



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 Teori Video Game

Thompson, J. (2007) mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas sukarela atau kegiatan yang dilakukan dalam suatu tempat tertentu yang tetap, sesuai dengan aturan yang diterima secara bebas tetapi mengikat, memiliki tujuan tersendiri dan disertai dengan perasaan senang, tegang dan sukacita. Definisi bermain ini mencakup permainan apa saja, dari permainan tradisional hingga *video game* (hlm12).

2.1.1. Tujuan dan Hadiah

Menurut Thompson, J. (2007), aspek penting dari permainan adalah bahwa ia memiliki tujuan yang pasti, dan mencapai hal ini biasanya memungkinkan seseorang untuk menang. Tujuan dapat mencakup menyingkirkan pemain lain dari permainan, mencapai target yang teridentifikasi (misalnya dengan mengumpulkan sejumlah poin), memenangkan perlombaan, atau mengumpulkan token jenis tertentu.

Banyak permainan modern baik digital dan non-digital, tidak bergantung pada kemenangan sebagai hadiah tunggal tetapi dirancang agar semua pemain dapat memperoleh kenikmatan dari proses bermain *game*. Ini adalah faktor penting untuk diingat. Para pemain *game* akan menginginkan pengalaman yang menantang dan menyenangkan tidak peduli apapun hasilnya. (hlm13)

2.1.2. Platform

Menurut Thompson, J. (2007), setiap *platform* memiliki kekuatan dan kelemahan yang berbeda-beda. Macam-macam *platform video game* adalah Konsol, PC, handheld, dan ponsel. (hlm 42)

2.1.2.1. Konsol

Konsol merupakan *platform* paling populer dari semua *platform video game*. Hal ini dikarenakan memiliki anggaran pemasaran dan nama-nama perusahaan *game* besar, serta menghasilkan pendapatan terbanyak. Konsol juga menawarkan input standar ke *video game* yang dimainkan melalui *controller*. Walaupun banyak variasi konsol bermunculan, pada intinya mereka memiliki cara kerja yang sama. Konsol *video game* yang ada pada tahun 90-an antara lain sebagai berikut: (hlm 42)

1. Nintendo Entertainment System (NES)



Gambar 2.1 Konsol Video Game Famicom dan NES

(Sumber: www.wikipedia.org)

Menurut Sloan, D. (2013), Nintendo pertama kali meliris konsol yang bernama *Family Computer* (Famicom) pada 15 Juli 1983 di Jepang. Cara kerja konsol ini berupa menggunakan *cartridge*, dikendalikan dengan kontroler jarak jauh, dan

menggunakan unit CPU untuk memproses gambar yang menyalurkan video, grafik, dan suara yang keluar menuju TV yang terhubung. Pada tahun 1985, Nintendo merilis konsol ini ke luar negeri dengan mendesain ulang bentuk konsol dan mengubah namanya menjadi *Nintendo Entertainment System* (NES). Setelah perilisannya jumlah konsol NES beserta kaset gamenya telah terjual sebanyak 700 game dan 500 juta unit konsol. Konsol Famicom secara resmi berhenti diproduksi pada tahun 1994. Salah satu game yang paling sering dimainkan adalah *Super Mario Bros.* (hlm 82-83)

2. Sega Genesis



Gambar 2.2 Konsol *Video Game* Sega Mega Drive dan Sega Genesis

(Sumber: www.wikipedia.org)

Menurut Sloan, D. (2013), pada tanggal 29 Oktober 1988, Sega merilis konsol bernama Sega Mega Drive di Jepang. Konsol ini pertama kali dapat menampilkan efek grafik 16-bit yang menjadikannya terkenal menyaingi NES pada saat itu. Pada tanggal 14 Agustus 1989, konsol Sega Mega Drive rilis di Amerika dengan mengubah model konsol dan nama menjadi Sega Genesis. (hlm 64)

3. Super Nintendo *Entertainment System* (SNES)



Gambar 2.3 Konsol *Video Game* NES

(Sumber: www.wikipedia.org)

