

BAB II

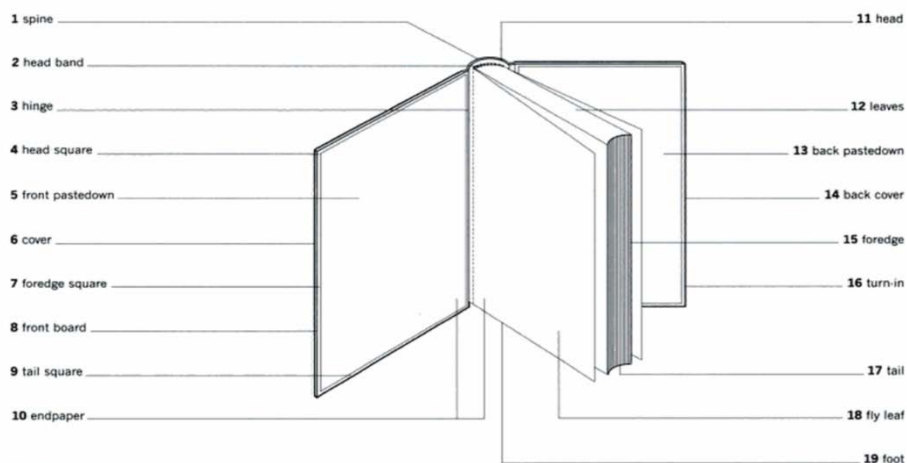
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

Menurut Haslam (2006), Buku adalah sebuah bentuk dokumentasi tertua yang mengandung pengetahuan, pemikiran, serta kepercayaan yang ada di dunia ini. (hlm. 6). Selain itu beliau juga menyebutkan, bahwa buku terdiri dari halaman yang dicetak dan dijilid untuk menjaga, mengumumkan, menjelaskan, dan meneruskan pengetahuan kepada masyarakat tanpa kurung waktu tertentu melalui wadah yang sederhana. (hlm. 9).

2.1.1. Anatomi Buku

Dalam bukunya Haslam (2006) juga menjelaskan tentang anatomi dalam penerbitan buku. Hal ini dijelaskan guna mempermudah penulis, editor, dan penerbit untuk melihat pada bagian buku yang akan dituju. Berikut ini adalah penjelasan tentang bagian-bagian pada buku.



Gambar 2.1. Komponen Buku
(Haslam, 2006)

1. *Spine*: bagian punggung buku yang meng-cover bagian yang terikat.
2. *Head Band*: Ornamen lipatan kain
3. *Hinge*: Tekukan belakang kertas antara *pastedown* dan *fly leaf*
4. *Head Square*: Lapisan ujung pelindung cover yang dilipat ke bagian dalam cover.
5. *Front Pastedown*: kertas yang ditempelkan pada bagian dalam cover depan.
6. *Cover*: Kertas tebal yang menempel dan melindungi bagian buku
7. *Foreedge square*: Lapisan pinggir pelindung cover yang dilipat ke bagian dalam cover
8. *Front Board*: Cover yang berada di bagian depan buku
9. *Tail Square*: Lapisan bawah pelindung cover yang dilipat ke bagian dalam cover
10. *Endpaper*: Kertas tebal yang berfungsi untuk melapisi bagian dalam bagian cover.
11. *Head*: Bagian atas buku
12. *Leaves*: Lembaran kertas dalam buku
13. *Back Pastedown*: Kertas yang ditempelkan pada bagian dalam cover belakang.
14. *Back cover*: Cover bagian belakang
15. *Foreedge*: bagian tepi depan bagian buku
16. *Turn-in*: Kertas yang dilipat ke dalam bagian cover

17. *Tail*: Bagian bawah buku
18. *Fly leaf*: Halaman depan buku.
19. *Foot*: Bagian bawah halaman.

2.2. Desain Grafis

Menurut Landa (2011), desain grafis merupakan cara untuk menyampaikan suatu informasi dan pesan kepada audiens dalam bentuk visual. Dalam visual tersebut terkandung ide yang diciptakan dari seleksi dan peroraginasiswan elemen visual. Dalam hal ini desain grafis memiliki peran yang sangat besar. (hlm. 2).

