

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Bahasa

Bahasa adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi dengan sesama menggunakan tanda, misalnya kata dan gerakan. Bahasa juga dapat diartikan sebagai alat untuk berinteraksi dan berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Bahasa adalah sistem bunyi bermakna yang dipergunakan untuk komunikasi oleh kelompok manusia (Kridalaksana, 1985). Bahasa ditujukan kepada manusia untuk dapat memahami pikiran dan perasaan, serta menyatakan pikiran dan perasaan kepada sesama (Tambulan, 1994).

2.1.1. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa Melayu yang dijadikan sebagai bahasa yang resmi bagi Republik Indonesia serta bahasa untuk persatuan bangsa Indonesia. Menurut perhitungan World Amanac tahun 2005, Bahasa Indonesia menduduki peringkat ke-8 sebagai bahasa dengan pengguna terbanyak di dunia dengan total 260 juta jiwa. Dalam pembuatannya, Bahasa Indonesia banyak menggunakan istilah-istilah dari Jawa dan Malaysia (Torchia & Lely, 2011).

2.1.2. Bahasa Korea

Bahasa Korea (한국어/한국말) adalah bahasa resmi yang digunakan oleh orang-orang yang tinggal di Korea Utara dan Korea Selatan. Bahasa Korea diperkirakan digunakan oleh 78 juta orang di seluruh dunia. Sistem penulisan Bahasa Korea

disebut Hangul (한글) yang merupakan sistem silabik dan fonetik. Aksara sino-korea (한자) yang merupakan campuran dari Tiongkok-Korea juga digunakan untuk menulis bahasa Korea. Terdapat lebih dari 70% kosakata bahasa Korea terdiri dari kata-kata yang dibentuk dari Hanja. Berdasarkan jumlah penutur, bahasa Korea berada pada peringkat ke-11. Bahasa Korea, sebagai bahasa asing, belum menjadi sepopuler bahasa Asia lainnya (contoh: Jepang dan Cina) namun bahasa ini telah digunakan sebagai subjek oleh sejumlah sekolah dan universitas di seluruh dunia (Jae, 2005)



Gambar 2.1. Abjad Hangul
(<https://rb.gy/w9hdcq>)

2.2. Buku

Secara bahasa, buku adalah cetakan lembaran kertas yang berisi tulisan, gambar ataupun kosong yang dijilid di pada satu sisi. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan yang merupakan sarana informasi untuk mempermudah masyarakat

memahami sesuatu (Muktiono, 2003). Buku merupakan bentuk dokumentasi yang paling tua dan berisikan pengetahuan, ide dan kepercayaan dari seluruh dunia.

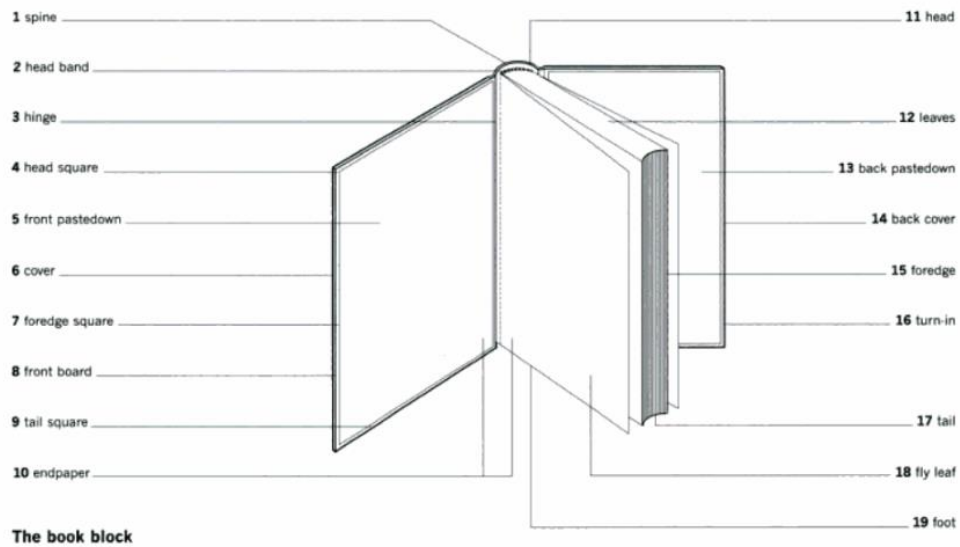
2.2.1 Anatomi Buku

Menurut Wibowo (2007), buku memiliki beberapa bagian yang menjadi kelengkapan buku:

1. Sampul Buku (*cover*), terdiri dari sampul depan, sampul belakang, punggung buku, *endorsement*, lidah *cover*.
2. *Preliminaries (front matter)*, terdiri dari judul, hak cipta (*copyright*), ucapan terima kasih/*motto*, sambutan, kata pengantar, prakata, daftar isi.
3. Isi (*text matter*), terdiri dari judul bab, penomoran bab, alinea, penomoran teks, perincian, kutipan, ilustrasi, tabel, judul lelar, inisial, catatan samping, catatan kaki.
4. *Postliminary (back matter)*, terdiri dari catatan penutup, daftar istilah, indeks, daftar pustaka, biografi penulis.

2.1.2. Komponen Buku

Berbagai bagian buku mempunyai nama teknis spesifik yang sering digunakan selama penerbitan (Haslam, 2006).



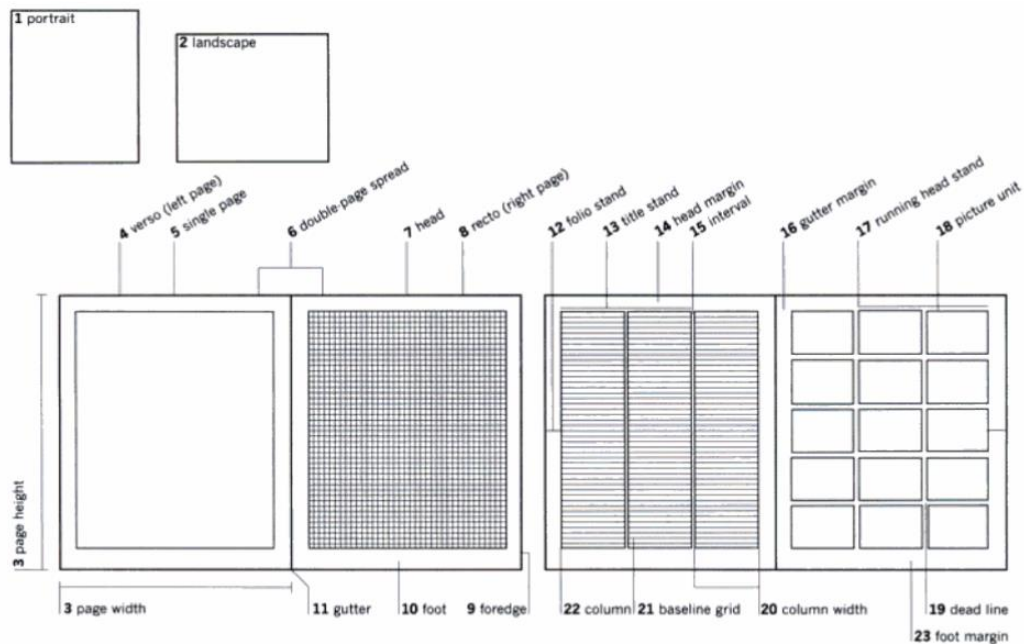
Gambar 2.2. Komponen Buku *Book Block*
(Haslam, 2006)

1. The *book block*

- a. *Spine*: Bagian sampul buku yang menutupi tepi buku.
- b. *Head band*: Pita kecil yang terikat ke bagian tepi atas buku
- c. *Hinge*: Bagian antara *cover* dan *spine* dari buku. *Hinge* merupakan bagian yang tertekuk saat buku dibuka.
- d. *Head square*: Pelindung kecil yang terdapat pada bagian atas buku. Terbuat dari sampul depan dan belakang yang berukuran lebih besar dari ukuran halaman buku.
- e. *Font pastedown*: *Endpaper* yang tertempel pada bagian dalam *cover* depan.
- f. *Cover*: Kertas tebal atau papan yang menempel dan melindungi halaman dari buku.

- g. *Front board*: Papan penutup di bagian depan buku.
- h. *Tail square*: Pelindung kecil yang terdapat pada bagian bawah buku. Terbuat dari sampul depan dan belakang yang berukuran lebih besar dari ukuran halaman buku.
- i. *Endpaper*: Kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam dari *cover* dan bertujuan untuk menopang engsel. Terdiri dari dua halaman, halaman pertama tertempel pada bagian belakang *cover* dan halaman lainnya berfungsi sebagai halaman pertama.
- j. *Head*: Bagian atas buku.
- k. *Leaves*: Halaman-halaman buku. Halaman pertama yang Anda baca disebut halaman *recto*, jika dibalik maka disebut halaman *verso*.
- l. *Back pastedown*: *Endpaper* yang tertempel pada bagian dalam *cover* belakang.
- m. *Back cover*: Papan penutup di bagian belakang.
- n. *Foreedge*: Bagian tepi depan buku.
- o. *Turn-in*: Kertas atau kain yang dilipat dari bagian luar ke bagian dalam *cover*.
- p. *Tail*: Bagian bawah buku.
- q. *Fly leaf*: Halaman kedua *endpaper* yang berfungsi sebagai halaman pertama.
- r. *Foot*: Bagian bawah halaman.

- s. *Signature*: Lembaran kertas yang terikat secara berurutan dan membentuk blok.



Gambar 2.3. Komponen Buku *The Page*
(Haslam, 2006)

2. *The Page*

- Portrait*: Format dimana tinggi halaman lebih besar dari lebar halaman.
- Landscape*: Format dimana tinggi halaman lebih kecil dari lebar halaman.
- Page height and width*: Ukuran halaman.
- Verso*: Halaman kiri buku yang biasanya diidentifikasi dengan nomor folio genap.
- Single page*: Halaman yang terikat di sebelah kiri.

- f. *Double-page spread*: Dua halaman yang dirancang seolah-olah menjadi satu halaman.
- g. *Head*: Bagian atas buku.
- h. *Recto*: Halaman kanan buku yang biasanya diidentifikasi dengan nomor folio ganjil.
- i. *Foreedge*: Bagian tepi depan buku.
- j. *Foot*: Bagian bawah buku.
- k. *Gutter*: Margin buku.

3. *The Grid*

- a. *Folio stand*: Garis yang menentukan posisi nomor folio.
- b. *Title stand*: Garis yang menentukan posisi *grid* dari judul
- c. *Head margin*: Margin yang berada di bagian atas halaman.
- d. *Interval/column gutter*: Ruang vertikal yang membagi kolom.
- e. *Gutter margin/binding margin*: *Margin* pada bagian dalam dari halaman yang berada paling dekat dengan ikatan buku.
- f. *Running head stand*: Garis yang menentukan posisi *grid* dari *running head*. *Running head* adalah judul pendek yang terdapat pada bagian atas setiap halaman sebagai header.
- g. *Picture unit*: Pembagian kolom kotak yang terbagi oleh garis dan dipisahkan oleh *dead line*.
- h. *Dead line*: Garis yang membentuk ruang antar *picture unit*.
- i. *Column width/measure*: Lebar kolom yang menentukan panjang garis.

- j. *Baseline*: Baris dimana tulisan berada.
- k. *Column*: Ruang berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk mengatur tulisan. Kolom dapat mempunyai variasi ukuran, namun lebar selalu lebih besar daripada tinggi.
- l. *Foot margin*: Margin yang terdapat pada bagian bawah halaman.
- m. *Shoulder/foreedge*: Margin yang terdapat pada tepi bawah halaman.
- n. *Column depth*: Ketinggian kolom yang didefinisikan dalam point millimeters, atau dengan jumlah garis.
- o. *Characters per line*: Jumlah rata-rata karakter yang ditentukan dalam ukuran *point*.
- p. *Gatefold/throwout*: Halaman dengan lebar tambahan yang dilipat ke dalam buku, biasanya sepanjang tepi halaman.

2.1.3. Jenis Buku

Dengan berkembangnya jaman, buku dikelompokkan menjadi beberapa jenis.

Menurut Trim (2012), buku terbagi menjadi 11 kelompok, yaitu:

1. Novel

Sebuah narasi fiksi yang berisi lebih dari 4000 kata. Lebih kompleks dari sebuah cerita pendek dan tidak dibatasi aturan struktur.

2. Ensiklopedia

Buku informasi yang berisi pengetahuan, diurutkan sesuai abjad, dan dikelompokkan sesuai kategori.

3. Antologi

Buku kumpulan puisi, syair, pantun, cerita pendek, dan prosa.

4. Biografi

Buku berisi kisah hidup dari seorang tokoh, dari lahir hingga meninggal dunia.

5. Catatan Harian

Buku berisi catatan hal-hal sehari-hari yang dialami oleh seseorang.

6. Buku Fotografi

Buku kumpulan gambar hasil potret seorang fotografer.

7. Buku Panduan

Buku yang berisi petunjuk untuk melakukan suatu pekerjaan atau suatu aktivitas tertentu.

8. Atlas

Buku kumpulan peta.

9. Komik

Buku yang berisi gambar-gambar yang disusun menjadi sebuah narasi.

10. Cerita Bergambar

Serupa dengan komik, sebuah buku berisikan cerita atau narasi yang disusun dengan gambar.

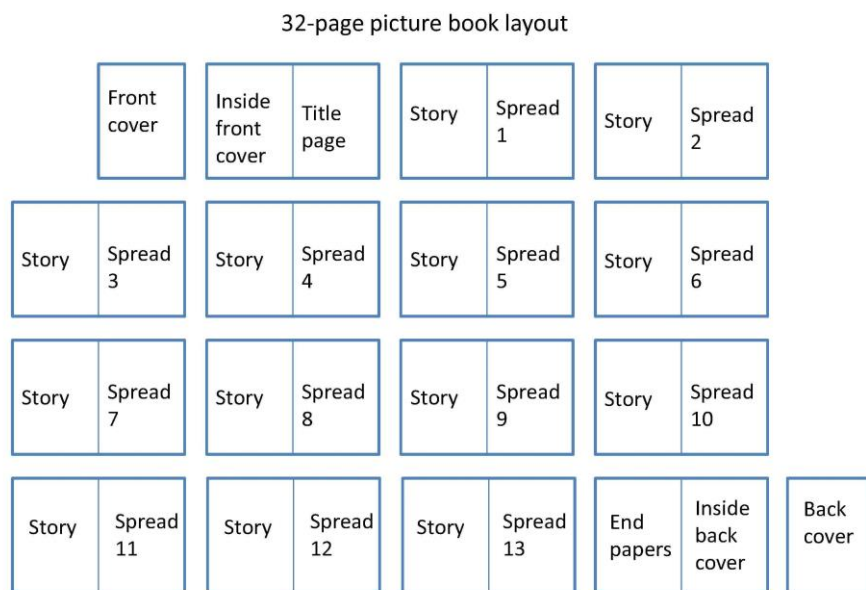
11. Dongeng

Buku yang berisi cerita fiksi atau legenda yang beredar di masyarakat.

Biasanya menyampaikan pesan moral dan bertujuan untuk menginformasikan, mengajarkan, sekaligus menghibur.

2.1.4. Flatplan

Menurut Ambrose dan Harris (2010), *flatplan* merupakan sebuah metode untuk mengatur urutan publikasi secara visual. *Flatplan* memungkinkan seorang desainer untuk menentukan penyusunan halaman dan ruang, serta mengelompokkan tipe konten (Hal.99).



Gambar 2.4. *Flatplan*

(<https://www.pinterest.co.kr/pin/444730531951643632/>)

2.1.5. Manfaat Buku

Menurut Gray & Rogers (1995) yang dikutip oleh Supriyono (1998), manfaat membaca buku adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengembangan diri

Dengan membaca, seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan nalar dan wawasan yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

2. Memenuhi tuntutan intelektual

Dengan membaca, selain menambah pengetahuan dan kosakata, dapat juga melatih imajinasi dan daya pikir.

3. Memenuhi kepentingan hidup

Dengan membaca, seseorang dapat memperoleh pengetahuan yang berguna bagi kehidupan sehari-hari.

4. Meningkatnya minat terhadap suatu bidang

Dengan membaca, seseorang dapat memperluas pengetahuannya di bidang tertentu yang menyebabkan meningkatnya minat terhadap bidang tersebut.

5. Mengetahui hal-hal yang aktual

Dengan membaca, seseorang dapat mengetahui dan memperoleh informasi tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di tempat tertentu tanpa harus mendatangi lokasi peristiwa itu. Contohnya: peristiwa kebakaran atau gempa bumi.

2.3. Teori Komunikasi Visual

Desain adalah suatu kesatuan komposisi yang tersusun oleh pengalaman visual dan emosional dengan mempertimbangkan elemen-elemen dan prinsip desain.

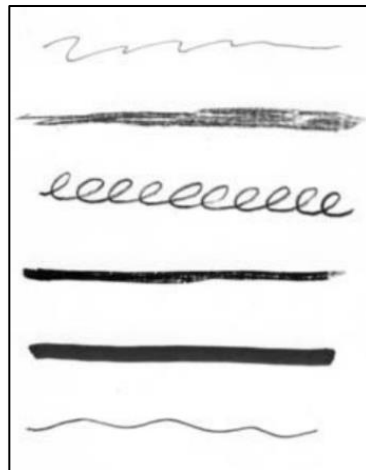
Komunikasi adalah proses penyajian berita atau pesan antara dua orang atau lebih dengan teknik tertentu. Visual adalah penggambaran objek menggunakan teknik dan cara tertentu secara menarik.

