

# PERSESPI MASYARAKAT MENGENAI ASPEK DESAIN GRAFIS BUKU SELAYANG PANDANG KOTA SERANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan  
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Konsentrasi Hubungan Masyarakat  
Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh :

Iden Salman Aminudin

6662111204

PRODI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA  
2016

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Iden Salman Aminudin

NIM : 6662111204

Tempat, tanggal lahir : Cianjur, 9 Februari 1993

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP ASPEK DESAIN GRAFIS BUKU SELAYANG PANDANG KOTA SERANG** adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari skripsi ini terbukti mengandung unsur plagiat, maka gelar kesarjanaan saya bisa dicabut.

Serang, Maret 2016



Iden Salman Aminudin

## LEMBAR PERSETUJUAN

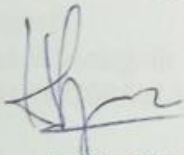
Nama : Iden Salman Aminudin  
NIM : 6662111204  
Judul Skripsi : **Persepsi Masyarakat Mengenai Aspek Desain Grafis Buku Selayang Pandang Kota Serang**

Serang, 16 Mei 2016

Skripsi Ini Telah Disetujui untuk Disajikan

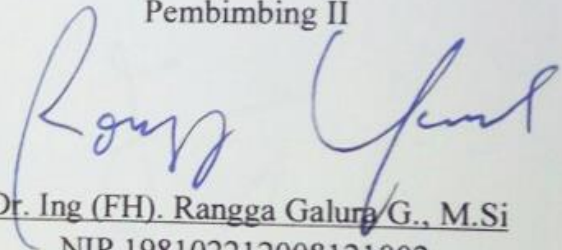
Menyetujui.

Pembimbing I



Muhammad Jaiz, S.Sos., M.Pd.  
NIP. 197106292003121001

Pembimbing II



Dr. Ing (FH). Rangga Galura G., M.Si  
NIP.198102212008121002

Mengetahui

Dekan FISIP UNTIRTA



Dr. Agus Sjafari, M.Si.  
NIP. 197108242005011008

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Nama : IDEN SALMAN AMINUDIN

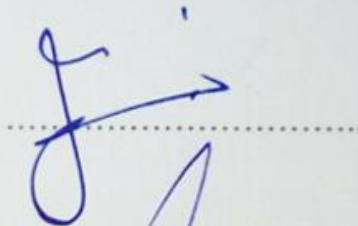
NIM : 6662111204

Judul Skripsi : PERSEPSI MASYARAKAT MENGENAI ASPEK DESAIN  
GRAFIS BUKU SELAYANG PANDANG KOTA SERANG

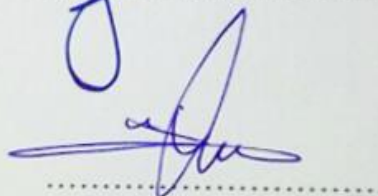
Telah Diuji di Hadapan Dewan Penguji Sidang Skripsi di Serang, tanggal 23 Juni  
2016 dan dinyatakan LULUS.

Serang, 23 Juni 2016

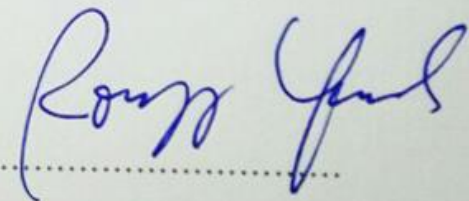
**Ketua Penguji**  
**Dr. Rahmi Winangsih**  
NIP. 196810192005012001



**Anggota :**  
**Puspita Asri Praceka, S.Sos. M.L.kom**  
NIP. 198407132008122002



**Anggota :**  
**Dr. Ing. Rangga Galura Gumelar, M.Si.**  
NIP. 198102212008121002



Mengetahui,

Dekan Fisip Untirta  
  
**Dr. Agus Sjafari, M.Si.**  
NIP. 197108242005011002

Ketua Program Studi  
  
**Dr. Rahmi Winangsih, M.Si.**  
NIP. 196810192005012001  


عيشة الكريمة أو موت شهيدا

*Hidup Mulia atau Mati Syahid*

{Pepatah Arab}

Skripsi Ini Ku Persembahkan untuk Kedua Orang Tuaku.



## **ABSTRAK**

**Iden Salman Aminudin. NIM. 6662111204. Skripsi. Persepsi Masyarakat Mengenai Aspek Desain Grafis Buku Selayang Pandang Kota Serang. Pembimbing I : Muhammad Jaiz, S.Sos., M.Pd. dan Pembimbing II : Dipl. Ing. Rangga Galura Gumelar, M.Si.**

Seiring berkembangnya jaman diikuti dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang menyebabkan terjadinya kemudahan dalam penyebaran Informasi yang seolah tanpa memiliki batas ruang dan waktu. Kota Serang merupakan Ibu Kota dari Provinsi Banten yang tentunya memiliki berbagai potensi investasi tinggi di berbagai bidang. Persaingan mempromosikan daerah melalui media massa baik cetak maupun elektronik saat ini tengah gencar dilakukan setiap daerah untuk menarik wisatawan maupun investor untuk datang ke daerahnya. Dengan begitu Kota Serang juga perlu memiliki sebuah media yang dapat membantu dalam menyebarkan informasi mengenai Kota Serang untuk melakukan promosi tentang potensi daerahnya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media yang dapat memberikan berbagai informasi tentang Kota Serang kepada masyarakat luas. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif, dimana dalam pembuatan buku esai foto ini peneliti mengumpulkan data berupa kata-kata dan gambar yang kemudian data tersebut peneliti olah menjadi sebuah buku esai foto dengan judul Selayang Pandang Kota Serang. Kemudian peneliti mengumpulkan data angka (Kuantitatif) dengan tujuan untuk membuktikan bahwa hasil dari penelitian ini dapat menyampaikan informasi dengan baik dan memberikan efek bagi pembacanya. Teori yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu teori Komunikasi Harrold Laswel dan teori-teori Desain Komunikasi Visual yang fokus ke bagian Layouting dan teori Persepsi. Hasil penelitian ini berupa produk buku esai Selayang Pandang Kota Serang, dan dari 100 responden yang peneliti dapatkan sebanyak 86,75% menjawab positif sehingga buku Selayang Pandang Kota Serang ini bisa dijadikan sebuah media penyebar informasi untuk Pemerintah Kota Serang.

**Kata kunci : Kota Serang, Desain Grafis, Layout, Teori Komunikasi, Esai Fotografi.**

## **ABSTRACT**

***Iden Salman Aminudin. NIM. 6662111204. Minor Thesis. "Society Perception About Design Graphic Aspect of The Book Overview Serang City". Supervisor I: Muhammad Jaiz S.Sos., M.Pd. Supervisor II: Dipl. Ing. Rangga Galura Gumelar, M.Si.***

*As time was followed by the development of Science and Technology (Science and Technology), which led to the ease of dissemination of information that seemed without limits of space and time. Serang city is the capital of Banten Province which of course has a variety of high investment potential in various fields. Competition promotes the area through the mass media, both print and electronic are being intensively conducted every area to attract tourists and investors to come to the region. With so Serang also need to have a media that can help in spreading information about the City of Serang for the promotion of their potentials. This research aims to create a media that can provide a variety of information about the city of Serang to the general public. The method used is qualitative descriptive, where in the making of this photo essay book researchers collected data in the form of words and images that came to these data the researcher if into a photo essay book titled Overview of Serang. Then the researchers collected data numbers (Quantitative) with the aim to prove that the results of this study can convey information well and give effect to its readers. The theory that researchers use in this research is the theory of Communication Harrold Laswel and theories Visual Communication Design is focused to the layouting and Percepion Theory. The results of this research is a book of essays product Glance Serang city, and of the 100 respondents that researchers get as much as 86.75% answered positively and book Overview Serang City can be used as a media disseminators of information for Serang city government.*

***Keywords: Serang City, Design Graphis, Layout, Theory Of Communication, Essay of Photography.***

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Persepsi Masyarakat Mengenai Aspek Desain Grafis Buku Selayang Pandang Kota Serang”** dengan tepat waktu.

Adapun tujuan dari pembuatan Skripsi ini adalah untuk dapat memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang.

Dalam proses penulisan Skripsi ini, peneliti menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam Skripsi ini, karena itulah peneliti akan sangat berbesar hati untuk menerima saran, kritik, serta gagasan yang dapat menjadi bahan perbaikan bagi penulis.

Skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orangtua, buat Mamah Rina Susiani yang senantiasa selalu mendoakan yang terbaik untuk anak-anaknya, serta pengorbanannya tidak bisa dibayar oleh apapun. Bapak Nanang Lukman yang selalu berusaha dan mendukung. Untuk seluruh keluarga besar yang senantiasa selalu mendoakan dan membantu menyemangati peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Buat Rara yang setiap kali bertemu di kampus selalu nyeletuk kapan wisuda.



2. Bapak Pr.H. Sholeh Hidayat M.Pd selaku Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
3. Bapak Dr. Agus Sjafari. M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
4. Ibu Dr. Rahmi Winangsih, M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
5. Bapak Darwis Sagita, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
6. Ibu Puspita Asri Praceka, S.Sos., M.I.Kom., selaku dosen Pembimbing Akademik. Terimakasih telah menjadi pendengar yang baik selama selama hampir 5 tahun ini.
7. Bapak Muhammad Jaiz, S.Sos., M.Pd., selaku dosen pembimbing Skripsi I, terima kasih telah menjadi dosen pembimbing yang baik. Ilmu, motivasi dan semangat yang diberikan sangat bermanfaat.
8. Bapak Dipl. Ing. Rangga Galura Gumelar. M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi II, terima kasih telah menjadi dosen pembimbing yang telah banyak membimbing peneliti dalam banyak hal baik dalam urusan penelitian maupun di luar penelitian.
9. Seluruh Dosen FISIP Untirta yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti, semoga ilmu yang diberikan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat.
10. Sahabat-sahabat terbaikku anak-anak percakapan bayi Tarmidzi Syam, S.I.Kom. yang paling ngena celetuk dan nasihatnya, Bagas Agung Nahdar yang

selalu bisa ngasih ide-ide baru ke yang lain, Indra Nurhadi (Ahong) yang gak pernah gak *nyolot* kalo lagi ngobrol, Mas Ahmad Suhendar semoga langgeng sama Desinya, Teh Ayu Fazriyani yang selalu setia mendengarkan curhatan anak-anak bayi, Rizal Tri Wibowo yang katanya introvert diantara yang lain, Teh Sylvia Windyasari Utami semoga bisa cepet kasih undangan, dan Benedictus Alvin (Bogel) yang selalu kena pukulan tiap kali ketemu serta yang telah memberikan tumpangan print gratis untuk skripsi ini. Terimakasih telah mengukir cerita dengan tawa, canda, suka, dan duka bersama. Serta semua yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terima kasih untuk canda-tawa, cerita dan cinta yang sudah kita ukir bersama.

11. Kelas Komunikasi B dan Humas D. Terima kasih untuk semua hal-hal indah yang pernah terlewati selama kuliah ini. Kelas yang paling ramai ketika menjalankan kegiatan EO dalam tugas mata kuliah *Public Speaking*. Sukses selalu untuk kita semua.
12. Teman-teman KKM 49, Anita, Firman, Soleh, Sherly, Tony, Novel, Dewi, Niken, Melia, Ridwan, Teh Tia, Abah, Mba Tri, dan Devi.
13. Teman-teman Ilmu Komunikasi dan Lab. Fisip Untirta. Galuh Gamabrata, Hegar Aditya Ladzuar, Dini Annisa Haryani, Antoni Budi Mulya, Beny Fajar Ramadhan, M. Fajri Kurniawan, M. Riyansyah Muzta Farid, Putri Dwi Lestari, Adi Prayoga, Budy Sumitra, Mety, dan Nida. Kemudian adik-adik junior yang menjadi pengurus Lab. Multimedia, Ojan, Ferdian, Hikmat, Harsop, Mimi, Mega, Deta, Trina, Hilman, Pingki, Ilham, Nisfi, Lilian, Desi, Ajeng, Tesa, Nabila, Novi, Cevi, Catur, dan semuanya yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-

persatu. Terima kasih atas pengalaman yang diberikan dan ilmunya dalam dunia perkuliahan ataupun Skripsi.

14. Serta kepada pihak-pihak yang tidak disebutkan satu-persatu, yang turut membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

Skripsi ini adalah hasil karya peneliti. Oleh karena itu, peneliti dapat mempertanggung jawabkan baik isi maupun bentuk skripsi ini sepenuhnya. Peneliti berharap skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Serang, Juni 2016

Penulis

Iden Salman Aminudin

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Buku .....	8
2.2 Tata Aturan Halaman Buku .....	9
2.3 Persepsi .....	10
2.2.1 Proses Terbentuknya Persepsi .....	11
2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Persepsi .....	12

2.4 Esai Foto .....	12
2.5 Desain Komunikasi Visual .....	13
2.5.1 Komunikasi .....	14
2.5.2 Desain .....	15
2.6 Proses Perancangan Grafis .....	17
2.7 Fotografi .....	22
2.7.1 Komposisi Dalam Fotografi .....	23
2.8 Layouting .....	29
2.8.1 Jenis-Jenis Layout .....	32
2.9 Branding .....	33
2.10 Target Audiens .....	34
2.11 Kerangka Berfikir .....	36
2.12 Hipotesis .....	37
2.13 Operasional Variabel .....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Metode Penelitian .....	39
3.2 Metode Desain .....	40
3.2.1 Konsep Kreatif .....	40
3.2.2 Teknik Visualisasi .....	43
3.3 Instrumen Penelitian .....	47
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data .....	48
3.4 Penentuan Sampel .....	49
3.4.1 Populasi .....	49

3.4.2 Sampel .....	49
3.4.3 Teknik Sampling .....	50
3.5 Teknik Pengolahan Data .....	50
3.6 Teknik Analisi Data .....	52
3.6.1 Uji Validitas .....	52
3.6.2 Uji Reliabilitas .....	52
3.6.3 Analisis Data Deskriptif .....	54
3.7 Hasil Pengujian Instrumen Penelitian .....	55
3.7.1 Hasil Uji Validitas .....	55
3.7.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	56
3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian .....	56
<b>BAB IV Pembahasan .....</b>	<b>58</b>
4.1 Proses Perancangan Desain .....	58
4.1.1 Konsep .....	58
4.1.2 Media .....	59
4.1.3 Ide .....	60
4.1.4 Data .....	61
4.1.5 Teknik dan Proses Visualisasi .....	62
4.1.6 Produksi .....	92
4.2 Fofografi .....	92
4.2.1 Komposisi Dalam Fotografi .....	93
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian .....	104
4.3.1 Analisis Data Deskriptif dan Pembahasan Hasil Penelitian .....	104

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>117</b>
5.1 Kesimpulan .....	117
5.2 Saran .....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>120</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>122</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>135</b>



## DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
DIAGRAM 2.1 Proses Perancangan Desain Grafis .....	17
DIAGRAM 4.1 Proses Perancangan Desain Grafis .....	59

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Operasional Variabel .....	38
Tabel 3.1 Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha .....	53
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Skor .....	54
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Kuesioner Persepsi Masyarakat Mengenai Perancangan Buku Selayang Pandang Kota Serang .....	55
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas .....	56
Tabel 3.5 Rincian Waktu Penelitian .....	57
Tabel 4.1 Pernyataan 1 .....	105
Tabel 4.2 Pernyataan 4 .....	106
Tabel 4.3 Pernyataan 5 .....	108
Tabel 4.4 Pernyataan 6 .....	109
Tabel 4.5 Pernyataan 8 .....	111
Tabel 4.6 Pernyataan 9 .....	112
Tabel 4.7 Pernyataan 10 .....	113
Tabel 4.8 Pernyataan 12 .....	114

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Cover buku Selayang Pandang Kota Serang .....	64
Gambar 4.2 Halaman baru dan judul .....	67
Gambar 4.3 Halaman ilustrasi dan halaman identitas penerbit .....	68
Gambar 4.4 Daftar isi buku Selayang Pandang Kota Serang .....	70
Gambar 4.5 Pembatas bab 1 Tentang Kota Serang .....	71
Gambar 4.6 Layout toponimi Kota Serang .....	73
Gambar 4.7 Layout Sejarah Kota Serang .....	75
Gambar 4.8 Layout Letak geografis Kota Serang .....	77
Gambar 4.9 Galeri kegiatan Pemerintahan Kota Serang .....	79
Gambar 4.10 Devider Kota Pendidikan .....	81
Gambar 4.11 Layout Kota Pendidikan .....	83
Gambar 4.12 Devider Kota Ekonomi dan Industri .....	85
Gambar 4.13 Layout Pasar Tradisional .....	87
Gambar 4.14 Layout UMKM sebagai wujud industri kreatif .....	89
Gambar 4.15 Devider Pertanian dan Pembangunan .....	89
Gambar 4.16 Layout pertanian dan Pembangunan .....	90
Gambar 4.17 Devider Kota Pariwisata dan Budaya .....	91
Gambar 4.18 Layout Pelabuhan Karangantu .....	92
Gambar 4.19 Foto Alun-alun Kota Serang .....	94

Gambar 4.20 Contoh foto dengan lensa wide .....	98
Gambar 4.21 Contoh foto dengan lensa normal .....	98
Gambar 4.22 Contoh foto dengan teknik <i>Close-up</i> .....	99
Gambar 4.23 Contoh foto dengan teknik medium shoot .....	100
Gambar 4.24 Contoh foto dengan teknik <i>Wide Shoot</i> .....	101
Gambar 4.25 Contoh foto dengan teknik <i>Potrait</i> .....	101
Gambar 4.26 Contoh foto dengan teknik <i>Low angel shoot</i> .....	102
Gambar 4.27 Contoh foto dengan teknik <i>eye level view</i> .....	103
Gambar 4.28 Contoh foto dengan teknik <i>High Angel</i> .....	104
Gambar 4.29 Contoh foto dengan pengambilan <i>Wide Angel</i> .....	105

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Bimbingan .....	123
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian .....	125
Lampiran 3 Hasil Kuesioner .....	128
Lampiran 4 Buku Selayang Pandang Kota Serang 2015 (Terpisah) .....	134

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kota Serang yang merupakan Ibu Kota Provinsi Banten memiliki beragam budaya, beragam kuliner, keindahan alam, kaya akan peninggalan sejarah, dan banyak lagi potensi lainnya yang selama ini belum atau bahkan tidak terpublikasikan dengan baik. Oleh karena itu, Kota Serang membutuhkan sebuah media komunikasi yang dapat merangkum keseluruhan profil Kota Serang, mulai dari sejarah, struktur pemerintahan, potensi wisata alam, wisata sejarah, wisata kuliner, potensi investasi, dan lain sebagainya yang dirangkum dalam sebuah media komunikasi.

Banyak cara untuk mempublikasikan profil sebuah daerah atau penyampaian informasi tentang profil daerah pada khalayak banyak (masarakat luas) baik lokal, nasional, bahkan internasional. Salah satu media komunikasi yang dapat merangkum profil dengan lengkap, efisien namun tidak mengurangi informasi yang diberikan, dan menarik untuk dilihat yaitu Buku Selayang Pandang.

Telaah mengenai metodologi desain dimulai antara desawarsa 1950 sampai 1960-an, diawali di negara-negara industri maju, terutama Inggris dan

Amerika<sup>1</sup>. Diawali dengan pelaksanaan beberapa konferensi mengenai metode desain dalam waktu yang hampir bersamaan di Inggris, Amerika dan (saat itu) Czechoslovakia, yang kemudian berlanjut dengan bergabungnya sejumlah pakar dan pemerhati sehingga menjadi suatu kelompok perintis yang mampu mengembangkan pemikiran-pemikiran tentang metodologi desain.<sup>2</sup>

Pada awalnya istilah *design* dan *designing* mengandung pengertian yang terbatas pada aktivitas para arsitek, ahli teknik, dan para perancang bidang lain yang menghasilkan gambar yang diperlukan dalam rangka pelaksanaan pembuatan sebuah barang (karya desain).

Melalui riset tentang masalah desain (1987), Axel von Saldem telah menemukan bahwa pada akhir abad 16 di Italia terdapat kata *disegno interno* yang berarti konsep untuk karya yang akan dilaksanakan, dan kata *disegno esterno* yang berarti karya yang sudah dilaksanakan<sup>3</sup>. Dari sinilah asal kata *design* atau desain. Yang intinya, dalam pengertian awal, kata desain selalu mengandung penekanan pada dihasilkannya gambar rencana.

Dengan seiring perkembangannya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) banyak hal-hal baru yang dapat dilakukan oleh Humas dari Institusi Pemerintahan Kota serang dalam hal menyebarluaskan, atau memberikan informasi

---

<sup>1</sup>Imam Buchori Z., “Desain, Sains Desain, dan Sains Tentang Desain”, Simposium Internasional Ilmu desain di ITB, 2005.

<sup>2</sup> Jones dalam “Pengantar Desain Komunikasi Visual”. Lampung. Andi Publisher.

<sup>3</sup>Burdek dalam Widagdo, “Estetika dalam Perjalanan Sejarah – Arti dan Perannya dalam Desain” Simposium Internasional Ilmu Desain di ITB, 2005.



kepada khalayak luas tentang potensi daerahnya. Dimana salah satunya yaitu dengan Buku Selayang Pandang.

Buku selayang pandang berisikan tentang segala hal yang perlu mereka informasikan kepada masyarakat luas, seperti profil Institusi atau Perusahaan tersebut yang terdiri dari sejarahnya, perkembangan yang telah dilakukan, hingga struktur organisasinya.

Hingga saat ini banyak daerah-daerah atau kota-kota besar di Indonesia yang telah memiliki Buku Selayang Pandang mereka sendiri, seperti Jakarta, Bandung, Solo, dan Jogjakarta. Buku selayang pandang tersebut mereka bagikan kepada pengunjung kota mereka sebagai kenang-kenangan karena telah mengunjungi kota mereka. Hal tersebut juga merupakan strategi dalam menyebarkan informasi-informasi penting kota mereka melalui selayang pandang tersebut.

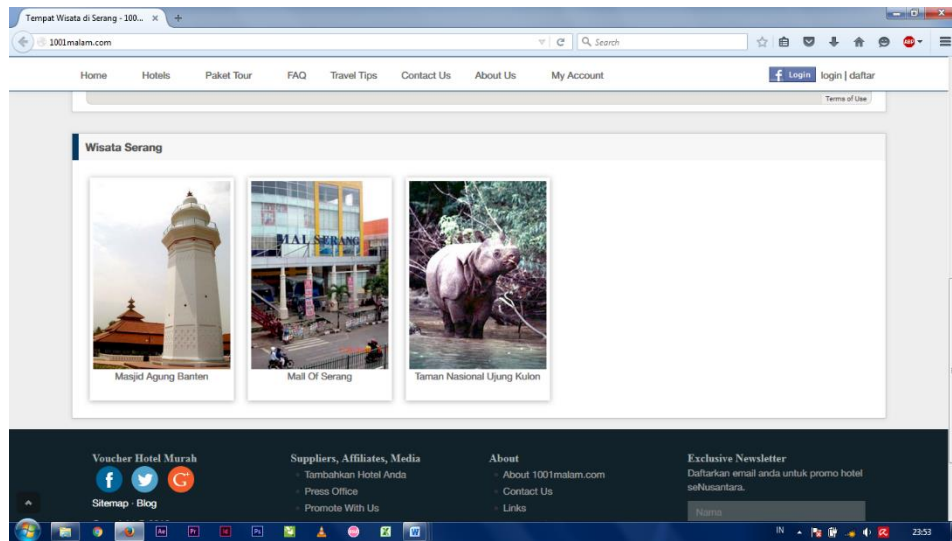
Kota Serang terletak di sebelah Utara Provinsi Banten, serta dikelilingi oleh Kabupaten Serang di sebelah selatan, barat, dan timur, dan Laut Jawa di sebelah utara. Kota Serang terdiri atas 6 kecamatan, yaitu Kecamatan Serang, Kecamatan Cipocok Jaya, Kecamatan Curug, Kecamatan Kasemen, Kecamatan Taktakan, dan Kecamatan Walantaka, yang kemudian kecamatan-kecamatan tersebut dibagi lagi atas sejumlah kelurahan. Sebelumnya Serang merupakan bagian dari wilayah Kabupaten Serang, kemudian resmi ditetapkan sebagai Kotamadya pada tanggal 2 November 2007.

Kota Serang juga memiliki banyak potensi yang dapat dikembangkan sebagai kota wisata, baik wisata alam, religi, sejarah, maupun kulinernya. Wisata sejarah misalnya, Kota Serang memiliki banyak peninggalan-peninggalan bersejarah yang berasal dari Kerajaan Banten, seperti Masjid Banten Lama, Keraton, Spelwijk, dan Musium Banten.

Berbagai potensi itu lah yang akan dirangkum ke dalam buku selayang pandang. Kota Serang yang memiliki banyak budaya dan berbagai macam kegiatan adat, memiliki banyak potensi wisata yang bisa di maksimalkan, perlu sekiranya dirangkum dalam sebuah media komunikasi untuk diinformasikan kepada masyarakat luas.

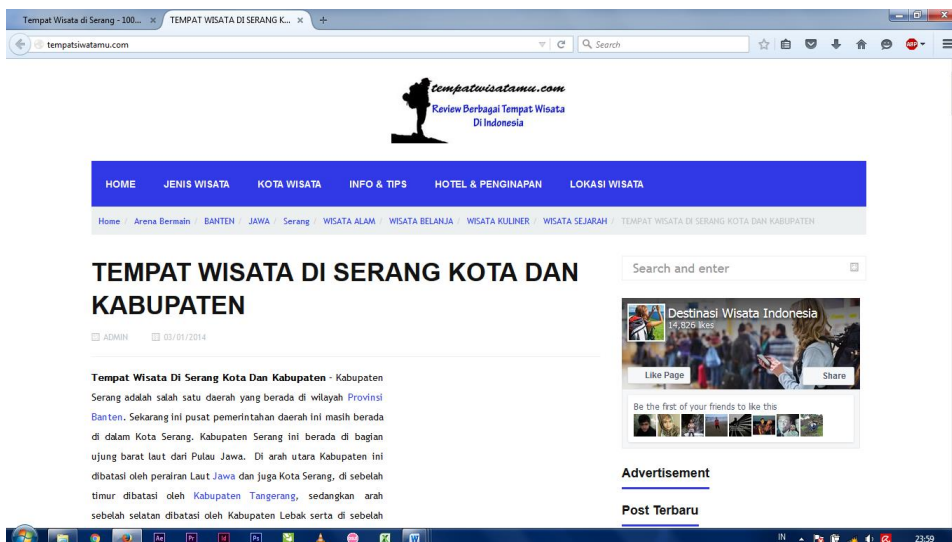
Namun, dengan begitu banyaknya potensi yang dimiliki belum ada media yang mengekspose secara menyeluruh bagaimana Kota Serang itu. Contohnya jika kita melakukan *searching* di mesin pencari google tentang destinasi wisata di Kota Serang, hanya ada beberapa tempat saja yang dimuat di berbagai situs yang menyajikan tempat-tempat wisata.

Contoh dalam situs [www.1001malam.com](http://www.1001malam.com) hanya terdapat Masjid Agung Banten, Mal Serang, dan Taman Nasional Ujung Kulon. Padahal Taman Nasional Ujung Kulon tidak termasuk daerah Kota Serang



Gambar 1.1 screenshot situs www.1001malam.com

Lain lagi dari situs tempatwisatamu.com, dalam situs ini memberikan informasi tentang destinasi wisata di Kota Serang hampir secara menyeluruh. Mulai dari wisata sejarahnya, religinya, hingga kuliner disebutkan di situs tersebut. Namun kekurangannya ialah masih ada tempat-tempat yang belum di sebutkan dalam situs tersebut yaitu situ ciwaka misalnya.



Gambar 1.2 screenshot situs tempatwisatamu.com

Dengan melihat kurangnya informasi yang dapat kita temukan dari website-website yang tersebar di dunia maya seperti yang sudah dicontohkan di atas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah media yang dapat menyebarkan informasi tentang Kota Serang ini secara informatif, menarik, dan efisien tentunya.

Dengan latar belakang masalah ini lah peneliti tertarik untuk membuat Profil Kota Serang dengan media Buku Selayang Pandang. Oleh karena itu Peneliti mengajukan Skripsi dengan judul **“Persepsi Masyarakat Mengenai Aspek Desain Grafis Buku Selayang Pandang Kota Serang”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas Peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut: **Bagaimana persepsi masyarakat mengenai buku Selayang Pandang Kota Serang 2015**

## **1.3. Identifikasi Masalah**

Dengan berlandaskan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat buku esai fotografi yang menarik bagi masyarakat?
- b. Bagaimana membuat buku esai fotografi yang bersifat deskriptif dan persuasif?
- c. Bagaimana persepsi masyarakat mengenai buku Selayang Pandang Kota Serang 2015?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan buku selayang pandang Kota Serang ini yaitu bertujuan **untuk mengetahui bagaimana cara membuat media yang dapat mempersuaf, menggambarkan dan menginformasikan kepada masyarakat luas serta persepsi masyarakat mengenai buku Selayang Pandang Kota Serang.** Dimana salah satu media yang saat ini banyak digunakan oleh perusahaan maupun pemerintahan daerah lainnya menggunakan buku esai foto dalam bentuk selayang pandang.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

##### **A. Teoritis**

Manfaat dari penelitian ini secara teoritis yaitu menjadi sebuah media untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan dan juga sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang serupa.

##### **B. Praktis**

Manfaat dari penelitian ini secara praktis yaitu dapat dijadikan masukan untuk Pemerintah Kota Serang dalam memilih media komunikasi dalam menyebarkan informasi tentang Kota Serang.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Buku**

Buku dalam arti luas buku mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran papyrus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala macam bentuknya: berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, katron dan kayu. Buku merupakan hasil perekaman dan perbanyakan (multiplikasi) yang paling populer dan awet. Berbeda dengan majalah, apalagi surat kabar, buku direncanakan untuk dibaca dengan tak seberapa memperdulikan kebaruannya karena tanggal terbitnya kurang mempengaruhi.

Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa (Muktiono, 2003: 22).<sup>4</sup> Karena buku adalah benda material, buku bisa disimpan di dalam ‘Museum Buku’ yang dikenal sebagai perpustakaan. Perpustakaan ini berawal di Timur Tengah sekitar 3000–2000SM kira-kira pada waktu yang sama dengan mulai semakin besarnya peranan penulisan piktografik di zaman dahulu. Salah satu perpustakaan kuno terbesar dibangun oleh orang Yunani di Alexandria pada abad ke-3.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Muktiono Joko D. “Aku Cinta Buku : Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak” PT. Elex Media Komputindo 2003 hal 22

<sup>5</sup> Danesi, Marcel. 2010. “Pesan, Tanda, dan Makna” Jalasutra. Yogyakarta. hal 74.

Akan tetapi, pengejalan pengetahuan bukan satu satunya fungsi yang dibawa oleh buku. Selama paling sedikit lima abad, buku juga dibuat sebagai suatu bentuk seni sastra dan sarana pengalihan perhatian massa. Karya–karya fiksi tak terhitung jumlahnya yang dikenal sebagai novel dan sampai kepada kita sejak zaman Abad pertengahan sudah dibaca, dan akan terus dibaca, oleh jutaan manusia hanya untuk kenikmatan pembacanya saja.<sup>6</sup>

Dari pemaparan di atas dapat kita simpulkan buku merupakan alat komunikasi berjangka panjang dan mungkin yang paling berpengaruh kepada perkembangan kebudayaan manusia. Di dalam buku, dipusatkan dan dihimpun lebih banyak hasil pemikiran dan pengalaman manusia daripada di dalam sarana komunikasi lainnya.

## **2.2. Tata Aturan Halaman Buku**

Tata urutan sebuah halaman buku menurut buku Anatomi Buku karya Iyan WB, yaitu sebagai berikut:<sup>7</sup>

1. *Cover*, merupakan bagian terluar buku, berfungsi sebagai penarik perhatian konsumen serta untuk melindungi isi buku. Halaman kosong, merupakan halaman kedua setelah *cover* atau sampul buku.
2. Halaman baru, juga merupakan halaman kosong, berhadapan dengan halaman belakang sampul.

---

<sup>6</sup> Danesi, Marcel. 2010 “Pesan, Tanda, dan Makna”. Yogyakarta. Penerbit Jalasutra, hal 74.

<sup>7</sup> Iyan WB. 2007. “Anatomi Buku”. Bandung. Penerbit Kolbu. hal 22



3. Halaman judul, merupakan halaman yang berisi teks berupa judul tanpa disertai dengan apapun. Pada halaman ini teks judul merupakan *point of interest* dari halaman tersebut.
4. Halaman ilustrasi, merupakan halaman pendukung ( ada atau tidak adanya, tidak begitu berpengaruh terhadap identitas buku) ilustrasi hanya sebagai pendukung atau untuk mempercantik buku.
5. Pembuka, merupakan halaman yang hampir mirip dengan halaman judul namun terdapat beberapa ornamen atau ilustrasi pendukungnya.
6. Halaman identitas penerbitan, halaman ini berisikan identitas buku yaitu berupa judul, pengarang, tahun penerbitan, designer, nama pencetak, banyak halaman serta ukuran buku.
7. Halaman isi, merupakan halaman inti dari karya pengarang.

### **2.3. Persepsi**

Terbentuknya persepsi dimulai dengan pengamatan yang melalui proses hubungan melihat, mendengar, menyentuh, merasakan, dan menerima sesuatu hal yang kemudian seseorang menseleksi, mengorganisasi, dan menginterpretasikan informasi yang direrimanya menjadi suatu gambaran yang berarti. Terjadinya pengamatan ini dipengaruhi oleh pengalaman masa lampau dan sikap seseorang dari individu. Dan biasanya persepsi ini hanya berlaku bagi dirinya dan tidak bagi orang lain. Selain itu juga persepsi ini tidak bertahan seumur hidup, dapat berubah sesuai dengan perkembangan pengalaman, perubahan kebutuhan, dan sikap dari seseorang baik laki-laki maupun perempuan.

Menurut Philip Kotler, persepsi adalah proses bagaimana seseorang menyeleksi, mengatur, dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti. Persepsi dapat diartikan sebagai suatu proses kategorisasi dan interpretasi yang bersifat selektif. Adapun faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah karakteristik orang yang dipersepsi dan faktor situasional.<sup>8</sup>

### **2.2.1. Proses Terbentuknya Persepsi**

Proses pembentukan persepsi diawali dengan masuknya sumber melalui suara, penglihatan, rasa, aroma atau sentuhan manusia, diterima oleh indera manusia (*sensory receptor*) sebagai bentuk sensasi. Sejumlah besar sensasi yang diperoleh dari proses pertama di atas kemudian diseleksi dan diterima. Fungsi penyaringan ini dijalankan oleh faktor seperti harapan individu, motivasi, dan sikap.

Sensasi yang diperoleh dari hasil penyaringan pada tahap kedua itu merupakan input bagi tahap ketiga, tahap pengorganisasian sensasi. Dari tahap ini akan diperoleh sensasi yang merupakan satu kesatuan yang lebih teratur dibandingkan dengan sensasi yang sebelumnya.

Tahap keempat merupakan tahap penginterpretasian seperti pengalaman, proses belajar, dan kepribadian. Apabila proses ini selesai dilalui, maka akan diperoleh hasil akhir berupa persepsi.

---

<sup>8</sup> Kotler, Philip. 1995. "Marketing Management Analysis, Planning, Implementation & Control". Prentice Hall Int – terjemahan "Manajemen Pemasaran" hal 219.

### **2.2.2. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi**

Berikut merupakan faktor yang dapat mempengaruhi persepsi seseorang menurut Vincent:<sup>9</sup>

1. Pengalaman masa lalu dapat mempengaruhi seseorang karena manusia biasanya akan menarik kesimpulan yang sama dengan apa yang ia lihat, dengar, dan rasakan.
2. Keinginan dapat mempengaruhi persepsi seseorang dalam hal membuat keputusan. Manusia cenderung menolak tawaran yang tidak sesuai dengan apa yang ia harapkan.
3. Pengalaman dari teman-teman, dimana mereka akan menceritakan pengalaman yang telah dialaminya. Hal ini jelas mempengaruhi persepsi seseorang.

### **2.4. Esai Foto**

Buku esai foto adalah sebuah buku yang berisi foto yang bercerita, dari sebuah rentetan atau rangkaian peristiwa. Esai foto merupakan bentuk yang paling kompleks, dan karenai tu paling menantang. Pekerjaan ini tidak hanya melibatkan fotografer tapi Juga editor dan desain grafis yang bekerja.

Dalam membangun sebuah esai foto, dibutuhkan seleksi dan pengaturan yang tepat agar foto-foto dapat bercerita lewat satu tema. Secara keseluruhan, masalah yang diangkat harusnya lebih dalam, lebih utuh, lebih imajinatif dan

---

<sup>9</sup> Gaspersz, Vincent. 1997. "Manajemen Bisnis Total dalam Era Globalisasi". Jakarta. Penerbit: PT. Gramedia. Hal. 35.

memberikan dimensi yang lebih luas dibandingkan yang dapat dicapai oleh foto tunggal.

Subjek untuk esai foto bisa sangat beragam, bisa kejadian, tokoh, gagasan atau sebuah tempat. Cara penuturannya pun beragam pula, kronologis, tematik. Esai bentuknya fleksibel, yang terpenting adalah foto-foto tersebut saling melengkapi, menjadi sinergi dalam bentuk alur cerita. Secara umum, seperti terlihat dalam contoh, foto-foto disusun menjadi cerita yang punya narasi atau alur. Foto pertama biasanya memikat, memancing pembaca untuk ingin tahu kelanjutan dari cerita tersebut. Selanjutnya foto-foto yang membangun badan cerita dan menggiring pemirsa ke puncak. Kemudian foto yang melengkapi cerita dan foto penutup yang berfungsi mengikat sekaligus memberikan kedalaman dan arti.

## **2.5. Desain Komunikasi Visual**

Menurut definisinya, Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen garis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian gagasan dapat diterima oleh individu atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Kusrianto, Adi. 2007. "Pengantar Desain Komunikasi Visual". Lampung. Andi Publisher. hal. 2

### 2.5.1. Komunikasi

*Komunikasi yang baik membuat orang menjadi “melek” bagaikan meminum secangkir kopi kental, yang membuat susah tidur.*<sup>11</sup> Pernyataan ini menjelaskan, bahwa komunikasi yang baik adalah proses penyampaian pesan yang tersampaikan secara menyeluruh, mampu membuat Komunikan merasa penasaran dan tidak ingin berpaling dari sang Komunikator. Dalam hal ini, peran dari seorang Komunikator sangat penting dalam memilih metode, cara, atau media untuk menyampaikan pesannya.

Secara umum, Komunikasi ialah proses penyampaian pesan dari Komunikator kepada Komunikan, atau definisi komunikasi menurut Harold Lasswell “*Who, say what, in which what channel, to whom, with what effect*” - komunikasi ialah siapa (komunikator), mengatakan apa (pesan), dengan perantara apa (media), kepada siapa (komunikan), dan apa efeknya.

Di dalam suatu kegiatan, komunikasi menyangkut suatu disiplin atau bidang ilmu, yaitu Ilmu Komunikasi. Kita mengenal Ilmu Komunikasi massa, Komunikasi Internasional, Komunikasi jaringan maya, dan lain sebagainya. Di dalam konteks ilmiah, Ilmu Komunikasi mempelajari teknik berkomunikasi, teknik bernegosiasi, teknik berpidato/berbicara di depan umum, dll. Sebagai suatu disiplin ilmu, komunikasi dipelajari sebagai pendekatan ilmiah, selain juga menekankan unsur artistik kreatif.

---

<sup>11</sup> Anne Morrow Lindberg dalam “Pengantar Desain Komunikasi Visual” Hal 1

Kata komunikasi sendiri berasal dari kata *Communication = Communis = Common* yang artinya umum atau bersama. Sedangkan *transmitting*, atau menyampaikan pesan, adalah proses pemberian atau pertukaran informasi melalui aktifitas komunikasi tersebut.<sup>12</sup>

Kegiatan komunikasi merupakan bagian yang tidak mungkin terlepas dari kegiatan interaksi manusia sehari-hari, mustahil bagi manusia untuk tidak melakukan interaksi dengan sekitarnya baik secara verbal maupun non verbal. Contohnya ketika hendak meminta bantuan kepada seseorang pasti disitu akan terjadi komunikasi antara peminta bantuan (komunikator) dan yang dimintai bantuan (komunikan).

Keberhasilan dari sebuah kegiatan komunikasi ialah tersampainya “pesan” dari “Komunikator” kepada “Komunikan” tanpa adanya pengurangan atau penambahan dari isi pesan yang disampaikan, atau yang biasa kita sebut dengan kegiatan Komunikasi yang baik.

### **2.5.2. DESAIN**

Telaah mengenai metodologi desain dimulai antara dasawarsa 1950 sampai 1960-an, diawali di negara-negara industri maju, terutama Inggris dan Amerika.<sup>13</sup>

Diawali dengan pelaksanaan beberapa konferensi mengenai metode desain dalam waktu yang hampir bersamaan di Inggris, Amerika, dan Czechoslovakia, yang kemudian berlanjut dengan bergabungnya sejumlah pakar dan pemerhati

---

<sup>12</sup> Kusrianto, Adi. 2007. “Pengantar Desain Komunikasi Visual”. Lampung. Andi Publisher. hal 4

<sup>13</sup> Imam Buchori Z., “Desain, Sains Desain, dan Sains Tentang Desain”, Simposium Internasional Ilmu Desain ITB, 2005

sehingga menjadi suatu kelompok perintis yang mampu mengembangkan pemikiran-pemikiran tentang metodologi desain.<sup>14</sup>

Pada awalnya istilah *design* atau *designing* mengandung pengertian yang terbatas pada aktivitas para arsitek, ahli teknik, dan para perancang bidang lain yang menghasilkan gambar yang diperlukan dalam rangka pelaksanaan pembuatan sebuah barang (karya desain).

Melalui riset tentang masalah desain (1987), Axel von Saldem telah menemukan bahwa pada akhir abad 16 di Italia terdapat kata *disegno interno* yang berarti konsep untuk karya yang akan dilaksanakan, dan kata *disegno esterno* yang berarti karya yang sudah dilaksanakan. Dari sinilah asal kata *design* atau desain terbentuk.<sup>15</sup>

Perkembangan mutakhir dunia yang semakin kompleks, inklusif dan terbuka, dengan tuntutan kebutuhan hidup yang semakin beragam, menyebabkan aktivitas perancangan dan perencanaan arau desain tidak lagi bertujuan menghasilkan benda-benda kongkret yang bersifat fisik, melainkan juga meluas pada sesuatu yang bersifat konseptual (non fisik), antara lain seperti pola kerja, pola komunikasi, dan lain sebagainya yang bentuk format penampilannya selain berbentuk gambar juga berbentuk skema atau diagra, model, model matematik, tabel, dan lainnya.

---

<sup>14</sup> Jones dalam “Pengantar Desain Komunikasi Visual”. Lampung. Andi Publisher.

<sup>15</sup> Burdek dalam Widagdo, “Estetika dalam Perjalanan Sejarah – Arti dan Peranannya dalam Desain”, Simposium Internasional Ilmu Desain, ITB, 2005

Imam Buchori Zainuddin, Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB (2005) membagi definisi desain ke dalam 2 (dua) bidang yaitu bidang seni rupa dan bidang rekayasa, yaitu sebagai berikut:<sup>16</sup>

- Dalam bidang keseni-rupa: Upaya mencari inovasi dengan menciptakan suatu produk baru yang memenuhi kriteria (atau kondisi yang diinginkan), bersifat humaniora. Dalam hal ini bentuk menjadi tujuan.
- Dalam bidang rekayasa : Upaya mencari inovasi dengan menciptakan suatu produk baru yang memenuhi kriteria efektivitas teknis dan berdasarkan efisiensi. Dalam hal ini bentuk adalah akibat.

Banyak pakar-pakar tentang desain yang memaparkan pendapatnya tentang apa itu desain. Namun peneliti berpacu pada definisi yang dikemukakan oleh Imam Buchori Zainuddin bahwa desain adalah “Aktifitas kreatif dalam mencari inovasi untuk merancang dan menciptakan apa yang hendak kita ciptakan atau yang akan kita lakukan”.

## 2.6. Proses Perancangan Grafis

Dalam perancangan desain grafis, ada beberapa tahapan proses yang harus dilalui, sebagaimana diagram berikut:<sup>17</sup>



Diagram: *Tips & Trick Graphics Design* 2008

<sup>16</sup> Imam Buchori Z., “Desain, Sains Desain, dan Sains Tentang Desain”, Simposium Internasional Ilmu Desain ITB, 2005

<sup>17</sup> Hendratman, Hendi. 2008. “*Tips & Trick Graphics Design*”. Bandung. Penerbit Informatika.



Diagram di atas merupakan proses perancangan desain secara umum. Diagram tersebut dapat diaplikasikan untuk bidang perancangan visual yang lain, seperti: arsitektur, tekstil/fashion, produk, multimedia, dll.

a. **Konsep**

Konsep adalah hasil kerja berupa pemikiran yang menentukan tujuan-tujuan, kelayakan dan segment/khalayak yang dituju. Konsep bisa didapatkan dari pihak non-grafis, antara lain: Ekonomi, politik, hukum, budaya, dan lain sebagainya yang ingin menterjemahkan ke dalam bentuk visual. Oleh karena itu desain grafis menjadi desain komunikasi visual karena dapat bekerja untuk membantu pihak yang membutuhkan solusi secara visual.

b. **Media**

Untuk mencapai kriteria ke sasaran / khalayak yang dituju, diperlukan studi kelayakan media yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuannya. Media bisa berupa cetak, elektronik, luar ruang, dan lain sebagainya.

c. **Ide**

Untuk mencari ide yang kreatif diperlukan studi banding, literatur, wawasan yang luas, diskusi, wawancara, dan lain-lain agar desain bisa efektif diterima khalayak dan membangkitkan kesan tertentu yang sulit dilupakan. Terkadang, untuk mendapatkan sebuah ide, diperlukan suatu ke-gila-an, membenturkan atau membuat sesuatu hal yang diluar pemikiran biasa (out of the box).

#### **d. Persiapan data**

Data berupa teks atau gambar terlebih dahulu harus kita pilah dan seleksi. Apakah data itu sangat penting sehingga harus tampil atau kurang penting sehingga bisa ditampilkan lebih kecil, samar, atau tidak dipakai sama sekali.

Data bisa berupa data informatif atau data estetis. Data informatif dapat berupa foto atau teks dan judul. Data estetis bisa berupa bingkai, gambar latar (background) efek grafis garis atau bidang untuk desain dengan menggunakan komputer, data harus dalam format digital atau file, oleh karena itu peralatan yang diperlukan untuk merubah data analog ke digital seperti Scanner, camera digital akan sangat membantu.

Tugas desainer adalah menggabungkan data informatif dan data estetis menjadi suatu kesatuan yang utuh. Tujuan desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan karya secara visual, oleh karena itu jangan sampai estetika mengorbankan pesan atau informasi.

#### **e. Visualisasi**

Dalam visualisasi, desainer perlu mengetahui faktor-faktor yang dapat membuat desain menjadi menarik secara visual. Adapun beberapa faktor tersebut diantaranya:

##### **1) Pemilihan Warna**

Setelah data di seleksi dengan skala prioritas, kemudian lanjutkan dengan menentukan warna yang cocok untuk karya yang akan kita buat.

Pemilihan warna dapat ditentukan dari konsep analisa dan strategi,

dengan melakukan hal tersebut akan mempermudah serta konsisten dalam pembuatan karya yang akan kita buat.

Adapun berikut pengartian warna menurut psikologinya :<sup>18</sup>

Tabel 2.1  
Jenis Warna dan Pemaknaannya

Warna	Makna
Merah	Melambangkan : perjuangan, nafsu, aktif, agresif, dominan, kemauankeras, persaingan, keberanian, energi, kehangatan, cinta, bahaya.
Biru	Melambangkan : kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, pendidikan, keteraturan.
Hijau	Melambangkan : alami, sehat, keinginan, keberuntungan, kebanggaan, kekerasan hati, berkuasa.
Kuning	Melambangkan : optimisme, harapan, ketidak jujuran, berubah-ubah, gembira, santai.
Ungu	Melambangkan : spiritual, misteri, kebangsawanan, sombong, kasar, keangkuhan.
Oranye	Melambangkan : energi, semangat, kesegaran, keseimbangan, ceria, hangat.
Cokelat	Melambangkan : tanah/bumi, kenyamanan, daya tahan, suka merebut, tidak suka memberi hati, kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan.
Abu-abu	Melambangkan : intelek, futuristik, milenium, kesederhanaan, kesedihan.
Putih	Melambangkan : suci, bersih, tepat, tidak bersalah, menyerah.
Hitam	Melambangkan : kekuatan, jahat, canggih, kematian, misteri, ketakutan, kesedihan, anggun.

Sumber: Tips & Trick Graphics Design 2008 hal. 53

<sup>18</sup> Hendratman, Hendi. 2008. "*Tips & Trick Graphics Design*". Bandung. Penerbit Informatika. hal. 53

## 2) Layout

Layout adalah usaha untuk menyusun, menata unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif.

Jika data atau unsur grafis dan warna yang akan dipakai telah dipastikan sebelumnya, maka selanjutnya kita dapat melakukan proses tata letak (layout).

Namun pekerjaan layout ini memerlukan kaidah-kaidah yang perlu diketahui seperti proporsi, keseimbangan, irama, kesatuan, fokus, dan kontras. Terkadang kita sulit untuk memenuhi semua kaidah tersebut ke dalam desain. Lebih mudah jika kita fokus pada salah satu kaidah tersebut dan kompromi dengan kaidah lainnya.

Untuk mendesain layout, biasanya dalam pembuatannya menggunakan komputer dengan software-software desain yang biasa digunakan yaitu Photoshop, CorelDraw, Illustrator, indesign, dan lain-lain.

## 3) Finishing

Informasi dan data estetis telah tersusun rapih, namun tetap masih terdapat beberapa kekurangan yang apabila ditambahkan dapat menghasilkan karya yang lebih “Wah”. Sama seperti bangunan, meskipun bangunan tersebut telah dibangun sesuai dengan denahnya, memiliki bentuk yang unik, tapi tidak ada keramik, tidak dicat, diberi hiasan, pagar, dan pintu, maka bangunan tersebut dapat dibilang belum di selesai (finish).

Begitu pula dengan desain grafis, agar tampilan hasil karya menjadi lebih menarik, lebih megah, lebih wah, perlu ditambahkan detail berupa tekstur, efek, cahaya, dan bentuk-bentuk lainnya yang harmonis. Dalam hal efek, software yang baik digunakan adalah adobe Photoshop dan After Effect.

#### **f. Produksi**

Setelah desain semua selesai, langkah baiknya sebelum di *print out* lakukan dahulu proofing (*print preview* sebelum cetak). Jika warna dan komponen grafis lain tidak ada kesalahan, maka desain telah siap untuk di *print out* dan di perbanyak.

Konsep di atas bukanlah konsep baku. Banyak desainer-desainer menjalankan proses desainnya sesuai dengan apa yang menurut mereka perlu dilakukan terlebih dahulu. Namun konsep pastilah dilakukan di awal proses. Jika melakukan konsep di akhir, desain yang telah dibuat merupakan pembenaran dari hal yang salah.<sup>19</sup>

### **2.7. Fotografi**

Dari segi etimologi, fotografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *fos* yang berarti cahaya dan *grafos* yang berarti lukisan atau tulisan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia fotografi ialah “seni atau proses penghasilan gambar atau cahaya pada film.”<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Hendratman, Hendi. 2008. “Tips n Trik Graphic Design”. Bandung. Penerbit Informatika. hal 9-12.

<sup>20</sup> Kusrianto, Adi. 2007. “Pengantar Desain Komunikasi Visual”. Lampung. Andi Publisher.

Terdapat suatu perbedaan antara fotografi dengan bentuk lain dari grafis. Secara prinsip, foto hanya menampilkan suatu keadaan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Oleh karena itu, tidak ada interpretasi lain. Namun demikian, fotografer dapat memilih sudut pandang dari suatu objek atau memanfaatkan teknik fotografi menggunakan filter untuk mengubah warna.

Saat ini foto digital telah membuka cakrawala baru dalam teknik fotografi. Bukan saja dalam kecepatan proses, tetapi juga pada kemampuannya untuk memanipulasi hasil foto agar menjadi suatu hasil yang sama sekali berbeda dengan foto “mentah”nya.

Karya fotografi merupakan salah satu elemen dari desain grafis. Fungsinya sama seperti gambar, lukisan, maupun ornamen dekoratif, yaitu memberikan hiasan atau ilustrasi. Sebagai elemen, foto dapat menjadi fokus utama dari sebuah desain grafis. Namun demikian, foto yang mampu berdiri sendiri dalam membawakan pesan sangatlah terbatas. Secara minimum, dia didampingi unsur teks guna memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Walau demikian, perkembangan fotografi sangatlah pesat, hingga memunculkan banyak jenis-jenis fotografi baru yang tidak hanya dilihat dari satu aspek atau bagian saja.

### **2.7.1. Komposisi Dalam Fotografi.**

Komposisi dalam fotografi adalah suatu susunan dari lambang-lambang fotografi yang dibentuk dari unsur-unsur gambar yang meliputi : cahaya, kontras,

tekstur, ruang ketajaman, gerakan, dan garis yang diatur dalam suatu format.<sup>21</sup>  
(Prof. Dr. R. M Soelarko, 1999 ).

Komposisi yang akan disampaikan kepada audience, merupakan media yang sangat penting. Komposisi ini tak lepas dari teknik penyajian dan pengolahan gambar. Dan lebih dari itu komposisi memerlukan tinjauan kepekaan rasa atau artistic feeling.

a. Cahaya

Cahaya merupakan faktor penting dalam fotografi. Dan perlu diperhatikan oleh fotografer dalam proses pengolahan gambar. Hal ini disebabkan karena cahaya memiliki beberapa ciri yang berbeda dalam menampilkan perbedaan bentuk sebagai alternatif dalam menciptakan pengaruh yang khas. Cahaya memiliki ciri dasar yang penting, yaitu :

- 1) Kecerahan cahaya, adalah ukuran kuatnya cahaya. Kekuatan inilah yang menentukan lamanya penyinaran dan mempengaruhi kesan pada gambar.
- 2) Warna cahaya ini sangat penting, karena pengaruhnya terhadap pengungkapan warna pada transparasi film berwarna.

Fungsi cahaya :

- 1) Melambangkan isi dan kedalaman. Disini cahaya mampu menciptakan khayalan tiga dimensi.

---

<sup>21</sup> Soelarko. R. M. Dr. Prof. 1999 "Fotografi Untuk Salon dan Lomba Foto". Jakarta. Penerbit PT Karya Nusantara.

- 2) Menentukan suasana gambar. Pada gambar yang mengandung perasaan, cahaya diperlukan sebagai saran untuk mengungkapkan perasaan.
- 3) Cahaya menciptakan pola pada warna hitam putih atau Black and White.

b. Warna

Warna adalah gejala psikofisik yang dipengaruhi oleh cahaya. Warna dari suatu benda tidak akan terlihat bila tidak ada cahaya yang meneranginya. Dalam fotografi campuran dalam warna cahaya merupakan penjelas keadaan temperatur warna, kelvin. Cara pengungkapan warna yang baik :

- 1) Diungkapkan sesuai dengan alam, seperti : cahaya putih pada siang hari.
- 2) Diungkapkan seperti warna objeknya saat gambar dibuat.
- 3) Pengungkapan warna dapat baik walaupun warna objeknya nyata dicemarkan.

c. Kontras

Kontras adalah perbedaan yang sangat besar dari satu nada dengan nada yang lain. Kontras ini dapat dikurangi dengan menempatkan nada-nada tengah atau halftone. Pengaturan kontras dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Adapun pengaturan kontras itu dapat dilakukan dengan cara :

- 1) Mempengaruhi kontras objeknya dengan teknik pencahayaan.
- 2) Memilih jenis film, kontras atau lembut.
- 3) Mempengaruhi pada saat pengembangan proses pencetakan foto.
- 4) Memilih gradasi kertas cetak, gradasi lunak atau keras.



d. Ruang ketajaman atau Depth of Field

Adalah daerah diantara depan dan belakang objek yang masih terekam tajam. Fungsi ruang ketajaman ini adalah mengaburkan hal yang tidak perlu dan menonjolkan hal yang dianggap perlu. Mengenai jarak ruang ketajaman ini bisa dicapai melalui :

- 1) Jarak pemotretan. Semakin jauh jarak objek maka ruang ketajaman semakin luas, begitu sebaliknya jika objek semakin dekat maka jarak ruang ketajaman semakin sempit.
- 2) Kecepatan sedang. Objek bisa dikenali walau dalam keadaan diam.
- 3) Kecepatan tinggi. Objek nampak buram, bahkan tidak terlihat.

Standart fotografi dapat menciptakan ciri khas desain melalui media fotografi. Agar tercapai desain yang baik diperlukan pengolahan komposisi dalam pembuatan fotografinya. Teknik-teknik tersebut antara lain<sup>22</sup> :

1. Teknik Penggunaan Lensa

a. Lensa Sudut Lebar atau Wide Angle Lens

Pengambilan gambar dengan menggunakan lensa sudut lebar yang berefek lebih luas, ruang ketajaman luas, mempunyai efek tiga dimensi, serta distorsi atau perubahan bentuk perspektif pada gambar. Lensa kategori wide angle mempunyai ukuran antara lain 28 mm f /3,5 ; 35 mm f /3,5 (format kamera 35 mm).

---

<sup>22</sup> Soelarko. R. M. Dr. Prof. 1999 "Fotografi Untuk Salon dan Lomba Foto". Jakarta. Penerbit PT Karya Nusantara

Lensa sudut lebar ini bertujuan agar dalam pengambilan gambar dapat mencakup keseluruhan objek yang berada di masing-masing ruangan kerja.

b. Lensa Normal atau Normal Lens

Pengambilan gambar dengan menggunakan lensa normal berefek sudut pandang normal seperti sudut pandang manusia, tidak ada distorsi perspektif pada gambar.

Kategori lensa normal ukuran 50 mm f/3,5 ; 55 mm f/3,5 , format kamera 35 mm. Lensa normal ini digunakan untuk menimbulkan efek portrait yang sempurna sehingga dapat memperlihatkan karakter masing-masing orang.

c. Lensa Tele atau Tele Lens

Pengambilan gambar dengan menggunakan lensa tele mempunyai efek gambar lebih sempit, gambar tampak datar, tidak ada distorsi perspektif pada gambar.

Kategori lensa tele antara lain 85 mm f/3,5 ; 100 mm f/3,5 , format kamera 35mm. Lensa tele digunakan supaya ketika mengambil gambar setiap orang akan terlihat ruang ketajaman yang sempit sehingga objek terlihat lebih tajam.

## 2. Teknik Pengambilan Gambar

### a. *Close Up.*

Close up merupakan pengambilan gambar pandang dekat, yaitu bidikan kamera yang diarahkan pada bagian objek yang terbatas. Gambar yang dihasilkan akan nampak besar, sehingga detail objek nampak.

### b. *Medium Shoot.*

Merupakan Pengambilan gambar dengan ukuran setengah badan/bagian, yaitu bidikan kamera yang diarahkan pada objek dengan mengambil setengah bagian dari objek tersebut.

### c. *Wide/Landscape Shoot.*

Pengambilan gambar dengan jarak yang sangat jauh. Ini bertujuan untuk mendapatkan memasukkan banyak objek kedalam frame foto biasanya digunakan dalam mengambil gambar pemandangan.

### d. *Potrait.*

Pengambilan gambar dengan posisi *potrait* (berdiri)

### e. *Depth of Field.*

Pengambilan gambar dengan membuka diafragma besar atau menggunakan lensa tele, sehingga ruang ketajaman antara depan objek dan belakang obyek sangat sempit dan mempunyai kesan kabur sedangkan objek terlihat lebih tajam.

## 3. Sudut Pengambilan Gambar

### a. *Low Angle Shoot.*

Teknik pengambilan gambar dengan sudut yang lebih rendah dari obyek.

b. *Eye Level View*.

Teknik pengambilan gambar menggunakan sudut pandang sejajar. Dipakai sebagai upaya mendapat variasi komposisi.

c. *Wide Angle Shoot*.

Teknik pengambilan gambar yang menggunakan lensa wide dan dengan sudut pandang yang sangat jauh guna mencakup keseluruhan objek.

4. Teknik Pencahayaan

Teknik pencahayaan menggunakan sistem pencahayaan lampu studio dan pencahayaan buatan atau artificial light, dengan menggunakan lampu blitz maupun reflektor.

## 2.8. Layouting

Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang alam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.

Me-layout adalah salah satu proses atau tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout adalah pekerjanya. Namun definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa me-layout itu sama dengan mendesain.<sup>23</sup>

Dalam melakukan layouting, banyak tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh seorang desainer, seperti memilih ukuran dan jenis kertas yang akan

---

<sup>23</sup> Rustan, Suriyanto. 2008. "Layout Dasar dan Penerapannya". Jakarta : Gramedia. Hal 12

digunakan, memilih jenis dan ukuran huruf yang akan dipakai, menentukan letter spacing, word spacing dan leading, lebar paragraf dan lain sebagainya.

Layout memiliki banyak sekali elemen yang mempunyai peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan layout. Untuk membuat layout yang optimal, desainer perlu mengetahui peran masing-masing elemen tersebut.

Elemen layout dibagi menjadi 3 (tiga), yaitu elemen teks, elemen visual, dan invisible elemen, berikut penjelasannya.<sup>24</sup>

#### **A. Elemen Teks**

Pada umumnya, semua karya desain grafis yang berfungsi sebagai media komunikasi misalnya brosur, koran, panflet, majalah, poster, dan lain sebagainya mengandung elemen teks, baik itu hanya sebagian ataupun seluruhnya.

Ada banyak jenis elemen teks yang dapat digunakan dalam sebuah layout seperti Judul, *Deck*, *Byline*, *Body text*, sub judul, *Pull Quotes*, *Caption*, *Callouts*, *Kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *Header & Footer*, *Running Head*, Catatan Kaki, Nomor halaman, *Jumps*, *Signature*, *Nameplate*, dan *Masterhead*.

#### **B. Elemen Visual**

Elemen visual ialah semua elemen bukan teks yang terlihat dalam suatu layout. Bisa saja dalam suatu layout hanya terdapat elem teks dan tidak ada

---

<sup>24</sup> Rustan, Suriyanto. 2008. "Layout Dasar dan Penerapannya". Jakarta : Gramedia. Hal 33

elemen visual sama sekali di dalamnya. Dokumen-dokumen yang diketik, isi halaman buku telepon, biasanya tidak menggunakan elemen visual. Atau sebaliknya, hanya ada elemen visual tanpa ada elemen teks, misalnya iklan yang menggunakan strategi visual driven.

Adapun yang menjadi elemen visual adalah Foto, Artworks, Infographics, garis, kotak, inset, dan poin.

### **C. Invisible Elemen**

Elemen-elemen yang tergolong sebagai invisible elemen ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya. Selayaknya pondasi atau kerangka sebuah bangunan, elemen inilah yang dirancang terlebih dahulu oleh desainer, baru kemudian menyusul elemen-elemen teks dan visual. Sesuai dengan namanya, invisible elemen ini tidak terlihat pada hasil produksi.

Walaupun demikian elemen-elemen ini mempunyai fungsi yang sangat penting, apalagi bila layout akan menggunakan elemen teks yang banyak atau banyak halamannya. Dalam kondisi seperti itu, invisible elemen akan bermanfaat sebagai salah satu pembentuk *unity* dari keseluruhan layout. Adapun yang menjadi bagian dari invisible elemen ini adalah margin dan grid.

### 2.8.1. Jenis-Jenis Layout

Berikut merupakan beberapa jenis layout yang umum digunakan dalam me-layout sebuah buku, yaitu:<sup>25</sup>

#### **Mondrian Layout**

Mengacu pada konsep seorang pelukos Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian layout yang mengacu pada bentuk-bentuk *square/landscape/potrait*. Masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian serta memuat gambar/*copy* yang salin berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

#### **Multipanel Layout**

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

#### **Copy Heavy layout**

Tata letaknya menggunakan *copywriting* (naskah) atau dengan kata lain, komposisi layoutnya didominasi dengan penyajian teks (*copy*)

#### **Frame Layout**

Suatu tampilan atau layout di mana border/bingkai/framenya membentuk suatu naratif (memiliki cerita).

---

<sup>25</sup> Kusrianto, Adi. 2007. "Pengantar Desain Komunikasi Visual". Lampung. Andi Publisher. Hal 283

### **Sircus Layout**

Penyajian yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya, bahkan terkadang teks dan susunannya tidak beraturan.

### **Jumble Layout**

Penyajian yang merupakan kebalikan dari sircus layout, yaitu komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur.

### **Picture Window Layout**

Tampilan gambar yang besar menjadi ciri utama, dan diikuti dengan headline, keterangan gambar hanya memiliki porsi yang kecil.

## **2.9. Branding**

Branding (pembentukan merek) merupakan suatu proses pembentukan dan pemeliharaan seperangkat atribut dan nilai-nilai produk yang saling berhubungan secara logis, tepat, khusus, serta dapat menarik konsumen.<sup>26</sup> Branding merupakan istilah umum tentang pembentukan nama merek, tanda-tanda ataupun merek dagang bagi suatu produk.

Dari sebuah brand akan menyoroti posisi produk yang ditawarkan sehingga dapat diandalkan dengan perlu memberikan keyakinan kepada konsumennya atas produk atau jasa yang ditawarkan.

Suatu brand yang berhasil adalah yang memotivasi seseorang pelanggan untuk memilih brand tersebut dibandingkan memilih brand lainnya. Penetapan

---

<sup>26</sup> Syamsurizal, Dick. 2001. "*Branding Alternative*". Bandung, Humaniora Utama Press. hal 15



brand dapat mengubah persepsi pelanggan dari ketertarikan menuju kesetiaan dan pada akhirnya menjadi pendukung brand kita. Penetapan sebuah brand tidak sesederhana yang dengan hanya memunculkan sebuah logo dan produk saja, banyak aspek yang perlu dilakukan untuk membuat pelanggan menjadi pendukung brand kita.

Branding merupakan aktivitas menentukan citra yang ingin dibentuk dan upaya membentuk citra yang ingin dibentuk dan upaya pembentukan citra tersebut melalui berbagai macam kegiatan promosi (advertising, publisitas, dll) maupun pembenahan fitur dan fasilitas publik (yang disesuaikan dengan citra yang ingin di bentuk).

Citra yang baik dari sebuah brand dapat membangkitkan perasaan berupa kepercayaan, keyakinan, keamanan, kekuatan, keawetan, kecepatan, status, dan asosiasi lain yang diinginkan. Brand akan memberikan produk atau jasa menjadi lebih bernilai dari pada produk atau jasa tanpa brand.<sup>27</sup>

## **2.10. Target Audience**

### **1. Target Primer**

- a. Geografis :Masyarakat Kota Serang pada khususnya, dan masyarakat luar Kota Serang pada umumnya (Banten).
- b. Demografi :
  - 1). Usia : > 9 tahun
  - 2). Jenis Kelamin : M + F

---

<sup>27</sup> Kartajaya, Hermawan. 2004. "*On Brand*". Bandung. PT Mizan Pustaka.

3). Tingkat Pendidikan : SD - Perguruan Tinggi, pengamat sosial ekonomi, pengusaha/investor.

4). Klasifikasi golongan : lapisan masyarakat menengah hingga masyarakat golongan atas.

c. Psikografi, Behavior

1) Investor yang berminat untuk mengembangkan wilayah Kota Serang dengan membangun infrastruktur.

2) Adanya suatu sikap pada seseorang yang dipengaruhi oleh rasa ingin dihargai dan gaya hidup dari setiap individu (Value and Life Style), Sehingga timbul sifat-sifat sebagai berikut :

a. Emulator. Timbulnya sifat seseorang yang ambisius, berjuang maju, dan seringkali kurang puas dengan apa yang dimilikinya.

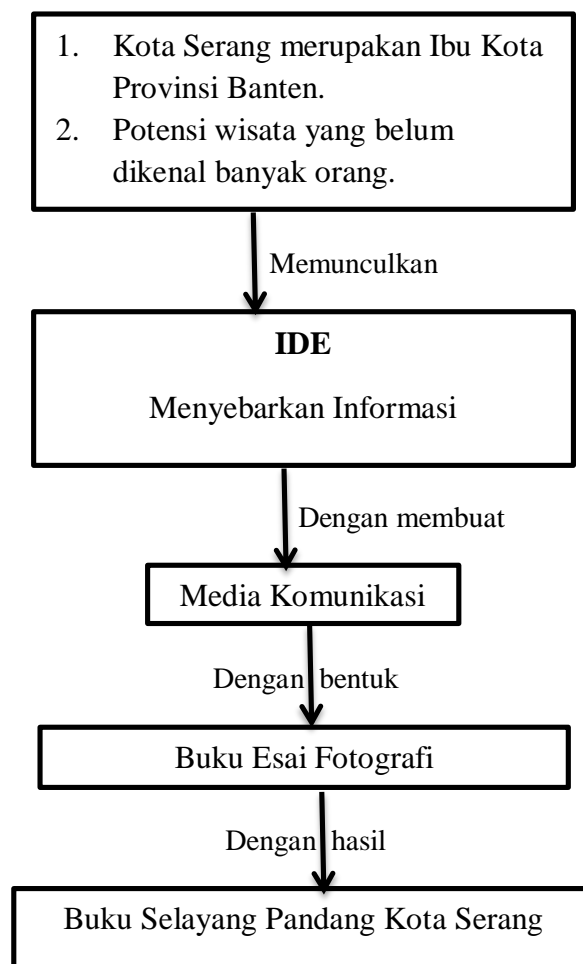
b. Sociotally Concius. Adanya sikap berkesadaran tinggi terhadap peristiwa sosial, dan terhadap lingkungan yang terkadang berlebihan (kritis intelektual).

c. Experimentals. Suatu sikap yang senang mencari pengalaman pribadi, mendahulukan aksi dan ekspresi diri. Senang melakukan aksi coba-coba yang dianggap dapat memperkaya pengalaman pribadi.

Dengan sikap mental tersebut diatas maka dengan adanya perencanaan perancangan promosi wilayah Kota Serang hendaknya dapat menjadi daya tarik bagi masyarakat luar.

2. Target Sekunder :  
Masyarakat Negara Republik Indonesia.
3. Target Tersier :  
Masyarakat Internasional

### 2.11. Kerangka Berpikir



## 2.12. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian, hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah tersebut bisa berupa pernyataan tentang hubungan dua variabel atau lebih, perbandingan (komparasi), atau variabel mandiri (deskripsi). Sedangkan arti hipotesis dalam statistik itu sendiri hipotesis adalah taksiran terhadap parameter populasi melalui data-data sampel.<sup>28</sup>

Hipotesis deskriptif, adalah dugaan tentang nilai suatu variabel mandiri, tidak membuat perbandingan atau hubungan.<sup>29</sup> Adapun hipotesis Peneliti mengenai persepsi masyarakat mengenai buku Selayang Pandang Kota Serang ini yaitu :

**Terdapat Persepsi Pada Masyarakat Mengenai Aspek Desain Grafis Buku  
Selayang Pandang Kota Serang**

## 2.13. Operasional Variabel

Penulis menyusun semua konsep yang telah dijelaskan sebelumnya kedalam sebuah bagan kerangka operasional. Dimana Operasional Variabel merupakan uraian mengenai dimensi, indikator, alat ukur dan skala yang digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dalam pembuatan angket atau kuesioner. Adapun berikut merupakan kerangka operasional variabel yang peneliti buat yaitu sebagai berikut :

---

<sup>28</sup> Sugiyono. 2010. "Statistika Untuk Penelitian". Bandung. Penerbit: Alfabeta. Hal:84.

<sup>29</sup> Sugiyono. 2010. "Statistika Untuk Penelitian". Bandung. Penerbit: Alfabeta. Hal:86

**Tabel 2.1**  
**Operasional Variabel**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Skala Pengukuran
1	2	3	4
Variabel X Persepsi Masyarakat Mengenai Aspek Desain Grafis Buku Selayang Pandang Kota Serang	Layouting	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan Cover Buku Selayang Pandang Kota Serang</li> <li>2. Tata letak isi buku Selayang Pandang Kota Serang</li> <li>3. Ukuran dan jenis font yang digunakan</li> <li>4. Bentuk pengemasan mulai dari bentuk buku hingga tampilan dan jumlah informasi dari buku Selayang Pandang Kota Serang</li> </ol>	
	Fotografi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Foto memiliki nilai estetika</li> <li>2. Foto memiliki nilai informasi</li> </ol>	
	Komunikasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Informasi yang terkandung dalam buku Selayang Pandang Kota Serang</li> <li>2. Penggunaan dan pemilihan kata dalam melakukan komunikasi deskriptif.</li> <li>3. Penggunaan dan pemilihan kata dalam melakukan komunikasi persuasif.</li> </ol>	

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>30</sup>

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan *mix method*. Maksudnya, metode yang digunakan merupakan penggabungan 2 (dua) metode (Kualitatif dan Kuantitatif) sehingga data yang dikumpulkan dapat berupa kata-kata, dan gambar, serta data yang berupa angka-angka. Selain itu, semua metode yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti.

Dalam pembuatan desain metodologi desain yang digunakan ialah metode merancang dengan gambar. Maksudnya dalam proses pembuatan perancangan dilaksanakan menggunakan gambar, baik dengan skala maupun non skala serta dilengkapi dengan model, pola, maket atau prototipe yang merupakan simulasi atau eksplorasi dari keadaan sebenarnya. Dalam metode ini berlangsung *trial-and-error* yang bersifat simulasi melalui gambar dan terpisah dari proses produksi barang. Eksplorasi dan simulasi perancangan terutama menghasilkan gagasan serta usulan yang bersifat visual dan teknis.<sup>31</sup>

Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut mungkin berasal dari

---

<sup>30</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan S&D", Alfabeta, Bandung, 2011. Hal 2.

<sup>31</sup> Jonathan Sarwono dalam "Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual" hal.6

naskah wawancara, catatan lapangan, videotape, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya. Pada penulisan laporan demikian, peneliti menganalisis data yang sangat kaya tersebut dan sejauh mungkin dalam bentuk aslinya. Hal itu hendaknya dilakukan seperti orang merajut sehingga setiap bagian ditelaah satu demi satu. Pertanyaan dengan kata tanya mengapa, alasan apa, dan bagaimana terjadinya akan senantiasa dimanfaatkan oleh peneliti. Dengan demikian, peneliti tidak akan memandang bahwa sesuatu itu sudah memang demikian keadaannya.

### **3.2. Metode Desain**

Metodologi desain yang digunakan ialah metode **merancang dengan gambar**. Maksudnya dalam proses pembuatan perancangan dilaksanakan menggunakan gambar, baik dengan skala maupun non skala serta dilengkapi dengan model, pola, maket atau prototipe yang merupakan simulasi atau eksplorasi dari keadaan sebenarnya. Dalam metode ini berlangsung *trial-and-error* yang bersifat simulasi melalui gambar dan terpisah dari proses produksi barang. Eksplorasi dan simulasi perancangan terutama menghasilkan gagasan serta usulan yang bersifat visual dan teknis.

#### **3.2.1. Konsep Kreatif**

Dalam sebuah konsep kreatif perancangan promosi terdapat unsur-unsur pembentuk satu kesatuan yang saling mendukung dalam pembentukan sebuah citra. Sedangkan hubungannya dengan konsep kreatif adalah sebuah konsep yang baik harus diperhatikan dalam menerapkan elemen-elemen visual.

Sedangkan konsep visual identity dalam perencanaan visual branding Kota Serang ini desain lebih mengarah kepengaturan layout. Layout mengatur penempatan berbagai unsur komposisi misalnya huruf, teks, bidang, gambar, dan unsur grafis lainnya yang mendukung. Dengan penambahan grafis yang menarik sebagai elemen pendukung desain ilustrasi sebagai informasi visual tentang Kota Serang. Adapun yang harus diperhatikan dalam layout yaitu :

a. Mondrian Layout :

Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk square/landscape/portrait, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar/copy yang saling berpadu sehingga membentuk komposisi yang konseptual. Layout ini diterapkan pada profil, petunjuk wisata, dan folder (selebaran lipat).

b. Copy Heavy Layout :

Tata letak mengutamakan pada bentuk copy writing dengan kata lain komposisi layoutnya didominasi oleh penyajian teks. Layout jenis ini diterapkan pada buletin, yang dibuat menyerupai surat kabar untuk lebih banyak memuat informasi.

c. Type Specimen Layout :

Tata letak yang menekankan pada penampilan jenis huruf dengan point yang besar saja, pada umumnya berupa head line saja. Layout ini diterapkan pada poster baik in door ataupun out door, billboard, yang berupa gambar disertai head line dan sub head line, dengan point yang besar untuk



menegaskan kalimat. Penataan layout yang simple dan tidak rumit sehingga khalayak tidak perlu berpikir lama untuk memahaminya.

d. Picture Window Layout

Tampilan gambar yang besar menjadi ciri utama, dan diikuti dengan headline, keterangan gambar hanya memiliki porsi yang kecil.

e. Sircus Layout

Penyajian yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya, bahkan terkadang teks dan susunannya tidak beraturan.

Dalam hal pemilihan warna banyak menggunakan campuran warna primer yang kontras sehingga bisa menimbulkan efek psikologis maupun optikal. Promosi ini menggunakan gaya bahasa yang formal, yang berkesan sopan.

Konsep kreatif dalam promosi ini menggunakan strategi brand image dengan berorientasi bahwa sebuah merek produk diproyeksikan pada suatu citra/image tertentu. Agar masyarakat luas dapat menikmati keuntungan psikologis dari sebuah produk, selain keuntungan fisik yang didapat. Dengan pendekatan Brand Image ini diharapkan dapat membangun citra Kota Serang dengan menawarkan usaha investasi dalam semua bidang. Dalam kegiatan promosi tersebut yang akan disampaikan kepada masyarakat luas adalah sebagai berikut :

a. Informasi

Informasi yang dibuat adalah fakta dan benar-benar terjadi yaitu seputar keadaan wilayah Kota Serang dengan semua potensi wisata ataupun industri, yang dapat dikembangkan.

b. Emosional

Secara psikologis emosional yang diterapkan adalah penyajian dan penawaran tata kota yang lebih teratur, untuk mewujudkan kenyamanan para pendatang, dan membuat pemikiran yang positif terhadap kota tersebut.

c. Image/Citra

Membangun sebuah image bahwa Kota Serang sebagai Ibu Kota Provinsi Banten dengan banyak alternatif potensi sebagai peluang investasi.

### **3.2.2. Teknik Visualisasi**

1. Ilustrasi

Elemen ilustrasi sangat penting dalam sebuah desain, yang dimanfaatkan sebagai penjelas sekaligus unsur estetika yang terangkai dalam sebuah layout desain. Ilustrasi merupakan sebuah representasi visual (gambar, foto, warna, kata, simbol, logo, dan sebagainya) yang digunakan untuk membuat beberapa subyek menjadi jelas, menarik dan mudah dipahami.

Dalam perancangan visual buku Selayang Pandang Kota Serang, ilustrasi yang digunakan adalah peran serta pemerintah daerah Kota Serang dan masyarakatnya beserta peluang investasi yang ada, baik bidang pariwisata, perdagangan ataupun industri. Mengingat dalam perencanaan ini yang dijual adalah potensi daerahnya, maka ilustrasi yang dipakai dalam semua media promosi sebagian besar adalah ilustrasi foto yang menyangkut potensi investasi di Kota Serang, terutama bidang profil tentang pemerintah daerahnya dan mengenai investasi dalam bidang industri, perikanan dan kepariwisataan serta budaya.

Penggunaan ilustrasi dalam kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan ilustrasi dari hasil cetak foto dan ilustrasi grafis komputer. Dalam pengerjaannya menggunakan teknik dari program Adobe Indesign dan Adobe Photoshop.

## 2. Teks

Unsur-unsur dari teks ini telah dijelaskan dalam BAB II dengan sub judul elemen teks, namun pada sub ini akan dijelaskan elemen teks apa saja yang peneliti gunakan dalam pembuatan buku Selayang Pandang Kota Serang ini. Adapun elemen teks yang digunakan antara lain sebagai berikut :

### a. *Headline*

Merupakan rangkaian kalimat atau kata-kata pendek yang mewakili tema visual yang ingin disampaikan, yang seringkali ditampilkan secara mencolok. Bahkan headline ini lebih mudah dilihat daripada dibaca. Kata yang digunakan dalam headline perencanaan visual branding Kota Serang mengandung kata-kata yang persuasif. Kata-kata yang direncanakan dalam headline naskah promosi tersebut adalah :

### **”Selayang Pandang Kota Serang”**

Alasannya pemilihan kata-kata tersebut sesuai dengan apa yang ingin peneliti buat, yaitu membuat buku yang dapat merangkum seluruh profil Kota Serang yang dengan hanya dengan melihat buku tersebut masyarakat dapat mengetahui berbagai hal tentang Kota Serang.

b. *Heading*

Merupakan gambaran singkat apa yang akan dijelaskan di tiap bagian atau BAB dalam buku Selayang Pandang Kota Serang.

c. *Bodytext*

Isi atau naskah atau artikel yang terdapat dalam layout. *Bodytext* merupakan elemen yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik bacaan. Keberhasilan suatu *bodytext* ditentukan oleh beberapa hal, antara lain *heading* dan *deck* yang menarik sehingga memancing pembaca meneruskan keingitahuannya akan informasi yang lengkap dan gaya penulisan yang menarik dari naskah itu sendiri.

3. Warna

Warna adalah faktor penting dalam komunikasi visual. Warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, suasana bagi yang melihatnya. Warna-warna yang digunakan oleh peneliti dalam membuat buku Selayang Pandang Kota Serang ini disesuaikan dengan apa yang dibahas pada bagian tersebut. Warna kuning keemasan digunakan dalam warna judul buku dengan alasan warna emas memiliki makna elegan dan mewah.

4. Tipografi

Tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Perkembangan tipografi saat ini mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (hand drawn) hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya. Adapun jenis tipografi (*font*) yang peneliti gunakan yaitu:<sup>32</sup>

a. Kunstler Script

Dalam headline (judul) buku, tulisan “Selayang Pandang” menggunakan Font Kuntsler Script. Font ini memiliki karakter humanis karena memiliki goresan lembut dan natural seperti tulisan tangan dan menampilkan keindahan atau keanggunan.

*Kunstler Script: Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg*

b. Berlin Sans FB

Dalam daftar isi menggunakan font berlin sans fb. Dimana font ini memiliki karakter kurang formal, sederhana, akrab, tegas dan unik sehingga mudah untuk dibaca. Font ini digunakan untuk sub judul.

**Berlin Sans FB : Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg**

c. Franklin Gothic

Font ini telah banyak digunakan di banyak iklan dan berita utama pada surat kabar. Font ini memiliki karakter mempertahankan profil tinggi dan tegas atau jelas, cocok digunakan untuk judul maupun sub judul.

**Franklin Gothic medium : Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg**

---

<sup>32</sup>Hendratman, Hendi. 2008. “Tips & Trix Graphic Design”. Bandung. Penerbit Informatika. hal 65

d. Minion Pro

Font default yang digunakan di program Adobe Indesign. Keseluruhan *bodytext* menggunakan font ini yang merupakan jenis huruf berkait (Serif) yang memiliki sifat formal, elegant, mewah, anggun dan intelektual.

Minion Pro : Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg

### 3.3. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan tiga macam teknik pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung tempat atau lokasi yang akan dimasukkan ke dalam desain dan kemudian mengambil foto-foto yang diperlukan dalam pembuatan desain.

b. Content Analysis

Yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan literatur-literatur yang relevan dengan penelitian serta menggunakan data dokumen yang telah ada.

c. Kuesioner

Bertujuan untuk melakukan penilaian (uji kelayakan) terhadap buku dari masyarakat yang telah membaca buku *Selayang Pandang Kota Serang*.

Selain yang telah peneliti sebutkan di atas, penulis juga melakukan beberapa teknik, diantaranya:

### 3.3.1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mencari jawaban dalam penelitian yang peneliti lakukan, maka sepatutnya peneliti menggunakan beberapa alat bantu atau instrumen penelitian, berdasarkan pada jenis data yang peneliti butuhkan. Adapun jenis-jenis data dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari objek penelitian lapangan perorangan, kelompok, dan organisasi. Dalam memperoleh data primer ini, peneliti menggunakan kuesioner (angket) sebagai alat penghimpun data primer.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket yang berisikan daftar pernyataan atau pertanyaan yang sistematis dengan tujuan mendapatkan data yang diinginkan dari responden. Kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti, disebarkan kepada responden yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya, dalam penelitian ini peneliti memilih responden secara random.

Sebelum peneliti memberikan kuesioner kepada responden, peneliti meminta responden untuk terlebih dahulu membaca buku Selayang Pandang Kota Serang 2015 agar responden memiliki pengetahuan yang dibutuhkan dalam menjawab kuesioner yang telah peneliti siapkan.

Dalam pembuatan kuesioner peneliti menggunakan bentuk *dichotomous choice*. Dalam bentuk ini pertanyaan/pernyataan hanya disediakan 2

opsi jawaban/alternatif, dan responden hanya memilih 1 diantaranya. Biasanya pertanyaan/ Pernyataan yang dibuat menyangkut pendapat, perasaan, atau sikap responden.

### **3.4. Penentuan Sampel**

#### **3.4.1. Populasi**

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>33</sup>

Populasi yang peneliti pilih yaitu mahasiswa Kampus Untirta. Dikarenakan Untirta memiliki masyarakat yang heterogen, dan tidak berasal dari Kota Serang saja. Hal ini memungkinkan peneliti untuk dapat mengetahui persepsi tidak hanya dari masyarakat Kota Serang saja, tetapi bukan masyarakat Kota Serang juga yang merupakan calon pengunjung wisata Kota Serang.

#### **3.4.2. Sampel**

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu

---

<sup>33</sup> Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian. Bandung. Alfabeta. hal 61



sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).<sup>34</sup>

### 3.4.3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Adapun teknik sampling yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Sampling Kuota*.

Sampling kuota adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang memiliki ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan.<sup>35</sup> Adapun total kuota sampel yang akan peneliti ambil yaitu sebanyak 100 kuota. Apabila jumlah sampel belum mencapai 100, maka penelitian belum dianggap selesai.

## 3.5. Teknik Pengolahan Data

Pada penelitian kuantitatif, pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu tahap memeriksa (*editing*), proses pemberian identitas (*coding*), dan proses pembeberan (*tabulating*).

### 1. Pengeditan (*Editing*)

Menurut Ruslan, pengeditan merupakan proses pengecekan terhadap data penelitian, yaitu memudahkan proses pemberian kode dan pemrosesan data

---

<sup>34</sup> Sugiyono. Statistik Untuk Penelitian. Bandung. Alfabeta. hal 62

<sup>35</sup> Sugiyono. Statistik Untuk Penelitian. Bandung. Alfabeta. hal 62

melalui teknik statistik.<sup>36</sup> Data diperoleh dari angket yang disebar oleh peneliti.

## 2. Pemberian Kode (*Coding*)

Kegiatan koding yaitu mengklarifikasi data-data tersebut. Maksudnya ialah data yang telah di-edit itu diberi identitas sehingga memiliki arti tertentu pada saat dianalisis. Menurut Ruslan, teknik *coding* ini dapat dilakukan sebelum atau sesudah pengisian angket dan proses pemberian kode untuk memudahkan pada saat memasukkan ke dalam sistem program komputer.<sup>37</sup>

## 3. Pemrosesan Data (*Data Processing*)

Pemrosesan data pada penelitian ini menggunakan bantuan program komputer statistik buatan IBM yaitu SPSS versi 21.

## 4. Tabulasi

Menurut Bungin, Tabulasi adalah memasukkan data pada tabel-tabel tertentu dan mengatur angka-angka serta menghitungnya. Sedangkan menurut Ruslan, tabulasi ialah proses penyusunan ke dalam bentuk tabel-tabel. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *dichotomous choice* dimana responden hanya diberikan 2 optional dalam menjawab sebuah pertanyaan/pernyataan dari kuesioner yang telah disediakan.

---

<sup>36</sup> Rosady Ruslan, *Op. Cit.*, Hal 167

<sup>37</sup> *Ibid*, Hal 167.

### **3.6. Teknik Analisis Data**

Setelah semua data terkumpul, maka peneliti akan melakukan pengukuran. Data diperoleh dari kuesioner yang telah disebar dan selanjutnya diolah dengan menggunakan statistik dengan bantuan IBM SPSS versi 21. Adapun pengujian instrumen penelitian dilakukan dengan melakukan Uji Validitas dan Reliabilitas.

#### **3.6.1. Uji Validitas**

Syarat instrumen yang baik adalah instrumen tersebut haruslah valid. Suatu instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang hendak diukur. Tinggi rendahnya suatu validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Data yang diperoleh dari kuesioner diolah dengan menggunakan program statistik IBM SPSS versi 21.

#### **3.6.2. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui adanya ukuran dalam penggunaannya. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama, atau jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji ini juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran pada subjek yang sama atau dengan kata lain untuk menunjukkan adanya kesesuaian antara sesuatu yang diukur dengan alat pengukuran yang dipakai.

Sebagai alat ukur yang digunakan, analisis ini dilakukan menggunakan program IBM SPSS versi 21. Penulis melakukan uji reliabilitas dengan menghitung koefisien *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan rumus:

$$r_i = \frac{K}{(K - 1)} \left\{ 1 + \frac{\sum S_{I^2}}{S_{I^2}} \right\}$$

Dimana :

K = Mean kuadrat antara subyek

$\sum S_{I^2}$  = Mean kuadrat kesalahan

$S_{I^2}$  = Varians total

Uji Reliabilitas ini dilakukan dengan menghitung koefisien *Cronbach's Alpha* dari masing-masing item dalam suatu variabel dengan nilai >0,60 untuk dinyatakan reliabel, seperti yang diungkapkan oleh Imam Ghozali bahwa “instrumen yang dipakai dalam rvariabel tersebut dikatakan handal (reliabel) apabila memiliki *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60”.

Tabel 3.1

**Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha**

Nilai Alpha	Tingkat Reliabilitas
0.00 s/d 0.20	Kurang Reliabel
>0.20 s/d 0.40	Agak Reliabel
>0.40 s/d 0.60	Cukup Reliabel
>0.60 s/d 0.80	Reliabel
>0.80 s/d 1.00	Sangat Reliabel

### 3.6.3. Analisis Data Deskriptif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil kuesioner. Setelah data kuesioner diperoleh kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan rumus. Adapun rumus analisis data kuantitatif yang peneliti gunakan yaitu:

$$P = \frac{\sum skor}{Skor Ideal \times n} \times 100 \%$$

Keterangan

- P = Persentasi Jawaban  
 $\sum skor$  = Jumlah skor di tiap pertanyaan  
 n = Banyak responden  
 Skor Ideal = 1 (satu)

Sumber : Riduwan, 2010:40

Adapun kriteria interpretasi hasil kuesioner:

Tabel 3.2

#### Kriteria Interpretasi Skor

Presentasi Skor	Interpretasi
Angka 0% - 20%	Sangat Rendah
Angka 21% - 40%	Rendah
Angka 41% - 60%	Sedang
Angka 60% - 80%	Tinggi
Angka 80% - 100%	Sangat Tinggi

Sumber : Riduwan, 2011:15

### 3.7. Hasil Pengujian Instrument Penelitian

#### 3.7.1. Hasil Uji Validitas

Peneliti menggunakan IBM SPSS versi 21 untuk melakukan uji validitas data pada setiap pernyataan yang terdapat pada kuesioner yang telah peneliti buat. Terdapat 12 pernyataan yang akan peneliti uji ke-validitas-an nya dengan menggunakan IBM SPSS versi 21 ini, dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3  
Hasil Uji Validitas Kuesioner Persepsi Masyarakat Mengenai Perancangan Buku Selayang Pandang Kota Serang 2015

No Item Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Keterangan
P1	0,315	0,197	Valid
P2	0,086	0,197	Tidak Valid
P3	-0,050	0,197	Tidak Valid
P4	0,262	0,197	Valid
P5	0,264	0,197	Valid
P6	0,366	0,197	Valid
P7	0,057	0,197	Tidak Valid
P8	0,452	0,197	Valid
P9	0,236	0,197	Valid
P10	0,234	0,197	Valid
P11	0,185	0,197	Tidak Valid
P12	0,235	0,197	Valid

Untuk mengetahui validitas dari butir pernyataan haruslah dibandingkan dengan  $r_{tabel}$ . Dengan taraf kesalahan 5% dan  $N=100$  maka  $r_{tabel}$  sebesar 0,197. Jika  $r_{hitung}$  positif dan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir pernyataan tersebut dikatakan valid. Dapat dilihat pada tabel di atas  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$  yang kemudian disimpulkan bahwa

kuesioner yang peneliti sajikan memiliki **8 butir pernyataan valid** dan **4 butir pernyataan tidak valid**.

### 3.7.2. Hasil Uji Reliabilitas

Alat ukur disebut reliabel apabila alat ukur tersebut secara konsisten memberikan hasil atau jawaban yang sama terhadap gejala yang sama, walau digunakan berulang kali. Reliabilitas mengandung arti bahwa alat ukur tersebut stabil (tidak berubah-ubah), dapat diandalkan (*dependable*), dan tetap (konsisten).<sup>38</sup>

Adapun hasil uji reliabilitas dari kuesioner penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,562	,542	12

Pada tabel di atas dapat dilihat dari kolom *Cronbach's Alpha* memiliki nilai 0,562. Maka indikator yang digunakan oleh peneliti dalam mencari persepsi masyarakat mengenai buku Selayang Pandang Kota Serang 2015 cukup reliabel. Berdasarkan tabel bahwa nilai 0,562 berada pada interval 0,40-0,60 (cukup reliabel).

### 3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian dengan judul “Persepsi Masyarakat Mengenai Buku Selayang Pandang Kota Serang 2015” dilakukan di Kota Serang lebih tepatnya di Universitas

<sup>38</sup> Rachmat Kriyanto, *Op.Cit.* Hal. 145.





## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1. Proses Perancangan Desain

Dalam perancangan desain grafis, ada beberapa tahapan proses yang harus dilalui, sebagaimana yang telah dijelaskan pada BAB II dengan diagram berikut:<sup>39</sup>

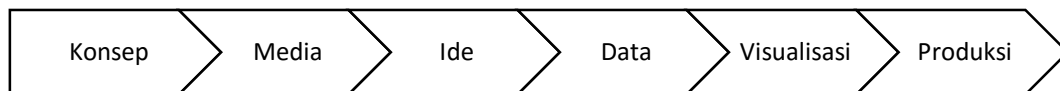


Diagram: Tips & Trick Graphics Design 2008

Dari urutan proses yang telah dijabarkan tersebut maka peneliti menjabarkannya dalam pembuatan buku esay foto “Selayang Pandang Kota Serang” sebagai berikut:

##### 4.1.1 Konsep

Sebuah buku selayang pandang dengan bentuk esay fotografi yang berisikan tentang informasi-informasi seputar Kota Serang dengan menggunakan konsep esay fotografi, dimana pada pengambilan foto atau gambar visualnya mengedepankan sisi estetika baik alur maupun foto-foto yang sesuai dengan penjelasan dari setiap konten bab yang terkait. Buku ini menjadi penting karena selain dapat menambah wawasan bagi pembacanya tentang Kota Serang, di dalamnya juga terdapat bahasan tentang daerah atau destinasi yang memiliki potensi untuk dikembangkan oleh Pemerintah Kota Serang sebagai destinasi wisata

---

<sup>39</sup>Hendratman, Hendi. 2008. “*Tips & Trick Graphics Design*”. Bandung. Penerbit Informatika.

seperti Situ Ciwaka yang terletak di Kecamatan Walantaka. Selain itu juga buku Selayang Pandang Kota Serang ini juga dapat dijadikan sebuah media pencitraan bagi Pemerintah Kota Serang.

Konsep buku selayang pandang ini yaitu Formal namun tidak kaku. Dengan begitu buku Selayang Pandang Kota Serang ini dapat diterima di berbagai kalangan dan juga dapat dijadikan sebuah cinderamata pada saat Pemerintah Kota Serang menggelar acara ataupun sedang kedatangan tamu dinas.

Adapun pembagian BAB yang terdapat di dalam buku selayang pandang ini mengacu kepada Visi Kota Serang tahun 2014-2018 yaitu:

“Terwujudnya Kota Serang Madani sebagai Kota Pendidikan yang bertumpu pada  
Potensi Perdagangan, Jasa, Pertanian dan Budaya.”

Dari Visi tersebut maka terbentuklah 4 judul besar (BAB) yang menjadi pembahasan utama pada buku Selayang Pandang Kota Serang ini yaitu (1) Kota Pendidikan; (2) Perekonomian; (3) Pembangunan dan Pertanian; dan (4) Pariwisata dan Budaya.

#### **4.1.2 Media**

Untuk mencapai kriteria ke sasaran / khalayak yang dituju, diperlukan studi kelayakan media yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuannya. Media bisa berupa cetak, elektronik, luar ruang, dan lain sebagainya

Media yang peneliti gunakan yaitu Media Cetak dengan bentuk buku esay foto. Hal ini bertujuan agar sesuai dengan sasaran/khalayak yang peneliti tuju yaitu

untuk semua kalangan karena media cetak memiliki karakteristik diantaranya yaitu media cetak mudah dibawa kemanapun (fleksibel); dapat dibaca kapan saja dan dapat disimpan untuk dibaca kembali (tidak Terikat waktu); analisa lebih tajam dapat membuat orang benar-benar mengerti dan faham terhadap isi yang disampaikan; dan bisa memilih bagian mana yang hendak dibaca terlebih dahulu.<sup>40</sup>

Adapun spesifikasi dalam pembuatan buku esay foto yang berjudul “Selayang Pandang Kota Serang” ini yaitu sebagai berikut:

Dimensi : 20cm x 20cm

Jenis Kertas : Cover : Art Karton 280gr

Isi : Art Paper 210gr

Alasan peneliti menggunakan ukuran kertas 20cm x 20cm yaitu, tidak seperti ukuran kertas A4 ataupun F4, ukuran 20x20 cm memiliki ukuran yang tidak terlalu besar sehingga mudah untuk dibawa kemana-mana dan pada saat dibaca tidak terlalu besar untuk dipegang. Selain itu, dengan ukuran 20x20 cm ini juga dimaksudkan untuk memberikan kesan elegan, karena bentuknya yang presisi dan tidak besar.

#### **4.1.3 Ide**

Untuk mencari ide yang kreatif diperlukan studi banding, literatur, wawasan yang luas, diskusi, wawancara, dan lain-lain agar desain bisa efektif diterima khalayak dan membangkitkan kesan tertentu yang sulit dilupakan. Terkadang,

---

<sup>40</sup> Rustan, Suriyanto. 2008. "Layout Dasar dan Penerapannya". Jakarta : Gramedia.

untuk mendapatkan sebuah ide, diperlukan suatu ke-gila-an, membenturkan atau membuat sesuatu hal yang diluar pemikiran biasa (out of the box).

Adapun yang dilakukan peneliti dalam mencari sebuah ide yang akhirnya dituangkan dalam karya desain buku esay foto “Selayang Pandang Kota Serang” hanya bermodalkan pengalaman dan wawasan peneliti. Wawasan tersebut diperluas dengan mencari referensi baik dengan membaca buku tentang desain maupun mencari contoh inspirasi yang tersebar di internet.

Ide yang peneliti dapatkan untuk dijadikan isi atau kontent yang di bahas pada buku Selayang Pandang Kota Serang ini mengacu kepada Visi Kota Serang tahun 2014-2018 yaitu “Terwujudnya Kota Serang Madani sebagai Kota Pendidikan yang bertumpu pada Potensi Perdagangan, Jasa, Pertanian dan Budaya”. Dari Visi tersebut maka terbentuklah 4 judul besar (BAB) yang menjadi pembahasan utama pada buku Selayang Pandang Kota Serang ini yaitu (1) Kota Pendidikan; (2) Ekonomi dan Industri; (3) Pembangunan dan Pertanian; dan (4) Pariwisata dan Budaya.

#### **4.1.4 Data**

Data berupa teks atau gambar terlebih dahulu harus kita pilah dan seleksi. Apakah data itu sangat penting sehingga harus tampil atau kurang penting sehingga bisa ditampilkan lebih kecil, samar, atau tidak dipakai sama sekali. Data bisa berupa data informatif atau data estetis. Data informatif dapat berupa foto atau teks dan judul. Data estetis bisa berupa bingkai, gambar latar (background) efek grafis garis atau bidang untuk desain dengan menggunakan komputer, data harus dalam format

digital atau file, oleh karena itu peralatan yang diperlukan untuk merubah data analog ke digital seperti Scanner, camera digital akan sangat membantu.

Tugas desainer adalah menggabungkan data informatif dan data estetis menjadi suatu kesatuan yang utuh. Tujuan desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan karya secara visual, oleh karena itu jangan sampai estetika mengorbankan pesan atau informasi.

Data-data yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu berupa gambar dan informasi yang terkait dengan pembuatan buku “Selayang Pandang Kota Serang” ini. Dalam aplikasinya peneliti melakukan pencarian data yang dibutuhkan ke Badan Pembangunan Pemerintahan Daerah (BAPPEDA) Kota Serang. Data yang didapatkan yaitu berupa jadwal serangkaian kegiatan-kegiatan yang berpotensi wisata, lokasi-lokasi yang akan diambil gambarnya untuk keperluan layout (sekolah, tempat wisata, tempat UMKM, dll), dan juga artikel untuk mendukung isi buku Selayang Pandang ini.

#### **4.1.5 Teknin dan Proses Visualisasi**

Dalam proses visualisasi, peneliti menggunakan aplikasi Adobe Indesign CC 2015 dan Adobe Photoshop CS6 yang merupakan aplikasi *Layout Maker/editor* keluaran Adobe *Coorporation* yang merupakan perusahaan perangkat lunak (*software*) berskala internasional yang berkantor pusat di San Jose, California.

Untuk pengaturan tata letak buku (layout) digunakan perangkat lunak Adobe Indesign. Perangkat lunak ini mampu membantu layouter dalam mengatur tata letak dalam pembuatan buku, majalah, koran, floyer, dan lain-lain. Sedangkan Adobe Photoshop digunakan oleh peneliti untuk mengatur ulang foto yang akan

dipakai pada layout, seperti pengaturan *Brightness/Contrass*, menyeimbangkan warna, bahkan menghilangkan objek yang tidak diinginkan yang terdapat pada frame foto.

Dalam pembuatan buku esay foto ini tentunya tidak keluar dari etika atau tata cara pembuatan buku pada umumnya. Sebagaimana telah dijelaskan di BAB II tentang tata urutan sebuah halaman buku menurut buku *Anatomi Buku* karya Iyan WB, yaitu sebagai berikut:<sup>41</sup>

1. *Cover*, merupakan bagian terluar buku, berfungsi sebagai penarik perhatian konsumen serta untuk melindungi isi buku. Halaman kosong, merupakan halaman kedua setelah *cover* atau sampul buku.



Gambar 4.1 Cover Buku Selayang Pandang Kota Serang

<sup>41</sup> Iyan WB. 2007. "Anatomi Buku". Bandung. Penerbit Kolbu. hal 22

## **Deskripsi**

### **a. Cover Depan**

Pada bagian cover depan menggunakan 4 (empat) foto yang disusun secara vertikal. Foto-foto tersebut dimaksudkan sebagai perwakilan terhadap isi yang ada terdapat pada buku Selayang Pandang Kota Serang. Foto yang pertama gedung perkuliahan yang terdapat di Untirta, foto tersebut mewakili bagian Pendidikan. Menggunakan foto Untirta yang merupakan satu-satunya Perguruan Tinggi Negeri yang terdapat di Kota Serang.

Foto yang kedua yaitu foto pesawahan yang terdapat di Kecamatan Taktakan yang mewakili bagian Pertanian dan Pembangunan. Karena lebih dari 50% lahan yang terdapat di Kota Serang merupakan lahan pesawahan, oleh karenanya Pesawahan dapat bagian khusus pada buku Selayang Pandang Kota Serang ini.

Foto ketiga, sebagai perwakilan dari bagian Ekonomi dan Industri. Alasan menggunakan foto interior Mal of Serang tersebut yakni bermaksud menampilkan kondisi perekonomian di Kota Serang.

Foto keempat menggunakan foto Keraton Kaibon yang merupakan salah satu situs wisata sejarah peninggalan kerajaan Banten terdahulu. Jika Provinsi Banten menggunakan menara Masjid Agung Banten sebagai iconnya, menurut peneliti gerbang Keraton Kaibon ini bisa dijadikan icon oleh Kota Serang.

### **b. Cover Belakang**

Pada bagian belakang cover peneliti menggunakan foto dari kegiatan budaya dalam memperingati hari ulang tahun Kota Serang yang ke 8 sebagai

*background*. Hal ini bertujuan foto tersebut memberikan nuansa budaya yang menjadikan ciri bahwa Kota Serang masih memberdayakan budaya di daerahnya meskipun zaman semakin maju.

### **Judul**

Pada pemilihan font dalam tulisan Selayang Pandang menggunakan font “Kunstler Script” yang merupakan keluarga font dengan jenis Script (huruf tulis) menjadikan kesan formal namun tidak kaku karena jenis font script memiliki sifat anggun, tradisional, pribadi dan informal.<sup>42</sup> Pemilihan jenis font ini bertujuan memberi kesan tidak kaku. Selain itu penggunaan font ini juga bertujuan untuk menciptakan suasana tradisional, bahwa Kota Serang masih menjaga budaya tradisionalnya sebagai identitas atau ciri khas daerah bagi Kota Serang.

Kesan tradisional diperkuat dengan menggunakan motif yang menyerupai motif batik yang ditempatkan sebagai penghias pada bagian judul. Selain untuk memperkuat kesan tradisional, juga sebagai penghias agar memberikan kesan indah pada bagian judul.

2. Halaman baru, juga merupakan halaman kosong, berhadapan dengan halaman belakang sampul.
3. Halaman judul, merupakan halaman yang berisi teks berupa judul tanpa disertai dengan apapun. Pada halaman ini teks judul merupakan *point of interest* dari halaman tersebut.

---

<sup>42</sup> Hendratman, Hendi. 2008. “Tips & Trix Graphic Design”. Bandung. Penerbit Informatika. hal 67





Gambar 4.2 Halaman Baru dan Halaman Judul

4. Halaman ilustrasi, merupakan halaman pendukung ( ada atau tidak adanya, tidak begitu berpengaruh terhadap identitas buku) ilustrasi hanya sebagai pendukung atau untuk mempercantik buku.
5. Pembuka, merupakan halaman yang hampir mirip dengan halaman judul namun terdapat beberapa ornamen atau ilustrasi pendukungnya.
6. Halaman identitas penerbitan, halaman ini berisikan identitas buku yaitu berupa judul, pengarang, tahun penerbitan, designer, nama pencetak, banyak halaman serta ukuran buku.



Gambar 4.3 Halaman ilustrasi dan halaman identitas penerbit

Pada bagian ilustrasi menggunakan gambar Alun-alun Kota Serang. Sesuai dengan tujuannya, yaitu ilustrasi atau menggambarkan, peneliti menggunakan foto tersebut untuk menggambarkan tentang Kota Serang itu sendiri. Dimana alun-alun merupakan pusat ruang terbuka hijau yang memiliki beragam kegiatan masyarakat Kota Serang.

7. Halaman isi, merupakan halaman inti dari karya pengarang.

Dalam perancangan layout buku Selayang Pandang Kota Serang ini jenis layout yang digunakan yaitu Mondrian Layout, Copy Heavy Layout, dan Picture Window Layout. Layout tersebut merupakan layout yang biasa digunakan dalam majalah, *company profile*, serta buku esay bergambar lainnya.

Jenis font yang digunakan dalam pembuatan buku Selayang Pandang Kota Serang ini menggunakan jenis font formal dan informal, hal ini bertujuan

menghilangkan kesan kaku dan dapat diterima di semua kalangan. Adapun font yang digunakan yaitu.<sup>43</sup>

a. Kunstler Script

Dalam headline (judul) buku, tulisan “Selayang Pandang” menggunakan Font Kuntsler Script. Font ini memiliki karakter humanis karena memiliki goresan lembut dan natural seperti tulisan tangan dan menampilkan keindahan atau keanggunan.

*Kunstler Script : Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg*

b. Berlin Sans FB

Dalam daftar isi menggunakan font berlin sans fb. Dimana font ini memiliki karakter kurang formal, sederhana, akrab, tegas dan unik sehingga mudah untuk dibaca. Font ini digunakan untuk sub judul.

**Berlin Sans FB : Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg**

c. Franklin Gothic

Font ini telah banyak digunakan di banyak iklan dan berita utama pada surat kabar. Font ini memiliki karakter mempertahankan profil tinggi dan tegas atau jelas, cocok digunakan untuk judul maupun sub judul.

**Franklin Gothic medium : Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg**

d. Minion Pro

Font default yang digunakan di program Adobe Indesign. Keseluruhan *bodytext* menggunakan font ini yang merupakan jenis huruf berkait

---

<sup>43</sup>Hendratman, Hendi. 2008. “Tips & Trix Graphic Design”. Bandung. Penerbit Informatika. hal 65

(Serif) yang memiliki sifat formal, elegant, mewah, anggun dan intelektual.

Minion Pro : Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg

## 1) Daftar Isi

<b>DAFTAR ISI</b>		<b>DAFTAR ISI</b>	
	<b>TENTANG KOTA SERANG</b> TOPONIMI LETAK GEOGRAFIS SEJARAH <b>4</b>	<b>EKONOMI &amp; INDUSTRI</b> Pasar Tradisional Pasar Modern Terminal Pelabuhan Stasiun Kereta Api Industri Kreatif Rumah Pelayanan Satu Atap <b>28</b>	
<b>18</b>	<b>KOTA PENDIDIKAN</b> PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI NEGERI PERGURUAN TINGGI SWASTA		<b>PARIWISATA &amp; BUDAYA</b> Wisata Religi Pelabuhan Karangantu Situ Ciwaha Pulau Dua Keraton Museum Wisata Kuliner Monumen Cultural Event <b>56</b>
	<b>2</b>	<b>PERTANIAN &amp; PEMBANGUNAN</b> <b>52</b>	
<i>Selayang Pandang</i> KOTA SERANG			<i>Selayang Pandang</i> KOTA SERANG <b>3</b>

Gambar 4.4 Daftar Isi buku Selayang Pandang Kota Serang

### Deskripsi

Pada bagian daftar isi, peneliti mengacu kepada penggunaan layout sirkus (*Sircus Layout*) dimana *sircus layout* yaitu layout dengan penyajian yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya, bahkan terkadang teks dan susunannya tidak beraturan.<sup>44</sup>

Peneliti menggunakan konsep layout ini dengan tujuan bebas berkreasi dalam menempatkan teks dan foto namun tetap mementingkan proses

<sup>44</sup> Kusrianto, Adi. 2007. "Pengantar Desain Komunikasi Visual". Lampung, Andi Publisher. Hal 284

penyampaian informasi dan estetika. Adapun foto-foto yang ditampilkan merupakan foto perwakilan dari setiap bagian atau bab di buku Selayang Pandang Kota Serang seperti alun-alun mewakili bagian **Tentang Kota Serang**; foto mahasiswa mewakili **Kota Pendidikan**; foto pemandangan sawah mewakili **Pertanian dan Pembangunan**; foto orang sedang belanja di pasar mewakili **Ekonomi dan Industri**; dan foto bangunan Kaibon sebagai wakil dari **Pariwisata dan Budaya**.

### Font yang Digunakan

Font yang digunakan dalam daftar isi yaitu font **Berlin Sans FB** dimana font ini memiliki karakter kurang formal, sederhana, akrab, tegas dan unik sehingga mudah untuk dibaca, sehingga tidak membuat pembaca bekerja keras untuk membacanya.

## 2) Tentang Kota Serang



Gambar 4.5 Pembatas bab 1 Tentang Kota Serang

## **Deskripsi**

Tentang Kota Serang ini merupakan bab pembuka sebelum membahas bagian inti yang akan dibahas (Pendidikan, Pertanian dan Pembangunan, Eonomi dan Industri, dan Pariwisata dan Budaya). Tujuan dari bab ini yaitu sebuah pendahuluan atau pengenalan mengenai Kota Serang itu sendiri. Adapun yang dibahas pada bab ini yaitu mengenai Toponimi, Sejarah, Letak Geografis, serta profil singkat tentang Kota Serang.

Pembatas dalam bab baru atau biasa disebut dengan *divider* menggunakan *Picture Window Layout* dimana dalam layout ini gambar berukuran besar mendominasi halaman kemudian diikuti dengan judul (*headline*). Foto yang digunakan yaitu alun-alun Kota Serang bermaksud menampilkan kegiatan masyarakat Kota Serang, dimana alun-alun merupakan pusat Ruang Terbuka Hijau yang selalu ramai dikunjungi masyarakat Kota Serang.

## **Font yang Digunakan**

Font yang digunakan untuk judul (*headline*) yaitu font *Franklin Gothic Medium*. Karena Font ini telah banyak digunakan di banyak iklan dan berita utama pada surat kabar maka peneliti memilih menggunakan font *Franklin Gothic Medium* sebagai judul setiap bahasan yang menggunakan judul.

Font ini memiliki karakter mempertahankan profil tinggi dan tegas atau jelas, cocok digunakan untuk judul maupun sub judul karena tidak memiliki aksesoris yang membuatnya mudah dibaca.

## a) Toponimi



Gambar 4.6 layout toponimi Kota Serang

## Deskripsi

Dalam Toponimi ini menjelaskan tentang arti lambang Kota Serang. Mulai dari penjelasan objek-objek yang terdapat pada logo, hingga pewarnaan pada logo juga dijelaskan. Kemudian toponimi menjelaskan tentang latar belakang mengapa Kota Serang memiliki slogan Kota Serang Madani.

Pada akhir bagian toponimi, peneliti mencantumkan Visi dan Misi Kota Serang tahun 2014-2018. Karena visi-misi merupakan tujuan yang telah disepakati bersama oleh pemerintahan Kota Serang oleh karenanya masyarakat Kota Serang pun perlu mengetahui visi dan misi tersebut agar dapat turut serta membantu dan mengawasi kinerja Pemerintah Kota Serang.

## Font yang Digunakan

Font yang digunakan pada sub bab (heading) yaitu Frankling Gothic Medium yang termasuk pada jenis San Serif atau tidak berkait, hanya tangkainya

saja. Font jenis ini memiliki sifat kurang formal, sederhana dan akrab, serta memiliki keuntungan mudah di baca.<sup>45</sup> Meski font ini kurang formal, namun font ini memiliki sifat akrab yang bertujuan agar pembaca tidak terlalu merasa kaku saat membaca dan juga sesuai dengan segmentasi yang dituju, dimana buku Selayang Pandang Kota Serang ini ditujukan untuk semua lapisan masyarakat.

Untuk teks isi (*bodytext*) menggunakan font **minion pro**, dimana Font default yang digunakan di program Adobe Indesign. Keseluruhan *bodytext* menggunakan font ini yang merupakan jenis huruf berkait (Serif) yang memiliki sifat formal, elegant, mewah, anggun dan intelektual. Selain itu juga minion pro selalu digunakan untuk majalah, surat kabar, tabloid, dan lain sebagainya, sehingga menjadikannya pas untuk digunakan sebagai font *bodytext* di buku Selayang Pandang Kota Serang ini.

### **Jenis Layout yang Digunakan**

Pada sub bab Toponimi, menggunakan jenis layout Copy Heavy Layout, dimana komposisi layout didominasi oleh teks. Peneliti menggunakan jenis layout ini karena informasi yang disampaikan merupakan bagian yang formal, dimana apabila terdapat kesalahan sedikit saja dari informasi yang disampaikan dapat merubah arti dari isi pesan yang harusnya di sampaikan.<sup>46</sup>

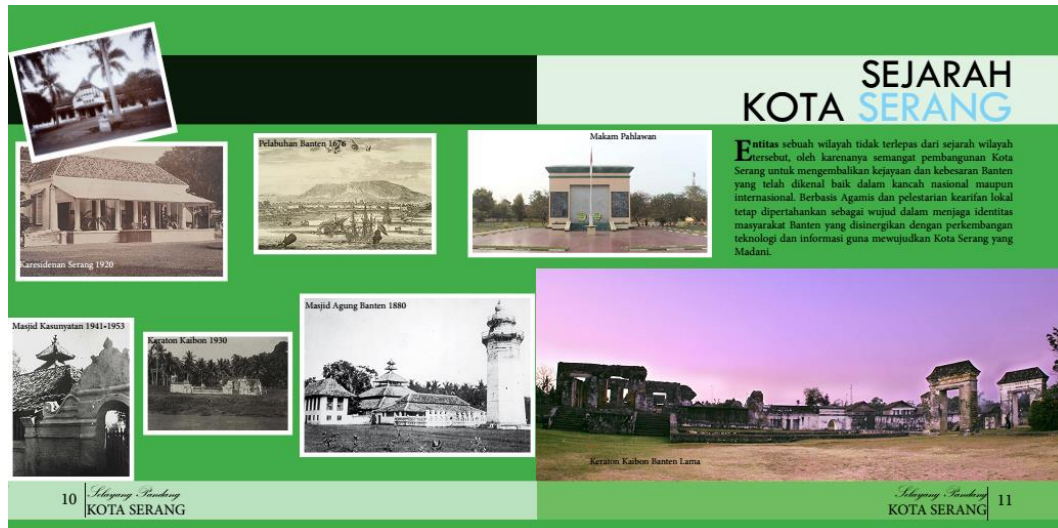
---

<sup>45</sup>Hendratman, Hendi. 2008. "Tips & Trix Graphic Design". Bandung. Penerbit Informatika. hal 78

<sup>46</sup> Rustan, Suriyanto. 2008. "Layout Dasar dan Penerapannya". Jakarta : Gramedia. Hal 59



## b) Sejarah Kota Serang



Gambar 4.7 tampilan layout Sejarah Kota Srang

### Deskripsi

Pada bagian sejarah Kota Serang, peneliti menyajikan kolase foto-foto yang menceritakan tentang sejarah Kota Serang, seperti bangunan masjid Agung Banten Lama, foto-foto lama bangunan pemerintahan Serang (Karesidenan) dan lain sebagainya. Sub bab ini menjelaskan tentang pentingnya sebuah sejarah bagi Kota Serang serta sedikit membahas tentang terbentuknya Kota Serang.

Foto besar yang peneliti gunakan yaitu keraton Kaibon, dimana Keraton Kaibon menurut peneliti dapat dijadikan *icon* Kota Serang, karena Masjid Agung Banten Lama telah menjadi *icon* Provinsi Banten. Oleh karena itu Kota Serang perlu juga memiliki *icon* yang menjadi ciri khas ataupun simbol daerah Kota Serang. Pada setiap foto tidak lupa diberikan *caption* sebagai judul atau penjelasan dari gambar.

### **Jenis Layout yang Digunakan**

Pada halaman 10 dan 11 ini digunakan layout jenis Jumble Layout dimana foto di tempatkan secara acak namun teratur sehingga membentuk kolase dan diberikan tempat khusus untuk penempatan teks.

Menggunakan Layout ini bertujuan membuat kolase foto karena pada bagian sejarah ini peneliti tidak menceritakan mengenai sejarah Kota Serang, melainkan hanya menunjukkan betapa pentingnya sejarah bagi sebuah daerah sebagai jati diri daerahnya. Adapun mengenai sejarah diwakilkan oleh foto-foto yang peneliti masukkan di bab ini.

Pada intinya bab sejarah ini ingin menunjukkan bahwa Kota Serang memiliki peran penting dalam sejarah di Indonesia sebagai daerah yang pernah menjadi pusat Kerajaan Banten yang memiliki andil besar bagi sejarah Indonesia.

### **Font yang Digunakan**

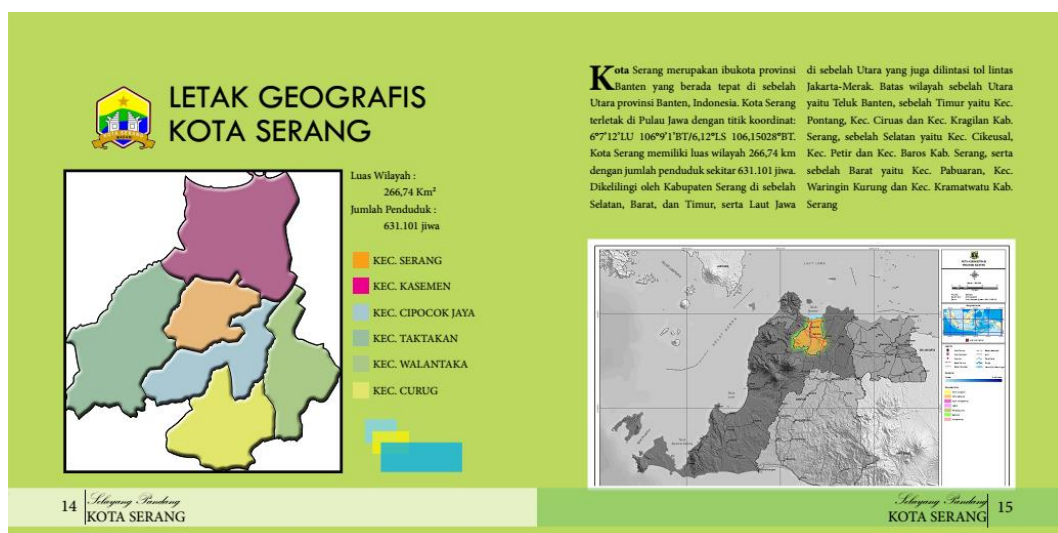
Font yang digunakan pada sub bab (heading) yaitu Frankling Gothic Medium yang termasuk pada jenis San Serif atau tidak berkait, hanya tangkainya saja. Font jenis ini memiliki sifat kurang formal, sederhana dan akrab, serta memiliki keuntungan mudah di baca.<sup>47</sup> Meski font ini kurang formal, namun font ini memiliki sifat akrab yang bertujuan agar pembaca tidak terlalu merasa kaku saat membaca dan juga sesuai dengan segmentasi yang dituju, dimana buku Selayang Pandang Kota Serang ini ditujukan untuk semua lapisan masyarakat.

---

<sup>47</sup>Hendratman, Hendi. 2008. "Tips & Trix Graphic Design". Bandung. Penerbit Informatika. hal 66

Untuk teks isi (*bodytext*) menggunakan font **minion pro**, dimana Font default yang digunakan di program Adobe Indesign. Keseluruhan *bodytext* menggunakan font ini yang merupakan jenis huruf berkait (Serif) yang memiliki sifat formal, elegant, mewah, anggun dan intelektual. Selain itu juga minion pro selalu digunakan untuk majalah, surat kabar, tabloid, dan lain sebagainya, sehingga menjadikannya pas untuk digunakan sebagai font *bodytext* di buku Selayang Pandang Kota Serang ini.

### c) Letak Geografis Kota Serang



Gambar 4.8 layout letak geografis Kota Serang

### Deskripsi

Letak geografis menjelaskan tentang posisi atau letak Kota Serang secara geografis di Indonesia, mulai dari letaknya, batas wilayah, luas wilayah, serta jumlah penduduk yang berada di Kota Serang. Pada sub-bab ini juga menjelaskan bahwa Kota Serang terbagi atas 6 Kecamatan yaitu Serang, Kasemen, Cipocok Jaya, Taktakan, Walantaka, dan Curug.

Letak setiap Kecamatan diperjelas dengan adanya legend disamping peta. Sesuai fungsinya, legen bertugas memberikan informasi terkait peta yang ditampilkan.

### **Font yang Digunakan**

Font yang digunakan pada sub bab (heading) yaitu Frankling Gothic Medium yang termasuk pada jenis San Serif atau tidak berkait, hanya tangkainya saja. Font jenis ini memiliki sifat kurang formal, sederhana dan akrab, serta memiliki keuntungan mudah di baca.<sup>48</sup> Meski font ini kurang formal, namun font ini memiliki sifat akrab yang bertujuan agar pembaca tidak terlalu merasa kaku saat membaca dan juga sesuai dengan segmentasi yang dituju, dimana buku Selayang Pandang Kota Serang ini ditujukan untuk semua lapisan masyarakat.

Untuk teks isi (*bodytext*) menggunakan font **minion pro**, dimana Font default yang digunakan di program Adobe Indesign. Keseluruhan *bodytext* menggunakan font ini yang merupakan jenis huruf berkait (Serif) yang memiliki sifat formal, elegant, mewah, anggun dan intelektual. Selain itu juga minion pro selalu digunakan untuk majalah, surat kabar, tabloid, dan lain sebagainya, sehingga menjadikannya pas untuk digunakan sebagai font *bodytext* di buku Selayang Pandang Kota Serang ini.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup>Hendratman, Hendi. 2008. "Tips & Trix Graphic Design". Bandung. Penerbit Informatika. hal 66

<sup>49</sup>Hendratman, Hendi. 2008. "Tips & Trix Graphic Design". Bandung. Penerbit Informatika. hal 65

### Jenis Layout yang Digunakan

Pada halaman ini menggunakan layout jenis Mondrian Layout. Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian yang mengacu pada bentuk-bentuk square/landscape/portrait, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar/copy yang saling berpadu sehingga membentuk komposisi yang konseptual. Layout ini diterapkan pada profil, petunjuk wisata, dan folder (selebaran lipat).<sup>50</sup>

Inti dari bab Tentang Kota Serang ini ialah menginformasikan atau memperkenalkan secara singkat tentang Kota Serang kepada pembaca, mulai dari arti lambang, sejarah dibentuknya Kota Serang, serta kegiatan-kegiatan Pemerintah Kota Serang yang peneliti kemas pada akhir sub bab berupa kolase foto yang tidak lupa di beri caption sebagai penjelas dari foto.

#### d) Kolase foto akhir bab Tentang Kota Serang



Gambar 4.9 Galeri kegiatan Pemerintahan Kota Serang

<sup>50</sup> Kusrianto, Adi. 2007. "Pengantar Desain Komunikasi Visual". Lampung. Andi Publisher

### **Deskripsi**

Galeri foto ini bertujuan menceritakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan oleh Pemerintahan Kota Serang. Tujuan dari galeri ini menampilkan beberapa kegiatan Pemerintahan Kota Serang guna meningkatkan citra baik Pemerintahan Kota Serang.

Pada gambar diatas terdapat foto-foto kegiatan bakti sosial Pemerintahan Kota Serang yang sedang membagikan bantuan sembako kepada masyarakat Kota Serang yang secara ekonomi sangat tidak mampu (keluarga miskin). Kemudian ada foto memberikan penghargaan dengan bantuan dana kadeudeuh, hal ini dapat dijadikan sebagai bukti bahwa Pemerintahan Kota Serang juga turut mendukung generasi muda yang memiliki bakat lebih dalam bidang yang positif.

### **Font yang Digunakan**

Font yang digunakan pada *caption* setiap foto pada halaman 16-17 menggunakan font minion pro dengan ukuran font 10pt. Minion pro merupakan jenis huruf berkait (Serif) yang memiliki sifat formal, elegant, mewah, anggun dan intelektual. Selain itu juga minion pro selalu digunakan untuk majalah, surat kabar, tabloid.<sup>51</sup>

### **Jenis Layout yang Digunakan**

Jenis layout yang digunakan pada bagian galeri ini yaitu menggunakan *Mondrian Layout*. Dimana layout ini mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian iklan yang mengacu pada

---

<sup>51</sup>Hendratman, Hendi. 2008. "Tips & Trix Graphic Design". Bandung. Penerbit Informatika. hal 65

bentuk-bentuk square/landscape/portrait, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar/copy yang saling berpadu sehingga membentuk komposisi yang konseptual. Layout ini diterapkan pada profil, petunjuk wisata, dan folder (selebaran lipat).<sup>52</sup>

### 3) Kota Pendidikan



Gambar 4.10 *divider* Kota Pendidikan

#### Deskripsi

Dalam visi Kota Serang yang ingin menjadikan Kota Serang yang Madani dengan melalui pendidikan yang Madani pula. Hal ini dilanjutkan oleh misi yang ke 2 yaitu “meningkatkan aksesibilitas dan kualitas layanan pendidikan ... dalam rangka meningkatkan kualitas hidup masyarakat”. Dari visi dan misi Kota Serang yang telah disebutkan, peneliti mendapati ide untuk menampilkan Kota Serang sebagai Kota Pendidikan yang Madani.

<sup>52</sup> Kusrianto, Adi. 2007. “Pengantar Desain Komunikasi Visual”. Lampung. Andi Publisher



Dalam divider Kota Pendidikan peneliti menggunakan ilustrasi para mahasiswa yang sedang kuliah hal ini bertujuan menyesuaikan antara background dengan judulnya.

### **Font yang Digunakan**

Font yang digunakan dalam divider Kota Pendidikan sama dengan menggunakan font Franklin Gothic Medium yang peneliti jadikan sebagai font default untuk setiap judul (head). Font ini yang termasuk pada jenis San Serif atau tidak berkait, hanya tangkainya saja. Font jenis ini memiliki sifat kurang formal, sederhana dan akrab, serta memiliki keuntungan mudah di baca.<sup>53</sup>

Meski font ini kurang formal, namun font ini memiliki sifat akrab yang bertujuan agar pembaca tidak terlalu merasa kaku saat membaca dan juga sesuai dengan segmentasi yang dituju, dimana buku Selayang Pandang Kota Serang ini ditujukan untuk semua lapisan masyarakat.

### **Jenis Layout yang Digunakan**

Jenis layout yang digunakan pada *divider* Kota Pendidikan ini sama dengan *divider* Tentang Kota Serang yaitu *Pictures Windows Layout* yang mana tampilan gambar besar menjadi ciri utama dan diikuti dengan judul (*Headline*).

---

<sup>53</sup>Hendratman, Hendi. 2008. "Tips & Trix Graphic Design". Bandung. Penerbit Informatika. hal 66



## a) Isi Kota Pendidikan

### Deskripsi

Pada halaman 20-21 ini menggambarkan kegiatan pendidikan yang terdapat di Kota Serang. Pada dasarnya, Kota Serang memiliki tujuan untuk memajukan pendidikan di Kota Serang yang berbasis Agamis (Madani), untuk mencetak generasi yang madani.



Gambar 4.11

Pada halaman 20 menggunakan foto yang diambil di Sekolah Dasar Negeri 1 Kota Serang yang sedang melakukan kegiatan *Halal bi Halal* pasca bulan ramadhan dan liburan hari raya idul fitri. Pada foto tersebut terlihat siswa dan guru SDN 1 Kota Serang saling bergantian untuk ber-salaman. Ini bertujuan untuk mengajarkan kepada para siswa untuk senantiasa menghormati kepada yang lebih tua dan menghormati sesama.

Kemudian kolase foto selanjutnya di halaman 21, kolase tersebut bertujuan menceritakan (esai) tentang lengkapnya fasilitas pendidikan yang terdapat di

kota Serang mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA Sederajat). Pada kolase tersebut tidak lupa pula menampilkan kegiatan-kegiatan pendidikan di Kota Serang yang berbasis Agamis.

Isi dari Kota Pendidikan ini juga menyajikan pembahasan mengenai perguruan tinggi yang terdapat di Kota Serang. Mulai dari perguruan tinggi negeri yang ada di Kota Serang yaitu Universitas Negeri Sultan Ageng Tirtayasa, hingga perguruan-perguruan tinggi swasta yang terdapat di Kota Serang seperti Universitas Serang Raya, dan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bina Bangsa.

### **Font yang Digunakan**

Pada halaman 20-21 memiliki komposisi teks yang tidak terlalu banyak. Sebagian besar diceritakan atau disampaikan melalui gambar, sedangkan teks hanya sebagai penjelas atau pendukung saja.

Adapun font yang digunakan yaitu *Minion Pro* yang mana font tersebut dijadikan font yang peneliti gunakan sebagai font default teks isi (*body text*). Seperti penjelasan sebelumnya dimana font Minion pro merupakan jenis huruf berkait (Serif) yang memiliki sifat formal, elegant, mewah, anggun dan intelektual. Selain itu juga minion pro selalu digunakan untuk majalah, surat kabar, tabloid.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup>Hendratman, Hendi. 2008. "Tips & Trix Graphic Design". Bandung. Penerbit Informatika. hal 65

## Jenis Layout yang Digunakan

Jenis layout yang digunakan pada bagian isi dari Kota Pendidikan ini, peneliti menggunakan jenis layout *Mondrian layout*. Dimana *mondrian layout* merupakan layout yang penyajiannya mengacu pada bentuk-bentuk square/landscape/portrait, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar/copy yang saling berpadu sehingga membentuk komposisi yang konseptual. Layout ini diterapkan pada profil, petunjuk wisata, dan folder (selebaran lipat).<sup>55</sup>

### 4) Kota Ekonomi dan Industri



Gambar 4.12 *divider* kota Ekonomi dan Industri

### Deskripsi

Kota Ekonomi dan Industri, menyajikan informasi seputar Perekonomian dan Perindustrian mulai dari kegiatan jual beli hingga kegiatan produksi dari

<sup>55</sup> Kusrianto, Adi. 2007. "Pengantar Desain Komunikasi Visual". Lampung. Andi Publisher.

Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) yang berada di Kota Serang. Dalam pembahasannya peneliti mengangkat berbagai tempat yang menjadi pusat perdagangan (baik itu tradisional maupun moderen), UMKM yang berada di Kota Serang, kemudian berbagai pelayanan yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Serang untuk masyarakatnya seperti pembuatan KK, Akta Kelahiran, KTP, hingga perizinan untuk mendirikan usaha.

Pada *divider* peneliti menggunakan ilustrasi foto yang mewakili kegiatan ekonomi dan industri. Foto pertama bertujuan memberikan kesan kegiatan perekonomian yang ditandai dengan pusat perdagangan moderen yang dimiliki oleh Kota Serang. Untuk foto selanjutnya menampilkan kegiatan pasar tradisional. Peneliti bermaksud memberikan kesan tradisional di Kota Serang senantiasa terjaga dengan masih ramainya produksi rumahan (dalam foto ini khususnya jajanan kue basah dan kering).

### **Font yang Digunakan**

Pada judul (*headline*) Kota Ekonomi dan Industri sama dengan font yang digunakan pada judul-judul sebelumnya yaitu menggunakan font *Franklin Gothic Medium*. Hanya saja pada bagian Kota Ekonomi dan Industri peneliti menambahkan efek *shadow* dan *outline* pada teksnya dengan tujuan agar teks menjadi kontras dengan *background*-nya sehingga bisa dibaca.

## Jenis Layout yang Digunakan

Jenis layout yang digunakan yaitu *Picture Window Layout*. Dimana pada jenis layout ini gambar mendominasi layout dan diikuti oleh judul (*headline*).<sup>56</sup>

### a) Isi Kota Ekonomi dan Industri

Kota Ekonomi dan Industri memiliki beberapa sub judul, yaitu Pasar Tradisional, Pasar Moderen, Terminal Pakupatan, Stasiun Kereta Api, Pelayanan Satu Atap, dan Kemudahan Berinvestasi dan UMKM. Dimana masing-masing merupakan perwujudan dari ekonomi dan industri yang terdapat di Kota Serang.



Gambar 4.13 layout Pasar Tradisional

### Deskripsi

Dalam layout pasar tradisiolan diatas menggunakan ilustrasi-ilustrasi foto dari Pasar Induk Rau. Peneliti menggunakan pasar Rau sebagai ilustrasi pada

<sup>56</sup> Pengantar Desain Komunikasi Visual

Pasar Tradisional karena pasar Rau merupakan pusat dari pasar tradisional yang berada di Kota Serang.

Foto yang dijadikan ilustrasi oleh peneliti menggambarkan kegiatan jual beli yang terdapat di pasar rau seperti pada halaman 32, dalam pengambilannya foto tersebut menggunakan model dan disetting sedang berbelanja di sebuah kios yang menjual bahan sembako. Pada halaman 33 peneliti menambahkan beberapa foto tentang kegiatan yang terdapat di pasar induk Rau.

### **Font yang Digunakan**

Font yang digunakan pada sub judul Pasar tradisional dan sub judul lainnya pada bab Kota Ekonomi dan Industri ini menggunakan font *Berlin Sans FB*. Font berlin sans ini font ini memiliki karakter kurang formal, sederhana, akrab, tegas dan unik.<sup>57</sup> Karena memiliki karakter sederhana dan tegas sehingga mudah untuk dibaca.

Font yang digunakan pada teks isi (*body text*) menggunakan minion pro. Dimana Minion pro merupakan jenis huruf berkait (Serif) yang memiliki sifat formal, elegant, mewah, anggun dan intelektual. Selain itu juga minion pro selalu digunakan untuk majalah, surat kabar, tabloid.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup>Hendratman, Hendi. 2008. "Tips & Trix Graphic Design". Bandung. Penerbit Informatika. hal 65

<sup>58</sup>Hendratman, Hendi. 2008. "Tips & Trix Graphic Design". Bandung. Penerbit Informatika. hal 65





**S**ektor Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan sektor industri yang dapat diandalkan sebagai indikator dalam stabilitas perekonomian baik di tingkat lokal ataupun daerah. Fungsi UMKM sendiri selain sebagai roda bisnis, akan tetapi juga sebagai pemberdayaan masyarakat pada umumnya. Dalam hal ini, pemerintah Kota Serang melalui kebijakan-kebijakannya selalu turut serta dan memberikan motivasi serta dorongan kepada pengusaha kecil dan menengah, agar selalu dapat mengembangkan dan memperluas kegiatan usahanya. Pelatihan-pelatihan yang dilakukan kepada para pengusaha kecil dan menengah ini, seyogyanya untuk dijadikan penambahan nilai pada produk yang mereka buat, seperti halnya pembuatan packaging atau kemasan produk. Usaha Kecil dan Menengah ini bukan saja hanya pada usaha yang sifatnya jajanan atau makanan saja, akan tetapi juga telah merambah pada usaha kreatifitas. Beberapa industri kecil dan menengah yang telah menjadi sorotan dan memiliki nama diantaranya, Sate Bandeng, Batik Banten, Emping Taktakan, Dendeng Kujon, Kue Satu, Gipang, Peci dan lain sebagainya. Produk-produk tersebut diharapkan menjadi daya tarik dan ikon Kota Serang baik wisatawan lokal ataupun mancanegara.

50 | *Kota Serang*  
KOTA SERANG

*Kota Serang* | 51  
KOTA SERANG

Gambar 4.14 Layout UMKM sebagai wujud industri di Kota Serang

## 5) Pertanian dan Pembangunan



### PERTANIAN & PEMBANGUNAN

**L**ebih dari 50 persen wilayah Kota Serang merupakan lahan pertanian. Oleh karenanya Pemerintah Kota Serang selalu berupaya meningkatkan kualitasnya dalam memproduksi hasil pertaniannya sebagai basis sektor ekonomi daerahnya. Hal ini tercantum dalam Visi Walikota Kota Serang untuk memajukan Kota Serang yang Madani. Tidak lupa dalam hal pembangunan infrastruktur sebagai pendukung untuk melancarkan proses perkembangan perekonomian di Kota Serang. Pembangunan infrastruktur yang baik dapat dijadikan acuan perkembangan perekonomian di suatu daerah, oleh karenanya Kota Serang selalu berupaya semaksimal mungkin dalam melakukan pembenahan dan peningkatan infrastruktur di Kota nya.

54 | *Kota Serang*  
KOTA SERANG

*Kota Serang* | 55  
KOTA SERANG

Gambar 4.15 Devider Pertanian dan Pembangunan

### Deskripsi

Pada bab Pertanian dan Pembangunan peneliti menyajikan cerita tentang betapa seriusnya Pemerintah Kota Serang dalam memajukan sektor pertaniannya. Hal tersebut digambarkan oleh peneliti dengan menyajikan foto-

foto tentang pembangunan di bagian pertanian untuk mengembangkan sektor pertaniannya.

Pada devider Pertanian dan Pebangunan peneliti menambahkan prolog di halaman 55. Prolog tersebut sebagai pengantar pembaca sebelum memasuki bagian isi dari Pertanian dan Pembangunan.

Pada halaman selanjutnya, diceritakan tentang luasnya pertanian di Kota Serang dan baiknya fasilitas dalam membantu perkembangan pertanian seperti adanya irigasi yang baik serta pembangunan irigasi baru untuk mengairi pesawahan di Kota Serang.

Adapun selanjutnya menceritakan tentang pembangunan jalan. Dalam pembangunan jalan ini peneliti bertujuan untuk menceritakan bahwa Kota Serang paham akan pentingnya pembangunan infrastruktur yang baik sebagai wujud dari perekonomian yang baik, karena infrastruktur yang baik merupakan bagian penting dari keberlangsungan berjalannya roda perekonomian dari suatu daerah.



Gambar 4.16 layout halaman 56-57 esai foto pertanian dan pembangunan



## 6) Kota Pariwisata dan Budaya

Dalam pembahasannya, bagian Kota Pariwisata dan Budaya ini dijadikan bagian khusus untuk promosi Kota Serang. Promosi ini diperuntukkan kepada masyarakat Kota Serang dan juga bagi masyarakat luar Kota Serang tentang tempat wisata apa saja yang dapat dikunjungi apabila sedang berkunjung ke Kota Serang serta kuliner apa saja yang terdapat di Kota Serang yang dapat dinikmati bagi para pecinta kuliner seperti Sate Bandeng, Rabeg, Nasi Sum-sum dan lain-lain.



Gambar 4.17 *Devider* Kota Pariwisata dan Budaya

### Deskripsi

Pada *devider* Kota Pariwisata dan Budaya peneliti menggunakan foto Keraton kaibon dan foto saat pelaksanaan pawai budaya dalam rangka menyambut Hari Ulang Tahun Kota Serang yang ke 8. Dalam *devider* ini peneliti ingin membuat pembaca merasa tertarik (*interest*) dengan dimunculkannya salah satu tempat wisata serta kegiatan pawai budaya.

Ada berbagai macam destinasi wisata yang dapat dikunjungi sesuai dengan tema-nya. Mulai dari wisata religi dengan Masjid Pacinan, Masjid Agung Banten, kemudian Masjid Agung Kota Serang, serta Vihara Avalokitesvara yang merupakan salah satu vihara tertua yang ada di Indonesia.

Kemudian wisata sejarah, peneliti menampilkan destinasi-destinasi wisata sejarah yang memiliki nilai sejarah penting dan berpengaruh terhadap sejarah Indonesia. Kecamatan Kasemen memiliki bangunan peninggalan sejarah yaitu kompleks Kerajaan Banten seperti Keraton Kaibon, Keraton Surosowan, Benteng Speelwijk, dan Pelabuhan Karangantu yang dulunya merupakan pelabuhan yang menjadi pusat perdagangan terbesar di Nusantara.



Gambar 4.18 Layout Pelabuhan Karangantu sebagai salah satu destinasi wisata di Kota Serang

Kemudian dilanjutkan dengan Pulau Dua dan Situ Ciwaka yang termasuk dalam wisata Alam, dan berbagai makanan khas Kota Serang seperti nasi sumsum, rabeg, ketan bintul, dan lain sebagainya yang menjadi wisata kuliner di Kota Serang lebih beragam.

#### **4.1.6 Produksi**

Setelah desain semua selesai, alangkah baiknya sebelum di *print out* lakukan dahulu proofing (*print preview* sebelum cetak). Jika warna dan komponen grafis lain tidak ada kesalahan, maka desain telah siap untuk di *print out* dan di perbanyak.

Untuk proses produksi peneliti secara pribadi mencetak 1 buah buku sebagai bukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

#### **4.2 Fotografi**

Foto sebagai gambar visual yang menjadi isi utama di dalam pembuatan buku esai fotografi Selayang Pandang Kota Serang ini, foto yang dimaksud yaitu dengan menggunakan teknik esai fotografi yang dibantu sedikit teks sebagai penjelas dari foto yang ditampilkan.

Kumpulan foto dengan berbagai sudut pengambilan gambar dan dengan berbagai teknik pengambilan gambar disusun sesuai dengan pembahasan sehingga menjadi sebuah alur cerita. Alur cerita yang dimaksud yaitu cerita mengenai Kota Serang mulai dari profil kota, sejarah kota, sampai dengan destinasi wisata dan budaya yang dimiliki oleh Kota Serang tersebut.



Gambar 4.19 Foto Alun-alun Kota Serang

#### 4.2.1 Komposisi Dalam Fotografi.

Komposisi dalam fotografi adalah suatu susunan dari lambang-lambang fotografi yang dibentuk dari unsur-unsur gambar yang meliputi : cahaya, kontras, tekstur, ruang ketajaman, gerakan, dan garis yang diatur dalam suatu format.<sup>59</sup>

Komposisi yang akan disampaikan kepada audience, merupakan media yang sangat penting. Komposisi ini tak lepas dari teknik penyajian dan pengolahan gambar. Dan lebih dari itu komposisi memerlukan tinjauan kepekaan rasa atau artistic feeling.

##### a. Cahaya

Cahaya merupakan faktor penting dalam fotografi. Dan perlu diperhatikan oleh fotografer dalam proses pengolahan gambar. Hal ini disebabkan karena cahaya memiliki beberapa ciri yang berbeda dalam menampilkan perbedaan

---

<sup>59</sup> Soelarko. R. M. Dr. Prof. 1999 "Fotografi Untuk Salon dan Lomba Foto". Jakarta. Penerbit PT Karya Nusantara

bentuk sebagai alternatif dalam menciptakan pengaruh yang khas. Cahaya memiliki ciri dasar yang penting, yaitu :

- 1) Kecerahan cahaya, adalah ukuran kuatnya cahaya. Kekuatan inilah yang menentukan lamanya penyinaran dan mempengaruhi kesan pada gambar.
- 2) Warna cahaya ini sangat penting, karena pengaruhnya terhadap pengungkapan warna pada transparansi film berwarna.

Fungsi cahaya :

- 1) Melambangkan isi dan kedalaman. Disini cahaya mampu menciptakan khayalan tiga dimensi.
- 2) Menentukan suasana gambar. Pada gambar yang mengandung perasaan, cahaya diperlukan sebagai saran untuk mengungkapkan perasaan.
- 3) Cahaya menciptakan pola pada warna hitam putih atau Black and White.

b. Warna

Warna adalah gejala psikofisik yang dipengaruhi oleh cahaya. Warna dari suatu benda tidak akan terlihat bila tidak ada cahaya yang meneranginya.

Dalam fotografi campuran dalam warna cahaya merupakan penjabar keadaan temperatur warna, kelvin. Cara pengungkapan warna yang baik :

- 1) Diungkapkan sesuai dengan alam, seperti : cahaya putih pada siang hari.
- 2) Diungkapkan seperti warna objeknya saat gambar dibuat.
- 3) Pengungkapan warna dapat baik walaupun warna objeknya nyata dicemarkan.

c. Kontras

Kontras adalah perbedaan yang sangat besar dari satu nada dengan nada yang lain. Kontras ini dapat dikurangi dengan menempatkan nada-nada tengah atau halftone. Pengaturan kontras dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Adapun pengaturan kontras itu dapat dilakukan dengan cara :

- 1) Mempengaruhi kontras objeknya dengan teknik pencahayaan.
- 2) Memilih jenis film, kontras atau lembut.
- 3) Mempengaruhi pada saat pengembangan proses pencetakan foto.
- 4) Memilih gradasi kertas cetak, gradasi lunak atau keras.

d. Ruang ketajaman atau Depth of Field

Adalah daerah diantara depan dan belakang objek yang masih terekam tajam. Fungsi ruang ketajaman ini adalah mengaburkan hal yang tidak perlu dan menonjolkan hal yang dianggap perlu. Mengenai jarak ruang ketajaman ini bisa dicapai melalui :

- 1) Jarak pemotretan. Semakin jauh jarak objek maka ruang ketajaman semakin luas, begitu sebaliknya jika objek semakin dekat maka jarak ruang ketajaman semakin sempit.
- 2) Kecepatan sedang. Objek bisa dikenali walau dalam keadaan diam.
- 3) Kecepatan tinggi. Objek nampak buram, bahkan tidak terlihat.



Standar fotografi dapat menciptakan ciri khas desain melalui media fotografi. Agar tercapai desain yang baik diperlukan pengolahan komposisi dalam pembuatan fotografinya. Teknik-teknik tersebut antara lain<sup>60</sup> :

## 1. Teknik Penggunaan Lensa

### a. Lensa Sudut Lebar atau Wide Angle Lens

Pengambilan gambar dengan menggunakan lensa sudut lebar yang berefek lebih luas, ruang ketajaman luas, mempunyai efek tiga dimensi, serta distorsi atau perubahan bentuk perspektif pada gambar. Lensa kategori wide angle mempunyai ukuran antara lain 28 mm f /3,5 ; 35 mm f /3,5 (format kamera 35 mm).

Lensa sudut lebar ini bertujuan agar dalam pengambilan gambar dapat mencakup keseluruhan objek yang berada di masing-masing ruangan kerja.



<sup>60</sup> Soelarko. R. M. Dr. Prof. 1999 "Fotografi Untuk Salon dan Lomba Foto". Jakarta. Penerbit PT Karya Nusantara



Gambar 4.20 Contoh Foto dengan menggunakan Lensa Wide

#### b. Lensa Normal atau Normal Lens

Pengambilan gambar dengan menggunakan lensa normal berefek sudut pandang normal seperti sudut pandang manusia, tidak ada distorsi perspektif pada gambar.

Kategori lensa normal ukuran 50 mm f/3,5 ; 55 mm f/3,5 , format kamera 35 mm. Lensa normal ini digunakan untuk menimbulkan efek portrait yang sempurna sehingga dapat memperlihatkan karakter masing-masing orang.



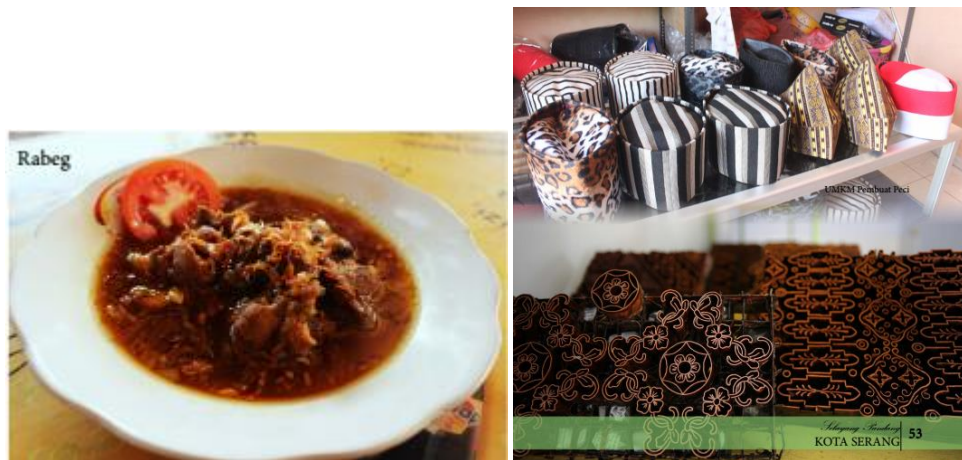
Gambar 4.21 Contoh gambar dengan menggunakan lensa normal (Kit)



## 2. Teknik Pengambilan Gambar

### a. *Close Up.*

Close up merupakan pengambilan gambar pandang dekat, yaitu bidikan kamera yang diarahkan pada bagian objek yang terbatas. Gambar yang dihasilkan akan nampak besar, sehingga detail objek nampak.



Gambar 4.22 Foto yang menggunakan teknik *close up*.

### b. *Medium Shoot.*

Merupakan Pengambilan gambar dengan ukuran setengah badan/bagian, yaitu bidikan kamera yang diarahkan pada objek dengan mengambil setengah bagian dari objek tersebut.



Gambar 4.23 Beberapa foto dengan *medium shoot*

c. *Wide/Landscape Shoot.*

Pengambilan gambar dengan jarak yang sangat jauh. Ini bertujuan untuk mendapatkan memasukkan banyak objek ke dalam frame foto biasanya digunakan dalam mengambil gambar pemandangan.

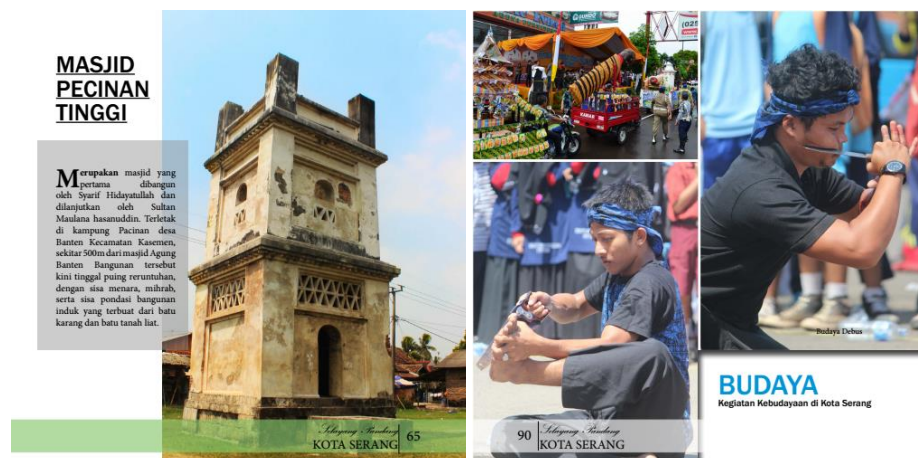




Gambar 4.24 Beberapa foto dengan pengambilan wide/landscape

d. *Potrait.*

Pengambilan gambar dengan posisi *potrait* (berdiri)



Gambar 4.25 Beberapa foto dengan pengambilan gambar *potrait*,

e. *Depth of Field.*

Pengambilan gambar dengan membuka diafragma besar atau menggunakan lensa tele, sehingga ruang ketajaman antara depan objek dan belakang obyek sangat sempit dan mempunyai kesan kabur sedangkan objek terlihat lebih tajam.



### 3. Sudut Pengambilan Gambar

#### a. *Low Angle Shoot.*

Teknik pengambilan gambar dengan sudut yang lebih rendah dari obyek.



Gambar 4.26 Beberapa foto dengan teknik *Low Angle*

#### b. *Eye Level View.*

Teknik pengambilan gambar menggunakan sudut pandang sejajar. Dipakai sebagai upaya mendapat variasi komposisi.



Gambar 4.27 Foto dengan pengambilan *eye level view*

c. *High Angle Shoot.*

Teknik pengambilan gambar yang sudut pandangnya lebih tinggi dari obyek foto.





Gambar 4.28 Beberapa Foto dengan pengambilan *High Angle*

d. *Wide Angle Shoot.*

Teknik pengambilan gambar yang menggunakan lensa wide dan dengan sudut pandang yang sangat jauh guna mencakup keseluruhan objek.

**MASJID AGUNG  
BANTEN**

Masjid ini dibangun pertama kali oleh Sultan Maulana Hasanuddin (1552-1570), yakni Sultan pertama dari Kesultanan Banten. Ia adalah putra pertama dari Sunan Gunung Jati. Masjid Agung Banten ini terletak di Desa Banten Lama, sekitar 10 km sebelah utara dari Kota Serang. Masjid Agung Banten merupakan bangunan masjid dengan luas tanah 1,3ha dan dikelilingi pagar tembok setinggi satu meter. Pada sisi tembok timur dan barat masing-masing terdapat dua buah gapura di bagian utara dan selatan yang letaknya sejajar. Bangunan masjid menghadap ke timur berdiri di atas pondasi masif dengan ketinggian satu meter dari halaman. Keadaan masjid sampai saat ini masih terawat dan dikelola oleh yayasan yang dipimpin oleh H. Tubagus Wasi Abbas. Masjid Agung Banten telah mengalami delapan kali renovasi dan pemugaran yang berlangsung dari tahun 1923 sampai 1987. Pada tahun 1923, pemugaran oleh Dinas Purbakala, dan tahun 1930 dilakukan penggantian tiang-tiang kayu yang rapuh.

66 | *Selayang Pandang*  
KOTA SERANG







Gambar 4.29 Beberapa foto dengan pengambilan *Wide Angle*

### 4.3 Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini peneliti melakukan uji publik dengan menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan Kuesioner Kognitif kepada masyarakat yang berdomisili di Kota Serang dan di luar Kota Serang. Hal ini bertujuan untuk mengetahui persepsi masyarakat setelah membaca buku *Selayang Pandang Kota Serang* yang telah dibuat oleh peneliti. Kuesioner disebar secara manual dan online dengan memberikan ebook *Selayang Pandang Kota Serang* untuk dibaca oleh responden sebelum mengisi kuesioner yang diberikan.

#### 4.3.1. Analisis Data Deskriptif dan Pembahasan Hasil Penelitian

Kuesioner ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui respon dan pendapat dari masyarakat yang telah membaca buku *Selayang Pandang Kota Serang* juga sebagai pendukung dari penelitian ini. Adapun kuesioner yang peneliti sebar terlampir pada lampiran.

Rumusan masalah yang telah dipaparkan pada bab 1 dijadikan acuan sebagai indikator oleh peneliti dalam membuat pernyataan-pernyataan yang dimasukkan kedalam kuesioner. Adapun hasil dari kuesioner yang telah didapatkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

### **Pernyataan 1**

“Cover buku Selayang Pandang Kota Serang bagus/menarik sehingga saya tertarik untuk melanjutkan membaca isinya”. Indikator pada pernyataan ini yaitu bagaimana merancang sebuah buku esai fotografi yang menarik. Pernyataan ini bertujuan untuk mengetahui apakah peneliti telah berhasil atau tidak dalam menarik minat masyarakat untuk membaca buku “Selayang Pandang Kota Serang” melalui Cover-nya.

Tabel 4.1 Pernyataan 1

<b>Pernyataan 1</b>				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	7	7,0	7,0	7,0
Valid Iya	93	93,0	93,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

Pada tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa 93% atau sebanyak 93 responden menjawab “Iya” bahwa Cover dari Buku Selayang Pandang Kota Serang menarik, dan sisanya sebanyak 7% atau 7 responden menjawab “Tidak”. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria Interpretasi skor pada bab sebelumnya, 93% berada di antara interval 80% - 100%. Maka interpretasi dari responden terhadap cover Selayang Pandang Kota Serang **Sangat Tinggi**.



Responden yang menjawab “Iya” sebesar 93%, hal ini karena dalam pembuatan desain cover buku *Selayang Pandang Kota Serang* peneliti menampilkan foto-foto terbaik sebagai perwakilan dari setiap bab. Pada penempatannya pun peneliti tidak dengan asal menempatkan foto-foto tersebut. Kemudian dengan menambahkan ornamen berbentuk batik dipadukan dengan judul dengan font yang memiliki nilai estetika dan elegan menjadikan nilai tambah untuk menjadikan cover lebih menarik lagi.

Dengan total keseluruhan yang menjawab Iya yaitu 93% responden, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa cover dari buku *Selayang Pandang Kota Serang* **Menarik**. Dari pernyataan tersebut cover yang telah dibuat telah berhasil mempengaruhi (mempersuasif) yang melihatnya untuk membaca isinya.

#### Pernyataan 4

**“Foto atau gambar yang ditampilkan informatif dan memiliki nilai estetika”**. Indikator pada pernyataan ini yaitu bagaimana merancang buku esai fotografi yang menarik. Pernyataan tersebut untuk mengetahui apakah foto yang peneliti sajikan hanya foto tanpa makna atau foto yang memiliki arti dan cerita, serta untuk mengetahui apakah foto yang peneliti sajikan memiliki nilai estetika (keindahan) atau hanya foto biasa.

Tabel 4.2 Pernyataan 4

Pernyataan 4				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	7	7,0	7,0	7,0
Valid Iya	93	93,0	93,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

Pada tabel di atas sebanyak 93% atau 93 responden menjawab “Iya” bahwa foto atau gambar yang disajikan dalam buku Selayang Pandang Kota Serang informatif dan memiliki nilai keindahan (estetika). Sedangkan 7% atau 7 responden lainnya menjawab “Tidak”. Dengan persentase 93% dan di-ukur-kan dengan tabel skor kriteria interpretasi berada pada interval 80% - 100% (sangat tinggi).

Dalam pengambilan dan pemilihan gambar yang disajikan dalam buku Selayang Pandang Kota Serang tentulah menggunakan kaidah-kaidah dalam dunia Fotografi (baik foto art maupun foto jurnalistik) untuk menciptakan sebuah karya fotografi. Dengan mengikuti kaidah tersebut, tentunya dapat memberikan kesan artistik/estetika yang dapat diterima oleh banyak kalangan, sehingga 93% responden setuju bahwa foto atau gambar yang disajikan dalam buku Selayang Pandang Kota Serang memiliki nilai estetika dan informasi, bukan hanya sekedar foto atau gambar tanpa makna.

### **Pernyataan 5**

**“Penempatan gambar dan teks sesuai sehingga tidak bosan untuk dibaca”**. Indikator pada pernyataan ini yaitu bagaimana merancang sebuah buku esai fotografi yang menarik. Pernyataan tersebut peneliti ajukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah peneliti sudah menempatkan komposisi yang pas dalam me-layout sehingga pembaca tidak merasa bosan saat membaca buku “Selayang Pandang Kota Serang”.

Tabel 4.3 Pernyataan 5

Pernyataan 5				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	24	24,0	24,0	24,0
Valid Iya	76	76,0	76,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

Sebanyak 76% atau 76 responden menjawab “Iya” bahwasannya penempatan atau tata letak dalam penempatan gambar dalam buku Selayang Pandang Kota Serang 2015 memiliki komposisi yang pas dan tepat sehingga tidak membuat pembacanya menjadi cepat bosan. Sedangkan 24% atau 24 responden lainnya menjawab “Tidak”.

Dalam dunia layouting memang tidak memiliki konsep baku yang wajib diikuti oleh para *designer* atau *layouter* lainnya. Adapun beberapa jenis layout yang telah disebutkan pada bab sebelumnya, merupakan hasil observasi yang kemudian dirangkum oleh sang penulis buku. Namun mengapa kemudian 76% responden setuju bahwa layout atau tata letak buku dikarenakan peneliti membuat buku tersebut mirip dengan konsep majalah-majalah remaja saat ini.

Penyajian teks tidak terlalu besar, dikarenakan dengan hanya membaca teks pastilah pembaca akan cepat bosan, berbeda dengan saat membaca sebuah buku komik bergambar. Dengan alasan itu lah peneliti membuat sebuah buku dengan konsep yang telah dituangkan dalam buku Selayang Pandang Kota Serang. Kemudian sebanyak 24% responden menjawab tidak, mungkin karena masih banyak bagian yang hanya full teks, sehingga pembaca masih ada yang merasa bosan saat membaca buku Selayang Pandang Kota Serang.

## Pernyataan 6

“Ukuran dan jenis font pas untuk dibaca (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)”. Indikator pada pernyataan ini yaitu bagaimana merancang sebuah buku esai fotografi untuk semua kalangan. Pernyataan ke-6 masih seputar Layout dimana pernyataan tersebut untuk mengetahui apakah ukuran dan jenis font yang peneliti gunakan dalam buku “Selayang Pandang Kota Serang” dapat di baca dengan baik atau sulit untuk dibaca.

Tabel 4.4 Pernyataan 6

Pernyataan 6				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	20	20,0	20,0	20,0
Valid Iya	80	80,0	80,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

Pada tabel diatas, sebanyak 80% atau 80 responden menjawab “Iya” bahwa ukuran font serta jenis font yang peneliti gunakan dalam buku Selayang Pandang Kota Serang nyaman untuk dibaca, tidak terlalu kecil, dan tidak terlalu besar. Sedangkan 20% atau 20 responden lainnya menjawab “Tidak”. Angka 80% berada pada interval 60% - 80% (Tinggi).

Jenis font yang digunakan yaitu Kunstler Script pada judul buku, Berlins Sans FB pada daftar isi, Franklin Gothic Medium untuk judul tiap bab dan sub judul, dan yang terakhir Minion Pro untuk teks isi (*body text*). Pemilihan font kunstler scrip untuk judul buku bertujuan memberikan kesan keindahan nan elegan, dengan lengkungan-lengkungan dari font tersebut menghilangkan kesan kaku namun indah dan elegan.

Penggunaan font berlin sans fb pada daftar isi yaitu agar teks terbaca dengan jelas. Berlin sans fb memiliki bentuk yang sederhana tanpa pengait ataupun corak-corak sehingga membuat teks mudah dibaca oleh pembacanya. Kemudian franklin gothic, font tersebut memiliki karakteristik tegas dan jelas tanpa ada pengait ataupun motif maupun corak. Franklin gothic sering digunakan pada majalah, iklan, koran, dan lain-lain sehingga sudah tidak diragukan lagi kalau font ini sangat cocok untuk digunakan dalam buku Selayang Pandang Kota Serang.

Kemudian yang terakhir yaitu font yang digunakan untuk teks isi (*body text*) yaitu minion pro. Minion pro merupakan font default pada aplikasi Adobe Indesign, dimana penggunaan font ini untuk mempertahankan kesan formal pada buku ini, karena sejatinya buku ini merupakan sebuah profil dari sebuah Kota. Namun minion pro juga mudah untuk dibaca, dan sering digunakan dalam media cetak.

Sebanyak 20% responden menjawab tidak, mungkin hal tersebut dikarenakan buku ini untuk semua kalangan dan semua umur yang dikhawatirkan penggunaan ukuran font 14pt terlalu kecil bagi yang telah menggunakan alat bantu melihat (kaca mata). Kemudian ada beberapa bagian dimana teks isi menempa gambar yang mengharuskan menggunakan *textbox*, mungkin teks masih terlihat tercampur dengan gambar (tidak kontras) sehingga sulit untuk dibaca.

### **Pernyataan 8**

**“Setelah membaca buku Selayang Pandang Kota Serang saya dapat mengenal Kota Serang secara lebih luas.”** Indikator pernyataan ini yaitu efisiensi dan penggambaran Kota Serang dalam buku esai foto. Pernyataan ini bertujuan

untuk mengetahui apakah peneliti berhasil mengemas berbagai informasi mengenai Kota Serang kedalam sebuah buku esai foto.

Tabel 4.5 Pernyataan 8

Pernyataan 8				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	21	21,0	21,0	21,0
Valid Iya	79	79,0	79,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

Pada tabel 4.5 di atas, 79% atau 79 responden menjawab “Iya” bahwa mereka mendapatkan pengetahuan lebih tentang Kota Serang setelah mereka membaca buku Selayang Pandang Kota Serang 2015. Sedangkan 21% lainnya menjawab “Tidak”.

Sebanyak 79% responden yang berarti skor interpretatif berada pada jarak interval 60% - 80% yaitu interpretatif tinggi. Peneliti memasukkan banyak informasi mengenai Kota Serang yang mengacu kepada visi dan misi Kota Serang tahun 2014-2018. Sehingga informasi yang peneliti sediakan dalam buku terbatas, hanya informasi yang berkaitan dengan tema yang peneliti gunakan.

Namun banyak juga informasi-informasi yang peneliti sajikan bukan sekedar informasi yang banyak orang sudah mengetahuinya. Contoh situ ciwaka, situ ciwaka merupakan tempat yang memiliki potensi wisata. Apabila dikelola dengan baik, situ ciwaka dapat dijadikan tempat rekreasi keluarga. Yang sangat disayangkan bahwa situ ciwaka ini belum banyak yang mengetahuinya.

Sedangkan 21% responden lainnya yang menjawab tidak, dikarenakan jumlah dan jenis informasi yang dibutuhkan setiap individu pastilah berbeda.

Sehingga tidak semua akan puas dengan informasi yang hanya mengandalkan 1 (satu) sumber saja.

### **Pernyataan 9**

**“Setelah membaca buku ini saya menemukan hal baru yang belum saya ketahui dari Kota Serang”**. Pernyataan ini terkait Informasi yang disampaikan oleh peneliti dalam buku “Selayang Pandang Kota Serang” dalam memenuhi kebutuhan informasi bagi pembaca.

Tabel 4.6 Pernyataan 9

<b>Pernyataan 9</b>				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	8	8,0	8,0	8,0
Valid Iya	92	92,0	92,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

Pada tabel 4.6 di atas sebanyak 92% responden menjawab “Iya” bahwa mereka mendapatkan informasi baru mengenai Kota Serang setelah mereka membaca buku Selayang Pandang Kota Serang. Sedangkan hanya 8% yang menjawab “Tidak”. Skor interpretatif pada pernyataan ke 9 yaitu berada pada interval 80% - 100% yang berarti sangat tinggi.

Dalam hal informasi yang peneliti muat dalam buku Selayang pandang Kota Serang merupakan informasi-informasi yang sekiranya dibutuhkan bagi masyarakat dalam mengenal Kota Serang. Ada beberapa informasi penting yang masih banyak masyarakat kota Serang khususnya dan masyarakat NKRI umumnya mengenai Kota Serang.

Banyak tempat-tempat, adat-istiadat, serta kebiasaan masyarakat kota Serang yang belum diketahui masyarakat luas. Sehingga buku ini menjadi sumber yang kaya akan informasi mengenai Kota Serang.

Adapun 8% responden yang menjawab tidak, memiliki kemungkinan bahwa pembaca memang telah memiliki pengetahuan yang lebih mengenai Kota Serang, sehingga buku Selayang Pandang Kota Serang tidak terlalu memberikan kontribusi baginya.

### **Pernyataan 10**

**“Setelah membaca buku ini saya menjadi ingin mengunjungi tempat-tempat wisata dan mencicipi kuliner yang terdapat di Kota Serang”.** Pernyataan ini berkaitan dengan kemampuan peneliti dalam mempersuasi (melalui artikel dan foto yang dituangkan kedalam layout) pembaca agar tertarik untuk berkunjung ke Kota Serang.

Tabel 4.7 Pernyataan 10

<b>Pernyataan 10</b>				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	13	13,0	13,0	13,0
Valid Iya	87	87,0	87,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

Pada tabel di atas sebanyak 87% responden menjawab “Iya” bahwa mereka tertarik untuk berkunjung dan mencoba kuliner Kota Serang. Dan 13% responden lainnya menjawab “Tidak”. Dengan demikian, skor interpretasi yang diraih pada pernyataan ini yaitu sangat tinggi, karena berada pada interval 80% - 100%.



Sebanyak 87% responden yang menjawab “Iya” pada pernyataan ini. Hal tersebut dipengaruhi dengan muatan informasi serta cara penyampaian informasi dalam buku Selayang Pandang Kota Serang. Dimana dalam pembuatannya, buku haruslah memiliki sifat deskriptif dan persuasif.

Deskriptif ini tentunya buku Selayang Pandang Kota Serang haruslah bisa memberikan gambaran kepada pembacanya dengan sejelas mungkin. Penggunaan foto atau gambar yang informatif menjadikan senjata utama dalam pendeskripsian dalam buku Selayang Pandang Kota Serang ini.

Persuasif, tentunya tujuan dari pembuatan buku ini yaitu mempersuasif masyarakat banyak untuk mau berinvestasi ataupun berkunjung untuk ber-rekreasi ke Kota Serang. Dengan begitu pendapatan kota pun bertambah.

Adapun 13% responden lainnya menjawab tidak. Hal tersebut mungkin dikarenakan masih kurangnya kemampuan peneliti dalam membuat kalimat yang persuasif dalam buku Selayang Pandang Kota Serang ini. Sehingga masih ada yang belum tertarik dengan Kota Serang.

### **Pernyataan 12**

**“Keseluruhan isi buku memiliki nilai informatif bagi bukan warga Kota Serang maupun bagi warga Kota Serang”**. Tujuan dari pernyataan ini yaitu untuk mengetahui jumlah informasi yang diberikan mencukupi atau tidak bagi pembaca.

Tabel 4.8 Pernyataan 12

Pernyataan 12				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	7	7,0	7,0	7,0
Valid Iya	93	93,0	93,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

Pada tabel di atas sebanyak 93% responden menjawab setuju bahwa isi dari buku Selayang Pandang Kota Serang ini sangat informatif baik bagi warga Kota Serang itu sendiri maupun bukan warga Kota Serang. Sedangkan yang menjawab “Tidak” hanyalah 7% dari total 100 responden.

Menurut Muktiono dalam buku “Aku Cinta Buku” menyatakan bahwa buku adalah sumber pengetahuan. Dalam pembuatannya, buku Selayang Pandang Kota Serang benar-benar selektif dalam mengisi kontennya. Banyak informasi yang bisa diberikan kepada khalayak mengenai Kota Serang. Namun, informasi tersebut apakah benar informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat atau tidak. Dengan hasil seleksi itu lah, maka responden setuju bahwa buku Selayang Pandang Kota Serang Sangat informatif bagi mereka.

Namun terdapat 7% responden yang menjawab “Tidak”. Hal tersebut mungkin dikarenakan jumlah informasi atau pengetahuan setiap individu berbeda. Sehingga mungkin informasi yang diberikan oleh buku Selayang Pandang Kota Serang telah dia ketahui dan menjadikan buku Selayang Pandang Kota Serang itu tidak terlalu informatif baginya.

Rata-rata responden yang menjawab **Iya** dari pernyataan yang diberikan dalam kuesioner yaitu sebesar **86,75%**, dan yang menjawab **Tidak** sebanyak

**13,25%**. Kesimpulan yang dapat peneliti sampaikan dari hasil kuesioner ini yaitu peneliti telah berhasil dalam membuat sebuah buku esai fotografi dengan **86,75%** (**Sangat Tinggi**) pembaca (responden) setuju dengan pernyataan-pernyataan yang peneliti berikan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dalam pembuatan sebuah buku esai fotografi yang menarik banyak elemen-elemen yang terlibat dalam pembuatannya seperti fotografer, layouter, dan bagian percetakan. Sehingga kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk membuat sebuah buku esai fotografi yang menarik yaitu diperlukan observasi yang mendalam mengenai kebutuhan informasi atau keinginan masyarakat akan Kota Serang.
2. Untuk membuat buku esai fotografi yang bersifat deskriptif dan persuasif yaitu dengan menempatkan gambar-gambar atau foto jurnalistik dan artistik, membuat konsep layout yang sesuai dengan keinginan masyarakat (pemilihan gambar, font, ukuran font, serta tata letak yang sesuai), dan menggunakan bahasa komunikasi persuasif dan deskriptif dalam penulisan naskahnya..
3. Persepsi masyarakat setelah membaca buku “Selayang Pandang Kota Serang” diukur dengan menggunakan angket atau kuesioner. Hasil dari kuesioner yang telah disebarakan yaitu **masyarakat merespon baik terhadap buku Selayang Pandang Kota Serang** dengan rata-rata responden yang menjawab **Iya** dari pernyataan yang diberikan dalam kuesioner yaitu sebesar **86,75%**, dan yang menjawab **Tidak** sebanyak **13,25%**. Kesimpulan yang dapat peneliti sampaikan dari hasil kuesioner ini

yaitu peneliti telah berhasil dalam membuat sebuah buku esai fotografi dengan **86,75% (Sangat Tinggi)** pembaca (responden) setuju dengan pernyataan-pernyataan yang peneliti berikan

Dengan nilai atau skor interpretasi tinggi membuktikan bahwa buku Selayang Pandang Kota Serang bisa diterima di masyarakat. Dan juga buku Selayang Pandang Kota Serang mampu mendeskripsikan Kota Serang dan juga mampu mempengaruhi (mempersuasif) masyarakat untuk berkunjung ke Kota Serang.

Kehadiran buku esai foto dengan judul Selayang Pandang Kota Serang ini dapat dijadikan solusi bagi Pemerintahan Kota Serang dalam memberikan informasi tentang Kota Serang kepada seluruh masyarakat luas. Contohnya dengan buku Selayang Pandang Kota Serang ini pembaca dapat mengetahui destinasi-destinasi wisata apa saja yang terdapat di Kota Serang dan wajib untuk dikunjungi. Kemudian wisata kuliner apa saja yang dapat ditemukan di Kota Serang semua terangkum dalam buku Selayang Pandang Kota Serang ini. Buku ini pun menjadi sangat informatif karena bentuknya yang merupakan buku esai foto. Sehingga tidak hanya teks, pembaca juga dapat langsung melihat secara visual dengan terdapat foto-foto yang disusun secara rapih.

## **5.2. Saran**

Saran untuk yang akan meneliti penelitian yang sama yaitu, dalam membuat atau merancang sebuah buku esai hendaknya memiliki konsep yang sudah benar-benar matang, dan juga agar lebih mengikuti dengan perkembangan zaman

hendaknya juga membuatnya dalam bentuk video (audio visual) sehingga dapat menjadi media komunikasi yang lengkap.

Buku Seelayang Pandang Kota Serang ini masih memiliki kekurangan dalam menampilkan profil Kota Serang secara menyeluruh. Dengan keterbatasan sumber dan pengetahuan peneliti tentang Kota Serang mengingat masih banyak hal-hal yang dapat diangkat (dipublikasikan) dari Kota Serang itu. Maka langkah selanjutnya perlu diperbanyak kembali observasi dan informasi terkait Kota Serang sehingga dapat menampilkan Kota Serang secara utuh.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Danesi, Marcel. 2010. "Pesan, Tanda, dan Makna". Jelasutra. Yogyakarta.
- Hendratman, Hendi. 2008. "*Tips & Trick Graphics Design*". Bandung. Penerbit Informatika.
- Iyan WB. 2007. "Anatomi Buku". Bandung. Penerbit Kolbu.
- Jonathan, Sarwono. 2007. "Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual". Yogyakarta. Andi Publisher.
- Kartajaya, Hermawan. 2004. "*On Brand*". Bandung. PT Mizan Pustaka.
- Kusrianto, Adi. 2007. "Pengantar Desain Komunikasi Visual". Yogyakarta. Andi Publisher.
- Muktiono Joko D. "Aku Cinta Buku : Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak"  
PT. Elex Media Komputindo 2003
- Riduwan. 2010. "Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian". Bandung. Alfabeta.
- Ruslan, Rosady. 2008. "Metode Penelitian PR dan Media Komunikasi Konsep dan Aplikasi Edisi Revisi". Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2008. "Manajemen *Public Relation* dan Media Komunikasi Konsep dan Aplikasi Edisi Revisi". Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Rustan, Suriyanto. 2008. "Layout Dasar dan Penerapannya". Jakarta : Gramedia.
- Soelarko. R. M. Dr. Prof. 1999 "Fotografi Untuk Salon dan Lomba Foto". Jakarta. Penerbit PT Karya Nusantara.
- Sugiyono. 2010. "Statistika Untuk Penelitian". Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Syamsurizal, Dick. 2001. "*Branding Alternative*". Bandung. Humaniora Utama Press.

**Sumber lainnya :**

Imam Buchori Z., “Desain, Sains Desain, dan Sains Tentang Desain”, Simposium Internasional Ilmu desain di ITB, 2005

Burdek dalam Widagdo, “Estetika dalam Perjalanan Sejarah – Arti dan Perannya dalam Desain” Simposium Internasional Ilmu Desain di ITB, 2005.

<http://www.infofotografi.com/blog/2012/07/membuat-foto-yang-bercerita-photo-story-essay/> diakses pada 8 februari 2016 pukul 14:23

Kota Serang Dalam Angka 2014

<http://www.1001malam.com>

<http://www.tempatwisatamu.com>



# **LAMPIRAN**

**Lampiran 1**  
**Absensi Bimbingan Skripsi**

CATATAN BIMBINGAN

Pembimbing I : .....

Pembimbing II : .....

NO	TANGGAL	CATATAN DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN
1	29/6/15	Jual konsultasi dan Pakk Peng-	✗
2	15/10/16	bab II footnote	✗
3		bab III	
4		bab III	
5		bab III	
6		bab III	
7		Acc silabus	✗
8	18/10/15		

Catatan: Jumlah temp muka mahasiswa dengan masing-masing pembimbing minimal 7 kali (total dengan 2 pembimbing sebanyak 14 kali temp muka).

NO	TANGGAL	CATATAN DOSEN PEMBIMBING	PARAF DOSEN
	26/6/15	Perbaiki draft	✗
	2/8/15	Fix draft layout bab II	✗
	2/9/15	Perbaiki teor	✗
	9/9/15	Bab III Fix	✗
	10/10/15	Outline	✗
	17/11/15	Bab IV Perbaiki	✗
	30/11/15	pedoman Bab III	✗
	15/12/15	Bab IV fix	✗
	28/12/15	Kucuran Bab II	✗
	29/12/15	Bab I fix	✗
	19/01/16	5 day Acc	✗
		Acc Silabus, Okl.	✗

Catatan: Jumlah temp muka mahasiswa dengan masing-masing pembimbing minimal 7 kali (total dengan 2 pembimbing sebanyak 14 kali temp muka).

**Lampiran 2**  
**Kuesioner Penelitian**

## KUESIONER

### Uji Publik Pembuatan Buku Selayang Pandang Kota Serang 2015

No. Responden :

Jenis Kelamin : L / P

Usia :

Pekerjaan :

Asal Kota/Daerah :

Beri tanda  $\surd$  atau x pada kolom yang telah disediakan.

No.	Pernyataan	Iya	Tidak
1	Cover buku Selayang Pandang Kota Serang bagus/menarik sehingga saya tertarik untuk melanjutkan membaca isinya.		
2	Konten yang terdapat pada buku Selayang Pandang Kota Serang mewakili dari keseluruhan informasi yang Saya butuhkan mengenai Kota Serang		
3	Pemilihan gambar dalam menampilkan sebuah objek yang hendak disampaikan memberikan informasi yang cukup.		

4	Foto atau gambar yang ditampilkan informatif dan memiliki nilai estetika.		
5	Penempatan gambar dan teks menarik sehingga tidak bosan untuk dibaca.		
6	Ukuran font pas untuk dibaca (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar).		
7	Pengemasan buku simpel namun tidak membiaskan informasi (isi pesan) yang hendak disampaikan.		
8	Setelah membaca buku Selayang Pandang Kota Serang saya dapat mengenal Kota Serang secara lebih luas.		
9	Setelah membaca buku ini saya menemukan hal baru yang belum saya ketahui dari Kota Serang		
10	Setelah membaca buku ini saya menjadi ingin mengunjungi tempat-tempat wisata dan mencicipi kuliner yang terdapat di Kota Serang		
11	Saat membaca buku ini saya seperti diajak secara langsung mengelilingi Kota Serang.		
12	Keseluruhan isi buku memiliki nilai informatif bagi bukan warga Kota Serang maupun bagi warga Kota Serang.		

## **Lampiran 3**

### **Hasil Kuesioner**

**Hasil Kuesioner Persepsi Masyarakat Setelah Membaca Buku Selayang Pandang  
Kota Serang**

No. Resp	Jawaban											
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12
1	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya
2	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
3	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
4	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
5	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya
6	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Iya
7	Tidak	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Tidak	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Iya
8	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
9	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Tidak
10	Tidak	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya
11	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
12	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
13	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
14	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya
15	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
16	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya
17	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya
18	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
19	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
20	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
21	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
22	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
23	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
24	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak
25	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
26	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
27	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
28	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
29	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya
30	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
31	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
32	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Iya	Iya	Tidak	Iya
33	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
34	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Tidak	Iya
35	Tidak	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya
36	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
37	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
38	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
39	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
40	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya





89	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Tidak	Tidak	Iya
90	Tidak	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya
91	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
92	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
93	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
94	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
95	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya
96	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak
97	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya
98	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya
99	Iya	Iya	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Tidak	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya
100	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya	Iya	Tidak	Iya	Iya	Iya	Iya

No. Resp	Nilai											
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
7	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
10	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
17	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
30	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
31	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1

32	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
34	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1
35	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
40	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
41	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
42	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
43	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
44	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1
45	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1
46	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
47	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
49	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
51	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0
52	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
61	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
63	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
65	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
67	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0
68	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
74	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
77	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
78	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
79	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0

80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
81	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
82	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
83	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
84	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
85	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
86	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
87	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
88	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
89	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1
90	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
92	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
93	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
94	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
95	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
96	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
97	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
98	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
99	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1
100	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Jumlah	93	86	98	93	76	81	87	79	92	87	77	93

**LAMPIRAN 4**  
**Buku Selayang Pandang Kota Serang 2015**

## RIWAYAT HIDUP

### Data pribadi

Nama Lengkap : Iden Salman Aminudin  
Tempat Tanggl Lahir : Cianjur. 9 Februari 1993  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Pondok Cilegon Indah Blok C 77 no 14 RT/RW 06/06,  
Desa Harjatani, Kecamatan Kramatwatu, Kabupaten  
Serang, Banten.  
No. Telepon : +62 838 1352 2210  
E-Mail : [idd.ends@gmail.com](mailto:idd.ends@gmail.com)



### Penddikan Formal

SD : SDN Kedaleman 1 Cibeber, Cilegon.  
SMP : MTS Swasta Ponpes Daar El-Ilmi, Serang.  
SMA : Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Serang  
MA Model & Keterampilan

### Pengalaman Organisasi

RISMANDA (Remaja Islam Masjid MAN 2)

KAPMI (Kesatuan Aksi Pelajar Muslim Indonesia)

KAPDA Serang (KAPMI Kordinasi Wilayah Kota Serang)

Laboratorium Multimedia FISIP UNTIRTA

### **Pengalaman Kerja**

1 Bulan magang di Staff Humas PT. Indonesia Power UPT Suralaya