



### **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. Definisi Buku**

Menurut buku yang ditulis oleh Haslam (2006), buku adalah sebuah media pendokumentasian tertua yang terdapat sebuah ide, kepercayaan serta pengetahuan (hlm. 6). Didalam bukunya tersebut Haslam juga menambahkan bahwa buku adalah sebuah media portable yang terdiri dari susunan lembaran kertas, dan dicetak kemudian disatukan dengan tujuan untuk menjelaskan, menyimpan pengetahuan, memperkenalkan serta menjelaskan sesuatu bentuk tulisan sehingga informasi dengan mudah dapat diakses oleh pembaca tanpa ada batasan ruang dan waktu ( hlm. 9).

Didalam bukunya Haslam (2006) juga menjelaskan bahwa buku dan dokumentasi bersangkutan, dimana dokumentasi adalah akar dari penggabungan antara gambar dan tulisan. Menurut buku yang di tulis oleh DiMarco (2010) menjelaskan buku adalah alat komunikasi dalam penyajian informasi, mengedukasi dan menghibur. Krtika merancangan sebuah buku ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu, desain sampul dan punggung buku, tataletak sebuah halaman, ilustrasi dan foto yang terletak dalam buku (hlm. 113).

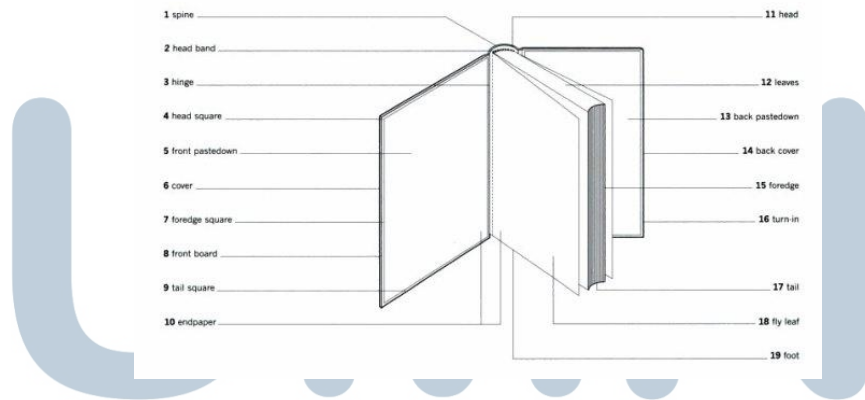
#### **2.1.1. Komponen Buku**

Menurut buku yang di tulis oleh Haslam (2006), komponen buku tersusun dari 20 komponen penyusun yaitu : *Spine, Head band, Hinge, Front pastedown, cover, foredge square, front board, tail square, endpaper, head, leaves, back pastedown, back cover, foredge, turn-in, tail, fly leaf, foot, signature* (hlm. 20).

- a. *Spine*, sampul buku yang berfungsi untuk menutupi dari sebuah buku tersebut.
- b. *Head band*, benang yang diikat untuk menghubungkan lembaran kertas menjadi satu bagian dan direkatkan ke sampul depan dan belakang.
- c. *Hinge*, kertas yang ditekuk dan terletak diantara *pastedown* dan *fly leaf* yang berasal dari kertas yang sama.
- d. *Head square*, bagian untuk melindungi isi buku yang berbentuk lapisan keras yang terbuat dari karton dan ukurannya lebih besar dari pada isi buku.
- e. *Front pastedown*, kertas yang merekat pada bagian sampul depan dan belakang.
- f. *Cover*, lapisan karton yang tebal dan perpaduan dari keduanya yang menempel dan melindungi buku.
- g. *Foredge square*, sebuah area pelindung yang berbentuk dari lapisan cover dan bagian dari belakang buku.
- h. *Front board*, lapisan karton tebal dari sampul bagian depan buku.
- i. *Tail square*, pelindung yang berada di bawah buku yang terbentuk dari lapisan karton bagian belakang dengan ukuran yang lebih besar dari kumpulan lembaran kertas yg membentuk buku.
- j. *Endpaper*, kertas tebal yang dilipat menjadi dua, untuk menutupi bagian dalam cover buku dan satunya dibiarkan merekat dengan bagian dari *pastedown* menjadi *fly leaf*.
- k. *Head*, bagian atas buku.

- l. *Leaves*, selembar kertas yang menghasilkan dua sisi halaman.
- m. *Back pastedown*, lapisan yang berbahan kertas yang merekat pada bagian karton belakang buku.
- n. *Back cover*, lapisan karton dari sampul belakang buku.
- o. *Foredge*, bagian tepi depan dari sebuah buku.
- p. *Turn-in*, bagian buku yang melapisi karton, terbuat dari selembar kertas yang dilipat dari bagian luar sampul ke bagian dalam sampul buku.
- q. *Tail*, bagian belakang dari sebuah buku.
- r. *Fly leaf*, lembaran dari sebuah gabungan antara *end paper* dan *pastedown*.
- s. *Foot*, halaman sebuah buku yang terletak di bawah bagian buku.

*Signature*. Merupakan kumpulan dari kertas yang telah di cetak kemudia di jahit dan disatukan untuk membentuk menjadi sebuah buku.



**Gambar 2.1.1. Komponen Isi Buku**

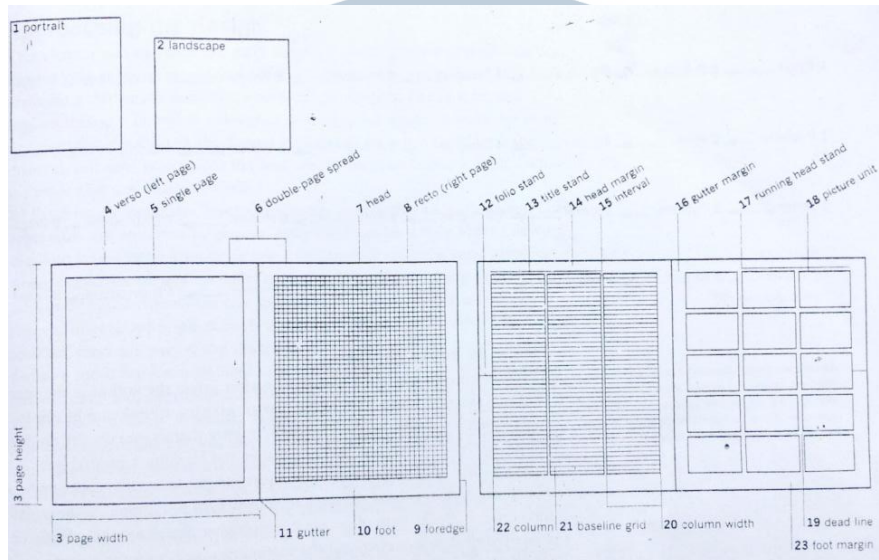
(Book Design, Haslam (2006), hlm.20).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.1.2. Halaman

Menurut Haslam (2006), terdapat 11 unsur pembentukan dari sebuah buku, yaitu: Potrait, landscape, Page height and width, Verso, Single page, double-page spread, head, recto, foredge, foot, gutter (hlm. 21).

- a. *Portrait* : merupakan sebuah format yang memiliki tinggi lebih besar dari pada lebar.
- b. *Landscape* : merupakan sebuah format yang memiliki tinggi lebih rendah dari pada lebar.
- c. *Page height and width* : merupakan sebuah ukuran panjang dan lebar dari buku.
- d. *Verso* : merupakan sebuah halaman dari buku yang berada di sebelah kiri.
- e. *Single page* : merupakan selembaran kertas yang terletak disebelah kiri.
- f. *Double-page spread* : merupakan terdiri dari dua buah halaman yang saling berhadapan menyatu melalui gutter yang menjadi sebuah halaman besar.
- g. *Head* : merupakan bagian atas dari sebuah buku.
- h. *Recto* : merupakan sebuah halaman dari sebuah buku yang terletak disebelah kanan.
- i. *Foredge* : merupakan bagian depan dari sebuah buku.
- j. *Foot* : merupakan bagian bawah dari halaman buku.
- k. *Gutter* : merupakan sebuah perbatasan jilid dari sebuah buku.



**Gambar 2.1.2. Halaman**  
(*Book Design*, Haslam (2006:21)).

### 2.1.3. Grid

Menurut buku yang ditulis oleh Haslam (2006), terdapat 11 unsur grid untuk terbentuknya sebuah buku, yaitu: folio stand, title stand, head margin, interval/ column gutter, gutter margin/ binding margin, running head stand, picture unit, deadline, column width, baseline, column, foot margin (hlm. 21).

- a. *folio stand*, sebuah margin yang berada di bagian kiri dan kanan sebuah halaman buku.
- b. *title stand*, ruang untuk memberikan sebuah judul buku.
- c. *head margin*, margin yang berada di atas bagian halaman buku.
- d. *interval/ column gutter*, ruang vertical yang memberi jarak antara kolom satu dengan yang lain.
- e. *gutter margin/ binding margin*, margin dari sebuah halaman yang dekat dengan penjiilidan buku.

- f. *running head stand*, garis yang memberi jarak antar kolom satu dengan kolom yang lain.
- g. *picture unit*, sebuah pembagian dari kolom grid yang dibagi dengan garis dasar yang memisahkan grid dasar dari kolom lainnya.
- h. *deadline*, ruang antara picture unit.
- i. *column width*, lebar kolom yang menentukan garis pada kolom tersebut.
- j. *baseline*, sebuah garis yang mengatur dari *type* untuk mengikuti *column*.
- k. *Column*, ruang persegi panjang untuk mengatur sebuah *type* sehingga tertata lebih rapih.
- l. *foot margin*, margin bagian bawah pada sebuah halaman buku.

## **2.2. Desain Sampul Buku**

Desain sampul buku adalah elemen penting yang terhadap dalam pemasaran sebuah buku yang dapat berfungsi sebagai logo dan iklan dari buku tersebut.

Menurut Lupton (2008), terdapat enam proses dalam mendesain sampul buku (hlm. 42).

### **2.2.1. Define The Problem**

Tulislah deskripsi apa yang ingin disampaikan dan apa inti dari buku tersebut. Tentukan bagaimana Tentukan bagaimana cara mengekspresikan buku, apakah formal, santai, professional, atau secara mentah-mentah. Tentukan pula audiens dari buku tersebut (hlm. 42).

### **2.2.2. Research**

Perhatikan buku-buku yang mirip dengan buku yang akan dibuat. Pikirkan tentang apa yang menarik perhatian dan catat variasi dari strategi desain (hlm. 42).



### **2.2.3. *Brainstorm***

Tulis dan catat ide sebanyak-banyaknya (hlm. 42).

### **2.2.4. *Prioritize***

Prioritaskan ide-ide yang cocok dengan buku yang akan dibuat (hlm. 42).

### **2.2.5. *Try It***

Berkolaborasi dengan desainer, ilustrator, atau fotografer jika kemampuan desain lemah (hlm. 42).

### **2.2.6. *Test It***

Tunjukkanlah hasil desain sampul kepada orang lain dan catat setiap reaksi. Evaluasi pula setiap desain yang sudah jadi. Tentukan apakah judul sudah mudah dibaca, apakah gambar tersebut membawa perhatian terhadap judul atau mendistraksi (hlm. 42).

## **2.3. *Komponen Desain Didalam Buku***

Menurut buku yang ditulis oleh Guan (2012) sebuah buku yang memberikan estetika yang unik dari keseluruhan bagian buku. Buku biasa juga bisa menjadi sebuah karya seni, karena penamilan buku yang memukau bukanlah segalanya. Detail buku yang sempurna dapat membawa pembaca untuk mendapatkan pemahaman ganda didalam pikiran dan perasaan pembaca (hlm. 8).

### **2.3.1. *Cover***

Sebuah sampul buku adalah ekspresi dari sebuah buku itu sendiri. Entah itu dapat menyentuh pemikiran pembaca namun itu bukan menjadi kunci utama keberhasilan sebuah buku. *Cover* tidak hanya untuk mencerminkan sebuah



konten, pelindung dari buku, tetapi juga untuk membuat pembaca merasakan estetika dari sebuah buku. *Cover* berisi desain judul, nama penulis dan penerbit serta gambar dan warna dekoratif. Mempengaruhi pembaca adalah bagian terpenting dalam desain sampul buku (hlm. 8).

### **2.3.2. Book Spine**

Bahasa visual yang penting kedua setelah sampul buku. Hans Pitt Virbo menjelaskan dalam bukunya bahwa “*Book spine* menyajikan sembilan puluh persen dari sebuah buku”. Pada umumnya sebagian buku yang di jual di dalam toko buku, penaruhannya berada didalam rak dan tidak sepenuhnya ditampilkan. *Book spine* sekarang berubah menjadi bahasa visual pertama yang mengekspresikan gaya sebuah buku (hlm. 8).

### **2.3.3. Fly Page**

*Fly page* merupakan jembatan antara penutup dan bagian dalam buku. Halaman *fly page* termasuk halaman ekspansi, halaman kosong, seperti halaman untuk menyisipkan frontispiece atau halaman judul, halaman hak cipta, daftar pustaka, terimakasih, dan lainnya. Dengan meningkatnya kualitas buku *fly page* juga semakin baik dengan penggunaan kertas khusus yang memiliki kualitas tinggi dan terkadang bahkan diberikan nilai estetika tersendiri. Peningkatan kualitas ini akan menjadi daya tarik lebih untuk menimbulkan banyak pembeli (hlm. 9).

### **2.3.4. Contents**

Desain tata letak konten telah menyingkirkan benang merah dari font yang dapat diubah sebanyak mungkin. Beberapa minat desainer dalam penerapan warna, dengan beberapa referensi warna yang tercantum dalam desain tata letak direktori

“tonjolan” atau hasil “depresi” berpengaruh terhadap kelelahan visual pembaca saat itu (hlm. 9).

### **2.3.5. Layout**

Menurut buku yang ditulis oleh Guan (2012) *Layout design* mengacu pada desain format dari teks lengkap didalam sebuah buku. *Layout* seharusnya terlihat orisinal, indah, sederhana dan populer serta berjalan harmonis dengan isi di dalam buku. Desain sebuah *layout* di dalam buku yang baik akan menarik pembaca untuk membaca isi di dalam buku. Sebaliknya, apabila *layout* buku yang kurang baik akan memberikan kesan yang sulit menarik pembaca untuk membaca buku tersebut. *Layout* juga dapat membangkitkan perasaan pembaca (hlm. 10).

### **2.3.6. Elemen Dari Grid Sistem**

Menurut buku yang ditulis Graver (2012) menjelaskan bahwa grid terbagi menjadi tiga elemen penting yaitu *Margins, flowlines, Columns, Modules, Spatial Zones,* dan *Markers.*

#### **a. Margins**

Margin merupakan wilayah negatif ruang antara tepi page dan isi dalam alkitab itu. Mereka mendefinisikan live wilayah dan memungkinkan desainer untuk fokus orang yang perhatian, menciptakan daerah lain untuk mata, atau terpisah bawahan informasi seperti berjalan kepala atau folio.

#### **b. Flowlines**

Flowlines adalah standar alignments yang membantu untuk menjadi panduan untuk mereka di halaman dan menciptakan band horisontal informasi.

