

**PERANCANGAN
BUKU PANDUAN SURVIVAL
DI HUTAN TROPIS**

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

**HELMI RAHMAT SATRIADI
NPM. 09.04.010**



**UNIVERSITAS WIDYATAMA
2010**



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



LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN
BUKU PANDUAN SURVIVAL
DI HUTAN TROPIS**

**Persetujuan Draft Proyek Akhir Grafis Untuk Disidangkan
Pada Hari Selasa, Februari 2010**

**HELMI RAHMAT SATRIADI
NPM. 09.04.010**

Bandung, 29 Januari 2010

Menyetujui :

Pembimbing,

Co - Pembimbing,

ONDI KUSWANDI, Drs., M.Si.

ARUS REKA PRASETIA, S.E., M.B.A.

Mengetahui :

**Dekan Fakultas
Desain Komunikasi Visual,**

**Ketua Program Studi
Desain Grafis,**

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

WAHDIAMAN, S.Sn.





Telah dilaksanakan **Sidang Terbuka Komprehensif Proyek Akhir Grafis** pada hari
Rabu, 3 Februari 2010; atas nama mahasiswa:

Nama : **HELMI RAHMAT SATRIADI**
NPM. : **09.04.010**
Program Studi : **Desain Grafis**

dengan judul,

PERANCANGAN BUKU PANDUAN SURVIVAL DI HUTAN TROPIS

Oleh Tim Pembimbing dan Penguji,

Nama : **ONDI KUSWANDI, Drs., M.Si.**
Status : Pembimbing | Ketua Sidang

Nama : **ARUS REKA PRASETIA.**
Status : Co - Pembimbing

Nama : **RUDY FARID SAGIR, Drs.**
Status : Penguji I

Nama : **M. FIRDAUS BENYAMIN, Drs.**
Status : Penguji II





ABSTRAK

Kegiatan alam terbuka merupakan salah satu aktivitas yang mempunyai risiko tinggi yang harus menguasai berbagai pengetahuan yang memadai akan teknik dan manajemen perjalanan. Hal-hal inilah yang sering diabaikan oleh penggiat kegiatan alam terbuka khususnya para pendaki. Sering kali para pendaki mengalami situasi yang tidak diinginkan dalam aktivitasnya, sehingga memaksa pendaki untuk dapat bertahan hidup dalam situasi yang tidak menguntungkan (*Survive*).

Survival terjadi karena adanya kondisi darurat. Penyebabnya bisa berupa masalah yang disebabkan oleh alam, kecelakaan, gangguan satwa liar, ataupun kondisi lain yang memaksa kita harus mempertahankan hidup sebelum mendapatkan pertolongan atau keluar dari situasi yang tidak diharapkan tersebut.

Buku mengenai teknik bertahan hidup di alam bebas atau yang di kenal dengan istilah *survival* dalam bahasa Indonesia boleh dikatakan kurang. Padahal buku panduan *survival* ini sangatlah penting terutama bagi penggiat alam terbuka. Buku panduan ini memang berkembang dan di tulis oleh kalangan tertentu misalnya militer dan klub pencinta alam/ pendaki gunung, padahal buku tentang panduan *survival* bisa saja dipelajari oleh semua orang.

Oleh karena itu, maka penulis berinisiatif untuk membuat suatu buku panduan *survival* yang merupakan buku saku sebagai pelengkap *survival kit* yang dapat di bawa pada saat melakukan pendakian atau kegiatan alam terbuka yang dapat membantu para penggiat alam terbuka sehingga dapat berfungsi untuk memperkecil risiko dalam melakukan kegiatan alam terbuka dan memberikan informasi mengenai teknik bertahan hidup di alam bebas dengan tepat dan benar kepada penggiat alam terbuka tertuma bagi para pemula.





ABSTRACT

Outdoor activities is one activity that has a frequency of risk that must be mastered sufficient knowledge engineering and management will travel. These things are often ignored by activists outdoor activities, especially the climbers. Climbers often experience unwanted situation in their activities, forcing climbers to survive in unfavorable situations (Survive).

Survival is due to emergency conditions. It could be a problem caused by nature, accident, disturbance of wildlife, or other conditions that compel us to maintain life prior to get help or get out of the situation is not expected.

Books on survival techniques in the wild or are known by the term survival in the Indonesian language should say less. And this survival guide book is very important especially for the outdoor activist. This handbook was developed and written by certain circles such as the military and nature lovers club / mountain climbers, but a book about survival guide can be learned by everyone.

By because they were, the author took the initiative to create a survival guide which is a pocket book as a complementary survival kit that can be brought at the time of climbing or outdoor activities that can help the activist nature that can serve to minimize the risk of natural activities dalm open and provide information about survival techniques in the wild with the appropriate and correct for the outdoor activist tertuma for beginners.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunia-Nya Penulis dapat menyelesaikan proyek akhir grafis ini tepat pada waktunya. Proyek akhir yang Penulis buat ini merupakan persyaratan untuk menempuh ujian sidang akhir Diploma IV Program Studi Desain Grafis, Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama.

Judul dari proyek akhir grafis ini adalah *Perancangan Buku Panduan Survival di Hutan Tropis*, yang mana dengan pembuatan buku panduan ini dapat memberi informasi tentang teknik bertahan hidup (*Survival*) di hutan tropis.

Namun demikian, Penulis menyadari apa yang Penulis lakukan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak yang harus dipelajari dan diperbaiki lagi, karena itu Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kekurangan Penulis juga sangat mengharapkan adanya masukan dan saran dari berbagai pihak sebagai penyempurnaan dari proyek akhir grafis yang dibuat ini.

Semoga segala hasil karya Penulis dalam tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi salah satu referensi dalam perancangan buku, serta sebagai bentuk pembelajaran kita semua.

Bandung, 30 Januari 2019

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih secara terperinci kepada pihak-pihak yang telah mendukung baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Karena atas dukungan moril ataupun materil kesemua pihak, penulis mampu mewujudkan sebuah laporan Proyek Akhir ini. Sekali lagi ucapan terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan kekuatan yang telah diberikan.
2. Kedua orangtua atas kesabaran, dorongan dan semangat yang diberikan tiada henti, serta dukungan moril dan materil yang telah diberikan tanpa pamrih sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan lancar.
3. Adikku tercinta Dwi Ahmad Fauzi atas dukungan dan kasih sayangnya.
4. Eva atas dukungan dan kasih sayangnya.
5. N.S. Adiyuwono atas kesediaannya membantu dalam memberikan data-data dan informasinya.
6. Hery MS. Faridy (penerbit Angkasa) atas bantuannya.
7. Seluruh dosen dari Fakultas Desain Komunikasi Visual, terutama khususnya dari jurusan desain grafis yang telah banyak membekali dengan berbagai ilmu.
8. Bapak Ondi Kuswandi, Drs., M.Si. selaku pembimbing utama, atas segala bantuan mulai dari bimbingan, arahan, wejangan, teguran, kritik dan kesabarannya.
9. Bapak Arus Reka Prasetia, S.E., M.B.A selaku *co*-pembimbing, atas segala bantuan mulai dari masukan, teguran, saran-saran, berbagai kemudahan selama proses pengerjaan Proyek Akhir, dan juga dukungan penuh bagi penulis.
10. Bapak Wahdaman, S.Sn, selaku ketua program studi desain grafis Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama.

11. Bapak Tubagus Zufri, S.Sn., M.Ds., selaku dekan Fakultas Desain Komunikasi Visual, atas kemudahan dan nasihat yang membuat Proyek Akhir ini menjadi lancar.
12. Bim bim selaku Koordinator Proyek Akhir, atas semua kesabaran, saran dan waktunya.
13. Prima, atas segala bantuannya sehingga Proyek Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
14. Teman-teman seperjuangan Proyek Akhir 2010 Novri, Faishal, Dede Sandi, Isty atas keterbukaannya untuk saling tukar pikiran dan memberi masukan.
15. Teman-teman angkatan 2004 Desain Grafis Kunna, Dian, Gilang, Mas Yanno, Ons, Ivan dan lainnya (maaf jika tidak tersebut).
16. Keluarga besar Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama.
17. Keluarga besar IGREX'S PA terutama, Yanyan, Bangbang, Sandi, atas kesediaannya dalam membantu Penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini, khususnya dalam memberikan data-data dan informasinya.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara yang sangat indah, memiliki kekayaan alam yang begitu berlimpah. Lautan yang luas, pantainya yang indah, gunung tinggi menjulang, hutan yang beraneka ragam, flora-fauna yang beraneka ragam dan berbagai kekayaan lainnya yang merupakan keindahan tersendiri yang tidak dimiliki Negara-negara lain.

Hutan Indonesia memiliki kondisi lingkungan yang bervariasi sesuai dengan faktor Geografis dan Topografisnya. Hutan ini terdiri dari Hutan tropis, Hutan hujan tropis, padang rumput dan rawa atau hutan mangrove (bakau). Semua jenis hutan tersebut memiliki karakteristik masing-masing.

Keberadaan manusia di hutan disebabkan oleh beberapa hal yaitu karena sengaja memasuki hutan tersebut, ataupun hal yang tidak disengaja, misalnya adanya musibah pesawat terbang yang jatuh kedalam hutan atau karena disengaja seperti aktivitas pendakian. Hal yang terjadi di hutan kadangkala tidak dapat terduga sebelumnya dan membuat seseorang atau sekelompok orang yang berada didalamnya mungkin dalam keadaan tidak menentu. Hal ini bisa disebabkan oleh pengaruh lingkungan hutan yang asing dari kebiasaan sehari-hari, atau dalam kondisi darurat dimana sarana terbatas kurangnya kemampuan untuk beradaptasi dan kondisi hutan.

Mendaki gunung dan penjelajahan hutan tropis merupakan kegiatan yang penuh risiko. Pengetahuan yang memadai, pengalaman yang cukup serta peralatan yang sesuai sangat diperlukan untuk melakukan suatu pendakian. Penguasaan medan juga merupakan faktor penting dalam melakukan kegiatan ini. Hal tersebut sering kurang di perhatikan oleh masyarakat yang akan melakukan aktivitas tersebut sehingga sering terjadi kecelakaan.

Ingerbord Bredmayer, seorang ahli biologi Jerman, pada suatu waktu perjalanan di gunung Vilarica mengalami kesulitan karena tersesat. Akhirnya ia

dapat lepas dari kesulitan tersebut setelah bertahan hidup selama 13 hari. Selama tersesat ia menerapkan keahliannya sebagai Biolog. Ia dapat menentukan jenis tanaman yang dapat dimakan serta memanfaatkan salju untuk mendapatkan air minum.

Tahun 2007, sekelompok pendaki hilang di gunung Agung, Bali, tidak lama setelah kejadian itu, muncul lagi pendaki yang hilang di gunung Salak, Jawa Barat. Kecelakaan tersebut sangatlah bervariasi dari mulai yang ringan hingga berat. Sehingga memaksa pendaki melakukan teknik untuk mempertahankan hidupnya dengan berbagai cara dengan memanfaatkan apa saja yang berada di sekelilingnya dengan perlengkapan seadanya yang disebut *Survival*.

Survival berasal dari kata *survive* yang berarti bertahan hidup. Arti *survival* dalam konteks ini adalah berusaha mempertahankan hidup di alam bebas dari hambatan alam sebelum mendapatkan pertolongan. Sedangkan orang melakukan *survival* disebut *survivor*.

Survival terjadi karena adanya kondisi darurat. Penyebabnya bisa berupa masalah yang disebabkan oleh alam, kecelakaan, gangguan satwa liar, ataupun kondisi lain yang memaksa kita harus mempertahankan hidup sebelum mendapatkan pertolongan atau keluar dari situasi yang tidak diharapkan tersebut.

Buku mengenai teknik bertahan hidup di alam bebas atau yang di kenal dengan istilah *survival* dalam bahasa Indonesia boleh dikatakan kurang. Padahal buku panduan *survival* ini sangatlah penting terutama bagi penggiat alam terbuka. Buku panduan ini memang berkembang dan di tulis oleh kalangan tertentu misalnya militer dan klub pencinta alam/ pendaki gunung. Padahal buku tentang panduan *survival* bisa saja dipelajari oleh semua orang.

Oleh kerena itu, maka penulis berinisiatif untuk membuat suatu buku panduan *survival* yang merupakan buku saku sebagai pelengkap *survival kit* yang dapat di bawa pada saat melakukan pendakian atau kegiatan alam terbuka yang dapat membantu para penggiat alam terbuka sehingga dapat berfungsi untuk memperkecil risiko dalam melakukan kegiatan alam terbuka dan memberikan informasi mengenai teknik bertahan hidup di alam bebas dengan tepat dan benar kepada penggiat alam terbuka terutama bagi para pemula.

1.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan di atas maka diperlukan media untuk menyampaikan informasi kepada penggiat alam terbuka mengenai pengetahuan *survival* sebelum dan pada saat melakukan kegiatan alam terbuka. 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 yang akan membutuhkan.

1.2.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan suatu permasalahan diantaranya:

1. Bagaimana membuat suatu buku panduan survival yang dapat di bawa ke semua medan?
2. Bagaimana membuat buku panduan survival yang dapat dengan mudah di mengerti oleh penggiat alam terbuka khususnya bagi pemula?
3. Bagaimana membuat konsep desain yang sesuai dengan tema survival?

1.2.2 Pembatasan Masalah

Dalam pembuatan buku panduan survival ini akan menitik beratkan pada cara memanfaatkan tumbuhan dalam aplikasi survival. Karena di Indonesia (Hutan Tropis), tumbuhan yang dapat di gunakan sangat banyak jenisnya. Sehingga dengan menggunakan buku panduan survival dapat mempermudah dalam mengidentifikasi tumbuhan yang dapat di makan dan tumbuhan yang berbahaya untuk dikonsumsi. Pihak penulis disini hanya akan membatasi masalah dengan menggunakan buku panduan ini, *survivor* akan mengetahui apa yang harus di lakukan ketika bertahan hidup.

Dalam perancangan media panduan berupa buku ini, juga dijelaskan 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 buku pegangan bagi penggiat kegiatan alam terbuka.

1.3 Maksud dan Tujuan

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

1.3.1 Maksud

Maksud dari penusunan dan penullisan Proyek Akhir ini adalah untuk memberikan media panduan kepada masyarakat dan penggiat kegiatan alam terbuka, khususnya bagi pemula untuk mempermudah dalam mengenali berbagai jenis tumbuhan yang dapat dimanfaatkan dan yang perlu dihindari dalam mempertahankan hidup (*survival*).

1.3.2 Tujuan

Agar pada saat melakukan kegiatan alam terbuka tidak menemui kendala dan mengalami hal-hal yang tidak diinginkan dan apabila terjadi hal-hal yang sangat buruk, *survivor* dapat tetap bertahan hidup dan tetap berfikir optimis, maka diperlukan buku panduan yang tujuannya adalah untuk:

1. petualang dapat melakukan kegiatan alam bebasnya dengan aman.
2. survivor dapat tetap bertahan hidup dengan memanfaatkan daerah sekitar seperti tumbuhan dan hewan dan selalu berfikir bahwa dia akan selamat.

3. Unsur visual berupa foto dan ilustrasi dapat berperan sebagai pemandu.
4. melalui buku panduan minimal dapat menghemat waktu dalam mengetahui dan mempelajari suatu hal.

1.4 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:

1.4.1 Kegunaan Eksternal

Manfaat dalam pengerjaan proyek akhir ini bagi individu sekaligus pencinta kegiatan alam terbuka ataupun bagi sesama desainer, diantaranya:

1. Mensosialisasikan kepada masyarakat yang belum mengetahui apa itu survival di hutan tropis.
2. Sebagai upaya awal pencegahan untuk beberapa kasus yang mungkin terjadi di lapangan.
3. Sebagai Buku panduan yang dapat dijadikan perbandingan dengan kasus yang sama.

1.4.2 Kegunaan Internal

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

1. Penulis mendapatkan pengetahuan mengenai *Survival*.
2. Memberikan pengetahuan tentang tatacara bertahan hidup di alam bebas.

3. Menambah ilmu dan wawasan dalam pembuatan buku panduan dengan bidang keilmuan desain komunikasi visual.
4. Mendapatkan pengetahuan dalam proses cetak buku.

1.5 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 alam terbuka merupakan aktivitas yang mempunyai risiko tinggi, tidak ada satu pihakpun yang menggaransi 100% dalam melakukan aktivitas ini. dalam melakukan aktivitas ini tidak jarang terjadi sesuatu hal yang tidak di inginkan yang memaksa kita untuk tetap bertahan hidup walaupun dengan alat yang terbatas, hal seperti itu disebut *survival*. Teknik ini dirasa sangat penting karena saat ini pengetahuan tentang teknik ini masih terbatas. Padahal teknik ini sangat perlu dan merupakan asupan tambahan bagi siapa saja yang menyukai aktivitas alam bebas. Aktivitas alam terbuka

Dimana semua itu diperlukan persiapan yang matang, semua pengetahuan tentang apa saja yang diperlukan dalam bertahan hidup di alam bebas (*survival*) akan di rancang sebuah buku panduan.

Bab II Kajian Masalah

Pemilihan materi apa saja yang akan dijadikan isi dalam buku panduan. Dalam hal ini penulis mengadakan koordinasi dengan N.S. Adiyuwono 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 *survival* 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 menghadapi kondisi dimana pendaki akan berada pada kondisi terburuk dengan memanfaatkan kondisi di sekitarnya. Sekaligus pengenalan berbagai jenis tumbuhan dan hewan yang bisa dimanfaatkan, yang disampaikan dengan fotografi dan ilustrasi 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 ayahnya) 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*.

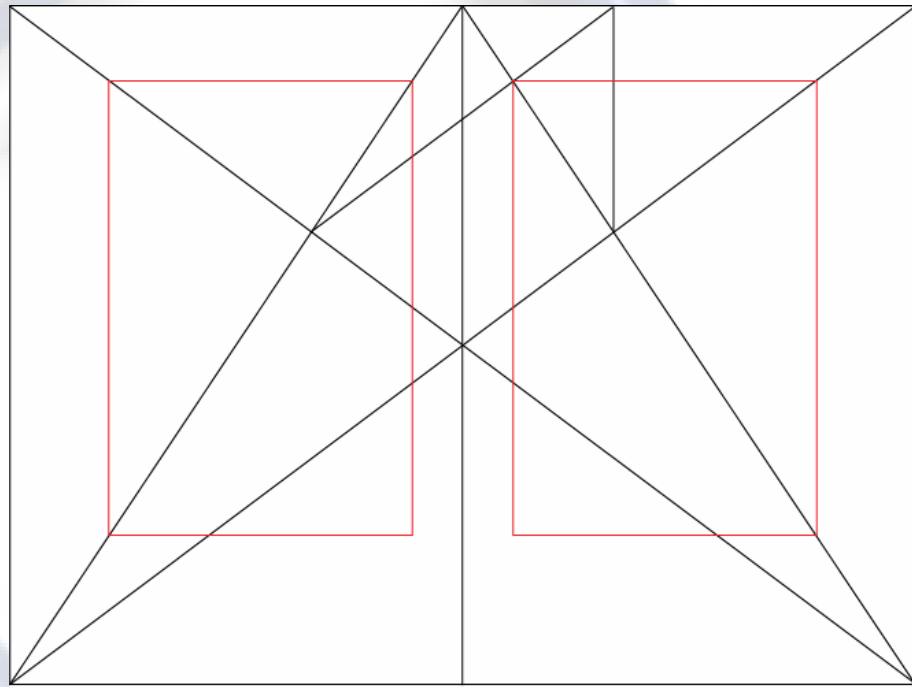
5. *Footnote* (catatan kaki), yaitu penjelasan bisa berupa referensi atau berasal dari istilah-istilah tentang suatu kata yang terdapat di halaman tersebut.
6. *Endnote*, sama seperti catatan kaki hanya saja *endnote* diletakan di bagian akhir buku dan berupa kumpulan-kumpulan *footnote* yang ada. Biasanya 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

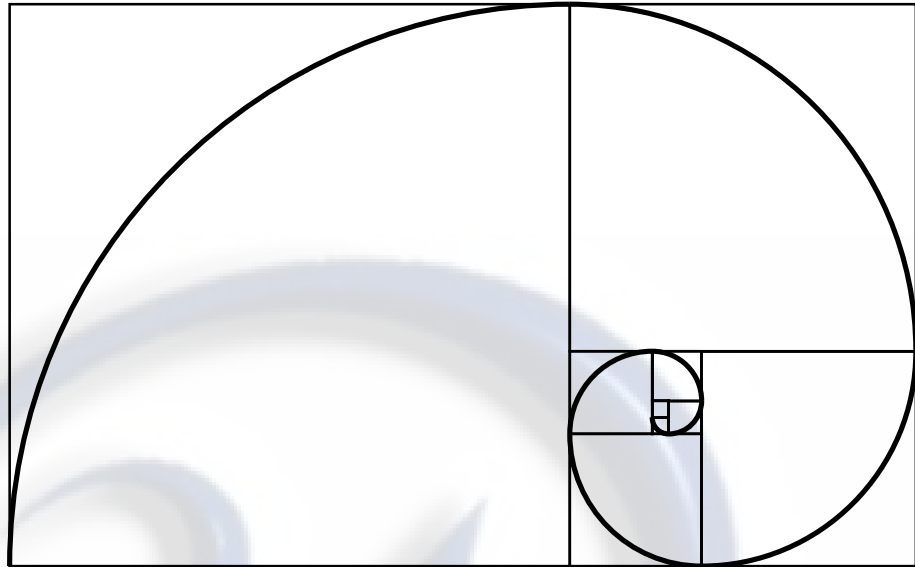
Perancangan sebuah buku, pada umumnya, lebih menitik beratkan pada isi dari buku tersebut. Hal ini tidak berarti bahwa segi estetik dari buku yang bersangkutan tidak penting. Untuk keperluan itu, beberapa ahli telah merancang norma (seperangkat aturan-aturan) untuk memudahkan penata-letakan halaman. 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.

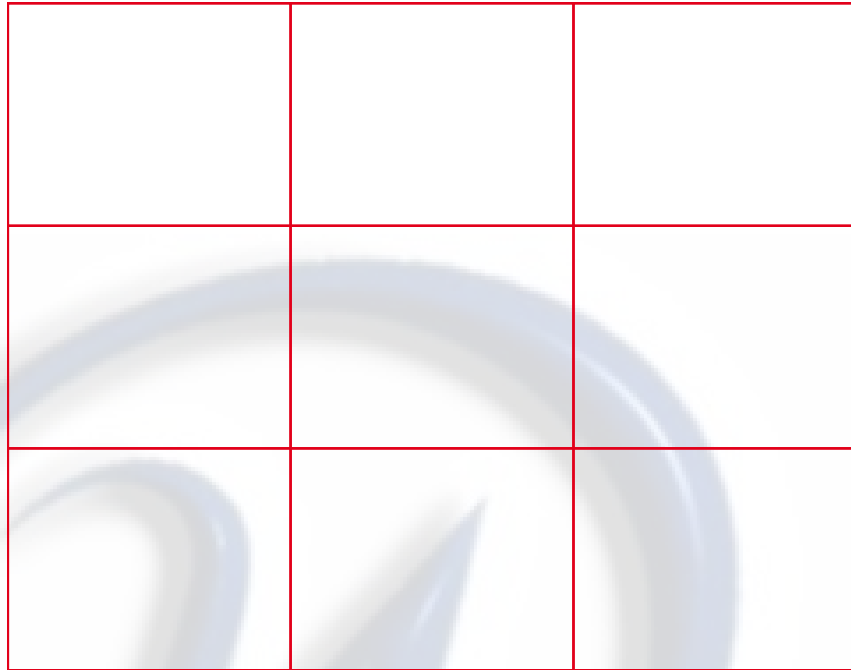


Gambar 1. Norma Van de Graaf



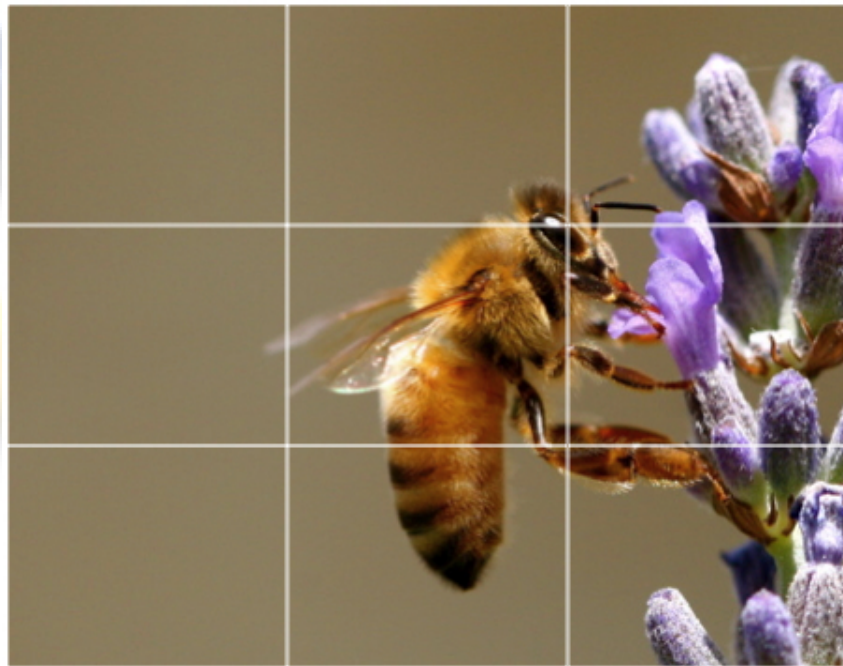
Gambar 2. Proporsi Agung atau Spiral Fibonacci

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 3. Grid Aturan Sepertiga.

Obyek penting atau focal point biasanya diletakkan tepat atau berdekatan dengan perpotongan garis-garis pembagi tersebut. Seperti contoh dibawah ini:



Gambar 3. Contoh Penggunaan 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. Mediana 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 Ilustrasi

Ilustrasi atau *illustrate* berasal dari bahasa latin *Lustrate* yang berarti memurnikan, menerangi, kata turunan dari *Leuk* (bahasa Indo-Eropa) yang berarti cahaya. Definisi ilustrasi adalah gambar atau komposisi gambar yang berfungsi memperjelas atau memperindah tampilan mandiri penuh warna, hitam-putih atau permainan kontras tetapi selalu membangkitkan rasa ingin tahu, menyentuh perasaan, mengundang opini bahkan mewujudkan tindakan. (Ross, Robert, *Illustration Today*, 1963). Fungsi ilustrasi : memperjelas, memperindah, membangkitkan rasa ingin tahu, menyentuh perasaan, mengundang opini dan mewujudkan impian.

Dalam dunia seni rupa, ilustrasi adalah gambar yang dibuat untuk menerangkan cerita atau informasi, pada umumnya ilustrasi merupakan gambar yang memperjelas, merangkum, menafsir atau memperkaya teks tulisan.

2.1.9 Fotografi

Hampir seribu tahun yang lalu, ilmuwan Arab Al Hazen menjelaskan bagaimana gambar matahari dapat dibuat didalam ruangan yang gelapkan, 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 Daguerre. Namun metode pembuatan foto Daguerre bukanlah yang digunakan sekarang ini. Kamera modern menggunakan tekniuk 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*. Camera 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 memotret 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 *inconic* dari pengalaman nyata. Selanjutnya Edgar Dale menulis dan membagi dua “piramida 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 testur. 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 estetik 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 menyamarkan 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).

2.1.10 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.

2.1.11 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.

Efek Psikologis warna

Warna	Positif	Negatif	Rasa	Bahasa	Fisik
Merah	Kegembiraan Agresif Optimis Kekuatan Maskulin Dinamis Mobilitas Asmara	Ledakan Kematian Tenang Anarki Mengusik Terkesiap	Malang Manis	Perlu diingat Amarah Birokrasi Bahaya Komunis	Panas
JINGGA	Komunikasi Organik Ambisi Kesetiaan Kekayaan Dermawan Penerimaan	Dendam	Pedas Berbumbu Jeruk		Hangat
KUNING	Ceria Harapan Bersinar Kepandaian Aksi Muda	Takut Pengecut Pengkhiatan 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	Melankolis Ketakutan Ragu Kegelapan	Manis	Ningrat Depresi	Sejuk Tenang Tentram

	Pasif Tenang Kepuasan Higienis				
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 Pemeras	Kuat Menekan
ABU-ABU	Otonomi Netral Teknologi	Bimbang Takut Monoton Depresi			Dingin Kotor
PUTIH	Kemurnian Penyegran 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.

2.1.12 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 mengaburkan 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.

2.1.13 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 (*affdruk*) 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.

2.1.1.1 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 Survival

Banyak versi tentang pengertian *survival*. *Survival* berasal dari bahasa Inggris *survive* atau *to survive* yang artinya bertahan hidup. Dalam pengertian di sini adalah kemampuan untuk dapat bertahan hidup dari keadaan yang kurang menguntungkan sampai terjalin komunikasi dengan pihak luar. *Survival* dapat juga diartikan sebagai upaya untuk mempertahankan hidup dan keluar dari keadaan yang sulit atau kritis. Dalam arti yang sempit, *survival* digunakan dalam kaitan dengan keadaan-keadaan darurat yang terjadi karena terisolasinya seseorang atau sekelompok orang (disebut sebagai SURVIVOR) akibat suatu musibah atau kecelakaan. Keadaan tersebut antara lain tersesat di hutan, terdampar di pulau atau pesawat yang terjatuh disuatu tempat asing. Akibatnya *survivor* mengalami kesulitan berkomunikasi dengan masyarakat luas dan dengan demikian sukar mendapatkan bantuan atau pertolongan yang diperlukan.

Survival terdiri dari 3 jenis yaitu Darat, Air dan Rawa. Dari semua jenis tersebut, teknik yang digunakan pada dasarnya sama hanya saja yang membedakannya yaitu tempat kejadiannya sehingga pemanfaatan daerah sekitar akan berbeda. *Survival* di darat bisa terjadi di Gunung, Hutan, Gua, dan tebing. Karakteristik daerah juga akan mempengaruhi apa saja yang dapat dilakukan oleh seorang *survivor*.

2.2 Kerangka Buku Panduan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini penulis melihat kerangka dari buku *Survival, Teknik Bertahan Hidup di Alam Bebas*. 20000,. Angkasa. Kerangka pemikira 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. Biasanbya 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 perjalanan yang akan dilakukan oleh para pendaki diharapkan dapat berguna ketika terjadi hal-hal yang tidak di inginkan sehingga mengharuskan pendaki untuk bertahan hidup, karena berisikan panduan informasi tentang tatacara bertahan hidup. Buku saku merupakan buku yang digunakan di luar ruangan (*outdoor*) dan dapat di bawa kemanapun pengguna melakukan aktivitasnya, karena itu bentuk, jenis kertas, penjilidan buku, ataupun teknik cetak yang digunakan tentunya akan berbeda dengan bentuk buku yang digunakan di dalam ruangan (*indoor*).

Setiap bab yang terdapat pada buku panduan tersebut disesuaikan dengan urutan kasus apa saja yang akan di bahas dalam melakukan *survival*, bagian-bagian yang terdapat didalamnya antara lain:

- a. Halaman muka (*cover*)

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

- 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 masyarakat penggunaannya.

Isi terdiri dari 6 bab, antara lain:

- a. Survival
- b. Shelter
- c. Air dan makanan
- d. Api
- e. Trap / Jebakan
- f. P3K Praktis

Tidak hanya terdiri dari bagian-bagian tersebut di dalam buku panduan tetapi terdapat 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.