



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. Tinjauan Teori Tentang Buku

2.1.1. Definisi Buku

Menurut Landa (2013), buku adalah publikasi dalam bentuk multi halaman yang tersedia dengan jumlah yang banyak dan diisinya memiliki urutan yg beraturan, yang termasuk ke dalam buku adalah referensi, anak-anak, literatur, non-fiksi, buku teks, edisi terbatas (hlm. 250)

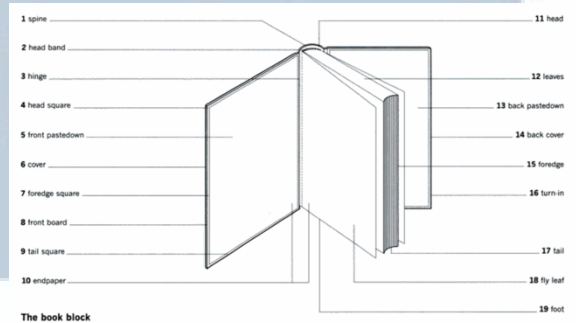
Berdasarkan kamus Oxford, dikutip oleh Haslam (2006), bentuk tulisan yang tertulis atau dicetak, yang berkumpul menjadi satu dan diikat dengan bersama (hlm. 7). Definisi tersebut menjelaskan tentang buku sebagai medianya dan definisi menjelaskan akan hal literatur yang tertulis di dalamnya.

2.1.2. Fungsi Buku

Menurut Victoria (2016), buku bukan hanya sebagai sumber pengetahuan, cuplikan akan kehidupan, cinta, ketakutan, doa, dan saran-saran kehidupan. Buku telah menjadi bentuk nyata akan pendokumentasian semenjak ratusan tahun lalu.

Buku juga menjadi bukti pendokumentasian suatu kejadian atau ilmu yang sedang terjadi, Menurut Chaer (2012), menuliskan untuk mengetahui akan budaya tradisional dari satu masyarakat, dan didokumentasikan agar seiring berubahnya jaman budaya tersebut tidak hilang dan tidak berubah-berubah ketika terjadi banyak akulturasi.

2.1.3. Elemen Buku



Gambar 2.1. Komponen Buku Blok
(sumber: Book Design by Andrew Haslam hlm. 19)

Menurut Haslam (2006), buku terbagi menjadi beberapa komponen yang bias disebut sebagai buku yang lengkap , yaitu: (hlm. 19)

- *Spine*
- *Head Band*
- *Hinge*
- *Head Square*
- *Front Pastedown*
- *Cover*
- *Foredge Square*
- *Front board*
- *Tail square*
- *Endpaper*
- *Head*
- *Leaves*
- *Back pastedown*

- *Back Cover*
- *Foredge*
- *Turn-in*
- *Tail*
- *Fly leaf*
- *Foot*

Berikut merupakan komponen dari buku keseluruhan kecuali isinya. Selain komponen yang berada di luar buku, sebagai isinya juga terdiri dari halaman dan grid yang digunakan.

2.1.4. Teknik Perancangan Buku

Sebagai seorang desainer, merupakan bidang yang secara tidak langsung dapat mengerjakan segala aspek secara bersamaan. Seperti yang dikatakan oleh Haslam (2006), desain proses desainer merupakan hal yang personal bagi desainer itu dan tidak mudah untuk diartikan secara analisis ortodoks dan hampir kebanyakan proses pengerjaan desainer berakar dari pengalaman dan hasil kreatifitas desainer itu sendiri.

Upaya untuk lebih menjelaskan secara garis besar, Haslam (2006), membagi proses tersebut menjadi,

- *Documentation*

Merupakan elemen yang terpenting untuk melengkapi suatu desain elemen dan dalam bentuk tulisan maupun foto. Dokumentasi merupakan akar akan

mulai penulisan dan gambar. Penting untuk tipografi, ilustrasi, desain grafis, kartografi, grafis, tabel, diagram, fotografi yang semuanya merupakan komponen akan isi buku.

Dokumentasi mengawetkan ide dan hidup lebih lama ketimbang memori dan percakapan manusia.

Dokumentasi dapat digunakan sebagai bentuk awal (*draft*) akan editorial dan desain didalam mendesain buku.

Foto merupakan dokumen visual yang digunakan desainer dalam penggabungan informasi di dalam buku.

- *Analysis*

Pendekatan analisis dilakukan oleh desainer untuk menemukan struktur di dalam konten, data, atau dokumentasi. Dengan melakukan analisis, desainer mencoba untuk menemukan pola di dalam data yang kompleks untuk memprioritas data dan mengelompokkan data agar muncul kelompok-kelompok terstruktur, berurutan dan hirarki.

- *Concept*

Pendekatan yang tujuannya untuk mencari gambaran besar. Pada tahap konseptual desainer dihimbau untuk berkipir secara deduktif agar dengan semakin sempit akan pandangan suatu ide, dapat membantu memicu pikiran untuk membuat judul yang kreatif, *tagline*, atau gimik-gimik marketing dengan membuatnya berdasarkan pada metafora, permainan kata-kata, kiasan, dan kata-kata yang klise.

Dengan adanya konsep, apabila suatu proyek buku di tangani oleh seorang *art director*, maka tampilan pada buku seri akan mengikuti akan konsep yang sudah ditentukan dengan memainkan warna, elemen pada halaman, foto, ilustrasi.

- *Expression*

Menekankan pada pendekatan desain sebagai bentuk interpretasi dari emosi pada posisi desainer maupun pengarang. Hal-hal ini dapat di raih dengan menggunakan warna, tanda-tanda, dan simbol agar memposisikan pembaca pada emosi yang ingin disampaikan.

Pengandaian yang dilakukan oleh Haslan (2006) adalah pada dunia musik, hubungan antara komposer dengan performer; penulis di sini sebagai komposer dan desainer menjadi performer yang dimana menginterpretasinya juga memasukkan elemen yang personal. Namun pendekatan seperti ini dinilai tidak objektif dan rentan akan karya yang dibuat berdasarkan keinginan pribadi tanpa dasar tujuan yang jelas. (hlm. 23)

2.2. Tinjauan teori tentang Desain Grafis

Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual untuk mengutarakan pesan dan informasi kepada audiens. Menurut Landa (2013) desain grafis dapat menjadi solusi untuk persuasi, informasi, identifikasi, memotivasi, dan mengutarakan pesan dalam berbagai aspek (hlm.1).

2.2.1. Prinsip Desain

Dalam perancangan sebuah desain dibutuhkan prinsip desain yang membantu menyempurnakan karyanya. Prinsip desain saling berkesinambungan satu dengan yang lain dan membantu desainer untuk terlebih dahulu sadar akan prinsip selama mendesain agar terbentuklah pola desain yang baik.

Menurut Landa (2013) prinsip desain terbagi menjadi, (hlm. 30)

- *Balance* (keseimbangan)

Merupakan bentuk prinsip yang akan selalu berkesinambungan dengan prinsip yang lain. Keseimbangan menitik beratkan pada stabilitas akan suatu desain dengan persebaran yang merata akan elemen desain secara horizontal dan vertikal.

- *Emphasis* (penekanan)

Pengurutan elemen desain berdasarkan tingkat kepentingannya untuk ditangkap oleh mata, dengan lebih menekankan pada satu elemen (dominan) ketimbang elemen yang lain (menemani)

- *Rhythm* (irama)

Dalam desain grafis, elemen desain dapat di letakkan secara tertentu untuk memunculkan suatu irama seperti musik dengan di representasi dengan peletakkan posisi yang membuat mata melihat keseluruhan media desain, terkhususnya pada media buku, *website*, dan majalah.

- *Unity* (Kesatuan)

Merupakan aspek dimana segala elemen desain yang digabungkan menjadi satu kesatuan yang harmonis dan berkesinambungan. Dengan melihat karya

dengan keseluruhan, otak akan berusaha untuk membuat pengaturan dan membuat koneksi akan elemen desain yang satu dengan yang lain.

2.2.2. Tipografi

Menurut Cullen (2012), Tipografi merupakan proses, suatu seni yang membuat bahasa menjadi tervisualisasikan. Tulisan tangan, kaligrafi, dan pembuatan huruf bukan termasuk dalam tipografi, hal tersebut hanya digunakan dalam bentuk edisi terbatas dan edisi spesial agar lebih unik dan memberikan eksklusivitas (hlm.12).

Secara dasar sebuah *font* terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda baca, huruf aksen. Dengan adanya karakteristik sebuah font membantu untuk suasana penyampaian pesan dan menjadi kesatuan dengan tema visual yang diraih. Menurut Ambrose (2011), tipografi terbagi menjadi beberapa tipe berdasarkan tahunnya yang merupakan sistem The Alexander Lawson, yaitu :

- *Blackletter*

Font yang sangat berkembang pada jaman pertengahan, di karaktersitikan dengan font berbatang tebal dan huruf kondens. Contoh Rotunda, Fraktur.