Menurut Sumbo (2009), Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep dan ungkapan kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain.

2.1.1. Elemen Desain

2.1.1.1. Garis

Garis berfungsi sebagai penentu arah dalam karya desain. Garis dapat memberikan berbagai kesan, yaitu kesan gerak, tenang, memanjang, melebar tergantung pada peletakan dan pemanfaatan pada desain. Unsur garis dapat membentuk gambar 2D dan 3D.

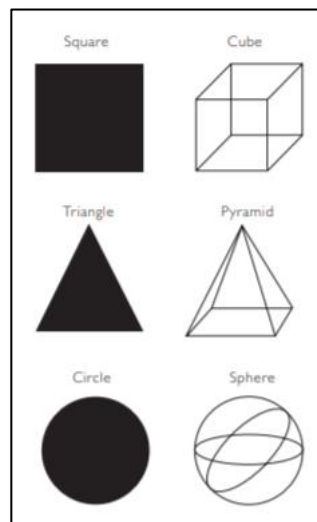


Gambar 2.5. Garis

(Landa, 2010)

2.1.1.2. Bentuk

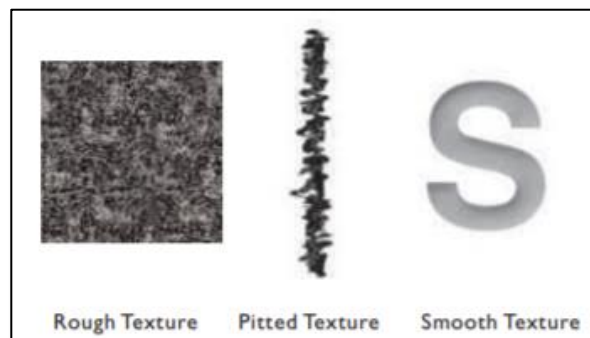
Bentuk adalah gambaran suatu objek yang terkesan dipindahkan pada bidang gambar melalui garis, warna, dll.



Gambar 2.6. Bentuk
(Landa, 2010)

2.1.1.3. Tekstur

Tekstur adalah kualitas permukaan dari suatu benda. Tekstur tidak hanya dapat dirasakan melalui sentuhan tapi dapat terlihat kasat mata dari kejelasan (visual) dan kualitas taktil yang dimiliki oleh sebuah desain.



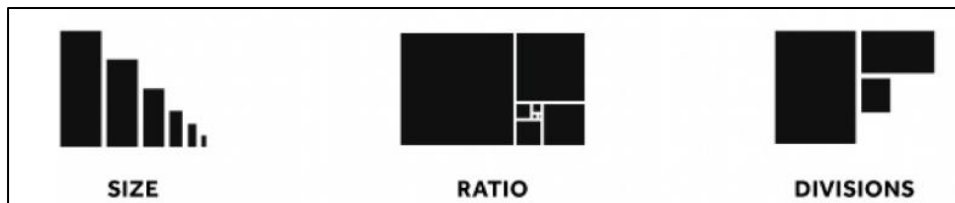
Gambar 2.7. Tekstur
(Landa, 2010)

2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Sumbo (2009), Prinsip desain terbagi menjadi 5, yaitu:

2.1.2.1. Proporsi dan Perbandingan (*Proportion and Scale*)

Prinsip ini berkaitan dengan perbandingan satu bagian terhadap keseluruhan karya atau sesama bagian. Proporsi dan skala menunjukkan hubungan hubungan antara ukuran-ukuran bidang dalam tata letak keseluruhan.

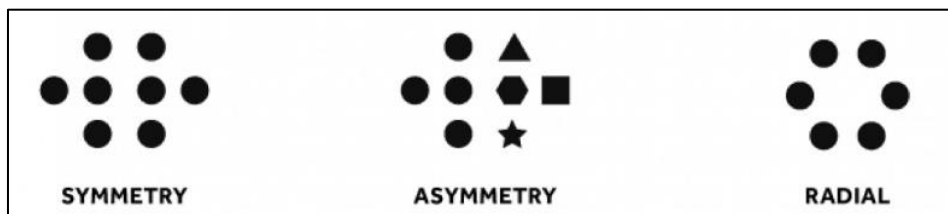


Gambar 2.8. *Proportion and Scale*

(<https://visual.ly/community/Infographics/education/6-principles-design>)

2.1.2.2. Keseimbangan (*Balance*)

Suatu karya yang mempunyai keseimbangan akan memberikan kesan rasa tenang. Prinsip ini berkaitan dengan peletakan unsur dan bidang dalam suatu karya. Faktor keseimbangan sangat kuat kaitannya dengan nilai artistik dari sebuah komposisi karya.

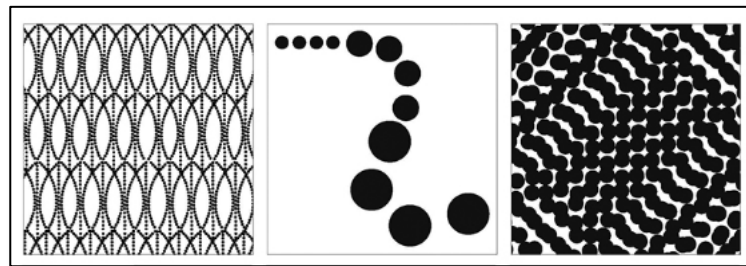


Gambar 2.9. *Balance*

(<https://visual.ly/community/Infographics/education/6-principles-design>)

2.1.2.3. Irama (Ritme)

Irama adalah gerakan yang beraturan. Dalam karya, irama memberikan kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan.

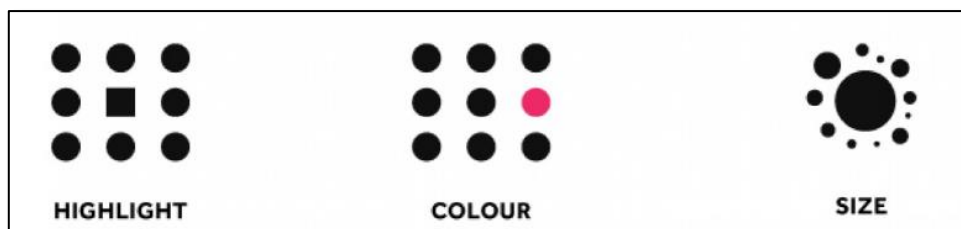


Gambar 2.10. Ritme

(<https://www.behance.net/gallery/34094928/Design-Principles-II>)

2.1.2.4. Penekanan atau Aksentuasi (*Emphasis*)

Emphasis adalah penarik perhatian atau pusat perhatian pertama (*focus of interest*) yang dapat berupa suatu bentuk, warna, garis, dll. Supaya dapat menjadi *emphasis*, unsur-unsur dalam karya harus dibedakan sendiri warna, ukuran, atau cara peletakannya.

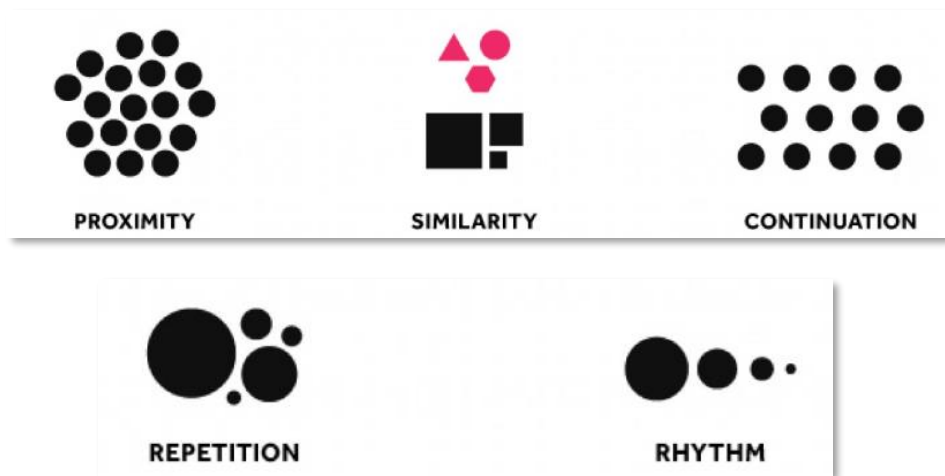


Gambar 2.11. *Emphasis*

(<https://visual.ly/community/Infographics/education/6-principles-design>)

2.1.2.5. Kesatuan dan Keselarasan (*Unity and Harmony*)

Keragaman unsur yang ada dalam suatu karya harus disusun sedemikian rupa sehingga dapat membentuk suatu kesatuan yang memiliki nilai lebih dari jumlah elemen yang ada didalamnya. Karya tanpa ada kesatuan akan terlihat kacau dan terkesan tidak memiliki makna.



Gambar 2.12. *Unity and Harmony*

(<https://visual.ly/community/Infographics/education/6-principles-design>)

2.1.3. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang digunakan untuk menjelaskan, menerangkan dan memerindah sebuah teks, sehingga pembaca dapat terbantu untuk memahami makna dari teks tersebut. Ilustrasi bersifat *virtual* atau maya, dan tidak berbeda jauh dengan angan-angan. Menurut Wigan (2008), untuk beberapa orang, ilustrasi adalah bentuk komunikasi visual atau kegiatan pemecahan masalah. Bagi orang lain, ilustrasi adalah seni terapan dalam konteks komersial. Sedangkan untuk desainer, ilustrasi adalah kegiatan pembuatan gambar.

2.1.3.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Male (2005), ilustrasi dapat terbagi menjadi 5 jenis berdasarkan kegunaannya, yaitu:

1. *Documentation, reference, and instructions.*

Ilustrasi yang digunakan menjadi dokumentasi dan menghasilkan referensi, informasi dan penjelasan dengan gaya yang beragam dan mencakup tema dan subjek yang bervariasi. Ilustrasi sebagai media informasi akan lebih cepat dicerna saat disampaikan dengan pendekatan visual (Hal. 86).



Gambar 2.13. Ilustrasi *Documentation, Reference, and Instructions* (Male, 2005)

2. *Commentary*

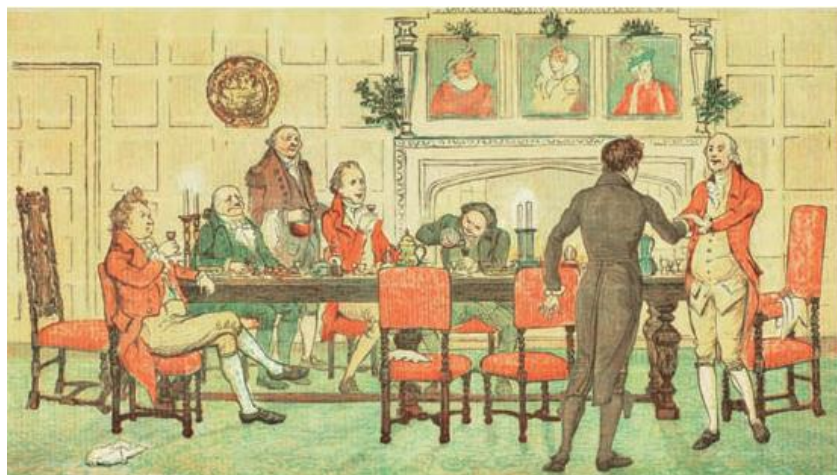
Ilustrasi sebagai visual commentary biasanya terdapat dalam *editorial illustration* yang biasanya disampaikan dengan berbagai gaya. Cakupan ilustrasi editorial cukup luas karena topik yang dibahas dalam sebuah artikel atau publikasi beragam (Hal.118).



Gambar 2.14. Ilustrasi *Commentary*
(Male, 2005)

3. *Storytelling*

Ilustrasi telah digunakan untuk menceritakan atau menarasikan cerita sejak dulu. Tujuannya adalah untuk menjaga perhatian pembaca dan merangsang imajinasi supaya cerita dapat mudah dipahami. Ilustrasi yang baik harus bisa menggambarkan emosi yang ingin disampaikan melalui tulisan tersebut (Hal.138).



Gambar 2.15. Ilustrasi *Storytelling*
(Male, 2005)

4. *Persuasion*

Ilustrasi jenis persuasi banyak digunakan pada periklanan. Tujuannya adalah untuk membantu dalam pengenalan dan kesadaran mengenai *brand* (Hal. 164).



Gambar 2.16. Ilustrasi *Persuasion*

(Male, 2005)

5. *Identity*

Ilustrasi sebagai identitas kerap kali digunakan sebagai proyek komersil untuk membangun *brand recognition*. Perusahaan menggunakan ilustrasi sebagai *image* perusahaan supaya dapat membangun kesan yang lebih kuat kepada posisi dan status perusahaan tersebut (Hal.172).



Gambar 2.17. Ilustrasi *Identity*

(Male, 2005)

2.1.3.2. Kriteria Ilustrasi

Ilustrasi akan dikategorikan berhasil mencapai tujuan apabila memenuhi kriteria sebagai berikut (Supriyono, 2010).

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
3. Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan.
4. Punya daya paku (*eye-catcher*) yang kuat
5. Jika berupa foto atau gambar, harus mempunyai kualitas yang memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

2.1.3.3. Tujuan Ilustrasi

Menurut Arifin dan Kusrianto (2009), tujuan ilustrasi adalah:

1. Memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
2. Memberikan variasi sehingga dapat terlihat lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga memudahkan pembaca memahami informasi.
3. Membantu pembaca untuk mengingat konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

Menurut Supriyono (2010), tujuan ilustrasi antara lain:

1. Menangkap perhatian pembaca
2. Memperjelas isi yang terkandung dalam teks (*body copy*)
3. Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks
4. Membuat pembaca tertarik untuk membaca judul
5. Menonjolkan keunikan dari sebuah hal
6. Menciptakan pesan yang mendalam bagi pembaca

2.1.3.4. Fungsi Ilustrasi

Menurut Arifin dan Kusrianto (2009). Fungsi ilustrasi antara lain:

1. Memberikan bayangan karakter yang ada di dalam cerita.
2. Mengkomunikasikan cerita.
3. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas.
4. Memberikan kesan humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
5. Dapat memperjelas dan menerangkan konsep yang disampaikan.

2.1.3.5. Style Ilustrasi

Menurut Wigan (2009), berdasarkan teknik yang digunakan, ilustrasi terbagi menjadi dua kelompok besar, yaitu:

1. Tradisional

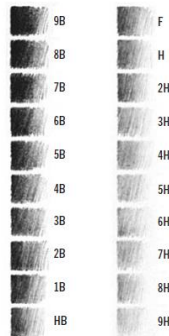
a. *Woodcutting*



Gambar 2.18. *Woodcutting Illustration Style*
(Wigan, 2009)

Bentuk tertua dari cetakan relief, dimana gambar diukir pada serat kayu. Bagian yang tidak dicetak akan dipotong dengan alat seperti pisau atau pemahat, dan bagian yang tidak terpotong akan dilapisi oleh tinta dan kemudian dicetak pada media (Hal.265).

b. *Pencil*



Gambar 2.19. *Pencil Illustration Style*

(Wigan, 2009)

Pencil yang dapat digunakan untuk membuat ilustrasi bervariasi dari pensil grafit (dari 8H – 8B), pensil warna, krayon, kapur, arang, dll (Hal.168).

c. *Lithography*



Gambar 2.20. *Lithography Illustration Style*

(Wigan, 2009)

Lithography adalah proses pembuatan ilustrasi menggunakan air dan minyak – gambar menolak air tetapi menerima tinta. Gambar akan ditarik ke permukaan dengan krayon litho atau tinta berminyak. Cetakan terbuat dari seng, plat alumunium atau batu yang bertekstur halus (Hal.139).

d. *Watercolor*

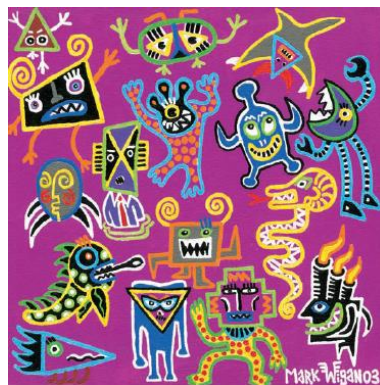


Gambar 2.21. *Watercolor Illustration Style*

(Wigan, 2009)

Gaya ilustrasi menggunakan cat air telah digunakan secara luas sepanjang sejarah ilustrasi dan seringkali digunakan untuk gambar pemandangan alam dan margasatwa (Hal.259).

e. *Acrylics*

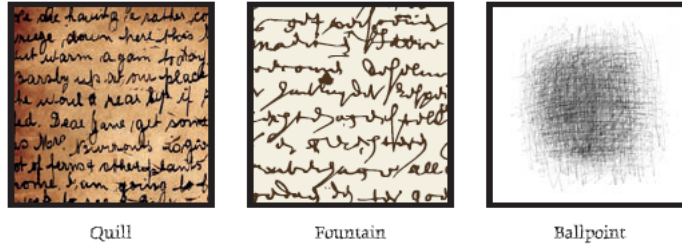


Gambar 2.22. *Acrylic Illustration Style*

(Wigan, 2009)

Ilustrasi yang dibuat menggunakan cat akrilik mudah kering dan dapat menciptakan efek *impasto*. Efek *impasto* adalah teknik lukisan di mana cat dilapiskan dengan sangat tebal sehingga arah goresan mudah terlihat dan menghasilkan tekstur yang jelas (Hal.20).

f. *Pen and Ink*



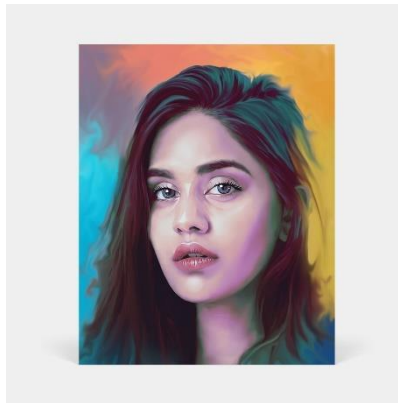
Gambar 2.23. *Pen and Ink Illustration Style*

(Wigan, 2009)

Ilustrasi dibuat menggunakan tinta berwarna ke permukaan media dengan bantuan pena. Seringkali digunakan untuk majalah dan surat kabar. Pena yang digunakan dapat berupa pena bulu, pulpen, *ballpoint*, dsb (Hal.167).