Menurut Parkin, S. (2014), pada tahun 1990, Nintendo melakukan *upgrade* pada konsol *Nintendo Entertainment System* (NES) yang awalnya menggunakan sistem grafik 8-bit menjadi konsol *Super Nintendo Entertainment System* (SNES) dengan menggunakan sistem grafik 16-bit. Konsol ini dapat menghasilkan warna sebanyak 32.000 macam serta dapat menampilkan efek grafik 3D, contohnya pada *game Donkey Kong Country*. Salah satu hal yang dipertahankan pada konsol SNES adalah memori CPU tetap rendah yang bertujuan menghemat biaya produksi. Meskipun begitu konsol ini tetap laris di pasaran menyaingi Sega Genesis dengan penjualan sebanyak 49, 10 juta unit. (hlm 83)

4. Playstation



Gambar 2.4 Konsol *Video Game* PSOne dan PSX

(Sumber: www.wikipedia.org)

Menurut Parkin, S. (2014), konsol PlayStation (PS) diluncurkan perdana oleh Sony di Jepang pada tanggal 3 Desember 1994 dan di Amerika Serikat pada 9 September 1995. Ini merupakan konsol *video game* pertama yang menggunakan *Compact Disk* (CD) sebagai media kaset *video game*, serta memiliki efek grafik 32-bit yang lebih baik pada saat itu. PlayStation (PS) memiliki dua varian yaitu PSX yang berukuran besar dan PSOne yang berukuran lebih kecil. PlayStation (PS) juga memiliki *memory card* yang dapat menyimpan proses game yang sedang dimainkan. (hlm 101-102)

2.1.2.2. PC



Gambar 2.5 *Personal Computer (PC)*

(Sumber: www.store.hp.com)

Menurut Thompson, J. (2007), PC merupakan *platform* terpopuler kedua setelah konsol. Pengembangan *game* untuk PC sering bersinambungan dengan pengembangan *game* untuk konsol, hal ini dikarenakan banyak *franchise video game* konsol yang dapat dimainkan di lebih dari satu *platform* dan *platform* tersebut adalah PC atau dikenal dengan istilah *multiplatform*. *Game* PC biasanya dimainkan dengan *keyboard* dan *mouse*, sehingga *genre game* yang paling banyak di PC adalah *game* FPS dan RTS. Pada sisi atas, *game* PC dapat dijual melalui web di portal khusus, didistribusikan sebagai *shareware*, atau dikirim di sampul majalah PC. (hlm 42)

2.1.2.3. *Handheld*



Gambar 2.6 *Handheld* Game Boy

(Sumber: nintendo.wikia.com)

Menurut Thompson, J. (2007), *Handheld* adalah sebuah platform *video game* portabel dengan sebuah layar *built-in*, kontroler dan pemutar suara dalam satu unit. Platform *handheld* berukuran lebih kecil ketimbang konsol *video game* rumahan serta dapat dibawa kemana pun dan dimainkan pada setiap waktu atau tempat. Salah satu platform *handheld* yang terkenal adalah Game Boy keluaran Nintendo. (hlm 44)

2.1.2.4. Ponsel



Gambar 2.7 Ponsel *Smartphone*

(Sumber: www.wikiba.asia)

Menurut Thompson, J. (2007), ponsel adalah *platform* terbaik ketiga untuk bermain *video game*. *Game* ponsel mencakup berbagai macam produk, mulai dari *game* teks berbasis SMS hingga judul-judul konsol-gaya kelas atas. Mereka biasanya menggunakan salah satu dari dua bahasa pemrograman yaitu *Java* atau "*native*". (hlm 45)

2.1.3. Genre

Adams, E (2014) mengatakan, bahwa *developer*, penjual, dan pemain *video game* mengklasifikasikan *video game* ke dalam beberapa *genre* sehingga mereka dapat dengan mudah menggambarkan jenis *game* apa yang ditawarkan tanpa harus menjelaskan detailnya. Selama bertahun-tahun, sejumlah *genre video game* standar telah berevolusi, meskipun ada banyak *game* yang tidak cocok dengan salah satu dari mereka atau berkolaborasi dengan lebih dari satu *genre*. Klasifikasi juga berubah dari waktu ke waktu, disertai dengan beberapa *genre* tertentu yang hanya ada di *platform video game* tertentu. Macam-macam *genre* utama *video game* adalah *shooting*, *action*, *platform*, strategi, *role-playing game*, *sport*, konstruksi dan simulasi, *adventure*, dan *puzzle*. (hlm 67)

1. Shooting

Dalam *video game shooting*, pemain bermain menggunakan senjata api virtual dan sejenisnya. Oleh karena itu membidik menjadi keterampilan utama yang harus diperhatikan, terutama jika *game* tersebut menyediakan amunisi terbatas. Dalam *game shooting*, pemain harus memusatkan perhatian pada dua tempat sekaligus yaitu area di sekitar *avatar* pemain dan target. *Game shooting* dapat

dibagi menjadi *shooter* 2D dan *shooter* 3D, yang salah satu *subgenre* yang paling terkenal adalah *first person shooter* (FPS). (hlm 69)



Gambar 2.8 Video Game Doom

(Sumber: www.kotaku.com)



Gambar 2.9 Video Game Doom (2016)

(Sumber: www.extremetech.com)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Action

Video game action termasuk permainan tantangan fisik. Selain itu juga terdapat menggabungkan teka-teki, ras, dan berbagai tantangan konflik, biasanya di antara sejumlah kecil karakter. *Game action* sering kali berisi tantangan sederhana, seperti mengumpulkan objek. Di dalam *video game action* jarang terdapat tantangan strategis atau konseptual. *Game action* dapat dibagi lagi menjadi berbagai *subgenre*. Dua yang paling dikenal adalah *game platform* dan *game fighting*. (hlm 70)



Gambar 2.10 *Video Game* Street Fighter II

(Sumber: www.gamefabrique.com)



Gambar 2.11 *Video Game* Street Fighter V

(Sumber: www.videogamer.com)

3, Platform Game

Game platform atau nama lainnya *side scrolling* adalah permainan kartun di mana *avatar* bergerak meskipun hanya secara horizontal, melompat keatas dan kebawah *platform* dengan ketinggian yang berbeda, sambil menghindari rintangan dan melawan musuh. *Avatar* memiliki kemampuan lompatan khusus dan tidak dapat dirugikan oleh jatuhnya jarak. Sebagian besar tindakan pemain terdiri dari lompatan, melakukan gerakan khusus seperti bergerak secara vertikal, melakukan lompatan dinding, dan juga *environment* yang tampak hidup seperti *platform* goyang dan hembusan angin. *Game platform* menggunakan hukum fisika yang tidak realistis. Biasanya avatarnya bisa mengubah arah bergerak di udara. (hlm 71)



Gambar 2.12 Video Game Super Mario Bros

(Sumber: Super Mario: Mario Time!)



Gambar 2.13 Video Game New Super Mario Bros DS

(Sumber: www.cnn.com)

4. Strategi

Game strategi termasuk tantangan logistik strategis (alami), taktis, dan sistematis. *Game* ini juga menawarkan fitur ekuasi ekonomi dan eksplorasi untuk memperpanjang durasi *game* dan memberinya lebih banyak variasi bermain. Sesekali, juga terdapat tantangan fisik yang memiliki tujuan khusus tetapi hal ini sering mengganggu pemain yang berpikiran strategis.

Definisi ini membedakan *game* strategi dari *game* puzzle yang menyerukan perencanaan tanpa adanya konflik, dan dari simulasi konstruksi dan manajemen kompetitif yang memerlukan perencanaan tetapi bukan aksi langsung terhadap lawan. (hlm 72-73)



Gambar 2.14 Video Game Warcraft II

(Sumber: www.oldpcgaming.net)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.15 Video Game Clash of Clans

(Sumber: www.geek.com)

5. Role-Playing Game RPG

Role-playing game (RPG) memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan dunia *game* dalam berbagai cara yang lebih luas daripada kebanyakan *genre* lain dan memiliki konten yang lebih kaya yang dibandingkan *genre game* lainnya. Kebanyakan RPG juga menawarkan pengalaman yang mustahil di dunia nyata seperti perasaan tumbuh dari orang biasa menjadi pahlawan super dengan kekuatan yang luar biasa. Bagian penting dari *game* RPG adalah pencarian terhadap suatu barang atau orang, atau cerita tentang perkembangan karakter utama permainan. Pencarian biasanya membutuhkan beberapa pertempuran, dan aturan *game* dirancang untuk mendukungnya. Aturannya juga menentukan bagaimana perkembangan karakter terjadi dari awal hingga akhir. *Game* RPG yang sukses tergantung pada cerita yang menarik dan jalur perkembangan karakter yang bermanfaat.

Kebanyakan *game* RPG melibatkan penantang taktis, logistik, dan eksplorasi. Selain itu juga memiliki tantangan ekonomi seperti mengumpulkan jorahan dan memperdagangkannya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik. Kadang - kadang terdapat teka - teki dan konseptual melalui pilihan berbasis *turn base* untuk pemain. (hlm 73-74)



Gambar 2.16 *Video Game* Final Fantasy VII

(Sumber: www.store.steampowered.com)



Gambar 2.17 *Video Game* Final Fantasy XV

(Sumber: www.rpgsite.net)

6. Sport

Game sport merupakan *game* simulasi dari olahraga sungguhan. Tidak seperti kebanyakan *game* lain, yang berlangsung di dunia yang jarang diketahui pemain, *game sport* mensimulasikan dunia yang diketahui banyak pemain pada pertandingan olahraga seperti di kehidupan nyata. Misalnya merasakan seperti apa menerbangkan pesawat jet tempur, atau menjadi pemain sepakbola profesional dan permainan olahraga lainnya. (hlm 74-75)



Gambar 2.18 Video Game J.League Jikkyou Winning Eleven

(Sumber: www.store.coolrom.com)



Gambar 2.19 Video Game Pro Evolution Soccer 2018

(Sumber: www.redbull.com)

7. Konstruksi dan Simulasi

Game konstruksi dan simulasi, juga disebut *construction and simulation manajemen* (CMSs), menawarkan pemain kesempatan untuk membangun sesuatu, seperti kota, ketika beroperasi dalam batasan ekonomi. Tujuan pemain bukan untuk mengalahkan musuh tetapi untuk menciptakan sesuatu dalam konteks proses yang sedang berlangsung. Semakin baik pemain memahami dan mengontrol prosesnya, semakin banyak kesuksesan yang dia miliki dalam membangun di dalam *game* tersebut. *Game* CMS biasanya menyertakan mode konstruksi *free-roam*, di mana pemain dapat membangun hal - hal dengan cara apa pun yang dia suka, dan skenario yang dibangun sebelumnya untuknya untuk dikelola. Kebanyakan *game* CMS memiliki dua fitur yaitu fitur untuk membangun dan fitur untuk mengelola. Proses pembangunan yang sebenarnya biasanya merupakan mekanisme *point-click* yang mudah, tetapi pengelolaannya bisa sangat rumit. *Game* ini menawarkan tantangan ekonomi dan konseptual. Hanya saja jarang melibatkan konflik atau eksplorasi, dan hampir tidak pernah ada tantangan fisik. (hlm 76-77)



Gambar 2.20 Video Game SIM City

(Sumber: www.blog.cog-studio.com)



Gambar 2.21 Video Game SIM City Buildit

(Sumber: www.flickr.com)

8. Adventure

Game adventure sangat berbeda dari kebanyakan *game* lain di pasaran. *Game adventure* bukanlah *game* kompetisi atau simulasi. *Game adventure* tidak menawarkan fitur mengelola atau mengalahkan lawan melalui strategi dan taktik. Sebaliknya, *game adventure* adalah *game* interaktif tentang karakter yang dikendalikan oleh pemain. Karakter ini adalah *avatar* pemain, tapi dia lebih dari sekadar perwakilan pemain. Dia adalah orang fiktif di dalam dirinya sendiri, seorang protagonis, pahlawan dalam cerita. Selain *game adventure*, fitur ini juga dimiliki oleh *game* RPG. *Game* RPG biasanya memiliki sistem perkembangan karakter dengan jumlah besar (*level*, senjata, *skill*, dan sebagainya), sementara *game adventure* tidak terdapat fitur perkembangan karakter. (hlm 77)



Gambar 2.22 Video Game Crash Bandicoot

(Sumber: www.tilt.fi)



Gambar 2.23 Video Game Crash Bandicoot N Sane Trilogy

(Sumber: www.game.co.uk)

9. Puzzle

Dalam *game puzzle*, memecahkan teka-teki adalah cara bermainnya, meskipun teka-teki tersebut ada dalam alur cerita atau mengarah ke tujuan yang lebih besar. *Game puzzle* biasanya menyediakan serangkaian tantangan teka - teki yang bervariasi. Jenis teka-teki yang ditawarkan seperti mengenali pola, membuat deduksi logis, memahami suatu proses, atau mencari objek tersembunyi. Kebanyakan *game puzzle* memberikan petunjuk yang harus diurai atau dipecahkan untuk memenuhi kondisi menang. (hlm 78)



Gambar 2.24 Video Game Puzzle Bobble

(Sumber: www.bubbleshooter.net)



Gambar 2.25 Video Game Candy Crush

(Sumber: www.comingsoon.net)

2.2. Teori Ilustrasi

Menurut Supriyono, R. (2010), pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik untuk pembaca. (hlm51)

Fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eye-catcher*. Sejalan dengan munculnya berbagai software pengolah gambar, saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan gambar manual. Pada prinsipnya semua elemen visual dapat digunakan sebagai ilustrasi. Semua teknik dapat dilakukan untuk mewujudkan ide.

Desain yang tidak disertai ilustrasi cenderung membosankan, kurang inovatif, dan tidak menarik. Adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan, sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca. Namun demikian, ilustrasi yang kurang berkualitas justru dapat menghancurkan citra. Ada beberapa kriteria yang dapat dijadikan patokan sebagai ilustrasi yang efektif yaitu: komunikatif, informatif, mudah dipahami; menggugah perasaan dan hasrat; ide baru dan orisinal; memiliki daya pikat yang kuat; serta foto atau gambar memiliki kualitas baik.

Bentuk ilustrasi dalam desain komunikasi visual tidak selalu berupa gambar, namun bisa berupa foto, goresan abstrak, garis, warna, tekstur, huruf, dan sembarang elemen visual yang dapat mendukung tujuan komunikasi dan estetika. Di komputer banyak tersedia elemen visual yang siap pakai, seperti *clip art*, *texture*, *pattern*, dan *dingbat* (jenis font berupa gambar atau simbol). Desainer

profesional umumnya tidak memiliki ide yang orisinal namun memiliki keunikan tersendiri. (hlm 169-170)

2.2.1. Peran Ilustrasi

Menurut Supriyono, R. (2010), Adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan dan sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca (*attention grabber*). Secara umum desain komunikasi visual yang tidak disertai ilustrasi cenderung monoton, kurang informatif, kurang menyenangkan, dan tidak memiliki unsur *eye catcher*. Bagaimana ilustrasi yang dianggap berkualitas? Pertanyaan ini tidak mudah dijawab sebab setiap orang memiliki pendapat yang berbeda.

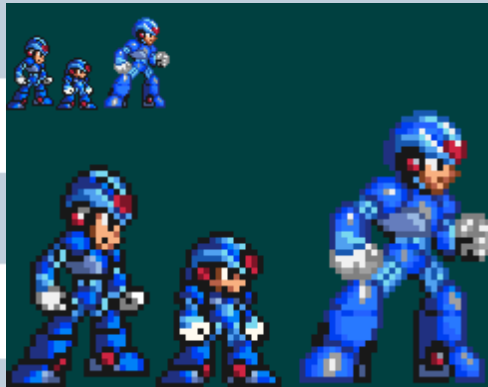
Tujuan adanya ilustrasi antara lain:

- Menangkap perhatian pembaca
- Memperjelas isi yang terkandung dalam teks (*body copy*)
- Menunjukkan identitas perusahaan
- Menunjukkan produk yang ditawarkan
- Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks
- Membuat pembaca tertarik untuk membaca judul
- Menonjolkan keunikan produk
- Menciptakan kesan yang mendalam terhadap produk atau pengiklan (hlm 50-52)

2.2.2. Jenis Ilustrasi

Menurut Silber, D. (2016), salah satu jenis ilustrasi adalah sebagai berikut:

Pixel Art



Gambar 2.26 Gambar Pixel Art

(Sumber: <http://fav.me/daptj62>)

Pixel Art adalah karya seni yang dibuat dengan *software* komputer dimana gambar dibuat dalam tingkatan pixel, yaitu elemen terkecil dalam sebuah gambar yang ditampilkan dalam layar komputer. *Pixel Art* umumnya digunakan pada *video game* jaman dahulu ketika pada saat itu layar dan komputer memiliki kemampuan yang terbatas untuk menampilkan grafis *video game*. (hlm xi, xv)

Pada awal kemunculan *video game* para *game developer* menggunakan gaya visual *Pixel Art* karena terbatasnya teknologi yang dapat menghasilkan kualitas gambar yang maksimal serta terbatasnya memori komputer untuk menyimpan data *video game* pada saat itu. Para *game developer* merancang tampilan visual sesederhana mungkin sehingga *video game* yang mereka buat dapat dimainkan dengan mudah dan tetap menarik bagi para *gamer*. Dengan terbatasnya teknologi dan dengan jumlah *video game* yang tidak terlalu banyak

pada saat itu mengakibatkan para *gamer* memiliki keterikatan yang kuat dengan *video game* dan gaya visual *Pixel Art* yang saat itu digunakan dalam *video game* tersebut. (hlm 1-5)

2.3. Teori Perancangan Buku

2.3.1. Anatomi Buku

Lupton, E. (2008), mengatakan bahwa buku memiliki 3 bagian utama yaitu awal, tengah, dan akhir. Pada masing-masing bagian juga terdapat unsur yang terdapat di dalamnya. (hlm32)

1. Awal

Bagian awal berisi halaman judul, halaman copyright, kata pengantar, dan daftar isi. Berikut ini penjelasan singkat tentang bagian-bagian awal buku.

a. Halaman judul

Halaman judul memuat judul, nama penulis dan logo penerbit.

b. Halaman *copyright*

d. Kata Pengantar

Kata pengantar biasanya disusun oleh penulis sendiri. Didalam kata pengantar, penulis menyajikan tujuan penulisan buku, pokok pikiran buku, dan method yang digunakan. Kata pengantar merupakan kunci bagi pembaca untuk memahami ruang lingkup dan ciri karya penulis.

e. Daftar Isi

Semua buku memiliki daftar isi. Tujuan daftar isi adalah menunjukkan sekilas apa yang ada di dalam buku. Di dalam daftar isi, pengarang menyajikan semua bab, sub-bab, dan lain-lain.

2. Isi

Bagian isi terdiri dari pendahuluan, judul bab, serta penomoran bab dan subbab

a. Pendahuluan

b. Judul bab, subbab, dan subsubbab

Bab menurut leksikografik didefinisikan sebagai pembagian utama buku.

c. Penomoran bab dan subbab.

3. Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar isi, daftar istilah dan index.

a. Daftar isi

Daftar isi merupakan daftar buku yang dirujuk oleh penulis.

b. Daftar Istilah

c. Indeks

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Menurut Iyan, W. (2007), buku memiliki 3 bagian luar yang umumnya dibagi menjadi:

a. Sampul Depan

Sampul depan buku biasanya terdiri dari judul, nama penulis, penerbit dan edisi. Bagian yang penting dari sampul buku adalah judul buku. Judul buku memegang peranan penting karena menggambarkan sekilas isi buku.

Judul berarti nama yang diberikan untuk menunjukkan sebuah buku. Judul terdiri atas tiga jenis, yaitu judul umum, judul bab dan sub-bab. Judul umum tampak pada halaman sampul. Judul bab umumnya dapat dilihat di dalam buku.

b. Punggung Buku

Punggung buku terdiri atas judul buku, nama penulis dan logo penerbit. Penulis tidak perlu membuatnya karena penerbitlah yang akan membuatnya.



Gambar 2.27 Bagian Punggung Buku

(Sumber: reprog.wordpress.com)

c. Sampul Belakang

Sampul belakang buku berisi sinopsis, logo dan nama penerbit dan *barcode*.

Bagian yang cukup penting dari sampul belakang adalah sinopsis.

2.3.2. *Layout*

Menurut Smashing Magazine Team (2011), *layout* buku lebih dari sekadar gambar dan tipografi. Tujuan dibuatnya *layout* pada buku adalah untuk membimbing pembaca ke baris kalimat, paragraf, bab, atau bagian tertentu tanpa mengganggu aliran teks dan menjaga agar halaman tidak tampak berlebihan.

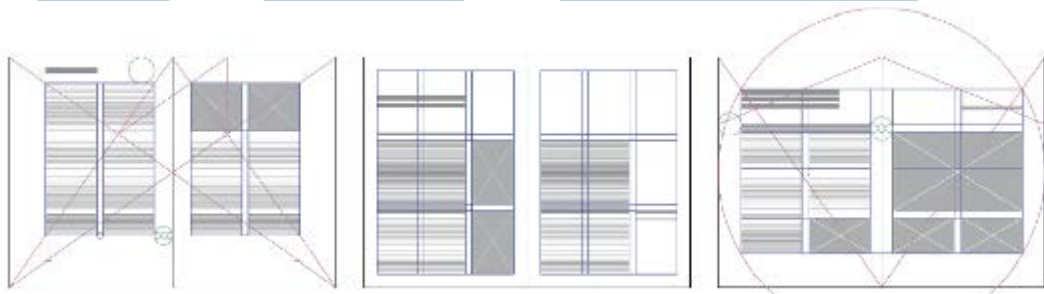
Layout dibuat dengan memperhatikan elemen seperti kerning, pelacakan teks, penghubungan kata-kata dan jeda. Hal-hal ini harus diperhatikan karena jika ditangani dengan buruk, dapat menyela aliran membaca karena sebagian besar pembaca tidak nyaman membacanya. (hlm334)

2.3.3. *Grid*

Menurut Landa, R (2011), Sebuah struktur grafis seperti *grid*, digunakan untuk mengatur penempatan elemen visual menggabungkan panduan yang secara alami memungkinkan untuk penyelarasan (hlm 82).

Struktur *grid* ditentukan secara longgar pada persamaan matematika menggunakan *golden ratio*, yang akan membantu desainer menentukan proporsi teks terbaik untuk format halaman. Setelah desainer mengatur elemen di halaman, desainer melakukan penyesuaian opsional yang diperlukan. (hlm 207)

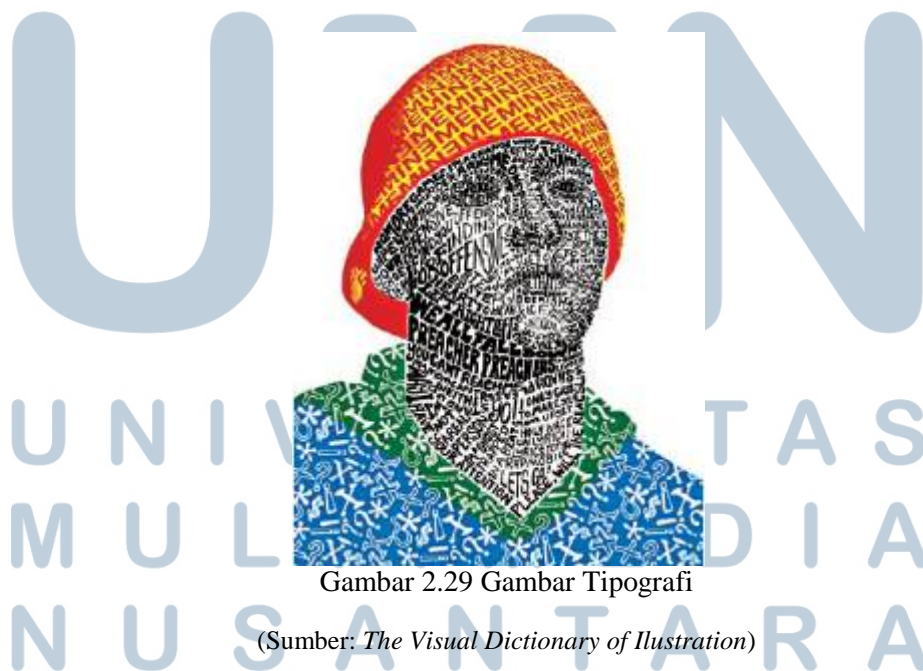
Grid memudahkan dalam merancang dan mengkomposisi untuk lebih dari satu desain. Setelah mengidentifikasi komponen konten, lalu mengatur format, ukuran *trim* (ukuran sebenarnya dari halaman buku setelah kelebihan kertas telah dipangkas selama produksi) dan proporsi format yang dapat membantu merancang *layout* terbaik. (hlm257)



Gambar 2.28 Tampilan Grid pada Isi Buku

(Sumber: The Visual Dictionary of Illustration)

2.3.4. Tipografi



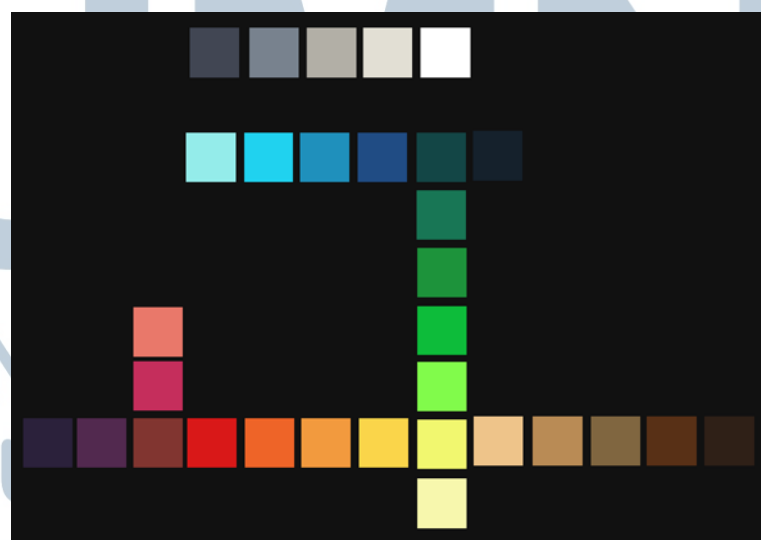
Gambar 2.29 Gambar Tipografi

(Sumber: The Visual Dictionary of Illustration)

Menurut Wigan, M. (2009), tipografi mengacu pada gaya dan tampilan materi cetak. Banyak ilustrator berkolaborasi dengan desainer yang bekerja sebagai komisioner dan menerapkan tipografi pada karya seni untuk reproduksi. Tipografi dan desain tipografi sekarang dapat dihasilkan oleh ilustrasi menggunakan perangkat lunak komputer. Tipografi adalah gaya seni yang menyampaikan pesan melalui penggunaan desain dan pemilihan serta komposisi tulisan (hlm244).

2.3.5. Warna

Menurut Supriyono, R (2010), salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian orang adalah warna. Jika penggunaan warna tepat, maka warna dapat membantu menciptakan *mood* dan dapat membuat teks lebih berbicara. Namun penggunaan warna tidak dapat diterapkan secara sembarangan. Jika penggunaan warna tidak tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan dapat menghilangkan gairah membaca. (hlm 70-72)



Gambar 2.30 Warna Palet

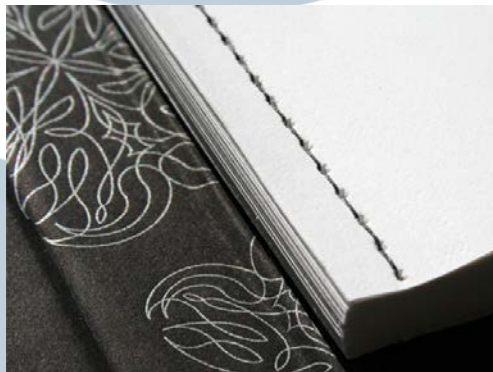
Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga macam dimensi, yaitu:

1. *Hue*, pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, hijau, kuning dan seterusnya.
2. *Value*, terang-gelapnya warna.
3. *Intensity*, tingkat kemurnian dan kejernihan warna

2.3.6. Penjilidan Buku

Menurut Real Worl Print Production McCue (2007), proses pencetakan memerlukan finishing antara lain seperti berikut:

1. *Side Stitching / Sewn*



Gambar 2.31 Jilid Teknik *Side Stitching/Sewn*

(Sumber: ezscrap.net)

Teknik jilid ini dapat menggunakan bahan kawat atau benang. Proses jilid ini dilakukan dengan menjahit atau men-staples dari bagian sisi depan hingga tembus ke bagian belakang buku. Teknik ini dapat digunakan untuk menjilid dokumen yang lebih tebal.

2. *Sewn Binding*



Gambar 2.32 Jilid Teknik *Sewn Binding*

(Sumber: formateditions.co.uk)

Teknik penjilidan dengan menggunakan benang sering digunakan untuk keperluan cetak buku dengan hard cover. Jumlah halaman yang dijahit dengan menggunakan benang tergantung pada ketebalan kertas (gramatur). Semakin besar gramatur, maka semakin sedikit jumlah halaman yang dijahit. Teknik ini mempunyai jumlah halaman kelipatan empat karena buku terdiri dari kertas yang dilipat dan dijahit di bagian tengahnya.

3. *Hardcover / Case Binding*



Gambar 2.33 Jilid Teknik *Hardcover/Case*

(Sumber: v2media.ae)

Jilid *hardcover* dilakukan dengan cara menyusun buku yang telah dijahit sebelumnya lalu dilem pada bagian ujung kertas dan ditempelkan lagi pada punggung sampul *hardcover*. Teknik jilid *hardcover* merupakan standar yang sering dipakai pada penyusunan skripsi, karya ilmiah atau tugas akhir.

Penggunaan *hardcover* pada buku juga bisa meningkatkan image buku tersebut.

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA