

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem. Perancangan itu adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik (Pressman, 2009: 399).

2.2 Sejarah

Berdasarkan Kamus Umum Bahasa Indonesia, Sejarah merupakan kesusasteraan lama, silsilah, asal-usul (Poerwadarminta, 2003: 464). Sejarah juga merupakan kejadian yang terjadi pada masa lampau yang disusun berdasarkan peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa. Dalam bahasa Yunani, kata sejarah disebut *istoria*, yang berarti belajar. Jadi, sejarah adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa, kejadian yang terjadi pada masa lampau dalam kehidupan umat manusia. Adapun menurut Sartono Kartodirdjo, sejarah adalah rekonstruksi masa lampau atau kejadian yang terjadi pada masa lampau (Wardaya, 2009: 38).

Ada tiga aspek dalam sejarah, yaitu masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang. Masa lampau dijadikan titik tolak untuk masa yang akan datang sehingga sejarah mengandung pelajaran tentang nilai dan moral. Pada masa kini,

sejarah akan dapat dipahami oleh generasi penerus dari masyarakat yang terdahulu sebagai suatu cermin untuk menuju kemajuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Peristiwa yang terjadi pada masa lampau akan memberi kita gambaran tentang kehidupan manusia dan kebudayaannya di masa lampau sehingga dapat merumuskan hubungan sebab akibat mengapa suatu peristiwa dapat terjadi dalam kehidupan tersebut, walaupun belum tentu setiap peristiwa atau kejadian akan tercatat dalam sejarah (Wardaya, 2009: 40).

Sumber sejarah adalah bahan-bahan yang dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Menurut bentuknya, sumber sejarah dapat dibagi menjadi empat, yaitu sumber lisan, sumber tertulis, sumber rekaman, dan sumber benda (Listiyani, 2009: 56).

1. Sumber Lisan

Sumber lisan adalah keterangan langsung dari pelaku atau saksi dari suatu peristiwa sejarah. Dalam sejarah *kontemporer*, banyak pelaku dan saksi sejarah yang masih hidup. Misalnya di zaman pendudukan Jepang, Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945, Perang Kemerdekaan, Demokrasi Terpimpin, Peristiwa G 30 S PKI 1965, Orde Baru dan sebagainya. Mereka menjadi sumber sejarah yang penting sebagai pelengkap dari kekurangan atau kekosongan dokumen dari masa-masa tersebut (Listiyani, 2009: 56).

2. Sumber Tertulis

Sumber tertulis adalah keterangan tertulis yang berkaitan dengan peristiwa sejarah. Ada yang menyebut juga sumber tertulis ini adalah sumber

dokumenter, sebab sumber ini berupa bahan sejarah dalam bentuk tulisan. Macamnya antara lain : prasasti, kronik, babad, piagam, dokumen, laporan, arsip, dan surat kabar (Listiyani, 2009: 56).

3. Sumber Rekaman

Sumber rekaman dapat berupa rekaman kaset audio dan rekaman kaset video. Banyak peristiwa sejarah yang dapat terekam, misalnya Masa Pendudukan Jepang, Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945, Perang Kemerdekaan dan sebagainya (Listiyani, 2009: 58).

4. Sumber Benda

Sumber benda disebut juga sebagai sumber korporal, yaitu benda-benda peninggalan masa lampau, seperti : bangunan, kapak, gerabah, perhiasan, patung, candi, gereja, masjid, dan sebagainya (Listiyani, 2009: 58).

2.3 Peninggalan Sejarah

Peninggalan sejarah merupakan benda-benda yang mempunyai nilai sejarah dan masih ada hingga kini. Berdasarkan pengertian tersebut peninggalan sejarah mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Rishky, 2013).

1. Benda tersebut berasal dari masa lampau
2. Bernilai sejarah yang berarti bahwa benda tersebut terkait dengan peristiwa masa lalu
3. Benda tersebut masih ada hingga kini, baik dalam keadaan utuh maupun sudah rusak

Peninggalan-peninggalan sejarah dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk atau jenisnya dan masanya (periode waktunya) yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan masanya

a. Peninggalan Masa Prasejarah

Masa Prasejarah adalah masa dikenalnya tulisan. Pada masa ini manusia hidup dengan peralatan yang masih sederhana. Peralatan hidup yang mereka buat dari bahan yang mereka dapat dari alam seperti batu dan tulang. Perkembangan kehidupan manusia pada masa itu berkembang sangat lambat. Dari mulai masa berburu dan mengumpulkan makanan dengan kehidupan berpindah-pindah hingga masa bercocok tanam dan hidup menetap. Untuk mengungkap kehidupan prasejarah, para ahli menggunakan temuan-temuan fisik dari masa ini yang berupa fosil, alat perkakas dari batu dan alat perkakas dari tulang (Rishky, 2013).

b. Peninggalan Masa Sejarah

Masa sejarah adalah masa telah dikenalnya tulisan oleh masyarakat. Dari peninggalan tertulis seperti prasasti dan kitab-kitab kuno, dapat diketahui lebih jauh kehidupan masyarakat masa lalu. Selain itu, bentuk-bentuk peninggalan lainnya berupa bangunan (Rishky, 2013).

2. Berdasarkan Jenis Wujudnya

Berdasarkan jenisnya, peninggalan sejarah dapat dikelompokkan ke dalam 4 macam yaitu (Rishky, 2013) :

- a. Bangunan, seperti candi, masjid, gapura, istana, keraton, benteng
- b. Patung arca

- c. Prasasti
- d. Karya sastra

2.4 Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Sanaky, 2011: 3). Media juga merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar baik dalam pendidikan formal maupun informal (Widada, 2010: 99).

Dalam proses pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007: 3).

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2011: 3). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2010: 57).

Sementara Arif S. Sadiman dkk (Sanaky, 2011), menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima melalui saluran atau media tertentu. Untuk itu proses komunikasi harus diciptakan dan diwujudkan melalui kegiatan peyampaian pesan, tukar menukar pesan atau informasi dari setiap pengajar kepada pembelajar atau sebaliknya. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, seperti tenaga

laboratorium. Bahan ajar meliputi buku-buku, fotografi, *slide*, film, audio dan video tape.

Setiap tahun penggunaan media pembelajaran selalu mengalami perkembangan. Hal itu dikarenakan setiap media pasti mempunyai kelemahan, sehingga perlu diadakan penemuan baru dan pemanfaatan media yang diperbarui. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan, oleh sebab itu pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik untuk digunakan saat mengajar. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain: kesesuaian dengan materi pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan, dan menarik bagi peserta didik, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang optimal (Widada, 2010: 99).

Penggunaan media pembelajaran disadari oleh praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun luar kelas, terutama peningkatan hasil belajar siswa (Sudjana dan Rivai, 2005: 2).

2.5 Buku

Buku merupakan media cetak yang dapat berperan mendidik untuk untuk semua kalangan. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangun watak bangsa. Buku dapat dijadikan pula sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah. Dalam masyarakat, buku untuk anak-anak umumnya adalah buku bergambar, karena anak-anak lebih mudah memahami buku tersebut dengan banyak gambar dari pada tulisan. Sedangkan orang dewasa

lebih fleksibel untuk memahami apa yang ada pada buku walaupun tanpa gambar sekalipun (Muktiono, 2003: 3).

Buku dikelompokkan menjadi 2 jenis, antara lain:

1. Buku Fiksi
2. Buku fiksi merupakan salah satu buku yang paling banyak diterbitkan didunia. Adapun kisah dibalik cerita fiksi adalah tidak berdasarkan kehidupan nyata. Contoh dari buku fiksi adalah novel, komik, buku cerita anak.
3. Buku Non Fiksi
4. Dalam kepustakaan jenis-jenis buku non fiksi banyak digunakan sebagai buku-buku referensi ataupun juga ensiklopedia. Adapun jenis buku non fiksi antara lain buku sekolah, buku jurnalistik, atlas, album, laporan tahunan dan sebagainya.

2.5.1 Anatomi Buku

Sebelum mendesain buku perlu diperhatikan beberapa hal, antara lain desain sampul muka, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, perbedaan yang jelas antar bagian, dan lain-lain. Pada umumnya buku dibagi menjadi tiga bagian yang nantinya akan terbagi lagi berdasarkan fungsinya masing-masing.

1. Bagian Depan dari buku terdiri dari cover, judul bagian dalam, Colohone (informasi percetakan buku), dedication (pesan atau ucapan terima kasih), prologue (halaman pengantar), sambutan dari pihak lain, content (daftar isi).

2. Bagian isi yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab, serta dalam tiap bab membicarakan topik yang berbeda.
3. Bagian Belakang buku terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, serta cover belakang yang bisanya berisi gambaran singkat mengenai buku.

2.6 Buku Pop-Up

Pop-up, merupakan salah satu bidang kreatif dari paper engineering yang kini semakin digemari dan sedang berkembang. Banyak buku pop-up yang beredar di pasaran. Hanya saja, masih didominasi oleh karya impor. Karya pop-up anak negeri sejauh ini lebih mendominasi pada kegiatan di kalangan komunitas (*workshop*) atau adanya kepentingan tertentu, misalnya karya pop-up untuk buku tahunan sekolah, atau untuk pesanan tertentu. Komunitas dengan spesialisasi pop-up dan atau yang berbasis pada paper engineering sudah bermunculan. Komunitas ini merupakan sebuah wadah untuk saling berbagi, belajar, maupun bersama menciptakan karya pop-up (Dewantari, 2014).

Buku pop-up merupakan buku yang menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat dan sebagainya Nancy dan Rondha, 2012: 1). Buku pop-up merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sekilas pop-up hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas.

Namun origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda. Sedangkan pop-up lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang

dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin (Montanaro, 1993: 55). Dengan demikian, buku pop-up dapat memberikan visualisasi yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika setiap halamannya dibuka.

Penggunaan buku pop-up ini bermula dari abad ke-13, pada awalnya pop-up digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib. Selama berabad-abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah, hingga abad ke-18 teknik ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak (Hiner, 2006: 19).

Dalam perkembangannya, gaya Pop-up sudah sangat bervariasi penggunaannya tidak hanya sebatas sebagai hiasan dalam kartu ucapan, namun juga sebagai sarana berbagai macam promosi seperti sarana promosi sebuah perusahaan, misalnya saja sebagai *coorporate* sebuah perusahaan, panduan tur, panduan sejarah museum, *real estate*, *restaurant*, taman nasional, tempat wisata, dan hotel, serta sebagai kartu pos (Hiner, 2006: 20).

Kelebihan dari media ini adalah yang pertama buku pop-up ini praktis digunakan serta mudah dibawa, kedua buku pop-up berbeda dengan buku pada umumnya karena memiliki dimensi ketika buku itu dibuka sehingga menambah antusiasme remaja, ketiga mengajak interaktifitas siswa dalam penggunaannya, siswa dapat menggunakan secara mandiri maupun berkelompok. Selain mempunyai kelebihan, media buku pop-up ini juga memiliki kelemahan yaitu

ditinjau dari bahan bakunya sendiri dari kertas sehingga tingkat keawetannya juga masih kurang.

Jika dilihat secara keseluruhan, buku Pop-up tidak jauh berbeda dengan buku lainnya. Hanya saja, pada setiap pembuatan buku Pop-up desainer haruslah memiliki keterampilan khusus. Sama seperti buku lainnya, pembuatan buku diawali dengan penetuan konsep dan jalan cerita. Selanjutnya menentukan teknik-teknik yang dipakai dalam membuat bentuk Pop-up tersebut.

Jika dilihat dari sejarah perkembangannya, pop-up diawali dengan kontruksi yang masih sederhana, sekitar awal abad ke-13. Pada masa itu teknik ini disebut *movable book* (buku bergerak), dengan melibatkan peran mekanis pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar/ objek/ beberapa bagian pada kertas tampak bergerak, memiliki bentuk atau dimensi. *Movable book* pertama kali diterapkan di Eropa dan mulai diproduksi secara massal seiring berkembangnya *movable type* oleh Johannes Gutenberg. *Movable book* pertama kali muncul dengan teknik *volvelles* (atau yang kini dikenal sebagai teknik *rotary*), yakni melibatkan peranan poros pada susunan mekanis kertas. Teori tentang *volvelles* ini dicetuskan oleh Matthew Paris (1200-1259) dan Ramon Llull (1235-1316) (Dewantari, 2014).

Secara teknis, *movable book* pada *volvelles* dapat dinikmati dengan cara memutar bagian kertas yang berporos tersebut. Pada perkembangan selanjutnya, tahun 1500, *movable book* dimanfaatkan untuk bidang medis dalam menggambarkan anatomi tubuh manusia. Andreas Vesalius (1514-1564), adalah seorang profesor anatomi dari Brussels yang menerapkan *movable book* pada

bukunya yang berjudul, *De humani corporis fabrica librorum* pada 1543. Para medis menyebut naskah ini dengan istilah *lift the flap*. *Lift the flap* dikemas dengan menyusun/ menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu sisi susunan kertas dan menyisakan sebagian besar bagian kertas agar dapat dibuka dan ditutup kembali (Dewantari, 2014).

Pada masa itu, *lift the flap* merupakan teknologi yang diciptakan dari material kertas yang mampu menjadi sarana para medis untuk menjelaskan bagaimana susunan anatomi tubuh manusia, sebelum adanya teknologi yang lebih canggih seperti saat ini. Andreas Vesalius memanfaatkan teknologi kertas ini untuk menjelaskan hasil pengamatannya mengenai anatomi tubuh manusia dengan melakukan pembedahan-pembedahan selama 4 tahun. Terdapat perguruan tinggi di bidang kesehatan yang masih menyimpan naskah ini. Bahkan beberapa diantaranya pernah mengadakan pameran koleksi *lift the flap book* tentang anatomi yang usianya telah mencapai ratusan tahun itu. Pameran ini mendapat respon yang sangat baik dari berbagai kalangan (Dewantari, 2014).

Teknologi buku semacam ini memiliki peranan yang sangat penting yang disertai pula dengan berkembangnya teknik cetak, sehingga buku dapat diproduksi secara massal. Perpaduan keduanya menjadikan ilmu pengetahuan (salah satunya tentang anatomi) menjadi semakin luas dan mudah untuk dipelajari. Sampai sekarang pun *lift the flap* masih sering kita jumpai di pasaran, dengan istilah yang sama dengan awal kemunculannya di bidang medis. Istilah inilah yang akhirnya semakin akrab dikenal dengan mekanis kertas yang menyerupai teknis membuka dan menutup jendela. Pada tahun 1765, penerbit Robert Sayer memproduksi *lift*

the flap book sebagai media hiburan baik untuk anak-anak maupun dewasa (Dewantari, 2014).

Lift the flap menjadi semakin berkembang dengan kekuatan ciri khas teknis yang dari dulu hingga kini masih dipertahankan. Mekanis yang sederhana dan ramah kiranya menjadikan *lift the flap* lebih dekat dengan target pasar anak-anak. Manfaatnya besar, secara tidak langsung kegiatan melihat, membuka dan menutup gambar pada *lift the flap* dapat melatih perkembangan motorik pada anak-anak (Dewantari, 2014).

Lift the flap dan *pop-up* pada produksi buku di masa kini, entah disadari atau tidak keduanya seolah tampak berdiri sendiri-sendiri. Bahkan bisa saja istilah *movable book* juga menjadi lebih asing lagi, yang akhirnya membuat kita tidak tertarik untuk mengetahui apa, mengapa, bagaimana, dan seterusnya. *Lift the flap* dan *pop-up* merupakan satu garis dari kisah perjalanan *movable book* (Dewantari, 2014).

Memang, pada perkembangannya masing-masing tampak memiliki ciri tersendiri. Namun, sebenarnya mereka adalah satu rangkaian proses perkembangan. Baik *Lift the flap* maupun *pop-up* adalah satu keluarga dalam *movable book*. *Lift the flap* dapat kita nikmati pada saat kita membuka susunan kertas (bertumpuk) yang terdapat pada halaman kertas. Jadi, teknik ini tidak harus dibantu oleh lipatan halaman seperti pada kartu atau buku (Dewantari, 2014).

2.7 Unsur Visual

Menurut Adi Kusrianto (2007: 275) untuk mewujudkan suatu tampilan visual, diperlukan beberapa unsur yang disusun menjadi karya desain yang selaras, serasi dan seimbang dalam kesatuan, unsur-unsur tersebut yaitu titik, garis, bidang, ruang, warna, dan tekstur.

1. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relative kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu.

2. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu obyek. Sehingga garis juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat ditampilkan dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag dan lainnya.

3. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/ beraturan dan bidang non-geometri/tidak beraturan.

4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada

perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu nyata dan semu.

5. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna diantaranya adalah *Hue* (spectrum warna), *Saturation* (nilai kepekatan) dan *Lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang).

6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus. Sedangkan ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu.

2.8 *Layout*

Prinsip *layout* yang baik menurut Tom Lincy (Kusrianto, 2007: 277) proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Dalam penerapan perancangan ini desain *layout* menjadi landasan untuk dijadikan acuan dasar dalam memberikan panduan dalam mendesain *layout* dari perancangan buku pop-up. Untuk mengatur *layout*, diperlukan pengetahuan akan jenis-jenis *layout*. Berikut adalah jenis-jenis *layout* pada media cetak, baik brosur, majalah, iklan maupun pada buku.

1. *Mondrian Layout*

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu mengacu pada bentuk-bentuk square/ landscape/ portrait. masing-masing dari bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar/ copy yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

2. *Multi Panel Layout*

Bentuk *layout* yang dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (square/ double square semuanya)

3. *Picture Window Layout*

Tata letak yang menampilkan gambaran produknya secara close up.

4. *Copy Heavy Layout*

Tata letak yang mengutamakan pada bentuk *copywriting* (naskah) atau dengan kata lain komposisi *layout*nya didominasi oleh penyajian teks.

5. *Frame Layout*

Suatu tampilan yang bordernya membentuk suatu naratif (mempunyai cerita).

6. *Shilhoutte Layout*

Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi atau teknik fotografi dimana hanya menonjolkan bayangannya saja.

7. *Type Specimen Layout*

Tata letak yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan point size yang besar. Pada umumnya hanya berupa *Head Line* saja.

8. *Sircus Layout*

Penyajian buku dengan tata letak yang tidak mengacu pada ketentuan baku.

Komposisi gambar visual, teks serta susunannya terkadang tidak beraturan.

9. *Jumble Layout*

Penyajian buku yang merupakan kebalikan dari *sircus layout*, yaitu mempunyai komposisi gambar serta teks yang teratur.

10. *Grid Layout*

Suatu tata letak yang mengacu pada konsep *grid*, yaitu desain tersebut seolah-olah bagian perbagian (gambar atau teks) berada di dalam skala grid.

11. *Bleed Layout*

Layout yang sekeliling bidangnya menggunakan *frame* (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). *Bleed* berarti belum dipotong menurut pas cruis (utuh) kalau trim sudah dipotong.

12. *Vertical Panel Layout*

Tata letak yang menghadirkan garis pemisah secara vertical dan membagi *layout* iklan tersebut.

13. *Alphabet Inspired Layout*

Tata letak yang menentukan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan diimprovisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi (cerita).

14. *Angular Layout*

Penyajian *layout* buku dengan menggunakan susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat.

15. *Informal Balance Layout*

Layout buku dengan tampilan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

16. *Brace Layout*

Unsur unsur dalam tata letak yang membentuk *letter L* (*L-shape*) posisi bentuk *L*-nya bisa terbalik, dan dimuka bentuk *L* tersebut dibiarkan kosong.

17. *Two Mortises Layout*

Penyajian bentuk *layout* yang penggarapannya menghadirkan dua inset yang masing-masing menvisualkan secara deskriptif mengenai hasil penggunaan/ detail dari produk yang ditawarkan.

18. *Quadran Layout*

Bentuk tampilan iklan yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian dengan volume yang berbeda. Misalnya kotak pertama 45%, kedua 5%, ketiga 12 % dan keempat 38% (mempunyai perbedaan yang menyolok apabila dibagi empat sama besar).

19. *Comic Script Layout*

Penyajian *layout* yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan captionsnya.

20. *Rebus Layout*

Susunan *layout* yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita.

2.9 Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Dulu tipografi hanya diartikan sebagai ilmu cetak-mencetak. Sehingga orang yang ahli dalam bidang cetak-mencetak disebut tipografer (Supriyono, 2010: 19).

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).

Tipografi (pemilihan huruf) mempunyai peran yang penting dalam sebuah iklan. Meskipun peran utamanya bersifat fungsional (menyampaikan kata pesan), tetapi huruf juga mempunyai peran estetika dan pemilihan huruf memberi kontribusi pada dampak dan *mood* pesan (Moriarty, 2009: 516).

2.10 Warna

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk

menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dll.

Dalam bukunya, Kusrianto (2007: 232) menjelaskan bahwa secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respons secara psikologis. Molly E. Holzschlag, seorang pakar warna, dalam tulisannya “*Creating Color Scheme*” membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respons secara psikologis kepada pemirsanya sebagai berikut:

1. Merah : kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
2. Biru : kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
3. Hijau : alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
4. Kuning : optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran/ kecurangan, pengecut, penghianat.
5. Ungu : spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
6. Orange : energi, keseimbangan, kehangatan, bersemangat, aktif, gembira.
7. Coklat : bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
8. Abu-abu : intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak
9. Putih : kemurnian/ suci, bersih, kecermatan, innocent (tanpa dosa), steril, kematian
10. Hitam : kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggungan

Pada tahun 1831, Brewster (Nugroho, 2008: 35) mengemukakan teori tentang pengelompokan warna. Teori Brewster membagi warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna teori Brewster dipaparkan sebagai berikut:

1. Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna-warna lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster, warna primer adalah warna-warna dasar (Nugroho, 2008: 37). Warna-warna lain terbentuk dari kombinasi warna-warna primer. Menurut Prang, warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau (Nugroho, 2008: 37). Akan tetapi, penelitian lebih lanjut menyatakan tiga warna primer yang masih dipakai sampai saat ini, yaitu merah seperti darah, biru seperti langit/laut, dan kuning seperti kuning telur. Ketiga warna tersebut dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam seni rupa.

Secara teknis, warna merah, kuning, dan biru bukan warna pigmen primer. Tiga warna pigmen primer adalah magenta, kuning, dan cyan. Oleh karena itu, apabila menyebut merah, kuning, biru sebagai warna pigmen primer, maka merah adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan magenta, sedangkan biru adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan cyan.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon (Darma, 1989: 18) membuktikan bahwa campuran

warna-warna primer menghasilkan warna-warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru.

3. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Pengertian tersebut masih umum dalam tulisan-tulisan teknis.

4. Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu dalam sistem warna cahaya aditif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam. Warna netral sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam.

Munsell (Darma, 1989: 70) mengemukakan teori yang mendukung teori Brewster. Munsell mengatakan bahwa: Tiga warna utama sebagai dasar dan disebut warna primer, yaitu merah (M), kuning (K), dan biru (B). Apabila warna dua warna primer masing-masing dicampur, maka akan menghasilkan warna kedua atau warna sekunder. Bila warna primer dicampur dengan warna sekunder akan 9 dihasilkan warna ketiga atau warna tersier. Bila antara warna tersier dicampur lagi dengan warna primer dan sekunder akan dihasilkan warna netral.

2.11 Analisis SWOT

Didalam buku Metode Riset untuk Desain Komunikasi visual, (Sarwono dan Lubis, 2007: 18-19) mengatakan bahwa SWOT dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (reevaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil.

Langkah analisis: Mengkaji hal atau gagasan yang akan dinilai dengan cara memilah dan menginventarisasi sebanyak mungkin segi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*).

Segi kekuatan dan kelemahan merupakan kondisi internal yang dikandung oleh obyek yang dinilai, sedangkan peluang dan ancaman merupakan faktor eksternal.

Hasil kajian dari keempat segi ini kemudian disimpulkan, meliputi strategi pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan, dan optimalisasi.

Penyusunan kesimpulan lazim dilakukan dengan cara meramu (sedapat mungkin) hal-hal yang dikandung oleh keempat faktor menjadi sesuatu yang positif, netral atau minimal dipahami. Penyusunan kesimpulan ini ditampung dalam Matriks Pakal yang terdiri dari:

1. Strategi PE-KU (S-O) / Peluang dan Kekuatan: Mengembangkan peluang menjadi kekuatan.

2. Strategi PE-LEM (W-O) / Peluang dan Kelemahan: Mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.
3. Strategi A-KU (S-T) / Ancaman dan Kekuatan: Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
4. Strategi A-LEM (W-T) / Ancaman dan Kelemahan: Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan. (Sarwono dan Lubis, 2007:18-19).

2.12 Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP)

Segmentasi merupakan upaya untuk membagi calon konsumen dalam kelompok-kelompok tertentu (Harjanto, 2009: 262). Upaya ini dilakukan untuk memudahkan usaha penjualan seseorang karena segmentasinya yang dipertajam.

Targeting adalah tahap selanjutnya dari analisis segmentasi. *Targeting* yang dimaksudkan disini adalah target market (pasar sasaran), yakni beberapa segmen pasar yang akan menjadi focus pemasaran (Kasali, 2000).

Positioning merupakan tindakan merancang produk dan bauran pemasaran agar dapat tercipta kesan tertentu di ingatan konsumen. Dengan kata lain *Positioning* adalah bagaimana menempatkan produk kedalam pikiran *audience*, sehingga calon konsumen memiliki pemikiran tertentu dan mengidentifikasi produknya dengan produk tersebut.

2.13 Museum Sangiran

Museum Purbakala Sangiran merupakan salah satu museum arkeologi yang berada di Indonesia. Dimana lokasi dari museum tersebut berada di Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah. Museum tersebut terletak berdekatan dengan area situs fosil purbakala sangiran.

Pada tahun 1977, Wilayah Sangiran dan sekitarnya ditetapkan sebagai cagar budaya (SK. Mendikbud No. 070/0/1977). Dan pada tahun 1996 Sangiran ditetapkan sebagai kawasan world heritage (warisan dunia) No. 593 pada tanggal 5 Desember 1996 dengan nama Sangiran Early Man Site (Dokumen WHC-96-Conf.2201-21).



Gambar 2.1 Gerbang Museum Sangiran
Sumber: Museum Sangiran

Pada gerbang pintu masuk Museum terdapat 2 gading gajah raksasa berwarna emas. Selain itu terdapat pohon-pohon rindang yang membuat suasana terlihat sejuk. Telihat tulisan “Museum Purbakala Sangiran” pada pintu masuk tersebut.

Di Sangiran ini pertama kali dilakukan penelitian oleh seorang ahli Palaeonthologi yang berasal dari Jerman, G.H.R. Von Koenigswald pada tahun 1930an. Sejak saat itu mulai ditemukan fosil-fosil serta alat-alat serpih yang kebanyakan berasal dari batu. Pada awalnya penemuan-penemuan itu diletakkan di sebuah rumah Kepala Desa Krikilan, Bapak Toto Marsono sampai tahun 1975.

Pada waktu itu banyak wisatawan yang berkunjung ke rumah tersebut, maka muncul gagasan untuk mendirikan sebuah museum. Awalnya museum hanya dibangun seluas 1000 m², yang lokasinya berada di sebelah Kantor Kepala Desa. Dikarenakan semakin banyak ditemukan fosil pada kawasan tersebut maka dibangunlah museum baru seluas 16.675 m² dengan ruangan museum seluas 750 m². Hingga saat ini telah ditemukan lebih dari 13.685 fosil, 2.931 fosil diletakkan di museum sisanya disimpan di gudang penyimpanan.



Gambar 2.2 Fosil Tengkorak Homo Sapiens
Sumber: Museum Sangiran

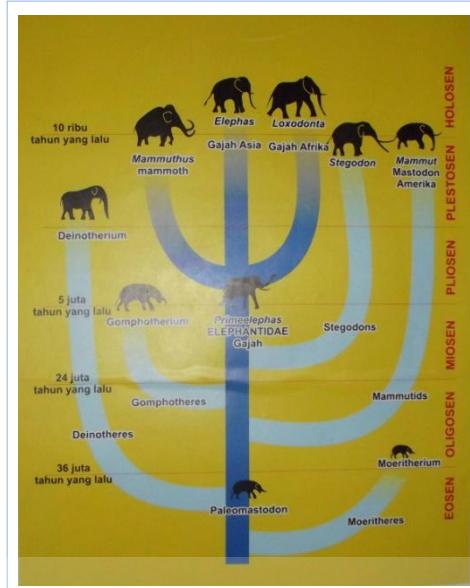
Di dalam Museum Purbakala Sangiran ini dapat diperoleh informasi tentang manusia purba terutama yang ada di Pulau Jawa. Koleksi dari

museum ini diantaranya fosil manusia purba, binatang bertulang belakang, fosil binatang air, batu-batuan, serta alat-alat yang digunakan manusia purba yang terbuat dari batu.



Gambar 2.3 Gambaran Evolusi Gajah
Sumber: Museum Sangiran

Seperti yang terlihat pada gerbang pintu masuknya, di dalam Museum sendiri juga terdapat fosil gajah lengkap dengan gambaran tentang evolusi gajah. Tampak evolusi gajah yang pernah ditemukan di Sangiran ini dari jaman purba sampai gajah sekarang. Evolusi tersebut terlihat sekali pada kepala, gading serta gigi gajah-gajah tersebut. Di sebelah fosil ini terdapat tahapan evolusi gajah lengkap sejak 40 juta tahun yang lalu sampai sekarang. Tahapan ini berdasarkan lapisan tanah pada penemuan fosil dari gajah-gajah tersebut yang dimulai dari lapisan tanah terdalam yaitu *eosen* sampai lapisan tanah *holosen*.



Gambar 2.4 Tahapan Evolusi Gajah
Sumber: Museum Sangiran

Selain fosil terdapat pula *diorama*, yaitu sebuah gambaran patung manusia purba di tengah ekosistemnya yang menunjukkan bagaimana cara manusia purba tersebut hidup sehingga dapat dilihat dengan jelas bagaimana raut wajah, bentuk tubuh serta lingkungan buatan.



Gb. 2.5 Diorama
Sumber: Museum Sangiran