

Balance merupakan komposisi stabil yang menciptakan suatu komunikasi yang seimbang dengan audiens. Audiens lebih menyukai suatu komposisi yang seimbang dan tidak menyukai komposisi yang tidak seimbang. Keseimbangan harus bekerja bersama prinsip-prinsip desain yang lain (hlm. 30-31).

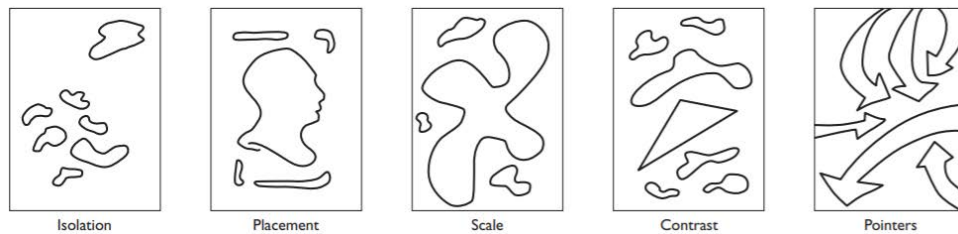


Gambar 2. 6. *Symmetrical, Asymmetrical, dan Radial*
(Landa, 2014, hlm. 33)

2.1.2.3. Visual Hierarchy

Visual Hierarchy merupakan prinsip untuk mengatur penataan informasi dengan emphasis untuk mengatur elemen grafis. *Emphasis* adalah penataan elemen visual sesuai kepentingan dan menekankan elemen yang dominan. Desainer harus bisa memutuskan apa yang harus ditonjolkan dan

apa yang tidak. *Emphasis* juga berkaitan dengan pembuatan titik fokus, yang merupakan bagian desain yang paling ditonjolkan (hlm. 33).



Gambar 2. 7. *Emphasis*
(Landa, 2014, hlm. 34)

2.1.2.4. Rhythm

Rhythm merupakan unsur pengulangan konsisten untuk mendukung penelusuran halaman. Pada saat pembuatan format halaman, sangat dibutuhkan irama yang konsisten antara halaman satu dengan yang lainnya. Irama dapat dicapai dengan prinsip repetisi dan variasi (hlm. 35).

2.1.2.5. Unity

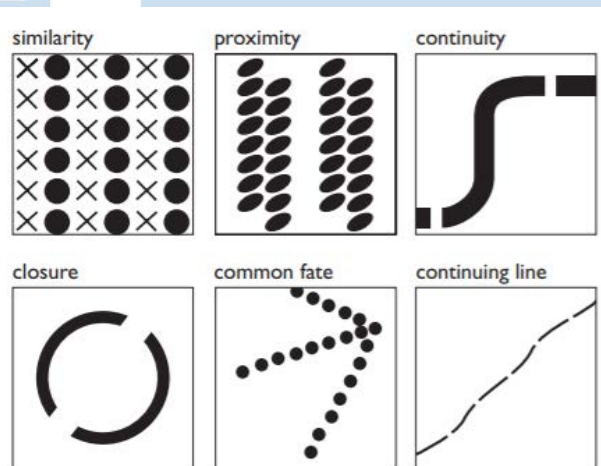
Unity merupakan penggabungan antara semua elemen grafis dan bekerja sama menjadi satu. Gestalt merupakan salah satu istilah yang memberikan penekanan persepsi serta mempengaruhi cara membentuk kesatuan pada suatu desain (hlm. 36).

2.1.2.6. Laws of Perceptual Organization

Laws of Perceptual Organization terdiri dari (hlm. 36-37):

1. *Similarity*
Merupakan elemen dengan karakteristik sama dan dianggap juga sebagai milik bersama.
2. *Proximity*
Merupakan elemen yang berdempetan dan berdekatan satu sama lain.
3. *Continuity*
Merupakan elemen yang berkelanjutan dan berhubungan dari elemen sebelumnya.

4. *Closure*
Merupakan elemen yang menghubungkan setiap elemen untuk membentuk suatu pola.
5. *Common Fate*
Merupakan elemen yang menghadap ke arah yang sama sehingga dianggap menjadi kelompok.
6. *Continuing Line*
Merupakan elemen yang melalui garis putus-putus, garis ini terlihat seperti satu kesatuan.



Gambar 2. 8. *Laws of Perceptual Organization*
(Landa, 2014, hlm. 37)

2.1.3. Tipografi

Pada tipografi, *typeface* adalah desain dari satu set karakter yang digabungkan berdasarkan konsistensi gaya visual. Sebuah *typeface* membutuhkan unsur-unsur visual yang *stylistic* agar bisa terbentuk suatu ciri khas. Hal ini menyebabkan karakter dari jenis huruf tetap dapat dikenali walaupun diubah. (Landa, 2014, hlm. 44).