2.2.1. Prinsip Desain

Menurut Lauer & Pentak (2011), Prinsip desain dibagi menjadi lima bagian, yaitu kesatuan, penekanan, skala dan proporsi, keseimbangan, serta ritme. (hlm. 1).

1. Kesatuan

Kesatuan merupakan suatu kecocokan antara elemen-elemen desain yang terhubung dan terlihat menjadi satu sehingga membentuk harmoni. Harmoni inilah yang membuat komposisi desain terlihat memiliki kesatuan. (Lauer & Pentak, 2011: 28)

2. Penekanan

Dengan adanya prinsip ini, suatu visual harus menonjolkan satu atau beberapa elemen desain agar menarik perhatian audiens. Penekanan menunjukkan adanya maksud dan tujuan yang ingin

disampaikan dalam desain tersebut yang berasal dari kesatuan bentuk, warna, garis, dan elemen desain lainnya. (Lauer & Pentak, 2011: 56)

3. Skala dan Proporsi

Skala dan proporsi adalah dua istilah yang bersangkutan. Keduanya berfungsi untuk menunjukkan adanya perbandingan besar dan kecil. Akan tetapi butuh suatu perbandingan untuk membandingkan kata besar dan kecil yang relatif. (Lauer & Pentak, 2011: 70).

4. Keseimbangan

Dalam suatu desain, keseimbangan menjadi hal yang dapat memberikan rasa nyaman bagi pengelihatannya audiens. Namun bukan berarti desain yang tidak seimbangan merupakan sesuatu yang buruk. Dalam beberapa kasus, ketidakseimbangan dapat memiliki arti dan pesannya tersendiri sesuai dengan skala dan proporsi yang sesuai. (Lauer & Pentak, 2011: 88).

5. Ritme

Dalam prinsip desain, ritme dapat menjadi pemicu memori kita dalam mengamati suatu visual dengan adanya pengulangan. Ritme yang dihasilkan dapat beresonansi dengan ingatan dan panca indra audiens, layaknya ritme dalam musik.

2.2.2. Elemen Desain

Dalam buku berjudul "*Design Basics*" yang ditulis oleh Lauer & Pentak (2011), elemen desain dapat diklasifikasikan menjadi tujuh bagian, yaitu garis, bentuk, pola dan tekstur, ilusi ruang, ilusi gerak, *value*, serta warna.

1. Garis

Garis adalah dimensi pertama yang terbentuk dari dua atau lebih titik yang memiliki letak berbeda. Secara teori, garis hanya memiliki dimensi dari panjangnya saja, sedangkan dalam desain garis dapat bervariasi sehingga dapat menjadi suatu bentuk.

2. Bentuk

Bentuk merupakan area yang diciptakan oleh paduan garis-garis yang menutup, atau paduan warna yang berbeda. Selain dua dimensi, bentuk juga dapat diterapkan secara tiga dimensi. Hal ini biasa kita sebut sebagai volume.

3. Pola dan Tekstur

Dalam desain, pola adalah suatu komposisi yang berisi pengulangan dari bentuk maupun warna. Sementara tekstur adalah pengulangan lebih dari satu bentuk atau garis yang memiliki kesan tiga dimensi, sehingga dapat dirasakan ketika sekedar melihatnya.

4. Ilusi Ruang

Ilusi ruang adalah ilusi yang tercipta dari paduan bentuk, warna dan garis dalam suatu karya seni atau desain. Ilusi ruang memberikan kesan adanya ruang tiga dimensional dalam visual dua dimensi pada audiens.

5. Ilusi Gerak

Ilusi gerak dapat tercipta dari paduan elemen desain yang memberikan kesan pergerakan dari visual tersebut. Sehingga karya terlihat lebih hidup dan informasi dapat tersampaikan dengan baik.

6. *Value*

Value merupakan istilah sederhana dari terang dan gelapnya warna. Semakin tinggi *value*, semakin cerah dan terang warna tersebut. Hal ini dapat memberikan kesan ruang dalam suatu karya.

