



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. Mitos

Mitos adalah cerita rakyat yang berkisah berlatar masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam semesta dan keberadaan makhluk di dalamnya, dan dianggap benar-benar terjadi oleh yang mempunyai cerita tersebut atau penganutnya. Mitos juga dapat mengacu kepada cerita tradisional. Pada umumnya mitos menceritakan terjadinya alam semesta, dunia dan para makhluk penghuninya, bentuk tipografi, kisah para makhluk supranatural, dan sebagainya. (Kirk, 1984 : 53)

Suku bangsa Jawa dikenal sebagai salah satu suku bangsa di Indonesia yang memiliki tradisi kokoh yang masih bertahan sampai saat ini. Sepanjang sejarahnya, segala jenis pengaruh kebudayaan yang berasal dari luar selalu berkembang dan akhirnya membentuk wujud baru tanpa meninggalkan ciri khas kejawaannya yang tradisional, yang salah satunya adalah mitos. Kelompok mitos tradisional yang sebenarnya dibagi menjadi tiga jenis. Jenis pertama, mitos tradisional yang berasal dari legenda Jawa Asli. Jenis kedua, mitos tradisional yang berasal dari cerita fiksi, dan jenis ketiga, campuran antara keduanya. (Herusatoto, 2012 : 2)

Dilanjutkan dengan nasehat tersamar yang dimitos-tradisionalkan. Nasehat tersamar tersebut adalah nasehat yang tidak dicetuskan ke dalam bahasa lugas atau terus-terang, tetapi dengan menggunakan bahasa *aradan* atau petunjuk

perbuatan, yaitu kalimat atau kata-kata yang biasanya didahului atau diakhiri dengan sebutan *ora ilok*. Kata *ora ilok* berarti ‘tidak pada tempatnya’ untuk dilakukan, karena jika tindakan itu dilakukan akan mengganggu keharmonisan hidup masyarakat. Mitos tersebut sebenarnya adalah salah satu bagian dari etika Jawa. (Muljono, 2011). Misalnya:

1. *Ora ilok lungguh ing bantal mundhak wudunen.* Tidak baik menduduki bantal, nanti pantatnya bisulan.
2. *Ora ilok turu bantal layang, mundhak kethul atine.* Tidak baik tidur diatas buku, nanti tumpul perasaannya.
3. *Ora ilok mangan ana paturon, mundhak gudhigen.* Tidak baik makan diatas tempat tidur, nanti bisa kudisan.
4. *Ora ilok memangan karo teturon, mundhak adoh malaekate.* Tidak baik makan sambil tiduran, nanti dijauhi malaikat.
5. *Yen mapan turu aja nganti gupak upa, mundhak ngimpi ditapel lintah.* Tidak baik tidur dengan ada makanan yang masih menempel di badan, nanti bisa mimpi ditapel lintah.
6. *Yen angop kudu ditutupo cangkeme, mundhak dileboni setan.* Kalau mengguap mulutnya ditutup, kalau tidak nanti setan akan masuk.
7. *Ora ilok turu mengkurep mundhak pangling sing momong.* Tidak baik tidur dengan posisi telungkup, nanti malaikat akan pangling dengan kita.

8. *Ora ilok madhang ajang cething, mundhak ngentek-entekake kamukten.*
Tidak baik makan langsung di tempat nasinya, nanti rejeki/kemuliaannya akan hilang di masa depan.
9. *Ora ilok ana ngilo-ilo, mundhak diiloni setan.* Tidak baik makan di tempat gelap, nanti akan diikuti setan.
10. *Ora ilok sangga uwang, mundhak nyangga susahe wong patang puluh.*
Tidak baik bertopang dagu, nanti akan menanggung susah 40 orang.
11. *Ora ilok malerok, besuk ana kanane, matane mundhak dicukil malaikat.*
Tidak baik matanya melirik-lirik, nanti kalau sudah mati matanya dicukil malaikat.
12. *Ora ilok sadhakep, mundhak diedohi rejeki.* Tidak baik berpangku tangan, nanti bisa dijauhi rejeki.
13. *Ora ilok lungguh, ngadeg, andhodok ana tengah lawang mundhak siyal olehe golek bojo.* Tidak baik berdiri di depan pintu, nanti susah dapat jodoh.
14. *Ora ilok andhodok suwe-suwe, besuk mundhak dobol sagerter.* Tidak baik jongkok terlalu lama, nanti bisa wasir sepanjang galah.
15. *Yen jungkatan aja ambuwang bodholan rambut saenggon-enggon, besuk yen ana kanane, mundhak ngribedi enggonmu mlaku munggah nyang suwarga.* Tidak baik membuang rontokan rambut dari sisir sembarangan, nanti akan mengganggu perjalanan ke surga.

16. *Ora ilok ngingu kuku nganti dawa, mundhak dienggoni setan.* Tidak baik memelihara kuku yang panjang, nanti bisa dihuni oleh setan.
17. *Ora ilok ambuwang kuku ing saenggon-enggon, besuk ana kanane mundhak ngribedi lakumu nyang suwarga.* Tidak baik membuang potongan kuku sembarangan, nanti akan mengganggu perjalanan ke surga.
18. *Ora ilok dhemen ngidoni, besuk mundhak suwing.* Tidak baik membuang ludah sembarangan, nanti bibirnya bisa sumbing.
19. *Bengi-bengi aja nyapu, mundhak kemalingan entek-entekan.* Tidak baik nyapu malam-malam, nanti bisa dimalingin habis-habisan.

Beberapa mitos diatas di antaranya mungkin sering atau pernah kita dengar. Sebenarnya masih banyak jenis mitos lainnya, tetapi telah disaring agar lebih bisa diterima oleh masyarakat. Mitos-mitos tersebut adalah sebuah pembahasan yang menarik karena sering terdengar tidak masuk akal, tetapi bertujuan baik. Semua didasarkan dari pengalaman masyarakat tradisional yang menganut kesopanan santunan dan hidup selaras dengan lingkungan sekitarnya.

2.2. Desain Grafis.

Desain grafis adalah sebuah proses kreatif atau perancangan untuk menyampaikan informasi atau pesan secara visual dengan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang

bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art* (Drucker, 2009).

Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan, atau pun disiplin ilmu yang digunakan. Desain grafis seringkali diterapkan dalam hal-hal umum seperti *brand identity* (logo dan merek), publikasi (majalah, koran dan buku-buku), iklan dan kemasan produk. Komposisi adalah salah satu fitur yang paling penting dari desain grafis, terutama ketika menggunakan bahan-bahan yang sudah ada sebelumnya atau berbagai elemen (Drucker, 2009). Salah satunya adalah ilustrasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa desain merupakan adalah sebuah proses perancangan yang melewati sebuah proses kreatif dan menerapkan elemen serta prinsip desain sehingga menghasilkan suatu karya bernilai seni dan keterampilan tinggi.

2.2.1. Format

Setiap desain yang ada berada diatas permukaan fisik seperti kertas, atau monitor. Ada banyak macam format, begitu juga dengan variasi yang terdapat dalam tiap jenis format tersebut. Sebagai contoh, berbagai macam variasi standar untuk brosur yang dapat ditemukan dalam berbagai bentuk dan ukuran, dan tiap variasi tersebut memiliki sistem lipatan yang berbeda. (Landa dan Robin, 2007)

2.2.2. Line

Bermulai dari titik. Titik adalah bagian terkecil dari garis. Sedangkan garis adalah titik yang memanjang. (Landa dan Robin, 2007)

2.2.3. Shape

Bentuk (*shape*) adalah sebuah area yang telah diisi atau dikonfigurasi oleh garis, titik atau warna, dalam sebuah format. Bentuk didapat dari gambar tangan yang menggunakan teknik manual dengan material seperti krayon, kapur, cat, tinta, pensil, atau spidol. Bentuk juga didapat dari hasil renderisasi program di komputer atau foto yang didapat dari kamera. (Landa dan Robin, 2007)

2.2.4. Color

Warna adalah sebuah energi dari cahaya, dan dengan cahaya kita dapat melihat warna. Warna tidak akan muncul jika tidak ada cahaya. Setiap warna yang kita lihat dipermukaan adalah pantulan cahaya. Warna adalah sesuatu yang sifatnya subjektif. (Landa dan Robin, 2007)

Betty (2004:173) menjelaskan bahwa warna juga memiliki berbagai macam makna, diantaranya adalah:

1. Merah

Terkait dengan kemarahan, kejantanan, stimulasi, bahaya, dan ketertarikan seksual. Warna merah adalah warna darah dan api, yang disimbolisasikan sebagai agresi dan gairah. Merah juga dapat disimbolisasikan sebagai perang.

2. Putih

Warna putih menyimbolkan sesuatu yang suci dan polos. Namun beberapa negara seperti Cina, Jepang, dan kebanyakan negara di Afrika menyebutkan bahwa putih merepresentasikan kematian.

3. Hitam

Dunia barat mengkonotasikan hitam sebagai warna kematian, perkabungan, jahat. Tetapi bagi masyarakat mesir jaman dahulu, hitam adalah sebuah simbol dari kehidupan, dan pertumbuhan. Hitam selalu diasosiasikan dengan malam, dan dapat diasosiasikan lagi dengan ketidaktahuan, misteri, dan tipu daya. Hitam juga berarti ketiadaan akan cahaya.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. Hijau

Warna hijau melambangkan keseimbangan, harmoni, kemudaan, harapan, dan kegembiraan. Hijau juga memiliki arti konotasi yang negatif seperti sakit, iri, dan cemburu.

5. Kuning

Warna kuning adalah warna yang paling ambigu. Kuning adalah warna dari emas, cahaya matahari, dan kebahagiaan, tetapi dapat diartikan juga sebagai iri, aib, pengkhianatan, penipuan, dan pengecut.

6. Biru

Warna biru seringkali diasosiasikan dengan air, kedamaian, dan ketenangan. Selain itu warna biru juga dapat berarti kesedihan, lamunan, dan melankolis.

7. Oranye

Warna oranye dapat melambangkan kegembiraan,usiasme, kehangatan dan peringatan.

8. Coklat

Warna coklat menyimbolisasikan kesengsaraan, kesuraman, dan kehilangan fokus atau konsentrasi.

9. Ungu

Warna ungu diasosiasikan dengan perasaan yang dalam, perkabungan atas meninggalnya seseorang yang paling disayang. Warna ungu juga dapat diartikan sebagai eksklusifitas, martabat, kekuasaan, dan keberanian.

10. Pink

Warna pink diasosiasikan dengan cinta, bayi perempuan, feminitas, dan permen kapas. Sedangkan untuk warna pink yang lebih tajam diasosiasikan dengan agresif dan sensual.

11. Abu-abu

Warna abu-abu adalah warna kesuraman dan depresi.

2.2.5. Texture & Pattern

Tekstur adalah representasi dari sebuah permukaan. Tekstur yang dapat dilihat atau dipegang memiliki pengaruh yang dapat memberikan sensasi secara pikiran dan fisik bagi kita yang merasakannya. Hal tersebut sangat berhubungan erat dengan desain yang akan kita komunikasikan. (Landa dan Robin, 2007)

Sedangkan pola (*pattern*) adalah pengulangan elemen visual. Pola secara visual seringkali memberikan kesan tekstur.

