

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Perancangan *Electronic Book (E-Book)*

2.1.1 Teori Perancangan

Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Manfaat tahap perancangan sistem ini memberikan gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi. Sesuai dengan komponen sistem yang dikomputerisasikan, maka yang harus didesain dalam tahap ini mencakup hardware atau software, database dan aplikasi.

Menurut Sommerville dalam buku Agus Mulyanto (2009 : 259) proses perancangan bisa melibatkan pengembangan beberapa model sistem pada tingkat abstraksi yang berbeda-beda.

2.1.2 Teori perancangan buku

Desain atau perancangan buku berarti rancangan isi, style, format, layout, urutan dari macam-macam buku. Komponen berarti bagian atau halaman dari buku, seperti catatan edisi, pengantar, indeks, atau cover depan dan belakang. Dalam desain buku elemen adalah suatu yang dapat terjadi berulang kali di mana-mana seperti ilustrasi, daftar header, footer, tabel dan lainnya (Sutopo, 2006:11). 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 kedalam 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.

2.1.3 *Layout* buku

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

Dalam buku yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya* kembali memaparkan tentang layout berkaitan dengan elemen-elemen yang ada di sebuah layout. Elemen-elemen ini nantinya memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, serta melahirkan kenyamanan ketika membacanya. Selain itu, kemudahan dalam mencari informasi juga diperlukan dalam sebuah layout terkait dengan navigasi dan estetika (Rustan, 2009;27). Rustan membagi elemen layout menjadi :

1. Elemen Teks, yakni komponen-komponen dalam sebuah layout yang meliputi deck, byline, bodytext, subjudul, pull quotes, callouts, kickers, mutual caps, indent, lead line, spasi, header & footer, running head, catatan kaki, nomor halaman, jumps, signature, nameplate, dan masthead.

2. Elemen Visual, elemen-elemen dalam sebuah layout meliputi foto, artwork, infografis, garis, kontak.

3. Invisible Element, elemen-elemen yang berfungsi sebagai acuan penempatan sebuah elemen. Invisible Element ini meliputi margin dan grid. Margin menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. Margin juga mencegah resiko kesalahan potong pada saat proses cetak. Selain itu margin memberikan kesan rapih dan enak dilihat secara estetika. Grid memudahkan audiens menentukan peletakan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout.

4. Negative Space atau White Space, yaitu ruang kosong yang ditunjukkan agar penempatan karya tidak terlalu penuh pada suatu bidang, ruang kosong ini juga digunakan untuk memberikan emphasis atau penekanan pada objek-objek tertentu. Selain itu, dapat membuat audiens menjadi lebih nyaman dan lebih mudah memahami isi dalam layout. Ruang kosong ini memberikan kesan aliran dalam desain dan sekaligus akan membangun keseimbangan dalam desain jika dikomposisikan secara pas.

5. Visual Hierarchy, suatu cara untuk memberikan arahan pada pembaca kepada suatu hal juga merupakan salah satu cara untuk menggambarkan tingkat krusial suatu informasi. Desainer dapat memberikan kontras untuk menuntun pembaca dalam memahami informasi dan gambar pada susunan yang diinginkan.

6. Gestalt, elemen yang erat kaitannya dengan teori psikologi yang mengatakan bahwa seseorang akan mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai satu kesatuan yang utuh. Dikembangkan oleh Maz Weitheimer dan rekan-rekannya, teori ini dapat menjelaskan kecenderungan persepsi yang terbentuk dibenak seseorang.

2.2 Media Edukasi

2.2.1 Teori Media Edukasi

Menurut Brunner dalam Media Edukasi mengatakan “ada 3 tingkatan utama modus belajar, yaitu : pengalaman langsung (enactive), pengalaman pictorial / gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic).” Ketiga tingkatan pengalaman itu saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru.

2.2.1 Fungsi Media Edukasi

Levie Lenz dalam Azhar Arsyad mengemukakan empat fungsi media edukasi, yaitu:

- a. Fungsi Atensi, yaitu untuk menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pembelajaran.
- b. Fungsi Afektif, media dapat menggugah emosi dan sikap dan dapat menikmati pembelajaran.

- c. Fungsi Kognitif, media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (media visual)
- d. Fungsi Kompensatoris, media mengakomodasi untuk seseorang yang lambat menerima dan memahami pembelajaran yang disajikan dengan teks secara verbal.

2.3 Fotografi

2.3.1 Teori Fotografi

Menurut Bull (2010:5) kata dari fotografi berasal dari dua istilah Yunani: *photo* dari *phos* (cahaya) dan *graphy* dari *graphe* (tulisan atau gambar). Maka makna harfiah fotografi adalah menulis atau menggambar dengan cahaya. Dengan ini maka identitas fotografi bisa digabungkan menjadi kombinasi dari sesuatu yang terjadi secara alamiah (cahaya) dengan kegiatan yang diciptakan oleh manusia dengan budaya (menulis dan menggambar/melukis).

Sudjojo (2010), mengemukakan bahwa pada dasarnya fotografi adalah kegiatan merekam dan memanipulasi cahaya untuk mendapatkan hasil yang kita inginkan. Fotografi dapat dikategorikan sebagai teknik dan seni.

2.3.2 Fotografi Sebagai Media Informasi

Dalam bukunya, Gani & Kusumalestari (2014:6) mengatakan: Rasanya tidak ada media massa cetak (surat kabar, tabloid, dan majalah) di negeri ini yang tidak menyertakan foto dalam setiap terbitannya. Foto seringkali menjadi daya tarik bagi pembaca sebelum membaca berita. (quote) kedudukan karya foto di sini adalah sebagai

daya tarik, maka esensi dari karya foto dalam jurnalistik adalah sebagai pelengkap/penunjang dari sebuah berita.

Wijaya (2011:10) menjelaskan bahwa secara sederhana fotojurnalistik adalah foto yang bernilai berita atau foto yang menarik bagi pembaca tertentu, dan informasi tersebut disampaikan kepada masyarakat sesingkat mungkin..

2.4 Desain Komunikasi Visual

2.4.1 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah media promosi kesehatan akan membuat media tersebut terlihat cerai-berai, yang mengakibatkan media tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.

2.4.2 Keseimbangan (*Balance*)

Perancangan media promosi kesehatan harus memiliki keseimbangan agar memiliki kenyamanan saat dipandang dan tidak membuat suatu perasaan terganggu. Dalam bidang senirupa dan desain keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani satu dengan yang lain.

2.4.3 Proporsi (*Proportion*)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah media promosi kesehatan diperlukan perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam

sebuah bidang. Dalam perancangan suatu media promosi kesehatan, proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout pada bidang halaman.

2.4.4 Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk-bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur rupa.

2.4.5 Dominasi (*Domination*)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Dominasi dalam media promosi kesehatan mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

2.4.6 Warna (*Colour*)

Warna adalah suatu hal yang penting dalam menentukan respon 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.

2.4.7 Typography

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.

2.4.8 Layout

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

2.4.9 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 pada suatu media promosi kesehatan. Sebagai contoh, tanpa ruang, seorang pembaca media promosi kesehatan tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang, target sasaran 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*). Unsur ini sangat menentukan kenyamanan membaca, karena jika tidak ada ruang pada suatu desain dalam media promosi kesehatan maka media yang terlihat sangatlah sesak, begitu juga bila terlalu banyak ruang kosong pada desain suatu media promosi kesehatan maka akan terlihat hampa dan sepi.

2.4.10 Garis (*Line*)

Garis merupakan suatu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain. Garis juga memiliki suatu arti seperti seperti garis vertikal memiliki kesan

stabil, gagah, dan elegan sedangkan garis horizontal memiliki arti pasif, tenang dan damai sementara garis diagonal memiliki kesan aktif, dinamis dan menarik perhatian. (Yosef Yulius, vol 1 2016).

2.5 Teori Remaja

2.5.1 Teori Remaja

Masa remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan yang menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa.(Santrock, 2012) mengartikan masa remaja (adolescence) sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional.

2.5.2 Perkembangan Remaja

Stanley Hall, (dalam Rinalia VM Noor) sebagai bapak perkembangan psikologi perkembangan remaja mengajukan pandangan badai dan stres (storm and stress) yang menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa bergolak yang diwarnai oleh konflik dan perubahan suasana hati (mood). Masa remaja pertengahan (middle adolescence) adalah usia 14-17 tahun, ditandai dengan bentuk tubuh yang sudah menyerupai orang dewasa. Akibatnya, remaja seringkali diharapkan dapat berperilaku seperti orang dewasa, meskipun belum siap secara psikologis. Pada masa ini sering terjadi konflik, karena remaja sudah mulai bebas mengikuti teman sebaya. Pada fase inipun peran orang tua tak kalah penting untuk tetap mengawasi anak agar tidak terlalu jauh terpengaruh dengan lingkungan dan teman sebaya .