

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman terjadi begitu pesat, ilmu pengetahuan dan teknologi juga terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Sejak dahulu teknologi sudah ada atau manusia sudah menggunakan teknologi (Nana Syaodih, 1997: 67). Teknologi yang awalnya sederhana berkembang begitu cepat sehingga menjadi teknologi yang canggih dan mampu menciptakan berbagai peralatan canggih.

Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan berbagai macam cara bagi audiens untuk menikmati sebuah konten dari sebuah pertunjukan, *video mapping* salah satunya. *Video mapping* adalah media yang bisa memberikan pengalaman para audiens untuk merasakan efek tiga dimensi di bidang dua dimensi, atau bisa juga disebut dengan media *immersive*. Dengan ditampilkannya sebuah *projection mapping* pada pertunjukan akan terasa lebih nyata dan menarik perhatian generasi muda untuk datang dan mengapresiasi secara langsung sebuah sajian pertunjukan dari para delegasi

Video mapping adalah salah satu bentuk media yang sangat unik karena menggunakan teknologi modern yang lebih mempermudah menyampaikan suatu makna visual, serta sebagai media pendukung suatu pertunjukan agar penonton lebih mudah mengetahui maksud dari sebuah pertunjukan tersebut. *Video mapping* juga dapat mengubah ruang suatu

pertunjukan menjadi lebih menarik dan menyatu dengan sesuatu yang dipertunjukan

Pemerintah Kota Surakarta bekerjasama dengan berbagai pihak yang peduli terhadap warisan budaya, berkeinginan menjadikan kota Solo mempunyai city branding sebagai kota budaya global melalui event SIPA. Solo International Performing Arts (SIPA), event pagelaran seni pertunjukan berskala internasional yang diadakan setiap tahun oleh Pemerintah Kota (Pemkot) Solo. Pada pergelaran yang ketujuh kalinya, SIPA dilaksanakan pada tanggal 12,13 dan 14 September 2015, bertempat di Benteng Vasterburg Solo. *Live in Contemporary World* dipilih menjadi tema yang diusung SIPA tahun 2015. Dari tema tersebut, diharapkan akan muncul semangat kebersamaan untuk gerakan generasi kebudayaan dunia. Semangat dari energi seni pertunjukan yang selalu menjadi kekuatan SIPA. Berkembangnya teknologi dan semakin banyaknya masyarakat Solo maupun dari luar kota pada pergelran SIPA 2015 pertama kalinya menggunakan teknologi *Video Mapping* sebagai pendukung pertunjukan. Berdasarkan uraian diatas, mendorong untuk diteliti semiotika yang terkandung di dalam *Video Mapping* pada pagelaran SIPA 2015

B. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang di uraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Mengapa SIPA 2015 menggunakan *Video Mapping* sebagai pendukung pertunjukan ?
2. Bagaimana Makna yang terkandung dalam *Video Mapping* pendukung pertunjukan SIPA 2015

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum untuk mengetahui makna dari *video mapping* untuk mengetahui tujuan penyampaian visual tersebut pada pertunjukan SIPA 2015

Dengan tujuan diatas diharapkan penulis dapat mempelajari cara yang benar dalam membuat *video mapping* terutama pada pendukung sebuah pertunjukan

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang telah di lakukan oleh penulis adalah :

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat mengetahui dan mempelajari tentang *Video Mapping*
2. Dapat menambah pengetahuan tentang aspek-aspek visual *Video Mapping*
3. Bagi lembaga

- a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi perkembangan ilmu pada umumnya.
 - b. Dapat memberikan manfaat yang positif untuk perkembangan ilmu pengetahuan
4. Bagi masyarakat
- a. Diharapkan tulisan ini dapat sebagai sumber bacaan atau kajian terkait dengan *Video Mapping*
 - b. Dapat menambah wawasan tentang semiotika dalam visual yang di pertunjukan secara massal
 - c. Masyarakat menjadi lebih mengerti tentang media pendukung pertunjukan dengan teknologi dan teknik baru

E. Tinjauan Pustaka

Pengamatan oleh peneliti telah dilakukan tinjauan pustaka dan ternyata penulis menemui beberapa mahasiswa/i yang terdahulu meneliti dengan latar belakang analisis estetika. Adapun pembahasan tersebut adalah :

Tinjauan pustaka yang lain berasal dari beberapa buku yang menunjang penelitian ini, buku tersebut adalah :

1. Buku berjudul "*Teori Semantik*", ditulis oleh J.D Perera tersebut
Buku Teori Semantik ini berisikan uraian tentang dasar-dasar studi semantik atau kemaknaan bahasa, khususnya bahasa alami. Studi bahasa tanpa memperhatikan makna adalah satu studi yang sia-sia. Dalam berbahasa, manusia mengomunikasikan makna sebagai

wakil dari pikiran dan perasaan mereka. Bahasa dalam wujud bunyi, tata bentuk, dan tata kalimat hanyalah sebagai sarana komunikasi. Yang dikomunikasikan adalah pikiran, makna, tujuan, dan perasaan. Buku Teori Semantik mengungkapkan ciri utama dan dasarnya bahasa, yakni makna dalam sejumlah kemungkinan dan variasi. Salah satu ciri utama analisis makna yang terdapat dalam buku ini ialah pembahasan makna dalam empat aras, yakni aras linguistik, aras logika atau proposisi, aras kontekstual, dan aras pragmatik. Dengan pembedaan pembahasan makna ke dalam aras-aras itu, maka studi semantik menjadi utuh dan lengkap.

Buku ini perlu dibaca, dipahami, dan dirujuk oleh semua pemakai bahasa yang hendak menunjukkan kecermatan berpikir dan berbahasa. Dengan demikian, buku ini tidak hanya diperuntukkan bagi para pakar bahasa, tetapi lebih-lebih buku ini perlu dirujuk dan dibaca oleh para pakar ilmu pengetahuan dan pemakai aktif bahasa, misalnya para peneliti, para dosen dalam bidang ilmu apa saja, para ahli hukum, para politikus, para penulis buku ilmiah, para wartawan, para editor, dan lain-lain yang oleh tuntutan profesi mereka, mereka memerlukan kedisiplinan berfikir dan kedisiplinan berbahasa, khususnya dalam masalah kemaknaan dan permaknaan.

2. Buku berjudul “ Media Pembelajaran ”, ditulis oleh Yudhi Munadi. Berisi tentang jenis jenis media pembelajaran visual dan audio. Dinamika perubahan dan pengembangan teori-teori pembelajaran sangat cepat dan sangat produktif, sehingga pembaharuan pendidikan sudah mengalamai percepatan siklus dari sepuluh tahunan dan pada lima tahunan. Aspek-aspek yang senantiasa menjadi perhatian para akademisi pendidikan antara lain kurikulum, metode, strategi pembelajaran, dan penilaian pendidikan. Paradigma yang diusung dalam perubahan perubahan tersebut adalah demokratisasi penyelenggaraan pendidikan yang memperkuat pelibatan siswa, guru, orang tua dan masyarakat dalam berbagai aspek penyelenggaraan pendidikan.

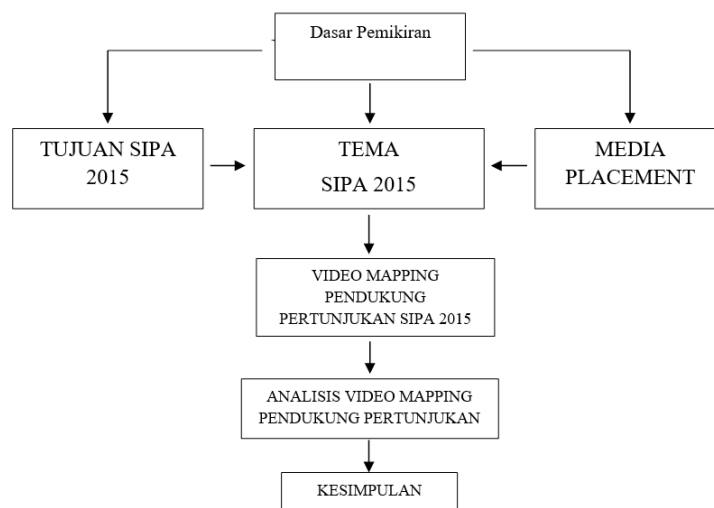
Untuk mewujudkan pendidikan yang melibatkan empat komponen tersebut adalah (siswa, guru, orang tua, dan masyarakat) kehadiran buku media pembelajaran sebuah pendekatan baru ini, menjadi sebuah momentum yang sangat strategis, karena hadir disaat masyarakat pendidikan memerlukan buku-buku serupa yang tidak saja menjadi sumber informasi untuk dijadikan rujukan dalam pengembangan media dan sarana pembelajaran. Juga menjadi inspirasi untuk pengembangan tulisan-tulisan serupa sebagai perwujudan dari kreatifitas dan inovasi para praktisi pendidikan. Para peneliti maupun akademisi pendidikan untuk melahirkan

karya-karya serupa, bahkan untuk mendorong teori-teori tersebut menjadi sebuah regulasi, sehingga lebih dimanfaatkan secara lebih luas dalam upaya melakukan perbaikan proses pembelajaran.

F. Landasan Teori

Sumber data dalam penelitian merupakan suatu komponen yang sangat penting yang harus diuji kebenarannya. Keaslian suatu penelitian wajib diuji guna menghindari kesamaan masalah dalam pembuatan tulisan ilmiah. Berdasarkan sumber-sumber data yang telah dilakukan melalui wawancara, observasi lapangan, dokumentasi dan studi pustaka dapat diketahui bahwa objek penelitian mengenai Kajian mengenai makna *video mapping* pada SIPA 2015

Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Skema Warna Teori Brewster

1. Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat pemakai dalam belajar karena pemakai dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Menurut (Azhar Arsyad, 2011) video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa *video* merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, 14 memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan

keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

2. *Video Mapping*

Video Mapping merupakan seni pertunjukan yang memanfaatkan cahaya itu sendiri sebagai medianya. Penerapan *Video mapping* dalam media pembelajaran dianggap lebih menarik karena merupakan jenis media pembelajaran baru dan unik, selain itu perpaduan unsur audio dan visual membuat orang lebih cepat mengingat informasi (Gunawan, 2003: 93).

Video mapping adalah sebuah teknik untuk memproyeksikan video pada permukaan datar. Permukaan datar yang menjadi area proyeksi dari *video mapping* ini biasanya berupa dinding, layar, struktur, fasad bangunan serta objek-objek tiga dimensi lainnya. *Video mapping* ini memadukan seni, teknologi, dan juga elemen-elemen geometri dalam proses pembuatannya.

Kata kunci dari *video mapping* ini adalah ***projection***, yaitu suatu transformasi dari suatu bentuk ke bentuk lainnya. Pada konteks *video mapping* ini yang diproyeksikan adalah *scene* pada video. Untuk membuat *video mapping* semakin menarik dan nyata, teknologi

3D *projection* diterapkan untuk memunculkan ilusi kedalaman (*depth*).

Perasaan akan kedalaman dan jarak yang muncul pada proyeksi tersebut merupakan hasil perubahan persepsi visual dengan menggunakan permainan cahaya dan bayangan. Bahkan tidak jarang pula pembuat video menggunakan sumber cahaya dan bayangan yang artifisial demi mendapatkan efek dan ilusi optik yang sesuai dengan ekspektasi mereka.

Objek yang diproyeksikan dapat berupa *motion graphic* atau animasi 3D yang terdiri atas bidang-bidang berbentuk geometris, garis, maupun ruang. Proyektor kemudian mentransformasikan input-input tersebut menjadi lebih eksploratif dan menarik, seperti membengkokkan, merotasikan, serta memberikan penekanan (*highlight*) yang menjadikan objek proyeksi sebagai titik fokus yang diamati oleh penonton. Secara singkat, proses yang terjadi dalam *video mapping projection* adalah seperti berikut ini:

(SHAPE, LINE, SPACE) + (LIGHT & SHADOW) -> OPTICAL ILLUSION -> CHANGING PERCEPTION OF FORM

3. Animasi

Kata animasi berasal dari kata 'animation' atau 'to animate' yang berarti menghidupkan (Wojowasito, 1997). Secara umum animasi

merupakan kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Benda mati tersebut diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup.

Animasi dengan pengaturan timing yang baik akan dapat menghasilkan suatu mood atau personality yang mudah dirasakan oleh audience (George Maestri, 2006). Penulis menyimpulkan dari pernyataan-pernyataan di atas bahwa animasi adalah proses menggerakkan atau menghidupkan objek mati atau benda mati sehingga seolah-olah mempunyai nyawa yang dapat memberikan ilusi pergerakan secara nyata.

Keyframe adalah menggambar gambar-gambar ekstrim yang menjadi penentu arah gerakan atauantisipasi. Sang animator yang bertanggung-jawab untuk membuat gambar-gambar keyframe ini disebut keyframer. Menurut George Maestri (1996) seorang keyframer harus memperhatikan kaidah-kaidah animasi dalam membuat gerakan-gerakan animasi seperti Animasi 3D, pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kelebihan animasi 3D adalah dapat memperlihatkan kesan hidup dan nyata pada objeknya (Djalle, 2008).

4. Desain

Secara umum, desain berarti merancang, menciptakan bentuk, susunan, garis, bidang, warna, dan tekstur, termasuk memilih unsur-unsur tersebut dan menggarapnya menjadi suatu bentuk ciptaan yang

mengandung kaidah dan nilai estetik (Affadi, 1967: 1). Desain juga berarti produk dari rancang itu sendiri, baik dalam wujud dua dimensi maupun tiga dimensi (Affadi, 1967: 2).

Desain dapat berarti proses perancangan untuk memecahkan sesuatu masalah dapat berarti pula produk rancangan. Desain yang artinya merencanakan. *Designing* artinya membuat pola-pola. Arti keseluruhan dari desain adalah proses merencana suatu karya seni yang terpakai, dengan mengindahkan fungsi, komposisi warna, tata letak, bentuk, harga dan bisa diproduksi banyak, keinginan pasar serta bisa laku dijual (Taufiq, 2009: 1). Pengertian lain tentang desain yaitu merupakan totalitas keistimewaan yang mempengaruhi cara penampilan dan fungsi suatu produk dalam hal kebutuhan pelanggan Suyanto (2007: 112). Menurut ahli lain desain adalah totalitas fitur yang mempengaruhi penampilan dan fungsi produk tertentu menurut yang diisyaratkan oleh pelanggan (Kotler, 2001: 353).

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut dapat diambil kesimpulan pengertian desain adalah menciptakan atau merancang sesuatu baik berupa dua dimensi ataupun tiga dimensi yang diminta oleh pelanggan dan laku dijual dipasaran. Desain yang sesuai keinginan konsumen merupakan hal yang harus dipenuhi agar konsumen puas, tidak hanya dalam melayani konsumen, tetapi juga dalam membuat desain untuk media promosi sendiri. Desain harus

bagus, menarik, dan sesuai dengan segmentasinya, agar bisa menarik perhatian konsumen.

5. Unsur Desain

Elemen atau unsur merupakan bagian dari suatu karya desain. Elemen-elemen tersebut saling berhubungan satu sama lain. Masing-masing memiliki sikap tertentu terhadap yang lain. Sebuah desain atau organisasi elemen terbentuk atas dasar prinsip-prinsip. Nirmana atau desain awal juga merupakan suatu bentuk organisasi yang menggunakan beberapa prinsip.

Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan, diantaranya adalah:

a. Tata Letak / *Layout*

Tata letak adalah penempatan elemen-elemen desain yang terdapat pada suatu media tertentu untuk mendukung suatu konsep atau pesan yang dibawanya. Suriyanto Rustan menegaskan dalam bukunya *Layout Dasar & Penerapannya*(2009), Layout sudah ada sejak zaman 25.000 SM saat para manusia yang hidup dengan berburu dan berpindah-pindah (nomaden) pada jaman Paleolitikum sampai Neolitikum dengan melukis dinding gua dengan objek-objek binatang, peristiwa perburuan, dan bentuk-bentuk lain. Peninggalan yang bisa dilihat adalah pada lukisan gua di Lascaux, Prancis. Kurang lebih 1.500 tahun S.M bangsa Mesir mulai mengenal tulisan hieroglyph dan sebagai media kertasnya mempergunakan papyrus. Peninggalannya di

Abydos (Mesir dinasti ke - 18), Mesir bagian tengah berupa Book of the Dead yang ditulis di atas papyrus, abad 13 ke 15 S.M. Sementara itu di Cina, masyarakatnya mengembangkan sistem tulisan dengan menggunakan lebih dari 40.000 karakter, dan peninggalannya berupa manuskrip yang ditulis di atas kertas mulberry coklat.

Dalam perancangannya layout memiliki prinsip - prinsip tertentu seperti yang dijelaskan oleh Suriyanto Rustan dalam bukunya “Layout Dasar & Penerapannya” menegaskan bahwa: perancangan layout menggunakan prinsip seperti urutan penekanan, keseimbangan, kesatuan dan konsistensi. Urutan menunjuk kepada aliran membaca, penekanan menunjuk kepada objek - objek penting dalam urutan pembacaan, keseimbangan menunjuk kepada berat ruang termasuk ruang isi dan ruang sela, kesatuan menunjuk kepada kesatuan objek, konsistensi menunjuk kepada seluruh kesatuan, konsistensi kian terasa pada penerbitan berkala.

Komposisi (composition) adalah usaha untuk mendapatkan keseimbangan bentuk dalam mengorganisasikan unsur-unsur terpenting dalam penciptaan karya seni dan atau media komunikasi grafis yang harmonis, komunikatif, dan persuasif. Kaidah-kaidah komposisi yang harus diketahui adalah:

- a. Proporsi (proportion), merupakan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang tepat antara panjang dengan lebar antara gambar dengan bidang gambar.

- b. Keseimbangan (balance), yaitu kesamaan dari unsur-unsur tertentu yang berlawanan ataupun bertentangan.
- c. Irama atau ritme, yaitu adanya pengulangan dan gerakan yang bisa divisualisasikan dengan garis, tekstur, bidang, bentuk, maupun warna.
- d. Kesatuan (unity), artinya seluruh unsur yang dipergunakan harus saling berhubungan dengan baik, mengandung makna dan menarik.
- e. Pusat perhatian (focus of interest), menyangkut peletakan unsur yang menjadi perhatian utama atau paling dominan untuk disampaikan. Misalnya judul, 12 peletakannya bergantung kepada pertimbangan estetika, komunikatif, dan persuasif. Dalam buku yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya* (Surianto Rustan, 2009) menyebutkan bahwa beberapa elemen layout dibagi menjadi tiga, yaitu:
 - f. Elemen Teks Judul, deck, byline, bodytext, subjudul, pull quotes, caption, callout, kickers, initial caps, indent, lead line, spasi, header & footer, running head, catatan kaki, nomor halaman, jumps, signature, nameplate, masthead.
 - g. Elemen Visual Foto, artwork, infographics, garis, kotak, insert, poin
 - h. Invisible Element Margin dan grid

b. Ilustrasi

Pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat gerak dan kesan dari cerita yang disajikan (Rohidi, 1984:97).

Adapun macam-macam jenis ilustrasi, diantaranya:

- a. Gambar Ilustrasi Naturalis yaitu gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada pada alam tanpa adanya suatu pengurangan maupun penambahan.
- b. Gambar Ilustrasi Dekoratif yaitu gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dlebihkan dengan gaya tertentu.
- c. Gambar Kartun yaitu gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik dan cerita bergambar.
- d. Gambar Karikatur yaitu gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambar ini dapat ditemukan pada majalah atau koran.

- e. Cerita Bergambar (Cergam) yaitu sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat atas dasar cerita dengan sudut pandang yang menarik.
- f. Ilustrasi buku pelajaran berfungsi untuk menerangkan teks maupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun berupa gambar bagian. Bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, juga dapat berbentuk bagan.
- g. Ilustrasi khayalan yaitu gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambarannya misalnya banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik dan juga roman.

c. Warna

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Dengan warna kita dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan minat, menggambarkan citra sebuah perusahaan, dalam penggunaannya kita perlu memperhatikan kesan apa yang ingin kita bangun dalam desain tersebut (Anggraini, 2014:37).

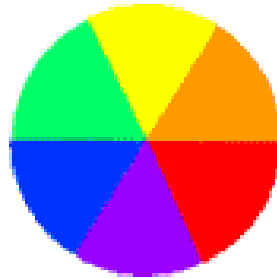
Warna memiliki kekuatan yang mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respons secara psikologis. Molly E. Holzschlag, pakar warna dalam tulisannya *Creating Color Scheme* membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing

warna ketika memberikan respons secara psikologis, berikut beberapa penjelasan:

- 1) Merah dapat diartikan kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta agresif, bahaya.
- 2) Biru dapat diartikan kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
- 3) Hijau dapat diartikan alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
- 4) Kuning dapat diartikan optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran/kecurangan, pengecut, penghianatan.
- 5) Ungu dapat diartikan spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
- 6) Orange dapat diartikan energi, keseimbangan, kehangatan.
- 7) Coklat dapat diartikan bumi, dapat dipercaya, nyaman bertahan.
- 8) Abu-abu dapat diartikan intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.
- 9) Putih dapat diartikan kemurnian/suci, bersih, kecermatan, keluguan, steril, kematian.
- 10) Hitam dapat diartikan kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan (Kusrianto, 2007: 47).

Ilmu yang mendasarinya berikut ialah beberapa teori yang dapat menjadi acuan diantaranya ialah sebagai berikut:

1) Teori Sir Isaac Newton



Gambar 2. Skema Warna Teori Brewster
(Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster)

Dari percobaannya, Newton menyimpulkan bahwa apabila dilakukan pemecahan warna spectrum dari sinar matahari, akan dihasilkan warna merah , jingga , kuning, hijau , biru, dan ungu atau mejikuhibiniu. Warna itu bisa ditangkap manusia jika ada pelangi (Kusrianto, 2007: 48).

2) Teori Brewster



Gambar 3. Skema Warna Teori Brewster
(Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster)

Teori ini Brewster menyatakan bahwa warna pokok primer adalah warna yang berdiri sendiri dan bukan pencampuran warna lain. Sementara itu yang merupakan hasil pencampuran ialah warna sekunder.

(a) Warna primer adalah warna yang menjadi pedoman setiap orang untuk menggunakannya, yaitu warna merah, kuning dan biru.

(b) Warna sekunder merupakan percampuran antara warna primer:

Merah + Biru = ungu/violet

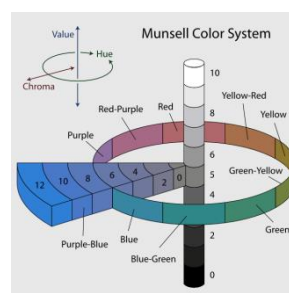
Merah + Kuning = oranye/jingga

Kuning + Biru = hijau

(c) Warna tersier merupakan percampuran antara warna sekunder dengan primer.

Rumus yang diperoleh dari Teori Brewster memampukan Herbert Ives untuk menciptakan lingkaran warna (Kusrianto, 2007: 48).

3) Teori Munsell



Gambar 4. Skema Warna Teori Munsell

(Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_warna_Munsell)

Tahun 1858, menyelidiki warna dengan standar warna untuk aspek fisik dan psikis. Teorinya menyatakan bahwa warna pokok terdiri dari merah, kuning, hijau, biru dan jingga. Sementara warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua dan nila (Kusrianto, 2007:48).

d. Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf. Anatomi huruf menjadi sangat penting untuk memahami awal dari setiap keunikan bentuk huruf secara fisik. Dalam buku yang berjudul Desain Grafis Komputer (Pujiriyanto, 13 2005: 56) menyebutkan bahwa huruf secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu:

1. Huruf Tak Berkait (Sans Serif) Adalah bentuk huruf yang tidak memiliki kait, bertangkai tebal, sederhana dan lebih mudah dibaca. Ciri lain jenis ini adalah tidak memiliki stroke/ekor. Ujungnya bisa berbentuk tumpul (rounded corner) atau tajam. Sifat huruf ini kurang formal, lebih hangat, dan bersahabat. San-Serif biasanya sangat cocok untuk screen-font (untuk tampilan di layar monitor) karena tajam dan gampang dibaca. Bentuk huruf Sans-Serif yang paling populer adalah Helvetica dan Arial.

2. Huruf Berkait (Serif) Adalah bentuk huruf yang memiliki kait, dengan ketebalan yang kontras. Jenis huruf (typefaces) dengan stroke menghiasi jenis huruf ini. Jenis ini merupakan huruf yang formal. Serif mengekspresikan organisasi dan intelektual. Sangat anggun dan konservatif. Contoh paling umum adalah Times.
3. Huruf Tulis/Latin Jenis ini merupakan dasar dari bentuk huruf yang ditulis dengan tangan, kontras tebal dan tipisnya sedikit, saling berhubungan dan mengalir. Bentuk huruf yang menyerupai tulisan tangan. Jenis huruf ini juga sering disebut Kursif (Cursive). Memberikan kesan keanggunan, sophistication, dan sentuhan pribadi. Pemakaiannya jangan sampai terlalu banyak (sama seperti Decorative).
4. Huruf Dekoratif (Decorative) Bentuk huruf yang sangat rumit desainnya. Bentuk huruf ini akan sangat memusingkan jika dipakai sebagai body text, dan hanya cocok untuk dipakai (secara terbatas) untuk headline. Jenisnya sangat banyak. Font *decorative* bisa membuat efek respons yang berbeda. Jenis *decorative* biasanya paling cocok digunakan untuk judul, dan lebih baik jangan digunakan sebagai *body text/body copy*.
5. Huruf *Monospace* Setiap huruf yang berjenis *monospace* mempunyai jarak/lebar yang sama setiap hurufnya. Huruf W dan I mempunyai ruang yang sama. Contoh huruf *monospace* adalah

Courier. Huruf pada mesin ketik juga merupakan contoh huruf *monospace*. Jenis *monospace* digunakan oleh programmer untuk *coding*, dan juga untuk *preformatted text*.

Unsur-unsur desain dalam penelitian ini akan digunakan untuk mengetahui unsur-unsur desain apa saja yang terkandung dalam *video mapping* SIPA 2015, dan juga mengetahui makna yang ada dalam unsur- unsur tersebut.

e. Prinsip Desain

Untuk menghasilkan sebuah karya *video mapping* yang bagus, perlu diperhatikan juga masalah komposisi. Komposisi adalah pengorganisasian unsur-unsur rupa yang disusun dalam karya *video mappings* secara harmonis antara bagian dengan bagian, maupun antara bagian dengan keseluruhan. Komposisi yang harmonis dapat diperoleh dengan mengikuti kaidah atau prinsip-prinsip komposisi yang meliputi:

a) Kesatuan

Kesatuan merupakan salah satu prinsip seni rupa. Karya seni/desain harus menyatu, nampak seperti menjadi satu. Prinsip kesatuan sebenarnya adalah adanya saling hubungan antar unsure yang disusun. Jika satu atau beberapa unsur dalam susunan terdapat saling ada hubungan maka kesatuan telah dapat dicapai. Beberapa hubungan tersebut antara lain hubungan kesamaan, hubungan kemiripan, hubungan keselarasan, hubungan keterikatan, hubungan keterkaitan, dan hubungan kedekatan.

Hubungan-hubungan ini kemudian dapat digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan (Sanyoto, 2005: 165).

b) Keseimbangan (balance).

Keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa. Keseimbangan dapat dibagi menjadi:

- 1) Keseimbangan simetris dan asimetris.
- 2) Keseimbangan menyebar dan memusat.

(Kusrianto, 2007: 38)

c) Irama

Irama berasal dari bahasa Jawa *wirama* yang berarti gerak berukuran, ukuran perbandingan, berkerabat dengan kata lain *rhein* yang artinya mengalir. Jadi irama dalam hal ini dapat diartikan gerak yang berukuran (teratur) dan mengalir. Dapat disimpulkan bahwa irama adalah gerak pengulangan atau gerak yang ajeg, teratur, dan terus menerus (Sanyoto. 2005: 121). Kontras/dominasi

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa yang harus ada pada karya seni/desain, agar diperoleh karya yang artistic atau memiliki nilai seni tinggi. Dominasi digunakan sebagai daya tarik. Karena unggul, istimewa, unik, ganjil, maka akan menjadi daya tarik atau menjadi pusat perhatian. Karya rupa/desain harus memiliki dominasi, sebab kalau tidak ada karya tersebut tidak menatik, membosankan atau hambar.

Dominasi harus mempunyai tujuan tertentu, seperti untuk menarik perhatian, untuk menghilangkan kebosanan, dan untuk mencegah keberaturan/rutinitas (Sanyoto. 2005: 177)

Kontras di dalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton. Tentu saja kontras ditampilkan secukupnya, karena jika berlebihan akan muncul ketidak beraturan dan jauh dari kesan harmonis (Kusrianto, 2007: 42).

d) Fokus (pusat perhatian)

Fokus selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat suatu fokus dilakukan dengan menjadikan segala sesuatu yang berada disekitar fokus mendukung fokus yang telah ditentukan (Kusrianto, 2007: 42).

e) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain (Kusrianto, 2007: 42).

Prinsip desain dalam penelitian ini akan digunakan untuk mengetahui prinsip desain apa saja yang terkandung dalam Video mapping SIPA 2015, dan juga mengetahui makna yang ada dalamnya

f. Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan, atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semula berkembang dalam bidang bahasa, kemudian berkembang pula dalam bidang desain dan seni rupa. Semiotika berasal dari kata Yunani *semeion*, yang berarti tanda. Ada kecenderungan bahwa manusia selalu mencari arti atau berusaha memahami segala sesuatu yang ada di sekelilingnya dan dianggapnya sebagai tanda. Penjelajahan semiotika sebagai metode kajian ke dalam berbagai cabang keilmuan-dalam hal ini desain komunikasi visual dimungkinkan, karena menurut Yasraf A. Piliang ada kecenderungan untuk memandang berbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Artinya, Bahasa dijadikan model dalam berbagai wacana sosial. Bertolak dari pandangan semiotika tersebut, jika seluruh praktik sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya—termasuk karya-karya desain komunikasi visual - dapat juga dipandang sebagai tanda-tanda. Hal itu dimungkinkan karena luasnya pengertian tanda itu sendiri.

Sementara itu, Charles Sanders Peirce, menandakan bahwa kita hanya dapat berpikir dengan medium tanda. Manusia hanya dapat berkomunikasi lewat sarana tanda. Tanda dalam kehidupan manusia bisa tanda gerak atau isyarat. Lambaian tangan yang bisa diartikan memanggil

atau anggukan kepala dapat diterjemahkan setuju. Tanda bunyi, seperti tiupan peluit, terompet, genderang, suara manusia, dering telpon. Tanda tulisan, diantaranya huruf dan angka. Bisa juga tanda gambar berbentuk rambu lalu lintas, dan masih banyak ragamnya.

Merujuk teori Pierce, maka tanda-tanda dalam gambar dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik. Di antaranya: ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan. Misalnya, foto Sri Sultan Hamangkubuwono X sebagai Raja Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat adalah ikon dari Pak Sultan. Peta Yogyakarta adalah ikon dari wilayah Yogyakarta yang digambarkan dalam peta tersebut. Cap jempol Pak Sultan adalah ikon dari ibu jari Pak Sultan. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilinya. Atau disebut juga tanda sebagai bukti. Contohnya: asap dan api, asap menunjukkan adanya api. Jejak telapak kaki di tanah merupakan tanda indeks orang yang melewati tempat itu. Tanda tangan (*signature*) adalah indeks dari keberadaan seseorang yang menorehkan tanda tangan itu. Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama. Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan model penelitian deskriptif naratif. Model penelitian ini diharapkan mampu mengungkap data penelitian secara empiris di lapangan yang diperkuat dari literature atau pustaka yang mendukung. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci, lebih bergantung pada dirinya sendiri sebagai alat pengumpulan data.

2. Lokasi Penelitian

- a. Beteng Vastenburg Lokasi SIPA 2015 berlangsung
- b. Kesekretariatan SIPA yang berada di Jl. Kedasih No. 22 Kerten, Laweyan, Solo 57143

3. Sumber Data

Dalam penelitian ini proses pengumpulan data mengarah pada bentuk visualisasi desain. Sumber data diperoleh dari beberapa sumber yaitu narasumber, dokumen, dan catatan.

a. Narasumber

- 1) Narasumber sangat besar peranannya guna memperoleh data yang terkait dengan penelitian. Narasumber harus memahami benar dengan topik yang diteliti yaitu Dra. R. Ay. Irawati

Kusumorasri, M. Sn. (ketua umum), Mimi Zulaikha S.S. (sekretaris), Fauzan Natsir, S.Kom (sie humas), Cahyani Eka Tiatuti (sie humas), Anis Eka Dewanti (LO 2015), Mifta Muriska Isya (sie delegasi 2015). Wawancara juga dilakukan terhadap masyarakat yang ikut berpartisipasi dalam event SIPA 2015 ini yaitu Umi Mahanani dan Dwi Putri Setyowati. Wawancara ini dimaksudkan untuk mengetahui lebih mendalam mengenai event SIPA 2015

- 2) Zen Al Ansory (*Creative director Solo International Performing Arts*)
- 3) Astro Multindo (rumah produksi visual & *video mapping* pada SIPA 2015)

b. Pustaka

Untuk sumber-sumber tertulis dikumpulkan melalui studi arsip, literature atau pustaka. Focus pencarian mulai dari beberapa buku, jurnal, artikel, majalah, *website* dan lain sebagainya. Beberapa buku yang digunakan adalah: buku berjudul “LAYOUT, Dasar dan Penerapannya”, ditulis oleh Suriyanto Rustan,S.Sn, Buku berjudul “Strategi Visual”, ditulis oleh Andry Masry, buku Alfa Hartoko berjudul Modifikasi Mobil & Motor Dengan Cutting Sticker yang berisi tentang *cutting sticker* untuk modifikasi mobil, buku Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,

Kualitatif Dan R&D) karangan Sugiyono yang memuat seluk beluk metode penelitian, dan beberapa buku yang lain.

c. Observasi dan Wawancara

Kegiatan observasi biasa disebut juga sebagai studi lapangan. Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pencatatan secara sistem tertulis, tercetak atau terekam untuk memperkuat bukti dalam mendukung argumentasi atau keterangan seputar *video mapping* pada SIPA 2015 , melalui pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian. Penelitian ini dilakukan di Kesekretariatan SIPA yang berada di Jl. Kadasih No. 22 Kerten, Laweyan, Solo 57143

Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih aktual. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan Dra. R. Ay. Irawati Kusumorasri, M. Sn. sebagai ketua umum, Zen Al Ansory sebagai direktur kreatif serta Abdul Basit Annawasi sebagai pemilik rumah produksi *video mapping*. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan yang disadari oleh kedua belah pihak sehingga di dapat suasana yang santai tanpa tekanan dari pihak manapun. Melalui wawancara ini akan didapatkan gambaran tentang penjelasan makna yang terkandung dalam pertunjukan *video mapping* pada SIPA 2015

d. Studi Pustaka

Merupakan usaha yang dilakukan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik yang diteliti. Studi pustaka dilakukan untuk

menunjang landasan pemikiran serta memperdalam konsep dan penulisan kemudian mengembangkan analisis dalam penelitian. Selain itu studi pustaka juga dimaksudkan untuk memperoleh data pelengkap melalui buku-buku atau tulisan yang memuat informasi tentang event SIPA 2015. Beberapa buku yang digunakan adalah Buku berjudul “*Semiologi Roland Barthes*”, ditulis oleh Kurniawan Buku tersebut berisi tentang pembahasan Semiotika (atau semiologi) Roland Barthes yang mengacu kepada Saussure dengan menyelidiki hubungan antara penanda dan petanda pada sebuah tanda. Buku berjudul “ Media Pembelajaran ”, ditulis oleh Yudhi Munadi. Berisi tentang jenis jenis media pembelajaran visual dan audio

e. Dokumen

Dokumen merupakan sumber yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semua itu memberikan informasi bagi proses penelitian. Data dalam penelitian kualitatif kebanyakan diperoleh dari sumber manusia atau human *resources*, melalui observasi dan wawancara. Akan tetapi ada pula sumber bukan manusia, non human resources, diantaranya dokumen, foto dan bahan statistik. Studi dokumen yang dilakukan oleh para peneliti kualitatif, posisinya dapat dipandang sebagai “nara sumber” yang dapat menjawab pertanyaan; “Apa tujuan dokumen itu ditulis?, Apa latar

belakangnya?, Apa yang dapat dikatakan dokumen itu kepada peneliti?, Dalam keadaan apa dokumen itu ditulis?, Untuk siapa?, dan sebagainya.(Nasution, 2003; 86).

f. Data Dokumen

Dokumen arsip dari event Solo Performing Arts 2015

a. Analisi Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain. (Sugiyono, 2012:89).

Proses analisis data dilakukan sejak awal bersamaan proses pengumpulan data sehingga proses analisa data dilakukan secara terus-menerus dan berkelanjutan selama masa penelitian. Dalam menganalisis data ada tiga komponen utama analisis kualitatif yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data merupakan komponen pertama dalam analisis proses selektif, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi data dari catatan lapangan. Reduksi data berlangsung secara terus menerus sepanjang

penelitian. Pada saat pengumpulan data, reduksi data dilakukan dengan membuat ringkasan dari data di lapangan. Peneliti juga membuat coding, memusatkan tema, menentukan batas-batas permasalahan dan menulis dalam bentuk catatan.

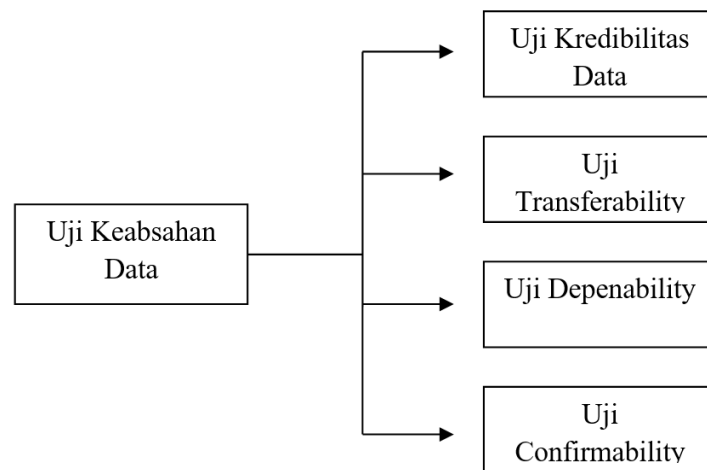
Sajian data merupakan komponen kedua dalam analisis data. Sajian data merupakan suatu rakitan organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan. Simpulan perlu diverifikasi agar cukup mantap dan benar-benar bisa dipertanggung jawabkan, karena itu dilakukan aktifitas pengulangan untuk tujuan pemantapan, penelusuran data kembali dengan cepat. Hal ini dilakukan dengan cara pengecekan dan melihat ulang data yang diperoleh di lapangan serta dilakukan cek silang (cross check).

Tiga komponen analisis yaitu reduksi data, sajian data dan kesimpulan atau verifikasi dilakukan dengan cara berinteraksi, baik antar komponen maupun dengan proses pengumpulan data, dalam proses yang berbentuk siklus. Bentuk ini memungkinkan peneliti tetap bergerak diantara tiga komponen analisis dengan proses pengumpulan data selama kegiatan pengumpulan berlangsung. Proses analisis ini model analisis interaktif.

8. Uji Validitas data Penelitian

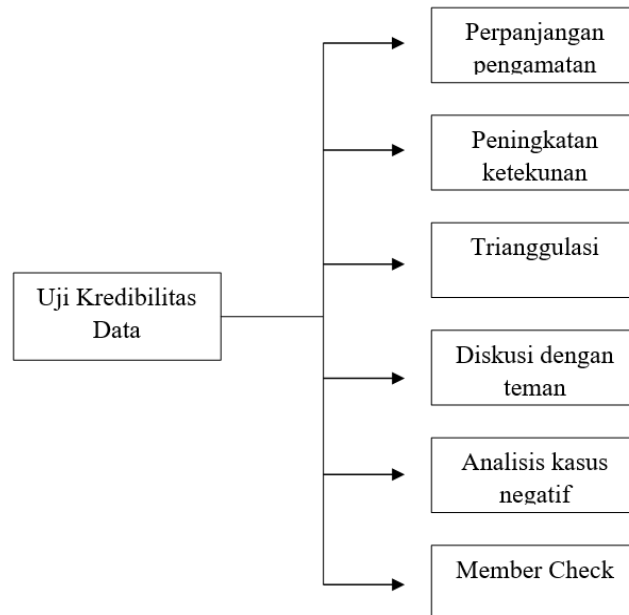
Sugiono dalam bukunya menjelaskan bahwa uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (*reliabilitas*), dan *confirmability* (obyektivitas) (Sugiyono, 2010:121).

Hal ini dapat ditunjukkan seperti pada bagan berikut :



Gambar 5. Tabel Uji Keabsahan Data
(Sumber: Sugiyono, 2010)

Dalam penelitian ini pengujian keabsahan/validitas data, peneliti menekankan pada uji Kredibilitas. Menurut Sugiyono (2010: 121), pengujian kredibilitas data penelitian kualitatif dapat dilakukan antara lain dengan, perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *member check* (Sugiyono, 2010: 121), yang dapat digambarkan seperti pada bagan :



Gambar 6. Tabel Uji Kredibilitas Data
(Sumber: Sugiyono,2010)

1. Perpanjangan pengamatan, dilakukan untuk dapat meningkatkan kepercayaan/kredibilitas data, dalam hal mana peneliti kembali lagi kelapangan, melakukan pengamatan dan wawancara. Perpanjangan pengamatan ini terutama difokuskan terhadap data yang telah diperoleh peneliti dari informan, setelah dicek kembali ke lapangan, data itu ternyata benar dan tidak berubah, sehingga menunjukkan data penelitian ini adalah kredibel.
2. Meningkatkan ketekunan, dalam hal ini peneliti berusaha lebih tekun dan cermat untuk memperoleh kepastian dan akurasi data, dengan mengecek kembali data-data maupun dengan membaca berbagai referensi terutama

konsep-konsep/teori yang telah disajikan dalam tinjauan pustaka terkait dengan temuan penelitian. Dengan begitu wawasan peneliti menjadi semakin luas dan tajam untuk memeriksa bahwa data yang ditemukan.

3. *Tringulasi*, artinya data dicek kembali dari berbagai sumber dengan berbagai cara. Misalnya data/keterangan yang diperoleh dari kepala bagian kemudian dikroscek dengan data/keterangan dari kepala sub bagian atau dari staf. Demikian juga misalnya data yang diperoleh dari ketua atau anggota organisasi *civil society* kemudian di cek lagi dari anggota/ketua organisasi *civil society* yang lain.
4. *Analisis Kasus Negatif*, artinya apakah ada data yang berbeda atau tidak, sejauh yang peneliti analisis terhadap kasus negatif ini secara substantif sangat kecil atau lemah, maka data yang diperoleh adalah kredibel.
5. *Menggunakan Bahan Referensi*, artinya data yang diperoleh disertai alat pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Misalnya data hasil wawancara didukung dengan rekaman wawancara, data interaksi observasi didukung oleh foto-foto.
6. *Mengadakan member Check*, adalah proses pengecekan data dengan mendatangi kembali informan setelah merangkum atau mendiskripsikan data-data yang telah diberikan, atau melalui diskusi dengan teman sejawat terkait data yang diperoleh.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan akhir dari penelitian ini adalah penyusunan dan penulisan secara sistematis yang terdiri dari lima bab. Secara garis besar masing-masing bab memaparkan hal-hal sebagai berikut;

BAB I : Pendahuluan berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian meliputi jenis dan lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : Identifikasi data yang digunakan dalam penelitian, berisi penjelasan dan sumber-sumbernya.

BAB III : *Video mapping* sebagai pendukung pertunjukkan SIPA 2015. Serta alasan pemilihan

BAB IV : Menganalisa kemudian memaparkan makna yang terkandung didalam *video mapping* pendukung pertunjukkan SIPA 2015

BAB V : Merupakan bab penutup yang memuat tentang simpulan dan saran. Simpulan memuat pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil penelitian dan pembahasan. Saran adalah sumbang saran pemikiran yang didasarkan pada kesimpulan yang diperoleh. Saran yang dimaksudkan untuk penyempurnaan dan pengembangan di masa mendatang. Saran ditujukan kepada para peneliti yang ingin melanjutkan atau mengembangkan penelitian sejenis dan pihak-pihak yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA : Merupakan sumber-sumber informasi yang diperlukan oleh peneliti untuk memperoleh bahan-bahan dan informasi yang relevan untuk

dikumpulkan, dibaca dan dikaji, dicatat dan dimanfaatkan yaitu berupa buku-buku pedoman, buku petunjuk, laporan-lapora penelitian, jurnal, ensiklopedi, dan bahan-bahan khusus lain.

DAFTAR ISTILAH : Merupakan daftar alfabetis istilah dalam suatu ranah pengetahuan tertentu yang dilengkapi dengan definisi untuk istilah-istilah asing tersebut.

LAMPIRAN : Merupakan dokumen tambahan yang dilampirkan ke dokumen utama. Lampiran berupa dokumen pendukung seperti data produk, gambar, dan foto.