



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. Cosplay

Berdasarkan buku *A geek in Japan : discovering the land of manga, anime, Zen, and the tea ceremony*, Garcia (2011) menjelaskan bahwa *cosplay* berasal dari *costume* dan *role-play*, dimana dapat diartikan mengenakan kostum berdasarkan sebuah karakter dalam film, buku, video game hingga karakter terkenal lainnya. *Cosplay* di Jepang merupakan salah satu subculture yang telah berkembang sejak tahun 80-an. Biasanya seorang yang melakukan *cosplay* (*cosplayer*) akan membentuk komunitas untuk membahas bagaimana meningkatkan penampilan akan kostum dan aksesoris yang dikenakan serta berbagi informasi untuk melengkapi kebutuhan *cosplay* mereka. *Cosplayer* akan mengadakan kompetisi *cosplay* dan pemenang dari tingkat nasional akan dimasukkan kedalam majalah yang khusus membahas *cosplay* (hlm. 95).

Dalam buku *Amazing Cosplay & Costume Idea*, Widiatmoko (2013) juga menjelaskan bahwa *cosplay* tidak hanya sebatas memakai kostum, namun mengenakan make-up serta berakting sesuai dengan karakter yang diperankannya. Di Indonesia sendiri *cosplay* dapat dibagi berdasarkan kategori sumber karakter yang diperankan (hlm. 4).

1. Kategori *anime*, *manga*, dan *manhwa* merupakan kategori *cosplay* dengan menggunakan karakter yang berasal dari *anime* dan komik Jepang maupun Korea (hlm. 4).
2. Kategori *game* merupakan kategori *cosplay* yang menggunakan karakter yang berasal dari *game console* seperti *Final Fantasy*, *Street Fighter*, dan *Mortal Combat* (hlm. 5).
3. Kategori *tokusatsum* merupakan kategori *cosplay* yang menggunakan karakter yang berasal dari serial *tokusatsu* seperti *Kamen Rider*, *Ultraman* dan *Super Sentai* (hlm. 5).
4. Kategori *US cosplay* merupakan kategori *cosplay* yang menggunakan karakter yang berasal dari superhero US seperti *Superman*, *Spiderman*, *Batman* dan *Iron Man* (hlm. 5).
5. Kategori *original* merupakan kategori *cosplay* yang hanya ada di Indonesia, dimana kategori ini menggunakan karakter yang telah diciptakan sendiri oleh *cosplayer* mulai dari gambaran karakter hingga sifat (hlm. 5).
6. Kategori *lain* merupakan kategori *cosplay* yang menggunakan karakter yang berasal dari film maupun novel seperti *Star Wars*, *Pirates of The Caribbean* dan *Big Heroes 6* (hlm. 5).

2.1.1. Kostum

Berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) kostum adalah merupakan pakaian khusus yang dikenakan seseorang dalam sebuah upacara atau pertunjukan. Sedangkan dalam kamus *Cambridge* kostum merupakan satu set pakaian suatu karakter dalam sebuah pertunjukan atau acara pertunjukan.

Pada buku *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis* Pavis(1998) menjelaskan bahwa pada awalnya kostum adalah pakaian yang dikenakan pada saat melakukan ritual ataupun upacara yang menjadi elemen penting didalamnya. Namun seiring berjalannya waktu, kini kostum lebih dimaksudkan untuk memberi ciri suatu karakter dalam pertunjukan. Kostum pun membantu dalam memberi gambaran sifat suatu karakter, seperti usia, jenis kelamin, pekerjaan dan status sosial (hlm 80-81). Dalam bukunya Widiatmoko (2013) juga menjelaskan beberapa bahan yang umum digunakan dalam pembuatan kostum *cosplay* seperti kain, busa hati, kulit sintetis, *spandex*, dan resin. (hlm. 19)

2.1.2. Make-up

Dalam buku *Make-Up Karakter untuk Televisi dan Film*, Pangingkiran (2013) menjelaskan bahwa *make-up* merupakan seni melukis wajah dengan menggunakan kosmetik. Pada zaman dahulu *make-up* digunakan pada saat upacara adat dan keagamaan, sedangkan *make-up* pada zaman sekarang dapat digunakan untuk menambah unsur cerita dalam karakter sebuah drama. *Make-up* sendiri dapat dibagi berdasarkan fungsi dari *make-up* tersebut (hlm.10).

1. *Corrective make-up:Make-up* yang digunakan untuk membenarkan serta meningkatkan kelebihan wajah agar lebih menarik.
2. *Character make-up:Make-up* yang digunakan untuk mengubah wajah agar dapat semirip mungkin dengan karakter yang akan diperankan.
3. *Style make-up:Make-up* yang dibuat untuk menciptakan tokoh baru dalam riasan wajah.

Widiatmoko (2013) juga menambahkan bahwa makeup pada *cosplay* berguna untuk mencerahkan wajah yang akan tampak gelap pada saat penggunaan wig berwarna cerah (hlm. 10). Selain itu *make-up* juga berperan penting dalam membuat wajah lebih mirip dengan karakter yang sedang diperankan dengan cara mengubah bentuk wajah. Mengubah bentuk mata jugalah perlukan diperhatikan dalam *cosplay*, hal tersebut dapat dilakukan dengan makeup maupun mengubah warna mata dengan menggunakan *soflens*(hlm. 16).

2.1.3. Akting

Berdasarkan buku *Rahasia Akting Sempurna: Panduan Calon Aktor Film dan Teater*, Jalidu (2010) menjelaskan bahwa akting berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *to act*, yang berarti peran (berperan atau memerankan). Hingga akting dapat diartikan memerankan suatu karakter dalam sebuah cerita. Biasanya akting dilakukan pada saat pertunjukan seni, film hingga tari (hlm. 4). Sitorus (2003) dalam bukunya *The art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film & TV*, juga menambahkan bahwa akting bukan hanya memerankan suatu karakter namun juga

memahami serta meniru sifatnya sehingga dapat menyerupai karakter yang diperankan(hlm. 37).

Widiatmoko (2013) dalam buku *Amazing Cosplay & Costume Idea*, mengatakan dalam cosplay akting dibutuhkan pada saat melakukan foto sesi atau berfoto dalam sebuah event. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari terjadinya *out of character* pada saat melakukan sesi foto (hlm. 31). Seorang *cosplayer* perlulah memperbanyak pengetahuannya akan sifat karakter, adegan serta pose khas yang dimiliki karakter tersebut. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengamati karakter berdasarkan ilustrasi yang terdapat pada komik, *game*, *film* maupun informasi yang didapat dari internet serta berlatih untuk meningkatkan tingkat kemiripan karakter yang sedang diperankan (hlm. 32).

2.2. Ilustrasi

Dalam buku *Text and Image*, Wigan (2008) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan hasil visualisasi sebuah informasi berupa gambar yang mendukung informasi pada sebuah desain (hlm.14).

Dalam bukunya *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, Male (2007) menambahkan bahwa ilustrasi dapat dibagi berdasarkan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan (hlm. 85).

1. *Documentation, Reference and Instruction*

Ilustrasi yang berisikan informasi mengenai gambaran pada sebuah instruksi serta data yang dapat membantu dalam pendidikan, seperti ilustrasi dalam bidang ilmu pengetahuan alam, sejarah, kedokteran, arsitektur, dan teknologi(hlm. 86-117).

2. *Commentary*

Ilustrasi yang digunakan pada dunia jurnalistik seperti koran dan majalah yang biasanya berisikan sindiran akan suatu keadaan (hlm. 118).

3. *Storytelling*

Ilustrasi yang digunakan pada cerita fiktif seperti buku cerita anak, grafik novel, dan komik, dan sebagai media publikasi bertema mitologi, gothic, dan fantasi. Ilustrasi ini juga dapat membantu dalam menjelaskan emosi dan imajinasi yang terdapat pada puisi maupun novel (hlm. 138).

4. *Persuasion*

Ilustrasi yang digunakan pada iklan untuk meyakinkan para konsumen tentang barang atau jasa yang ditawarkan(hlm. 164).

5. *Identity*

Ilustrasi yang digunakan untuk memberi identitas pada barang atau jasa yang ditawarkan perusahaan(hlm. 172).

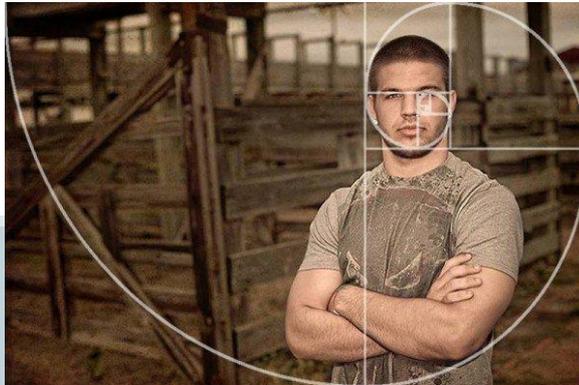
Dalam bukunya *The Fundamentals of Illustration*, Zeegan (2005) menjelaskan bahwa pemilihan media dan material pada ilustrasi merupakan hal yang penting dalam sebuah ilustrasi karena hal tersebut berperan dalam penyampaian informasi. Materi yang dapat digunakan pada ilustrasi antara lain pensil tulis dan pensil warna, charcoal, pulpen dan *marker*, cat air dan akrilik, *screenprint*, kolase manual dan digital, *odd media*, gambar digital, *mix media* dan fotografi (hlm.50-83).

2.3. Fotografi

Dalam buku *Fotografi itu Mudah!: 100+ Tips dan Trik Dunia Fotografi*, Tjin (2012) menjelaskan fotografi merupakan media komunikasi dimana informasi dapat tersampaikan pada saat komposisi dalam foto tersebut tersusun dengan baik (hlm. 43). Mulyanta (2008) dalam buku *Teknik Modern Fotografi Digital* juga menjelaskan bahwa komposisi dalam fotografi merupakan hal yang penting, tidak hanya informasi dapat tersampaikan dengan baik namun juga dapat membantu menghasilkan foto yang lebih baik (hlm. 221).

1. *Golden Mean*

Golden Mean merupakan komposisi yang telah digunakan sejak zaman Yunani, dimana komposisi tersebut pada fotografi digunakan untuk membantu dalam menentukan posisi pengambilan gambar objek hingga dapat menjadi *center of interest*. Dalam penggunaannya *Golden Mean* sangatlah sulit untuk ditentukan sehingga diperlukannya teknik pemotongan gambar dalam menentukan komposisi ini(hlm. 221-228).



Gambar 2.1. Penggunaan *Golden Mean*

(Sumber: <http://www.eidetic.me/fibonacci-golden-ratio/>)

2. *Rule of Thirds*

Rule of Thirds merupakan penyederhanaan dari *Golden Mean* yang dapat membantu dalam menentukan komposisi asimetris yang lebih menarik dibandingkan komposisi simetris yang berkesan statis dengan cara menggunakan *Rule of Thirds* pada saat menentukan pusat objek pada frame (hlm. 228-234).



Gambar 2.2. Penggunaan *Rule of Third*

(Sumber: <http://projectkai.com/utilizing-the-rule-of-thirds-for-cosplay-photography/>)

3. *Framing*

Framing merupakan teknik komposisi yang membatasi pandangan sehingga objek utama akan nampak lebih menarik. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan objek yang berada disekitar objek utama (hlm. 234-237).



Gambar 2.3. Penggunaan Komposisi *Framing*
(Sumber: <https://worldcosplay.net/photo/3028374>)

4. *Point of Interest*

Point of Interest merupakan teknik komposisi yang membuat objek menjadi menarik perhatian dan memaksa untuk melihat ke objek tersebut. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menampilkan objek utama terlihat paling besar, paling cerah atau paling menarik dibanding objek lainnya (hlm. 237-239).



Gambar 2.4. Penggunaan Komposisi *Point of Interest*
(Sumber: <https://worldcosplay.net/photo/3028374>)

2.4. Buku

Berdasarkan buku *Book Design*, Haslam (2006) menyatakan bahwa buku adalah sebuah wadah yang terdiri atas lembaran kertas yang telah disatukan, dan sudah dipublikasikan untuk menambah pengetahuan pembaca (hlm.9).

Lupton (2008) dalam bukunya yang berjudul *Indie Publishing: How to design and produce your own book*, membagi buku berdasarkan ukuran dan isi di dalamnya menjadi dua jenis yaitu *text book* dan *picture book*. *Textbook* merupakan buku yang berisikan hampir seluruhnya adalah *text*. Hampir semua jenis *text book* hanya memiliki satu kolom dan memiliki margin yang cukup luas pada tengah maupun samping guna menjadi tempat pegang buku. Sedangkan

picture book merupakan buku yang isinya didominasi oleh gambar dimana ukuran buku akan menyesuaikan bentuk dan ukuran gambar vertikal, horizontal ataupun kotak (hlm. 33).

Dalam bukunya Lupton (2008) juga menjelaskan bahwa buku dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, isi dan akhir (hlm.35).

1. Bagian awal

- a. Cover depan.
- b. Judul buku bagian dalam.
- c. Judul halaman berisikan informasi mengenai judul buku, penulis, penerbit dan kota publikasi.
- d. Halaman copyright berisi informasi mengenai pengarang, perijinan, tahun publikasi, ISBN, dan alamat penerbit.
- e. Daftar halaman.

2. Bagian isi

3. Bagian akhir

- a. *Appendices* berisikan daftar istilah, indeks, biografi penulis, dan ringkasan.
- b. *Colophon* berisikan informasi mengenai *typeface* yang digunakan, desain buku dan teknik *print* atau *binding*.
- c. Cover belakang.

Dalam bukunya Lupton (2008) juga menambahkan bahwa dalam mendesain

Dalam buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, Male (2007) menambahkan bahwa jenis buku berisikan ilustrasi dapat dibagi berdasarkan target pembaca maupun informasi yang terdapat pada buku itu sendiri (hlm.21).

1. *Children's book*: Buku yang berisikan ilustrasi fiksi maupun non-fiksi yang diperuntukan untuk anak-anak.
2. *Quality non-fiction*: Buku yang berisikan ilustrasi non-fiksi yang membahas berbagai macam tema populer.
3. *General fiction*: Buku yang berisikan ilustrasi fiksi yang diperuntukan untuk orang dewasa.
4. *Specialist*: Buku yang berisikan ilustrasi yang khusus membahas satu tema yang bersifat teknis dan pasti.

2.5. Teori desain

2.5.1. Elemen desain

Dalam buku *Visual Desain Fundamentals*, Hashimoto dan Clayton(2009) menjelaskan bahwa elemen desain merupakan unsur-unsur yang digunakan secara bersama maupun terpisah dalam membuat sebuah desain (hlm. 1).

1. **Garis**: Merupakan elemen paling dasar dari sebuah desain. Dimana sebuah garis dapat mencerminkan ekspresi dari sebuah desain. Garis dapat tipis atau tebal dan dapat berbentuk lurus atau melengkung (hlm. 2).

2. Bentuk: Merupakan segala sesuatu yang memiliki panjang dan lebar maupun diameter yang berupa 2D tanpa adanya berat ataupun kedalaman. Bentuk merupakan elemen yang pertama kali dapat dilihat secara langsung dan jelas dibandingkan elemen lainya (hlm. 9)
3. *Negatif space*: Merupakan bidang kosong yang berada disekitar *positive space* dalam sebuah desain. Dalam sebuah desain terdapat hubungan antara bentuk dengan *background*, dimana bentuk disebut *positive space* dan *background* disebut *negative space* (hlm.19-21).
4. Volume: Merupakan visual 3D yang memiliki panjang lebar dan kedalaman. Dapat divisualisasikan ke dalam 2D, namun haruslah memiliki volume secara nyata (hlm. 21).
5. Value: Merupakan nilai gelap terang suatu desain. Dengan adanya value sebuah desain dapat memberi kontras serta dapat memberi kesan kedalaman pada suatu desain (hlm. 21).
6. Tekstur: Merupakan kualitas suatu permukaan benda yang bisa disentuh maupun tidak. Walaupun permukaan benda tidak dapat disentuh, namun tetap dapat dirasakan melalui ilusi tekstur (hlm. 24).
7. Warna: Merupakan elemen penting dalam sebuah desain karena dengan adanya warna dapat membantu dalam mengatur emosi dalam menyampaikan informasi yang ingin disampaikan (hlm. 24).

2.5.2. Prinsip desain

Dalam buku *Visual Desain Fundamentals*. Hashimoto dan Clayton(2009) menjelaskan bahwa prinsip desain adalah bagaimana elemen desain itu digunakan membuat sebuah desain (hlm. 27).

1. Gestalt: Prinsip desain yang berhubungan dengan psikologi dimana terdapat kecenderungan dalam mengelompokan tiap elemen hingga nampak memiliki hubungan dan pesan pada desain tersebut (hlm. 28).
2. Harmoni: Prinsip desain yang dimana tiap elemen desain disusun secara beraturan secara keseluruhan hingga nyaman untuk dilihat (hlm.29).
3. Irama: Prinsip desain yang berhubungan dengan pengulangan pada sebuah elemen desain. Dengan adanya irama yang menyebabkan adanya alur dalam sebuah desain (hlm.37).
4. Emphasis: Prinsip desain yang memberikan penekanan yang berfungsi untuk mengarahkan perhatian dalam sebuah desain yang ingin ditonjolkan (hlm.47).
5. Balance: Prinsip desain dimana sebuah desain memiliki komposisi di kedua sisinya tidak berat sebelah (hlm. 49).

2.5.3. *Layout*

Dalam buku *Fundamentals of Creative Design*, Ambrose dan Harris (2003) menjelaskan bahwa *layout* merupakan susunan dari berbagai macam elemen desain yang mengatur akan bentuk serta ruang desain secara keseluruhan. Dalam meletakkan berbagai macam elemen pada *layout* digunakanlah *grid*. Dengan adanya *layout* dalam sebuah desain maka, informasi dapat tersampaikan dengan lebih mudah (hlm.32).

Dalam buku *The Layout Book*, Ambrose dan Harris (2007) juga menjelaskan bahwa *grid* merupakan alat bantu dalam menentukan posisi tiap elemen desain agar terlihat seimbang. Selain itu sebuah *grid* membantu dalam menjaga konsistensi dan kesinambungan *layout* satu dengan lainnya. Elemen yang terdapat yang terdapat dalam sebuah *grid* adalah *coloum* dan *modular* yang berfungsi dalam menentukan peletakan *text* dan gambar. Selain itu *grid* juga memiliki *gutters*, *inner*, *outer*, *head* dan *bottom* margin yang mengatur batas garis tepi halaman. *Grid* dibagi menjadi dua macam yaitu *symmetrical grid* dan *asymmetrical grid*. Dimana *symmetrical grid* merupakan *grid* yang memiliki ukuran *margin* yang sama pada tiap lembarnya. Sedangkan *asymmetrical grid* merupakan *grid* yang memiliki ukuran *margin* yang berbeda pada lembar kiri dan kanan halamannya (hlm.58-60).

GRID SYSTEMS	PAGE ONE	grid systems	page one
<p>A grid can be simple or complex, specific or generic, tightly defined or loosely interpreted. Typographic grids are all about control. They establish a system for arranging content within the space of page, screen, or built environment. Designed in response to the internal pressures of content (text, image, data) and the outer edge of frame (page, screen, window), an effective grid is not a rigid formula but a flexible and resilient structure, a skeleton that moves in concert with the material mass of content. Grids belong to the technological framework of typography, from the concrete modularity of letterpress to the ubiquitous raster, guide, and coordinate systems of graphic applications. Although software generates thousands of smooth curves and continuous tones, every digital image or mark is constructed—ultimately—from a grid of evenly bounded blocks. The ubiquitous language of the grid (graphical user interface) creates a gridlocked space in which windows overlay windows. In addition to their place in the background of design production, grids have become explicit theoretical tools. Avant-garde designers in the 1930s and 1950s exposed the mechanical grid of letterpress, bringing it to the polemical surface of the page. In retrospect after World War II, graphic designers built a total design methodology around the typographic grid, hoping to build form in a new and rational social order. The grid has evolved across centuries of typographic evolution. For graphic designers, grids are carefully honed technical devices, defined with ideology and ambition, and they are the inoperable truth that filters, at some level of resolution, nearly every system of writing and reproduction. A grid can be simple or complex, specific or generic, tightly defined or loosely interpreted. Typographic grids are all about control. They establish a system for arranging content within the space of page, screen, or built environment. Designed in response to the internal pressures of content (text, image, data) and the outer edge of frame (page, screen, window), an effective grid is not a rigid formula but a flexible and resilient structure, a skeleton that moves in concert with the material mass of content. Grids belong to the technological framework of typography, from the concrete modularity of letterpress to the ubiquitous raster, guide, and coordinate systems of graphic applications. Although software generates thousands of smooth curves and continuous tones, every digital image or mark is constructed—ultimately—from a grid of evenly bounded blocks. The ubiquitous language of the grid (graphical user interface) creates a gridlocked space in which windows overlay windows. In addition to their place in the background of design production, grids have become explicit theoretical tools. Avant-garde designers in the 1930s and 1950s exposed the mechanical grid of letterpress, bringing it to</p>		<p>A grid can be simple or complex, specific or generic, tightly defined or loosely interpreted. Typographic grids are all about control. They establish a system for arranging content within the space of page, screen, or built environment. Designed in response to the internal pressures of content (text, image, data) and the outer edge of frame (page, screen, window), an effective grid is not a rigid formula but a flexible and resilient structure, a skeleton that moves in concert with the material mass of content. Grids belong to the technological framework of typography, from the concrete modularity of letterpress to the ubiquitous raster, guide, and coordinate systems of graphic applications. Although software generates thousands of smooth curves and continuous tones, every digital image or mark is constructed—ultimately—from a grid of evenly bounded blocks. The ubiquitous language of the grid (graphical user interface) creates a gridlocked space in which windows overlay windows. In addition to their place in the background of design production, grids have become explicit theoretical tools. Avant-garde designers in the 1930s and 1950s exposed the mechanical grid of letterpress, bringing it to</p>	

Gambar 2.5. Symmetrical Grid

(Sumber: <http://www.thinkingwithtype.com/contents/grid/>)

GRID SYSTEMS	PAGE ONE	grid systems	page one
<p>A grid can be simple or complex, specific or generic, tightly defined or loosely interpreted. Typographic grids are all about control. They establish a system for arranging content within the space of page, screen, or built environment. Designed in response to the internal pressures of content (text, image, data) and the outer edge of frame (page, screen, window), an effective grid is not a rigid formula but a flexible and resilient structure, a skeleton that moves in concert with the material mass of content. Grids belong to the technological framework of typography, from the concrete modularity of letterpress to the ubiquitous raster, guide, and coordinate systems of graphic applications. Although software generates thousands of smooth curves and continuous tones, every digital image or mark is constructed—ultimately—from a grid of evenly bounded blocks. The ubiquitous language of the grid (graphical user interface) creates a gridlocked space in which windows overlay windows. In addition to their place in the background of design production, grids have become explicit theoretical tools. Avant-garde designers in the 1930s and 1950s exposed the mechanical grid of letterpress, bringing it to</p>		<p>A grid can be simple or complex, specific or generic, tightly defined or loosely interpreted. Typographic grids are all about control. They establish a system for arranging content within the space of page, screen, or built environment. Designed in response to the internal pressures of content (text, image, data) and the outer edge of frame (page, screen, window), an effective grid is not a rigid formula but a flexible and resilient structure, a skeleton that moves in concert with the material mass of content. Grids belong to the technological framework of typography, from the concrete modularity of letterpress to the ubiquitous raster, guide, and coordinate systems of graphic applications. Although software generates thousands of smooth curves and continuous tones, every digital image or mark is constructed—ultimately—from a grid of evenly bounded blocks. The ubiquitous language of the grid (graphical user interface) creates a gridlocked space in which windows overlay windows. In addition to their place in the background of design production, grids have become explicit theoretical tools. Avant-garde designers in the 1930s and 1950s exposed the mechanical grid of letterpress, bringing it to</p>	

Gambar 2.6. Asymmetrical Grid

(Sumber: <http://www.thinkingwithtype.com/contents/grid/>)

2.5.4. Tipografi

Dalam buku *Basics Typography 02: Using Type*, Harkins (2010. Hal.14) menjelaskan bahwatipografi merupakan seni mengatur huruf dan kata untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan. Lupton (2008) dalam buku *Indie Publishing: How to design and produce your own book* juga menambahkan, bahwa dalam sebuah buku pemilihan tipografi adalah hal penting dimana dapat mempengaruhi keterbacaan informasi dan suasana buku itu sendiri (hlm.36).

Selain itu Hembree (2008) dalam bukunya *The complete graphic designer: A guide to understanding graphics and visual communication*, menyatakan bahwa penggunaan ukuran type pada buku haruslah disesuaikan dengan target. Untuk umum type menggunakan tidak lebih dari 9 point untuk body text, namun untuk orang tua yang memiliki mata lelah membutuhkan 12 sampai 13 point. Sedangkan Untuk anak yang baru belajar membaca dibutuhkan ukuran yang lebih besar lagi untuk membantu dalam membaca dan mengartikan tiap hurufnya (hlm.99).

2.5.5. Teori Warna

Menurut Ambrose dan Harris (2008) dalam buku *The Production Manual*, menjelaskan bahwa warna merupakan elemen penting dalam sebuah desain. Dimana warna memiliki peran dalam mengatur emosi serta membuat desain tampak lebih menarik. Selain itu warna juga digunakan dalam mengatur elemen lainnya dan membantu mengarahkan titik fokus (hlm.72).

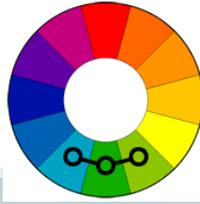
Dalam bukunya Ambrose dan Harris menambahkan bahwa warna dibagi menjadi dua jenis yaitu RGB (*Red, Green and Blue*) dan CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow and Black*). RGB (*Red, Green and Blue*) merupakan warna yang terdapat pada layar monitor yang terdiri dari warna primer yaitu merah, hijau dan biru. Dari percampuran warna tersebutlah akan menghasilkan warna baru. Percampuran warna merah dan hijau akan menghasilkan warna kuning, warna magenta akan muncul pada saat percampuran warna merah dan biru dan warna cyan akan terbentuk dari hasil percampuran warna biru dengan warna hijau. Sedangkan

warna putih akan muncul pada saat percampuran dari tiga warna primer tersebut (hlm. 74).

Ambrose dan Harris juga menjelaskan bahwa CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow and Black*) merupakan warna yang terdapat pada hasil cetak yang terdiri dari warna-warna sekunder RGB yaitu cyan, magenta, kuning, dan hitam. Percampuran warna dari warna cyan dan warna kuning akan menghasilkan warna hijau, warna cyan dengan warna magenta menghasilkan warna biru dan warna magenta dicampur warna kuning akan menghasilkan warna merah. Sedangkan warna hitam pada CMYK merupakan percampuran warna dari tiga warna lainnya yaitu cyan, magenta dan kuning (hlm. 74).

Menurut Marks (2011) dalam buku *Color Harmony Layout: More Than 800 Colorways for Layouts That Work*, pemilihan warna pada sebuah desain merupakan langkah penting dalam mendesain, dimana warna merupakan elemen pertama yang akan menjelaskan informasi pada sebuah desain (hlm.23). Frase dan Banks (2004) dalam buku *Designer's Color Manual: The Complete Guide to Color Theory and Application* juga menambahkan, bahwa dengan menggunakan keharmonisan pada pemilihan warna dapat membantu dalam pemilihan warna yang dapat menciptakan keseimbangan pada sebuah desain (hlm. 43).

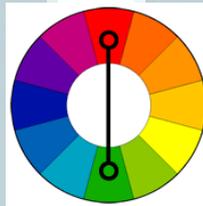
1. Analogus: Warna harmoni yang disusun secara bersebelah pada *color wheel*.



Gambar 2.7. Warna Harmoni Analogus

(Sumber: <http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

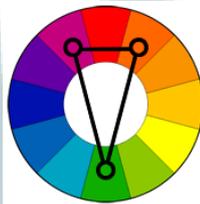
2. Kotemporer: Warna harmoni yang saling berseberangan yang dapat menghasilkan warna kontras.



Gambar 2.8. Warna Harmoni Kotemporer

(Sumber: <http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

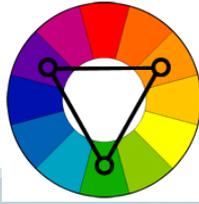
3. Split Kotemporer: Warna harmoni yang menyerupai warna harmoni kotemporer namun dengan ujung bagiannya yang terbagi menjadi dua bagian.



Gambar 2.9. Warna Harmoni Split Kotemporer

(Sumber: <http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

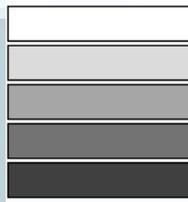
4. Triads: Warna harmoni yang berupa bentuk segitiga dalam *color wheel*



Gambar 2.10. Warna Harmoni Triads

(Sumber: <http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm>)

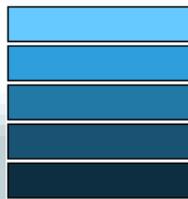
5. *Monotone Achromatic*: Warna yang berasal dari urutan warna putih kehitam.



Gambar 2.11. Warna *Monotone Achromatic*

(<http://www.greycatcompanies.com/colors.htm>)

6. *Monotone Cromatic*: Warna yang berasal dari satu warna yang berbeda saturasi.



Gambar 2.12. Warna *Monotone Cromatic*

(<http://www.greycatcompanies.com/colors.htm>)

2.6. Kertas

Menurut Ambrose dan Harris (2008) dalam buku *The Production Manual*, menjelaskan bahwa penggunaan tiap jenis kertas berbeda satu dengan lainnya. Hal tersebut dipengaruhi oleh sifat daya serap, kehalusan, daya tembus cahaya dan daya ikat tinta kertas itu sendiri (hlm.160-161).

1. *Antique*

Merupakan kertas dengan lapisan lilin di kedua sisinya dengan permukaan kusam dan permukaan yang kasar pada hasil cetaknya. Cocok digunakan pada saat membutuhkan hasil cetak yang detail dan tajam. Sering digunakan pada laporan tahunan. Namun terkadang juga digunakan pada flyer dan kertas tulis.

2. *Art*

Sama seperti antique paper, art paper merupakan kertas dengan lapisan lilin di kedua sisinya namun memberikan efek glossy pada hasil cetaknya dan sangat baik digunakan pada saat membutuhkan hasil cetak yang detail dan tajam. Sering digunakan untuk kertas dan majalah. Namun terkadang juga digunakan pada flyer, kalender, dan brosur.

3. *Artboard*

Kertas yang tidak dilapisi lapisan lilin sama sekali. Memiliki permukaan yang kaku yang sering digunakan untuk cover serta bungkus kemasan dan flyer.

4. *Chromo*

Kertas yang dilapisi waterproof pada satu sisi yang dapat diembos dan dipernis. Dapat menggunakan lapisan lilin yang menghasilkan hasil cetak glossy maupun matt. Biasa digunakan untuk label, pembungkus dan cover.

5. *Mechanical*

Kertas yang berasal dari campuran bubur kayu dan bahan kimia. Cocok digunakan untuk jangka waktu yang singkat dengan hasil cetak yang lama-kelamaan kekuningan serta gampang pudar. Sering digunakan pada koran dan buku petunjuk. Namun terkadang juga digunakan pada majalah, flyer, kupon dan buku. Menghasilkan hasil cetak yang cerah serta permukaan yang lebih halus dibandingkan kertas *newsprint*.

6. *Newsprint*

Kertas yang berasal dari olahan kertas *mechanical* dan bubur kayu. Memiliki jangka waktu yang lebih singkat dibandingkan dengan kertas yang lain namun memiliki biaya yang murah dalam produksi pembuatan. Biasa digunakan pada kertas koran dan komik dengan kualitas cetak yang rendah dan gampang menyerap namun memiliki permukaan yang kasar.

2.7. Penjilidan

Menurut Ambrose dan Harris (2008), penjilidan merupakan proses penggabungan dari berbagai macam lembar kertas yang disatukan untuk siap dipublikasikan. Berbagai macam jenis penjilidan dibedakan berdasarkan akan daya tahan, nilai keindahan, dan fungsi tiap jenisnya (hlm.166)

Ambrose dan Harris juga menjelaskan (2008. Hlm.166-167), dalam pemilihan jenis penjilidan juga dapat menjelaskan informasi yang terdapat pada buku tersebut. Contohnya pada *case binding* lebih memberi kesan formal dibandingkan dengan *perfect binding* yang terlihat lebih informal. Hembre (2008) dalam bukunya menambahkan, bahwa biaya produksi juga berpengaruh pada pemilihan jenis penjilidan yang akan digunakan (hlm.101).

1. *Case Binding*

Penjilidan hardcover dengan cara menjahit lembaran secara bersamaan dengan benang dan merekatkannya pada punggung buku. Serta menggabungkan cover depan dan belakang serta punggung buku dengan *endpapers*. Punggung buku biasanya berbentuk melingkar dan alur sepanjang tepi cover berfungsi sebagai engsel. Buku dapat dibuka secara rata dan memiliki daya tahan yang tinggi namun biaya produksi mahal.

2. *Perfect Binding*

Proses penjilidan dengan cara menyatukan tepi belakang dengan lem yang bersifat lentur dengan kertas cover digunakan juga sebagai punggung

buku. Umumnya kertas yang digunakan pada cover adalah kertas yang tipis. Memiliki tingkat ketahanan yang sedang untuk publikasi jangka panjang dan lebih murah dibandingkan *case binding*.

3. *Saddle Stich*

Proses penjilidan dengan cara melipat cover dengan halaman lainnya. Dengan cara melipat kertas menjadi dua menyebabkan adanya maksimum ketebalan. Proses penjilidan cepat dan biaya produksi rendah cocok untuk publikasi jangka pendek seperti majalah.

4. *Spiral*

Penjilidan dengan cara menyatukan kertas yang telah dilubangi dengan menggunakan kawat logam yang berbentuk spiral dan buku dapat dibuka secara rata. Memiliki daya tahan dan biaya produksi yang sedang, menjadikan jenis penjilidan ini dapat digunakan dalam berbagai macam jenis kertas.

UMMN