Typeface memiliki format standar untuk setiap komputer yaitu tipe 1, *true type* dan *open type*. Terdapat pula beberapa jenis tipografi antara lain adalah old style/humanist, transitional, modern, slab serif, sans serif, blackletter, script, dan display (hlm. 47).



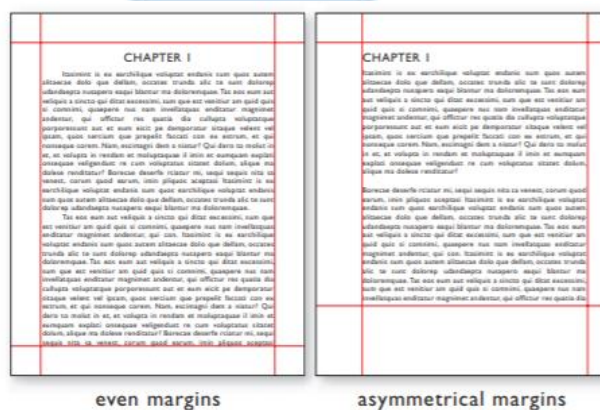
Gambar 2. 9. *Typeface*
(Landa, 2014, hlm. 48)

2.1.4. *Grid*

Grid merupakan sebuah elemen pada desain yang dapat mengatur jenis dan gambar. *Grid* membantu membangun halaman desain yang baik pada media cetak atau digital. Berikut adalah jenis-jenis *grid* (Landa, 2014, hlm. 174) :

2.1.4.1. *Single Column Grid*

Single Column Grid merupakan *grid* dengan struktur yang paling dasar dan disebut juga dengan *manuscript grid*. Struktur ini ditentukan oleh satu kolom teks yang dikelilingi oleh margin di tepi kiri, kanan, atas dan bawah. Margin ini berfungsi untuk membantu desainer dalam menentukan seberapa dekat jarak gambar dan teks terhadap tepi format (hlm. 175).



Gambar 2. 10. *Single Column Grid*
(Landa, 2014, hlm. 175)

2.1.4.2. *Multicolumn Grid*

Multicolumn Grid merupakan *grid* yang mempertahankan kesejajaran agar konten tidak keluar dari urutan. *Multicolumn grid* dapat digunakan untuk ukuran teks atau visual yang besar. Kolom dapat berjumlah genap atau tidak tergantung pada konten dan fungsinya (hlm. 177-179).



Columns can be dedicated to text or image or image and captions.

Text and images can share columns.

Gambar 2. 11. *Multicolumn Grid* (Landa, 2014, hlm. 175)

2.1.4.3. *Modular Grid*

Modular Grid merupakan *grid* yang terdiri dari modul dan unit individu yang dibuat dengan perpotongan kolom dan garis. *Modular Grid* berfungsi untuk membagi informasi kedalam modul individu atau dikelompokkan menjadi beberapa zona. Zona harus dirancang sesuai dengan hirarki visual (hlm. 181).



A text block or image can occupy one module or more. Information can be chunked into one module or into a zone.

Gambar 2. 12. *Modular Grid* (Landa, 2014, hlm. 181)

2.2. Buku Ilustrasi

2.2.1. Buku

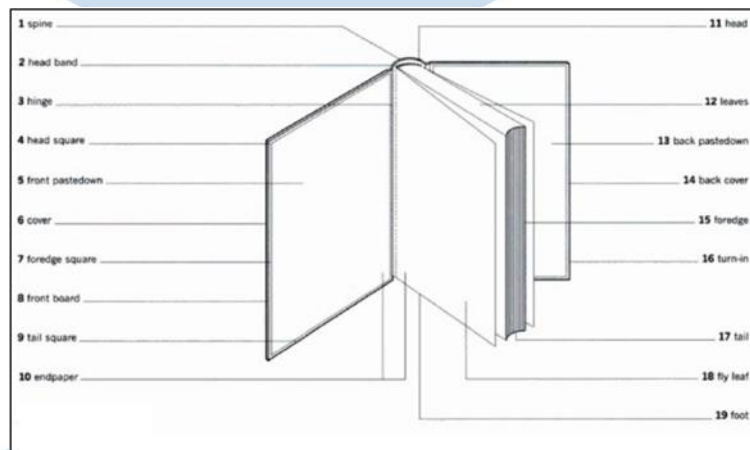
Buku merupakan alat untuk mendokumentasikan dan menyimpan pengetahuan dunia, pandangan maupun ide yang paling tua. Buku sudah hadir di dunia sebagai media melebihi 4000 tahun. Buku tersusun dari serangkaian jilidan halaman yang berfungsi untuk menyimpan, menyebarkan, dan menguraikan pengetahuan kepada para pembaca (Haslam, 2006, hlm. 6-9).

2.2.1.1. Anatomi Buku

Terdapat 3 komponen dasar dalam anatomi buku (Haslam, 2006, hlm. 20-21):

1. *The Block Book*

Terdapat 19 komponen dari buku (hlm. 20):



Gambar 2. 13. *The Block Book*

(Haslam, 2006, hlm. 20)

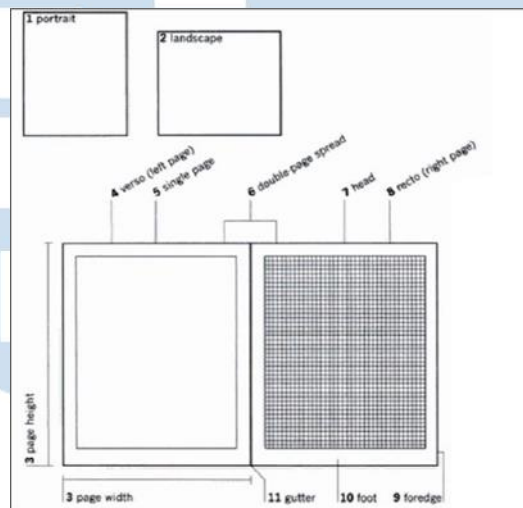
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- a) *Spine* merupakan lapisan terluar pada buku yang berfungsi untuk melindungi bagian dalam buku.
- b) *Headband* merupakan lapisan benang yang digunakan sebagai pengikat buku dan diwarnai.
- c) *Hinge* merupakan bagian lipatan pada *end paper* yang terletak di antara *fly leaf* dan *pastedown*.
- d) *Headsquare* merupakan pelindung yang terletak pada bagian sudut paling atas buku serta memiliki ukuran lebih besar daripada ukuran halaman pada isi buku.
- e) *Front pastedown* merupakan *end paper* yang ditempelkan pada bagian dalam *cover*.
- f) *Cover* merupakan kertas berbahan tebal yang melekat dan berfungsi untuk melindungi sisi depan buku.
- g) *Foredge square* merupakan pelindung tepian buku yang terletak di antara *cover* buku dan *front pastedown*.
- h) *Front board* berada pada sisi depan buku dan berbentuk papan yang berfungsi sebagai *cover* buku.
- i) *Tail square* mempunyai ukuran lebih besar dibandingkan ukuran halaman buku yang berfungsi untuk melindungi sisi pada belakang buku.
- j) *Endpaper* merupakan kertas yang tebal yang berfungsi juga untuk melindungi bagian dalam papan *cover*.
- k) *Head* merupakan sisi pada atas buku.
- l) *Leaves* merupakan lembaran buku yang dijilid dari *cover* dan *back cover*.
- m) *Back pastedown* merupakan kertas terakhir yang tebal dan dilekatkan pada *back cover*.
- n) *Back cover* merupakan papan atau kertas bahan tebal yang melekat dan melindungi belakang buku.
- o) *Foredge* merupakan sisi pada tepi buku.

- p) *Turn-in* merupakan kertas yang dilipat di dalam *cover*.
- q) *Tail* merupakan sisi pada bawah buku.
- r) *Fly leaf* merupakan lembaran kosong sebelum lembaran pada kertas akhir.
- s) *Foot* merupakan sisi pada bawah halaman.

2. *The Page*

Terdapat 11 komponen pada halaman buku yaitu (hlm. 21):



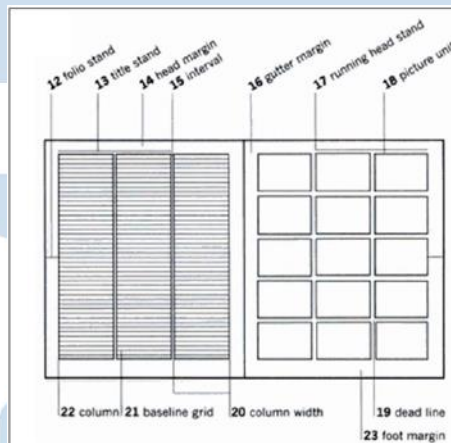
Gambar 2. 14. *The Page*
(Haslam, 2006, hlm. 21)

- a) *Portrait* memiliki bentuk yang lebih besar dan tinggi daripada lebar pada halaman.
- b) *Landscape* memiliki bentuk yang lebih besar dan tinggi daripada panjang pada halaman.
- c) *Page height* dan *page width* merupakan ukuran pada sebuah halaman.
- d) *Verso* merupakan nomor halaman ganjil yang terletak pada bagian kiri sisi halaman.
- e) *Single page* merupakan halaman yang terikat pada bagian kiri.

- f) *Double page spread* merupakan dua halaman yang berhadapan serta terletak pada depan *gutter*.
- g) *Head* merupakan sisi pada bagian atas buku.
- h) *Recto* merupakan nomor halaman genap yang terletak di pada bagian kanan sisi halaman.
- i) *Foreedge* merupakan sisi pada bagian depan buku.
- j) *Foot* merupakan sisi pada bagian bawah buku.
- k) *Gutter* merupakan bagian buku yang terjilid.

3. *The Grid*

Terdapat 12 komponen pada *grid* buku (hlm. 21):



Gambar 2. 15. *The Grid*

(Haslam, 2006, hlm. 21)

- a) *Folio stand* merupakan garis penentu pada nomor halaman.
- b) *Title stand* merupakan garis penentu pada peletakan judul.
- c) *Head margin* merupakan batas tepi atas pada buku.
- d) *Interval* merupakan jarak vertikal antar suatu kolom.
- e) *Gutter margin* merupakan batas tepi bagian dalam halaman untuk dijilid.
- f) *Running head stand* merupakan garis penentu peletakan pada judul bab.

- g) *Picture unit* merupakan kolom yang dipisahkan menggunakan garis mati.
- h) *Dead line* merupakan garis yang memisahkan *picture unit*.
- i) *Column width* merupakan lebar pada suatu kolom.
- j) *Baseline grid* merupakan garis penentu pada peletakan teks.
- k) *Column* merupakan area pada *grid* yang berfungsi untuk mengatur teks.
- l) *Foot margin* merupakan batas tepi bawah buku.

2.2.1.2. Layout Buku

Layout digunakan oleh perancang atau desainer untuk menata elemen desain yang terdapat pada halaman buku. Elemen yang perlu diperhatikan pada saat pembuatan *layout* buku (Haslam, 2006, hlm. 140-148):

1. *Persiapan konten pada layout*
 Persiapan konten pada *layout* sangat diperlukan sebelum penyusunan sebuah buku, agar desainer dapat memperkirakan jumlah konten pada buku. Gambar juga harus dihitung dan diurutkan setiap halaman untuk mempermudah proses perancangan desain.
2. *Penataan layout*
Flatplan berfungsi untuk membantu desainer dalam penataan buku dan melihat keseluruhan isi teks serta gambar dengan tampilan nomor pada halaman, desainer mendapat gambaran untuk menentukan jumlah konten yang digunakan. *Flatplan* sangat berperan penting pada perancangan buku, agar desainer dapat membuat buku sesuai dengan perkiraan halaman yang telah dibuat.
3. *Storyboard*
 Tahapan selanjutnya dari *flatplan* adalah *storyboard*. *Storyboard* digunakan desainer pada saat perencanaan *layout* setelah data untuk isi buku sudah didapat. Pembuatan *storyboard* memiliki pengerjaan yang lebih detail daripada *flatplan*.

4. *Layout* yang dibuat berdasarkan tulisan
Layout yang telah dibuat pada setiap halaman dipengaruhi oleh sifat konten dan teks tersebut. Penulis akan menjalin komunikasi dengan pembaca melalui tulisan.
5. Pendekatan *layout* berlandaskan teks
Pendekatan ini berfungsi untuk mempermudah halaman dengan kolom tunggal yang dikembangkan menjadi kompleks. Keseimbangan pada saat membaca dan komposisi dari gambar sangat penting pada saat melakukan *layout*. Penataan *layout* dibuat agar mempermudah pembaca untuk memahami informasi pada saat membaca.
6. Pendekatan *layout* berlandaskan gambar
Desainer melakukan penyusunan elemen untuk menentukan penataan pada saat membaca. Prinsip *focal point* juga digunakan pada pendekatan ini.
7. *Layout* halaman sebagai gambar
Urutan pembacaan *layout* pada gambar bergantung kepada tata letak yang ada pada setiap halaman. Komposisi berperan untuk menata gambar agar seimbang dan berhubungan dengan teks lainnya sehingga bisa tercipta satu kesatuan.
8. Penggabungan gambar dan teks
Dalam menata suatu *layout*, desainer harus berpegang pada prinsip desain yang sudah ada sebelumnya. Dengan begitu, prinsip desain bisa memiliki relasi yang kuat terhadap konten buku.
9. Nilai dari lapisan bertumpuk
Tonal value dimanfaatkan untuk penataan elemen-elemen. Gambar dan teks yang ditimpa akan menjadi kolase yang menciptakan layer yang mempunyai persepsi kedalaman.

2.2.1.3. Layout Buku

Terdapat 4 teknik yang digunakan untuk mencetak buku (Haslam, 2016, hlm. 210-218):

1. *Relief Printing*

Teknik *relief printing* memakai tinta yang diberikan kepada plakat timbul, selanjutnya akan ditekan di lembaran kertas dan tinta tersebut akan tercetak pada permukaan kertas.

2. *Planographic Printing*

Teknik *planographic printing* memakai tinta yang diberikan kepada plakat timbul yang kering dengan alat *damp roller*, selanjutnya plakat akan ditekan di lembaran kertas dan tinta akan tercetak pada permukaan kertas.

3. *Intaglio Printing*

Teknik *intaglio printing* dikenal juga dengan teknik cetak dalam, karena permukaan pada plakat yang terkena tinta merupakan sisi mencekung ke dalam. Alat cukil dibutuhkan untuk memotong permukaan supaya tinta bisa masuki kedalam sela kecil, kemudian plakat akan ditekan ke kertas sehingga tinta akan tercetak pada permukaan kertas.

4. *Screen Printing*

Teknik mencetak ini disebut juga teknik cetak saring karena terjadi penyaringan tinta pada media saring yang kemudian akan dicetak di atas permukaan kertas/kain.

2.2.1.3. Teknik Menjilid Buku

Terdapat 10 teknik menjilid buku (Haslam, 2016, hlm. 233-238):

1. *Library Binding*

Teknik ini digunakan untuk menjilid buku tebal dan berat sehingga bisa melindungi dan menjaga buku. Teknik ini menggunakan bahan *strawboard* dan berbeda dari teknik jilid pada lainnya.

2. *Case Binding*

Teknik ini dilakukan dengan cara menjahit menggunakan mesin atau tangan. Teknik ini biasanya digunakan untuk menjilid buku seri. Teknik *case binding* ini menghasilkan *cover* depan, *cover* belakang, dan punggung buku pada *case* jilid.

3. *Perfect Binding*

Teknik ini merupakan teknik menjilid buku yang paling terkenal dan paling sering digunakan oleh penjilid buku. Pada teknik ini, lem digunakan untuk merekatkan setiap halaman pada buku.

4. *Broken-spine Binding* atau *Concertina Books*

Teknik menjilid ini dikenal juga dengan jilid Prancis atau jilid China. Teknik menjilid ini merekatkan *cover* buku dengan setiap halaman pada buku sehingga saat buku dibuka halaman akan menyatu.

5. *Paperback Binding*

Teknik *paperback binding* dilakukan dengan cara menyatukan *soft cover* yang tebal dengan semua halaman pada buku menggunakan lem. Karena penggunaan *soft cover*, teknik ini menjadi lebih murah.

6. *Experimental Hardback Binding*

Teknik ini dikenal dengan teknik yang eksperimental, karena dilakukan sendiri oleh sang penulis. Makna dari jilidan juga ditentukan oleh pejudul buku.

7. *Saddle-wire Stitching*

Teknik ini digunakan untuk menjilid buku tipis, contohnya majalah dan pamphlet. Teknik ini juga dikenal dengan sebutan teknik *stapling*.

8. *Spiral Binding*

Teknik ini menggunakan spiral disamping kertas sebagai alat jilid. Penjilidan dilakukan dengan kertas yang dibolongi dan dipasang spiral untuk menjilid.

9. *Loose-leaf Binding*

Teknik ini menggunakan *folder ring* disamping kertas sebagai alat jilid. Penjilidan dilakukan dengan kertas yang dibolongi dan dipasang *folder ring* untuk menjilid.

10. *Shrink-wrapping*

Teknik ini menggunakan cara vakum udara dari permukaan buku yang disegel dengan plastik berjenis *polythene*. Teknik ini biasa digunakan pada buku *pop up* untuk menjaga isi buku.

2.2.2. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah karya seni yang berfungsi untuk komunikasi visual kepada audiens. Hal yang diperhatikan pada pembuatan ilustrasi yaitu alasan, target, dan objektif. Alasan dibutuhkan untuk mengetahui sebab pemakaian ilustrasi, target dibutuhkan untuk menetapkan

hasil yang ingin diraih, dan objektif dibutuhkan untuk menjelaskan proses menjalankan projek (Male, 2007, hlm. 16–17).

2.2.2.1. Peran Ilustrasi

Terdapat peran ilustrasi antara lain (hlm. 86-108):

1. *Documentation, reference, and instructions*

Ilustrasi berperan sebagai dokumentasi yang menghasilkan referensi dan informasi dengan subjek yang beragam. Hal yang dihindari adalah menambahkan unsur seni agar tidak terjadi miskonsepsi (hlm. 86). *Documentation, reference, and instructions*, berperan dalam penyediaan foto dokumentasi dan rekomendasi sebelum proses ilustrasi pada perancangan.



Gambar 2. 16. *Documentation, reference, and instructions* (Male, 2007, hlm. 86)

2. *Commentary*

Ilustrasi berperan sebagai penghubung dengan jurnalisme yang ada di koran maupun majalah. *Commentary* terdapat pada *editorial illustration* dan diilustrasikan dalam berbagai *style* (hlm. 118). Pada proses perancangan, *commentary* berperan dalam pembuatan ilustrasi yang sesuai penerapan ke media buku.



Gambar 2. 17. *Commentary*
(Male, 2007, hlm. 118)

3. *Storytelling*

Ilustrasi berperan dalam menceritakan *story* dengan tujuan meningkatkan imajinasi pembaca agar lebih mudah dipahami. Ilustrasi harus bisa mengungkapkan emosi dalam bentuk gambar yang disampaikan (hlm. 138). Proses *storytelling* berperan dalam pembuatan alur dalam konten buku ilustrasi agar pembaca bisa berimajinasi dengan ilustrasi buku.



Gambar 2. 18. *Storytelling*
(Male, 2007, hlm. 138)

4. *Persuasion*

Ilustrasi berperan memengaruhi di dalam dunia periklanan. Ilustrasi harus bisa menjual produk, ide, dan jasa (hlm. 164). Pada perancangan ini *persuasion* bertujuan untuk membuat pembaca tertarik dengan buku ilustrasi.



Gambar 2. 19. *Persuasion*
(Male, 2007, hlm. 164)

5. *Identity*

Ilustrasi berperan untuk membangun identitas dari suatu *brand*. Ilustrasi digunakan untuk menambah ketertarikan audiens terhadap suatu *brand* yang awalnya biasa saja (hlm. 172). Pada perancangn ini, *identity* bertujuan untuk membangun identitas dari buku ilustrasi Kota Singkawang.



Gambar 2. 20. *Identity*
(Male, 2007, hlm. 172)

2.2.2.2. Jenis Penyampaian Ilustrasi

Jenis penyampaian ilustrasi antara lain (Male, 2007, hlm.50-83):

1. Bahasa Visual

Bahasa visual menyampaikan gaya dan ilustrasi visual yang khas ilustrator.

2. Metafora Visual

Metafora visual menyampaikan ilustrasi dalam bentuk pencitraan yang memiliki konsep.

3. Gambar Nyata

Gambar nyata menyampaikan ilustrasi yang sesuai dengan kenyataan tanpa ada penekanan berlebihan.

4. Estetika dan Non Estetika

Estetika dan non estetika menyampaikan bahasa visual yang dipandang digambar.

2.3. Pariwisata

2.3.1. Definisi Pariwisata

Menurut UU no 10 (2009), Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.

Pariwisata juga merupakan perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, dari suatu tempat ketempat lain dengan tujuan tidak untuk berusaha di tempat tersebut, tetapi hanya untuk menikmati perjalanan dengan bertamasya dan memenuhi keinginan (Yoeti, 1996, hlm.108).

2.3.2. Jenis Pariwisata

Pariwisata dapat diklasifikasikan berdasarkan letak geografis, neraca pembayaran, alasan atau tujuan berwisata, menurut waktu berkunjung, dan menurut objeknya (Yoeti, 1996, hlm. 119-126). Pada perancangan, teori ini bertujuan sebagai pedoman untuk mengetahui pariwisata dari pandangan wisatawan:

2.3.2.1. Menurut Letak Geografis

Pariwisata dibedakan berdasarkan letak kegiatan pariwisata yang berkembang, contohnya pariwisata lokal, pariwisata regional, pariwisata nasional, pariwisata regional internasional, dan kepariwisataan dunia.

2.3.2.2. Menurut Neraca Pembayaran

Pariwisata dibedakan berdasarkan pengaruh terhadap neraca pembayaran, contohnya pariwisata aktif (*in tourism*) dan pariwisata pasif (*outgoing tourism*).

2.3.2.3. Menurut Alasan atau Tujuan Berwisata

Pariwisata dibedakan berdasarkan alasan atau tujuan berwisata. Adapun jenis pariwisata menurut alasan atau tujuan berwisata yaitu *business tourism*, *vocation tourism*, dan *educational tourism*.

2.3.2.4. Menurut Waktu Berkunjung

Pariwisata dibedakan berdasarkan waktu berkunjung, contohnya menurut waktu berkunjung yaitu *seasonal tourism* dan *occasional tourism*.

2.3.2.5. Menurut Objeknya

Pariwisata dibedakan berdasarkan objeknya, contohnya *cultural tourism*, *recuperational tourism*, *commercial tourism*, *sport tourism*, *political tourism*, *social tourism*, dan *religion tourism*.

2.3.3. Kota Singkawang

2.3.3.1. Sejarah

Kota Singkawang, Kalimantan Barat berasal dari kata “San Kew Jong” yang memiliki arti kota yang terletak di muara, laut, sungai, dan gunung. Nama ini diberi karena sebelah barat Kota Singkawang berbatasan langsung dengan Laut Natuna. Pada masa dulu, Kota Singkawang merupakan Sebagian dari Kerajaan Sambas.

Kota Singkawang sudah dikenal oleh bangsa Eropa pada tahun 1834 dan sering dijadikan tempat persinggahan penambang dan pedagang emas dari Monteraldo yang berasal dari Tiongkok. Kota Singkawang akhirnya ditetapkan menjadi daerah otonom berdasarkan UU no 12 Tahun 2001

tentang pembentukan Kota Singkawang. Kota Singkawang diresmikan pada tanggal 17 Oktober 2001 (*Kompas.com*, 2021).

Duta Pariwisata Kota Singkawang, Mitha Ferniasari menyebutkan bahwa Kota Singkawang dikenal dengan keberagaman antara berbagai suku yaitu Tionghua, Dayak, dan Melayu. Keberagaman ini tercipta karena adanya toleransi yang tinggi pada setiap kebudayaan dan tradisi.

2.3.3.2. Budaya

Kota Singkawang merupakan kota dengan multi etnis yang terdiri dari Tionghua, Melayu, Dayak, Jawa, Madura, dan lain-lain. Berikut adalah kebudayaan Kota Singkawang (Yulita, 2017):

1. Cap Go Meh

Cap Go Meh merupakan Budaya dari Kota Singkawang yang menjadi ciri khas masyarakat Tionghua. Cap Go Meh merupakan upacara hari ke-15 dalam perayaan Imlek. Cap Go Meh menjadi salah satu budaya yang menarik perhatian para wisatawan untuk berkunjung (Yulita, 2017).



Gambar 2. 21. Cap Go Meh
(Sumber: Yoexplore.co.id, 2019)

2. Pawai Tatung

Pawai Tatung di Kota Singkawang sangat unik karena melibatkan etnis Tionghua dan Dayak. Pawai Tatung biasa diadakan di pusat Kota Singkawang di sekitar Pasar Hongkong. Acara Pawai Tatung menjadi acara tahunan yang selalu diselenggarakan di Kota Singkawang (Yulita, 2017).



Gambar 2. 22. Pawai Tatung
(Sumber: Tamasyapuriwisata.com, 2019)

2.3.3.3. Kuliner

Kota Singkawang merupakan memiliki berbagai macam kuliner. Kuliner yang dilampirkan bertujuan sebagai panduan pemilihan kuliner buku ilustrasi. Berikut kuliner khas yang terdapat di Kota Singkawang (Wijaya, 2019):

1. Choi Pan

Choi Pan merupakan makanan khas menggunakan irisan bengkung yang dipotong, dicampur dengan udang dan bawang putih. Choi Pan memiliki tekstur yang kenyal dan unik.



Gambar 2. 23. Choi Pan
(Sumber: Idntimes.com, 2020)

2. Kwe Kia Theng Sapi

Kwe Kia Theng merupakan sup yang ditaburi bawang, isian daging sapi dan telur puyuh. Cita rasa yang dimiliki Kwe Kia Theng juga gurih dan kaya dengan rempah.



Gambar 2. 24. Kue Kia Theng Sapi
(Sumber: Idozone.id, 2020)

3. Sayur Bening Gambas

Sayur Bening merupakan makanan yang berisikan bayam yang diberi bumbu. Memiliki cita rasa yang gurih dan disajikan sebagai makanan pendamping.



Gambar 2. 25. Sayur Bening Gambas
(Sumber: Resepistimewa.com)

4. Burung Punai Goreng

Burung Punai Goreng merupakan salah satu hidangan khas Kota Singkawang. Burung Punai diolah dengan cara di goreng dan memiliki cita rasa yang gurih.



Gambar 2. 26. Burung Punai Goreng
(Sumber: Merahputih.com, 2018)

5. Sambal Kepah

Sambal Kepah merupakan sambal khas yang berbahan kerang kapah dan cabe. Sambal Kepah disajikan sebagai makanan pendamping.



Gambar 2. 27. Sambal Kapah
(Sumber: Gotravelly.com, 2018)

6. Sup Kacang

Sup Kacang dikenal juga dengan *Lek Tau Suan* yang terbuat dari kacang hijau. Disajikan sebagai salah satu makanan bercita rasa manis dan gurih.



Gambar 2. 28. Sup Kacang
(Sumber: Reddoorz.com, nd)

Selanjutnya, wisata kuliner yang wajib dicicipi di Kota Singkawang sebagai berikut (Kulinersingkawang.com, n.d):

1. Bakso Sapi 91 Singkawang

Bakso sapi Singkawang 91 juga menjadi wisata kuliner favorit di Kota Singkawang. Satu mangkok bakso sapi berisi mie kuning, potongan daging sapi, bakso dan tahu Singkawang.



Gambar 2. 29. Bakso Sapi 91 Singkawang
(Sumber: Kulinersingkawang.com, Nd)

2. Bakmi Kering Haji Aman

Pemilik Bakmi kering Haji Aman merupakan seorang muallaf yang menjamin kehalalan masakannya ini. Bakmi kering terdiri dari mie yang diberi tambahan kecambah, hekang udang, telur dan bakso.



Gambar 2. 30. Bakmi Kering Haji Aman
(Sumber: Kulinersingkawang.com, Nd)

3. Bakmi 68

Bakmi 68 merupakan makanan legendaris Kota Singkawang, karena atraksi koki yang melempar bakmi dapat membuat pengunjung kagum. Bakmi 68 berisikan mie, bakso, udang dan pangsit.



Gambar 2. 31. Bakmi 68
(Sumber: Kulinersingkawang.com, Nd)

4. Kwetiaw Goreng Asuk Singkawang

Kwetiaw Goreng Singkawang dikenal dengan sebutan kwetiaw asuk. Asuk artinya paman dalam bahasa Khek. Kwetiaw goreng disajikan bersama dengan kecambah dan sayur.



Gambar 2. 32. Kwetiaw Goreng Asuk
(Sumber: Kulinersingkawang.com, Nd)

5. Bubur Pekong Singkawang

Bubur Pekong terletak tidak jauh dari Vihara Tri Dharma Bumi Raya Singkawang, oleh karena itu, bubur ini dinamakan Bubur Pekong. Bubur disajikan bersama kacang, teri, kerupuk dan kuah.



Gambar 2. 33. Bubur Pekong Singkawang
(Sumber: Kulinersingkawang.com, Nd)

6. Bubur Pedas Singkawang

Bubur Pedas merupakan makanan khas Melayu yang berisikan bubur nasi yang dicampur dengan ubi jalar, kangkung, pakis, wortel, teri, dan kacang kogeng.



Gambar 2. 34. Bubur Pedas Singkawang
(Sumber: Kulinersingkawang.com, Nd)

7. Bubur Tahu Singkawang

Bubur Tahu Singkawang terbuat dari kembang tahu. Kembang tahu diberi tambahan rebusan air jahe yang manis dan hangat sangat cocok untuk sarapan.



Gambar 2. 35. Bubur Tahu Singkawang
(Sumber: Kulinersingkawang.com, Nd)

8. Sop Mie Asin

Mie asin di Singkawang dikenal dengan mie panjang umur karena ukurannya yang panjang. Sop mie asin merupakan mie asin disajikan bersama dengan kuah kuning, kacang dan teri.



Gambar 2. 36. Sop Mie Asin
(Sumber: Kulinersingkawang.com, Nd)

9. Rujak Thai Phui Ji Singkawang

Rujak Thai Phui Ji merupakan rujak mangga muda yang diberi serbuk udang ebi dan ditambah dengan potongan pepaya, bengkuang, nanas, timun dan bumbu kacang.



Gambar 2. 37. Rujak Thai Phui Ji Singkawang
(Sumber: Kulinersingkawang.com, Nd)

Penulis akan melakukan kerjasama dengan Dinas Kebudayaan dan

2.4. Mandatori Buku

Penulis akan melakukan Kerjasama dengan Dinas Pariwisata Kota Singkawang untuk pemilihan konten buku yang ingin disampaikan kepada audiens. Pemilihan tempat pariwisata dan kuliner juga akan berbasis pada data dari Duta Pariwisata Kota Singkawang agar data yang disampaikan pada buku panduan pariwisata Kota Singkawang dapat dipertanggungjawabkan. Alasan pemilihan Dinas Pariwisata Kota Singkawang adalah untuk mendukung kekuatan buku pada bagian analisis.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a grid of squares on the right, resembling a globe or a data visualization.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA