

BAB II

KAJIAN TEORIETIS

1.1 Pengertian Kebudayaan

Secara etimologis, kata “Kebudayaan” berasal dari bahasa Sanskerta, *Buddhayah*, bentuk jamak dari kata *buddhi* yang berarti akal atau budi. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni dan bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Dengan demikian budaya dapat diartikan hal-hal yang bersangkutan dengan akal dan cara hidup yang selalu berubah dan berkembang dari waktu ke waktu. Ada pendapat lain yang mengupas kata budaya sebagai suatu perkembangan dari kata majemuk budi-daya yang berarti daya dari budi.

Kebudayaan menurut Ki Hajar Dewantara berarti buah budi manusia adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni alam dan zaman (kodrat dan masyarakat) yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran di dalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai.

Malinowski menyebutkan bahwa kebudayaan pada prinsipnya berdasarkan atas berbagai sistem kebutuhan manusia. Tiap tingkat kebutuhan itu menghadirkan

corak budaya yang khas. Misalnya, guna memenuhi kebutuhan manusia akan keselamatannya maka timbul kebudayaan yang berupa perlindungan, yakni seperangkat budaya dalam bentuk tertentu seperti lembangan kemasyarakatan.

Dalam hal ini, Prof. Dr. Koentjoroningrat mendefinisikan kebudayaan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Hal tersebut berarti bahwa hampir seluruh tindakan manusia adalah kebudayaan karena hanya sedikit tindakan manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang tak perlu dibiasakan dengan belajar, seperti tindakan naluri, refleks, beberapa tindakan akibat proses fisiologi, atau kelakuan apabila ia sedang membabi buta. Bahkan tindakan manusia yang merupakan kemampuan naluri yang terbawa oleh makhluk manusia dalamgennya bersamanya (seperti makan, minum, atau berjalan), juga dirombak olehnya menjadi tindakan yang berkebudayaan.

2.1.1 Fungsi Kebudayaan

Fungsi kebudayaan adalah untuk mengatur manusia agar dapat mengerti bagaimana seharusnya bertindak dan berbuat untuk menentukan sikap kalau akan berbehubungan dengan orang lain didalam menjalankan hidupnya. Kebudayaan berfungsi sebagai:

1. Suatu hubungan pedoman antar manusia atau kelompok.
2. Wadah untuk menyakurkan perasaan-perasaan dan kehidupan lainnya.
3. Pembimbing kehidupan manusia.
4. Pembeda antar manusia dan binatang.

2.1.2 Hakikat Kebudayaan

1. Kebudayaan terwujud dan tersalurkan dari perilaku manusia.

2. Kebudayaan itu ada sebelum generasi lahir dari kebudayaan itu tidak dapat hilang setelah generasi tidak ada.
3. Kebudayaan diperlukan oleh manusia dan diwujudkan dalam tingkah lakunya.
4. Kebudayaan mencakup aturan-aturan yang memberikan kewajiban kewajiban.

2.1.3 Adat Istiadat

Adat istiadat adalah tata kelakuan yang kekal dan turun-temurun dari generasi satu ke generasi lain sebagai warisan sehingga kuat integrasinya dengan pola perilaku masyarakat

Menurut Soerjono Soekanto (1981:70). Menjelaskan adat istiadat merupakan suatu sistem pandangan hidup yang kekal, segar serta aktual oleh karena didasarkan pada:

1. Ketentuan-ketentuan yang terdapat pada alam yang nyata dan juga pada nilai positif, teladan baik serta keadaan yang berkembang.
2. Kebersamaan dalam arti, seseorang untuk kepentingan bersama dan kepentingan bersama untuk seseorang.
3. Kemakmuran yang merata.
4. Pertimbangan pertentangan yakni pertentangan dihadapi secara nyata dengan mufakat berdasarkan alur dan kepatutan.
5. Meletakkan sesuatu pada tempatnya dan menempuh jalan tengah.
6. Menyesuaikan diri dengan kenyataan.
7. Segala sesuatunya berguna menurut tempat, waktu dan keadaan.

2.2 Pengertian Tata Krama

Tata krama terediri atas kata Tata Artinya adat, norma atau aturan dan Krama artinya sopan santun atau aturan tindakan. Jadi tata krama artinya norma kebiasaan yang mengatur sopan santun dan disepakati oleh lingkungan. Sistem pengaturan

dalam pergaulan yang harus memiliki sikap saling menghormati dan dikenal dengan sebutan sopan santun.

Menurut para ahli tata karma atau etika tidak lain adalah perilaku, adat kebiasaan manusia dalam pergaulan antara sesamanya dan menegaskan mana yang benar dan mana yang buruk, seperti yang dirumuskan oleh beberapa ahli berikut ini :

1. Drs. O. P Simorangkir. Tata karma atau etika sebagai pandangan manusia dalam berpengaruh dalam berpakaian menurut ukuran dan nilai yang baik
2. Drs. Sidi Gajalba. Dalam sistematika filsafat , tata krama adalah teori tentang tingkah laku perbuatan manusia dipandang dari segi baik maupun buruk, sejauh yang dapat ditentukan oleh akal.
3. Drs. H. Burhanudin Salam. Tata karma atau etika adalah filsafat yang berbicara mengenai nilai dan norma yang perilaku manusia dalam hidupnya.
4. Bertens (1999 : 6). Tata karma etika memiliki 3 arti yaitu
 - a. Etika dalam arti nilai-nilai atau norma-norma yang menjadi pegangan bagi seseorang atau suatu kelompok orang dalam mengatur tingkah lakunya.
 - b. Etika dalam arti kumpulan asas atau nilai moral dimaksukan sebagai kode etik.
 - c. Etika dalam arti ilmu tentang yang baik atau buruk.
5. Black (1990: 11) Etika ilmu yang mempunyai cara manusia memperlakukan sesamanya dan apa hidup yang baik.

2.2.1 Manfaat Tata Krama

Adapun manfaat tata krama atau etika yaitu:

1. Ada membuat seseorang mengambil keputusan dalam suatu masalah dengan bijak.

2. Memberi pengenalan bagaimana menjalani hidup melalui rangkaian tindak sehari-hari.
3. Membuat anda menjadi disegani, dihormati.
4. Memudahkan hubungan baik dengan orang lain.
5. Memberi keyakinan pada diri sendiri dalam setiap situasi.
6. Menjadikan anda dapat memelihara suasana yang baik dalam berbagai lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, pergaulan, dan dimana anda bekerja.

2.3 Pengertian Wisata Budaya

Wisata adalah suatu kegiatan yang bersifat bersenang-senang yang ditandai dengan mengeluarkan uang atau melakukan kegiatan yang bersifat konsumtif. (Heriawan : 2004). Wisata juga merupakan suatu kegiatan jasa yang memanfaatkan kekayaan alam dan lingkungan hidup yang khas, seperti : hasil budaya, peninggalan sejarah, pemandangan alam, yang indah dan iklim yang nyaman. Adapun wisata menurut *International Union of Travel Organization (IUTO)* adalah :

1. *Visitor* (pengunjung) : seseorang yang melakukan perjalanan ke suatu Negara yang bukan. Negara tempat ia tinggal, karena suatu alasan yang bukan pekerjaannya sehari-hari.
2. *Tourist* (wisatawan): pengunjung yang tinggal sementara disuatu tempat paling sedikit 24 jam di negara yang dikunjunginya dengan motivasi perjalannya adalah berlibur, bersenang-senang, liburan kesehatan, studi alasan keagamaan dan olahraga.
3. *Excursionist* (pelancong): pengunjung sementara disuatu negara tanpa menginap.

Keanekaragaman budaya yang ada disuatu tempat bias dijadikan objek wisata untuk dikunjungi oleh para wisatawan. Wisata Budaya ini merupakan kegiatan yang mencakup kekahasan dan keunikan budaya, itu semua bias berupa kesenian, upacara

adat, maupun hasil karya seni masyarakat setempat yang menarik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Wisata Budaya adalah berpergian bersama-sama dengan tujuan mengenali hasil kebudayaan setempat. Ada juga anggapan berbagai tokoh yang memberikan pengertian wisata budaya adalah gerakan atau kegiatan wisata yang dirangsang oleh adanya objek-objek wisata yang berwujud hasil-hasil seni budaya setempat seperti, adat istiadat, upacara adat, tata hidup masyarakat, peninggalan sejarah, hasil seni, kerajinan-kerajinan rakyat dan sebagainya (R.S. Damardjati, 1989: 19).

Karena banyaknya pengunjung yang ingin mengunjungi tempat wisata budaya membuat wisata budaya mendapatkan dampak negatif terhadap kelangsungan kebudayaan itu sendiri, diantaranya :

1. Terjadinya transformasi dari aktifitas sosial kearah produk dan pengenalan dengan ekonomi yang baru dan sedikit merubah tata nilai kultur dan
2. Komersialisasi wisata budaya yang berlebihan mengakibatkan adanya upaya untuk merubah kultur budaya apabila dinilai kurang memiliki nilai ekonomis.
3. Terjadinya interaksi masyarakat tradisional dengan masyarakat modern yang mungkin adanya pola saling mempengaruhi, dan besar kemungkinan akan merubah pola kehidupan masyarakat setempat.

2.4 Pengertian Buku Panduan/Pedoman

Buku panduan adalah buku yang menyajikan informasi dan memandu atau memberikan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan didalam buku tersebut.

Effendy mengatakan bahwa buku pedoman adalah Buku yang berisi informasi, petunjuk, panduan dan lain-lain yang menjadi petunjuk tuntunan bagi pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap. Sebenarnya dari pendapat yang dikemukakan oleh Effendy, “Buku Pedoman” yaitu untuk memperoleh berbagai informasi yang

dibutuhkan dalam buku pedoman sebagai penuntun selama beraktifitas dalam ruang lingkup tertentu, maka pembaca bukan sekadar mengetahui, mengerti, dan memahami, namun dilanjutkan pada tahap perbuatan.

2.5 Pengertian *Story telling*

Story telling adalah proses penyampaian pesan/cerita secara naratif, yaitu berdasarkan urutan-urutan kejadian tertentu. (Crawford,2005).

2.5.1 Fungsi *Story telling*

Menyajikan informasi dengan cara yang paling mudah diterima. Dapat terkait dengan berbagai hal mulai dari ide-ide yang abstrak, sains, fenomena atau kejadian tertentu, sampai dengan konsep-konsep yang tidak biasa. (Eisner,1996)

2.5.2 *Visual Story telling*

Visual storytelling adalah penyampaian cerita yang dilakukan melalui media yang menggunakan image-image visual atau grafis, baik bergerak maupun diam. (Caputo,2003).

2.5.3 Fungsi Representasi Visual

1. Memperjelas cerita/pesan, visual dapat mengarah persepsi.
2. Memperkuat cerita, visual tidak hanya mempengaruhi indra penglihatan, namun juga dapat mempengaruhi indra lainnya dari manusia. (*Total immersion*).

2.5.4 Media *Visual Story telling*

Visual Story Telling																
Static						Active										
Luminear			Interpersonal			Linear			Interactive							
Articles		Illustrated		Comics		Movies		Tv	Multimedia		Games					
Newspapers	Magazines	Picture Books	Childrens Books	Prirical	Graphic Novels	Manga	Silent	Talkies	Series	Live	Enhanced TV	Internet	DVD	Role Playing	First Person	Strategy

Gambar, 2.1 : *Visual Storytelling*



Gambar, 2.2 : Contoh gambar Luminear



Gambar, 2.3 : Contoh gambar Interpersonal



Gambar, 2.4 : Contoh gambar Linear



Gambar, 2.5 : Contoh gambar Interaktif

2.6 Desain Komunikasi Visual

Menurut Adi Kusrianto “*Pengantar Desain Komunikasi Visual*”, Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi, serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan, huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. Dapat diperjelas point-pointnya sebagai berikut:

1. Konsep komunikasi.
2. Melalui ungkapan kreatif.
3. Melalui berbagai media.
4. Menyampaikan pesan atau gagasan secara visual dari seseorang atau suatu kelompok kepada kelompok yang lain.
5. Menggunakan elemen-elemen grafis berupa bentuk dan gambar, susunan huruf, warna, serta tata letak, dan perwajahan.

2.6.1 Pengertian Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna atau pesan.

Metodologi dalam desain komunikasi visual merupakan sebuah proses kreatif.

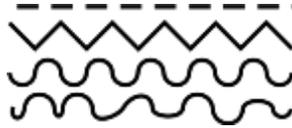
Berikut istilah yang berhubungan dengan visual:

1. *Visual Language*, yaitu ilmu yang mempelajari bahasa visual yakni kegiatan menerjemahkan atau mewujudkan informasi dalam bentuk visual.
2. *Visualiser*, yaitu orang yang pekerjaannya menangani masalah visual atau mewujudkan suatu ide ke dalam bentuk visual dalam suatu proyek desain.
3. *Visual Effect*, yaitu membuat efek-efek tipuan seolah-olah terjadi suatu keadaan atau kejadian yang sulit dilakukan manusia. Misalnya, muncul seekor dinosaurus atau monster lain yang luar biasa besarnya.
4. *Visual Information*, yaitu informasi melalui penglihatan, misalnya lambaian tangan, senyuman, baju-baju, mobil baru, dll.
5. *Visual Literacy*, yaitu kumpulan atau daftar karya visual.

2.7 Prinsip Unsur-unsur Desain

Sebelum mengerjakan sesuatu yang berhubungan dengan desain, tentunya kita harus mengetahui unsur-unsur dasar dalam membuat sebuah desain. Unsur-unsur dalam desain sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur desain tersebut tentunya sudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari, dimana pada setiap hasil karya desain. terdapat satu dari unsur-unsur dibawah ini:

2.7.1 Garis (*Line*)



Gambar, 2.6 : Model Garis

Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin ke titik poin yang lainnya. Bentuknya dapat berupa gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Berbagai macam bentuk garis, seperti lurus, melengkung, putus-putus, zig-zag, meliuk-liuk, bahkan tidak beraturan. Masing-masing garis memiliki pencitraan yang berbeda seperti berikut:

1. Garis tegak : kuat, kokoh, tegas dan hidup.
2. Garis datar : lemah, tidur dan mati.
3. Garis lengkung : lemah, lembut, dan mengarah.
4. Garis patah : tegas, tajam, hati-hati, dan naik turun.
5. Garis miring : sedang, menyudutkan.
6. Garis berombak : halus, lunak dan berirama.

2.7.2 Warna (*color*)

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih gembira, mood atau semangat, dan lain-lain (Adi Kusrianto, 2007 : 46).

	Putih Netral, rendah hati, suci, cahaya, penghormatan, harapan, lembut, kosong, damai, aman,		Abu-abu dapat diandalkan, elegan, stabil, bijaksana, formal, seimbang, netral, urban, kuat, dan		Hitam klasik, depresi, marahan, kematian, gaya, kejahatan, elegan, duka cita, dan misteri.
	Merah emosional, ekstrem, agresifitas, keberanian semangat, gairah, kekuatan, energi, cinta, dan bahaya.		Biru Langit, air, udara, keharmonisan, lapang, kesetiaan, bersih, teknologi, dingin, sejuk, percaya, dan		Hijau kecerdasan tinggi, alam, lingkungan hidup, murah hati, abadi, stabil, tenang, sehat, natural (apa
	Kuning sinar matahari, gembira, bahagia, idealisme, optimis, menonjol dan konsentrasi.		Ungu Bangsawan, iri, sensual, bijaksana, sombong, menonjol dan spiritual		Hijau Keceriaan, pesimis, kehangatan, segar, semangat, dan keseimbangan
	Coklat Netral, natural, hangat, stabil, nyaman, tidak sopan, bosan, berat, kasar, selera makan dan persahabatan.		Pink Cinta, kasih sayang, feminim, lembut, kagum, dan simpati.		

Gambar 2.7 : Arti Warna

2.7.3 Bentuk (*shape*)

Bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang pada umumnya dikenal adalah bentuk kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lonjong (*elips*), dan lain-lain. Pada desain komunikasi visual, kita akan mempelajari bentuk dasar dan bentuk turunan. Sementara pada kategori sifat, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu bentuk geometrik, bentuk natural, bentuk abstrak.

2.7.4 Ruang (*space*)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan

dinamika desain grafis. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

2.7.5 Ukuran (*size*)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

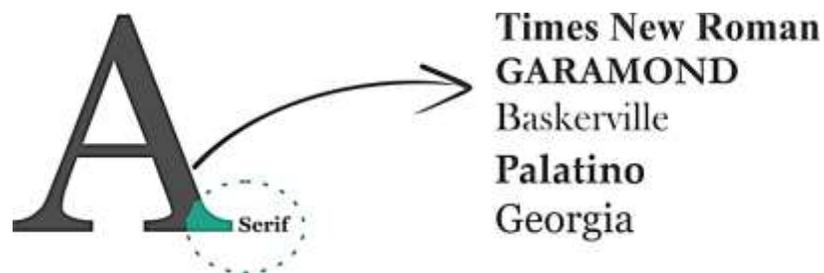
2.7.6 Tipographi

Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. (Kusrianto, 2007 : 190)

Jenis dan elemen yang ada pada huruf atau tipografi diantaranya yaitu :

a. *Serif*

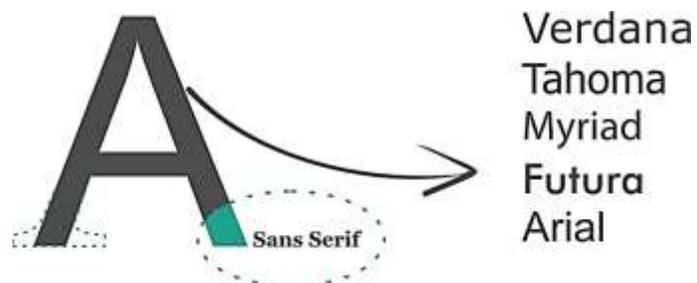
Jenis huruf *serif* mempunyai kaki/sirip (*serif*) yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan baca (*readability*) yang cukup tinggi



Gambar 2.8: Contoh Model Huruf *Serif*

b. *Sans Serif*

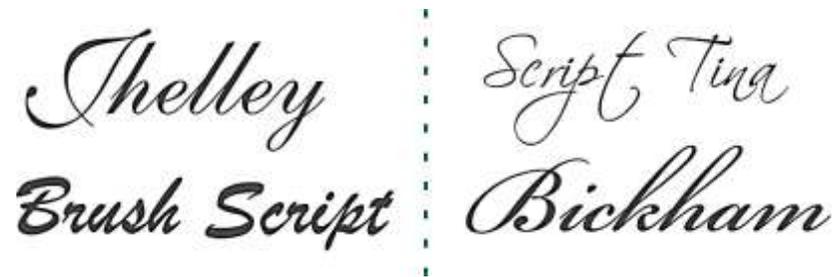
Sans serif diartikan tanpa sirip/*serif*, jadi huruf ini tidak mempunyai sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. *Sans serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, masa kini, dan futuristik. Huruf jenis ini cocok bila didampingkan dengan grafis yang berkesan *modern*.



Gambar 2.9: Contoh Model Huruf *Sans Serif*

c. Script

Huruf *script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Ada dua jenis huruf *script*, yaitu formal *script* dan *casual script*.



Gambar 2.10: Contoh Model Huruf *Script*

d. Dekoratif

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada, ditambah hiasan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki oleh jenis huruf ini adalah dekoratif dan ornamental.



Gambar 2.11: Contoh Model Huruf *Decorative*

2.7.7 Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni menggambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan visual. Dalam

perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung, cerita tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain. (Adi Kusrianto, 2007 : 140).

Drs. Soemarsono. D. Menyatakan bahwa ilustrasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: utama dan pendamping. Ilustrasi utama digunakan untuk menyajikan ide besar, ilustrasi pendamping untuk memperjelas ide utama.

- a. Fungsi ilustrasi dalam sebuah desain buku adalah sebagai berikut:
 1. Menarik perhatian pembaca.
 2. Memperjelas pembaca dalam memahami isi buku.
 3. Mendramatisasi pesan.
 4. Merangsang minat membaca keseluruhan pesan.
 5. Menjelaskan suatu pernyataan.
 6. Menciptakan suatu suasana khas.
 7. Menciptakan suatu karakter yang unik dalam keseluruhan desain buku.

- b. Berdasarkan Tujuan Pembuatannya
 1. Educational: tujuannya adalah untuk ilmu pengetahuan. Bisa berupa penyederhanaan objek, gambar teknik, atau pemetaan.
 2. Conceptual: ilustrasi untuk menyampaikan gagasan kepada lingkup kehidupan dengan suatu konsep.
 3. Storyboard: dibuat untuk menjelaskan storyboard pada industri kreatif.
 4. Animasi: ilustrasi untuk gambar bergerak

Bentuk suatu obyek ilustrasi dapat berupa gambar manusia, tumbuhan dan hewan. Gambar-gambar tersebut bisa berdiri sendiri atau bisa gabungan dari berbagai obyek yang berbeda. Obyek sebuah gambar disesuaikan dengan narasi atau tema yang telah dibuat. Gambar ilustrasi dapat menggunakan warna hitam atau putih saja.

Dalam pembuatan ilustrasi dapat menggunakan teknologi digital maupun menggunakan lukisan tangan. Dalam pembuatan ilustrasi dapat juga menggunakan bentuk yang berupa bentuk kartun, karikatur, komik, cerita bergambar maupun karya sastra yang berupa sajak atau puisi.

a. Langkah-langkah menggambar Ilustrasi sebagai berikut:

1. Gagasan

gagasan yaitu bahan yang harus diilustrasikan. Setelah mendapatkan gagasan, maka pilih dan pastikanlah adegan yang akan digambar, ketahuilah tokoh-tokohnya, suasana, kemudian pastikan dan tentukanlah corak dan media yang akan digunakan.

2. Sketsa

proses awal dalam menggambar adalah membuat rancangan gambar atau yang sering dinamakan sketsa. Mensketsa dapat menggunakan media yang akan digunakan maupun dengan pensil warna. Gagasan yang ada kemudian dituangkan bersamaan dengan proses mensket.

3. Pewarnaan

Pewarnaan dalam menggambar ekspresi dapat dilakukan dengan dua corak, yakni corak realis dan corak non realis (Impresionisme, Ekspresionisme, Abstrakisme dan lain-lain).

Dalam pewarnaan corak yang realis harus sesuai dengan kenyataan yang ada, sedangkan pewarnaan corak secara non realis dapat dilaksanakan secara bebas dan tidak terikat pada kenyataan yang ada.

b. Ragam Gambar Ilustrasi

1. Komik

Asal kata komik adalah *comic* yang artinya jenaka atau lucu. Dalam penyajian komik yaitu menggunakan rangkaian gambar yang mana antara gambar satu dengan yang lain saling melengkapi dan mengandung sebuah cerita atau yang sering disebut *comic strip*.

2. Cover

Cover adalah sampul atau kulit buku pada bagian majalah maupun buku. Gambar pada cover mewakili atau memuat isi buku maupun majalah. Biasanya di bagian majalah atau surat kabar terdapat gambar (*vignette*) sebelum maupun sesudah tulisan selesai. *Vignette* memiliki fungsi mengisi kolom maupun menghias halaman yang kosong pada majalah maupun surat kabar.

3. Ilustrasi Karya Sastra

Ilustrasi karya sastra seperti cerita pendek atau cerita bergambar, akan tampak menarik bila terdapat gambar ilustrasinya. Selain itu, ilustrasi

akan membuat orang tertarik untuk membacanya. *Vignet* (baca = vinyet) sering kita jumpai dalam majalah yang fungsinya adalah untuk menghias dan mengisi ruang yang kosong. Bentuk *vignet* pada umumnya berupa gambar dekoratif. *Vignet* dapat juga dikembangkan menjadi bentuk seni dekoratif yang berdiri sendiri sebagai karya seni.

c. Ilustrasi Buku

Buku cerita adalah media yang sangat membutuhkan ilustrasi. Ilustrasi tersebut akan memudahkan pembaca untuk berilustrasi tentang tokoh atau cerita yang ditulis dalam buku cerita tersebut.



Gambar, 2.12 : Ilustrasi buku Baduy, Real Green Living

Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang bisa membantu dan merangsang si pembaca untuk berimajinasi mengenai cerita. Ilustrasi cukup membantu dalam memahami narasi dan mengembangkan imajinasi. Selain berfungsi dalam menghidupkan sebuah cerita, gambar ilustrasi juga berfungsi memberikan bayangan pada setiap karakter di dalam sebuah cerita. Diantaranya sebagai berikut:

1. Memberikan bayangan langkah-langkah kerja.
2. Memberikan bayangan bentuk alat yang digunakan dalam tulisan ilmiah.

3. Menghubungkan tulisan dengan individualitas dan kreativitas manusia.
4. Mengkomunikasikan cerita.
5. Dapat menerangkan konsep yang disampaikan.
6. Memberikan humor-humor untuk menghilangkan rasa bosan.
7. bentuk suatu obyek ilustrasi dapat berupa gambar manusia, tumbuhan dan hewan. Gambar-gambar tersebut bisa berdiri sendiri atau bisa gabungan dari berbagai obyek yang berbeda. Obyek sebuah gambar disesuaikan dengan narasi atau tema yang telah dibuat.

2.7.8 Layout

Pengertian *layout* menurut Graphic Art Encyclopedia (1992:296) *Layout is arrangement of a book, magazine, or other publication so that and illustration follow a desired format*". Layout adalah merupakan pengaturan yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan.

Menurut Frank F Jefkin, untuk mendapatkan layout yang baik diperlukan adanya:

1. Kesatuan komposisi yang baik dan enak untuk dilihat.
2. Variasi, agar tidak monoton / membosankan.
3. Keseimbangan dalam layout sehingga terlihat sepadan, serasi, dan selaras.
4. Irama, yang berupa pengulangan bentuk atau unsur-unsur layout dan warna.
5. Harmoni adalah keselarasan atau keserasian hubungan antara unsur-unsur yang memberikan kesan nyaman dan keindahan.
6. Proporsi merupakan suatu perbandingan.
7. Kontras merupakan perpaduan antara warna gelap dan terang.

2.7.9 Layout Pada Handbook

Handbook adalah kompilasi berbagai jenis informasi yang disusun secara padat dan siap pakai. Jenis buku handbook ini amat banyak dimanfaatkan oleh para pemakai jasa layanan informasi di setiap perpustakaan perguruan tinggi, lembaga-lembaga penelitian, instansi-instansi pemerintah dan di perusahaan-perusahaan (Ningsih Rusmiati, 2013). Pada handbook ini juga memiliki kelebihan dan kekurangannya yaitu:

a. Kelebihan *Handbook*

1. Informasi yang dijelaskan pada handbook ini sangat jelas dan mudah untuk dipahami.
2. Praktis dan mudah dibawa kemana-mana.
3. Informasi yang dijelaskan pada handbook juga disertai dengan gambar.
4. Pada handbook ini mengilustrasikan apa saja tata tertib jika pengunjung sudah berada di wilayah Baduy dan memberikan ilustrasi tentang aktifitas masyarakat Baduy.

b. Kekurangan *Handbook*

1. Handbook ini tidak tahan terhadap air.
2. Handbook ini hanya ada di wilayah Baduy sehingga tidak ada di toko-toko buku.
3. Handbook ini hanya bisa dipakai untuk pengunjung sudah berada di wilayah Baduy.

c. Fungsi Handbook

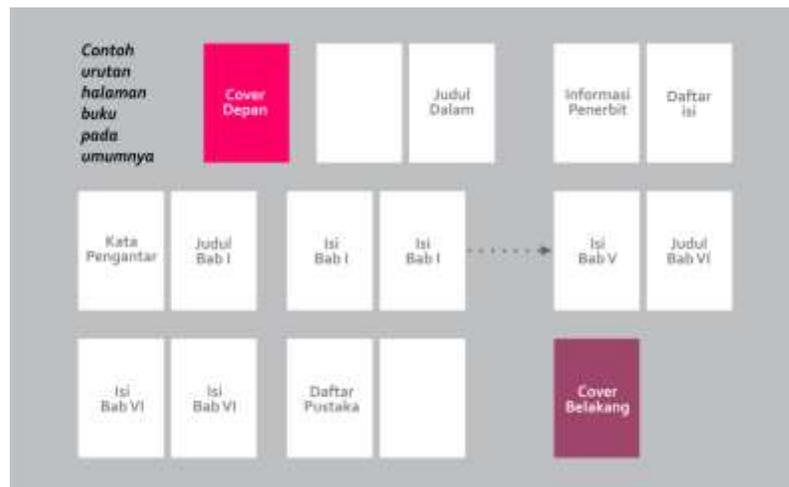
Menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain. Buku dapat menampung banyak sekali informasi, tergantung jumlah halaman yang dimilikinya dan informasi yang akan disampaikan.

d. Ukuran

Bervariasi, kebanyakan sekitar A6, A5, A4, A3, B6, B5, dan lain-lain.

e. Elemen

Sebagian besar elemen-elemen *layout* digunakan dalam buku. Karena pada umumnya elemen terbanyak adalah *bodytext*, maka perhatian khusus dalam pemilihan dan menatanya.



Gambar 2.13 : Contoh Urutan Halaman Buku

Pada umumnya, buku ini dibagi menjadi tiga bagian yang masing-masingnya terbagi lagi berdasarkan fungsi masing-masing:

1. Bagian Depan

- a. Cover depan berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, *testimonial*, elemen visual atau teks lainnya.
- b. Judul bagian dalam.
- c. Informasi penerbit dan perijinan.
- d. *Dedication*, pesan atau ucapan terimakasih yang ditujukan oleh pengarang atau orang/pihak lain.
- e. Kata pengantar dari pengarang.
- f. Kata sambutan dari pihak lain, misalnya editor atau pihak ahli.
- g. Daftar isi

2. Bagian Isi

Isi buku yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda.

3. Bagian Belakang

- a. Daftar pustaka
- b. Daftar istilah
- c. Daftar gambar
- d. *Cover* belakang biasanya berisi gambaran singkat mengenai isi buku tersebut, *testimonial*, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya.

2.8 Teori Harold D. Lasswell

Harold D. Lasswell, adalah ilmuwan politik yang juga tertarik mendalami komunikasi. Bidang studi yang ditekuninya terutama yang menyangkut propaganda dan komunikasi politik. Karena kontribusinya yang besar terhadap perkembangan

ilmu komunikasi, ia dipandang sebagai satu dari empat yang mendapat sebutan *The Founding Fathers*.

Sumbangan pemikiran Lasswell dalam kajian teori komunikasi massa adalah identifikasi yang dilakukannya terhadap tiga fungsi dari komunikasi massa. Pertama adalah kemampuan media massa memberikan informasi yang berkaitan dengan lingkungan di sekitar kita, yang dinamakannya sebagai *surveillance*. Kedua, adalah kemampuan media massa memberikan berbagai pilihan dan alternatif dalam penyelesaian masalah yang dihadapi masyarakat, yang dinamakannya sebagai fungsi *correlation*. Ketiga adalah fungsi media massa dalam mensosialisasikan nilai-nilai tertentu kepada masyarakat, yang dalam terminologi Laswell dinamakan sebagai *transmission*.

a. Bentuk model komunikasi menurut Laswell

Menurut Lasswell persoalan komunikasi menyangkut lima pertanyaan sederhana, sebagai berikut:

1. *Who* (siapa/sumber)

Who dapat diartikan sebagai sumber atau komunikator yaitu, pelaku atau pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dan juga yang memulai suatu komunikasi. Pihak tersebut bisa seorang individu, kelompok, organisasi, maupun suatu Negara sebagai komunikator.

2. *Says what* (pesan)

Says menjelaskan apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan kepada komunikan (penerima), dari komunikator (sumber) atau isi informasi.

3. *In which channel* (saluran/media)

Suatu alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator (sumber) kepada komunikan (penerima) baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media cetak/elektronik).

4. *To whom* (siapa/penerima)

Seseorang yang menerima siapa bisa berupa suatu kelompok, individu, organisasi atau suatu Negara yang menerima pesan dari sumber. Hal tersebut dapat disebut tujuan (destination), pendengar (listener), khalayak (audience), komunikan, penafsir, penyandi balik (decoder).

5. *With what effect* (dampak/efek)

Dampak atau efek yang terjadi pada komunikan (penerima) setelah menerima pesan dari sumber seperti perubahan sikap dan bertambahnya pengetahuan.

b. Kekurangan dan kelebihan model komunikasi Laswell

- Kelebihan dari model Lasswell
 1. Mudah dan simple
 2. Cocok untuk semua tipe komunikasi
 3. Konsep efeknya jelas
- Kekurangan dari model Lasswell
 1. Feed back tidak disebutkan
 2. Pesan yang ditunjukan tidak tentu jelas arahnya
 3. Linear Model