

Perancangan Buku Visual Bangunan Cagar Budaya Kota Semarang sebagai Salah Satu Bentuk Pelestarian

Safira Dwisiwi¹ dan Senja Aprela Agustin²

¹Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

²Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: senja@its.ac.id

Abstrak—Kota Semarang menjadi satu-satunya kota di Indonesia yang berhasil masuk dalam daftar kota pusaka dunia versi UNESCO 2020. keberagaman bangunan cagar budaya kota Semarang menjadi daya tarik utama wisatawan, namun sayangnya masih banyak yang belum mengetahui bahwa bangunan cagar budaya yang ada tidak hanya terdapat di kota lama saja. Maka dirancanglah sebuah buku visual yang memberikan informasi melalui gambar ilustrasi dengan tujuan untuk menyampaikan kepada pembaca mengenai keberagaman bangunan cagar budaya kota Semarang. Perancangan ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif yang digunakan adalah dengan menyebarkan kuesioner berisi pertanyaan perihal kebutuhan pembaca dari buku yang dimaksud, sedangkan metode kualitatif yaitu dengan melakukan observasi langsung ke objek yang akan disampaikan kepada pembaca. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah buku visual yang berisi gambar ilustrasi dari bangunan cagar budaya dan kondisi lingkungan yang memengaruhinya. Dengan adanya buku visual ini mampu menyampaikan informasi kepada pembaca mengenai keberagaman akan bangunan cagar budaya dari sisi sejarah dan kebudayaan yang ada di kota Semarang.

Kata Kunci—Bangunan Cagar Budaya, Buku Visual, Ilustrasi

I. PENDAHULUAN

SEJARAH merupakan hal penting sebuah bangsa untuk terus maju dan berkembang menjadi lebih baik. Penting bagi setiap warga negara untuk tahu latar belakang sejarah yang membangun bangsanya. Bangunan cagar budaya merupakan salah satu bentuk peninggalan sejarah penting bagi bangsa.

Salah satu upaya pemerintah kota Semarang dalam menyebarkan informasi mengenai bangunan cagar budayanya adalah dengan mendaftarkan diri ke dalam situs kota pusaka dunia milik UNESCO pada tahun 2017. Tidak hanya itu pemkot Semarang pun memiliki Tim Ahli Cagar Budaya (TACB) yang bertugas untuk melakukan pendataan terhadap setiap bangunan yang ada di kota ini. Selain TACB pemkot Semarang membentuk Badan Pengelola Kawasan Kota Lama (BPK2L) yang bertugas untuk melakukan pendataan setiap bangunan cagar budaya yang ada di kawasan kota lama yang mana hal ini berhubungan dengan pendaftaran diri kota Semarang menuju kota pusaka dunia UNESCO. Pada tahun 2020 UNESCO mengakui kota Semarang sebagai kota pusaka dunia yang berhasil menjaga dan merawat bangunan cagar budaya kotanya, terutama untuk kawasan kota lama.

Menurut pihak pemerintah kota Semarang sangat disayangkan kebanyakan dari wisatawan yang berkunjung

hanya mengetahui bangunan cagar budaya sebatas lawang sewu dan kota lama saja. Sedangkan kota lama memiliki banyak bangunan cagar budaya yang berpotensi sebagai destinasi wisata. Dibutuhkan media yang dapat menyampaikan informasi yang menarik mengenai keberagaman dari bangunan cagar budaya yang ada di kota Semarang.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. *Studi Media*

Buku visual merupakan buku yang di dalamnya terdapat lebih banyak gambar baik ilustrasi maupun fotografi, buku yang membahas hal yang menarik untuk dapat divisualisasikan dan membuatnya topik yang dibahas menjadi jauh lebih menarik lagi[1]. Dengan mengutamakan gambar (ilustrasi dan fotografi) sebagai media yang menunjang buku visual.

B. *Gambar Ilustrasi*

Ilustrasi adalah cara yang efektif untuk menyajikan materi yang sangat emosional, naratif atau fantasi serta merupakan salah satu media yang fleksibel yang mampu menghasilkan gambar fantasi murni, baik dengan teknik elektronik maupun tangan. Ilustrasi memiliki beragam tampilan, tergantung pada medium gaya ilustrator dan tujuan ilustrasi. Tujuan ilustrasi adalah untuk menyajikan produk, menceritakan kisah, mengklarifikasi konsep atau menunjukkan layanan[2].

C. *Studi Eksisting*

Studi eksisting dilakukan terhadap buku yang dianggap sebagai komparator dan kompetitor, yang kemudian dianalisis hal-hal mendasar yang dianggap sebagai konten dalam buku. Mulai dari analisa gambar ilustrasi, layout, tipografi hingga narasi teks.

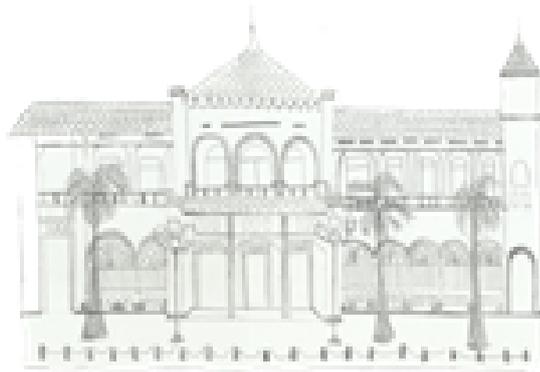
III. METODOLOGI DESAIN

A. *Pengumpulan Data*

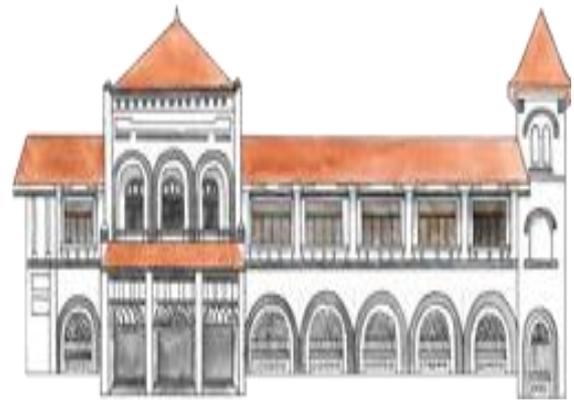
Metode yang digunakan dalam mendapatkan data perancangan ini menggunakan dua metode yaitu metode penelitian observasi dan metode penelitian pasar. Metode penelitian observasi dilakukan untuk melihat masalah yang ada sedangkan metode penelitian pasar dilakukan untuk melihat kebutuhan target audien terhadap desain.

1) *Penelitian Observasional*

Metode yang paling sering dan utama untuk melakukan pengambilan data penelitian, berikut merupakan objek



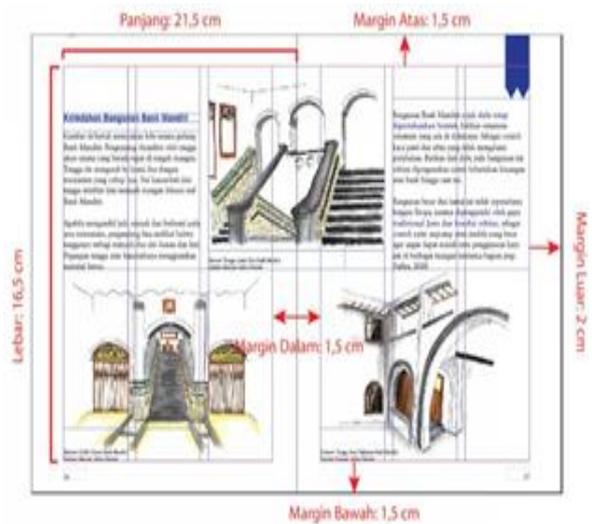
Gambar 1. Gambar Sketch Bangunan.



Gambar 3. Urban Sketch with Watercolor.



Gambar 2. Urban Sketch.



Gambar 4. Spesifikasi Desain.

observasi penulis :

a. Observasi Dokumen Bangunan

Pada observasi ini dokumen bangunan penting untuk menunjang konten dari buku dan sebagai salah satu sumber literasi penyusun buku. Dokumen bangunan bisa didapatkan pada arsip bangunan yang disimpan.

b. Observasi Bangunan

Observasi bangunan dilakukan untuk melihat secara detail keadaan bangunan yang ada di lapangan, observasi bangunan dilakukan di gedung yang telah dipilih. Pada observasi bangunan, objek yang akan difokuskan adalah bentuk bangunan yang akan di visualkan ke dalam buku, data pada hasil observasi akan membantu dalam pembuatan denah, gambar tampak, gambar potong, serta detail ornamen bangunan.

c. Observasi Lokasi

Pada Observasi Lokasi ini dilakukan untuk mengetahui pembagian lokasi-lokasi tempat adanya bangunan-bangunan bersejarah atau yang dianggap sebagai salah satu bentuk bangunan cagar budaya di lokasi tersebut, sehingga mendapatkan data untuk pembagian lokasi dan bangunan yang sesuai yang nantinya juga berguna untuk melakukan penyusunan konten.

2) Penelitian Pemasaran

Penelitian pemasaran digunakan untuk dapat membantu menentukan target audien yang cocok dan spesifik untuk perancangan buku. Hal ini bertujuan untuk dapat memperkirakan harga jual dari konsumen yang sudah ditentukan melalui penelitian pemasaran. Penelitian pemasaran meliputi target segmen diantaranya adalah

segmentasi geografis, segmentasi psikografis, segmentasi demografis yang meliputi; usia, pengeluaran per bulan dan profesi.

B. Pengolahan Konten

Konten merupakan unsur terpenting dalam melakukan penyusunan sebuah buku. Maka dari itu untuk dapat menentukan konten apa saja yang ada di dalam buku, penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada calon target audien yang berisikan pertanyaan sebagai berikut:

1) Identitas Diri

- a. Nama
- b. Usia
- c. Jenis kelamin
- d. Pekerjaan
- e. Pengeluaran per bulan

2) Pendapat / Media

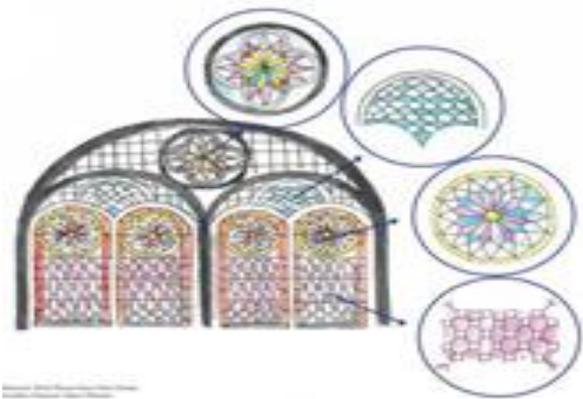
- a. Pendapat ketika mendengar kata visual arsitektur
- b. Media apa yang dipilih ketika mendengar kata visual arsitektur
- c. Alasan memilih media tersebut
- d. Keuntungan dari media yang dipilih
- e. Kekurangan dari media yang dipilih

3) Kebutuhan Pembaca

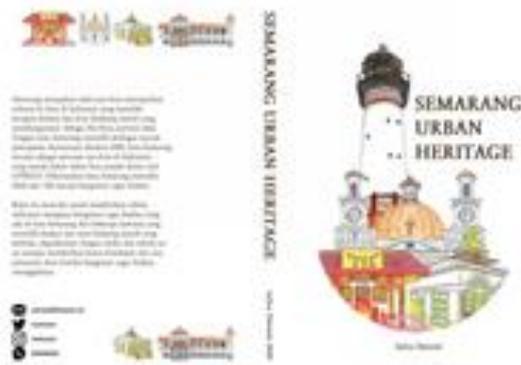
- a. Konten apa yang anda inginkan dalam buku tersebut



Gambar 5. Cover Depan Buku



Gambar 8. Detail Bangunan.



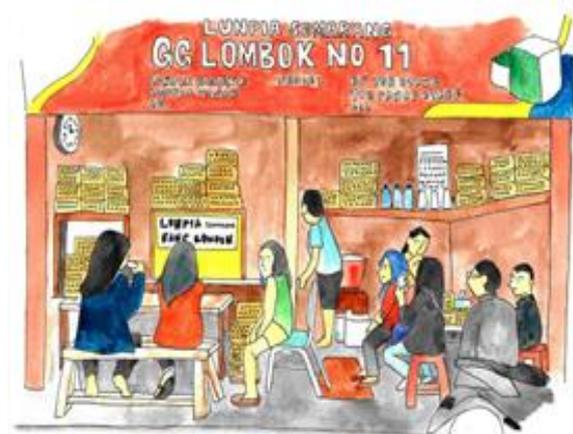
Gambar 6. Cover Keseluruhan Buku.



Gambar 9. Ilustrasi Akses Eksternal.



Gambar 7. Ilustrasi Bangunan.



Gambar 10. Ilustrasi Suasana Lingkungan.

b. Menurut anda konten apa yang berpengaruh dalam sebuah buku travelling

Selain melakukan penyebaran kuesioner kepada target audien, penulis juga melakukan depth interview untuk mendapatkan data tambahan mengenai kebutuhan konten dalam buku. Depth interview dilakukan kepada dinas pariwisata dan tim ahli cagar budaya kota Semarang.

C. Proses Perancangan

Pada perancangan buku visual arsitektur bangunan cagar budaya kota Semarang terdapat protokol atau metodologi riset yang bertujuan menjadi data penunjang valid sehingga implementasi media dapat menyesuaikan kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan. Terdapat beberapa metode untuk dapat memiliki data pendukung yang valid sebagai implementasi media.

Untuk mencapai tujuan dan mendapatkan data yang akurat, dalam penelitian ini metode yang digunakan meliputi studi literatur, interview, membuat alternatif desain yang

akhirnya dapat mencapai konsep.

1) Studi Eksperimen

Studi ini bertujuan untuk dapat melihat bagaimana respon target audien terhadap beberapa alternatif output perancangan yang telah dibuat, dalam hal ini berhubungan dengan bentuk visual buku, pemilihan jenis typeface atau tipografi, tata letak layout, serta ilustrasi dari gambar bangunan sebagai media utama. Studi ini membantu dalam menunjukkan pandangan serta pendapat terhadap alternatif yang telah diberikan

a. Alternatif desain layout

Alternatif desain layout digunakan untuk dapat menentukan pilihan dari beberapa alternatif desain layout yang diberikan. Hal ini bertujuan untuk dapat menemukan desain layout yang pas agar nyaman akan keterbacaan dan kejelasan dalam sebuah buku.



Gambar 11. Pembabakan Bab.



Gambar 12. Pembahasan Bab.

b. Alternatif desain fotografi

Alternatif fotografi bertujuan untuk dapat menentukan foto mana yang dapat merepresentasikan keterangan dan sub judul dengan baik dan sesuai.

c. Alternatif desain ilustrasi

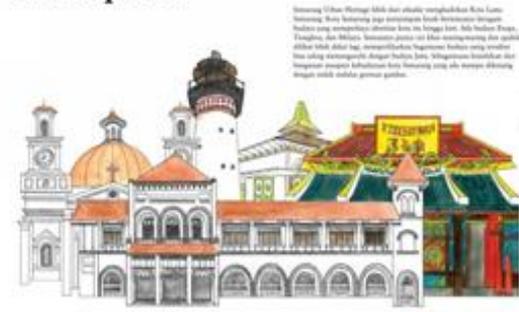
Alternatif desain ilustrasi bertujuan untuk dapat memberikan pilihan gambar mana yang mampu mewakili buku serta dapat memberikan keterangan dengan jelas serta menarik. Penulis memberikan tiga alternatif dengan alternatif yang berbeda-beda. Berikut merupakan ketiga jenis alternatif yaitu ilustrasi gambar bangunan yang ditunjukkan pada Gambar 1, ilustrasi urban sketch pada Gambar 2, dan ilustrasi urban sketch *with watercolor* pada Gambar 3.

D. Konsep Desain

Setelah melakukan penyebaran kuesioner kepada calon target audien dan depth interview kepada ahli kemudia hasil dari penelitian tersebut dirangkum dalam satu ide besar yang membuahkan hasil konsep desain.

Tiga elemen utama yang merupakan ide besar dalam proses perancangan pada buku visual arsitektur mengenai bangunan cagar budaya kota Semarang adalah :

Kesimpulan



Gambar 13. End Matter.

1. Penambahan detail dan unsur-unsur desain lainnya pada buku.



Gambar 14. Anatomi Layout.



Gambar 15. Mock Up Buku.

1) Informating

Informating merupakan poin buku ini berisikan informasi-informasi yang penting yang sangat bermanfaat bagi pembaca baik bagi target audien yang dituju maupun pembaca lainnya. Tentunya informasi-informasi yang ada di dalam buku ini merupakan informasi yang berkaitan dengan bangunan, sejarah serta budaya yang terdapat di kota Semarang.

2) Interesting

Interesting merupakan poin yang tidak kalah penting dari informasi, karena hal utama dalam proses perancangan buku ini adalah menarik. Dengan menyusun buku yang menarik baik dari segi konten maupun visual yang disuguhkan di dalam buku diharapkan target audien tertarik untuk membaca dari buku ini.

3) Entertaining

Entertaining merupakan poin terakhir yang juga sangat penting, karena jika buku hanya sekedar berisi informasi serta gambar foto maka tidak akan terlihat menyenangkan. Adanya gambar visual berupa ilustrasi bergaya urban sketch diharapkan buku ini juga mampu membuat target audien atau

pembaca lainnya merasa terhibur ketika membaca dari buku ini.

Dimana buku ini akan memberikan gambaran visual secara nyata melalui gambar ilustrasi bangunan yang mendeskripsikan style bangunan, keindahan serta kemegahan juga ke unik kan dari setiap bangunan cagar budaya yang dibahas. Disusun dengan lebih sederhana, dengan komposisi ilustrasi 70% untuk memberikan gambaran dari bangunan dan detail bangunan, fotografi sebagai media visual penunjang 20% untuk memberikan kesan yang menarik dari sebuah bangunan, serta elemen teks 10% yang membahas mengenai sejarah lokasi, gedung, fungsi terkini, serta pengalaman dari penulis.

E. Kriteria Desain

1) Spesifikasi Desain

Dalam perancangan desain buku memiliki spesifikasi bentuk fisik desain seperti yang terdapat pada Gambar 4.

2) Struktur dan Konten Visual

Terdapat 3 Bab yang berdasarkan pembagian wilayah, dengan masing-masing Bab terdapat sub-bab yang membahas bangunan-bangunan yang berada di wilayah/lokasi yang dibahas. Susunan konten pada buku adalah sebagai berikut :

- a. Cover
- b. Masthead
- c. Kata Pengantar
- d. Daftar Isi
- e. Peta Penyebaran Bangunan Cagar Budaya di Semarang
- f. Sejarah Kota Semarang
- g. Kondisi Kota Semarang Saat Ini
- h. Bab I Belanda : Gedung Bank Mandiri dan Gereja Blenduk
- i. Bab II Cina : Kelenteng Tay Kak Sie dan Kelenteng Tek Hay Bio
- j. Bab III Melayu : Masjid Menara Layur dan Masjid Agung Kauman
- k. Kesimpulan
- l. Daftar Pustaka
- m. Acknowledgement
- n. Profil Penulis

3) Gaya Bahasa

Pemilihan bahasa pada buku ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan ringkas[3]. Jika disesuaikan dengan segmentasi target audien merupakan seorang yang memiliki hobi atau pekerjaan sebagai travel vlogger, traveler, travel reviewer atau travel reseacher berumur rata-rata 20-30 tahun maka penggunaan kata-kata yang terlalu rumit akan berkesan membosankan. Namun tetap tidak melupakan penggunaan bahasa formal yang baik sesuai dengan EYD. Tata letak teks juga akan dibentuk point sehingga mendukung penyerapan informasi secara mudah.

4) Judul Buku

Bagian sangat penting dalam sebuah buku adalah judul buku yang terdapat pada cover[4], judul buku secara tidak langsung menginterpretasikan isi bahasan yang ada di dalam buku, dengan kata lain judul buku memberikan gambaran kepada calon pembaca mengenai apa yang akan dibahas tanpa perlu membuka bukunya. "Semarang Urban Heritage"

merupakan judul yang dipilih oleh penulis, Judul buku tersebut memiliki arti "Warisan Kota Semarang" yang mana secara tidak langsung menjelaskan bahwa pembahasan di dalam buku mengenai warisan-warisan yang ada di kota Semarang, meskipun penggunaan kata warisan cukup luas, namun gambar ilustrasi yang menyertai judul di halaman cover dapat menjelaskan warisan kota seperti apa yang dibahas. Penggunaan kata bahasa asing di dalam judul dimaksudkan bahwa warisan kota Semarang mempunyai kelas di kancha internasional.

IV. IMPLEMENTASI DESAIN

A. Cover

Cover merupakan bagian utama dan terpenting dalam penyusunan buku Semarang Urban Heritage, cover pada buku ini memperlihatkan bagaimana buku disampaikan dan seperti apa isi dari buku secara singkat. Pada Gambar 5 menunjukkan gambar cover depan bukku, sedangkan cover keseluruhan ditunjukkan pada Gambar 6. Terdapat beberapa susunan bangunan yang masing-masing terdapat pada wilayah yang berbeda yaitu Belanda, Cina dan Melayu. Dibagian samping gambar terdapat tulisan dengan typeface bertuliskan judul buku yaitu Semarang Urban Heritage.

B. Layout

Layout yang nantinya diterapkan pada penyusunan buku ini menggunakan sistem column grid, column grid sendiri merupakan layout yang membagi satu halaman buku menjadi dua column grid, ini berfungsi untuk memudahkan penataan text dan gambar agar seimbang[5]. Column grid juga memudahkan untuk mendapatkan alur baca yang nyaman. Pada grid diatur dengan menggunakan gutter 1 cm untuk memberikan jarak yang tidak terlalu jauh dan cukup antar paragraf sehingga keterbacaan pada tulisan masih terbaca dengan jelas dan nyaman. Margin atas dan bawah diberikan jarak masing-masing 2 cm untuk memberikan kesan white space sehingga buku tidak terkesan penuh sesak dan masih terasa nyaman dan indah dilihat.

C. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen utama dari penyusunan buku ini. Gambar ilustrasi yang akan ditampilkan merupakan gambar dari bangunan dan semua yang unsur yang berhubungan dengan bangunan yang dibahas. Ilustrasi menggunakan teknik sketsa dan pewarnaan digital[1]. Beberapa tahap dilakukan untuk mendapatkan bentuk visual yang sesuai, yaitu melakukan proses sketsa yang kemudian di atur kembali menggunakan adobe photoshop.

1) Ilustrasi Bangunan

Gambar ilustrasi bangunan yang ditunjukkan pada Gambar 7 merupakan gambar ilustrasi utama yang menggambarkan bentuk keseluruhan dari bangunan yang dibahas. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca mengenai gambaran keseluruhan dari bangunan yang dibahas. Ilustrasi digambarkan dengan konsep dan teknik urban sketch yang bertujuan untuk memberikan kesan unik pada bangunan kepada pembaca namun tetap digambarkan secara rapih. Gambar dibuat secara manual dengan menggunakan kertas A3 dan A4, langkah pertama dalam membuat gambar bangunan adalah dengan membuat sketsa

menggunakan pensil mekanik 0.5 yang bertujuan agar garis gambar yang dihasilkan tidak terlalu tebal sehingga memudahkan dalam melakukan tahap gambar selanjutnya. Setelah melakukan sketsa pensil, gambar ditebali dengan menggunakan drawing pen 0.1, 0.2, dan 0.3, setelah semua garis gambar ditebali dengan pena kemudian garis sketsa pensil dihapus agar terlihat rapih dan bersih. Setelah melakukan proses sketsa dan inking kemudian gambar masuk pada proses coloring, proses ini dilakukan dengan menggunakan pewarnaan cat air untuk menampilkan kesan urban sketch yang lebih menarik. Setelah tahap coloring gambar masuk ke tahap scan yang kemudian dibersihkan dan dirapihkan lagi secara digital.

2) *Ilustrasi Detail*

Penerapan teknik gambar sama seperti yang diterapkan pada gambar bangunan namun untuk detail bangunan difokuskan kepada detail-detail bangunan yang dianggap mencolok dan dominan pada bangunan, yang ditunjukkan pada Gambar 8. Hal ini bertujuan untuk memperjelas detail bangunan.

3) *Ilustrasi Aksien Eksternal*

Pada Gambar 9 menunjukkan gambar ilustrasi aksien eksternal, merupakan gambar ilustrasi dari elemen eksternal lainnya yang banyak ditemui yang berada di sekitaran bangunan berada dan menjadi ciri khas wilayah tempat bangunan cagar budaya berada.

4) *Ilustrasi Suasana Lingkungan*

Pada Gambar 10 menggambarkan kondisi suasana lingkungan yang banyak terdapat di wilayah tempat bangunan berada. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pengaruh dari bangunan baik yang memengaruhi bangunan maupun yang dipengaruhi bangunan.

D. *Elemen Teks*

1) *Judul Bab*

Judul Bab Menggunakan font sans serif dengan typeface garamond regular bold agar dapat terbaca dengan jelas dan menandakan pergantian bab. Seriap judul bab menggunakan warna yang berbeda disesuaikan dengan wilayahnya, Belanda menggunakan warna biru, Cina menggunakan warna merah dan Melayu menggunakan warna hijau.

2) *Body Text*

Penggunaan typeface pada body text yaitu menggunakan garamond regular dengan font size 12pt dengan format rata kanan.

E. *Konten*

1) *Pembabakan Bab*

Pembabakan bab yang ditunjukkan pada Gambar 11 merupakan pembatas antar bab. Pembabakan bab dibagi berdasarkan wilayah yang mana berarti dibagi menjadi 3 bab berdasarkan wilayah yaitu Belanda, Cina dan Melayu.

2) *Pembahasan Bab*

Pada Gambar 12 menunjukkan bahwa pembahasan bab terdapat dua bangunan dalam masing-masing bab. Terdapat enam topik pembahasan dalam satu bab dengan komposisi tiga topik bahasan gabungan dan tiga topik sisanya dibahas pada masing-masing bangunan.

F. *End Matter*

End Matter yang ditunjukkan pada Gambar 13 merupakan penutup pada buku[6], terdapat empat bagian penutup pada buku ini yang pertama adalah daftar pustaka adalah bagian dari literatur yang dipakai penulis sebagai acuan referensi utama menyusun buku. Kemudian acknowledgement yang berisi sebagai tanda terima kasih bagi kebanyakan orang yang sudah berpartisipasi dalam dukungannya kepada penulis atas penyusunan buku ini. Yang ketiga merupakan kesimpulan yang berisi kesimpulan dari isi, tujuan dan manfaat dari penyusunan buku oleh penulis dan yang terakhir merupakan profil penulis yang berisi informasi biodata penulis secara singkat.

G. *Anatomi Layout*

Pada buku terdapat susunan tatanan anatomi layout yang ditunjukkan pada Gambar 14, setiap bab tersusun dari body text, ilustrasi, foto, footer, footnote dan page number semua itu tersusun untuk membentuk sistem halaman yang bertujuan untuk memberi kenyamanan pembaca dalam menikmati konten buku dengan baik. Selain itu elemen-elemen layout juga disesuaikan pada margin yang telah ditentukan untuk menyempurnakan sistem clear space dan keterbacaan.

H. *Mock Up*

Gambar *Mock Up* ditunjukkan pada Gambar 15.

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Nyatanya bangunan-bangunan cagar budaya kota Semarang tidak hanya terdapat di Kota Lama Semarang, namun juga tersebar di berbagai penjuru kota. Sayangnya pengetahuan pengunjung terhadap bangunan cagar budaya tersebut masih terbilang minim, belum adanya optimalisasi pengenalan cagar budaya oleh pemkot menjadi salah satu latar belakang, meski pemkot telah berhasil melestarikan bangunan cagar budaya kota Semarang. Namun tidak sedikit juga pengunjung yang mengetahui keberadaan bangunan-bangunan cagar budaya di kota Semarang.

Potensi yang dimiliki bangunan cagar budaya dipenjuru kota Semarang dapat dikembangkan menjadi salah satu destinasi wisata kota selain Kota Lama Semarang, adanya pasar-pasar tradisional yang tersebar disekitar bangunan-bangunan tersebut tak hanya dapat menjadi daya tarik tersendiri yang membedakan dengan kawasan sekitar bangunan cagar budaya satu dengan yang lain namun juga dapat memutar roda ekonomi penduduk lokal.

Dengan adanya pengenalan bangunan-bangunan cagar budaya di kota Semarang dalam bentuk buku dapat menjadi salah satu alternatif informasi baik untuk kebutuhan edukasi maupun destinasi wisata. Selain itu melalui media buku ingin menyampaikan kepada pembaca akan keindahan dari kondisi bangunan cagar budaya dan lingkungannya yang dapat dikenang melalui goresan gambar dan lensa foto.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Z. Cath Caldwell, *Editorial Design: Digital and Print*. London: Laurence King, 2014.
- [2] A. Male, *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2nd ed. New York: Fairchild Books, 2017.
- [3] S. Rustan, *Layout, Dasar dan Penerapannya*, 1st ed. Jakarta: PT.

- Gramedia Pustaka Utama, 2008.
- [4] P. H. Gavin Ambrose, *The Layout Book: University Science, Illustrate*. London: AVA Publishing, 2007.
- [5] S. P. David Laier, *Design Basics*, 9th ed. USA: CENGAGE Learning, 2011.
- [6] B. Tondreau, *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*, 1st ed., vol. 56, no. 3. Beverly Hills, California: Rockport, 2009.