7. Warna

Menurut teori, warna merupakan propoerti cahaya. Pada abad ke-17 Sir Isaac Newton meklasifikasikan warna dari cahaya putih yang melawati prisma menjadi warna yang ada pada pelangi. Dari warna-warna pelangi tersebut diklasifikasikan lagi menjadi tiga warna primer, yaitu merha, hijau, dan biru yang jika dikombinasikan akan tercipta warna-warna lainnya. Dari seluruh kombinasi warna tersebut, akan tercipta kembali cahaya berwarna putih.

2.2.3. Layout

Menurut definisi dari Ambrose & Harris (2005, hlm.10), *Layout* merupakan proses menata elemen visual dengan baik dalam sebuah ruang agar memiliki kesesuaian estetika. Dasar-dasar dari *layout* adalah sebagai berikut (hlm. 11-40):

1. *Imposition*

Menyusun halaman dalam susunan tertentu agar dapat dicetak pada media yang telah ditentukan.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112
113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176

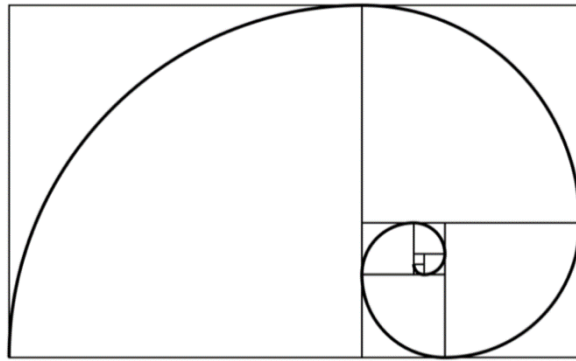
Gambar 2.2. Contoh susunan halaman dalam proses *imposition* (Ambrose & Harris, 2005)

2. *Working with pages*

Tujuan dan target sudah harus diatur dalam penyusunan *layout* pada suatu halaman. Dalam hal ini, teknik percetakan dan penjilidan juga harus jadi perhatian dalam menyusun suatu *layout*.

3. *Golden Section*

Sejak dahulu, *golden section* sudah digunakan untuk menciptakan proporsi yang baik. Selain sebagai dasar pengukuran kertas, *golden section* digunakan menyusun sebuah desain agar menjadi lebih seimbang.

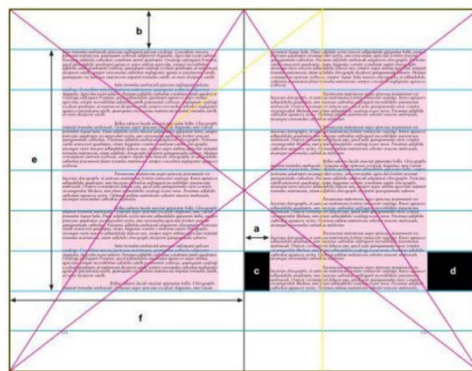


Gambar 2.3. *Golden section*

(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fibonacci_spiral_34.svg, 2008)

4. *Symmetrical grid*

Penyusunan *layout* dimana *grid* dan peletakan elemen desain *recto* merupakan cerminan atau berlawanan sisi dari *grid* halaman *verso*.



Gambar 2.4. Contoh *symmetrical grid*
(Ambrose & Harris, 2005)

5. *Asymmetrical grid*

Jenis penyusunan *layout* yang menggunakan *grid* yang sama pada kedua halaman (*recto & verso*). Penggunaan *layout* ini dapat menciptakan sebuah *layout* yang unik namun tetap memiliki konsistensi.



Gambar 2.5. Contoh *asymmetrical grid* (Ambrose & Harris, 2005)

2.2.4. Tipografi

Tipografi adalah bahasa yang divisualisasikan, mewakili pikiran manusia, dan menjadi fondasi dalam komunikasi visual. Tipografi juga menjadi suara dari setiap halaman yang mengatur kualitas dari sebuah desain. Setiap tipografi memiliki ciri khas dan karakter yang berbeda-beda. Hal ini dibagi menjadi kategori besar yaitu *Old Style*, *Traditional*, *Modern*, *Slab Serif*, dan *Sans Serif*. (Cullen, 2005, hlm. 89).

2.3. Fotografi

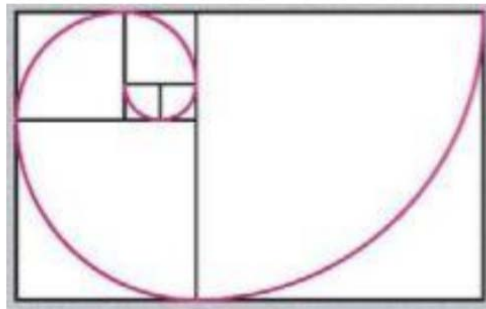
Fotografi adalah media yang berkembang pesat dan dapat menjadi media untuk menyampaikan informasi hanya dengan satu gambar. Di era ini, selain bagaimana teknik pengambilan gambar, fotografi juga memerlukan keterampilan dalam menggunakan komputer untuk memadukan berbagai hasil gambar. (Ingledeew, 2013: 6-7).

2.3.1. Komposisi

Prakel (2006, hlm. 8-9) menjelaskan bahwa dalam fotografi yang baik adalah fotografi yang memadukan teknik dan komposisi dengan baik. Dalam hal ini, komposisi fotografi lebih mengandalkan subjektivitas fotografer dibandingkan metodenya. Maka dari itu, komposisi dalam fotografi juga dapat dijelaskan sebagai sebuah proses menyusun elemen visual menjadi gambar yang jelas (hlm. 15). Ada cara-cara dalam menfatur komposisi fotografi, yaitu (hlm. 22-25):

1. *The Golden Section*

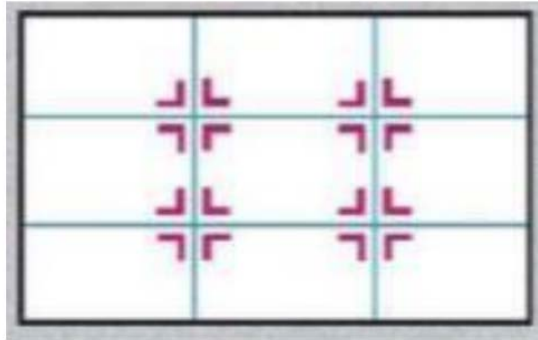
Komposisi fotografi yang diatur berdasarkan proporsi *golden section*.



Gambar 2.6. *The Golden Section*
(Prakel, 2006)

2. *The Rule of Thirds*

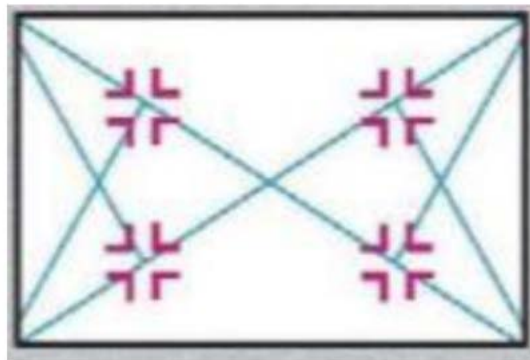
Merupakan bentuk sederhana dari The Golden Section. Fokus utama dari foto terletak pada pertemuan antar garis yang membagi frame menjadi 3 secara horizontal dan vertikal.



Gambar 2.7. *The Rule of Thirds*
(Prakel, 2006)

3. *Dynamic Symmetry*

Merupakan bentuk alternatif yang mengatur fokus utama secara diagonal berdasarkan *The Golden Section*.



Gambar 2.8. *Dynamic Symmetry*
(Prakel, 2006)

2.4. Kolektif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) makna dari kata “kolektif” yaitu sesuatu hal yang bersifat gabungan atau secara bersama-sama. Praktik kolektif sebenarnya sudah digunakan sepanjang sejarah kesenian di Indonesia. Pada masa kemerdekaan, praktik berkolektif lebih dikenal sebagai ‘sanggar’. Dalam konteks di luar negeri, praktik ini juga disebut dengan atelier atau studio. Konsep praktik ini berkembang seiring berkembangnya zaman yang dipengaruhi teknologi, politik,

juga ekonomi. Pada zaman orde baru, ketika mahasiswa dan seniman dilarang melakukan *collective practice*, konsep ‘sanggar’ berganti menjadi ruang alternatif. Dipertengahan 2000-an, berkembangnya zaman membuat praktik ini tidak selalu bergantung pada *space* dengan adanya ruang digital. Walaupun masih banyak yang mempertahankan ruang untuk kebutuhan pameran ataupun *gigs* saja, akan tetapi semangat berkumpul bersama, saling membangun ekosistem, jejaring, dukungan sosial tetap masih ada. Inilah yang menjadi karakter masyarakat kita yang harus berjejaring (Wardani, 2020). Menurut Bruce J Cohen (1992) perilaku kolektif merupakan perilaku yang cenderung tidak tersusun, melainkan bersifat spontan, emosional serta tidak terduga.

2.5. Komunitas

Komunitas adalah kelompok sosial dari berbagai makhluk hidup dengan bermacam-macam lingkungan, yang pada dasarnya memiliki habitat serta ketertarikan yang sama. Dalam sebuah komunitas tiap-tiap individu di dalamnya mempunyai kebutuhan resiko, kepercayaan, sumber daya, serta maksud dan tujuan yang sama. Kertajaya Hermawan (2008) mengemukakan bahwa komunitas merupakan sekelompok manusia yang mempunyai rasa peduli terhadap satu sama lain lebih dari yang seharusnya. Sedangkan menurut Iriantara (2004, hlm. 22), komunitas adalah sekumpulan individu yang menempati lokasi tertentu dengan memiliki kepentingan yang sama.

2.6. Kota Tangerang

Tangerang adalah kota yang terletak di bagian timur Provinsi Banten dan merupakan kota terbesar di Provinsi Banten. Secara geografis Tangerang terletak pada posisi 106 36 - 106 42 Bujur Timur (BT) dan 6 6 - 6 Lintang Selatan (LS). Letak Kota Tangerang sendiri sangat strategis karena berada diantara Ibu Kota Negara DKI Jakarta dan Kabupaten Tangerang. Secara administratif luas wilayah Kota Tangerang dibagi dalam 13 kecamatan, yaitu Ciledug, Larangan, Karang Tengah), Cipondoh, Pinang, Tangerang, Karawaci, Jatiuwung, Cibodas , Periuk, Batuceper, Neglasari , dan Benda, serta meliputi 104 kelurahan dengan 981 rukun warga (RW) dan 4.900 rukun tetangga (RT).

2.7. Kolektif dan Komunitas di Tangerang

Menurut wawancara bersama Mukafi Solihin, dari tahun ke tahun komunitas dan kolektif di Tangerang semakin bertambah dan berkembang. Bidangnya pun semakin meluas mulai dari pendidikan, sosial, teater, seni budaya, seni rupa, hingga musik. Hal ini didukung oleh survey tentang pertumbuhan komunitas, kolektif, dan *creative hubs* di Indonesia dari tahun 2000 hingga 2017 oleh Fajri Siregar & Daya Sudrajat (2017) dari British Council.

2.8. Zine

Menurut Todd & Watson (2006), *Zine* adalah sebuah media yang dicetak secara sederhana untuk mengekspresikan berbagai macam hal. *Zine* dapat berupa majalah atau komik inkonvensional yang dapat berisi tentang musik, cerita, budaya, koleksi,

komik, karya, laporan, literasi, hingga ideologi. Media ini dapat dibuat dan dipublikasikan secara individu, atau pun secara kelompok. Ukurannya pun dapat berupa setengah ukuran kertas, seperempat, dilipat bahkan digulung. Biasanya *zine* dapat ditemukan di toko buku, *event-event*, atau disebarakan secara langsung (hlm. 12).