

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Perancangan/desain

Desain berasal dari bahasa Inggris *design* dalam bahasa Indonesia sering digunakan padanan katanya, yaitu rancangan, pola atau cipta. Desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur, cahaya, dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu (Nurhayati, 2004: 78). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 346), desain adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan pola susunan, kerangka bentuk suatu bangunan, motif bangunan, pola bangunan, corak bangunan. Istilah desain pada awalnya berasal dari bahasa Italy “*designo*” yang berarti gambar. Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *school of design* tahun 1836. Makna baru tersebut dalam praktek kerap kali semakna dengan kata *craft*, kemudian atas jasa Ruskin dan Morris, dua tokoh gerakan revolusi industri di Inggris pada abad ke-19, kata desain diberi bobot sebagai *art and craft* yaitu paduan antara seni dan ketrampilan (Sachari & Sunarya, 2002:2).

Desain memiliki pengertian sebagai suatu pemikiran atas fundamental seni dengan tidak hanya menitik-beratkan pada nilai estetik, melainkan juga aspek fungsi. Di awal perkembangannya, istilah desain masih berbaur dengan seni dan kriya. Dari pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa perkembangan desain dari zaman purba hingga zaman modern dalam prosesnya selalu berkaitan dengan seni dan kriya. Dalam dunia desain dikenal yang namanya unsur desain

dan prinsip desain semua itu bertujuan agar desain yang dibuat lebih menarik dan memiliki nilai, sebuah buku tidak lepas dari elemen – elemen dasar seni rupa yang membentuknya. Elemen – elemen dasar tersebut digunakan agar dapat menghasilkan komposisi desain yang harmonis, menarik dan komunikatif. (Supriyono, 2011:58).

Adapun unsur – unsur desain dan prinsip desain antara lain :

1. Unsur desain

1.1 Garis

Garis dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda, garis tidak memiliki kedalaman (*depht*), hanya memiliki ketebalan dan panjang, oleh karena itu garis disebut elemen satu dimensi. Wujud dari garis sangat bervariasi dan masing – masing garis memiliki citra yang berbeda. Misalnya garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal, garis lengkung memberi kesan dinamis dan luwes, garis zigzag terkesan keras dan dinamis. Begitu juga dengan garis tegak, miring, dan mendatar masing – masing memiliki citra yang berbeda, namun pemakaian garis dalam desain harus memiliki tujuan dan konsep yang jelas.

1.2 Bidang

Semua bentuk yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang atau bentuk. Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah wujud rupa sesuatu, dapat berupa bulat, *elips*, segi empat dan lain sebagainya. Bidang dibagi menjadi dua bentuk

yaitu geometris dan non geometris. Bidang yang berbentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, segi empat dan elips memberi kesan formal. Sebaliknya, bidang-bidang non geometris memiliki kesan tidak formal, santai dan dinamis.

1.3 Warna

Warna merupakan salah satu elemen pendukung yang penting dalam membuat logo. Warna dapat menarik perhatian dan menciptakan suasana hati. Penggunaan warna yang kurang tepat dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan dan menghilangkan gairah bagi pembacanya. Sebaliknya, penggunaan warna yang tepat dapat membantu menciptakan *mood* (suasana hati) dan membuat teks lebih berbicara. Sebagai contoh, desain publikasi yang menggunakan warna-warna *soft* menyampaikan kesan lembut, tenang dan romantis sedangkan warna-warna kuat dan kontras cenderung memberi kesan dinamis dan meriah. Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu :

- a. *Hue* : Pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, hijau, kuning, dan seterusnya
- b. *Value* : Terang gelapnya warna, misalnya tingkatan warna dari putih hingga hitam
- c. *Intensity* : Tingkat kemurnian atau kejernihan warna, disebut juga dengan *chroma*.

