

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Perancangan

Perancangan adalah proses dimana pembuatan sketsa, pengumpulan data dalam pembuatan suatu produk tertentu yang bertujuan untuk mengembangkan atau membuat suatu penemuan baru maupun yang sudah ada. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah penemuan yang akan berfungsi dengan semestinya dengan sistem kerja yang sudah direncanakan.

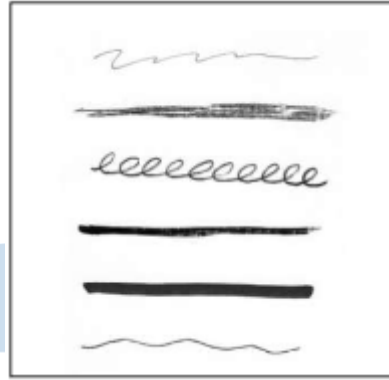
##### 2.1.1 Elemen Perancangan

Menurut Landa (2016), terdapat beberapa elemen grafis dalam menyusun perancangan desain.

###### 2.1.1.1 Garis

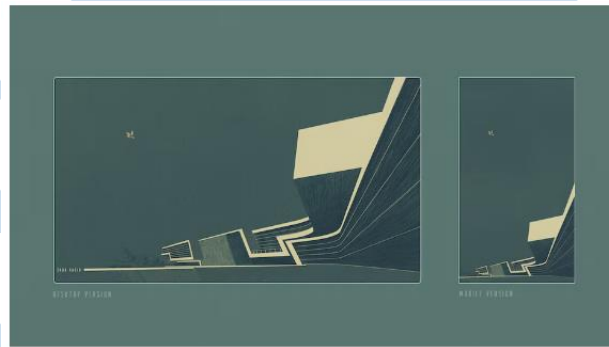
Menurut Landa (2016), garis merupakan kumpulan dari titik yang digambar secara memanjang. Garis merupakan elemen dasar dalam desain grafis karena garis dapat mengartikan struktur, bentuk dan bidang. Terdapat beberapa kategori garis, seperti :

- Garis utuh : garis yang digambarkan secara secara memanjang dan jelas pada sebuah permukaan karya
- Garis tersirat : garis yang digambarkan tidak saling berhubungan tetapi dimata yang melihat garis tersebut seperti terhubung
- Garis tepi : garis yang terdapat pada tepi desain
- Garis arah : garis yang fungsinya sebagai garis bantu untuk mengarahkan penglihatan terhadap sebuah komposisi tertentu.



Gambar 2. 1 Garis  
Sumber: Landa (2016)

Garis dapat berupa lengkungan, sudut dan dapat mengarahkan mata pembaca kepada elemen yang dimaksudkan. Sehingga garis juga dapat mengkomunikasikan sebuah desain kepada audiens.



Gambar 2. 2 Contoh Penggunaan Garis

Sumber: <https://99designs.com/blog/tips/elements-of-design/>

### 2.1.1.2 Bentuk

Menurut Landa (2016), bentuk merupakan gabungan dari elemen garis, warna, pola dan tekstur yang menjadi rupa sebuah dua dimensi. Terdapat 3 kategori bentuk dua dimensi antara lain :

- Bentuk geometris

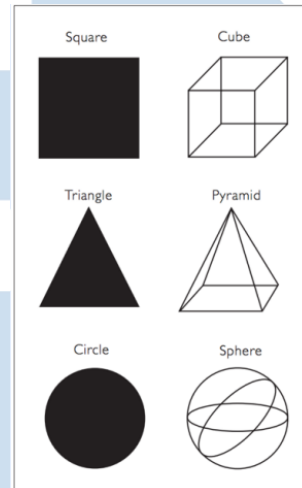
Bentuk geometris merupakan bentuk yang paling umum yaitu seperti kotak, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga.

- Bentuk natural

Bentuk natural merupakan bentuk yang mudah berubah-ubah sifatnya dan tidak beraturan seperti bentuk hewan dan manusia.

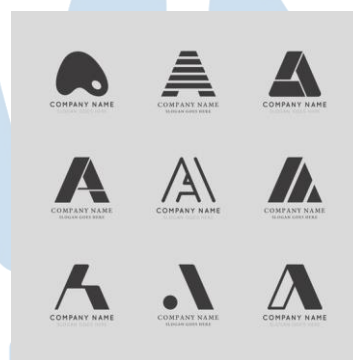
- Bentuk abstrak

Bentuk abstrak merupakan bentuk yang telah dimodifikasi dari bentuk natural yang mempunyai tujuan untuk memberikan suatu pesan tertentu.



Gambar 2. 3 Bentuk  
Sumber: Landa (2016)

Menurut Landa (2016), bentuk pada umumnya terbuat dari lingkaran, persegi dan lingkaran. Bentuk juga memiliki ruang kosong disekitarnya yang disebut *negative space* dan bentuk juga memiliki *positive space* atau hal yang akan menjadi fokus audiens.



Gambar 2. 4 Contoh Bentuk  
Sumber: Pinterest

### 2.1.1.3 Warna

Warna merupakan hasil dari pantulan cahaya yang menyentuh sebuah objek yang terdapat suatu pigmen dan berinteraksi secara langsung dengan cahaya. Warna juga merupakan salah satu elemen desain yang sangat penting (Landa, 2016). Warna juga terbagi menjadi 2, yaitu *hue* dan *value*.

- *Hue*

*Hue* merupakan warna yang membedakan satu warna dengan warna yang lainnya seperti warna hijau, merah dan biru.

- *Value*

*Value* merupakan gelap dan terang dari sebuah warna. *Value* memiliki beberapa aspek yaitu *tint*, *shade* dan *tone*.

### 2.1.1.4 Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar yang akan menciptakan warna lain. Warna primer terdiri dari 3 warna berbeda yaitu merah, hijau dan biru yang biasa disebut RGB. Warna primer juga akan menghasilkan warna putih jika dicampurkan ketiga warna dengan takaran yang sama.



Gambar 2. 5 Warna Primer

Sumber: Landa (2016)

### 2.1.1.5 Tekstur

Menurut Landa (2016), tekstur merupakan sifat permukaan yang dapat dirasakan oleh sentuhan ataupun dapat dilihat oleh mata. Dalam desain grafis tekstur terbagi menjadi 2 jenis, yaitu tekstur *tactile* dan tekstur visual.

- Tekstur *tactile*

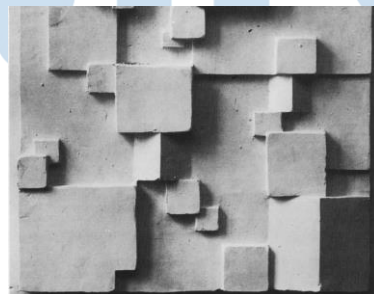
Tekstur *tactile* adalah tekstur yang dapat disentuh dan dirasakan secara langsung yang dikarenakan pembuatan tekstur ini dengan beberapa teknik *printing* seperti *embossing*, *debossing* dan *stamping*.



Gambar 2. 6 Tekstur *tactile*

Sumber: Landa (2016)

Tekstur *tactile* juga bisa disebut dengan *actual* tekstur karena memiliki tekstur yang sebenarnya. Tekstur *tactile* juga dapat dirasakan menggunakan penglihatan.



Gambar 2. 7 Contoh tekstur

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/140878294572807727/>

- Tekstur visual

Tekstur visual adalah tekstur yang dibuat secara manual seperti tekstur yang digambar maupun tekstur asli yang difoto menggunakan kamera.



Gambar 2. 8 Tekstur visual

Sumber: Landa (2016)

Tekstur visual hanya dapat dirasakan menggunakan penglihatan saja karena tektur visual ini menciptakan sebuah ilusi seperti tekstur yang menyerupai tekstur asli.



Gambar 2. 9 Contoh tekstur visual

Sumber: <https://ar.pinterest.com/pin/31243791151259278/>

## 2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2016), terdapat 6 prinsip desain, yaitu :

### 2.1.2.1 Format

Menurut Landa (2016), format adalah batas luar dalam desain yang akan berguna untuk pembuatan sebuah desain. Format juga berfungsi memperjelas pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 2. 10 Format  
Sumber: Landa (2016)

### 2.1.2.2 *Balance*

Menurut Landa (2016), *balance* merupakan pembagian distribusi bobot visual yang sama pada suatu desain visual (hlm. 30). Terdapat 3 jenis *balance*, yaitu simetris, asimetris dan radial (hlm. 31-33).

- Simetris yaitu menyusun elemen visual dengan sama rata antara sisi kanan kiri dan tengah.



Gambar 2. 11 Simetris  
Sumber: Landa (2016)

Simetris juga adalah visual yang jika dibagi dua memiliki keseimbangan dengan komposisi yang sama atau dengan kata lain setiap sisi yang dibagi sama rata.

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. 12 Contoh simetris  
Sumber: Landa (2016)

- Asimetris yaitu menyusun elemen visual dengan bobot yang berbeda antara sisi kanan, kiri dan tengah tetapi masih dalam satu komposisi yang sama



Gambar 2. 13 Asimetris  
Sumber: Landa (2016)

Asimetris didapatkan dengan mengatur posisi, ukuran, dan bentuk sehingga membuat kesatuan dalam sebuah karya visual.



Gambar 2. 14 Contoh Asimetris  
Sumber: <https://ar.pinterest.com/pin/491455378094055836/>

- Radial yaitu menyusun elemen visual dengan mengelilingi satu titik tumpu di tengah.



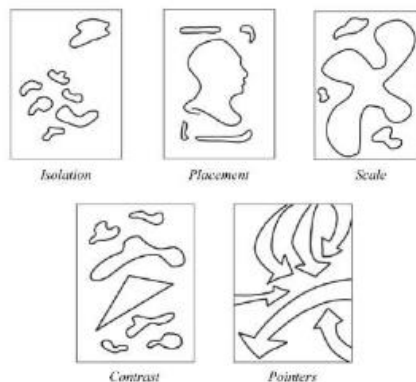


Gambar 2. 15 radial

Sumber: Landa (2016)

### 2.1.2.3 *Hierarchy*

*Hierarchy* berfungsi untuk menyusun atau menara sebuah informasi pada suatu desain. *Hierarchy* juga berperan penting dalam mengomunikasikan sebuah desain. *Hierarchy* membentuk sebuah urutan yang akan mudah untuk dimengerti. Hal ini dikarenakan *hierarchy* membuat sebuah penekanan pada sebuah elemen visual. (Landa, 2016, hlm. 33)



Gambar 2. 16 *Hierarchy*

Sumber: Landa (2016)

### 2.1.2.4 *Rhythm*

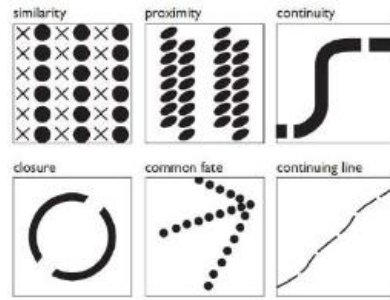
*Rhythm* atau ritme adalah pengulangan terhadap elemen visual yang terjadi secara berulang yang membentuk suatu konsistensi terhadap karya desain. Terdapat 2 kategori dalam membentuk sebuah ritme yaitu repetisi dan variasi. Repetisi yaitu dengan mengulang elemen desain yang sama secara konsisten,

sedangkan variasi yaitu dengan membuat elemen desain yang baru untuk menciptakan ketertarikan. (Landa, 2016, hlm. 35-36).

#### 2.1.2.5 *Unity*

*Unity* adalah gabungan antara satu elemen dengan elemen lainnya. Terdapat salah satu teori yang dapat membuat sebuah kesatuan yaitu teori Gestalt untuk menentukan persepsi visual yang terdapat dalam hukum pragnanz (Landa, 2016, hlm. 36)

- *Similarity*  
Kesamaan terhadap satu elemen dengan elemen lainnya.
- *Proximity*  
Pendekatan elemen-elemen agar menjadi satu kelompok elemen.
- *Continuity*  
Elemen-elemen memiliki suatu koneksi atau keterkaitan dengan gerakan pada elemen tersebut.
- *Closure*  
Adanya kaitan antar elemen terpisah sehingga menimbulkan efek menjadi satu objek.
- *Common Fate*  
Mengelompokkan elemen-elemen dengan meletakkan elemen tersebut menjadi satu sehingga tercipta kesatuan pada karya desain.
- *Continuing Line*  
Dibuat menggunakan garis yang telah disusun menjadi satu jalur sehingga audiens dapat mengikuti garis tersebut.



Gambar 2. 17 Hukum Pragnanz

Sumber: Landa (2016)

### 2.1.2.6 Scale

Menurut Landa (2016), *scale* atau yang dikenal skala adalah ukuran yang terdapat pada elemen yang akan memberikan variasi, kontras dan memberi ilusi ruang berdasarkan proporsi antar bentuk (hlm. 39).

### 2.1.3 Typography

Menurut Danton Sihombing (2015), tipografi adalah representasi visual dari bentuk komunikasi verbal yang bersifat efektif. Menurut Landa (2016), terdapat beberapa klasifikasi utama pada tipografi.

- *Old Style* memiliki karakteristik serif yang memiliki sudut dan melengkung. Gaya *typography* ini sudah diperkenalkan sejak abad ke-15.
- *Transitional* transisi dari *old style* menjadi lebih modern dengan menonjolkan cirikhas dari kedua *style typography* tersebut.
- *Modern* memiliki bentuk yang geometris dengan garis tebal tipis serta garis vertikal. Contoh dari *typography* ini adalah Didot dan Bodoni.
- *Slab Serif* mempunyai bentuk seperti lempengan dan lebih berbobot. Contoh dari *typography* ini adalah American Typewriter dan Memphis.

SLAB SERIF



Gambar 2. 18 Slab Serif

Sumber: Landa (2016)

- *Sans Serif* tidak memiliki anatomi serif, berbeda dari *sans serif* juga memiliki garis tebal, tipis dan tidak memiliki tungkai. Contoh dari *typography* ini adalah Grotesque dan Franklin Gothic.

SANS SERIF



Gambar 2. 19 Sans Serif

Sumber: Landa (2016)

- *Blackletter* memiliki karakteristik dengan garis yang tebal dan padat. *Typography* ini digunakan untuk menulis atau disebut naskah tulisan tangan. Contoh dari *typography* ini adalah Textura, Rotunda dan Fraktur.

BLACKLETTER



Gambar 2. 20 Blackletter

Sumber: Landa (2016)

- *Script* memiliki karakteristik seperti tulisan tangan. Contoh dari *typography* ini adalah Brush Script, Shelley dan Allegro Script.



Gambar 2. 21 *Script*  
Sumber: Landa (2016)

- *Display* biasanya digunakan dalam penulisan judul dengan ukuran yang besar. Penggunaan *typography* ini tidak disarankan untuk digunakan pada *text* karena tingkat keterbacaan yang sulit.



Gambar 2. 22 *Display*  
Sumber: Landa (2016)

## 2.2 Media Informasi

Menurut Coates dan Ellison (2014), media informasi adalah bentuk komunikasi yang dilakukan secara visual dalam penyampaiannya. Media sendiri digunakan untuk memberikan sebuah informasi dan juga edukasi. Media informasi untuk saat ini banyak digunakan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari untuk mendapatkan informasi maupun untuk berinteraksi dengan yang lainnya secara sosial. Sedangkan untuk informasi sendiri adalah pesan yang berisi fakta yang telah dikumpulkan dan mempunyai sifat yang mengedukasi. Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak akan lepas dari informasi yang ada, yang dimana informasi tersebut dapat dijumpai pada media media yang berbeda seperti media cetak maupun media digital. Media informasi dibagi menjadi tiga tipe (hlm 22-26)

- *Print-based information design*, media informasi memberikan informasi melalui media cetak.
- *Interactive information design*, media informasi ini memberikan informasi menggunakan aspek interaktif.
- *Environmental information design*, media informasi ini memberikan informasi dalam skala yang lebih besar kepada audiens.

### 2.2.1 Jenis Informasi

Menurut Soetaminah (1991), ada beberapa macam jenis informasi yang dilihat dari sudut pandang yang berbeda. Berikut adalah jenis informasi yang digunakan untuk kegiatan manusia.

1. Informasi untuk kegiatan politik.

Informasi yang terdapat pada kegiatan politik seperti pada partai politik untuk menyusun sebuah strategi.

2. Informasi untuk kegiatan pemerintahan.

Informasi yang digunakan untuk menyusun sebuah rencana, keputusan dan kebijakan mengenai pemerintahan.

3. Informasi untuk kegiatan sosial.

Informasi ini juga digunakan oleh pemerintah untuk mengatur kebijakan sosial pada masyarakat seperti ketenagakerjaan, pendidikan dan yang lainnya.

4. Informasi untuk dunia usaha.

Informasi yang bergerak dalam bidang usaha seperti dana untuk usaha atau informasi mengenai produk dan kualitas suatu barang.

5. Informasi untuk kegiatan militer.

Informasi yang didapatkan oleh orang militer yang meliputi perkembangan senjata, perencanaan strategi militer dan pembinaan pasukan militer.

6. Informasi untuk penelitian.

Informasi yang sebelumnya akan dicari oleh peneliti untuk meneliti hasil telitiannya lebih lanjut sehingga tidak terjadi kesalahan dalam penelitian tersebut.

7. Informasi untuk pengajar.

Informasi ini biasa didapatkan oleh para guru ataupun dosen untuk menambah pengetahuan mereka. Seperti informasi yang didapatkan melalui buku-buku atau hasil dari penelitian.

8. Informasi untuk tenaga lapangan.

Informasi ini lebih mengarah kepada tanda yang mudah dipahami seperti gambar agar orang yang bekerja lapangan dapat mengetahui informasi tersebut secara mudah.

9. Informasi untuk individu.

Informasi untuk individu tidak semuanya sama dikarenakan tiap informasi akan berbeda antar individu melalui statusnya.

10. Informasi untuk pelajar dan mahasiswa.

Informasi yang bisa didapatkan melalui dosen, guru dan buku hasil penelitian untuk mengembangkan pengetahuan serta wawasan.

## 2.3 Buku

Buku merupakan gabungan dari dokumen yang dikumpulkan menjadi satu kesatuan yang digabungkan dengan cara dijilid dan berbentuk sebagai media cetak yang dimana buku mempunyai fungsi untuk menyimpan informasi dan pengetahuan dari waktu ke waktu (Haslam, 2006). Buku merupakan bentuk dokumentasi paling tua untuk menyalurkan berbagai pengetahuan dan ide dimanapun (hal 6-9).

### 2.3.1 Anatomi Buku

Anatomi menurut Andrew Haslam (2006) pada buku yang berjudul *Book Design* menyebutkan struktur buku terbagi menjadi beberapa bagian, yang terdiri dari :

- *Spine*  
*Spine* atau yang dikenal rusuk memiliki fungsi untuk kerangka pada sebuah buku.
- *Head Band*  
*Head band* merupakan bagian kecil yang yang terbuat dari ikatan benang yang terikat dengan bagian jilid buku.
- *Hinge*  
*Hinge* merupakan lipatan kertas kecil yang merupakan dari bagian jilid sebuah buku.
- *Head Square*  
*Head square* merupakan bagian dari sampul buku yang dimana ukurannya melebihi ukuran dari isi kertas pada buku tersebut yang berguna untuk melindungi isi dari buku tersebut.
- *Font Pastedown*  
*Font pastedown* merupakan sebuah kertas polos yang ditempelkan pada bagian dalam sampul buku.
- *Cover*  
*Cover* merupakan bagian depan yang menjadi pelindung buku yang terbuat dari kertas tebal atau karton.
- *Foredge Square*  
*Foredge square* merupakan sampul buku bagian samping yang dilipat kedalam yang memiliki posisi disamping
- *Front Board*  
*Front Board* adalah papan yang terletak pada bagian sampul buku
- *Tail Square*  
*Tail square* merupakan pelindung bawah bagian buku
- *Endpaper*



*Endpaper* adalah lapisan kertas yang terletak pada bagian depan dan belakang buku yang berfungsi untuk menutup papan sampul dan menahan buku.

- *Head*

*Head* adalah bagian atas pada sebuah buku

- *Leaves*

*Leaves* merupakan kertas kedua sisi yang menjadi isi dari buku.

- *Back Cover*

*Back cover* adalah bagian belakang dari pelindung buku.

- *Fore-edge*

*Fore-edge* merupakan bagian dari depan lembaran isi sebuah buku.

- *Turn in*

*Turn in* adalah kertas pada buku yang dilipat kedalam bagian sampul.

- *Tail*

*Tail* merupakan bagian bawah pada buku.

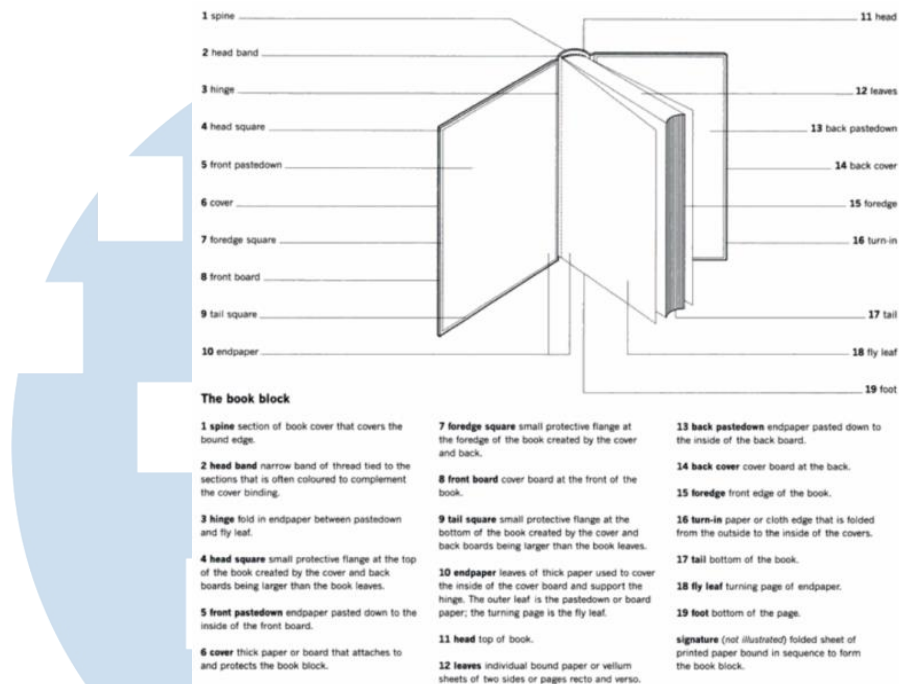
- *Fly leaf*

*Fly leaf* merupakan kertas kosong yang terdapat pada bagian belakang buku

- *Foot*

*Foot* merupakan bagian bawah halaman dari sebuah buku.

U M M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 23 Anatomi Buku  
 Sumber: *Book Design* (2006)

### 2.3.2 Format Buku

Menurut Haslam (2006), buku dapat dilihat berdasarkan ukuran panjang dan lebar dari sebuah halaman buku. Buku sendiri memiliki tiga format yang paling kita sering jumpai sehari-hari yaitu format *portrait* yang memiliki ukuran panjang yang lebih besar dibandingkan lebar, format *landscape* yang memiliki ukuran panjang yang lebih kecil dibandingkan dengan lebar dan format *square* yang memiliki ukuran panjang dan lebar sama besar.



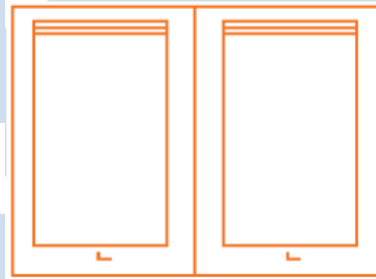
Gambar 2. 24 Format buku  
 Sumber: Haslam (2006)

### 2.3.3 Grid Buku

Menurut Tondreau (2019), *Grid* merupakan batas yang dibutuhkan agar sebuah karya yang dihasilkan akan menjadi rapi dan memiliki visual hierarki yang tertata sehingga pesan yang ingin disampaikan akan diterima dengan baik. Dalam bukunya yang berjudul *Layout Essentials* terdapat 5 bentuk *grid*, yaitu :

- *Single Column Grid*

Bentuk *grid* ini sangat cocok untuk teks panjang seperti essay karena elemen utama dari *grid* ini adalah satu halaman dengan block yang besar, *spread*, layar atau area yang akan diisi

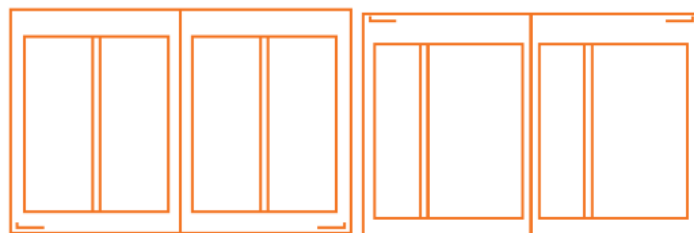


Gambar 2. 25 *Single Coloumn Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

- *Two Coloumn Grid*

*Two coloumn grid* adalah *grid* yang cocok untuk teks yang memiliki informasi yang berbeda karena terbagai menjadi dua bagian kolom yang terpisah. Untuk pembagian kolom ini yaitu dapat berupa ukuran yang sama besar ataupun tidak sama besar.



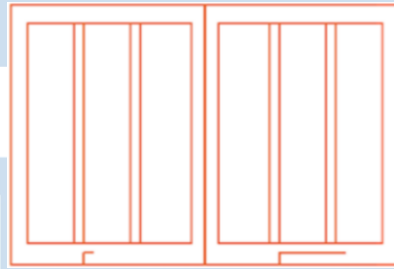
Gambar 2. 26 *Two Coloumn grid*

Sumber: Tondreau (2019)

- *Multicoloumn Grid*

*Grid* ini memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi karena *grid* ini dapat mengkombinasi kolom dengan ukuran yang berbeda beda.

Biasanya *grid* ini digunakan untuk pembuatan majalah.

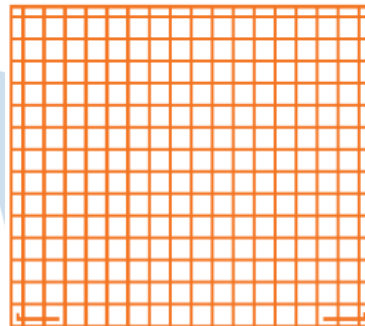


Gambar 2. 27 *Multicoloumn grid*

Sumber: Tondreau (2019)

- *Modular Grid*

*Modular grid* biasa ditemukan dalam pembuatan koran karena *grid* ini memiliki bentuk yang kompleks dan memiliki kolom vertikal dan horizontal yang dikombinasikan sehingga memiliki strukur yang lebih kecil.



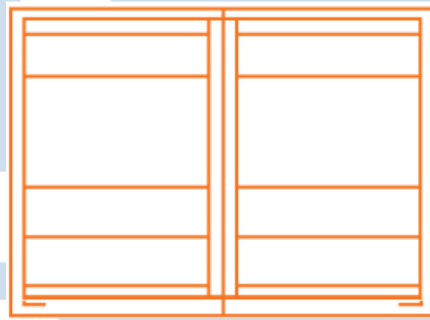
Gambar 2. 28 *Modular grid*

Sumber: Tondreau (2019)

- *Hierarchial Grid*

*Hierarchial grid* adalah tipe *grid* yang memecah beberapa kolom, umumnya *grid* ini memiliki kolom berbentuk horizontal

yang dimana penggunaanya biasa kita jumpai dalam pembuatan website.



Gambar 2. 29 Modular grid  
Sumber: Tondreau (2019)

## 2.4 Ilustrasi

Menurut Wigan (2009), dalam bukunya yang berjudul *The Visual Dictionary of Illustration* menyebutkan bahwa ilustrasi dapat mengkomunikasikan sebuah konten secara visual agar dapat diterima oleh para pembaca dalam bentuk imajinasi yang mempunyai peran dalam cara berpikir dalam sebuah masalah, mendekorasi, menghibur, berkomentar, berkomunikasi, menjelaskan, mendidik dan menginspirasi seseorang. Dalam buku *The Visual Dictionary of Illustration* menjelaskan bahwa ilustrasi berguna untuk sarana berekspresi, menginterpretasi dan komunikasi yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan gagasan dengan gambar disebuah media.

### 2.4.1 Jenis Ilustrasi

Menurut Wigan (2009), dalam bukunya yang berjudul *The Visual Dictionary of Illustration* membagi jenis ilustrasi dalam beberapa kategori, yaitu sebagai berikut :

- Karikatur  
Karikatur berasal dari bahasa Italia yaitu *caricare* yang berarti memuat yang dimana konteksnya adalah gambar yang

berlebihan. Karakteristik dari karikatur ini sendiri dapat dilihat dari gaya dan distorsi pada tubuh karakter yang dibuat (hal. 56)

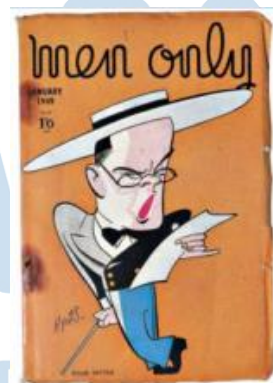


Gambar 2. 30 Karikatur

Sumber: Wigan (2009)

- **Kartun**

Pada kartun ilustrasi yang digunakan adalah karaktersitik yang memiliki bentuk yang lucu dan mudah dipahami oleh para pembaca, pada umumnya ilustrasi kartun ini sering ditemukan dalam koran atau majalah untuk megilustrasikan sesuatu.



Gambar 2. 31 Kartun

Sumber: Wigan (2009)

- **Karakter**

Ilustrasi ini biasa digunakan untuk membentuk sebuah karakter yang bukan manusia menjadi layaknya manusia

yang memberikan kesan nyata pada karakter tersebut. Biasanya ilustrasi ini dapat dijumpai dalam novel bergambar, buku anak dan film animasi (hal. 59)



Gambar 2. 32 Karakter  
Sumber: Wigan (2009)

- **Komik**

Komik berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu *komikos* yang memiliki hubungan dengan komedi. Komik sendiri merupakan karya ilustrasi yang menggunakan seni desain gambar dan teks yang digabungkan menjadi satu kesatuan dalam tata urutan tertentu untuk menyampaikan sebuah cerita dan informasi (hal. 66).



Gambar 2. 33 Komik  
Sumber: Wigan (2009)

- **Konseptual**

Ilustrasi konseptual pertama kali muncul pada saat tahun 1950 sampai 1960. Jenis ilustrasi ini memiliki interpretasi yang tinggi pada konsepnya untuk mewakili ilustrasi konseptual. Ilustrasi ini biasa digunakan untuk metafora, humor dan abstrak. (hal. 72)



Gambar 2. 34 Konseptual

Sumber: Wigan (2009)

- **Doodle**

Pada ilustrasi ini tidak memiliki titik fokus, tidak mempunyai bentuk seperti gambar formal dan pada ilustrasi ini tidak memiliki arah. Biasanya ilustrasi ini digunakan seseorang saat menghabiskan waktu dan untuk berlatih. (hal. 84)



Gambar 2. 35 Doodle

Sumber: Wigan (2009)



- *Hyperrealism*

Ilustrasi ini merupakan hasil ilustrasi oleh reprints gambar yang sangat detail. Pada ilustrasi ini menggunakan teknik *realism*. Teknik dalam membuat ilustrasi ini bisa menggunakan cat, cat air sampai menggunakan *software* untuk media digital. (hal. 119)



Gambar 2. 36 *Hyperrealism*

Sumber: Wigan (2009)

## 2.5 Transportasi Umum Darat

Moda transportasi merupakan aspek penting dalam perkembangan dan pengembangan suatu wilayah. Moda transportasi atau transportasi umum darat ini adalah transportasi yang paling sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Transportasi umum darat ini dapat ditemui di daerah perkotaan maupun desa. Banyak dari transportasi umum darat ini yang masih digunakan oleh masyarakat untuk melakukan aktivitas dan yang lainnya.

### 2.5.1 Jenis Transportasi Umum Darat

Terdapat beberapa jenis transportasi umum darat yang dapat kita temui pada kota-kota besar. Berikut ini adalah beberapa jenis transportasi umum darat yang dapat kita temui sehari-hari dan masih beroperasi hingga saat ini.

## 1. Angkot

Angkot merupakan singkatan dari angkutan kota yang masih sering kita temui sehari-hari. Angkot terdapat dimana-mana dari kota besar sampai kota kecil. Angkot sendiri tidak memiliki tempat perhentian khusus dan angkot memiliki tarif yang sangat murah untuk jaman sekarang ini.



Gambar 2. 37 Angkot

Sumber: <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6218246/39-trayek-angkot-di-kota-bandung-dan-tarifnya>

## 2. Bus

Pada saat ini kehadiran bus sangat berguna untuk kegiatan sehari-hari masyarakat di Indonesia. Bus terbagi menjadi beberapa kategori seperti bus kecil, bus sedang hingga bus besar tergantung jarak perjalanan bus tersebut. Bus dapat menjadi transportasi antar kota, pulau dan yang paling kecil adalah bus dalam kota.

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. 38 Bus

Sumber:

<https://otomotif.kompas.com/read/2022/05/18/081200715/segini-biaya-bikin-satu-bus-besar-di-indonesia>

### 3. Kereta

Kereta di Indonesia terbagi menjadi 2 jenis kereta yaitu kereta api dan kereta listrik. Pada saat ini kereta api hanya bisa ditemui di pulau Jawa saja karena pada pulau lain dari sisi pembangunan jalan kereta belum ada. Untuk kereta listrik sendiri terbagi menjadi 3 yaitu KRL, MRT dan LRT. Ketiga kereta listrik tersebut dapat ditemui pada kota kota di Jabodetabek.



Gambar 2. 39 Kereta

Sumber: <https://news.detik.com/berita/d-6259150/aturan-naik-kereta-api-jarak-jauh-terkini-cek-selengkapny>

### 4. Ojek

Ojek pada saat ini didominasi oleh ojek online karena selain tarif yang murah dan faktor keamanan yang terjamin. Tetapi sebelum

adanya ojek online, ojek di Indonesia adalah ojek pangkalan yang dimana ojek ini memiliki tempat khusus untuk menunggu penumpang untuk menggunakan jasanya. Ojek sangat membantu dalam dunia transportasi umum di Indonesia karena dengan menggunakan ojek masyarakat dapat menjangkau tempat-tempat yang tidak dilalui oleh transportasi umum lainnya.



Gambar 2. 40 Ojek

Sumber: <https://ekonomi.bisnis.com/read/20220907/98/1574986/resmi-tarif-ojek-online-naik-mulai-10-september-2022>

## 5. Bajaj

Bajaj merupakan transportasi umum yang termasuk dalam transportasi umum tua karena kehadiran bajaj sudah ada sejak jaman dahulu. Bajaj masih beroperasi hingga saat ini di Jakarta dan Banjarmasin. Bajaj memiliki bentuk yang unik karena memiliki tiga roda dan penggunaan stir yang mirip seperti motor.



Gambar 2. 41 Bajaj

Sumber: [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Jakarta\\_bajaj.jpg](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Jakarta_bajaj.jpg)

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA