

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Buku

Salah satu media efektif dan efisien dalam menjadi sumber pengetahuan dan sampai saat ini belum bisa tergantikan oleh media lain, adalah buku. Mengingat hingga saat ini buku tidak pernah punah dan tetap digunakan hingga saat ini. Buku Pengelolaan Penerbitan Buku (Andriese, 1993) dkk mengemukakan bahwa buku adalah informasi cetak di atas kertas yang menjadi satu kesatuan. Jenis buku digolongkan menjadi dua jenis bentuk yaitu buku fiksi dan non fiksi. Perbedaan ada pada buku fiksi yang secara umum adalah buku yang berisi mengenai hal-hal fiktif dan bersifat imajinatif, seperti novel maupun buku cerita anak. Sedangkan isi dari buku non fiksi berupa informasi, uraian, bahkan ulasan mengenai hal yang berdasar pada fakta yang ada, seperti kamus, ensiklopedia, buku pedoman, dan lainnya.

Permulaan dalam proses pembuatan buku, buku berkembang secara bentuk dan susunannya. Pada awalnya buku berbentuk gulungan kertas *papyrus*, sampai pada akhirnya buku berubah bentuk menjadi lebih ringkas dan mudah dibawa dibandingkan dengan bentuk gulungan. Di masa ini buku berbentuk *codex*, yaitu susunan yang berupa balok dengan beberapa atau banyak halaman terpisah yang dijilid menjadi satu kesatuan dan diberi sampul depan.

Dalam proses pembuatan buku dengan susunan yang tepat, tentu terdapat aturan-aturan umum yang digunakan dalam menyusun setiap halaman dalam sebuah buku. Menurut buku Anatomi Buku (Iyan, 2007) aturan-aturan itu dapat diuraikan sebagaimana berikut:

a. *Cover*

Cover atau biasa disebut sampul adalah bagian terluar dari buku. Sampul buku biasanya memiliki bahan yang kuat dan berfungsi untuk melindungi isi buku serta menarik perhatian konsumen.

b. Halaman Kosong

Halaman yang tidak terdapat penjelasan dan biasanya tepat berada di balik sampul.

c. Halaman Baru

Halaman kosong yang terdapat tepat setelah penggunaan *cover*.

d. Halaman Judul

Di dalam halaman ini tertera judul yang menjadi pendahuluan atau dapat dikatakan menjadi *point of interest* dari buku.

e. Halaman Ilustrasi

Berisi ilustrasi dengan manfaat untuk mempercantik buku serta menambah penjelasan informasi yang ada dalam isi buku.

f. Halaman Identitas Penerbitan

Pada bagian ini biasanya tertera keterangan dari buku tersebut dan pada umumnya berisi judul, nama pengarang, kapan tahun penerbitan, desainer buku tersebut, nama pencetak, jumlah banyaknya halaman, serta ukuran buku.

g. Halaman Isi

Berisi mengenai titik fokus dari karya pengarang.

### 2.1.1 Jenis Buku Berdasarkan Bentuk

a. Buku Cetak

Buku yang dicetak pada kertas dan dijilid, dan umumnya tersedia dalam berbagai ukuran dan bentuk. Ini adalah bentuk buku yang paling umum dan dapat ditemukan di toko buku atau perpustakaan.

b. Buku Elektronik

Buku yang tersedia dalam format digital, seperti e-book atau audiobook. Buku elektronik dapat dibaca di perangkat elektronik seperti tablet, e-reader, atau smartphone.

c. Buku Audio

Buku yang dibacakan atau diucapkan dalam bentuk audio, dan dapat didengarkan melalui perangkat audio seperti pemutar CD, pemutar MP3, atau smartphone.

d. Buku Komik

Buku yang berisi gambar dan dialog, biasanya dalam bentuk cerita pendek atau serial. Buku komik dapat ditemukan dalam bentuk cetak atau digital.

e. Buku *Pop-Up*

Buku yang memiliki ilustrasi tiga dimensi dan dapat diubah menjadi bentuk yang lebih hidup dengan cara dilipat atau ditekan.

f. Buku Aktivitas

Buku yang berisi teka-teki, permainan, atau proyek yang dapat dilakukan oleh pembaca untuk meningkatkan keterampilan atau pengetahuan mereka.

### 2.1.2 Buku Digital Interaktif

Clay Shirky dalam bukunya "Cognitive Surplus" (Shirky, 2010), mengatakan bahwa buku digital adalah buku yang diterbitkan dalam format elektronik dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau telepon pintar. Buku digital tidak memerlukan kertas, tinta, atau percetakan untuk diproduksi, karena isi buku disimpan dalam file digital yang dapat disalin dan didistribusikan dengan mudah.

Dikutip dari Buku "Preparing for Effective Adoption and Use of Ebooks in Education" (Clay, 2012) salah satu keuntungan penggunaan buku digital menurut di bidang pendidikan adalah kemampuan untuk mempermudah akses ke informasi. Dengan buku digital, semua

masyarakat dapat mengakses materi pembelajaran di waktu kapanpun dan di manapun, tanpa perlu membawa buku fisik yang berat dan besar. Buku digital juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa secara individual, dengan menyediakan opsi untuk menandai dan menyoroti teks, serta memberikan catatan dan penjelasan tambahan.

## **2.2 Direktori**

Pertanyaan yang sering diajukan di perpustakaan umum berkaitan dengan informasi pribadi seseorang atau organisasi, seperti nama, nomor telepon, alamat, dan data pribadi lainnya. Untuk memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut, perpustakaan menggunakan sebuah direktori. Beberapa sumber seperti ALA Glossary of Library and Information Science (Belanger, 1983), mengatakan bahwa direktori merupakan suatu koleksi atau rujukan referensi yang berisi daftar nama individu atau Lembaga instansi yang disusun secara teratur, biasanya disusun berdasarkan golongan abjad atau kategori tertentu, ditambah juga dengan deskripsi mengenai informasi seperti alamat, kegiatan, dan data lainnya.

### **2.2.1 Manfaat Direktori**

Direktori digunakan untuk mencari:

- a. Identitas alamat atau nomor telepon individu, perusahaan, atau instansi.
- b. Identitas berisi nama lengkap individu, perusahaan, organisasi, atau lembaga.
- c. Informasi mengenai Lembaga instansi atau mengenai produk dari produsen tertentu, atau layanan dari suatu produsen layanan jasa tertentu.

- d. Informasi mengenai kepala pejabat suatu instansi, baik itu direktur atau rektor dan sebagainya baik pada saat ini maupun dalam periode tertentu yang spesifik.

### 2.2.2 Jenis Direktori

Direktori dibagi menjadi beberapa golongan atau jenis:

- a. Panduan lokal yang bisa berupa buku telepon, panduan wisata kota, dan sejenisnya.
- b. Panduan yang berkaitan langsung dengan pemerintahan, seperti petunjuk mengenai identitas atau alamat kantor pos, alamat kantor polisi, dan instansi pemerintah lainnya. Panduan ini sering kali juga mencakup informasi mengenai organisasi internasional.
- c. Panduan yang berisi informasi mengenai berbagai lembaga, seperti sekolah, organisasi, yayasan, rumah sakit, perpustakaan, museum dan lembaga sejenis.
- d. Panduan mengenai sebuah profesi tertentu, seperti advokat, pustakawan, dokter, dan sebagainya.
- e. Panduan yang menginformasikan mengenai industri perdagangan seperti pabrik, perusahaan, biro jasa, dan sejenisnya.

Direktori dapat menjadi salah satu media promosi bagi sebuah objek wisata salah satunya *creative hub*. *Creative hub* atau dikenal dengan nama lain pusat kreatif, dapat diartikan sebagai pusat kreatif sebagai tempat berhimpun mengenai hal-hal yang memiliki daya cipta kreatif.

### 2.3 *Creative Hub*

*Creative hub* dalam Bahasa Indonesia mengacu pada "pusat kreatif". Menurut KBBI, kreatif berarti memiliki daya cipta karya atau kreativitas, sedangkan pusat mengacu pada fokus utama dari berbagai hal dan urusan. Secara umum, *creative hub* dapat dikatakan sebagai fokus atau pusat kegiatan yang melibatkan kreativitas.

*Creative hub* atau pusat kreatif dibangun sebagai pusat kegiatan yang berfokus pada kreativitas tidak hanya mencakup aspek fisik, tetapi juga melibatkan koneksi komunitas industri kreatif yang dibentuk oleh para pelaku kreatif dan kegiatan yang dilakukan oleh mereka. Dari segi fisik, *creative hub* menyediakan ruang kerja bagi komunitas kreatif dan berfungsi sebagai inkubator untuk industri kreatif. Secara fisik, *creative hub* dapat berupa satu tempat yang mencakup esensi sebagai pusat kegiatan. Namun, dalam *creative hub*, aktivitas-aktivitas tersebut menggabungkan bakat dari para seluruh masyarakat dalam suatu komunitas kreatif lokal.

### 2.3.1 Tujuan *Creative Hub*

Menurut buku *Creative HubKit* (Matheson, Edinburgh, Easson, & Dundee, 2015) tujuan dari terbentuknya *creative hub* adalah sebagai berikut:

1. Memberikan dukungan bagi layanan dan fasilitas untuk gagasan kreatif, proyek kreatif, organisasi, dan bisnis kreatif yang berada di dalamnya. Dukungan ini dapat bersifat *long term* maupun *short term*, termasuk penyediaan acara, pengembangan kapasitas, pelatihan ketrampilan kreatif dan peluang global.
2. Sebagai media untuk memfasilitasi kolaborasi serta membentuk jaringan antara komunitas yang terhubung dengan *creative hub* tersebut.
3. Menjadi hubungan antar pusat penelitian, lembaga industri kreatif, dan non-kreatif lainnya.
4. Melaksanakan hubungan komunitas dan terlibat dengan audiens yang banyak dengan mengembangkan strategi komunikasi kreatif dan aktif.
5. Mendukung bakat yang muncul dalam sebuah komunitas.

### 2.3.1 Jenis *Creative Hub*

Berdasarkan buku *Creative HubKit* (Matheson, Edinburgh, Easson, & Dundee, 2015), *creative hub* dibagi menjadi beberapa jenis:

1. *Studio*  
Kelompok individu dalam skala kecil yang bekerja secara kolaboratif di ruang kerja bersama atau *co-working space*.
2. *Center*  
Bangunan yang memiliki ukuran kecil maupun besar yang digunakan demi kegiatan kreatif yang dilengkapi dengan fasilitas tambahan seperti restoran, bar, bioskop, ruang kerja Bersama atau *markerspace*, pusat perbelanjaan, dan ruang pameran.
3. *Network*  
Kelompok individu atau beberapa orang lebih yang tersebar namun tetap terhubung untuk membentuk jaringan komunikasi atau relasi berdasarkan sektor tertentu.
4. *Cluster*  
Kelompok individu atau beberapa orang lebih yang bekerja di suatu daerah tertentu.
5. *Online platform*  
Pusat kreatif yang berbentuk platform daring dengan menggunakan media seperti sosial media, *situs web* dalam melakukan aktivitas maupun kegiatan yang berkecimpung di bisnis kreatif.
6. *Alternative*  
Pusat kreatif ini fokus pada pembentukan komunitas jaringan dengan sektor dan modal kreativitas baru.

### 2.3.1 Kategori *Creative Hub* Berdasarkan Fungsi

Dalam buku *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia* (Siregar, 2017) keseluruhan *creative hub* yang ada di Indonesia dikategorikan menjadi 3 bagian, bagian tersebut dibagi menjadi beberapa fungsi sesuai dengan karakteristik masing-masing yaitu:

1. *Creative Space* merupakan awal dari aktivitas seni dan budaya di Jakarta. Biasanya dikelola oleh individu atau komunitas seni. Pada

umunnya juga yang menyediakan wadah untuk menciptakan, memamerkan, dan menjual karya seni.

2. *Co-working Space* menyediakan ruang kerja, titik pertemuan jaringan, dan individu yang ingin berkolaborasi dan memperluas jaringan relasi.
3. *Makerspace* memiliki kesamaan dengan *Co-working Space*, namun memiliki perbedaan yang terletak pada adanya teknologi atau mesin khusus yang digunakan untuk memproduksi produk karya atau menciptakan produk karya.

#### 2.4 Musik

Menurut Banoe (Banoe.2003:288) musik merupakan sebuah salah satu seni yang mengatur berbagai suara dan bunyi ke dalam bentuk serta dapat didengarkan dan dipahami oleh manusia. Menurut Jamalus (1988:1), musik adalah bentuk karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik yang diciptakan dari hasil pemikiran dan perasaan penciptanya. Hal tersebut tertuang melalui unsur-unsur musik seperti irama, melodi, harmonisasi musik, bentuk lagu, dan cara mengekspresikan musik sehingga semuanya membentuk satu kesatuan. Soeharto (1992:86) juga menyatakan bahwa seni musik adalah pengungkapan ide gagasan melalui bunyi yang dapat didengar, serta melibatkan unsur-unsur pendukung berupa harmonisasi melodi, harmonisasi irama, serta unsur pendukung berupa bentuk dari sebuah bunyi, sifat bunyi, dan warna bunyi.

#### 2.5 Tata Letak

Tata letak atau yang sering disebut sebagai *layout* adalah proses perancangan yang digunakan untuk mengatur komposisi elemen-elemen dalam desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, dan bentuk-bentuk lainnya dalam konteks tertentu (Susanto, 2011). Layout merupakan penyusunan elemen-elemen desain yang saling terkait ke dalam sebuah



bidang dengan tujuan menciptakan susunan yang indah. Istilah ini juga dapat merujuk pada penyusunan bentuk dan bidang. Penggunaan layout ini tentu memiliki tujuan utama yaitu menyajikan elemen gambar dan teks agar dapat berkomunikasi secara efektif dan memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disampaikan.

### 2.5.1 Elemen Desain Grafis

Menurut Andy (Andy, 2005) dalam sebuah karya desain, unsur-unsur atau elemen-elemen desain memegang peranan yang sangat penting. Setiap elemen tersebut saling terkait dan memiliki hubungan yang khas satu sama lain. Elemen-elemen visual yang terstruktur membentuk dasar organisasi dalam penggunaan prinsip-prinsip desain. Berikut adalah beberapa unsur atau elemen umum yang digunakan dalam penerapan desain:

1. **Garis**  
Garis adalah elemen desain paling dasar, yang dapat digunakan untuk menunjukkan batas, bentuk, atau arah. Garis dapat digunakan untuk membuat pola, tekstur, atau bayangan. Garis juga dapat digunakan untuk memimpin mata ke arah tertentu di dalam desain.
2. **Bentuk**  
Bentuk adalah elemen desain yang terbentuk oleh garis atau batas lainnya, yang dapat didefinisikan oleh ukuran, warna, atau tekstur. Bentuk dapat menjadi elemen penting dalam menciptakan kontras, harmoni, atau kesatuan dalam desain.
3. **Warna**  
Warna adalah elemen desain yang paling menonjol dan dapat mempengaruhi suasana dan makna dalam desain. Warna dapat digunakan untuk menonjolkan elemen tertentu dalam desain atau untuk menciptakan kesatuan dan harmoni. Warna juga dapat

digunakan untuk menciptakan kontras atau untuk menimbulkan perasaan tertentu pada pemirsa.

4. Tekstur

Tekstur adalah elemen desain yang terbentuk oleh pengulangan bentuk atau warna dalam desain. Tekstur dapat digunakan untuk menciptakan efek visual tertentu dan dapat memberikan dimensi tambahan pada desain.

5. Ruang

Ruang adalah elemen desain yang tercipta oleh jarak antara elemen-elemen desain lainnya. Ruang dapat digunakan untuk menciptakan fokus pada elemen tertentu dalam desain atau untuk memberikan kesan yang lebih luas dan terbuka.

6. Tipografi

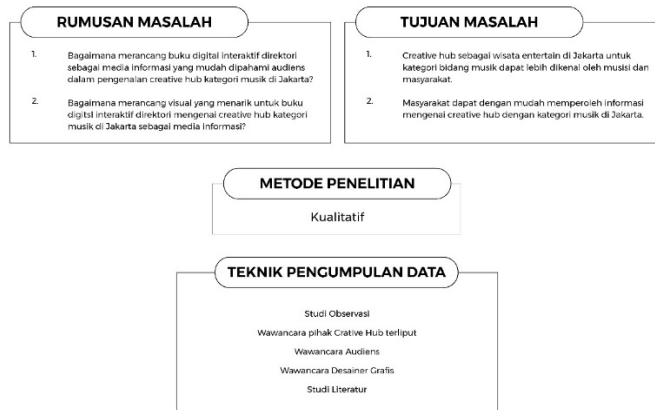
Tipografi adalah elemen desain yang terkait dengan penggunaan huruf dan teks dalam desain. Tipografi dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi tertentu dalam desain atau untuk menciptakan suasana tertentu.

7. Komposisi

Komposisi adalah elemen desain yang terkait dengan susunan atau penempatan elemen-elemen desain lainnya dalam desain. Komposisi dapat digunakan untuk menciptakan keseimbangan, harmoni, atau gerakan dalam desain.

## 2.6 Kerangka Berpikir Perancangan

## PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF DIREKTORI KATEGORI MUSIK DI WILAYAH JAKARTA



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Perancangan

### 2.7 Sintesis

Penulis menyusun tinjauan pustaka sebagai acuan untuk Penulis melakukan perancangan buku digital interaktif direktori mengenai *creative hubs* kategori musik di wilayah Jakarta sebagai media informasi. Media informasi ini akan bermanfaat bagi masyarakat dengan cara mempermudah dalam memperoleh informasi mengenai *creative hub* kategori musik di Jakarta. Selain itu dapat digunakan oleh *creative hub* yang terliput sebagai alat bantu komersial, sehingga dapat dikenal khalayak luas. Untuk melakukan perancangan buku digital interaktif tentunya harus memperhatikan tujuan, manfaat, serta efisiensi yang perlu dipertimbangkan untuk membuat buku digital interaktif sehingga masyarakat luas nantinya akan menerima buku digital interaktif tersebut secara positif.