

BUKU PANDUAN BASIC STREET TRICKS

PROYEK AKHIR GRAFIS

**DIAJUKAN SEBAGAI PERSYARATAN UNTUK
MENEMPUH UJIAN SIDANG AKHIR DIPLOMA IV
SERTA MEMPEROLEH GELAR SARJANA SAINS TERAPAN
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

OLEH

**DIDING SOLEHUDIN
NPM. 09.05.022**



**UNIVERSITAS WIDYATAMA
2010**



**TUV Rheinland®
CERT
ISO 9001**



**TERAKREDITASI ½ ACCREDITED
BERDASARKAN KEPUTUSAN
BADAN AKREDITASI NASIONAL PERGURUAN TINGGI
NOMOR: 006/BAN-PT/Ak-V/Dpl-IV/II/2009**

BUKU PANDUAN BASIC STREET TRICKS

PROYEK AKHIR GRAFIS

**DIAJUKAN SEBAGAI PERSYARATAN UNTUK
MENEMPUH UJIAN SIDANG AKHIR DIPLOMA IV
SERTA MEMPEROLEH GELAR SARJANA SAINS TERAPAN
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

OLEH

**DIDING SOLEHUDIN
NPM. 09.05.022**



**UNIVERSITAS WIDYATAMA
2010**



TÜVRheinland®
CERT
ISO 9001



**TERAKREDITASI | ACCREDITED
BERDASARKAN KEPUTUSAN
BADAN AKREDITASI NASIONAL PERGURUAN TINGGI
NOMOR: 006/BAN-PT/Ak-V/Dpi-IV/I/2009**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **DIDING SOLEHUDIN**
NPM. : 09.05.024
Program Studi : Desain Grafis
Judul Proyek Akhir Grafis : **BUKU PANDUAN BASIC STREET TRICK**

menyatakan dengan sejujurnya bahwa:

1. Proyek Akhir Grafis yang diajukan adalah asli dan belum pernah diajukan sebelumnya untuk mendapatkan gelar akademik, baik oleh penulis maupun orang lain.
2. Proyek Akhir Grafis ini murni keasliannya yang berupa ide, gagasan, rumusan, perencanaan konsep, perancangan visual dan penelitian penulis sendiri tanpa campur tangan pihak lain dalam bentuk apapun kecuali arahan dari tim pembimbing dan telah dikonsultasikan dengan pihak terkait.
3. Proyek Akhir Grafis ini tidak terdapat karya-karya ataupun pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang atau dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari hasil dari karya Proyek Akhir Grafis yang telah dilakukan dan dipertanggungjawabkan ini **TERBUKTI** melanggar poin-poin di atas, maka penulis bersedia untuk dibatalkan karyanya dan dicabut gelar Sarjana Sains Terapan dalam bidang keilmuan Desain Grafis oleh pihak akademik.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sepenuhnya dengan kesungguhan hati dan dapat dipertanggungjawabkan serta dalam keadaan sadar, sehat lahir maupun batin.

Bandung, 08 Oktober 2010

DIDING SOLEHUDIN.



LEMBAR PENGESAHAN

**BUKU PANDUAN
BASIC STREET TRICKS**

**Persetujuan Draft Proyek Akhir Grafis Untuk Disidangkan
Pada Hari Jumat, 8 Oktober 2010**

**DIDING SOLEHUDIN
NPM. 09.05.022**

Bandung, 06 Oktober 2010

Menyetujui :

Pembimbing,

Co - Pembimbing,

RUDY FARID SAGIR, Drs.

ONDI KUSWANDI, Drs., M.Si.

Mengetahui :

**Dekan Fakultas
Desain Komunikasi Visual,**

**Ketua Program Studi
Desain Grafis,**

TUBAGUS ZUFRI, S.Sn., M.Ds.

WAHDIAMAN, S.Sn.





ABSTRAK

Buku dapat dijadikan suatu media untuk menyampaikan informasi kepada skateboarder mengenai trik dan tips yang ada di olah raga skateboard. Melalui buku ini orang yang baru belajar skateboard dapat menyadari akan pentingnya belajar trik yang basic.

Perancangan buku dibuat dengan visualisasi yang mewakili basic dan street. Implementasi konsep menjadi desain sebagai pemecahan permasalahan, digagas menggunakan pendekatan bidang desain komunikasi visual (spesifik pada ilmu desain grafis). Tahapannya meliputi merancang pola-visual buku, menentukan warna, jenis huruf (*typeface*) sebagai pendukung pesan verbal, tata letak (*layout*), konsep dan strategi komunikasi, menetapkan media, gaya, teknis pengerjaan dan terakhir merinci aspek produksi (faktor pembiayaan atau *budgeting*), yang kesemuanya harus direncanakan seksama. Hasil akhir terpenting adalah terwujudnya visualisasi perancangan buku Basic Street-tricks secara nyata dan bentuk-bentuk media berbasis komunikasi visual.



Certified Management System
DIN EN ISO 9001 : 2000



ROISAP
www.roisap.org



ABSTRACT

Book as the media that give information to skateboarder about tricks and tips. Through the book the beginner could begin the point of learn basic-tricks of skateboard.

Designing the book contents with visualization that lead to learn basic streets tricks and tips. Concept of implementation being the design point of solving problem. Visual Communication Design as base constructor based. The steps including designing the pattern, colors chosen, typography as verbal communication support, layout, communication strategy, choosing the media/media size-choosing, style, technical description and detailing production aspect of budgeting that everything could well-planned. The most important thing is “The Book of Basic Street-Tricks” visualization accomplished.

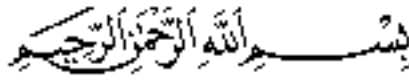


Certified Management System
DIN EN ISO 9001 : 2000



ROISAP
www.roisap.org

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan proyek akhir dengan judul **Kampanye Bahaya Kemasan Plastik terhadap Kesetahan Masyarakat di Kota Bandung** tepat pada waktunya. Pelaksanaan proyek akhir ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan dalam Program Studi Desain Grafis, Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Widyatama, Bandung.

Penulis pun bermaksud mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing penulis dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan proyek akhir ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Namun demikian, penulis sadar bahwa penyusunan laporan proyek akhir ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan ilmu dan kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat banyak kekurangan, dan sangat menerima segala kritik dan saran demi kesempurnaan dan masukan bagi penulis di lain waktu.

Akhir kata penulis berharap bahwa penyusunan laporan proyek akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi semua pihak, serta dapat menjadi salah satu referensi pembuka wawasan baru bagi yang membutuhkannya.

Bandung, 8 Oktober 2010

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSIDANGAN	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
KATA PENGANTAR	
UCAPAN TERIMA KASIH	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR DIAGRAM	
DAFTAR LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Perumusan dan Pembatasan Masalah	2
1.2.1	Perumusan Masalah.....	2
1.2.2	Pembatasan Masalah.....	2
1.3	Maksud dan Tujuan	3
1.3.1	Maksud	3
1.3.2	Tujuan.....	3
1.4	Kegunaan Proyek Akhir	4
1.4.1	Kegunaan Eksternal.....	4
1.4.2	Kegunaan Internal	4
1.5	Sistematika Penulisan	5

BAB II KAJIAN MASALAH

2.1	Tinjauan Teori	7
2.1.1	Buku	7
2.1.2	Sejarah umum buku	10
2.1.3	Jenis buku	12
2.1.4	Bagian-bagian dari buku.....	17
2.1.5	Desain dan tata letak buku.....	19
2.1.6	Pengertian dan sejarah buku panduan	21
2.1.7	Teori komunikasi.....	22
2.1.8	Fotografi	24
2.1.9	Infigrafis	24
2.1.10	Teori Warna.....	34
2.1.11	Teori Tipografi	36
2.1.12	Teori cetak.....	39
2.1.13	Kalkulasi Biaya Cetak	41
2.1.14	Sejarah olah raga skateboard	43
2.2	Kerangka Buku Panduan	45
2.3	Kerangka Kerja.....	46

BAB III ANALISA MASALAH

3.1	Metoda Penelitian Proyek akhir	48
3.2	Teknik Pengumpulan Data	48
3.2.1	Studi Pustaka	48
3.2.2	Interview (wawancara)	48
3.2.3	Observasi	49
3.3	Tinjauan Masalah	49
3.3.1	Heaven skateboards	50
3.4	Analisa 5 W 1 H	50
3.4.1	What	50
3.4.2	Why	51
3.4.3	Who	51

3.4.4	Where	51
3.4.5	When	51
3.4.6	How	51
3.5	Analisa STP	52
3.5.1	Segmentasi	52
3.5.2	Targeting	53
3.5.3	Positioning	53
 BAB IV PEMECAHAN MASALAH		
4.1	<i>Mapping Mind</i> (Skema Pemetaan Masalah).....	55
4.2	Strategi Pemecahan Masalah	56
4.3	Teknis Pengerjaan Visual	56
4.4	Konsep Desain.....	57
4.4.1	Konsep Bentuk	57
4.4.2	Konsep Warna	58
4.4.3	Konsep Tipografi.....	59
4.4.4	Grid System.....	60
4.5	Konsep Media	61
 BAB V RINCIAN TUGAS		
5.1	Ukuran	62
5.2	Bahan.....	62
5.3	Skala Perbandingan	62
5.4	Teknik Perbandingan.....	62
5.5	Finishing.....	63
5.6	Jumlah produksi.....	63
5.7	Rincian Biaya Produksi	63
5.7.1	Rincian Biaya Film.....	63
5.7.2	Rincian Biaya Bahan	64
5.7.3	Rincian Biaya Cetak.....	65
5.7.4	Rincian Biaya Cetak.....	66

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH

INDEKS

LAMPIRAN

SURAT PENGANTAR OBSERVASI

UCAPAN TERIMA KASIH KHUSUS

LEMBAR PERSETUJUAN REVISI

BIOGRAFI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Grid Aturan Sepertiga.....	20
Gambar 5.1	Cover depan	66
Gambar 5.2	Cover dalam	67
Gambar 5.3	Halaman trik 1	67
Gambar 5.4	Halaman trik 2	68
Gambar 5.5	Halaman trik 3	68
Gambar 5.6	Halaman trik 4	69
Gambar 5.7	Halaman trik 5	69
Gambar 5.8	Halaman trik 6	70
Gambar 5.9	Halaman trik 7	70
Gambar 5.10	Cover Belakang.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Efek Psikologis warna.....	34
Tabel 3.1	Segmentasi berdasarkan Aspek Geografis	52
Tabel 3.2	Segmentasi berdasarkan Aspek Demografis.....	52
Tabel 3.3	Segmentasi berdasarkan Aspek Psikografis.....	52
Tabel 3.4	Segmentasi berdasarkan Aspek Perilaku	53

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	<i>Mapping Mind</i>	55
-------------	---------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Asistensi Pembimbing
2. Lembar Asistensi Co – Pembimbing
3. Lembar Konsultasi
4. Lembar Narasumber

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Olahraga di Indonesia mulai berkembang seiring dengan berjalannya waktu, salah satunya adalah olahraga yang memacu adrenalin yaitu olahraga *skateboard*. Olahraga yang berasal dari California ini mulai marak di Indonesia sejak tahun 97-an dan olahraga *skateboard* sendiri telah banyak membawa nama baik untuk Indonesia sampai sekarang.

Skateboard adalah salah satu jenis olahraga yang sebenarnya bisa di bilang minoritas namun olahraga ini merupakan suatu gaya hidup bagi anak muda baik di negara asalnya dan negara kita bisa di bilang sesuatu yang bisa menjalur ke semua bidang contohnya dalam bidang bisnis dan dari bidang bisnis itu sendiri terdiri menjadi persaingan dan salah satunya adalah majalah dan buku.

Pada perlombaan olahraga se-Asia yang diadakan setahun sekali yaitu Asian *indoor games*, *skateboard* adalah salah satu olah raga yang di pertandingkan. Dari situlah Indonesia mulai dikenal oleh negara-negara se-Asia, karena dalam pertandingan olahraga *skateboard* di Asian *indoor games* Indonesia sering mendapatkan medali emas melalui olahraga *skateboard*. Akan tetapi, olahraga *skateboard* belum sepenuhnya diperhatikan oleh para pemula agar bisa bermain dengan konsisten dan serius mendalami trik-trik *skateboard*. Masyarakat Indonesia sendiri masih banyak yang belum mengenal apa itu *skateboard*, padahal sebenarnya olahraga ini sudah mengharumkan nama Indonesia dan saat ini banyak komunitas *skateboard* di setiap kota di Indonesia dan di Indonesia sendiri belum mengenalkan semua trik awal dari *skateboard*.

Oleh karena itu, maka penulis berinisiatif untuk membuat suatu buku panduan trik dan tips bagaimana cara bermain *skateboard* yang baik dan benar yang merupakan buku saku sebagai pelengkap pada saat bermain *skateboard* yang dapat di bawa pada saat melakukan olahraga ini dan dapat membantu para pemain *skateboard* sehingga

dapat berfungsi untuk memperkecil risiko dalam melakukan kegiatan olahraga *skateboard* dan memberikan informasi mengenai teknik bagaimana melakukan trik-trik dengan tepat dan benar kepada pecinta olahraga *skateboard* tertuma bagi para pemula.

1.1 Perumusan dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan di atas maka diperlukan media untuk menyampaikan informasi kepada pecinta olahraga *skateboard* mengenai bagaimana belajar olahraga *skateboard* sebelum dan pada saat melakukan trik-trik awal atau basic yang akan di lakukan di jalanan atau *skatepark*. Dalam perancangan media panduan berupa buku ini juga dijelaskan mengenai konsep desain buku panduan yang didukung dengan pengetahuan dalam bidang desain komunikasi visual yang akan digunakan untuk menginformasikan kepada masyarakat dan komunitas olahraga *skateboard* yang akan membutuhkan.

1.1.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan suatu permasalahan diantaranya:

1. Bagaimana membuat suatu buku panduan trik dan tips yang dapat di bawa ke mana-mana?
2. Bagaimana membuat buku panduan trik dan tips yang dapat dengan mudah di mengerti oleh pecinta olahraga *skateboard* khususnya bagi pemula?
3. Bagaimana membuat konsep desain yang sesuai dengan tema *skateboard*?

1.1.2 Pembatasan Masalah

Pihak penulis disini hanya akan membatasi masalah dengan menggunakan buku panduan ini, para pemain *skateboard* akan mengetahui apa yang harus di lakukan ketika bermain *skateboard*.

Dalam perancangan media panduan berupa buku ini, juga dejelaskan mengenai konsep desain buku panduan yang didukung dengan pengetahuan dalam ilmu desain komunikasi visual yang akan digunakan untuk menginformasikan kepada masyarakat sasaran. Buku panduan ini nantinya

sebagai media informasi dan di buku pegangan bagi pecinta olahraga *skateboard*.

1.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dalam penulisan tugas akhir terminasi grafis ini adalah:

1.2.1 Maksud

Maksud dari penyusunan dan penulisan Proyek Akhir ini adalah untuk memberikan media panduan kepada masyarakat dan komunitas pecinta *skateboard*, khususnya bagi pemula untuk mempermudah dalam mengenali berbagai jenis trik *skateboard* yang dapat di lakukan oleh para pecinta olahraga *ekstrem* tersebut dan akan di pandu oleh para pemain *skate* yang sudah punya nama di indonesia.

1.2.2 Tujuan

Agar pada saat melakukan olahraga *skateboard* tidak menemui kendala dan mengalami hal-hal yang tidak diinginkan dan apabila terjadi hal-hal yang sangat buruk, pemain *skateboard* dapat tetap bermain dan tetap berfikir optimis, maka diperlukan buku panduan yang tujuannya adalah untuk:

1. Pemain *skateboard* dapat melakukan trik dengan aman.
2. Unsur visual berupa rangkaian foto dan ilustrasi dapat berperan sebagai pemandu.
3. Melalui buku panduan minimal dapat menghemat waktu dalam mengetahui dan mempelajari suatu trik *skateboard* dengan aman.

