



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Berkuda

Mack (2010) menjelaskan bahwa kuda dan manusia sudah hidup berdampingan selama ribuan tahun. Manusia memiliki ketertarikan dengan kuda dari keindahan dan kekuatan yang dimiliki oleh makhluk tersebut. Dari awal dengan ketertarikan manusia menemukan manfaat dari kuda. Pada awalnya kuda menjadi hewan ternak yang digunakan membajak lahan pertanian, perang dan transportasi. Sekarang kuda hanya diapresiasi oleh orang-orang tertentu karena keindahan dan menjadi teman untuk menemani (Hal.5).

2.1.1. Sejarah Kuda di Indonesia

Ada beberapa jenis kuda asli dari Indonesia seperti Timor, Sumbawa, Gayo dan kuda Sandel. Kuda di Indonesia memiliki karakteristik badan kecil. Tetapi dengan badan kuda yang kecil, bisa digunakan untuk menopang beban berat dan ditunggangi melalui jalur pegunungan. Jenis kuda Indonesia masih digunakan untuk mengembalakan binatang ternak, pekerjaan pertanian dan transportasi di daerah Nusa Tenggara.

Menurut Rousseau (2017) kuda-kuda di Indonesia masing-masing memiliki sejarah yang berbeda. Kuda Timor merupakan hasil dari impor kuda India lalu di ekspor ke Australia yang nantinya menemukan ras kuda baru menjadi *Australian Pony*. Kuda Sumbawa memiliki asal usul dari kuda-kuda di Mongolia dan Cina. Kuda Batak merupakan hasil perkawinan silang antar kuda jenis betina asli dari

digunakan untuk memperbarui jenis kuda Indonesia. Kuda Sandel atau dikenal sebagai *Sandalwood* merupakan keturunan kuda Arab dan sering dikaitkan dengan mengekspor kayu cendana (Hal. 382 dan 384).

2.1.2. Jenis

Fitzpatrick (2016) menyatakan kuda memiliki jenis dan bentuk yang berbeda karena dipengaruhi oleh iklim dan kondisi lingkungan asalnya. Masing-masing jenis kuda memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan memiliki kelebihan sendiri (Hal. 16). Jenis kuda di kategorikan menjadi tiga sesuai dengan ukuran yaitu *light horse*, *heavy horse* dan *pony*.

- *Light horse* atau dikenal *saddle horse* merupakan tipe kuda yang bisa ditunggangi. Kuda jenis ringan memiliki badan atletik dan bisa berlari dengan cepat. Kuda ringan memiliki bahu yang landai, cocok untuk dikenakan pelana dan ditunggangi. Ada dua jenis kuda ringan yaitu *hotbloods* dan *warmbloods*. *Warmbloods* adalah kuda tenang, memiliki badan yang lebih besar dibanding *hotbloods* dan memiliki langkah yang dramatis. *Warmbloods* cocok untuk jenis olahraga *show jumping* dan *dressage*. Contoh jenis kuda-kuda *Warmbloods* adalah *Hanoverian*, *Dutch Warmblood* dan *Holstein*. *Hotbloods* adalah kuda yang mudah bersemangat dan tengang. Contoh jenis kuda *hotbloods* adalah kuda Arab dan *Thoroughbred*. Kuda Arab merupakan jenis kuda terlama dan termurni.

Terkenal sebagai kuda terelegan dengan bentuk muka yang unik dan ekor yang tinggi. *Thoroughbred* merupakan kuda tercepat di dunia. *Thoroughbred* merupakan hasil perkembangbiakan kuda Arab dan Turki

yang dikembangkan di Inggris. Kuda-kuda asli dari Indonesia dikembangkan untuk mendapatkan hasil dari perkawinan silang dengan kuda *Thoroughbred* akan memiliki daya tahan yang kuat, kecepatan, beradaptasi sesuai kondisi di Indonesia.



Gambar 2.1. Kuda Tunggang

- *Heavy horse* atau *draft horse* merupakan kuda yang memiliki fisik badan yang besar dan tinggi. *Heavy horse* masuk pada golongan *coldblood*. Kuda ini masuk pada tipe kuda untuk menarik kereta. Kuda berat memiliki badan yang tegak dan dada yang luas cocok untuk menarik gerobak, trem dan bajak ladang. Contoh jenis kuda besar yang terkenal adalah *Jutland* dan *Clydesdale*. *Jutland* merupakan kuda besar berasal dari Denmark. Pada zaman pertengahan *Jutland* digunakan ksatria dengan baju zirah yang berat untuk perang. Tidak banyak yang menggunakan *Jutland* untuk bajak ladang lagi. *Clydesdale* merupakan kuda terkuat diantara kuda-kuda berat karena sering digunakan untuk bajak ladang dan pekerjaan di peternakan. Tetapi sekarang kuda berbadan besar ini digunakan untuk *show ring*.



Gambar 2.2. Kuda Berat

(<http://www.haddenhamsteamrally.co.uk/heavy-horse-show/>)

- *Pony* atau kuda poni merupakan jenis kuda kecil. Poni masuk pada tipe kuda yang bisa ditunggangi. Walaupun badannya kecil kuda-kuda ini bisa menopang beban berat. Kuda-kuda di Indonesia termasuk kuda poni. Kuda Sumbawa, Gayo, Sandel dan Timor termasuk jenis kuda terpendek. Tetapi kuda-kuda Indonesia digunakan terkenal sebagai kuda penggembala terkecil. Jenis kuda Indonesia bisa ditunggangi oleh orang dewasa tetapi juga sesuai bagi anak-anak.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



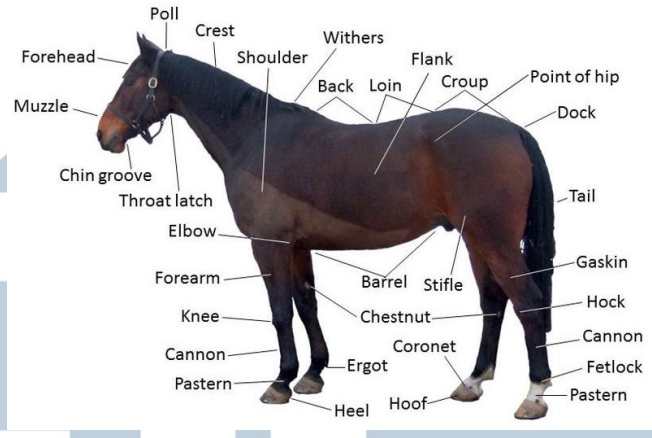
Gambar 2.3. Kuda Poni

(<http://www.highlandponysociety.com/shop/talisker-highland-ponies-stud-1.html>)

2.1.3. Anatomi Kuda

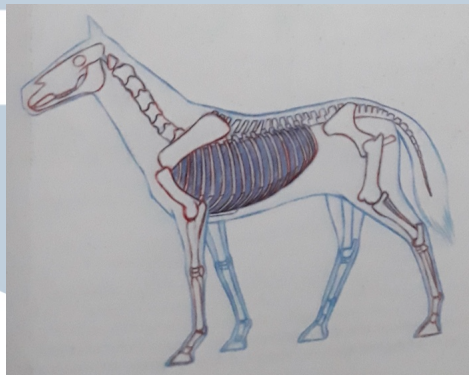
Menurut Websters (2012) kuda memiliki badan yang jauh dari permukaan tanah dan disokong oleh empat kaki ramping. Panjangnya kaki sangat penting bagi kuda untuk mempertahankan kecepatan dan perjalanan jauh. Otot kaki kuda berdekatan akan mengalami kontraksi kecil agar memberikan gerakan secara maksimum dan tenaga daya penggerak (Hal. 89-90).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.4. Anatomi Kuda

(https://www.habitatforhorses.org/kidscorral/vocabulary_I.html)



Gambar 2.5. Tulang Kuda

(*Action Analysis for Animation*, Chris Webster, 2012, Hal.89)



Gambar 2.6. Otot Kuda

(*Action Analysis for Animation*, Chris Webster, 2012, Hal.90)

2.1.4. Cabang Olahraga

Rousseau (2017) menjelaskan bahwa, berkuda berawal dari transportasi dan pada beberapa negara kuda digunakan sebagai hewan ternak untuk membajak ladang dan menarik gerobak. Dengan perkembangan zaman ada *equestrian discipline*, merupakan salah satu cabang olahraga berkuda yang membutuhkan kemampuan menunggangi kuda (Hal. 21). Pada *equestrian* dalam bidang *olympic* ada tiga, cabang sebagai berikut:

- *Show Jumping* merupakan olahraga yang menguji dengan tinggi lompatan, berapa tiang yang terjatuh dan jarak antara lompatan.
- *Dressage* adalah olahraga yang menguji kemampuan penunggang mengendalikan kuda untuk melakukan gerakan yang rumit. Olahraga ini bertujuan untuk melihat harmoni antara penunggang dan kuda.
- *Cross-country* adalah olahraga yang fokus pada kecepatan, stamina, kelincahan dan lompatan. Rintangan di dalam *cross-country* adalah air, pohon, parit, tepian sungai dan batang kayu besar yang membutuhkan lompatan dan stamina agar kuda bisa menyelesaikan lomba.
- *Eventing* merupakan olahraga yang menggabungkan *dressage*, *show jumping* dan *cross-country* nantinya dibagi menjadi tiga hari Rintangan di dalam *cross-country* adalah air, pohon, parit, tepian sungai dan batang kayu besar. Masing-masing hari satu kompetisi, untuk kompetisi ini membutuhkan kuda yang memiliki stamina, lincah, kecepatan dan lompatan.

2.2. Buku

Guan (2012) mengatakan ketika merancang buku harus diperhatikan adalah proses visual. Pembaca diarahkan dengan elemen visual agar mendapat pesan dari perancangan buku tersebut. Konten dan bentuk buku harus bertintegrasi dan melengkapi karena konten terkadang menentukan bentuk dari sebuah buku. Sebagai *designer* juga harus memperhatikan hierarki ruang pada konten buku agar alur membaca terlihat oleh mata pembaca. Dalam perancangan *designer* harus memastikan bahwa visual dari buku mendukung konten yang dibahas. Agar mendukung konten buku dilihat dari integrasi *cover*, isi, judul halaman, *layout* teks dan *margin* (Hal. 6).

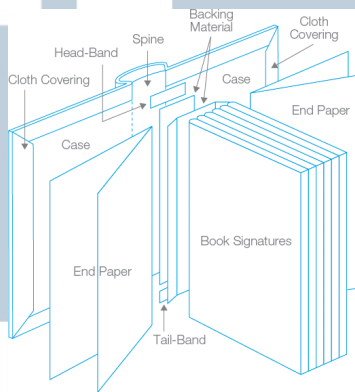
2.2.1. Komponen Perancangan Buku

Guan (2012) membagi menjadi enam komponen perancangan buku, yaitu:

1. *Cover* – Sampul merupakan kunci kesuksesan dari sebuah buku. Dari sampul, memberikan gambaran untuk pembaca mengenai isi konten buku.
2. *Book Spine* – Terkadang penempatan buku tidak sepenuhnya ditampilkan, oleh karena ini *book spine* adalah hal yang dilihat oleh pembaca.
3. *Fly Page* – Dalam buku, *fly page* merupakan visual pertama ketika membuka buku. Dengan memberikan ilustrasi dekoratif yang berhubungan dengan konten buku memberikan kesan kebahagiaan untuk penyuka buku.
4. *Konten* – Pada konten buku sangat diperhatikan tidak banyak warna dan *font* yang berubah-ubah. Jika warna dan *font* yang terus berubah di setiap halaman, mata pembaca akan kelelahan.

5. *Layout* – Ketika merancang buku, *layout* merupakan komponen yang penting agar pembaca berminat untuk melanjutkan membaca atau tidak. Dalam perancangan butuh keseimbangan dalam warna, gambar dan teks agar berharmoni dengan konten buku.

6. *Copyright Page* – Pada *copyright page* adalah penempatan nama penulis, editor, penerbit dan tanggal publikasi.



Gambar 2.7. Anatomi Buku

(<https://www.designersinsights.com/designer-resources/choosing-the-right-binding-type/anatomy-hardcover-book/>)

2.2.2. Cover Buku

Sonzogni (2011) menjelaskan bahwa sebuah *cover* bertujuan untuk menarik perhatian dan membujuk calon pembaca untuk mengetahui lebih dalam mengenai buku. *Cover* memberikan rangkuman mengenai buku kepada pembaca. Dalam perancangan untuk membuat *cover*, harus mengerti mengenai interaksi antara teks dan gambar. Kata-kata yang digunakan pada *cover* merupakan integrasi dengan gambar untuk mengeksploitasi ide terkait untuk mengundang pembaca agar mencari tahu. *Cover* bisa dilihat secara estetika dari gambar, judul buku yang memiliki relevansi dengan konten dan desain yang menarik (Hal. 6 dan 17). Pentingnya fungsi dari *cover*, sebagai hal-hal berikut:

1. *Provide visual information* – Memberikan informasi secara visual agar menarik perhatian untuk melihat-lihat dan menghabiskan waktu lebih dalam mengenai buku tersebut.
2. *Inform the reader* – Dengan teks membantu memberikan informasi tambahan mengenai buku, seperti memberikan judul, penulis dan merangkum gambar menjadi teks.

2.2.3. Jenis Buku

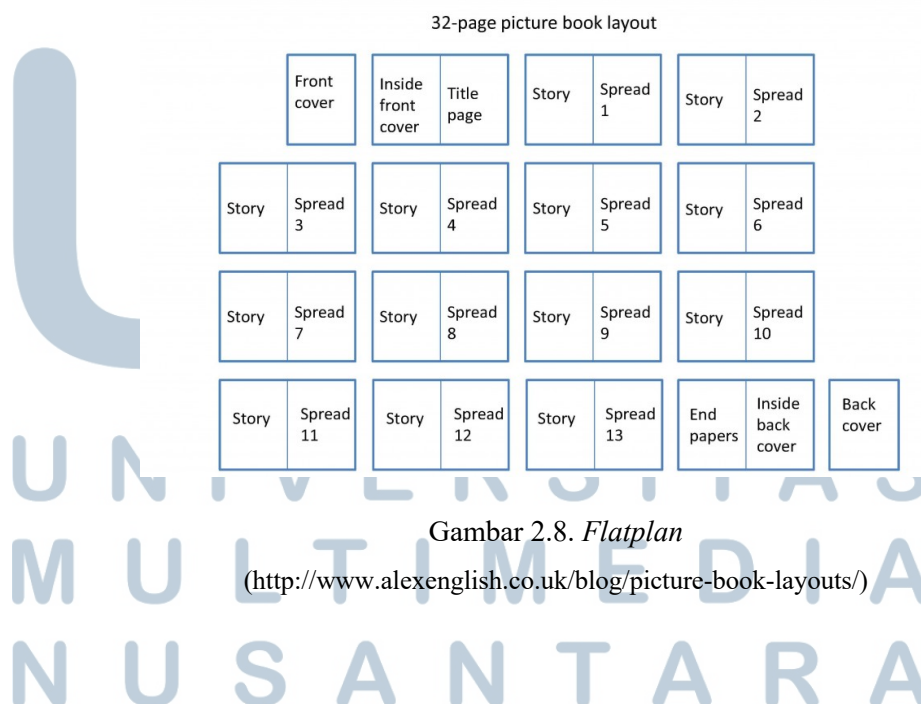
Ada banyak jenis buku yang dibaca, dilansir dari *atikel* oleh Ardiles (<http://www.literasi.net/2014/02/jenis-jenis-buku.html> diakses pada tanggal 2 Maret 2019) menjelaskan bahwa ada jenis-jenis buku yang memiliki tujuan dan target pembaca yang berbeda. Jenis-jenis buku yaitu novel, komik, antologi, biografi, dongeng, biografi, jurnal, novelet, karya ilmiah, kamus dan panduan.

1. Novel merupakan buku fiksi yang memiliki naratif. Dalam novel ada alur cerita, tokoh dan masalah. Novel memiliki cerita yang berbeda-beda berdasarkan genre seperti drama, roman, fiksi ilmiah, horor dan lain-lain.
2. Komik merupakan buku yang memiliki gambar dengan adanya adegan sesuai alur cerita. Buku komik lebih fokus pada karakter dalam cerita agar membangun kedekatan kepada pembaca. Komik banyak memiliki teks dengan tokoh satu sama lain.
3. Ensiklopedia merupakan buku yang berisi ilmu pengetahuan di kategorikan secara alfabet dan memiliki informasi tersusun secara singkat dan lengkap.

4. Biografi merupakan buku non-fiksi yang berdasarkan kejadian nyata dari kehidupan seseorang.
5. Dongeng merupakan cerita fiksi yang memiliki pesan moral dan makna untuk dicerminkan di kehidupan sehari-hari.
6. Jurnal merupakan buku hasil catatan harian.
7. Karya ilmiah merupakan laporan penelitian untuk skripsi atau tesis.
8. Kamus merupakan buku dengan isi mengenai kata-kata dan pengertian yang disusun secara alfabet.
9. Buku panduan merupakan buku petunjuk mengenai topik yang dibahas. Buku ini menjelaskan topik secara perinci.

2.2.4. Flatplan

Menurut Ambrose dan Harris (2010), *flatplan* merupakan metode pengaturan urutan publikasi secara visual. *Flatplan* membantu desainer dalam penyusunan pada halaman dan membedakan tipe konten (Hal. 99).



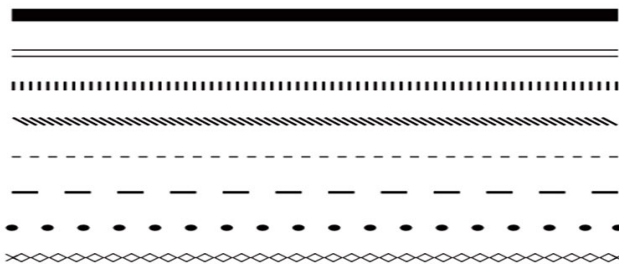
2.3. Teori Komunikasi Visual

Buku panduan merupakan buku yang memberikan petunjuk atau informasi mengenai topik yang dibahas. Di dalam buku panduan berisi informasi mengenai topik secara perinci dan sesuai konten target pembaca yang diinginkan. Untuk perancangan buku banyak aspek yang perlu diperhatikan yaitu elemen desain, komposisi, *layout*, *typeface*, ilustrasi dan warna.