- *Old Style*

Ter karakteristik seperti menggunakan pena kaligrafi datar, sebagai contoh Garamond, Caslon, Times New Roman.

- *Italic*

Bedasarkan tulisan tangan pada jaman reneisans, tulisannya lebih padat. Awalnya merupakan category yang terpisah sekarang disatukan bersama dengan keluarga font Roman. Contoh Minion Italic.

- *Script*

Tipe font yang menyerupai tulisan tangan, biasa hurufnya sambung dengan satu dengan yang lain. Contoh Brush Script, Shelley, Snell Roundhand Script.

- *Transitional*

Penggabungan gaya dari *Old Style* menjadi modern dan memiliki karakteristik keduanya. Contoh Baskerville, Century dan ITC Zapf International.

- *Modern*

Karakteristik modern memiliki khas memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada *Stem* font. Contoh Didot, Bodoni, dan Walbaum.

- *Slab Serif*

Salah satu dari keluarga serif, terkarakteristik seperti huruf pada mesin tik. Contoh American Typewriter, Memphis, Clarendon.

- *Sans Serif*

Tipe font yang relatif baru, yang dibedakan dengan serif lain yaitu dengan absennya sebuah serif. Contoh Futura, Grotesque. (hlm.88)

2.2.3. Warna

Menurut Poulin (2011), Warna merupakan salah satu elemen desain yang paling kuat di dunia desain grafis. Warna berdampak pada kita dengan memberikan energi visual dan variasi akan apa yang dilihat dan dialami dalam kehidupan sehari-hari. Warna juga dapat digunakan untuk memberi perhatian, menguatkan arti dan

menguatkan suatu komposisi desain (hlm. 58). Berdasarkan teori diatas, warna dapat memberikan representasi akan apa yang terjadi pada suatu saat tertentu dan membantu memberikan lingkungan yang lebih sesuai dengan kenyataan.

Opara & Cantwell (2014), mengatakan bahwa warna merepresentasikan karakter, suasana, kemampuan dan resonan. Perkenalan akan warna sudah dimulai ketika kita semua masih kecil dan dengan warna telah menjadi penjelasan awal akan suatu benda ketimbang mengenali apa nama benda tersebut dengan benar dan kerjanya (hlm. 8)

2.2.4. Fotografi

Merupakan bentuk visualisasi gambar akan suatu kejadian yang tidak terjadi didepan mata kita. Sebagai bentuk media yang sangat berkembang pada jamannya, fotografi menjadi salah satu elemen dalam pembuatan proyek yang tak akan terlupakan. Dengan munculnya kosakata “*visual research*” menjadi kata yang di korelasikan dengan gambar atau foto.

Menurut Bell & Davison, dikutip oleh Langmann & Pick (2018), fotografi telah diakui dan meningkatkan kemampuan kognitif dan mempermudah mengkomunikasikan pesan yang kompleks hanya dengan media sederhana. Riset tradisional tidak dapat melampaui kemampuan audien akan mempersepsi dan memproses sejauh sebuah gambar dalam segi psikologis. Yang Peters & Mergen jelaskan, di kutip oleh Langmann & Pick (2018), fotografi telah terbukti meningkatkan kepastian akan informasi yang didapat. Photografer sendiri telah

mengakui kemampuan foto untuk mengungkapkan informasi lebih ketimbang mencari informasi dengan cara ortodoks. (hlm.1)

2.2.4.1. Fotografi Sebagai Penelitian Berbasis Seni

Menurut buku Langmann & Pick (2018) berdasarkan Szto, Furman & Langer (2005), menjelaskan, segaris dengan apa yang merupakan sifat seni yaitu berkarya dengan ekspresi, fotografi dalam lingkup artistiknya merupakan medium yang mampu menangkap esensi akan pengalaman, objek atau fenomena, daripada untuk dianalisis secara teknis.

Walaupun tidak segaris dengan teknik penelitian umumnya, namun ketika diimplementasikan dengan baik, dapat menjadi penangkapan esensi yang secara sendirinya dapat menjadi bentuk yang generalisasi. (hlm. 41)

A. Fotografi Dokumentasi

Langmann & Pick (2018) menjelaskan, fotografi dokumentasi memiliki sifat yang antropologi dan kearsipan dan tidak tersangkut akan satu gambar untuk menjelaskan yang lebih luas. Fotografi dokumentasi secara alamnya telah memberikan bentuk yang otentik dan kebenaran.

Menurut Langmann & Pick (2018) berdasarkan Becker (1986), menjelaskan kredibilitas akan suatu fotografi merupakan bagian dari empiris sosial dan tidak bergantung pada apakah foto tersebut menggambarkan dunia “asli”, melainkan foto tersebut menunjukkan bagaimana gambaran tersebut berhubungan dengan pertanyaan yang ingin dijawab. (hlm. 42)

2.2.5. Layout

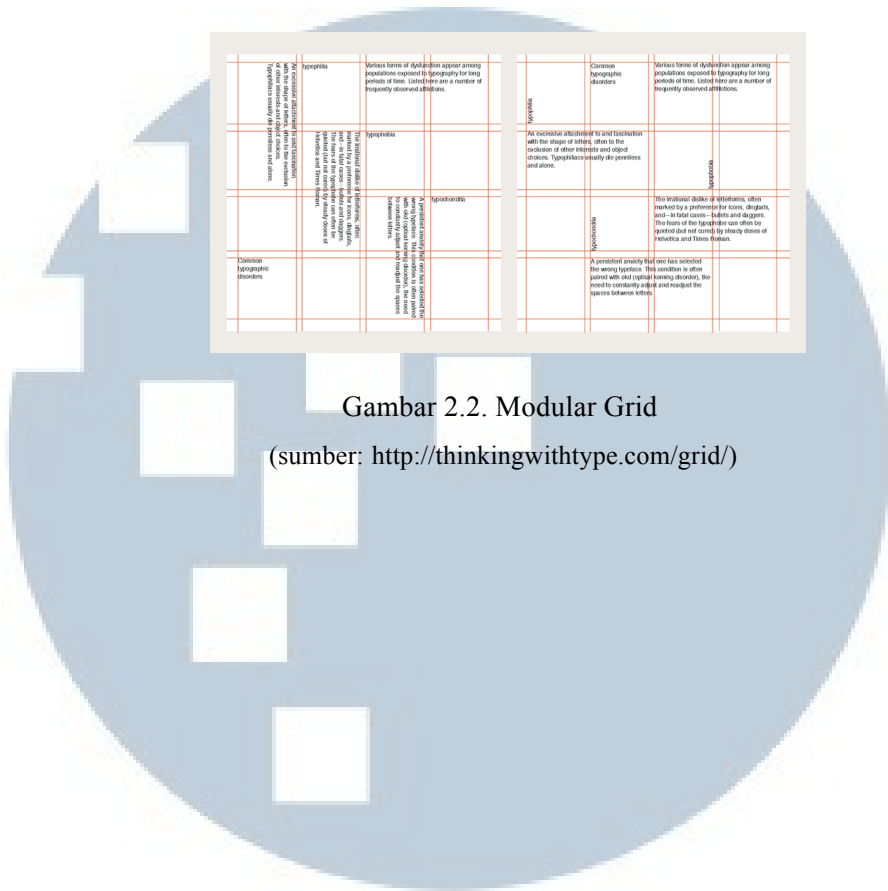
Samara (2003) mengatakan, dalam mendesain dengan banyak elemen gambar, teks, data memiliki kompleksitas dalam penempatan elemen tersebut. Dengan menggunakan *grid* sangat cocok untuk menyelesaikan masalah akan elemen desain yang memiliki kompleksitas data. Keuntungan memakai *grid* yaitu *clarity, efficiency, economy, dan continuity*; kejelasan, efisien, ekonomis, dan keberlanjutan agar penyusunan suatu elemen desain tetap senada dan sepadan hingga akhir menjadi satu kesatuan. (hlm.22)

2.2.5.1. Modular Grid

Proyek yang memiliki data yang kompleks lebih memungkinkan untuk menggunakan *modular grid* dikarenakan grid tersebut memiliki kolom vertikal dan horizontal yang banyak sehingga data dapat lebih fleksibel di letakkan dengan rapi dan akurat.

Dibalik reputasinya yang selalu terlihat kaku dan sangat sistematis, dipandangan lain modular grid telah berkembang memiliki konsep estetik ketika peletakkan datanya. Menurut Samara (2003), walaupun proyek tidak memiliki banyak data informasi dapat di atur dengan *modular grid* yang kaku dengan ini menambah nilai pada prinsip *modular grid*. (hlm 28)

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 2.2. Modular Grid
(sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA