

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

2.1.1. Tinjauan *Digital Art*

Menurut Paul (7) *digital art* telah menjadi sebuah permasalahan yang sudah bisa direalisasikan, museum, dan galeri di berbagai belahan dunia mulai mengoleksi dan mengorganisir pameran dalam bentuk karya digital. Bentuk karya hasil teknologi selalu berkembang dengan ekstrim dan sekarang yang disebut dengan *digital art* telah berganti-ganti beberapa nama di antaranya *computer art*, *multimedia art*, dan sekarang berada di bawah naungan bidang *new media art* atau karya seni dengan media baru. *Digital art* sendiri telah menjadi tempat naungan bagi sekelompok karya artistik yang tidak dapat mendeskripsikan satu kesatuan unit estetika.

Digital art dapat diartikan sebagai sebuah seni kontemporer yang dibuat dengan berbagai macam cara menggunakan teknologi komputer. *Digital art* sebenarnya sudah ditemukan pada tahun 1970-an, tetapi baru dapat ditampilkan dalam sebuah bentuk seni dengan keanekaragaman kemampuan komputer, *software*, peralatan *video*, *sound mixers*, dan kamera *digital* pada akhir abad ke-20. *Digital art* dapat menggabungkan beberapa bentuk seni seperti *painting*, film, fotografi, *digital design*, *video*, seni instalasi, seni patung, animasi, dan suara menjadi sebuah bentuk seni baru. (“*Digital Art: Information and much more from Answers.com – Columbia Encyclopedia: Digital Art*,” par. 1)

Digital art secara umum dapat didefinisikan sebagai suatu karya seni yang dibuat menggunakan komputer dalam bentuk *digital*. *Digital art* dapat dibuat murni menggunakan komputer saja, seperti *fractal*, atau bisa juga menggunakan sumber lain seperti hasil *scanning* dari gambar atau foto, atau bisa dibuat menggunakan *software* berbasis vektor menggunakan *mouse* atau *graphic tablet*. Walaupun secara teknis *digital art* dapat diterapkan pada semua karya seni yang dibuat menggunakan media lain atau proses dan hanya melalui proses *scanning*, biasanya berlaku pada karya seni yang dimodifikasi secara rumit melalui proses komputer (seperti program komputer, mikrokontroler atau sistem elektronik yang

menginterpretasi data input untuk menghasilkan output), *digitalisasi* teks data, dan *raw audio* dan *video recording* yang tidak biasanya dikategorikan sebagai *digital art*, tetapi dapat menjadi sebuah bagian proyek yang lebih besar. Dalam arti yang lebih luas, *digital art*, meliputi karya seni kontemporer yang menggunakan metode produksi masa atau media. (“*Digital Art*,” par.1)

Menurut Paul (27) sangatlah benar bahwa banyak seniman yang berkarya menggunakan banyak variasi bentuk media, dari melukis, menggambar, seni patung, fotografi, dan video banyak menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk menciptakan karya-karya mereka. Sebuah karya *digital* dapat dibuat dari berbagai bentuk abstrak dan figuratif, penuh warna, manipulasi, kombinasi berbagai elemen bentuk, dan ditampilkan dalam sebuah layar *video*. *Digital art* juga mencakup karya-karya interaktif yang dibuat agar dapat dilihat secara langsung melalui *World Wide Web*. Patung juga dapat dikategorikan dalam *digital art* sebagai sebuah hasil dari *rapid prototyping*, yaitu teknik yang mampu menghasilkan sebuah *output* tiga dimensi dari *modelling* di komputer.

Selain itu, keberadaan dan popularitas dari *software* manipulasi foto telah menghadirkan sebuah koleksi kreatif dan luas dari gambar-gambar yang telah dimodifikasi tanpa terlihat gambar aslinya. Menggunakan versi *digital* dari kuas, *filter* dan *enlarger* menghasilkan gambar yang tidak bisa dicapai jika menggunakan alat-alat konvensional. *Digital artist* mungkin memanipulasi gambar hasil *scan*, lukisan, kolase atau litograf, menggunakan berbagai teknik di atas maupun kombinasinya. Sumber informasi dan program lain juga mungkin digunakan untuk menghasilkan suatu karya.

Grafis 3D dibuat melalui proses desain yang kompleks melalui bentuk-bentuk geometris, poligon atau lengkung NURBS untuk menghasilkan bentuk tiga dimensi yang realistis, objek dan *scene* untuk digunakan di berbagai macam media seperti film, televisi, *print*, dan *special effect*. Teknologi memungkinkan adanya kolaborasi, segala macam usaha untuk mewujudkan suatu karya yang unik dan baru. *Digital art* banyak digunakan di media-media utama, komputer juga banyak sekali digunakan untuk proses produksi *special effect*.

Seiring berkembangnya waktu, *digital art* mampu memperoleh respon positif dalam berbagai bentuk media seperti patung, lukisan, dan gambar,

mungkin dikarenakan kemampuan yang dimiliki oleh komputer dan adanya pengulangan tak terbatas yang hanya bisa dilakukan oleh komputer. Fotografi *digital* dan cetak *digital* saat ini merupakan salah satu media kreasi dan presentasi yang banyak digunakan oleh banyak museum dan galeri.

Digital art sendiri mempunyai beberapa cakupan bidang yang sangat luas antara lain:

a. *Computer generated*

Merupakan sebuah karya yang total dibuat dengan menggunakan komputer, dari model yang dibuat oleh artis pembuatnya. Film banyak menggunakan *computer-generated graphics*, yang lebih sering dikenal dengan sebutan *computer-generated imagery (CGI)* dalam industri film.



Gambar 2.1. Contoh gambar manekin *computer generated*

Sumber: *FotoSearch* - http://www.fotosearch.com/EYW211/mte_086/



Gambar 2.2. *Computer generated fractal image.*

Sumber: *FlowTV* - <http://flowtv.org/?p=850>

b. *Ilustrasi*

Computer illustration atau biasa disebut *digital illustration* ialah penggunaan perangkat *digital* untuk menghasilkan sebuah gambar, biasanya menggunakan *mouse* atau *tablet*. Berikut ini adalah contoh beberapa *digital illustration* dengan berbagai macam *style*:



Gambar 2.3. Contoh gambar *digital illustration*

Sumber: *Computer Arts Online*

http://www.computerarts.co.uk/in_depth/features/digital_illustration



Gambar 2.4. *Window display Xclub shop* karya Elena Dvoretzkaya yang menggunakan fotografi & ilustrasi grafis.

Sumber: *MayaGrafik* - <http://www.mayagrafik.com/inner.php>



Gambar 2.5. *Flow* karya N-Design Studio

Sumber: *N-Design Studio* - <http://www.ndesign-studio.com/portfolio/graphic>

c. Fotografi

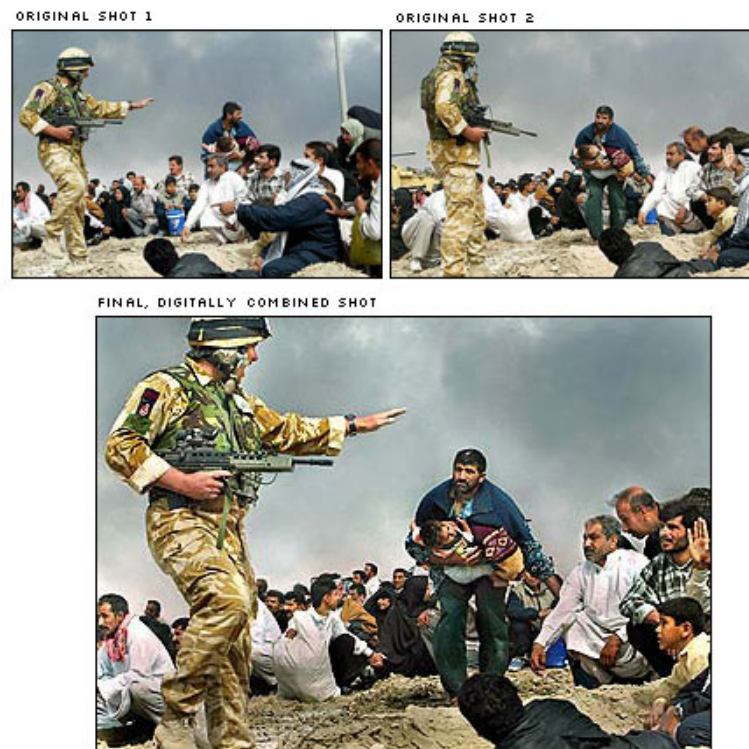
Antara lain meliputi: fotografi *digital*, *special effects* film, dan *digital imaging*. *Digital imaging* merupakan proses pengolahan gambar secara *digital*,

atau yang biasa disebut *digital imaging*, telah dikembangkan pada tahun 1960an di *Jet Propulsion Laboratory, MIT, Bell Labs, University of Maryland*, dan beberapa tempat lainnya, dengan pengaplikasian *satellite imagery, wirephoto standards conversion, medical imaging, videophone, character recognition*, dan *photo enhancement*, akan tetapi biaya proses tersebut sangat tinggi dikarenakan penggunaan komputerisasi pada era tersebut masih tergolong baru. Baru pada tahun 1970-an, proses *digital imaging* ini telah berkembang seiring dengan murahnya harga komputer dan munculnya berbagai *software* yang tersedia. Gambar telah dapat diproses dengan nyata, untuk beberapa problem-problem dedikasi seperti konversi standar televisi. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat, mereka mulai untuk mengambil langkah lebih dalam pengembangan *digital imaging* ini. Dengan komputer dan prosesor yang cepat, yang telah tersedia di tahun 2000-an, *digital imaging* menjadi cara yang paling banyak digunakan untuk proses penyuntingan gambar, dan umum digunakan bukan hanya karena metodenya, tetapi juga karena harganya yang murah ("*Digital image processing*").

Penyuntingan gambar *digital* adalah sebuah proses perubahan gambar *digital*, baik gambar yang berasal dari foto *digital* atau gambar *digital* bentuk lainnya. Penyuntingan ini biasanya dilakukan dengan sebuah program komputer disebut editor gambar untuk mengubah dan memperindah gambar. Biasanya gambar disimpan dalam komputer dalam bentuk *pixel* yang menyimpan informasi tentang warna dan keterangan gambar. Editor gambar dapat mengubah *pixel* ini untuk memperbaiki gambar dalam banyak cara. *Pixel-pixel* ini dapat diubah dalam grup atau satuan oleh algoritma komputer yang rumit.

d. Foto manipulasi

Foto manipulasi, bisa dikatakan juga sebagai fotografi yang telah diubah secara *digital*. Peningkatan penggunaan komputer dewasa ini membuat para seniman mampu mendapatkan materi primer (foto) dan memanipulasinya dengan menggunakan bahasa komputer.



Gambar 2.6. Foto manipulasi fotografer jurnalistik *Los Angeles Times*

Sumber: *Daily Phirebrush*

<http://daily.phirebrush.com/index.php/2006/06/03/the-art-of-photography-on-photo-manipulation>

e. *Rephotography*

Rephotography adalah suatu kegiatan sederhana yang menempati lokasi yang sama dari sumber fotografi lama yang telah ada dan dibuat sebelumnya dengan versi baru. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan kepada orang yang melihatnya, cerita tentang apa yang telah terjadi selama bertahun-tahun dalam rentang waktu dari fotografi yang lama dan baru (*Rephotography*, par1.)



Gambar 2.7. *Little Italy/Upper Landing* 1951 & 2003

Sumber: Steve Stenzel *Photography*

<http://www.stevestenzel.com/portfolio/rephotography/bridge1large.html>

f. Seni lukis

Seni lukis disini didefinisikan sebagai seni lukis yang dibuat secara *digital* menggunakan cara yang mirip dengan seni lukis manual, namun menggunakan *software* dengan perangkat kuas, pisau palet, kanvas, dan cat yang dimanipulasi dengan menggunakan komputer. Seni lukis menggunakan komputer tersebut sering disebut dengan istilah *digital painting*.

g. *Game*

Karya *digital* yang berhubungan dengan *computer game* maupun *video game*, antara lain:

- *Video game design*
- *Artistic computer game modification*
- *Demoscene*
- *Computer art scene*
- *Pixel art*
- *Machinima*
- Lain-lain

Beberapa bentuk *digital art*, lainnya antara lain:

- *Software art*
- *Electronic music*

- *Algorithmic art*
- *Video art*
- *Digital poetry*
- *Video poetry*

2.1.1.1. Tinjauan *Digital image*

Kita memang tidak mudah mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat dan sangat sulit mencoba selalu dikatakan *up to date*. Teknologi yang selalu berkembang terkadang membuat *end user* atau pengguna awam menjadi bimbang, Apakah akan selalu mencoba untuk selalu “canggih” atau justru mencoba tetap bertahan dengan segala alasan. Tanpa semua alasan tersebut, teknologi selalu berkembang dan terkadang tidak mengenal waktu jeda. Di bagian ini, teknologi belum sempat dikenal dengan baik, bagian lain menganggap bahwa teknologi telah usang.

Industrialisasi teknologi menjadikan tren baru demikian cepat diadopsi oleh kehidupan manusia dengan tujuan kenyamanan dan kemudahan hidup di dunia. Produk massal mudah dilakukan dengan aktivitas manusia yang semakin terukur, terencana, dan tertata dengan baik. Teknologi citra *digital* atau *digital image* mempunyai akselerasi perkembangan yang demikian pesat pula. Teknologi citra telah merambah ke mana-mana, tidak hanya sekedar untuk dokumentasi gambar semata, tetapi telah merambah ke beberapa penerapan teknologi yang semakin strategis. Pengenalan citra satelit, SIG (Sistem Informasi Geografis), database berbasis citra, dan lain-lain merupakan teknologi yang tidak jauh dari perkembangan penelitian masalah citra.

Menurut Mulyanta (3) *digital image* lebih berkaitan dengan teknis pembentukan gambar dibandingkan dengan hasil proses. Perbedaan proses pembentukan representasi *image* dari berbagai media sangat potensial mengakibatkan bias-bias hasil akhir yang diinginkan. Proses memang tidak mudah menghasilkan output yang sama persis tanpa sebuah perlakuan standarisasi yang benar atau sering disebut proses kalibrasi. Proses kalibrasi merupakan proses yang mencoba mengurangi bias-bias media yang berlainan agar mempunyai output yang secara kuantitatif mendekati ukuran serta parameter tertentu yang

tidak dapat diurai mata manusia secara manual. *Digital image* merupakan objek nyata yang direpresentasikan secara elektronik. Objek dapat bersumber dari dokumen, foto, barang cetakan, hingga lukisan. Unsur utama *digital image* adalah *grid-grid* berisi elemen objek yang sangat dasar, yaitu *picture element (pixel)*.

2.1.1.2. Tinjauan *Format Image*

Menurut Mulyanta (30) *digital image* secara garis besar terdiri atas dua jenis kategori utama, yaitu *raster (bit mapped)* dan *vector (object oriented)*. *Raster image* terbentuk dari *grid* atau matrik dengan unsur dasar berupa *pixel (picture element)* yang mempunyai lokasi unik dan nilai warna tersendiri. Sebaliknya, *vector image* terbentuk dari instruksi matematika dalam membentuk *image*. Kategori ketiga adalah *metafiles*, yang merupakan gabungan kategori pertama dan kedua.

- *Raster image*

Semua peralatan capture *digital image* menghasilkan *raster image*. Kemudian, bentuk *raster* sangat umum digunakan pada beberapa peralatan output, seperti scanner maupun kamera *digital*. Pemahaman *raster image* sangat diperlukan saat proses digitasi menjadi sangat populer di dunia pengolahan *image*. *File-file* seperti TIFF, JPEG/JFIF, dan GIF merupakan *beberapa contoh format file* dalam bentuk *raster*.

- *Vector Image*

Apabila bentuk *image raster* dihasilkan dari proses pengambilan gambar atau capture, maka lain halnya dengan jenis *image* vektor. *Image* vektor dihasilkan program pengolah gambar, termasuk gambar 2D dan 3D, gambar arsitektur, grafik, logo, hingga *font*. *Image* terdiri atas garis, kurva, dan shape yang dapat diedit atributnya, seperti warna objek dan *fill* objek. Karena dihasilkan dari rumus matematika, ukuran gambar *file* mudah dimanipulasi tanpa harus kehilangan detail gambar aslinya (*resolution independent*). Objek *raster* dapat pula dikonversikan menjadi objek vektor melalui proses '*trace*'. Setiap unsur objek dalam *image* dapat ditransformasikan secara independen satu dengan yang lain.

Beberapa perbandingan antara *image vector* dan *raster* sebagai berikut:

<i>Format Raster (Bitmap)</i>	<i>Format Vector (Object Oriented)</i>
Merupakan representasi dari continuous tone-merupakan <i>image</i> dari gambar fotografi yang realistis	Menggunakan konsep matematis dalam melakukan penggambaran bentuk dan atribut dari objek
Struktur berbentuk <i>grid</i> atau matrik	Struktur matematis dan tekstual
Resolution dependent, di mana perubahan skala objek akan menurunkan kualitas	Resolution independen, dimana perubahan skala objek tidak akan menghilangkan serta menurunkan kualitas objek
Umum digunakan pada peralatan capture gambar	Tidak umum digunakan pada capture gambar, kecuali diproses kembali menjadi aplikasi berbentuk peta atau untuk urusan pemetaan
Umum digunakan pada bentuk web base	Kurang begitu umum digunakan pada web base
Konsep layering kurang begitu umum	Layering objek mudah dan sangat umum
Ukuran <i>file</i> sangat besar	Ukuran <i>file</i> relatif kecil
Cepat ditampilkan	Lambat dalam tampilan
Sulit dikonversi ke <i>vector</i>	Mudah dikonversi ke <i>raster</i>

Tabel 2.1. Perbandingan antara *image vector* dan *raster*.

Sumber: Mulyanta, Edi S. *Dari Teori Hingga Praktik Pengolahan Digital Image dengan Photoshop CS3*

- *Rasterizing* dan *Vectorizing*

Menurut Mulyanta (34) *vector image* sangat mudah dikonversi menjadi *format raster* untuk kemudian ditampilkan pada web, sehingga pengguna dapat menampilkan objek tanpa harus menyediakan aplikasi asli objek vektor. Namun, beberapa *file* vektor dalam *format* Flash, yang digunakan untuk grafis animasi, dapat ditampilkan dengan mudah menggunakan *plug-in* yang ditambahkan pada *browser*. Proses *rasterizing* sangat mudah dilakukan. Anda dapat mengkonversi jenis *file* vektor menjadi *file raster* dengan menyimpan dalam *format raster* yang telah umum disediakan oleh berbagai aplikasi pengolah citra. Di samping proses *rasterizing*, ada pula proses sebaliknya, yaitu proses *vectorizing*. Proses *vectorizing* tidak semudah proses *rasterizing* karena masih terbatasnya *tool* yang dapat melakukan proses *rasterizing* atau *tracing* yang tersedia. Objek yang di-*trace* akan diubah bentuknya menjadi beberapa bentuk kurva, garis, *fill*, dan *point* hingga ke warna objeknya.

2.1.2. Tinjauan Fotografi

Sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi, fotografi telah menyebar ke segala penjuru dunia dan merambah beragam bidang kehidupan. Kini, hampir dapat dipastikan berbagai sisi kehidupan manusia menjadikan fotografi sebagai alat dan sarana untuk memenuhi kebutuhannya. Foto selalu menarik untuk dilihat dan diamati. Selain lebih mudah diingat dibandingkan tulisan, sebuah foto mempunyai nilai dokumentasi yang tinggi karena mampu merekam sesuatu yang tidak mungkin terulang kembali, apakah itu tentang cerita pribadi, keluarga, keindahan alam, atau peristiwa seni budaya.

Menikmati hasil foto yang baik (menarik) memang mengasyikkan, akan tetapi untuk menghasilkannya memerlukan perencanaannya dan konsep yang baik. Setiap orang dapat menjepretkan kamera dan merekam objek untuk difoto, tetapi tidak jarang foto yang dihasilkan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Sangat disayangkan apabila sebuah momen, khususnya yang jarang terjadi, difoto seadanya tanpa memperhitungkan segi teknis dan nilai artistik (dikutip dalam Herlina 214). Memang tidak dapat disangkal bahwa peralatan-peralatan dengan presisi dan kualitas yang baik sangat dibutuhkan, tetapi kreativitas hasil latihan

dan pengembangan diri pribadi merupakan salah satu kunci keberhasilan untuk menghasilkan karya-karya foto yang bernilai.

2.1.2.1. Sejarah Fotografi

Sejarah fotografi tidak lepas dari penemuan kamera dan film. Dengan penemuan film, gambar dapat diproduksi, dan diproses pencahayaan film tersebut terjadi di dalam kamera. Menurut *The New Grolier Multimedia Encyclopedia*, fotografi berasal dari istilah Yunani: *phos* yang berarti cahaya dan *graphein* yang berarti menggambar (dikutip dalam Herlina 215). Istilah tersebut pertama kali oleh Sir John Herschel pada tahun 1839. Jadi arti kata fotografi adalah menggambar dengan cahaya.

Prinsip kerja yang paling mendasar dari fotografi sudah dikenal sejak berabad-abad yang lalu. Menurut Marah, pada waktu itu telah diketahui bahwa apabila seberkas cahaya menerobos masuk melalui lubang kecil ke dalam sebuah ruangan yang gelap, maka pada dinding di hadapannya akan terlihat bayangan dari apa yang ada dimuka lobang. Hanya saja bayangan yang terlihat dalam keadaan terbalik. Ruangan seperti inilah yang disebut sebagai *camera obscura* (*camera*: kamar, *obscura*: gelap) (dikutip dalam Herlina 215). Dari sinilah lahir istilah *camera*. Prinsip ini telah digunakan oleh ilmuwan Arab Ibnu al Haisan sejak abad ke-10. Lalu pada abad ke-15 Leonardo da Vinci, mencoba menguraikan kerja kamar gelap ini dengan lebih terperinci. Perkembangan selanjutnya kamera obscura ini menjadi alat bantu untuk membuat gambar bagi para seniman di Eropa. Menurut Soedarso, penemuan teknik fotografi dalam satu hal telah mengurangi daerah gerak seni lukis, karena fotografi yang dengan cepat dan tepat mampu merekam objek itu menggantikan sebagian fungsi seni lukis yaitu fungsi dokumentasi dan fungsi penyajian presentasi realistik bagi objek-objeknya (dikutip dalam Herlina 215).

2.1.2.2. Tinjauan Kamera

Kamera memiliki beberapa bagian, yaitu:

a. Badan Kamera

Untuk kamera dengan tujuan seni fotografi, biasanya ditambahkan beberapa tombol pengatur, antara lain:

- Pengatur ISO/ASA Film
- Kecepatan Rana (*Shutter Speed*)
- Bukaannya Diafragma (*Aperture*)
- Jika diperlukan bisa pula ditambah peralatan: *Blitz* (atau lebih umum disebut *flash*), *Tripod* atau *Lightmeter*

b. Lensa

Secara umum diartikan sebagai sekeping gelas optik, plastik cetakan atau bahan tembus cahaya lainnya yang dibatasi oleh bidang lengkung dan dirancang untuk membentuk gambar bayangan pada bidang fokus. Lensa ini berbentuk silinder dan ditempatkan di depan badan kamera. Lensa akan memfokuskan cahaya sehingga dihasilkan bayangan sesuai ukuran film.

2.1.2.2.1. Pembagian Kamera Berdasarkan Medium Penangkap Cahaya

a. Kamera Film

Kamera ini menggunakan film sebagai media penangkap gambar. Film terdiri atas sebuah lapisan tipis yang mengandung emulsi peka cahaya di atas dasar yang fleksibel dan transparan yang disebut *seluloid*. Emulsi tersebut mengandung *silver halida*, yaitu senyawa yang peka cahaya. Butiran *silver halida* yang menempel pada pita ini sangat sensitif terhadap cahaya.

b. Kamera *Digital*

Kamera *digital* adalah sebuah alat elektronik untuk mengubah gambar (atau video) dengan mengganti pita film dengan sensor elektronik atau *mikro chip* semi konduktor yang disebut CCD (*Charged Couple Device*) sehingga data gambar yang dihasilkan tidak lagi optis, melainkan *digital*. Cara kerja kamera *digital*, yaitu CCD menyerap cahaya dari objek, lalu cahaya diubah menjadi data berupa titik-titik yang jumlahnya ribuan, bahkan jutaan. Titik-titik itu kemudian membentuk foto. Kalau jumlah titik banyak, berarti foto yang dihasilkan bagus

karena titiknya rapat. Sebaliknya kalau jumlah titik sedikit, maka gambar yang dihasilkan kurang bagus karena titiknya kurang rapat. Jumlah titik ditentukan berdasarkan resolusi kamera.

c. Kamera *Polaroid*

Sering juga disebut dengan kamera *instant*, sebab gambar langsung dihasilkan tanpa perlu melewati proses cuci film ataupun cetak foto.

2.1.2.2.2. Pembagian Kamera berdasarkan Teknologi *Viewfinder*

a. Kamera Poket

Jenis yang paling populer digunakan masyarakat umum. Kelemahan kamera ini adalah gambar yang ditangkap oleh mata pada jendela bidik akan berbeda dengan yang akan dihasilkan pada film, karena ada perbedaan sudut pandang *viewfinder* dengan lensa. Kelebihan dari kamera ini adalah memiliki ukuran yang kecil, ringan, praktis untuk digunakan, dan harga yang relatif murah.

b. Kamera TLR (*Twin Lens Reflect*)

Kelemahan kamera poket diperbaiki oleh kamera TLR. Jendela bidik diberikan lensa yang identik dengan lensa yang berada di bawahnya. Namun tetap ada kesalahan paralaks yang ditimbulkan, sebab sudut dan posisi kedua lensa tidak sama.

c. Kamera SLR (*Single Lens Reflect*)

Kamera ini merupakan hasil penyempurnaan dari kamera SLR, karena pada kamera ini menghilangkan kemungkinan adanya kesalahan paralaks.

2.1.2.3. Tinjauan Aspek Fotografi

Dalam perkembangannya fotografi bukan lagi membahas bagaimana caranya menghasilkan sebuah rekaman dari keadaan yang sebenarnya. Tetapi sudah menuju melangkah berikutnya dimana mulai memikirkan bagaimana cara menghasilkan sebuah gambar atau foto yang indah atau bisa dikatakan memiliki

nilai seni. Hal inilah yang memaksa fotografer harus memperhatikan beberapa hal, yaitu:

a. Komposisi

Secara umum komposisi berarti susunan atau tatanan. Komposisi merupakan salah satu unsur penentu tingginya nilai estetik karya fotografi. Menurut Charpentier (1993), komposisi adalah cara bagaimana gambar membagi sebuah bidang gambar (dikutip dalam Yuliadewi 50). Gambar pemandangan yang baik membutuhkan objek tertentu yang menyenangkan pada latar belakang pada satu di antara empat titik yang diutarakan pada bagian komposisi. Komposisi dilakukan berdasarkan :

- *Horizontal dan Vertical*
Pemotretan dengan posisi kamera mendatar (horizontal) maupun vertical, sehingga didapat hasil pemotretan yang berbeda.
- *Point of Interest*
Pusat perhatian, hal atau sesuatu yang paling menonjol pada foto, sehingga mampu membuat orang langsung melihat pada objek tertentu.
- *Framing*
Kegiatan membingkai suatu objek tertentu kedalam *viewfinder*.
- *Balance*
Berkaitan dengan keseimbangan objek foto yang akan dibidik.
- *Foreground*
Pemotretan dengan menempatkan objek lain didepan objek utama. Dengan tujuan sebagai pembanding dan memperindah objek utama. Objek yang berada di depan objek utama ini dapat dibuat tajam (fokus) maupun tidak tajam (*blurring*).
- *Background*
Kebalikan dari *foreground*, dengan tujuan yang sama dan dapat pula dibuat tajam atau tidak

Unsur-unsur pendukung komposisi sebagai berikut (dikutip dalam Yuliadewi 50-51):

- Ujud (*shape*), yaitu tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon (garis lurus majemuk/terbuka/tertutup), dan garis lengkung (terbuka, tertutup, lingkaran). Tekniknya dapat berupa kontras pencahayaan yang ekstrim seperti siluet, penonjolan detail-detail benda, mengikutkan subjek menjadi garis luar atau *outline* dari sebuah tone warna tertentu.
- Bentuk (*form*), yaitu tatanan yang memberikan kesan tiga dimensional, seperti kubus, balok, prisma, dan bola. Dalam fotografi ditunjukkan dengan gradasi cahaya dan bayangan, dan kekuatan warna. Untuk menghasilkan foto yang baik sebaiknya mengambil cahaya samping dengan sudut-sudut tertentu, dan menghindari pencahayaan frontal.
- Pola (*pattern*), yaitu tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto, sehingga memberikan kesan adanya keseragaman.
- Tekstur (*texture*) yaitu tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan seterusnya). Tekstur akan tampak dari gelap terang atau bayangan dan kekontrasan yang timbul dari pencahayaan pada saat pemotretan.
- Kontras (*contrast*) atau disebut juga nada, yaitu kesan gelap atau terang yang menentukan suasana (*atmosphere/mood*), emosi, dan penafsiran sebuah citra. Kontras warna disebabkan oleh warna-warna primer, yaitu merah, biru, dan kuning, atau akibat dari penempatan warna primer terhadap warna komplementernya, seperti hijau, jingga, dan ungu. Meskipun penggunaan warna tergantung pada pengalaman pribadi, namun ada aturan umum bahwa warna yang berat akan menyeimbangkan warna-warna lemah. Warna-warna berat atau keras berkesan penting dan bila digunakan sedikit kontras warna akan ada aksentuasi yang tidak mengganggu keseluruhan warna.
- Warna (*color*) yaitu unsur warna yang dapat membedakan objek, menentukan mood foto, serta memberi nilai tambah untuk menyempurnakan daya tarik. Warna dapat ditimbulkan melalui pilihan

pencahayaan serta *exposure*, sedikit *underexposing* akan memberikan hasil yang *low-key*, dan sedikit *overexposing* atau penggunaan filter warna akan memberikan hasil warna yang kontras.

Unsur-unsur pendukung komposisi ini sangat dipengaruhi oleh sumber cahaya yang berupa cahaya seadanya, seperti cahaya matahari, lampu jalan atau cahaya dari lampu studio. Perbedaan sumber cahaya dan sudut pencahayaan akan memberikan hasil yang berbeda.

b. Fokus

Dilakukan untuk mengatur ketajaman objek foto yang dijadikan objek utama (*point of interest*). Kegiatan *focusing* ini dapat ditiadakan apabila kamera mempunyai kemampuan *auto-focus*, dimana kamera memfokuskan sendiri objek yang dibidik.

c. Pencahayaan

Pencahayaan sudah mengalami perubahan nilai ukur bukan hanya menentukan gelap terangnya foto yang dihasilkan. Penekanan gelap dan terang maka dapat dicapai bentuk 3 dimensi. Elemen-elemen dari cahaya yang menentukan skala gradasi antara lain:

- *Main light* (cahaya utama) adalah cahaya utama yang biasanya memiliki intensitas paling besar. Cahaya ini yang menentukan hasil foto nantinya.
- *Fill in light* (cahaya tambahan) ini adalah cahaya ygn ditambahkan untuk menghilangkan ruang gelap yang dihasilkan oleh *main light*.

2.1.3. Tinjauan Ilustrasi

Ditinjau dari asal-usul katanya, ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti menerangi, menghias. (Ensiklopedia Indonesia 138). Suatu bentuk penghiasan buku; dapat berupa ornamen-ornamen abstrak, ragam-ragam hias yang berasal dari dunia tumbuhan dan hewan, vignet atau penggambaran berdsarkan naskah yang menyertainya. Bahasa gambar jauh lebih komunikatif dibandingkan dengan bahasa tulis.

Selain itu, ilustrasi dapat diartikan sebagai bentuk dari gambar atau dekorasi yang digunakan bersama dengan teks untuk menghiasi penampilan dan memperjelas maknanya. Baik ilustrasi maupun tulisan sudah dikenal sejak lama, yang keduanya bisa ditemui pada piktograf. (*“Illustrations: Information and much more from Answers.com – Columbia Encyclopedia: Illustration,”* par. 1). Ilustrasi merupakan salah satu alat yang komunikasi efektif di buku-buku literatur anak. Ilustrasi sangat membantu menerangkan jalan cerita dan mampu menampilkan sebuah *visualisasi* yang menyenangkan bagi para pembaca muda. Sebuah gambar, secara alamiah sangat berbeda jika dibandingkan dengan kata-kata, mampu mengkomunikasikan berbagai bentuk informasi yang berbeda dengan cara yang berbeda pula (Nodelman, 1996).

Menurut Ensiklopedia Indonesia, secara garis besar ilustrasi dapat diperinci sebagai berikut:

- dalam pengertian umum
gambar-gambar dan foto-foto yang menyertai naskah dalam buku, majalah atau media massa untuk lebih menjelaskan naskah tersebut.
- dalam pengertian khusus
ilustrasi di luar naskah maupun di antaranya juga berfungsi untuk menyemarakkan halaman-halaman buku itu sebagai karya cetak, yang mempunyai keindahan sendiri dalam kombinasi dengan jenis huruf cetak yang dipakai.
- dalam pengertian yang lebih khusus dan historis
dulu dipergunakan istilah iluminasi yaitu gambar-gambar hiasan yang keseluruhannya dikerjakan dengan tangan sebelum seri cetak dibukukan.

Sedangkan menurut Tanudjaja (169), corak atau bentuk ilustrasi dapat dibedakan menjadi 6 macam, antara lain:

- Corak ilustrasi realistik, yaitu corak ilustrasi yang menggambarkan secara nyata wujud objek yang ditangkap oleh indra penglihatan, serta menggambarkan secara nyata cerita isi suatu naskah yang disertainya.

- Corak ilustrasi dekoratif, yaitu ilustrasi yang bentuk-bentuk *visualnya* terletak pada permainan unsur-unsur garis, bidang, warna, dan komposisi yang dalam hasil keseluruhannya tetap bersifat datar (flat),
- Corak ilustrasi kartunal, yaitu ilustrasi yang menggunakan bentuk-bentuk jenaka atau bentuk-bentuk realis yang mengalami perubahan atau distorsi.
- Corak ilustrasi ekspresionistis, yaitu jenis ilustrasi yang mengutamakan kebebasan berekspresi, dari sifat bebas tersebut menimbulkan objek-objek yang bebas pula.
- Corak ilustrasi surealistis, yaitu ilustrasi yang menggambarkan khayalan atau mimpi, tidak jelas antara batasan khayalan dan angan-angan.
- Corak ilustrasi *absurd*, yaitu corak ilustrasi yang menggambarkan wujud-wujud yang tidak masuk akal atau aneh untuk kepentingan naskah yang disertainya.

Berdasarkan sifat dan fungsinya, ilustrasi dapat dibedakan menjadi:

- Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menjelaskan keadaan yang dilihat baik berupa sketsa kasar dengan garis-garis yang cepat maupun gambar yang detail. Contoh: sketsa cepat atau bahkan *photo realism* (mirip foto karena detail yang akurat).
- Gambar ilustrasi yang memvisualkan apa yang diimajinasikan, yaitu menggambarkan objek atau keadaan yang tidak ada dalam kenyataan. Visualisasinya dapat berupa penggambaran yang mewakili sesuatu bahkan dalam bentuk abstrak.
- Gambar ilustrasi yang memvisualkan suatu ide dan konsep, misalnya dalam bentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi yang tidak hanya sekedar menekankan permasalahan, teknik, dan kemampuan namun menuntut kedalaman isi yang digambarkan. Tipe penggambaran ini menghadirkan sudut pandang, perasaan, emosi, interpretasi, dan ekspresi orang yang menggambarinya.
- Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau sebagai unsur dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada sehingga

memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.

- Gambar ilustrasi yang menjelaskan atau berfungsi sebagai jembatan di dalam pemahaman terhadap bahasa verbal. Biasanya ilustrasi dan verbalisasi berdampingan dan saling mendukung serta mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis. Ilustrasi dapat memperluas ceritera dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak.

2.1.3.1. Sejarah Ilustrasi

Bentuk ilustrasi pertama kali ialah lukisan gua pada zaman dahulu. Sebelum ditemukannya grafika, naskah yang dihiasi huruf mengkilat dibuat dengan secara manual. Ilustrasi banyak digunakan di China dan Jepang sejak abad ke-8, dibuat secara tradisional untuk membuat *woodcut* sebagai pendukung tulisan. Selama abad ke-15, ilustrasi dengan teknik *woodcut*, sudah bisa digunakan. Proses utama yang digunakan untuk mereproduksi ilustrasi selama abad ke-16 dan 17 ialah teknik ukir dan pahat. Pada akhir abad ke-18, litografi diijinkan sebagai proses untuk mereproduksi ilustrasi. Ilustrator yang sangat terkenal pada masa itu ialah William Blake yang membuat ilustrasi dengan menggunakan relief ukir.

Pada awal abad ke-19, perkembangan jurnal-jurnal populer, maupun novel serial, diproduksi dengan sangat hebat dengan menggunakan ilustrasi populer saat itu. Media berubah dari pahatan baja yang merupakan standar media di permulaan abad itu berubah menjadi pahatan kayu yang lebih mudah diaplikasikan ke dalam halaman-halaman teks. Beberapa tokoh yang terkenal saat itu ialah John Leech, George Cruikshank, Dickens ilustrator *Hablot Knight Browne* dan di Perancis, Honore Daumier. Masa emas ilustrasi di Amerika berakhir dari tahun 1880 hingga akhir Perang Dunia I. Begitu juga di Eropa, di awal beberapa dekade, koran, majalah, dan buku ilustrasi menjadi media dominan konsumsi publik. Peningkatan di bidang teknologi grafika membuat para ilustrator harus bereksperimen lebih jauh dengan warna dan teknik *render* yang baru. Pasca Perang Dunia II, gaya ilustrasi kembali ke gaya tahun 1950-an dan 1960-an yang biasa dipakai di iklan

majalah dan komik. Gaya ilustrasi ini bahkan mulai menjadi gaya utama yang dipakai di seni rupa seperti di karya Andy Warhol dan Roy Lichtenstein.

Sejak awal tahun 1990-an, ilustrator tradisional menghadapi tantangan dalam menggunakan *software* komputer seperti *Adobe Illustrator*, *Photoshop* dan *CorelDRAW*. Penggunaan *Wacom tablet* dan peralatan lainnya yang sejenis juga meningkatkan kemampuan menggambar dan melukis langsung di komputer. Saat ini, banyak murid-murid ilustrasi yang sadar akan keberadaan teknologi yang mempunyai posisi yang sejajar dengan teknik tradisional. Bahkan teknik tradisional dan *digital* sering digunakan bersama-sama satu dengan yang lain. Di satu sisi ilustrasi dipandang sebelah mata sebagai bagian kecil dari industri kreatif dan hiburan, namun di sisi lain ilustrasi merupakan faktor baru yang signifikan dalam industri *video game*, film, animasi, iklan, dan penerbitan.

2.1.4. Tinjauan *Software*

Perkembangan dari *digital image* begitu pesat dengan meluasnya penggunaan peralatan *capture digital image* yang semakin murah dan mudah penggunaannya. Perkembangan teknologi *capture digital* tidak dikuasai oleh sebuah alat input tradisional semata, tetapi telah menyatu ke berbagai peralatan elektronik, yang sebelumnya tidak terbayangkan penggunaannya. Kamera *digital* telah begitu mudahnya di-*embed* (disatukan) dengan peralatan lain, seperti *handphone*, PDA, bahkan *laptop*. Perkembangan peralatan memicu semakin banyaknya *content image*, yang dapat dihasilkan dengan cukup mudah dan murah. Perkembangan kamera *digital* semakin menggeser era kamera berbasis film tradisional yang semakin ditinggalkan karena proses reproduksi gambarnya membutuhkan alur proses yang relatif panjang dibandingkan dengan proses reproduksi *digital image*.

Revolusi benar-benar mempengaruhi perkembangan teknologi *digital image* selanjutnya, sehingga kemampuan *editing*, manipulasi, serta sentuhan kreativitas menjadi tren *software editing image* di masa yang akan datang. Tuntutan pengguna akan menuju kemudahan dalam melakukan manajemen *file image* mereka, kemudahan dalam melakukan *browsing image*, manipulasi, serta menampilkan kembali koleksi *image* mereka. Pada dunia industri, perkembangan menuntut pula *software* andal pengolah *image* agar dapat menghasilkan *image*

dengan kualitas standar untuk industri, baik industri *online* maupun industri tradisional, cetak maupun *press* (Mulyanta 61).

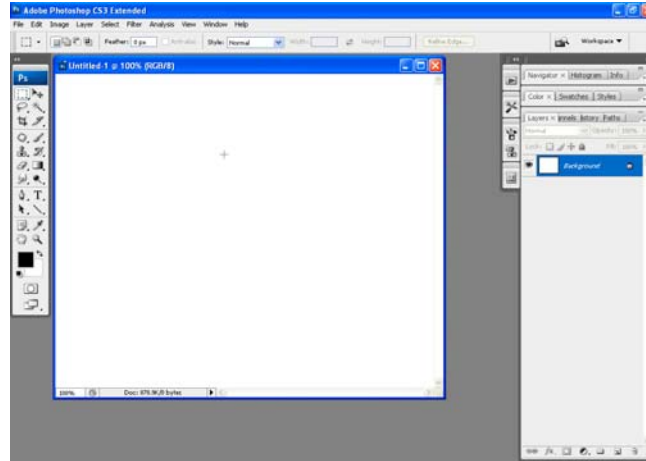
2.1.4.1. *Adobe Photoshop*

Adanya software handal yang *powerful* di sisi industri *image online* maupun *offline* adalah tuntutan *end-user* profesional maupun amatir dalam mengembangkan kreasi manipulasi *image* lebih lanjut. tampaknya tren telah dipahami benar oleh Adobe sebagai trendsetter sekaligus *trademark* standar pengolah *digital image* yang sangat *powerful* saat ini. *Adobe Photoshop*, biasa disebut juga dengan *Photoshop* merupakan *software* pengolah foto dan grafis yang dibuat oleh perusahaan *Adobe Systems*.

Dirilisnya *Adobe Photoshop CS3* menjadikan Adobe masih menjadi tolok ukur bagi perkembangan industri pengolah *image* yang handal, baik secara amatir maupun profesional (Mulyanta 62). Langkah awal yang perlu diketahui saat rilis baru diluncurkan adalah fitur yang ditambahkan serta apa yang berubah, sehingga pengguna yang telah terbiasa akan mudah melakukan proses adaptasi. bagi pengguna baru sebuah aplikasi, kendala yang biasa muncul adalah penguasaan *user interface*-nya, seperti letak menu, konsep di balik sebuah perintah, serta palet yang sangat beragam penggunaannya.



Gambar 2.8. Tampilan awal *Adobe Photoshop CS3*



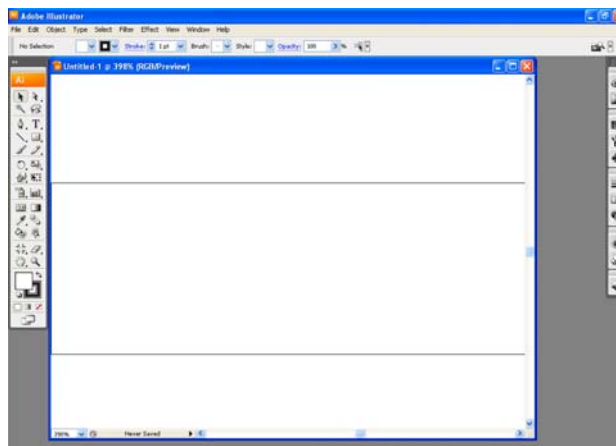
Gambar 2.9. Tampilan bidang kerja *Adobe Photoshop CS3*

2.1.4.2. *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator merupakan *software* pengolah *image* vektor paling unggul sampai saat ini, khususnya di kelas *image* dua dimensi (Darmayekti 7). *Adobe Illustrator* merupakan *software* dari *Adobe Systems* yang merupakan ‘saudara’ dari *software Adobe Photoshop* yang berbasiskan vektor bukan berbasiskan *raster* dan *bitmap*. *Adobe Illustrator* sebagai pengolah *image* vektor biasa digunakan untuk men-*trace* objek foto atau pun digunakan untuk menggambar objek 2 dimensi dengan fitur-fitur yang disediakan. *Tracing* dengan menggunakan *software Adobe Illustrator* merupakan suatu proses yang membutuhkan kesabaran dan ketelitian penggunanya.



Gambar 2.10. Tampilan awal *Adobe Illustrator CS3*



Gambar 2.11. Tampilan bidang kerja *Adobe Illustrator CS3*

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1. Sejarah dan Perkembangan Buku

2.2.1.1 Pengertian Buku

Di dalam arti luas buku mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran papirus, lontar, perkamen, dan kertas dengan segala bentuknya; berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton, dan kayu (Ensiklopedia Indonesia 539). Buku merupakan hasil perekaman dan perbanyakan (multiplikasi) yang paling populer dan awet. Buku adalah lembar kertas berjilid, berisi tulisan, gambar atau kosong. Dapat pula disebut sebagai kitab. (Salim, "buku"). Selain itu, buku dapat diartikan sebagai kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Berbeda dengan majalah, apalagi surat kabar, buku direncanakan untuk dibaca dengan tak seberapa mempedulikan kebaruannya karena tanggal terbitnya kurang mempengaruhi.

Dengan demikian buku merupakan alat komunikasi berjangka panjang dan mungkin yang paling berpengaruh kepada perkembangan kebudayaan manusia. Didalam buku dipusatkan dan dihimpun lebih banyak hasil pemikiran dan pengalaman manusia daripada di dalam sarana komunikasi lainnya. Sebagai alat pendidikan buku lebih berpengaruh kepada anak-anak didik daripada sarana-sarana lain. Dengan adanya sistem perbanyakan modern sekarang harga setiap

eksemplar menjadi semakin murah. Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia *informatika*, kini dikenal pula istilah *e-book* atau buku elektronik yang mengandalkan komputer dan internet. ("Buku", par 1). Buku memiliki berbagai kelebihan dibandingkan media penyampai informasi secara audio *visual*, dimana buku dapat dimiliki secara nyata, dapat dibaca di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan jenisnya, buku dapat dibedakan dalam beberapa kategori sebagai berikut ("Buku", par. 3):

- Novel
Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif; biasanya dalam bentuk cerita. Kata novel berasal dari bahasa Italia *novella* yang berarti "sebuah kisah, sepotong berita". Novel lebih panjang dan lebih kompleks dari cerpen, tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak.
- Majalah
Majalah adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subjek yang bervariasi. Majalah biasa diterbitkan mingguan, dwimingguan, bulanan.
- Kamus
Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata yang berfungsi untuk membantu seseorang mengenal kosa kata yang baru.
- Buku panduan
Buku panduan adalah buku yang didesain agar dapat digunakan oleh orang yang dipandu untuk memandu diri sendiri dengan informasi yang diberikan di dalam buku.
- Ensiklopedia
Ensiklopedia adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat.

2.2.1.2. Sejarah Buku di Dunia

Buku tidak bisa dilepaskan kaitannya dengan kertas dan grafika, yang merupakan bahan dasar dan teknologinya. Orang Mesir, sekitar tahun 2400 SM

telah menemukan *papyrus* sebagai media untuk menulis. Perkembangan buku dari bentuk awal hingga menjadi bentuk yang kita kenal sekarang membutuhkan suatu proses yang rumit. Informasi yang tertulis pertama kali berupa lempeng tanah liat yang biasa digunakan di Mesopotamia, serta gulungan lontar yang digunakan oleh orang Mesir kuno sekitar tahun 5000 SM. Buku mulai dibuat dengan bentuk yang modern pada sekitar abad pertama atau kedua, dengan bentuk seperti naskah kuno berupa lembaran lontar atau kertas perkamen yang dilipat vertikal untuk menciptakan halaman-halamannya. Meskipun bentuknya mudah dibawa-bawa, namun pada masa itu buku masih bersifat benda berharga yang disimpan di perpustakaan istana dan tempat-tempat ibadah.

Inovasi buku yang sederhana dan mudah dibawa, dengan tulisan yang dapat dibaca dengan jelas serta desain yang elegan, menjadi dasar bagi penerbitan buku modern. Pengaruh yang signifikan terhadap penerbitan modern bermula pada abad ke-19, dan berkaitan dengan produksi massal. Dengan adanya revolusi industri, maka muncul metode mekanis untuk pembuatan kertas, penyusunan tulisan, hingga pencetakan (Jennings 132-3).

2.2.1.3. Sejarah Buku di Indonesia.

Hadirnya percetakan di Indonesia bermula dari kedatangan Belanda dan hubungannya dengan VOC. Pada tahun 1624, misionaris Gereja Protestan Belanda membeli sebuah mesin cetak dari Belanda untuk menerbitkan literatur Kristen dalam bahasa daerah, untuk keperluan penginjilan. Tapi mesin cetak itu menganggur karena tidak ada tenaga ahli yang mampu menjalankan. Baru pada tahun 1659, Kornelis Pijl memprakarsai percetakan dengan membuat sebuah *Tjitboek*, atau "buku waktu". Pada perkembangan selanjutnya, teknologi percetakan di Indonesia berkaitan erat dengan industri surat kabar, baik terbitan pemerintah Belanda maupun milik bangsa Indonesia sendiri. Pada tahun 1921-1922, pabrik kertas pertama dibangun di Padalarang, dengan kapasitas produksi 9 ton per hari. Kemudian pada tahun 1939-1940, pemilik pabrik kertas yang sama mendirikan pabrik kedua di Jawa Timur, di daerah Letjes, Probolinggo.

Pada tahun 1953-1954, percetakan negara melakukan modernisasi dengan membeli mesin *web-offset* 4 warna. Sekitar tahun 1970-an, industri percetakan di seluruh dunia berganti dengan teknologi *offset*. Saat itu, bangsa Indonesia sedang berjuang untuk membangun negeri, dan pendidikan merupakan salah satu bidang yang menjadi perhatian utama. Buku-buku pelajaran sekolah dicetak di era ini dalam jumlah yang besar untuk mengurangi biaya dan meningkatkan efisiensi. Seiring dengan kebutuhan akan proses cetak di tanah air, banyak percetakan yang mengimpor mesin-mesin cetak *offset* untuk pertama kalinya.

2.2.1.4. Pengertian Buku Panduan

Pengertian buku panduan menurut *The American Heritage Dictionary of the English Language* adalah buku kecil yang berisi referensi, terutama berkenaan dengan pemberian instruksi. Sedangkan menurut *WordNet Princeton University* adalah sesuatu yang menawarkan informasi dasar maupun instruksi.

Kata ‘panduan’ berasal dari kata dasar ‘pandu’, kata dasar ini berkembang menjadi ‘memandu’ dan ‘dipandu’. Memandu dan dipandu ibarat dua sisi sebuah uang logam. Kalau ada yang memandu, tentu ada yang dipandu; yang memandu (disebut sumber panduan) dapat berupa orang, dapat juga berupa benda, atau dapat juga berupa gabungan dari keduanya (misalnya guru dan buku).

Menurut Rusli (2003) buku panduan dapat disimpulkan sebagai buku yang didesain agar dapat dipergunakan oleh peserta panduan untuk memandu diri sendiri. Yang termasuk buku panduan, antara lain buku panduan, buku paket pelajaran, buku latihan soal. Buku panduan biasanya memiliki ciri-ciri khusus yang membuatnya dapat dibedakan dengan jenis buku lainnya, yaitu:

- Dalam hal isi
 - Terdapat rumusan tujuan yang jelas untuk setiap bab-nya.
 - Sebelum memasuki materi disajikan rangkuman.
 - Isi disusun secara sistematis, dan sedapat mungkin disajikan secara sederhana jelas dan ringkas.
- Dalam hal kebahasaan
 - Bahasa yang digunakan dalam sebuah buku panduan biasanya tidak formal, melainkan bahasa yang familiar atau bahasa lisan.

- Menggunakan rumus 6x6, dalam satu paragraf paling banyak terdapat 6 kalimat, dan dalam 1 baris paling banyak terdapat 6 kata.
- Dalam hal sumber bacaan
 - Buku panduan biasanya dilengkapi dengan sumber-sumber bacaan atau referensi yang digunakan.
 - Buku panduan biasanya juga dilengkapi dengan sumber-sumber bacaan lanjut atau perluasan bahan

2.2.1.5. Fungsi Buku Panduan

Sebetulnya belajar merupakan proses yang jauh lebih rumit dan berkepanjangan daripada yang pada umumnya diakui. Dengan demikian bila kita merancang sebuah buku panduan kita harus mempertimbangkan berbagai faktor, antara lain waktu yang dipergunakan untuk proses belajar, kebutuhan belajar, pengetahuan awal, serta tipe belajar.

Menurut Cohen (2001) buku panduan berfungsi sebagai sebuah alat yang dapat digunakan tidak hanya untuk menyampaikan materi pelajaran kepada pembacanya, tapi juga memberi mereka kesempatan untuk bertanggung jawab pada diri mereka sendiri atas apa yang dilakukan, dengan menyerahkan kendali atas apa, bagaimana, dan bilamana mereka belajar. Dengan demikian, pembaca mempunyai kemampuan lebih dalam menentukan tujuan yang nyata, membuat rencana kerja, mengembangkan strategi untuk menangani situasi yang baru dan tak terduga.

2.2.1.6. Isi Buku Panduan

Pada saat menyusun sebuah buku panduan, sebelumnya harus diketahui terlebih dahulu apa tujuan/sasaran dari buku panduan tersebut. Dalam tujuan ini disebutkan secara umum apa yang diharap dari pembaca buku panduan setelah membaca buku yang dibuat. Buku panduan itu sendiri akan dibuat sepraktis dan sesederhana mungkin. Hal ini dimaksudkan agar buku panduan tersebut memudahkan pembacanya untuk belajar. Menurut Rusli secara garis besar isi dari buku panduan ini adalah sebagai berikut:

- Ada bagian pendahuluan yang menjelaskan tujuan buku panduan

- Ada daftar isi yang jelas
- Ada daftar padanan kata untuk menjelaskan istilah sulit atau asing
- Pada setiap bab biasanya ada ringkasan materi
- Mencantumkan daftar pustaka yang jelas
- Ada bagian lampiran

2.2.2. Tinjauan Gambar

Di jaman modern dalam era komunikasi-informasi seperti saat ini, bahasa gambar sangat dibutuhkan, karena seiring perkembangan teknologi selain sebagai media estetika yang ekspresif, gambar tidak pernah kehilangan peranannya sebagai media komunikasi. Gambar melengkapi bahasa lisan dan tulisan dalam menjelaskan keberadaan objek. Gambar memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan isi pikiran, ide atau gagasan dengan memaparkan secara lebih rinci dan membatasi rentang interpretasi.

C. Leslie Martin (1968) mengatakan ”*one picture is better than a thousand words*” (Istanto 23). Gambar adalah alat untuk mencapai tujuan, oleh karena itu si perancang tidak perlu sehebat Picasso atau pelukis terkenal lainnya. Lockard (1974) menyatakan perlunya membedakan pengertian *drawing as "art"* dan *drawing as "drafting"*. Gambar merupakan media yang tepat untuk mengungkapkan gagasan kerana lebih mudah untuk dicerna.

Menurut penggunaan, metode, serta sistem nilainya gambar dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

Gambar	Keterangan
Sebagai karya seni <i>Responding</i> <i>-Artist-</i>	Merupakan respon terhadap lingkungan, mendemonstrasikan kebebasan berekspresi. Gambar bebas untuk diinterpretasikan. Perupa mengkomunikasikan karyanya di galeri-galeri lukis.
Sebagai gambar konsep	<i>Draftsman</i> menjelaskan suatu objek yang akan direalisasikan.

<i>Describing</i> <i>Instructing</i> <i>-draftsmen-</i>	Gambar berisi instruksi-instruksi tanpa ada kebebasan menginterpretasikan. <i>Draftsman</i> menggandakan gambarnya sebagai petunjuk dan instruksi serta disimpan sebagai rekaman.
Sketsa desain <i>Generating</i> <i>Evaluating</i> <i>Improving</i> <i>-designer-</i>	Gambar tidak menunjukkan sesuatu yang sudah terbentuk. Gambar secara langsung berkemampuan untuk membangkitkan, mengevaluasi, dan meningkatkan apa yang ada dalam pikiran perancang. Gambar bukanlah gambar akhir, namun mengandung intisari dan akurasi rancangan. Gambar ini memang bisa berakhir di tempat sampah.

Tabel 2.2. Perbedaan gambar menurut Penggunaan, Metode, serta Sistem Nilai

Sumber: Istanto, Freddy H. *Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual*. *Jurnal Ilmiah NIRMANA*. Jurnal Deskomvis Universitas Kristen Petra. Surabaya. Vol.2. No.1 (Januari, 2000). hal 31.

Sebuah gambar juga mengandung arti bukan hanya dari topiknyanya saja, tetapi juga cara pengolahan grafisnya sebagai bagian pesan yang diungkapkan. Bagaimana sesuatu itu terlihat, media apa yang digunakan untuk mengkristalisasi khayalan tersebut, bagaimana khayalan tadi ditata dan dilihat dalam konteks merupakan semua aspek yang menggambarkan persepsi dan pemahaman mengenai apa yang digambar. Maka, menurut Ching (27-32), gambar dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu:

- Gambar Sebagai Ilustrasi

Gambar ilustrasi dapat secara efektif merekam pengamatan seseorang agar orang lain dapat ikut melihat dan mempelajarinya.

- Gambar Sebagai *Visualisasi*

Gambar di sini berfungsi untuk mengekspresikan apa yang divisualisasikan dalam pikiran dan mengeksplorasi tindakan-tindakan yang mungkin dilakukan dikemudian hari.

- Gambar Sebagai Alat Komunikasi

Semua gambar berkomunikasi, gambar-gambar ilustrasi menunjukkan kemiripan akan benda yang digambar agar orang lain dapat melihat dan memahaminya. Gambar-gambar eksplorasi menyajikan bentuk terlihat dari ide seseorang agar orang lain dapat mempertimbangkannya. Gambar-gambar lain digunakan secara eksplisit untuk menyampaikan sebuah pesan ataupun menyalurkan informasi. Gambar yang digunakan untuk berkomunikasi harus jelas, tegas dan memanfaatkan ketentuan-ketentuan yang telah dimengerti baik oleh yang menyajikan maupun yang menerimanya.

2.2.2.1. Tinjauan Unsur Gambar

- Garis (*line*)

Garis merupakan unsur dasar komposisi dan memiliki peranan penting karena dapat dipergunakan untuk menjelaskan bentuk-bentuk dan observasi *visual* atau pengungkapan secara subjektif akan gagasan, membangkitkan berbagai pengalaman, pikiran/paham, dan intuisi (Mendelowitz dan Wakeham 64). Garis adalah “tanda” yang menghubungkan 2 titik, yang mampu mengatur, mengarahkan, memisah atau memberikan sentuhan emosi di dalamnya (Siebert 26). Garis yang tergambar mampu mengungkapkan emosi dan temperamen yang secara natural diekspresikan oleh subjek yang digambar.

- Kualitas Terang Gelap (*value*)

Putih merupakan tekanan yang paling rendah atau paling terang sedangkan hitam merupakan kualitas yang paling gelap, di antara keduanya terdapat abu-abu. Setiap benda walaupun tidak berwarna hitam dan putih, namun tetap memiliki tingkatan gelap dan terang yang dapat dianalisa dan dikategorikan sebagai *value*. Bila garis mendeskripsikan bentuk objek, maka *value* akan memperjelas dan memperkaya garis sehingga bentuk 3 dimensi menjadi lebih hidup, tempat dan hubungan antar bentuk dapat ditentukan, membentuk pola untuk menggambarkan tekstur objek serta memberikan kesan dramatis.

- Bentuk dan Ruang (*shape and space*)

Bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak, sebuah garis imajinasi yang menggambarkan suatu objek di dalam hubungannya dengan latar belakang, karakter 3 dimensi yang terbentuk, seperti bola, balok, piramid, kepala manusia, dan sebagainya, sedangkan ruang merupakan aspek negatif dari sebuah bentuk. Ruang dapat dikenali dengan adanya gelap terang cahaya sehingga objek menjadi bentuk yang terpisah dari suatu ruang.

- Pola (*pattern*)

Merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume objek. Apabila pola bersifat dekoratif maka hanya bertujuan untuk memperindah seperti pola dekoratif pada tekstil, dapat diaplikasikan dalam bentuk pengulangan/repetisi pada suatu bentuk atau desain.

- Tekstur (*texture*)

Kualitas permukaan benda yang dapat dirasakan, baik kasar maupun halus, keras maupun lembut disebut tekstur. Tekstur merupakan elemen desain yang bersifat ekspresif dan emosional serta menggambarkan ciri khas sang pelukis (Wolf 8). Tekstur dapat menimbulkan kesan ekspresif, jika tekstur kurang, maka gambar menjadi lemah. Tekstur dapat dihasilkan menjadi berbagai variasi kuat lemah warna atau arsiran dan juga dapat diperoleh melalui percobaan dengan menggunakan alat-alat yang ada di sekitar kita secara kreatif.

- Warna (*colors*)

Warna merupakan elemen yang bercahaya dari sebuah objek yang memiliki berbagai kualitas yang memberikan kesan volume dan kompleksitas dari objek. Kuat lemahnya warna juga sangat berpengaruh di dalam komposisi yang menarik.

Warna-warna netral serta area yang bertekstur datar cenderung mengurangi berat dari sebuah komposisi. Sebuah area bidang yang sangat luas dapat diseimbangkan dengan area yang sempit dengan menggunakan warna yang berintensitas kuat dan kontras tinggi.

Berikut merupakan klasifikasi warna berdasarkan spektrum warna:



Gambar 2.12. Diagram warna

Sumber: *The Complete Guide to Colour*, hal.44

- **Warna Primer**
Warna-warna dasar terdiri dari: merah (*magenta red*), kuning (*lemon yellow*), dan biru (*turquoise blue*). Warna-warna dasar tersebut dikenal dengan istilah warna primer, yaitu warna-warna yang tidak dapat tercapai melalui pencampuran warna lainnya.
- **Warna Sekunder**
Warna-warna sekunder merupakan hasil dari pencampuran antara warna-warna primer.
- **Warna Tertier**
Warna tertier merupakan warna yang berada di antara berbagai warna-warna yang ada, biasanya ditulis lebih dari satu nama warna, seperti: merah kekuningan, biru kehijauan.
- **Warna Komplementer**
Warna komplementer adalah warna-warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna. Warna-warna komplementer selalu berlawanan secara kontras dan jika keduanya tercampur, maka akan dihasilkan warna abu-abu netral. Warna komplementer dapat menetralkan

intensitas warna yang terlalu kuat. Misalnya ungu dengan kuning, merah dengan hijau, biru dengan oranye, dsb.

- **Warna Analogus**

Warna-warna yang mempergunakan intensitas dari warna yang terdekat, misalnya kuning kehijauan, kuning oranye (dominasi kuning), dsb. Warna analogus menciptakan keharmonisan dan suasana hati yang tenang karena hubungan yang dekat antara warna-warna yang dipakai.

2.2.3. Tinjauan Komposisi

Komposisi adalah bentuk abstrak dari sebuah gambar, basis acuan dan kerangka yang mendukung keseluruhan struktur dan konstruksi dari elemen-elemen pada gambar tersebut.

Komposisi mempergunakan kaidah *grid*, yaitu pedoman terdiri atas garis-garis lurus yang saling memotong satu sama lain dan membentuk persegi (*Longman Dictionary of Contemporary English* 802). Tujuan utama dari komposisi adalah menciptakan sesuatu keseimbangan yang baik pada bidang desain.

2.3. Data Kuesioner dan Analisa

2.3.1. Data Responden

No.	Nama	Usia (Thn)	Jenis Kelamin
1.	Abbey Tejo	22	L
2.	Nady Azhry	24	L
3.	Andrie AK.	21	L
4.	Andry Gunawan	23	L
5.	Benny Hartono	21	L
6.	Eko Gunawan	21	L
7.	Denny Kurniawan	21	L
8.	Gita Nindiyasari	22	P
9.	Fanny Amelia	21	P

10.	Inggrid Wenas	21	P
11.	Intan Sari	22	P
12.	Gunawan Lo	22	L
13.	Harris Hendrata	22	L
14.	Ido	23	L
15.	Jaki Arifin	24	L
16.	Johan Winarto	22	L
17.	Michael Suwandi	21	L
18.	Mira Lesmana	21	P
19.	Nia	21	P
20.	Cicilia Cahyadi	22	P
21.	Shirley Hermawan	22	P
22.	Henny Hendrawati	23	P
23.	Ita Theresa	22	P
24.	Yaya	21	P
25.	Jessica	21	P
26.	Rendy Agustinus	22	L
27.	Yohanes Tanjung	22	L
28.	Vina Valentine	22	P
29.	Lita Kinayu	25	P
30.	Visien	18	P
31.	Hendrawan C.	21	L
32.	Randy OT	21	L
33.	Wely Kurniadi	21	L
34.	Anton Wiyono	22	L
35.	Wisnu Handoko	23	L
36.	Agus Setiawan	22	L
37.	Albert	23	L
38.	Hendry Iwanaga	22	L
39.	Muhammad Lahandi Baskoro	23	L
40.	Rayi Wicaksono	21	L

41.	Yohanes	22	L
42.	Laurensia Veronika	21	P
43.	Juan Santoso	22	L
44.	Junardi	20	L
45.	Vivi Anggraeni	19	P
46.	Ria Agustine S.	19	P
47.	Simon Yuwono	20	L
48.	Yohanes Raymond	19	L
49.	Mario	19	L
50.	Alex Hartono	20	L
51.	Deddy Dandy	20	L
52.	Fandy Soegiarto	20	L
53.	Johan H.K	20	L
54.	Gita Wiranata	19	L
55.	Andhika Rasyid	20	L
56.	Adi Satria	24	L
57.	Rico Dionisius	23	L
58.	Aditya N.	22	L
59.	Candra Kurniawan	22	L
60.	Ageng Raditya	21	L
61.	Ajie W.P	20	L
62.	Hadi P.	24	L
63.	Hodianto	24	L
64.	Dewi Tantra	22	P
65.	Vonny T.	22	P
66.	Arya Dwi	24	L
67.	Olga	21	P
68.	David Pangudi	22	L
69.	Andik	23	L
70.	Fransiscus Bob	18	L
71.	Hendra Saputra	23	L

72.	Jo Prasongko	19	L
73.	Hodiana Istiawaty	20	P
74.	Nara Pratama	18	L
75.	Nugen	23	L
76.	Timotius Erwin	22	L
77.	Hendy	20	L
78.	Devi	20	P
79.	Vievie	20	P
80.	John	21	L
81.	Wely Dozen	22	L
82.	Gilentsyah	22	P
83.	Adi Jaya Yanuarta	22	L
84.	Adam Kalpataru	25	L
85.	Richard Tj.	22	L
86.	Yan Augusta	21	L
87.	Stan Cliff	21	L
88.	Yen	21	P
89.	Sufan Gunawan	21	L
90.	Alvin Isada	22	L
91.	Agatha	22	P
92.	Lita	22	P
93.	Martin	22	L
94.	Dany Gunawan	23	L
95.	Yona	24	L
96.	Vinda S.	20	P
97.	Nella	26	P
98.	Sandy	20	L
99.	Myrna Amalia	21	P
100.	Irwanto	24	L

2.3.2. Daftar Pertanyaan Kuesioner

Pertanyaan-pertanyaan:

1. Apakah Anda merupakan salah seorang yang gemar membaca buku panduan tentang *software* pengolah desain grafis, misalnya buku panduan penggunaan *software* Adobe Photoshop, buku panduan membuat vektor, dan buku-buku sejenis lainnya?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah yang membuat Anda tertarik untuk membaca buku panduan tersebut?
 - a. Isinya
 - b. Hasil jadi (*preview*) desain yang dibuat panduannya
 - c. Lain-lain
3. Bagaimana pendapat Anda tentang buku-buku panduan tentang *software* pengolah desain grafis buatan lokal yang telah beredar di pasaran saat ini?
 - a. Bagus
 - b. Kurang bagus
4. Ditinjau dari segi isi dan *layout*, bagaimana menurut Anda tentang buku-buku panduan tentang *software* pengolah desain grafis?
 - a. Bagus dan menarik
 - b. Biasa saja
 - c. Kurang menarik
5. Bagaimana menurut Anda perbandingan kualitas buku-buku panduan buatan lokal dibandingkan buku-buku impor dari luar negeri?
 - a. Buku lokal masih kalah dibanding buku luar
 - b. Buku lokal setara dibanding buku luar
 - c. Buku lokal jauh lebih baik dari buku luar
6. Apakah Anda mengenal istilah-istilah tersebut, fotografi, ilustrasi grafis, dan *digital art*?
 - a. Ya, tahu semuanya
 - b. Tidak mengerti sama sekali
 - c. Ada yang tahu ada yang tidak
7. Dari manakah Anda tahu tentang istilah-istilah di atas?
 - a. Buku
 - b. Majalah
 - c. Internet
 - d. Lain-lain
8. Apakah Anda akan tertarik untuk membaca dan membeli jika nantinya ada sebuah buku panduan tentang *digital art* yang yang menggabungkan fotografi dan ilustrasi grafis?

- a. Tertarik
- b. Tidak tertarik

9. Jika Anda tertarik, hal apa yang sebaiknya dibahas dalam buku sebuah panduan *digital art* yang menggabungkan fotografi dan ilustrasi grafis tersebut nantinya? (sebutkan hal-hal menurut Anda perlu dibahas dalam buku tersebut)

.....

10. Menurut Anda, apakah dalam buku tersebut nantinya perlu diberikan dasar-dasar tentang fotografi juga? (misal tentang komposisi, pencahayaan, dsb)

- A. Tidak perlu (cukup tentang *software* dan panduan secara teknis)
- B. Perlu

11. Jika nantinya buku panduan tersebut dibuat, apakah perlu dibuat media pendukungnya secara *digital* dan bisa *download* lewat internet (biasa disebut dengan *e-book* dalam *format PDF*)

- A. Perlu
- b. Tidak perlu

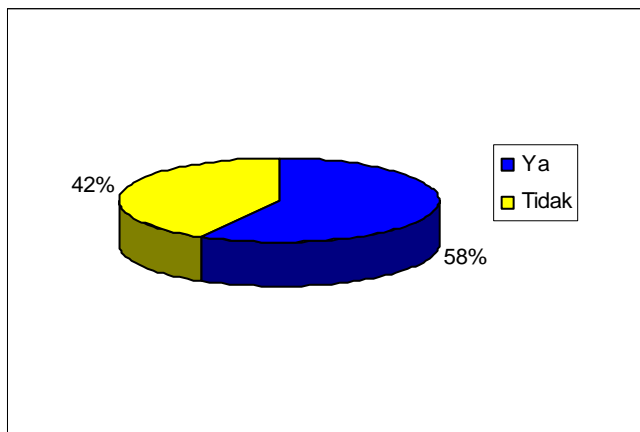
12. Silakan isikan kritik dan saran yang membangun yang dapat membantu dalam pembuatan buku panduan tersebut nantinya.

.....

2.3.3 Analisa Kuesioner

1. Apakah Anda merupakan salah seorang yang gemar membaca buku panduan tentang *software* pengolah desain grafis, misalnya buku panduan penggunaan *software* Adobe Photoshop, buku panduan membuat vektor, dan buku-buku sejenis lainnya?

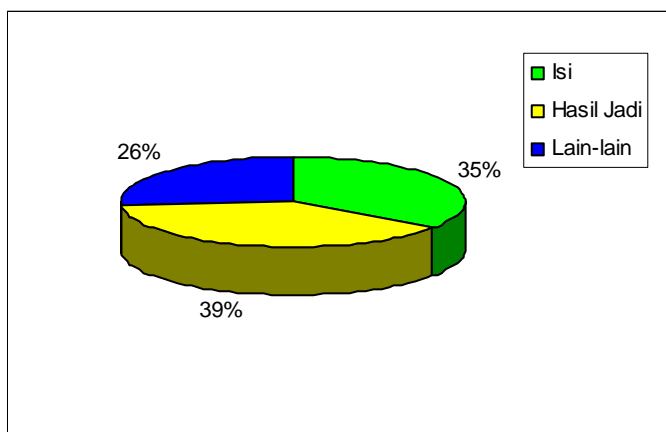
- a. Ya
- b. Tidak



Analisa: Dari 100 orang *target audience*, 58% gemar membaca buku-buku panduan tentang *software* desain grafis dan 42% mengatakan tidak.

Asumsi: Perancangan buku panduan *digital art* kolaborasi fotografi dan ilustrasi grafis yang nantinya menggunakan *software* desain grafis akan mampu menarik minat *target audience* untuk membacanya.

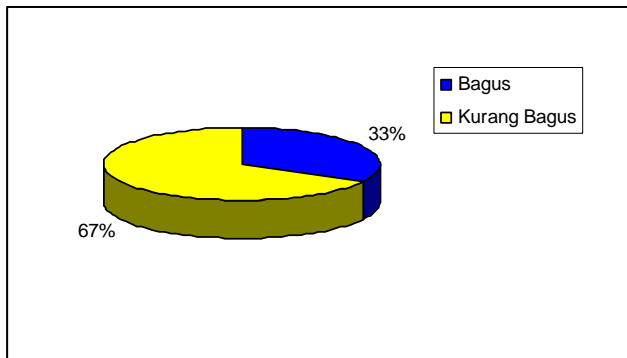
2. Apakah yang membuat Anda tertarik untuk membaca buku panduan tersebut?
 - a. Isinya
 - b. Hasil jadi (*preview*) desain yang dibuat panduannya
 - c. Lain-lain



Analisa: Dari 100 orang *target audience*, 26% menjawab tertarik membaca buku panduan karena isinya, 35% tertarik karena hasil jadi (*preview*) yang dibuat dalam panduan, dan 39% lain-lain (jawaban yang muncul antara lain dua-duanya baik isi dan hasil jadi, *layout*, dan tidak tahu).

Asumsi: Baik isi, *preview*, dan hal-hal lain yang berhubungan menjadi hal pokok yang membuat *target audience* tertarik untuk membaca sebuah buku panduan.

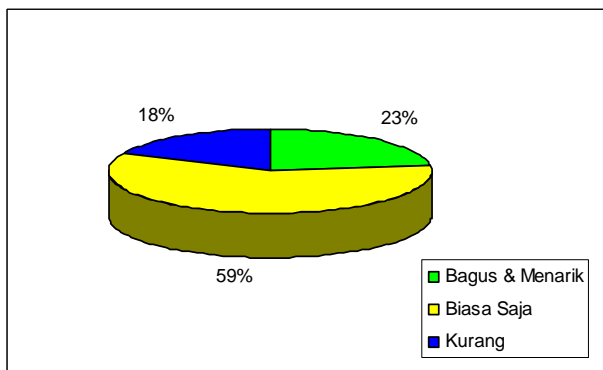
3. Bagaimana pendapat Anda tentang buku-buku panduan tentang *software* pengolah desain grafis buatan lokal yang telah beredar di pasaran saat ini?
 - a. Bagus.
 - b. Kurang bagus.



Analisa: 67% *target audience* mengatakan buku-buku panduan lokal kurang bagus dan 33% sisanya mengatakan sudah bagus.

Asumsi: Secara umum buku-buku panduan yang telah beredar masih kurang bagus kualitasnya menurut pendapat *target audience*.

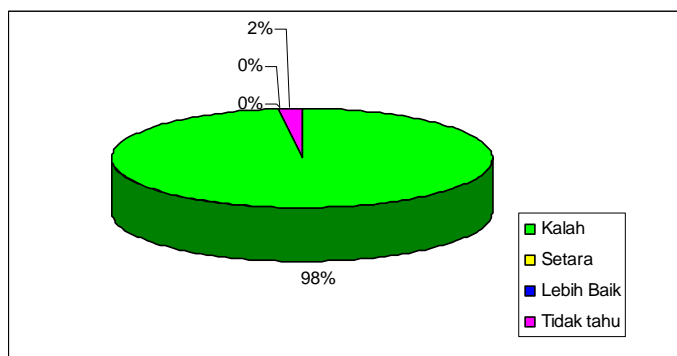
4. Ditinjau dari segi isi dan *layout*, bagaimana menurut Anda tentang buku-buku panduan tentang *software* pengolah desain grafis?
 - a. Bagus dan menarik
 - b. Biasa saja
 - c. Kurang menarik



Analisa: Dari 100 orang *target audience*, 18% *target audience* mengatakan isi dan *layout* sudah bagus dan menarik, 59% mengatakan biasa saja, dan 18% sisanya mengatakan kurang bagus.

Asumsi: Isi dan *layout* buku-buku panduan yang sudah beredar masih biasa saja sehingga kurang menarik minat baca *target audience*, oleh karena itu perlu ada peningkatan dari segi isi dan *layout* khususnya.

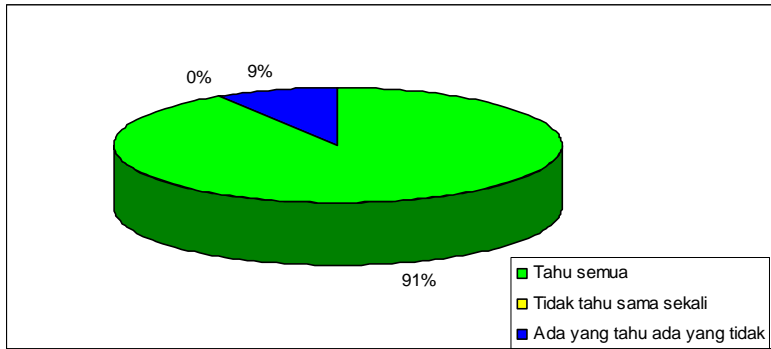
5. Bagaimana menurut Anda perbandingan kualitas buku-buku panduan buatan lokal dibandingkan buku-buku impor dari luar negeri?
 - a. Buku lokal masih kalah dibanding buku luar
 - b. Buku lokal setara dibanding buku luar
 - c. Buku lokal jauh lebih baik dari buku luar



Analisa: Dari 100 orang *target audience*, 98% mengatakan buku lokal masih kalah dibanding buku luar, dan 2% di antaranya menjawab tidak tahu.

Asumsi: Dari survey yang dilakukan, tampak jelas bahwa kualitas buku impor masih jauh di atas buku-buku panduan lokal, sehingga perlu adanya peningkatan kualitas agar nantinya bisa bersaing dengan buku-buku impor.

6. Apakah Anda mengenal istilah-istilah tersebut, fotografi, ilustrasi grafis, dan *digital art*?
 - a. Ya, tahu semuanya
 - b. Tidak mengerti sama sekali
 - c. Ada yang tahu ada yang tidak



Analisa: Dari 100 orang *target audience*, 91% menjawab mengetahui semua istilah-istilah tersebut dan 9% di antaranya mengatakan ada yang tahu dan ada yang tidak dimengerti.

Asumsi: Sebagian besar *target audience* sudah *aware* dengan istilah-istilah yang digunakan dalam perancangan, sehingga perancangan dapat dikomunikasikan secara efektif kepada *target audience*.

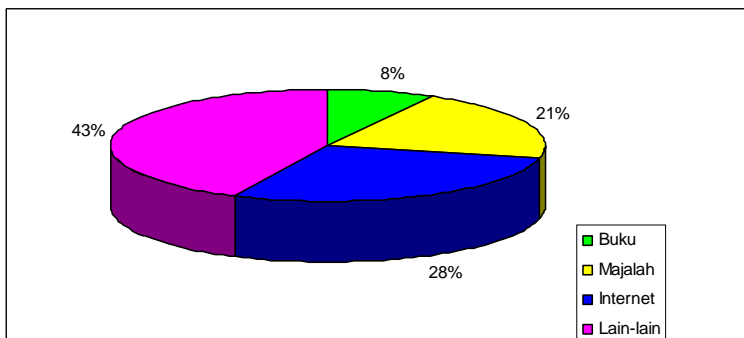
7. Dari manakah Anda tahu tentang istilah-istilah di atas?

a. Buku

b. Majalah

c. Internet

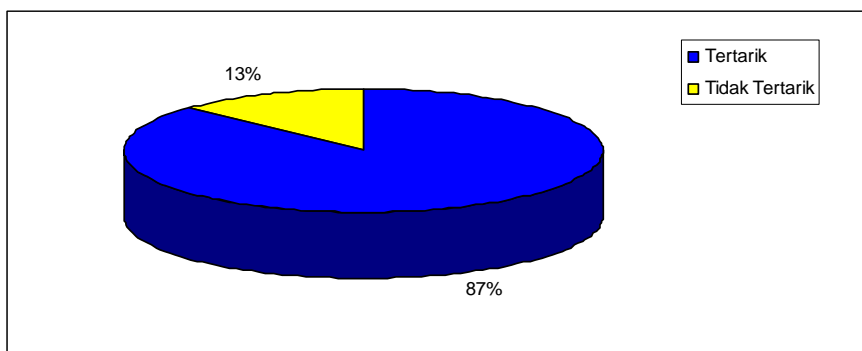
d. Lain-lain



Analisa: Dari 100 orang *target audience*, 8% mengetahui istilah-istilah tersebut dari buku, 21% dari majalah, 28% dari internet, dan 43% mengetahuinya dari hal lain (dari kuliah, teman, dan tempat kerja).

Asumsi: Dari beberapa media yang disebut di atas, internet mendapat 28% suara, hal ini menunjukkan bahwa *target audience* bukan orang yang gaptek tentang komputer maupun internet.

8. Apakah Anda akan tertarik untuk membaca dan membeli jika nantinya ada sebuah buku panduan tentang *digital art* yang menggabungkan fotografi dan ilustrasi grafis?
- Tertarik
 - Tidak tertarik



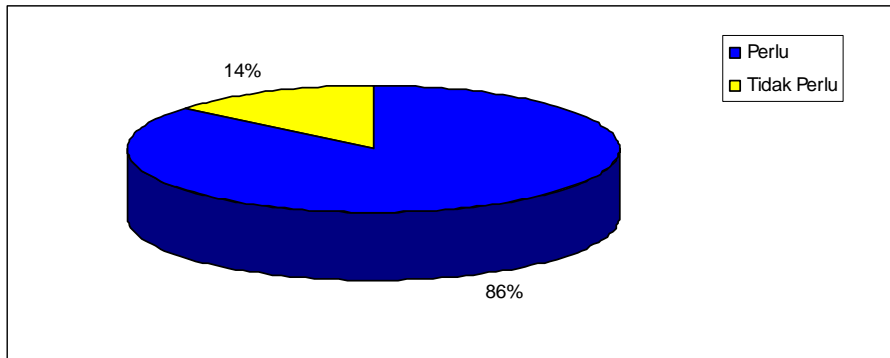
Analisa: Dari 100 orang *target audience*, 87% tertarik untuk membaca dan membeli buku panduan *digital art* yang menggabungkan fotografi dan ilustrasi grafis dan 13% sisanya mengatakan tidak tertarik dengan alasan sayang keluar uang untuk beli buku, hanya tertarik membaca tidak mau membeli, lebih baik pinjam, dan alasan lain yang tidak disebutkan.

Asumsi: Perancangan buku panduan *digital art* yang mengkolaborasikan fotografi dan ilustrasi grafis tersebut sangat menarik minat *target audience* untuk membaca dan membelinya nanti.

9. Jika Anda tertarik, hal apa yang sebaiknya dibahas dalam buku sebuah panduan *digital art* yang menggabungkan fotografi dan ilustrasi grafis tersebut nantinya? (sebutkan hal-hal menurut Anda perlu dibahas dalam buku tersebut)
- Beberapa jawaban yang muncul:
- tutorial teknis dan *step by step* proses pembuatan
 - tips dan trik
 - konsep
 - *preview* contoh-contoh *digital art*
10. Menurut Anda, apakah dalam buku tersebut nantinya perlu diberikan dasar-dasar tentang fotografi juga? (misal tentang komposisi, pencahayaan, dsb)

A. Tidak perlu (cukup tentang *software* dan panduan secara teknis)

B. Perlu



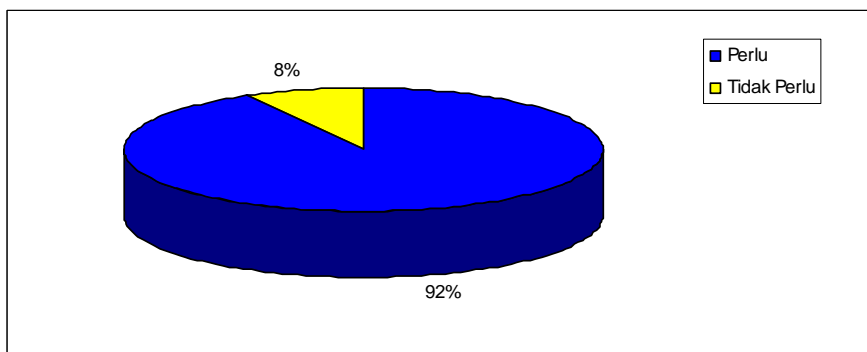
Analisa: Dari 100 orang *target audience*, 86% mengatakan bahwa dalam buku panduan tersebut perlu diberikan tentang dasar-dasar fotografi sedangkan 14% sisanya mengatakan tidak perlu.

Asumsi: *Basic* tentang fotografi perlu dipaparkan secara sekilas sebagai salah satu elemen yang mendukung pembuatan *digital art* nantinya, misalnya mengenai lighting dan komposisi dalam fotografi.

11. Jika nantinya buku panduan tersebut dibuat, apakah perlu dibuat media pendukungnya secara *digital* dan bisa *download* lewat internet (biasa disebut dengan *e-book* dalam format *PDF*)

A. Perlu

b. Tidak perlu



Analisa: Dari 100 orang *target audience*, 92% mengatakan perlunya media pendukung dalam bentuk *e-book* bahkan memungkinkan *download* lewat internet dan 8% mengatakan tidak perlu.

Asumsi: Media pendukung dalam bentuk *digital* akan dibuat sebagai bahan pelengkap dari buku panduan dan *e-book* yang bisa *download* lewat internet

nantinya akan dibuat sebagai media pendukung untuk promosi buku panduan tersebut dengan memberikan *sample* dari halaman buku.

12. Silakan isikan kritik dan saran yang membangun yang dapat membantu dalam pembuatan buku panduan tersebut nantinya.

- *Layout* harus menarik
- Mudah dipahami dan mudah dicerna
- Macam-macam *style* karya dan aplikasinya
- Gambar diperbanyak
- Buat berbeda dari yang sudah ada
- Jangan bertele-tele, *to the point*
- Harga terjangkau
- Cover buku menarik dan *eye catching*
- Isinya berbobot

2.3.4. Kesimpulan Analisa Data

Sebuah buku panduan akan menjadi menarik minat *target audience* untuk membaca dan membelinya jika buku panduan tersebut berbobot ditinjau dari materi yang disampaikan dengan kemudahan untuk dicerna serta didukung dengan visualisasi dan *layout* yang menarik. Keberadaan buku panduan lokal yang sudah beredar masih kalah dibandingkan buku panduan impor yang secara kualitas masih di atas buku-buku lokal, oleh karena itu pembuatan sebuah buku panduan baru yang unik dan berbeda dari buku panduan lokal yang telah banyak beredar diharapkan dapat menjadi sebuah wacana baru yang mampu menarik minat baca *target audience*.