



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

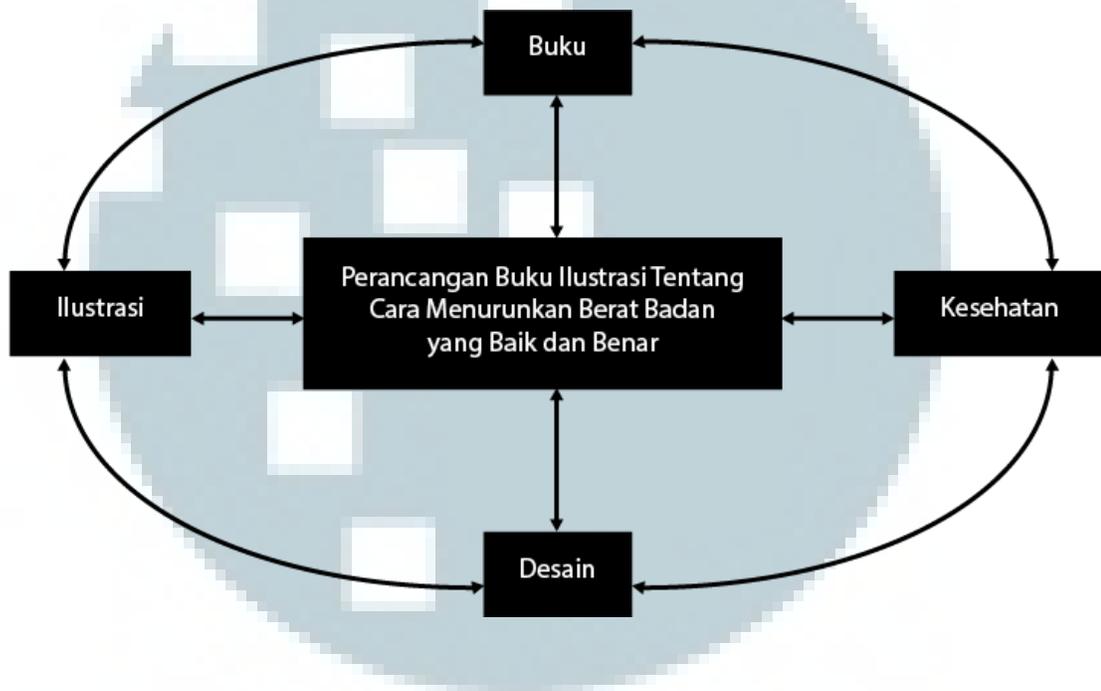
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **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



Gambar 2.1. Skema Tinjauan Pustaka

#### 2.1. Teori Buku

Buku memiliki segudang manfaat. Selain menambah wawasan, membaca buku memiliki beberapa manfaat lainnya. Seperti yang ditulis oleh Merry Wahyuningsih (diakses dari <http://health.detik.com>, 6 September 2014, 18.00), membaca buku dapat

melatih otak. Saat membaca, otak akan dipaksa untuk bekerja lebih keras sehingga membuat kecerdasan seseorang semakin meningkat. Dengan kata lain, otak akan terus bekerja dengan baik.

Manfaat lainnya adalah untuk mengurangi beban pikiran pada seseorang. Membaca buku dipercaya dapat mengurangi stress, terlebih jika buku tersebut menggunakan bahasa-bahasa yang indah dan bersifat menenangkan.

Setiap orang tentu tidak ingin terkena penyakit otak seperti *Alzheimer*. Membaca buku merupakan salah satu cara untuk terhindar dari penyakit tersebut. Dengan membaca, otak akan dilatih terus untuk meningkatkan kemampuan untuk mengingat sehingga sel-sel otak akan terus tersambung dan bertumbuh. Membaca juga dapat meningkatkan kualitas tidur seseorang. Terbiasa membaca sebelum tidur akan menjadi alarm yang menandakan sudah waktunya untuk tidur. Hal ini akan menyebabkan seseorang mendapatkan memiliki waktu tidur yang teratur sehingga akan terbangun dengan segar dipagi hari.

Seseorang yang memiliki tingkat konsentrasi lebih tinggi pastinya akan mengerjakan pekerjaannya lebih maksimal. Membaca buku dapat melatih konsentrasi otak sehingga membuat otak menjadi lebih fokus.

### **2.1.1. Teori Anatomi Buku**

Menurut Surianto Rustan dalam bukunya yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya* (2008), layout yang diterapkan dalam buku tidak jauh berbeda dari *booklet* karena sama-sama memiliki halaman. Karena buku memiliki halaman yang

lebih banyak dari *booklet*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Hal-hal tersebut adalah mendesain tampilan *cover*, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, dan pembagian yang jelas antar bab.

Buku terbagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian depan, bagian isi, dan bagian belakang. Bagian depan buku berisi *cover* buku, judul bagian dalam, informasi penerbitan dan perijinan, *dedication*, kata pengantar, kata sambutan, dan daftar isi. Bagian tengah buku merupakan isi dari buku tersebut. Sedangkan bagian belakang berisi daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, dan *cover* belakang.

### **2.1.2. Teori Percetakan**

Sebuah buku tentunya berhubungan dengan percetakan. Ada lima macam percetakan, yaitu (hlm. 15) :

1. *Offset*

Teknik ini adalah teknik yang paling sering digunakan. Biasanya untuk mencetak buku, majalah, koran, dan sebagainya.

2. *Flexografi / Cetak tinggi*

Digunakan untuk mencetak kemasan produk. Sering digunakan untuk mencetak diatas karton gelombang.

3. *Rotogravure*

Teknik percetakan diatas plastik. Biasanya untuk kemasan produk.

4. *Sablon / Cetak Saring / Screen*

Banyak digunakan untuk mencetak diatas baju, mug, dan sebagainya.

## 5. Digital

Teknik ini memakan waktu yang sebentar. Biasanya untuk jumlah yang tidak terlalu banyak. Contohnya adalah mencetak *banner*.

Penulis memilih teknik mencetak *offset* karena teknik tersebut cocok untuk mencetak buku.

### 2.1.3. Teori Kertas

Kertas memiliki beberapa jenis, *coated* dan *uncoated*, dan *silk* dan *glossy*. Kertas *coated* adalah kertas yang memiliki permukaan yang halus. Dengan demikian, kertas jenis ini dapat memberikan hasil akhir yang lebih bagus. Sedangkan kertas *uncoated* digunakan untuk keperluan fotokopi dan keperluan kantor lainnya. Kertas ini mempunyai daya kuat yang baik. Hal tersebut terjadi karena kertas ini tidak diberi lapisan apapun sehingga dapat mengantisipasi kerusakan pada kertas.

Sedangkan kertas *glossy* dapat menghasilkan hasil jadi yang baik karena kualitas warna dan gambar tinggi. Akan tetapi, karena permukaannya bersifat memantulkan cahaya, kertas ini memiliki tingkat keterbacaan yang kurang baik. Kertas *silk* sebaliknya, memiliki tingkat keterbacaan yang baik karena tidak memantulkan cahaya. Kertas ini menghasilkan kualitas gambar yang baik juga (Darmento, 2009, hlm. 32).

#### 2.1.4. Teori Finishing

Pembuatan buku tentunya tak terlepas dari proses *finishing*. *Finishing* tentunya dikerjakan paling akhir. Akan tetapi, *finishing* memiliki peranan penting dalam hasil jadi sebuah buku. *Finishing* yang baik tentunya akan menghasilkan buku yang baik juga.

Terdapat empat teknik penjilidan (*binding*). Tiga teknik tersebut adalah sebagai berikut (hlm. 33-35).

1. *Metal Stitching*

Teknik penjilidan ini adalah teknik yang menggunakan staples untuk menggabungkan lembaran kertas. Teknik ini memiliki dua macam lainnya, yaitu *block stitching* dan *saddle stitching*. *Block stitching* adalah menstaples kumpulan kertas pada satu sisi kertas. Sedangkan *saddle stitching* adalah teknik menstaples bagian tengah dari kumpulan kertas. Contoh dari penggunaan teknik *saddle stitching* terdapat pada buku-buku catatan sekolah anak.

2. *Glue Binding*

Jika lembaran kertas yang hendak dijilid terlalu tebal, tentu akan sulit jika menggunakan teknik *metal stitching*. Maka dari itu, untuk menjilid lembaran kertas yang tebal, *glue binding* adalah salah satu alternatif yang dapat digunakan. Selain itu, teknik ini memiliki beberapa keuntungan. Diantaranya adalah harga yang relatif lebih murah dibanding penjilidan lainnya, teknik ini juga tidak akan mengganggu tampilan paling depan dari buku tersebut

sehingga dapat dimanfaatkan untuk keperluan lainnya seperti judul. Dalam teknik ini, kertas dirapuhkan dan dipanaskan, lalu ditekan. Jenis lem yang digunakan juga bervariasi karena ditentukan dari jenis kertas yang dipakai.

### 3. *Thread Sewing*

Langkah-langkah dalam pembuatan teknik yang paling tradisional ini adalah dengan cara melipat kertas-kertas yang akan dijilid. Setelah itu, bagian yang dilipat akan dijahit. Agar hasil jilid lebih kuat, menjahit lembaran kertas tersebut harus bersilang.

### 4. *Smyth-sewn Technique*

Teknik terakhir adalah gabungan dari teknik jahit dan lem. Teknik ini akan menghasilkan jilid yang lebih kuat karena tiap lembaran kertas akan dijahit dengan menggunakan benang yang terbuat dari plastik yang akan meleleh jika terkena panas. Setelah dijahit, kertas disatukan dan di lem menjadi sebuah buku. Biasanya, teknik ini digunakan jika menggunakan *hard cover*.

## 2.2. Teori Design

### 2.2.1. Teori Irama

Menurut Sanyoto (2009, hlm. 161), irama atau ritme adalah gerakan yang terus menerus dan berulang. Irama dapat disebut juga sebagai gerakan aliran yang teratur. Terdapat dua hal penting yang perlu diperhatikan yaitu gerak perulangan dan gerak mengalir.

### **2.2.2. Teori Penekanan**

Penekanan atau dominasi biasa diartikan sebagai sesuatu yang unggul dan istimewa. Sebuah karya seni yang memiliki prinsip dominasi didalamnya akan menghasilkan karya yang lebih bernilai (Sanyoto, 2009, hlm. 225).

### **2.2.3. Teori Keseimbangan**

Sebuah karya seni akan lebih bagus jika karya tersebut seimbang (Sanyoto, 2009, hlm. 237). Sebuah karya dapat dikatakan seimbang jika karya tersebut tidak terkesan berat sebelah. Karya yang seimbang akan lebih enak dilihat dan membawa rasa yang tenang.

### **2.2.4. Teori Kesederhanaan**

Kesederhanaan merupakan keadaan dimana sebuah karya memiliki porsi yang pas, tidak berlebihan dan tidak kurang (Sanyoto, 2009, hlm. 263). Sederhana bukan berarti sedikit atau kurang.

### **2.2.5. Teori Kejelasan**

Sebuah desain harus dapat dibaca dengan jelas. Jelas dengan arti mudah untuk dipahami oleh orang, sehingga orang tersebut tidak rancu apakah terdapat dua arti dalam desain tersebut.

### 2.2.6. Teori Warna

Sebuah warna tercipta karena adanya tiga unsur, yaitu cahaya, objek, dan pengamat (berupa mata manusia atau alat pengukur). Menurut Dameria (2007), sebuah warna tidak akan dapat terlihat didalam ruangan gelap karena tidak ada cahaya. Sama halnya dengan saat kita menutup mata, kita tidak akan dapat melihat warna. Begitu juga dengan orang yang memiliki kelainan mata yang tidak dapat mengenali warna.

Cahaya menentukan *color temperature* dari warna. Semakin semakin tinggi *color temperature*, warna yang didapatkan akan semakin *bluish* (kebiruan). Demikian sebaliknya, semakin rendah *color temperature*, warna yang didapatkan semakin *yellowish* (kekuningan). Setiap sumber yang memberikan cahaya tentu akan menghasilkan warna yang berbeda. Seperti contoh, sebuah benda yang terpapar sinar matahari dengan lampu bohlam akan menghasilkan warna yang berbeda

Objek atau benda hanya bersifat menyerap, memantulkan, dan meneruskan cahaya. Selain itu, sebuah warna pada objek juga ditentukan dari tekstur objek tersebut misalnya mengkilap, metal, dan sebagainya.

Mata merupakan organ untuk melihat. Setiap orang dapat melihat warna dengan persepsi yang berbeda. Maka dari itu, mata manusia sangatlah subjektif. Terdapat beberapa hal yang menjadi faktor, antara lain, umur, jenis kelamin, emosional seseorang, kondisi fisik seseorang ukuran objek, sudut pandang pengamat, dan latar belakang / *backround* dari objek.

Penulis melakukan pewarnaan dengan menggunakan Adobe Photoshop. Teknik yang digunakan adalah teknik pewarnaan seperti cat air. Teknik ini

menggunakan warna-warna yang diberikan tekstur cat air. Teknik ini dipilih sesuai dengan hasil survey kepada *target audience*. Teknik yang digunakan penulis adalah *glazing*, yaitu teknik *layering* dengan cara memberikan lapisan warna pada goresan cat air sebelumnya (Lovett, diakses dari <http://johnlovett.com>, 29 Januari 2015, 22.36)



Gambar 2.2. Teknik Pewarnaan *watercolor*  
([www.eastwitching.co](http://www.eastwitching.co), 2011)

### 2.2.7. Teori Tipografi

Tipografi merupakan salah satu bagian dari buku ilustrasi ini. Menurut buku Hurufontipografi, tipografi pada masa sekarang diartikan dengan semua yang berhubungan dengan huruf (Rustan, 2011, hlm. 15). Tipografi sudah banyak menjadi bagian-bagian dari berbagai bidang lainnya.

Sebuah buku akan lebih baik tentunya jika tulisan dari isi buku tersebut memiliki tingkat *legidibility* dan *readability* yang baik (Rustan, 2011, hlm. 73).

*Legadibility* adalah tingkat kemudahan pembaca mengenali huruf / karakter. Sebuah huruf dapat disebut *legible* jika huruf tersebut dapat dikenali dengan mudah dan dapat dibedakan dengan huruf lain. Sedangkan *readability* tingkat keterbacaan antar kata dalam sebuah kalimat. Hal yang membuat tulisan sering kali tidak *readable* adalah susunan atau komposisi pengaturan tulisan yang kurang tepat sehingga menyulitkan pembaca dalam membaca.

Huruf san serif dipilih penulis karena lebih *simple* dan mudah dibaca. Bahkan, menurut para guru, huruf san serif lebih cocok diaplikasikan untuk anak-anak yang baru belajar membaca (Rustan, 2011, hlm. 79).

### **2.2.8. Teori Layout**

Layout adalah sebuah elemen desain yang menguatkan konsep dari karya tersebut (Rustan, 2008, hlm. 0). Layout memiliki prinsip dasar yang sama dengan prinsip desain grafis. Prinsip-prinsip dalam layout adalah sebagai berikut. (hlm. 74-75).

#### **1. *Sequence* / Urutan**

*Sequence* diperlukan untuk memudahkan pembaca dalam menangkap pesan dari desainer. Karena, jika pesan atau informasi yang ingin disampaikan memiliki tingkat kepentingan yang sama, pembaca akan kebingungan. Maka dari itu, *sequence* membantu pembaca dalam mengatur arah baca agar pesan tersampaikan dengan tepat.

## 2. *Emphasis* / Penekanan

*Emphasis* membantu desainer dalam membuat urutan. *Emphasis* dilakukan untuk menekankan sebuah informasi yang paling penting dari informasi lainnya. Cara yang dapat dilakukan dalam membuat *emphasis* beragam, antara lain dengan membuat ukuran yang lebih besar pada sebuah informasi dibanding informasi lainnya, dengan memberikan warna yang berbeda agar terlihat kontras, meletakkan informasi tersebut dalam posisi yang paling terlihat oleh pembaca, dan memberikan bentuk yang berbeda.

## 3. *Balance* / Keseimbangan

*Balance* digunakan untuk membuat sebuah komposisi terlihat pas. *Balance* dapat tercapai dengan mengatur posisi maupun dengan memainkan warna dan elemen lainnya. Terdapat dua jenis *balance*, yaitu *symmetrical balance* / kesesimbangan simetris dan *assymetrical balance* / keseimbangan asimetris.

## 4. *Unity* / Kesatuan

Sebagaimana berpakaian, mendesain juga harus memperhatikan kecocokan satu elemen dengan lainnya. Semua elemen-elemen harus diatur sehingga menghasilkan karya yang tepat dan pesan yang ingin disampaikan tersampaikan dengan benar.

Untuk *grid*, penulis menggunakan *manuscript grid*. *Manuscript grid* adalah *grid* yang paling sederhana dimana semua isi berada dalam satu area (Bradley, diakses dari <http://vansodesign.com>, 29 Januari 2015, 22.30)

### 2.3. Teori Ilustrasi

Ilustrasi tidak mudah untuk di deskripsikan. Ilustrasi selalu dikaitkan dengan seni murni dan desain sehingga diambil kesimpulan bahwa ilustrasi berada tengah-tengah diantar kedua hal tersebut (Zeegen, 2009, hlm. 6). Ilustrasi dapat menciptakan ikatan emosi antara *audience* dengan kejadian-kejadian dalam hidupnya (Zeegen, 2009, hlm. 24). Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi *audience* dalam mengartikan sebuah ilustrasi seperti warna, komposisi, dan sebagainya.

Ilustrasi adalah sarana dalam mengkomunikasikan sebuah pesan dari ilustrasi kepada *audience*. Hal ini sangat penting agar pesan tersampaikan dengan sempurna. Seroang ilustrator harus mempunyai kemampuan menganalisa sebuah masalah, kemampuan secara visual, menggabungkan ide-ide kreatif, yang akhirnya ditambahkan dengan ekspresi pribadi dari ilustrator tersebut.

Menurut buku yang berjudul *Mastering Manga : A Mangaka's Survival Guide* (2013), teknik gambar terbagi menjadi dua jenis, realis dan imajinatif. Gaya realis adalah gaya yang mengharuskan pelukis untuk menggambar karakter sesuai dengan proporsi yang sebenarnya. Sedangkan gara imajiatif adalah gaya yang membebaskan keinginan pelukis. Pelukis dapat menciptakan karakter sesuai dengan apa yang pelukis inginkan dan tidak harus sesuai dengan proporsi.

Penulis memilih tipe gambar yang imajinatif untuk menciptakan suasana membaca yang santai dan tidak kaku.



Gambar 2.3.Referensi Ilustrasi

(Lewis Marshall, James Escalante, & Kenneth Muse, *Tom and Jerry Tot Watcher*, 1958)

Penulis menggambar dan mewarnai secara digital, namun efek yang diberikan terlihat seperti manual. Alasan penulis melakukan hal tersebut adalah salah satunya untuk efisiensi waktu. Selain itu, penulis melakukan observasi serta survey bahwa *target audience* dari penulis menyukai tipe pewarnaan seperti itu.

## 2.4. Teori Kesehatan

### 2.3.1. Teori Menurunkan Berat Badan

Diet sering diasumsikan masyarakat sebagai proses penurunan berat badan. Padahal, diet tidak hanya diperuntukan untuk orang yang kelebihan berat badan, tetapi juga untuk orang yang ingin menggemukan badan. Penulis hanya memfokuskan pada proses penurunan berat badan yang baik dan benar.

Terdapat beberapa faktor dari penyebab kegemukan. Menurut Anna Nurlaila Kurniasari dan Dian D.A. (2014), faktor-faktor tersebut adalah faktor keluarga, faktor fisiologis, dan faktor psikologis.

Faktor keluarga yang dimaksud adalah faktor keturunan dari orang tua. Genetik orang tua dan leluhur dapat mempengaruhi bentuk tubuh seseorang sebanyak

30 %. Selain genetik, pola makan yang diajarkan dalam keluarga juga mempunyai peran yang lebih besar pada berat badan seseorang.

Faktor fisiologis adalah faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik seseorang pada saat tertentu. Sebagai contoh, seorang anak yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan ibu hamil yang tentunya memerlukan asupan makan lebih banyak. Terakhir adalah faktor psikologis, faktor ini berkaitan dengan emosi seseorang, contohnya, beberapa orang melampiaskan amarah atau kesedihan mereka dengan cara makan berlebihan.

Begitu banyak media yang menampilkan tubuh sempurna para figur publik membuat banyak perempuan rela melakukan apa saja untuk menurunkan berat badan mereka. Tidak sedikit dari mereka melakukan cara yang ekstrim demi memperoleh tubuh idaman mereka.

Tubuh yang ideal bukan berarti tubuh yang kurus, tapi tubuh yang sesuai dengan tinggi badan dari seseorang. Terdapat rumus tersendiri untuk menentukan apakah berat badan seseorang sudah ideal. Berikut adalah cara menghitung IMT (Indeks Massa Tubuh) pada manusia dewasa.

$$\text{IMT} = \frac{\text{Berat Badan (Kilogram)}}{\text{Tinggi Badan} \times \text{Tinggi Badan (Meter)}}$$

Gambar 2.4. Rumus Perhitungan IMT Manusia Dewasa  
(Kunci Tepat Diet Sehat, 2014)

Hasil dari perhitungan IMT seseorang dapat digolongkan menjadi beberapa bagian

Tabel 2.1. Tabel Golongan IMT Manusia Dewasa

Indeks Massa Tubuh	Status Gizi	Kategori
Rasio < 17	Gizi Kurang	Sangat Kurus
Rasio 17 - 18.5	Gizi Kurang	Kurus
Rasio 18.5 - 25	Gizi Baik	Normal
Rasio 25 - 29.9	Gizi Lebih	Pra Obesitas
Rasio 30 - 34.9	Gizi Lebih	Obesitas Tahap I
Rasio 35 - 40	Gizi Lebih	Obesitas Tahap II
Rasio > 40	Gizi Lebih	Obesitas Tahap III

(Kunci Tepat Diet Sehat, 2014)

### 2.3.2. Teori Psikologi

Menurut Kustin Ayuwiragil D. (diakses dari <http://vemale.com>, 14 September 2014, 10.21), 2 dari 3 wanita yang mengalami gangguan mental yang disebut *eating disorder* berawal dari kecemasan mereka akan berat badan mereka. *Eating disorder* adalah situasi dimana seseorang sangat terobsesi untuk mengubah bentuk tubuhnya dengan cara melakukan pola makan yang salah (Azizah, diakses dari <http://vemale.com>, 14 September 2014, 10.38). Penyebab dari *eating disorder* adalah begitu banyaknya pengaruh dari media. Selain itu, beberapa pekerjaan seperti

model, pesenam, dan semacamnya juga menuntut seseorang agar berpenampilan selangsing mungkin.

Penulis menentukan *target audience* dengan usia 20 – 25 tahun karena menurut Dr. Grant, pada umur tersebut seorang wanita lebih memperhatikan penampilan mereka. Dibandingkan wanita berumur 15-20, mereka belum terlalu mementingkan penampilan.

## **2.5. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari teori-teori tersebut adalah buku yang akan dibuat tentunya berisi komposisi sebagaimana buku pada umumnya. Penulis akan mencetak buku dengan *offset printing* karena *printing* jenis ini memang untuk mencetak buku. Kertas yang digunakan untuk isi buku adalah kertas *matte*. Sedangkan untuk cover, penulis akan menggunakan *art carton* dengan laminating *glossy*. *Finishing* menggunakan *glue binding*.

Penulis membuat buku yang berisikan banyak gambar dan tulisan. Maka dari itu, prinsip-prinsip desain seperti irama, penekanan, keseimbangan, kesederhanaan, dan kejelasan harus diaplikasikan. Pewarnaan yang akan digunakan penulis adalah pewarnaan *blocking*. *Typeface* yang akan digunakan adalah sans serif yang sesuai dengan teori dari buku, sans serif lebih mudah untuk dibaca.

Ilustrasi terdiri dari dua jenis, yaitu realis dan imajinatif. Penulis memilih tipe yang kedua yaitu imajinatif untuk memberi kesan *fun*.

Berat badan seseorang ditentukan oleh beberapa faktor sehingga setiap orang memiliki tubuh ideal yang berbeda-beda. Untuk mengukur keidealan bentuk badan seseorang dapat dihitung menggunakan IMT (Indeks Massa Tubuh). Sisi psikologis seseorang juga berpengaruh dalam proses menurunkan berat badan. Kebanyakan para perempuan menggunakan cara yang tidak sehat sehingga menyebabkan penyakit psikologis seperti *anorexia* atau *bulimia*.

The logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Malang) is centered on the page. It consists of a large, light blue circular emblem containing a stylized white face with several square-shaped features. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a large, bold, light blue sans-serif font.