#### **c. Columns**

Kolom yang vertikal kontainer yang menciptakan divisi di daerah konten terus live. Kolom bervariasi lebar bahkan dalam satu grid demi mengakomodasi informasi spesifik.

d. *Modules*

Modul adalah orang unit ruang dipisahkan oleh interval yang standar, ketika diulang di halaman, menciptakan berulang serangkaian kolom dan baris .

e. *Spatial Zones*

Tata ruang wilayah zona yang berbeda dibentuk dengan menggabungkan kelompok modul, dan dapat menciptakan biasa, kawasan tertentu mengandung semua jenis konten dalam cara yang konsisten.

f. *Markers*

Penanda menentukan informasi untuk para bawahan atau secara konsisten muncul konten seperti lembar folio, kepala berjalan, ikon, atau tempat lain yang diulang konten.

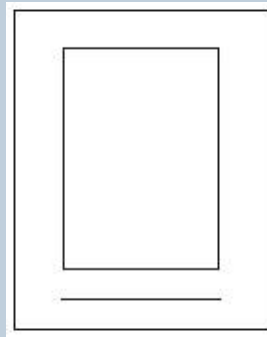
### **2.3.7. Struktur Dasar Grid**

Menurut buku yang ditulis Graver (2012) menjelaskan bahwa grid terbagi menjadi tiga elemen penting yaitu *Single Column/Manuscript Grids*, *Multicolumn Grids*, dan *Modular Grids*.

a. *Single Column/Manuscript Grids*

Bentuk yang paling sederhana dari grid, satu kolom, menciptakan standar wilayah yang tidak divisi untuk mengandung konten. Bentuk grid yang diaplikasikan seperti buku atau esai, dan memungkinkan teks menjadi keistimewaan utama dalam alkitab itu atau menyebar. Posisi bawahan

informasi, termasuk tajuk, footers, folio, dan bab kepala, akan sangat penting untuk menambah bunga yang jika tidak akan pasif, tenang komposisi, halaman setelah halaman. Tanpa hati hati, jenis ini dapat tata letak tidak visual banding dan rangsangan untuk menjaga pembaca semata dari lelah dan kalah dalam tempat. Dengan menyesuaikan ukuran, proporsi, dan hubungan antara jenis gaya, bunga dapat ditambahkan ke tata letak. (hlm. 26)



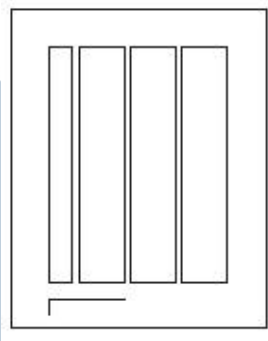
**Gambar 2.3.7.** *Single Column/Manuscript Grids*

b. *Multicolumn Grids*

Ketika isi terdiri dari banyak berbagai jenis bahan, sebuah multicolumn grid dapat satu perangkat yang ampuh untuk membantu mengatur dan standardize komunikasi. Kolom dapat digunakan secara independen untuk blok kecil konten, digunakan dalam urutan bagian untuk menjalankan teks, atau gabungan menyeberangi sungai selokan untuk membuat lebih luas kolom. Kolom adalah grid yang sangat; maka lentur, semua kemungkinan konfigurasi harus diperhatikan ketika membuatnya.

Misalnya, apa yang akan terjadi yang tepat kolom lebar yang cocok dengan teks panjang baris untuk satu kolom mungkin tidak bekerja di sebuah aplikasi di mana teks melintasi dua kolom. Jenis ini grid mungkin kolom lebar

yang berbeda dan dapat digabungkan dalam beberapa cara, maka dengan substruktur sangat penting lebar internal selokan, dan posisi dan frekuensi aliran garis untuk mengendalikan bagaimana kolom dibagi menjadi dua contoh.



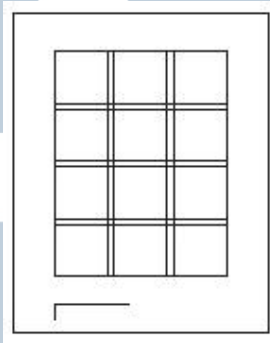
**Gambar 2.3.7.** *Multicolumn Grids*

*c. Modular Grids*

Modular jaringan sudah pada dasarnya senyawa jaringan terdiri dari kedua kolom dan baris. Kombinasi ini menciptakan serangkaian kecil daerah konten disebut modul yang dapat dikombinasikan keduanya secara vertikal dan horizontal, memungkinkan desainer untuk menciptakan sebuah banyak sekali dari berbagai ukuran dan bentuk zona tata ruang. Berbagai jenis jaringan sangat berguna untuk kompleks proyek dengan banyak komponen dari berbagai ukuran dan penting, seperti surat kabar.

Mereka itulah cocok untuk grafik, tabel, dan membentuk, tetapi dapat memberikan perasaan rangka dan matematika rasionalitas bahkan untuk publikasi sederhana. Modular jaringan adalah produk tipografi internasional gaya dikembangkan dari bauhaus cita cita di swiss di abad mid-twentieth, dan memiliki latar belakang sejarah dalam politik, rasional objektivitas, dan

pengurangan penting dan kadang kadang digunakan untuk menambah sejarah, politik, atau filosofis makna desain.



**Gambar 2.3.7.** *Modular Grids*

### **2.3.8. Copyright Page**

*Copyright page* termasuk judul buku, nama penulis, editor, kritik, penerbit serta nama dan lokasi percetakannya. Bukan hanya itu saja nomor lisensi ijin penerbitan buku, format, lembar cetak, jumlah kata juga termasuk. Tanggal publikasi, pesan dalam edisi cetakan, serta ISBN dan harga harus tercantu pada buku (hlm. 11).

## **2.4. Metode Mendesain Buku**

Menurut buku yang ditulis oleh Guan (2012), metode untuk mendesain sebuah buku saat ini memiliki banyak sekali metodenya. Untuk kasus yang baru, perancangan untuk mendesain ulang menggunakan metode desain yang ada dalam pikiran dan menciptakan kembali yang dapat meningkatkan desain dan membuat desain buku selalu segar dan *update*.

### **2.4.1. Gridding**

Grid tidak hanya untuk meletakkan sebuah foto bersama atau kata-kata, tetapi memiliki bentuk aturan yang dikembangkan dari komposisi yang saling berkaitan.

Menekankan arti dari proporsi, urutan, kontinuitas, kejelasan, waktu, akurasi dan ketelitian. Sehingga grid adalah kerangka desain tata letak yang dapat membawa rasa keteraturan dan struktur untuk desain sebuah buku (hlm. 12).

#### **2.4.2. *The Selection of Font***

Desain yang ideal adalah memilih *font* yang berbeda untuk memandu pembaca. Teks itu sendiri bisa disebut sebagai bagian dari sebuah seni. Lebih mudah bagi pembaca untuk membaca bahwa *font* berjalan harmonis dengan konten dan gaya. Kontras dari sebuah halaman dapat berfariasi dengan perbedaan *font*, ukuran, ketebalan, jarak baris dan jarak kerning yang menentukan tata letak komposisi dalam sebuah warna hitam, putih dan abu-abu. Menurut pendapat desainer, pemilihan *font* adalah kombinasi dari pemahaman dan intuisi, sedangkan intuisi berasal dari akumulasi pengalaman (hlm. 12).

#### **2.4.3. *The Combination of Colours***

Pada umumnya, warna diberikan untuk sebuah perasaan. Di satu sisi, warna juga dapat mencerminkan karakter manusia. Dengan cara yang sama, warna, terkadang dapat menunjukkan semangat sebuah buku. Sebenarnya warna tidak memiliki makna definitif, sementara itu selalu membahas bentuk fisik dan aktivitas mental pada kita. Misal warna yang monoton seperti hitam, putih, kuning, selalu menghadirkan rasa kesantunan atau sopan. Symbolisme warna terbentuk dari kebiasaan orang memahami dan menggunakan warna itu sendiri (hlm. 12).

#### **2.4.4. *The Arrangement of Image***

Dalam beberapa tahun terakhir, *blank layout* secara bertahap dikembangkan menjadi sebuah cara yang efektif untuk menyegarkan tata letaknya. Penggunaan



*blank layout* yang berani dan rasional dapat dengan sempurna menghadirkan selera estetika yang baik dari pada desainer yang masih menggunakan *style layout* lama dan membosankan, sehingga memberikan seluruh halaman arti transparansi, keterbukaan dan kecerahan serta kebersihan (hlm. 13).

## **2.5. Jenis Pencetakan Buku**

Menurut Lupton (2008) meskipun anggaran, kualitas, dan konten adalah pertimbangan dalam setiap penerbitan buku. Untuk memutuskan bagaimana cara mencetak buku *indie* juga dipengaruhi oleh keahlian pribadi sendiri. Pemilihan materi, peralatan, dan bagaimana caranya anda memiliki waktu untuk berinvestasi. ( Perlu diingat proyek yang anda ambil, bahwa membutuhkan banyak waktu untuk anda pikirkan. Anda harus mempertimbangkannya agar aman) (hlm. 118)

### **2.5.1. Photocopy**

Informal dan segera , ini adalah salah satu yang tercepat dan termurah cara untuk mendapatkan teks dan gambar pada kertas untuk short-run proyek .Apa yang anda perlukan adalah materi dan seorang photocopier .Orang-orang yang memakan riba , menggunakan kertas berwarna atau ditemukan kertas .Untuk edisi lebih besar dari dalam jarak beberapa ratus , mengeksplorasi offset atau cetak digital sebagai pilihan lebih murah .

### **2.5.2. INK JET/Color Laser**

Printer desktop menggunakan warna proses yaitu cyan, magenta, kuning, dan hitam yang memungkinkan kesan penuh warna. Tinta printer jet menggunakan tinta arsip. Pencetakan dengan *INK JET* tidak efektif untuk menekan biaya apabila

mencetak dalam jumlah besar, tetapi ini merupakan wadah yang mudah untuk memproduksi buku-buku sejenis.

### **2.5.3. Letterpress**

Pijakan dasar bagi percetakan komersial, adalah letterpress sekarang terutama sebuah rumah industri. Mengangkat permukaan bertinta dan ditekan ke halaman, yang dihasilkan dalam kaya, cetakan taktil. Letterpress puritan lebih sering diterapkan pada logam dan kayu tipe (individu surat blok orang yang menggabungkan diri dengan tangan), tetapi berkas digital juga dapat menjadi film dan dibakar ke piring polimer.

### **2.5.4. Screen Print**

*Screen Print* juga dikenal sebagai serigraphy atau sutra layar pencetakan, metode ini pasukan tinta melalui sebuah dicap dengan mesh layar termasuk kertas, kain, kaca, plastik, dan logam. Teks kecil dan detail gambar tidak akan menahannya, jadi teknik ini tidak diketahui secara luas digunakan untuk *text-heavy* buku dengan genre ilustrasi. Sementara kebanyakan toko profesional menggunakan peralatan mekanis, berbagai pembuatan amatir dapat berkumpul dengan tersedia peralatan dan perbekalan untuk membuat layar pencetakan sebuah favorit indie.

### **2.5.5. Offset Lithography**

Ini adalah standar pencetakan metode untuk sebagian besar secara komersial bahan cetak. Piring yang dibuat untuk satu sama tinta dan ofset ke rol yang kemudian mentransfer tinta ke kertas. Ofset dikenal rawan konsisten mencetak kualitas. Ini adalah ideal untuk jumlah besar; sementara di sana sangat banyak biaya dalam mempersiapkan pencetakan piring, pencetakan lebih salinan

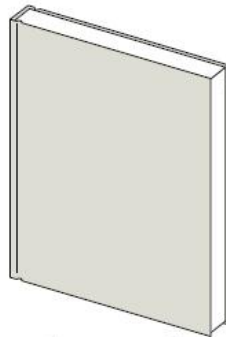
menyebarkan biaya tersebut .Paling banyak kota yang sopan ukuran memiliki beberapa pencetakan perusahaan untuk memilih dari .Hal ini wajar saja praktek untuk meninjau bukti sebelum piring yang dibuat dan untuk menghadiri tekan check and oke suara pers menjalankan terakhir .

## **2.6. Tipe Binding Pada Buku**

Ada banyak cara untuk mengikat halaman buku bersama sama untuk membentuk sebuah buku.Mengikat utama termasuk perekat, pokok, dan benang lebih kompleks binding dapat menempuh beberapa bahan. Banyak faktor untuk memilih binding sebuah buku seperti memilih sebuah proses pencetakan, keputusan bagaimana untuk mengikat, ini akan dipengaruhi oleh biaya, kepraktisan, dan ketahanan sebuah buku. (hlm. 120).

### **2.6.1. *Hard Cover***

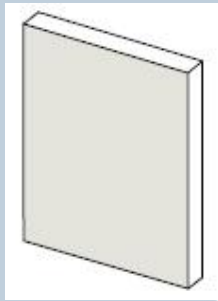
Halaman membentuk tanda-tangan yang dijahit menggunakan benang dan kemudian terpaku linen tape untuk fleksibilitas dan kekuatan.The blok tanda tangan (blok teks) adalah dipotong dan diikat ke kasus (Sampul depan, tulang belakang, dan penutup) dengan endpapers.



**Gambar 2.6.1. *Hard Cover***  
(Indie Publishing, Lupton (2008:120).

### 2.6.2. *Perfect*

Halaman longgar yang dijamin tepat waktu dengan lem di sepanjang tepi terikat mereka. Cover ini kemudian dibungkus sekitar dan duduk di atas kursinya. Jumlah kecil dapat diproduksi dengan tangan jika anda memiliki akses ke guillotine sebuah pemotong atau sedang bekerja sama dengan *machine-cut leafs* kertas. *Perfect-bound* buku tidak berbaring terlentang.



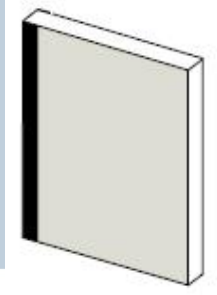
**Gambar 2.6.2. *Perfect***

(*Indie Publishing*, Lupton (2008:120))

### 2.6.3. *Tape*

Kain tape diperlakukan dengan heatsensitive lem dililitkan ke sekeliling halaman yang menyelubungi isi perut dan dirakit. Panas yang diterapkan, menyebabkan lem untuk berpegang teguh dengan al satu persatu dan menutupi. *Tape-bound* buku berbaring terlentang.

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

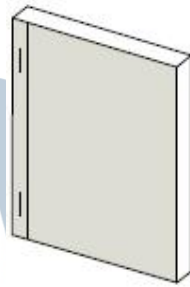


**Gambar 2.6.3. Tape**

(*Indie Publishing*, Lupton (2008:120))

#### **2.6.4. Side Stitch**

Halaman dan mencakup adalah stapled melalui dari depan ke belakang .Karena pengikatan berjalan melalui tepi yang telah diberi al kitab, volume kecil akan mengirimkan banyak visual real estate di selokan. Ketebalan buku menentukan yang mungkin ini mengikat metode praktisnya. *Side-stitched* buku tidak berbaring terlentang .



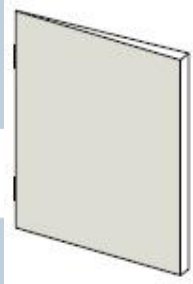
**Gambar 2.6.4. Side Stitch**

(*Indie Publishing*, Lupton (2008:120))

#### **2.6.5. Saddle Stitch**

Menutupi halaman dan dilipat dan stapled. Karena keseluruhan buku dilipat dalam setengah, ada maksimum ketebalan kira-kira setengah inci untuk efektivitas

pelana jahitan .Saddlestitched buku berbaring terlentang dan dapat *inexpensively* dihasilkan baik oleh mesin atau dengan berleher panjang stapler.

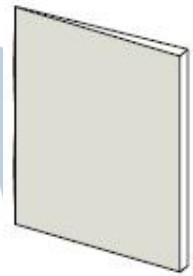


**Gambar 2.6.5. Siddle Stitch**

(*Indie Publishing*, Lupton (2008:121))

#### **2.6.6. Pamphlet Stitch**

Teknik ini mirip dengan pelana jahitan .Sampul dan halaman dijahit bersama-sama dengan benang dan kemudian terikat. Kekakuan dan berakhir tetap terlihat .Proses yang sangat tangan ini biasanya digunakan untuk jumlah kecil dari publikasi dengan halaman atau lebih sedikit. Pamflet berbaring terlentang.



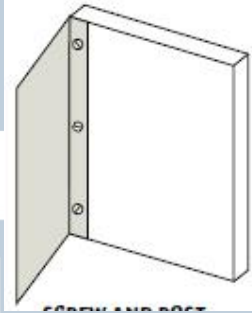
**Gambar 2.6.6. Pamphlet Stitch**

(*Indie Publishing*, Lupton (2008:121))

#### **2.6.7. Screw and Post**

Meliputi dan halaman dibor dan terikat dengan ulir pos dan sekrup. Penutup kemudian berubah kembali pada dirinya sendiri untuk menyembunyikan barang

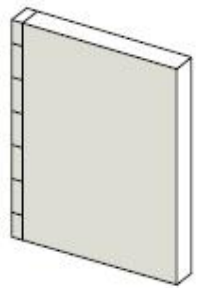
ikat. Halaman bisa dengan mudah ditambahkan atau dikurangi. Buku harus tangan berkumpul. *Post-bound* buku tidak berbaring.



**Gambar 2.6.7. Screw and Post**  
(*Indie Publishing*, Lupton (2008:121))

#### **2.6.8. Stab**

Menusuk juga disebut sebagai jepang menusuk mengikat. Lembaran yang dijahit bersama sama sehingga benang terlihat pada tulang belakang dan sisi buku. Ini mengikat menciptakan besar selokan yang harus dipertanggung jawabkan sementara merancang. *Stab-bound* buku tidak berbaring.



**Gambar 2.6.8. Stab**  
(*Indie Publishing*, Lupton (2008:121))

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



### **2.6.9. Spiral**

Lubang yang menekan melalui halaman dengan mesin, dan kemudian menjadi kawat kumparan adalah berputar ke atas tulang belakang yang telah diberi al kitab. *Spiralbound* buku berbaring terlentang.

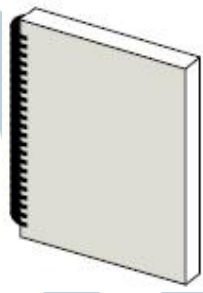


**Gambar 2.6.9. Spiral**

(*Indie Publishing*, Lupton (2008:121))

### **2.6.10. Plastic Comb**

Ini adalah yang paling mengerikan mengikat metode dari semua dan harus tidak pernah dipakai. Plastik sisir sangat jelek, dan yang terikat buku tidak berbaring.



**Gambar 2.6.10. Plastic Comb**

(*Indie Publishing*, Lupton (2008:121))

## **2.7. Tipografi dalam Layout**

Terdapat beberapa jenis tipografi menurut Poppy Evans (2013) yaitu:

### 2.7.1. *Old style* atau *Humanist*

Pertama kali ditemukan di Roman. *Old style* memiliki ciri khas pada sudut yang kuat dan memiliki serif. Contoh: Caslon, Garamond, dan Times New Roman (hlm.30)



Oldstyle

**Gambar 2.7.1. *Oldstyle* atau *Humanist***

([http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type\\_basics/type\\_families.htm](http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type_basics/type_families.htm))

### 2.7.2. *Transitional*

Pertama kali di temukan di Roman. *Transitional* adalah bentuk transisi dari jenis font *old style* ke bentuk yang moderen. Contoh: Century (hlm. 30)



Transitional

**Gambar 2.7.2. *Transitional***

([http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type\\_basics/type\\_families.htm](http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type_basics/type_families.htm))

### 2.7.3. *Modern*

Jenis font ini memiliki bentuk yang geometris dan lebih kontras dari *type face old style* dan *Transitional*. Contoh: Didot dan Botani (hlm. 30)



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## Modern

Gambar 2.7.3. *Modern*

([http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type\\_basics/type\\_families.htm](http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type_basics/type_families.htm))

### 2.7.4. *Sans Serif*

Jenis Font *Sans Serif* adalah font yang tanpa adanya sirip/ *Serif*, sehingga jenis font ini memiliki ketebalan huruf yang sama atau hamper yang sama. Jenis font ini terkesan moderen dan efisien. Contoh: Futura, Grotesque, Helvetica.

## Sans Serif

Gambar 2.7.4. *Sans Serif*

([http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type\\_basics/type\\_families.htm](http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type_basics/type_families.htm))

### 2.7.5. *Slab Serif*

Jenis font ini memiliki karakteristik berat atau tebal. Font ini memiliki kategori dari *type face* Egitian dan Clarendon. Contoh: American Typewrite (hlm. 30)

## Slab Serif

Gambar 2.7.5. *Slab Serif*

([http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type\\_basics/type\\_families.htm](http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type_basics/type_families.htm))

### 2.7.6. *Script Curs*

Jenis font inimenyerupai sebuah jenis tulisan dengan goresan tangan menggunakan pena, kuas, atau pensil yang tajam dan biasanya bentuk penulisan yang miring ke

arah kanan. Kesan dari jenis font ini adalah sifat pribadi yang akrab. Contoh: Snell Roundhand Script dan Shelley Alegro Script. (hlm. 30).



*Script-Cursive*

**Gambar 2.7.6. *Script Cursive***

([http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type\\_basics/type\\_families.htm](http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type_basics/type_families.htm))

### **2.7.7. *Decorative***

Jenis font ini menggunakan ukuran yang besar, biasanya digunakan untuk judul. Ketika typeface ini digunakan untuk *body text*, sulit untuk dibaca karena *type face* ini berbentuk dekoratif dan lebih kompleks (hlm. 29)



**Decorative**

**Gambar 2.7.7. *Decorative***

([http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type\\_basics/type\\_families.htm](http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type_basics/type_families.htm))

## **2.8. *Digital Photography***

Menurut buku Joseph Ciaglian, (2014) Dalam fotografi digital, sirkuit terpadu, yang sensitif terhadap cahaya, merekam gambar sebagai grid piksel daripada menggunakan pewarna perak dan peka cahaya itu penggunaan film. Sirkuit terpadu ini disebut CMOS (semikonduktor oksida logam komplementer) sensor atau CCD (perangkat charge-coupled). Sirkuit ini adalah tulang punggung kamera digital. Dengan kata lain, semuanya berputar di sekitar "keripik" ini, yang merekam cahaya dan kemudian menerjemahkannya menjadi satu dan nol (hlm. 4)

### **2.8.1. Keuntungan dan Kekurangan Kamera Digital**

Menurut Joseph Ciaglian, (2014) kenyamanan dan kustomisasi adalah dua keuntungan paling penting didalam teknologi kamera digital. tetapi media baru ini tetap dipertahankan beberapa kekurangannya. Sebagian besar fotografer profesional akan mengakui bahwa fotografi digital adalah teknologi dan resolusi yang cocok untuk berpindah dari kamera film seperti Nikon F5 dan Canon EOS1. Teknologi itu sendiri memiliki beberapa kekurangan (hlm. 11).

#### **2.8.1.1. Resolution**

Kamera digital memiliki resolusi lebih tinggi daripada apa yang akan diterima dari kamera 35mm dengan lensa tingkat yg lebih tinggi (hlm. 12)

#### **2.8.1.2. Color Space**

Kamera digital bergantung pada *Color Space*, atau representasi matematis dari semua warna. Sebagian besar kamera menggunakan RGB Ruang warna (Merah, Hijau, Biru) (hlm. 12).

#### **2.8.1.3. Aliasing**

Perangkat lunak dan sensor resolusi rendah bekerja sama untuk menurunkan resolusi gambar dengan membutuhkan pikselasi (hlm. 12).

#### **2.8.1.4. Highlight Disaster**

Beberapa kamera digital tidak dapat menangani sorotan di sebuah gambar, menghasilkan garis-garis putih cerah (hlm. 12).

#### **2.8.1.5. Delays**

Jangan berharap kualitas akan baik apabila menggunakan kamera biasa untuk memotret momen olahraga. Kecepatan dalam memotret dan *shooter speed* yang tepat adalah penggunaan felling yang baik dan menggunakan kamera yang sangat mahal (Single-Lens Reflex) diperlukan (hlm.12).

#### **2.8.1.6. Wide Angle Lenses**

CCD dalam SLR digital lebih kecil dari standar Bingkai film 35mm. Hasilnya adalah perbesaran lensa, sehingga 35mm menjadi 55mm. Sudut lebar sulit kecuali Anda membeli eksotis (yaitu, mahal) lensa (hlm. 12).

#### **2.8.1.7. Prints**

Disalahkan pada genetika atau budaya, tetapi cetakan digital tidak memiliki perintah yang sama seperti cetakan biasa (hlm.12)

#### **2.8.1.8. Battery Drain**

Kamera digital menguras baterai lebih cepat daripada kamera manual. Dengan layar LCD kecil, fokus otomatis konstan, dan flash, normal baterai alkalin hampir tidak bertahan "roll" dari 36 gambar (hlm. 12)

#### **2.8.1.9. Price**

Kamera digital low-end saat ini cocok dengan harga kamera instamatic, tetapi di atas tingkat konsumen ini, kamera digital SLR yang serius harganya dua hingga tiga kali lebih banyak dari tubuh kamera tradisional (hlm. 12).

## **2.9. Photography Digital**

Menurut Joseph Ciaglian, (2014) Gambar yang diambil dengan kamera digital serta foto-foto yang atau negatif mengamati ke dalam komputer menggunakan istilah piksel per inci indonesia ( ppi ) untuk mewakili resolusi. gambar kemudian dicetak menggunakan printer dengan menggunakan istilah titik-titik per inci ( dpi ). (hlm.176).

### **2.9.1. Focus and Depth of Field**

Menurut Joseph Ciaglian, (2014) Apa sebenarnya ketajaman, dan berapa banyak bisa diatur? Dalam teori, lensa hanya dapat fokus pada satu jarak di suatu waktu (pesawat critical fokus) dan benda pada jarak semua akan lebih tajam. Namun, pada kebanyakan kasus, bagian dari layar ini akan menjadi tajam baik di dapan dan di belakang yang paling tajam ketika difokuskan. Objek lambat laun akan menjadi semakin fokus atau semakin jauh tergantung posisi dari daerah yang paling tajam difokuskan.

Kedalaman merupakan bagian dari adegan yang muncul akibat objek yang tajam dalam foto. objek dapat kedalaman dangkal. Sebagian besar, anda dapat mengontrol berapa banyak akan tajam. Tidak ada akhiran pasti untuk kedalaman objek secara bertahap mengubah dari tajam dengan lembut semakin jauh mereka dari jarak fokus. (hlm. 54)

### **2.9.2 Digital Camera dan Colour Balance**

Menurut Joseph Ciaglian, (2014) Kamera digital tidak terpengaruh terhadap warna dan masalah keseimbangan, meskipun *white-balance* dari fitur kamera disebagian besar dapat mengurangi persoalan yang terjadi ketika digunakan



dengan benar. Fotografer menggunakan *white-balance* untuk memungkinkan untuk menata titik putih untuk kamera sebelum gambar yang diambil. Ini pasukan kamera untuk mempertimbangkan tertentu warna penerangan sebagai murni cahaya putih.

Tujuan dari suatu titik putih ( putih keseimbangan ) adalah untuk memaksa sensor kamera untuk melihat warna yang kamu pilih sebagai warna murni (putih). Untuk menghindari *off-color* gambar yang diambil di dalam ruangan dengan lampu atau zenon lampu neon, anda mungkin perlu ke titik kamera di putih objek ( seperti sebagai bagian dari kardus atau putih dinding ), lalu menata putih keseimbangan di depan kamera. (hlm.56)

## **2.10. Definisi Sepeda Motor**

Menurut Kusumo (2017) Menurut Undang – Undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan pasal 1 ayat 7 menjelaskan bahwa kendaraan adalah suatu sarana angkutan di jalan yang terdiri atas kendaraan bermotor dan kendaraan tidak bermotor. Pasal 1 ayat 8 menjelaskan bahwa kendaraan bermotor adalah setiap kendaraan yang digerakan oleh peralatan mekanik berupa mesin selain kendaraan yang berjalan di atas rel.

Sepeda motor pada umumnya memiliki dua roda yang letaknya lurus antara depan dan belakang yang dapat berjalan dengan kecepatan yang tinggi dibandingkan sepeda yang di kayuh dengan tenaga manusia pada umumnya.

Sepeda motor dapat melaju dengan cepat dan gesit dikarenakan terdapat gaya giroskopik, sedangkan motor seimbang dan stabil dengan kecepatan rendah, itu

dikarenakan oleh pengendara itu sendiri atau keseimbangan dari kesetabilan stang motor yang dikontrol oleh pengendara itu sendiri.

### **2.10.1. Sejarah Sepeda Motor**

Menurut Kusumo (2017) Pada awal terciptanya sepeda motor merupakan evolusi dari sepeda biasa yang sudah diciptakan lebih awal dibandingkan dengan sepeda motor. Pada saat itu terdapat perusahaan yang berusaha mengembangkan sepeda tersebut tanpa harus menguras tenaga. Perusahaan tersebut merupakan perusahaan yang pertama kali di dunia yang memproduksi sepeda dalam skala yang besar pada tahun 1868, dan nama perusahaan tersebut adalah Michaux ex Cie, perusahaan tersebut menggunakan mesin yang bertenaga uap sebagai tenaga penggerak sepedanya.

Namun usaha itu semua masih gagal dan pada akhirnya perusahaan itu menyerahkan kepada Edward Butler, seorang penemu yang berasal dari negara Inggris yang kemudian melanjutkan untuk mengembangkan sepeda motor tersebut. Pada akhirnya Butler berhasil menciptakan sebuah kendaraan yang bertenaga mesin yang menggunakan bahan bakar yang melalui pembakaran dari dalam, yang mana kendaraan itu memiliki roda tiga.

Dan pada akhirnya banyak para penemu lainnya yang mencoba mengembangkan ciptaan dari Butler tersebut, dengan melakukan percobaan untuk menciptakan motor dan mobil. Para penemu itu adalah Gottlieb Daimler dan Wilhelm Maybach yang berasal dari negara Jerman. Kedua penemu tersebut bekerja sama didalam satu perusahaan yang memproduksi mesin stasioner

terbesar didunia pada tahun 1872, Produsen mesin itu adalah Deutz-AG-Gasmotorenfabrik.

Daimler dan Maybach dipecah dari perusahaan Deutz-AG-Gasmotorenfabrik, pada akhirnya kedua orang penemu itu mendirikan sebuah bengkel di Suttgart. Keduanya berhasil menciptakan karburator yang bertujuan untuk mencampur bensin dan udara yang bisa digunakan sebagai bahan bakar dari mesin empat tak ciptaan Nikolaus. Kedua orang tersebut berhasil menciptakan sepeda motor pertama di dunia, dengan mengembangkan mesin empat tak menjadi silinder 100cc, kemudian meletakkan mesin tersebut kerangka kayu.



**Gambar 2.9.1 Sepeda Motor Pertama**

(Sumber: <http://info sepedamotor.com/sejarah-pengertian-dan-jenis-sepeda-motor/>)

Setelah Daimler dan Maybach menciptakannya sepeda motor empat tak 100cc pertama, akhirnya para ilmuwan lainnya mengembangkan sepeda motor tersebut dengan model dan jenis-jenis berbeda. Masing-masing penemu selalu berlomba-lomba dalam menciptakan sepeda motor terbaik, mulai dari jenis sepeda

motornya, mesin sepeda motornya, body sepeda motornya, dan juga kecepatan motornya yang selalu bertambah baik.

Terdapat beberapa jenis sepeda motor yang sesuai dengan kemajuan zaman, diantaranya adalah :

a. Sport

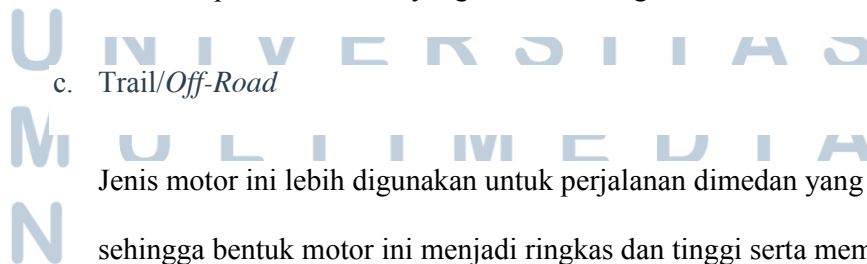
Tipe Sport adalah tipe sepeda motor yang biasanya dikhususkan untuk balapan. Pengemudi yang menggunakan sepeda motor jenis ini relatif lebih membungkuk kedepan dengan posisi kaki yang sedikit lebih kebelakang dan sedikit keatas. Semua itu bertujuan agar tekanan angin yang berlawanan dari arah depan tidak menghantam tubuh pengendara dan tidak menghambat kecepatan pada sepeda motor yang akhirnya sepeda motor dapat melaju dengan kecepatan tinggi

b. Standart/*Naked*

Tipe sepeda motor ini merupakan sepeda motor yang memiliki body yang lebih tinggi, sepeda motor ini tidak jauh berbeda dengan jenis sepeda motor sport, yang membuatnya berbeda adalah dari body kepalanya saja. Sepeda motor jenis ini tidak bisa digunakan untuk ajang balapan, tetapi jenis sepeda motor ini memiliki kecepatan yang tinggi dan memiliki performa mesin yang lebih bertenaga dan kuat.

c. Trail/*Off-Road*

Jenis motor ini lebih digunakan untuk perjalanan dimedan yang berat, sehingga bentuk motor ini menjadi ringkas dan tinggi serta memiliki ban



yang bergerigi tebal. Semua itu untuk memudahkan pengendara motor melewati medan yang berbatu, dan medan berlumpur.

d. Bebek

Jenis motor ini merupakan jenis motor yang berjalan hanya menggunakan gigi tanpa menggunakan kopling. Jenis ini lebih nyaman dan lebih banyak digunakan untuk beraktifitas sehari hari.

e. Sekuter Metik

Jenis skuter matik ini merupakan jenis sepeda motor yang tidak menggunakan sistem oprasi gigi manual, sehingga hanya menarik gasnya saja. Jenis sepeda ini lebih banyak digunakan krna lebih mudah dan simple, jenis ini juga lebih ringan jika digunakan untuk beraktifitas sehari hari.

### 2.11. Definisi Sepeda Motor Modifikasi

Meurut Abdulsyani (2007) Pengertian Modifikasi/*custom* adalah menyesuaikan dari keinginan, karakter ataupun fungsi tertentu. Modifikasi/*custom* berasal dari kata “Customize” yang berarti menyesuaikan. Definisi Modifikasi/*custom* adalah membuat atau merubah sesuatu dengan kebutuhan pembeli, pengguna atau spesifikasi individu tertentu.

Pengertian Modifikasi/*custom* motor adalah rancangan sepeda motor yang dibuat unik dan berbeda dari bentuk pabrikan standar karena menyesuaikan keinginan, karakter serta imajinasi si pengguna motor. Pada umumnya motor

Modifikasi/*custom* menggunakan model kerangka dan parts tersendiri serta banyak melakukan perubahan pada berbagai bagian sepeda motor dari kondisi asalnya.

### **2.11.1. Jenis Motor Modifikasi**

Menurut Kusumo (2017) Didalam dunia modifikasi motor tentunya memiliki jenis aliran modifikasi yang berbeda beda. Umumnya modifikasi motor merubah suatu tampilan sepeda motor dari tampilan standard menjadi lebih unik, sporty, agresif atau terlihat berbeda dengan yang lainnya. Dengan mengganti beberapa bagian atau mengganti semua bagian motor agar terlihat berbeda, misalkan mengganti beberapa aksesoris atau sparepart motor seperti velg, stang, body, spion, knalpot, lampu, mesin, dll.

Terdapat beberapa jenis aliran modifikasi yang sedang ramai di aplikasikan pada sepeda motor di Indonesia, seperti :

#### *a. Vintage Bike*

Modifikasi motor yang mengusung konsep ini yaitu berusaha mempertahankan unsur originalitas kendaraan alias tampil standard pabrik. Walaupun kelihatanya terlihat simpel tapi aliran jenis modifikasi ini menghabiskan uang yang lumayan cukup banyak karena harga sparepart original jadi sangat mahal, selain itu part motor tersebut terbilang langka di pasaran.

#### *b. Klasik Retro Bike*

Modifikasi motor dengan konsep ini yaitu motor dibentuk klasik tapi tidak terlalu original, Yang terpenting adalah motor tidak terlihat modern. Untuk

perubahannya biasanya dengan menambahkan part part modern seperti cakram lebar , velg lebar dan lain sebagainya.

c. *Low Rider Bike*

Modifikasi motor dengan konsep *Low Rider* adalah modifikasi dengan bentuk modif motornya yang memiliki ketinggian tanah rendah. Modifikasi seperti ini biasanya dengan melakukan pemotongan pada kerangka motor dan juga shockbreaker agar terlihat lebih pendek, bahkan ada juga yang meniadakan tanki bensin yang diganti dengan botol minuman.

d. *Speed Way Bike*

Konsep modifikasi motor seperti ini adalah sepeda motor *sport* yang memiliki stang lebih tinggi, pada bagian belakang sasis sedikit lebih panjang.

e. *Thai Look Style Bike*

Modifikasi motor dengan mengusung konsep ini biasanya terdapat pada motor *matic* ,ciri cirinya yaitu pada bagian kaki kaki yang digunakan adalah menggunakan velg dan ban yang berukuran 16-17 inci. Selain itu kebanyakan motor matic di indonesia dibekali dengan menggunakan velg ukuran 14 inchi.

f. *Street Tracker Custom Bike*

Modifikasi motor dengan mengusung konsep seperti ini biasanya desain tanki bahan bakar terlihat flat dengan jok, kemudian untuk desain belakang /buntut terlihat agak meruncing.



g. *Chopper Bike*

Modifikasi motor jenis ini biasa pemiliknya mencari mesin dan juga mengkombinasikan dengan sasis buatan sendiri sehingga tampilanya menjadi lebih panjang antara stang dan jok.

h. *Jap Style Bike*

Modifikasi dengan konsep seperti ini biasanya ada ciri khasnya atau gaya yang digunakan. Misalnya saja pada bagian stang telanjang, lampu depan menggunakan jenis bulat, jok pendek, kemudian dimensi rangka yang pendek, tangki terlihat lebih kecil, serta jarak antara ban depan dengan ban belakang terlihat lebih panjang dari rangka selain itu terlihat detail manik.

i. *Cafe Racer*

Untuk modifikasi motor yang menggunakan aliran *cafe racer* biasanya terlihat sangat menonjok diantaranya yaitu stang yang digunakan jenis tang jepit agar bisa menunduk, selain itu juga pada bagian tanki motor dibuat agar terlihat lebih ramping dan memanjang. Ciri khas lain motor modifikasi jenis aliran ini yaitu jok yang rendah, kemudian pada bagian belakang terdapat buntut yang melengkung seperti belalang ke atasnya seperti buntut tawon.

j. *Bobber*

Modifikasi motor dengan aliran ini biasanya tetap membiarkan sasis standard, hanya memotong bagian spatbor bagian depan selain itu juga menambahkan piranti yang dianggap penting/perlu. Untuk aksentuasi, motor modifikasi aliran *bobber* ini menerapkan sistem pengereman

cakram, kemudian untuk roda ban depan dan ban belakang menggunakan tipe ban gendut

k. *Supermoto*

Aliran modifikasi motor jenis ini biasanya tetap bernuansa *trail*, tapi pada bagian kaki kakinya khususnya velg dan ban yang digunakan berbeda dengan ban motor *trail* alias tidak menggunakan ban kembang tahu.

l. *Trail Bike*

Untuk modifikasi motor aliran ini biasanya mau tidak mau harus merubah total penampilan motornya, Maka part part yang wajib harus diganti yaitu handguard, stang tinggi ala motor trail (fatbar), knalpot racing, undertail, ban menggunakan ban tahu, engine guard ditambah lagi modifikasi pada mesinnya agar performance tenaga dan torsi nya meningkat.

m. *Enduro Bike*

Modifikasi motor dengan aliran Enduro ini biasanya pada bagian belakang terdapat kotak box, selain itu motor yang digunakan biasanya untuk *touring*.

n. *Street Fighter*

Motor aliran modifikasi jenis *street fighter* ini biasanya menampilkan tampilan yang lebih macho alias lebih muscle, lebih gembot dan padat.

Ciri ubahan yang dilakukan pada motor jenis aliran *street fighter* ini biasanya adalah mengganti kaki kaki motor dengan menggunakan velg dan ban yang lebih besar, selain itu pada sektor mesin lebih ditonjolkan agar kelihatan.

*o. Sport Full Fairing*

Untuk konsep modifikasi ada aliran ini yaitu sudah sangat jelas bahwa motor ini biasanya tampilanya full fairing yang mengadopsi motor besar yang digunakan pada pembalap motogp

*p. Touring*

Konsep modifikasi aliran motor touring ini yaitu dengan memanfaatkan motor pabrikan alias bawaan standard dengan menambah beberapa part pendukung misalnya saja seperti box utilities dan poart penudkung lainnya seperti ban tubeless supaya nantinya tidak repot ketika ban terkena paku serta safety gear yang mampuni . Memakai bag untuk menaruh peta , air minum, kamera atau peralatan lain yang dibutuhkan untuk kegiatan touring,tidak lupa juga menggunakan stang fatbar (setang lebar).

*q. Trike Bike*

Umumnya modifikasi motor aliran ini yaitu menggunakan ban belakang 2 kalau tidak ya ban depan 2, ciri khas dari motor ini sangat menonjol dari ban yang digunakan.

*r. Drag Style*

Untuk aliran modifikasi motor drag bike ini biasanya memodifikasi pada bagian performance atau engine ,jadi motor aliran drag bike ini lebih mengarah ke tenaga yang besar untuk bisa lari lebih kencang bahkan sekencang kencangnya

*s. Rat Bike*

Aliran modifikasi motor ini biasanya model kuno ala klasik , semua part atau apapun ditempelkan di motor.

## **2.12. Wawancara**

Menurut Suhandang (2004) Wawancara merupakan salah satu dari beberapa teknik dalam mengumpulkan informasi atau data. Pada awalnya teknik wawancara sangat jarang digunakan, tetapi pada abad ke-20 menjadi puncak pencapaian karya jurnalistik yang hebat dihasilkan melalui wawancara, teknik wawancara berlanjut sampai sekarang abad ke-21. Wawancara merupakan kemampuan dan keterampilan mutlak yang harus dimiliki oleh setiap lulusan psikologi.

Wawancara memiliki sifat-sifat penting yang tidak dipunyai oleh tes-tes dan skala objektif serta pengamatan behavioral. Apabila digunakan dengan memakai skedul yang tersusun baik, suatu wawancara dapat menghasilkan banyak informasi, bersifat fleksibel, dan dapat diadaptasikan terhadap situasi-situasi individual, serta acapkali dapat digunakan manakala tidak ada metode lain yang dimungkinkan atau memadai.

Menurut Slamet (2011) menyebutkan bahwa wawancara adalah cara yang dipakai untuk memperoleh informasi melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang diteliti, sedangkan menurut Djuharie (2012) wawancara adalah bagian dari proses penerimaan atau perekrutan karyawan/ anggota yang mempunyai berbagai tujuan. Ada yang dimaksudkan untuk lebih mengetahui keterampilan teknis yang dimiliki pelamar, mengetahui kepribadian pelamar,

mengetahui seberapa banyak pelamar mengetahui suatu perihal, atau mengetahui potensi pelamar untuk mengikuti suatu program tertentu.

Wawancara atau interview berasal dari kata entrevue yang berarti pertemuan sesuai dengan perjanjian sebelumnya, serta kata entre = inter & voir = videre = melihat, yang berarti tanya jawab lisan dengan maksud untuk dipublikasikan (Kartono, 1996 dalam Rini & Santi, 2012). Nazir (1983) mendefinisikan wawancara sebagai proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide*.

Lebih lanjut menyebutkan beberapa hal untuk membedakan wawancara dengan percakapan sehari-hari adalah:

1. Pewawancara dan responden biasanya belum saling kenal mengenal sebelumnya.
2. Responden selalu menjawab pertanyaan.
3. Pewawancara selalu bertanya.
4. Pewawancara tidak menjuruskan pertanyaan kepada suatu jawaban, tetapi harus selalu bersifat netral.
5. Pertanyaan yang ditanyakan mengikuti panduan yang telah dibuat sebelumnya.

Berdasarkan berbagai macam pengertian dari wawancara oleh berbagai tokoh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa wawancara adalah proses percakapan yang dilakukan oleh interviewer dan interviewee dengan tujuan

tertentu, dengan pedoman, dan bisa bertatap muka maupun melalui alat komunikasi.

### **2.13. Study Kasus**

Menurut Bent (2006) studi kasus adalah salah satu metode penelitian dalam ilmu sosial. Dalam riset yang menggunakan metode ini, dilakukan pemeriksaan longitudinal yang mendalam terhadap suatu keadaan atau kejadian yang disebut sebagai kasus dengan menggunakan cara-cara yang sistematis dalam melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi, dan pelaporan hasilnya. Sebagai hasilnya, akan diperoleh pemahaman yang mendalam tentang mengapa sesuatu terjadi dan dapat menjadi dasar bagi riset selanjutnya. Studi kasus dapat digunakan untuk menghasilkan dan menguji hipotesis.

