

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Wisata “Travel”

Pengertian Wisata berdasarkan teori yang bersumberkan buku dengan judul “Sejarah Kepariwisata & Perkembangannya di Indonesia. Menjelaskan beberapa teori mengenai apaitu wisata, kegiatan wisata, faktor-faktor wisata, dan unsur-unsur wisata sebagainya.

2.1.1 Pengertian Wisata “Travel”

H.Kodhyat (2013) Secara estimologi wisata “Travel berasal dari Bahasa sansekerta dengan arti perjalanan, yang saat ini berkembang dengan motivasi yang bersifat “Rekreatif” yaitu dengan tujuan liburan, secara ilmiah wisata “Travel” adalah perjalanan dang persinggahan yang dilakukan oleh manusia diluar tempat tinggalnya dengan berbagai motivasi atau dengan berbagai maksud dan tujuan, tetapi bukan untuk berpindah tempat tinggal dan menetap ditempat yang dikunjungi atau disinggahi, atau untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan dengan mendapat upah. Berpetualang, olah raga, dan liburan. Pelaku traveling biasanya disebut dengan sebutan “traveler”. Traveler adalah pengunjung sementara yang tinggal sekurang-kurangnya 24 jam (Menginap) ditempat tujuannya . Tujuan digolongkan menjadi pesiar (leisure) atau keperluan liburan dan non pesiar atau keperluan bisnis. Awalnya kegiatan wisata “travel” dilakukan untuk keperluan ziara dan bisnis. Sedangkan pelancong merupakan pengunjung sementara yang yang tinggal ditempat yang dikunjungi kurang dari 24 jam. Tidak dapat dipungkiri kegiatan traveling merupakan kegiatan yang bersifat konsumtif, selama kegiatan dilakukan pelaku traveling membelanjakan uangnya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang bersifat konsumtif seperti menginap dihotel, makan dan minum direstoran atau diwarung, biaya transportasi lokal, bahkan seringkali juga untuk hiburan. Tanpa mendapatkan penghasilan ditempat-tempat yang dikunjungi atau disinggahi, sehingga sifat konsumtif dapat dikatakan dalam artian mutlak. Seperti yang dikutip oleh *Prof.Hunzier & Prof.Krapf* (Pakar pariwisata asal swiss) yang tercantum pada buku sejarah kepariwisataan & perkembangannya di Indonesia halaman 7 : *Tourism is the sum of the fenomena and relantioship arising from the travel and stay ofnon-residents,*

in so far they do not lead the permanent residence and are not connected with earning activity” yang artinya adalah “Kepariwisata adalah keseluruhan gejala (Fenomena) dan hubungan-hubungan (Relationship) yang ditimbulkan oleh perjalanan dan persinggahan manusia diluar tempat tinggalnya, dengan maksud bukan untuk tinggal menetap (ditempat-tempat yang disinggahinya) dan tidak berkaitan dengan pekerjaan-pekerjaan yang menghasilkan upah.

2.1.2 Pengertian Wisatawan

H.Kodhyat (2013) *IUOTO (International Union Of Official Travel Organizations)* Memberikan rumusan tentang pengertian “wisatawan” (“*tourist*”) sebagai berikut : “Wisatawan adalah pengunjung sementara yang tinggal sekurang-kurangnya 24 jam, dengan kata lain harus bermalam atau menginap di negeri yang dikunjungi dengan maksud dan tujuan perjalanannya yang dapat digolongkan sebagai berikut:

1. Pesiari (*leisure*), yaitu untuk keperluan liburan, kesehatan, studi, agama (*ziarah*) dan olah raga.
2. Non-Pesiari, yaitu hubungan dagang (*bussines*), kunjungan keluarga/handai taulan, konferensi dan misi.

Rumusan tentang pengertian “wisatawan” (“*tourist*”) tersebut diberikan oleh *IUOTO* untuk membedakannya dari pengertian “*Pelancong*” atau “*Excursionist*” yang artinya adalah pengunjung sementara yang tinggal dinegara yang dikunjunginya kurang dari 24 jam (termasuk yang datang dengan kapal pesiar) dengan kata lain, tidak bermalam atau menginap (*day trip*). Target yang akan dituju dalam penelitian ini adalah wisatawan yang senang dengan kegiatan *traveling* ala *Backpacker*, Ala *Backpacker* disini diartikan sebagai wisatawan yang senang kegiatan *traveling* dengan biaya yang tidak begitu besar dan tidak mewah dalam keperluannya seperti transportasi, penginapan, makan, dan sebagainya.

2.1.3 Pengertian Backpacker

Trinity (2007) Dalam buku *naked traveler* Trinity mengatakan : Sebagai backpacker , *traveling* lebih mmurang dengan cara independent tanpa ikut paket tir (Waktu yang dijatah). Mengapa disebut dengan backpackers? Karena para traveler membawa ransel (*Backpack*) Bukan sebuah koper (*suitcase*) intinya mereka menjelajah dunia dengan

biaya terbatas. Selain itu untuk mudah dibawa kemanapun. Sebagai Backpacker atau istilah lebih kerennya *low budget traveler*, faktor makan adalah hal yang terpenting karena merupakan faktor yang dapat kita control pengeluarannya, cara paling murah adalah dengan membawa bekal sendiri dari Indonesia yang tinggal diseduh dengan air panas seperti mi dan bubur instan. Idealnya melakukan kegiatan traveling lebih mengasyikkan bila Bersama teman. Sebagai seorang backpacker yang memiliki keterbatasan uang, mencari teman merupakan tujuan untuk menghematnya selain dengan ngobrol. Ideal kedua adalah memiliki teman lokal yang dapat ditebengi untuk menginap, dsb. Selain itu menjadi anggota kumpulan para traveler didunia yang suka mengadakan pertemuan disuatu negara. Paling tidak harus menghafal Bahasa setempat untuk kata “keluar” dan mengetahui persis dimana arahnya, baik sedang didalam restoran, stasiun kereta, airport, dan lain-lain.

Backpacking merupakan salah satu praktik gaya hidup yang dilakukan oleh kaum muda, khususnya mahasiswa dalam melakukan pencarian identitas dirinya di asosiasi sosial tertentu. Untuk memahami hal itu, dalam sosiologi dikenal teori interaksionisme simbolik. Teori ini pada mulanya merupakan aliran sosiologi Amerika yang lahir dari tradisi psikologi. Interaksionisme simbolik merupakan sebuah perspektif yang bersifat sosial, psikologis yang terutama relevan untuk penyelidikan sosiologis.

Studi sebelumnya tentang backpacker yakni memahami tentang *Cross Cultural Adaptation Backpacker Asing* dalam berkomunikasi dengan warga lokal di Indonesia, (Nugraha, 2011). Penelitian tersebut hanya dilihat dari segi komunikasi saja sedangkan dari segi sosiologisnya belum dimunculkan. Sisi sosiologis dari penelitian ialah gaya hidup yang merupakan kebutuhan sekunder manusia yang bisa berubah sesuai dengan perkembangan jaman, gaya hidup tersebut bisa dilihat dari kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh manusia meliputi cara berpakaian, penggunaan Bahasa, pemanfaatan waktu luangnya, dan salah satunya ialah *backpacking*. Gaya hidup tersebut bisa dinilai relative tergantung penilaian dari orang lain. *Backpacking* bisa menjadi gaya hidup yang baik atau bahkan sebaliknya.

Waktu senggang merupakan jeda dari kesibukan atau rutinitas. Seseorang dikatakan memiliki waktu senggang ketika mereka selesai mengerjakan aktivitas rutin sehari-hari. Namun pada kenyataannya terdapat mahasiswa yang melakukan *Backpacking* di waktu yang kurang tepat atau bukan pada saat waktu luangnya. Jadi, berdasarkan pertimbangan kondisi penelitian tersebut maka permasalahannya dapat dikatakan perlu untuk diteliti. Selain itu, hasil dari penelitian ini dilakukan juga dengan alasan bahwa saat ini *traveling* sedang *booming*, khususnya di Indonesia. Tidak sedikit orang yang sengaja meluangkan waktunya untuk melakukan sebuah perjalanan termasuk perjalanan yang menggunakan gaya *Backpacker*, khususnya mahasiswa yang menjadi informan dalam penelitian ini. Mereka mulai berpikir untuk mengumpulkan uang dan merencanakan sebuah perjalanan, dan mulai sadar bahwa *traveling* sekarang menjadi gaya hidup.

CheapAir.com,2015, Menurut cheapair.com yang disampaikan salah satu traveler yang berbagi video dalam akun youtubenya, 3 juta penerbangan domestic luar negeri, menyimpulkan untuk mencari tiket dengan harga yang murah dan pas. 54 hari menjelang sebelum keberangkatan. Yang antara lain merupakan salah satu tips dalam menghemat biaya perjalanan hendak melakukan kegiatan *traveling*.

Prita Gozing (Perencana Keuangan) (2015), Prita Gozig mengatakan tips mengatur keuangan dalam menyiapkan kegiatan *traveling*. Dengan menyisihkan uang dengan rekening terpisah khusus liburan. Penghasilan yang sifatnya non rutin, walaupun jadwal liburan tidak setiap bulan seperti bonus, tunjangan, komisi, hadiah. Dan menyisihkan Gaji (Sifatnya rutin) menyisihkan beberapa persentase untuk liburan.

2.1.4 Faktor *Traveling*

H.Kodhyat (2013), Dikutip dari buku sejarah kepariwisataan & perkembangannya di Indonesia, Faktor pendorong utama bagi para pelaku travel untuk berkunjung atau menentukan destinasi wisata yang akan mereka tuju adalah daya tarik yang terdapat di destinasi tersebut yang bersangkutan. Selain itu tingkat kemudahan atau aksesibilitas untuk mencapai destinasi terutama ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu, informasi, pelayanan pemberian visa, transportasi, dan kepatuhan (bea cukai), keimigrasian dan pengkarantinaan. Semakin mudah calon wisatawan tersebut

berkunjung makin besar pula kemungkinan calon wisatawan tersebut berkunjung ke destinasi yang bersangkutan. Destinasi wisata pada dasarnya memiliki unsur seperti, alam, kebudayaan, kegiatan, atau aktivitas. Beberapa peristiwa, dan atmosfer suasana tempat. Adapula beberapa faktor penyebab perkembangan kegiatan wisata dan kepariwisataan diantaranya adalah, timbulnya kebutuhan melarikan diri dari kepadatan daerah perkotaan, kesibukan dan rutinitas kerja dengan berkreasi atau berwisata, kedua terciptanya waktu senggang (*leisure time*) dan hari-hari libur yang dapat dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan berkreasi atau berwisata dan ketiga kesejahteraan sosial yang memungkinkan masyarakat mempunyai penghasilan lebih (*disposable income*) yang dapat dipergunakan untuk membiayai kegiatan rekreasi dan wisata. Seperti yang dikutip Volney dalam karya tulisnya yang berjudul *Travels Through Syria and Egypt (1780-an M)* : Kegiatan wisata “Travel” dapat mempermudah pengetahuan dan wawasan.

Enche Tjin (2013) mengatakan dalam bukunya, sebelum kita melakukan kegiatan traveling alangkah baiknya, kita mencar informasi terlebih dahulu untuk efektifitas waktu. Sehingga semuanya dapat tersusun dengan baik. Sumber referensi yang didapat bisa menggunakan google, blog, buku dan majalah. Aplikasi smartphone dan juga aplikasi online. Selain itu menggunakan jasa pemandu lokal ketika berada didestinas wisata (penghemat waktu dan keamanan) beberapa contoh pemandu wisata seperti *fixer*, mencari penginapan yang tidak terlalu mahal namun tetap nyaman untuk ditempati. Membaca sejarah dan budaya tujuan wisata, mencari waktu (bulan idel untuk wisata), keamanan (perhatikan lingkungan sekitar), pemilihan pakaian (pakaian seperti penduduk lokal, dan hindari keturis-turisan). Hindari pula tempat yang tidak aman jika tidak begitu penting untuk dikunjungi.

2.2 Pengertian Buku

Buku merupakan salah satu sahabat manusia dan menjadi tanda kemajuan suatu bangsa. Kita dapat bicara dengan tokoh-tokoh terkenal diseluruh dunia dari segala zaman melalui buku bacaan. Seluruh dunia dapat kita jelajahi dengan rajin membaca buku. Sejarah umat manusia, ilmu pengetahuan, dan apa saja, dapat kita ketahui dengan banyak membaca buku bacaan.

Pengertian buku dapat dibedakan berdasarkan bentuk dan fungsinya. Menurut bentuknya, buku merupakan kumpulan halaman atau lembar tulis 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. Bahan buku ada bermacam-macam sesuai dengan tingkat kemajuan dan pengetahuan manusia, buku juga berfungsi sebagai salah satu sarana komunikasi, semakin sering 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 *linguistic* dari sebuah universitas ternama di California, menyatakan bahwa : “Komunikasi sangat essential bagi pengembangan kepribadian manusia”

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

2.2.1 Jenis Buku

Buku pada awal mulanya hanya bertujuan untuk memberikan informasi berharga dan mengabaikannya kedalam sebuah tulisan, tetapi dalam perkembangan buku menjadi macam-macam jenis dan kegunaan yang lebih spesifik. Berikut ini merupakan jenis-jenis buku menurut kamus besar Bahasa Indonesia (1989: 133).

1. Buku Saku

Buku saku memiliki kesamaan dengan buku panduan, karena bersifat sebagai buku panduan bagi para penggunaannya hanya perbedaannya pada saat event berlangsung. Buku saku juga merupakan sebuah buku berukuran kecil, seukuran saku/dapat dimasukkan kesaku yang berisi informasi mengenai suatu tema tertentu. Manfaatnya seperti, Media panduan singkat, Informasi mengenai suatu hal tertentu, mudah dibawa, dsb.

2. Buku Acuan

Buku yang berisikan informasi atau keterangan yang dipakai sebagai panduan dalam melaksanakan sesuatu (penelitian dan sebagainya)

3. Buku Referensi

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

4. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi menurut *Lawrence Zeegen* (2009 : 24) Kita belajar untuk memecahkan kode gambar dari usia dini. Buku bergambar anak-anak memainkan peran formatif dalam Pendidikan visual kita melalui pesan yang mereka bawa, dan sarana informasi yang disampaikan, buku ilustrasi memiliki makna yang terpisah, terdiri dari buku dan ilustrasi. Pada buku ilustrasi sendiri adalah lembaran-lembaran kertas yang disusun dan disatukan dalam sampul sedangkan ilustrasi sendiri diartikan suatu coretan dengan teknik menggambar, fotografi, lukisan maupun teknik seni rupa.

5. Buku Panduan

Buku pedoman/petunjuk untuk para pelancong atau wisatawan yang memuat keterangan mengenai suatu negara, daerah, atau suatu tempat penginapan (hotel, losmen, dan sebagainya) disebut juga sebagai buku petunjuk.

2.2.2 Fungsi Buku

Buku yang baik memiliki fungsi dan kegunaan yang beragam. Fungsi buku sebagian besar ditentukan dari jenis bukunya. Fungsi tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

Fungsi Buku Untuk Pembaca

Buku memiliki banyak fungsi bagi pembacanya. Fungsi utama buku adalah sebagai sumber informasi yang dibuthkan oleh pembaca. Buku juga berfungsi sebagai media komunikasi, media informasi, media kreatifitas, dan media pembelajaran berbasis baca tulis

2.2.3 Struktur Buku

Dalam sebuah buku terdiri dari beberapa struktur utama yang mendukung terbentuknya sebuah buku secara utuh dan keseluruhan. Struktur ini dapat dikatakan struktur umum yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Cover Depan

Halaman depan buku yang biasanya terbuat dari bahan yang lebih tebal berbeda dengan halaman isi, dan diletakkan pada bagian depan dan belakang (terakhir) sebuah buku. Pada bagian sampul dengan sebuah buku biasanya terdapat judul (topic) buku, nama pengarang atau penerbit. Sedangkan pada sampul bagian belakang tercantum synopsis buku dan alamat instansi yang menerbitkan buku tersebut. Jenis penyampulan ada dua macam, yaitu *soft cover* dan *hard cover*.

2. Fitur dan Isi

Bagian yang membahas buku dan informasi apa saja yang disampaikan oleh pembuat buku dan akan didukung dengan berbagai foto atau ilustrasi gambar untuk memudahkan informasi mengenai buku tersebut.

3. Cover Belakang

Pada sampul bagian belakang tercantum synopsis yaitu berisi ringkasan dari keseluruhan isi buku, biasanya terletak pada sampul bagian belakang buku dan alamat instansi yang menerbitkan buku tersebut.

2.2.4 Kriteria Buku

Buku yang baik harus dapat menyampaikan informasi secara visual dan timbal balik materi dengan baik. Buku yang haruslah memiliki kriteria-kriteria dan sesuai dengan target segmentasinya sebagai berikut :

1. Segmentasi

Buku yang sesuai dengan segmentasinya akan secara otomatis tercapai misinya. Informasi yang ditujukan kepada target pembacanya akan tepat sasaran. Nama buku, isi publik, dan desain yang sesuai target pembaca menjadi faktor terpenting dalam tercapainya tujuan pembuatan sebuah buku

2. Fungsi

Buku yang baik memiliki manfaat bagi pembacanya. Informasi yang terdapat dalam buku dapat menjadi sumber referensi terpercaya. Informasi tersebut akan menjadi inspirasi yang bisa direalisasikan oleh pembaca di kehidupannya.

3. Desain

Desain pada buku merupakan salah satu unsur terpenting. Buku yang baik memiliki desain yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat mempermudah pembaca dalam

mendapatkan informasi. Desain buku meliputi *Cover* yang dapat menunjukkan identitas dan menarik bagi pembaca, *layout* yang menarik mempermudah dalam membaca alur informasi didalamnya, warna yang dinamis dan tidak menyakitkan mata ketika membaca, serta pemilihan *font* yang sesuai dan memiliki *readability* yang baik.

4. Ukuran

Buku yang baik memiliki ukuran yang sesuai dengan kenyamanan pembaca, sehingga buku mudah dibawa tidak mudah rusak. Ukuran untuk buku panduan tidak boleh terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran ini pada umumnya adalah A4, Letter, dan B5 atau F4.

2.3 Pengertian Perancangan

Perancangan merupakan usaha untuk merancang sebuah sketsa atau pengaturan dari beberapa hal yang terpisah ke dalam satu kesatuan. Dalam kamus Bahasa Indonesia (2003: 725), perancangan adalah “suatu proses, cara, pembuatan merancang, untuk tanda, batas, dan sebagainya”. Setiap hal akan disebut perancangan apabila ada sebuah proses yang dimana ada upaya untuk menyatukan setiap elemen yang terpisah-pisah menjadi satu bagian.

Perancangan menurut Ceri (1997 : 134) Perancangan merujuk kepada proses bagaimana system pengurusan organisasi/kelompok hingga mencapai visinya. Perancangan juga didefinisikan sebagai proses pembuatan keputusan secara sadar dan sistematis tentang tujuan aktivitas yang individu, kumpulan, unit kerja atau organisasi yang dilaksanakan pada masa yang akan mendatang. Bateman & Snell (1996 : 114) Dan menurut Hellriegel & Slocum (1996 : 139) dimana perancangan merujuk pada proses formal yang dirangkum sebagai berikut :

- Memilih misi dan visi seluruh kelompok untuk jangka Panjang dan pendek
- Membentuk tujuan bagian, jabatan individu berdasarkan tujuan kelompok
- Sebagai strategi dan taktik untuk mencapai tujuan tersebut
- Dan mencakup seluruh (manusia, uang, peralatan) untuk mencapai berbagai tujuan, strategi, dan taktik.

Dari seluruh teori tentang perancangan dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan usaha dalam suatu proses secara sadar dan sistematis yang meliputi segala aspek seperti benda, manusia, organisasi, waktu, dll dalam pengerjaannya untuk mencapai visi atau tujuan.

2.4 Perancangan Buku Panduan

Buku memiliki tahapan dalam proses pembuatannya, tahapan ini dibuat agar perancangan buku panduan ini dapat tersusun dengan baik dan proses pembuatan sesuai dengan dengan jadwal yang direncanakan. Ini beberapa tahapan dalam merancang buku:

1. Perencanaan

Tahap pertama dalam pembuatan buku adalah melakukan perancangan yang baik. Proses perencanaan ini sangat penting agar dalam proses pembuatan buku menjadi lebih mudah. Perencanaan dimulai dengan penentuan segmentasi pembaca, buku, dan penentuan distribusi atau penjualan buku.

2. Pembuatan Konsep

Hasil perencanaan kemudian dilanjutkan ke dalam pembuatan konsep buku. Konsep ini merupakan dasar dari pembuatan buku secara menyeluruh. Tahap ini dimulai dengan pembuatan nama buku, pemilihan rubrik, penentuan jumlah halaman, ukuran buku, jenis kertas yang akan digunakan.

3. Proses Desain

Artikel dan konten berupa foto atau ilustrasi yang telah didapatkan kemudian diseleksi kembali secara teliti. Proses desain kemudian dilakukan dengan pembuatan *layout*, kemudian dilakukan pemilihan warna dan font yang akan digunakan. Artikel dan konten kemudian dikomposisikan menggunakan *software* desain. Desain kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *cover*. Desain yang telah lengkap kemudian dibuat dummy dan dilakukan koreksi ulang hingga desain disetujui untuk dilanjutkan ke tahap produksi.

4. Produksi

Produksi pada pembuatan buku menggunakan berbagai macam teknik cetak yang menentukan hasil dari desain yang sudah dirancang, 5 teknik cetak itu adalah, cetak

offset, cetak *flexography*, cetak *rotogravure*, cetak sablon, dan cetak digital. Teknik cetak yang pada umumnya digunakan adalah teknik cetak *offset*.

5. *Finishing*

Finishing cetak adalah tahap akhir dalam pembuatan buku. Tahap ini adalah proses pengemasan buku agar terlihat lebih menarik seperti pembuatan *souvenir* atau pelapisan kertas *cover* majalah

2.4.1 Definisi Ilustrasi

Ilustrasi dalam Bahasa Belanda (*illustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartu (Nurhadidat, Dedi, 2004 : 54). Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata (*illusion*). Sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai diverifikasi. Bisa melalui lewat tulisan, gambar maupun bunyi (Fariz, 2009:14).

Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca buku ini, sehingga diharapkan agar pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sejarah. Kata ilustrasi bila dilihat dalam Bahasa Inggris *illustration*, memiliki arti gambar, foto, ataupun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Soedarso, 2014:566).

A. Tujuan Penggunaan Ilustrasi

- Ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
- Ilustrasi dimaksudkan untuk memberi variasi pada bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan lebih memudahkan yang membaca untuk memahami pesan
- Ilustrasi tersebut memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi (Arifin dan Kusrianto, 2009:70)

Ilustrasi dapat juga menghemat penyajian sebab dengan ilustrasi dapat menyajikan suatu konsep yang rumit dan luas dalam ruang atau tempat yang terbatas. Tampilan sesuatu yang sulit dijelaskan dengan kata-kata sebagai contohnya benda konkrit dan konsep visual, konsep spatial, hubungan dan gerakan antar bagian pada mesin, serta perbandingan benda atau konsep. Menurut Putra dan Lakro (2012:2) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut mudah untuk dipahami.

B. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014:566) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah :

Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*).



Gambar 2.1 Contoh Gambar Ilustrasi Dekorativ

Beberapa Referensi Ilustrator & Gaya Gambar :

Beberapa Referensi Ilustrasi & Gaya gambar yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan buku panduan *traveling*, seperti diela maharaniie ilustrator asal Indonesia, dan kate Pugsley ilustrator asal Amerika.

1. Diela Maharani



2. Kate Pugsley



C. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi dalam pembuatan buku. Adapun fungsi-fungsi dari Ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2009:70-71)

- Fungsi Deskriptif, Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian tentang sesuatu verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat penjang. Dengan ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga lebih cepat dan lebih mudah dipahami.
- Fungsi Ekspresi, Ilustrasi bisa memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, maksud, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.
- Fungsi kualitatif, Ilustrasi yang biasa digunakan antara lain daftar atau tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema dan simbol.

D. Faktor yang Menentukan Buku Ilustrasi

Ada beberapa faktor yang menentukan kualitas buku ilustrasi. Dalam pembuatan buku ilustrasi sangat perlu memperhatikan hal-hal tersebut (Sutopo, 2006:18) :

- Ukuran kertas naskah
- Spasi barisan ketik
- Ukuran huruf
- Pola ketikan
- Pola layout buku yang akan dibuat
- Ukuran *font* yang akan digunakan
- *Leading (interline)* atau jarak antar baris teks

- Banyak sedikitnya ilustrasi beserta rancangan penempatannya
- Ukuran dan format buku

2.4.2 Layout Buku Panduan

Layout pada dasarnya merupakan tata letak suatu elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Suriyanto Rustan (2009:138), *layout* juga merupakan upaya untuk menentukan suatu tata letak yang sesuai dengan estetika suatu bidang yang disusun. Prinsip-prinsip sebuah *layout* :

1. **Balance (Seimbang)**

Keseimbangan membantu menentukan ukuran dan peraturan setiap bagian dalam *layout*, *layout* tidak seimbang membuat pembaca kesulitan membaca dan akan merasakan sesuatu yang salah pada hal yang ia baca. Ada dua jenis *balance*, yaitu : *symmetric balance* (kuat, stabil) dan *asymmentric balance* (Variatif dan bergerak)

2. **Rhythm (Irama)**

Irama merupakan bentuk yang dihasilkan dengan mengulang elemen secara bervariasi. Pengulangan secara konsisten dan bervariasi adalah kata kunci utamanya, keduanya saling melengkapi karena tanpa adanya variasi, pengulangan akan tampak membosankan. Setiap variasi elemen yang mengalami pengulangan juga harus memiliki kesatuan yang utuh.

3. **Emphasis (titik berat)**

Dalam upaya menarik perhatian pembaca, setiap pesan pada *layout* harus memiliki daya tarik yang tinggi,. Jika tidak khalayak akan cepat berpaling.

4. **Unity (Kesatuan)**

Kesluruhan elemen pada sebuah *layiut* harus saling memiliki satu dengan yang lainnya. Hal ini membantu menentukan banyaknya elemen yang ingin digunakan atau bagaimana penggunaannya.

Sebuah *layout* dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan suatu cara tertentu.selanjutnya, sebuah *layout* harus ditata dan dipetakan secara baik supaya pengguna dapat berpindah dari satu bagian kebagian yang lain dengan mudah dan cepat.

Akhirnya, sebuah layout harus menarik untuk mendapatkan perhatian yang cukup dari penggunanya.

Grid layout

Grid adalah alat dasar desain yang digunakan sebagai panduan untuk posisi berbagai elemen dalam desain. Gavin Ambrose (2015:84). Sebuah *Grid* diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Sistem *grid* digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui *Grid* akan mempermudah membuat sebuah sistematis guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan *grid* dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan estetik. Beberapa elemen

2.4.3 Tipografi

Dalam desain grafis, tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata dengan pengaturan penyebaran pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan saat membaca. Menurut Wagiono Sunarto, MSc dalam buku “Tipografi dalam desain grafis”, Tipografi memainkan peranan yang sangat penting dalam keberhasilan bentuk komunikasi visual, baik sebagai unsur utama maupun pelengkap. Tipografi juga bisa menjadi inti gagasan suatu komunikasi grafik dan huruf menjadi satu-satunya “visualisasi” yang efektif. Secara umum tipografi diartikan seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni menyusun huruf dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya-gaya huruf. Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antar konsep dan komposisi karya (Santosa, 2002:2018) tipografi lebih dari sepuluh ribu berlaku secara internasional dan sudah dibakukan.

2.4.4 Warna

Warna adalah suatu hal yang penting dalam menentukan respons dari orang, warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang, setiap warna akan memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung dari latar belakang pengamatnya,

ilmu tentang warna disebut juga “*Chromatics*” (Dr. Ireko Nugroho, M.Si, 2008; 1). Teori warna sudah dikembangkan oleh alberti (1435) dan diikuti oleh Leonardo Davinci (1490), Teori warna mendapat perhatian yang serius oleh Sir Isaac Newton seorang ahli fisika melalui tulisannya yang berjudul “*optics*” pada tahun 1704. Warna dapat dikatakan sebagai kualitas dari mutu cahaya yang dipantulkan suatu obyek ke mata manusia. Warna akan dapat membuat kesan atau *mood* untuk keseluruhan gambar atau grafis. Setiap warna memiliki daya tarik yang berbeda dan dalam penggunaannya diharapkan dapat menciptakan keserasian dan membangkitkan emosi. Warna dikelompokkan menjadi beberapa salah satunya yang digunakan dalam buku ini, yaitu:

- **Warna Primer**

Adalah warna-warna yang paling kuat, ia merupakan warna yang utama dalam pembentukan warna-warna lainnya, warna pokok terdiri dari tiga yaitu : Merah, biru, kuning.

Arti perpaduan warna diatas pun dapat terlihat antara warna merah, kuning, dan biru. Warna kuning bisa diartikan sebagai warna keceriaan (*Dr.Ir.Eko Nugroho, M Si, 2008;36*), sehingga kuning mengartikan suatu keceriaan yang dituju kepada orang lain. Sedangkan warna merah mengertikan suatu gerakan sosial (*Dr.Ir.Eko Nugroho, M Si, 2008;36*), dan warna biru dapat diartikan sebagai kekuatan, dingin, dan sejuk (*Dr.Ir.Eko Nugroho, M Si, 2008;36*),