2.2.6. Type

Tulisan (*type*) adalah salah satu elemen dari desain seperti sebelumnya. Yang membedakannya adalah tulisan memiliki berbagai macam klasifikasi dan jenis. Dan setiap jenis tulisan memberikan kesan yang berbeda pada setiap orang yang melihatnya. (Landa dan Robin, 2007)

2.2.7. Ilustrasi

Kusrianto (2007:19) mengartikan Ilustrasi sebagai hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Gambar ilustrasi adalah gambar yang dapat ditangkap oleh imajinasi *audience*, yang terkait erat dalam sejarah pribadi seseorang dengan masa kini. Ilustrasi memainkan peran yang penting dalam mendefinisikan momen berharga dalam sebuah kejadian (Crush dan Zeegen, 2005).

Ilustrasi dapat berupa diagram, pemetaan, tabel, kartun, gambar. Ilustrasi merupakan cara yang efektif untuk menunjukkan ide atau konsep yang abstrak. Ilustrasi dapat bersifat humoris, dekoratif, sesuai kenyataan atau serius. (Graham, 2002:158)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan sebuah bentuk visual yang bertujuan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dari

naskah dengan harapan lebih memudahkan para pembaca untuk mengerti pesan yang terdapat dalam naskah tersebut.

2.2.7.1. Gaya Ilustrasi

Gaya dalam ilustrasi merupakan hal yang sangat penting karena menunjukkan siapa diri si ilustrator itu sendiri. Cara penggambaran dalam ilustrasi adalah komponen yang penting sebagai identitas dan cara menampilkan diri (Klanten dan Hellige, 2005).

1. *Classical (Analogue)*

Ilustrasi klasik dapat disebutkan sebagai tren yang tidak terlalu digemari dan hidup pada jangka waktu yang tidak terlalu lama. Cara penggambarannya mementingkan kesederhanaan, keindahan, akan tetapi tetap menggambarkan ekspresi pembuatnya.

2. *Basic and Scribble*

Ilustrasi jenis ini seringkali menampilkan spontanitas dan gambar yang sederhana. Tujuan utama mereka adalah untuk menjadi representasi kompleks dan rinci, sehingga mereka tidak membuat penampilan formal pada awalnya, akan tetapi lebih memilih untuk menggambarkan rancangan atau tahap sketsa. Mereka tidak menggambarkan objek yang tepat, sebaliknya mereka tetap sederhana, bahkan terkadang penggambarannya tidak lengkap. Akan tetapi, sesungguhnya pada gambar-gambar sederhana yang disampaikan ini mengandung pesan yang penting.

3. *Rock and Roll*

Aliran ilustrasi ini sangat banyak berkembang di Amerika. Poster rock bangkit pada era tahun 90 an di daerah west coast dengan ciri warna psychedelic rock, hippie, dan biasanya menggunakan banyak motif yang dicampur adukan, seperti komik, kartun, horror, film, kultur striptease, iklan, pop art, dan lainnya.

4. Kolase

Kolase terbentuk dari teknik gunting tempel dan hampir keseluruhan karya kolase ini terbentuk dari tempelan elemen yang sangat variatif. Kolase dapat terbuat dari guntingan kertas, koran, fotografi, dan lain-lain. Dapat juga dengan menggunakan teknik cetak maupun gambar manual.

5. Urban

Seni urban seringkali dikaitkan dengan street art atau grafiti. Mereka menggunakan media publik sebagai alat untuk mengkomunikasikan jiwa mereka.

6. *Vector*

Ilustrasi vektor adalah ilustrasi fantasi yang dibuat dengan menggunakan teknik digital. Ilustrasi vektor berkembang pada akhir era 90 an.

Karena ilustrasi vektor ini dibuat secara digital, sehingga pembuatnya dapat memudahkan desainer sendiri. Misalnya dengan oerbesaran dan

perkecilan yang dapat dengan mudah dapat dilakukan, dan juga karena kualitas garis vektor yang sangat tinggi, ilustrasi vektor memiliki nilai lebih tersendiri dalam dunia ilustrasi.

7. *Fashion & Lifestyle*

Ilustrasi fashion adalah salah satu media penggambaran lifestyle fashion pada era tersebut. Tidak hanya sebagai media untuk menunjukkan pakaian, tetapi ilustrasi fashion memiliki nilai seni tersendiri.

2.3. Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI (2012), buku adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain buku, menurut Suriyanto Rustan (2008: 122) antara lain:

1. Desain cover
2. Desain navigasi
3. Kejelasan informasi
4. Kenyamanan membaca
5. Pembedaan yang jelas antar bagian / bab

Sistem navigasi dalam sebuah buku amatlah penting untuk memberi informasi kepada pembaca di mana dia berada maupun untuk mencari topik tertentu di dalam buku. Tiap halaman ditandai dengan nomor dan *running text*, sedangkan daftar isi menjadi semacam peta perjalanan.

Pada umumnya, buku dibagi menjadi tiga bagian yang masing-masing terbagi lagi berdasarkan fungsinya masing-masing:

1. Bagian Depan

Cover depan berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya.

2. Judul bagian dalam.

Informasi penerbitan dan perijinan, *dedication* atau pesan atau ucapan terima kasih yang ditujukan pengarang untuk orang/pihak lain, kata pengantar dari pengarang, kata sambutan dari pihak lain, misalnya editor atau pihak ahli dan daftar isi.

3. Bagian Isi

Isi buku yang terdiri dari bab-bab, sub-bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda.

a) Bagian Belakang

b) Daftar pustaka

c) Daftar istilah

d) Daftar gambar

e) Cover belakang biasa berisi gambaran singkat mengenai isi buku tersebut, testimonial, harga, nama, atau logo penerbit, elemen visual, atau teks lainnya.

Buku adalah suatu media penyampaian pesan yang memiliki bagian-bagian seperti kertas, dan *binding*.

2.3.1. Kertas

Evans (2008:68) menjelaskan bahwa kertas memiliki dua macam ukuran, mulai dari *North American Sheet Sizes*, dan *International or ISO Sheet Sizes*. Kertas juga memiliki berbagai macam tingkat keberatan yang biasa disebut dengan *grammage*.

Pemilihan kertas yang tepat dapat memaksimalkan desain ke dalam sebuah buku. Gambar berikut membantu para desainer untuk memilih kertas yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan:

Paper Type/ Standard Size (inches and cm)	Characteristics/ Colors	Finishes	Typical Sizes (inches)	Basis Weights (lb)	Primary Uses
Bond 17 × 22 (43.2 × 55.9 cm)	Comes in a range of pastels, neutrals, matching envelopes, and cover weights	Smooth, cockle	8½ × 11, 8½ × 14, 11 × 17, 17 × 22, 17 × 28, 19 × 24, 19 × 28, 23 × 35 rolls	16, 20, 24	Fliers, forms, photocopies, newsletters
Writing paper 17 × 22 (43.2 × 55.9 cm)	Comes in a range of colors and flocking options that match envelopes, plus cover and text weights	Smooth, linen laid, vellum, cockle, and more	8½ × 11, 17 × 22, 22½ × 35, 23 × 35, 25 × 38 rolls	24, 28	Stationery
Uncoated book 25 × 38 (63.5 × 96.5 cm)	Comes in a range of colors and is thicker and more opaque than bond or writing papers	Smooth	8½ × 11, 8½ × 14, 17½ × 22½, 23 × 29, 22½ × 35, 23 × 35, 25 × 38, 35 × 45, 38 × 50 rolls	30, 32, 35, 40, 45, 50, 60, 65, 70, 80	Books, direct mail, newsletters, catalogs
Text 25 × 38 (63.5 × 96.5 cm)	Comes in a range of colors and flocking options that match envelopes, plus cover and text weights	Smooth, linen laid, vellum, cockle, and more	8½ × 11, 17½ × 22½, 23 × 35, 25 × 38, 26 × 40	60, 65, 70, 75, 80, 100	Letterhead, annual reports, invitations, posters, brochures, direct mail, books
Coated book 25 × 38 (63.5 × 96.5 cm)	Matching cover weights limited to white and cream although specialty lines exist in a range of colors	Dull, gloss, matte, cast coated, some embossed finishes	19 × 25, 23 × 29, 23 × 35, 25 × 38, 35 × 45, 38 × 50	40, 45, 50, 60, 70, 80, 100	Magazines, catalogs, books, direct mail, annual reports
Cover 20 × 26 (50.8 × 66 cm)	Heavier and more durable counterpart to coordinate with text, book, and writing papers	Smooth, cockle, linen laid, vellum, dull, gloss, matte, cast coated	20 × 26, 23 × 35, 35 × 38, 26 × 40	60, 65, 80, 100, 120, 130	Business cards, covers for annual reports, brochures, menus, tickets, postcards, pocket folders, greeting cards
Index/Bristol 22½ × 28½ (57.2 × 72.4 cm)	Comes in a range of colors and finishes	Coated, vellum, smooth	22 × 28, 22½ × 28½, 23 × 35, 24 × 36, 25½ × 30½, 28 × 44	67, 90, 100, 110, 125, 140, 150, 175	Postcards, file folders, index cards, boxes, tickets, clothing tags
Translucent vellum	Semitransparent stock comes in a range of colors and weights plus matching envelopes	Smooth, grooved	8½ × 11, 23 × 35, 25 × 38	17, 21½, 24, 27, 29, 40, 48, 53	Fly sheets, overlays, see-thru envelopes for invitations and other mailings
Newsprint 24 × 36 (61 × 91.5 cm)	Inexpensive, light-weight, white/manila only	Vellum	Rolls	30	Newspapers, tabloids
Label	Comes in gummed, pressure sensitive, self-adhesive backing, and in a range of colors	Smooth (uncoated), matte, dull, glossy, and cast coated	8½ × 11, 17 × 22, 20 × 26, 24 × 30 rolls	60, 70	Labels, signs, stickers
Kraft 24 × 36 (61 × 91.5 cm)	Strong and durable, brown/manila only	Vellum	Rolls	30, 40, 50	Bags, envelopes

Gambar 2.1 Tabel Kertas

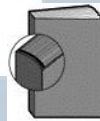
(Form Fold and Size)

2.3.2. Bindings

Ada berbagai macam cara dalam mengikat atau menyatukan kertas (2008:80).

Berikut ini adalah penjelasan dari berbagai macam cara tersebut:

1. *Perfect Binding*

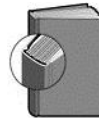


Gambar 2.2 *Perfect Binding*

(fuckyeahbookarts.tumblr.com)

Penjilidan yang dilakukan dengan merekatkan halaman dengan sampul menggunakan lem panas pada bagian punggung buku.

2. *Case Binding*

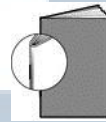


Gambar 2.3 *Case Binding*

(fuckyeahbookarts.tumblr.com)

Penjilidan dengan cara menjahit halaman-halaman menjadi satu pada bagian punggung kemudian disatukan dengan sampul yang terbuat dari bahan yang cukup keras (*hardcover*) menggunakan lem.

3. *Saddle Stitch Binding*

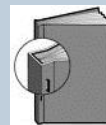


Gambar 2. 4 *Saddle Stitch Binding*

(fuckyeahbookarts.tumblr.com)

Penjilidan menggunakan staples melalui punggung buku dan bagian lipatan tengah.

4. *Side Stitch Binding*



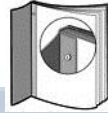
Gambar 2. 5 *Side Stitch Binding*

(fuckyeahbookarts.tumblr.com)

Penjilidan yang juga menggunakan staples seperti saddle stitch binding hanya posisi staples berada di bagian tepi buku. Biasanya staples dimasukkan dari bagian depan buku

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5. *Screw and Post Binding*

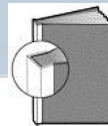


Gambar 2.6 *Screw and Post Binding*

(fuckyeahbookarts.tumblr.com)

Penjilidan yang menggunakan sekrup khusus pada dua permukaannya (depan dan belakang).

6. *Tape Binding*



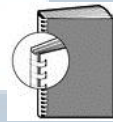
Gambar 2.7 *Tape Binding*

(fuckyeahbookarts.tumblr.com)

Bahan-bahan yang akan dijilid disatukan kemudian direkatkan menggunakan perekat berupa *tape* dibagian tepi.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

7. *Plastic Comb Binding*

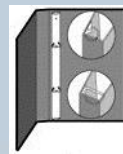


Gambar 2. 8 *Plastic Comb Binding*

(fuckyeahbookarts.tumblr.com)

Bahan-bahan yang akan dijilid disatukan, kemudian dilubangi pada bagian tepinya dan disatukan dengan *plastic comb* yang dapat dibuka kembali.

8. *Ring Binding*



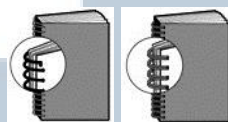
Gambar 2.8 *Ring Binding*

(fuckyeahbookarts.tumblr.com)

Menjilid dengan menggunakan beberapa *ring* atau dengan memanfaatkan binder yang memiliki *ring*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

9. *Spiral and Double-loop Wire Binding*



Gambar 2.9 *Spiral and Double-loop Wire Binding*

(fuckyeahbookarts.tumblr.com)

Teknik penjilidan yang biasa digunakan untuk dokumen, laporan, presentasi, dan proposal. Penjilidan jenis ini menggunakan spiral yang biasa terbuat dari plastik. Dan menjilid dengan menggunakan beberapa *ring* atau dengan memanfaatkan binder yang memiliki *ring*.

Dari metode-metode menyatukan kertas diatas terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut ini adalah gambar tabel yang dapat membantu metode mana yang akan menghasilkan hasil maksimal yang sesuai dengan kebutuhan:

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Binding Style	Girth	Lays Flat	Printable Spine	Durability	Relative Cost	Advantages	Limitations
Case	3" for hardcover, 1 ³ / ₄ " for paperback	Yes	Yes	High	High	Strength, durability, and a look of quality.	Most costly option. Requires more production time. Requires signatures.
Perfect	Up to 2 ³ / ₈ "	No	Yes, for ¹ / ₈ " and larger	Moderate	Low	Inexpensive for moderate runs of 1,000–5,000. Can bind single sheets.	Paper grain must run parallel to the binding edge. Image area may be lost in gutter.
Saddle Stitch	Up to 1 ¹ / ₂ "	Yes	No	Moderate	Low	Fast and inexpensive. Can easily accommodate inserts.	Requires signatures. Pages must be in increments of four. May need adjustments for creep.
Side Stitch	Up to 1"	No	No	High	Low	Fast and inexpensive. Variety of wire styles and widths available.	Pages won't lie flat when open. Requires a minimum 1" margin.
Screw and Post	Up to 1"	No	No	High	High	Easy to insert additional pages. Can accommodate pages of different materials.	Hand assembly is time consuming and not appropriate for large quantities.
Tape	Up to 1 ³ / ₄ "	Yes	No	Moderate	High	Durable option that is less costly than case binding. Tape comes in a range of colors.	Requires signatures. Pages must be in increments of four.
Plastic Comb	Up to 1 ³ / ₄ "	Yes	Possible with foil stamping	Low	Low for small runs	Widely available. Can be reopened to insert other pages. Facing pages align.	Time consuming and costly for large quantities.
Spiral	Up to 2" and folds over 360°	Yes	No	Moderate	Moderate	Well suited to short runs. Can accommodate pages of different materials.	Because of joggling, crossover designs may not align.
Ring	Up to 3"	Yes	Binders can be screen printed	Low	Cost of materials for in-house hand assembly	Easy to insert additional pages. Can accommodate pages of different materials.	Hand assembly is inappropriate for large runs, but good for custom applications.

Gambar 2. 10 Tabel *Binding*

(fuckyeahbookarts.tumblr.com)