2. Modern

a. *Freehand Digital*



Gambar 2.24. *Freehand Digital Illustration Style*

(<https://www.theartdoors.com/artwork/custom-digital-painting/>)

Ilustrasi yang dibuat menggunakan teknik tradisional seperti cat air, minyak, *impasto*, dsb tapi diterapkan secara digital menggunakan komputer, *pen tablet*, *stylus*, dan perangkat lunak (Hal.113).

b. *Vector Graphic*



Gambar 2.25. *Vector Graphic Illustration Style*

(Wigan, 2009)

Gambar ilustrasi yang dibuat menggunakan titik awal dan titik akhir. Jika membuat lengkungan, diperlukan titik awal, titik akhir, sudut atau lintasan dari garis. *Vector* dapat diskalakan tanpa penurunan kualitas (Hal.248).

2.1.4. Tipografi

Menurut Supriyono (2010), tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* dan *graphoo* yang artinya tulisan yang digariskan. Tipografi dikenal sebagai ilmu yang mempelajari karakter dan spesifikasi huruf, dan ilmu memilah dan memilih huruf sesuai dengan tujuannya. Hal yang paling penting dalam memilih huruf adalah berdasarkan keterbacaan (*readability*) dan kenyamanan baca (*legibility*) suatu huruf atau teks. Pola pikir harus difokuskan untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mudah sehingga dapat dipahami oleh pembaca.

2.1.4.1. Font Family

Menurut Arntson (2007), *font family* terbagi menjadi 6, yaitu

1. *Old Style*

Karakter dari *font* ini adalah serif yang tebal dan tipis yang seolah tergabung pada goresan utama, yang disebut juga sebagai *bracketing*.

Contoh dari *font Old Style* adalah *Garamond* dan *Caslon* (Hal.98).



Gambar 2.26. *Old Style Font*

(Arntson, 2007)

2. *Transitional*

Jenis *font* yang menggabungkan karakteristik dari *Old Style* dan *Modern*. *Font Transitional* mempunyai ketebalan dan ketipisan yang lebih tegas dan kontras, serta mempunyai *serif* yang elegan. Dibandingkan dengan *Old Style*, *font Transitional* terlihat lebih ringan dan mempunyai karakter yang lebih akurat, contohnya adalah *font Baskerville* (Hal.98).



Gambar 2.27. *Transitional Font*
(Arntson, 2007)

3. *Modern*

Jenis *font Modern* berevolusi dari *font Transitional*, yang masih menegaskan kontras tebal dan tipis. Karakter dari *font Modern* adalah pemakaian *serif* yang sangat tipis sehingga terlihat adanya penekanan pada goresan vertikal dari huruf. Contoh dari *font Modern* adalah *Bodoni* (Hal.100).



Gambar 2.28. *Modern Font*
(Arntson, 2007)

4. *Egyptian*

Font Egyptian adalah *font* yang menggunakan *slab-serif* yang diperkenalkan sekitar 1815. Kategori ini diberi nama “Egyptian” karena pada masa itu, artefak dan perjalanan Mesir sedang populer dan mendapatkan antusiasme yang besar. Selama periode ini, desain *font* menjadi tidak dapat diprediksi dan lebih eklektik. Banyak karakter yang dicampur dan digabungkan sehingga menghasilkan banyak variasi. Karakteristik dari *font Egyptian* adalah serif persegi yang tebal, sedangkan perbedaan antara tebal dan tipis huruf sangat minim dan tidak ketara jika dibandingkan dengan *font Modern* dan *Transitional*. Contoh dari *font Egyptian* adalah *Clarendon* dan *Century* (Hal.100).



Gambar 2.29. *Egyptian Font*

(Arntson, 2007)

5. *Sans Serif*

Diciptakan pada awal 1800-an dan terus berkembang hingga tahun 1920-an. Karakter dari *font sans serif* adalah kekonsistenan dalam bobot dan lebar dan tidak memiliki *serif*. Jenis *font* ini seringkali disebut dan dianggap sebagai *font* yang sempurna – serbaguna, dapat dibaca, dan elegan. Contoh dari *font Sans Serif* adalah *Helvetica* (Hal.101).



Gambar 2.30. *Sans Serif Font*

(Arntson, 2007)

6. *Miscellaneous Faces*

Banyak *font* yang tampaknya tidak termasuk dalam kategori manapun. Seringkali mereka adalah hasil eksperimen, *font* hias dengan keterbatasan aplikasi, dan juga *hand-made font*. Tipe seperti ini kurang cocok digunakan untuk konten tekstual, namun beberapa menemukan penggunaan yang sesuai (Hal.103).

2.1.5. Warna

Menurut Poulin (2011), warna merupakan salah satu elemen paling kuat dan komunikatif dalam bahasa desainer grafis. Warna memberikan energi dan variasi dalam apa yang kita lihat dan alami disetiap harinya. Warna dapat digunakan untuk:

1. Menarik perhatian
2. Mengelompokkan elemen-elemen yang berbeda
3. Memperkuat makna dari sesuatu
4. Meningkatkan komposisi visual
5. Menyampaikan suatu sikap atau emosi
6. Memprovokasi respons
7. Menciptakan penekanan dan variasi
8. Mengkomunikasikan pesan tertentu
9. Memperkuat hierarki

2.1.5.1. Sifat Dasar Warna

Menurut Poulin (2011), sifat dasar warna terbagi menjadi 3 (Hal.62):



Gambar 2.31. *Hue, Saturation, and Value*
(<https://rb.gy/stornc>)

1. *Hue*

Hue adalah keadaan warna dalam bentuk yang paling murni. Identifikasi ini adalah hasil dari bagaimana kita melihat cahaya dari suatu objek pada frekuensi tertentu. Dari ketiga sifat dasar warna, *hue* adalah yang paling absolut. Warna tanpa *hue*, seperti abu-abu, adalah warna netral.

2. *Value*

Value adalah terang atau gelap dari sebuah warna. Seringkali disebut juga sebagai *luminance*, *brightness* atau *tone*. Menambahkan warna putih ke warna menciptakan *value* yang lebih terang, sedangkan menambahkan warna hitam ke warna menciptakan *value* yang lebih gelap atau bayangan warna. *Value* dapat digunakan untuk melebih-lebihkan makna pesan visual karena *value* juga dapat menciptakan ilusi ruang dan kedalaman.

3. *Saturation (chroma)*

Saturation adalah intensitas kecerahan atau kekusaman suatu warna, atau tingkat kejenuhannya. Warna *saturated* terlihat sebagai warna yang bersemangat dan intens, sedangkan warna *desaturated* terlihat sebagai warna yang kusam dan muram. *Saturation* adalah jumlah warna abu dalam warna, jika meningkat, jumlah warna abu akan berkurang. Warna dengan saturasi yang sedikit atau tidak sama sekali mengandung banyak warna putih.

2.1.5.2. Kategori Warna

Menurut Poulin (2011), kategori warna terbagi menjadi 8 dan disandingkan dengan *color wheel*, yaitu (Hal.65):

1. *Primary Colors*

Warna kuning, merah dan biru adalah warna primer. Mereka mempunyai komposisi yang murni dan tidak dapat dibuat dari warna lain, namun semua warna lain dibuat dengan menggabungkan warna primer.

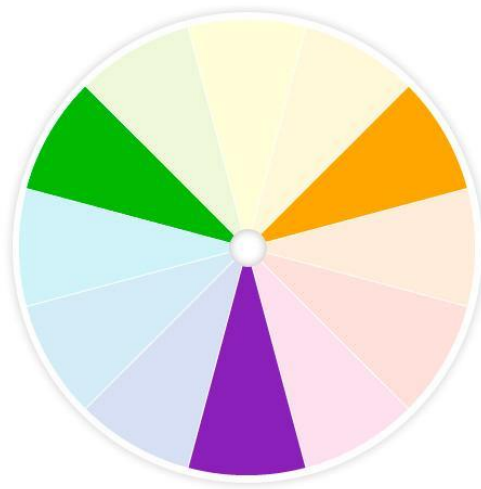


Gambar 2.32. *Primary Colors*

(<https://www.hgtv.com/design/decorating/design-101/color-wheel-primer>)

2. *Secondary Colors*

Warna yang terbentuk dari penggabungan dua warna primer. Penggabungan warna kuning dan merah menciptakan warna jingga. Penggabungan warna merah dan biru menciptakan warna ungu. Penggabungan warna kuning dan biru menciptakan warna hijau.



Gambar 2.33. *Secondary Colors*

(<https://www.hgtv.com/design/decorating/design-101/color-wheel-primer>)

3. *Tertiary Colors*

Warna yang terbentuk dari penggabungan satu warna primer dan satu warna sekunder, contohnya: merah dan jingga, merah dan ungu, ungu dan biru, biru, dan hijau, kuning dan hijau.

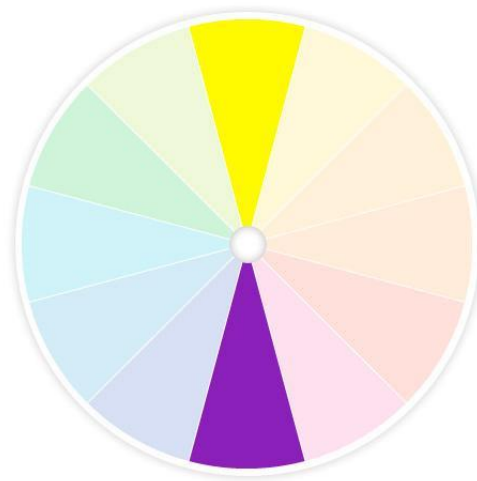


Gambar 2.34. *Tertiary Colors*

(<https://www.hgtv.com/design/decorating/design-101/color-wheel-primer>)

4. *Complementary Colors*

Warna merah dan hijau, biru dan jingga, kuning dan ungu saling melengkapi dan berada pada tempat yang berlawanan dalam *color wheel*. Ketika digabungkan, mereka menetralkan satu sama lain, sedangkan jika ditempatkan bersebelahan, intensitas warna akan meningkat.

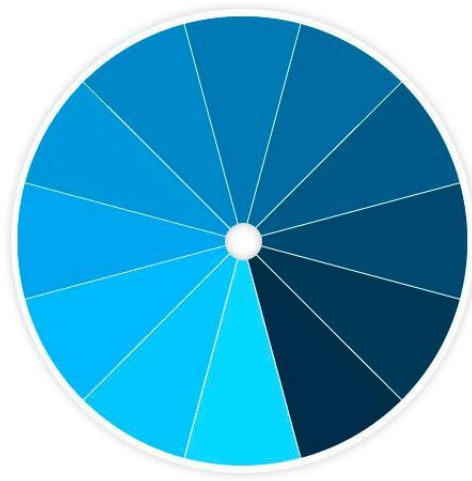


Gambar 2.35. *Complementary Colors*

(<https://www.hgtv.com/design/decorating/design-101/color-wheel-primer>)

5. *Monochromatic Colors*

Warna yang terbentuk dengan menambahkan putih atau hitam kepada warna. Skema warna monokromatik dianggap homogen dan adalah suatu kesatuan.

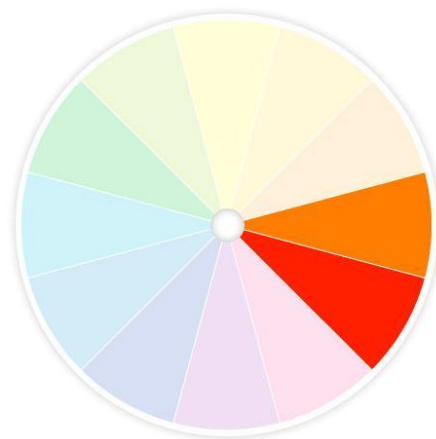


Gambar 2.36. *Monochromatic Colors*

(<https://www.hgtv.com/design/decorating/design-101/color-wheel-primer>)

6. *Analogous Colors*

Warna yang terbentuk dari warna yang berdekatan pada *color wheel* dan memiliki perbedaan kromatik. Skema warna analog juga dianggap sebagai suatu kesatuan tetapi lebih bervariasi dibanding skema warna monokromatik.

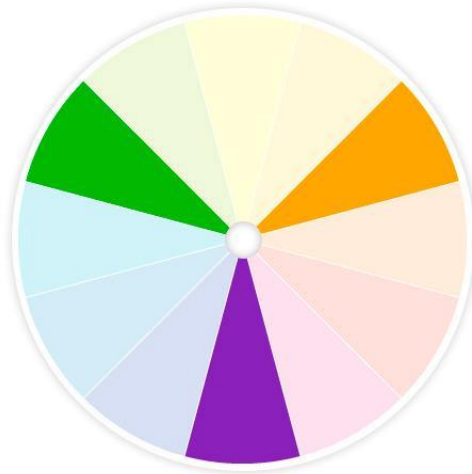


Gambar 2.37. *Analogous Colors*

(<https://www.hgtv.com/design/decorating/design-101/color-wheel-primer>)

7. *Triadic Colors*

Warna yang terbentuk dari warna yang terletak di sudut segitiga sama sisi pada *color wheel*. Skema warna triadic dianggap kuat, dinamis dan *vibrant*.



Gambar 2.38. *Primary Colors*

(<https://www.hgtv.com/design/decorating/design-101/color-wheel-primer>)

8. *Quadratic Colors*

Warna yang terbentuk dari warna yang terletak di empat sudut persegi panjang pada *color wheel*.

2.1.5.3. **Psikologi Warna**

Menurut Lebond (2017), warna dapat memberi pengaruh terhadap psikologi dan emosi, serta cara bertindak manusia. Warna juga merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang dapat menyampaikan pesan secara instan dan lebih bermakna. Berikut adalah contoh persepsi yang dihasilkan oleh warna:

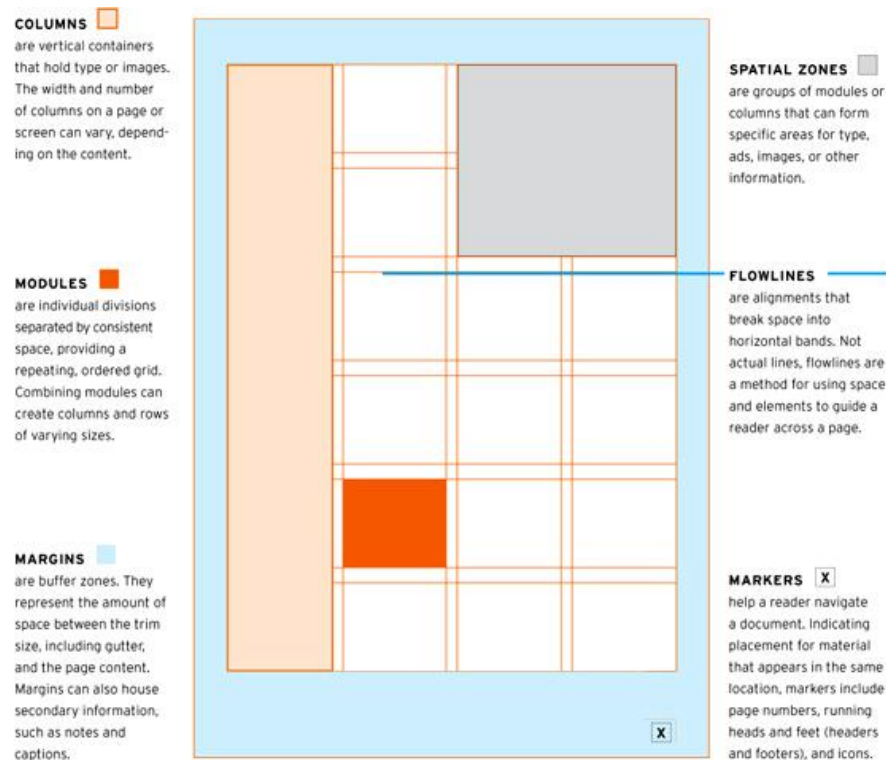
1. Merah: Bersemangat, percaya diri, agresif, pertentangan.
2. Magenta: Transformasi negatif menjadi positif, keseimbangan fisik, mental, spiritual ataupun emosional.

3. Pink: Kasih sayang, kehangatan, lemah.
4. Jingga: Ceria, ambisius, kreativitas, keramahan dan keakraban, sembrono, ketidakdewasaan.
5. Kuning: Optimis, antusiasme, inkonsisten, kecemasan.
6. Hijau: Ketenangan, empati, harmoni, stagnan, keserakahan.
7. Tosca: Stabilitas, kesabaran, penyemangat.
8. Biru: Konsentrasi, konsistensi, professional, kaku, keras kepala, bangga diri.
9. Ungu: Misterius, imajinatif, sensitif, kurang teliti, kesepian.
10. Cokelat: Dukungan, dapat diandalkan, kesederhanaan, pesimis.
11. Emas: Prestasi, kesuksesan, aktif, keangkuan, kesombongan.
12. Perak: Mahal, *glamour*.
13. Putih: Kesucian, lemah lembut, kepolosan, kebebasan, dingin.
14. Abu-abu: Kemandirian, stabil, bertanggung jawab, membosankan, depresi.
15. Hitam: Keamanan, efisiensi, keteguhan, menakutkan, hampa, ketakutan, putus asa.

2.1.6. Tata Letak (*Layout*)

Menurut Tondreau (2009), tata letak digunakan untuk menyusun rencana untuk keseluruhan projek. Tata letak digunakan untuk menyusun dan mengatur ruang dan informasi agar dapat mudah dan jelas dibaca.

2.1.6.1. Elemen *Layout*



Gambar 2.39. Elemen *Layout*

(Tondreau, 2009)

Menurut Tondreau (2009), ada 6 elemen utama dalam *layout*, yaitu (Hal.10):

1. Kolom

Kolom adalah wadah vertikal yang menampung teks dan gambar.

Ukuran dari kolom bervariasi, disesuaikan dengan konten yang akan digunakan.

2. *Modules*

Modules adalah bagian yang terbentuk dari ruangan yang sama, sehingga menghasilkan *grid* yang teratur.

3. *Margins*

Margin adalah zona yang menentukan batas antara bidang kertas dan bidang kerja. *Margin* juga dapat diisi dengan nomor halaman dan keterangan tambahan.

4. *Spatial Zones*

Spatial Zone adalah kumpulan modul yang disatukan menjadi suatu area baru yang dapat diisi dengan teks, iklan, gambar atau informasi lainnya.

5. *Flowlines*

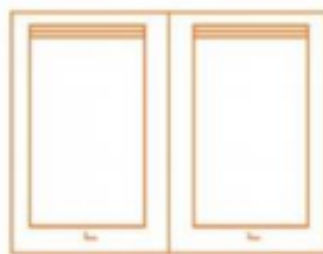
Flowlines adalah sebuah garis tidak nyata yang menjadi panduan pembaca untuk menentukan *flow* bacaan.

6. *Markers*

Markers digunakan untuk membantu pembaca mengetahui mengenai halaman yang sedang dibaca. *Marker* mencakup nomor halaman, *header* dan *footer*, dan *icons*.

2.1.6.2. Struktur Dasar *Layout*

1. *A Single-column grid*

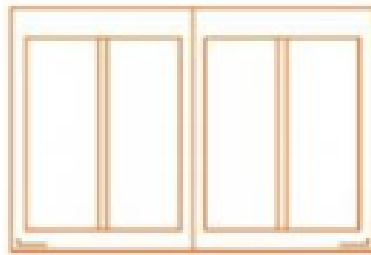


Gambar 2.40. *A Single-column grid*

(Tondreau, 2009)

Mempunyai 1 kolom dalam satu halaman dan dapat digunakan untuk teks panjang, contohnya, esai, laporan atau buku (Hal.22).

2. *A Two-column grid*



Gambar 2.41. *A Two-column grid*
(Tondreau, 2009)

Mempunyai 2 kolom dalam satu halaman dan dapat digunakan untuk mengatur teks yang cukup panjang dan sebagai pemisah informasi yang berbeda (Hal.30).

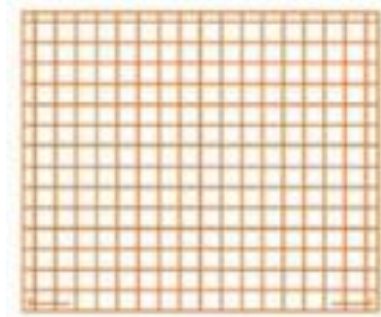
3. *Multicolumn Grid*



Gambar 2.42. *Multicolumn Grid*
(Tondreau, 2009)

Mempunyai 2 atau lebih kolom dalam satu halaman dan sering digunakan dalam majalah dan *website* (Hal.42).

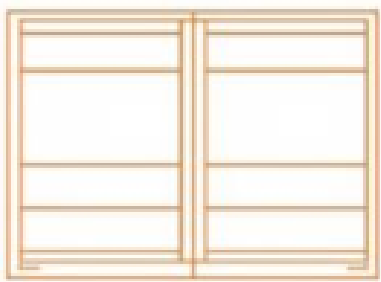
4. *Modular Grids*



Gambar 2.43. *A Two-column grid*
(Tondreau, 2009)

Merupakan gabungan dari kolom vertikal dan horizontal yang menghasilkan ruangan yang dengan struktur yang lebih kecil. *Modular Grids* sering digunakan untuk mengatur informasi yang cukup kompleks, contohnya koran, kalender, grafik, dan tabel (Hal.62).

5. *Herarchical Grids*



Gambar 2.44. *A Two-column grid*
(Tondreau, 2009)

Biasanya tersusun dari kolom horizontal yang membagi satu halaman menjadi beberapa area (Hal.72).

2.4. Finishing & Material

2.4.1. Kertas

Kertas merupakan media utama dalam menulis, mencetak, melukis, dan banyak kegunaan lainnya. Hasil akhir desain akan dicetak di kertas yang kemudian disusun menjadi buku. Menurut Ambrose dan Harris (2016) Dalam pemilihan kertas untuk dicetak ada beberapa faktor yang dapat diperhatikan, yaitu ukuran, warna, tekstur, komposisi, dan kemudahan untuk dicetak (Hal 158).

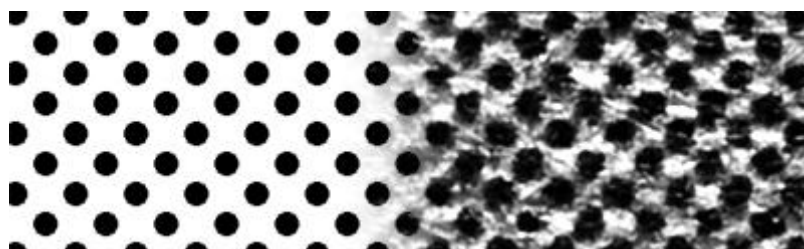
Terdapat berbagai jenis stok kertas yang tersedia yang dapat digunakan oleh desainer. Karakteristik kertas yang memengaruhi kemampuan daya cetak mencakup (Hal. 160):

1. *Smoothness*

Permukaan halus dari kertas dapat membuat kertas terlihat *glossy*.

2. *Absorbency*

Setiap kertas memiliki tingkat daya serap yang berbeda. Tinta *printing* cenderung lebih cepat kering pada kertas punya daya serap tinggi. Tingkat daya serap kertas dapat menyebabkan masalah seperti *dot gain*, yang merupakan kondisi dimana materi *output* yang tercetak terlihat lebih gelap daripada materi *input*.



Gambar 2.45. *Dot Gain*

(<https://www.prepressure.com/design/basics/dot-gain>)

3. *Opacity*

Opacity digunakan untuk mendeskripsikan sejauh mana materi yang tercetak pada satu sisi lembaran menembus ke sisi lain. Jika materi dicetak pada kertas yang memiliki *opacity* tinggi, tinta tidak akan menembus ke lembaran sisi lain.

4. *Ink Holdout*

Ink holdout menjadi kualitas yang penting dalam memilih kertas cetak. *Ink holdout* adalah kemampuan kertas untuk menjaga tinta yang ada di permukaan kertas. Tinta akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk kering jika dicetak pada kertas yang tidak terlapisi.

Berikut adalah jenis kertas cetak yang dapat digunakan (Hal. 161):

1. *Uncoated*

Kertas yang tidak terlapisi dan tidak mengkilap yang tebal dan cocok digunakan untuk pencetakan *full color*. Hasil kertas setelah dicetak akan bertekstur dan mempunyai permukaan *matt*. *Uncoated paper* seringkali digunakan untuk mencetak alat tulis dan *flyer*.

2. *Art*

Art paper adalah kertas dengan kualitas tinggi dengan lapisan tanah liat pada kedua sisinya sehingga menghasilkan permukaan mengkilap dan halus. Hasil materi yang tercetak pada *art paper* akan mempunyai tingkat kecerahan yang tinggi. Seringkali digunakan pada majalah dan pencetakan *flyer*, kalender, dan brosur.

3. *Artboard*

Artboard adalah papan yang tidak terlapisi dan memiliki permukaan yang tebal dan kaku. Seringkali digunakan untuk keperluan *flyer* dan *packaging*.

4. *Cartridge*

Cartridge adalah kertas putih tebal yang cocok digunakan untuk membuat gambar dengan tinta dan pensil. Karakteristik kertas kaku dan tersedia dalam berbagai warna. Seringkali digunakan dalam pencetakan alat tulis dan laporan juga *mailshots*.

5. *Cast coated*

Cast coated paper adalah kertas dengan tingkat kilau yang tinggi dan mempunyai permukaan yang reflektif. Seringkali digunakan untuk majalah dan brosur, juga material promosi lainnya.

6. *Chromo*

Kertas *Chromo* adalah kertas dengan lapisan *waterproof* pada satu sisinya yang memungkinkan untuk proses *embossing* atau *varnishing*. Mempunyai dua pilihan permukaan, yaitu *glossy* dan *matt*. Seringkali digunakan untuk pencetakan label, *cover*, dan bungkusan.

7. *Flock*

Flock adalah kertas yang memiliki permukaan yang terbuat dari wol yang halus sehingga menghasilkan permukaan bertekstur. Seringkali digunakan untuk *cover* dekoratif dan *packaging*.

8. *Greyboard*

Greyboard adalah papan yang terbuat dari limbah kertas yang memiliki tekstur kasar, kaku dan berwarna abu. Seringkali digunakan untuk material *packaging* dan *cover*.

9. *Mechanical*

Kertas yang terbuat dari serat kayu dan bahan kimia, cocok untuk penggunaan jangka pendek karena warna pada kertas cepat menguning dan memudar dengan cepat. Hasil cetak pada kertas *mechanical* ini mempunyai kecerahan dan kehalusan yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kertas *newsprint*, tapi tidak dilapisi dan mempunyai permukaan yang *matt*. Seringkali digunakan untuk koran, majalah, *flyer*, kupon dan buku.

10. *NCR (No Carbon Required)*

Kertas yang dilapisi dengan bahan tanpa karbon dan digunakan untuk membuat salinan. Seringkali digunakan untuk keperluan salinan struk, kwitansi, atau *invoice*.

11. *Newsprint*

Kertas termurah yang dapat digunakan untuk proses pencetakan standar. Kertas *newsprint* ini memproduksi warna yang tidak baik dan cocok untuk penggunaan jangka pendek. Karakteristik dari kertas ini adalah mempunyai daya serap yang baik dan permukaan yang kasar. Seringkali digunakan untuk pencetakan koran, komik, dan pencetakan berkualitas rendah lainnya.

12. *Plike*

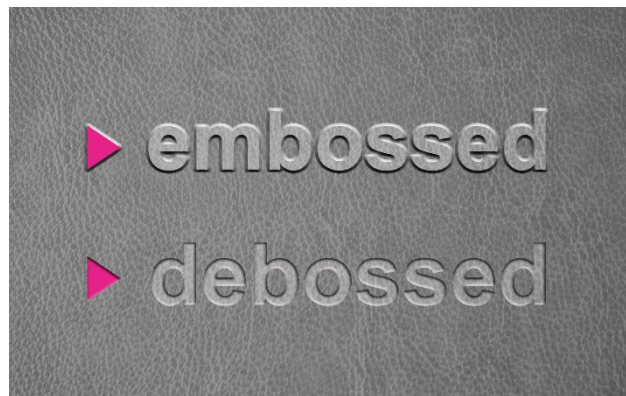
Kertas berlapis karet yang seringkali digunakan pada *cover* dan *flyer*.

13. *Uncoated woodfree*

Kertas putih dengan permukaan yang agak kasar dan tidak mengkilap. *Uncoated woodfree* adalah tipe kertas yang paling umum digunakan dalam pencetakan non-komersial. Seringkali digunakan untuk pencetakan berkas-berkas kantor dan amplop.

2.4.2. *Embossing and Debossing*

Embossing adalah kondisi dimana gambar atau tulisan di stempel pada bagian belakang kertas dengan logam sehingga menghasilkan gambar atau tulisan menjadi lebih tinggi daripada permukaan kertas. Sedangkan *debossing* adalah gambar atau tulisan yang di stempel pada bagian depan kertas sehingga menghasilkan kedalaman pada gambar atau tulisan (Ambrose & Harris, 2016).



Gambar 2.46. *Embossed and Debossed*

(<https://rb.gy/flzbpw>)

2.4.3. *Laminating*

Laminasi adalah lapisan plastik yang halus digunakan untuk melindungi kertas dari goresan dan luntur. Terdapat 5 jenis laminasi yang berbeda menurut Ambrose dan Harris (2016), yaitu (Hal.177):

1. *Matt*

Laminasi matt membantu kertas untuk mengurangi cahaya pada permukaan sehingga dapat meningkatkan keterbatasan teks.

2. *Gloss*

Laminasi gloss merupakan laminasi yang sangat reflektif dan digunakan untuk meningkatkan kualitas pada desain atau foto karena laminasi gloss dapat meningkatkan kecerahan warna.

3. *Leather*

Laminasi yang memberikan tekstur kulit halus pada desain.

4. *Satin*

Laminasi satin memberikan hasil akhir antara matt atau gloss. Material pada laminasi satin dapat memberikan cahaya terang pada permukaan kertas namun tidak serata matt.

5. *Sand*

Laminasi yang menghasilkan butiran pasir halus di dalam desain.

2.4.4. Penjilidan Buku

Menurut Ambrose dan Harris (2016), binding merupakan proses merekatkan halaman-halaman menjadi satu buku. Binding dapat dilakukan dengan berbagai jenis yang akan berdampak langsung pada daya tahan buku. Jenis-jenis binding antara lain yaitu (Hal. 187):

1. *Comb Binding*



Gambar 2.47. *Comb Binding*

(Ambrose & Harris, 2008)

Penjilidan menggunakan ring plastik yang memungkinkan buku untuk dapat terbuka secara datar.

2. *Spiral Binding*



Gambar 2.48. *Spiral Binding*

(Ambrose & Harris, 2008)

Penjilidan menggunakan sebuah kawat spiral berbahan logam yang memungkinkan buku untuk dapat terbuka secara datar.

3. *Wiro Binding*



Gambar 2.49. *Wiro Binding*
(Ambrose & Harris, 2008)

Penjilidan menggunakan cincin logam (wiro) yang memungkinkan buku untuk dapat terbuka secara datar.

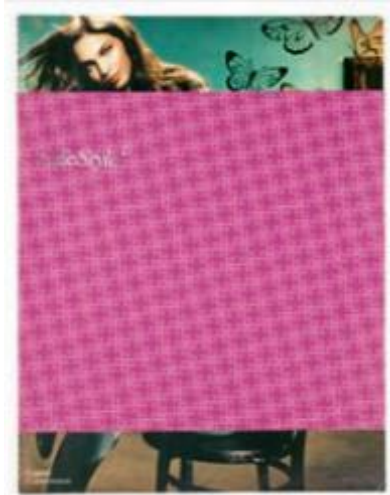
4. *Open Bind*



Gambar 2.50. *Open Bind*
(Ambrose & Harris, 2008)

Penjilidan tanpa *cover* sehingga ikatan buku dalam terlihat dengan jelas.

5. *Belly Band*



Gambar 2.51. *Belly Band*

(Ambrose & Harris, 2008)

Penjilidan menggunakan *band* (pita) yang membungkus buku, kerap kali digunakan pada majalah.

6. *Singer Stitch*



Gambar 2.52. *Singer Stitch*

(Ambrose & Harris, 2008)

Metode penjilidan dimana halaman-halaman buku dijahit dengan satu benang saja.

7. *Elastic Bands*



Gambar 2.53. *Elastic Bands*

(Ambrose & Harris, 2008)

Penjilidan menggunakan pita elastis yang mengikat halaman-halaman pada buku dan terletak ditengah lipatan.

8. *Clips and Bolts*



Gambar 2.54. *Clips and Bolts*

(Ambrose & Harris, 2008)

Penjilidan menggunakan klip atau baut melalui lubang yang ada pada halaman buku.

9. *Perfect bound*



Gambar 2.55. *Perfect Bound*

(Ambrose & Harris, 2008)

Penjilidan menggunakan perekat fleksibel yang berfungsi untuk menyatukan kertas dan menempelkan *cover*.

10. *Case or Edition Binding*



Gambar 2.56. *Case or Edition Binding*

(Ambrose & Harris, 2008)

Penjilidan untuk buku yang memiliki *hard cover*. Halaman-halaman pada buku dijahit menjadi satu dan jika dibuka, punggung buku akan membentuk setengah lingkaran karena berfungsi sebagai engsel buku.

11. Canadian



Gambar 2.57. *Comb Binding*

(Ambrose & Harris, 2008)

Penjilidan dengan menggunakan ikatan *wiro* dengan sampul yang menutupi sampai bagian belakang.

12. Saddle Stitch



Gambar 2.58. *Saddle Stitch*

(Ambrose & Harris, 2008)

Penjilidan dengan teknik jahit dari dalam kertas sampai ke bagian *cover*.