1.3 Kegunaan Proyek Akhir

Proyek akhir ialah penulisan yang dapat memberikan pengalaman dalam menciptakan sebuah hasil karya yang metodis dan ilmiah selain itu memberikan penulis kesadaran untuk menciptakan penulisan yang bisa bermanfaat bagi penggunanya, berikut ini ialah kegunaan proyek akhir bila dilihat dari kegunaan profesi akademis:

1.3.1 Kegunaan Eksternal

Manfaat dalam pengerjaan proyek akhir ini bagi individu sekaligus pencinta olahraga *skateboard* ataupun bagi sesama desainer, diantaranya:

1. Mensosialisasikan kepada masyarakat yang belum mengetahui apa itu olahraga *skateboard*.
2. Sebagai upaya awal pencegahan untuk beberapa kasus yang mungkin terjadi di pada saat bermain *skateboard*.
3. Sebagai Buku panduan yang dapat dijadikan perbandingan dengan kasus yang sama.

1.3.2 Kegunaan Internal

Manfaat dalam pengerjaan proyek akhir ini bagi individu yang langsung berperan atau yang langsung merasakan, diantaranya adalah:

1. Penulis mendapatkan pengetahuan mengenai bagaimana bermain *skateboard* dengan baik.
2. Memberikan pengetahuan tentang tatacara bagaimana melakukan trik di jalanan atau di *skatepark*.
3. Menambah ilmu dan wawasan dalam pembuatan buku panduan dengan bidang keilmuan desain komunikasi visual.
4. Mendapatkan pengetahuan dalam proses cetak buku.

1.4 Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran awal dari sistematika penulisan ini dan dari pembahasan tiap bab yang diangkat, berikut ini ialah poin-poin penulisan untuk mempermudah dan memperjelas bagaimana bentuk akhir dari penulisan.

Bab I Pendahuluan

Kegiatan olahraga *skateboard* merupakan aktivitas yang mempunyai risiko tinggi, tidak ada satu pihakpun yang mengasuransikan 100% dalam melakukan aktivitas ini kecuali pemain *skateboard* yang sudah mempunyai sponsor. dalam melakukan aktivitas ini tidak jarang terjadi sesuatu hal yang tidak diinginkan yang memaksa kita untuk tetap bersabar dan menahan rasa sakit ketika jatuh walaupun dengan alat yang terbatas, Teknik bagaimana bermain *skateboard* ini dirasa sangat penting karena saat ini pengetahuan tentang teknik trik dan tips ini masih terbatas. Padahal teknik ini sangat perlu dan merupakan asupan tambahan bagi siapa saja yang menyukai aktivitas olahraga *skateboard*.

Dimana semua itu diperlukan persiapan yang matang, semua pengetahuan tentang apa saja trik *skateboard* dan bagaimana melakukannya, dan bagaimana bermain *skateboard* yang baik dan benar akan di rancang sebuah buku panduan trik dan tips.

Bab II Kajian Masalah

Pemilihan materi apa saja yang akan dijadikan isi dalam buku panduan. Dalam hal ini penulis mengadakan koordinasi dengan **heaven skateboards** untuk membahas penentuan materi apa saja yang nantinya akan dijadikan isi dalam buku panduan, penentuan materi telah melalui tahap pemilihan berdasar pada data yang ada.

Bab III Analisis Masalah

Di dalam Bab ini diuraikan mengenai jenis metode apa yang digunakan pada penelitian proyek akhir. Jenis-jenis pengumpulan data salah satu yang dibahas pada bab ini. Pada bab ini ada tinjauan masalah dimana akan membahas bagaimana buku panduan digunakan oleh pengguna.

Bab IV Pemecahan Masalah

Untuk bab ini, dijelaskan dan dilampirkan cakupan teknis dari proyek akhir yang dikerjakan seperti konsep desain yang akan diterapkan, konsep bentuk yang sesuai dengan tema *skateboard* pengaplikasian warna, tipografi dan grid system sehingga buku panduan yang dibuat akan sesuai dengan kebutuhan dan sasaran. Sehingga dengan cakupan tersebut, akan memudahkan pembaca dalam mencerna isi dari buku panduan tersebut.

Bab V Rincian Tugas

Buku ini akan lebih banyak menampilkan tahapan-tahapan bagaimana melakukan trik bermain *skateboard* dengan baik dan benar. Sekaligus pengenalan berbagai jenis trik yang ada di olahraga *skateboard* yang bisa dilakukan agar trik tersebut lancar, yang disampaikan dengan fotografi yang kemudian diolah dengan digital melalui *Corel Draw* dan *Adobe Photoshop*. Pada visualisasinya buku ini akan dibuat dua bentuk, yang pertama adalah bentuk buku panduan perbagian yang mewakili setiap halaman. Hal ini diperlukan untuk diperlihatkan dalam bentuk panel dihadapan dosen penyidang. Satu lagi berupa *Dummi*, hal ini dilakukan agar bisa memberikan bayangan mengenai buku panduan pada saat setelah produksi.

BAB II

KAJIAN MASALAH

2.1 Tinjauan Teori

Dari Setiap penelitian yang dilakukan oleh penulis tidak terlepas dari berbagai data yang menunjang penulisan, karena untuk melakukan penelitian tidak terlepas dari berbagai teori-teori yang telah ada dan bersifat mendukung ataupun sebagai bahan pertimbangan penelitian yang akan dilakukan.

2.1.1 Buku

Buku adalah sahabat manusia dan menjadi tanda kemajuan suatu bangsa. Kamu bisa berbicara dengan tokoh-tokoh terkenal di seluruh dunia dari segala zaman melalui buku bacaan. Seluruh dunia dapat kamu jelajahi dengan rajin membaca buku. Sejarah umat manusia, ilmu pengetahuan, dan apa saja, dapat kamu ketahui dengan banyak membaca buku bacaan.

Dalam keadaan sepi, gembira, atau waktu istirahat, kamu dapat memperoleh bantuan, pedoman, pendorong dari berbagai macam buku, dari kitab suci sampai cerita dan uraian yang ringan atau sederhana. Sebelum kamu dapat menulis dan membaca, orang tua atau kakak kamu pernah membacakan berbagai cerita kan? Dengan perkataan lain, pengetahuan itu dijalankan sedikit banyak dengan bantuan buku.

Pengertian buku dapat dibedakan berdasarkan bentuk dan fungsinya. Menurut bentuknya, buku merupakan kumpulan halaman atau lembaran tertulis yang dicetak; dihimpun menjadi satu serta mempunyai bentuk tertentu. Menurut fungsinya, buku merupakan alat penghubung

kebudayaan dalam bentuk hasil tulisan; cetakan yang terkumpul menjadi satu atau beberapa bagian.

Zaman dahulu, adat istiadat, doa, petuah, perintah raja, dan undang-undang disampaikan dari mulut ke mulut. Karena makin lama makin banyak dan dirasakan perlu untuk menuliskan hal tersebut agar jangan mudah dilupakan, maka orang menuliskannya di dalam sebuah kumpulan tulisan. Dan timbullah apa yang disebut buku. Pada mulanya, buku hanya ditulis dengan tangan dan yang mengerjakannya hanya satu orang. Hal ini sangat memakan waktu, lambat, dan jumlah buku yang dihasilkan pun sedikit. Kalaupun sekiranya ada yang akan menyalin, salinannya dari naskah yang asli. Akibatnya, selain jumlah bukunya sedikit, juga akan terdapat kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh penyalin itu, misalnya terlewat atau lupa.

Pekerjaan ini dilakukan orang Mesir, terutama di Perpustakaan Alexandria. Di Roma, orang sudah maju mengerjakan buku. Mereka tidak menyalin, tetapi mendiktekan, dan beberapa orang menyalinnya. Dengan demikian, buku yang dihasilkan akan lebih banyak, dan kesalahan yang terjadi sedikit berkurang.

Bahan buku ada bermacam-macam sesuai dengan tingkat kemajuan dan pengetahuan manusia. Mula-mula sekali, bahan yang dipakainya adalah batu bata dan dinding yang ditulis/digambari. Namun, karena bahan-bahan itu susah dan berat dibawanya, maka kemudian diusahakan bahan yang lebih mudah dan ringan, seperti *clay table*, tanah liat berbentuk persegi yang digambari, kemudian dibakar dan disimpan. Pekerjaan semacam ini didapati di Mesopotamia dan Babilonia-Niniveh, di Perpustakaan Assubanipal.

Tiga abad kemudian, di Mesir didapatkan bahan baru untuk menulis, yaitu *papyrus* karena *clay table* berat dan mudah pecah. Papyrus banyak tumbuh di sepanjang Sungai Nil. Panjangnya 1 1/2 meter, besarnya sebesar ibu jari, dibelah-belah, direkat, kemudian dikeringkan. Jadi, papyrus merupakan lembaran yang dapat ditulis, digulung pada

kayu yang disebut rol. Tiap papyrus diberi judul. Panjang pendeknya papyrus bergantung pada panjang-pendeknya isi cerita yang dituliskan.

Kata *bibliothek*, *bublioteque* atau *bibliography* berasal dari kata *biblios* yang artinya kulit pohon dari papyrus. Dalam bahasa Yunani, perkataan *liber* artinya pohon papyrus, yang dalam bahasa Inggris menjadi *library*. Bahan semacam ini banyak didapatkan di perpustakaan Alexandria. Kemudian, di Pergamun didapatkan bahan baru, yaitu perkamen; terbuat dari kulit binatang karena papyrus sukar didapat.

Atas anjuran raja untuk memperbanyak koleksi perpustakaan, maka didapatkan bahan perkamen tersebut. Bahan perkamen yang paling baik ialah *vellum*, yaitu kulit binatang yang masih dalam perut. Bahan yang paling akhir ialah kertas, yang berasal mula dari Cina. Pada mulanya alat tulis-menulis di sana ialah sutra dan bambu. Pada abad ke-7, kertas oleh orang Islam disebarkan ke barat, yaitu setelah Turkistan ditaklukkan. Pada abad ke-11 dan 12, pembuatan kertas meluas dari Arab ke Baghdad, terus ke Eropa (Spanyol). Kemudian, pada abad ke-15 ditemukan sistem percetakan oleh Guttenberg Mainz Jerman.

Buku juga berfungsi sebagai salah satu sarana komunikasi, semakin sering kita berkomunikasi dengan buku semakin banyak pengertian dan pengetahuan yang bisa kita dapatkan. Pengertian (persepsi) ini sangat membantu pembentukan kepribadian dan pola pikir seseorang, komunikasi seseorang dengan buku tidak dapat dihalangi oleh siapapun. Susan Curtis, seorang pakar *linguistik* dari sebuah universitas ternama di California, menyatakan bahwa:

“.....komunikasi sangat essential bagi pengembangan kepribadian manusia.....”

Para ahli ilmu-ilmu sosial berulang kali mengemukakan bahwa ketidakmampuan berkomunikasi dengan baik (terutama dalam keluarga), menjadi penghambat perkembangan kepribadian dan pengalaman kesadaran manusia.

Ada berbagai pendapat, menurut Jonathan L. Parapak:

“....buku adalah mata air, ilmu dan pengetahuan. Sumber inspirasi, motivasi dan wawasan. Semakin banyak dibaca, semakin ia memperkaya kehidupan....”

H. A. Oppusunggu memiliki pendapat,

“....hidup tanpa buku ibarat bayi tanpa ibu, tanpa susu tanpa suluh....”

Kemudian, menurut Earl Palmer:

“.....a book is friend and it is best remembered when we have respect for it.....”

Dan, menurut Prof. Dr. J. E. Sahetapy, SH. MA.:

“....buku ibarat gizi, rajin membaca membuat pikiran makin berseri....”

Dan, menurut Dorothy I. Marx:

“....buku memperdalam pengertian, memperluas pandangan (wawasan) dan meningkatkan kemajuan....”

2.1.2 Sejarah Umum Buku

Zaman dahulu, adat istiadat, doa, petuah, perintah raja, dan undang-undang disampaikan dari mulut ke mulut. Karena makin lama makin banyak dan dirasakan perlu untuk menuliskan hal tersebut agar jangan mudah dilupakan, maka orang menuliskannya di dalam sebuah kumpulan tulisan, dan timbullah apa yang disebut buku. Pada mulanya,

buku hanya ditulis dengan tangan dan yang mengerjakannya hanya satu orang. Hal ini sangat memakan waktu, lambat, dan jumlah buku yang dihasilkan pun sedikit. Akibatnya, selain jumlah bukunya sedikit, juga akan terdapat kesalahan-kesalah yang dibuat oleh penyalin itu, misalnya terlewat atau lupa.

Pekerjaan ini dilakukan orang mesir, terutama di perpustakaan Alexandria. Di Roma, orang sudah maju mengerjakan buku. Mereka tidak menyalin, tetapi mendiktekan, dan beberapa orang menyalinnya. Dengan demikian, buku yang dihasilkan akan lebih banyak, dan kesalahan yang terjadi sedikit berkurang.

Bahan buku ada bermacam-macam sesuai dengan tingkat kemajuan dan pengetahuan manusia. Mula-mula sekali, bahan yang dipakainya adalah batu bata dan dinding yang dituliskan / digambari. Namun, karena bahan-bahan itu susah dan berat dibawanya, maka kemudian diusahakan bahan yang lebih mudah dan ringan, seperti *clay table*, tanah liat berbentuk persegi yang digambari, kemudian dibakar dan disimpan. Pekerjaan semacam ini didapati di Mesopotamia dan Babilonia-Ninivech, di Perpustakaan Assubanipal.

Tiga abad kemudian, di Mesir didapatkan bahan baru untuk menulis, yaitu *papyrus* karena *clay table* berat dan mudah pecah. *Papyrus* banyak tumbuh di sepanjang sungai Nil. Panjangnya 1 ½ meter, besarnya sebesar ibu jari, dibelah-belah, direkat, kemudian di keringkan. Jadi, *Papyrus* merupakan lembaran yang dapat ditulis, digulung pada kayu yang disebut rol. Tiap *Papyrus* diberi judul. Panjang pendeknya *Papyrus* bergantung pada panjang-pendeknya isi cerita yang ditusikan.

Kata *bibliotheek*, *bublioteque* atau *bibliography* berasal dari kata *biblios* yang artinya pohon *Papyrus*, yang dalam bahasa inggris menjadi *library*. Bahan semacam ini banyak didapatkan di perpustakaan Alexandria. Kemudian, di Pergamun didapatkan bahan baru, yaitu perkamen; terbuat dari kulit binatang karena *Papyrus* sukar didapat. Atas anjuran raja untuk memperbanyak koleksi perpustakaan, maka

didapatkan bahan perkamen tersebut. Bahan perkamen yang paling baik ialah *vellum*, yaitu kulit binatang yang masih dalam perut. Bahan yang paling akhir adalah kertas, yang berasal mula dari Cina. Pada mulanya alat tulis-menulis di sana ialah sutra dan bambu. Pada abad ke-7, kertas oleh orang Islam disebar ke barat, yaitu setelah Turkistan ditaklukan. Pada abad ke-11 dan 12, pembuatan kertas meluas dari Arab ke Bagdad, terus ke Eropa (Spanyol). Kemudian, pada abad ke-15 ditemukan sistem percetakan oleh Guttenberg Mainz Jerman.

2.1.3 Jenis Buku

Buku pada awal mulanya hanya bertujuan untuk memberikan informasi berharga dan mengabaikannya ke dalam sebuah tulisan, tetapi dalam perkembangannya buku menjadi bermacam-macam jenis dan kegunaan yang lebih spesifik. Berikut ini merupakan jenis-jenis buku menurut Kamus Besar Indonesia (1989: 133).

