

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Informasi**

Dalam buku “*Media Today: An Introduction to Mass Communication*”, informasi secara tidak langsung tanpa interaksi kedua pihak melalui teknologi dalam bentuk surat kabar, radio, televisi dan internet disebut komunikasi massa (Turow, 2020, h. 11). Media massa adalah wadah informasi yang mudah diakses oleh publik, dengan penyebaran yang meluas (Ibrahim & Samsiah, 2024, h. 39).

Media massa juga berperan dalam menyampaikan berbagai jenis informasi yang disesuaikan dengan tujuan tertentu, serta didasarkan pada fakta yang terjadi dan disajikan secara tepat (Ummah., 2021, h. 5). Media informasi ini memanfaatkan teknologi untuk mendistribusikan pengetahuan yang akurat kepada berbagai lapisan masyarakat.

##### **2.1.1 Klasifikasi Media Informasi**

Media informasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu media digital dan media cetak. Media digital mengandalkan teknologi elektronik, sementara media cetak berbentuk fisik. Kedua jenis media ini memiliki peran penting dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat. Berikut klasifikasi media informasi:

##### **A. Media Digital**



Gambar 2.1 Media Digital  
Sumber: <https://i.pining.com...>

Media digital merupakan wujud kemajuan teknologi yang memperluas komunikasi informasi melalui literasi digital (Aliasian dkk, 2024 h. 4). Media digital mencakup beragam jenis konten, seperti interaksi, *entertainment*, pembelajaran, dan komersial, yang disalurkan melalui internet. Konten ini dapat berupa *text*, *visual*, *audio-visual*, *ebook*, dan *video*, yang bisa diakses dengan mudah dalam format digital melalui internet (Milyane dkk, 2023, h. 40).

## B. Media Cetak



Gambar 2.2 Media Cetak  
Sumber: <https://i.pinimg.com...>

Media cetak, seperti buku, surat kabar, dan majalah, berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara efektif. Kelebihan dari media cetak ini terletak pada kemudahan dalam mengakses dan memahami informasi secara langsung, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh pembaca (Putri dkk, 2024, h.22).

Klasifikasi media digital dan media cetak memiliki peran penting dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat, masing-masing dengan kelebihan dan cara penyampaian yang berbeda.

### 2.1.2 Tujuan Media Informasi

Tujuan media informasi sebagai peranan penting dalam proses komunikasi dalam penyebaran informasi ke masyarakat (Haro dkk, 2024 h. 2). Media informasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu sarana informasi dan sarana edukasi. Kedua jenis media ini berfungsi sebagai penghubung antara penyampai dan penerima informasi, yang dapat disebarkan ke seluruh masyarakat (Santoso dkk, 2021, h. 579).

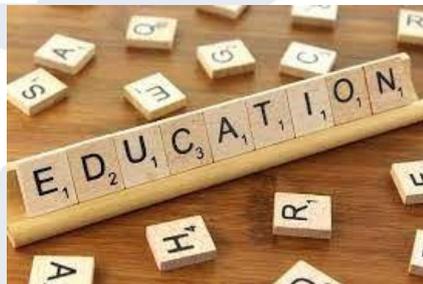
## A. Sarana Informasi



Gambar 2.3 Sarana Informasi  
Sumber: <https://sunartha.co.id..>

Sarana informasi berfungsi untuk memberikan pengetahuan mengenai teori, konsep, atau topik tertentu, serta penjelasan terperinci mengenai fitur objek atau karakter suatu hal. Selain itu, sarana informasi juga menyediakan panduan langkah demi langkah dalam melaksanakan prosedur yang berkaitan dengan peristiwa atau situasi tertentu

## B. Sarana Edukasi



Gambar 2.4 Sarana Education  
Sumber: <https://apidev.smarteshool.net...>

Media informasi juga dapat berperan sebagai alat pendidikan yang mendorong proses belajar dengan meningkatkan fokus, wawasan, dan keterampilan melalui penyampaian materi yang relevan, guna mendukung aktivitas pendidikan serta proses pengajaran dan pembelajaran

Secara umum, media informasi terdiri dari berbagai jenis sarana yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan target audiens dengan cara mempengaruhi, menghibur dan mendidik (Liliweri, 2011, h. 877).

### **A. Mempengaruhi**

Media informasi berperan sebagai sarana yang dapat mempengaruhi opini dan perilaku masyarakat melalui penyampaian pesan yang terstruktur. Melalui berbagai bentuk saluran informasi, seperti berita, iklan, atau konten media sosial, sehingga memberikan pengaruh yang besar terhadap pandangan dan persepsi audiens terhadap isu-isu tertentu.

### **B. Menghibur**

Media informasi juga sebagai sarana hiburan yang dapat memberikan kesenangan dan hiburan bagi audiens. Melalui berbagai bentuk konten, seperti film, musik, permainan, dan program televisi, ini dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan mengalihkan perhatian dari rutinitas masyarakat sehari-hari.

### **C. Mendidik**

Sarana pendidikan pada media informasi yang penting dalam menyebarkan pengetahuan dan keterampilan terhadap masyarakat. Melalui berbagai format, seperti artikel, dokumenter, video edukasi, dan sebagainya, media dapat menyediakan informasi yang bermanfaat dan relevan untuk meningkatkan pengetahuan audiens tentang berbagai topik.

Tujuan Media informasi memiliki peranan yang sangat penting dalam mempengaruhi, menghibur, dan mendidik masyarakat, sehingga berfungsi sebagai sarana efektif dalam penyebaran pengetahuan, pembentukan opini, serta peningkatan kualitas sosial dan pendidikan.

## 2.2 Buku



Gambar 2.5 Buku

Sumber: <https://i.pinimg.com>

Dilansir dari kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Buku merupakan kumpulan lembaran kertas yang digabungkan menjadi satu, biasanya berisi tulisan atau gambar, yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, atau cerita kepada pembacanya. Komponen fisik buku mencakup aspek-aspek seperti sampul, jenis kertas, dan tata letak yang berperan penting dalam pengalaman pembaca. Sementara itu, pada tahap akhir, desain buku menjadi kunci utama untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah dan menarik secara visual (Haslam, 2006, h. 9). Joseph Turow (2020), menjelaskan Sejak masa lampau, buku telah berperan sebagai alat komunikasi, bahkan sebelum adanya industri percetakan modern seperti sekarang (h. 203). Buku sering digunakan sebagai media edukasi yang efektif dalam memperluas pengetahuan dan meningkatkan pemahaman (Puspasari & Suryaningsih, 2019, h. 138).

### 2.2.1 Ebook



Gambar 2.6 Ebook

Sumber: <https://i.pinimg.com>

Seiring perkembangannya teknologi buku cetak bereformasi menjadi buku digital atau *ebook* yang hadir sebagai dampak dari kemajuan pesat dalam teknologi informasi yang menggunakan format digital dari sebuah buku (Fuad, 2016, h. 4). *ebook* dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, laptop, atau *e-*

*reader*. Dengan format digital ini, pembaca dapat membawa banyak buku dalam satu perangkat, memudahkan akses kapan saja dan di mana saja tanpa perlu membawa buku fisik (Wicaksono, 2009, h. 79). *Ebook* ini berisikan salah satu sumber informasi yang komprehensif dan mendetail bagi para pembacanya (Arsimayanti, 2022, h. 68). Selain itu, *Ebook* dapat terdiri dari *text*, gambar, video, dan audio yang dapat diakses melalui perangkat elektronik (Saefullah, 2016, h.1).

#### **2.2.2.1 Tujuan *Ebook***

Tujuan *ebook* adalah untuk memudahkan pembaca dalam mengakses dan memahami materi secara praktis (Pratama dkk, 2021 h. 2). *Ebook* juga bertujuan untuk melindungi kontennya, berbeda dengan buku fisik yang rentan rusak atau hilang, *ebook* sebagai data komputer lebih aman dan mudah diganti jika hilang dengan mengunduh ulang (Indrajaya, 2024, h.42). Selain itu, *ebook* mendukung proses belajar karena formatnya memungkinkan pencarian dan penyalinan *text*, sehingga informasi dapat ditemukan dengan cepat (Saefullah, 2016, h.1).

#### **2.2.2.2 Klasifikasi Format *Ebook***

Klasifikasi format *ebook* mempengaruhi resolusi *file* untuk hasil optimal. Format yang tepat memastikan tampilan *text* dan gambar jelas di berbagai perangkat, serta mempengaruhi ukuran *file* dan kompatibilitas agar memberikan hasil yang optimal (Sutopo, 2023, h.178). Selain itu pemilihan format pada *ebook* juga meningkatkan daya Tarik (Onggo, 2010, h. 19). untuk pembaca Menurut Nur Fuad (2016), format *ebook* terbagi menjadi beberapa bagian yang disesuaikan dengan jenis perangkat dan aplikasi yang digunakan untuk membacanya (h. 5).

### A. *PDF (Portable Digital Format)*



Gambar 2.7 *PDF*

Sumber: <https://images.app.goo.gl...>

Format yang umum digunakan untuk pertukaran dokumen digital adalah *PDF*, yang dikembangkan oleh Adobe. Format ini biasanya berukuran A4 atau *Letter*. *Ebook* dalam format *PDF* memiliki *Font*, margin, spasi, dan tata letak halaman yang sudah tetap. Dokumen berformat *PDF* yang berisi *text* dapat dibaca menggunakan pengaturan *reflow* tanpa perlu *dikonversi* terlebih dahulu.

### B. *IDPF*



Gambar 2.8 *IDPF*

Sumber: <https://images.app.goo.gl...>

Format *ebook* ini dikembangkan oleh Forum *Ebook* yang berada di bawah naungan *International Digital Publishing Forum (IDPF)*.

Format ini didasarkan pada *XHTML* dan *XML*, dan terus berkembang hingga mencapai versi ketiga, yang dikenal sebagai *EPUB 3*. Format *EPUB 3* ini sudah mendukung penyisipan *file* audio dan video ke dalam *ebook*, sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif.

### C. AZW, MOBI, dan PRC



Gambar 2.9 AZW, MOBI, dan PRC

Sumber: <https://www.converter365.com/ebook-converter...>

*AZW*, *MOBI*, dan *PRC* adalah format *ebook* yang digunakan oleh Amazon untuk menjual dan mendistribusikan *ebook* yang dapat diakses melalui perangkat atau aplikasi *Kindle*. *AZW* adalah singkatan dari "*Amazon Word*", format khusus yang dikembangkan Amazon berdasarkan format *MOBI*. *MOBI* sendiri berasal dari "*Mobipocket*", sedangkan *PRC* adalah singkatan dari "*Palm Resource Compiler*", format lama yang kompatibel dengan perangkat *e-reader* tertentu. Kedua format ini memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk menikmati konten digital melalui ekosistem *Kindle*.

Pemilihan format *ebook* yang tepat sangat penting untuk memastikan kualitas tampilan *text* dan gambar yang jelas, serta mempengaruhi

ukuran *file* dan kompatibilitas dengan perangkat pembaca. Selain itu, format yang sesuai juga dapat meningkatkan daya tarik bagi pembaca, tergantung pada jenis perangkat dan aplikasi yang digunakan.

### **2.2.2.3 Keunggulan *Ebook***

Keunggulan *Ebook* pada dasarnya memiliki potensi besar dalam mendukung distribusi materi digital, memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas bagi pembaca di berbagai perangkat (Saefullah, 2017, h. 13). Selain dari itu juga buku digital menjadi solusi dalam meningkatkan budaya literasi kepada masyarakat (Huda, 2021, h. 105). Menurut Nur Fuad (2016), *ebook* memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya lebih praktis dibandingkan dengan buku fisik. Berikut salah satu keunggulan (h. 4):

- A. Pembuatan, publikasi, dan distribusi *ebook* kini menjadi lebih sederhana berkat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini.
- B. *Ebook* memiliki sifat yang ramah lingkungan.
- C. Penyimpanan *ebook* lebih efisien dibandingkan dengan buku fisik.
- D. Perangkat pembaca *ebook* didukung oleh teknologi yang memungkinkan berbagai fitur, seperti sinkronisasi *file*, pengaturan batas halaman, *bookmark*, dan pencatatan.

Dengan adanya keunggulan ini, *ebook* memudahkan akses materi, mendukung fleksibilitas pembaca, dan berperan dalam meningkatkan literasi secara praktis.

## 2.2.2 Tujuan dan Manfaat Buku

Tujuan buku bukan sekadar menjadi wadah bagi kata-kata, melainkan untuk menyampaikan informasi dan membimbing pembaca melalui setiap halaman yang ada (Sutopo, 2023, h. 9). Selain itu, buku juga memiliki peran penting sebagai sumber referensi yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan (Prajawinanti, 2020, h. 26). Selain dari tujuan tersebut, buku cetak juga memberikan manfaat tambahan (Fuad, 2023, h. 4), seperti:

### A. Lebih Nyaman di Mata

Buku cetak memberikan kenyamanan lebih saat dibaca, karena *Font* dan *layout*-nya yang dirancang untuk memudahkan pembaca, serta tidak menghasilkan cahaya biru yang dapat menyebabkan kelelahan mata seperti yang sering terjadi pada layar perangkat digital.

### B. Relatif Lebih Mudah Untuk Menghafal

Bagi sebagian orang, membaca buku cetak dapat memudahkan proses menghafal atau memahami informasi. Hal ini disebabkan oleh pengalaman fisik membaca yang memberi dampak positif pada memori jangka panjang, karena adanya keterlibatan fisik dalam membalik halaman.

### C. Bau Khas Buku Diskusi Sebagian Pembaca

Banyak pembaca menikmati bau khas yang ada pada buku cetak, yang bagi mereka memberikan pengalaman emosional dan sensorial yang menyenangkan. Bau ini sering dikaitkan dengan kenangan, kenyamanan, atau rasa tenang saat membaca.

Secara keseluruhan, buku cetak memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman membaca yang lebih menyeluruh, dari segi kenyamanan mata, proses pembelajaran, hingga kesan emosional yang ditimbulkan.

### 2.2.3 Klasifikasi Buku

Buku dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama buku pendidikan dan buku professional.

#### A. Buku Pendidikan



Gambar 2.10 Buku Pendidikan  
Sumber: <https://i.pinimg.com...>

Buku yang berfokus pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan pembaca dalam *context* proses belajar mengajar. Buku ini mencakup berbagai jenis, seperti buku *text*, buku referensi, dan Buku panduan (Turrow, 2020, h. 204).

#### 1. Buku Panduan



Gambar 2.11 Buku Panduan  
Sumber: <https://images.app.goo.gl>

Buku ini menyajikan informasi dan panduan terkait berbagai materi pendidikan, seperti kesehatan, keamanan, ekonomi, sejarah, dan lain-lain. Buku ini dirancang untuk membantu pembaca memahami dan mengikuti instruksi yang disampaikan di dalamnya. Keberhasilan buku panduan ini ditentukan oleh sejauh mana pembaca dapat memahami dan menerapkan isinya dengan baik. Selain itu, adanya skema, diagram, matriks,

dan ilustrasi mendukung pemahaman pembaca serta berfungsi sebagai pengingat yang efektif. (Telaumbanua, 2022, h.97-98)

## B. Buku Profesional



Gambar 2.12 Buku Profesional  
Sumber: <https://i.pinimg.com...>

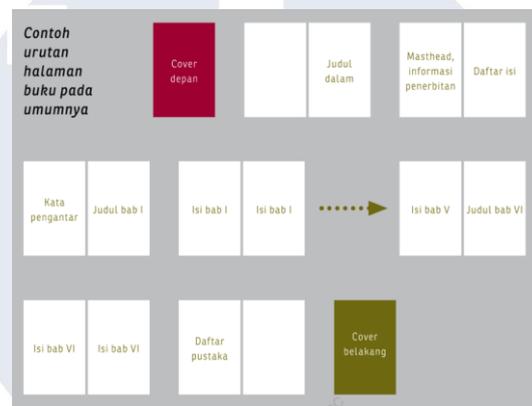
Buku profesional adalah buku yang ditujukan kepada para profesional di bidangnya, dengan fokus pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam suatu profesi tertentu. Buku ini mencakup analisis mendalam, studi kasus, dan panduan yang relevan untuk meningkatkan kompetensi dan pemahaman pembaca. Buku ini mencakup beberapa elemen penting, seperti tujuan pembelajaran, ringkasan bagian, dan informasi untuk diskusi. (Turrow, 2020, h. 205).

Namun, buku juga dapat berisi berbagai jenis konten, seperti ilmu *sains*, sejarah, teori, komik, novel, dan lain sebagainya. Dengan begitu, buku tidak hanya terbatas pada pendidikan dan profesional, tetapi juga mencakup beragam topik yang dapat menghibur, menginspirasi, atau memberikan wawasan baru kepada pembacanya. Fleksibilitas ini menjadikan buku sebagai media yang kaya untuk menyampaikan pengetahuan, cerita, maupun hiburan dalam berbagai bentuk (Turrow, 2020, h. 205).

### 2.2.4 Komponen Buku

Komponen dalam buku berfungsi sebagai elemen pelengkap yang mendukung struktur dan penyampaian informasi, setiap komponen ini dirancang untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi buku

dan menavigasi konten dengan lebih efisien (Prihantoro, 2023, h. 132). Komponen dalam buku harus terorganisir dengan baik untuk memastikan tampilan yang rapi dan memudahkan pembaca dalam memahami isi buku (Hernowo, 2004, h. 37). Dalam buku ‘*LAYOUT, Dasar & Penerapannya* karya Suriyanto Rustan (2009) menyatakan Komponen dasar buku terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian depan, bagian isi, dan bagian belakang. Berikut bagian komponen buku (h. 123):



Gambar 2.13 Urutan Halaman Buku Pada Umumnya  
Sumber: Suriyanto Rustan (2009)

### A. Bagian Depan (*Cover Depan*)

Bagian depan buku terdiri dari berbagai elemen esensial, seperti judul, nama penulis, logo atau nama penerbit, testimoni, serta unsur visual atau *text* lain yang memikat. Di halaman dalam, tercantum judul dalam, informasi penerbit dan izin hak cipta, serta halaman dedikasi, yaitu ungkapan terima kasih yang ditujukan kepada para audiens. Selain itu, ada pula pengantar yang memberikan ringkasan singkat tentang isi dan tujuan penulisan karya tersebut. Semua unsur ini berfungsi sebagai pengenalan yang kuat.

### B. Isi Buku

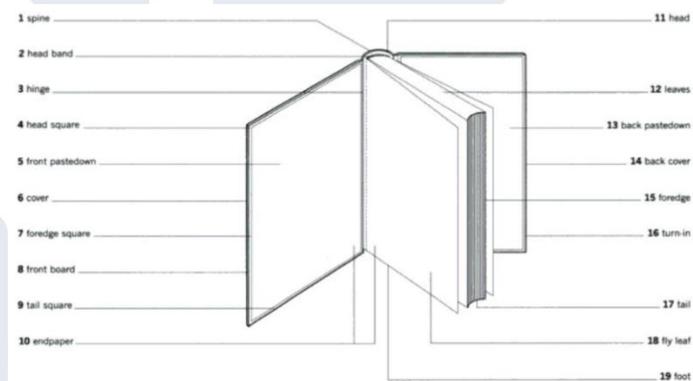
Isi buku terdiri dari bab dan subbab yang disusun berdasarkan topik materi yang dibahas. Setiap bab membahas tema utama, sedangkan subbab digunakan untuk menguraikan rincian atau bagian tertentu dari topik tersebut, sehingga

memudahkan pembaca dalam memahami alur dan isi buku secara sistematis

### C. Bagian Belakang (*Cover Belakang*)

Bagian belakang buku mencakup beberapa elemen penting seperti daftar pustaka, daftar istilah, dan daftar gambar yang membantu pembaca memahami materi lebih lanjut. Selain itu, *cover* belakang berisi ringkasan singkat tentang buku, testimoni, harga, serta nama atau logo penerbit. Elemen visual atau *text* tambahan juga sering ditambahkan untuk menarik perhatian pembaca dan memberikan informasi lebih lengkap tentang buku tersebut.

Selain dari itu, Terdapat beberapa elemen struktur buku yang tersusun dengan rapi, berikut adalah komponen-komponen utama dalam anatomi buku (Haslam, 2006, h. 20):



Gambar 2.14 Komponen Buku  
Sumber: Suriyanto Rustan (2009)

#### A. Punggung Buku:

Bagian ini berfungsi untuk menyatukan halaman-halaman yang dijilid, serta merupakan sisi belakang dari buku.

#### B. Tali Pengikat:

Sebuah pita atau kain lebar yang ditempatkan pada bagian punggung buku untuk menutupi bahan perekat dan benang yang digunakan dalam proses penjilidan.

**C. Engsel:**

Lipatan kertas yang menghubungkan bagian sampul dengan halaman buku.

**D. Bagian Atas Buku:**

Area di bagian atas buku yang memiliki ukuran lebih besar dan berbeda signifikan dibandingkan dengan ukuran halaman buku.

**E. Endpaper Depan:**

Kertas tebal yang terpasang pada bagian dalam sampul depan buku, berfungsi untuk menyatukan sampul dan halaman.

**F. Sampul:**

Pelindung luar yang kuat untuk menjaga agar halaman-halaman dalam buku tidak rusak.

**G. Sudut Depan:**

Bagian kecil di sudut depan buku yang terbentuk karena ketebalan sampul buku yang lebih besar dibandingkan dengan halaman-halaman buku.

**H. Sampul Depan:**

Karton keras pada bagian depan buku yang berfungsi untuk melindungi halaman dari kerusakan.

**I. Sudut Bawah:**

Area kecil di bagian bawah buku yang terbentuk karena ukuran sampul *hardcover* yang lebih besar dibandingkan dengan isi buku.

**J. Endpaper Belakang:**

Kertas tebal yang terpasang di bagian dalam sampul belakang buku, berfungsi untuk menyatukan sampul dan halaman buku.

#### **K. Sampul Belakang:**

Karton keras pada sampul belakang yang memberikan perlindungan pada isi buku.

#### **L. Halaman Luar:**

Permukaan luar buku yang tidak tertutup oleh punggung buku.

#### **M. Pelipatan Sampul:**

Bagian dari sampul yang dilipat ke dalam untuk menutup sisi luar buku.

#### **N. Bagian Bawah Halaman:**

Bagian bawah halaman buku yang sering disebut sebagai *tail*.

#### **O. Lembar Awal:**

Halaman kosong yang terletak setelah *Endpaper* dan biasanya berfungsi sebagai penghubung antara sampul dan isi buku.

#### **P. Penopang Buku:**

Bagian bawah buku yang berfungsi untuk menambah kestabilan saat buku diletakkan pada permukaan datar.

#### **Q. Kumpulan Halaman:**

Sekelompok halaman yang dijilid bersama untuk membentuk satu unit buku.

Komponen buku yang terbagi menjadi bagian depan, isi, dan belakang harus disusun dengan teratur untuk memastikan penyampaian informasi yang jelas dan memudahkan pembaca dalam memahami isi buku secara efektif.

### **2.2.5 Sampul Buku**

Sampul buku adalah elemen penting karena menjadi bagian yang paling menonjol dan memberikan kesan pertama kepada pembaca (Imitiyaz dkk, 2023, h. 331). Dengan desain yang menarik dan informatif, sampul buku berperan besar dalam menarik minat orang

untuk membaca atau membeli buku tersebut. Desain yang baik mengkombinasikan warna, gambar, dan *text* secara efektif sehingga mampu merepresentasikan isi buku dengan jelas, membuat pembaca tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut (Rustan, 2009, h.126). Menurut Robin Landa (2009), terdapat model desain sampul buku yang dapat dijadikan acuan (h. 126).

#### A. *Image-Type Synergy*

Sampul buku ini menggabungkan elemen visual dan *text*, sehingga kedua aspek tersebut saling berhubungan dengan baik. Kombinasi ini bekerja sama untuk menyampaikan informasi dan tujuan dengan jelas.



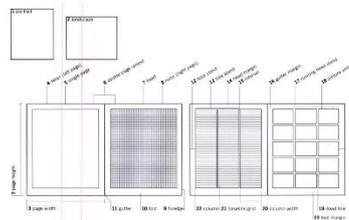
Gambar 2.15 Sampul Kombinasi Gambar Visual dan Tipografi  
Sumber: Matt Layzell Di Dalam Suriyanto Rustan (2009)

Desain yang dinamis tidak hanya membuat tampilan lebih menarik, tetapi juga membantu pembaca untuk lebih mudah memahami hierarki informasi yang disajikan. Dengan pengaturan elemen yang jelas dan terstruktur.

#### 2.2.6 Halaman Buku

Halaman buku dirancang untuk memudahkan pembaca dalam menemukan konten yang diinginkan dengan cara yang jelas dan terstruktur (Suchyadi, 2019, h. 97). Selain itu, halaman buku juga berfungsi sebagai bagian dari sistem navigasi yang berperan sebagai peta perjalanan bagi pembaca, memandu mereka melalui setiap informasi

yang disajikan (Rustan, 2009, h. 122). Pada halaman buku terdapat beberapa bagian yang telah dijelaskan sebelumnya. oleh (Haslam, 2006, h. 15):



Gambar 2.16 Halaman Buku

Sumber: Haslam (2006)

#### **A. Potrait**

Daripada lebar, cocok untuk konten vertikal, berbeda dengan, orientasi halaman dengan tinggi lebih besar format lanskap (*landscape*) yang lebar lebih besar daripada tinggi.

#### **B. Landscape,**

Format halaman yang *horizontal* memiliki lebar yang lebih panjang dibandingkan tingginya.

#### **C. Size,**

Besar dan kecil dari ukuran halaman

#### **D. Verso,**

Penaruhan nomor pada bagian kiri halaman buku

#### **E. Single page,**

Selambar kertas yang dijepit pada satu sisi.

#### **F. Double-page spread,**

Dua halaman yang berseberangan dihitung sebagai satu halaman, sering kali dimanfaatkan untuk menampilkan gambar atau tabel yang mengisi seluruh area halaman.

#### **G. Head,**

Pemberian nomor halaman diletakkan di bagian atas halaman buku.

#### **H. Recto,**

Penaruhan nomor pada bagian kanan halaman buku.

### **I. Foredge,**

Sisi depan buku, terletak pada bagian dekat dengan jild.

### **J. Gutter,**

Terletak pada bagian tengah dua halaman, saat buku ditutup.

Penentuan halaman yang terstruktur memberikan kelengkapan bagian buku menjadi sempurna dan memberikan kemudahan kepada pembaca.

## **2.2.7 Prinsip Desain**

Prinsip desain merupakan elemen penting dalam mengembangkan strategi desain untuk mencapai tujuan tertentu (Lewrick, 2023, h. 108). Selain dari itu, Prinsip desain ini diperlukan sebagai penciptaan desain yang lebih indah dan menarik (Syaputra dkk, 2016, h. 1566) Dalam buku *Graphic Design Solution*: Edisi Enam, Robin Landa (2019) menjelaskan bahwa proses desain dapat dibagi menjadi empat tahap yang berbeda yaitu, *Hierarchy, Alignment, Unity, Space, Alignment* (h. 34):

### **A. Hierarchy**

Hirarki visual berfungsi untuk memberikan petunjuk kepada audiens desain melalui penyesuaian elemen-elemen sesuai dengan kepentingannya. Penekanan pada elemen-elemen ini terfokus pada ukuran, bentuk, warna, dan tekstur, sehingga menciptakan efek yang lebih efektif. Dengan visual yang harmonis, hirarki ini dapat meningkatkan komunikasi visual dan menciptakan keselarasan elemen dalam desain

### **B. Alignment**

Keselarasan elemen desain menciptakan struktur visual yang harmonis, di mana warna, bentuk, tipografi, dan tata letak bekerja kohesif. Hal ini meningkatkan estetika, mempermudah penyampaian informasi, dan menghasilkan

pengalaman visual yang menyatu serta efektif dalam menyampaikan pesan.

### ***C. Unity***

Kesatuan dalam desain merupakan pengaturan elemen-elemen grafis yang saling terkait secara visual dengan struktur yang konsisten, sehingga komposisi yang jelas dan mudah dipahami ini dapat memastikan bahwa elemen-elemen tersebut berfungsi secara harmonis.

### ***D. Space***

Ruang dalam desain berperan sebagai pemisah antara *text* dan gambar, serta mengatur jarak antara elemen-elemen, yang membantu mengarahkan perhatian ke elemen utama desain. Sebagai salah satu aspek penting dalam prinsip desain, pengelolaan ruang yang kurang tepat dapat mengurangi kualitas keseluruhan pada karya desain.

## **2.2.8 Elemen Desain**

Elemen desain berfungsi sebagai pendukung dalam penyampaian informasi dan komunikasi secara kreatif yang dapat mempengaruhi audiens sesuai dengan target yang dituju (Mubarok dkk, 2024, h. 28). Elemen ini melibatkan komposisi visual yang menarik dan efektif (Nurdiansyah, 2024, h. 9). Dalam buku '*Graphic Design Solutions, 6th Edition*', Robin Landa (2019), menguraikan berbagai elemen kunci yang menjadi pondasi dalam desain dua dimensi (h. 19):

### ***A. Line***

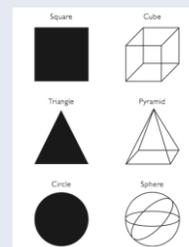
Garis terbentuk dari titik-titik yang saling terhubung, menciptakan sebuah bentuk memanjang. Titik itu sendiri adalah wujud lingkaran kecil. Garis berfungsi untuk menegaskan keberadaan atau bentuk elemen tertentu



Gambar 2.17 *Line*  
 Sumber: Landa (2019)

### ***B. Shape***

Bentuk adalah ruang tertutup dua dimensi yang terbentuk oleh garis, bentuk ini memiliki berbagai varian jenis, baik sebagian maupun keseluruhan, dan dapat diisi dengan warna, pola, serta tekstur.



Gambar 2.18 *Shape*  
 Sumber: Landa (2019)

### ***C. Figure/Ground***

Prinsip dasar *Figure/Ground* berkaitan dengan elemen grafis, gambar, dan *text* yang disesuaikan dengan latar belakang dalam *context* dua dimensi. Ruang yang tercipta di antara elemen utama berfungsi sebagai latar belakang, yang terbagi menjadi dua kategori: ruang positif dan ruang negatif. Menurut Robin Landa (2019), pemahaman mendalam mengenai kedua jenis ruang ini sangat penting dalam proses perancangan untuk mencapai hasil yang optimal (h. 21).



Gambar 2.19 *Figure/Ground*  
Sumber: Robin Landa (2019)

#### **D. Pattern**

Pola adalah elemen yang dibuat dengan cara yang teratur dan mengikuti arah tertentu. Pola ini terdiri dari titik, garis, dan kisi, di mana setiap bagiannya tidak berfokus pada objek tertentu.



Gambar 2.20 *Pattern*  
Sumber: Robin Landa (2019)

#### **E. Symbol**

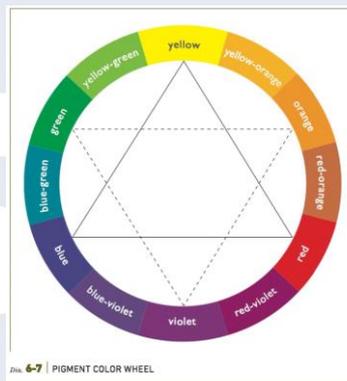
Simbol dan *ikon* berbeda dalam komunikasi visual, tetapi saling melengkapi dalam rambu keselamatan. Simbol menunjukkan makna umum, sementara *ikon* memberi representasi spesifik untuk memperjelas pesan. Indeks atau *text* tambahan sering ditambahkan agar pesan keselamatan tersampaikan secara jelas. Kombinasi simbol, *ikon*, dan indeks membuat informasi keselamatan lebih mudah dipahami (Nitiasih & Hermawan., 2018, h.45).



Gambar 2.21 *Symbol*  
Sumber: Nitiasih & Hermawan (2018)

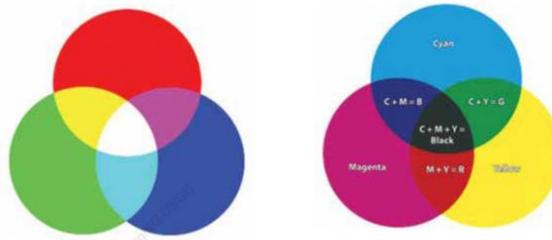
## F. Warna

Warna memiliki potensi untuk berkomunikasi melalui simbolisasi dan juga membentuk kepribadian merek. Warna digambarkan melalui roda warna yang menciptakan harmoni. Terdapat beberapa jenis warna, seperti warna dasar, yaitu tiga warna primer (merah, biru, dan kuning), yang digunakan bersama dalam palet warna. Warna sekunder dihasilkan dari pencampuran warna primer. Campuran antara warna primer dan sekunder menciptakan warna antara (warna interval). Dalam pemilihan warna, desainer harus mengacu pada roda warna untuk mendapatkan hasil yang harmonis (h. 125).



Gambar 2.22 *Color Wheel*  
Sumber: Robin Landa (2019)

Dalam buku "Dasar desain grafis," dijelaskan bahwa dalam dunia desain grafis, desainer menggunakan dua sistem warna, yaitu *RGB* (*red, green, blue*) yang berfokus kepada keperluan media digital dan *CMYK* (*cyan, magenta, yellow, black*). Kedua sistem warna ini digunakan untuk memproduksi media cetak (Purnomo, 2018, h. 26).



Gambar 2.23 RGB dan CMYK  
Sumber: Purnomo (2018)

Elemen desain seperti garis (*line*), bentuk (*shape*), *figure/ground*, pola (*pattern*), simbol (*symbol*), dan warna (*color*) saling berinteraksi untuk menciptakan komposisi visual yang efektif. Masing-masing elemen memiliki peran penting dalam membentuk struktur, menarik perhatian, serta menyampaikan pesan secara jelas dan estetis dalam desain.

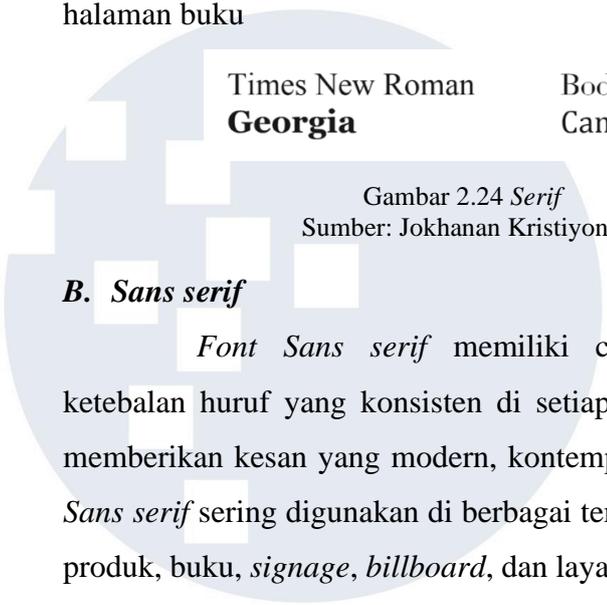
Secara keseluruhan, elemen desain memainkan peran penting dalam penyampaian informasi yang kreatif dan efektif, serta mempengaruhi audiens sesuai dengan target melalui komposisi visual yang menarik.

### 2.2.9 Tipografi

Tipografi adalah suatu teknik seni dalam merancang huruf untuk keperluan publikasi visual, baik dalam bentuk cetak maupun digital (Kusrianto, 2010, h. 1). Selain itu, tipografi desain masuk kedalam satu set karakter yang memiliki sifat visual konsisten, mencakup huruf, angka, simbol, tanda baca, serta aksan atau diakritik (Landa, 2019, h. 35). Dalam buku 'Komunikasi grafis', Tipografi adalah ilmu tentang cara memilih dan menyusun huruf, serta menempatkannya secara tepat di ruang yang tersedia, huruf berperan sebagai alat komunikasi visual, yang membantu pembaca merasa nyaman dan mudah saat membaca, Jokhanan Kristiyono (2020) menyatakan Huruf juga memiliki berbagai jenis atau model, seperti berikut ini (38–40):

### A. *Serif*

*Font serif* memiliki garis-garis kecil di ujung huruf yang membantu memudahkan pembacaan. Garis ini memandu mata mengikuti baris *text*, sehingga *Font serif* sering digunakan dalam *text* buku, terutama pada tata letak halaman buku



Times New Roman      Bodoni  
**Georgia**              Cambria

Gambar 2.24 *Serif*  
Sumber: Jokhanan Kristiyono

### B. *Sans serif*

*Font Sans serif* memiliki ciri khas dengan ketebalan huruf yang konsisten di setiap bagian. *Font* ini memberikan kesan yang modern, kontemporer, dan efisien. *Sans serif* sering digunakan di berbagai tempat, seperti label produk, buku, *signage*, *billboard*, dan layar monitor. Ukuran *font* ini dapat disesuaikan, baik besar maupun kecil, sesuai dengan kebutuhan desain.



Arial                      Century Gothic  
Calibri                    Helvetica

Gambar 2.25 *San Serif*  
Sumber: Jokhanan Kristiyono

### C. *Script*

*Font Script* atau handwriting mirip dengan tulisan tangan. *Font* ini digunakan karena dapat memberikan kesan yang lebih personal dan menggugah perhatian. Jenis huruf *Script* terbagi menjadi dua model, yaitu kuno dan modern. Kesan yang ditampilkan oleh *font* ini adalah pribadi dan akrab.

*Brush Script Edward*  
*Edwardian Script*

*Bradley Hand*

Gambar 2.26 *Script*  
Sumber: Jokhanan Kristiyono

#### **D. Miscellaneous/Decorative**

*Font* ini merupakan hasil pengembangan dari berbagai *font* yang telah ada sebelumnya, dengan penambahan hiasan dan ornamen serta garis-garis *dekoratif* yang memperkaya tampilannya. Kesan yang ditampilkan oleh *font* ini adalah estetika yang *dekoratif* dan *ornamentative*, memberikan daya tarik visual yang kuat serta menciptakan nuansa yang lebih elegan dan artistik.

*Lucida BlackLetter*  
**ROSEWOOD**

**SCHOOLHOUSE**

Gambar 2.27 *Miscellaneous/Decorative*  
Sumber: Jokhanan Kristiyono

Dengan beragam jenis Tipografi sebagai seni dan teknik dalam merancang serta menyusun huruf secara tepat untuk keperluan komunikasi visual, baik dalam bentuk cetak maupun digital, dengan tujuan memudahkan pembaca dan menciptakan pengalaman membaca yang nyaman.

##### **2.2.9.1 Anatomi Tipografi**

Anatomi tipografi terbagi menjadi dua bagian, yaitu yang pertama mencakup ukuran dan proporsi yang berhubungan dengan aspek teknis, dan yang kedua mencakup desain, konstruksi, serta penampilan visual dari setiap karakter huruf (Kusrianto, 2010, h. 44-45). Langkah pertama dalam mempelajari tipografi adalah memahami struktur dasar huruf, yang melibatkan identifikasi setiap elemen visual yang

membedakan satu huruf dengan huruf lainnya (Sihombing, 2001, h. 12-13). Dalam buku “Tipografi Dasar-Dasar Karakter Huruf” disebutkan bahwa garis maya huruf adalah komponen penting dalam tipografi yang mengatur penempatan dan penyusunan huruf dalam kalimat dan paragraf. Garis ini, atau disebut juga garis bantu huruf, berperan sebagai dasar untuk menentukan jarak dan posisi karakter huruf secara tepat sesuai ukuran (Darmawanto, 2019, h.18).

#### **A. Baseline**

*Baseline* merujuk pada ukuran *horizontal* rata bawah huruf. *Baseline* ditentukan berdasarkan keterbacaan huruf kecil (*minuscule*), yang memperhatikan struktur huruf seperti “y, g, q, dan p.”



Bayangan baseline

Gambar 2.8 *Baseline*  
Sumber: Darmawanto (2019)

#### **B. Meanline dan Capline**

*Meanline* adalah batas tinggi huruf kecil yang sejajar, tetapi huruf seperti “k, f, d, b, l, h, t, dan i” yang menjulang ke atas tidak termasuk dalam *x-height*. *Capline* menunjukkan tinggi huruf besar dan huruf kecil yang memiliki struktur tiang sejajar. Meskipun berbeda, *meanline* dan *capline* digunakan bersama dalam susunan huruf yang menggabungkan huruf besar dan kecil tanpa mengubah posisinya.

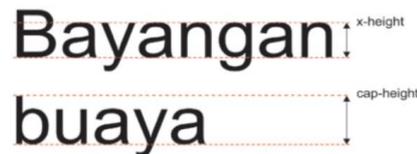


bayangan meanline  
BUAYA capline

Gambar 2.29 *Meanline* dan *Capline*  
Sumber: Darmawanto (2019)

### C. X-Height dan Cap-Height

*X-height* adalah tinggi huruf kecil tanpa tangkai yang berada di antara *baseline* dan *meanline*, sedangkan *cap height* adalah tinggi huruf kapital dari *baseline* hingga *capline*.



Gambar 2.30 X-Height dan Cap-Height  
Sumber: Darmawanto (2019)

### D. Ascender dan Descender

*Ascender* adalah bagian dari huruf kecil (*minuscule*) yang memanjang ke atas melampaui *meanline*, sementara *descender* adalah bagian yang memanjang ke bawah melewati *baseline*.



Gambar 2.31 Ascender dan Descender  
Sumber: Darmawanto (2019)

Jika *ascender* melampaui *meanline* di atas, maka *descender* menjulur ke bawah, melintasi garis horizontal *baseline*.

Secara keseluruhan, memahami anatomi tipografi, struktur dasar huruf, dan garis bantu huruf sangat penting dalam menciptakan desain tipografi yang tepat, terstruktur, dan visualnya efektif.

### 2.2.10 *Grid*

*Grid* adalah garis bantu yang bisa bersifat transparan atau tidak, yang bertujuan untuk membantu mengatur posisi elemen-elemen yang akan ditempatkan (Rezky dkk, 2022, h. 91). Meskipun *Grid* tidak bersifat mutlak dan bisa digunakan secara opsional (Hilmi, 2022, h. 55). Dengan demikian, *Grid* memberikan panduan yang fleksibel dalam desain tanpa harus selalu diikuti secara ketat (Iswanto, 2023, h. 130–136). Berikut beberapa pengelompokan jenis *Grid*:

#### A. *Margin*

*Margin* adalah area kosong yang dikelilingi oleh garis tepi, berfungsi untuk menentukan ruang aman saat menempatkan *text*.



Gambar 2.32 *Margin*  
Sumber: Iswanto (2023)

Penggunaan *margin* ini membantu mencegah penempatan *text* yang tidak teratur di dekat garis tepi halaman atau media, yang dapat membuat *text* sulit dibaca.

#### B. *Bleed*

*Bleed* adalah memiliki ukuran garis tipis sekitar 1-2 mm, yang digunakan untuk mengurangi kemungkinan kesalahan saat proses pemotongan oleh mesin cetak.

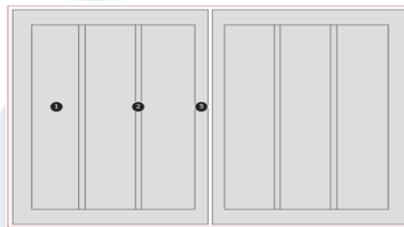


Gambar 2.33 *Bleed*  
Sumber: Iswanto (2023)

Dengan adanya *bleed*, *layout* menjadi lebih aman selama proses pencetakan, memastikan bahwa tidak ada bagian penting yang terpotong. *Bleed* hanya diterapkan pada media cetak saja.

### **C. Column, Alley dan Gutter**

*Column*, *alley*, dan *gutter* adalah elemen desain yang mengatur tata letak *text* dan ruang kosong antara kolom atau halaman.



Gambar 2.34 *Column*, *Alley* dan *Gutter*  
Sumber: Iswanto (2023)

#### **1. Column Grid**

*Column* berada dalam area aman, yang biasanya digunakan untuk penempatan *text* di lokasi yang tepat. Area ini dapat dibagi menjadi beberapa bagian, sehingga dapat disesuaikan dengan tujuan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi *text*, terutama dalam buku, koran, dan majalah.

## 2. *Alley*

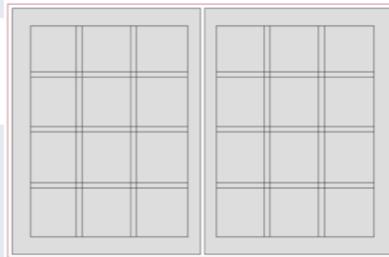
*Alley* adalah area kosong yang berada di antara dua kolom atau lebih dan elemen *layout* lainnya. Ruang ini berfungsi untuk memisahkan elemen-elemen agar tidak terlalu berdekatan, sehingga meningkatkan keterbacaan dan memberikan nilai estetika pada desain.

## 3. *Gutter*

*Gutter* adalah area kosong yang digunakan untuk memastikan bahwa elemen tidak terpotong antara dua halaman, serta berfungsi sebagai pemisah antara dua halaman yang berada dalam satu *layout*.

### D. *Manuscript Grid*

*Manuscript Grid* adalah jenis *Grid* yang hanya memiliki satu kolom, tanpa membagi area aman (*safe area*) menjadi beberapa kolom.

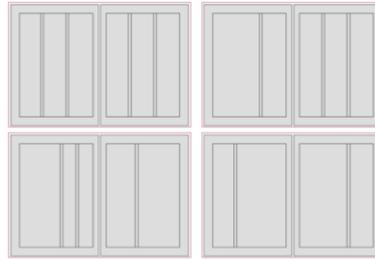


Gambar 2.35 *Manuscript Grid*  
Sumber: Iswanto (2023)

Desain ini memungkinkan penempatan *text* dan elemen visual secara sederhana, sehingga memberikan fokus yang jelas pada konten. Dengan menggunakan *manuscript Grid*, pengguna dapat lebih mudah menjaga konsistensi dalam *layout*, terutama penyajian *text*.

### E. *Column Grid*

*Grid* jenis ini membagi area aman (*safe area*) menjadi beberapa kolom, yang membantu dalam penempatan *text* dan elemen desain secara lebih teratur.

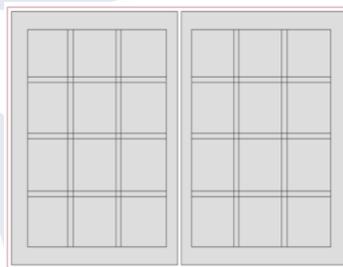


Gambar 2.36 *Column Grid*  
Sumber: Iswanto (2023)

Dengan adanya kolom-kolom ini, memudahkan pengaturan isi serta memperjelas urutan informasi. Penggunaan *Grid* yang membagi area aman menjadi beberapa kolom sangat efektif untuk media seperti majalah, buku, dan poster.

#### ***F. Modular Grid***

*Modular Grid* adalah jenis *Grid* yang membagi halaman menjadi kolom dan baris, menciptakan ruang terstruktur untuk menampilkan konten.

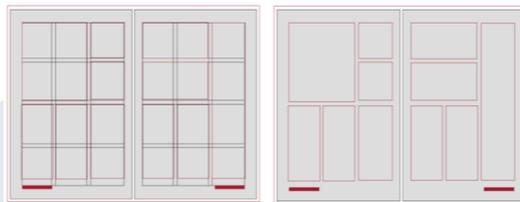


Gambar 2.37 *Modular Grid*  
Sumber: Iswanto (2023)

Dengan pembagian ini, setiap elemen seperti *text*, gambar, dan grafik bisa ditempatkan dengan rapi. Penggunaan *modular Grid* juga membantu desainer merancang tata letak yang konsisten, sehingga memudahkan pengorganisasian dan pemahaman informasi.

### **G. Hierarchy Grid**

*Hierarchy Grid* merupakan versi lanjutan dari *modular Grid* yang mengimplementasikan prinsip hirarki visual dalam pengaturan elemen-elemen grafis.



Gambar 2.38 *Hierarchy Grid*

Sumber: Iswanto (2023)

Dalam pendekatan ini, desainer memiliki tanggung jawab untuk mengatur urutan elemen yang harus diperhatikan terlebih dahulu hingga elemen yang terakhir. Dengan menyajikan informasi secara jelas dan terstruktur.

Secara keseluruhan, *Grid* memberikan panduan yang fleksibel dalam pengaturan elemen desain, meskipun penggunaannya bersifat opsional dan tidak selalu harus diikuti secara ketat.

### **2.3 Ilustrasi**

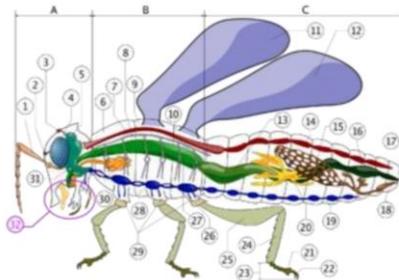
Ilustrasi secara luas merujuk pada gambar yang menjelaskan suatu konsep dengan disertai *text*, seperti yang terdapat dalam buku atau iklan. Ilustrasi ini tidak hanya mencakup karya dua dimensi, tetapi juga dapat berbentuk tiga dimensi (Salam dkk, 2020, h. 48–49). Ilustrasi adalah elemen penting yang menonjolkan karya gambar dalam suatu *text* informasi, yang dapat disajikan dalam berbagai format, seperti media cetak, lisan, atau media digital (Landa, 2019, h. 4). Proses penciptaan ilustrasi, digunakan teknik seni rupa seperti seni lukis, menggambar, dan fotografi untuk menekankan isi *text* (Hutasuhut, dkk, 2021, h.29). Dalam buku “*Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*”, Alan Male (2007) menyatakan bahwa Ilustrasi memiliki peranan penting sebagai alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi, memberikan hiburan, serta mempengaruhi cara berpikir seseorang untuk berpikir secara kreatif (h.19).

### 2.3.1 Tujuan Ilustrasi

Keberagaman ilustrasi saat ini memiliki peran penting dalam mendukung dan memperkaya proses komunikasi yang terus berkembang (Maharsi, 2016, h. 70). Selain itu, ilustrasi juga memegang peranan besar sebagai elemen desain yang dapat memperkuat pesan yang disampaikan (Shienny, 2020, h. 22). Ilustrasi terbagi menjadi berbagai kategori, termasuk ilustrasi karya ilmu pengetahuan dan teknologi, ilustrasi cerita, ilustrasi editorial, serta ilustrasi kartun, dan lainnya. Setiap kategori ini menawarkan pendekatan visual yang berbeda untuk menyampaikan pesan (Salam dkk, 2020, h.48–49).

#### A. Ilustrasi berfokus pada ilmu pengetahuan

Ilustrasi yang berfokus pada ilmu pengetahuan sangat penting untuk menjelaskan konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami.



Gambar 2.39 Ilustrasi Karya Ilmiah  
Sumber: Salam dkk, (2024)

Dengan menggunakan gambar, diagram, dan grafik, ilustrasi ini membantu memvisualisasikan informasi, sehingga pembaca dapat lebih mudah menangkap ide-ide ilmiah. Selain itu, ilustrasi ini juga meningkatkan daya tarik materi dan mendorong minat belajar tentang berbagai fenomena ilmiah (h. 49).

#### B. Ilustrasi Cerita

Ilustrasi yang menggambarkan suatu cerita atau kejadian sering kali dihadirkan dalam bentuk komik, cerita bergambar (*cergam*), atau gambar tunggal.



Gambar 2.40 Ilustrasi Cerita  
Sumber: Salam dkk, (2024)

Ilustrasi ini dapat dipadukan dengan *text* atau ditampilkan sebagai gambar tunggal, sehingga mampu menyampaikan narasi secara visual (h. 49).

### C. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial berfungsi untuk menggambarkan isu sosial dan politik, umumnya diterbitkan dalam koran atau majalah untuk merepresentasikan opini.



Gambar 2.41 Ilustrasi Editorial  
Sumber: Salam dkk, (2024)

Ilustrasi ini seringkali berupa karikatur yang menggambarkan peristiwa-peristiwa yang sedang menjadi perbincangan publik, sehingga dapat memberikan sindiran terhadap situasi sosial dan politik yang sedang berlangsung (h. 50).

### D. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun adalah representasi visual yang menampilkan situasi lucu melalui adegan dan perilaku karakter yang terlibat.



Gambar 2.42 Ilustrasi Kartun  
Sumber: Salam dkk, (2024)

Dalam karya ini, elemen humor diciptakan dengan menonjolkan interaksi yang konyol atau perilaku yang tidak biasa dari karakter. Dengan gaya penggambaran yang unik dan ekspresi yang berlebihan, ilustrasi kartun dapat menyampaikan pesan dengan cara yang ringan dan menghibur (h. 51).

Keberagaman tujuan ilustrasi memainkan peran penting dalam memperkaya komunikasi visual, dengan setiap kategori ilustrasi menawarkan pendekatan yang berbeda untuk memperkuat pesan yang disampaikan.

### 2.3.2 Gaya Ilustrasi

Ilustrasi memiliki berbagai gaya yang disesuaikan dengan topik atau pesan yang ingin disampaikan, sehingga dapat memperkuat komunikasi visual dan meningkatkan pemahaman audiens (Koskow, 2009, h. 32). Gaya ilustrasi yang digunakan juga sangat bergantung pada tujuan, target audiens, dan media yang dipilih, untuk memastikan pesan tersampaikan (Thomafi, 2024, h. 26). Dalam buku “Belajar Desain Grafis untuk Pemula: Mahir Segala Jenis Desain”, Semua Orang Bisa Jadi Desainer karya Herdina Primasanti (2023), terdapat sebelas jenis gaya desain grafis yang diidentifikasi, yaitu: *Minimalis*, *Victorian*, *Retro*, *Flat*, *Tipografi*, *Ilustrasi Berbasis*, *Pop Art*, *Vaporwave*, *Futuristik*, *Bauhaus*, dan *3D* (hlm. 44). Buku ini memberikan wawasan mendalam tentang berbagai gaya tersebut, memungkinkan pembaca untuk memahami karakteristik dan aplikasi masing-masing dalam desain grafis (h. 44–46). Berikut Jenis-jenisnya (h.44):

### A. *Minimalist*

Desain *minimalist* menggunakan palet warna dan elemen yang sederhana, menciptakan tampilan yang bersih dan rapi dengan banyak ruang negatif.



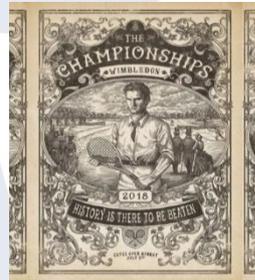
Gambar 2.43 *Minimalist*

Sumber: <https://pin.it/WlzbJnt3M...>

Pendekatan ini memungkinkan pesan yang disampaikan menjadi lebih mencolok dan memiliki dampak yang kuat terhadap audiens.

### B. *Victorian*

Desain ini didominasi oleh tipografi *dekoratif* dan ornamen *floral* atau elemen bergaya kerajaan, yang dapat ditemukan baik di area batas maupun di sekitar *text*.



Gambar 2.44 *Victorian*

Sumber: <https://pin.it/5P5GGe0IT...>

Gaya desain ini menciptakan suasana yang elegan dan mewah, memberikan kesan yang sangat menawan bagi pengamat.

### C. *Retro*

Desain ini mengadopsi suasana *vintage* sehingga masuk ke dalam kategori *retro* yang populer di massa 1990 an.



Gambar 2.45 *Retro*

Sumber: <https://images.app.goo.gl...>

Warna ini identik dengan warna-warna redup, tipografi berlekuk dalam dan memiliki tekstur.

#### **D. Flat**

Gaya desain yang memiliki nuansa sederhana, terfokuskan pada dua dimensi, memiliki warna cerah dan memiliki shading yang minim, desain ini biasanya digunakan oleh *icon* dan ilustrasi *flat*.



Gambar 2.46 *Flat*

Sumber: <https://images.app.goo...>

Ilustrasi ini memiliki gaya yang terkesan kartun (*cartoonish*) dengan penggunaan elemen vektor yang sederhana. Desainnya cenderung minim detail, fokus pada bentuk dan warna yang bersih serta jelas, tanpa ornamen atau tekstur yang rumit. Gaya seperti ini memberikan kesan modern dan mudah dipahami, tetapi bisa terasa kurang mendalam atau kompleks bagi yang menginginkan visual dengan banyak rincian.

#### **E. Typography**

Desain dengan gaya tipografi berfokus pada tata letak dan estetika tulisan sebagai elemen utama, sehingga menciptakan tampilan yang menarik bagi pembaca.



Gambar 2.47 *Typography*  
Sumber: <https://images.app.goo...>

Dalam desain ini, tipografi dihasilkan baik dengan menginstal *Font* yang sesuai maupun dengan membuatnya secara manual menggunakan perangkat digital.

#### **F. *Illustration-Based***

Desain ini disesuaikan dengan karakteristik berbagai kepribadian, mampu menciptakan suasana ceria yang menyenangkan, serta menampilkan elemen yang bersifat feminim atau maskulin.



Gambar 2.48 *Illustration-Base*  
Sumber: <https://images.app.goo...>

Aspek-aspek ini menjadi fitur utama dari jenis desain ini, memberikan kebebasan untuk mengekspresikan berbagai emosi dan gaya yang berbeda.

#### **G. *Pop Art***

Desain ini umumnya digunakan dalam buku komik, menampilkan warna-warna kontras yang mencolok dan tekstur titik pada area bayangan.



Gambar 2.49 *Pop Art*  
Sumber: <https://images.app.goo...>

Garis ilustrasi dibuat tebal dan berwarna hitam, memberikan kesan yang kuat dan jelas. Gaya desain ini bertujuan untuk menarik perhatian pembaca, menciptakan nuansa dinamis dan energik yang sesuai dengan karakteristik buku komik.

#### **H. Vaporwave**

Menurut *Creative Boom*, gaya desain ini menggabungkan nuansa *retro* dengan black screen televisi yang isinya blok.



Gambar 2.50 *Vaporwave*  
Sumber: <https://images.app.goo...>

Warna-warna bold dan grafis 16-bit gabungan antara resolusi 144p yang di campur dengan elemen futuristik.

#### **I. Futuristik**

Desain ini memanfaatkan elemen ilustrasi arsitektur yang dipadukan dengan teknologi modern saat ini, serta mengadopsi palet warna yang kontemporer.



Gambar 2.51 *Futuristik*  
Sumber: <https://images.app.goo...>

Pendekatan ini menciptakan tampilan yang inovatif dan menarik, menggabungkan estetika arsitektur dengan sentuhan modern.

### **J. Bauhaus**

Karakteristik desain ini menggabungkan elemen geometris yang digunakan sebagai aksent, serta memanfaatkan warna-warna primer yang mencolok.



Gambar 2.52 Bauhaus  
Sumber: <https://images.app.goo...>

Elemen geometris tersebut memberikan struktur dan kejelasan pada desain, sementara warna primer menambahkan energi dan keceriaan.

### **K. 3D Ilustration**

Desain 3D sering digunakan dalam ilustrasi untuk memberikan kedalaman dan dimensi pada objek.



Gambar 2.53 3D Ilustration  
Sumber: <https://images.app.goo...>

Dalam banyak kasus, desain ini menerapkan warna-warna pastel yang lembut, menciptakan suasana yang ceria dan menenangkan.

Secara prinsip, berbagai gaya ilustrasi dan desain grafis yang disesuaikan dengan tujuan, audiens, dan media, memberikan pemahaman yang mendalam mengenai karakteristik serta penerapan masing-masing gaya dalam memperkuat pesan visual yang hendak disampaikan.

### **2.3.3 Manfaat Ilustrasi**

Selain berkaitan erat dengan dunia komunikasi, ilustrasi juga dapat memperkuat penyampaian pesan dengan cara yang lebih mudah dipahami (Maharsi, 2016, h. 19). Manfaat dari ilustrasi untuk memperjelas dan menghidupkan tulisan atau naskah dengan memberikan gambaran visual yang mendukung dan memperkaya makna *text* (Pahlevi&Handriyotopo, 2024, h. 15).

Selain dengan berkaitan erat dengan dunia komunikasi. dari itu ilustrasi sebagai sudut pandang yang berbeda beda Manfaat ilustrasi terbagi menjadi beberapa bagian yang terdiri dari (Putra, 2020, h. 6):

#### **A. Ilustrasi Sebagai Opini**

Ilustrasi ini menjadi Bagian dari simbiosis dengan jurnalisme yang termuat pada halaman koran dan majalah, menjasi gaya hidup, politik dan isu-isu yang sedang terjadi.

#### **B. Ilustrasi Sebagai Alat Untuk Bercerita**

Ilustrasi dapat berfungsi sebagai alat untuk bercerita, terutama dalam karya fiksi dan narasi fantasi. Dalam *context* ini, ilustrasi digunakan untuk mendukung cerita dan memperkaya imajinasi pembaca. Melalui gambar, penulis atau ilustrator dapat menggambarkan adegan, karakter, dan suasana yang memperjelas dan memperdalam narasi yang disampaikan dalam buku atau cerita.

#### **C. Ilustrasi sebagai alat persuasi**

Ilustrasi sering digunakan dalam iklan dan periklanan sebagai alat persuasif untuk mempengaruhi konsumen. Awalnya, ilustrasi digunakan untuk mewakili produk, namun sekarang telah berkembang menjadi bentuk iklan visual yang

lebih kompleks atau disebut dengan *advertising*. Melalui ilustrasi yang menarik, iklan dapat lebih efektif dalam menyampaikan pesan dan menarik perhatian audiens untuk membeli produk atau layanan.

#### **D. Ilustrasi Sebagai Idenitas**

Ilustrasi juga berfungsi sebagai representasi visual dari identitas suatu merek, perusahaan, atau komunitas. Gambar atau desain tertentu dapat menciptakan citra dan kesan yang kuat, serta membantu membedakan entitas tersebut dari yang lain. Misalnya, logo dan simbol visual lainnya sering kali dipakai untuk menggambarkan identitas merek secara langsung.

#### **E. Ilustrasi Sebagai Desain**

Ilustrasi juga memiliki peran penting dalam desain grafis. Dalam *context* desain, ilustrasi digunakan untuk memperindah tampilan visual dan menyampaikan pesan atau informasi secara kreatif. Desainer grafis sering memanfaatkan ilustrasi untuk membuat materi promosi, buku, *website*, dan berbagai media lainnya lebih menarik dan komunikatif, menambah nilai estetika dan fungsionalitas.

### **2.4 Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan K3L**

K3L mencakup berbagai aspek, mulai dari kesejahteraan hingga keberlanjutan di lingkungan kerja, yang bertujuan untuk menjaga keamanan, kesehatan, serta memastikan produktivitas selama aktivitas berlangsung. (Unzilairrizqi, 2024, h. 38). K3L harus diterapkan sejak dini untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya implementasi K3 di lingkungan kerja. Namun, edukasi K3L ini juga dapat dilakukan sejak masa pendidikan seseorang, dengan mengajarkan langkah-langkah dasar dalam penerapannya (Mukhlisin dkk., 2022, h. 226). Maka dari itu, penerapan K3L sangat penting untuk dipahami oleh semua pihak guna mengurangi potensi risiko kecelakaan yang bisa terjadi di segala tempat dan waktu (Hakim dkk., 2022, h. 226).

#### **2.4.1 Tujuan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan K3L**

Tujuan utama dari K3L adalah memberikan perlindungan kepada *civitas* dengan menyediakan fasilitas yang mendukung perlindungan diri maupun individu dari potensi risiko yang merugikan (Rulianto, 2024, h. 332). Selain itu program K3L ini juga memberikan dukungan aktivitas *Civitas* menjadi lebih aman, nyaman, produktif dan berkinerja (Indasah dkk, 2024, h. 176). Dalam buku ‘Pekerjaan Dasar Teknik Mesin’ terdapat tujuan dalam menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan K3L, sebagai berikut (Gunanto dkk, 2018, h. 4):

- A. Melindungi kesehatan dan keamanan tenaga kerja melibatkan penerapan standar K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja) yang mencakup pengendalian risiko di tempat kerja, pengawasan kondisi lingkungan kerja, serta pelatihan keselamatan.
- B. Meningkatkan efisiensi kerja dapat dilakukan dengan optimalisasi manajemen waktu, pemanfaatan teknologi, pembagian tugas sesuai keahlian, serta evaluasi proses kerja secara berkala.
- C. Mencegah dan meminimalisasi risiko kecelakaan kerja melibatkan penerapan standar keselamatan yang ketat, pelatihan rutin untuk karyawan, serta pengawasan dan perbaikan terus-menerus terhadap kondisi lingkungan kerja.
- D. Menciptakan perlindungan kawasan dalam pekerjaan dan meningkatkan prosedur K3 meliputi penetapan batas area berbahaya, pemasangan tanda peringatan, pelatihan karyawan tentang prosedur keselamatan, serta pemantauan berkala untuk memastikan kepatuhan terhadap standar K3 yang ditetapkan.

Tujuan utama dari penerapan K3L adalah untuk melindungi kesehatan dan keselamatan tenaga kerja, meningkatkan efisiensi kerja, mencegah kecelakaan, serta menciptakan perlindungan kawasan kerja

melalui penerapan standar K3 yang ketat, pelatihan, pengawasan, dan evaluasi terus-menerus terhadap kondisi lingkungan kerja.

#### **2.4.2 Kesigapan Darurat**

Kesigapan darurat adalah serangkaian tindakan terencana yang bertujuan untuk meminimalisir dampak kerugian atau kerusakan akibat keadaan darurat, baik di lingkungan internal maupun eksternal, melalui pelatihan karyawan, pengembangan prosedur evakuasi, dan penyediaan peralatan darurat. Tindakan ini diambil sebagai respons terhadap kegagalan teknologi, kesalahan manusia, atau bencana alam (Alfanan & Lustiyati, 2020, h. 299). Selain itu, kesigapan darurat juga mencerminkan kesiapan dalam menghadapi situasi darurat dan upaya pemulihan untuk mengembalikan kondisi ke keadaan normal (Renidayati dkk, 2020, h. 13). Tingkat kesigapan darurat diukur berdasarkan seberapa besar potensi bahaya yang dapat terjadi dalam suatu komunitas. Semakin besar tingkat bahaya, semakin penting persiapan kesigapan darurat untuk melindungi keselamatan dan kesehatan anggota komunitas (Zuhriana dkk, 2024, h. 102).

#### **2.4.3 Prinsip Kesiapan Darurat**

Kegiatan kesigapan darurat tidak hanya melibatkan pemerintah, tetapi juga mencakup sistem nasional yang bertanggung jawab dalam mengembangkan rencana pengelolaan bencana (Istihora, 2020, h. 24). Dalam buku 'Psikologi Teknologi dan K3L' karya Sholihah dkk. (2023), terdapat beberapa klasifikasi penanggulangan darurat yang menggabungkan konsep *Zerosicks (hazard, environment, risk, observation, opportunity, occupational, solution, implementation, culture, climate, control, knowledge/know-how, standardization)*. Konsep ini berperan dalam meningkatkan hubungan antara pendidikan dan keselamatan (h. 16).

## A. Hazard

*Hazard* merupakan potensi bahaya yang menyebabkan kerugian. *hazard* terdiri dari berbagai macam, yaitu:

1. ***Natural Hazards***, kejadian alam yang berpotensi menimbulkan kerusakan, gangguan, atau kerugian pada manusia dan lingkungan.
2. ***Biological Hazards***, bahaya yang berasal dari organisme hidup seperti virus, bakteri, jamur, dan parasit, yang dapat menyebabkan penyakit atau infeksi pada manusia, hewan, dan tanaman.
3. ***Physical Hazards***, faktor lingkungan fisik yang dapat menyebabkan kerusakan atau cedera pada tubuh manusia.
4. ***Chemical Hazards***, bahaya yang berasal dari bahan kimia yang dapat menyebabkan kerusakan atau efek negatif pada kesehatan manusia dan lingkungan.
5. ***Mechanical Hazards***, bahaya yang berasal dari mesin atau peralatan yang bergerak dan berpotensi menyebabkan cedera fisik, seperti terjepit, terpotong, tertabrak, dan sebagainya.
6. ***Electrical Hazards***, bahaya yang disebabkan oleh sumber listrik
7. ***Ergonomical Hazards***, bahaya yang timbul dari kondisi kerja yang tidak ergonomis, yang dapat menyebabkan ketidaknyamanan fisik atau cedera jangka panjang.
8. ***Psychosocial Hazard***, bahaya yang berkaitan dengan kondisi psikologis dan sosial di tempat kerja yang dapat mempengaruhi kesehatan mental dan emosional pekerja

## **B. Environment**

Mengenal beberapa simbol elemen, seperti tanah, api, dan air, sangat penting dalam *context* keselamatan kerja. Setiap elemen ini memiliki karakteristik unik yang dapat menjadi sumber bahaya potensial di lokasi kerja. Misalnya, simbol api menunjukkan risiko kebakaran yang dapat terjadi akibat bahan mudah terbakar, sementara simbol air dapat merujuk pada risiko banjir atau genangan yang dapat menyebabkan kecelakaan. Dengan memahami simbol-simbol ini, pekerja dan manajemen dapat lebih mudah mengidentifikasi dan mengelola risiko.



Gambar 2.54 Think Green  
Sumber: Sholihah dkk, (2023)

## **C. Risk**

Konsekuensi dari suatu kejadian dapat menciptakan peluang terjadinya kecelakaan yang tidak diinginkan. Setiap insiden, baik besar maupun kecil, memiliki dampak yang bisa mempengaruhi keselamatan dan kesehatan di lingkungan kerja. Misalnya, jika prosedur keselamatan tidak diikuti, risiko kecelakaan dapat meningkat, baik akibat faktor manusia, kondisi lingkungan, atau peralatan yang tidak memadai.

## **D. Observation, Opportunity, Occupational**

Observasi adalah proses mengamati beberapa faktor yang dapat menyebabkan bahaya. Peluang merujuk pada kemungkinan kerugian yang dapat terjadi akibat suatu kejadian yang menimbulkan risiko. Sementara itu, istilah

"*occupational*" mengacu pada penyebab bahaya yang ada dalam lingkungan kerja.

#### ***E. Solution***

Memberikan beberapa tahapan solusi yang dimulai dari spesifik, terukur, tindakan, realistis, hingga waktu sangat penting dalam mengatasi kemungkinan bahaya. Pertama, solusi harus spesifik, yaitu jelas dan terfokus pada masalah yang dihadapi. Selanjutnya, harus terukur agar kemajuan dapat dievaluasi dan efektivitasnya dapat diukur. Tindakan yang diambil perlu realistis, sehingga dapat dilaksanakan dengan sumber daya yang tersedia. Terakhir, setiap solusi harus memiliki batas waktu yang jelas untuk memastikan bahwa langkah-langkah diambil dengan segera dan tidak menunda-upaya pencegahan. Dengan mengikuti tahapan ini, perusahaan dapat lebih efektif dalam mengidentifikasi dan mengelola risiko yang mungkin timbul.

#### ***F. Implementation***

Mengimplementasikan penerapan tersebut dalam suatu lingkungan untuk mendukung lingkup kerja.

#### ***G. Culture, Climate, Control***

Merupakan pembudayaan perilaku kesehatan dan keselamatan untuk mengendalikan lingkungan serta menciptakan suasana atau iklim kerja yang sehat. Budaya keselamatan di lingkungan kerja dapat membantu menurunkan tingkat kecelakaan.

#### ***H. Knowledge, Knowhow***

*Knowledge* (pengetahuan) merupakan landasan yang memberikan pemahaman tentang permasalahan yang dihadapi, sehingga individu atau organisasi dapat mengidentifikasi isu-isu yang perlu diselesaikan. Di sisi lain, *know-how* merujuk pada

pengetahuan praktis yang diperlukan untuk melakukan tindakan konkret dalam menghadapi masalah tersebut.

### ***I. Standardization***

Standarisasi merupakan acuan penting dalam peraturan pemerintah yang berkaitan dengan kesehatan dan keselamatan di situasi darurat. Dalam *context* ini, standarisasi berfungsi untuk memastikan bahwa semua pihak, baik itu institusi, perusahaan, maupun individu, mengikuti pedoman dan prosedur yang telah ditetapkan untuk melindungi kesehatan dan keselamatan.

Penting untuk memberikan pemahaman tentang risiko yang ada, karena ini menjadi dasar untuk meningkatkan kesadaran keselamatan. Informasi mengenai risiko tersebut berfungsi sebagai referensi dan panduan keselamatan yang efektif melalui media cetak. Dengan menyajikan informasi yang jelas, individu dan organisasi dapat mengambil langkah preventif yang tepat untuk mengurangi kemungkinan kecelakaan. Penggunaan media cetak dan digital juga memungkinkan distribusi informasi yang lebih luas, sehingga semua pihak dapat mengakses dan menerapkan pedoman keselamatan yang relevan di lingkungan kerja mereka.

Keselamatan, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan (K3L) sangat penting untuk diterapkan di lingkungan kerja guna menjaga keselamatan dan kesehatan individu serta mendukung produktivitas. Penerapan K3L harus dimulai sejak dini, baik di tempat kerja maupun dalam pendidikan, agar individu memiliki kesadaran tentang pentingnya keselamatan. K3L tidak hanya fokus pada pengurangan risiko kecelakaan, tetapi juga pengelolaan risiko, pengawasan lingkungan kerja, dan penerapan standar keselamatan. Kesigapan darurat juga sangat penting, dengan prosedur evakuasi dan peralatan darurat yang memadai. Manajemen K3L perlu mengenali berbagai potensi bahaya, seperti fisik, kimia, biologis, dan

ergonomis, untuk meminimalkan risiko. Keberhasilan penerapan K3L bergantung pada implementasi yang spesifik, terukur, dan realistis, serta budaya keselamatan yang melibatkan semua pihak. Dengan penerapan prinsip K3L yang tepat, lingkungan kerja dapat menjadi lebih aman, produktif, dan berkelanjutan.

## **2.5 Perguruan Tinggi**

Perguruan tinggi adalah lembaga pendidikan yang menawarkan layanan pembelajaran pada tingkat lanjut dan merupakan fase terakhir dari pendidikan formal. Jenis-jenis perguruan tinggi mencakup program pendidikan vokasi, akademik, dan profesi, yang masing-masing memiliki tujuan dan kurikulum yang berbeda untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja dan pengembangan diri (Rodli & Yucha, 2024, h. 1). Perguruan tinggi merupakan penyelenggaraan Pendidikan tinggi berbentuk akademik dalam upaya menghasilkan generasi yang terdidik (Bastian, 2006, h. 28). Perguruan tinggi perlu beradaptasi dengan proses globalisasi sesuai dengan misi dan fungsi yang dimiliki masing-masing institusi. Selain itu, perguruan tinggi harus dapat melakukan seleksi terhadap pengaruh globalisasi dan menyaring nilai-nilai yang positif serta negatif untuk memastikan bahwa pendidikan yang diberikan tetap relevan dan berkualitas (Prihatin, 2023, h. 27).

### **2.5.1 Universitas Multimedia Nusantara**

Dilansir dari 'umn.ac.id' menyatakan bahwa kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah institusi pendidikan tinggi yang fokus pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), baik di tingkat internasional maupun nasional, serta aktif berkompetisi dalam bidang kewirausahaan dan menjunjung tinggi nilai-nilai moral (2022). Kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN) beroperasi di bawah naungan Kompas Gramedia Group (KG Group), yang merupakan salah satu perusahaan terkemuka di Indonesia. Dengan dukungan dari grup besar ini, UMN memiliki akses ke berbagai sumber

daya dan jaringan yang mendukung pengembangan pendidikan tinggi (Alvin., 2023, h.18.) Selain dari itu dilansir dari ‘umn.ac.id’, UMN berkomitmen menghasilkan lulusan yang kompeten dengan menyediakan fasilitas pendukung untuk proses pembelajaran dan pengembangan *civitas* akademika, guna meningkatkan kualitas pendidikan dan memastikan akses yang memadai untuk mencapai potensi terbaik dalam ilmu dan keterampilan yang relevan (2023).

Perguruan tinggi memainkan peran yang sangat penting dalam menyediakan pendidikan tinggi untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja dan pengembangan diri, dengan menawarkan berbagai program pendidikan seperti vokasi, akademik, dan profesi. Sebagai lembaga pendidikan yang mengedepankan kualitas, perguruan tinggi harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, khususnya dengan proses globalisasi, yang membawa tantangan dan peluang. Penting bagi perguruan tinggi untuk menyaring nilai-nilai global yang relevan, agar pendidikan yang diberikan tetap berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah contoh institusi pendidikan tinggi yang memiliki komitmen untuk menghasilkan lulusan yang kompeten, terutama dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dengan dukungan dari Kompas Gramedia Group yang memberikan akses ke berbagai sumber daya untuk mendukung pengembangan pendidikan. UMN tidak hanya berfokus pada kualitas pendidikan tetapi juga pada pengembangan *civitas* akademika, guna memastikan bahwa pendidikan yang diberikan relevan dengan tuntutan industri dan perkembangan global, serta mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang siap berkompetisi di pasar kerja internasional.

## **2.6 Studi Relevan**

Untuk memperoleh dasar penelitian dan menunjukkan kebaruan dalam penelitian ini, penulis meninjau studi-studi sebelumnya yang relevan dengan topik yang dibahas. Pada subbab ini, penulis akan membahas beberapa topik yang mendukung penelitian serta pemahaman penulis mengenai perancangan ulang buku saku K3L agar lebih efektif. Setiap data yang digunakan disesuaikan dengan

kebutuhan penelitian, tujuan perancangan, metodologi yang diterapkan, serta solusi yang diusulkan untuk mencapai hasil yang efektif.

Tabel 2.1 Studi Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Buku Panduan Latihan Ujian Teori Sim A	Tim Pokja Materi Uji SIM	Buku panduan ini, berdasarkan hasil penelitian, meliputi penyajian informasi dengan ilustrasi <i>minimalist</i> yang dilengkapi dokumentasi fotografi. Materi disusun secara ringkas, jelas, dan mudah dipahami. Buku ini dirancang khusus untuk pengguna mobil, menggunakan kombinasi tipografi <i>sans serif</i> dan <i>serif</i> , serta warna identitas Polri untuk	<p><b>a. Context</b></p> <p><b>Penyebaran:</b></p> <p>Berdasarkan hasil penelitian, kebaruan yang diusulkan penulis untuk buku panduan latihan ujian teori SIM A terletak pada teknik penyebarannya. Buku digital saku K3L akan didistribusikan di seluruh lingkungan Universitas Multimedia Nusantara, terutama untuk mahasiswa. Selain itu, buku ini juga akan tersedia di situs <i>website</i> <a href="http://k3l.umn.ac.id">k3l.umn.ac.id</a>, sehingga dapat diakses oleh audiens yang lebih luas dan</p>

			<p>mencerminkan karakter institusi.</p> <p>Panduan ini disebarkan dalam format digital melalui situs <i>website</i> terkait, sehingga audiens dapat dengan mudah mengakses panduan latihan SIM A.</p> <p>Penelitian ini mencakup berbagai daerah dan berfokus pada pemula yang mengikuti pelatihan ujian teori SIM A dan berkendara roda empat.</p>	<p>menjangkau target yang lebih beragam.</p> <p><b>b. Tampilan dan isi buku:</b></p> <p>Berdasarkan hasil penelitian, penulis akan menyajikan informasi yang singkat, jelas, mudah dipahami, dan relevan dengan panduan. Informasi tersebut dilengkapi dengan ilustrasi, termasuk simbol yang tepat dan sesuai dengan materi terkait.</p>
2.	Buku Saku Pelaksanaan, Kesehatan Kerja Dan Lingkungan (K3L) Di	Universitas Indonesia (UI)	Buku panduan ini menyajikan informasi mengenai K3L yang ditujukan	<b>a. Context Geografis:</b> Kebaruan dalam perancangan buku ini terletak pada fokus target pembaca, yaitu

<p>Universitas Indonesia Panduan Untuk Pegawai UI.</p>		<p>untuk pegawai Universitas Indonesia (UI). Dalam format digital, buku ini dapat diakses oleh <i>Civitas</i> akademika UI dan pegawai untuk mendukung pelaksanaan panduan keselamatan. Dilengkapi dengan ilustrasi minimalis, buku ini menyampaikan informasi secara singkat, praktis, dan mudah dipahami, sehingga memudahkan pengguna mengimplementasikan langkah-langkah keselamatan di</p>	<p>Perancangan buku saku K3L digital Universitas Multimedia Nusantara (UMN) disesuaikan dengan kebutuhan geografis kampus yang terletak di kawasan Gading Serpong, Tangerang. Lingkungan kampus UMN mencakup berbagai fasilitas seperti gedung perkuliahan, laboratorium, area publik, dan ruang terbuka hijau, yang menjadi fokus dalam penyusunan panduan keselamatan. Format digital buku saku K3L mempermudah penyebaran dan akses di seluruh area kampus, baik melalui perangkat pribadi maupun fasilitas kampus. Buku ini dirancang untuk</p>
--	--	---	---

			<p>lingkungan kampus. Buku ini disusun ringkas agar audiens dapat dengan cepat menangkap dan memahami informasi, dengan pemilihan warna yang menarik. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan fitur tombol darurat yang memudahkan audiens dalam situasi darurat.</p>	<p>membantu <i>civitas</i> akademika UMN memahami langkah-langkah keselamatan yang relevan dengan karakteristik lingkungan fisik kampus, sehingga tercipta keamanan dan kenyamanan bagi semua pengguna.</p> <p><b>b. Tampilan dan isi buku:</b></p> <p>Dari buku ini penulis mengambil kebaruan dimana akan mengkombinasikan visual ilustrasi dan foto dokumentasi untuk menunjang estetika dan kejelasan informasi <i>text</i> yang disajikan. penulis juga mempertimbangkan kelayakan sampul ilustrasi yang digunakan oleh buku panduan K3L UI</p>
--	--	--	---	--

3.	2023 Buku Saku Universitas Brawijaya	Universitas Brawijaya	<p>Buku saku Universitas Brawijaya dalam bentuk digital ini menggabungkan elemen visual, seperti ilustrasi dan fotografi pada sampul, serta ilustrasi menarik di dalamnya untuk meningkatkan daya tarik. Buku ini menyajikan informasi K3L yang dirancang secara minimalis dan informatif, dengan penyebaran ke seluruh kampus. Audiens dapat dengan mudah mengaksesnya melalui <i>Google</i> dan mengunduhnya dalam format <i>PDF</i>. Informasi</p>	<p><b>Context Psikografis:</b> Perancangan buku saku K3L digital ini disesuaikan dengan karakteristik psikografis audiens, yaitu mahasiswa dan <i>civitas</i> kampus yang memiliki gaya hidup dinamis serta kebutuhan akan informasi yang cepat dan mudah diakses. Buku ini dirancang dengan ilustrasi menarik dan tampilan minimalis untuk menarik perhatian, sekaligus menciptakan kesan profesional. Penyajian informasi yang singkat dan praktis memungkinkan audiens dengan tingkat kesibukan tinggi untuk memahami materi dengan mudah. Format digital dalam bentuk <i>PDF</i> juga</p>
----	--------------------------------------	-----------------------	---	---

			<p>disusun secara jelas dan ringkas untuk memudahkan pengguna memahami materi serta memberikan panduan praktis dalam menghadapi situasi darurat.</p>	<p>mendukung kemudahan akses, sesuai dengan preferensi digital generasi muda yang mengutamakan efisiensi dan fleksibilitas.</p> <p><b>Tampilan dan isi buku:</b> Perancangan buku saku K3L UMN akan mengadaptasi desain dari buku saku Universitas Brawijaya, dengan fokus pada warna identitas UMN yang mencerminkan nilai dan topik yang diangkat. Ilustrasi modern dan mudah dipahami akan digunakan untuk menyampaikan informasi dengan jelas. <i>Cover</i> buku saku akan memadukan elemen geometris, ilustrasi, dan fotografi untuk menciptakan</p>
--	--	--	--	---

				tampilan formal namun menarik, memastikan buku ini tidak hanya informatif, tetapi juga profesional dan sesuai dengan standar UMN.
--	--	--	--	---

Dalam merancang buku saku K3L untuk Universitas Multimedia Nusantara (UMN), penulis mengadaptasi konsep dari beberapa studi relevan untuk menciptakan panduan yang efektif dan mudah diakses. Mengacu pada buku panduan latihan ujian teori SIM A dan Buku Saku K3L Universitas Indonesia, penulis menyoroti pentingnya penyajian informasi yang jelas, ringkas, dan praktis, serta penggunaan ilustrasi dan dokumentasi fotografi untuk meningkatkan pemahaman. Selain itu, buku saku ini juga akan didistribusikan dalam format digital, memungkinkan akses yang lebih luas melalui situs web [k3l.umn.ac.id](http://k3l.umn.ac.id), untuk menjangkau audiens yang lebih beragam. Penulis juga mengambil inspirasi dari desain Buku Saku Universitas Brawijaya, dengan fokus pada aspek visual yang menarik dan relevansi psikografis audiens, yaitu mahasiswa yang mengutamakan kemudahan akses dan efisiensi. Dengan menggabungkan elemen desain modern, ilustrasi yang jelas, dan penggunaan warna identitas UMN, buku saku K3L ini dirancang untuk memastikan informasi keselamatan yang disampaikan tidak hanya efektif, tetapi juga profesional dan sesuai dengan karakteristik lingkungan kampus UMN.

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