



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. *Layout*

Menurut Rustan (2009) *Layout* terdiri dari berbagai macam elemen desain grafis yang terancang dan digabungkan menjadi satu kesatuan sebagai sebuah karya. Tujuan dari *layout* itu sendiri yang pertama adalah untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat. Kedua, adalah untuk kenyamanan dalam membaca, juga berfungsi dalam kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan oleh pembacanya termasuk navigasi dan estetika (hlm. 25).

2.1.1. *Grid*

Grid adalah garis yang membantu dalam *me-layout* dan memudahkan meletakkan elemen-elemen *layout* dan memepertahankan keutuhan *layout*. *grid* digunakan untuk mempertimbangkan ukuran, bidang, konsep desain, huruf dan sebagainya (Rustan,2008).

2.1.2. *Margin*

Menurut Grave dan Jura (2012) *margin* adalah area di mana ruang negatif berada di ujung halaman dan konten halaman. Di mana akan membantu desainer mengatur ruang kosong untuk mata beristirahat (hlm. 20).

2.2. Ilustrasi

Ana dan Nenad (2009) menjelaskan bahwa ilustrasi dapat mendeskripsikan konsep yang kompleks pada suatu objek atau menyajikan detail yang abstrak pada karya yang akan dibuat. Ilustrasi juga dapat memberikan gambaran yang sesuai dengan konten yang disampaikan dengan memberikan sentuhan pribadi di dalamnya (hlm. 32).

Ilustrasi membantu kita membuat dunia menjadi masuk akal, mengizinkan kita merekam, menerjemah dan berkomunikasi dengan kehidupan. Ilustrasi berada diantara seni dan desain grafis. Bisa disebut seni grafis (Zeegen, 2009, hlm. 6) Hal yang berbeda dikatakan Supriyono (2006) ilustrasi merupakan dari gambar atau foto yang termasuk dalam konten sebuah informasi, yang membuat pembaca lebih tertarik. Ilustrasi berfungsi memperjelas dan mempermudah pembacanya, serta memiliki daya tarik dan kesan tersendiri (hlm. 50).

Syarat agar ilustrasi berfungsi dengan baik adalah:

1. Informatif serta Komunikatif
2. Ide yang baru
3. Dapat merubah emosi dari pembaca
4. Memiliki daya tarik visual yang kuat
5. Penggunaan foto atau gambar harus mempunyai kualitas dalam pengerjaannya.

2.3. Tipografi

Kusrianto (2009) menjelaskan dalam penggunaan tipografi harus berhati-hati karena, tiap huruf mempunyai masing-masing makna. Bila salah penempatan tipografi pada suatu desain dapat membuat desain tersebut menjadi beda makna dengan penyampaian kepada pembaca, apabila suatu desain tidak dapat dimengerti atau dipahami oleh pembaca, dapat dikatakan bahwa seorang desain grafis gagal dalam penerapan visual pada suatu desain (hlm. 89-91). Sedangkan menurut Rustan (2011) Tipografi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan huruf. Dalam pemilihan huruf yang yang terpenting adalah mempertimbangkan unsur *legability* dan *readability* di mana *legability* berhubungan kemudahan membedakan dan mengenali huruf dengan huruf lainnya. Sedangkan *readability* ialah tingkat keterbacaan suatu huruf yang disusun untuk membantu pembacaan suatu huruf.

2.3.1. *Serif*

Menurut Angraini (2014) mengatakan bahwa *Serif* memiliki sirip atau kail yang berbentuk lancip. Huruf *Serif* mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi karena adanya tebal dan tipis pada garis-garis huruf *Serif*. *Serif* mempunyai kesan elegan, formal dan klasik pada media yang diaplikasikannya.

Huruf *Serif* terbagi menjadi 4 jenis:

1. Modern

Kaki huruf dan garis huruf membentuk sudut-dudut. Huruf *Serif* ini terkesan lebih modern dari huruf jenis yang lain. Contoh huruf *Serif* ini adalah Bodoni dan Didot.

2. *Transitional*

Garis utama pada huruf ini dihubungkan dengan sebuah lengkungan dan sudut-sudut yang terdapat pada kaki hurufnya. Contoh dari huruf ini adalah Baskerville.

3. *Old Style*

Huruf *Old Style* terkesan kuno jika dibandingkan dengan huruf *Serif* yang lain karena bentuknya yang terlihat melengkung dan menghubungkan garis huruf pada kakinya. Contoh gaya tulisan ini adalah Garamond, Early Roman.

4. *Slab Serif*

Huruf *Slab Serif* atau *Egyptian* memiliki kaki yang lebih tebal dan seperti menggambarkan tiang yang kokoh pada bangunan Mesir Kuno. Contoh dari gaya tulisan ini adalah Memphis, Lubalin (hlm.58-59).

UMMN

2.3.2. Sans Serif

Menurut Sihombing (2001) Mengatakan bahwa *Sans Serif* telah dikenal pada abad ke-19. Namun Peran *Sans Serif* terbatas hanya menjadi huruf yang ukuran dan bentuk fisiknya hanya pantas digunakan untuk *headline*. Pada abad 20, terjadi penolakan terhadap gaya huruf lama, seperti *Serif* yang dianggap tidak mewakili semangat modernisme. Contoh dari gaya *Sans Serif* adalah Futura yang merupakan huruf yang paling di gemari oleh perancang grafis pada tahun 1930 (hlm.53-54).

2.3.3. Script

Menurut Sihombing (2001) Huruf *Script* mempunyai batasan dalam penggunaannya dalam penggunaannya, lain halnya dengan jenis huruf-huruf yang biasa dipakai yang terkesan sangat umum dan memiliki pengaplikasian yang mudah untuk digunakan dalam berbagai hal. Penggunaan huruf- huruf *Script* biasanya digunakan untuk keperluan tertentu seperti judul buku, menu hidangan, label dan desain logo.

2.4. Buku

Haslam (2006) mengatakan buku merupakan dokumentasi yang di dalamnya berisi pengetahuan, ide, dan kepercayaan. (hlm.123).Haslam (2006) menyebutkan bagian-bagian yang ada di sebuah buku (hlm. 20). Yaitu :

1. Lapisan terluar untuk melindungi dari buku. (*Spine*).
2. Lapisan yang berguna untuk merekatkan pada bagian buku.(*Head Band*).

3. Bagian lipatan pada *endpaper* berada diantara bagian pastedon dan *fly leaf*.(*Hinge*).
4. Pelindung buku kecil yang berada pada bagian atas buku dan memiliki ukuran lebih besar dari isi buku (*Head Square*).
5. Lapisan *endpaper* yang berguna untuk melindungi bagian dalam sampul dari buku (*Front Pastedown*).
6. kertas yang berguna untuk berfungsi melindungi keseluruhan dari buku (*Cover*).
7. Lapisan kecil yang berguna untuk melindungi bagian depan buku, yang terbuat dari bagian sampul depan dan sampul belakang buku (*Foreedge*).
8. Lapisan keras yang berada pada bagian depan sampul buku (*Front Board*).
9. Pelindung kecil yang keras yang terletak dibagian bawah dan memiliki ukuran lebih besar dari buku (*Tail Square*).
10. Kertas tebal yang berguna untuk menutup bagian sampul papan sekaligus sebagai penahan dari induk buku (*Endpaper*).
11. Bagian teratas dari buku (*Head*).
12. Kertas yang memiliki dua bagian dari yang berfungsi sebagai pengikat bagian dalam buku (*Leaves*).
13. Kertas tebal yang menempel atau menyatu pada bagian belakang papan buku (*Back Pastedown*).
14. Lapisan sampul yang terdapat pada bagian belakang buku (*Back Cover*).
15. Sisi bagian depan pada buku (*Foreedge*).
16. Ujung kertas yang dilipat dari bagian luar kedalam sampul buku (*Turn in*).

17. Bagian bawah yang terdapat pada buku (*Tail*).

18. Lapisan halaman balik yang terdapat pada bagian endpaper (*Fly Leaf*).

19. Bagian yang terdapat di bawah buku (*Foot*).

2.5. Warna

Aggraini (2014) warna adalah unsur yang penting dalam pengaplikasian pada desain, warna dapat menampilkan identitas serta kesan yang akan disampaikan. Hal yang sama juga dikatakan oleh Dameria (2007), warna adalah sensasi visual yang mempunyai 3 elemen yang berhubungan, yaitu cahaya, objek, serta orang yang melihat. Jika unsur ini tidak lengkap maka warna tidak dapat dilihat (hlm.

10). Berikut elemen yang dapat mempengaruhi warna menurut buku Dameria:

1. Cahaya: Yang dilihat melalui mata. Terangnya cahaya dapat diterima oleh indra pengelihatan. Terangnya cahaya dinyatakan dalam temperature warna. Dengan satuan derajat Kelvin. Standar internasional menyatakan cahaya putih dengan nominal 5000 derajat Kelvin dan jika emakin rendah temperatur cahaya akan menghasilkan warna cahaya kekuningan, semakin tinggi temperatur warna, maka akan menghasilkan warna kebiruan.
2. Objek: sifat dasar suatu objek terhadap cahaya pada dasarnya akan memantulkan, menyerap, dan meneruskan cahaya. Hal tersebut juga dipengaruhi tergantung media pembentuk atau permukaan pada suatu benda yang terkena cahaya.
3. Pengamatan: sebuah warna dengan objek yang sama dapat memberikan sudut pandang yang berbeda bagi orang lain. Hal ini akan dipengaruhi oleh

susunan warna pada objek, usia, jenis kelamin, pendidikan, kondisi fisik mata seseorang, besar atau kecilnya suatu objek.

Untuk memudahkan dalam pemilihan warna dan memahami teorinya adalah dengan menggunakan *colour wheel*. Dalam warna ada 3 jenis warna pokok, yaitu:

1. Warna Primer: terdiri dari 3 warna dasar *color wheel*, yaitu merah, kuning dan biru.
2. Warna Sekunder: Warna yang terdiri antara dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Warna sekunder terdiri dari oranye, hijau dan ungu.
3. Warna Tersier: Warna percampuran warna primer dan sekunder dengan perbandingan yang sama. Contohnya seperti pencampuran warna kuning dan jingga dan menghasilkan warna jingga yang kekuningan.

2.6. Manual Brew

Banks (2011) menjelaskan bahwa teknik *manual brew* adalah penyeduhan bubuk kopi dengan menggunakan alat tanpa menggunakan alat otomatis atau energi listrik dan teknik penyeduhan manual menggunakan tangan manusia. Alat-alat yang digunakan terbagi menjadi tiga jenis yaitu, *full immersion*, *pourover* dan *hybrid* (Hal.106).