1. Buku acara
Buku yang didalamnya berisi daftar acara suatu kongres, seminar, atau rapat.
2. Buku Acuan
Buku yang berisikan informasi atau keterangan yang dipakai sebagai panduan dalam melaksanakan sesuatu (penelitian, dan sebagainya).
3. Buku bacaan
Buku untuk pelajaran membaca (bagi anak sekolah); buku yang dibaca sebagai pengisi waktu.
4. Buku besar
Kumpulan perkiraan yang digunakan oleh sebuah perusahaan untuk mencatat transaksi yang telah digunakan.
5. Buku biru

Buku yang memuat nama-nama orang terkemuka; buku yang memuat saran, pertimbangan, dan usulan tentang suatu masalah (buku laporan pemerintah).

6. Buku eksposisi

Buku petunjuk, penerangan, atau penafsiran (tentang teori rencana, dan sebagainya).

7. Buku harian

Buku tulis yang berisi catatan tentang kegiatan yang harus dilakukan dan kejadian yang dialaminya tiap hari, buku untuk mencatat perincian-perincian transaksi usaha berdasar urutan waktu.

8. Buku hitam

Buku yang berisi nama dan catatan orang-orang yang dianggap kurang baik.

9. Buku ilmiah

Buku yang isinya menguraikan suatu bidang ilmu.

10. Buku ilmiah populer

Buku ilmiah yang ditulis dengan cara yang mudah untuk dipahami oleh orang awam.

11. Buku inventaris

Buku yang berisi catatan barang-barang yang ada.

12. Buku kanak-kanak

Buku yang ditulis khusus sebagai bacaan anak-anak.

13. Buku kas

Buku yang berisi catatan mengenai keluar masuk uang.

14. Buku komik

Buku cerita bergambar

15. Buku kuning

Buku yang ditulis tidak berdasarkan kenyataan dengan tujuan mengikat pembaca melalui cerita sensasional.

16. Buku laris

Buku yang laris dijual pada masa tertentu

17. Buku muatan

Buku yang berisi daftar muatan kapal (kapal terbang, dan sebagainya)

18. Buku nilai

Buku yang berisi catatan guru tentang nilai pelajaran yang dicapai murid.

19. Buku pedoman

Buku yang dipakai sebagai acuan dalam melaksanakan sesuatu.

20. Buku petunjuk (panduan)

Buku panduan adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar yang berfungsi sebagai panduan bagi penggunanya. Dan setiap babnya berurutan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.

Buku Panduan merupakan buku yang digunakan untuk turis atau pelancong yang menerangkan lokasi geografi, tempat tujuan turis, dan berbagai hal untuk mendukung keperluan turis, seperti: telepon-telepon penting, alamat, harga dan penjelasan mengenai hotel dan tempat tujuan.

Buku panduan turis pertama yang ditemukan oleh *Karl Baedeker* di Jerman pada tahun 1835 dan *Jhon Murray III* di Inggris pada tahun 1836.

Buku Panduan", mungkin saja bisa diartikan sama karena manfaat dan fungsinya, atau bisa saja kita anggap sama. Dua hal yang berbeda namun memiliki fungsi dan manfaat yang sama. Isi buku, antara lain:

1. Peta, misalnya. Suatu Peta daerah tertentu.
2. Atribut
3. Grafik
4. Uraian
5. Foto

21. Buku Picisan

Buku atau roman yang tidak bernilai ilmiah atau tidak bernilai sastra.

22. Buku pintar

Buku panduan, buku pedoman; buku yang memuat suatu informasi mengenai suatu bidang pengetahuan sehingga yang membacanya lebih memahami hal tersebut.

23. Buku putih

Buku yang memuat pernyataan tertentu, yang biasanya bersifat rahasia, belum pernah diungkapkan sebelumnya, dan dianggap benar. Buku yang berisi hal-hal yang baik atau prestasi pemerintah suatu negara. Buku yang berisi catatan tentang peristiwa politik.

24. Buku rapor

Buku yang berisi nilai yang diperoleh anak sekolah disetiap mata pelajaran.

25. Buku referensi

Buku acuan, buku rujukan; buku yang berisi informasi yang singkat dan padat tentang berbagai hal.

26. Buku resepsi

Buku untuk mencatat nama-nama tamu yang datang berkunjung.

27. Buku rujukan

Buku yang memuat informasi padat tentang berbagai hal yang diperlukan oleh pemakai.

28. Buku saku

Buku saku memiliki kesamaan dengan buku panduan, karena bersifat sebagai panduan bagi para penggunanya hanya perbedaanya buku saku dikeluarkan untuk event-event tertentu dan bersifat up to date/conditional, dikarenakan buku saku digunakan penggunanya pada saat event berlangsung.

Buku Saku adalah sebuah buku berukuran kecil, seukuran saku/dapat dimasukkan ke saku (red) yang berisi informasi mengenai suatu tema tertentu.

Manfaatnya tentu sangat banyak sekali.

1. Media Panduan singkat
 2. Informasi mengenai suatu hal tertentu
 3. Mudah dibawa
 4. dll
29. Buku sebaran
Buku kecil (risalah) yang disiarkan kepada umum.
30. Buku seri
Buku yang terdiri dari beberapa jilid yang memuat cerita bersambung.
31. Buku silsilah
Buku yang berisi tentang asal-usul keturunan seseorang. Buku yang berisikan catatan asal-usul (mengenai keturunan asalnya) yang dilengkapi dengan kemampuan produksinya masing-masing.
32. Buku simpanan
Buku yang berisi jumlah uang yang disimpan di bank (buku tabungan).
33. Buku tabungan
Buku catatan mengenai banyaknya uang yang ditabung di bank atas nama penyimpanan (buku simpanan).
34. Buku tamu
Buku yang berisi nama tamu yang hadir dalam pertemuan (rapat, resepsi, dan sebagainya)
35. Buku telepon
Buku yang berisi nama, alamat, dan nomor telepon pemilik pesawat telepon.
36. Buku tulis
Buku kosong untuk ditulisi (membuat catatan). Buku untuk belajar menulis.

Dari jenis-jenis buku diatas, Penulis menarik kesimpulan bahwa buku yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah buku petunjuk (panduan).

2.1.4 Bagian-bagian dari Buku

Dalam sebuah buku, ada beberapa elemen yang ikut mendukung terbentuknya sebuah buku secara utuh dan keseluruhan. Secara garis besar buku dapat disusun atas beberapa bagian, yaitu :

1. Halaman kulit depan (*cover*)

Yaitu kulit bagian depan buku yang biasanya terbuat dari bahan yang tebal berbeda dengan halaman isi, dan diletakan pada bagian depan dan bagian belakang (terakhir) sebuah buku. Pada bagian sampul depan sebuah buku biasanya terdapat judul (topik) buku, nama pengarang atau penerbit. Sedang pada sampul bagian belakang tercantum sinopsis buku dan alamat instansi yang menerbitkan buku tersebut. Jenis penyampulan ada dua macam, yaitu *soft cover* dan *hard cover*.

2. Halaman pelanggaran hak cipta

Halaman ini menerangkan mengenai instansi yang menerbitkan buku, judul buku, pengarang, pelanggaran hak cipta (berisi paal) dan tahun cetakan (berapa kali buku itu dicetak ulang).

3. Halaman judul utama

Bagian ini berisi mengenai judul utama dari buku, terdiri atas judul utama, sub judul, penerbit dan pengarang.

4. Halaman kata pengantar

Yaitu tulisan yang berisi paparan alasan yang dibuat pihak yang mengeluarkan buku, mengapa ia membuat buku tersebut, serta ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyusun buku tersebut.

5. Halaman daftar isi

Bagian ini memuat berbagai pokok isi yang dikandung buku tersebut. Biasanya pada halaman ini dibubuhi dengan sistem penomoran dari awal sampai akhir, tujuannya untuk memudahkan menemukan bagian-bagian tertentu dari buku.

6. Halaman isi (*content*)

Yaitu bagian yang membahas buku dan informasi apa yang disampaikan oleh pembuat buku.

7. Halaman daftar kata asing

Halaman ini berisi mengenai kata-kata asing (istilah) yang sulit dimengerti dalam buku dan dicoba dijelaskan.

8. Halaman indeks

Yaitu berisi mengenai daftar kata atau istilah penting yang terdapat pada buku yang tersusun menurut abjad yang memberikan informasi mengenai halaman atau istilah itu ditemukan.

9. Halaman daftar pustaka

Halaman ini berisi mengenai referensi mengenai studi pustaka dari berbagai sumber yang diambil dalam proses penyusunan buku.

10. Halaman sinopsis

Yaitu berisi mengenai ringkasan dari keseluruhan isi buku, biasanya terletak pada sampul bagian belakang buku.

Selain bagian-bagian yang disebutkan diatas, terdapat bagian pendukung lainnya yang terdapat dalam sebuah buku. Bagian pendukung tersebut diantaranya :

1. Nomor halaman, yaitu urutan dari jumlah halaman/isi sebuah buku. Biasanya sistem penomoran menggunakan angka.
2. Judul halaman (*page tittle*), yaitu tulisan yang mengandung judul buku atau nama pihak yang mengeluarkan buku dibagian atas pada setiap halaman buku, atau biasa disebut Bab.
3. Navigasi (*sub sujul*), yaitu merupakan kelanjutan dari judul halaman yang kemudian diletakan pada bagian atas dan bawah pada setiap halaman.
4. *Sidebeld*, yaitu merupakan penghubung antara sampul sengan halaman pertama. Biasanya berbentuk gambar-gambar yang piguratif dan *monochrome*, serta hanya muncul pada sampul *hardcover*.

5. *Footnote* (catatan kaki), yaitu penjelasan bisa berupa referensi atau berasal dari istilah-istilah tentang suatu kata yang terdapat di halaman tersebut.
6. *Endnote*, sama seperti catatan kaki hanya saja *endnote* diletakan di bagian akhir buku dan berupa kumpulan-kumpulan *footnote* yang ada. Biasanya dipakai bila tidak ada *footnote*.
7. *Glossarium*, yaitu penjelasan dan kata-kata istilah asing yang dianggap perlu dijelaskan. Biasanya diletakan langsung dalam satu halaman bersamaan dengan kata tersebut, tetapi ada juga yang diletakan di bagian akhir.
8. Gambar (*image*), tampilan dari suatu gambar (foto, ilustrasi, tabel) yang dapat mendukung isi sebuah buku.

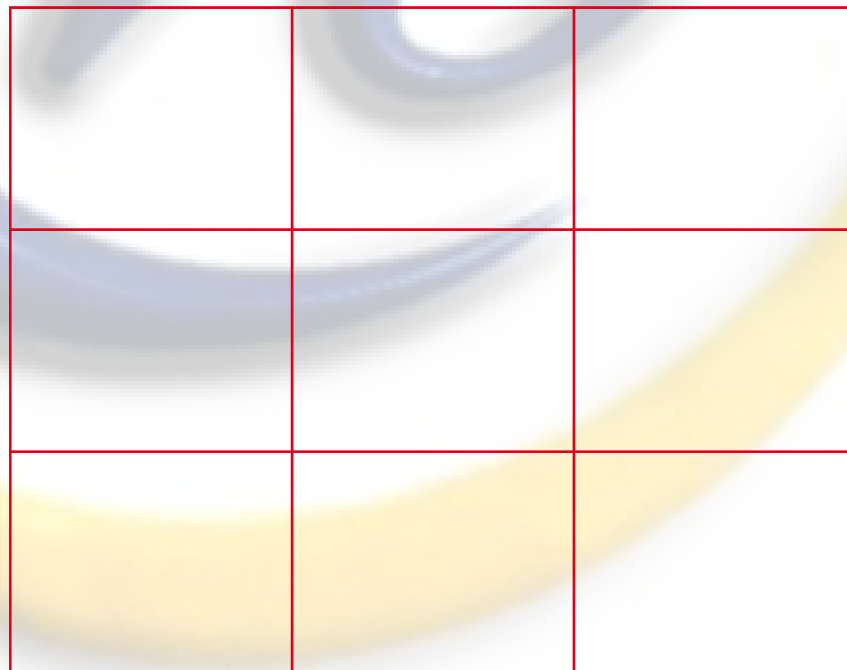
2.1.5 Desain dan Tata Letak Buku

Perancangan sebuah buku, pada umumnya, lebih menitik beratkan pada isi dari buku tersebut. Hal ini tidak berarti bahwa segi estetik dari buku yang bersangkutan tidak penting. Untuk keperluan itu, beberapa ahli telah merancang norma (seperangkat aturan-aturan) untuk memudahkan penata-letakan halaman. seperti Norma Van de Graaf. Norma ini adalah sebuah rekonstruksi metode yang dipakai dalam rancangan buku-buku tua dan bersejarah seperti Injil Gutenberg. Van de Graaf menemukan bahwa peletakkan teks diatas halaman pada Injil Gutenberg patuh kepada proporsi agung dengan rasio perbandingan 1.618033988749895. Selain Van de Graaf, beberapa desainer merancang norma-norma lain seperti Raul Rosarivo dengan Proporsi Agung Tipografis dan yang kontemporer, Tschichold dan John Man yang meneliti dan mengembangkan Norma Van de Graaf lebih lanjut. Tschichold mencetuskan Norma Emas Konstruksi Halaman.

Bagaimanapun membantunya norma-norma tersebut, yang sampai saat ini masih dipakai luas untuk buku-buku konvensional, banyak desainer-desainer mendobrak norma-norma tersebut dan menggunakan system grid yang lebih luwes namun tetap memiliki

keteraturan. Grid adalah serangkaian garis horizontal dan vertical yang saling bersilangan. Garis dan persilangan ini kemudian digunakan desainer untuk mengatur letak obyek. Walaupun mendobrak norma konstruksi halaman, beberapa desainer masih menggunakan Aturan Emas atau Proporsi Agung yang disederhanakan dan dikenal sebagai *Rule of Thirds* atau Aturan Sepertiga, sebagai dasar perancangan sistem grid.

Rule of Third atau Aturan Sepertiga adalah sebuah penyederhanaan dari Proporsi Agung untuk keperluan perancangan karya dua dimensi. Aturan ini sering digunakan khususnya oleh para pelukis, ilustrator dan fotografer. Desainer grafis juga suka menggunakan aturan ini untuk berbagai keperluan seperti desain tata-letak halaman pada buku, majalah, website, dsb. Pada dasarnya Rule of third adalah grid yang membagi sebuah bidang persegi empat ke dalam 3 kotak yang berukuran sama, secara horisontal dan vertikal. Seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.1. **Grid Aturan Sepertiga.**

2.1.6 Pengertian dan Sejarah Buku Panduan

Media panduan adalah media yang bersifat memberikan informasi dan instruksi mengenai ketentuan yang berkaitan dengan apa yang dipelajari, dituju dan dicapai. Medianya berupa buku panduan, poster, dan lain-lain. Tujuannya adalah menghemat waktu dalam mempelajari atau mendapatkan informasi tentang suatu hal. Dalam media panduan, mencakup beberapa hal, menjabarkan informasi mengenai suatu kasus secara singkat tetapi tetap harus lengkap, bahasa yang digunakan mudah dimengerti dan dipahami, pemakaian tulisan atau huruf yang mudah terbaca, biasanya ada foto/ ilustrasi sebagai pendukung informasi. Media panduan mempermudah si pengguna media dalam mencerna dan mempelajari hal-hal yang ingin diketahui.

Buku panduan adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar yang berfungsi sebagai panduan bagi penggunanya. dan setiap babnya berurutan sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Buku panduan merupakan buku yang digunakan untuk turis atau pelancong yang menerangkan lokasi geografi, tempat tujuan turis dan berbagai hal untuk mendukung keperluan turis, seperti: telepon-telepon penting, alamat, harga dan penjelasan mengenai hotel dan tempat tujuan.

Buku panduan turis pertama yang ditemukan oleh Karl Baedeker di Jerman pada tahun 1835 dan John Murray III di Inggris pada tahun 1836. buku panduan mungkin bisa saja diartikan sama karena manfaat dan fungsinya, atau bisa saja kita anggap sama. Dua hal yang berbeda namun memiliki fungsi dan manfaat yang sama. Informasi apa saja dalam buku panduan/ buku saku tersebut?.

Definisi buku panduan adalah buku yang berisi petunjuk bagaimana melakukan sesuatu. (Badudu, Zain, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1994, Sinar Harapan, Jakarta).

2.1.7 Teori Komunikasi

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata latin *communis* yang berarti sama, *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti membuat sama (*to make common*). Istilah pertama *communis* adalah istilah yang paling sering disebut sebagai asal-usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama, dan definisi komunikasi menurut **Deddy Mulyana (2001:42)** adalah:

“Proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain, untuk memberitahu atau mengubah keadaan penerima, secara langsung (lisan) atau tidak langsung (dengan media sebagai penyampaiannya)”

Dalam berkomunikasi dibagi atas 2 sifat penyampaiannya, yaitu komunikasi bersifat *informative* (menerangkan secara jelas, dan rinci) dan komunikasi bersifat *persuasive* (membujuk, merayu, dan bertujuan untuk mempengaruhi), dimana kedua bentuk ini dipakai dalam berkomunikasi 1 arah atau 2 arah. Definisi komunikasi menurut **Charles Cooley (1997:50)** adalah:

“mekanisme yang menyebabkan adanya hubungan antar manusia dan yang memungkinkannya berkembang serta lambing pikiran bersamasama dengan alat-alat untuk meneruskannya dalam ruang dan menyimpannya dalam dimensi waktu”

Periklanan merupakan salah satu bentuk khusus komunikasi untuk memenuhi fungsi pemasaran, karena dalam promosi banyak berkaitan dengan komunikasi. Tujuan periklanan menurut Philip Kotler adalah:

“Tugas komunikasi tertentu yang harus dilakukan dengan *audience* sasaran tertentu selama periode yang tertentu. Tujuan periklanan dapat digolongkan menurut keperluan utamanya apakah memberikan informasi, membujuk, atau mengingatkan”

Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu lambang (*symbol*) sebagai media dan saluran. Lambang ini umumnya berbentuk bahasa, tetapi dalam situasi-situasi tertentu lambang-lambang yang digunakan dapat berupa kial (*gesture*), yaitu gerak anggota tubuh, gambar, warna, dan sebagainya. Tujuan dari berkomunikasi itu sendiri adalah mengubah sikap (*attitude*), opini (*opinion*), perilaku (*behaviour*), dan mengubah masyarakat (*society*).

Jika kita sudah mengetahui sifat-sifat dari komunikan, dan tahu efek apa yang kita kehendaki dari mereka, memilih cara mana yang kita ambil untuk berkomunikasi sangatlah penting, karena ini ada kaitannya dengan media yang harus kita gunakan. Kita dapat berkomunikasi melalui beberapa cara (*how to communicate*), yaitu:

1. Komunikasi verbal (*verbal communication*).
2. Komunikasi nonverbal (*nonverbal communication*).
3. Komunikasi tatap muka (*face to face communication*).
4. Komunikasi bermedia (*mediated communication*).

Sebuah perusahaan dapat menggunakan banyak saluran untuk menyampaikan pesannya. Salah satu cara tersebut yaitu dengan cara berkomunikasi melalui media (*mediated communication*). Komunikasi bermedia (*public media* dan *mass media*) pada umumnya banyak digunakan untuk komunikasi informatif, maksudnya, proses berkomunikasi yang dilakukan mengacu pada penyampaian pesan yang bertujuan memberitahukan kepada kelompok atau pribadi tentang keunggulan dari produk yang akan ditawarkan. Dalam komunikasi bermedia, kita diperkenalkan bagaimana caranya memposisikan keberadaan perusahaan di tengah masyarakat. Sebuah perusahaan harus dapat memilah media apa yang cocok dan efektif dalam menyampaikan pesannya. Perusahaan juga harus mengetahui siapakah sasaran dari pesan yang akan disampaikannya.

2.1.8 Fotografi

Hampir seribu tahun yang lalu, ilmuwan Arab Al Hazen menjelaskan bagaimana gambar matahari dapat dibuat didalam ruangan yang digelapkan, cahaya matahari dilewatkan melalui lubang kecil yang terdapat disuatu dinding sehingga membutuhkan bayangn pada dinding yang terpisah. Ruang menjadi sumber keingintahuan orang untuk melihat matahari, untuk melihat ke jalan dan pemandangan alam. Menjelang tahun 1660-an, orang dengan lensa, layar kertas dan bahkan alat pemfokus. Baru lebih dari 150 tahun sesudah itu, Joseph Niepce menemukan cara untuk merekam cahaya yang sebenarnya hingga fotografi sendiripun lahir.

Hampir bersamaan waktunya, fotografi praktis ditemukan oleh William Fox Talbot dan Louis Daguere. Namun metode pembuatan foto Daguerre bukanlah yang digunakan sekarang ini. Kamera modern menggunakan teknik yang dirintis pada awal tahun 1830-an oleh William Fox Talbot (1880-1877). Ia mencelupkan kertas ke dalam klorida perak yang berubah menjadi berwarna gelap jika terkena cahaya. Ketika ia membiarkan cahaya jatuh ke kertas itu, ia dapat membuat cetakan positif yang jumlahnya tidak terbatas.

Di dalam ragam istilah Desai dan Kesenirupaan (Sachari, 2002) menjelaskan,

“Fotografi yaitu ilmu yang mempelajari teknik memotret berbagai objek dengan kamera. Fotografi kemudian berkembang menjadi nama program studi yang mempelajari berbagai teknik pemotretan untuk menghasilkan tenaga ahli pemotretan secara profesional”,

Ada dua pemaknaan di dalam fotografi, yaitu fotografi sebagai *camera obscura* dan *camera lucida*. Canera Obscura memiliki pengertian “gelap”, maksudnya adalah bentuk (berupa objek foto, bentuk dan komposisi, media dan gaya), teknis, teori-teori dan sejarah. Sedangkan camera lucida memiliki

pengertian “terang”, maksudnya adalah komunikasi, ungkapan, makna, maksud, tujuan, konsep. Dengan kata lain, *camera obscura* adalah pengertian sebelum berbentuk foto, sedangkan *camera lucida* adalah pengertian sesudah menjadi foto.

Ada suatu filosofi di dunia desain dan fotografi khususnya bahwa mewmotret adalah menciptakan gambar, bukan merekam gambar (*make a picture, not take picture*). Maksudnya hasil pemotretan tersebut selain indah juga harus dapat bercerita. Berbeda dengan sekedar merekam gambar saja dimana cerita bukan menjadi suatu keharusan, bahkan kemungkinan si pemotret itu sendiri tidak tahu apa yang telah difotonya.

Alfonzo R. K., Drs, M,Sn. (makalah : Fotografi sebagai Bahasa komunikasi Visual, 2001) mengemukakan tentang foto sebagai bahasa visual,

“... Fotografi memiliki ciri-ciri yang sangat kontras dengan bahasa tulisan, dapat dimengerti oleh semua orang di dunia. Ia dapat menjembatani perbedaan bahasa dan tulisan. Artinya fotografi merupakan komunikasi yang universal, fotografi adalah bahasa dunia. Sebagai bahasa yang universal, fotografi harus dapat mengungkapkan 3 (tiga) aspek yaitu: ada sesuatu yang ingin disampaikan, sesuatu itu memiliki “harga/ nilai” untuk disampaikan, nilai tersebut dapat *makes sense*”.

Riyono Praktiko (Alfonzo R. K., Drs, M,Sn. makalah : Fotografi sebagai Bahasa komunikasi Visual, 2001) mengemukakan bahwa tujuan berkomunikasi melalui fotografi adalah untuk menciptakan gambar yang memiliki bahasa visual, yaitu yang dapat mengutarakan maksud, pesan dan gagasan:

- a. Bahasa penampilan (*performance language*)
 1. Bahasa ekspresi muka (*facial expression*)
 2. Bahasa isyarat (*gestural language*)
 3. Bahasa penciuman (*olyfactory language*)
 4. bahasa pendengaran (*vocal language*)
 5. Bahasa tindak (*action language*)

- a. tampak (*visible action*)
- b. Tidak tampak (*non visible action*)
- b. Bahasa komposisi (*composition language*)
 - 1. Bahasa warna
 - 2. Bahasa tekstur
 - 3. Bahasa garis
 - 4. bahasa cahaya
 - 5. Bahasa bentuk
 - 6. Bahasa tata letak
- c. Bahasa gerak (*motion language*)
 - 1. Panning
 - 2. *Zooming/ stop action*
 - 3. Exposure time
 - 4. Zooming, in-out
 - 5. *Multiple exposure*
- d. Bahasa konteks (*contextual language*)
- e. Bahasa objek (*object language*)
- f. Bahasa tanda (*sign language*)

Sebagai bahasa tanda, fotografi memiliki nilai objektif gambar hasil fotografi dan sekaligus menggantikan pengalaman nyata pada dasarnya merupakan hal penting dalam proses peningkatan pengetahuan manusia dalam upaya mempertinggi kualitas hidupnya. Mengingat adanya keterbatasan fisik, ruang dan waktu maka tidak semua tentang kehidupan ini bisa diperoleh melalui pengalaman nyata. Fotografi adalah salah satu sarana pengganti pengalaman nyata dalam bentuk dimensional. Dengan kata lain fotografi merupakan iniconic dari pengalaman nyata. Selanjutnya Edgar Dale menulis dan membagi dua “ptramida pengalaman” sebagai berikut:

- 1. Pengalaman nyata memiliki sifat langsung dan terhayati, pengalaman nyata merupakan kontak langsung antara manusia dengan

lingkungannya/ kehidupan sehari-hari, hasil dari kontak langsung ini memberikan nilai pemahaman yang tinggi.

2. Pengganti pengalaman nyata (*ironic*), serta pengalaman dengan simbol visual dan verbal. Manusia berhadapan dengan perantara/ media. Perantara merupakan peniruan dari realita, dan manusia memperoleh pengalaman yang bertingkat pula sesuai dengan karakteristik media yang digunakan.

Untuk menimbulkan empati seorang pengamat foto ketika menilai sebuah karya foto tidaklah mudah, maka diperlukan pendekatan-pendekatan yang perlu dilakukan oleh fotografer sebelum membuat karyanya. Dr. Astrid Susanto (Alfonzo R. K., Drs, M,Sn. makalah : Fotografi sebagai Bahasa komunikasi Visual, 2001) memaparkan tiga sifat pendekatan, yaitu:

1. Pendekatan emosional – sentimental.
2. Pendekatan intelektual – faktual.
3. Pendekatan kesempurnaan teknik fotografi.

Dalam fotografi terdapat unsur-unsur teknik dasar yang penting, yaitu:

- a. Objek yang difoto

Dapat berupa makhluk hidup atau benda mati

- b. Rupa

Rupa berhubungan dengan ketigadimensian satu objek. Ia mencirikan suatu kebulatan atau kekotakan. Hadirnya rupa dalam foto membuatnya lebih hidup. Ini adalah salah satu cara untuk merubah realita untuk memberikan kesan kedalaman dan dimensi. Sudut pandang dan arah sinar adalah dua faktor paling penting dalam menonjolkan rupa.

- c. Penerangan

Sejak pagi hingga sore hari cahaya selalu berubah, segala sesuatupun menjadi berubah penampilannya. Cahaya berubah karena tiga hal, yaitu : intensitas, warna dan arah.

1. Penerangan samping (*side lighting*)

Penerangan dari samping menambah kedalaman dimensi dan tekstur gambar. Bayangan panjang dari sinar samping membuat perbedaan jarak antara benda menjadi jelas dan memberikan tekanan pada rupa dan bobot.

2. Penerangan muka (*front lighting*)

Penerangan dari muka menonjolkan detail objek dan memberikan saturasi warna yang baik. Walaupun penerangan ini seringkali memberikan kesan datar, namun ini merupakan suatu cara yang mudah bagi foto pemandangan. Cegah penggunaan sinar langsung ini pada pemotretan wajah manusia karena objek cenderung menyipitkan mata.

3. Penerangan belakang (*back lighting*)

Penerangan belakang digabungkan dengan objek yang sesuai terkadang membuat foto yang terlihat biasa menjadi bagus. Teknik ini dapat mengurangi keruwetan elemen gambar menjadi silhuete sederhana atau menambah garis cahaya tipis di sekitar wajah. Pada foto pemandangan, teknik ini dapat menambah kesan kedalaman dengan membentuk bayangan panjang yang mengarah dari latar belakang ke depan.

4. Penerangan baur

Penerangan baur tersebar rata dan lembut pada objek, kadang kala menambah model dari suatu bentuk dan memperlunak tekstur. Teknik ini juga dapat memperkuat saturasi warna yang baik untuk memotret manusia dan alam. Warna yang cantik yang tidak pernah timbul pada cahaya kuat sekarang tampak.

- d. Komposisi

Komposisi, susunan dari berbagai objek dalam gambar dapat membangun atau justru mengacaukan sebuah gambar. Komposisi memerlukan suatu kemauan untuk melakukan dua hal yaitu berpikir dan bergerak. Suatu pemandangan yang terlihat jelek dapat berubah menjadi pola geometris yang harmonis hanya dengan bergerak beberapa langkah.

Komposisi merupakan salah satu unsur penentu tingginya nilai estetika karya fotografi. Menurut Charpentier (1993), komposisi adalah cara bagaimana gambar membagi sebuah bidang gambar.

Penentuan komposisi dilakukan pada saat membidik obyek foto. Untuk itu diperlukan penataan terhadap unsur-unsur yang mempengaruhi kekuatan suatu gambar dalam sebuah bidang gambar, sehingga obyek fotografi dapat tampil sebagai point of interest (pusat perhatian). Lebih dulu mata pengamat karya foto akan dipandu untuk memperhatikan bagian yang menjadi pusat perhatian utama (main point of interest), baru kemudian memperhatikan pusat perhatian kedua (secondary point of interest), sehingga sebagian pesan yang akan kita sampaikan melalui foto dapat diterima dengan baik.

Awalnya tentukan dulu satu dominasi yang akan menjadi pusat perhatian utama (main point of interest), karena suatu gambar sebaiknya menceritakan tidak lebih dari sebuah cerita agar tidak kehilangan fokus. Dalam penentuan pusat perhatian (point of interest) perlu diperhatikan unsur-unsur pendukungnya agar mempermudah untuk menentukan apa yang akan ditonjolkan. Unsur-unsur pendukung komposisi sebagai berikut:

- a. Ujud (*shape*), yaitu tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon (garis lurus majemuk/terbuka/tertutup), dan garis lengkung (terbuka, tertutup, lingkaran). Tekniknya dapat berupa kontras pencahayaan yang ekstrim seperti siluet, penonjolan detail-detail benda, mengikutkan subyek menjadi garis luar atau outline dari sebuah tone warna tertentu. Ujud benda dapat diambil dari berbagai posisi kamera, seperti dari bawah subyek. Manipulasi ujud dengan menggunakan berbagai macam lensa, mulai dari lensa sudut lebar hingga lensa fokus panjang atau long-focus. Contohnya adalah foto siluet manusia yang berdiri di tepi pantai menyaksikan matahari terbenam, siluet nelayan yang mempersiapkan diri di saat matahari terbenam di tepi pantai untuk menangkap ikan, atau foto piramid dan Sphinx dengan menonjolkan tekstur batunya di Mesir.
- b. Bentuk (*form*), yaitu tatanan yang memberikan kesan tiga dimensional, seperti kubus, balok, prisma, dan bola. Dalam fotografi ditunjukkan dengan gradasi cahaya dan bayangan, dan kekuatan warna. Untuk menghasilkan foto yang baik sebaiknya mengambil cahaya samping dengan sudut-sudut tertentu, dan menghindari pencahayaan frontal.
- c. Pola (*pattern*), yaitu tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto, sehingga memberikan kesan adanya keseragaman. Contohnya adalah foto segerombolan bebek, tumpukan pot dari tanah liat.

- d. Tekstur (*texture*) yaitu tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan seterusnya). Tekstur akan tampak dari gelap terang atau bayangan dan kekontrasan yang timbul dari pencahayaan pada saat pemotretan. Cahaya yang paling baik adalah cahaya langsung matahari pagi dan matahari sore yang merupakan kunci sukses foto lansekap. Contohnya adalah foto close up kembang kol atau tekstur pohon.
 - e. Kontras (*contrast*) atau disebut juga nada, yaitu kesan gelap atau terang yang menentukan suasana (*atmosphere/mood*), emosi, dan penafsiran sebuah citra. Kontras warna disebabkan oleh warna-warna primer, yaitu merah, biru, dan kuning, atau akibat dari penempatan warna primer terhadap warna komplemennya, seperti hijau, jingga, dan ungu. Meskipun penggunaan warna tergantung pada pengalaman pribadi, namun ada aturan umum bahwa warna yang berat akan menyeimbangkan warna-warna lemah. Warna-warna berat atau keras berkesan penting dan bila digunakan sedikit kontras warna akan ada aksentuasi yang tidak mengganggu keseluruhan warna.
- e. Jarak pemotretan
 - 1. Long shoot : pengambilan jarak jauh, menampilkan keseluruhan objek, memantapkan semua elemen gambar termasuk latar belakang (*background*) dan latar depan (*foreground*)

2. Medium shoot : pengambilan jarak sedang, lebih mendekati objek dan memisahkan elemen-elemen yang tidak perlu.
 3. Close up : Jarak dekat, memusatkan pengambilan gambar pada objek.
 4. Extreme close up ; menampilkan bagian khusus dari objek secara rinci, biasanya dilakukan dengan lensa makro atau close up.
- f. Sudut pemotretan
1. Low angle (pandangan dari bawah) : memberikan kesan anggun, angkuh, gagah, megah atau yang bersifat monumental terhadap karakter sebuah objek. Medium shoot : pengambilan jarak sedang, lebih mendekati objek dan memisahkan elemen-elemen yang tidak perlu.
 2. Normal angle (pandangan sebatas mata) : pemandangan yang biasa dan paling umum dilakukan pada saat pengambilan gambar. Memberi kesan suasana umum, apa adanya, tanpa penekanan.
 3. High angle atau pengambilan dari suatu ketinggian atau *bird eye* mengesankan pandangan dari atas, dapat menyamakan bagian-bagian yang tidak penting. Sangat baik digunakan untuk mengambil gambar suatu kerumunan dan sebagainya. Memberi kesan tertekan, takut, kalut, bingung atau merasa lebih kecil.

Selanjutnya karya foto adalah karya cipta yang berasal dari rekaman keadaan yang secara realistis ada (subjek) atau kasat mata. Karya foto tidak seperti karya lukis dimana si pencipta dapat menciptakan atau melakukan transformasi dari apa yang dilihatnya atau dirasakannya, karya foto adalah rekaman keadaan apa yang ada (realistis dan kasat mata). Hal ini serupa yang juga dikatakan seniman Adi Wicaksono dalam papernya “Realitas dalam Makna

Fotografi” mengatakan bahwa foto adalah representasi ulang dunia objek atau kenyataan, menampilkan, mempersembahkan untuk kenyataan.

Karya foto lebih kepada upaya menduplikasi kembali keadaan yang nyata ada (reduplikasi kenyataan) atau menyajikan kembali/ mempresentasikan kembali keadaan yang asda (realistis) kasat mata secara utuh, yang semua itu terjadi seketika. Maka karya fotografi seni lebih bersifat menyimbolkan apa yang diekspresikan oleh fotografer melalui subjek yang diabadikannya. Pada proses fotografi, kadang kala seorang fotografer tidak berperan penuh dari awal hingga terjadinya karya foto, kadang proses finishing seperti cuci dan cetak dikerjakan bukan oleh dirinya (kecuali apabila ia pun memahami proses kamar gelap).

2.1.9 Infografis

Infografis pada prinsipnya merupakan media yang memuat atau menyampaikan informasi yang diolah dalam tatanan rancang grafis. Infografis sebagai salah satu media aplikasi pada prinsipnya terdiri dari gambar dan teks penjelas atau keterangan. Isi informasi yang disampaikan melalui info grafis ditampilkan melalui gambar dan teks penjelas tersebut. Infografis dapat memuat informasi yang banyak, lengkap, dan jelas karena itu infografis berfungsi sebagai media informatif. Infografis itu sendiri dibuat untuk menginformasikan suatu hal secara lebih jelas dan memiliki kecenderungan sebagai media ilmu pengetahuan. Walaupun cukup banyak info grafis yang dibuat untuk berbagai kepentingan.

Infografis cenderung memiliki sifat dingin dan dalam. Yang dimaksud dengan dingin dan dalam dari sifat infografis adalah bahwa informasi yang disampaikan melalui infografis tidak memuat pesan yang dapat menarik khalayak secara emosional, tetapi lebih secara rasional. Orang yang melihat tidak digugah melalui pesan yang hangat, cepat dan mengejutkan, tetapi diajak untuk mengetahui suatu informasi secara lebih fokus, tenang dan penuh konsentrasi. Informasi yang disampaikan pun cenderung banyak, menerangkan dan menjelaskan.

Penerapan infografis itu dapat kita lihat antara lain pada surat kabar, poster kampanye, atau lembaga-lembaga yang memiliki kepentingan untuk

menyampaikan pengetahuan secara jelas melalui satu media agar dapat dimengerti oleh orang banyak. Infografis bisa dibuat dalam format seperti poster atau dalam format ukuran yang lebih besar dan bisa dipajang di dinding atau di tempat-tempat umum. Infografis juga seringkali dibuat dalam format yang lebih kecil dan digunakan untuk menyampaikan informasi seperti kronologis suatu kejadian atau informasi lainnya pada media cetak seperti surat kabar atau majalah.

2.1.10 Teori Warna

Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti dan nilai lebih (*aded value*) dari utilitas karya tersebut. Warna juga bisa memberi pengaruh emosional dan penekanan kepada suasana yang diciptakan. Oleh karena itu seorang desainer pada prinsipnya wajib mengetahui teori warna, komposisi, maksud, dan tata cara penggunaannya. Warna termasuk unsur yang relatif penting dalam desain disamping unsur-unsur lain, keindahan suatu warna tidak akan berarti apabila hadir sendiri tanpa ada keharisan warna-warna lain disekitarnya, karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi. Unsur desain terdiri dari fungsi, proporsi, garis, irama, bentuk, warna dan masih banyak lagi, dari semakin banyak unsur maka unsur warna ternyata yang paling rumit. Spektrum warna yang banyak jumlahnya dan bisa dilihat dari cahaya yang dipantulkan oleh permukaan, seperti cahaya warna merah dengan kadar pencahayaan yang sama akan berubah warna, apabila diletakan pada latar belakang warna yang berlainan, atau dikombinasikan dengan warna lain yang dipantulkan dalam jarak yang berbeda.

2.1 Efek Psikologis warna

Warna	Positif	Negatif	Rasa	Bahasa	Fisik
Merah	Kegembiraan Agresif Optimis Kekuatan Maskulin Dinamis	Ledakan Kematian Tenang Anarki Mengusik Terkesiap	Malang Manis	Perlu diingat Amarah Birokrasi Bahaya Komunis	Panas

	Mobilitas Asmara				
JINGGA	Komunikasi Organik Ambisi Kesetiaan Kekayaan Dermawan Penerimaan	Dendam	Pedas Berbumbu Jeruk		Hangat
KUNING	Ceria Harapan Bersinar Kepandaian Aksi Muda	Takut Pengecut Pengkhianat Kematian	Lemon Ringan Asam	Pengecut Sensasi	Mempertinggi Mengangkat Panas Merangsang
HIJAU	Alam Kesuburan Hidup Harapan Makmur Stabilitas Aman	Kerusakan Kebusukan Iri Cemburu Tabiat	Segar Cumbuan	Belum pengalaman	
BIRU	Spiritual Semangat Kewanitaan Konservatif Kesetiaan Adil Rasionalitas Pasif Tenang Kepuasan Higienis	Melankolis Ketakutan Ragu Kegelapan	Manis	Ningrat Depresi	Sejuk Tenang Tentram
COKLAT	Organik Kekuatan Maskulin Tanah Ramping Kesehatan Serbaguna	Vulgar Kering Mandul Miskin	Kuat Selera		Kesehatan Netral Merangsang
HITAM	Solid Tegas Nyata Elegan Gelap Mulia	Kematian Sakit Putus asa	Kaya	Gelap Korban Pemerias	Kuat Menekan

ABU-ABU	Otonomi Netral Teknologi	Bimbang Takut Monoton Depresi			Dingin Kotor
PUTIH	Kemurnian Penyegaran Perfect Bijaksana Kebenaran Higienis Bersih	Kekosongan Sunyi Setan Sia-sia Lamban	Ringan Jenuh Nikmat	Menyerah	Dingin Terang

Sumber: Drs. Ondi Kuswandi, warna sebagai unsur rupa dan penerapannya dalam visual.

2.1.11 Teori Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf. Huruf memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, yang dapat dijumpai pada papan reklame, brosur-brosur, poster, majalah, buku pengetahuan. Huruf dalam desain grafis mempunyai fungsi yang penting, untuk itu seorang desainer grafis mutlak perlu menguasai berbagai bentuk huruf. Huruf terdiri dari beberapa macam, yakni:

1. Huruf Tak Berkait (*Sans-Serif*)

Jenis huruf yang tidak memiliki *stroke* atau ekor. Huruf jenis ini memiliki ujung yang bisa berbentuk tumpul (*rounded corner*) atau tajam. Bentuk Huruf *Sans-Serif* yang paling populer adalah : *Helvetica* dan *Arial*. Huruf ini kesannya kurang formal, lebih hangat, dan bersahabat. *Sans-Serif* biasanya sangat cocok sebagai *screen-font* (untuk tampilan di layar monitor) karena tajam dan gampang untuk dibaca.

2. Huruf Berkait (*Serif*)

Jenis huruf (*Typefaces*) dengan *strokes* atau ekor, dinamakan *serif*, menghiasi jenis huruf ini. Bentuk huruf jenis ini yang paling umum

adalah *Times New Roman*. Bentuk huruf ini memberi kesan yang formal. *Serif* mengekspresikan organisasi dan intelektualitas, sangat anggun dan konservatif.

3. Huruf Dekoratif

Bentuk huruf yang sangat rumit desainnya. Bentuk huruf ini akan sangat memusingkan jika dipakai sebagai *body text*, dan hanya cocok untuk dipakai (secara terbatas) untuk *Headline*. Huruf jenis ini banyak digunakan sebagai *font decorative*, yang bisa membuat efek respon yang berbeda. Jenis *decorative* biasanya paling baik digunakan untuk Judul, bukan sebagai *body text*.

4. Huruf Tulis (*script*)

Bentuk huruf yang menyerupai tulisan tangan. Jenis huruf ini juga sering di sebut jenis Kursif (*Cursive*). Huruf ini memberikan kesan keanggunan, *sophistication*, dan sentuhan pribadi. Huruf ini jangan sampai terlalu banyak dipakai, sama seperti *decorative*, karena menyebabkan susah untuk dibaca.

5. Huruf *monospace*

Huruf yang berjenis *monospace* mempunyai jarak atau lebar yang sama setiap hurufnya. Huruf 'W' dan 'I' akan mempunyai ruang yang sama. Huruf pada mesin tik juga adalah contoh huruf *monospace*. Jenis *monospace* banyak digunakan oleh *programmer* untuk *coding* dan juga untuk *preformatted text*. Dewasa ini, huruf jenis *monospace* ini banyak dipakai oleh para *designer* yang beraliran *grunge alternative*.

Huruf selain memiliki jenis juga memiliki karakteristik teks tersendiri. Karakteristik teks huruf bisa dilihat dari penerapan seperti, *italics*, *bold*, *underline*, berwarna, maupun kapital.

a. Huruf Miring (*Italic*)

Teks italic akan menarik mata karena kontras dengan teks normal. Teks italic ini sering dipakai untuk kata-kata asing dan kedokteran. Teks italic ini akan sulit dibaca apabila diterapkan pada kalimat yang panjang.

b. Huruf Tebal (*Bold*)

Huruf tebal sama dengan huruf italic, yakni kontras dan menarik perhatian. Huruf tebal biasanya digunakan sebagai judul atau sub-judul. Huruf tebal yang digunakan terlalu banyak akan menggaburkan fokus pada makna.

c. Huruf Bergaris Bawah (*Underline*)

Huruf dengan teks bergaris bawah (*underline*) menandakan adanya sesuatu yang penting. Huruf teks ini biasanya dipakai di *web* sebagai *hyperlink*.

d. Huruf Berwarna

Huruf dengan warna seperti halnya teks dengan *bold*, namun dengan berbagai warna-warni, namun tak sekuat *bold* (berwarna hitam). Huruf ini biasanya banyak dipakai di *web* sebagai hiasan maupun pembeda isi tulisan. Huruf ini tak jarang bisa mengelabui pengunjung web karena mirip *hyperlink*.

e. Huruf Kapital

Huruf kapital memiliki kesan sebuah ketegasan, perintah, maupun amarah. Huruf ini biasanya dijadikan sebuah judul maupun penerapan kepada sebuah kalimat agar lebih tegas.

2.1.12 Teori Cetak

Produksi cetak yang akan dibuat massal, hendaknya mengikuti proses tahapan-tahapan produksi cetak. Tahapan produksi cetak dapat dilakukan mulai dari perancangan (desain) sampai tahap akhir (*finishing*).

1. Perancangan (desain)

Desain yang ingin diproduksi harus melibatkan orang-orang dengan keahlian khusus dan perhitungan harga di bidang industri grafika (cetak). Harga sebuah desain bisa dilihat dari content (isi) desain, kerumitan, sumber daya yang dipakai, *budget*, kualitas dan kuantitas, serta harga pesaing di pasaran. Faktor lain yang bisa dilihat dari perhitungan harga adalah dengan pendekatan karya seni. Karya seni disini dapat berupa *portofolio*, pengalaman dan jam terbang seorang desainer. Faktor tersebut dapat menentukan tinggi sebuah desain dilihat dari daya saing dan karya seni.

2. Pra Cetak (*Prepress*)

Desain yang akan diproduksi akan melewati tahap ini. Tahap ini lebih menitikberatkan kepada ketelitian, kesesuaian, maupun kesamaan dalam hal warna, teks (*font*), desain, halaman, resolusi gambar, dan sebagainya. Desain yang akan diproduksi akan melewati tahap yang disebut *proofing*. *Proofing* adalah proses *print* dengan *preview* semua desain sebelum dibuat film yang harganya cukup mahal. *Output* desain akan menjadi 4 lembar klise/film transparan, yakni *cyan*, *magenta*, *yellow* dan *black* (*CMYK*).

3. Cetak (*Printing*)

Tahap cetak ini, menggunakan film/klise dari bagian *prepress*, yang kemudian harus ditransfer (*afddruk*) ke plat *aluminium*, sehingga menjadi 4 buah plat *aluminium* yang bisa digunakan/dikaitkan di mesin cetak. Plat *aluminium* tersebut dimasukkan ke dalam mesin cetak bersamaan

dengan kertas yang telah disiapkan sebelumnya. Cetak pertama adalah warna *cyan*, *magenta*, *yellow* dan terakhir *black*. Hasil dari cetakan tersebut berupa variasi warna yang tidak terbatas sesuai dengan desain yang dirancang. Biaya cetak (*makloon*) biasanya per plat warna dalam ribuan eksemplar.

4. Tahap Akhir (*Finishing*)

Hasil cetak dapat segera dipublikasikan, dengan perlu melewati tahap akhir atau *finishing*. Tahap ini akan membuat cetakan terlihat lebih rapi, elegan maupun mewah. Tahap akhir cetak ini dapat dipilih sesuai dengan desain dan biaya yang dikeluarkan.

a. Laminasi

Desain yang dicetak dilapisi oleh plastik yang mengkilap (*vernis*) atau kusam (*doff*).

b. Foil

Desain yang dicetak akan terlihat mengkilap dengan *aluminium foil*.

c. Emboss

Desain yang dicetak akan terlihat timbul cetakannya dengan menggunakan sepasang plat *emboss*.

d. Pond

Desain yang dicetak dapat dipotong dengan lengkungan ataupun dipotong bolong desainnya. Cara ini banyak dipakai untuk kertas undangan.

e. Rel

Desain yang dicetak dapat diberikan tanda lipatan agar mempermudah maupun merapikan ketika melipat.

f. Potong

Desain yang dicetak akan terlihat rapi pinggirannya bila menggunakan cara ini.

2.1.13 Kalkulasi Biaya Cetak

Kalkulasi biaya cetak dapat dihitung dengan mengetahui spesifikasi cetak, di luar biaya operasional dan *fee* desain, yaitu:

1. Barang Cetakan

Barang cetakan disini dapat berupa ukuran, bahan kertas, cetak (separasi, warna khusus atau hitam putih), jumlah cetakan dan *finishing* (bila diperlukan).

2. Komponen Biaya

Biaya yang harus dihitung adalah biaya film, bahan (kertas), cetak dan *finishing* (kalau ada).

a. Biaya Film

Biaya film (sumber *Zentech*) dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

Panjang+1 x Lebar+1 x Harga/cm² x Jumlah Warna

Harga per cm² adalah Rp. 40,-

Contoh:

Ukuran: 42 x 30 cm

Bahan: *Art Paper* 150 gsm

Cetak: satu warna

Jumlah: 1000 lembar

Tanpa *finishing*

Biaya film:

$43 \times 31 \times 40 \times 1 = \text{Rp. } 53.320,-$

b. Biaya Bahan

Biaya bahan dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

Jenis dan ukuran kertas.

Rumus Panjang x Lebar x Kilogram x Rupiah

Contoh:

Poster.

Ukuran: 42 x 30 cm

Bahan: *Art Paper* 150 gsm, 65 x 100 cm

Cetak: 1 warna

Jumlah: 1000 lembar

Tanpa *finishing*

Panjang x Lebar x Kilogram x Rupiah

$1,00 \times 0,65 \times 0,15 \times 9000 = \text{Rp. } 877,5,-$ atau Rp. 880,-

65 x 100

32 x 44 (lebihkan masing-masing 2 cm ke tiap sisi untuk grip)

$2 \times 2 = 4 \text{ druck}$

4 *druck* yang didapat untuk setiap lembar *plano*.

Untuk 1000 *druck* (lembar jadi) dibutuhkan 250 *plano*, dengan ditambah *insheet* (*lost production* kurang lebih 25 *druck* atau 7 *plano*)

Jumlah 257 *plano* x harga kertas

$257 \times 880 = \text{Rp. } 226.160,-$

2.1.14 Sejarah Olahraga Skateboard

Skateboard adalah salah satu jenis olahraga yang lahir pada tahun 1900an tepatnya di California Amerika Serikat. Bentuk *skateboard* pertamakali menyerupai bentuk *scooter* yang mempunyai hendel sebagai pengawalanya, *skateboard* pada awalnya hanya digunakan sebagai kendaraan singkat yang digunakan anak-anak US untuk pergi sekolah atau bermain. Seiring perkembangan zaman kira-kira 5 dekade setelah penemuan *skateboard* para pemain skateboard telah mengubah bentuk skateboard menjadi bentuknya seperti sekarang. Tidak ada yang mengetahui dengan jelas siapa pembuat papan *skateboard* yang pertama kali.

Pada tahun 1950an *skateboard* menjadi sangat populer dikalangan remaja dan kanak-kanak di US. Di tahun 1959 penjual produk barangan mainan yaitu Larry's Company telah berhasil menjual papan *skateboard* dengan olahan-olahan bentuknya yang menarik dari situlah salah satu pendukung olahraga skateboard semakin berkembang, karena banyak orang yang menyukai olahraga skateboard maka pertandingan olahraga skateboardpun banyak digelar. Pertandingan olahraga skateboard yang pertama kalinya di dunia di adakan di Pier Avenue Junior School di daerah Hermosa, California pada tahun 1963.

Olahraga *Skateboard* pada asalnya tidak mempunyai tempat yang tetap untuk bermain malahan di kawasan simpang, tepi jalan dan kawasan kolam renang yang kosong menjadi tempat untuk bermain olahraga *skateboard*. Pada tahun 1965 sebanyak 150 juta *skateboard* telah dijual di seluruh dunia pada tahun itulah bermulanya zaman kegemilangan bagi olahraga ini, namun pada tahun tersebut sempat pula olahraga *skateboard* mengalami kematian tanpa sebab yang pasti. Pada tahun 1973 permainan ini kembali popular tetapi tidak di tonjolkan kepada masyarakat umum.

Di tahun 70an Frank Naswarthy salah seorang pengurus perusahaan yang mengeluarkan elemen *skateboard* telah mengadakan kunjungan ke tempat temannya yang memiliki pabrik plastik di Purcellville, Virginia. Pabrik tersebut membuat roda yang terbuat dari bahan plastik untuk pemain Roller Skate. Frank mengadakan beberapa promosi mengenai roda yang ia buat di sekitar San Diego,

dan California. Roda tersebut telah menarik perhatian bagi pemain skate di seluruh AS kerana menurut mereka roda tersebut kuat dan sesuai dengan apa yang mereka harapkan.

Pada tahun 1976 produk papan *skate* yang terbaru telah dikeluarkan oleh perusahaan Frank, ukuran papan *skateboard* pun mengalami perubahan dari 6 menjadi 7 inchi dan lebarnya menjadi 9 inchi lebih. Elemen grafis pun mulai di berikan pada papan *skateboard* pada tahun itu, di bawah Dogtown label Wes Humpston dan Jim Muir pertama kali membubuhi papan *skateboard* dengan elemen grafis dan berhasil, sejak dari situ seluruh perusahaan penjual papan *skateboard* menaruh elemen garafis pada papan *skateboard* buatan mereka.

pada tahun 1980 olahraga *skateboard* kembali meredup hal ini di karenakan pemerintah AS melarang olah raga *skateboard*, karena sering sekali ada orang yang terluka bahkan sampai meninggal dunia karena memainkan olahraga *skateboard*. Perkara ini memberi kesan yang kurang baik untuk pemain *skate* diseluruh AS, bahkan perusahaan tetap untuk produk ini terpaksa menanggung kerugian yang besar dan terpaksa di tutup. Pada tahun yang sama permainan yang lebih aman di keluarkan oleh beberapa perusahaan di AS yaitu perusahaan BMX. Masuknya permainan sepeda yang berbentuk X-Tream ini telah menarik minat para remaja di AS dan BMX pun menjadi semakin populer hanya beberapa bulan saja dan ini telah memberi suatu dampak yang besar kepada permainan *skateboard*.

perusahaan pengeluaran majalah yang bertemakan ekstrim tetap mengeluarkan maklumat serta laporan mengenai permainan *skateboard*, maka pada tahun 1983 permainan *skateboard* tetap bertahan di AS sehingga beberapa pertandingan di adakan di Del Mar Skate Ranch dan juga pemain *skateboard* seluruh AS telah mengadakan pertandingan dan pertunjukan atau demo olahraga *skateboard*. pertandingan tersebut telah di juarai oleh pemain terhandal pada masa itu, seperti Tony Hawk, Rodney Mullen, Christian Hosoi, Lance kaupus dan Neil Blender. Olahraga *skateboard* pun di juluki sebagai salah satu olah raga ekstrim di AS pada abad ke 21. Kini peminat olahraga *skateboard* terdapat di seluruh dunia termasuk di benua Asia dan salah satunya adalah Indonesia.

2.2 Kerangka Buku Panduan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini penulis melihat dari majalah **happen skateboard magazine**. Kerangka pemikir dari buku tersebut terdiri dari beberapa bagian, seperti:

a. Halaman muka (*Cover*)

Bagian depan dari sebuah buku yang perwajahnya dibuat semenarik dengan warna-warna yang khas untuk terdiri dari huruf-huruf yang yang disesuaikan dengan isinya

Halaman Penlanggaran Hak Cipta

Halaman ini menerangkan mengenai instansi yang menerbitkan buku, judul buku, pengarang, pelanggaran hak cipta (berisi pasal) dan tahun cetakan (berapa kali buku itu di cetak ulang).

b. Kata Pengantar (Prakata)

Yaitu terdiri dari paparan yang dikemukakan oleh pihak yang membuat buku saku tersebut sebagai alasan utama mengapa dia mengeluarkan buku tersebut.

c. Halaman Daftar Isi

Bagian ini memuat berbagai pokok isi yang dikandung buku tersebut. Biasannya pada halaman ini dibubuhi dengan sistem penomoran dari awal sampai akhir, tujuannya untuk memudahkan menemukan bagian-bagian tertentu dari buku.

d. Isi (content)

Merupakan kumpulan-kumpulan informasi yang sangat spesifik yang disatukan dengan tujuan untuk memudahkan penggunaanya dalam menelusuri isi yang terkandung didalamnya dan sifatnya *up to date* dan *conditional*. Isi yang sesuai dengan pelaksanaan kegiatan

Tidak hanya terdiri dari bagian-bagian tersebut di dalam buku saku tetapi terdapat bagian-bagian lain yang berfungsi sebagai tambahan untuk kelengkapan buku saku, seperti:

1. logo

Merupakan gambar (*image*) yang mempunyai fungsi untuk mewakili dari kegiatan yang dilakukan ataupun mewakili buku saku.

2. Judul Halaman (*page title*)

Tulisan terdapat di bagian atas halaman sebagai judul dari setiap halaman yang berhubungan dengan isi pada tiap halaman.

2.3 Kerangka Kerja

Buku saku dipilih sebagai aplikasi yang berguna untuk menyertai setiap bermain skateboard yang akan dilakukan oleh para pecinta olahraga *skateboard* dapat berguna apabila ingin meningkatkan bermain *skateboard* ketika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan sehingga mengharuskan pemain *skateboard* berhenti bermain *skate*, karena berisikan panduan informasi tentang tatacara bagaimana melakukan trik bermain *skateboard* dengan baik dan benar. Buku saku merupakan buku yang bisa dibaca dimanapun dan dapat di bawa kemanapun pengguna melakukan aktivitasnya, karena itu bentuk, jenis kertas, penjiilidan buku, ataupun teknik cetak yang digunakan tentunya akan berbeda dengan bentuk buku lainnya.

Setiap bab yang terdapat pada buku panduan tersebut disesuaikan dengan urutan trik dari awal belajar bermain *skateboard* dan apa saja yang akan di bahas dalam melakukan trik-trik yang akan di coba bagian-bagian yang terdapat didalamnya antara lain:

- a. Halaman muka (*cover*)

Bagian depan dari sebuah buku yang perwajahnya dibuat disesuaikan dengan tema *skateboard*.

b. Kata Pengantar (prakata)

Yaitu terdiri dari paparan yang dikemukakan oleh pihak yang membuat buku saku tersebut sebagai alasan utama mengapa dia mengeluarkan buku tersebut.

c. Isi (*content*)

Merupakan kumpulan-kumpulan informasi yang sangat spesifik yang disatukan dengan tujuan untuk mempermudah penggunaannya dalam menelusuri isi yang terkandung didalamnya dan membantu penggunaannya. Bagian-bagian lain yang berfungsi sebagai tambahan untuk kelengkapan buku panduan, seperti:

a. Logo

Merupakan gambar (*image*) yang mempunyai fungsi untuk mewakili dari kegiatan yang dilakukan ataupun mewakili buku panduan.

b. Judul Halaman (*page title*)

Tulisan terdapat di bagian atas halaman sebagai judul dari setiap halaman yang berhubungan dengan isi pada tiap halaman.

c. Infografis

Berbentuk diagram, ataupun simbol-simbol yang fungsinya sebagai keterangan tambahan.

BAB III

ANALISA MASALAH

3.1 Metode Penelitian Proyek Akhir

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, harus digunakan suatu metode yang tepat dan sesuai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, yang memberikan gambaran terhadap permasalahan yang akan diteliti. Metode ini juga dapat digunakan untuk mengungkapkan, menjelaskan dan menganalisa suatu masalah sehingga dapat dicapai suatu kesimpulan.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.2.1 Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan cara mencari, mempelajari, dan mengkaji buku-buku yang relevan dan berhubungan dengan permasalahan yang diteliti untuk mendapatkan sumber informasi yang bersifat teoritis. Mengacu pada teori-teori yang berlaku dan dapat dicari atau ditemukan pada buku-buku teks ataupun penelitian orang lain.

3.2.2 Interview (Wawancara)

Wawancara atau Interview adalah percakapan dengan bertatap muka secara langsung dengan narasumber dengan tujuan memperoleh informasi yang aktual. Proses wawancara dilakukan dengan terlebih dahulu membuat

poin-poin masalah seputar kegiatan alam bebas dan survival sebagai bahan pertanyaan yang nantinya untuk memperkuat data.

3.2.3 Observasi

Pengamatan langsung yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap objek dengan menggunakan seluruh alat indera sehingga mendapatkan gambaran yang sebenar-benarnya. Pengamatan yang berguna untuk memperoleh informasi secara langsung dengan mengunjungi lokasi dan mengamati sekitarnya dan disanalah informasi langsung diperoleh dengan cara melihat, mendengarkan, merasakan secara se-obyektif mungkin.

1. Dokumentasi

Dari video *skateboard* atau foto-foto majalah *skateboard* seputar trik-trik *skateboard*, akan diolah sebagai informasi pendukung isi buku dalam penelitian ini, sehingga akan memperjelas content dari buku tersebut.

2. Lapangan

Berdasarkan informasi sebelumnya, untuk memperjelas isi dari buku panduan trik dan tips bermain *skateboard* berupa image foto maka harus langsung melakukan pengamatan dan mengambil gambar yang berhubungan dengan *skateboard* seperti dalam pembuatan trik dan tips dan berbagai jenis trik *skateboard*.

Untuk mengambil image tersebut, penulis mengikuti beberapa kegiatan seperti melihat les *skateboard*, kegiatan bermain *skateboard* sehari-hari yang ada di jalanan yang berada di Bandung.

3.3 Tinjauan Masalah

Pemberi tugas dalam penyusunan proyek akhir ini adalah **Heaven skateboards**, merupakan perusahaan yang bergerak di bidang olah raga *skateboard* yang memiliki komitmen untuk selalu menjaga kualitas dan

selalu ikut dalam perkembangan yang ada. Semua di lakukan untuk kelancaran kegiatan perusahaan dalam menghasilkan produk *skateboard*. **Heaven skateboards** dipilih sebagai pemberi tugas karena perusahaan tersebut selalu mesuport semua yang berhubungan dengan *skateboard* dan sekarang sudah membuka les *skateboard* untuk anak kecil .

3.3.1 Heaven skateboards

Perusahaan ini berdiri pada bulan april 2006 berawal dari mendirikan skateshop yang berorientasi lebih luas untuk mensuport komunitas skateboards di indonesia khususnya .pada april 2007 akhirnya didirikan lah brand Heaven skateboards yang lebih fokus menjual produk2 yang di design oleh skateboarder agar mencapai kualitas yang diinginkan oleh komunitas skateboards itu sendiri, **Heaven skateboards** sekarang ini sudah berjalan selama 4 tahun dan sudah mempunyai 2 *riders* yang merupakan bagian dari promosi khusus dari brand *skateboard*.

Bidang usaha dari **Heaven skateboards** lebih mementingkan komunitas skateboards dengan membuat papan skate dengan harga jual yang lebih murah dibandingkan brand serupa yang berasal dari amerika, kami pun mejual produk seperti t-shirts , shirts,jeans,jacket,sweater,topi dan semua hal yang bersangkutan dengan dunia fashion karna kami memang mengarahkan brand ini agar bisa diterima semua komunitas secara khusus komunitas *skateboard*.

3.4 Analisis 5 W 1 H

Berdasarkan kajian-kajian di atas maka dapat dijabarkan pesan dari pembuatan buku trick dan tips bermain *skateboard* ini.

3.4.1 What

Apa yang di miliki oleh buku panduan trik dan tips ini adalah :

Buku ini berisi content yang me mejabarkan semua aspek mengenai trik-trik basic *skateboard*.

3.4.2 Why

Mengapa buku panduan ini dibuat :

Sebagai media penuntun bagi para pemula yang ingin belajar dan mengetahui tentang trik yang ada di olah raga *skateboard*.

3.4.3 Who

Siapa yang membaca buku panduan ini :

Target dari buku panduan ini untuk para pemula yang baru belajar *skateboard*.

Dari segi segmentasi umur 10-18 tahun. Dan berjenis kelamin pria dan wanita.

3.4.4 Where

Tempat buku panduan ini adalah :

Target pemasaran buku panduan ini disisipkan pada papan HEAVEN SKATEBOARD yang dijual di HEAVEN *skateshop* Jln.Trunojoyo no.15 Bandung.

3.4.5 When

Kapan pembaca buku panduan ini dilakukan :

Buku panduan ini bisa digunakan sebelum bermain *skateboard* sebagai penuntun untuk melakukan trik-trik dasar didalam *skateboard*.

3.4.6 How

Bagaimana buku panduan ini dibuat :

Buku ini dibuat sebagai panduan yang membahas panduan secara lengkap dalam melakukan trik-trik dasar dalam *skateboard*. Dengan menyisipkan buku ini pada produk papan HEAVEN SKATEBOARD sebagai panduan yang sangat berguna bagi para pemula yang baru untuk memulai. Berbeda dengan panduan-panduan sebelumnya yang hanya ada di majalah-majalah *skateboard*, buku ini secara khusus menjelaskan secara detail dan lengkap di dalam mengulas melakukan trik-trik dasar *skateboard*.

3.5 Analisa STP

3.5.1 Segmentasi

Berdasarkan data yang diperoleh, maka perlu dilakukan adanya pemetaan terhadap segmentasi pasar sasaran. Secara umum segmentasi sasaran dapat ditinjau dari berbagai faktor, yaitu:

1. Geografis, yaitu pembagian berdasar pada unit-unit geografis yang berbeda-beda, seperti Negara, Provinsi, Kota dan Lingkungan.

3.1 Segmentasi berdasarkan Aspek Geografis

No.	Aspek Geografis	Uraian
1.	Negara	Indonesia

2. Demografis, yaitu pembagian berdasar pada usia, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, agama dan ras.

3.2 Segmentasi berdasarkan Aspek Demografis

No.	Aspek	Uraian
1.	Usia	17-25 Tahun
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki dan perempuan
3.	Ras	Semua ras di Indonesia
4.	Pendidikan	Sekolah Menengah Umum dan Perguruan tinggi
5.	Agama	Semua agama di Indonesia

3. Psikografis, yaitu pembagian berdasar kelas sosial, gaya hidup, kepribadian

3.3 Segmentasi berdasarkan Aspek Psikografis

No.	Aspek	Uraian
1.	Kelas Sosial	Semua Kelas Sosial

2.	Gaya hidup	Berkecukupan
3.	Kepribadian	Mencintai olah raga <i>skateboard</i> , Patuh Disiplin, Tanggung Jawab,

4. Perilaku, yaitu pembagian berdasar pengetahuan, sikap, dan tanggapan konsumen

3.3 Segmentasi berdasarkan Aspek Perilaku

No.	Aspek	Uraian
1.	Pengetahuan	Berpendidikan
2.	Sikap	Baik - Positif
3.	Tanggapan konsumen	Positif dan Memuaskan

3.5.2 Targeting

Target dalam melakukan pembuatan buku adalah ditujukan bagi para pemain *skateboard* khususnya untuk para pemula yang baru bermain *skateboard*. Dan bisa berfungsi untuk mengetahui pentingnya trik basic yang ada di olah raga *skateboard*.

3.5.3 Positioning

Buku Panduan trik dan tips *skateboard* ini diharapkan dapat menjadi suatu buku panduan yang dapat berfungsi sebagai panduan trik basic bagi para pemula agar bisa bermain *skateboard* dengan baik, ketika berada pada posisi terburuk pada saat melakukan trik yang susah, sehingga dapat bersabar dan bisa melakukan trik dengan praktis. Buku panduan ini diharapkan memiliki fungsi yang lebih penting di bandingkan dengan buku trik dan tips yang ada di majalah *skateboard*, tetapi buku panduan trik dan tips ini lebih menitikberatkan panduan bagaimana teknik bermain *skateboard* dengan baik agar bisa lebih konsisten dalam bermain *skateboard* yang bias berdampak

positif untuk kedepannya dan bisa bertanggung jawab dengan bahayanya bermain olah raga *skateboard*.



BAB IV

PEMECAHAN MASALAH

4.1 Skema Pemetaan Masalah (*Mapping Mind*)

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, harus digunakan suatu metode yang tepat dan sesuai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, yang memberikan gambaran terhadap permasalahan yang akan diteliti. Metode ini juga dapat digunakan untuk mengungkapkan, menjelaskan dan menganalisa suatu masalah sehingga dapat dicapai suatu kesimpulan.

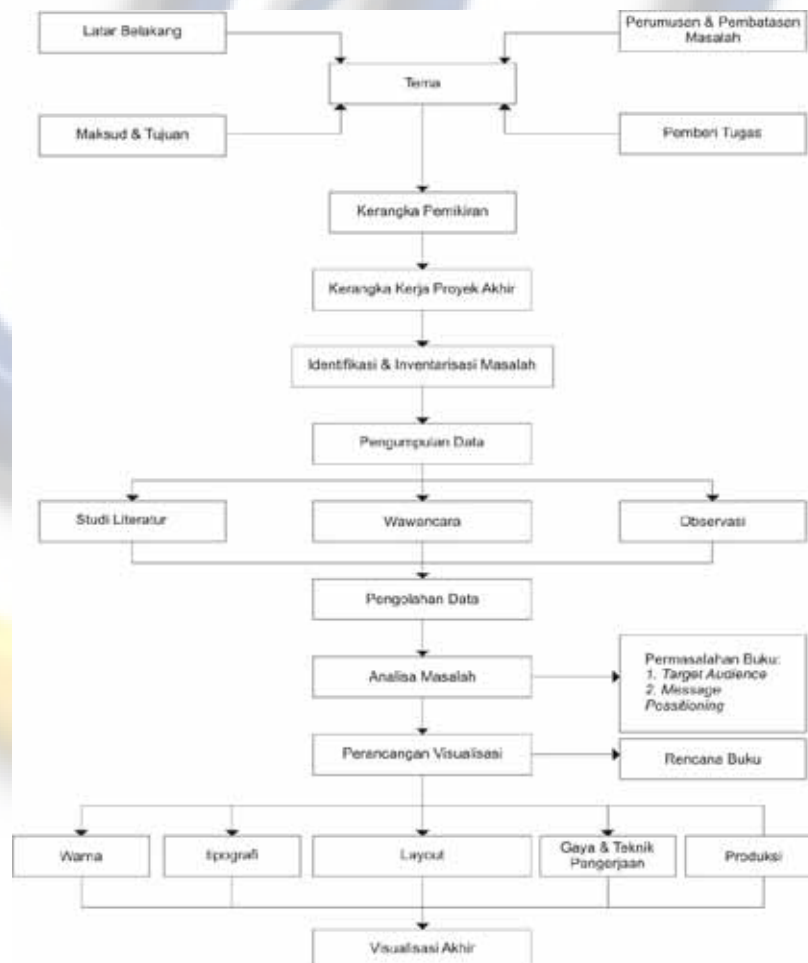


Diagram 4.1 *Mind Mapping*

4.2 Strategi Pemecahan Masalah

Dalam pembuatan buku panduan trik dan tips ini diperlukan suatu penggambaran tentang isi permasalahan yang di angkat, yaitu tentang apa itu *skateboard*, apa saja faktor bermain *skateboard*, tindakan apa saja yang harus dilakukan ketika melakukan trik *skateboard*, apa yang boleh dan tidak dilakukan ketika melakukan trik tersebut, bagaimana cara menghindari bahaya dalam melakukan trik dan bagaimana cara bermain *skateboard* yang baik? Apabila semua informasi mengenai *skateboard* itu telah di jabarkan selanjutnya bagaimana orang dapat melakukan trik secara benar dengan menggunakan buku tersebut sebagai panduannya.

Bentuk-bentuk pemecahan masalah lebih menekankan kepada sasaran yang akan diberikan pesan dari desainer sehingga dapat tersampaikan dengan baik, sehingga pemecahan masalah yang digunakan mengacu kembali kepada sasaran yang akan dituju, untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya strategi untuk mendekati dalam penyampaian suatu pesan. Dalam penyampaian suatu pesan dapat dilakukan tiga pendekatan, antara lain:

1. memberikan informasi tentang trik basic bermain *skateboard*.
2. memberikan panduan mengenai cara bermain *skateboard*.

4.3 Teknis Pengerjaan Visual

Dalam menerapkan konsep desain menjadi visual, dilakukan beberapa langkah teknis. Adapun teknik pengerjaannya yang digunakan yaitu tahap pemotretan model dari pemain *skateboard* yang memeragakan trik-trik basic bermain *skateboards*, pemotretan yang di gunakan adalah foto *siquence*, dan di lakukan di jalanan yang nantinya hal tersebut akan di olah dengan komputer. Untuk penggarapan desain buku secara keseluruhan, seperti layout maupun system grafis dilakukan dengan menggunakan *software Corel Draw* dan *Photoshop*.

4.4 Konsep Desain

Dalam penyajian grafis buku panduan trik dan tips bermain *skateboard* merupakan bentuk usaha mengirim informasi yang beragam kedalam sebuah ruang yang terbatas, yang nantinya informasi tersebut diterima dan dilaksanakan oleh penerima pesan. Pada perancangan media informasi buku grafis buku panduan trik dan tips bermain *skateboard* dengan konsep keseluruhan menggunakan foto dan ilustrasi sebagai visual. Penggunaan fotografi untuk menerangkan objek yang sifatnya nyata dan fakta realitas, yang tidak dapat diwakilkan dengan ilustrasi, sehingga foto memiliki nilai otentik dan cenderung berbicara fakta. Ilustrasi berfungsi sebagai gambar yang dibuat untuk menerangkan cerita atau informasi. Pada umumnya ilustrasi merupakan gambar yang memperjelas, menerangkan, menafsirkan atau memperkaya teks tulisan.

Berdasarkan pertimbangan segmentasi diatas, maka perlu juga konsep desain yang memberikan gambaran secara umum yang mencakup pemilihan warna, tipografi, tata letak (layout), teknik dan gaya visual. Secara umum konsep desain buku panduan trik dan tips ini

4.4.1 Konsep bentuk

Bentuk merupakan salah satu elemen yang dapat membantu desainer dalam penyampaian maksud dan tujuan sebuah aplikasi desain dibentuk. Dalam hal ini bentuk yang digunakan adalah buku dan jenisnya buku panduan, karena buku sesuai dengan maksud dan tujuan pembuatan buku dalam mewakili informasi yang terangkum dan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna.

Berdasarkan pertimbangan atas bahan-bahan di atas maka diperlukan konsep desain yang mencakup pemilihan warna, tipografi, tata letak, teknik dan gaya visual ditambah dengan komunikasi yang tepat, sehingga terjadinya proses komunikasi dengan sasaran.

Makna atau pesan yang ingin disampaikan lewat desain Buku Panduan trik dan tips *skateboard* sebagai buku panduan yang akan

menjadi pelengkap bermain *skateboard* yang dapat digunakan pada saat belajar dan bermain *skateboard*.

Berdasarkan pertimbangan segmentasi pada bab III diatas, maka konsep desain untuk buku panduan yang akan dirancang dapat dilihat melalui pemilihan warna, tipografi, tata letak (layout), teknik dan gaya visual yang berhubungan dengan basic dan *street* dan dipadukan dengan konsep komunikasi serta konsep media dengan harapan dalam penyampaiannya terjadi respon atau umpan balik dari pemain *skateboard*. Dari penjabaran konsep-konsep tersebut diharapkan penyampaian pesan dapat berjalan baik dan diterima oleh target sasaran.

Sebagai gagasan utama dalam pembuatan media buku panduan ini yaitu, menerapkan desain yang membedakan buku panduan dengan panduan yang ada di majalah *skateboard* yang ada di Indonesia dan pemakaian elemen estetis yang menjadi ciri khas dari buku itu sendiri.

4.4.2 Konsep Warna

Warna merupakan salah satu elemen dalam suatu desain yang saling mendukung dengan elemen lainnya. Warna dapat terjadi dikarenakan adanya pengantar dari cahaya ke mata kita dan warna dapat menimbulkan suatu karakteristik tertentu, sehingga keberadaan suatu warna sangat berguna untuk menimbulkan adanya karakter.

Konsep warna yang digunakan pada buku panduan trik dan tips ini adalah *full color*, karena banyak menggunakan elemen fotografi untuk memperjelas ini dari buku tersebut. Di dalam buku ini hampir semua foto menggunakan full color, hal tersebut dirasa sangat penting untuk memudahkan pembaca dalam mengidentifikasi suatu bentuk trik yang ada di jalanan.

4.4.3 Konsep Tipografi

Tipografi merupakan *representasi* visual dari sebuah bentuk komunikasi *verbal* dan merupakan properti *visual* yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menerjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual. Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan, keterbacaannya, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual disekitarnya.

Dalam desain tipografi, *legibility* memiliki pengertian sebagai kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. Tingkat keterbacaan ini tergantung kepada tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataannya dalam bentuk sebuah naskah. Dalam sebuah rancangan grafis atau tipografi, pengertian jumlah jenis huruf yang akan diterapkan sebaiknya dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhan desain. Penggunaan jenis huruf yang terlalu banyak akan mengganggu estetika rancangan.

Jenis huruf yang digunakan dalam buku panduan ini adalah jenis huruf yang memiliki karakter dan berhubungan dengan konsep buku, pertimbangan secara fungsional yaitu mudah terbaca.

PencilPete

Font ini digunakan sebagai teks yang mempunyai karakter seperti tulisan tangan pada papan tulis.

Abcdefghi jklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNBOPQRSTUVWXYZ

Dan yang lainnya seperti jenis huruf pada judul, nama talent dan nama trik menggunakan tulisan tangan sendiri demi tercapainya

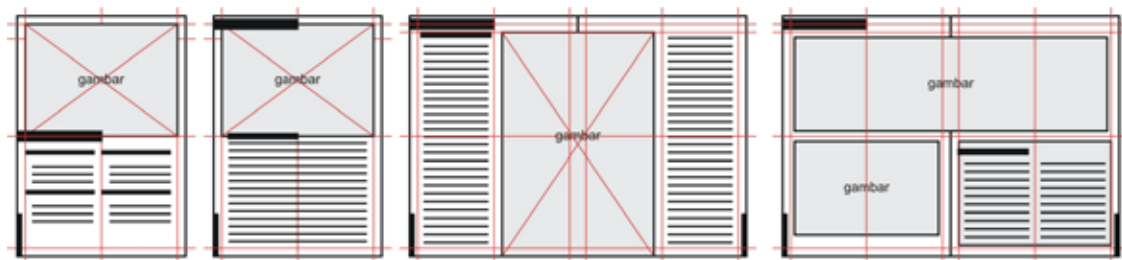
karakter yang ingin di sampaikan oleh pembuat pada segmentasi pasar.

4.4.4 Grid System

Tata letak merupakan pengaturan penempatan komposisi dari berbagai unsur teks, gambar, bidang, garis, dalam suatu ruang dengan maksud yang disepakati dalam mendesain, sehingga membentuk citra dan karakter yang diinginkan dan dapat menyampaikan pesan yang akan disampaikan kepada target/ sasaran. Tata letak bertujuan untuk memberikan kemudahan pendesainan untuk penataan visual dan huruf tata letak disesuaikan dengan aspek komunikasi dan keseimbangan sehingga dapat merangsang mata seseorang dalam memberikan pesan.

Konsep layout yang di gunakan hampir di setiap halaman menggunakan sistem *Golden Section*. Dalam pembuatan buku panduan ini, penempatan teks dan gambar yaitu 3 : 5 untuk halaman yang memang membutuhkan informasi teks dan gambar sama, dengan asumsi teks dan gambar saling mendukung. Selain itu penempatan bidang 2 : 3 di gunakan ketika proporsi teks dan gambar tidak sama. Misalkan ketika menjelaskan tentang teknik pembuatan api, maka sistem ini yang di pakai karena dengan adanya perbedaan ini akan memperjelas dalam menerangkan suatu materi.

Format penulisan teks, baik itu headline, subheadline, dan body teks menggunakan align left (rata kiri) dan align right (rata kanan). Alasan menggunakan kedua konsep tersebut supaya ada keterkaitan antara teks dan gambar. Sehingga dengan rata kiri dan rata kanan akan menghilangkan kesan statis. Gambar (image) memiliki proporsi lebih banyak di beberapa tampilan dibandingkan dengan teks. Dominasi gambar yang lebih besar dibanding teks karena buku panduan trik dan tips ini lebih mementingkan aspek fotografi.



Gambar 4.2 contoh *Grid System*

4.5 Konsep Media

Media merupakan suatu sarana dalam menyampaikan suatu pesan. Media berperan penting dalam melakukan suatu proses komunikasi, karena tanpa media pesan akan sulit untuk disampaikan kepada penerima pesan.

Konsep pemilihan media juga didasarkan dari keefektifannya dalam penyampaian pesan kepada masyarakat dan konsumen.

Adapun media yang digunakan adalah berupa :

Buku panduan berisikan berbagai informasi mengenai trik dan tips bermain *skateboard* dan visual yang dibuat sesuai dengan image yang akan ditampilkan untuk memperjelas pengertian tentang cara bermain *skateboard*. Dengan pertimbangan bahan yang dipilih untuk tujuan sebagai berikut :

- agar buku dapat dipakai di manapun.
- Dimensi buku yang memudahkan pemula yang baru bermain *skateboard*.

BAB V

RINCIAN TUGAS

5.1 Ukuran

Perancangan media informasi pada Buku Panduan **Basic street trick**, memiliki ukuran 12 Cm x 18 Cm

5.2 Bahan

Jenis bahan yang digunakan untuk perncangan media informasi pada Buku Panduan trik dan tips ini adalah jenis *art paper* pada bagian isi, dan pada bagian cover pun menggunakan *art paper* .

5.3 Skala Perbandingan

Skala perbandingan yang digunakan untuk perancangan media informasi pada Buku Panduan trik dan tips bermain *skateboard* 1:1

5.4 Teknik Pekerjaan

Dalam Buku Buku Panduan trik dan tips bermaun *skateboard* ini dicetak menggunakan mesin GTO 52 dengan menggunakan full color, karena secara keseluruhan halaman menggunakan gambar dan foto berwarna.

5.5 Finishing

Finishing pada perancangan media informasi buku panduan trik dan tips bermain *skateboard* dengan menggunakan teknik jahit. Hal ini dilakukan agar memudahkan pembaca dalam menggunakan buku ini dan dengan menggunakan teknik finishing jahit ini, maka akan menambah daya tahan buku. Karena salah satu kelebihan dari teknik ini adalah memiliki ketahanan yang bagus.

5.6 Jumlah Produksi

Untuk jumlah produksi menurut pihak pemberi tugas yaitu 1000 eksemplar dan bisa juga tergantung berapa papan *skateboard* yang di produksi. Hal ini dikarenakan banyaknya permintaan dan pemain *skateboard* yang banyak bermunculan.

5.7 Rincian Biaya Produksi

Jumlah produksi yang telah ditentukan oleh pihak pemberi tugas adalah harus dibuat rincian biaya produksi sebagai patokan harga jual dari papan *skateboard* itu sendiri.

5.7.1 Rincian Biaya Film

Untuk rincian biaya film dapat kita bagi dua, pertama untuk bagian muka (cover), isi buku (content) dan total biaya film.

5.7.1.1 Rincian Biaya Film Cover

$$(P+1) \times (L+1) \times \text{Rp. } 50 \times \text{jumlah warna}$$

$$19,5 \text{ cm} \times 16 \text{ Cm} \times 50 \times 4$$

$$= \text{Rp. } 49.600$$

5.7.1.2 Rincian Biaya Film Isi

$(P+1) \times (L+1) \times \text{Rp. } 50 \times \text{Banyak lembar terbuka isi}$ $\times 2 \text{ muka}$

Halaman isi $60 : 4 = 15$

$19,5 \text{ cm} \times 16 \text{ Cm} \times 50 \times 4 \times 15 \times 2$
 $= \text{Rp. } 1.872.000$

5.7.1.3 Total Biaya Film

Total Biaya Film muka + Rincian Biaya film isi buku

$\text{Rp. } 49.600 + 1.872.000$
 $= \text{Rp. } 1.921.600$

5.7.2 Rincian Biaya Bahan

5.7.2.1 Rincian Biaya Bahan Muka (cover)

Untuk merinci biaya bahan, terlebih dahulu kita rinci biaya plano yang dibutuhkan.

P	x	L	-----	Ukuran plano
(P=2)	x	(L=2)	-----	Ukuran kertas

$79 \text{ Cm} \times 109 \text{ Cm}$
 $20,5 \text{ Cm} \times 17 \text{ Cm}$
 $3 \times 6 = 18$

Untuk 1000 eksemplar : $18 = 112$

Maka biaya bahan untuk covernya adalah :

$P \times L \times \text{Berat Kertas} \times \text{Harga kertas} \times \text{Jumlah Plano}$

$$0.79 \text{ m} \times 1.09 \text{ m} \times 0.210 \text{ kg} \times 10.000 \times 112 =$$

$$\text{Rp. } 202.540$$

5.7.2.2 Rincian Biaya Isi Buku (*Content*)

$P \times L \times \text{Berat Kertas} \times \text{Harga/ Kg} \times \text{Jumlah Plano}$
--

$$0.79 \text{ m} \times 1.09 \text{ m} \times 0.120 \text{ kg} \times 10.000 \times 112 \text{ lembar} \times 30 =$$

$$\text{Rp. } 115.740$$

5.7.2.3 Total Biaya Bahan

Rincian Biaya Bahan Muka + Rincian Biaya Bahan Isi Buku
--

$$\text{Rp. } 202.540 + \text{Rp. } 115.740 =$$

5.7.3 Rincian Biaya Cetak

5.7.3.1 Biaya Cetak Cover Buku

Dicetak dengan menggunakan mesin GTO 46 dengan harga per platnya Rp. 60.000,-/ 3000 bh

$$60.000 \times 4 = 240.000,-$$

5.7.3.2 Biaya Cetak Isi Buku

Dicetak dengan menggunakan mesin GTO 52 dengan harga per platnya Rp. 75.000,-

$$75000 \times 4 \times 3 = \text{Rp. } 900.000$$

$$60.000 \times 4 = \text{Rp. } 240.000$$

$$\text{Total Biaya Rp. } 900.000 + \text{Rp. } 240.000 = \text{Rp. } 1.140.000$$

5.7.3.3 Biaya Cetak Total

Biaya Cetak Cover + isi buku

$$\text{Rp. } 240.000 + \text{Rp. } 1.140.000 = \text{Rp. } 1.380.000$$

5.7.4 Rincian Biaya *Finishing*





Komplit	= 4 x 3 x 1000
	= Rp. 12.000
Jilid Jahit	= Rp. 250,-/ buku
	= Rp. 250 x 2000
	= Rp. 500.000
Total biaya finishing	Rp. 12.000 + Rp. 500.000
	= Rp. 512.000

5.8 Visualisasi



Gambar 5.1 Cover depan.

Jadwal Pelajaran

Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
ollie 	Shote It	FRONT SIDE OLLIE *	BACK SIDE OLLIE "	Manual 	nose MANUAL 	KICK FLIP 
Nama : _____	Kelas : Pemula	♥ SKATE				
Sekolah : Heaven SKATEBOARDS						

Gambar 5.2 Cover Dalam



Gambar 5.3 Halaman trik 1



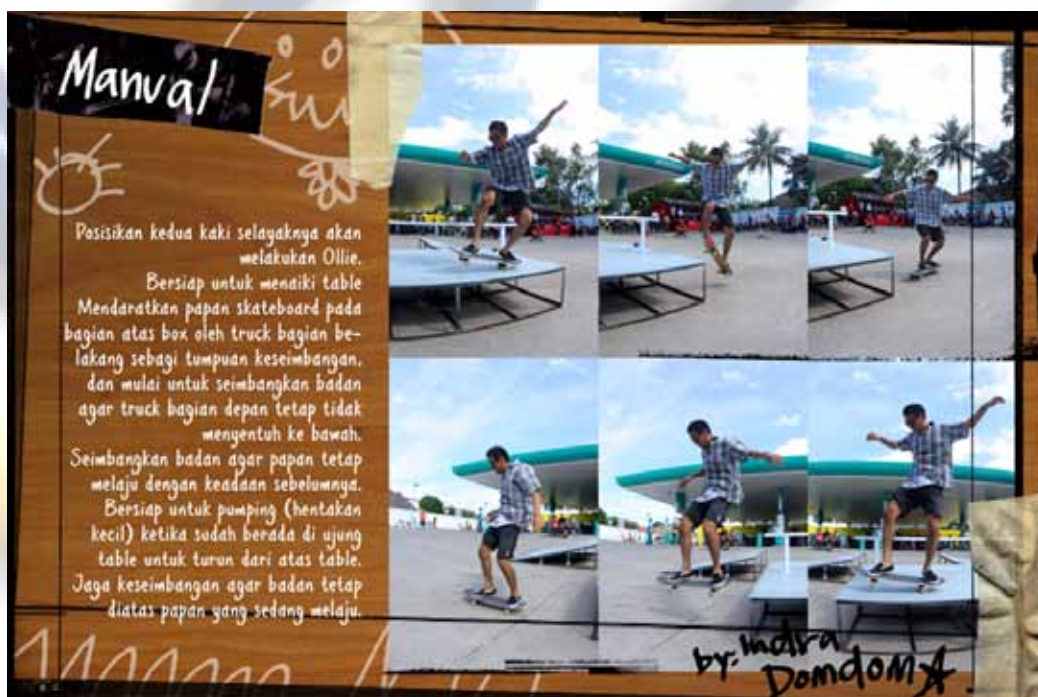
Gambar 5.4 Halaman trik 2



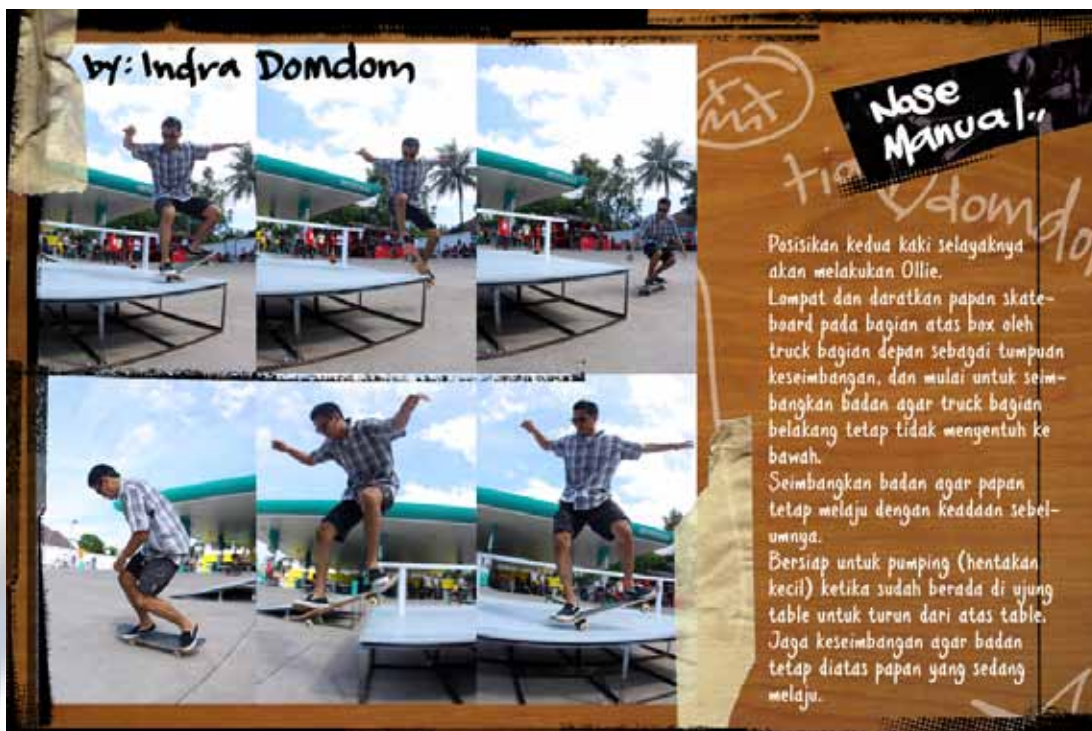
Gambar 5.5 Halaman trik 3



Gambar 5.6 Halaman trik 4



Gambar 5.7 Halaman trik 5



Gambar 5.8 Halaman trik 6



Gambar 5.9 Halaman trik 7



Gambar 5.10 Cover belakang

DAFTAR PUSTAKA

- Praktikto, Riyono.** 1986. *Komunikasi Pembangunan*. Alumni Offset.
- F. Rachmadi.** 1993. *PR dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Suwardi, Harsono.** 1998. *Komunikasi dalam Organisasi*. Jakarta: LPPM UI.
- Jalaludin, Rakhmat.** 1999. *Metode Penelitian Komunikasi*. Remaja Rosda Karya.
- Yuldinawati, Lia.** 2005. *Modul Perkuliahan Metode Penelitian dan Penulisan*. Bandung: Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd.** 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Fakultas Desain Komunikasi Visual.** 2007, *Promotion and Advertising*. Bandung: Universitas Widyatama.
- Dabner, David.** 2003. *How to Understand and Use Design and Layout*. Ohio: HOW Designs Books
- Rinrin Migristine.** 2009. *Pengolahan Sampah Plastik*. Bandung: Titian Ilmu.



Lampiran