



### **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**

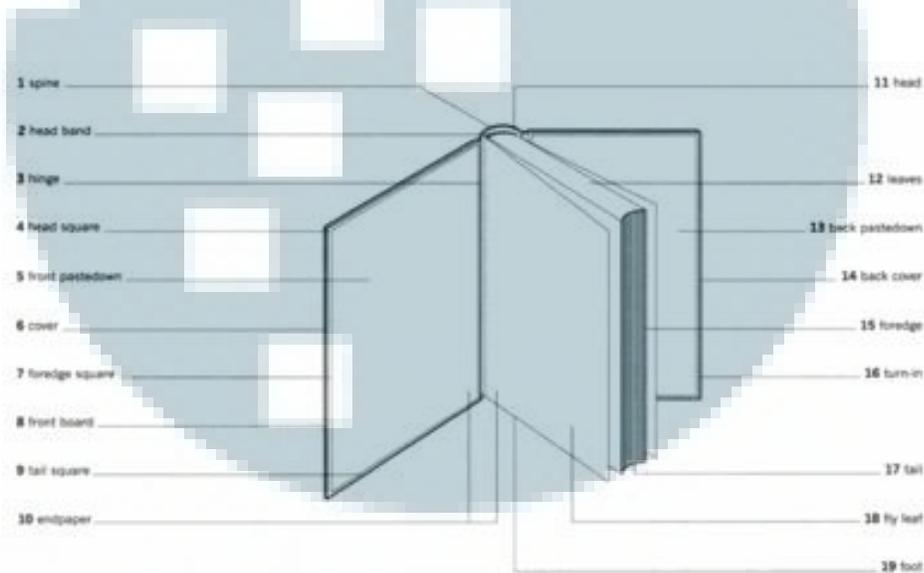
#### **2.1. Buku**

Menurut Haslam (2006) buku adalah sebuah tempat yang berisikan halaman-halaman yang dicetak dan kemudian dijilid, beliau juga menjelaskan bahwa buku mampu mengabadikan informasi dan pengetahuan dengan lintas waktu yang cukup panjang. Selain itu, buku juga menjadi salah satu instrument komunikasi yang memiliki pengaruh besar dalam menyebarkan sebuah informasi. Beliau juga menegaskan bahwa buku merupakan bentuk fisik dokumentasi tertua yang dimiliki oleh peradaban manusia, dengan dan melalui bukulah ide, kepercayaan, konsep dan pengetahuan mengenai sebuah informasi di tuliskan. (hlm. 9-12).

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), memiliki pengertian tentang buku yang berbeda, Buku mempunyai arti yaitu lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, berawal dari kalimat buku sebagai jendela dunia, buku mempunyai sifat yang mutlak dan long life. Lalu lebih efisien dalam penggunaan energi, pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum sehingga ada begitu banyak jenis-jenis buku dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah buku. (hlm. 172).

### 2.1.1. Anatomi Buku

Haslam (2006) di bagian penerbitan beliau juga menjelaskan anatomi buku memiliki masing-masing namanya. Untuk dapat mempermudah penulis, editor, serta penerbit untuk menuju pada bagian yang akan di lihat, maka hal ini dilakukan. Pada gambar berikut terdapat penjelasan bagian-bagiannya sebagai berikut:



Gambar 2.1. Komponen Buku

(Sumber: Haslam, *Book Design*, 2006, hlm. 20)

1. Spine : punggung buku
2. Head band: ornamen lipatan kain sebagai komplementer dari cover. Hanya pada hard cover.

3. Hinge: tekukan antara pastedown dan fly leaf.
4. Head Square: lapisan pelindung cover yang ditekuk ke dalam
5. Front Pastedown: kertas yang ditempel ke cover depan.
6. Cover: kertas tebal sebagai pelindung isi buku.
7. Foredge square: lapisan pelindung cover yang ditekuk ke dalam.
8. Front Board: cover yang berada di depan.
9. Tail Square: lapisan pelindung cover yang ditekuk ke dalam.
10. Endpaper: merupakan halaman yang menggunakan kertas lebih tebal dari halaman lainnya dan melekat pada bagian dalam cover depan dan belakang.
11. Head: merupakan bagian atas pada buku.
12. Leaves: merupakan lembaran buku.
13. Back pastedown: merupakan lembaran akhir buku yang melekat pada bagian dalam back cover.
14. Back cover: merupakan cover yang berada di bagian belakang buku.
15. Foredge: merupakan tepi depan buku.
16. Turn-in: merupakan kertas yang dilipat dari bagian luar ke dalam cover.

17. Tail: merupakan bagian bawah buku.
18. Fly leaf: merupakan halaman pada buku yang paling awal. Foot merupakan bagian bawah dalam halaman.
19. Foot: merupakan bagian bawah dalam sebuah halaman.

Rustan (2009) menerangkan Buku dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian depan yang terdiri dari sampul depan, judul, informasi penerbitan dan perijinan, halaman dedikasi, kata pengantar, kata sambutan dan daftar isi, bagian isi terdiri dari bab maupun sub bab mengenai topic dalam buku, dan yang terakhir adalah bagian belakang yang terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, serta sampul belakang (hlm. 123).

Menurut Yongky Safanayong (2006) beliau juga menerangkan dalam bukunya sebagai berikut:

### 1. Sampul Buku

Sampul buku terdiri dari sampul depan, sampul belakang, punggung buku, endorsement, dan lidah buku. Pada sampul depan biasa terdapat judul buku, nama pengarang, dan penerbit buku tersebut. Sampul depan juga berfungsi sebagai penambah daya tarik. Sedangkan sampul belakang berisi sinopsis, ISBN, barcode, dan juga penerbit buku. Punggung buku biasanya berisi nama pengarang, judul

buku, dan biasanya penerbit buku. Sedangkan endorsement dan lidah buku tidak selalu ada. Endorsement adalah pujian dari orang lain yang biasanya diletakkan di sampul belakang ataupun sampul depan. Sedangkan lidah buku biasanya berisi profil dan foto pengarang yang diletakkan untuk kepentingan estetika.

## 2. Halaman Pendahuluan

Biasa disebut preliminaries berada di halaman awal yaitu setelah sampul buku. Biasanya berupa judul, subjudul, penulis, review, penerjemah, ataupun logo dan penerbit. Beberapa halaman pendahulu pada buku juga bisa berupa hak cipta, halaman tambahan, sambutan, kata pengantar, prakata, dan yang selalu ada daftar isi. Beberapa buku juga mencantumkan ISBN, penghargaan, glosari dan detail produksi, seperti nama-nama: editor, desainer, manajer, produksi, percetakan.

## 3. Halaman Isi Buku

Biasanya terdiri dari bab- bab yang membicarakan topic yang berbeda, Biasanya terdiri dari, judul bab, penomoran bab, alinea, teks, perincian, kutipan, tabel, inisial, catatan samping, catatan kaki, dan lainnya. Halaman isi biasanya disesuaikan dengan kebutuhan dari buku tersebut ataupun keinginan pengarang.

## 4. Halaman Terakhir

Biasa disebut postliminary atau endmatter, biasanya terdiri dari catatan penutup, daftar istilah, lampiran, indeks, daftar pustaka, serta biografi penulis.

Beberapa buku juga mencantumkan glosari, indeks, dan colophon (menerangkan detail produksi-peletakan optional), (hlm. 78)

### 2.1.2. Perancangan Buku

Dalam merancang sebuah buku beserta tampilannya tentu memiliki beragam elemen yang tidak dapat ditinggalkan didalamnya. Perpaduan dari elemen-elemen seperti teks, layout, tipografi saling membentuk satu kesatuan dalam komposisi yang baik untuk dipandang. Setiap elemen-elemen memiliki fungsinya masing-masing untuk membantu dalam penyampaian informasi dengan lengkap, tepat, serta memberikan rasa nyaman kepada para pembaca.

#### 2.1.2.1. Layout



Gambar 2.2. Contoh Layout ([www.frankiepress.co.au](http://www.frankiepress.co.au))

Definisi *layout* adalah penataletakan, pengorganisasian atau strukturisasi dari berbagai unsur desain agar teratur dan tercipta hirarki yang baik guna mendapatkan dampak yang kuat dari seseorang yang melihatnya. Pada buku *Layout Dasar dan Penerapannya*, Rustan (2009) menambahkan bahwa prinsip-prinsip dasar sebuah layout antara lain:

- *Sequence / Urutan*

Dalam merancang layout kita harus membuat prioritas dan pengurutan data yang harus dibaca pertama kali hingga data yang terakhir kali dibaca, dengan adanya urutan ini maka akan membuat para pembaca secara otomatis mengurutkan pandangannya sesuai dengan yang diinginkan (hlm. 74).

- *Emphasis*

Dalam upaya menarik perhatian para pembaca, dalam setiap pesan dan layout yang akan disampaikan harus memiliki daya Tarik dan penekanan yang tinggi agar pembaca dapat merespon dengan lebih cepat (hlm.74).

- *Balance*

Pembagian berat dan merata pada sebuah layout, pembagian ini ditujukan agar menghasilkan kesan yang seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkan elemen-elemen yang tersebut pada tempat yang tepat (hlm. 75).

- *Unity*

Keseluruhan elemen harus saling berkaitan dan tersusun secara tepat, kesatuan disini juga mencakup keselarasan antara elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan (hlm.75).

#### **2.1.2.2. *Typography***

Nathalia dan Anggraini (2014) berpendapat bahwa hadirnya tipografi merupakan salah satu elemen penting yang berpengaruh terhadap susunan hierarki dalam desain. Pemilihan jenis huruf juga harus disesuaikan dengan karakter produk yang ingin disampaikan dan karakter segmen pasarnya (hlm. 53).

Sihombing (2015) mengatakan tipografi memiliki peran yang cukup penting dalam sebuah karya desain grafis yang telah berlangsung dari zaman ke zaman dalam peradaban manusia. Bahkan karya-karya yang dihasilkan senantiasa mewakili semangat dari setiap desainer dalam mengkomunikasikan visual kedalam dimensi dan disiplin yang terdapat dalam tipografi. Tipografi juga merupakan representasi sebuah bentuk komunikasi verbal dan perangkat visual yang pokok dan efektif. Menurutnya, tipografi harus memerhatikan kaidah-kaidah (hlm. 174), diantaranya:

### 1. *Legability and Readability*

*Legability* merupakan kualitas huruf dalam dalam tingkat kemudahannya untuk dikenali dan dibaca. Yang ditentukan melalui desain per individu huruf, seperti tebal tipis, tinggi, proporsi *ascender* dan *descender* dalam fisik huruf. Sementara, *readability* merupakan kualitas kemudahan dan kenyamanan cara baca rangkaian huruf dalam sebuah desain tipografi ataupun tata letak (*layout*) (hlm. 175).

### 2. *Tracking dan Leading*

Merupakan susunan huruf yang mengatur kerapatan antar huruf. *Tracking* merupakan pengaturan jarak secara horizontal antara huruf. Sedangkan *leading* mengatur jarak antar huruf secara vertikal. Susunan huruf yang terlalu rapat dapat mengaburkan bentuk huruf, sedangkan susunan huruf yang terlalu rapat membuat kecepatan membaca menjadi terlalu cepat ataupun terlalu lama (hlm. 176).

### 3. Perlakuan Naskah Panjang

Naskah yang panjang seharusnya menggunakan keluarga huruf yang *light* ataupun *regular*. Hal ini juga tergantung dari ketebalan *stroke* dari setiap huruf. Jika menggunakan huruf yang tebal atau *bold*, maka akan memengaruhi *readability* dan keindahan rancangan (hlm. 177).

#### 4. *Display Type* dan *Body Type*

Huruf yang digunakan digunakan untuk judul disebut dengan *display type*. Dimana biasanya berukuran 14pt, atau jika diberikan batasan biasanya antara 14pt-72pt. Sedangkan *body type* biasanya berkisar antara 6pt-12pt. Jika huruf yang digunakan terlalu kecil, biasanya akan cepat melelahkan mata, sedangkan jika terlalu besar akan menyebabkan gangguan pada estetika perancangan (hlm. 178).

Rustan (2009) juga menambahkan bahwa tipografi memiliki klasifikasinya masing-masing, diantaranya yaitu (hlm. 49-50).

##### 1. *Serif*

Huruf berjenis serif memiliki kaki yang lancip pada ujungnya serta memiliki tingkat ketebalan dan ketipisan yang kontras sehingga dapat dengan mudah dibaca. Huruf *serif* dapat memberikan kesan klasik, resmi dan elegan.

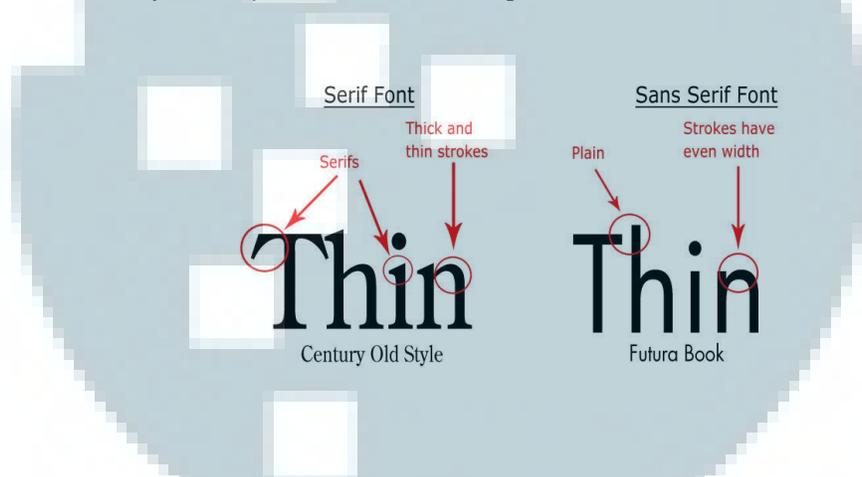
Contoh huruf yang termasuk dalam kategori *serif* ialah *Times New Roman*, *Garamond*, dan lain-lain.