2.3.1. Elemen Desain

Lauer dan Pentak (2012) menjelaskan elemen desain terdiri dari enam aspek (Hal. 126 – 254). Elemen desain terdiri sebagai berikut:

1. *Line* – Dalam seni dan desain garis memiliki lebar bervariasi dan panjang dimensi. Garis memiliki jalur gerak yang bersifat deskriptif agar bisa memvisualkan dan memahami seluruh adegan.



Gambar 2.9. *Line*

(<https://254-online.com/line-visual-element-graphic-design/>)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. *Shape* – Bentuk bisa terlihat oleh garis yang membentuk dan dari gelap terang warna pada bagian tepi.



Gambar 2.10. *Shape*

(*Design Basics*, David A. Lauer dan Stephen Pentak, 2012, Hal. 152)

3. *Pattern and Texture* – Pola itu sendiri adalah bentuk atau tanda yang direpetisi. Pola sendiri bisa bersifat sederhana atau rumit. Tekstur juga memiliki repetisi yang tidak teratur dan diidentifikasi dengan sentuhan.



Gambar 2.11. *Pattern and Texture*

(*Design Basics*, David A. Lauer dan Stephen Pentak, 2012, Hal. 181)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

4. *Illusion of Space* – Ketika membuat ilusi pada gambar harus diperhatikan bentuk aslinya dan mengabil pengalamn secara keseluruhan. Harus diperhatikan pergerakan dalam ruang tersebut.



Gambar 2.12. *Illusion of Space*
(*Design Basics*, David A. Lauer dan Stephen Pentak, 2012, Hal. 196)

5. *Illusion of Motion* – Ilusi gerakan bisa terlihat dari gambar yang memiliki posisi yang tidak seimbang dan menjadi antisipasi karena memori dan pengalaman.



Gambar 2.13. *Illusion of Motion*
(*Design Basics*, David A. Lauer dan Stephen Pentak, 2012, Hal. 234)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

6. *Value* – Merupakan warna hitam dan putih yang memberikan kontras agar bisa dipersepsi oleh mata.



Gambar 2.14. *Value*

(*Design Basics*, David A. Lauer dan Stephen Pentak, 2012, Hal. 246)

7. *Color* – Warna sendiri merupakan hasil dari cahaya. Jika cahaya berubah persepsi warna yang dilihat juga akan berubah.

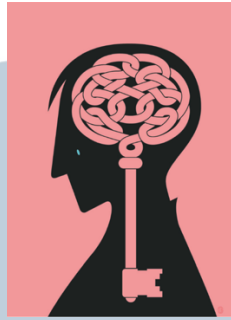


Gambar 2.15. *Color*

(*Design Basics*, David A. Lauer dan Stephen Pentak, 2012, Hal. 263)

2.3.2. Ilustrasi

Male (2017) menyatakan bahwa ilustrasi menyediakan dokumentasi dan memberikan referensi, pendidikan, penjelasan dan petunjuk mengenai tema yang luas. Ilustrasi memberikan informasi secara beragam seperti representasi, literal, citra dan solusi sebagai bahasa visual. (Hal. 251)



Gambar 2.16. Ilustrasi

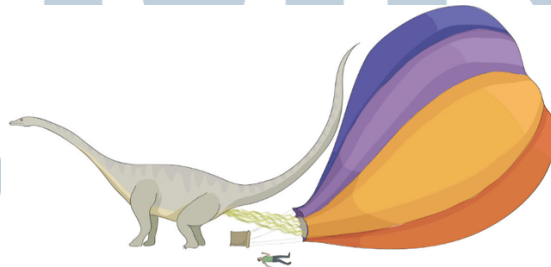
(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2017, Hal. 253)

Dilansir (www.visual-arts-cork.com/illustration.htm diakses pada 17 Februari 2019) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan gambar sebagai representasi dan klarifikasi untuk menjelaskan teks dan dekoratif.

2.3.2.1. Jenis Ilustrasi

Ada beberapa jenis ilustrasi. Masing-masing ilustrasi berbeda dari segi kesan dan pesan yang diberikan. Male (2017) menjelaskan ada lima jenis ilustrasi berdasarkan kegunaan (Hal. 250 – 472). Ada lima jenis ilustrasi, yaitu ilustrasi:

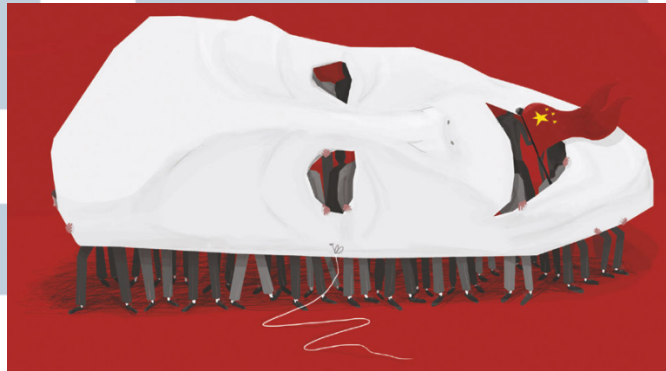
1. *Documentation, refrence, and instruction* – Ilustrasi menjadi dokumentasi untuk menyediakan referensi, edukasi dan instruksi yang mencakup banyak tema dan subjek.



Gambar 2.17. *Documentation, Refrence, and Instruction*

(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2017, Hal. 254)

2. *Commentary* – Ilustrasi editorial yang digunakan pada majalah dan koran adalah bahwa ilustrasi sebagai komentar, argument atau pernyataan provokatif dengan mengabaikan estetika dan gagasan selera yang baik.



Gambar 2.18. *Commentary*

(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2017, Hal. 337)

3. *Storytelling* – Ilustrasi harus mempertimbangkan umur pembaca dan memperhatikan atmosfer dan esensi yang sesuai dengan cerita.



Gambar 2.19. *Storytelling*

(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2017, Hal. 386)

4. *Persuasion* – Ilustrasi digunakan untuk membantu dalam pengenalan dan kesadaran mengenai *brand*. Ilustrasi juga digunakan sebagai persuasi dalam politik dengan menjatuhkan lawan dan suku lain.



Gambar 2.20. *Persuasion*

(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2017, Hal. 443)

5. *Identity* – Ilustrasi yang digunakan sebagai proyek komersil. Ilustrasi ini sebagai esensi umum dengan berkaitan dengan merek dan pengakuan dari perusahaan.



Gambar 2.21. *Identity*

(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2017, Hal. 475)

2.3.2.2. Jenis Gaya Ilustrasi

Gumelar (2015) menjelaskan bahwa ada empat jenis gambar yang bisa dihasilkan (Hal. 125). Empat jenis gaya ilustrasi terdiri dari berikut.

1. Realisme – Merupakan gambar yang memiliki kemiripan dengan aslinya. Hasil gambar ini memiliki karakteristik realis dan meniru semirip mungkin dengan nyatanya.



Gambar 2.22. Ilustrasi Realisme

(Elemen dan Prinsip Menggambar, M.S. Gumelar, 2015, Hal. 475)

2. Kartunis – Gambar yang memiliki gaya yang bervariasi dan memiliki bentuk sederhana.



Gambar 2.23. Ilustrasi Kartunis

(Elemen dan Prinsip Menggambar, M.S. Gumelar, 2015, Hal. 127)

3. Hibrida – Merupakan hasil campuran dari dua atau lebih gaya gambar.



Gambar 2.24. Ilustrasi Hibrida

(Elemen dan Prinsip Menggambar, M.S. Gumelar, 2015, Hal. 128)

4. *Fine Art* – Gaya gambar yang dalam pembuatnya melibatkan emosi dan ekspresi. Keahlian yang menggambar sesuai dengan kemampuannya.



Gambar 2.25. Ilustrasi *Fine Art*

(Elemen dan Prinsip Menggambar, M.S. Gumelar, 2015, Hal. 131)

2.3.2.3. Karakter

Menurut Bancroft (2013), karakter sangat penting digunakan dalam *video game*, animasi, televisi dan buku anak-anak. Ketika menggunakan karakter harus diperhatikan cara menggunakannya dalam buku. Tetapi sangat penting juga, bagaimana cara karakter komunikasikan dalam buku ini untuk pembaca mengerti (Hal. 4).

Bancroft (2016), menjelaskan bahwa sebelum ke perancangan karakter ada yang harus diperhatikan yaitu *character hierarchy*. Hierarki karakter merupakan bedanya tingkat kesederhanaan atau realisme berdasarkan peran atau fungsi dari sebuah karakter (Hal 18-19). Ada enam kategori sebagai berikut:

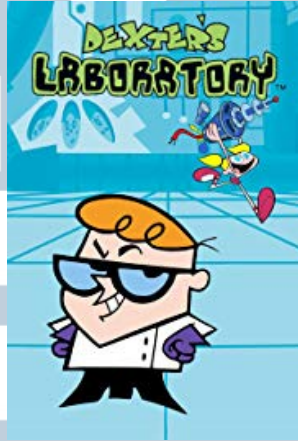
1. *Iconic* – Merupakan desain karakter yang sederhana dan tidak terlalu ekspresif. Bentuk dari karakter ini sangat grafis.



Gambar 2.26. Karakter *Felix the Cat*

(<https://comicvine.gamespot.com/images/1300-3092894/>)

2. *Simple* – Desain karakter yang memiliki wajah lebih ekspresif dan lebih bergaya dari pada karakter *iconic*.



Gambar 2.27. Karakter *Dexter's Laboratory*

(<https://www.imdb.com/title/tt0115157/>)

3. *Broad* – Memiliki mata dan mulut yang lebih besar agar ekspresi wajah lebih ekstrim dibandingkan karakter *simple*. Gaya karakter ini biasanya untuk *cartoony acting*.



Gambar 2.28. Karakter *Looney Toons*

(<http://www.themoviethemesong.com/wp-content/uploads/2014/06/Looney-Tunes-Theme-Song-7.jpg>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. *Comedy Relief* – Memiliki tingkat realisme lebih tinggi dari pada gaya *broad*. Penampilan gaya karakter ini tidak terlalu berlebihan.



Gambar 2.29. Karakter *Pumba and Timon*

(<https://wallpapercave.com/w/wp2052346>)

5. *Lead Character* – Gaya karakter yang memiliki proporsi yang semi-realisme dengan ekspresi, anatomi dan akting secara realistis. Karakter ini dibuat sebagai koneksi secara emosi untuk pembaca atau penonton.

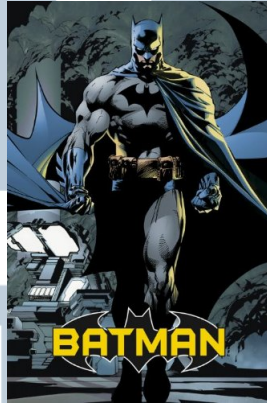


Gambar 2.30. Karakter *Mulan*

(<https://static.comicvine.com/uploads/original/11114/111142257/3642178-3187180187-Mulan.jpg>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6. *Realistic* – Gaya yang meniru dengan memiliki tingkat kesamaan tinggi atau sangat fotorealis.



Gambar 2.31. Karakter *Batman*

(<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51SJUtVsQuL.jpg>)

Ketika merancang karakter ada tahap awal yang harus diperhatikan. Menurut Bencroft (2016), ketika merancang karakter harus kembali ke dasar. Bentuk dasar karakter masing-masing bentuk memiliki makna dalam perancangan karakter (Hal. 28 – 35). Ada tiga, yaitu:

1. Persegi – Memberikan kesan kuat, kukuh atau memainkan peran karakter yang memiliki fisik yang berat.



Gambar 2.32. Johnny Bravo

([https://www.liveabout.com/thmb/VrDxTIDH2hhY_hDB4bNQ7wnmcts=/1200x0/filters:no_upscale\(\):max_bytes\(150000\):strip_icc\(\)/johnny_bravo-56a010305f9b58eba4aeba27.jpg](https://www.liveabout.com/thmb/VrDxTIDH2hhY_hDB4bNQ7wnmcts=/1200x0/filters:no_upscale():max_bytes(150000):strip_icc()/johnny_bravo-56a010305f9b58eba4aeba27.jpg))

2. Lingkaran – Bentuk dasar yang sering digunakan untuk karakter baik, ramah atau lucu.



Gambar 2.33. Karakter *Russell*

(<https://pixar.fandom.com/wiki/Russell>)

3. Segitiga – Karakter yang menggunakan bentuk dasar ini memberikan kesan misterius atau jahat.



Gambar 2.34. Karakter *Shego*

(<https://vignette.wikia.nocookie.net/villains/images/2/22/ShegoFlame.jpg/revision/latest?cb=20190218023042>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.2.4. Suasana



Gambar 2.35. *Ramsau Church*
(*Perspective for Absolute Beginner*, Willenbrink, 2017, Hal. 259)

Willenbrink (2017) menjelaskan bahwa ketika untuk membuat suasana harus memperhatikan perspektif. Ketika menggambar sebuah suasana harus memperhatikan *atmospheric perspective* atau *aerial perspective* yang menyampaikan kedalaman melalui variasi *values* (gelap dan terang), warna dan kejelasan dari elemen. Elemen *foreground* memiliki definisi detail yang jelas dan warna yang tajam. Ketika dibandingkan dengan *background*, *value* warna menjadi netral dan definisi detail tidak terlalu jelas (Hal. 260) . Agar mendapat kesan *atmospheric perspective* terdiri dari, yaitu:

Value – *value* memberikan kesan gelap atau terang pada komposisi. Dengan adanya *value* memberikan kesan kedalaman pada suasana untuk mendapatkan *atmospheric perspective*.

Lighting – pencahayaan pada sebuah suasana memberikan efek bayangan dan *value* pada bentuk. Dengan pencahayaan. Memberikan pengaruh bagaimana bentuk dipersepsi.

- *Dulling the distance* – dengan memberikan *atmospheric perspective*, pada *foreground* memiliki kejelasan yang lebih besar dibandingkan dengan *background*. Agar memberikan kesan kejauhan, bentuk diberikan warna biru ke abu-abu. Dengan warna pudar dan *value*, memberikan kesan paling jauh.



Gambar 2.36. *Dulling with Distance*

(*Perspective for Absolute Beginner*, Willenbrink, 2017, Hal. 242)

- *It's All Relative* – pada gambar disesuaikan *value* yang gelap atau terang dari lingkungan sekitar.



Gambar 2.37. *It's All Relative*

(*Perspective for Absolute Beginner*, Willenbrink, 2017, Hal. 244)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

- *Depth and Value* – ketika membahas kedalaman pada *value*, jika *value* lebih terang dipersepsi lebih di depan. Tetapi ketika *value* gelap akan terlihat jauh.



Gambar 2.38. *Depth and Value*

(*Perspective for Absolute Beginner*, Willenbrink, 2017, Hal. 245)

- *Convex and Concave* – ketika membandingkan dua bentuk, keduanya sama tetapi memiliki posisi yang berbeda. Penempatan cahaya dan bayangan mempengaruhi bagaimana bentuk di persepsikan.



Gambar 2.39. *Convex and Concave*

(*Perspective for Absolute Beginner*, Willenbrink, 2017, Hal. 246)

2.3.3. Tipografi

Tipografi adalah aspek penting dalam desain grafis walaupun hanya menjadi *background* atau teks yang berisi informasi penting. Tipografi bisa digunakan untuk visual tergantung kebutuhan, tetapi kegunaan tipografi fokus untuk teks penjelasan. Pemilihan tipografi harus memperhatikan tipe yang cocok dengan konten dan mudah dibaca oleh pembaca.

Ambrose dan Harris (2016) menyatakan masing-masing jenis *font* memiliki karakteristik agar membantu mengurangi distorsi dan permasalahan spasi (Hal.14).

Ada jenis-jenis font yang bisa digunakan, yaitu:

1. *Sans Serif* – font ini tidak memiliki goresan dekoratif dan memiliki keseimbangan di ketebalan garis.



Gambar 2.40. *San-serif*

(<https://medium.freecodecamp.org/how-typography-determines-readability-serif-vs-sans-serif-and-how-to-combine-fonts-629a51ad8cce>)

2. *Serif* – *serif* memiliki goresan dekoratif di setiap ujung huruf dan memiliki tebal dan tipis yang halus.



Gambar 2.41. *Serif*

(<https://medium.freecodecamp.org/how-typography-determines-readability-serif-vs-sans-serif-and-how-to-combine-fonts-629a51ad8cce>)

Ambrose dan Harris (2011) menjelaskan *font family* merupakan variasi *font* atau *typeface* dari berat, ketebalan dan kemiringan (Hal. 68). Font family dibagi menjadi lima, yaitu:

1. *Roman* – merupakan *font* yang terinspirasi dari tulisan-tulisan pada monument zaman Romawi.



Gambar 2.42. *Roman*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Paul, 2011, Hal. 68*)

2. *Italic* – *font* yang miring dan biasanya digunakan untuk *font* bertipe serif.



Gambar 2.43. *Italic*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Paul, 2011, Hal. 68*)

3. *Light* – adalah *font* versi tipis dari Roman.



Gambar 2.44. *Light*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Paul, 2011, Hal. 68*)

4. *Boldface* – font yang memiliki ketebalan/ *stroke* berlebih dari font Roman.



Gambar 2.45. *Boldface*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Paul, 2011, Hal. 68*)

5. *Condensed and Extended* – font bertipe *condensed* merupakan font yang berhimpitan dan digunakan untuk ruang yang sempit. *Font extended*, merupakan font yang lebih lebar di banding dengan Roman. *Extended font* adalah font yang digunakan pada ruang yang luas dan memberi kesan dramatis.

Condensed

Condensed

Extended

Extended


Gambar 2.46. *Condensed and Extended*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Paul, 2011, Hal. 68*)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Menurut Ambrose dan Paul (2011) ada klasifikasi tipografi. Tipografi diklasifikasi tergantung karakteristik dan zaman (Hal. 88). Klasifikasi tipografi di modernisasi oleh Maximilien Vox yang terdiri dari, yaitu:

1. *Humanist – Type* ini terinspirasi dari *letterform* klasik Romawi. Contoh: *Centaur, Italian Old Style*.




Humanist

Gambar 2.47. *Humanist*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Harris, 2011, Hal. 90*)

2. *Garalde – Type* ini berasal dari Perancis ke abad ke-16. Contoh: *Bembo dan Garamond*.



Garalde

Gambar 2.48. *Garalde*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Harris, 2011, Hal. 90*)

3. *Transitional – Typeface* ini berasal dari abad ke-17. *Typeface* ini mulai menyimpang dari *type Old Style* dan lebih ke bentuk modern. Contoh: *Baskerville*.



Transitional

Gambar 2.49. *Transitional*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Harris, 2011, Hal. 90*)

4. *Didone* – *Type* yang modern ini berasal dari abad ke-18. Nama *Didone* sendiri merupakan istilah lain dari ‘modern’. Contoh: *Bodoni*.



Didone

Gambar 2.50. *Didone*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Harris, 2011, Hal. 90*)

5. *Slab Serif* – *Typeface* ini berbeda dengan *serif* yang tebal dan berbentuk persegi. Contoh: *Egyptian* dan *Antique*.



Slab Serif

Gambar 2.51. *Slab Serif*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Harris, 2011, Hal. 90*)

6. *Lineale* – Berasal pada abad ke-19, *type* ini merupakan *san serif* yang terinspirasi dari *Grotesque* dan *neo-grotesque*. Contoh: *Univers* dan *Gills sans*.



Lineale

Gambar 2.52. *Lineale*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Harris, 2011, Hal. 90*)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

7. *Glyphic* – *Type* yang merupakan *serif*. Contoh: *Albertus*.



Gambar 2.53. *Glyphic*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Harris, 2011, Hal. 90*)

8. *Script* – *Typeface* ini terinspirasi tulis sambung dari penulisan tangan.

Contoh: *Berthold-Script Regular*.



Gambar 2.54. *Script*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Harris, 2011, Hal. 90*)

9. *Graphic* – *Typeface* ini bisa dikategorikan berbeda, paling beragam dan memiliki karakteristik yang bisa dianggap sebagai gambar.

Contoh: *Stealth*.



Gambar 2.55. *Graphic*

(*The Fundamental of Typography, Ambrose and Harris, 2011, Hal. 90*)

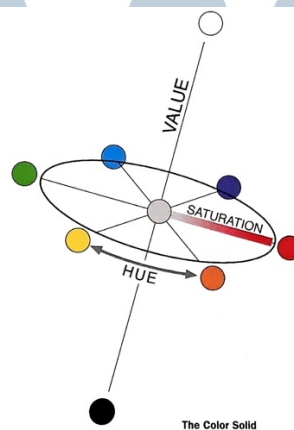
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.3.4. Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan buku. Dalam perancangan ini harus dimengerti apa itu warna. Lauer dan Pentak (2011) menjelaskan warna berasal dari cahaya. Dari banyak cahaya bisa menghasilkan warna yang berbeda-beda. (Hal. 258)

Zelankis dan Fisher (2010), warna bisa memberikan kesan dramatis atau halus. Dengan kesan dari sebuah warna bisa mempengaruhi emosi dan suasana hati bagi siapa saja yang melihat. (Hal. 11)

Lewis (2009) menjelaskan warna memiliki tiga elemen yaitu *hue*, *value* dan *chroma*. Tiga elemen tersebut memberi identitas kepada warna dengan diberikan perbedaan dalam keterangan dan intensitas warna. *Hue* merupakan warna utama seperti merah, kuning, biru dan hijau. *Value* adalah mengukur intensitas kegelapan dan keterangan pada warna. *Chroma* merupakan kualitas warna dan *saturation*, ketika *chroma* tinggi warna akan sangat terlihat tetapi dengan *chroma* yang rendah warna akan lebih ke abu-abu. (Hal. 17)



Gambar 2.56. *The Color Solid*
(2000 Color Combinations for Graphic, Textile, and Craft Designers, Lewis, 2009, Hal. 17)

Menurut Sherin (2012) menjelaskan bahwa ada lima kombinasi warna (Hal. 19 - 21), sebagai berikut:

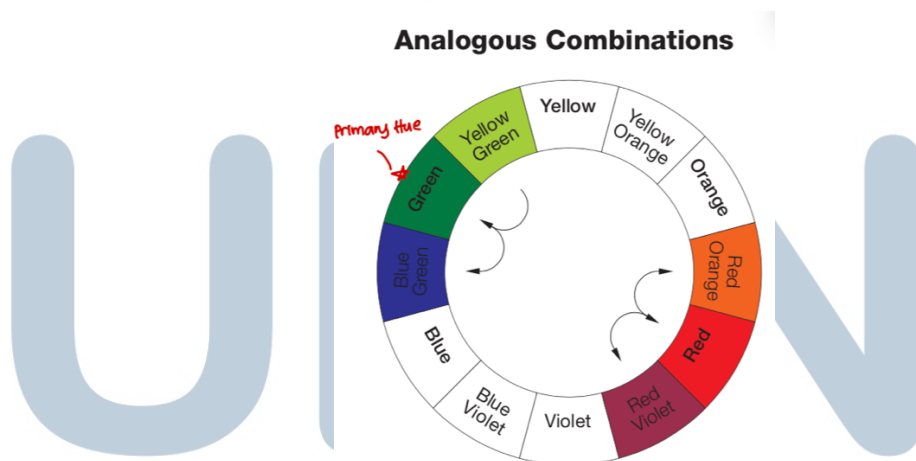
1. *Monochromatic* – Skema warna yang terdiri dari satu warna dari yang memiliki dengan kombinasi gelap jika ditambah *shades* sampai terang jika ditambah *tint*.



Gambar 2.57. *Monochromatic Color*

(*Design Elements: Color Fundamentals*, Aaris Sherin, 2012, Hal. 21)

2. *Analogous* – Warna yang berharmoni, bisa terdiri dari warna hangat atau warna dingin.

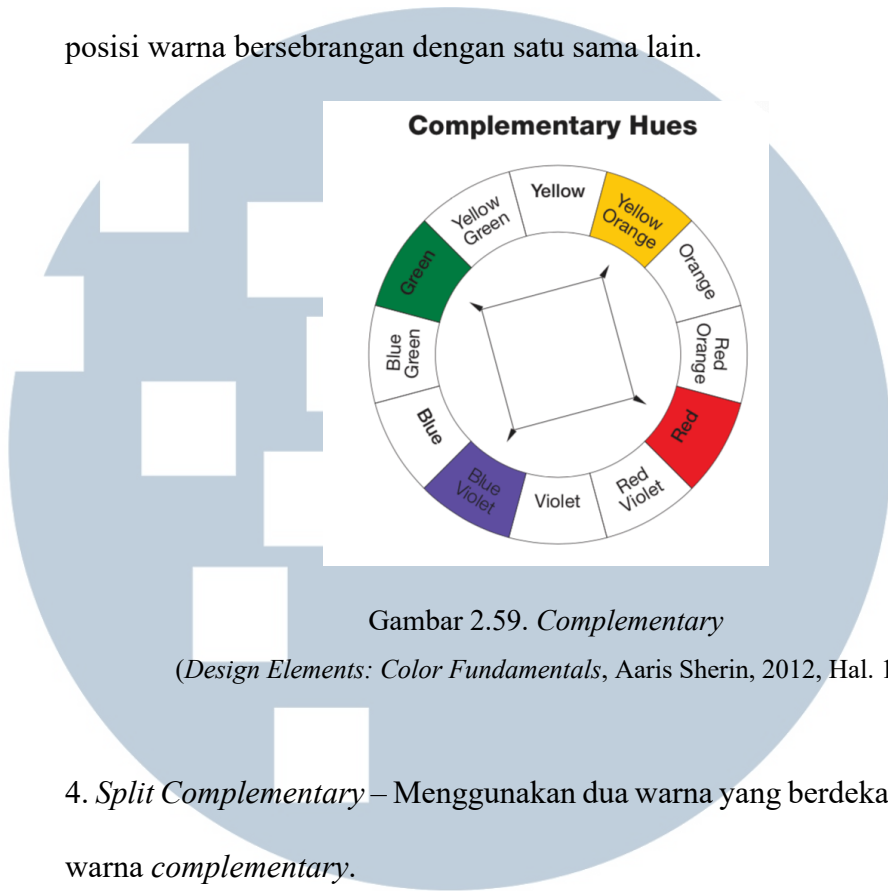


Gambar 2.58. *Analogous*

(*Design Elements: Color Fundamentals*, Aaris Sherin, 2012, Hal. 20)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

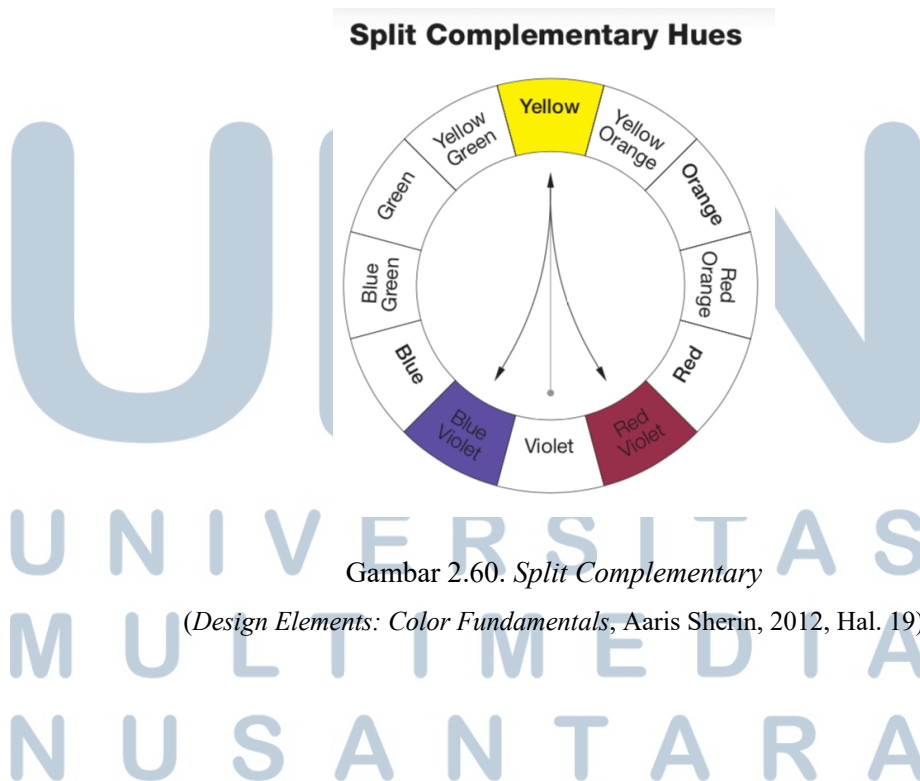
3. *Complementary Hues* – Dua warna yang kontras, jika dalam *color wheel* posisi warna bersebrangan dengan satu sama lain.



Gambar 2.59. *Complementary*

(*Design Elements: Color Fundamentals*, Aaris Sherin, 2012, Hal. 19)

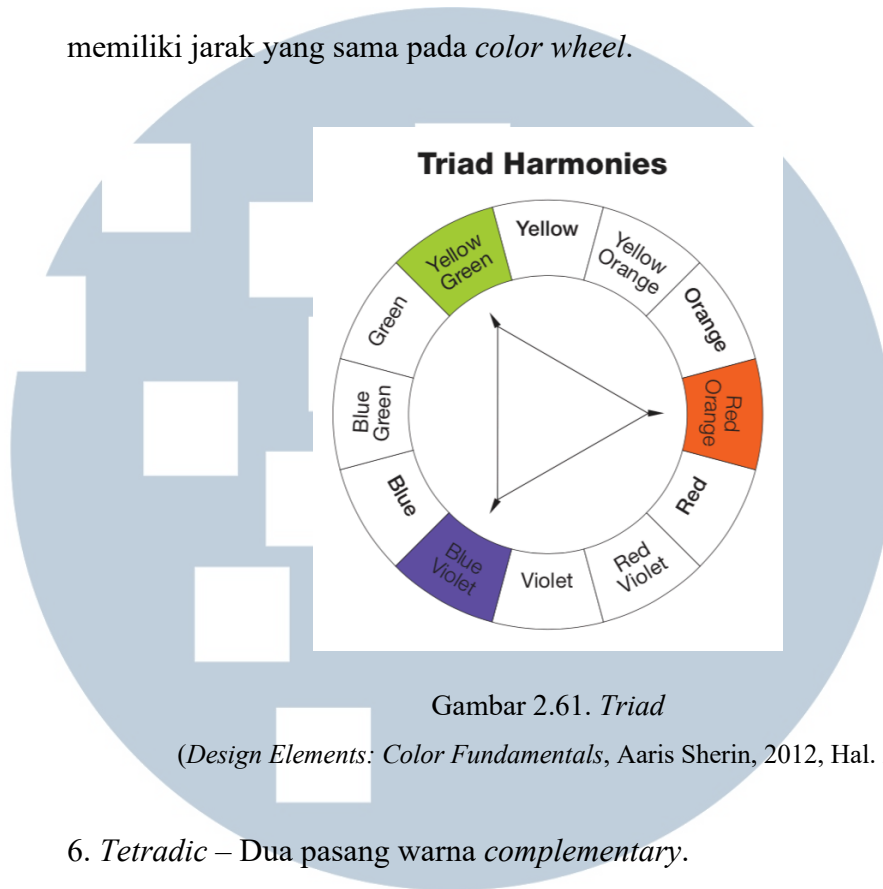
4. *Split Complementary* – Menggunakan dua warna yang berdekatan dengan warna *complementary*.



Gambar 2.60. *Split Complementary*

(*Design Elements: Color Fundamentals*, Aaris Sherin, 2012, Hal. 19)

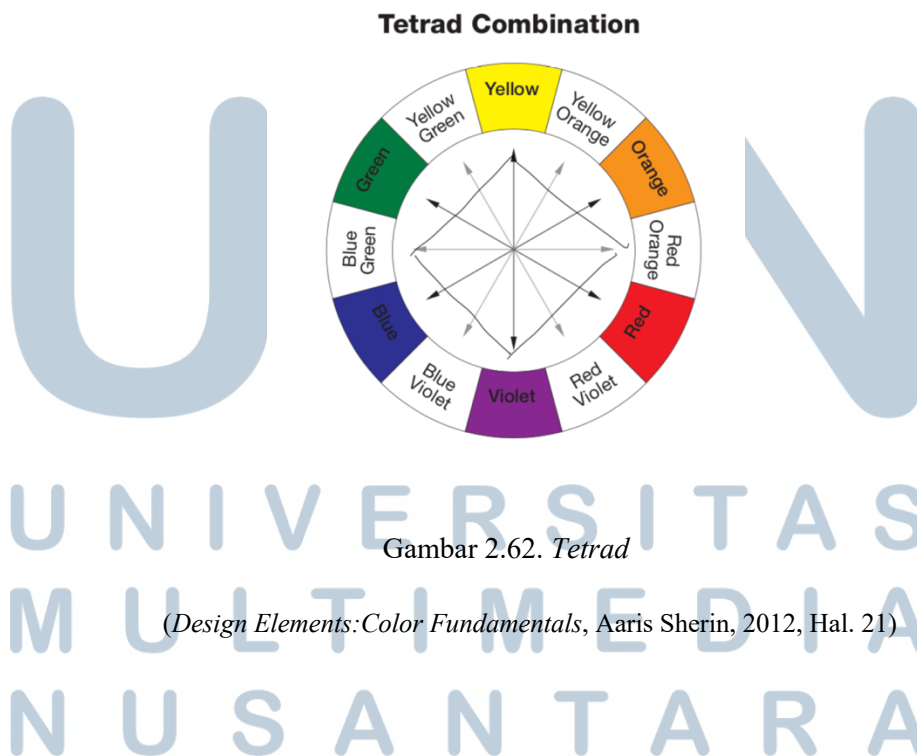
5. *Triad* – Warna dengan keseimbangan dan harmoni, kombinasi warna ini memiliki jarak yang sama pada *color wheel*.



Gambar 2.61. *Triad*

(*Design Elements: Color Fundamentals*, Aaris Sherin, 2012, Hal. 20)

6. *Tetradic* – Dua pasang warna *complementary*.



Gambar 2.62. *Tetrad*

(*Design Elements: Color Fundamentals*, Aaris Sherin, 2012, Hal. 21)

2.3.4.1. Psikologi Warna

Warna memberikan kesan yang berbeda-beda dan bisa mempengaruhi emosi siapa saja yang lihat. Menurut Zelankis dan Fisher (2010), setiap warna sangat mempengaruhi emosi orang-orang. Walaupun warna yang sama, bisa memberikan kesan yang berbeda seperti menjengkelkan atau nyaman (Hal. 39 – 40). Ada dua kesan yang bisa diberikan oleh warna, yaitu:

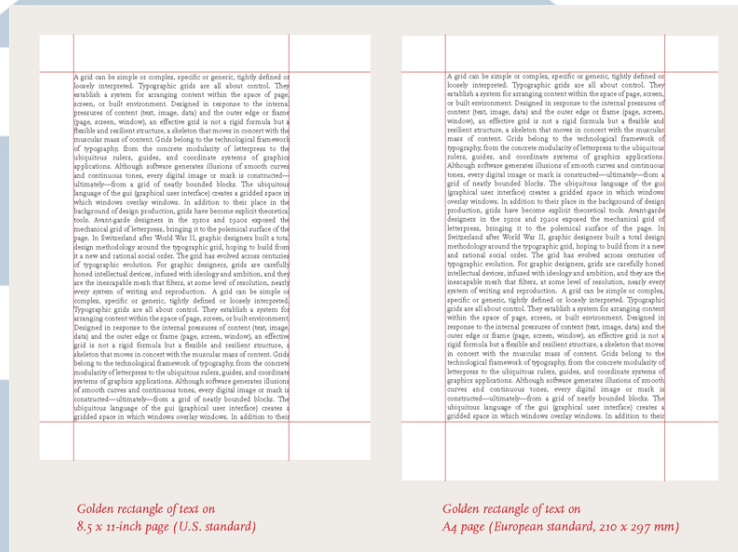
1. *Warm Color* – Warna hangat terdiri dari warna seperti merah, kuning dan oranye yang sering diasosiasikan dengan api dan ceria.
2. *Cool Color* – Warna sejuk diasosiasikan dengan pepohonan dan sungai dan memberikan kesan tenang.

2.3.5. Layout

Menurut Tondreau (2011) dalam *layout* desain menggunakan *grid*, *margin*, *columns* dan *flowlines*. *Layout* membantu desainer untuk menyusun komposisi tipografi, gambar dan jarak pada halaman. *Column* merupakan kotak yang nanti akan diisi oleh tulisan atau gambar. *Margin* merupakan jarak konten dan ujung halaman yang bisa menjadi informasi sekunder dan nomor halaman. *Flowlines* merupakan spasi secara horizontal agar membantu pembaca melalui halaman. Kegunaan jenis-jenis *column grid* membantu untuk menyusun halaman dengan tipe-tipe yang berbeda. Ada dasar-dasar struktur dalam pembuatan *column grid*, yaitu:

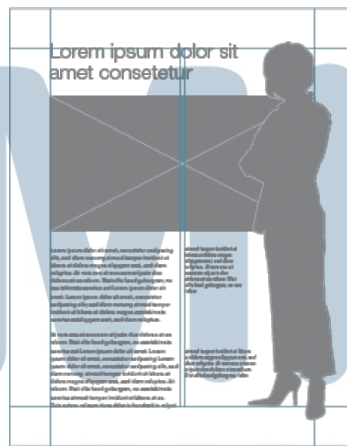
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1. *Single-Column Grid* adalah *grid* yang hanya menggunakan satu kolom untuk buku yang memiliki teks seperti buku cerita, esai dan laporan.



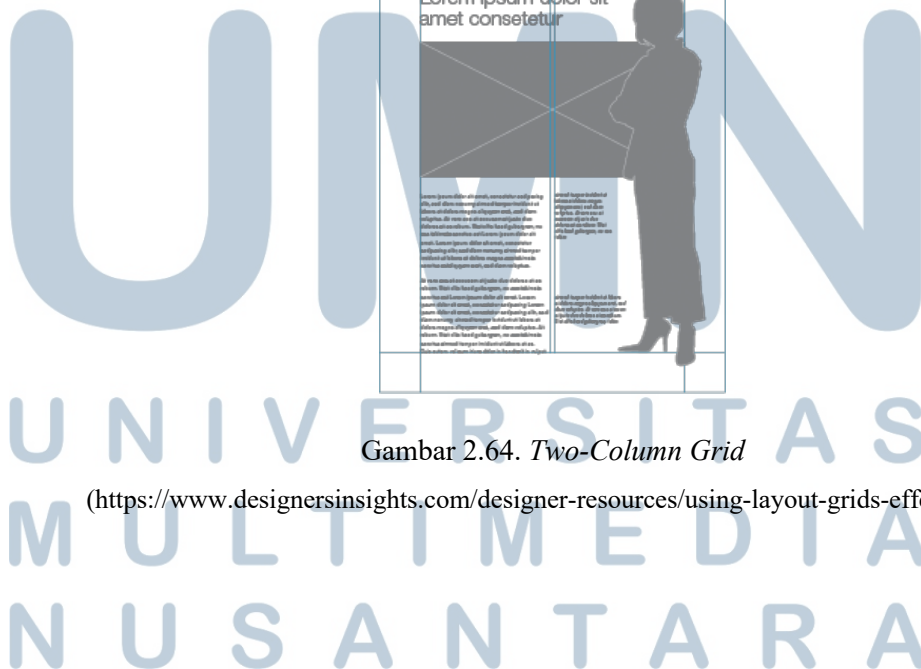
Gambar 2.63. *Single-Column Grid*
(<http://thinkingwithtype.com/grid/>)

2. *Two-Column Grid*, adanya dua kolom di masing-masing halaman. Dengan adanya dua kolom membantu untuk kontrol teks.

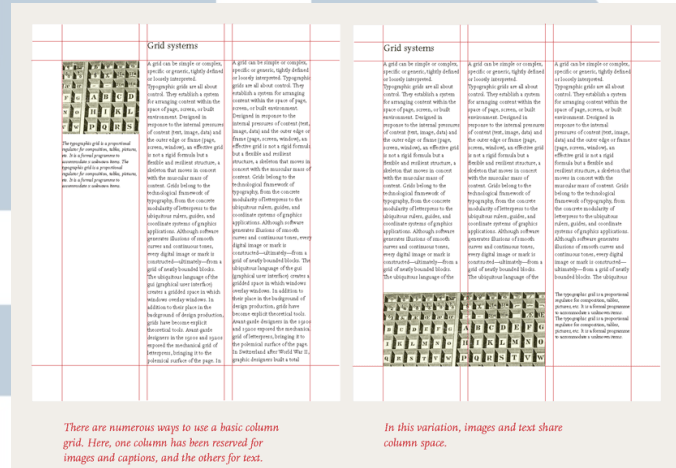


Gambar 2.64. *Two-Column Grid*

(<https://www.designersinsights.com/designer-resources/using-layout-grids-effectively/>)

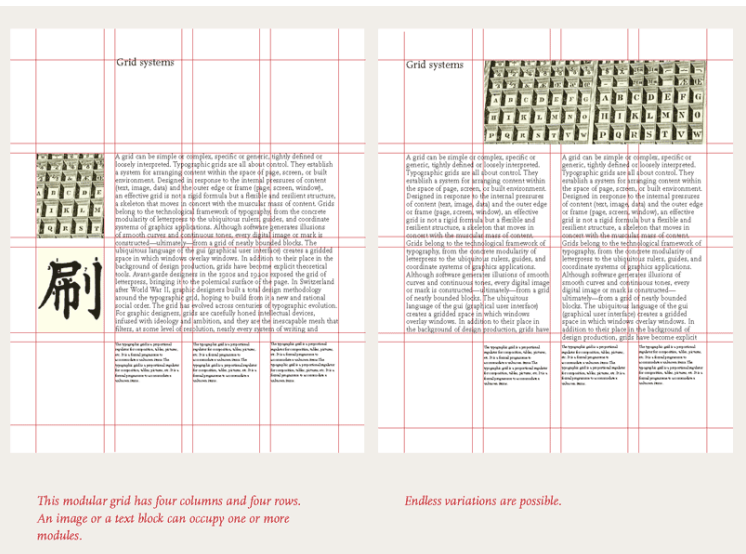


3. *Multicolumn Grids*, memiliki satu atau lebih *grid* untuk meningkatkan fleksibilitas penggunaan. *Grid* ini digunakan untuk penyusunan majalah dan web.



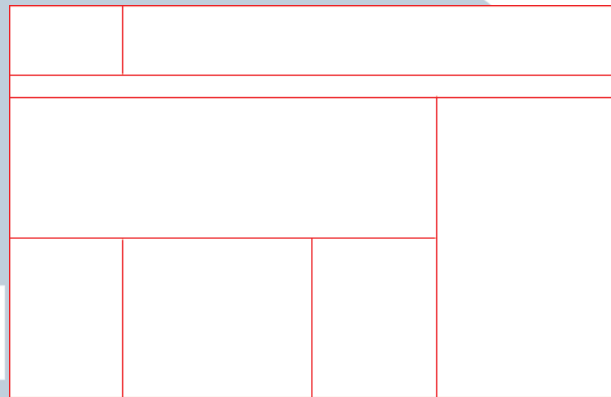
Gambar 2.65. *Multicolumn Grid* (<http://thinkingwithtype.com/grid/>)

4. *Modular Grids*, adalah *grid* yang cocok untuk mengontrol informasi bersifat kompleks yang berada di koran, kalender, tabel dan bagan.



Gambar 2.67. *Modular Grids* (<http://thinkingwithtype.com/grid/>)

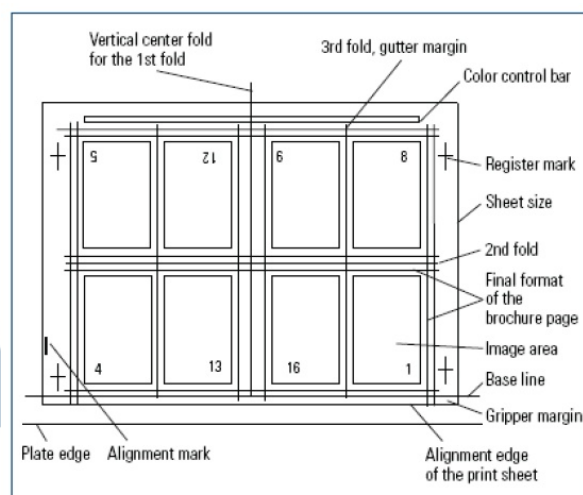
5. *Hierarchical Grids*, merupakan halaman yang dibagi menjadi zona-zona nantinya dikomposisi menjadi kolom-kolom horizontal.



Gambar 2.68. *Hierarchical Grids*
(<https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>)

2.3.6. Imposisi

Imposisi merupakan susunan halaman yang akan dicetak. Posisi halaman disesuaikan dengan susunan nantinya di buku. Penyusunan imposisi penting sebelum dipotong dan dilipat menjadi buku.



Gambar 2.69. Imposisi

(<http://bayoete.blogspot.co.id/2011/11/imposisi-imposition-materi-grafika.html>)

2.4. Material dan *Finishing*

2.4.1. Kertas

Kertas merupakan media utama dalam pembuatan buku. Hasil akhir desain akan dicetak di kertas yang nanti disusun menjadi buku. Kertas memiliki jenis yang dibedakan dengan ukuran, warna, tekstur dan kemudahan untuk dicetak. Untuk pemilihan kertas ada faktor yang harus diperhatikan.

Ambrose dan Harris (2016) pemilihan kertas harus memperhatikan pertama *smoothness* yaitu kehalusan kertas yang bisa menyebabkan kertas terlihat berkilau. *Absorbency*, merupakan penyerapan kertas. Setiap jenis kertas memiliki perbedaan level penyerapan tinta kepada kertas. Tinta akan lebih cepat kering jika kertas memiliki tingkat penyerapan yang tinggi. *Opacity*, sifat bening atau tidak bening yang dimiliki oleh kertas. *Opacity* penting untuk memperhatikan hasil cetak di kertas bagian depan tidak tembus ke belakang kertas. *Ink holdout*, merupakan kertas tahan dari penetrasi tinta dan kurang penyerapan oleh kertas. Tinta menjadi lama kering dengan kertas yang memiliki kurang penyerapan (Hal 159 – 161). Ada jenis-jenis kertas yang bisa digunakan secara tertentu, yaitu:

1. *Uncoated* – Merupakan kertas yang tidak berkilau, memiliki rasa tebal pada jari dan cocok untuk cetak berwarna. Kertas ini memiliki tekstur yang kasar. Kegunaan utama dari kertas ini untuk laporan tahunan agar menambah tekstur atau digunakan untuk selebaran.
2. *Art* – Kertas yang memiliki kualitas tinggi dengan penambahan *clay* pada dua sisi kertas untuk memberikan kemudahan ketika mencetak. Kegunaan utama untuk detail yang penting dan cetak berwarna seperti

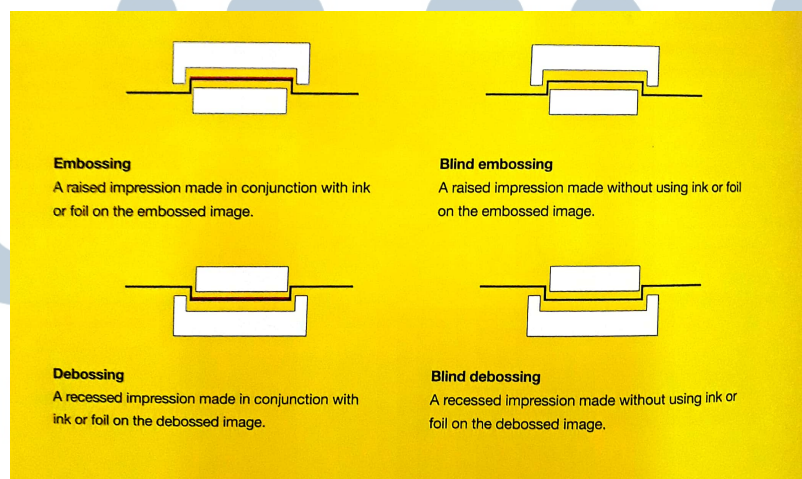
majalah. Memiliki tekstur yang licin dan sangat berkilau ketika terkena pantulan cahaya lampu.

3. *Artboard* – Kertas yang tidak dilapisi. Kertas ini termasuk sangat tebal dan cocok untuk selebaran dan *packaging*.
4. *Cathridge* – Kertas yang tebal yang cocok untuk tinta. Memiliki karakteristik yang kaku dan ada banyak warna.
5. *Cast coated* – Kertas yang memiliki tingkat berkilau tinggi. Sangat berkilau ketika terkena pantulan cahaya dan tekstur yang licin. Biasanya kertas ini digunakan untuk material promosi.
6. *Chromo* – Kertas yang diberikan lapisan *waterproof* untuk process *embossing* dan *varnishing*. Hanya digunakan untuk label, *cover* dan bungkusan.
7. *Flock* – Kertas ini memiliki permukaan terbuat dari *wollen*. Biasanya digunakan untuk *cover* dekoratif dan *packaging*.
8. *Greyboard* – Kertas yang terbuat dari limbah kertas yang cocok untuk material *packaging* dan *cover*. Memiliki tekstur yang kasar dan kaku.
9. *Mechanical* – Terbuat dari *woodpulp* dan bahan kimiawi. Hanya digunakan untuk jangka waktu tertentu. Biasa digunakan untuk koran, majalah dan kupon.
10. *NCR (No Carbon Required)* – Kertas yang tidak memiliki *carbon* dan biasanya untuk duplikat salinan. Kegunaan utama untuk membuat struk atau kwitansi.

11. *Newsprint* – Kertas murah yang mudah di cetak dan memiliki jangka waktu yang pendek. Mencetak warna dengan kertas ini memiliki hasil yang tidak baik. Cocok untuk komik dan koran. Memiliki karakteristik yang mudah menyerap tinta dan permukaan kertas yang kasar.
12. *Plike* – Terbuat terbuat dari karet substrat.
13. *Uncoated woodfree* – Kertas ini tidak digunakan oleh *non-commercial printing*. Memiliki karakteristik tidak berkilau dan terkstur yang kasar.

2.4.2. *Embossing dan Debossing*

Menurut Ambrose dan Harris (2016), *embossing* merupakan gambar atau tulisan yang di stempel pada balik kertas dengan logam. Gambar atau tulisan akan terlihat lebih tinggi pada permukaan kertas. *Debossing* adalah *desain* yang akan di stempel dengan logam pada permukaan kertas dan memberi kesan kedalaman pada *desain* tersebut. Dengan ada kedalaman pada kertas, menciptakan bayangang *desain* yang di cap (Hal. 172).



Gambar 2.70. *Embossing dan Debossing*

(*Basic Design Print & Finish: Second Edition, Ambrose dan Harris, 2014, Hal. 90*)

2.4.3. Laminating

Laminating adalah lapisan pada bagian sampul buku. Ambrose dan Harris (2016), laminating merupakan lapisan pelindung untuk sampul dari goresan dan luntur (Hal. 180). Ada tipe laminating yang dijelaskan oleh Ambrose dan Harris (2016), yaitu:

1. *Matt* – Laminating berjenis *matt* membantu untuk desain cetak agar mudah dibaca karena mengurangi cahaya yang terpantul pada permukaan.
2. *Satin* – Laminating *satin* adalah material dengan cahaya sedikit terpantul pada permukaan desain cetak. Oleh karena itu, laminating *satin* di antara *gloss* dan *matt*.
3. *Gloss* – Laminating *gloss* sangat reflektif agar meningkatkan pada hasil desain atau fotografi.
4. *Sand* – Memberikan kesan pasir halus pada desain.
5. *Leather* – Memberikan kesan kulit halus pada desain.

2.4.4. Jenis Jilid

Ambrose dan Harris (2016) menjelaskan jilid merupakan proses merekatkan halaman dengan halaman lain agar dijadikan satu buku (Hal. 187). Ada jenis-jenis jilid yang bisa digunakan, yaitu:

1. *Comb Binding* merupakan jilid dengan ring plastik. Dengan jenis jilid *comb* buku terbuka bisa tergeletak secara datar jika dibuka.

2. *Spiral Binding* adalah jilid yang menggunakan kawat yang melingkari halaman yang sudah dilubangi. Jika dibuka buku akan tergeletak secara datar.
3. *Wiro Binding* adalah jilid yang menggunakan kawat yang memiliki punggung yang memasuki lubang pada halaman. Dengan menggunakan jenis jilid ini buku bisa tergeletak secara datar.
4. *Singer Stitch* merupakan jilid yang menggunakan satu benang secara kontinu dari *cover* depan melalui kertas di dalam buku sampai ke *cover* belakang. Benang untuk menjilid buku terlihat pada *cover* depan dan belakang.
5. *Perfect Bound* adalah jilid yang menggunakan perekat pada punggung buku.
6. *Case Binding* atau *edition binding* merupakan metode jilid untuk buku yang memiliki *hard cover*. *Hardcover* menggunakan jilid yang meratakan kertas-kertas yang sudah dijahit lalu jika dibuka punggung buku akan membentuk setengah lingkaran karena menjadi engsel pada buku.
7. *Saddle Stitch* menggunakan teknik jahit dari dalam kertas sampai ke *cover*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA