



### **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. Buku**

Haslam (2006) mendefinisikan buku sebagai sebuah wadah berbentuk kertas tercetak dan halaman terjilid yang menyimpan, menginformasikan, menjelaskan, dan menyampaikan pengetahuan kepada pembaca (hlm. 9).

##### **2.1.1. Fungsi Buku**

Fungsi buku menurut Berry (2015) dibagi menjadi tiga yakni sebagai referensi, *browsing*, dan untuk dibaca. Buku untuk *browsing* atau sekedar dilihat-lihat biasanya memiliki ukuran dan jenis elemen visual yang lebih bervariasi. Sementara itu, buku yang berfungsi sebagai bahan bacaan umumnya memiliki lebih banyak teks sehingga teks tersebut menjadi elemen utama yang diperhatikan desainer. Buku referensi digunakan oleh pembaca untuk mencari suatu informasi spesifik, sehingga konten dari buku harus berkualitas. Sesuai dengan rancangan Tugas Akhir, tanggung jawab penulis dalam merancang sebuah buku yang berfungsi sebagai bacaan adalah bagaimana teks dapat dibaca secara nyaman untuk target audiens (Creativepro.com, diakses pada 4 Maret 2018).

##### **2.1.2. Jenis Buku**

Sesuai dengan topik perancangan Tugas Akhir, teori yang digunakan adalah teori Capiello mengenai jenis buku untuk anak dan remaja. Jenis buku anak dan remaja menurut Capiello (2014) sebagai berikut (hlm. 47-71):

1. Fiksi Kontemporer: cerita fiksi yang memiliki latar ruang dan waktu yang kontemporer tetapi menggunakan cerita dan karakter fiktif.
2. Literatur Tradisional: literatur yang berasal mula dari cerita mulut ke mulut yang akhirnya didokumentasikan dalam bentuk buku. Tradisional dalam konteks ini berarti kultur dunia, sehingga buku seperti kitab masuk dalam kategori ini.
3. Fantasi/Fiksi Ilmiah: cerita dengan dunia serta karakter yang fiksi.
4. Fiksi Sejarah: cerita yang menggunakan sebuah peristiwa di masa lampau tetapi terdapat perubahan pada kejadian aslinya.
5. Puisi: bentuk penulisan yang ekspresif dan menjunjung tinggi estetika dalam tulisan.
6. Non-Fiksi: buku dengan konten seadanya sesuai kenyataan. Informasi pada buku non-fiksi dapat diverifikasi kepada sumber tertentu untuk kredibilitasnya. Buku yang akan penulis rancang masuk dalam kategori ini.

Buku non-fiksi memiliki sub-genre yakni:

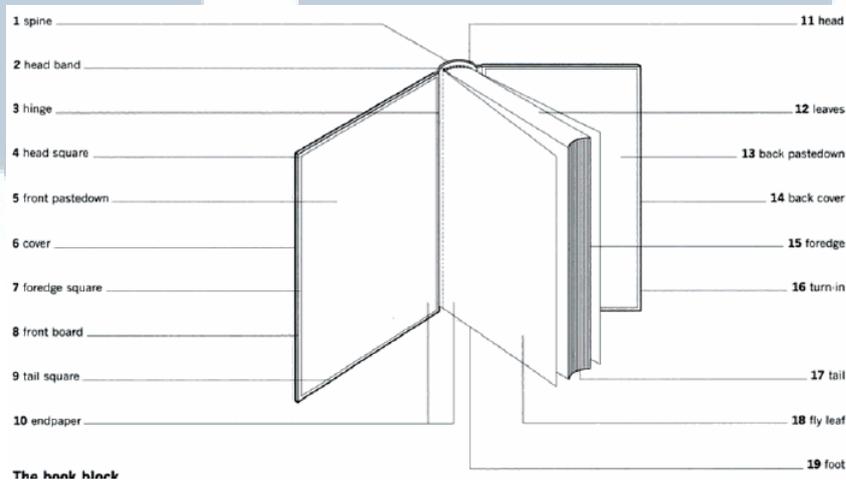
a) *Survey Book*: jenis buku ini mengangkat satu topik luas yang lalu dibagi menjadi beberapa sub-topik.

b) *Concept Book*: serupa dengan *survey book* yang sama-sama berfungsi untuk memperkenalkan sebuah topik. Perbedaannya

adalah di target audiens, dimana *concept book* umumnya dituju untuk anak 0-6 tahun.

- c) Biografi, Memoir, Autobiografi: buku yang menceritakan kehidupan seseorang. Jenis biografi dapat dilihat dari seberapa besar porsi kehidupan yang diceritakan dalam sebuah buku.
- d) *Specialized Non-Fiction*: fiksi yang fokus pada satu peristiwa, situasi, atau masalah.

### 2.1.3. Komponen Buku



Gambar 2.1. Komponen buku.  
(Haslam, 2006)

Komponen dalam sebuah buku menurut Haslam (2006) adalah (hlm. 20):

1. *Spine* adalah bagian punggung buku.
2. *Head Band* adalah tali atau benang yang mengikat bagian dalam buku.
3. *Hinge* adalah kertas *endpaper* yang dilipat antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head Square* adalah border di bagian atas buku yang berukuran lebih besar dari isi buku. Berfungsi untuk memberi proteksi pada isi buku.

5. *Front Pastedown* adalah kertas *endpaper* yang ditempelkan ke bagian dalam papan depan buku.
6. *Cover* adalah kertas tebal atau papan yang menyatukan dan melindungi isi buku.
7. *Foredge Square* adalah border di bagian samping buku yang berukuran lebih besar dari isi buku.
8. *Front Board* adalah papan sampul buku bagian depan.
9. *Tail Square* adalah border di bagian bawah buku yang berukuran lebih besar dari isi buku.
10. *Endpaper* adalah kertas tebal yang berfungsi untuk menutupi bagian dalam papan sampul dan menyokong *hinge*.
11. *Head* adalah bagian atas dari buku.
12. *Leaves* adalah bagian depan dan belakang sebuah kertas.
13. *Back Pastedown* adalah kertas *endpaper* yang ditempelkan ke bagian dalam papan belakang buku.
14. *Back Cover* adalah papan sampul buku bagian belakang.
15. *Foredge* adalah tepi luar buku.
16. *Turn-In* adalah lapisan kertas atau kain buku yang dilipatkan ke seluruh buku dari arah luar ke dalam.

17. *Tail* adalah bagian bawah buku.
18. *Fly Leaf* adalah bagian halaman pada *endpaper* yang digunakan untuk membalik halaman.
19. *Foot* adalah bagian bawah halaman.
20. *Signature* adalah lipatan beberapa lembar kertas yang dijilid secara berurut untuk menciptakan buku.

### 2.1.3.1 Komponen Halaman Buku

Sebuah buku terdiri dari sejumlah halaman. Dalam halaman itu sendiri terdapat komponen-komponen. Haslam (2006) membagi komponen pada halaman buku menjadi (hlm. 21):

1. *Portrait* adalah format dimana ukuran lebar halaman lebih kecil dari tinggi halaman.
2. *Landscape* adalah format dimana ukuran tinggi halaman lebih kecil dari lebar halaman.
3. Tinggi dan lebar halaman (ukuran halaman).
4. *Verso* adalah bagian tangan kiri sebuah buku.
5. *Single page* adalah satu halaman yang terjilid di bagian kiri.
6. *Double-page spread* adalah dua halaman yang berhadapan dan kontennya menyambung.

7. *Head* adalah bagian atas buku.
8. *Recto* adalah bagian tangan kanan sebuah buku.
9. *Foreedge* adalah sisi bagian depan buku.
10. *Foot* adalah bagian bawah buku.
11. *Gutter* adalah *margin* jilid buku.

#### **2.1.4. Desain Buku**

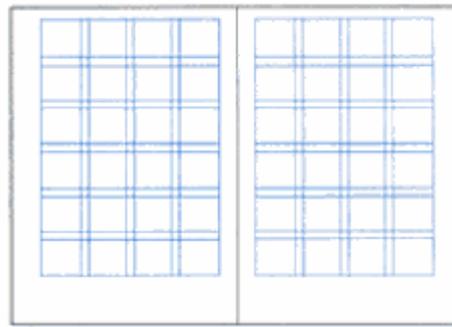
Peran desainer pada perancangan buku antara lain menentukan bentuk fisik buku, penampilan visual buku, cara buku tersebut menyampaikan isinya, dan penataan elemen desain pada isi buku (Haslam, 2006, hlm. 16).

##### **2.1.4.1 Format**

Menurut Haslam (2006) format buku dibagi menjadi tiga yakni *landscape*, lebar lebih besar dari tinggi, *portrait*, tinggi lebih besar dari lebar, dan *square*, lebar dan tinggi memiliki ukuran sama. Desainer harus mempertimbangkan format yang tepat agar buku lebih nyaman dibaca oleh khalayak umum (hlm. 30).

##### **2.1.4.2 Grid**

*Grid* menentukan proporsi dalam sebuah halaman. Penggunaan *grid* dapat memberi konsistensi sehingga visual secara keseluruhan menjadi jelas. Kejelasan dalam pemberian informasi akan membantu pembaca dalam memahami konten dari buku (Haslam, 2006, hlm. 42).



Gambar 2.2. *Grid Modernist*.  
(Haslam, 2006)

*Grid* yang akan digunakan pada perancangan Tugas Akhir ini adalah *grid modernist* atau *modular*. *Grid modernist* adalah *grid* dengan pembagian horizontal dan vertikal, sehingga membentuk *module* (kotak hasil pembagian kolom dan baris tempat elemen desain diletakkan). Perhitungan untuk *grid modernist* dilakukan dengan ukuran *typeface* dan *leading typeface* (Haslam, 2006, hlm. 56).

Memutuskan besar *leading* atau spasi antar baris menurut Squire (2006) adalah melalui tinggi *typeface*. Semakin tinggi sebuah huruf dalam *typeface*, semakin tinggi juga *leading* yang diperlukan (hlm. 84). Selain itu penentuan panjang baris juga berpengaruh pada pengukuran *grid*. Menurut Squire (2006) panjang baris sebaiknya 35 sampai 65 huruf. Ini dikarenakan jika sebuah baris terlalu panjang maka mata bergerak terlalu jauh untuk membaca sehingga sulit untuk mencari awal barisan berikutnya. Semetara itu jika baris terlalu pendek kalimat akan terpotong terlalu banyak (hlm. 82).

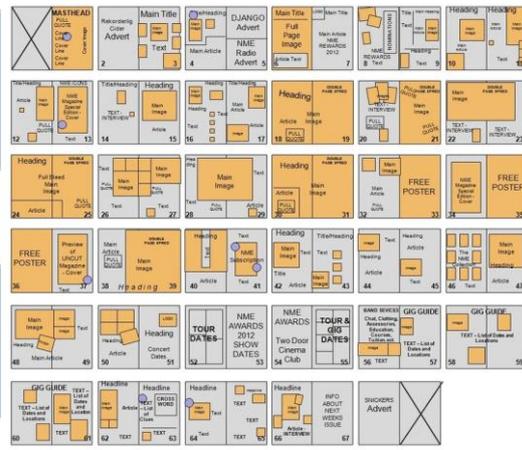
Pembagian kolom dalam *grid* menggunakan teori Rustan (2009) yang menyatakan bahwa *grid* dengan jumlah kolom 3 atau 4 akan memberi lebih banyak variasi *layout* (hlm. 69). Variasi pada *layout* penting dalam rancangan ini agar buku tidak monoton, mengingat bahwa target audiens adalah remaja, sehingga jumlah kolom yang digunakan adalah 4.

Proporsi *margin* sebuah buku menurut Squire (2006) adalah *margin gutter* lebih kecil dari *margin atas*, *margin atas* lebih kecil dari *margin luar* (atau *fore-edge*), dan *margin luar* lebih kecil dari *margin bawah* (hlm. 116).

#### **2.1.4.3 Layout**

*Layouting* pada buku menurut Haslam (2006) adalah posisi penempatan sebuah elemen desain pada suatu halaman. Konten berupa teks dan gambar untuk sebuah halaman sebaiknya diorganisir sebelum desainer melakukan proses *layout*. Pengorganisir tersebut dapat dilakukan melalui perancangan *flatplan* atau *storyboard*. *Flatplan* atau *storyboard* berupa sketsa penjabaran *thumbnail* setiap halaman dan kontennya (hlm. 140).

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



Gambar 2.3. Contoh *flatplan*.  
 (bradmedia.weebly.com/nme-magazine-flat-plan.html, 2012)

Haslam (2006) membagi jenis *layout* buku menjadi dua yakni (hlm. 146-151):

1. *Text-driven books* yaitu buku yang desainnya mengutamakan elemen teks. Dalam *layout* jenis ini, desain buku berpatokan pada teks dan bagaimana membuat pembaca membaca teks sesuai dengan urutan yang desainer telah buat.
2. *Image-driven books* yaitu buku yang menggunakan elemen visual untuk mengarahkan pembaca dalam membaca sebuah buku. Teks dalam sebuah *layout image-driven* dianggap sebagai elemen visual yang mengimbangi image (ilustrasi, fotografi, atau lukisan). Untuk perancangan Tugas Akhir ini, jenis *layout image-driven* akan digunakan. Secara spesifik jenis yang digunakan adalah *modernist grid* (Haslam, 2006) dimana kedua teks dan gambar diatur sesuai dengan *grid* yang sudah ditata. Teks dan gambar pada *layout modernist grid* dapat disusun sedemikian rupa sesuai dengan

modul pada *grid* sehingga *layout* ini memberi variasi *layout* yang sangat banyak (hlm. 146).

Haslam (2006) mengatakan bahwa umumnya *layout* untuk halaman indeks menempatkan nomor halaman di *alignment* kanan. Namun tidak sedikit juga *layout* untuk halaman indeks yang menggunakan penempatan yang eksploratif. *Layout* halaman indeks dapat dirancang sesuai konteks dari konten, misalnya sebuah buku yang *image-driven* indeksnya dapat berbentuk lebih visual daripada teks (hlm. 102-103).

Dalam sebuah *layout* yang didominasi oleh visual, terdapat pendekatan bernama *framing*. *Framing* dapat dicapai melalui penggunaan sebuah *framing device*, yakni sebuah bentuk atau objek yang bersifat mengelilingi objek lain dalam *layout*. *Framing* dalam sebuah *layout* yang *image-driven* dapat memberi struktur yang lebih rapih (Haslam, 2006, hlm. 147).

Selain halaman isi, bagian dari buku yang perlu di-*layout* adalah sampul buku. Haslam (2006) menyatakan bahwa fungsi sampul adalah untuk melindungi isi buku dan mengkomunikasikan isi buku kepada calon pembaca (hlm. 160). Untuk mencapai fungsi kedua terdapat beberapa pendekatan yang dapat dilakukan diantaranya sampul yang mempromosikan *brand* buku tersebut, sampul yang mendokumentasi, sampul konseptual, dan sampul ekspresif. Dalam perancangan Tugas Akhir ini pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan

dokumentasi. Pendekatan ini memberi informasi mengenai isi buku secara representatif, bisa berupa isi dari buku tersebut yang langsung diletakkan di sampul (hlm. 165).

#### 2.1.4.4 Tipografi

Haslam (2006) menyatakan bahwa *type* merupakan elemen terkecil di halaman sebuah buku. Walaupun begitu, tipografi dalam buku krusial karena ukuran teks dapat menentukan desain halaman dan ketebalan total halaman buku. Ukuran teks dapat ditentukan melalui demografis pembaca, materi buku, tujuan buku, dan format (hlm. 88). Haslam (2006) mengatakan buku untuk pembaca dewasa umumnya menggunakan *typesize* dari 8,5 pt sampai 10 pt (hlm. 88).

Melengkapi teori Haslam, Squire (2006) telah mengklasifikasikan macam *typeface* menjadi beberapa jenis (hlm. 18-19), dengan kesan umum yang diberikan setiap klasifikasi sesuai dengan artikel *The Psychology of Typography* (2014) oleh Contentgroup (Contentgroup.com.au, diakses pada 19, Mei 2018) sebagai berikut:

1. *Old Face/Style*: seperti *Humanist*, *Old Face* juga memiliki ketebalan goresan yang berbeda, akan tetapi ketebalan tersebut lebih kontras.



Gambar 2.4. Karakteristik pada *typeface Old Face*.  
(fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications, n.d.)

2. *Transitional: typeface* serif yang memiliki kontras tinggi pada ketebalan goresan serta huruf memiliki *axis* yang vertikal, seperti dapat dilihat pada huruf ‘e’.



Gambar 2.5. Karakteristik pada *typeface Transitional*.  
([fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications](https://fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications), n.d.)

3. *Modern: typeface* yang bentuknya lebih geometris, kontras sangat tinggi pada ketebalan goresan, dan serif yang tajam. *Modern* bersama dengan *Old Face* dan *Transitional* termasuk dalam kategori *Sans Serif*. Kesan yang diberi *Sans Serif* antara lain serius, tradisi, dan kemegahan.



Gambar 2.6. Karakteristik pada *typeface Modern*.  
([fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications](https://fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications), n.d.)

4. *Slab Serif: typeface* serif yang berkesan berat dan menyerupai lempengan (*slab-like*). Ketebalan goresannya seragam dan *serif* yang tebal. Kesan yang diberi oleh sebuah *typeface Slab Serif* adalah kuat, modern, dan solid.



Ren

Gambar 2.7. Karakteristik pada *typeface Slab Serif*.  
([fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications](https://fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications), n.d.)

5. *Sans Serif*: ciri utamanya adalah tidak memiliki *serif*. Tergantung *typeface*-nya, ketebalan goresan mayoritas sama. Kesan dari sebuah *typeface Sans Serif* adalah bersih, modern, objektif, dan universal.



Ron

Gambar 2.8. Karakteristik pada *typeface Geometric Sans Serif*.  
([fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications](https://fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications), n.d.)

6. *Script*: *typeface* yang menyerupai tulisan tangan. Huruf biasanya miring dan kadang menyambung. *Script* memberi kesan feminin, dan elegan, tetapi juga *friendly*, dan kreatif.



Ren

Gambar 2.9. Karakteristik pada *typeface Script*.  
([fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications](https://fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications), n.d.)

Pemilihan *typeface* dalam sebuah desain tidak dibatasi satu jenis saja, bahkan penggabungan lebih dari satu *typeface* dianjurkan untuk memberi *emphasis* maupun membedakan jenis informasi. Penggabungan *typeface* yang benar sebaiknya memiliki kontras yang tinggi tetapi tetap memiliki karakteristik yang serupa (Squire, 2006, hlm. 46-47). Selain

pemilihan berbeda jenis *typeface*, teori dari Craig (2006) menambahkan bahwa penggunaan dua ukuran berbeda juga biasa digunakan. Umumnya perbedaan ukuran digunakan untuk membedakan jenis konten, tetapi jika ada kata atau kalimat yang ingin ditekankan dalam suatu paragraf hal tersebut juga bisa dilakukan. Akan tetapi, perbedaan ukuran teks dalam satu paragraf jarang digunakan dan sebaiknya dilakukan secara hati-hati karena akan mempengaruhi ukuran *leading* (hlm. 77).

Craig (2006) mengatakan salah satu cara untuk menonjolkan sebuah teks adalah dengan merubah posisi derajatnya. Teks yang memiliki derajat berbeda tentu akan membedakannya dengan teks lainnya (hlm. 79). Craig juga menyatakan pengaturan teks yang asimetris atau *random* lebih menarik secara visual. Pengaturan jenis ini memiliki sifat yang fleksibel dan unik. Agar teks tetap bisa terbaca dengan jelas, penyesuaian jarak antar huruf, kata, dan baris perlu dilakukan (hlm. 73). Penulis juga mengaplikasikan pengaturan teks asimetris melalui penggunaan *alignment* rata kanan yang menurut Haslam (2006) selain memberi kesan asimetris juga bersifat fungsional dimana pembaca dimudahkan mencari awal dari kalimat (hlm. 76).

Dalam sebuah buku, elemen tipografi memiliki bermacam-macam fungsi. Fungsi tipografi ini berhubungan dengan konten dari buku, antara lain (Haslam, 2006, hlm. 101-109):

1. Teks sebagai konten utama buku.

2. Folio: terdapat di setiap buku, berupa navigasi berbentuk nomor halaman. Penempatan folio biasanya berada di *margin* luar. Ditambah dengan teori Squire (2006), folio paling dekat ditempatkan dua baris setelah *margin* bawah halaman atau dua baris setelah barisan teks terakhir (hlm. 116). Penomoran halaman pada buku modern umumnya hanya menggunakan penomoran *Arabic* (1, 2, 3, ...), dimana pada halaman di luar konten biasanya tidak ditunjukkan (hlm. 243).
3. *Chapter opener*: halaman yang menandakan bahwa sudah memasuki bab baru. Terutama pada buku non-fiksi, karena urutan membaca bab belum tentu secara kronologis *chapter opener* sebaiknya didesain berbeda dan lebih mencolok dari halaman konten.
4. *Running head*: *heading* yang terletak di bagian atas *margin* luar. Jika diletakkan di bagian bawah maka disebut *running feet*.
5. *Heading*: judul yang ditempatkan di *running head* atau konten. Dalam merancang konten buku non-fiksi, sebaiknya informasi dipecah menjadi beberapa bagian. *Heading* dapat diletakkan pada awal setiap bagian tersebut sebagai penanda.
6. *Quotation*: teks yang diletakkan di luar badan teks utama, berupa kutipan.

7. *Annotation*: penjelasan dari sebuah *image*. Bisa berupa *caption* atau label.
8. *Foot/shoulder/source/endnote*: *footnote* atau catatan kaki diletakkan di bagian bawah halaman, sedangkan *shouldernote* berada di *margin* halaman. *Sourcernote* dan *endnote* berada di akhir buku setelah semua konten selesai, biasanya berbentuk sebuah referensi.
9. *Colophon*: informasi mengenai penulis, penerbit, dan edisi buku. Buku edisi lama meletakkan informasi ini di akhir buku, tetapi percetakan buku sekarang lebih umum meletakkannya di awal buku.
10. *Glossary*: daftar istilah yang berada di akhir buku. Biasanya berada di buku non-fiksi dimana terdapat istilah-istilah yang kurang umum sehingga melalui *glossary* pembaca terbantu untuk memahami konten buku.
11. *Index*: daftar yang memudahkan pembaca untuk melokasikan sebuah gambar atau kata kunci di buku. Biasanya terdapat nomor halaman dimana gambar atau kata tersebut berada di dalam buku.

#### 2.1.4.5 Warna

Warna dalam buku ini dirancang menggunakan teori psikologi warna oleh Cantwell & Opara (2013).

Tabel 2.1. Tabel psikologi warna Cantwell & Opara (2013).

<p>Merah</p> 	<p>Darah, natal, keberanian, energi, panas, cinta, gairah, kekuatan, intusias.</p>
<p>Kuning</p> 	<p>Intelek, bijaksana, optimis, hangat, menyenangkan, teman, imajinasi, harapan, pencerahan.</p>
<p>Biru</p> 	<p>Pengetahuan, damai, maskulin, kepercayaan, loyal, cerdas, spiritual, bersih, kepercayaan diri, teknologi, sukses.</p>
<p>Hijau</p> 	<p>Uang, pertumbuhan, sukses, alam, harmonis, muda, kalem, sembuh, harmoni, melimpah.</p>
<p>Ungu</p> 	<p>Kemewahan, imajinasi, bijaksana, nobel, inspirasi, mistik, sensitif, ritual.</p>
<p>Jingga</p> 	<p>Kreatif, sosial, aktivitas, keunikan, energi, semangat, riang, optimis, hangat.</p>
<p>Hitam</p> 	<p>Kekuatan, otoritas, berat, elegan, formal, serius, misterius, <i>stylish</i>, kehormatan.</p>
<p>Putih</p> 	<p>Kesempurnaan, pernikahan, kebersihan, inosen, lembut, suci, simpel, kebenaran, damai, surga.</p>

<p>Abu-abu</p> 	<p>Keseimbangan, keamanan, dapat diandalkan, sopan, klasik, dewasa, bijaksana, cerdas, solid, stabil</p>
--	--

Untuk menambah teori dari Cantwell & Opara mengenai psikologi setiap warna, menurut Carter (2004) warna-warna dengan saturasi tinggi memberi kesan lebih energik, *fun*, dan *fresh* (hlm. 48).

#### 2.1.4.6 Gambar

Dalam menentukan apakah sebuah desain memerlukan sebuah fotografi atau ilustrasi, menurut Poulin (2011) desainer perlu mempertimbangkan bagaimana informasi yang disampaikan ingin direspon oleh para pembaca. Fotografi dapat membuat pembaca melihat gambar sebagai informasi paling akurat dan tepat dengan kenyataan, sementara ilustrasi merupakan interpretasi visual dari desainer mengenai suatu objek (hlm. 226). Dalam perancangan Tugas Akhir, penulis menggunakan kedua jenis gambar tersebut.

##### 1. Ilustrasi:

Menurut pendapat Male (2007) ilustrasi adalah sebuah visualisasi yang berfungsi untuk menyampaikan konteks pada pembacanya. Sebuah ilustrasi harus objektif dan dapat dimengerti khalayak umum (hlm. 18).

Fungsi dari ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan Tugas Akhir adalah fungsi *documentary*, *reference*,

*instruction*. Terutama fungsi pada *documentary* yang sangat berguna untuk menyajikan data mengenai seseorang atau kejadian di masa lampau (hlm. 86). Salah satu contoh penggunaan fungsi dokumentasi adalah dalam buku non-fiksi. Terutama dalam buku non-fiksi untuk audiens yang lebih muda (anak dan remaja) ilustrasi yang digunakan sebaiknya representatif sehingga penyampaian informasi lebih akurat (hlm. 96).

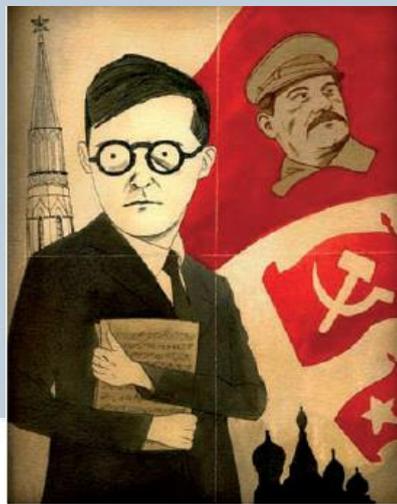
Male (2007) juga membagi klasifikasi ilustrasi menjadi dua yakni ilustrasi literal dan konseptual. Ilustrasi yang akan digunakan dalam Tugas Akhir adalah ilustrasi jenis literal, sesuai dengan fungsinya yakni menyampaikan suatu informasi secara literal dan seadanya dengan kenyataan. Ilustrasi literal sendiri dibagi lagi menjadi tiga kategori yaitu:



Gambar 2.10. Contoh ilustrasi *hyperrealism*.  
(Male, 2007)

- a. *Hyperrealism* mengusahakan agar ilustrasi terlihat semirip mungkin dengan benda aslinya. Akan tetapi, dengan permainan

warna, *tone*, dan tekstur *mood* sebuah ilustrasi *hyperrealism* dapat ditentukan sesuai kemauan, membuatnya berbeda dengan sebuah foto. Walaupun eksekusinya mendekati fotografi sebuah ilustrasi *hyperrealism* memerlukan sebuah konteks mengapa ia harus digambar dengan detail yang hampir menyerupai sebuah foto.



Gambar 2.11. Contoh ilustrasi *stylised realism*.  
(Male, 2007)

- b. *Stylised realism* adalah ilustrasi dimana suatu objek tetap mengacu pada realitanya, akan tetapi telah terjadi pendistorsian. Tingkat pendistorsian pada objek bisa tinggi dan bisa rendah. Penggambaran *stylised* dalam konteks orang nyata dapat berupa penggambaran yang dilebih-lebihkan pada fitur atau sifat dari subjek ilustrasi untuk menonjolkan suatu karakteristik tertentu (sebuah karikatur).



Gambar 2.12. Contoh ilustrasi *sequential imagery*.  
(<https://cad-comic.com/comic/loss/>, 2008)

- c. *Sequential Imagery* adalah rangkaian ilustrasi yang bersambung dari satu ilustrasi ke ilustrasi selanjutnya. Dari segi gaya penggambaran, ilustrasi *sequential imagery* dapat bervariasi tinggi dari ilustrasi dengan tingkat distorsi tinggi hingga sangat rendah.

Media dalam ilustrasi menurut Salisbury (2005) berhubungan erat dengan alat yang digunakan untuk menggambarinya. Setiap media memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan pemahaman mengenai setiap media dapat membantu dalam menentukan teknik seperti apa yang akan digunakan dalam sebuah ilustrasi agar pesan dapat tersampaikan dengan tepat (hlm. 40-41).

Jenis media menurut Salisbury adalah (hlm. 42-59):

- a. Tinta: teknik yang dalam menggunakan tinta bisa menggunakan pena atau menggunakan kuas yang dicelupkan ke tinta.

- b. Cat: cat memiliki beberapa jenis seperti cat air, cat akrilik, dan cat minyak. Teknik dari setiap jenis berbeda, dalam penggunaan cat air hal yang harus diperhatikan adalah penggunaan air sebagai sarana untuk memanipulasi warna dari cat. Cat akrilik memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya, ia bisa digunakan secara tipis ataupun tebal, disesuaikan dengan kesan yang ingin diberikan. Cat minyak memiliki kedalaman dan kekayaan pada warnanya.
- c. Media cetak tradisional: ini berupa cukil kayu atau lino, *screen printing*, dan *etching*.
- d. Digital: menggunakan komputer. Ilustrasi tidak selalu harus dilakukan seluruhnya melalui komputer, dengan bantuan *scanner* gambar tradisional dapat dimanipulasi secara digital.
- e. Mix media: penggabungan lebih dari satu media di atas.

## 2. Fotografi:

Menurut Landa (2011) fotografi adalah visual yang diciptakan melalui sebuah kamera. Terdapat beberapa jenis fotografi diantaranya fotografi komersial, fotografi jurnalis, dan fotografi sebagai seni (hlm. 111-112). Jika *budget* untuk sebuah proyek tidak memungkinkan untuk memproduksi foto sendiri, desainer bisa menggunakan fotografi yang sudah tersedia yang disebut sebagai *stock* (hlm. 113).

Foto dapat digunakan pada sebuah desain secara seadanya maupun dimodifikasi terlebih dahulu. Salah satu jenis modifikasi pada fotografi yang digunakan dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah *cropping*. *Cropping* dalam fotografi adalah pemotongan bagian dari foto yang berfungsi untuk menghilangkan benda asing agar objek utama menjadi lebih fokus (hlm. 113-114).

#### **2.1.4.7 Paper Engineering**

Perancangan buku Tugas Akhir ini akan menggunakan *paper engineering*, yakni sebuah teknik mengubah bentuk dan kegunaan sebuah kertas—dalam konteks Tugas Akhir hal tersebut berarti berhubungan dengan konten pada halaman buku. Menurut Haslam (2006) *paper engineering* dapat digunakan pada buku fiksi maupun non-fiksi, dan seberapa rumit sebuah *paper engineering* akan berpengaruh pada biaya produksi dan waktu yang termakan untuk memroduksinya (hlm. 200).

Seperti yang dinyatakan oleh Haslam (2006) salah satu teknik dari *paper engineering* adalah *Lift up*. *Lift up* adalah ketika searik kertas terpisah ditempel salah satu ujung sisinya ke halaman pada buku sehingga dapat diangkat dan menyingkapkan sesuatu dibalikinya (hlm. 200). Teknik inilah yang akan digunakan dalam buku Tugas Akhir.

#### **2.1.4.8 Desain untuk Remaja**

Sesuai dengan target perancangan yakni untuk remaja, tim Adobe Creative Cloud dalam artikelnya *Designing for Generation Z: How to Engage*

*Today's Super-Savvy Kids and Teens* (2017) mengungkapkan strategi desain visual untuk remaja yang tepat (theblog.adobe.com, diakses pada 18, April 2018). Mengutip dari beberapa sumber, strategi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Desain harus terasa personal, sehingga dapat memberi kesan dan pengalaman yang menempel pada remaja. Remaja akan lebih tertarik pada desain yang menempatkan diri sebagai teman daripada sebuah korporat tak bernama. Hal tersebut dikatakan oleh Nick Iannitti, direktur komunikasi agensi digital *Fuel Youth*.
2. Iannitti juga mengutarakan bahwa penggunaan warna yang cocok untuk remaja adalah warna-warna cerah karena akan menarik perhatian remaja. Pemaduan warna yang menarik dan penggabungan dengan pola disarankan agar perhatian remaja tetap terfokus pada desain.
3. Bedakan desain untuk remaja dengan desain untuk anak-anak. Menurut Iannitti bentuk yang terlalu kartun atau objek terlalu kekanakan seperti pelangi, awan, atau *unicorn* tidak disarankan karena remaja lebih ingin dianggap dewasa.
4. Hancox dalam risetnya mengenai generasi Z menambahkan bahwa sebaiknya dalam sebuah desain terdapat konten yang singkat tetapi padat dan mudah di-*share*. Beberapa contoh dari konten ini dapat berupa video singkat, *quote*, atau gambar. Rentang perhatian remaja

jaman sekarang yang singkat membuat konten singkat cocok untuk dikonsumsi. Guna konten yang mudah di-*share* adalah karena sosial media adalah bagian besar dalam hidup remaja jaman sekarang, sehingga konten yang mereka lihat di sosial media mereka harus bisa terlihat keren di kalangannya.

### **2.1.5. Produksi Buku**

Haslam (2006) mengutarakan bahwa mengetahui proses pencetakan sebuah buku dapat mempengaruhi bagaimana sebuah buku didesain. Mengetahui bagaimana hasil akhir sebuah buku ketika tercetak dapat memberi desainer pengetahuan mengenai kelebihan dan kekurangan buku yang dapat dihindari atau diatasi (hlm. 172).

#### **2.1.5.1 Pra-produksi**

Menurut Haslam (2006) tahap pra-produksi adalah segala hal yang perlu dilakukan sebelum buku dicetak. Pra-produksi meliputi pengecekan setiap halaman, warna, serta penataan halaman agar terurut dengan benar. Penggunaan warna dalam proses percetakan terdiri dari (hlm. 176-179):

1. *Single Color* atau penggunaan satu warna tinta.
2. *Two-color Work* atau penggunaan dua warna, dimana warna tersebut bisa saling berhubungan.
3. *Full Color* bisa berupa kombinasi dari warna primer. *Full color* dibagi menjadi dua lagi:

a) Warna Aditif atau RGB adalah primer Merah, Hijau, dan Biru yang ketika dicampur menjadi Putih. RGB digunakan pada layar digital berupa televisi dan komputer.

b) Warna Subtraktif atau CMYK adalah warna sekunder yang merupakan Cyan, Magenta, dan Yellow. Secara teori ketika ketiga warna tersebut digabung akan menghasilkan Hitam. CMYK adalah warna tinta yang digunakan untuk mencetak.



Gambar 2.13. Warna aditif.  
(Landa, 2010)



Gambar 2.14. Warna subtraktif.  
(Landa, 2010)

4. Pantone adalah standardisasi sistem warna. Setiap warnanya dilengkapi kode CMYK agar pada saat proses percetakan warna hasil cetak akan sama dengan warna yang di layar komputer.

Selain warna, proses lain di pra-produksi adalah *Proofing*. *Proofing* adalah ketika editor, desainer, atau percetakan memastikan bahwa halaman pada buku dalam urutan yang benar (Haslam, 2006, hlm. 185).

#### **2.1.5.2 Pencetakan**

Haslam (2006) membagi jenis pencetakan menjadi empat yakni *relief*, *planographic*, *intaglio*, dan *stencil*. Penjelasan lebih lanjut mengenai jenis cetak adalah (hlm. 210-218):

1. *Relief* yaitu ketika tinta berada di permukaan plat cetak yang timbul dari permukaan. Contoh dari *relief* adalah *linocut*, *woodcut*, dan *letterpress*.
2. *Planographic* adalah proses cetak dimana tinta menempel pada permukaan plat. *Offset* termasuk pada kategori ini dan sampai sekarang menjadi cara mencetak paling umum untuk buku.
3. *Intaglio* adalah kebalikan dari *relief*, yakni tinta menyusup ke dalam plat yang timbul ke dalam.
4. *Stencil* atau *screen printing* adalah proses cetak yang termasuk *engraving*, *etching*, dan *gravure*. Tinta pada *stencil* menyusup ke kertas melalui layar berjaring.

### 2.1.5.3 Jilid Buku

Jenis penjilidan menurut Haslam (2006) dapat dibagi menjadi empat yakni *Library Binding*, jilid yang paling umum digunakan pada buku tercetak yang lebih kukuh dan tahan lama, *Case-binding*, dimana konten/isi buku dijahit ke punggung buku, *Perfect Binding*, yaitu ketika isi buku ditempel menggunakan lem pada punggung buku, dan *Loose Binding*, adalah jilid dimana isi buku tidak menempel pada punggung atau satu sama lain layaknya di sebuah buku *binder* (Haslam, 2006, hlm. 233-238).

## 2.2. Remaja

Definisi remaja dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti hukum, perkembangan fisik, sosial-psikologis, bahkan sesuai dengan definisi dari lembaga WHO. Tetapi Sarwono (2013) mengutarakan secara umum definisi remaja adalah masa transisi antara anak-anak dan dewasa (hlm. 2-18).

### 2.2.1. Batasan Umur Remaja

Tidak ada batasan umur yang pasti pada remaja, tetapi menurut Hurlock (2003) remaja dibagi menjadi 2 tahap yakni remaja awal dan remaja akhir (hlm. 206):

1. Remaja awal: rentang umur diperkirakan dari 13 tahun sampai dengan 16 atau 17 tahun.
2. Remaja akhir: fase remaja akhir tergolong sangat singkat, dengan rentang dari 17 tahun sampai dengan 18 tahun (umur yang secara hukum sudah dianggap dewasa).

### **2.2.2. Remaja dan Panutan**

Gunarsa (2008) menyatakan proses pembentukan identitas diri pada remaja dapat dibantu melalui mencontoh seorang panutan. Pada proses pembentukan diri tersebut, remaja mencari tahu peranan dan pekerjaan mereka dalam masyarakat di masa depan. Model panutan sepantasnya merupakan orang nyata di masyarakat itu sendiri agar memudahkan remaja untuk mengetahui bagaimana cara bersikap dan berperilaku dengan benar di masyarakat umum (hlm. 211).

### **2.2.3. Remaja di Masyarakat Indonesia**

Sarwono (2013) berpendapat bahwa remaja di Indonesia tidak bisa digolongkan menjadi satu kategori, karena Indonesia memiliki beragam suku, adat, tingkatan sosial-ekonomi, dan pendidikan. Kesenjangan pada daerah-daerah di Indonesia juga berkontribusi pada beragamnya karakteristik remaja di Indonesia. Walaupun begitu Sarwono tetap menetapkan enam hal yang semua remaja akan lalui (hlm. 18-19):

1. Menerima pertumbuhan pada badannya.
2. Menentukan peran dan fungsi dalam segi seksual.
3. Menjadi dewasa melalui kemandirian, kepercayaan diri, dan kemampuan untuk menghadapi masalah dalam kehidupan.
4. Berada di posisi yang dapat diterima oleh masyarakat.
5. Menganut nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungan dan kebudayaannya.
6. Dapat memecahkan masalah nyata melalui pengalamannya sendiri.