

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ilustrasi

Rohidi (1984 hlm. 87) mengemukakan bahwa gambar ilustratif dalam seni rupa berfungsi untuk menggambarkan dan menyempurnakan suatu teks secara visual, sehingga pembaca dapat merasakan langsung gerak yang digambarkan dan kesan cerita. Menurut Fleishman (2004), ilustrasi dalam seni rupa mengacu pada seni yang menyertai proses pembuatan gambar, foto, atau diagram, baik dalam bentuk tertulis, lisan, atau elektronik. Ilustrasi dapat bervariasi dalam beberapa bentuk. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan gambar, tulisan, atau suara (Fariz, 2009 hlm. 14).

Melalui definisi mengenai ilustrasi menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian ilustrasi merupakan perancangan untuk melengkapi sebuah teks melalui gambar maupun suara. Dengan mengetahui definisi ilustrasi, maka terdapat tujuan yang ingin disampaikan dalam merancang suatu ilustrasi. Antonius Putra N dan Rahmatsyam Lakoro (2012 hlm. 2) menyatakan tujuan dari ilustrasi tersebut:

- a. Uraikan informasi atau komunikasi yang ingin disampaikan kepada audiens.
- b. Melepaskan beragam sumber daya pendidikan untuk meningkatkan komunikasi, motivasi, dan pemahaman pesan.
- c. Memudahkan pembaca dalam mempertahankan gagasan dan ide yang ingin dikomunikasikan dengan memanfaatkan visual.

Selain tujuan ilustrasi untuk menyampaikan pesan dan menjalin adanya komunikasi, ilustrasi juga memiliki peran dan fungsi dalam memproduksi buku sebagai sumber informasi. Fungsi ilustrasi dalam buku adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009:70-71);

- a. Fungsi deskriptif

Fitur ini menggantikan deskripsi dan narasi vokal dengan frasa yang panjang.

b. Fungsi ekspresif

Mewujudkan gagasan abstrak, niat, emosi, keadaan, atau konsep ke dalam bentuk nyata dengan akurat.

c. Fungsi analitis

Ilustrasi dapat menggambarkan komponen tertentu dari suatu objek, sistem, atau proses secara rinci, sehingga memudahkan pemahaman.

d. Fungsi kualitatif

Berupa tabel, daftar, diagram, simbol, foto, video.

Setelah mengetahui fungsi dari ilustrasi pada buku, setiap ilustrasi yang dapat dilihat dan temukan memiliki beragam jenis berdasarkan kebutuhan dan pengaplikasiannya pada pesan yang ingin ditunjukkan. Soedarso (2014 hlm.566) mengelompokkan ilustrasi ke dalam berbagai macam berdasarkan tampilannya:

a. Gaya dekoratif

Gaya ilustrasi dekoratif merupakan ilustrasi umumnya digunakan untuk tujuan dekoratif. Ciri khas gaya ini yaitu visualnya yang berlebihan.



Gambar 2.1 Ilustrasi gaya dekoratif
Sumber: www.dictio.id

b. Gaya naturalis

Gaya naturalis adalah gambar yang secara akurat mewakili realitas di alam tanpa perubahan atau penyempurnaan apa pun, dengan tetap mempertahankan bentuk dan warna yang sama (realisme).



Gambar 2.2 Ilustrasi gaya naturalisme
Sumber: John Constable (1821)

c. Gaya kartun

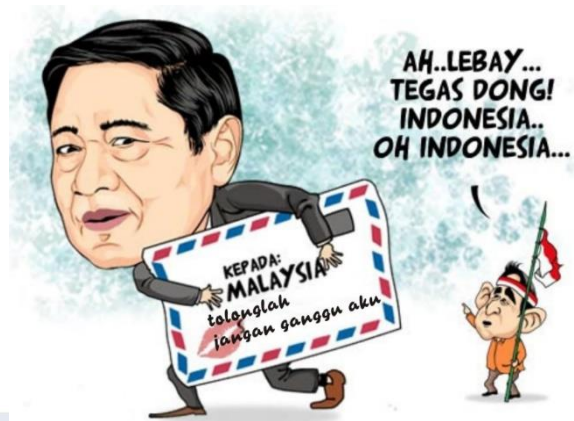
Ilustrasi gaya kartun adalah gambar-gambar yang menampilkan desain menawan yang biasa ditemukan di buku cerita ,komik anak-anak dan anime jepang.



Gambar 2.3 Ilustrasi gaya kartun komik jepang
Sumber: Attack on titan (2009)

d. Gaya karikatur

Ini adalah gambar kritis atau satir yang telah mengalami distorsi proporsi tubuh dalam penggambarannya.



Gambar 2.4 Ilustrasi gaya karikatur
Sumber: <https://thegorbalsla.com>

e. Cerita bergambar

Cerita bergambar adalah media visual yang menggabungkan gambar dengan teks. Ilustrasinya dibuat dari narasi dengan sudut pandang yang unik.



Gambar 2.5 Ilustrasi cerita bergambar
Sumber: Disney (2021)

f. Buku ilustrasi pelajaran

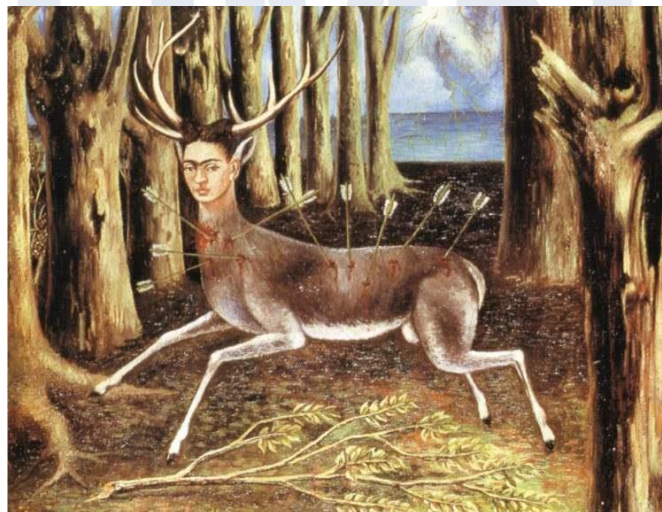
Buku ilustrasi pelajaran merupakan buku yang memberikan penjelasan teks atau deskripsi peristiwa, termasuk konten ilmiah dan grafis.



Gambar 2.6 Buku ilustrasi pelajaran
Sumber: Tolkien the Illustrated Encyclopedia (1991)

g. Ilustrasi khayalan

Ilustrasi khayalan adalah hasil pemikiran kreatif yang diolah secara imajinatif. Bentuk penggambaran ini biasa terlihat dalam gambar naratif, buku, roman, dan komik.



Gambar 2.7 Ilustrasi gaya khayalan
Sumber: Frida kahlo (1946)

Adapun selain jenis-jenis ilustrasi dari penjelasan, terdapat jenis ilustrasi yang lebih memanfaatkan esensi kesederhanaan yaitu *Flat design*. Gaya ilustrasi ini merupakan sebuah gaya dalam teknik desain yang menampilkan elemen visual yang sederhana dan minimalis dengan menggunakan gaya dua dimensi serta pemilihan penggunaan warna yang sedikit agar pesan dalam visual dapat dialurkan secara jelas. *Flat design* ditandai dari visual yang hanya terfokus pada kesederhanaan dan kerapian sehingga penggunaan efek seperti *drop shadow*, *texture*, *gradients* dan dimensi digantikan dengan tampilan visual yang datar, dengan gaya visualnya yang memiliki kesan rapih, *style* tersebut menjadi ketertarikan pada tahun 2013 (dua ribu tiga belas) sehingga banyak dibicarakan (Pratas, 2014).



Gambar 2.8 Ilustrasi gaya *flat design*
Sumber: Liquifiedcreative (2019)

2.2 Tipografi

Sihombing (2001) menyatakan bahwa tipografi telah berkembang dari elemen pendukung pernyataan visual menjadi sarana utama komunikasi grafis dalam media seperti buku, katalog, dan brosur. Rustan (2014) menyatakan bahwa tipografi secara tradisional dikaitkan dengan pengaturan tipe dan pencetakan. Tipografi saat ini dipandang sebagai bidang yang berfokus pada huruf karena dampak kemajuan teknologi yang pesat. Frank Jefkins mendefinisikan tipografi

sebagai proses pemilihan jenis huruf dari berbagai desain yang tersedia, menggabungkannya dengan jenis huruf lain, menyusun kata agar sesuai dengan ruang, dan mempersiapkan naskah untuk penyusunan huruf dengan memilih ukuran dan berat huruf yang sesuai.

Selama proses kreatif, seorang desainer berfungsi sebagai komunikator untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif kepada audiens. Saat merancang tipografi, penting untuk mempertimbangkan konsep dan prinsip desain. Sihombing (2003) menguraikan berbagai pedoman pengembangan jenis huruf :

a. Sintaksis tipografi

Sintaks dalam tipografi mengacu pada pengorganisasian elemen visual untuk menciptakan komposisi yang terpadu (Sihombing, 2003). Hal ini ditunjukkan melalui komponen terkecil, khususnya huruf, kata, garis, kolom, dan margin.

b. Presepsi visual

Gagasan ini penting bagi seorang desainer untuk mengembangkan grafis yang mudah dipahami oleh penonton. Sihombing (2003) mengelompokkan ruang negatif pada huruf menjadi tiga bagian, yaitu ruang negatif yang sudutnya melengkung, persegi, dan segitiga.

c. *Focal point*

Sihombing (2003) mendefinisikan titik fokus sebagai elemen desain visual yang menarik perhatian penonton dengan menekankan pola tertentu untuk merangsang penglihatannya.

Selain mengetahui prinsip tipografi, menurut Rustan (2011) dalam bukunya berjudul “Huruf Font Tipografi” menuliskan fungsi huruf berdasarkan kegunaannya yakni sebagai figur informatif:

a. Segi ketampakan (*legability*)

Keterbacaan mengacu pada kemudahan setiap huruf atau karakter dapat dikenali dan dibedakan. Keterbacaan berkaitan dengan desain atau bentuk huruf. Sekumpulan 37 karakter dianggap valid jika setiap karakter dapat dibedakan secara jelas dan dapat dikenali dengan jelas.

b. Keterbacaan (*readability*)

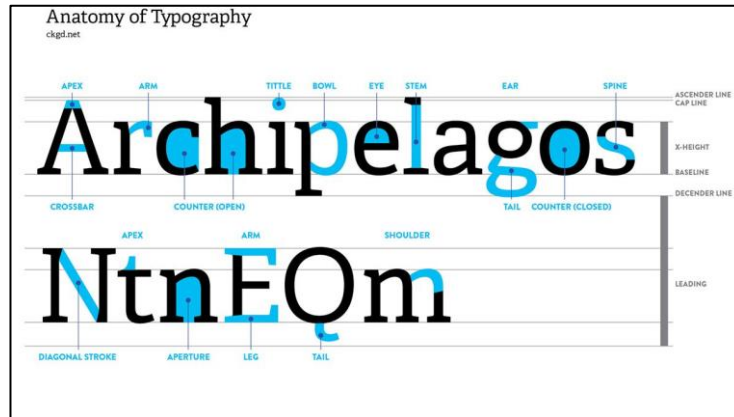
Keterbacaan berkaitan dengan tingkat keterbacaan teks. Teks yang dapat dibaca menunjukkan bahwa keseluruhan konten mudah dipahami. Keterbacaan berfokus pada kejelasan karakter individu, sedangkan keterbacaan berkaitan dengan komposisi teks secara keseluruhan.

Dalam merancang informasi, perlu diketahui bahwa tipografi memiliki tiap komponen dan anatomi tubuh dari tiap huruf yang berbeda-beda, dan tiap elemen huruf juga disebut dengan bagian yang berbeda (Ambrose & Harris, 2011). Berikut ini merupakan komponen anatomi dalam huruf :

- a. *Baseline* : garis horizontal yang dibayangkan menjadi dasar huruf-huruf tersebut.
- b. *Cap height* : batas garis pada bagian atas pada huruf kapital.
- c. *Meanline* : menunjukkan batas atas garis dasar untuk huruf kecil dalam arti yang dibayangkan.
- d. *X-height* : tinggi x mengacu pada tinggi utama huruf kecil. Jarak diukur dari baseline ke meanline, tidak termasuk ascender dan descender.
- e. *Ascender* : bagian huruf yang berada di atas meanline dan tinggi x.
- f. *Descender* : bagian huruf yang letaknya paling bawah atau di bawah garis pangkal.
- g. *Apex* : titik pertemuan garis kanan dan kiri di bagian atas huruf menyerupai huruf A.
- h. *Arm* : garis horizontal pada huruf seperti T, E, dan F terfragmentasi.

- i. *Bowl* : bagian surat yang berkaitan dengan suatu wilayah tertentu, khususnya surat edaran.
- j. *Bracket* : bentuk peralihan yang menghubungkan komponen batang dan serif surat.
- k. *Crossbar* : ruas garis tersebut memotong bagian tengah huruf.
- l. *Ear* : garis tipis menonjol dari kanan atas huruf g dan r.
- m. *Leg* : garis diagonal bawah muncul pada huruf K, k, dan R.
- n. *Ligature* : lengannya direntangkan untuk menggabungkan dua huruf menjadi satu.
- o. *Link* : garis yang menghubungkan dua elemen huruf dianalogikan dengan mangkuk dan lingkaran pada huruf "g".
- p. *Loop* : bagian huruf yang berkaitan dengan spasi negatif, khususnya di dekat bagian bawah huruf "g".
- q. *Serif* : baris singkat ditambahkan ke bagian utama pesan.
- r. *Shoulder* : garis lengkung yang menghubungkan batang dengan bagian surat lainnya seperti kaki.
- s. *Spine*: ruas garis lengkung huruf S yang membengkok dari kiri ke kanan.
- t. *Spur* : puncak hurufnya menyerupai serif tetapi skalanya lebih kecil.
- u. *Stem* : huruf sering kali terdiri dari garis horizontal atau diagonal.
- v. *Tail* : ekor adalah garis melengkung dalam huruf yang terlihat seperti ekor.

- w. Terminal : baris terakhir surat itu mungkin tidak ada habisnya, terus menerus, atau tidak ada serif.



Gambar 2.9 Sistem anatomi tipografi
Sumber: ckgd.net

2.3 Warna

Warna merupakan pantulan cahaya suatu benda yang dipersepsikan oleh mata berdasarkan cahaya yang diserapnya. Warna diartikan sebagai persepsi visual yang ditimbulkan oleh cahaya yang dipantulkan suatu benda, sebagaimana tercantum dalam KBBI “Kamus Besar Bahasa Indonesia” (2007). Definisi fisik warna adalah karakteristik spesifik dari cahaya yang dipancarkan. Warna, seperti dijelaskan oleh Landa (2014), merupakan elemen desain kuat yang terlihat dengan adanya cahaya, karena merupakan karakteristik atau representasi energi cahaya. Benda-benda di lingkungan dapat memantulkan cahaya pada permukaannya. Warna biasanya digambarkan sebagai pantulan Cahaya (hlm. 23).

Warna memiliki beragam macam jenis yang dapat diartikan berbeda tiap jenisnya. Menurut Nugroho (2015), warna dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu :

- a. Warna primer

Warna ini disebut warna primer karena berfungsi sebagai warna dasar untuk menghasilkan warna lain melalui pencampuran. Warna primernya adalah merah, biru dan kuning.

- b. Warna sekunder

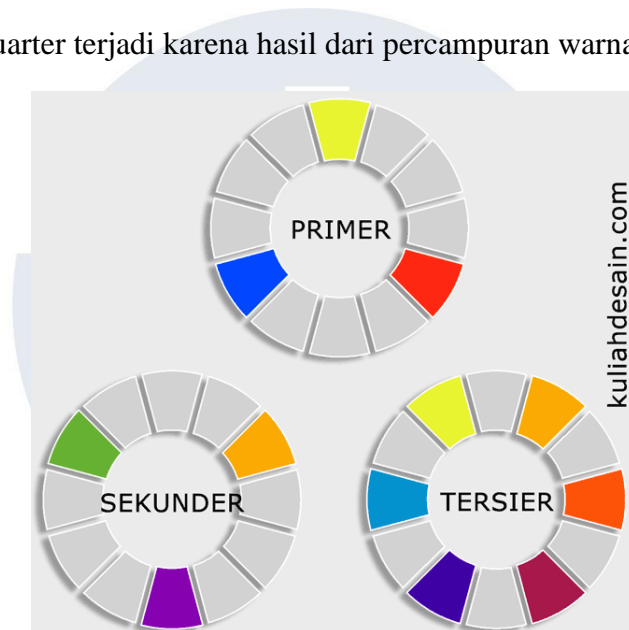
Warna sekunder dihasilkan dari kombinasi dua warna primer.

c. Warna tersier

Warna tersier dibuat dengan mencampurkan dua warna sekunder.

d. Warna kuartar

Warna kuartar terjadi karena hasil dari percampuran warna tersier.



Gambar 2.10 Warna primer, sekunder & tersier
Sumber: kuliahdesain.com

Setelah mengetahui warna berdasarkan jenisnya, warna juga memiliki identitas yang unik berdasarkan sifat yang dikelompokkannya. Nugroho (2015) mengelompokkan efek/sifat warna menjadi dua kelompok ;

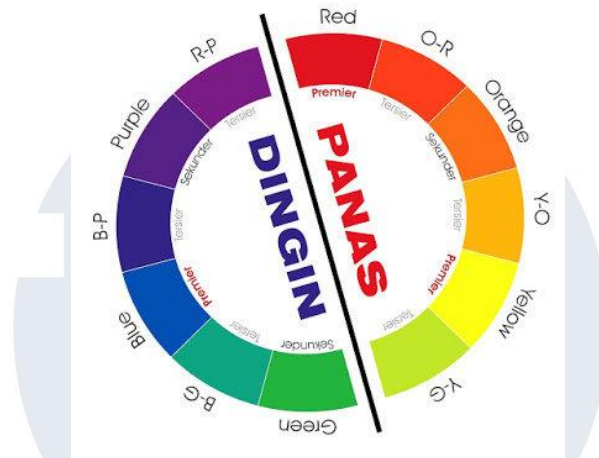
a. Warna panas

Warna-warna panas adalah warna-warna yang memberikan rasa kehangatan, kekuatan, gairah, dan keaktifan. Warna-warna panas antara lain kuning, kuning-oranye, oranye, merah-oranye, dan magenta.

b. Warna dingin

Warna dingin adalah rona yang membangkitkan rasa dingin, tenang, dan pasif. Warna sejuk antara lain ungu, biru, cyan, biru-hijau, dan hijau. Warna-warna hangat termasuk kuning, hijau, merah, dan ungu,

yang berada di antara warna-warna panas dan dingin. Jika warna hijau bergeser ke arah hijau kekuningan maka akan tampak hangat/panas, dan jika ungu bergeser ke arah ungu kemerahan maka akan tampak hangat/panas.



Gambar 2.11 Warna panas & dingin
Sumber: dictio.id

Berdasarkan pengetahuan kelompok akan jenis warna berdasarkan sifatnya inilah yang dapat mempengaruhi kita akan suasana hati. Menurut Eiseman & Adams (2017) menegaskan bahwa warna mempunyai kemampuan untuk mewakili emosi atau reaksi manusia. Setiap warna menyampaikan makna berbeda yang membantu dalam mengenali dan menyampaikan pesan. Berikut tafsir psikologis warna menurut namanya :

a. Warna merah

Warna ini berdampak positif pada rasa lapar, denyut nadi, tekanan darah, adrenalin, dan kekuatan otot. Merah melambangkan keberanian, gairah, sensualitas, revolusi, atau larangan.

b. Warna biru

Biru dianggap sebagai warna paling keren baik dari segi suhu dan kepribadian. Biru menyampaikan kebijaksanaan, ketenangan, inspirasi, ketulusan, kebenaran, kesederhanaan, ketaatan, iman, dan pengabdian.

c. Warna biru hijau

Pirus adalah warna yang memadukan biru dan hijau, mewarisi ciri-ciri unggul dari kedua warna tersebut. Biru-hijau melambangkan kesetiaan, ketenangan, pengetahuan, penyembuhan, dan kesejahteraan pikiran dan tubuh secara keseluruhan.

d. Warna hijau

Hijau adalah warna yang dikaitkan dengan alam, pembangunan, dan pelestarian lingkungan. Hijau melambangkan peremajaan, revitalisasi, kebaruan, dan regenerasi.

e. Warna hitam

Hitam sering dianggap negatif karena hubungannya dengan kesuraman dan keputusan. Hitam mewakili keanggunan, kecanggihan, kekuatan, kepercayaan diri, dan kontrol.

f. Warna Kuning

Kuning melambangkan harapan, kebahagiaan, keceriaan, keramahan, keterbukaan, optimisme, kepositifan, dan vitalitas. Kuning adalah warna paling cerah di pelangi, memastikan bahwa warna tersebut selalu terlihat oleh mata manusia.

g. Warna Oranye

Warna oranye memancarkan sikap hangat dan mudah didekati tanpa bersikap konfrontatif. Mirip dengan kuning, oranye dipandang positif, memberi semangat, ceria, dan hidup.

h. Warna Ungu

Ungu melambangkan pertobatan, penyesalan, dan kerendahan hati. Ungu tua dianggap magis, mempesona, dan misterius. Warna ungu muda pucat atau lavender umumnya dikaitkan dengan emosi kesedihan atau nostalgia.

i. Warna Putih

Putih melambangkan kemurnian dan kebaikan, dan dikaitkan dengan kesederhanaan kontemporer. Warna putih juga dapat menyampaikan rasa dingin, steril, dan bersih jika digunakan di area yang luas.

j. Warna Abu-abu

Abu-abu menyampaikan kesan halus dan sikap tidak mengancam. Abu-abu merupakan warna netral yang dihasilkan dari perpaduan warna hitam dan putih.

k. Warna Coklat

Warna coklat dan hijau serupa sehingga menciptakan tampilan natural. Coklat mewakili stabilitas dan kejujuran. Coklat dapat diartikan sebagai warna yang mewakili kemewahan.

l. Warna Khaki

Khaki adalah perpaduan warna krem dan abu-abu. Warna ini memiliki atribut yang sama dengan warna primer. Hal ini menghasilkan warna yang sederhana, harmonis, dan proporsional.

m. Warna *Beige*

Krem atau beige dianggap sebagai warna netral atau alami. Kelembutan warna ini melengkapi warna-warna cerah dengan baik.

n. Warna Pink

Warna tersebut merepresentasikan kasih, dan membawa ketenangan,

2.4 Layout & Grid

Menurut Riyanto (2010), penulis Tugas Akhir/Skripsi harus mau untuk membaca literatur yang mendukung penulisan Bab II. Menurutnya, penulis Tugas

Tata letak mengacu pada pengorganisasian elemen desain, bentuk, dan ruang agar selaras dengan konsep estetika desain (Ambrose & Harris, 2011). Menurut

Rustan (2008), tata letak merupakan komponen desain yang menentukan penataan konten pada media yang digunakan. Grid adalah sistem yang digunakan untuk mengatur teks dan gambar dengan menggunakan garis vertikal dan horizontal untuk membentuk tata letak kolom dan margin (Landa, 2014). Dahon Sihombing menjelaskan bahwa grid dikembangkan untuk mengatasi tantangan pengorganisasian komponen visual dalam suatu area tertentu. Grid berfungsi sebagai alat untuk memudahkan penciptaan komposisi visual. Haris & Ambrose (2011) menyatakan bahwa grid digunakan untuk mengatur sesuatu dalam suatu tata letak.

Terdapat Prinsip-prinsip dalam menyusun *layout*. Pada buku karya Hanifah Wijayanti berjudul Dasar Desain Grafis SMK/MAK Kelas XI yang berisi penjelasan terkait prinsip yang digunakan dalam melakukan tata letak :

a. Kesembandingan atau proporsi

Proporsionalitas adalah perbandingan ukuran untuk menetapkan rasio yang tepat antara dimensi atau bagian yang berbeda. atau komponen-komponen yang menyusun unsur-unsur secara keseluruhan.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan visual dapat diartikan sebagai keadaan keseimbangan. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan keseimbangan antar komponen.

c. Irama (*rhythm*)

Irama adalah pola desain yang sering melibatkan pengulangan elemen tata letak untuk menghasilkan efek estetis. Penerapan pengertian ritme bertujuan untuk merepresentasikan aspek gerak dalam medium still visual.

d. Kontras (*contrast*)

Informasi harus diatur berdasarkan prioritas untuk memastikan bahwa rincian yang paling penting menonjol dan ditekankan. Informasi tersebut akan disampaikan melalui komponen visual yang kuat dan berdampak.

e. Kesatuan (unity)

Persatuan adalah gagasan yang menonjolkan koherensi unsur-unsur yang terorganisir. Desain grafis dianggap menyatu bila keseluruhan tampilannya serasi. Persatuan identik dengan kedekatan, artinya kedekatan.

f. Keselarasan (harmony)

Harmoni dalam desain grafis mengacu pada susunan elemen yang konsisten di dalam sebuah karya atau koherensi antara ide-ide desain yang berbeda. Seluruh komponen suatu desain harus saling berhubungan dan kohesif agar tercipta kesan yang menyatu.

Setelah mengetahui prinsip yang digunakan pada layout, perlu adanya penerapan sistem grid. Graver dan Jura (2012) menguraikan jenis-jenis komponen grid yang dapat membantu merancang suatu grid sebagai berikut (hlm. 20 – 21) :

a. Margin

Margin merupakan sebuah *space* kosong pada teks dan tepi halaman. Ruang ini diperuntukkan untuk penempatan header atau footer.

b. *Flowline*

Flowline adalah garis horizontal yang berfungsi sebagai panduan bagi pembaca untuk menavigasi informasi pada suatu halaman.

c. Kolom

Kolom adalah pembagian vertikal kisi yang memisahkan area halaman untuk penempatan konten. Lebar kolom dalam satu grid dapat disesuaikan untuk menampung konten.

d. *Modules*

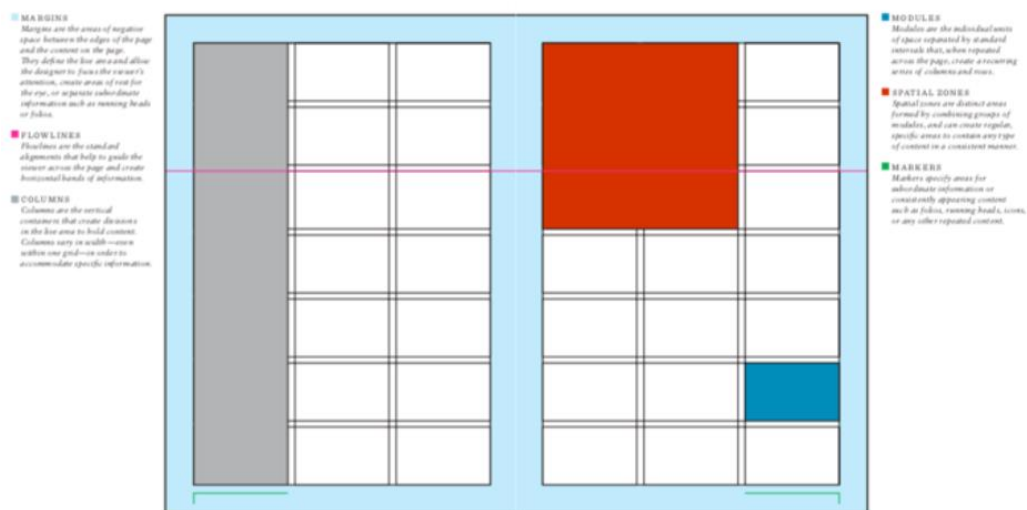
Modul terdiri dari kolom dan baris yang dibuat oleh perpotongan garis kolom vertikal dan garis aliran horizontal.

e. *Spatial zone*

Zona spasial adalah wilayah yang tercipta dari integrasi berbagai komponen. Zona spasial digunakan untuk secara teratur memposisikan berbagai bentuk konten.

f. *Markers*

Penanda adalah bagian khusus untuk teks tambahan berulang seperti judul atau nomor halaman.



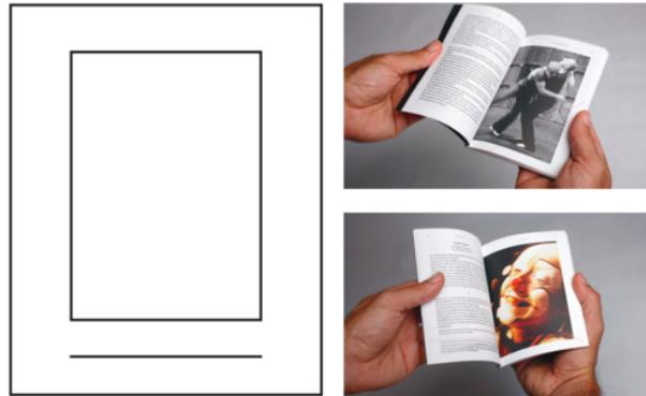
Gambar 2.12 Elemen grid system

Sumber: Graver & Jura (2012)

Berdasarkan keperluan dalam penulisan buku dan teks. Graver dan Jura (2012) menguraikan berbagai macam struktur grid yang dapat digunakan sesuai penulisan tertentu (hlm. 26 – 47):

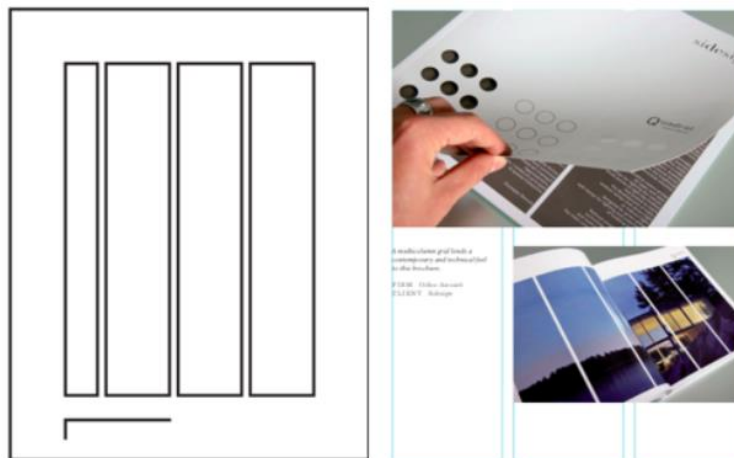
a. *Single coloumn grid*

Tipe grid ini adalah yang paling dasar, hanya dengan satu kolom. Kisi ini digunakan untuk halaman yang fokus utamanya adalah konten tekstual, misalnya dalam buku atau esai.



Gambar 2.13 *Single coloumn grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

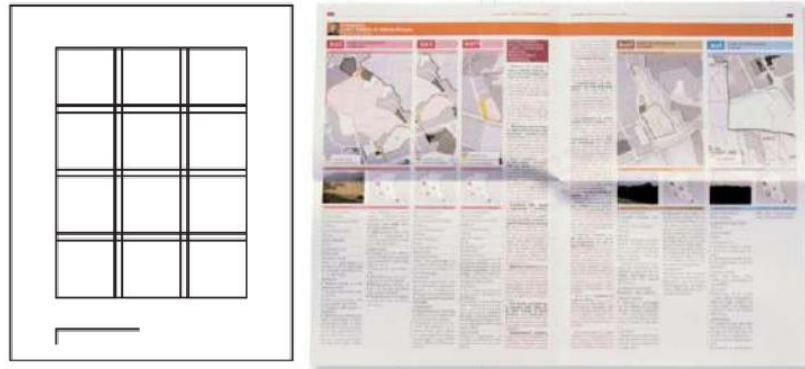
b. *Multicoloumn grid*



Gambar 2.14 *Multicoloumn grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Grid multikolom adalah sistem grid serbaguna. Memanfaatkan kisi multikolom untuk menyusun konten termasuk berbagai jenis materi. Kisi ini dapat menampung ukuran kolom kecil dan besar agar sesuai dengan konten.

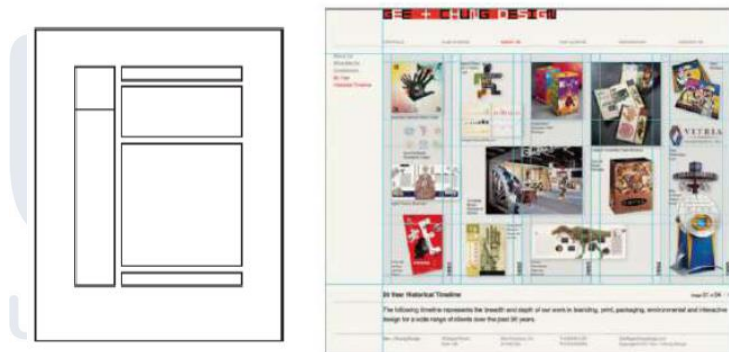
c. *Modular grid*



Gambar 2.15 *Modular grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Grid modular adalah grid yang terdiri dari baris dan kolom yang saling berhubungan. Mengintegrasikan kolom dan grid menghasilkan modul informasi yang dapat dimanfaatkan secara mandiri atau dirangkai menjadi zona spasial.

d. *Heirarchical grid*



Gambar 2.16 *Heirarchical grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Hierarki grid digunakan untuk mengatur konten berdasarkan tingkat signifikansinya. Grid ini memfasilitasi penerimaan informasi yang terorganisir oleh pembaca.

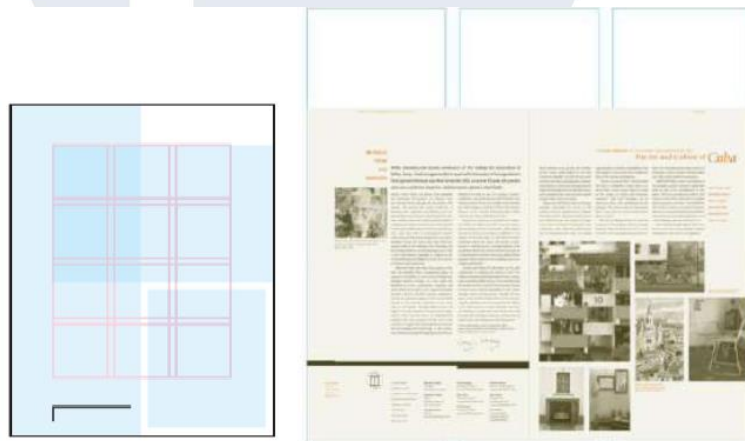
e. *Baseline grid*

Baseline grid membantu dalam peletakan elemen tipografi secara tepat. Grid ini menampilkan serangkaian garis yang menciptakan susunan yang konsisten dan paralel meskipun terdapat variasi dalam ukuran dan jenis.



Gambar 2.17 *Baseline grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

f. *Compound grid*



Gambar 2.18 *Compound grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

Grid gabungan terdiri dari banyak jenis grid. Kisi ini memungkinkan opsi tata letak tambahan dan bebas biaya. Elemen margin, garis alur, dan penanda disertakan dalam kisi ini untuk menghindari kebingungan pembaca.

2.5 Media

Menurut susilana dalam bukunya “Media Pembelajaran” menjelaskan bahwa media berasal dari kata “medium” ,dimana “medium” merupakan suatu pengantar atau perantara. Menurut Fatria dalam jurnalnya “Penerapan Media Pembelajaran

Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” menjelaskan bahwa media merupakan sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa karena media dapat digunakan dalam penyaluran pesan yang dapat mempengaruhi isi pikiran dan dapat mendorong keinginan siswa untuk belajar.

Menurut Schramm (1977) mendefinisikan *big media* sebagai kelompok media yang mahal dan rumit dipahami seperti ; komputer, film, *video program*, dll. Sedangkan *little media* merupakan kelompok media yang mudah dipamai dan terjangkau seperti ; lukisan, sketsa, catatan,dll. Jadi dari berbagai pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara dalam menyampaikan serta media juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya media saat ini karena memungkinkan masyarakat untuk belajar, berbagi, dan berinteraksi, media juga memiliki berbagai macam jenis.

Media memiliki berbagai jenis menurut kebutuhan dan kepentingannya. Menurut Bretz (2008 hlm. 52) membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

a. Media visual

Media visual hanya menggunakan penglihatan. Kategori ini mencakup media cetak-verbal, cetak-grafis, dan non-cetak visual. Media visual-verbal berisi pesan-pesan verbal yang bersifat tekstual. Kedua, media visual non-verbal-grafik berupa gambar grafik, tabel, dll yang menyampaikan pesan non-verbal. Ketiga, media visual nonverbal tiga dimensi meliputi miniatur, maket, spesimen, dan diorama.



Gambar 2.19 Contoh media visual
Sumber: alaksamana.blogspot.com

b. Media audio



Gambar 2.20 Contoh media audio
Sumber: ilmu-pendidikan.net

Media audio memanipulasi suara hanya dengan indra pendengaran. Media audio menerima komunikasi lisan dan nonverbal berdasarkan sifatnya. Suara, dengusan, gumaman, musik, dan suara lainnya merupakan sinyal audio non-verbal.

c. Media audio visual

Media audio visual memadukan pendengaran dan penglihatan. Media dapat menyampaikan pesan dalam format linguistik, nonverbal, visual, dan aural. Program audio visual seperti dokumenter dan drama dapat menyampaikan pesan visual.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.21 Contoh media audio visual
Sumber: dexonsystems.com

2.6 Media informasi

Menurut Yusup (2012), pustakawan memandang informasi sebagai rekaman suatu kejadian yang dilakukan oleh seorang saksi agar data tersebut lebih relevan dan berdampak pada pengguna informasi. Coates & Ellison (2014), menjelaskan media informasi mudah dipahami dalam berbagai cara yaitu dengan memvisualisasikan informasi dan mengkomunikasikan pesan tersebut kedalam segala wujud dalam hal untuk dapat mengkomunikasikan suatu nilai untuk khalayak merupakan salah satu interpretasi.

Peran media informasi sangat berpengaruh bagi berbagai aspek. Dikutip modul Prakarya dan Kewirausahaan (2020), berikut merupakan tujuan dari media informasi, yaitu :

- a. Mendapatkan pelanggan baru dan menumbuhkan loyalitas pelanggan.
- b. Membedakan dan mengutamakan barangnya dibandingkan dengan produk pesaingnya.
- c. Membangun identitas merek atau membentuk persepsi terhadap produk di benak konsumen agar selaras dengan tujuan yang dimaksudkan.
- d. Menyajikan atau mengkomunikasikan fakta suatu produk kepada calon konsumen.
- e. Meningkatkan keuntungan atau pendapatan finansial.
- f. Mengubah perilaku dan opini konsumen seputar suatu produk.

Dalam mencari data, media informasi dapat dikemas dalam bentuk perancangan seperti desain. Coates & Ellison (2014) dalam bukunya yang berjudul “*An Introduction to Information Design*” mengategorikan media informasi menjadi beberapa macam jenis seperti berikut :

1. *Print-based Information Design*



Gambar 2.22 Tampilan poster infografis
Sumber: Sunmi (2023)

Media informasi cetak mengandalkan estetika visual media, yang meliputi penggunaan grafik seperti diagram, bagan, foto, gambar serta tulisan untuk menyampaikan suatu pesan secara efektif. Media cetak informasi ini juga memerlukan navigasi pengguna.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. *Interactive Information Design*



Gambar 2.23 Tampilan UI/UX mobile app
Sumber: Sergey (2024)

Pendekatan dari media ini membutuhkan teknik yang tidak searah dan tidak sama dengan *printed media information*. Media tersebut memungkinkan pengguna memilih dan menyajikan suatu informasi. Melalui media ini, konsumen dapat memperoleh pesan dalam berbagai cara, namun navigasi pesan bergantung pada perancang yang membangun media informasi mereka sendiri untuk dapat berkomunikasi dengan benar.

3. *Environmental Information Design*



Gambar 2.24 Tampilan signage & wayfinding
Sumber: Chiarella (2020)

Visibilitas dan konteks media informasi lingkungan adalah yang paling penting. Media informasi lingkungan dirancang untuk mengarahkan khalayak dengan mempertimbangkan kendala lingkungan dan tuntutan masyarakat.

Selain dipergunakan untuk kepentingan desain, media informasi juga dirancang sebagai media promosi periklanan bisnis. Media periklanan dibagi menjadi dua, seperti dikutip modul Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XII (2018) :

1. Media lini atas (*Above the Line*)



Gambar 2.25 Contoh Media ATL “Billboard”
Sumber: Guillaume (2005)

Media di atas garis mencakup iklan cetak, elektronik, dan luar ruang (billboard dan transportasi). Ia tidak menyentuh khalayak secara langsung karena sebatas persetujuan khalayak media. Baliho, iklan TV, radio, dll.

2. Media Lini Bawah (*Below The Line*)



Gambar 2.26 Contoh media BTL “Kupon diskon”
Sumber: Starbuck (2024)

Media promosi ini meliputi surat langsung. Media lini bawah menghubungi khalayak secara langsung karena sifatnya sehingga memudahkan dalam menyerap suatu produk atau pesan. Media garis bawah meliputi poster, pamflet, papan tanda, pamflet, kalender, kupon, diskon produk, *display point-of-sale* dan lain-lain

2.7 Buku

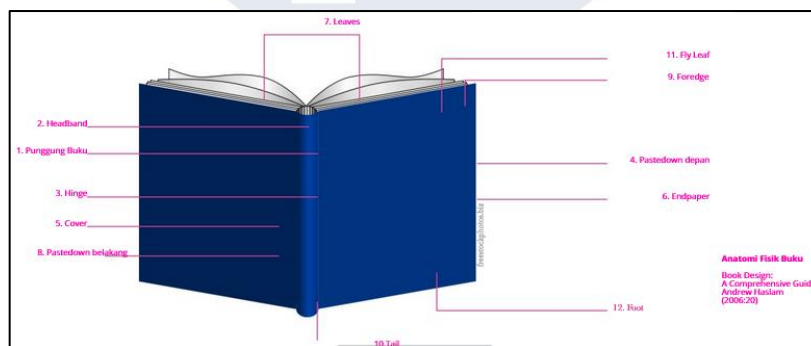
Menurut Haslam (2006), buku adalah kumpulan halaman-halaman yang dicetak dan dijilid yang bertujuan untuk menggambarkan, mengumumkan, melindungi, dan menyampaikan pengetahuan kepada pembacanya agar mampu melakukan perjalanan melintasi ruang dan waktu. Kurikulum tertulis merupakan sumber ilmu pengetahuan yang tertuang dalam buku-buku, yang merupakan pemikiran-pemikiran yang menyimpan ilmu pengetahuan. Selain disertai ilustrasi dan daftar pustaka, penulisan dalam buku juga disajikan dalam bahasa yang menari dan mudah dipahami. (Kurniasih, 2014: 60).

Ada banyak jenis buku, masing-masing dengan fungsinya masing-masing. Dalam bukunya yang berjudul "*Media & Culture*" (2016) karya Campbell, Martin, dan Fabos menyatakan bahwa klasifikasi jenis buku kontemporer dapat dipecah menjadi beberapa kategori berikut:

- a. *Trade books* : adalah jenis buku yang paling menguntungkan dalam industri percetakan—juga merupakan jenis buku yang paling banyak ditemukan. Ada dua jenis terbitan yang termasuk dalam kategori buku perdagangan: buku bersampul keras dan buku bersampul tipis.
- b. *Professional books* : Kategori buku ini dicirikan oleh isinya yang berpusat pada kelompok pekerjaan tertentu dan memanfaatkan kemajuan di bidang profesional dan khusus.
- c. *Textbooks* : merupakan kategori buku yang paling sering dibaca, khususnya oleh pelajar. Literasi dan pencapaian pendidikan adalah target dari upaya ini.

- d. *Mass Market Paperbacks* : mengacu pada jenis buku yang ditulis oleh seseorang yang merupakan tokoh terkemuka atau individu berpengaruh..
- e. *Religious books* : merupakan jenis buku yang berkaitan dengan agama.
- f. *Reference books* : semacam buku yang ditulis untuk mendokumentasikan temuan ilmiah.
- g. *University press books* : adalah jenis buku yang diterbitkan oleh sebuah perguruan tinggi dengan tujuan untuk melayani pembaca terbatas yang mempunyai minat pada bidang subjek tertentu.

Selain itu, jika melihat sampul buku, Anda akan melihat anatominya. Sebagaimana dikemukakan Haslam (2006), proses penerbitan sebuah buku melibatkan sejumlah komponen berbeda yang dianggap sangat penting. Penjelasan mengenai komponen-komponen tersebut dapat dilihat sebagai berikut



Gambar 2.27 Struktur anatomi buku

Sumber: <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/44/>

- a. *Spine* : adalah bagian penutup pada area jilid sampul buku.
- b. *Head band* : adalah benang sebagai penyatu komponen dalam menjilid sampul buku.
- c. *Hinge* : adalah engsel buku yang digunakan sebagai lipatan antara lembaran kertas.
- d. *Front pastedown* : adalah endpaper (kertas tebal cover) yang dipasang pada bagian depan sampul buku.

- e. *Cover* : adalah kertas tebal yang digunakan sebagai sampul buku.
- f. *Foredge square* : adalah pelindung pada bagian tepi depan sampul buku.
- g. *Endpaper* : adalah pelindung bagian sampul buku dan hinge yang berbentuk lembaran kertas tebal.
- h. *Back pastedown* : adalah endpaper (kertas tebal cover) yang dipasang pada bagian belakang sampul buku.
- i. *Foredge* : adalah bagian tepi depan pada buku.
- j. *Tail* : adalah bagian sisi bawah dari buku.
- k. *Fly leaf* : adalah halaman bagian depan endpaper yang tidak melekat pada sampul.
- l. *Foot* : adalah bagian sisi bawah pada buku.

2.8 Buklet

Buklet merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran berbasis cetak. Materi yang unik, indah, dan fleksibel dalam media ini. Ukurannya yang ringkas dan desain penuh warna menjadikannya unik dan menarik. Ukurannya yang ringkas (lebih kecil dari buku) membuatnya dapat digunakan dimana saja (Andreansyah, 2015). Media booklet adalah sejenis media massa yang digunakan sebagai alat bantu visual untuk khalayak luas dengan penyampaian isi yang tidak teratur (Parwiyati et al, 2014). Buku kecil yang disebut buklet mengajarkan pembacanya bagaimana memecahkan masalah (Karunia Sari, 2017). Melalui definisi dari para ahli, maka dapat disimpulkan buklet sebagai bahan pendidikan cetak yang ringkas dan pendek, menyerupai versi kecil dari jilid biasa.

Dalam pembuatan buklet perlu adanya prinsip dalam pembuatannya. Menurut Satmoko (2006) mengatakan menulis booklet dimulai dengan memilih topik. Klarifikasi tema, subjek yang akan dikembangkan, dan pembaca buklet. Latar belakang dan informasi topikal harus diberikan terlebih dahulu. Secara struktur dan

substansi, buklet itu seperti sebuah buku. Sebuah buklet biasanya memiliki pendahuluan, isi, dan kesimpulan. Itu hanya ditampilkan lebih pendek dari sebuah buku. Peserta akan merasakan desain buklet yang praktis dan indah ini mudah dipelajari. Selain itu, gambar dalam buklet harus memotivasi dan menarik minat peserta (Septiwiharti, 2015). Booklet yang berbentuk seperti buku memiliki beberapa prinsip dalam pembuatannya, hal ini dikemukakan oleh Aqib (2013:52) dalam Utami (2018):

- a. *Visible*, yaitu memuat isi yang mudah dilihat
- b. *Interesting*, yaitu menarik
- c. *Simple*, yaitu sederhana
- d. *Useful*, yaitu bermanfaat untuk sumber ilmu pendidikan
- e. *Accourate*, benar dan tepat sasaran
- f. *Legitimate*, yaitu sah dan masuk akal
- g. *Structured*, yaitu tersusun secara baik dan runtut

Menurut utami (2018) terdapat hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan booklet yaitu :

- a. Identifikasi demografi spesifik yang ingin Anda targetkan.
- b. Dokumentasikan tujuan yang ingin Anda capai.
- c. Identifikasi informasi ringkas yang akan disertakan dalam pamflet.
- d. Berkumpul seputar topik yang akan diberikan.
- e. Buat garis-garis besar cara penyajian pesan, termasuk di dalamnya bagaimana bentuk tulisan, gambar, serta tata letaknya.
- f. Buat konsepnya.
- g. Konsep ditester lebih dahulu pada kelompok sasaran yang hampir sama dengan kelompok sasaran.
- h. Perbaiki konsep dan buat ilustrasi yang sesuai dengan isi.

Berdasarkan pemaparan prinsip-prinsip dan hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan buklet, maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dari

media buklet sebagai media informasi. Menurut Mintarti (2001:13) terdapat beberapa keunggulan booklet, antara lain :

1. Komunikasi buklet mempunyai kualitas permanen sehingga mudah disimpan, dipulihkan, dan dibaca ulang, sesuai dengan kemampuan pembaca.
2. Mampu mengatasi hambatan jarak dan geografis untuk memperluas jangkauan Anda ke khalayak yang lebih luas.
3. Harga cukup terjangkau.
4. Pembaca mempunyai pilihan untuk terlibat dalam studi mandiri atau berpartisipasi dalam sesi studi kolaboratif.
5. Buklet mempunyai kapasitas untuk memuat lebih banyak informasi yang komprehensif, fungsional, dan lugas.

Dari pemaparan keunggulan buklet diatas, maka dapat disimpulkan bahwa buklet berfungsi sebagai alat pendidikan yang nyaman karena mudah dibawa dan diakses. Selain mengetahui manfaat buklet, penting juga untuk mengetahui kekurangan dalam media buklet. Menurut Arsyad (2006, 39-40) menyatakan dalam bahwa booklet sebagai media cetak mempunyai beberapa kekurangan yaitu :

1. Menggambarkan gerakan pada halaman media cetak merupakan suatu tantangan.
2. Biaya percetakan akan mahal jika ingin dipamerkan.
3. Representasi visual, seperti ilustrasi, gambar, atau foto berwarna.
4. Lamanya proses pencetakan media berbeda-beda, tergantung pada peralatan pencetakan dan kerumitan halaman yang dicetak.
5. Media cetak dapat memberikan hasil yang baik jika tujuan pembelajaran berkaitan dengan kemampuan kognitif, pengetahuan faktual, dan perolehan keterampilan. Jarang sekali individu berusaha menonjolkan sentimen, emosi, atau sikapnya.
6. Pemeliharaan bahan cetak yang tidak memadai dapat menyebabkan degradasi atau kehilangan yang cepat.

Setelah mempelajari referensi-referensi di atas, media booklet mempunyai banyak kelebihan namun juga memiliki beberapa kekurangan yang harus diatasi. Salah satu kelemahan media booklet adalah pencetakannya memakan waktu lama dan biaya mahal.

2.9 Binding

Dalam merancang sebuah buku, perlu dilakukan tahapan penjilidan agar buku dapat terbentuk secara sempurna dan mudah untuk dibaca. Menurut Morlok dan waszelewski (2018) terdapat jenis-jenis dari teknik jilid yaitu :

1. Perfect binding

Teknik jilid ini menggunakan perekat dengan menggabungkan kertas dengan jenis ukuran, teknik jilid ini tergolong praktis dan cepat. Adapun jenis buku yang penggunaan teknik jilid tersebut yaitu novel, buku pelajaran, majalah, jurnal, dan lain-lain.

2. Spiral & comb binding

Teknik jilid ini merupakan jenis jilid yang menggunakan kawat spiral yang dikaitkan pada tiap lembar yang sudah dilubangi. Adapun jenis buku yang menggunakan Teknik jenis ini yaitu buku laporan, buku catatan, dan buku pelatihan.

3. Wire binding

Jilid jenis ini merupakan Teknik jilid yang menggunakan kawat berbahan logam yang melingkar pada bagian sisi kiri buku, setelah kawat dipasangkan, selanjutnya digunakan mesin khusus untuk mengunci keseluruhan lembaran sesuai tempatnya. Adapun jenis buku atau media yang menggunakan penjilidan ini yaitu kalender, laporan proposal, katalog, dan lain-lain.

4. Fold binding

Teknik jilid ini biasanya dilakukan dengan melakukan pelipatan pada lembaran yang sudah dicetak pada media yang besar agar dapat dibagi kedalam beberapa halaman yang lebih kecil. Adapun berbagai jenis media yang menggunakan teknik jilid tersebut yaitu pamflet, koran, peta, dan lain-lain.

5. *Thread sewing binding*

Teknik jilid ini menggunakan benang dalam menggabungkan lembar, teknik ini bersifat tradisional dan digunakan pada buku tertentu yang hanya diproduksi dengan edisi maupun jumlah terbatas. Adapun jenis buku yang menggunakan teknik ini yaitu buku berbahan *hardcover*, berbahan *softcover*, buku seni, dan lain-lain.

6. *Ring binding*

Jenis jilid ini menggunakan cincin berbahan logam atau plastik yang digunakan sebagai binder sehingga lembaran tersebut dapat dipasang dan dikeluarkan dengan mudah tanpa menyebabkan kerusakan pada kertas. Contoh dari penggunaan jenis jilid tersebut yaitu foto album, buku catatan, dan dokumen tertentu.

7. *Screws, rivets & eyelets*

Sesuai dengan namanya, jenis penjilidan ini menggunakan baut, paku, dan tali lubang. Penggunaan jenis jilid ini jarang ditemukan karena sifatnya yang lebih eksperimental dan tekniknya yang lebih rumit dan kompleks. Contoh buku atau media yang menggunakan penjilidan ini yaitu buku menu, album, dan buku lainnya.

8. *Rubber band binding*

Teknik jilid ini menggunakan karet yang dapat mengikat lembaran kertas secara bersamaan dan bersifat fleksibel sehingga pengguna dapat mengubah susunan dari penempatannya. Umumnya jenis jilid ini

digunakan pada buku catatan ataupun buku harian. jenis teknik ini dapat dilakukan dengan mudah, namun teknik jilid ini tidak ideal dalam penggunaan jangka waktu yang lama karena karet memiliki masa pakai yang terbatas sehingga lembaran yang digunakan terbatas pula.

9. *Springback binder & spine bars*

Kedua teknik jilid ini menggunakan penyangga penopang bagian punggung kertas dengan menggunakan bahan logam, plastik, dan juga kertas. Adapun jenis buku yang cocok menggunakan teknik jenis ini yaitu buku dokumen.

