



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

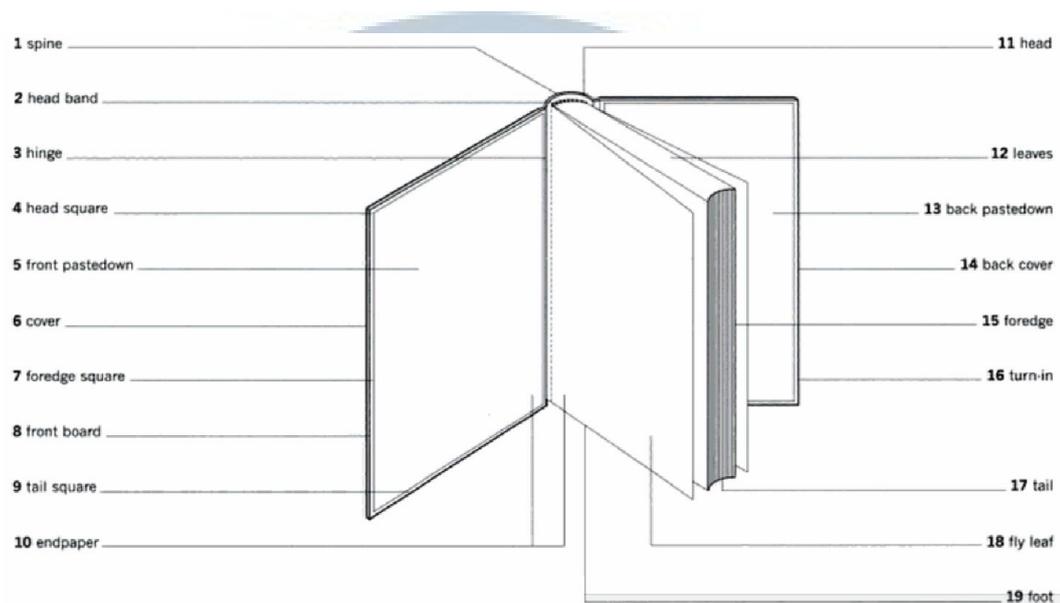
2.1. Buku

(Andrea Guan, 2012) dalam bukunya yang berjudul *Book Design* menyatakan bahwa buku bukan sebuah objek padat yang statis, dalam menentukan konten sebuah buku diperlukan keseriusan dan perhatian yang banyak dalam proses visualnya. Sedangkan Menurut Haslam (2006) buku merupakan sebuah wadah yang terdiri dari lembaran yang dicetak dan tertutup serta di dalamnya berisi ilmu pengetahuan, uraian, pemberitahuan, dan menyebarkan ilmu untuk pembaca pada ruang dan waktu. Buku sendiri memiliki dua elemen yaitu teks dan ilustrasi. Teks merupakan susunan kata yang dirangkai untuk menyampaikan pesan sementara ilustrasi merupakan gambar yang menjelaskan isi dari teks itu sendiri (hlm. 6).

2.1.1. Komponen Buku

Andrew Haslam dalam bukunya yang berjudul *Book Design* (2006) menyatakan bahwa buku yang mampu menyampaikan pesan dan informasi yang terdapat di dalamnya merupakan buku yang memiliki konten dan informasi yang sesuai sehingga pembaca mampu memahami (hlm. 20).

Beliau menyatakan bahwa dalam penyampaian informasi didalam buku, dibutuhkan beberapa komponen yang mendukung dalam penyampaian informasinya, Komponen yang terdapat didalam buku terdiri dari beberapa bagian seperti:



Gambar 2.1. Komponen Buku
(Haslam, 2006)

Sedangkan (Andrea Guan, 2012) dalam bukunya yang berjudul *Book Design* menyatakan bahwa Buku yang mampu memberikan konten berestetika yaitu buku yang diciptakan secara teratur (hlm. 8-11). Beliau juga mengatakan komponen penting yang diperlukan dalam buku terdiri dari :

- *Cover*

Cover pada suatu buku dapat dianggap sebagai sesuatu yang sifatnya menjual bagaikan sebuah produk. Tingkat penjualan terhadap buku akan berdampak buruk apabila tampilan luar dari *cover* buku tidak menarik perhatian dan minat pembeli. Ekspresi suatu buku dapat digambarkan melalui *cover* buku itu sendiri yang kegunaannya bukan hanya menggambarkan konten yang terdapat didalam buku, namun juga melindungi bentuk fisik dari buku itu sendiri.

- *Book Spine*

Pastikan tepian buku dan hampir seluruh bagian buku dapat di lihat melalui tepian atau sisi buku. Sebagian besar buku yang dipajang di toko buku kebanyakan sudah dapat dilihat hanya dari bagian tepinya. Tepian buku sangatlah penting, karena tepian buku merupakan visual utama yang mampu menggambarkan isi dari buku tersebut. Ukuran dari sebuah tepian buku bergantung pada desain yang dibuat, umumnya sebuah tepian buku dibuat menggunakan komposisi yang unik dan warna *brilliant* yang dapat membuatnya tetap terlihat dan tidak kalah dengan buku yang lain. Membuat desain tepian buku wajib menggunakan sistem harmonisasi sesuai dengan gaya serta konten yang terdapat dari keseluruhan buku.

- *Fly Page*

Fly Page adalah sesuatu yang dapat digambarkan seperti jembatan pembatas antara *cover* dengan halaman isi dari sebuah buku. Hal yang termasuk kedalam kategori *fly page* adalah *expansion page*, *blank page*, *like page*, *frontispiece inserts or title page*, *copyright page*, *inscription*, *thank offering*, dan lain - lain. Desain dari sebuah *fly page* harus mengikuti tema dari sebuah buku yang diciptakan sama halnya dengan desain *cover* pada suatu buku. Selain hal itu, untuk mendapatkan sebuah struktur buku yang bagus, dapat juga diperoleh melalui proses pemilihan ilustrasi, fotografi, dan tulisan – tulisan kaligrafi hingga menuju ke proses pencetakan buku tersebut.

- *Contents*

Sebuah penempatan konten yang baik ditentukan dari suatu penggunaan warna, *grid*, dan jenis – jenis tulisan yang bervariasi. Masing - masing desainer dapat memilih untuk mengaplikasikan lebih banyak warna atau ilustrasi terhadap konten sehingga hal tersebut sangat bergantung pada desainer buku itu sendiri. Desainer yang baik tidak akan merusak warna yang ada, dan akan membuatnya tetap terlihat *natural* atau alami. Dalam beberapa fenomena dan kasus, terdapat beberapa buku yang hanya meninggalkan suatu halaman kosong. Hal tersebut mampu membuat pembaca merasakan suatu sensasi santai dan bersih.

- *Layout*

Suatu tata letak dari sebuah buku harus mempunyai sebuah desain yang sifatnya *original*, bagus, *simple*, *popular* dan bersifat harmonis satu sama lain. Desain buku yang baik dapat menarik perhatian pembaca, hal ini dipengaruhi dengan tata letak yang menjadi bagian dari desain suatu buku. Hal tersebut membuktikan bahwa desain tata letak yang baik merupakan dampak dari suatu *advertising*. Dalam membuat suatu desain tata letak, ada beberapa hal yang patut dan perlu diperhatikan seperti wujud *simetris*, keseimbangan, *emphasis* dan keutuhan. Penggunaan suatu gambar juga dapat menjadi salah satu hal yang penting, karena suatu gambar memegang peranan yang cukup penting dalam menentukan tata letak desain pada buku yang akan dibuat.

- Copyright Page

Suatu Halaman *copyright* harus memiliki isi judul buku, nama pengarang, *editor, criticizer, publisher*, nama tempat percetakan, dan lain - lain. Selain hal yang tertera juga ada sebuah tambahan berupa tanggal publikasi, edisi dan nomor pencetakan ISBN serta harga dari buku tersebut. Penulisan dan tulisan judul pada halaman ini diwajibkan lebih besar dibandingkan dengan tulisan lainnya. Penggunaan sebuah kolom dan penambahan garis dekoratif dapat dilakukan untuk membuat halaman menarik dan memberi kesan lebih segar pada halaman buku.

2.1.2. Perancangan Buku

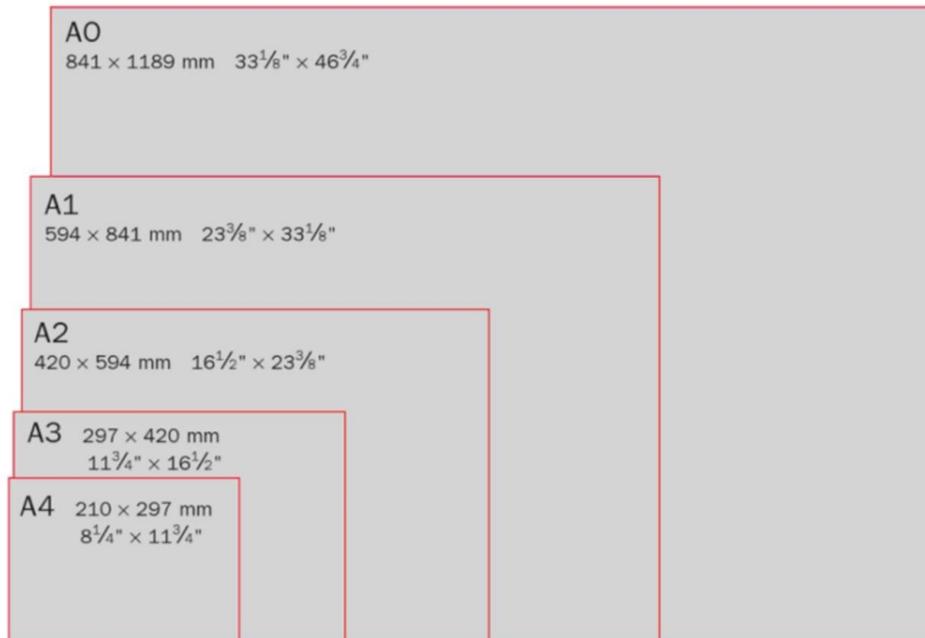
(Andrew Haslam, 2006) dalam bukunya yang berjudul *Book Design* menyatakan bahwa membuat sebuah buku yang baik dan benar, diperlukan identifikasi dan pembagian bagian – bagian yang benar. Suatu buku yang baik dan berhasil biasanya di rancang melalui kerja sama didalam proses kerja yang sepihak di dalam sebuah tim yang terdiri dari (hlm. 13-19) :

- Penulis
- Agen: literatur, ilustrasi, desain dan fotografi
- Penerbit
- *Book Packager*
- *Commissioning Editor*
- *Editor*
- *Proofreader*

- Konsultan
- Pembaca
- *Art Director*
- Desainer
- *Picture Researcher*
- *Permissions Manager*
- Pembuat gambar: *illustrator*, fotografer, dan *cartographer*
- *Rights Manager*
- *Marketing Manager*
- *Print Buyer, Production manager*
- *Printer*
- *Print Finisher*
- *Binder*
- *Distribution Manager*
- *Sales Representative*
- *Retailer*

2.1.3. Kertas

(Andrew Haslam, 2006) dalam bukunya yang berjudul *Book Design* menyatakan bahwa sebuah kertas terdiri dari berbagai macam ukuran, jenis, warna, tekstur, dan berat. Dalam pembuatan sebuah buku perlu diperhatikan ukuran kertas yang digunakan pada umumnya. Beliau juga mengatakan bahwa karakter kertas terbagi menjadi 7 bagian, yaitu: ukuran, berat, jumlah, opasitas, *finishing* dan warna (hlm. 191-199).



Gambar 2.2. Ukuran Kertas
(Haslam, 2006)

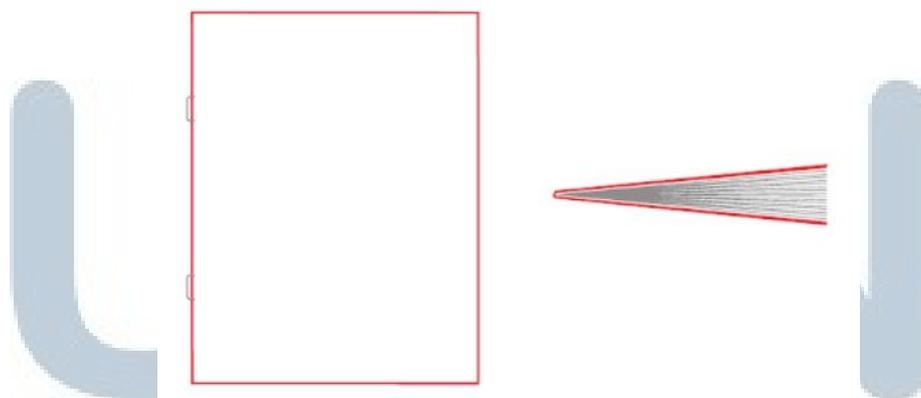
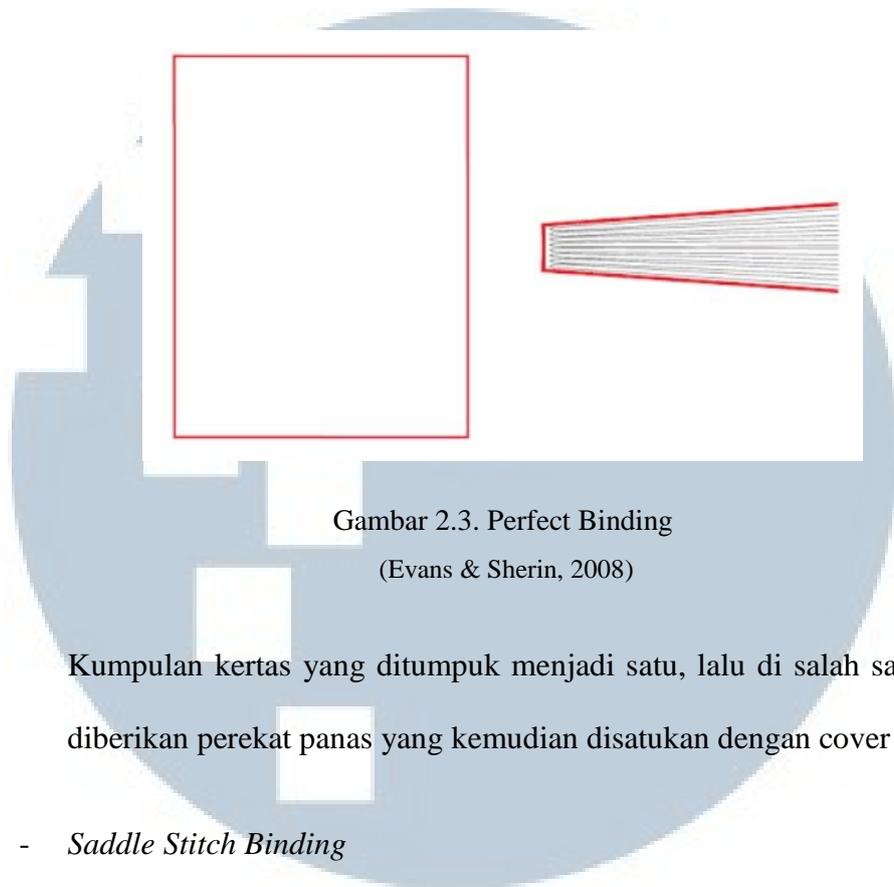
2.1.4. Binding

(Andrew Haslam, 2006) dalam bukunya yang berjudul *Book Design* menyatakan bahwa binding dalam suatu buku terbagi menjadi 2 jenis proses pembuatan. Proses pembuatan binding (hlm. 219) yaitu:

- Proses *Traditional Hand Binding*.
- Proses Penggunaan Mesin.

Sedangkan menurut Evans & Sherin (2008) ada banyak sekali cara untuk mengikat suatu lembar kertas dengan lembaran lainnya secara bersamaan. Metode pembuatan binding dari sebuah buku (hlm. 80-81) terdiri dari :

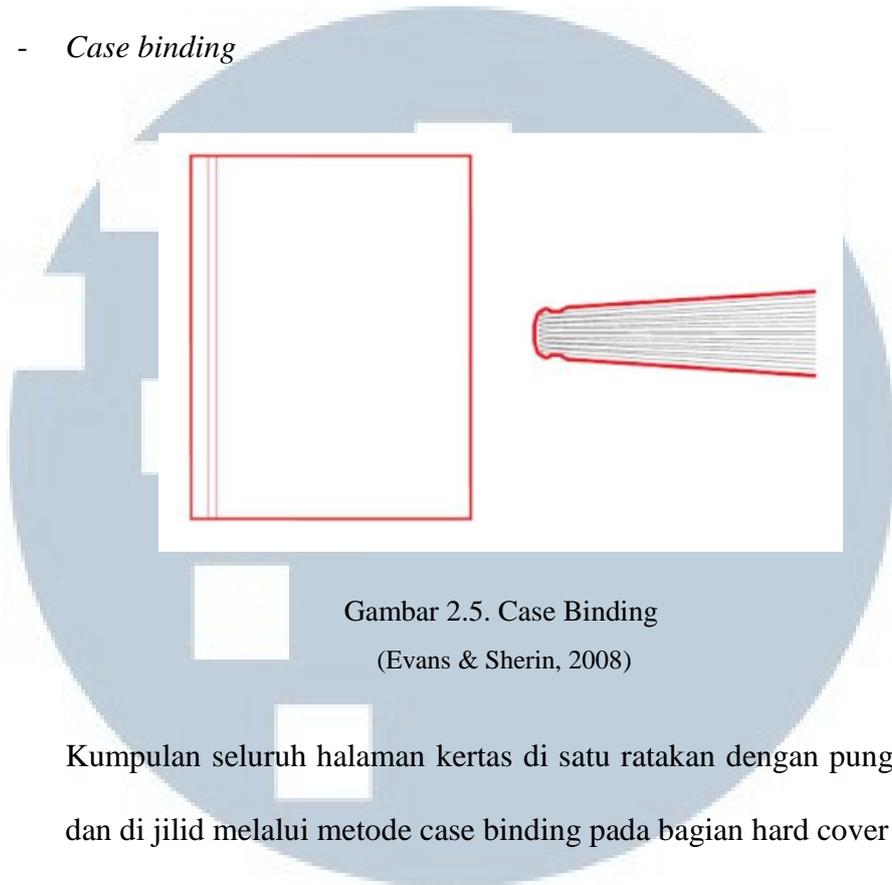
- *Perfect Binding*



Gambar 2.4. Saddle Stitch Binding
(Evans & Sherin, 2008)

Kumpulan kertas yang di jilid menggunakan staples atau kawat dan umumnya digunakan pada sebuah dokumen buku dengan ketebalan halaman dengan jumlah 4-50 halaman.

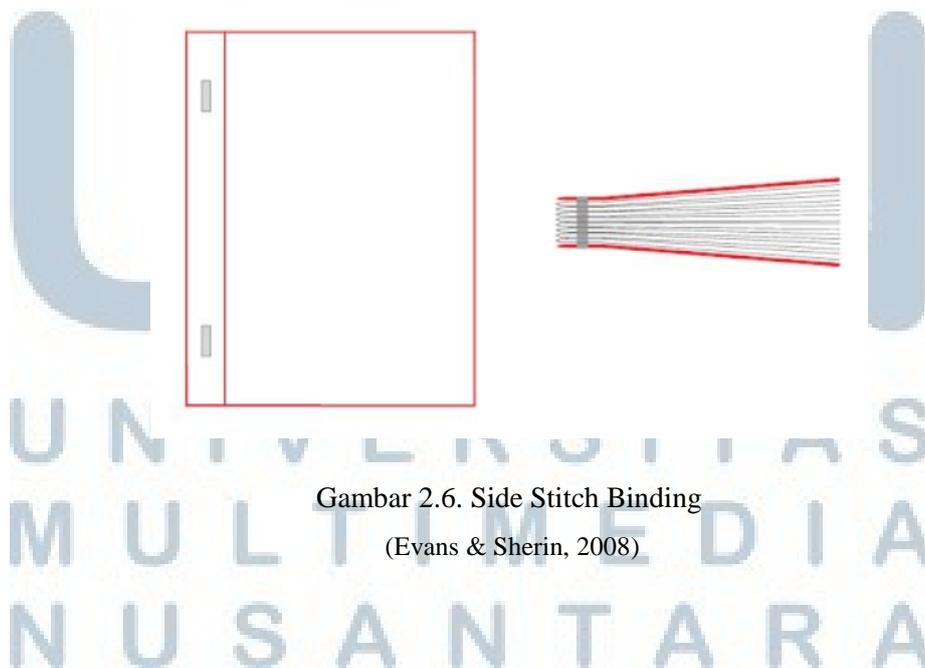
- *Case binding*



Gambar 2.5. Case Binding
(Evans & Sherin, 2008)

Kumpulan seluruh halaman kertas di satu ratakan dengan punggung buku dan di jilid melalui metode case binding pada bagian hard cover buku.

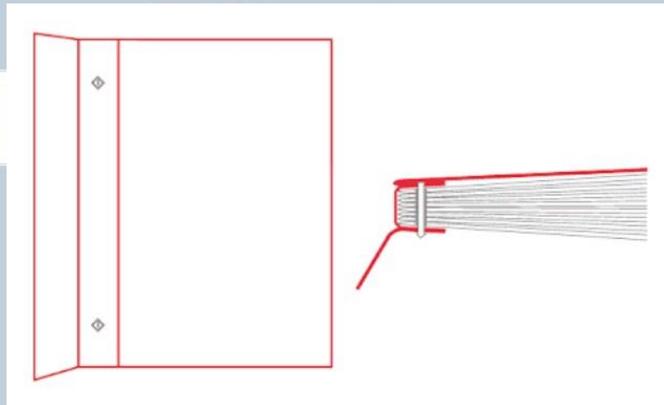
- *Side Stitch Binding*



Gambar 2.6. Side Stitch Binding
(Evans & Sherin, 2008)

Kumpulan kertas yang disatukan dengan hard cover dan soft cover, lalu pada bagian tengah bukunya di jilid kawat yang terikat.

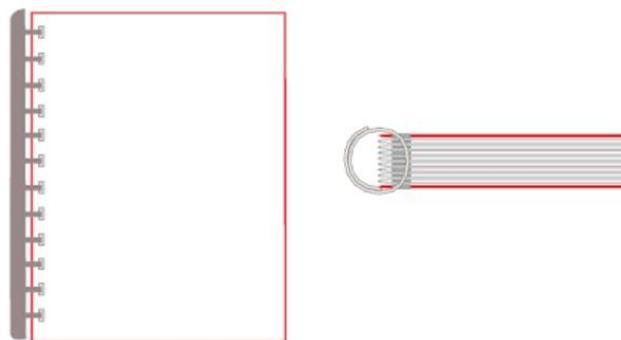
- *Screw And Post Binding*



Gambar 2.7. Screw And Post Binding
(Evans & Sherin, 2008)

Seluruh halaman disatukan dengan hard cover yang kemudian pada sisi samping dibuat dua buah lubang untuk paku yang menjadi pengikat.

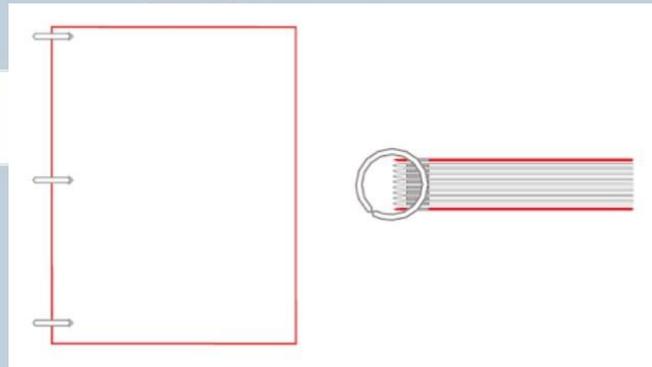
- *Plastic Comb Binding*



Gambar 2.8. Plastic Comb Binding
(Evans & Sherin, 2008)

Seluruh halaman disatukan dengan soft cover dan di jilid menggunakan ring yang terbuat dari bahan plastik.

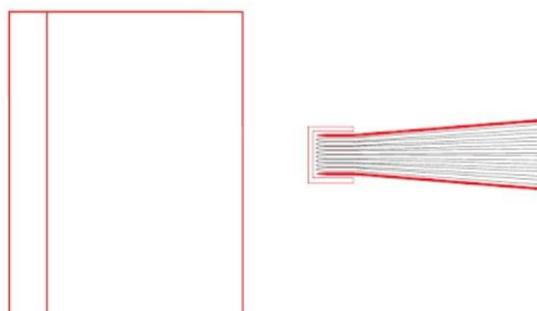
- *Ring Binding*



Gambar 2.9. Ring Binding
(Evans & Sherin, 2008)

Seluruh halaman disatukan dengan soft cover atau hard cover kemudian di jilid menggunakan ring berbahan besi dengan tehknik yang sama seperti tehknik *Plastic Comb Binding*.

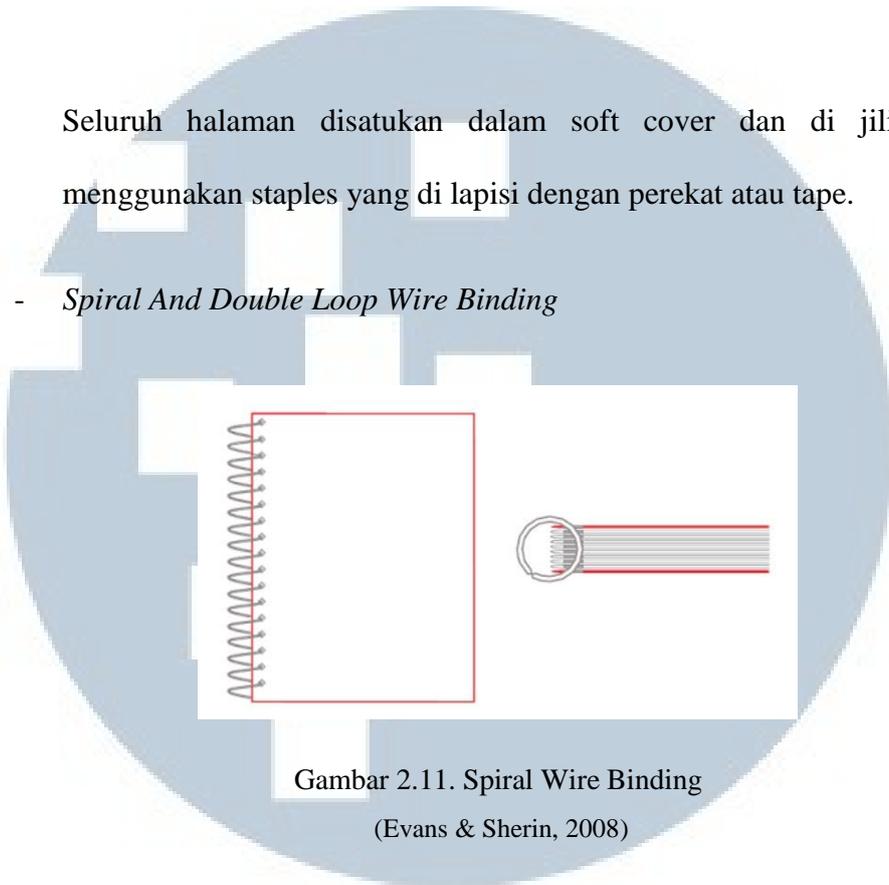
- *Tape Binding*



Gambar 2.10. Tape Binding
(Evans & Sherin, 2008)

Seluruh halaman disatukan dalam soft cover dan di jilid dengan menggunakan staples yang di lapiasi dengan perekat atau tape.

- *Spiral And Double Loop Wire Binding*



Gambar 2.11. Spiral Wire Binding

(Evans & Sherin, 2008)

Seluruh halaman disatukan dengan soft cover atau hard cover lalu digabungkan dan di jilid dengan menggunakan ring plastik dan staples.

2.1.5. Percetakan Buku

Menurut Evans & Sherin (2008) dalam melakukan suatu proses percetakan, seorang desainer dapat memilih tehnik cetak yang ingin digunakan dalam mencetak karya yang akan dibuat (hlm. 146-149). Menurut beliau, terdapat tehnik percetakan yang dapat digunakan, yaitu:

- *Offset Lithography*

Teknik yang sering dijumpai dan sangat umum sekali digunakan desainer untuk mencetak desain diatas kertas.

- *Letterpress*

Tekhnik yang umumnya digunakan untuk mencetak sebuah buku, undangan, dan kertas yang berisi informasi.

- *Gravure*

Tekhnik yang digunakan untuk mencetak sebuah desain yang berukuran besar seperti poster dan sebuah katalog.

- *Digital*

Tekhnik percetakan yang umum digunakan untuk suatu desain dengan kualitas yang baik dan hasil warna yang dapat bervariasi. Teknik cetak digital biasanya diterapkan pada desain sebuah kertas dan banner.

2.2. Desain Dalam Buku

Dalam sebuah buku terkandung beberapa prinsip dan elemen desain seperti:

2.2.1. Tipografi Dalam Buku

(Carter, Meggs, Day, Maxa, & Sanders, 2015) dalam bukunya yang berjudul *Typo Graphic De Sign: FORM AND COMMUNICATION* menyatakan bahwa tipografi merupakan sebuah bahasa berupa tanda-tanda yang mampu mendidik, membujuk, menginformasikan, dan menghibur. Bila tipografi dibuat dengan konsep dan tujuan yang jelas untuk diinformasikan, maka pembaca pasti dapat mencapai kejelasan, ekspresi, kejernihan, dan keindahan estetika. Tipografi sendiri memiliki pesan yang mencakup hubungan antara konten dan bentuk berwujud verbal, visual, dan vokal. Saat tipografi dibaca dan ditafsirkan secara verbal, hal itu juga dapat dilihat dan ditafsirkan secara visual, didengar dan

2.2.2. Klasifikasi Huruf Dalam Buku

(Carter, Meggs, Day, Maxa, & Sanders, 2015) dalam bukunya yang berjudul *Typo Graphic De Sign: FORM AND COMMUNICATION* menyatakan bahwa tipografi atau huruf dibagi menjadi 5 macam tipe (hlm. 256-314) yaitu:

- *Old style*

Gaya penulisan yaitu *Roman* dengan bentuk memiliki *Chisel Edge* yang mempertahankan ciri khas dari karakter tipografi tersebut. Contoh: *Garamond, Caslon, dan Times New Roman.*

- *Sans Serif*

Jenis penulisan yang mengalami perubahan dengan menghilangkan serif dan dekorasi yang ada. Contoh: *Futura, Franklin Gothic, dan Universe 65.*

- *Transitional*

Gaya penulisan abad ke 18 yang memiliki gabungan dari modern style dengan old style. Contoh: *Baskerville, Bookman, dan Georgia.*

- *Modern*

Gaya penulisan *Roman* yang memiliki ciri khas tebal tipis pada hurufnya. Gaya tulisan ini dipengaruhi oleh gaya *Calligraphy*. Contohnya: *Bauer Bodoni, Century Schoolbook, dan Didot.*

- *Egyptian*

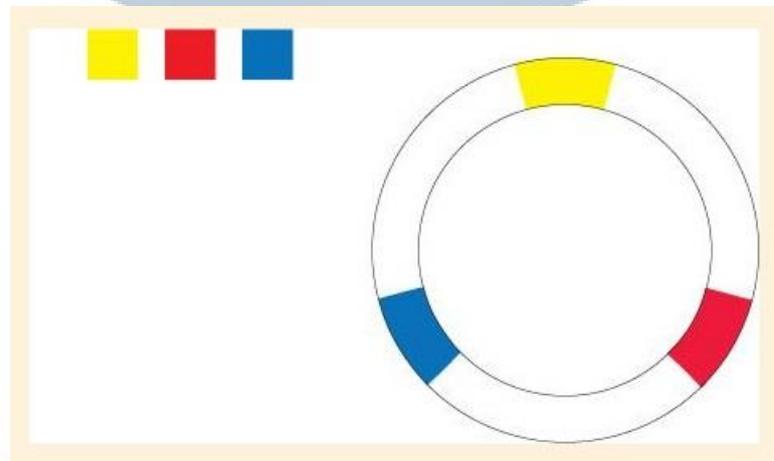
Gaya penulisan pada jaman era abad 19 yang memiliki ciri khas tebal. Style tulisan tersebut biasa dikenal dengan *Square Serif* dan *Slab Serif*.

2.2.3. Warna Dalam Buku

(Robin Williams, 2015) dalam bukunya yang berjudul *THE NON-DESIGNER'S DESIGN BOOK* menyatakan bahwa warna adalah sesuatu hal bersifat indah dan sangat berperan penting dalam memberikan pengaruh yang besar terhadap objek disekitarnya. Beliau menyatakan bahwa warna terbagi menjadi 3 bagian dalam roda warna (*Color Wheel*) yang masing-masing terdiri dari: (hlm. 146-148).

- *Primary Colors*

Merupakan sebuah warna dasar yang tidak dapat diciptakan melalui metode pencampuran warna. Primary Colors terbagi menjadi warna: *yellow, red, and blue.*



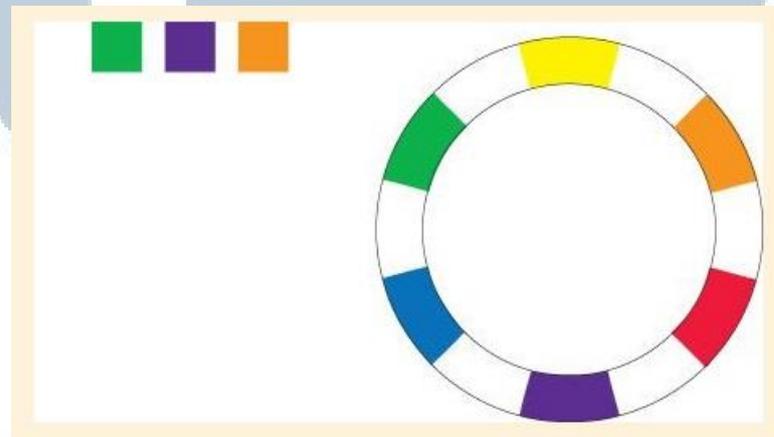
Gambar 2.13. Primary Colors

(Robin Williams, 2015)

- *Secondary Colors*

Merupakan pencampuran dari 2 buah warna primer dengan takaran yang seimbang. Pencampuran warna untuk mendapatkan *Secondary Colors* didapatkan melalui pencampuran warna-warna berikut:

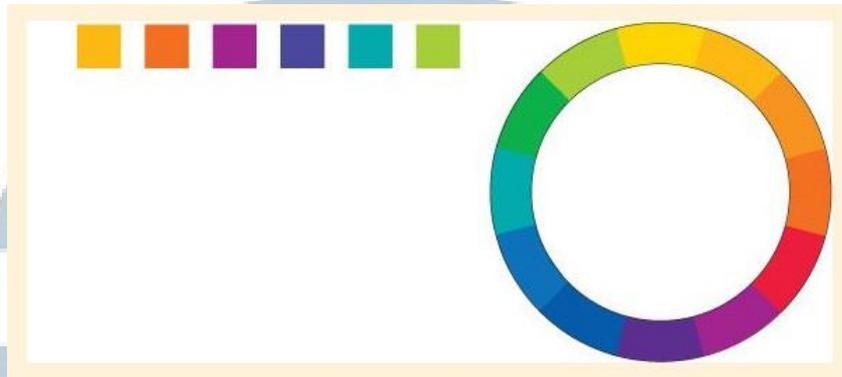
- Pencampuran warna kuning dan biru yang akan menghasilkan sebuah warna hijau (*Green*).
- Pencampuran warna biru dan merah akan menghasilkan sebuah warna ungu (*Purple*).
- Pencampuran warna merah dan kuning akan menghasilkan warna jingga (*Orange*).



Gambar 2.14. Secondary Colors
(Robin Williams, 2015)

- *Tertiary Colors*

Merupakan sebuah warna ke 3 yang berasal dari campuran warna primer dan sekunder. Contohnya: pencampuran warna biru dan hijau menciptakan sebuah warna baru yaitu *Aqua*.



Gambar 2.15. Tertiary Colors
(Robin Williams, 2015)

Williams (2015) menyatakan bahwa dari ke tiga warna dalam Color Wheels tersebut kita dapat melakukan experiment dengan berbagai kombinasi warna yang berbeda namun menghasilkan warna yang berkesinambungan (hlm. 148-155) yaitu seperti contohnya terdapat:

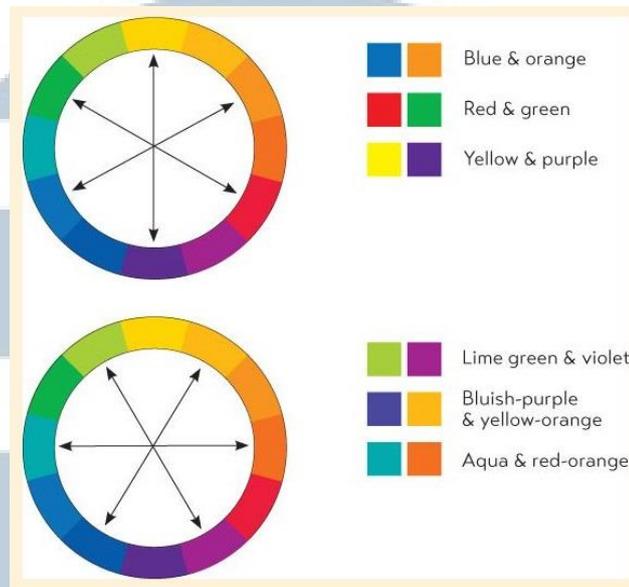
- *Complementary Colors*

Yaitu mengkombinasikan 2 warna berbeda dalam Color Wheel yang berlawanan namun sejajar.

Contoh Pengaplikasian:



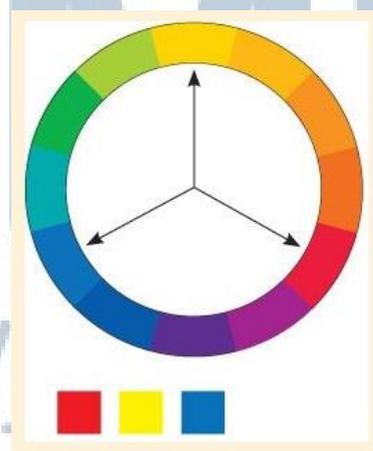
Gambar 2.16. Complementary Colors
(Robin Williams, 2015)



Gambar 2.17. Complementary Colors
(Robin Williams, 2015)

- *Triads Colors*

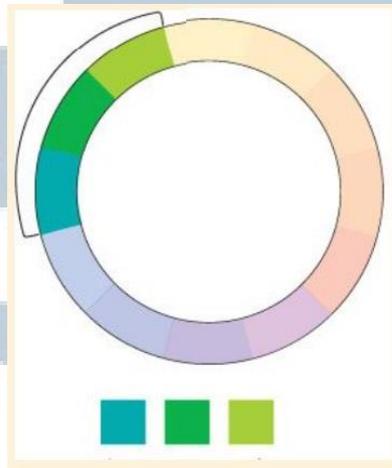
Merupakan penggunaan 3 buah warna yang digabung, dapat berupa warna primer maupun sekunder. Warna-warna yang digabungkan masih mampu menciptakan suatu warna yang bersifat harmonis untuk dilihat.



Gambar 2.18. Triad Colors
(Robin Williams, 2015)

- *Analogous Colors*

Merupakan penggabungan dari 2 atau 3 buah warna di dalam *Color Wheel* yang saling berdekatan satu sama lain dan berada di antara 2 warna yang ditentukan. Pemilihan warna analogous yang tepat dapat menciptakan suatu warna yang terlihat lembut namun tetap harmonis. Contohnya seperti warna *aqua, green, lime – green*.



Gambar 2.19. Analogous Colors
(Robin Williams, 2015)

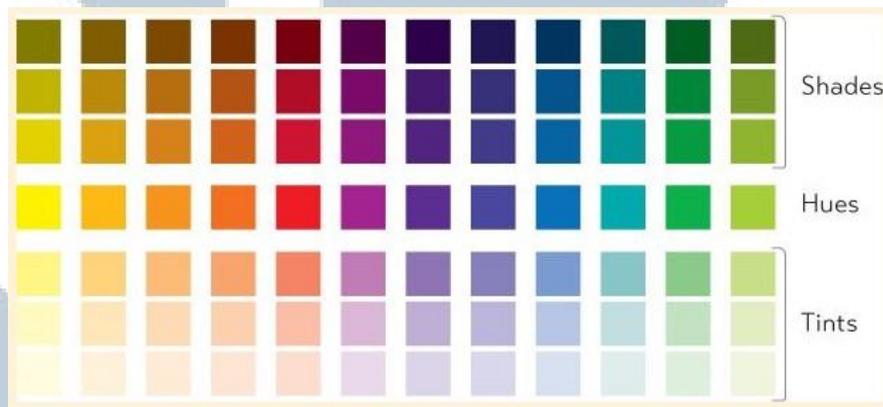


Gambar 2.20. Analogous Colors
(Robin Williams, 2015)

2.2.3.1. Hue, Shade, Tint

Menurut Williams (2015) beliau menyatakan bahwa suatu warna dalam *Color Wheels* dapat memiliki kedalaman yang di atur gelap terangnya melalui penambahan *shade* dan *tint* terhadap hue untuk mendapatkan variasi warna yang baru dan beragam. (hlm 155-156) berikut penjelasannya:

- *Hue*: Merupakan warna alami didalam *Color Wheels*.
- *Shade*: Penambahan warna hitam terhadap *Hue*.
- *Tint*: Penambahan warna putih terhadap *Hue*.



Gambar 2.21. Hue, Shade, Tint
(Robin Williams, 2015)

2.2.4. Layout Dalam Buku

Andrew Haslam dalam bukunya yang berjudul *Book Design* (2006) menyatakan bahwa layout merupakan suatu sistem tata letak, layout didalam buku berfungsi untuk menentukan peletakan elemen-elemen desain yang berhubungan dengan ruang dan keseimbangannya dalam suatu halaman buku.

Dalam perancangan suatu layout biasanya terdiri dari 2 elemen, yaitu teks dan gambar. Penempatan teks dan gambar yang selaras mampu membuat informasi yang disampaikan akan lebih mudah untuk dicerna oleh orang yang melihat dan membaca bukunya (hlm. 42).

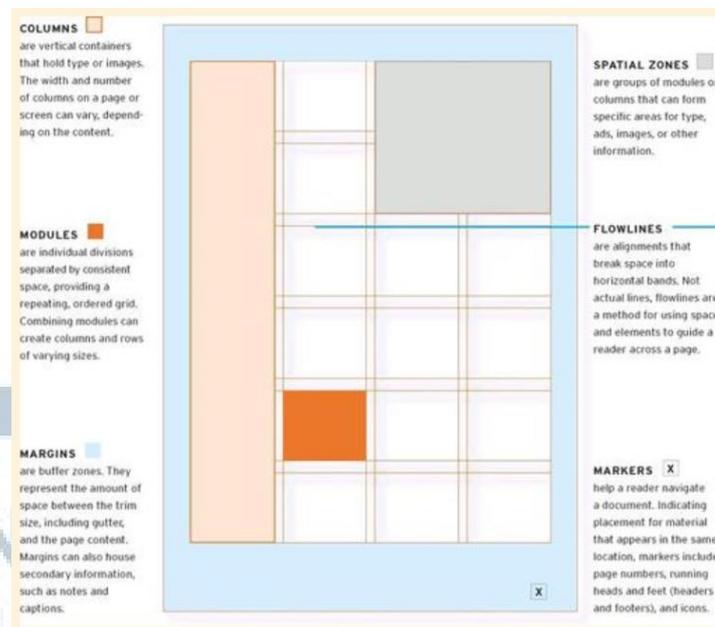
2.2.4.1. Grid Dalam Buku

Andrew Guan dalam bukunya yang berjudul *Book Design* (2012) menyatakan bahwa *Grid* merupakan sesuatu hal yang bersifat kompleks, bukan semata-mata menaruh gambar dan teks pada halaman yang sama, namun diperlukan suatu pengaturan untuk membuatnya menjadi tertata dengan teratur. Melalui penggunaan sebuah *grid*, *proportion*, *order*, *continuity*, *clarity*, *times*, *accuracy* dan *rigor* suatu konten dapat lebih terlihat dan meningkatkan kerapihan serta fungsinya (hlm. 12).

Sedangkan menurut Beth Tondreau dalam bukunya yang berjudul *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids* (2009) menyatakan bahwa sebuah *grid* merupakan kerangka utama yang menjadi komponen penting dalam suatu buku (hlm. 44). Berikut merupakan beberapa komponen yang penting dalam *grid*:

- *Margins*: memberi ruang kosong antara *trim size*, *gutter* dan konten yang dapat berisi informasi.
- *Markers*: penggunaan *markers* dapat membantu menentukan dan mengingat letak dari sebuah desain (nomor halaman).

- *Columns*: berfungsi untuk meletakkan konten dan gambar.
- *Flowlines*: membantu pembacanya dapat berpindah dari bagian satu ke bagian lain dengan mudah melalui suatu garis yang berfungsi untuk membagi halaman.
- *Spatial Zones*: Kumpulan *modules* yang bertujuan untuk meletakkan gambar, huruf dan sebuah informasi.
- *Modules*: komponen satuan yang terletak diantara ruang kosong yang biasanya dilakukan sebuah pengulangan dan membentuk sebuah *columns* serta *rows*.



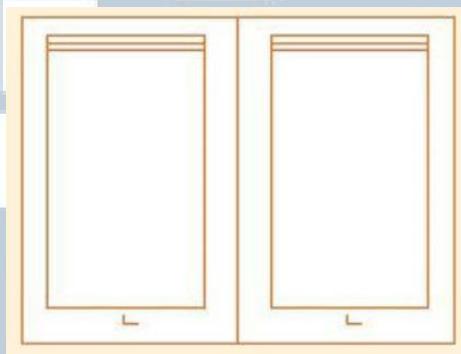
Gambar 2.22. Komponen Grid

(Beth Tondreau, 2009)

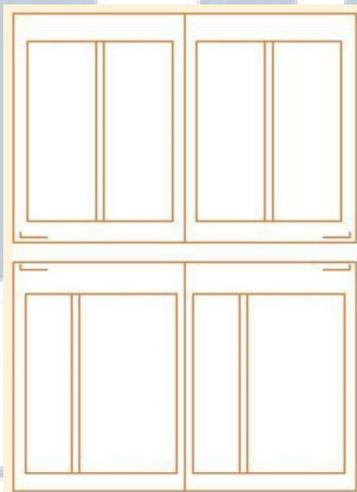
Tondreau (2009) juga menyatakan bahwa dalam suatu layout terdapat beberapa jenis grid yang menyusunnya (hlm. 18) seperti berikut:

- *A Single-Column Grid*

Umumnya digunakan untuk teks yang panjang (berkelanjutan) seperti, esai, laporan juga buku.



Gambar 2.23. A Single-Column Grid
(Beth Tondreau, 2009)



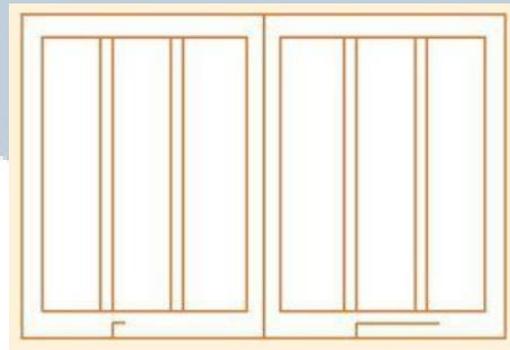
Gambar 2.24. A Two-Column Grid
(Beth Tondreau, 2009)

- *A Two-Column Grid*

Dapat digunakan untuk mengontrol banyak text untuk menciptakan berbagai informasi yang beragam dalam kolom yang berbeda.

- *Multicolumn Grid*

Memiliki *flexibility* yang lebih baik jika dibandingkan dengan kedua column di atas, memiliki lebih banyak ruang dan lebar yang umumnya digunakan untuk majalah dan website.

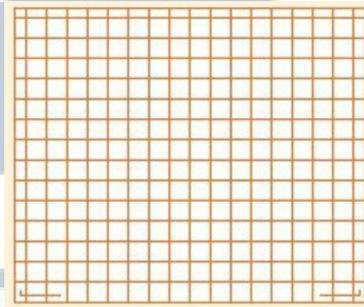


Gambar 2.25. Multicolumn Grid

(Beth Tondreau, 2009)

- *Modular Grid*

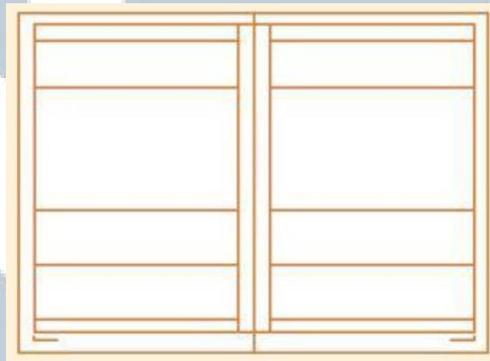
Merupakan grid paling terbaik dalam mengontrol informasi yang complex seperti yang terdapat pada koran, kalender, daftar aktifitas dan sebuah tabel. Dengan menggabungkan kolom horizontal dan vertikal, menciptakan sebuah kolom berbentuk kotak kecil yang efektif dalam penggunaan penempatannya.



Gambar 2.26. Modular Grid
(Beth Tondreau, 2009)

- *Hierarchical Grid*

Membagi halaman menjadi beberapa zona dalam kolom horizontal.



Gambar 2.27. Hierarchical Grid
(Beth Tondreau, 2009)

2.2.5. Fotografi

Menurut Michael Langford, Anna Fox, Richard S. Smith dalam bukunya yang berjudul *Langford's Basic Photography* (2010) menyatakan bahwa fotografi jika diterjemahkan secara harfiah yaitu menggambar dengan cahaya, pada dasarnya fotografi adalah sebuah kombinasi teknik pengamatan visual dalam 2 dimensi

yang digunakan untuk mengabadikan momen tertentu atau mengeksplorasi sebuah ide menjadi suatu karya visual yang kreatif dan dapat digunakan untuk konten visual dalam sebuah buku, majalah, dan lain – lain (hlm. 1).

2.2.5.1. Jenis Fotografi

Menurut Michael Langford, Anna Fox, Richard S. Smith dalam bukunya yang berjudul *Langford's Basic Photography* (2010) menyatakan bahwa ada berbagai macam jenis *style* foto dalam fotografi, contohnya seperti:

- Fotografi Manusia

Dimana manusia menjadi objek utama yang menghasikan suatu daya tarik sendiri terhadap penikmatnya. Contoh dari fotografi manusia adalah sebuah foto portrait seperti *Human Interest, Sport,* dan *Wedding Photography* (hlm. 192-193).



Gambar 2.28. Portrait Human Photography
(Langford's, 2010)

- Fotografi Nature

Dimana suatu makhluk hidup dan benda alam menjadi objek utamanya. Contoh dalam jenis fotografi ini adalah *flora, fauna*, dan foto *landscape* (hlm. 192).



Gambar 2.29. Nature Photography
(Langford's, 2010)

2.2.5.2. Komposisi Dalam Fotografi

Menurut Michael Langford, Anna Fox, Richard S. Smith dalam bukunya yang berjudul *Langford's Basic Photography* (2010) menyatakan bahwa komposisi dalam sebuah fotografi merupakan penempatan objek yang terdapat dalam frame dengan objek disekitarnya yang menjadi sebuah titik fokus yang harus disesuaikan dengan faktor yang meliputi (hlm. 31-100):

- Warna
- Bukaan Diafragma (f)

- Jarak foto
- Lensa yang digunakan
- Pengaturan objek

Dalam hal ini, faktor seperti berikut harus diperhatikan agar terciptanya suatu karya visual yang baik dan menarik.

2.2.6. Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi dalam perancangan buku ini merujuk pada pendapat Wigan (2008) bahwa selain merupakan proses pembuatan gambar, ilustrasi juga dapat menjadi solusi dari permasalahan. Zeegen (2012) menyatakan bahwa ilustrasi mampu merepresentasikan teks melalui bentuk visual. Didukung oleh penelitian Prasetyo (n.d.) yang mendapatkan bahwa ilustrasi umumnya digunakan untuk memvisualisasikan teks yang sulit dibayangkan pada buku – buku pelajaran dan buku – buku ilmiah sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh pembaca (hlm. 8).

2.2.6.1. Peran Ilustrasi

Menurut Witabora (2012), ilustrasi memiliki beberapa peran (hlm. 664 – 666). Peran – peran yang bermanfaat bagi perancangan buku penulis yaitu:

1. Sebagai Sarana Informasi

Ilustrasi banyak dimanfaatkan untuk menggambarkan lebih detail suatu naskah cerita. Dalam memenuhi peran sebagai sarana bercerita, ilustrasi sebaiknya dibuat seimbang dengan teks naskah. Untuk menciptakan kestabilan alur dan jeda suatu cerita, dapat ditambahkan

dialog antara teks dan ilustrasi. Peran ilustrasi ini juga berlaku untuk perancangan cover depan sebuah buku agar target tertarik untuk membaca.

2.2.6.2. Gaya Ilustrasi

Merujuk pada target pembaca buku yang penulis akan rancang merupakan remaja berusia 14 – 17 tahun, penulis menggunakan teori Tillman (2011). Beliau mengemukakan bahwa ada baiknya untuk mengetahui karakter target pembaca berdasarkan usia sebelum membuat ilustrasi agar pesan dapat tersampaikan secara tepat. Menurut penelitiannya, remaja usia 14 1/8 tahun cenderung tidak lagi menyukai ilustrasi dengan proporsi yang tidak seimbang. Remaja pada usia tersebut lebih memilih ilustrasi yang mendekati wujud aslinya (hlm. 104).

Menurut Bancroft (2006) terdapat 6 jenis gaya ilustrasi, yakni iconic, simple, broad, comedy relief, lead character, dan realistic. Berdasarkan teori Tillman mengenai kecenderungan selera remaja terhadap gaya ilustrasi yang telah dibahas pada paragraf sebelumnya maka penulis memilih gaya ilustrasi simple untuk merancang ilustrasi. Gaya ilustrasi simple merupakan gaya ilustrasi yang diciptakan berdasarkan khayalan perancang mulai dari bentuk mata, hidung, mulut dan lain-lain. Jika gaya ilustrasi iconic terkesan kaku dan tidak ekspresif, gaya ilustrasi simple mulai menampilkan karakter yang cukup ekspresif serta memiliki bentuk tubuh yang mulai proporsional sesuai dengan kriteria gaya ilustrasi yang digemari oleh remaja. Gaya ilustrasi simple mulai mendekati gaya ilustrasi

semi realis seperti lead character hingga gaya ilustrasi realistic namun, tidak sedetail seperti kedua gaya tersebut (hlm. 18).

2.3. Diabetes

American Diabetes Association dalam bukunya yang berjudul *DIABETES A - Z: What You Need To Know About* (2010) menyatakan bahwa Diabetes merupakan suatu penyakit berbahaya diseluruh dunia, dimana penderitanya memiliki masalah terkait dengan insulin. Insulin merupakan suatu zat yang mengatur kadar gula dalam darah yang akan diproses menjadi energi. Masalah yang terjadi terhadap penderita diabetes yaitu terkadang insulin tidak diproduksi, dan insulin hadir, namun kadarnya tidak mencapai normal sehingga tubuh mengalami masalah dalam mengubah gula menjadi energi pada penderita. Bila insulin tidak mampu melakukan tugasnya, glukosa tidak bisa masuk ke dalam sel darah, Sebaliknya, glukosa terkumpul dalam darah yang membahayakan tubuh penderita (hlm. 8).

2.3.1. Diabetes tipe I

American Diabetes Association dalam bukunya yang berjudul *DIABETES A - Z: What You Need To Know About* (2010) menyatakan bahwa pada diabetes tipe I tubuh berhenti memproduksi insulin yang menyebabkan penderita wajib mengkonsumsi insulin selama sisa hidupnya. Tanpa insulin, hidup penderita akan berakhir, dimana glukosa tidak bisa masuk ke sel darah, sedangkan darah membutuhkan glukosa untuk dibakar menjadi energi. Glukosa yang menumpuk dalam tubuh seiring waktu akan melukai mata, ginjal, syaraf, jantung, dan pembuluh darah penderita. Diabetes tipe I merupakan penyakit yang disebabkan

oleh faktor gen dan keturunan yang biasanya sudah dapat menyerang sejak lahir (hlm. 169-170).

2.3.2. Diabetes tipe II

American Diabetes Association dalam bukunya yang berjudul *DIABETES A - Z: What You Need To Know About* (2010) menyatakan bahwa pada diabetes tipe II tubuh tidak cukup membuat insulin, atau kelebihan insulin dan mengalami masalah dalam penggunaan insulin. Penderita diabetes tipe 2 mungkin perlu insulin untuk mengendalikan kadar glukosa darah namun tidak bergantung padanya untuk hidup seperti diabetes tipe 1. Tidak cukupnya insulin atau insulin tidak bekerja dengan benar menyebabkan sel tubuh tidak bisa menggunakan atau membakar glukosa dalam darah untuk menghasilkan energi. Sebaliknya, glukosa tetap dalam darah, hal ini dapat menyebabkan kadar glukosa darah tinggi. Pakar menyatakan tidak tahu pasti apa penyebab diabetes tipe 2, diabetes tidak terjadi karena terlalu banyak mengonsumsi gula, namun lebih disebabkan oleh komplikasi yang disebabkan obesitas atau kegemukan, dimana kelebihan berat badan akan membuat insulin sulit untuk berkerja. Hingga saat ini belum ada obat untuk diabetes, tapi ada beberapa hal yang dapat penderita lakukan untuk bertahan dengannya, yaitu dengan melakukan pola hidup yang baik, olahraga yang cukup, makan makanan yang sehat, dan mengonsumsi obat atau insulin. Obat diabetes yang umumnya diberikan dokter semata-mata adalah obat yang menurunkan kadar glukosa darah. Jika obat generik tidak berfungsi dengan baik, maka perlu mengonsumsi atau suntik insulin (hlm. 171-172).

2.4. Jamblang

Menurut riza Triana Dewi, PhD dan Prof. Dr. Muhammad Hanafi selaku pakar penelitian di LIPI (Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia) dalam pengembangan obat penyakit degeneratif dalam bukunya yang berjudul Obat Degeneratif (2016) menyatakan bahwa tumbuhan jamblang (*Syzygium Cumini*) yang biasa disebut sebagai jambu keling dan duwet adalah sejenis buah buah dari pohon yang merupakan suku jambu-jambuan (*Myrtaceae*) yang rasanya sepat-sepat masam bila di konsumsi buahnya secara langsung. Jamblang pada awalnya ditemukan di India dan tersebar ke Indonesia yang dapat ditemukan di daerah tropis seperti Aceh, Tangerang, Jawa, dan sekitarnya. Jamblang umumnya tumbuh secara liar, dan mudah ditemukan di daerah perkampungan.



Gambar 2.30, Pohon Jamblang
(<https://id.wikipedia.org/wiki/Jamblang>)

2.4.1. Manfaat Jamblang

Menurut riza Triana Dewi, PhD dan Prof. Dr. Muhammad Hanafi selaku pakar penelitian di LIPI (Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia) dalam bukunya yang berjudul Pengembangan Obat Degeneratif (2016) menyatakan bahwa tumbuhan jamblang dulunya sering digunakan sebagai obat tradisional dan herbal bahkan di Indonesia, buah dari tumbuhan jamblang diketahui memiliki berbagai macam khasiat untuk mengobati berbagai macam penyakit yang sering digunakan oleh orang-orang terdahulu untuk mengobati sariawan, diare, selulit, penyakit maag, nyeri lambung, bahkan setelah diteliti ternyata khasiat dari buah dan tumbuhan jamblang berpotensi dan mampu mengobati berbagai penyakit kronis seperti mengobati diabetes dan menjadi senyawa anti kanker. Jamblang memiliki banyak sekali kandungan vitamin C, zat antioksidan yang tinggi, dan berbagai kandungan vitamin lainnya yang sangat berguna untuk tubuh.



Gambar 2.31. Buah Jamblang
(<https://id.wikipedia.org/wiki/Jamblang>)