##### 2. *San Serif*

San Serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki kait, huruf berjenis ini memiliki ketebalan huruf yang sama. Huruf jenis ini melambangkan kesederhanaan, modern dan simple. Contoh hurufnya seperti *Helvetica*, *Avenir* dan lain-lain.

### 3. Dekoratif

Huruf jenis ini merupakan hasil dari pengembangan huruf-huruf yang sudah ada dengan penambahan ornamen-ornamen. Biasanya huruf ini digunakan pada judul, karena tidak dianjurkan penggunaannya pada isi teks, dimana akan mempersulit pembaca untuk membacanya. Contoh huruf dekoratif ialah *Deftone Stylus*, *Edwadian Script* dan lain-lain.



Gambar 2.4. Contoh serif dan sans serif

(sumber: [www.visualhierarchy.co](http://www.visualhierarchy.co))

Sihombing (2015) juga menambahkan penataan teks yang sejajar antara margin kiri dan kanan disebut dengan *justified* atau rata kiri-kanan. Penataan ini digunakan untuk naskah yang panjang. Namun, apabila setiap baris disusun secara acak, penataan yang digunakan adalah penataan asimetris atau *random*. Penataan ini biasanya digunakan untuk penyampaian ekspresi tertentu dengan jumlah naskah yang sedikit (hlm. 208).

### 2.1.2.3. *Colour*

Supriyono (2010) Warna adalah salah satu elemen visual yang dapat menarik perhatian, apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat dipastikan merusak citra dan mengurangi nilai keterbacaan dan bila sebaliknya warna digunakan dengan tepat warna dapat membantu, warna dapat menciptakan mood dan membuat teks dapat berbicara. Warna- warna soft dapat menyampaikan kesan lembut, tenang, dan romantik. Begitu juga sebaliknya warna-warna kuat dan kontras dapat memberikan kesan dinamis dan cenderung meriah. Warna juga memiliki dimensi yaitu value yang di maksud dari hal tersebut adalah terang gelapnya warna, semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya (dibuat lebih terang atau dibuat lebih gelap).

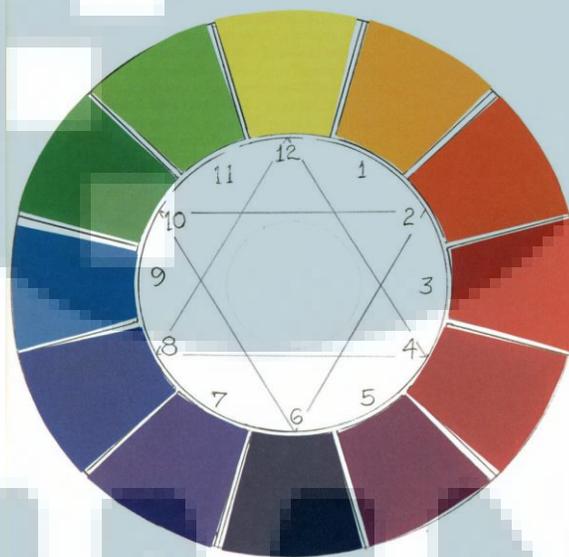
Adam Banks (2004) Juga menambahkan beberapa warna dalam artian positif dan negatif psikologi warna, dalam warna :

1. Abu-abu: Positifnya adalah sebagai warna yang netral. Negatif: Kurang percaya diri, menghadirkan kelembapan, depresi, hibernasi dan kekurangan energy.
2. Cokelat: Positifnya dapat berupa keseriusan, kehangatan, cenderung ke alam, membumi, kehandalan, dukungan. Dalam sisi negative adalah kurangnya humor, berat, jauh dari kata canggih.

3. Merah: Positifnya dapat berupa menunjukkan keberanian, kekuatan, kehangatan, energy, hidup, maskulin, kegembiraan. Negatif : Pembangkangan, agresi, dampak visual, saring.
4. Hitam: Positifnya dapat berupa kecanggihan, glamor, eksklusif, keselamatan emosional, efisiensi. Negatif: Penindasan, dingin, ancaman, berat.
5. Ungu: Positifnya dapat berupa Spiritual kesadaran, penahanan, visi, kemewahan, keaslian, kebenaran, kualitas. Negatif: introversi, dekadensi, penindasan, rendah diri.
6. Hijau: Positifnya dapat berupa harmoni, keseimbangan, penyegaran, restorasi, istirahat, jaminan, kesadaran, lingkungan, keseimbangan, kedamaian. Negatif: Kebosanan, stagnasi, kelelahan, dan lunak.
7. Kuning: Positifnya dapat berupa optimisme, percaya diri, harga diri, kekuatan emosional, keramahan, kreatifitas. Negatif: Irasional, ketakutan, kerapuhan emosional, depresi, kecemasan, bunuh diri.
8. Biru: Positifnya dapat berupa komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, refleksi, tenang. Negatif: Dingin, sikap acuh tak acuh, kurangnya emosi, dan tidak marah. (Hlm. 49).

Kemudian Edwards Betty (2004) juga menambahkan bahwa warna dalam sebuah desain dapat memunculkan berbagai kesan dan pesan, warna juga memunculkan gelap dan terang, memperlihatkan suhu, memperlihatkan

suasana dan memberikan nilai tertentu. Beliau juga menjelaskan warna primer pada percetakan adalah CYM, yaitu cyan, yellow dan magenta. Sedangkan warna primer untuk cahaya adalah RGB, yaitu red, green dan blue. Pada prosesnya warna primer di percetakan (adalah warna yang akan menjadi hasil akhir) memiliki turunan warna-warna lainnya. Yaitu dari pengembangan warna primer tersebut menjadi 9 warna, hingga kemudian dapat disusun menjadi *color wheel* yang dapat digunakan untuk menentukan keharmonisan warna (hlm. 2).



Gambar 2.4. Color Wheel ([www.wetcanvas.com/bettyedwards](http://www.wetcanvas.com/bettyedwards))

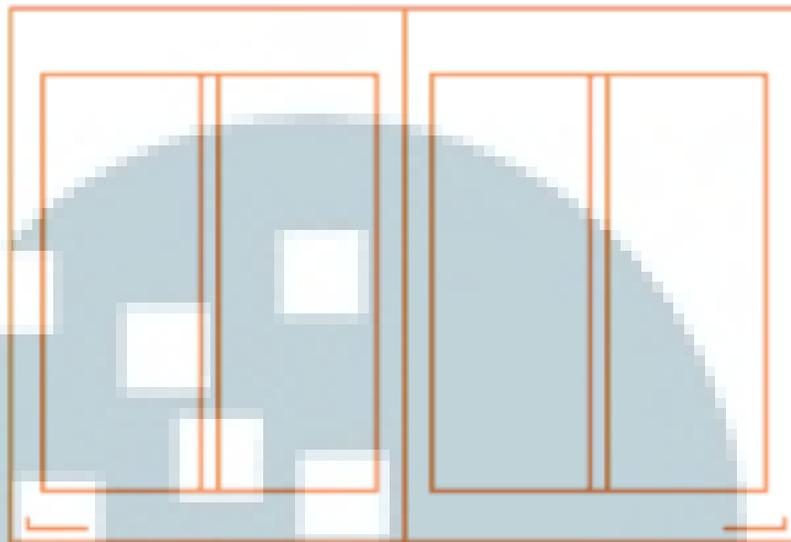
#### 2.1.2.4. Grid

Richard Poulin (2005) Dalam sebuah desain Grid memiliki peranan penting didalamnya, grid sendiri berfungsi sebagai terbentuknya ruang untuk membuat sebuah komposisi secara vertical maupun horizontal atau dapat juga saling bertumpuk. Beliau juga menjelaskan grid berfungsi untuk membagi sebuah media desain menjadi beberapa bagian. Sehingga dapat disimpulkan dengan membuat grid dapat melahirkan hubungan yang proposional antara komposisi dengan elemen desain, ia juga menambahkan bahwa grid merupakan hal yang fatal dan sangat berguna untuk proses dalam desain, terutama dalam mendesain media cetak ataupun digital yang berbasis komunikasi (hlm, 26).

Tonderau (2009) menerangkan dalam struktur dasar dari grid terbagi menjadi single coloumn grid, two coloumn grid, multicoloumn grid, modular grid, hierarchial grid dengan penjelasan sebagai berikut (hlm, 11).

##### 1. *Single Coloumn Grid*

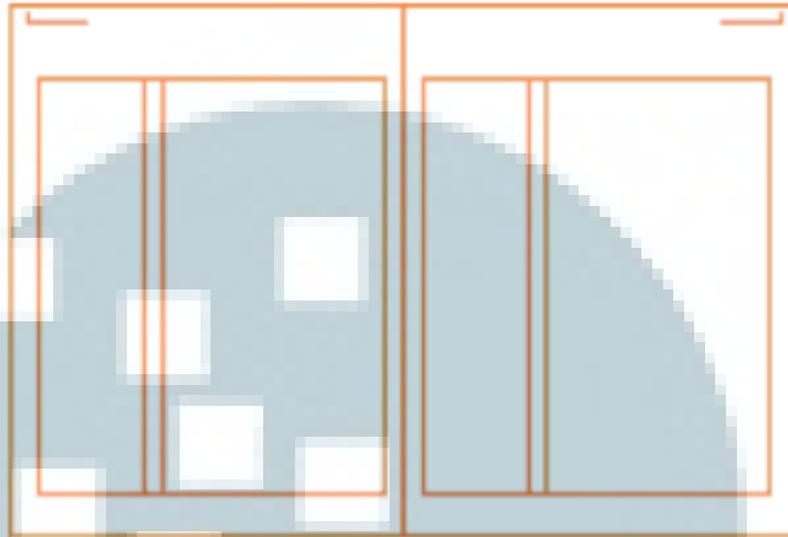
Seringkali digunakan untuk menaruh teks yang panjang seperti esai, laporan dan buku, bagian utama dari halaman ini adalah teks.



Gambar 2.5. *Single Coloumn Grid* (Tondreau, hlm. 11)

## 2. *Two Coloumn Grid*

Pada bagian ini digunakan untuk mengatur teks yang cukup banyak atau untuk memuat informasi dalam dua kolom yang berbeda, ukuran lebar coloumns bias sama dan berbeda dengan proporsi ideal nya saat kolom satunya lebih lebar dua kali dibandingkan dengan kolom lainnya.

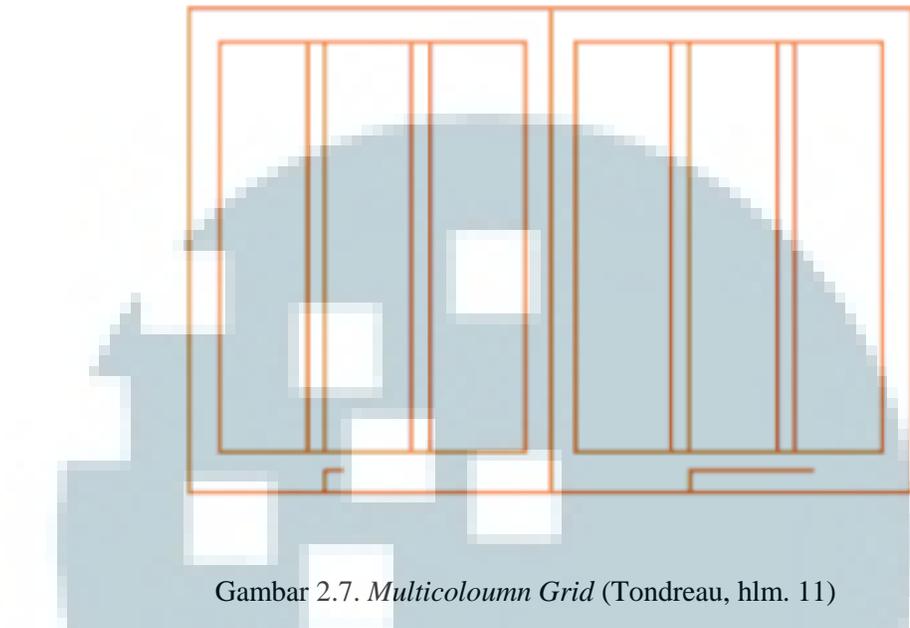


Gambar 2.6. *Two Coloumn Grid* (Tondreau, hlm. 11)

### 3. *Multicoloumn Grid*

Dibagian ini grid yang menggabungkan beberapa kolom dengan ukuran yang berbeda-beda. Biasanya grid seperti ini digunakan untuk *layout* majalah dan *website*.

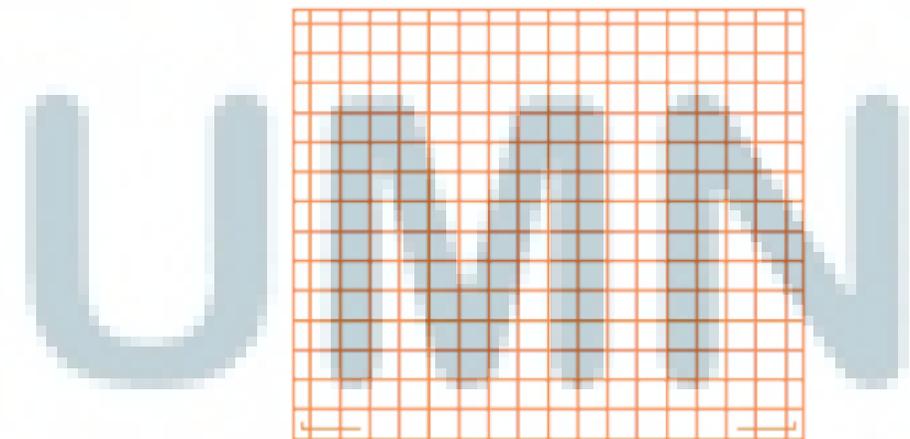
UMN



Gambar 2.7. *Multicoloumn Grid* (Tondreau, hlm. 11)

#### 4. *Modular Grid*

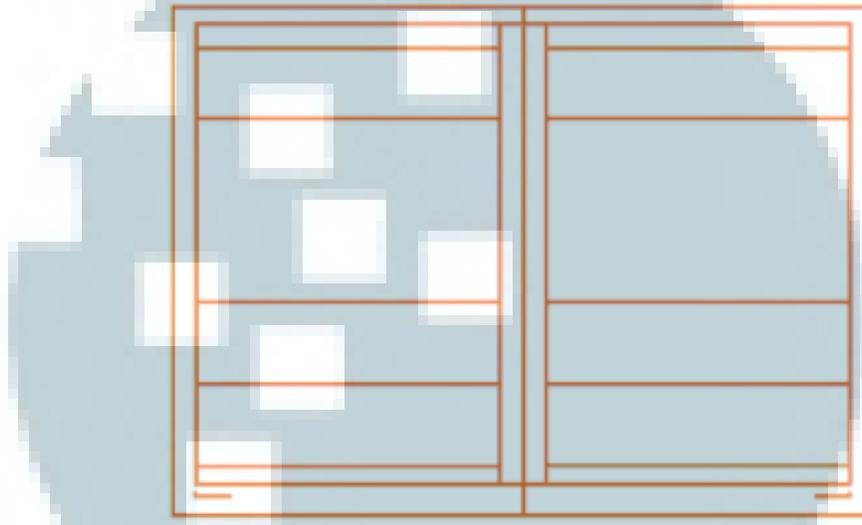
Seringkali digunakan untuk mengatur informasi yang kompleks, biasanya grid ini ditemukan dalam sebuah Koran, kalender, table dan data statistic. Modular grid juga dapat dikatakan grid yang menggabungkan kolom vertical dan horizontal dalam jarak yang kecil.



Gambar 2.8. *Modular Grid* (Tondreau, hlm. 11)

### 5. *Hierarchical Grid*

Pada bagian ini grid membagi halaman menjadi beberapa zona atau bagian. Sebagian besar dari grid jenis ini yaitu kolom horizontal.



Gambar 2.9. Hierarchical Grid (Tondreau, hlm. 11)

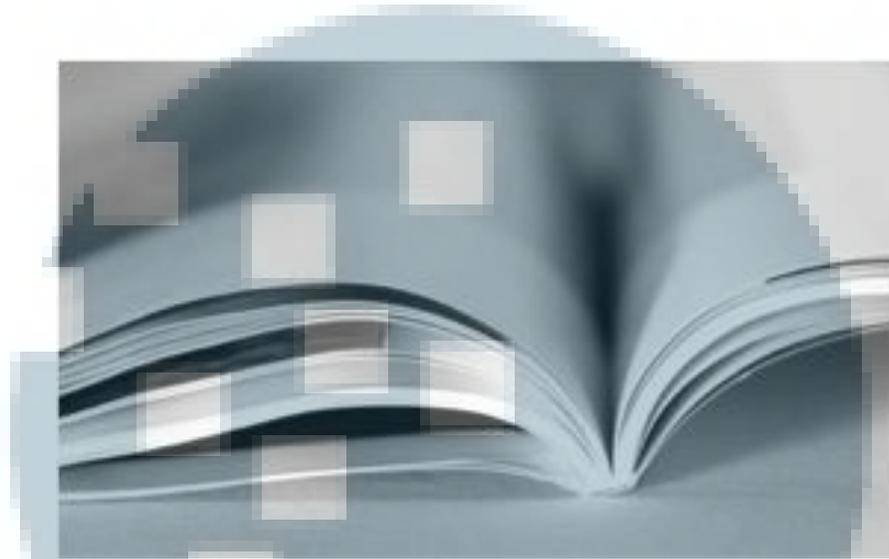
### 2.1.3. Penjilidan Buku

Menurut buku yang berjudul “Folds” yang ditulis oleh Poppy Evans, beliau menerangkan terdapat beberapa macam penjilidan (bookbinding):

#### 1. *Perfect Binding*

Biasa disebut jilid lem, yaitu jenis penjilidan yang lazim digunakan saat ini, prinsipnya adalah merekatkan helai-helai kertas menjadi satu blok naskah padat

dengan lem. Perekat dipakai sepanjang punggung halamn-halaman lalu covernya ditempelkan pada saat lem masih panas.



Gambar 2.10. *Perfect Binding* ([www.youngamericanbindery.com](http://www.youngamericanbindery.com))

## 2. *Saddle stich binding*

Tahap ini menggunakan stapler sebagai penyatu halaman-halaman buku, contohnya seperti gambar berikut :





Gambar 2.11. *Saddle Stitching* ([www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

### 3. *Case Binding*

Yaitu lembaran yang terkumpul disatukan dan dijahit sepanjang punggung buku, buku yang telah dijahit kemudian di lem pada punggung buku dan di trim pada 3 sisinya, kemudian buku tersebut di lem dengan cover buku/case (kotak) yang dibuat secara terpisah, kotak tadi lalu disatukan dengan buku, dengan cara ditempelkan lembaran pertamanya dan lembaran terakhir buku pada cover bagian dalam.



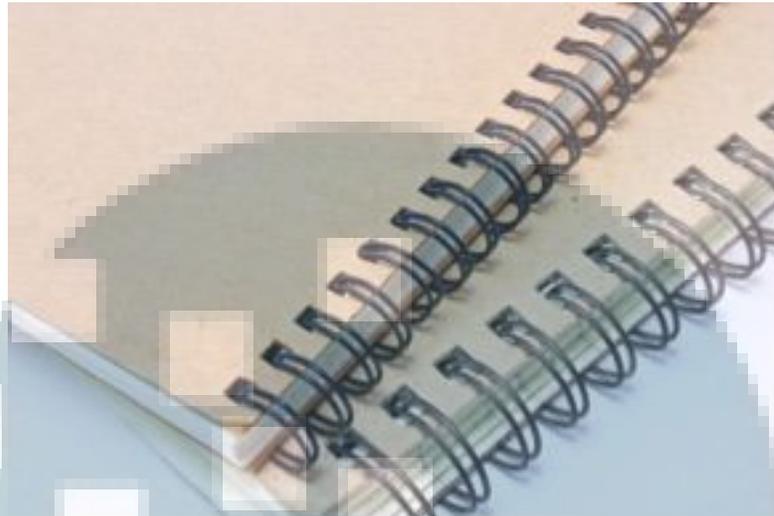
Gambar 2.12. *Case Binding* ([www.photoprint.asia.com](http://www.photoprint.asia.com))

4. *Side stitch binding*



Gambar 2.13. *Side Stitch Binding* ([www.photoprint.asia.com](http://www.photoprint.asia.com))

5. *Sprint and Double -loop wire binding*



Gambar 2.14. *Spiral and Double Loop Binding* ([www.advantagebinding.com](http://www.advantagebinding.com))

#### **2.1.4. Proses Produksi**

Menurut rustam (2009) proses produksi dibagi menjadi lima bagian, diantaranya:

1. Konsep Desain

Persiapan mengenai konsep desain agar dapat diproduksi desain sesuai dengan permasalahan yang ada.

2. Media dan Spesifikasinya

Menjabarkan menggunakan media mana yang paling cocok, begitu juga bahan yang akan digunakan seperti kertas fancy, kertas daur ulang, dll. Serta ukuran yang tepat.

### 3. *Thumbnails* dan *Dummy*

Thumbnails adalah sketsa layout dalam bentuk mini, yang berguna untuk mengukur letak elemen-elemen. Dan dummy sendiri dipergunakan untuk mengetahui apakah masih ada bagian yang salah dalam desain, juga dapat menjadi acuan mendapatkan ketebalan buku yang akan diproduksi.

### 4. *Desktop Publishing*

Pada bagian ini prosesnya menggunakan software computer untuk memulai eksekusi desain, software yang bias dibunakan antara lain seperti, InDesign, Illustrator, Coreldraw, Photoshop, dll. Setelah selesai dalam merancang desain, ada baiknya file-file yang sudah siap cetak di burn kedalam CD.

### 5. Percetakan

Pada tahap ini kemudia desainer menentukan teknik cetak yang cocok untuk mencetak karya desain yang telah dibuatnya.

## 2.2. SWOT

Rangkuti (2013) menjelaskan analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan sebuah strategi. Beliau juga menegaskan SWOT yaitu singkatan dari lingkungan *Internal Strengths* dan *Weaknesses* serta lingkungan *Exsternal Opportunities* dan *Threats* yang dihadapi dunia bisnis. Analisis ini hadir membandingkan antara faktor eksternal peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) dengan faktor internal kekuatan (*strengths*), dan kelemahan (*weakness*) (hlm. 19-20).

### 2.3. Desain Komunikasi Visual

Supriyono (2010) Desain Grafis belakangan ini sering disebut “desain komunikasi visual” (DKV) karena memiliki peran mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan menggunakan kekuatan visual, diantaranya tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout, dan sebagainya dengan bantuan teknologi. Beliau juga mengatakan maraknya karya-karya desain komunikasi visual menuntut desainer untuk lebih kreatif, desain yang “biasa-biasa saja” dapat dipastikan kalah bersaing dan kurang diperhatikan pembacanya, desainer kini tentunya semakin di tuntut mampu memunculkan gagasan-gagasan besar, ide-ide yang tidak terduga (Hlm. 9).

Supriyono juga mengatakan desain yang komunikatif dan menyenangkan sesungguhnya dapat kita wujudkan dengan bantuan ilustrator, fotografer, visualizer, kartunis, pelukis, layouter, kaligrafer, tipografer, dan penulis naskah (copywriter). Desain yang baik selalu didukung oleh ilustrasi (foto maupun gambar), tipografi, dan unsur-unsur visual yang berkualitas, dan tentu saja untuk menciptakan desain yang berkualitas kita di tuntut memiliki kreatifitas dan sense of aesthetic yang memadai. (Hlm. 11).

Supriyono (2010) Dalam desain terdapat unsur- unsur yang perlu kita ketahui terlebih dahulu sebelum mendesain, dalam hal ini kita perlu mengenal materi-materi dasar dan bagaimana penataannyasehingga menghasilkan komposisi desain yang

harmonis, menarik, dan komunikatif, ada beberapa elemen-elemen desain sebagai berikut :

1. Garis (line)

Sederhananya, garis dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda, garis juga tidak memiliki ke dalam (depth) hanya memiliki ketebalan dan panjang, maka dari itu garis di sebut elemen satu dimensi, beliau juga menegaskan elemen garis adalah elemen visual yang dapat dipakai dimana saja dengan tujuan untuk memperjelas serta mempermudah pembaca, biasanya garis di pakai di tepi halaman sebagai margin, pembatas kolom, frame, dan pengisi bidang kosong.

2. Bidang (shape)

Segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang, bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran dan sebagainya). Bidang geometris memiliki kesan formal dan sebaliknya bidang non geometris atau bidang tak beraturan lebih memiliki kesan dan dinamis.

3. Warna (color)

Warna adalah salah satu elemen visual yang dapat menarik perhatian, apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat dipastikan merusak citra dan

mengurangi nilai keterbacaan dan bila sebaliknya warna digunakan dengan tepat warna dapat membantu, warna dapat menciptakan mood dan membuat teks dapat berbicara. Warna- warna soft dapat menyampaikan kesan lembut, tenang, dan romantik. Begitu juga sebaliknya warna-warna kuat dan kontras dapat memberikan kesan dinamis dan cenderung meriah. Warna juga memiliki dimensi yaitu value yang di maksud dari hal tersebut adalah terang gelapnya warna, semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya (dibuat lebih terang atau dibuat lebih gelap).

#### 4. Gelap Terang

Perebedaan nilai gelap dan terang disebut value, kontras value bersifat relatif sangat dipengaruhi oleh background dan elemen-elemen lain sekitarnya, dalam konteks ini kontras value berguna untuk mengedepankan pesan atau informasi.

#### 5. Tekstur (Texture)

Sebuah nilai raba atau halus kasarnya suatu permukaan benda, tekstur dalam konteks desain komunikasi visual lebih cenderung pada tekstur semu, yaitu

kesan visual dari suatu bidang. Tekstur juga sering digunakan mengatur keseimbangan dan kontras.

6. Ukuran (size)

Besar kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan secara cermat sehingga memiliki nilai kemudahan baca (legibility) yang tinggi, untuk mendapatkan penyusunan elemen-elemen diperlukan skala prioritas (visual hierarchy) biasanya informasi yang dianggap paling penting baik verbal maupun visual perlu ditonjolkan dengan ukuran yang lebih besar dan mencolok, demikian pula warna, bentuk, dan posisinya secara visual juga perlu agar menjadi focal point, tentunya dalam hal ini perlu ditentukannya visual hierarchy yaitu mulai dari yang sangat penting dan kurang penting (Hlm. 57-85).

Supriyono (2010) menjelaskan dalam bukunya dalam desain komunikasi visual terdapat beberapa rules untuk mencapai komposisi layout yang harmonis, pada bagian ini juga penyusunan elemen-elemen mengandalkan kreatifitas dan orisinalitas ide.

Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Keseimbangan (balance)

Keseimbangan (balance) adalah pembagian sama berat sebuah komposisi, dapat dikatakan seimbang apabila bagian kiri dan kanan terlihat berat, ada dua pendekatan untuk menciptakannya pertama dengan membagi sama berat kiri dan kanan atau atas bawah serta simetris atau setara (formal balance),

keseimbangan kedua adalah asimetris (informal balance) yaitu penyusunan elemen desain yang tidak sama antara kiri dan kanan namun terasa seimbang. Tidak hanya dalam ukuran pencapaian keseimbangan asimetris juga dapat dilakukan melalui penyusunan garis, warna, value, bidang, dan tekstur dengan memperhitungkan bobot visualnya.

2. Tekanan (emphasis)

Dikatakan informasi yang dianggap paling penting ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat, cara ini dapat dilakukan dengan menggunakan warna mencolok, ukuran foto atau ilustrasi dengan cara di buat paling besar, penggunaan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat berbeda dengan elemen lain. Beliau juga menyatakan informasi yang dianggap paling penting harus pertama kali merebut perhatian pembaca, ada beberapa cara untuk menonjolkan tekanan elemen visual diantaranya sebagai berikut:

- a. Kontras yaitu objek yang dianggap paling penting dibuat berbeda dengan elemen lainnya, seperti halnya objek yang diberi warna mencolok akan menjadi centre of interest ketika objek-objek disekelilingnya hitam putih atau monochrome.

b. Isolasi Objek yaitu focal point yang diciptakan dengan cara memisahkan objek dari kumpulan objek-objek lainnya, secara visual, objek yang terisolasi dikatakan lebih menarik perhatian.

c. Penempatan objek, objek yang diletakkan ditengan akan menjadi focal point, begitu halnya diletakkan pada titik pusat garis perspektif akan menjadi fokus perhatian.

### 3. Irama (rythm)

Irama adalah pola layout yang membuat elemen tersusun secara berulang – ulang, dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi yaitu irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang secara konsisten sementara Variasi perulangan elemen disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi. Repetisi juga dapat menciptakan kesatuan dan meningkatkan kenyamanan baca akan tetapi perulangan yang terus menerus tanpa ada variasi menjadikan desain terasa monoton dan membosankan.

### 4. Unity (kesatuan)

Bisa dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis dan kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya, dalam hal ini menciptakan kesatuan pada desain seperti poster dan iklan relatif mudah dibandingkan bentuk buku atau folder yang memiliki beberapa halaman (Hlm. 86-97).

## 2.4. Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005) ilustrasi merupakan sesuatu yang tidak kalah penting di dalam sebuah desain karena dapat memberikan sebuah pendekatan secara kompleks terhadap suatu objek. Sebuah ilustrasi dapat digunakan untuk merekam, mempresentasikan dan menggambarkan suatu kondisi atau suasana (hlm. 50).



Gambar 2.14. Ilustrasi Tintin

(sumber: dokumentasi pribadi)

Seperti yang dilansir situs citra pariwisata (<http://2014.citrapariwara.org>), Prasetyo Hari mengatakan bahwa pemilihan gaya ilustrasi berorientasi dengan memanfaatkan kesamaan karakter. Hal ini juga bertujuan untuk menunjukkan kesan familiar terhadap karakter yang akan dibuat. Di lihat oleh penulis pada tanggal 25 Januari 2017.

Berdasarkan Fungsi dan Tujuan Ilustrasi, Supriono (2010) menambahkan fungsi dan tujuan adanya ilustrasi antara lain (hlm. 51-52):

1. Menangkap perhatian pembaca
2. Memperjelas isi yang terkandung dalam teks
3. Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks
4. Membuat pembaca tertarik untuk membaca judul

Sesuai dengan fungsinya, sebuah ilustrasi harus mampu menjelaskan naskah/tulisan yang mengungkapkan peristiwa/ kejadian, suasana, cerita, dan lain-lain dengan bentuk gambar. Untuk mencapai hal ini tentunya gambar ilustrasi harus memenuhi beberapa persyaratan, antara lain:

1. Komunikatif, yaitu gambar ilustrasi mudah untuk dipahami atau dimengerti sehingga pesan yang disampaikan mudah diterima dengan baik.
2. Informatif, bersifat memberikan sebuah informasi tentang sesuatu yang akan disampaikan.
3. Gambar ilustrasi dibuat dengan tidak rumit.
4. Pembuatan ilustrasi harus menyesuaikan dengan tema atau isi teks.

## **2.5. Fotografi**

Clarke (2005) mengatakan disatu sisi fotografi menekankan ketergantungan kepada cahaya, dalam fotografi kita perlu memerhatikan untuk mendasari kapan waktu yang

tepat dalam mengontrol cahaya dan waktu untuk melakukan sebuah pemotretan (Hlm. 11). Triadi (2012) mengatakan fotografi landscape berarti lebih dari sebuah potrait, pada fotografi landscape dikatakan seperti lukisan yang lebar, pada hal ini disimpulkan bahwa lukisan yang lebar menjadi ukuran untuk pemotretan yang lebar yang di anggap sebuah foto landscape (Hlm. 55).

### **2.5.1. Foto Dokumenter**

Wijaya (2016) yang dikutip dalam bukunya *photo story handbook* dalam *Documentary Photography: Time Life Library of Photography* (1972), jenis foto dokumenter diartikan sebagai gambaran secara nyata yang diambil oleh fotografer untuk dikomunikasikan dalam hal penting yang akan dipahami oleh pembaca (hlm. 3).

### **2.5.2. Foto Cerita**

Wijaya (2016) menerangkan foto cerita memiliki kelebihan seperti, focus, kuat dan kreatif. Sebuah foto yang muncul terasa lebih kuat dari segi emosi pembacanya mengikuti ide dari foto tersebut. Beliau juga menambahkan ide itu muncul dari ide yang telah dipikirkan dan di eksekusi dengan persiapan yang cukup baik. Focus disini juga bukan dimaksud dengan focus terhadap lensa melainkan focus yang terjadi pada objek atau cerita yang akan disampaikan, maka kesatuan ini akan menjadi satu pada kerangka tema foto. Beliau juga menambahkan foto cerita biasanya disajikan untuk keperluan dalam lembaran cetak (Buku, poster, kartu pos, brosur, dll) (hlm. 23.)

### 2.5.3. Foto Komersial

Kiki (2011) menerangkan foto komersial yaitu foto yang dilakukan dan berhubungan tujuannya untuk dunia periklanan, seremonial, perindustrian dan lain-lain. Dalam foto komersial beliau juga menjelaskan, seorang fotografer biasanya memotret objek benda hidup dan benda mati sesuai dengan hasil foto yang telah ditentukan. Beliau juga menambahkan dalam memotret benda mati dalam fotografi disebut dengan “*still life* fotografi” yaitu dimana fotografer membuat objek dian tersebut menjadi lebih hidup dan bercerita. Beliau juga menambahkan dalam foto komersil, seorang fotografer juga diharuskan lebih teliti dalam mengemas konsep foto yang akan disampaikan (hlm. 9).

### 2.5.4. Komposisi

Ardiansyah (2005) mengatakan dalam (exposure) pencahayaan fotografi adalah seni atau teknik untuk mendapatkan hasil gambar pada sebidang sensor yang terdapat pada kamera sebagai penyempurnaan dalam pengambilan gambar, dalam hal ini memiliki beberapa level hasil gambar yang pertama kekurangan cahaya disebut juga sebagai under exposure sedangkan kelebihan cahaya disebut sebagai over exposure (Hlm. 1-3).

Beliau juga menambahkan *Rule of Third* (autran sepertiga) komposisi ini dilakukan dalam membidik objek dalam tiga bagian yang sama besar dan

proporsional hal ini juga berlaku pada posisi horizontal dan vertikal. Dalam menerapkan komposisi ini kita juga dituntun untuk mampu mengidentifikasi bagian mana dari bidang yang menurut kita layak untuk diberikan penekanan lebih. Bila kita pada kondisi langit yang sangat indah terlebih jika tidak adanya bagian yang cukup detail dan menarik, ada baiknya kita berikan porsi lebih banyak pada bagian atas. Hal ini juga berlaku sebaliknya (hlm. 91 – 95)



Gambar 2.15. *Rule of Thirds* ([www.photopique.com](http://www.photopique.com))

Kemudian beliau juga menambahkan tentang Eksplorasi, walaupun aturan sepertiga dibahas secara detail hal ini tidak menutup kemungkinan dianggap baik dipakai. Terkadang penerapan komposisi yang “lain dari yang lain” bisa lebih memberi hasil yang cukup menarik walaupun mungkin tidak dapat menjadi baku dan klasik seperti aturan komposisi aturan sepertiga (hlm. 95).

Tjiang (2015) menambahkan elemen lain dalam fotografi adalah *Depth of Field* atau ruang tajam. DOF berguna untuk menambah kekuatan dari sebuah komposisi. Kemudian DOF juga di bagi menjadi dua, yaitu DOF sempit/pendek dan DOF luas/dalam (hlm. 114).



Gambar 2.16. *Depth of Field* Sempit dan Luas

(sumber: [www.flickr.com](http://www.flickr.com))

Maka dalam buku yang akan penulis buat, unsur fotografi digunakan untuk memberi gambaran bentuk dari ragam Volkswagen beetle yang ada di Indonesia.

Seperti yang dilansir pada situs ([www.tipsfotografi.net](http://www.tipsfotografi.net)) mengatakan bahwa teknik dalam fotografi sangatlah penting dalam memberikan atau membangun *mood* dalam sebuah komposisi. Angle foto dapat dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya:

1. *Bird Eye*

Sudut pengambilan foto yang diambil berada lebih rendah daripada posisi kamera. Sudut ini biasa dipakai untuk memotret manusia.

2. *High Angel*

Posisi kamera berada lebih tinggi dari objek yang akan difoto, tetapi sudut pengambilan foto ini akan berbeda dari posisi *bird eye*. Sudut ini bisa dipakai untuk memotret foto landscape dari tempat yang memiliki ketinggian.

3. *Eye Level*

Sudut pengambilan foto dimana objek sejajar dengan posisi kamera atau mata dari fotografer. Posisi seperti ini dilakukan untuk digunakan memotret manusia dan aktifitasnya (*human interest*).

4. *Low Angel*

Posisi ini adalah sudut pengambilan foto dimana objek memiliki posisi yang lebih tinggi daripada posisi kamera. Posisi ini biasanya dipakai untuk memotret gedung-gedung tinggi dan mendapatkan perspektif yang menarik.

5. *Frog Eye*

Posisi sudut pengambilan foto ini dikatakan sejajar dengan penglihatan katak, dimana posisi kamera berada dibawah hamper sejajar dengan tanah. Sudut ini biasanya dipakai untuk memotret hewan dan tumbuhan,

namun tidak menutup kemungkinan digunakan untuk memotret objek lain.

## 2.6. Proses Produksi

Menurut Rustom (2009) menjelaskan proses produksi dibagi menjadi lima bagian yaitu (hlm. 10-15),

### 1. Konsep Desain

Mempersiapkan konsep desain agar memiliki acuan dalam memproduksi desain yang sesuai dengan permasalahan yang ada.

### 2. Media dan Spesifikasinya

Menjelaskan menggunakan media apa saja yang paling cocok, bahan yang digunakan seperti kertas fancy, kertas daur ulang, dll, serta ukuran yang tepat.

### 3. *Thumbnails* dan *Dummy*

*Thumbnails* yaitu sketsa layout dalam bentuk mini, berguna sebagai perkiraan letak elemen-elemen. Selain itu, *dummy* merupakan sebuah contoh jadi dari suatu desain. *Dummy* dipergunakan untuk mengetahui apakah masih ada bagian yang salah dalam desain dan mendapatkan ketebalan buku yang akan diproduksi.

### 4. *Desktop Publishing*

Pada proses ini menggunakan *software* computer untuk memulai eksekusi desain. *Software* yang dapat digunakan seperti, Indesign, Illustrator, Photoshop dll. Setelah membuat desain selesai alangkah baiknya file-file yang sudah siap cetak di *burn* kedalam CD.

#### 5. Percetakan

Pada proses ini, desainer harus menentukan teknik cetak yang akan digunakan untuk mencetak karya desain yang telah dibuat.

### 2.7. Volkswagen

Volkswagen adalah salah satu merek kendaraan roda empat yang dibuat oleh negara Jerman, yang mulai berkembang di Indonesia di tahun 1960-an, Yusuf. W (2010) masuknya Volkswagen di Indonesia melalui jalur PBB (UNICEF) dalam rangka bantuan penanggulangan penyakit yang dipegang langsung oleh Departemen Kesehatan, kala itu unit volkswagen yang banyak masuk adalah volkswagen beetle atau biasa kita kenal dengan sebutan vw kodok. Namun Volkswagen sendiri mulai berkembang pesat dan di distribusikan oleh PT. Piola yang dipegang oleh keluarga Panggabean pada tahun 1950-an, kala itu yang menjadi maskotnya adalah Volkswagen Beetle dan Volkswagen Kombi Dakota, dapat dikatakan hadirnya PT Piola adalah sebagai tali penyambung dari sejarah Volkswagen di Indonesia.