

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Buku**

Definisi Buku secara umum, buku dapat diartikan sebagai sekumpulan kertas yang bertulisan dan dijilid menjadi satu. Kertas-kertas bertulisan itu mempunyai tema bahasan yang sama dan disusun menurut kronologi tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku diartikan sebagai lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Kitab diartikan sebagai sebuah teks atau tulisan yang dijilid menjadi satu. Namun, kitab merujuk pada jenis tulisan yang memiliki implikasi hukum atau dengan kata lain merupakan undang-undang yang mengatur.

Buku dapat menjadi sarana untuk menyampaikan berbagai informasi. Informasi yang ingin disampaikan pun dapat ditampilkan dalam bentuk teks maupun gambar, hal ini tergantung dari tujuan dibuatnya buku tersebut dan siapa targetnya

##### **2.1.1. Jenis-jenis buku**

Buku dapat diklasifikasikan kedalam 2 klasifikasi yaitu berdasarkan klasifikasi Dewey dan berdasarkan isi. Zen (seperti yang dikutip oleh Hendriyana, 2012) mengatakan bahwa Sistem Klasifikasi Dewey atau *Dewey Decimal Classification* (DDC) adalah klasifikasi yang menganut prinsip desimal untuk membagi semua bidang ilmu pengetahuan (hlm. 24).

### 2.1.1.1 Berdasarkan Isi

Karimi (2012) membagi buku berdasarkan jenisnya ke dalam dua kelompok besar yaitu buku fiksi dan non-fiksi. Buku fiksi merupakan buku hasil khayalan atau imajinasi penulisnya, seperti buku cerpen, novel, prosa dan puisi. Melalui tulisan ini pembaca juga dapat merasakan bagaimana ekspresi serta tanggapan penulis terhadap dirinya dan lingkungan sekitarnya (hlm. 24). Sedangkan buku non-fiksi merupakan tulisan dengan tema-tema tertentu seperti literatur, buku panduan, keterampilan, pengembangan diri dan tulisan lain yang memiliki sifat keilmuan.

Selain pembagian berdasarkan fiksi dan non-fiksi terdapat pembagian lain yang dijelaskan lebih lanjut oleh Darmono (2007). Buku berdasarkan jenis juga terbagi menjadi buku teks (wajib) yang merupakan buku dari pemerintah, buku fiksi berupa buku bergambar dan non-fiksi yaitu buku pengetahuan umum dan populer. Selain itu juga terdapat buku referensi seperti kamus, ensiklopedi, direktori dan buku tahunan serta tulisan yang terbit berkala seperti tabloid, majalah, dan koran (hlm. 66). Buku fiksi dan non fiksi dibagi menjadi 14 bagian, yang penulis gunakan adalah buku interaktif.

Arti dari interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif. Dengan demikian, buku interaktif dapat berarti sebagai lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif.

Pada abad ke-14, para sarjana scriptorium memanfaatkan teknik lift the flap dalam bidang medis untuk membuat buku tentang anatomi tubuh manusia. Seperti yang tertulis dalam situs [populady.com](http://populady.com) (The Populady, n.d.) lift the flap adalah selebar kertas yang melekat pada satu titik tertentu di mana kertas

tersebut mencakup ilustrasi maupun teks. Ketika potongan kertas tersebut diangkat maka akan terlihat ilustrasi maupun teks yang lain di dalamnya.

Hinner (2002) menjelaskan, teknis pada kesenian kertas mengalami perkembangan pada abad ke-18 karena percetakan yang lebih baik dan juga semakin murah. Sejak itu permintaan untuk pembuatan buku khususnya buku untuk hiburan mengalami perkembangan yang sangat pesat hingga akhirnya muncul buku untuk anak yang sebelumnya belum pernah ada.

Seperti yang dijelaskan dalam situs [dgi-indonesia.com](http://dgi-indonesia.com) tanggal 16 Januari 2014 (Dewantari, 2014) movable book adalah beberapa macam kertas yang disusun secara mekanis agar objek dapat terlihat seperti bergerak dan memiliki dimensi. Oleh karena itu, teknik movable book ini menjadi cikal bakal dari perkembangan pop-up. Pop-up sendiri akan lebih menarik jika menggabungkan berbagai teknik dasar seperti lift the flap, rotary dan parallel slide agar dapat menghasilkan pop-up dinamis yang dapat menimbulkan kesan bergerak dan berdimensi terutama untuk pop-up dengan hasil akhir yang berupa buku.

Buku interaktif memiliki bermacam-macam bentuk, yaitu terdiri atas:

1. Buku interaktif *pop up*  
Merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.
2. Buku interaktif *peek a boo*

Terkadang disebut juga dengan buku interaktif lift a flap. Merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan di balik halaman tersebut.

3. Buku interaktif *pull tab*

Merupakan jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya

4. Buku interaktif *hidden objects book*

Jenis buku interaktif yang mengajak anak untuk menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu.

5. Buku interaktif *games*

Jenis buku interaktif berupa permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.

6. Buku interaktif *participation*

Jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab dan atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.

7. Buku interaktif *play-a-song* atau *play-a-sound*

Merupakan jenis buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang apabila ditekan akan mengeluarkan bunyi-bunyian berupa lagu atau suara-suara yang berhubungan dengan cerita di dalam bukunya.

#### 8. Buku interaktif *touch and feel*

Jenis buku interaktif yang biasa digunakan untuk anak usia *pre-school* dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung.

#### 9. Buku interaktif campuran

Jenis buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk jenis penerapan bentuk buku interaktif. Contoh: buku interaktif berusu campuran antara *pull up* dan *peek a boo*.

### 2.1.1.2 Anatomi buku

Berdasarkan komponen buku yang dijelaskan oleh Haslam (2006), anatomi sebuah buku dibagi berdasarkan tiga kelompok besar yaitu blok buku, halaman dan grid. Dalam blok buku komponen buku terbagi menjadi sembilan belas bagian yaitu:

- *spine* adalah bagian dari cover buku yang berada di tepi atas, menutupi keseluruhan.
- *head-band* adalah tali yang digunakan untuk mengikat isi buku, biasanya berwarna untuk menjadi tambahan dari cover binding.
- *hinge* adalah lipatan antara halaman balik dari front cover.
- *head-square* adalah bagian pelindung bagian atas buku.
- *front pastedown* halaman balik dari front cover.

- *Cover* berupa kertas tebal atau karton yang berfungsi untuk melindungi *book block*.
- *foredge square* adalah pelindung bagian tepi depan buku.
- *front board* adalah cover buku bagian depan
- *tail square* adalah pelindung bagian bawah buku.
- *end paper* penghubung bagian depan dan belakang sampul ke halaman pertama dan terakhir.
- *head of book* adalah bagian atas buku.
- *leaves* adalah 2 sisi dari page antar *recto* dan *verso*.
- *back pastedown* adalah sisi balik dari back cover.
- *back cover* adalah cover buku bagian belakang
- *foredge* adalah tepi depan dari (isi) buku.
- *turn-in* jarak dari tiap lembar.
- *tail* adalah bagian bawah (isi) buku.
- *fly leaf* adalah halaman selanjutnya dari end paper.
- *foot* adalah bagian bawah page.

Sedangkan pada bagian halaman terbagi menjadi sebelas bagian yang terdiri dari:

- *portrait* adalah format tinggi *page* lebih besar dari lebarnya.
- *Landscape* adalah format tinggi *page* lebih kecil dari lebarnya.
- *page height and width* adalah ukuran dari *page*.
- *Verso* adalah bagian kiri *page* biasa diisi dengan nomor ganjil.
- *single page* adalah *page* yang berada di bagian sebelah kiri.
- *double-page spread* adalah 2 *page* yang berdampingan ( kanan dan kiri ), terbentuk dari kumpulan *single page*.
- *Head* adalah bagian tengah buku
- *Recto* adalah bagian kanan *page* biasa diisi dengan nomor genap.
- *Foreedge* bagian depan buku
- *Foot* bagian bawah buku
- *gutter* jarak untuk binding

Pada bagian grid, komponen buku terdiri dari *folio stand*, *title stand*, *head margin*, *interval*, *gutter margin*, *running head stand*, *picture unit*, *dead line*, *column width*, *baseline*, *column*, *foot margin*, *shoulder*, *column depth*, *character per line*, dan *throwout* (hlm. 22).

Dijelaskan lebih lanjut dalam bagian-bagian buku menurut Masterson (2007) bahwa anatomi sebuah buku memang terbagi menjadi tiga namun ia lebih mengelompokkannya berdasarkan bagian fisik dari sebuah buku. Dimana bagian

pertama merupakan bagian depan buku (*front matter*) yang terdiri dari *half title page, title page, copyright page, dedication, acknowledgement, epigraph, table of content, list of illustrations, list of tables, foreword, preface, introduction, list of abbreviations, editorial method, list of contributors, chronology, list of character*. Sedangkan pada bagian isi terdiri dari bagian seperti teks utama dan bagian (*chapter*) dari sebuah buku. Sebagai bagian penutup, sebuah buku terdiri dari *appendix, notes, glossary, bibliography, index, about the author, colophon, order form*. Masterson lebih menjelaskan mengenai bagian fisik sebuah buku sedangkan Haslam menggambarannya juga dari sisi desain (hlm. 42).

### **2.1.1.3 Layout**

Ambrose dan Harris (2005) menjelaskan bahwa layout merupakan kata yang berkaitan dengan objek, gambar dan tipografi yang kemudian di desain dalam sebuah halaman, proses peletakan ini didukung dengan aturan-aturan yang ada dan memperhatikan peletakan aspek-aspek sehingga menghasilkan sebuah kesatuan. Hasil peletakan juga diorganisir sehingga dapat menghasilkan sebuah informasi (hlm. 5).

Ambrose dan Harris (2005) juga menambahkan pada buku sebelumnya bahwa layout sebagai proses peletakan gambar dan teks yang saling berhubungan dan menghasilkan kesatuan desain. Layout sebagai penataan elemen desain yang membentuk kesatuan, tidak saling bertabrakan dan membingungkan pada akhirnya juga harus mampu menyampaikan pesan yang diinginkan seorang desainer (Skolos dan Weddel , 2006, hlm. 14).

Jenis layout yang penulis gunakan adalah jenis *Mondrian*. Menurut Blakeman (2004), tata letak *mondrian* diadaptasi dari pelukis Belanda bernama Piet Mondrian. Tata letak ini menggunakan bentuk - bentuk geometris seperti persegi dan persegi panjang dengan warna kuat maupun warna netral, untuk memberi proporsi geometris dalam media (hlm. 63).

#### **2.1.1.4 Tipografi**

Tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual. Media yang membawa manusia mengalami perkembangan dalam cara berkomunikasi. Huruf menjadi sesuatu yang memiliki makna ganda, huruf dapat menjadi sesuatu yang dapat dilihat (bentuk/rupa huruf) dan dapat menjadi sesuatu yang dapat dibaca (kata/kalimat). Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (pesan/gagasan) dan makna yang tersirat (kesan). Selain itu pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi semakin meluas. Menurut (Rustan,2010) tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf” ( halaman.16 ).

Sihombing (2001) Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet di Tipografi memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara ‘C’ dengan ‘Q’ atau “m” dengan “n”. Keunikan ini disebabkan oleh cara mata kita melihat korelasi antara komponen visual yang satu dengan yang lain. (Hlm.21)

Menurut Baines dan Haslam (2005), Tipografi sebagai salah satu aspek yang secara tidak langsung banyak digunakan oleh masyarakat dalam aktivitas sehari-hari. Tipografi dalam desain grafis merupakan aturan dasar dan hal yang melekat dalam lingkup desain yang berfungsi menyampaikan sebuah pesan karena

dapat ditata berdasarkan kemampuan desainer yang menghasilkan informasi ataupun karya yang mampu diterima masyarakat (hlm.6,7). Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Cullen (2012) bahwa huruf sebagai salah satu desain yang konsisten dan dikelompokkan atas karakter, angka dan tanda baca. Karakter dibedakan atas *uppercase*, *lowercase*, *small caps*. Dimana *Uppercase* yang sering disebut sebagai huruf kapital dengan bagian yang lebih tinggi disebut *cap-height*. *Lowercase* atau huruf kecil merupakan huruf yang dengan ukuran kecil dan dibatasi dengan *ascender* dan *descender*. Sedangkan *smallcaps* merupakan huruf kapital yang didesain sama tinggi pada x-height dari huruf kecil dan tidak semua typeface memiliki jenis ini (hlm.42).

Samara (2005) menyatakan pengelompokkan huruf pada akhirnya terbagi menjadi serif dan sans serif. Serif sebagai huruf dengan finishing kecil di ujung awal dan akhir garis yang sifatnya lebih tajam dan transitif. Sedangkan Sans serif sifatnya garis yang tajam namun dengan garis yang lebih tebal pada huruf (hlm.14)

## **2.2. Ilustrasi**

### **2.2.1. Definisi Ilustrasi**

Menurut Male (2007) dalam *Illustration, A Theoretical and Contextual Perspective*, besar atau tidaknya kekuatan dalam sebuah informasi dapat ditunjukkan melalui sebuah ilustrasi, maka dari itu ilustrasi tidak dapat dihasilkan secara asal-asalan. Alan Male berkata bahwa ada tiga faktor yang harus diperhatikan sebelum kita membuat ilustrasi yakni :

- ***The Rationale***

Pembahasan ini meliputi alasan untuk membuatnya, ulasan masalah yang belum terpecahkan, merangkum informasi yang harus ditonjolkan, serta pemahaman seluruh informasi yang akan dibuat secara visual.

- ***The Aim***

Pembahasan ini meliputi tujuan pembuatan hal tersebut, hasil akhir dan proyek tersebut.

- ***The Objectives***

Pembahasan ini meliputi cara pengerjaan, *skill* yang dibutuhkan dan informasi yang harus dikumpulkan.

Selain itu, Alan Male juga menyebutkan bahwa kekuatan dari ilustrasi bisa saja melebihi kekuatan dari foto dikarenakan ilustrasi bertugas untuk melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan oleh foto.

### **2.2.2. Fungsi Ilustrasi**

Pada abad 18, ilustrasi banyak digunakan sebagai alat untuk memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual. Ilustrator (para seniman yang membuat karya ilustrasi) memegang peranan sebagai penerjemah kepada pembaca dari sesuatu yang bersifat tekstual ke dalam sesuatu yang bersifat konkret (rupa). Sebagai terjemahan dalam bentuk visual, ilustrasi hadir untuk memudahkan pembaca

memahami sesuatu yang bersifat tekstual. Pada abad 19, fungsi ilustrasi mulai bergeser. Ilustrasi tidak lagi sebagai hasil terjemahan dari sesuatu yang tekstual. Ilustrasi dapat menjadi sesuatu yang lebih dominan. Bukan sebagai bagian atau pelengkap dalam sebuah buku, tapi ilustrasi menjadi teks (visual) dalam buku itu sendiri. Ilustrasi tidak lagi berada di dalam posisi antara penulis dan pembaca, melainkan menjadi sesuatu yang berdiri sendiri. (dgi-indonesia.com, 5 Nov, 2007)

Ilustrasi juga memiliki peran yang membantu dalam menyampaikan pesan yang sulit untuk disampaikan lewat kata-kata saja. Beberapa ide atau pesan akan lebih efektif bila disampaikan secara visual. Ilustrasi juga berperan dalam edukasi, terutama bagi anak-anak. Dengan ilustrasi atau gambar, maka imajinasi anak akan berkembang dan membuat si anak menjadi lebih kreatif. Selain itu, ilustrasi juga berfungsi sebagai penarik perhatian dalam buku ataupun produk. Konsumen seringkali tertarik dengan ilustrasi yang lebih menarik dibanding dengan konten produk tersebut.

### **2.2.3. Jenis – Jenis Ilustrasi**

Ilustrasi bisa berupa objek manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan. Gambar-gambar tersebut dapat berdiri sendiri atau berupada gabungan-gabungan. Objek gambar yang dibuat berasal dari tema tulisan atau dari naskah, berikut adalah jenis-jenis ilustrasi:

#### **1. Kartun**

Bentuk kartun bisa berupa objek manusia ataupun hewan-hewan dimana cerita atau objek-objeknya bersifat menghibur. Penampilan gambar kartun dapat dilihat

dalam bentuk hitam putih maupun berwarna. Contoh ilustrasi kartun dari Indonesia adalah seperti, Petruk dan Gareng Karya Tatang.

## 2. Karikatur

Menurut Dekaka (2012) Karikatur adalah gambar atau pembambaran suatu objek konkret dengan cara melebih – lebihkan ciri khas dari objek tersebut, biasanya objek tersebut adalah wajah manusia. Karikatur menggambarkan subjek yang dikenal dan umumnya dimaksudkan untuk menimbulkan kelucuan bagi pihak yang mengenal subjek tersebut. Penulis menggunakan ciri khas dari kebanyakan pesulap untuk digunakan sebagai karakter utama dan karakter pembantu karakter utama yang dimana ciri khas dari pesulap adalah menggunakan topi tinggi, kaca mata, jas, dan serba hitam. Untuk karakter pembantu karakter utama menggunakan objek paling terdekat dengan pesulap yaitu kelinci.

## 3. Komik

Gambar ilustrasi dalam bentuk komik terdiri dari rangkaian gambar yang saling melengkapi dan memiliki alur cerita. Bentuk komik dapat berupa buku maupun lembaran gambar singkat (comic strip).

## 4. Ilustrasi Karya Sastra

Karya sastra berupa cerita pendek, puisi, sajak, akan nampak lebih menarik minat orang membacanya apabila disertai dengan gambar ilustrasi. Fungsi gambar ilustrasi disini bertujuan memberikan penguatan dan mempertegas isi atau narasi pada materinya.

## 5. Vignette

Ilustrasi vignette biasanya disisipkan pada sebuah cerita atau narasi. Vignette merupakan gambar ilustrasi berupa dekoratif dan berfungsi sebagai pengisi bidang kosong pada kertas narasi.

### 2.3. Sulap

Menurut Funk & Wagnalls (1986) Sulap adalah seni hiburan dengan tipuan-tipuan yang secara nyata melanggar hukum alam. Dasar-dasar dari muslihat/tipuan yang dipergunakan oleh pesulap adalah psikologis. Metode-metodenya adalah manipulasi dan alat bantu. Dasar-dasar psikologinya adalah: pengalihan perhatian, saran, peniruan, dan penyembunyian. Penonton tidak melihat semuanya yang terjadi, tapi mereka percaya bahwa mereka melihat semua yang tidak terjadi. Persepsi yang salah menuntun ke pemahaman yang salah. Ke logika yang menyesatkan, dan pada akhirnya, ke kesimpulan bahwa pesulap telah berhasil mencapai hasil yang mustahil.

#### 2.3.1. Ragam sulap

Rahardja (2004) Mengkatagorikan sulap berdasarkan jenis permainan, kondisi penonton, tempat pertunjukan, dll. (hal 20)

- Close up

Pertunjukan sulap dalam ‘jarak dekat’ contohnya:

- Sulap kartu adalah kemahiran memainkan kartu untuk menemukan kartu yang telah dipilih orang lain, memanipulasi kartu, mengubah kartu, dan trik-trik kartu lainnya.
- Sulap koin adalah kemahiran memainkan koin untuk memanipulasi koin, mengubah koin, dan trik-trik koin lainnya.
- Sulap rokok adalah kemahiran memainkan rokok untuk menghilangkan rokok, memperbanyak rokok, dan trik-trik lainnya.
- Sulap Tali adalah kemahiran memainkan tali untuk menyambung tali yang sudah putus, memperpanjang tali, dan trik- trik lainnya.

- Stage

Pertunjukan sulap di ‘panggung’

- Sulap mental adalah kemahiran seseorang untuk menggunakan kekuatan pikiran sehingga dapat membuat prediksi dengan tepat, membaca pikiran orang lain, atau menemukan dan menggerakkan sebuah benda tanpa menyentuhnya
- Sulap burung adalah kecepatan tangan seseorang untuk memanipulasi penontonnya dengan mengeluarkan burung dari kain, kertas, dan lain sebagainya.
- Sulap kain adalah kecepatan tangan seseorang untuk memanipulasi penontonnya dengan menggunakan pengalihan media kain.

- Sulap dengan alat-alat besar dan binatang buas
- Sulap meloloskan diri adalah jenis sulap yang dapat terbebas dari rantai, borgol, ikatan.
- Sulap dengan barang-barang yang ada adalah sulap dengan menggunakan barang-barang milik penonton sehingga tidak menimbulkan kecurigaan penggunaan alat khusus.

Dan dapat dibagi lagi ke beberapa sub-kategori

1. Sleight of hand adalah sulap yang menggunakan kecepatan tangan untuk memanipulasi penontonnya, membutuhkan latihan khusus untuk memainkan sulap kategori ini.
2. Illusion adalah sulap yang memerlukan kemahiran khusus dalam pengaplikasian alat-alat sulap yang tergolong cukup besar, biasanya sulap kategori illusion digunakan untuk show di panggung. Sulap yang menimbulkan efek sesuatu yang mustahil menjadi mungkin seperti memotong manusia, menghilangkan, memindahkan, memunculkan, mengubah suatu benda yang tergolong berukuran besar seperti tank, pesawat, bus, menara.
3. Mentalism adalah kemahiran seseorang untuk menggunakan kekuatan pikiran sehingga dapat membuat prediksi dengan tepat, membaca pikiran orang lain, atau menemukan dan menggerakkan sebuah benda tanpa menyentuhnya.
4. Hypnotism adalah kemampuan untuk mempengaruhi orang lain menggunakan kata-kata yang teratur dan diucapkan berulang-ulang agar orang tersebut mau mengikuti kemauan dari si penghipnotis. Dalam sulap, hipnotis digunakan untuk menghibur bukan untuk kejahatan.

5. Escapetology adalah kemahiran membebaskan diri dari berbagai ikatan dan belenggu pada berbagai keadaan selama waktu tertentu. Salah satu tokoh pesulap yang ahli meloloskan diri yang paling terkenal di dunia adalah Harry Haodini.
6. Cardician adalah kemahiran memainkan kartu untuk menemukan kartu yang telah dipilih orang lain, memanipulasi kartu, mengubah kartu, dan trik-trik kartu lainnya.
7. Bizarre adalah kemahiran menggunakan cerita dan kata-kata untuk menyentuh perasaan penonton secara mendalam. Sering kali kategori bizarre menggunakan peralatan yang berkaitan dengan hal-hal mistis, alam roh, dan alam gaib contoh trik bizarre adalah dapat memanggil arwah orang yang sudah meninggal.
8. Pick pocket adalah kemahiran dalam memindahkan atau mengambil barang yang dimiliki atau yang sedang dikenakan orang lain dengan menggunakan kecepatan tangan dan manipulasi saraf.
9. Balloon twisting adalah kemahiran meniup dan menekuk balon untuk dibentuk menjadi berbagai macam benda, seperti hewan, bunga, topi, dan benda-benda lain.
10. Ventriloquism lebih dikenal dengan nama sulap suara atau suara perut, yang dapat menimbulkan kesan benda mati dapat hidup dan berbicara. Sebagai perantara biasanya digunakan media boneka.

## 2.4. STP

Menurut Morissan (2010), terdapat tiga langkah dalam proses pemasaran yang dikenal dengan STP, yaitu Segmentasi, *Targeting*, dan *Positioning*.

### 1. Segmentasi

Menurut Perreault, Cannon, dan McCarthy (2014), pengidentifikasian pasar sangat penting untuk menentukan target pasar yang tepat. Pengelompokan target ditentukan berdasarkan kebutuhan publik, tipe publik, dan area geografis (hlm. 91). Sesuai dengan itu, Nykiel (2007) mendefinisikan segmentasi sebagai proses memisahkan khalayak ramai ke dalam kelompok yang lebih kecil berdasarkan karakteristik yang sejenis. Proses segmentasi meliputi pemilihan faktor-faktor yang dapat membedakan khalayak dan menggunakan faktor tersebut untuk mengelompokkan khalayak yang memiliki kemiripan (hlm. 19). Morissan (2010) menjelaskan bahwa proses ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu segmentasi demografis, segmentasi geografis, dan segmentasi psikografis.

1. Segmentasi demografis adalah pembagian khalayak pasar berdasarkan data kependudukan, yaitu usia, jenis kelamin, pendidikan terakhir target, pekerjaan target, pendapatan, agama, dan suku (hlm. 59). Data ini sangat penting untuk menentukan pendekatan kampanye yang akan digunakan penulis untuk menjangkau target audiens.

2. Segmentasi geografis adalah pembagian khalayak pasar berdasarkan jangkauan geografisnya.
3. Segmentasi psikografis adalah pengelompokan berdasarkan gaya hidup dan kepribadian seseorang, seperti gaya hidup, preferensi, kecenderungan pilihan, sistem nilai yang dianut (hlm. 32).

## 2. *Targeting*

*Targeting* adalah proses menentukan target berdasarkan pengelompokan-pengelompokan khalayak yang telah dibuat. Belch & Belch (2009) menambahkan bahwa *targeting* berfungsi untuk menentukan jumlah dan kelompok masyarakat yang berpotensi sebagai target pasar (hlm. 54).

## 3. *Positioning*

*Positioning* adalah strategi komunikasi untuk menciptakan persepsi tertentu dalam pikiran khalayak. *Positioning* banyak digunakan oleh perusahaan untuk memasarkan produk atau jasanya, serta untuk membedakan produk atau jasanya dengan pesaingnya (hlm. 69-72). Belch & Belch (2009) menjelaskan bahwa *positioning* adalah pesan yang menginformasikan masyarakat keunggulan suatu produk (hlm. 55).