



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Hobi

Setiaji (2014) hobi merupakan sifat kegemaran atau adanya ketertarikan dari dalam diri sendiri terhadap suatu hal yang digemari. Hobi merupakan suatu kegiatan luang . Hobi sendiri sangatlah beragam, akan contohnya ada yang hobi melukis, menari, menanyi dan bahkan ada yang hobi untuk mengoleksi barang.

2.1.1. *Action Figure*

Setiaji (2014) *action figure* merupakan bentuk model atau miniatur dari beragam sosok tokoh yang terkenal, karakter film dan juga animasi. Action figures itu sendiri dibuat dengan bentukan proporsi yang detail dan memiliki tingkat kemiripan yang sangat tinggi.



Gambar 2.1 Contoh gambar *action figure*

2.1.2. *Die-cast*

Mubarakan. M (2015) mainan *die-cast* adalah suatu model mainan atau barang koleksi yang diproduksi dengan menggunakan metode die casting. Mainan yang terbuat dari bahan logam yang memiliki detail dari plastik yang biasanya dibentuk atau bermodelkan seperti mobil.



Gambar 2.2 Contoh gambar *die-cast*

2.2. Media

Media dalam Nova (2009) dapat diartikan sebagai, alat sarana komunikasi yang berguna untuk menyampaikan pesan antar manusia. Menurut KBBI media alat sarana komunikasi yang dibedakan menjadi dua jenis, yaitu media cetak dan juga media elektronik. Media cetak sendiri terdiri dari surat kabar dan majalah.

Sedangkan media elektronik terdiri dari alat-alat modern seperti radio, televisi, dan film.

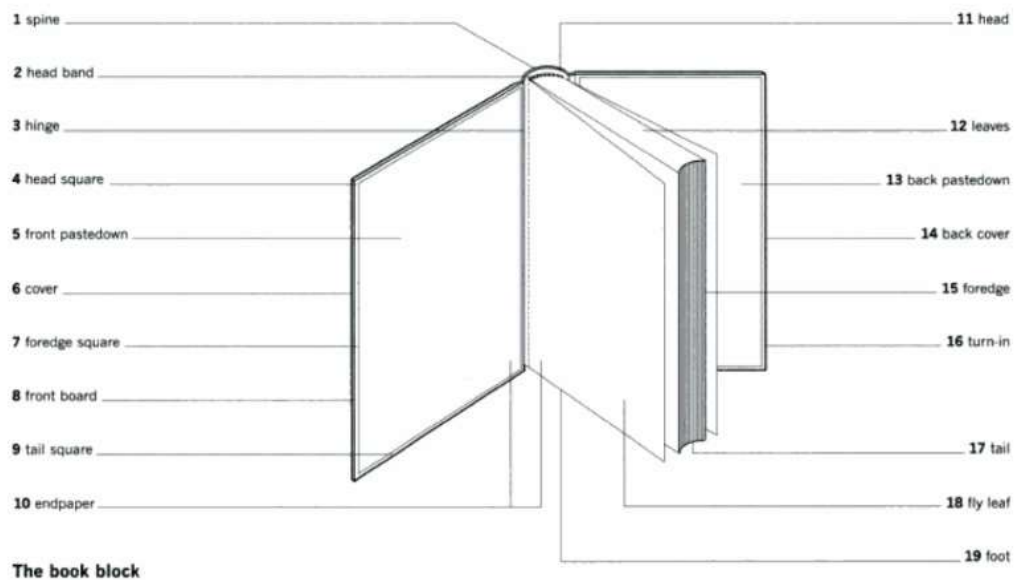
2.2.1. Buku

Buku diambil dari kata “book” yang berasal dari Bahasa Inggris yang mengacu terhadap sebuah pohon yang ditulis orang Jerman dengan mendefinisikan terhadap pohon yang menjadi sebuah papan untuk ditulis pada zaman dahulu. Buku juga merupakan bentuk tertua untuk mendokumentasi dimana mengandung banyak ide dan juga banyak kepercayaan. (Haslam, 2006, hlm.6).

2.2.2. Komponen Buku

Haslam (2006) untuk merancang sebuah buku banyak sekali yang harus diperhatikan dalam setiap komponen-komponennya. Dengan memiliki basis komponen yang baik dalam merancang sebuah buku dapat membuat keseimbangan desain ataupun memuat buku itu sendiri menjadi lebih enak untuk dilihat ataupun dibaca kedepannya. Setiap bab-bab yang disajikan dalam sebuah buku harus terlihat enak dilihat dan rapih. Didalam sebuah komponen buku terdapat beberapa komponen-komponen yang harus diperhatikan dan sangat penting untuk mendesain atau merancang buku. Diantara lainnya yaitu *the book block, the page, and the grid*. Poin dari dua tersebut adalah bagian atau komponen penting yang harus diperhatikan sebagai landasan untuk merancang ataupun mendesain sebuah buku.

2.2.2.1. The Book Block

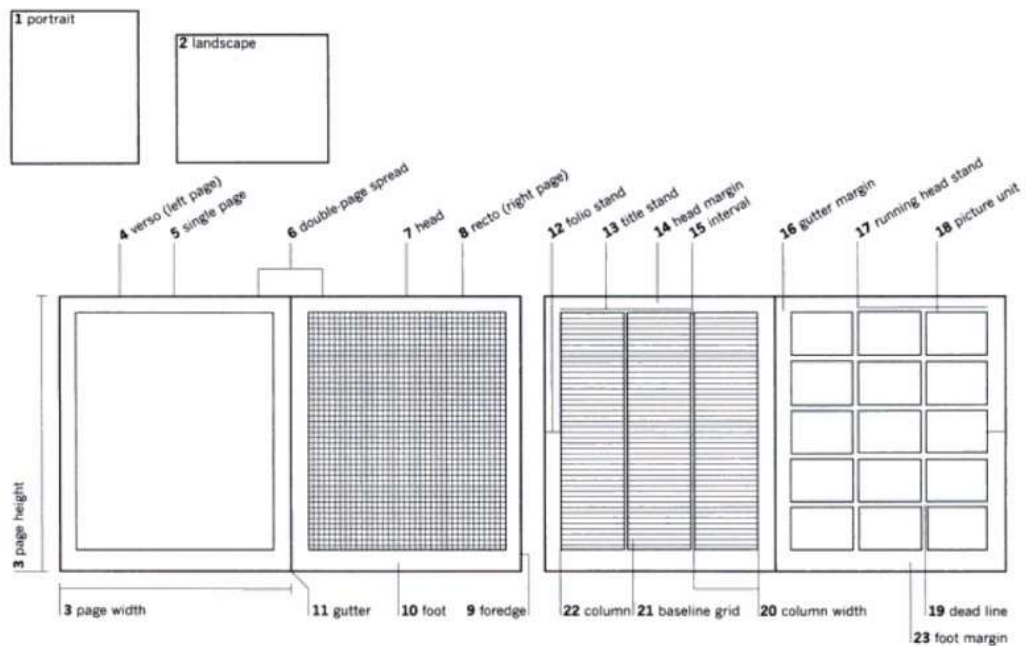


Gambar 2.3 *The Book Block*
(Haslam, 2006, hlm.20)

1. *Spine* : Bagian cover buku yang terikat pada bagian luar
2. *Head band* : pita benang yang diikat pada bagian buku yang sering diberi warna sebagai pelengkap penutup buku.
3. *Hinge* : lipatan endapan antara bagian halaman buku
4. *Head square* : Penghubung proteksi cover buku
5. *Front Pastedown* : endaper yang disisipkan kebawah dari cover buku depan
6. *Cover* : halaman atau isian kertas yang tersambung pada blok buku.
7. *Foreedge Square* : proteksi kecil penghubung pinggiran buku yang dibentuk dari cover depan dan belakang
8. *Front Board* : cover buku depan

9. *Tail Square* : proteksi kecil penghubung bagian bawah yang dibentuk dari cover depan dan belakang buku yang ukurannya lebih besar dari isianya.
10. *Endpaper* : kertas tebal yang digunakan untuk cover bagian belakang isian buku.
11. *Head* : Bagian atas buku
12. *Leaves* : Kertas individu atau lembaran vellum dari dua sisi atau satu halaman.
13. *Back Pastedown* : bagian belakang kertas yang disisipkan kebawah kedalam cover bagian belakang
14. *Back Cover* : cover buku bagian belakang
15. *Foreedge* : bagian pinggiran depan buku
16. *Turn-in* : kertas atau pinggiran kain yang terlipat dari luar kedalam cover buku.
17. *Tail* : bagian bawah buku
18. *Fly Leaf* : pembalik halaman
19. *Foot* : bagian bawah halaman

2.2.2.2. The Page and The Grid



Gambar 2.4. *The Page and the grid*
(Haslam, 2006, hlm.21)

1. *Portrait* : format yang menentukan tinggi dari sebuah halaman
2. *Landscape* : format yang menentukan lebar dari sebuah halaman
3. *Page height and weight* : ukuran dari halaman
4. *Verso* : halaman buku bagian kiri biasanya diidentifikasi dengan nomor folio genap
5. *Single Page* : halaman tunggal yang terikat pada bagian kiri.
6. *Double-page Spread* : dua halaman yang berhadapan yang terdesain seperti satu halaman.
7. *Head* : bagian atas buku.

8. *Recto* : halaman buku bagian kanan biasanya diidentifikasi dengan angka ganjil.
9. *Foreedge* : bagian depan pinggir buku.
10. *Foot* : bagian bawah buku.
11. *Gutter* : margin buku pada bagian tengah.
12. *Folio Stand* : garis yang menandakan posisi dari angka folio.
13. *Title Stand* : garis yang menandakan posisi kisi untuk judul.
14. *Head Margin* : margin bagian atas halaman.
15. *Interval/column Gutter* : ruang vertikal yang membagi kolom dari satu ke yang lain.
16. *Gutter margin/binding margin* : margin bagian dalam sebuah halaman yang dekat dengan pegikat buku.
17. *Running Head Stand* : garis yang membagi posisi kisi bagian atas.
18. *Picture Unit* : divisi modern dari kisi kolom yang terbagi dari garis belakang dan terpisah dari garis yang tidak terpakai.
19. *Dead Line* : ruang antara gambar dan unit.
20. *Column width/measure* : lebar dari kolom menunjukkan panjang dari garis individu.

21. *Baseline* : baris tempat tipe itu berada. Yang merupakan dasar x yang terleak diatasnya.

22. *Column* : ruang persegi panjang yang biasanya digunakan untuk mengatur tipe.

23. *Foot Margin* : Margin yang berada di bagian bawah halaman.

2.3. Fotografi

Dharisto.W (2015) fotografi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani, yaitu *photos* yang memiliki arti cahaya dan *graphe* yang memiliki arti menggambar. Secara menyeluruh fotografi dapat diartikan dengan menggambar cahaya (hlm.1).

2.3.1. Teknik dalam fotografi

2.3.1.1. Depth of Field

Wahyono (2017) mengatakan bahwa DOF adalah rentang jarak objek pada foto yang menghasilkan suatu ketajaman yang berbeda.



Gambar 2.5 Contoh gambar *Depth of field*
(<https://doss.co.id/news/mengenal-teknik-depth-of-field-untuk-pemula>)

2.3.1.2. *Cropping*

Ang. T (2008) mengatakan bahwa teknik cropping dalam fotografi dapat diartikan untuk mendapatkan posisi gambar yang diinginkan oleh fotografer. Teknik cropping sendiri juga dapat diajdikan sebuah efek seperti mendekatkan, melebarkan, atau menjauhkan objek sesuai dengan proporsi yang diinginkan. (hlm 242).

2.4. **Layout**

Layout merupakan suatu elemen desain yang memberikan ruang untuk mengatur tata letak atau bidang dalam sebuah desain, Dimana memudahkan pembaca untuk mengerti informasi konten yang disajikan. tujuan utama dari sebuah layout itu sendiri adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar membuatnya lebih komunikatif (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 74-75).



Gambar 2.6. Contoh gambar *layout*
(Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 75)

2.5. Grid

Grid merupakan bagian dari elemen desain yang membantu para desainer untuk menciptakan sebuah keharmonisan visual dalam sebuah desain. Grid sendiri merupakan sebuah garis vertical dan horizontal yang membagi halaman menjadi beberapa unit (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 78-79).

2.5.1. Manuscript Grid

Merupakan struktur grid yang paling sederhana. Karena grid ini hanya menggunakan satu kolom grid. Struktur dari grid ini yaitu ditentukannya letak 1 kotak pada bagian tengah. Grid ini biasanya dapat dijumpai dalam novel, buku, maupun esai yang memiliki teks panjang (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 82).

2.5.2. Column Grid

Merupakan struktur grid yang memiliki beberapa kolom dalam formatnya. Struktur grid ini biasanya memiliki 2 – 6 kolom yang terdapat dalam 1 halaman penuh. Struktur grid ini sangat fleksibel karena *column grid* ini biasanya digunakan untuk layout publikasi dengan tingkatan isi konten yang lebih kompleks yang dapat diintegrasikan berupa gambar atau ilustrasi (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 84).

2.5.3. Modular Grid

Modular grid bisa dikatakan adalah sebuah penambahan dari *column grid*. Karena pada struktur grid ini terdapat penambahan divisi horizontal dan vertical. Dimana struktur ini akan terlihat lebih konsisten diantara kolom dan barisnya. struktur grid ini biasanya dapat dijumpai di tampilan website belanja online (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 86).

2.5.4. Hierarchical Grid

Merupakan struktur grid yang memiliki lebar kolom yang cenderung bervariasi. Struktur grid ini dapat dibilang lebih dinamis karena dalam struktur grid ini tidak diharuskan untuk mempunyai interval yang berulang-ulang. Struktur grid ini biasanya banyak dijumpai pada *layout website* (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 87).

2.6. Tipografi

Tipografi bermula dari istilah Yunani yaitu *typos* dan *graphe* yang dapat diartikan secara keseluruhan adalah bentuk tulisan. Tipografi sendiri juga sering diartikan sebagai seni menata tulisan. Tipografi sendiri merupakan salah satu bagian penting dalam penataan suatu *layout*, bentuk, ukuran tertentu agar memiliki visualisasi yang lebih harmonis atau enak di pandang (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 50-52).

2.7. Unsur-unsur Desain

2.7.1. Garis

Garis merupakan unsur dari salah satu desain yang menghubungkan antara titik yang satu dengan titik yang lain. Bentuk dari garis itu sendiri ada yang berupa garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Garis sendiri merupakan unsur dasar untuk membangun suatu citra atau bentuk yang anda inginkan dalam sebuah desain. (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 32).

2.7.2. Bentuk

Bentuk adalah unsur desain yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar yang terbentuk dari dua dimensi yang disusun oleh garis, warna, dan tekstur. Sehingga

menghasilkan bentuk-bentuk dasar yang seperti kita kenali pada umumnya. Ada kotak, lingkaran, segitiga, lonjong dan masih banyak lagi (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 33).

2.7.3. Warna

Warna merupakan suatu bagian penting dalam sebuah desain. Warna itu sendiri dapat menampilkan identitas terhadap sebuah desain yang dibuat. Warna juga dapat membangun *mood*, meningkatkan perhatian, dan menggambarkan citra terhadap desain. Dalam membuat suatu desain tentunya kita harus perlu memperhatikan apa yang ingin kita tampilkan atau tonjolkan dalam desain tersebut (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 37).

2.7.4. Texture

Tekstur merupakan sebuah tampilan dari permukaan yang dapat diraba dan juga dilihat melalui bentuk corak yang dihasilkan. Tekstur dalam desain berguna untuk menambahkan estetika dari desain itu sendiri. Tekstur itu sendiri merupakan suatu keseimbangan dalam sebuah desain (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 34).

2.7.5. Kontras

Merupakan perbedaan warna terhadap satu warna dengan warna yang lain atau titik fokus. Kontras ini dapat digunakan pada desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan sebuah pesan maupun informasi penting. Warna kontras merupakan warna yang terdiri dari warna primer dan juga warna sekunder. Warna kontras sendiri terdiri dari warna merah, ungu, jingga, hijau, kuning, ungu, dan biru. Dengan adanya kontras pada suatu desain dapat memudahkan untuk membaca

apabila dipadukan dengan warna bidang latar yang gelap (Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 35).



Gambar 2.6. Contoh gambar kontras
(Angraini dan Nathalia, 2014, hlm. 35)