Fungsi warna yaitu:

- a. Estetis, kekuatan warna yang dapat membangkitkan rasa keindahan.
- b. Isyarat, warna murni maupun kombinasi warna lain memiliki kekuatan untuk menarik perhatian.
- c. Psikologis, memberi pengaruh tertentu pada perasaan dan kehidupan manusia
- d. Pengenal, warna sebagai tanda pengenal
- e. Pembeda, warna memiliki tugas untuk membedakan

Di bawah ini beberapa karakter warna yang secara psikologi menimbulkan kesan tertentu pada manusia (anggraini & Nathalia, 2014 : 38)

- a. Warna hitam adalah warna yang kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, maskulin, elegan, dramatis, dan misterius.
- b. Warna abu - abu melambangkan kesederhanaan, intelektual, *futuristik*, dan millennium.
- c. Warna merah warna yang paling emosional dan cenderung ekstrem. Menyimbolkan agresivitas, keberanian, semangat, percaya diri, gairah, kekuatan, dan vitalitas.
- d. Warna kuning akan meningkatkan konsentrasi, warna ini menyimbolkan warna persahabatan, optimisme, santai, gembira, harapan, toleran, menonjol, dan eksentrik.

- e. Warna biru tidak bisa lepas dari elemen langit, air, udara, berasosiasi dengan alam, melambangkan keharmonisan, memberi kesan lapang, kesetiaan, ketenangan, sensitive dan kepercayaan.
- f. Warna hijau melambangkan alam, kehidupan, dan simbol fertilitas, sehat dan *natural*.
- g. Warna ungu memiliki kesan spiritual yang magis, mistis, misterius dan mampu menarik perhatian, kekayaan, dan kebangsawanan.
- h. Warna Jingga warna yang melambangkan sosialisasi, keceriaan, kehangatan, segar, semangat, keseimbangan, dan energi.
- i. Warna coklat merupakan warna yang netral, natural, hangat, membumi, dan stabil, menghadirkan kenyamanan, memberi kesan anggun, kesejahteraan, dan elegan.
- j. Warna Pink warna yang disukai banyak wanita ini menyiratkan sesuatu yang lembut dan menenangkan, cinta, kasih sayang, dan feminim.

1.4 Tekstur

Tekstur adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada kenyataannya, tekstur sering dikategorikan sebagai tekstur dari suatu permukaan benda. Misalnya permukaan karpet, baju, kulit

kayu, cat dinding, cat kanvas dan lain-lain. Penggunaan tekstur pada desain, akan menambah pengalaman dan menjadikan desain lebih daripada sekedar estetik.(Anggraini & Nathalia, 2014 : 34)

1.5 Gelap Terang/ Kontras

Kontras merupakan warna yang berlawanan antara lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Gelap terang ini digunakan dalam desain sebagai salah satu cara menonjolkan pesan atau informasi yang dapat juga menambah kesan dramatis. Warna ini didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri dari warna primer dan warna sekunder. (Anggraini & Nathalia, 2014 : 35)

1.6 Ukuran

Ukuran dalam desain dapat diartikan sebagai besar kecilnya suatu obyek. Pemilihan ukuran visual dalam membuat desain diperlukan untuk dapat menemukan bagian yang sangat penting, penting, dan kurang penting.

2. Prinsip desain memiliki peran yang sangat penting dalam proses desain, untuk menciptakan suasana yang lebih nyaman dipandang dan dirasakan. (Anggraini & Nathalia, 2014 : 41) Berikut penjelasan mengenai prinsip desain :

a. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan pembagian berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain harus memiliki

keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Dalam desain tidak dapat diukur secara pasti, tetapi dapat dirasakan. Ketika suatu keadaan di mana semua bagian dalam sebuah desain tidak ada yang saling membebani.

b. Tekanan/ Dominasi (*emphasis*)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Penggunaan tekanan ini dapat membangun visual sebagai pusat perhatian, yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian.

c. Irama (*rythm*)

Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang – ulang. Dalam desain, irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang–ulang dan konsisten. Sedangkan variasi merupakan pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran dan posisi.

e. Kesatuan (*unity*).

Kesatuan merupakan prinsip desain yang sangat penting, tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya desain akan membuat karya desain terlihat cerai berai dan kacau balau. Dan mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, terdapat kesatuan antara tema, tipografi, dan ilustrasi.

B. Sejarah Komunikasi Visual

Sejak jaman pra-sejarah manusia telah mengenal dan mempraktekkan komunikasi visual. Bentuk komunikasi visual pada jaman ini antara lain adalah piktogram yang digunakan untuk menceritakan kejadian sehari-hari pada zaman Gua (*Cave Age*), bentuk lain adalah *hieroglyphics* yang digunakan oleh bangsa Mesir. Kemudian seiring dengan kemajuan jaman dan keahlian manusia, bentuk-bentuk ini beralih ke tulisan, contohnya prasasti, buku, dan lain-lain. Dengan perkembangan kreatifitas manusia, bentuk tulisan ini berkembang lagi menjadi bentuk-bentuk yang lebih menarik dan komunikatif, contohnya seni panggung dan drama; seperti sendratari Ramayana, seni pewayangan yang masih menjadi alat komunikasi yang sangat efektif hingga sekarang.

Sebagai suatu profesi, desain komunikasi visual baru berkembang sekitar tahun 1950-an. Sebelum itu, jika seseorang hendak menyampaikan atau mempromosikan sesuatu secara visual, maka ia harus menggunakan jasa dari bermacam-macam “seniman spesialis”. Spesialis-spesialis ini antara lain adalah *visualizers* (seniman visualisasi), *typographers* (penata huruf) yang merencanakan dan mengerjakan teks secara detil dan memberi instruksi kepada percetakan, *illustrators* yang memproduksi diagram dan sketsa dan lain-lain.

Dalam perkembangannya, desain komunikasi visual telah melengkapi pekerjaan dari agen periklanan dan tidak hanya mencakup periklanan, tetapi juga desain majalah dan surat kabar yang menampilkan iklan tersebut. Desainer komunikasi visual telah menjadi bagian dari kelompok dalam industri komunikasi

dunia periklanan, penerbitan majalah dan surat kabar, pemasaran dan hubungan masyarakat (*public relations*).

C. Pengertian Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan *layout*. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual (Tinarbuko, 2009:23).

Perjalanan kreatifnya diawali dari mengenali permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetis, dan komunikatif. Artinya, menurut Sumbo Tinarbuko, desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecahan masalah (komunikasi, atau komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru di antara desain yang baru (Tinarbuko, 1998:66)

Desain komunikasi visual adalah desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Desainer komunikasi visual berusaha untuk mempengaruhi sekelompok pengamat. Mereka berusaha agar

kebanyakan orang dalam *target group* (sasaran) tersebut memberikan respon positif kepada pesan visual tersebut. Oleh karena itu desain komunikasi visual harus komunikatif, dapat dikenal, dibaca dan dimengerti oleh *target group* tersebut. Seorang desainer komunikasi visual yang profesional harus memiliki pengetahuan dan kemampuan yang luas tentang komunikasi visual. Selain visualisasi dan bakat yang baik dalam berkomunikasi secara visual, ia juga harus mempunyai kemampuan untuk menganalisa suatu masalah, mencari solusi masalah tersebut dan mempresentasikan secara visual. Alat – alat canggih seperti komputer dan printer yang *up-to-date* hanya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan produktifitas. (Cotton, 1990 : 42)

D. Fungsi Dasar Dalam Desain Komunikasi Visual

Dalam perkembangannya desain komunikasi visual mempunyai tiga fungsi dasar, yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi dan instruksi, dan yang terakhir sebagai sarana presentasi dan promosi (Cenadi, 1999 : 4).

1. Desain komunikasi visual sebagai identifikasi adalah sebagai sarana identifikasi, yaitu dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda atau produk, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk itu dan mudah dikenali, baik oleh produsen maupun konsumen.
2. Desain komunikasi visual sebagai sarana informasi dan instruksi sebagai sarana informasi dan instruksi, yaitu bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah,

posisi, dan skala; contohnya peta, diagram, simbol dan petunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang, waktu dan tempat yang tepat, dan dalam bentuk yang dapat dimengerti, serta dapat dipresentasikan secara logis dan konsisten.

3. Desain komunikasi visual sebagai presentasi dan promosi sebagai sarana presentasi dan promosi, yaitu untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian secara visual, dan membuat pesan tersebut dapat diingat contohnya poster. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai makna dan mengesankan.

Dari uraian mengenai fungsi dasar dalam desain komunikasi visual yang dipaparkan di atas penulis menerapkan fungsi desain komunikasi visual sebagai presentasi ke dalam perancangan *Notes Book* Mata Kuliah Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

E. Elemen – elemen Desain Komunikasi Visual

Untuk dapat berkomunikasi secara visual, seorang desainer menggunakan elemen-elemen untuk menunjang desain tersebut. Elemen-elemen yang sering digunakan dalam desain komunikasi visual antara lain adalah tipografi, ilustrasi, dan fotografi. Elemen-elemen ini dapat digunakan sendiri-sendiri, dapat juga digabungkan.

1. Tipografi

Tipografi adalah di dalam desain grafis, 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. Huruf cetak memang huruf yang akan dicetak pada suatu media tertentu, baik menggunakan mesin cetak *offset*, mesin cetak *desktop*, cetak sablon pada *body* pesawat terbang, bordir pada kostum pemain sepak bola, maupun publikasi di halaman web (Kusrianto, 2007 : 100 - 105).

Menurut Nicholas Thirkell, pekerjaan dalam tipografi dapat dibagi dalam dua bidang, tipografer dan desainer huruf (*type designer*). Seorang tipografer berusaha untuk mengkomunikasikan ide dan emosi dengan menggunakan bentuk huruf yang telah ada, contohnya penggunaan bentuk *Script* untuk mengesankan keanggunan, keluwesan, feminitas, dan lain-lain. Karena itu seorang tipografer harus mengerti bagaimana orang berpikir dan bereaksi terhadap suatu *image* yang diungkapkan oleh huruf-huruf. Pekerjaan seorang tipografer memerlukan sensitivitas dan kemampuan untuk memperhatikan detail. Sedangkan seorang desainer huruf lebih memfokuskan untuk mendesain bentuk huruf yang baru. (Cotton. 1990 :111)

Tipografi berasal dari kata Yunani yaitu *tupos* mengandung arti yang diguratkan dan *graphoo* yang berarti tulisan. Tipografi adalah ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memiliki dan mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu. (Supriyono, 2010 :168).

Berdasarkan fungsinya, terdapat dua jenis huruf, yaitu :

- a. Huruf teks

Dalam menuliskan teks sebaiknya menggunakan bentuk huruf yang sederhana dan mudah dibaca, misalnya *Arial*, *Times*, *Bookman*.

b. Huruf judul

Digunakan untuk menuliskan judul, subjudul atau slogan, dapat menggunakan huruf yang sedikit unik tetapi dengan menjaga nilai keterbacaan dan kesesuaian.

Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf digolongkan menjadi tujuh *style* huruf, yaitu :

a. Huruf Klasik

Huruf yang memiliki *serif* lengkung yang disebut juga *Old Style Roman*, banyak digunakan pada desain cetak di Inggris, Italia dan Belanda pada awal teknologi cetak tahun 1617. Kelebihan dari huruf klasik ini adalah mudah dibaca (*readability*). Contoh huruf klasik ini adalah *Garamond* (diciptakan oleh Claude Garamond, Perancis, 1540) yang memiliki *serif* sudut lengkung dan tebal tipis yang kontras.

b. Huruf Transisi

Huruf ini hampir mirip dengan huruf klasik, hanya saja pada bagian *serif*nya yang runcing dan sedikit perbedaan tebal tipis pada tubuh hurufnya. Contoh huruf ini adalah *Baskerville* (oleh John Baskerville, Inggris, 1750), sering digunakan untuk penulisan judul. Huruf ini mulai banyak digunakan sejak tahun 1757.

c. Huruf *Roman*

Huruf ini sudah digunakan sejak tiga abad yang lalu (1788). Huruf ini sudah jarang digunakan untuk teks bacaan karena ketebalan huruf yang sangat kontras, bagian vertikal tebal, garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga agak sulit dibaca. Contohnya adalah *Bodoni* (oleh Giambattista Bodoni, Italia, 1767) dan Scotch Roman.

d. Huruf *Sans Serif*

Huruf ini digunakan pada awal tahun 1800. Jenis huruf ini tidak memiliki *serif* sehingga disebut sans serif. Ciri huruf ini memiliki ketebalan yang sama pada tubuh hurufnya. Penggunaan huruf ini cukup efektif untuk penulisan judul dan teks bacaan. Contohnya antara lain *Arial*, *Helvetica*, *Univers*, *Futura* dan *Gill Sans*.

e. Huruf *Egyptian*

Huruf ini memiliki ciri *serif* yang berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh hurufnya. Huruf ini memberi kesan elegan, jantan, kaku. Huruf ini berkembang di Inggris pada tahun 1895, disebut *Egyptian* karena masyarakat pada masa itu terpesona pada kebudayaan Mesir (*Egyptian*).

f. Huruf *Script*

Jenis huruf yang berasal dari tulisan tangan, sangat sulit dibaca dan melelahkan jika digunakan untuk teks yang panjang apalagi jika ditulis dengan huruf kapital.

g. Huruf Dekoratif

Huruf ini bukan termasuk huruf teks. Huruf ini dipakai untuk satu kata atau judul yang pendek.

Fungsi huruf dalam desain tipografi, yaitu :

a. Sebagai elemen visual

Huruf berperan dalam menyusun teks atau kalimat promosi yang dapat menggambarkan atau mewakili sesuatu, memunculkan nilai keindahan, memiliki kualitas huruf dan teks yang mudah terbaca.

b. Sebagai media komunikasi

Huruf berperan dalam menyusun teks bacaan yang sederhana singkat dan jelas untuk menjelaskan tentang suatu produk barang atau jasa untuk tujuan tertentu.

2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu bidang dari seni yang berspesialisasi dalam penggunaan gambar yang tidak dihasilkan dari kamera atau fotografi (*nonphotographic image*) untuk visualisasi. Dengan kata lain, ilustrasi yang dimaksudkan di sini adalah gambar yang dihasilkan secara manual. Pada akhir tahun 1970-an, ilustrasi menjadi tren dalam Desain Komunikasi

Visual. Banyak orang yang akhirnya menyadari bahwa ilustrasi dapat juga menjadi elemen yang sangat kreatif dan fleksibel, dalam arti ilustrasi dapat menjelaskan beberapa subjek yang tidak dapat dilakukan dengan fotografi, contohnya untuk untuk menjelaskan informasi detil seperti cara kerja fotosintesis. (Amy E. Arntson. 1988 : 166)

3. Fotografi

Photography, yang berasal dari kata Yunani yaitu *photos* berarti Cahaya dan *Grafo* berarti Melukis/menulis. adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

[Http://id.wikipedia.org/wiki/fotografi-26/09/2015,6:35.](http://id.wikipedia.org/wiki/fotografi-26/09/2015,6:35)

Ada dua bidang utama di mana seorang desainer banyak menggunakan elemen fotografi, yaitu penerbitan (*publishing*) dan periklanan (*advertising*). Menurut Margaret Donegan dari majalah GQ, dalam penerbitan (dalam hal ini majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk bercerita dengan baik dan kontak dengan pembaca, sedangkan dalam periklanan (juga dalam majalah) lebih diutamakan kemampuan untuk menjual produk yang diiklankan tersebut (cotton.1990:117)

F. Pengertian Buku

Buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku merupakan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Istilah buku teks yang dipergunakan dalam buku ini adalah terjemahan atau padanan *textbook* dalam bahasa Inggris, walaupun dalam kamus, *textbook* diterjemahkan dengan buku pelajaran (Echols & Sadily; 1983:584). Buku teks memberikan banyak informasi terhadap pembacanya dan dapat dipakai sebagai pemeriksaan daya ingat seseorang terhadap hal yang pernah dipelajarinya melalui buku teks.

Greene dan Petty telah merumuskan beberapa peranan buku teks tersebut sebagai berikut:

- Mencerminkan suatu sudut pandangan yang tangguh dan modern mengenai pengajaran serta mendemonstrasikan aplikasinya dalam bahan pengajaran yang disajikan.
- Menyajikan suatu sumber pokok masalah atau *subjectmatter* yang kaya, mudah dibaca dan bervariasi, yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para mahasiswa, sebagai dasar bagi program-program kegiatan yang disarankan di mana keterampilan-keterampilan ekspresional diperoleh di bawah kondisi-kondisi yang menyerupai kehidupan yang sebenarnya.
- Menyediakan suatu sumber yang tersusun rapi dan bertahap mengenai keterampilan-keterampilan ekspresional yang mengemban masalah pokok dalam komunikasi.

- Menyajikan bersama-sama dengan buku manual yang mendampinginya, metode-metode dan sarana-sarana pengajaran untuk memotivasi para mahasiswa.
- Menyajikan fiksasi (perasaan yang mendalam) awal yang perlu dan juga sebagai penunjang bagi latihan-latihan dan tugas-tugas praktis.
- Menyajikan bahan/sarana evaluasi dan remedial yang serasi dan tepat guna. (Greene dan Pretty, 1971:540-2).

Buku dibagi berdasarkan jenisnya :

1. Novel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), novel merupakan karangan prosa yang panjang, dan mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya serta menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku. Novel berasal dari bahasa Italia “*Novella*” yang berarti sepotong berita, sebuah kisah. Novel lebih panjang (setidaknya 40.000 kata) dan lebih kompleks dari cerpen, dan tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak.

2. Cerita bergambar

Buku cerita bergambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah Buku yang mempunyai gambar kartun yang berisikan kisah atau cerita yang dimuat secara bersambung. Sedangkan menurut (*Murti Bunata, 2010*) buku cerita bergambar atau cergam dapat menjadi suatu media dalam menyampaikan pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi

gambar. Buku itu sendiri merupakan suatu media dalam menyampaikan informasi dan pesan

3. Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Menurut KBBI komik merupakan cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Di tahun 1996, Will Eisner menerbitkan buku *Graphic Storytelling*, dimana ia mendefinisikan komik sebagai tatanan gambar dan balon kata yang berurutan. Dalam buku *Comics and Sequential Art* tahun 1986, Eisner mendefinisikan teknis dan struktur komik sebagai *sequential art* (susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide).

4. Ensiklopedia

Kata “ensiklopedia” diambil dari bahasa Yunani; *enkyklios paideia* yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Maksudnya ensiklopedia itu sebuah pendidikan paripurna yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan. Seringkali ensiklopedia digabungkan dengan kamus, ensiklopedia pada awalnya memang berkembang dari kamus. Perbedaan utama antara kamus dan ensiklopedia ialah bahwa sebuah kamus hanya memberikan definisi setiap entri atau lemma dilihat dari sudut pandang linguistik atau hanya memberikan kata-kata sinonim saja,

sedangkan sebuah ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih mendalam dari kata yang cari.

5. Antologi,

Secara harfiah Antologi berasal dari bahasa Yunani yang berarti karangan bunga atau kumpulan bunga, yang merupakan kumpulan dari karya – karya sastra. KBBI mendefinisikan Antologi sebagai kumpulan karya tulis pilihan dari seorang atau beberapa orang pengarang. Pada awalnya, definisi ini hanya mencakup kumpulan puisi (syair dan pantun), cerita pendek, novel pendek, dan prosa yang dicetak dalam satu volume. Dalam pengertian modern, kumpulan karya musik oleh seorang artis, kumpulan cerita yang ditayangkan dalam radio dan televisi juga tergolong Antologi.

6. Dongeng

Dongeng menurut KBBI merupakan cerita yg tidak benar-benar terjadi (terutama tentang kejadian zaman dulu). Dongeng bisa berupa kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral, yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia khayalan atau imajinasi, dari pemikiran seseorang yang kemudian di ceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Dalam satu buku, bisa terdiri lebih dari satu dongeng. Sekarang, banyak buku-buku dongeng yang merupakan saduran yang disesuaikan dengan kehidupan masa kini.

7. Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekadar daftar tanggal lahir atau mati dan data-data pekerjaan seseorang, biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian. Biografi yang ditulis sendiri oleh tokohnya dinamakan autobiografi. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Biografi>)

8. Catatan harian

Catatan harian adalah buku yang isinya berdasarkan catatan harian atau catatan harian itu sendiri, misalnya catatan harian Anne Frank. Buku yang dibuat berdasarkan catatan harian misalnya, *Bersaksi di Tengah Badai* karya Wiranto.

9. Karya ilmiah

Brotowidjoyo (1985: 8-9) mengatakan bahwa “karangan ilmiah adalah karangan ilmu pengetahuan yang menyajikan fakta dan ditulis menurut metodologi penulisan yang baik dan benar”. Menurut Eko Susilo, M. (1995:11) Suatu karangan atau tulisan yang diperoleh sesuai dengan sifat keilmuannya dan didasari oleh hasil pengamatan, peninjauan, penelitian dalam bidang tertentu, disusun menurut metode tertentu dengan sistematika penulisan yang bersantun bahasa dan isinya dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya/ keilmiahannya. Menurut Yamilah dan Samsoerizal (1994 : 90) memaparkan bahwa ragam karya ilmiah terdiri atas beberapa jenis berdasarkan fungsinya. Menurut

pengelompokan itu, dikenal ragam karya ilmiah seperti : makalah, skripsi, tesis, dan disertasi.

10. Kamus

Kamus adalah buku acuan yang memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang makna, pemakaian, atau terjemahannya. Kamus dapat pula diartikan sebagai buku yang memuat kumpulan istilah atau nama yang disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang makna dan pemakaiannya (KBBI). Kamus berfungsi membantu seseorang mengenal kosakata baru, selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal-usul (etimologi) kata dan juga contoh penggunaannya.

11. Panduan (*how to*)

Menurut KBBI buku yg berisikan keterangan dan petunjuk praktis untuk melakukan, melaksanakan, menjalankan sesuatu.

12. Tafsir

Menurut KBBI Tafsir adalah keterangan atau penjelasan tentang ayat-ayat Al-quran agar maksudnya lebih mudah dipahami. Tafsir harfiah berarati tafsir kata demi kata, tafsir mimpi adalah penggunaan ciri-ciri modern untuk menguraikan arti mimpi. Buku yang berisi materi tentang hal ini dinamakan buku tafsir.

G. Anatomi Buku

Menurut Iyan Wibowo dalam bukunya yang berjudul *Anatomi Buku* berikut penjelasan mengenai anatomi buku.

- Sampul depan: Sampul sangat mempengaruhi daya tarik sebuah buku, sebab persepsi awal terhadap buku ada di sini. Setiap datang ke toko atau sebuah pameran buku, yang terlebih pertama kali oleh pandangan kita adalah pajangan buku berbentuk kover buku yang menarik. Kover depan biasanya berisi judul, nama penulis, nama pemberi pengantar atau sambutan, serta logo dan nama penerbit.
- Sampul belakang: Biasanya berisi judul buku, sinopsis, biografi penulis, ISBN (*International Standard Book Number*) berserta *barcode*-nya, dan alamat penerbit sekaligus logonya.
- Punggung buku: Buku yang memiliki ketebalan tertentu biasanya memiliki punggung buku (khusus untuk buku tebal). Punggung buku berisi nama pengarang, nama penerbit, dan logo penerbit.
- *Endorsement*: Semacam dukungan atau pujian terhadap buku dari pembaca atau ahli atau orang terkenal untuk menambah daya pikat buku yang ditulis di kover buku atau kover belakang.
- Lidah sampul (jarang ada, buku tertentu saja): Biasanya berisi foto beserta riwayat hidup pengarang dan ringkasan buku yang dihadirkan untuk kepentingan estetika dan keeksklusifan buku.

PBT.Mengenal Anatomi Buku: Kover dan Perwajahnya.Oktober 2012.8 September2015.<http://www.famindonesia.com/2012.10/Mengenal-anatomi-buku-kofer.html>.

Perwajahan Buku

- Ukuran buku: Masalah ukuran buku sangat berhubungan dengan materi (isi). Sebuah novel biasanya memiliki ukuran yang berbeda dengan buku pelajaran. Buku pelajaran biasanya lebih panjang dan lebih lebar.
- Bidang cetak: Dalam setiap halaman isi buku, kita melihat bagian yang kosong di setiap pinggir-pinggirnya, atau biasa disebut margin. Selain untuk keindahan, bagian tersebut berfungsi mengamankan materi dari kesalahan cetak (misalnya terpotong). Sedangkan bagian yang berisi tulisan (materi) biasa dinamakan bidang cetak.
- Pemilihan huruf: Jenis huruf (*font*), ukuran huruf (*size*), dan jarak antarbaris (*lead*) sangat penting dalam pembuatan buku. Ketiga hal tersebut selain untuk kepentingan estetika, akan menentukan enak tidaknya buku dibaca.
- Teknik penomoran halaman: masalah halaman berkaitan dengan kemudahan pembaca dalam menandai materi (isi).
- Pemilihan warna: beberapa buku terkadang membutuhkan pewarnaan pada bagian gambar-gambar tertentu yang memang dibutuhkan, untuk penegasan atau sekedar keindahan.
- Keindahan dan kesesuaian ilustrasi: beberapa buku, terutama yang diperuntukkan anak-anak banyak membutuhkan ilustrasi yang berfungsi menggambarkan materi, sehingga membantu imajinasi pembaca memahami pesan di dalam buku.

Kualitas kertas dan penjilidan: tidak semua buku dicetak dengan menggunakan kertas yang sama. Untuk buku anak-anak yang mengandung banyak ilustrasi dan berwarna, biasanya membutuhkan kertas yang lebih tebal. Hal ini mempengaruhi penjilidan di akhir proses penerbitan buku.

PBT.Mengenal Anatomi Buku: Koper dan Perwajahnya.Oktober 2012.8 September2015.<http://www.famindonesia.com/2012.10/Mengenal-anatomi-buku-koper.html>.

H. Pengertian *Notes Book*

Notes Book dalam bahasa Indonesia yang berarti buku catatan dikenal juga dengan catatan harian, dalam bahasa Inggris disebut “*diary*” (Lina Meulina, *Menulis Catatan Pengalaman Pada Buku Harian*. 7 februari 2014.8 September 2015.<<http://www.tamanbacaanrakyat.blogspot.co.id/2014/02/bahasaIndonesiameuliscatatan.html>). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku harian artinya buku tulis yang berisi catatan kegiatan yang harus dilakukan dari kejadian yang dialaminya setiap hari. Buku catatan harian berisi hal-hal penting yang terjadi pada hari itu, hal penting itu dapat berupa pengalaman, pemikiran, dan perasaan serta pengalaman menarik yang bermanfaat dapat dituliskan di dalamnya. Pemikiran yang muncul, yang dianggap penting dan bermanfaat, juga dapat direkam dalam buku harian. Begitu pula halnya dengan perasaan terhadap sesuatu, juga dapat menjadi muatan buku harian. Jadi, buku harian pada dasarnya adalah catatan penting tentang pengalaman, pemikiran, dan perasaan yang ditulis setiap hari oleh seseorang. Buku harian memiliki dua kategori, pertama buku harian yang bersifat personal atau individu atau pribadi. Buku harian jenis ini dibuat, dibaca, dan dimanfaatkan oleh individu, isinya berkaitan dengan masalah-

masalah pribadi. Kedua, buku harian yang bersifat umum buku harian ini biasanya menjadi milik suatu lembaga buku harian jenis ini dibuat, dibaca, dan dimanfaatkan oleh atas nama lembaga. Kedua jenis buku harian ini dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

(Maharani, *pengertian buku dan bagian buku harian*. 04 Desember 2011.08 September 2015. <<http://mschoven.blogspot.co.id/2011/12/pengertian-buku-dan-bagian-buku-harian.html>>)

I. Macam-macam *Notes Book*

1. Buku harian yang ditulis di buku atau kertas.
2. Buku harian yang ditulis di perangkat elektronik seperti komputer, misal, *microsoft word, notepad*, dan sebagainya.
3. Buku harian yang ditulis di blog atau website dan lain – lain

J. Manfaat *Notes Book*

1. Untuk mendokumentasikan peristiwa atau kegiatan sehari-hari baik sebagai kenang-kenangan maupun sebagai
2. Untuk mencurahkan isi hati (curhat), meluapkan emosi, menyampaikan keluh kesah, atau mengekspresikan fikiran ke dalam tulisan. Untuk berkreasi. Misalnya, untuk menyimpan suatu karya cerita hasil kreasi fikiran kita agar tidak hilang/lupa.

Indri Lidyawati. *Pengertian buku harian dan manfaatnya*. Juragancipir.com 2105. 8 September 2015 <<http://www.juragancipir.com/Pengertian-buku-harian-dan-manfaatnya>>