



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. Wayang

Aizid (2012) Menjelaskan pada bukunya Atlas tokoh-tokoh wayang. Pendapat pertama menyatakan bahwa wayang berasal dari kata wayangan atau bayangan, yang artinya sumber ilham. Sumber ilham yang dimaksud dalam wayang adalah ide dalam menggambarkan karakter tokohnya. Pendapat kedua mengatakan wayang berasal dari kata *wad* dan *hyang*, yang artinya leluhur (hlm. 19). Kresna (2012) Menambahkan ungkapan dalam bukunya wayang adalah salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling tinggi diantara banyaknya karya budaya lainnya. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni music, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambangan. Kesenian wayang yang terus berkembang dari zaman ke zaman, juga merupakan media penerangan, dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, serta hiburan (hlm. 1).

2.1.1. Wayang Punakawan

Kresna (2012) Menjelaskan pada bukunya Punakawan symbol kerendahan hati orang jawa, Punakawan secara Karakteristik sebenarnya mewakili profil umum manusia. Mereka adalah tokoh multi-peran yang dapat menjadi penasihat para penguasa atau satria bahkan dewa. Mereka juga berperan sebagai penghibur, kritikus sekaligus menjadi penyampai kebenaran, kebajikan dan penganjur

keutamaan. Dari mereka kita dapat banyak mengambil hikmah bahkan dengan tanpa terasa sebenarnya menertawakan diri sendiri (hlm. 17).

Punakawan adalah modifikasi atas system penyebaran ajaran – ajaran islam oleh sunan kalijaga dalam sejarah penyebarannya di Indonesia terutama di pulau jawa. Punakawan, mereka asalnya adalah orang – orang yang menjalani metamorphosis atau perubahan karakter yang berangsur – angsur hingga menjadi sosok yang sederhana, namun memiliki kedalaman ilmu yang luar biasa. Punakawan berarti pula pelayan. Di dunia wayang dapat dibedakan antara pelayan tokoh baik dan pelayan tokoh jahat. Pelayan Tokoh baik diwakili oleh semar, gareng, petruk, dan bagong. Mereka biasanya menemani, menghibur dan memberi nasihat bagi para ksatria dalam sebuah perjalanan. Para wali dalam penyebaran agama islam selalu melihat kondisi masyarakat baik dari adat istiadat maupun dari budaya yang berkembang saat itu (hlm. 18).



Gambar 2.1. Wayang Punakawan

(<http://2.bp.blogspot.com/Punakawan1.jpg>)

Sedangkan Suwandono, Dhanisworo, dan Mujiyono menambahkan dalam bukunya dijelaskan bahwa Tokoh-tokoh wayang punakawan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Semar di dalam pedalangan sangat terkenal menjadi punakawan trah Pandawa yang memberi jalan dan bimbingan bagi para satriya. Membenarkan yang salah dan meluruskan tindak-tindak yang akan menuju kepenyelewengan kebaikan. Diceritakan mempunyai anak bernama : Gareng, Petruk, dan Bagong.
2. Gareng disebutkan sebagai anaknya semar dan masuk dalam golongan punakawan (jawa) dagelan/pelawak. Wujudnya digubah serba cacat, matanya juling, hidung bulat, tak berleher, perut gendut, kaki pincang, tangannya bengkok.
3. Petruk adalah punakawan (jawa) dipihak keturunan/trah jawa wiratadya. Petruk tidak ada disebutkan dalam kitab mahabarata. Jadi jelas, bahwa kehadirannya didalam pedalangan merupakan gubahan asli jawa.
4. Bagong artinya dari kata belakang anak terakhir. Bagong terjadi dari bayangan *Sanghyang Ismaya* atas sabda *Sanghyang Tunggal*, ayahnya.

2.1.2. Wayang Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti

Junaidi (2011) Menjelaskan Wayang merupakan karya seni tradis memiliki kandung nilai yang sangat kompleks dan pantas dijadikan sebagai cermin bagi manusia atau wayang merupakan cerminan kehidupan manusia yang multi kultur. Untuk itu, maka perlu dikenalkan, dipahami, dan diaplikasikan kepada generasi muda sebagai pemegang estafet budaya bangsa di masa mendatang. Tentu saja

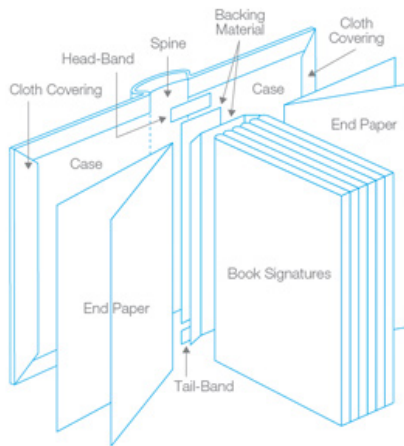
upaya ini harus diikuti dengan suatu metode yang tepat agar hasilnya bisa efektif dan efisien, yakni dengan cara memformula wayang sesuai dengan tingkat perkembangan fisik dan jiwa kaum remaja. Deskripsi bentuk dan karakter disampaikan dengan bahasa Indonesia, Jawa Ngoko, dan Jawa Krama Madya, dengan harapan dapat diapresiasi oleh generasi muda di Indonesia yang akan tetap selalu mempertahankan jiwa kesatuan dan persatuan. Dengan demikian, maka wayang ini hadir dalam kemasan khusus untuk kaum muda, agar dapat dijadikan sebagai media pendidikan budi pekerti yang searah (hlm. 12).

2.2. Buku

Rustan (2009) menjelaskan bahwa buku berisi lembaran halaman. Buku biasa dimanfaatkan sebagai media informasi. Jenis - jenis pada buku adalah buku cerita (komik, novel) buku-buku tebal (kamus, ensiklopedia, buku telepon), terbitan berkala (majalah, *annual report*, *company profile*, dan katalog produk) (hlm. 122). Sedangkan Haslam (2006) menambahkan buku merupakan wadah portable yang terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak dan dijilid digunakan untuk melestarikan, mengumumkan, menguraikan secara rinci, dan memberikan pengetahuan kepada pembaca di seluruh ruang dan waktu (hlm. 9).

2.2.1. Anatomi buku

Haslam (2006) menjelaskan sebuah buku terdiri dari *Spine*, *head band*, *hinge*, *head square*, *front pastedown*, *cover*, *foreedge square*, *front board*, *tail square*, *endpaper*, *head*, *leaves*, *back pastedown*, *back cover*, *foreedge*, *turn in*, *tail*, *fly leaf*, dan *foot* (hlm. 20).



Gambar 2.2. Anatomi Buku

(<http://www.ibookbinding.com/wp-content/uploads/2014/09/Book-Anatomy.jpg>)

2.3. Ilustrasi

Zeegen (2009) mengatakan ilustrasi merupakan sebuah sarana komunikasi paling langsung yang mudah ditangkap oleh *viewer* yang melihat karya ilustrasi tersebut. Sehingga *illustrator* harus membuat sebuah ilustrasi gambar untuk berbagai media dan memberikan elemen kejutan bagi target *audience* dengan karya yang sangat bermakna (hlm. 6). Sedangkan Brancroft (2006) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah proses penggambaran objek visual dari yang dilihat oleh indera penglihatan yang kemudian diaplikasikan ke media tertentu, dimana sebuah ilustrasi bisa menjadi suatu ciri khas atau karakteristik seorang seniman maupun menjadi media komunikasi pesan terhadap target tertentu (hlm. 53).

2.3.1. Fungsi Ilustrasi

Supriyono (2010) mengatakan fungsi ilustrasi sebagai berikut (hlm. 51).

1. Menarik perhatian pembaca
2. Memperjelas isi yang terdapat dalam teks

3. Membuat pembaca yakin terhadap informasi yang disampaikan melalui teks
4. Menarik minat pembaca untuk membaca judul

2.3.2. Karakter

Tilman (2011) mengatakan dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design*, Bahawa terdapat beberapa hal yang paling banyak dipikirkan seseorang ketika berbicara tentang desain karakter seperti *hero*, *bad guy*, atau *pretty girl*. Desain karakter dapat dijadikan sebagai pencitraan pahlawan yang mana ada keterkaitannya dengan cerita. Sehingga hal tersebut dapat membuat pembaca merasa memiliki pahlawan atau jagoanya dalam cerita tersebut. Desain karakter bisa dijadikan sesuatu yang dapat menarik minat pembaca (hlm. 2).



Gambar 2.3. Bad Guy

(Tillman, *Creative Character Design*, 2011, hlm. 3)

Di sisi lain desain karakter bukan hanya dijadikan sebagai aktor. Karakter juga merupakan representasi atau pencitraan yang dibuat untuk dapat berkomunikasi dengan pembaca secara lebih intim dan intensif. Karena desain karakter merupakan representasi dari seluruh pesan yang ingin disampaikan. Seperti yang dijelaskan oleh Tilman, bahwa dalam perancangan desain karakter terdapat tiga prinsip ciri – ciri kepribadian dari karakter secara fisik, cerita, dan ide yang asli (hlm. 4). Desain karakter yang berdasar pada ide yang asli artinya memiliki ciri tersendiri dan lain dari yang pernah ada sehingga karakter tersebut akan mudah diingat. Desain karakter memiliki peran yang sangat penting dalam perancangan buku remaja karena keterkaitannya dengan karakteristik dan psikologi remaja.

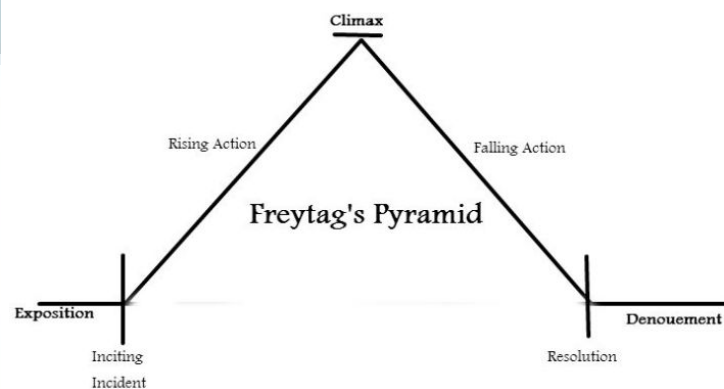
2.4. Plot

Menurut Kobre dalam bukunya yang berjudul “*Videojournalism: Multimedia Storytelling*” (2012) ada sebuah metode pembuatan cerita yang populer dipakai untuk membuat cerita dalam film atau novel yaitu metode *Freytag Pyramid*. Metode ini membantu seorang penulis untuk membagi cerita secara jelas antara pembua, tengah dan akhir cerita. Metode plot ini juga membantu seorang penulis untuk membuat cerita yang alurnya tidak umum seperti cerita – cerita lainnya (hlm. 6).

Berikut ini adalah penjelasan tahapan dari metode *Ferytag Pyramid* :

1. *Exposition*, mengatur setiap scene dalam cerita termasuk karakter dan setting lainnya seperti waktu dan lokasi.

2. *Inciting Incident*, dapat disebut juga “the complication” dan pada tahap ini, alur cerita mulai dibubuhi dengan konflik.
3. *Rising Action*, Cerita semakin menarik setelah adanya konflik.
4. *Climax*, bagian cerita dengan ketegangan terbesar dan paling menarik karena terjadinya konflik yang semakin rumit dan meningkatnya rasa penasaran pembaca.
5. *Falling Action*, beberapa kejadian yang terjadi setelah konflik dan merupakan tanda bahwa cerita akan segera berakhir.
6. *Resolution*, Penyelesaian konflik yang dialami oleh karakter utama.
7. *Denouement*, bagian akhir dimana pada bagian akhir ini terkuak beberapa misteri dan rahasia yang ada dalam cerita oleh penulis.



Gambar 2.4. Freytag's pyramid

(<https://theeditinghart.files.wordpress.com/2015/02/freytags-pyramid.jpg?w=748&h=449>)

2.5. *Setting*

Setting atau latar merupakan bagian penting cerita untuk menggambarkan bagaimana situasi yang dialami karakter baik tempat ataupun keadaan. Rokhmansyah (2014). Mengatakan bahwa setting bukan hanya sekedar

background yang menjelaskan tempat kejadian dan kapan kejadian tersebut terjadi. Setting atau latar sendiri memiliki beberapa aspek (hlm. 38).

1. Latar Tempat, yang menggambarkan lokasi terjadinya peristiwa dan dalam sebuah cerita, latar tempat dengan nama – nama tertentu harus disesuaikan dengan sifat dan kondisi geografis tempat yang bersangkutan.
2. Latar Waktu, terbagi menjadi dua yaitu waktu cerita dan waktu penceritaan. Waktu cerita adalah durasi atau lamanya cerita itu terjadi sedangkan waktu penceritaan adalah waktu untuk menceritakan cerita.
3. Latar Suasana atau Sosial, yang menggambarkan kondisi atau situasi sebuah adegan atau konflik baik berupa suasana gembira, sedih, tragis, tegang dan lain sebagainya.

2.6. Psikologi Remaja

Gunarasa dan Gunarasa (2012) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa dalam kehidupan seseorang pada kisaran umur 12 sampai 22 tahun. Masa peralihan antara kehidupan anak dan dewasa. Karakteristik remaja atau ciri – ciri yang biasa melekat pada diri remaja. Remaja biasanya sering mengalami kegelisahan dalam hidup, mengalami pertentangan pendapat dan pandangan, memiliki keinginan besar untuk mengetahui segala sesuatu, berkeinginan melakukan yang diarahkan pada diri sendiri atau orang lain, keinginan besar untuk mengeksplorasi suatu hal, sering melakukan aktivitas berkelompok. Disebutkan bahwa remaja membutuhkan sosok yang terlahir serta dikagumi dan mampu membawa remaja kearah yang lebih positif dan konstruktif (hlm. 67).

2.6.1. Perkembangan Kognitif Remaja

Yusuf (2005) Menjelaskan bahwa tahap berfikir remaja dicirikan dengan kemampuan berfikir secara hipotetis, logis, abstrak, dan ilmiah. Berbagai penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang konsisten antara kemampuan kognitif anak-anak dan remaja. Pada usia remaja, operasi-operasi berpikir tidak lagi terbatas pada objek-objek konkrit seperti usia sebelumnya, tetapi dapat pula dilakukan pada proposisi verbal (yang bersifat abstrak) dan kondisi hipotetik (yang bersifat abstrak dan logis). Pembagian kelompok usia remaja berdasarkan proses perkembangannya (hlm. 184).

1. 11-17 tahun. Remaja awal, perkembangannya terlihat dari fisik serta emosi. Tetapi masa ini masih berprioritas kepada lingkungan sekolah.
2. 18-22 tahun. Remaja akhir, terjadi proses pencarian identitas, bisa menangkap obyek-obyek yang abstrak dan logis. Lalu mempunyai rasa tanggung jawab serta senang berkegiatan kelompok sebagai sumber referensi dalam persepsi dan yang berkaitan dengan gaya hidup.

2.7. *Street Art*

Street art berasal dari dua kata “*street*” yang berarti jalan, dan “*art*” yang berarti seni atau kreatifitas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seni jalanan adalah setiap seni yang dikembangkan di ruang publik yaitu, "di jalanan" yang dipengaruhi oleh unsur-unsur budaya, politik, sosial, tradisi dan nilai-nilai yang ada pada masyarakat perkotaan. Syamsul Barry (2008) menyebutkan bahwa seni jalanan atau seni jalanan merupakan kecenderungan menciptakan karya seni di jalanan. Penempatannya yang tanpa izin merupakan ciri khas seni ini. Sedangkan menurut

peneliti, seni jalanan dapat didefinisikan sebagai seni yang lahir dari problematika masyarakat perkotaan yang kompleks dan menggunakan ruang publik sebagai media berekspresi. Seni diposisikan sebagai sesuatu yang klasik, murni, dan tradisional sehingga dipandang sebagai hal yang konservatif dan sarat dengan nilai pengangungan. Namun nilai-nilai tersebut dapat ditembus oleh seni jalanan, kini masyarakat dapat menikmati seni di tengah kehidupan sehari-hari mereka. Seni menjadi hal yang tidak terpisahkan dan dekat dengan budaya masyarakat khas perkotaan.

Seni jalanan lahir dari respon masyarakat perkotaan terhadap berbagai masalah, sehingga muncul sekelompok orang yang memamerkan seni di tengah masyarakat dengan melakukan kebebasan berekspresi di ruang publik. Pelaku seni jalanan beranggapan seni bukan dinikmati kalangan seniman saja, namun estetika seni dapat dinikmati siapa saja dan dimana saja. Pelaku seni jalanan tidak terbatas pada seniman, namun terdiri dari seluruh lapisan masyarakat.

Tujuan dari seni jalanan beragam, mulai dari bentuk ekspresi seni, perlawanan politis, ajang eksistensi, sampai dengan bentuk perlawanan sistem di masyarakat (hlm. 19).

2.8. Prinsip Desain

Menurut Laurer dan Pentak (2012) dalam penerapan desain membutuhkan beberapa prinsip yang menjadi panduan utama dalam membuat sebuah rancangan desain. Untuk dibuat menjadi sebuah rancangan desain yang sesuai dengan harapan, karena itu diperlukan penggunaan prinsip desain untuk membantu pembuatan rancangan desain (hlm. 28).

2.8.1. Kesatuan (*Unity*)

Menurut Laurer dan Pentak (2012) kesatuan sering disebut harmoni. Kesatuan ini bisa dilihat dari elemen - elemen visual yang terlihat seolah memiliki hubungan dan menjadi sebuah kesatuan. Elemen visual ini dapat berupa gambar, foto, ilustrasi atau tulisan yang memiliki suatu kesatuan yang tergabung dan dapat menyampaikan sebuah makna atau pesan (hlm. 28).

2.8.2. Penekanan (*Emphasis*)

Menurut Laurer dan Pentak (2012) penekanan merupakan salah satu cara yang diciptakan sebagai titik fokus. Penekanan ini dapat dilakukan melalui ukuran, kontras antara tekstur, garis, dan komposisi yang rumit. Titik fokus ini akan tampak ketika satu elemen berbeda dengan yang lainnya. Hal ini yang akan mengganggu pengamatan audiens dan menarik perhatian dari pengamat (hlm. 56 - 58). Supriyono (2010) menambahkan bahwa penekanan atau penonjolan objek bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan menggunakan warna mencolok, ukuran diperbesar, menggunakan huruf ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen - elemen lain. Prinsip ini lebih menekankan pada bagaimana desain tersebut dapat menarik audiens agar tertarik dengan desain tersebut (hlm. 89).

2.8.3. Ukuran (*Scale*)

Menurut Laurer dan Pentak (2012) ukuran atau skala merupakan proporsi dari suatu benda atau objek untuk mengidentifikasi ukuran suatu objek skala besar dan skala kecil. Perbedaan ukuran dalam elemen - elemen atau objek visual dapat memberikan sebuah kesan yang berbeda dan dapat menciptakan sebuah

kedalaman dan pergerakan. Saat ini ukuran atau skala visual sering digunakan sebagai titik fokus utama pada suatu objek (hlm. 70).

2.8.4. Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Laurer dan Pentak (2012) keseimbangan adalah sebagian besar sebuah komposisi. Secara sadar atau tidak seseorang pada saat melihat dunia disekitarnya akan membentuk suatu komposisi pada suatu tata letak atau dalam sebuah karya contohnya sebuah gambar secara keseluruhan dilihat pada sisi kiri dan kanan. Keberadaan objek pada sebuah komposisi membuatnya menjadi seimbang secara visual (hlm. 74).

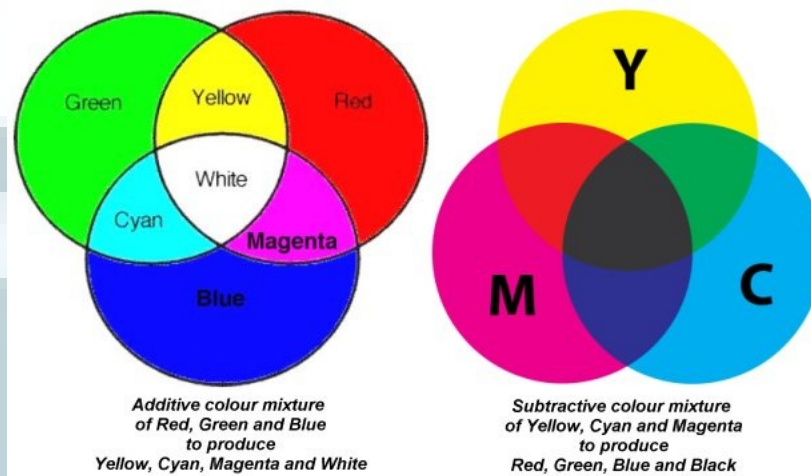
2.8.5. Ritme (*Rhythm*)

Menurut Laurer dan Pentak (2012) ritme sebagai prinsip desain yang berdasarkan pada pengulangan merupakan suatu unsur kesatuan visual yang sering ditampilkan dalam berbagai karya seni. Ritme melibatkan pengulangan dari beberapa elemen desain yang sama atau berbeda tetapi memiliki suatu kesatuan dalam pengulangan bentuk. Konsep ini mengacu pada pergerakan mata, pengamatan dan gerakan, pada saat melihat motif yang berulang sehingga menciptakan suatu ritme atau irama (hlm. 112 - 116).

2.9. Warna

Supriyono (2010) menjelaskan bahwa warna merupakan elemen visual yang paling mudah menarik perhatian audiens. Pemilihan warna yang tepat dapat menciptakan mood dan membuat teks lebih berbicara (hlm. 70). Sedangkan Lidwell, Holden, dan Butler (2010) menjelaskan bahwa dalam desain, warna

digunakan untuk menarik perhatian, menentukan arti, dan meningkatkan estetika. Namun jika digunakan dengan salah, akan merusak keseluruhan desain tersebut (hlm. 48).

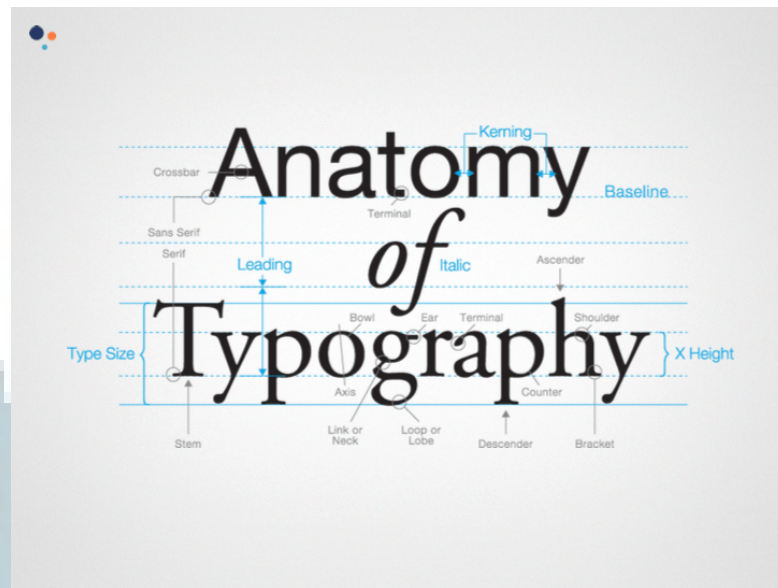


Gambar 2.5. Warna

(<http://watvhistory.com/wp/wp-content/uploads/2013/06/TV2-09-Primary-Colours.jpg>)

2.10. Tipografi

Menurut Poulin (2011) tipografi merupakan desain yang menggunakan bahasa. Terdiri dari huruf, angka dan tanda baca yang digunakan bersamaan untuk menciptakan kata, kalimat, atau paragraf. Tipografi tidak hanya digunakan sebagai penyampaian informasi secara lisan, namun dapat digunakan secara maksimal sebagai sebuah komunikasi visual (hlm. 246).



Gambar 2.6. Anatomy typography

(<http://www.visionpointmarketing.com/sites/default/files/blog/TSlide%2014.png>)

2.10.1. *Legibility* dan *Readability*

Cullen (2005) mengatakan *Legibility and readability* adalah akar dari komunikasi yang ideal. Walaupun istilah tersebut digunakan secara bergantian, ada perbedaan di antara mereka (hlm. 99).

- *Legibility*

Legibility lebih pada kesadaran pada tiap huruf dan posisinya dengan huruf yang lain pada sebuah kalimat. Desain sebuah *typeface* menentukan keterbacaan tersebut.

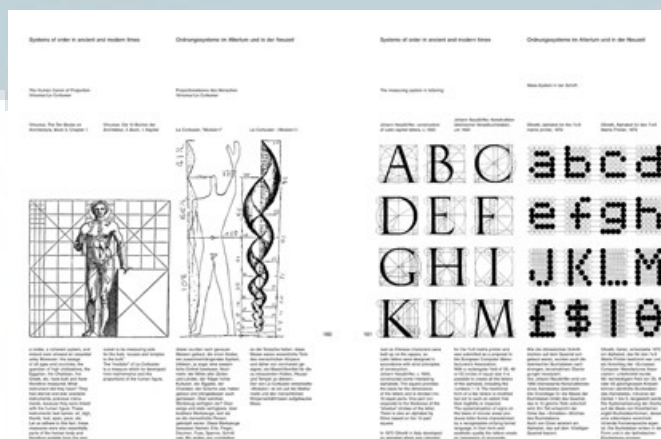
- *Readability*

Readability bergantung pada kemampuan sang desainer untuk bekerja dengan *type* secara efektif. Jika sebuah teks tidak dapat dibaca, maka kemungkinan pilihan

komposisinya salah atau *typeface* yang dipilih tidak terbaca, pada pengaplikasiannya harus dipertimbangkan ulang atau pemilihan *typeface* ulang.

2.11. *Layout*

Rustan (2009) menjelaskan *layout* merupakan tata letak elemen - elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang disampaikan (hlm. 27). Ambrose dan Harris (2011) menambahkan bahwa *layout* merupakan tata cara penempatan teks dengan gambar sehingga terlihat memiliki kolerasi dari keseluruhan tampilan yang ada. Hal ini akan mempengaruhi bagaimana audiens melihat dan memberikan tanggapan pada desain tersebut. Objektif utama dari *layout* adalah mempermudah pembaca dalam melakukan navigasi pada tampilan yang diberikan tersebut (hlm. 8).



Gambar 2.7. Layout

(<https://www.niggli.ch/media.jpg>)

2.11.1. *Grid*

Grid merupakan istilah yang digunakan dalam pembuatan layout. Menurut Rustan (2009) *grid* adalah alat bantu yang mempermudah dalam menentukan tata letak

elemen layout dan mempertahankan konsistensi, khususnya pada desain yang memiliki lebih dari satu halaman (hlm. 68). Sedangkan Menurut Cullen (2005) *grids* adalah garis-garis sumbu yang membuat ruang horizontal dan vertikal pada suatu halaman. Apabila *grids* diposisikan dengan efektif, maka akan mengakomodasi penempatan elemen visual. Bentuk *grids* bervariasi mulai dari ukuran, wujud, bahkan dari tingkatan sederhana hingga rumit, semua tergantung dari jumlah informasi yang akan dikooerasikan ke dalam desain. (hlm. 54).

An excessive attachment to and fascination with the shape of letters, often to the exclusion of other interests and object choices. Typographers usually do penitence and alone.	typophilia	Various forms of dyslexia appear among populations exposed to typography for long periods of time. Listed here are a number of frequently observed afflictions.	
			Common typographic disorders
	typophobia		Various forms of dyslexia appear among populations exposed to typography for long periods of time. Listed here are a number of frequently observed afflictions.
		typochondria	
Common typographic disorders			

Gambar 2.8. Grid

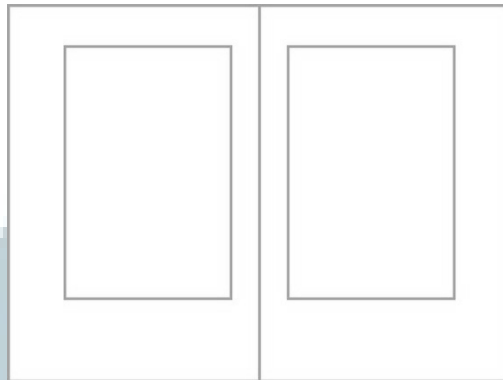
(http://www.thinkingwithtype.com/images/Thinking_with_Type_Grid_14.gif)

2.11.2. Jenis-jenis Grid

Beberapa jenis grid yang dapat diterapkan dalam proses *layouting* menurut Cullen (2005), seperti; *Single column grids*, *multiple column grids*, *modular grids*, *alternative grids*, dan *breaking the grid* (hlm. 62-70).

- *Single Column Grids*

Single column grid adalah struktur sistem yang paling dasar. Pada jenis ini menyediakan komposisi framework yang sederhana, cocok untuk mempresenatsikan teks banyak yang berkelanjutan.



Gambar 2.11. *Single Colum Grids*

(Sumber: Cullen, Layout Workbook, 2005, hlm. 62)

- *Multiple Column Grids*

Multiple column grids memiliki beberapa interval ruang, menyediakan pilihan komposisi yang tak terhingga. Pada jenis ini fleksibel dan dapat mengakomodasikan banyak elemen visual. *Mutiple column grid* cocok untuk proyek berisi konten yang bervariasi.



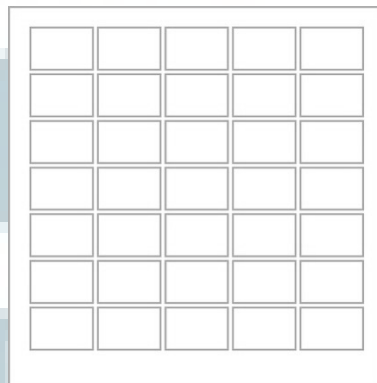
Gambar 2.10. *Multiple Column Grids*

(Sumber: Cullen, Layout Workbook, 2005, hlm. 64)

- *Modular Grids*

Modular grids adalah eksistensi dari *multiple column grids* dengan tambahan *flowline* horizontal yang membagi halaman menjadi spesial dengan area aktif pada

halaman yang mengakomodasi elemen visual. *Modular grids* cocok untuk proyek berisi konten yang bervariasi sama seperti *multiple column grid*.

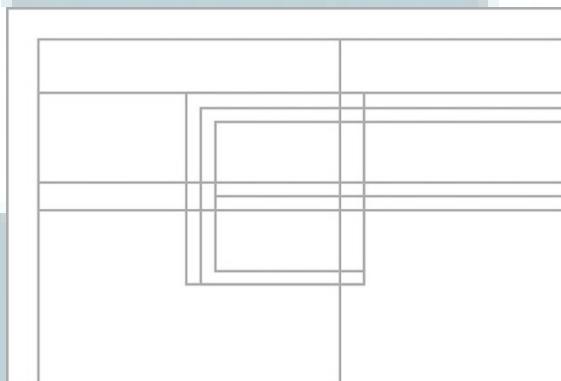


Gambar 2.11. *Modular Grids*

(Sumber: Cullen, Layout Workbook, 2005, hlm. 66)

- *Alternative Grids*

Alternative grids biasanya longgar dan organik, sangat bergantung pada penempatan elemen visual yang intuitif.

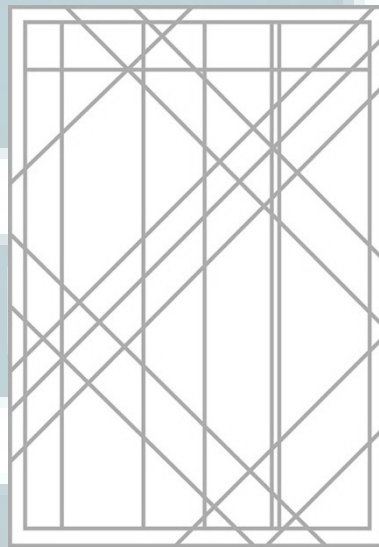


Gambar 2.12. *Alternative Grids*

(Sumber: Cullen, Layout Workbook, 2005, hlm. 68)

- *Breaking The Grids*

Tidak ada *grids* yang absolut atau beraturan, yang mengartikan tidak harus mengikuti aturan *grids* yang telah ada dalam proses *layouting* akan tetapi akan membuat komposisi terlihat buruk jika tidak terkontrol dengan baik.



Gambar 2.13. *Breaking The Grids*

(Sumber: Cullen, Layout Workbook, 2005, hlm. 70)

2.12. Penjilidan (*Binding*)

Untuk membuat sebuah buku yang siap dipublikasikan, maka lembar - lembar hasil cetak perlu disatukan menjadi kesatuan dengan metode penjilidan. Menurut Johansson, Lundberg dan Ryberg (2011) penjilidan adalah proses penggabungan sejumlah lembar yang telah dicetak satuan menjadi sebuah kesatuan dengan menggunakan jilid jahit kawat, jilid spiral, jilid sampul tipis atau jilid sampul tebal (hlm. 342).

2.12.1. Segel Benang (*Thread Sealing*)

Johansson, Lundbern dan Ryberg (2011) menjelaskan segel benang merupakan penggabungan antara teknik jahit benang (*thread sewing*) dan jilid lem (*glue*

binding). Penjahitan dilakukan pada mesin lipat yang telah dimodifikasi, dimana pelipatan dan penjahitan dilakukan secara bersamaan pada mesin. Teknik ini dilakukan dengan melipat kertas menjadi beberapa bagian dengan ketebalan yang sama rata dan menjahitnya, kemudian pada bagian lipatan akan diberikan lem, sehingga semua bagian lipatan – lipatan kertas bisa menyatu dengan punggung buku (hlm. 354).

2.12.2. Penyampulan (*Covering*)

Johansson, Lundberg dan Ryberg (2011) menjelaskan penyampulan adalah istilah untuk melampirkan sebuah sampul untuk membuat buku dengan sampul tipis (*softcover book*). Sampul biasanya merupakan lembaran yang dibuat sedikit lebih lebar dibandingkan dari badan buku. Penyampulan biasanya dilakukan dengan menggunakan mesin pengeleman, bahkan ketika buku penjilidan buku tersebut memakai teknik jahit benang atau segel benang (hlm. 354).

2.13. *Finishing*

Dameria (2008) mengatakan ibarat sebuah tanpa *make-up*, akan terlihat kurang cantik, begitu pula halnya dengan *Finishing*. Peran *Finishing* sebagai proses akhir dari proses cetak sangatlah penting dalam menghias “wajah” hasil cetak supaya terlihat cantik dan menarik. *Finishing* atau Proses penyelesaian pada industri percetakan tergantung fokus dari percetakan tersebut. Percetakan buku, percetakan *Offset packaging*, percetakan *Flexible packaging* (berbahan plastik), dan Label akan memiliki proses *Finishing* yang berbeda pula (hlm. 136).

2.13.1. Efek-Efek *Finishing*

Dameria (2008) menjelaskan ada bermacam – macam efek-efek *Finishing* (hlm. 142).

1. *Foil Stamping*, Teknik cetak dengan panas yang menghasilkan detail lapisan warna metalik.
2. *UV Varnish*, adalah lapisan yang menghasilkan detil bahan cetakan terlihat mengkilap, *doff* semi transparan, atau *matte*.
3. *Die Cutting*, dipakai untuk menghasilkan bentuk dan ukuran yang khusus pada barang cetakan.
4. *Blind Emboss / Deboss*, Efek tekanan kuat yang dipergunakan pada permukaan cetakan untuk menghasilkan efek timbul / *emboss* atau sebaliknya (*deboss*).