

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Informasi

Menurut KBBI, informasi merupakan sebuah kabar atau pemberitahuan mengenai sesuatu. Definisi media adalah sebuah alat atau sarana yang digunakan untuk berkomunikasi dengan masyarakat. Menurut Katz (2017) dalam bukunya *The Media Handbook*, media memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan bantuan media, informasi dapat tersampaikan pada masyarakat luas dengan cara yang efektif dan efisien.

Fungsi dasar dari media adalah untuk menginformasikan dan menghibur, namun ada peran ketiga dari media yaitu untuk bersosialisasi (Katz, 2017, hlm. 21). Manusia beralih pada media untuk mengetahui berita-berita atau informasi yang terkini, dari sosial media di gawainya, televisi, radio dan juga koran. *Digital media* dalam segala bentuknya menyediakan informasi yang tidak terbatas.

2.2. Buku

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya *Book Design*, buku adalah bentuk pendokumentasian tertua di dunia (hlm. 6). Buku adalah sebuah wadah yang dapat dipindahkan melintasi ruang dan waktu, yang berisi halaman yang telah dicetak dan juga dijilid.

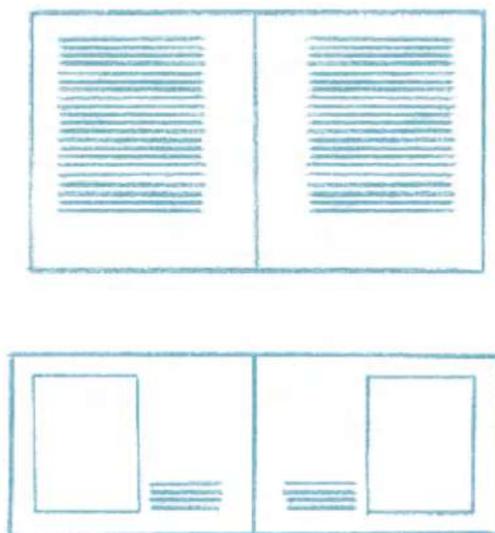
2.2.1. Fungsi Buku

Sebuah buku berfungsi untuk memelihara, memberitahukan, mendeskripsikan, dan menyebarkan pengetahuan kepada pembaca yang akil (Haslam, 2006, hlm. 9).

Walaupun ada berbagai media baru untuk berkomunikasi, buku bersama dengan turunannya seperti koran dan majalah tetap merupakan *platform* tulisan utama untuk berkomunikasi secara massa (Haslam, 2006, hlm. 12).

2.2.2. Jenis Buku

Menurut Haslam (2006), ada dua jenis buku yaitu *text book* dan *picture book*. Karya non-fiksi atau novel pada umumnya terdiri dari teks yang banyak, meskipun sesekali menyajikan gambar atau ilustrasi. Buku-buku yang telah disebutkan adalah beberapa contoh dari *text book*.



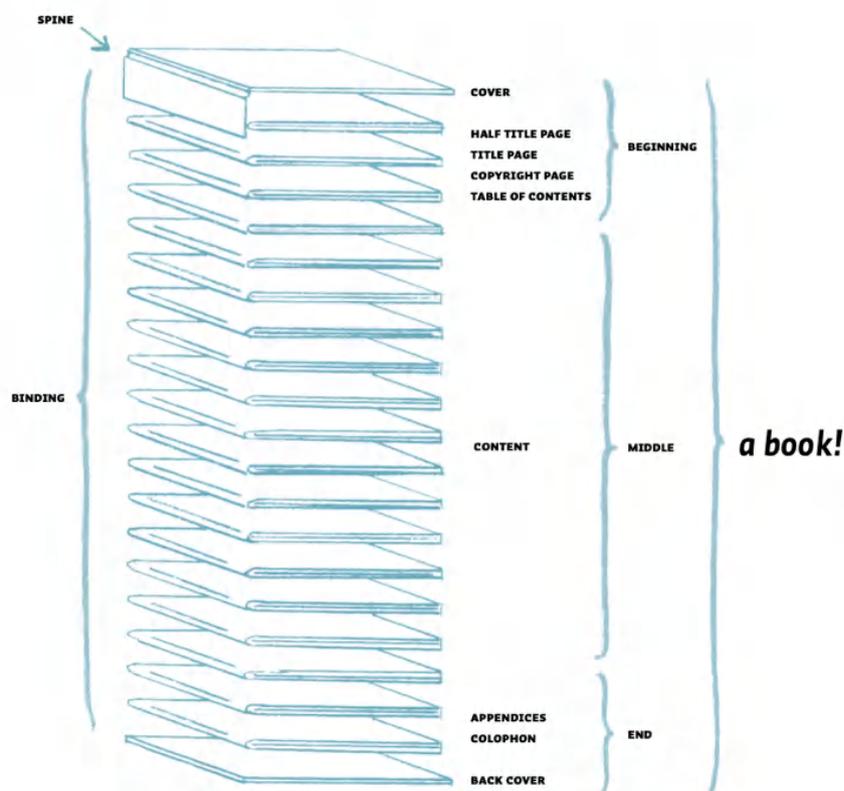
Gambar 2.1. *Text Book* (Atas) dan *Picture Book* (Bawah)
(Haslam, 2006)

Sebuah *picture book* pada umumnya didominasi oleh gambar atau ilustrasi. Beberapa contoh dari buku bergambar adalah katalog pameran dan album foto. Perancangan sebuah halaman semua tergantung apa yang ingin ditampilkan dan disampaikan oleh penulis.

Selain itu, ada jenis buku fisik dan buku digital. Menurut Ikatan Penerbit Indonesia (2017) dalam buku Indeks Aktivitas Literasi Membaca Kemendikbud, masyarakat pembaca Indonesia lebih memilih buku fisik dibanding buku digital. Marcum (2012) juga menyatakan bahwa pembaca akan lebih mudah mengingat informasi pada buku fisik daripada buku yang bersifat digital.

2.2.3. Anatomi Buku

Menurut Lupton (2008), sebuah buku pada umumnya dapat dibagi menjadi tiga bagian. Tiga bagian tersebut adalah awal buku, pertengahan buku dan juga akhir buku. Berikut adalah penjabaran anatomi buku menurut Lupton (2008, hlm. 32-35).



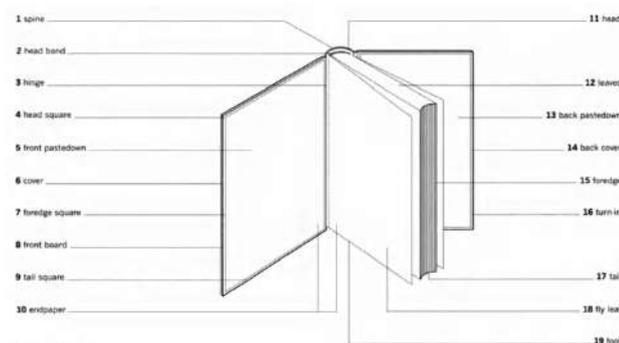
Gambar 2.2. Anatomi Buku
(Lupton, 2008)

Bagian awal dari sebuah buku meliputi *cover*, *half title page*, *title page*, *copyright page* dan juga *table of contents*. *Half title page* berada di sampul buku dan berisi judul lengkap atau judul utama dari sebuah buku. *Title page* meliputi judul buku, penulis, penerbit dan kota dimana buku tersebut diterbitkan. *Copyright page* meliputi penulis, hak cipta, dan detail buku seperti tahun terbitan, ISBN, alamat penerbit dan sebagainya. *Table of contents* menuliskan bab dan subbab dari buku tersebut.

Bagian tengah merupakan konten dari buku tersebut. Pada umumnya, bagian konten disertai dengan nomor halaman. Di bagian akhir, ada *appendices* dan *colophon*. *Appendices* berisi lampiran seperti indeks, biografi, kronologi sementara *colophon* berisi informasi mengenai teknis dari buku tersebut seperti *font*, desain atau teknik jilid yang digunakan.

2.2.4. Komponen Buku

Sebuah buku memiliki berbagai komponen dengan sebutan teknis yang digunakan sepanjang proses pembuatan dan penerbitan. Pengetahuan mengenai istilah-istilah ini akan membantu penulis dalam proses perancangan Tugas Akhir. Berikut adalah penjabaran mengenai komponen dari sebuah buku (Haslam, 2006, hlm. 20).



Gambar 2.3. Komponen Buku

(Haslam, 2006)

1. *Spine*, adalah bagian punggung sampul buku yang menutupi jilidan halaman dari sebuah buku.
2. *Head band*, adalah gabungan benang yang biasa diwarnai dan digunakan untuk mengikat lembaran buku.
3. *Hinge*, yaitu sebuah lipatan di *endpaper* yang ditempel di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square*, yaitu bagian pelindung di bagian atas buku yang terciptakan karena sampul buku lebih besar dibanding halaman-halamannya.
5. *Front pastedown*, kertas tebal yang ditempel pada bagian dalam *cover* depan buku.
6. *Cover*, yaitu kertas tebal, karton atau papan yang digunakan untuk melindungi buku.
7. *Foreedge square*, yaitu pelindung kecil di bagian berjarak yang berada di pinggir buku yang terciptakan oleh sampul dan *cover board*.
8. *Front board*, yaitu *cover board* yang berada di sampul depan buku.
9. *Tail square*, yaitu pelindung kecil di bagian berjarak yang berada di bawah pinggir buku yang terciptakan karena sampul buku lebih besar daripada halamannya.
10. *Endpaper*, kertas tebal yang ditempelkan di bagian dalam *cover board*. Bagian luar kertas adalah *pastedown*, bagian halaman yang dapat di balik adalah *fly leaf*.
11. *Head*, yaitu bagian paling atas sebuah buku.
12. *Leaves*, yaitu lembaran kertas yang berada di dalam buku.

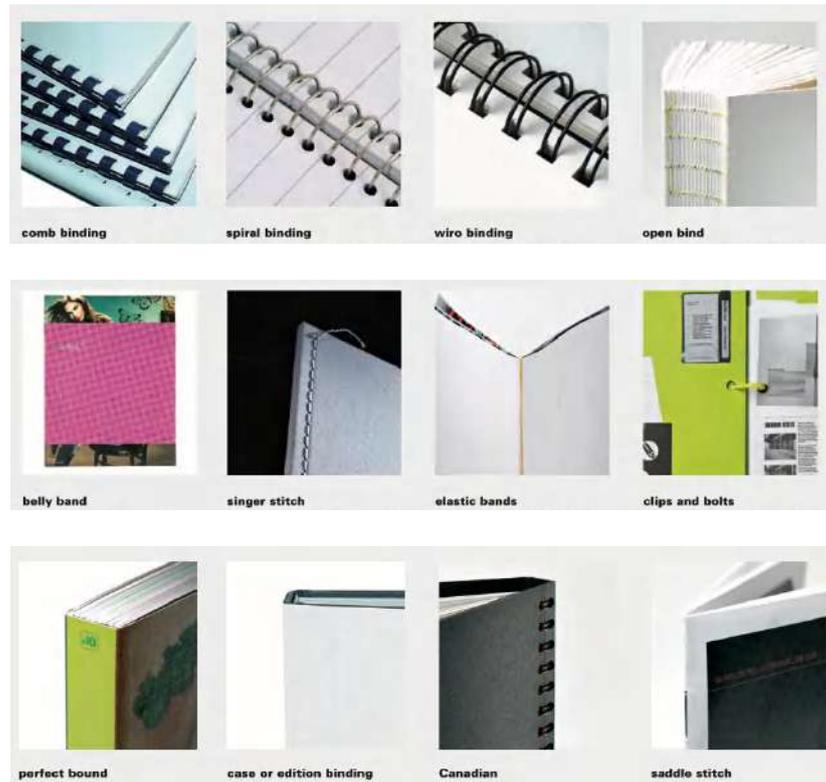
13. *Back pastedown*, yaitu *endpaper* yang ditempel di bagian dalam *back board* buku.
14. *Back cover*, yaitu *cover board* yang berada di sampul belakang buku.
15. *Foreedge*, tepi vertikal luar dari sebuah halaman.
16. *Turn-in*, yaitu ujung kertas atau kain yang dilipat dari luar ke bagian dalam *cover* buku.
17. *Tail*, yaitu bagian bawah atau dasar sebuah buku.
18. *Fly leaf*, yaitu kertas kosong di halaman depan dan belakang buku.
19. *Foot*, yaitu bagian bawah dari sebuah halaman.

2.2.5. Finishing

Menurut Ambrose dan Harris (2008, hlm. 164), *finishing* adalah berbagai macam proses untuk menyediakan sentuhan akhir pada sebuah desain setelah dicetak. Proses yang dimaksud ini termasuk pemotongan sesuai bentuk, penjilidan, permintaan cetak khusus, laminasi, pernis, pelipatan hingga pelapisan dengan kertas perak. *Finishing* dapat membuat sebuah karya yang terlihat biasa-biasa saja menjadi sesuatu yang menarik dan tidak statis. Berikut adalah penjabaran dari tipe-tipe *finishing* menurut Ambrose dan Harris (2008, hlm. 166-182).

2.2.5.1. Binding

Binding atau penjilidan adalah proses dimana lembaran halaman disatukan dengan aman sehingga dapat membentuk sebuah publikasi. Ada berbagai tipe *binding* atau penjilidan dengan kriteria, fungsi dan tampilan yang berbeda-beda. Berikut adalah penjabaran dari tipe-tipe penjilidan:



Gambar 2.4. Tipe-tipe Penjilidan
(Ambrose & Harris, 2008)

- a. *Comb binding*, yaitu penjilidan yang terbuat dari plastik dan memungkinkan halaman untuk terbuka sepenuhnya.
- b. *Spiral binding*, yaitu penjilidan menggunakan spiral yang terbuat dari kawat logam yang dimasukkan pada lobang yang telah dibuat kepada dokumen dan memungkinkan halaman untuk terbuka hingga sepenuhnya.
- c. *Wiro binding*, yaitu penjilidan yang terbuat dari lingkaran-lingkaran *wiro* yang memungkinkan halaman untuk terbuka sepenuhnya.

- d. *Belly brand*, yaitu sebuah pita lebar yang digunakan untuk membungkus bagian dari sebuah buku, pada umumnya digunakan dengan majalah.
- e. *Singer stitch*, yaitu metode penjilidan yang menjahit seluruh halaman menggunakan satu benang yang panjang.
- f. *Elastic bands*, yaitu teknik penjilidan yang tidak formal dimana sebuah karet yang terletak di tengah-tengah lipatan menyatukan halaman-halamannya.
- g. *Clips and bolts*, yaitu cara penjilidan yang menggunakan perangkat pengikat yang menyatukan lembaran yang longgar, dan biasanya menggunakan teknik pembolongan kertas agar perangkatnya dapat melalui kertasnya.
- h. *Perfect bound*, yaitu metode penjilidan yang menyatukan *sections* menggunakan perekat fleksibel, menempelkan sebuah sampul kertas di punggung buku, dan memotong rata bagian *foredge*. Teknik penjilidan ini biasa digunakan untuk *paperback books*.
- i. *Case binding*, yaitu metode penjilidan yang biasa digunakan untuk buku *hard cover*. Penjilidan ini meratakan punggung buku serta merekatkan *endsheets*, *head* dan *tailbands* kepadanya.
- j. *Canadian*, yaitu penjilidan menggunakan *wiro bands* yang dibalut oleh punggung buku yang tertutup.
- k. *Saddle stitch*, yaitu teknik penjilidan dimana kumpulan halaman diikat di tengah punggung menggunakan jahitan kawat.

2.2.5.2. *Special Techniques*

Penggunaan *special techniques* dalam pencetakan sebuah buku memberi kesempatan pada desainer untuk memberi sedikit nilai tambahan. Beberapa teknik cetak memungkinkan desainer untuk membuat perbedaan dari buku cetak yang standar. Maka dari itu, *special techniques* ini pada umumnya menambahkan biaya.

a. *Speciality printing*

Speciality printing mencakup perforasi, penggunaan lapisan foil, termografi dan juga *duplexing*. Perforasi adalah proses yang membuat sebuah *cut-out* pada area tertentu untuk melemahkan bahan sehingga dapat dilepas dengan mudah. *Foil blocking* adalah penekanan foil pada sebuah bahan menggunakan panas sehingga hasil akhir terlihat mengkilap. Termografi adalah teknik special yang membuat hasil akhir yang timbul karena menggunakan bubuk termografik pada sebuah desain. *Duplexing* adalah perekatan dua bahan menjadi satu sehingga material tersebut memiliki tekstur dan warna yang berbeda di setiap sisi.

b. *Embossing dan debossing*

Sebuah *emboss* atau *deboss* adalah *special techniques* yang menggunakan *stamping* untuk membuat permukaan yang timbul atau berlekuk ke bawah. *Embossing* menggunakan potongan magnesium, tembaga atau kuningan untuk menekan lembaran dan meninggalkan cetakan. Desain yang ingin di-*emboss* harus dibuat

lebih besar sedikit saat perancangan digital. Desainer harus berhati-hati memilih kertas untuk *embossing* agar kertas tidak memiliki bercak pecahan saat *embossing*. *Debossing* adalah penekanan kertas dari sisi atas sehingga menghasilkan lekukan pada kertas yang di bawahnya. Untuk hasil yang lebih baik, *embossing* dan *debossing* memerlukan kertas dengan ketebalan yang lebih.

c. *Cutting*

Ada tiga macam *cutting* yang dibahas oleh Ambrose dan Harris, yakni *die cutting*, *laser cutting* dan *kiss cutting*. *Die cutting* menggunakan selebar baja untuk memotong bagian dari sebuah perancangan. Baja tersebut dapat disesuaikan dengan bentuk-bentuk simpel yang diinginkan untuk meningkatkan keestetisan dari sebuah karya. *Laser cutting* menggunakan sebuah laser untuk memotong bagian-bagian yang lebih rumit dari sebuah perancangan. Namun, panas dari laser tersebut dapat menyebabkan kegosongan pada kertas. *Kiss cutting* adalah metode pemotongan yang pada umumnya digunakan untuk mendesain stiker, dimana bagian atas yang menempel terpotong sepenuhnya sesuai bentuk namun bagian bawahnya tidak terpotong.

2.2.5.3. Laminates dan Varnishes

Laminasi adalah lapisan plastik yang digunakan untuk melindungi lembaran dan menghasilkan karya cetak desain yang terkesan mulus. *Varnishes* adalah lapisan transparan yang ditempelkan pada lembar cetak untuk

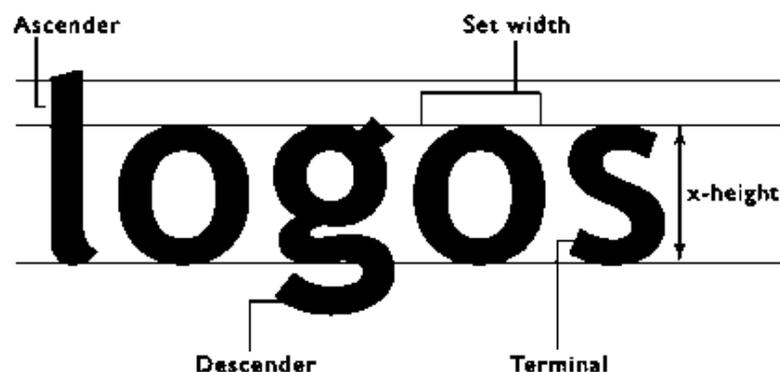
melindunginya dari kerapuhan atau kelunturan. Bagian manapun dari sebuah desain dapat dilaminasi dan dipernis, seorang desainer hanya harus mengirim *file* desain terpisah untuk memberitahu bagian mana yang akan dilaminasi maupun dipernis.

2.3. Tipografi

Menurut Landa (2014), *typeface* adalah suatu kelompok huruf yang memiliki sifat visual yang sama (hlm. 44-47). Dalam kelompok tersebut biasanya terdapat alfabet, angka, simbol, tanda baca dan aksen. *Font* adalah seperangkat *typeface* dalam semua ukuran dalam bentuk digital.

2.3.1. Anatomi Tipografi

Sebuah huruf adalah simbol yang tertulis atau terucapkan dan merupakan sebuah alfabet. Setiap huruf memiliki sifat yang berbeda dan harus dipertahankan demi keterbacaannya. Beberapa anatomi huruf termasuk *ascender*, *set width*, *x-height*, *descender* dan *terminal*.



Gambar 2.5. Anatomi Huruf
(Landa, 2014)

Mengetahui anatomi huruf akan memungkinkan penulis untuk membedakan tipe *typeface serif* dan *sans serif*. Selain itu, pengetahuan ini juga membantu penulis dalam penggunaan *typeface* pada desain. Penulis yang terbiasa dengan terminologi anatomi huruf juga akan lebih mudah menyampaikan pesan mengenai tipografi dan karakteristiknya.

2.3.2. Klasifikasi Tipografi

Banyak sekali tipografi yang tersedia di dunia saat ini, namun mereka dikelompokkan menurut beberapa klasifikasi. Menurut Landa (2014), ada 8 klasifikasi tipografi yang ada (hlm. 47). Berdasarkan gaya dan sejarah huruf, klasifikasi dalam tipografi yaitu:

a. *Old Style*

Huruf *old style* pertama kali terkenal di akhir abad ke-15 dan merupakan sebuah turunan dari huruf yang ditulis dengan pena bermata lebar. Ciri-ciri dari *old style* adalah *serif* yang bersudut dan memiliki perbedaan tebal tipis pada *stroke*. Beberapa contoh *typeface old style* adalah Times New Roman, Caslon dan Garamond.

b. *Transitional*

Penggunaanya bermula pada abad ke-18, *transitional* merupakan transisi antara *old style* dan modern. Klasifikasi ini memiliki kedua karakteristik *old style* dan modern. Contoh *typeface* yang termasuk dalam klasifikasi ini adalah Baskerville dan Century Gothic.

c. *Modern*

Klasifikasi ini memiliki bentuk yang lebih geometris. *Typeface* modern memiliki tipografi *serif* dan muncul di akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Contoh dari *typeface* modern adalah Didot, Bodoni dan Walbaum.

d. *Slab Serif*

Serif yang berada di *typeface slab serif* biasanya tebal seperti pelat. Berawal dari abad ke-19, *typeface* ini memiliki sub-kategori *Egyptian* dan *Clarendon*. Beberapa contoh *slab serif* adalah Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman dan Clarendon.

e. *Sans Serif*

Sans serif diperkenalkan di awal abad ke-19. Kelompok *typeface* ini tidak memiliki serif, dan memiliki sub-kategori yaitu *Grotesque*, *Humanist*, *Geometric* dan sebagainya. Contoh dari *sans serif* adalah Futura, Helvetica dan Univers.

f. *Blackletter*

Memiliki sebutan lain yaitu gothic, tipografi ini dibuat berdasarkan manuskrip abad ke-13 hingga abad ke-15. Mereka memiliki *stroke* dan huruf yang tebal. Contoh *typeface blackletter* adalah Fraktur, Schwabacher dan Rotunda.

g. *Script*

Typeface yang paling mirip dengan tulisan tangan. *Typeface script* pada umumnya memiliki kemiringan pada hurufnya dan juga bersifat menyambung. *Script* menyerupai bentuk tulisan yang diciptakan

menggunakan pena, pensil dan kuas. Contoh dari *typeface* ini adalah Brush Script, Shelley Allegro Script dan Snell Roundhand Script.

h. *Display*

Klasifikasi tipografi ini biasanya digunakan dalam ukuran besar, seperti untuk judul atau tajuk. Seringkali mereka lebih rumit dari klasifikasi *typeface* lainnya dan memiliki unsur dekoratif dan hiasan. *Typeface* yang berada dalam klasifikasi ini lebih sulit untuk dibaca daripada tipe *typeface* lainnya. *Display typeface* tidak cocok apabila dijadikan *body text* karena kerumitan bentuknya dan tingkat *legibility* yang rendah.



Gambar 2.6. *Typeface Classification by Martin Holloway*
(Landa, 2014)

Typeface memiliki peran penting dalam mengatur *tone* dan *manner* sebuah desain. *Typeface* juga membantu *user* dalam membaca konten perancangan. Maka dari itu, *typeface* yang digunakan harus sesuai dengan konsep perancangan.

2.3.3. *Type Family*

Type family adalah sebuah kelompok *type* yang memiliki variasi gaya dari satu jenis huruf. Variasi gaya ini biasanya termasuk *light*, *medium*, *bold* dan *italic*. *Extended family* memiliki lebih banyak variasi daripada *type family* pada umumnya. Contoh variasi dalam sebuah *extended type family* termasuk *hairline*, *extended* dan *condensed*.

ITC Stone Informal Medium
ITC Stone Informal Medium Italic
ITC Stone Informal Semibold
ITC Stone Informal Semibold Italic
ITC Stone Informal Bold
ITC Stone Informal Bold Italic
ITC Stone Sans Medium
ITC Stone Sans Medium Italic
ITC Stone Sans Semibold
ITC Stone Sans Semibold Italic
ITC Stone Sans Bold
ITC Stone Sans Bold Italic
ITC Stone Serif Medium
ITC Stone Serif Medium Italic
ITC Stone Serif Semibold
ITC Stone Serif Semibold Italic
ITC Stone Serif Bold
ITC Stone Serif Bold Italic

Gambar 2.7. *Example of A Type of Super Family*

(Landa, 2014)

Sebuah *super family* mengandung semua jenis gaya dan memiliki klasifikasi yang serba guna. Dalam *super family* juga terdapat gaya *serif* maupun *sans serif* dari sebuah *font*. Adanya variasi luas dalam *family type* sebuah *font* akan memberikan fleksibilitas penggunaan yang lebih tinggi.

2.3.4. *Type as Information*

Menurut Samara (2007), ada beberapa faktor yang harus diperhatikan saat menggunakan tipografi sebagai informasi. Berikut adalah penjabarannya:

1. Menentukan Hirarki

Informasi merupakan suatu hal yang sistematis dan berstruktur. Salah satu tugas penting yang dilakukan oleh desainer adalah menentukan informasi

mana yang lebih penting untuk dibaca lebih dahulu. Hirarki informasi bertujuan untuk membantu pembaca dalam melihat informasi secara berurut.

2. Perbedaan dan Persatuan

Pembaca akan mengasumsi elemen visual dengan kemiripan sebagai suatu persatuan, dan akan mengidentifikasi perbedaan dalam gaya tipografi. Maka dari itu, perancang disarankan untuk menggunakan maksimal tiga *typefaces* yang dapat saling menonjolkan kualitas dalam sebuah perancangan.

3. Struktur, Detail and Navigasi

Penguasaan ruang dibutuhkan untuk menentukan penggunaan kolom dan baris untuk menyampaikan suatu informasi dalam bentuk teks. Untuk membedakan suatu kelompok dengan yang lainnya, perancang dapat menyediakan ruang yang lebih besar antar kolom atau baris dibanding dengan informasi yang berada di dalam satu kelompok. Hal ini juga akan membantu pembaca dalam penavigasian informasi dalam sebuah halaman.

2.3.5. Readability, Legibility dan Clarity

Dalam memilih *typeface*, seorang desainer harus bisa menyeleksi *typeface* yang cocok dengan perancangan visualnya. *Typeface* yang dipilih harus sesuai dengan konsep desain dan bukan hanya diobservasi secara subjektif dari penampilannya. *Readability* adalah cara penempatan kata-kata di sebuah desain sehingga teks yang disusun mudah dibaca, hal ini berhubungan dengan *size*, *spacing*, *margins* dan *color*. *Legibility* adalah seberapa mudah *target audience* dapat mengenali dan

membaca huruf yang berada di dalam *typeface*. Seorang desainer harus dapat memilih jenis *typeface* yang memiliki tingkat *readability* dan *legibility* yang sesuai dengan *target audience*, konsep, konteks dan pengaplikasiannya dalam perancangan desain.

Setiap bentuk huruf harus dirancang dengan kejelasan visual. *Clarity* adalah kontras atau perbedaan yang hadir antara setiap karakter yang memungkinkan *target audience* untuk menafsirkan informasi tanpa kebingungan. *Clarity* memungkinkan pembaca untuk membedakan huruf 'p' dengan huruf 'q' dan juga memungkinkan pembaca untuk mengerti sebuah kata sebagai satu kesatuan.

2.4. *Layout*

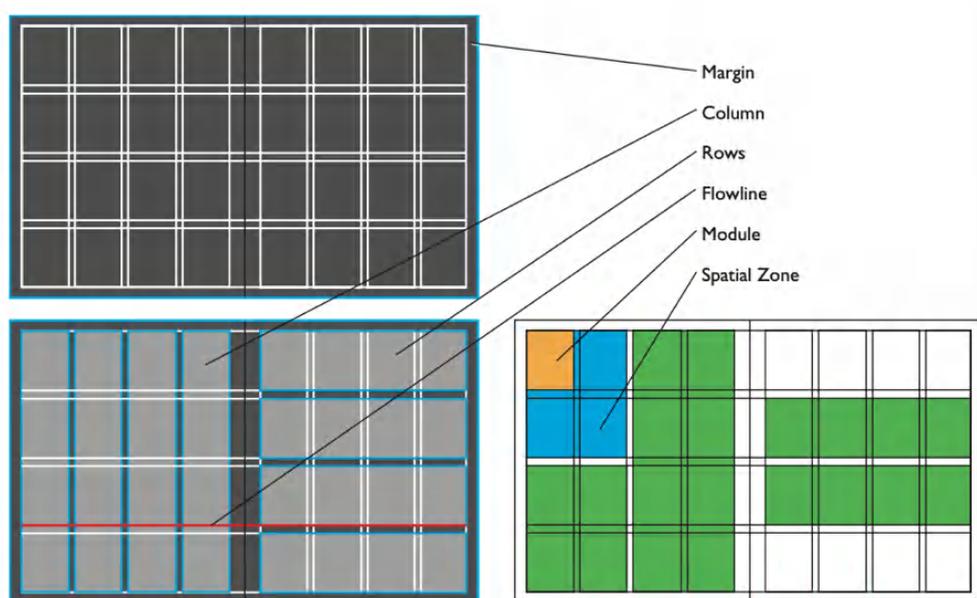
Ambrose & Harris (2011) menyatakan bahwa *layout* berkaitan dengan komposisi elemen visual dan ruang di sekitarnya, yang memiliki tujuan untuk membantu pembaca dalam menavigasi konten (hlm. 9). *Layout* merupakan penataan elemen desain pada ruang yang ditempati. Dengan penataan yang baik, pembaca dengan mudah menavigasi dan mengerti konten dengan usaha yang tidak susah.

2.5. *Grid*

Menurut Ambrose & Harris (2010), *grid* adalah sebuah struktur grafis yang digunakan untuk mengatur dan menyusun elemen dalam suatu desain (hlm. 64). Sebuah *grid* terbuat dari garis-garis horizontal dan vertikal yang dipaparkan di atas suatu media. Menurut Landa (2014), elemen yang berada dalam *grid* adalah *column*, *row*, *margin*, *flowline*, *grid module* dan *spatial zone* (hlm. 179).

- a. *Column* adalah bagian vertikal yang terbuat dari garis tegak lurus dalam sebuah *grid*.

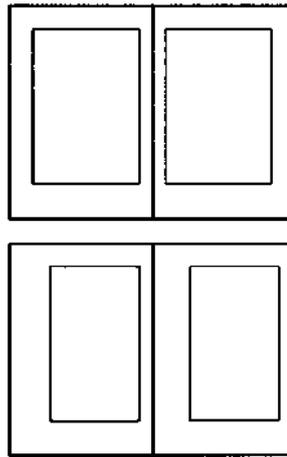
- b. *Row* adalah bagian dari grid yang terbuat dari garis horizontal.
- c. *Margin* adalah ruang di bagian samping halaman yang memastikan konten tidak keluar atau terlalu dekat dengan tepi halaman.
- d. *Flowlines* bertujuan untuk membantu aliran visual pembaca dan dapat ditarik secara teratur maupun tidak teratur.
- e. *Grid module* adalah sebuah unit yang tercipta oleh pertemuan garis horizontal dan garis vertikal.
- f. *Spatial zone* adalah area yang terbentuk dengan menggabungkan beberapa *grid modules*. Zona ini digunakan untuk teks, gambar atau keduanya.



Gambar 2.8. *Grid Anatomy*

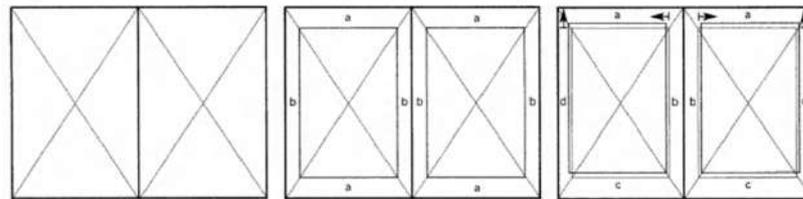
(Landa, 2014)

Pilihan pertama dalam merancang sebuah grid adalah untuk membuatnya *symmetrical* atau *asymmetrical*. Buku pada umumnya menggunakan format yang simetris. *Asymmetrical grids* tidak memiliki garis simetri di tengah dan merupakan gambar cermin dari halaman satunya.



Gambar 2.9. *Symmetrical dan Asymmetrical Grid*
(Haslam, 2006)

2.5.1. *Grid Berdasarkan Geometri*



Gambar 2.110. Tiga Langkah Untuk Membuat Grid Berdasarkan Geometri
(Haslam, 2006)

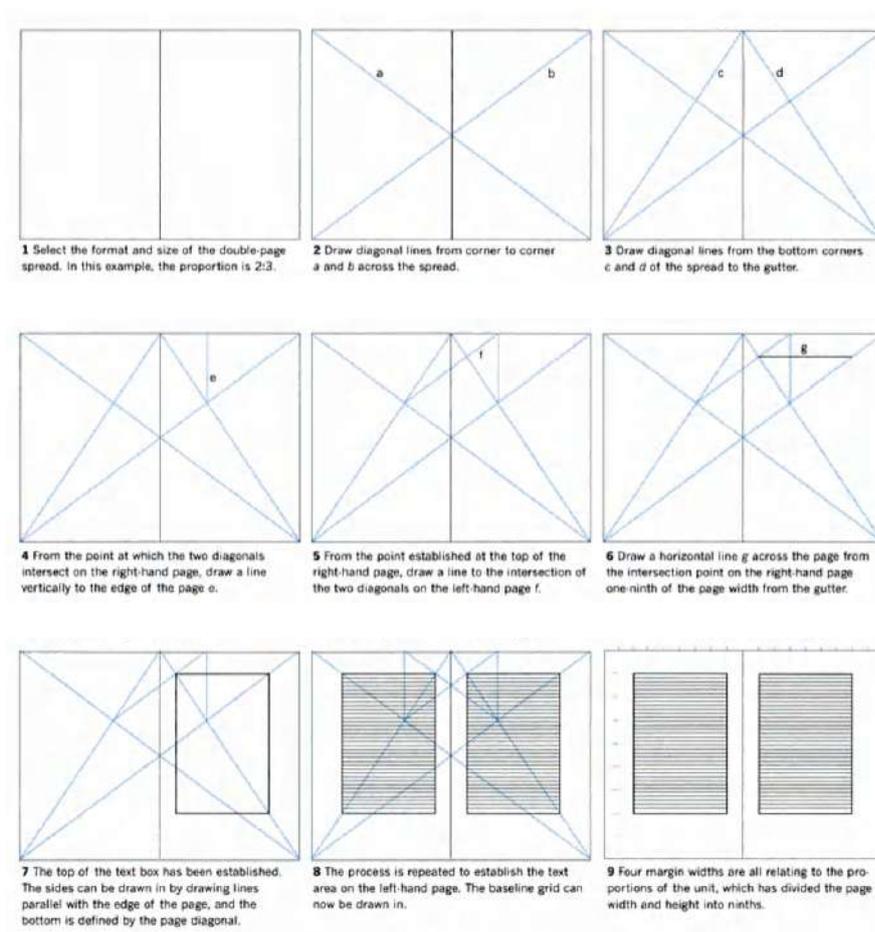
Hal pertama yang harus dilakukan ketika menggambar grid dengan format dan *text box* yang konsisten adalah untuk menggambar dua garis diagonal di setiap halaman. Langkah kedua adalah untuk tentukan margin bagian atas dan bawah dan gambar garis horizontal yang memotong garis diagonal halaman. Lalu tentukan juga *margin* untuk sisi kanan dan sisi kiri dan gambar garis vertikal yang memotong garis diagonal halaman.

Langkah terakhir adalah untuk menaikkan *text box* dan mengecilkan *foredge margin* atau memperbesar *gutter margin*. Hal ini dilakukan untuk memastikan informasi dalam *text box* tetap terlihat jelas dan memiliki format yang

rapi saat buku melalui proses *binding*. Hasil akhir yang akan didapatkan adalah empat margin yang berbeda.

1. Diagram Villard de Honnecourt

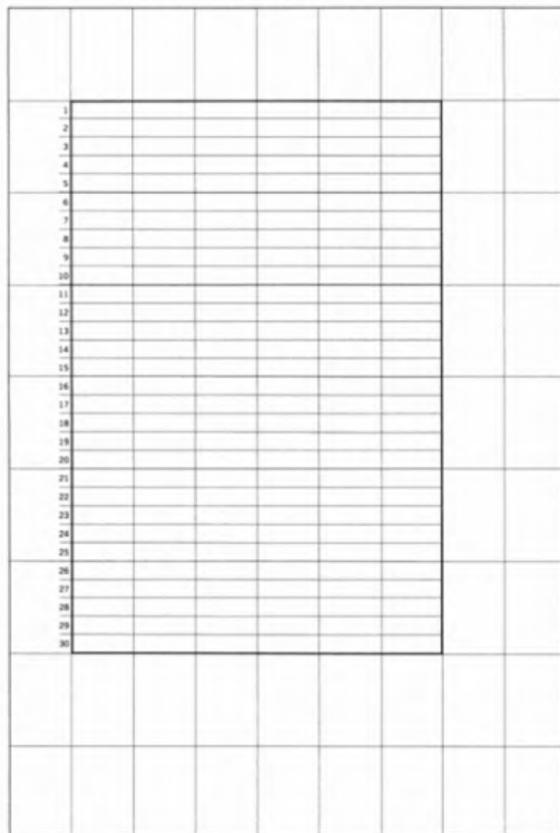
Honnecourt adalah seorang arsitek yang merancang metode untuk membagi ruang secara geometris. Pendekatannya apabila dipadukan dengan format *golden section* akan membagi tinggi dan lebar halaman dengan sembilan. Hal ini akan menciptakan 81 unit di dalam *text box*. Cara pembagian ini dapat digunakan pada format *portrait* dan juga *landscape*.



Gambar 2.11. Metode Pembagian *Grid* Menurut Honnecourt

(Haslam, 2006)

Hal yang harus dilakukan adalah menggambar garis diagonal melintasi *spread* buku, kemudian menggambar diagonal dari ujung bawah kepada tengah halaman, lalu menarik garis vertikal lurus dari poin pertemuan kedua diagonal itu ke atas halaman, dan lakukan untuk kedua sisi. Setelah itu, desainer dapat membuat sebuah *baseline grid*. Halaman kini terbagi menjadi 81-unit dengan empat margin yang berbeda, sesuai dengan proporsi dari satuan unit.

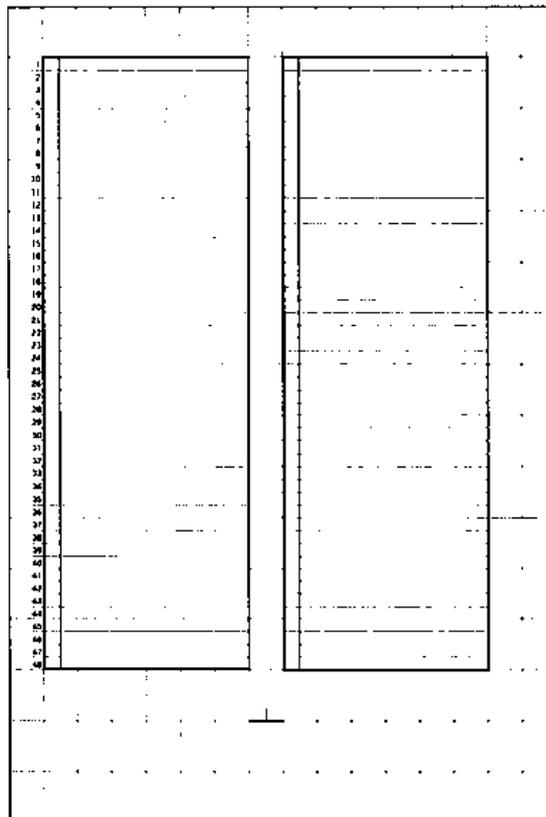


Gambar 2.12. Hasil Pembagian *Grid* Menurut Renner
(Haslam, 2006)

2. Paul Renner

Renner dalam Haslam (2006) mendeskripsikan cara membagi format untuk mempertahankan proporsi aslinya. Metode ini dapat digunakan untuk

menentukan margin dan ukuran dari *text box*. Metode Renner membagi lebar dan tinggi halaman dengan angka yang sama. Hal ini mudah dilakukan secara digital namun memerlukan perancang untuk menggunakan angka-angka desimal.



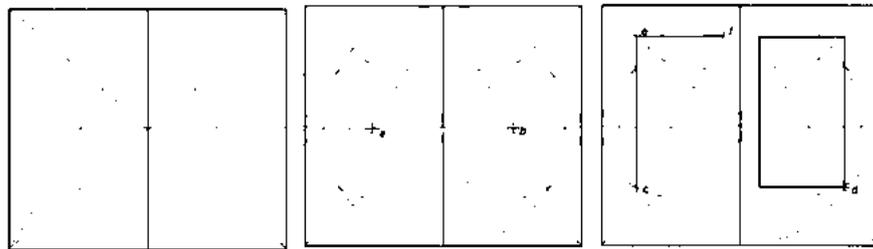
Gambar 2.13. Metode Pembagian *Grid* Menurut Renner

(Haslam, 2006)

3. *Root Rectangles*

Metode ini menggunakan persegi panjang yang apabila dibagi menjadi persegi panjang yang sama dalam rasio yang lebih kecil. Lebar *margin* dan posisi *text box* dapat diperoleh dari titik bertemunya lingkaran yang digambar sebesar tinggi buku dengan diagonal *spread*. Gambarkan dua lingkaran lagi, dengan diameteryang sama dengan lebar kertas di dengan

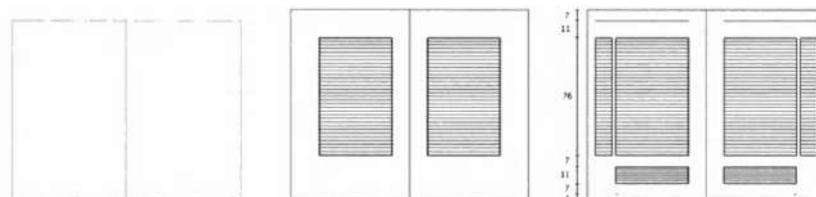
margin atas dan *margin* bawah yang sama. Setelah itu, tarik garis dari titik pertemuan bawah lingkaran besar dan kecil ke arah atas hingga menempel pada diagonal dari *spread* tersebut. Lengkapi *margin* bawah dan samping.



Gambar 2.14. Metode Pembagian *Grid* Menggunakan *Root Rectangles*
(Haslam, 2006)

4. *Grid* Berdasarkan Pengukuran

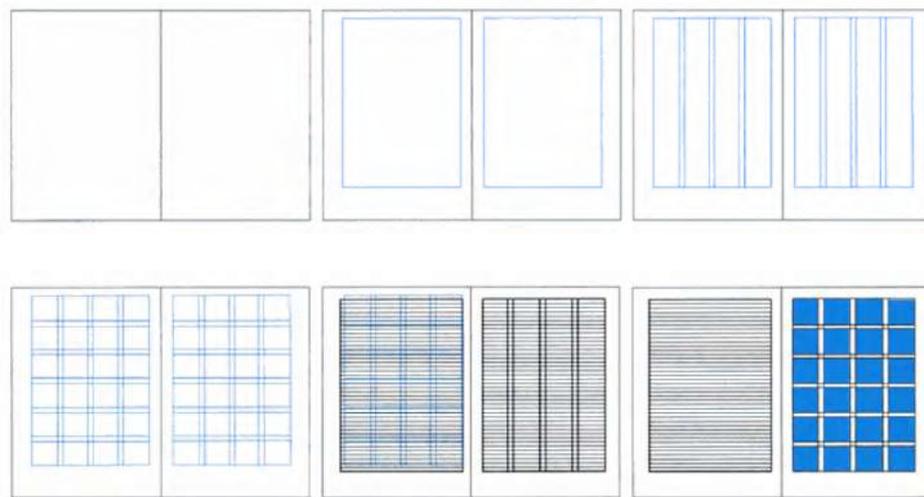
Metode pembuatan *grid* ini memungkinkan perancang untuk mendesain *grid* berdasarkan konten. Pendekatan ini dapat dilakukan menggunakan tipe pengukuran apapun, dari milimeter hingga *didots*. Perancang diminta untuk menentukan format dan memberikan perkiraan ukuran dan proporsi skala. Langkah selanjutnya adalah untuk menententukan *head margin* dan kedalaman *text box* dengan memilih titik skala terdekat dengan *margin* luar dan *margin dalam*. Setelah itu, pilihlah ukuran *font*, *leading* dan juga sebuah *baseline grid*. Metode pembuatan *grid* ini pada umumnya digunakan pada pengaturan digital.



Gambar 2.15. Metode Pembagian *Grid* Menggunakan Pengukuran
(Haslam, 2006)

5. *The Modernist Grid*

Metode ini pada umumnya menggunakan kolom yang dibagi dari dua hingga delapan. Perancang kemudian menentukan sebuah *baseline grid* dan ukuran, *leading* dan *typeface* yang akan dipakai agar dapat muat dalam penataannya. *The modernist grid* pada umumnya melibatkan penggunaan *gutter*. Metode ini tidak mudah digunakan dalam percobaan pertama kali.



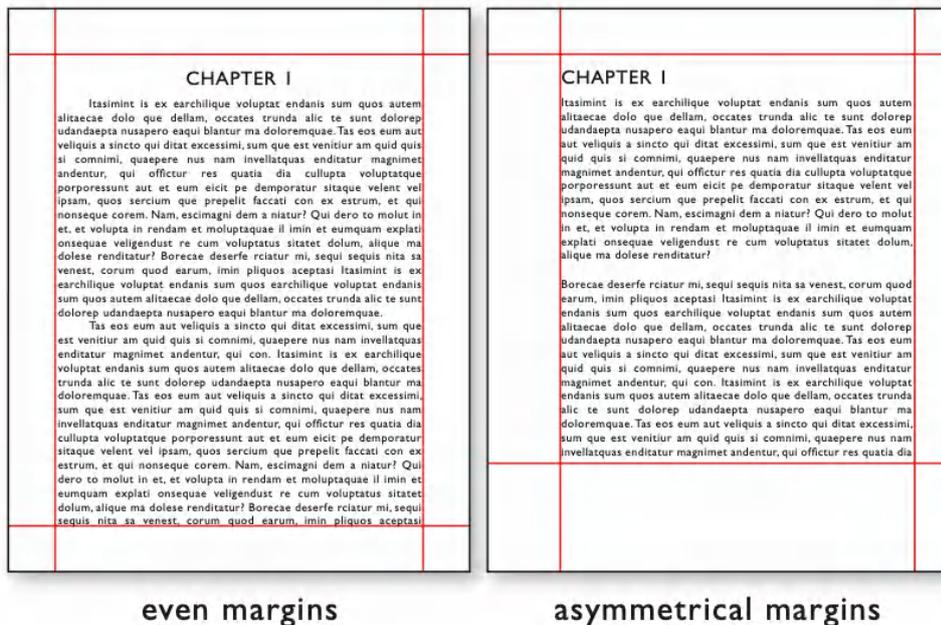
Gambar 2.16. Metode Pembagian *Grid* Menggunakan Pengukuran
(Haslam, 2006)

2.5.2. Jenis *Grid*

Tujuan grid adalah untuk membantu desainer menyusun teks dan gambar pada sebuah halaman. Konten digital maupun cetak yang berjumlah banyak pada koran, buku teks, situs web, atau bahkan majalah memerlukan *grid* agar *target audience* bisa membaca dan mendapatkan informasi dengan mudah. Landa (2014) menyatakan beberapa jenis *grid* adalah (hlm.174-181):

1. Single-Column Grid

Single-column grid atau juga dikenal sebagai *manuscript grid* merupakan tipe *grid* yang paling dasar. Struktur ini memiliki satu kolom yang dikelilingi oleh *margin*, ruang kosong di bagian atas, bawah, kiri dan juga kanan halaman.



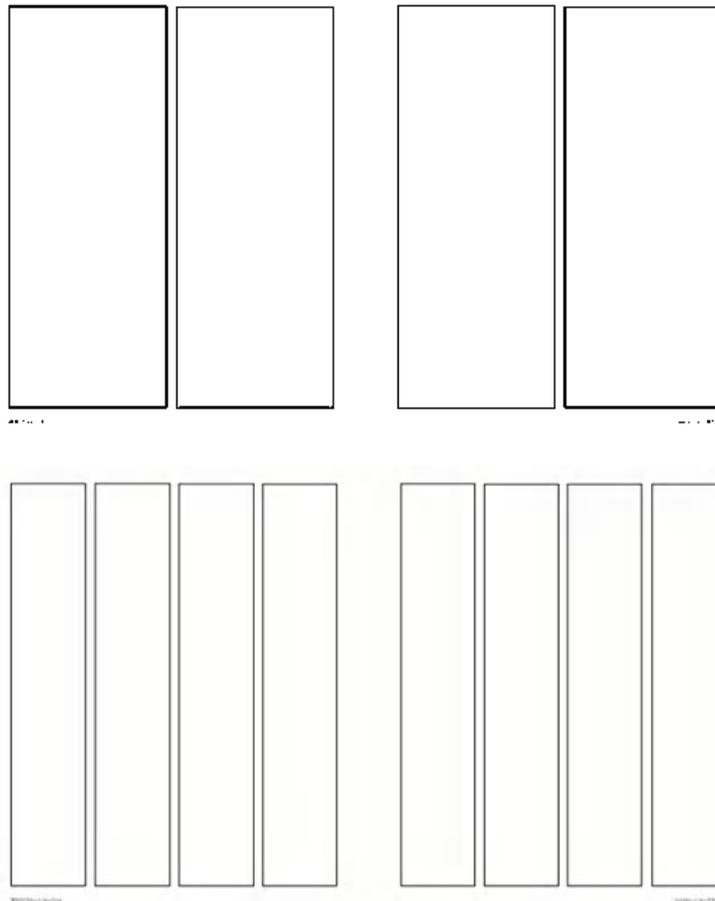
Gambar 2.17. *Manuscript Grids*

(Landa, 2014)

Margin berfungsi sebagai bingkai pada teks dan gambar, memastikan elemen-elemen visual masih berada dalam format yang rapih. *Margin* halaman bisa simetris maupun asimetris. Hal ini tergantung kebutuhan dari desain yang sedang dirancang.

2. *Multi-Column Grid*

Multi-column grid membagi halaman menjadi beberapa kolom. Hal ini ditujukan agar informasi lebih terstruktur dan rapih sehingga ada sebuah alur yang jelas untuk para pembaca. Pada *grid*, biasanya ada sebuah *gutter* yaitu jarak antar kolom yang memiliki fungsi untuk memisahkan.



Gambar 2.18. *Multi-column Grids*

(Landa, 2014)

Multi-column grids memberikan fleksibilitas tinggi untuk desain yang memiliki hirarki kompleks. Dengan jumlah *grid* yang bertambah, fleksibilitas penggunaannya juga bertambah. Desainer juga harus ingat bahwa tidak semua *grid* harus diisi.

3. Modular Grid

Sebuah *modular grid* terdiri dari beberapa modul yang terbuat dari persimpangan kolom dan *flowlines* yang ada. Teks dan gambar dapat menempati sebuah modul, dan beberapa modul dapat digabungkan menjadi sebuah zona yang lebih besar.



A text block or image can occupy one module or more.
Information can be chunked into one module or into a zone.

Gambar 2.19. *Modular Grids*

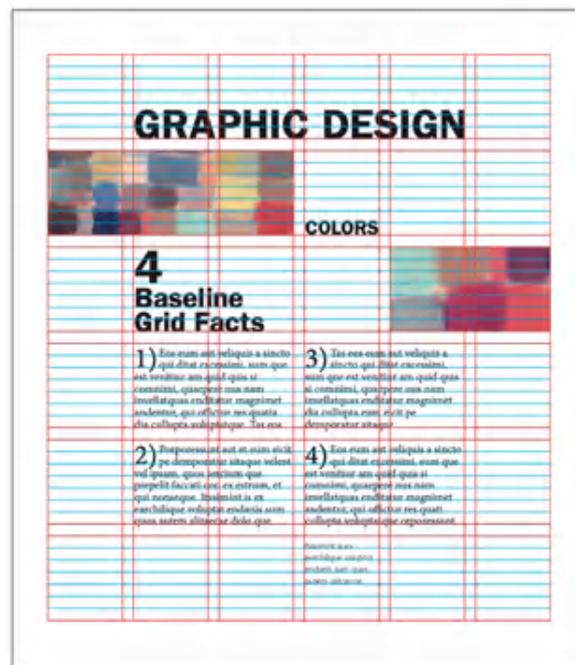
(Landa, 2014)

Modul-modul ini berperan untuk mengatur dimana gambar, ilustrasi maupun teks ditempatkan. Manfaat yang didapatkan adalah informasi dapat dikategorikan dan kemudian disusun sesuai kebutuhannya. Hal ini membantu untuk mendapatkan *layout* yang teratur.

4. Baseline Grid

Baseline grid adalah dasar dimana sebuah perancangan dibentuk. *Baseline grid* yang memiliki tugas menjaga kesetaraan teks dalam satu baris.

Baseline grid juga memiliki peran untuk menjaga spasi antar baris. Tujuan menggunakan *baseline grid* adalah untuk memiliki *vertical spacing* yang konsisten di dalam desain.



Gambar 2.20. *Baseline Grids*
(Landa, 2014)

Baseline grid digunakan untuk menata elemen visual sehingga seluruh cap heights, captions dan gambar semua sejajar. Garis dasar ini juga menjadi fondasi untuk menempatkan elemen visual dengan rapi dan akurat. Hal ini akan sulit dicapai apabila hanya menggunakan mata biasa dan tanpa bantuan *baseline grid*.

2.6. Warna

Cahaya merupakan sumber dari segala warna, dan mata kita hanya dapat berfungsi secara maksimal apabila ada cahaya (Sutton, 2017). Pada tahun 1672, Newton mengajukan sebuah teori warna yang menyatakan bahwa sebuah prisma dapat

memecahkan cahaya putih menjadi warna-warna lainnya. Berikut adalah beberapa istilah warna menurut Sutton (2017, hlm. 27-32):

1. *Hue*, yaitu atribut sebuah warna yang dapat dilihat sebagai warna kuning, hijau, biru, dan sebagainya.
2. *Value*, yaitu terang atau gelapnya sebuah warna, yang disebabkan oleh jumlah pantulan cahaya dari warna tersebut.
3. *Saturation*, yaitu intensitasnya atau kuatnya sebuah warna, dan seberapa banyak abu-abu yang dimiliki oleh warna tersebut. Contohnya, warna ungu *plum* dengan saturasi yang lebih tinggi cenderung terlihat lebih kuat daripada warna ungu *lavender* dengan saturasi yang lebih rendah.
4. *Tint*, yaitu penambahan warna putih pada suatu *hue* sehingga menjadi warna yang lebih terang.
5. *Trace*, yaitu jejak dari suatu warna yang hampir tidak terlihat.
6. *Tone*, yaitu warna murni yang ditambahkan warna hitam atau putih.
7. *Tonality*, yaitu pendeskripsian suatu skema warna atau pendeskripsian berbagai macam *tone*.
8. *Undertone*, yaitu mendeskripsikan warna dasar/primer yang berada dalam sebuah warna. Contohnya adalah merah dalam warna merah keunguan.
9. *Shade*, yaitu penambahan warna hitam atau abu-abu pada suatu *hue* sehingga menjadi lebih gelap.
10. *Shading*, yaitu efek bayangan yang diperoleh menggunakan gradian dalam mewarnai sebuah bentuk tiga dimensi.

11. *Palette*, yaitu sekelompok warna yang mendeskripsikan suatu tema yang menyeluruh.

Sebuah *color wheel* adalah roda dengan berbagai sektor yang digunakan untuk menunjukkan hubungan antar warna. Warna-warna yang disebut primer adalah warna merah, kuning dan biru. Mereka tidak dapat diperoleh dari mencampur warna-warna lain namun warna-warna lain dalam *color wheel* dapat diperoleh dari pencampuran warna primer. Warna sekunder adalah warna yang diperoleh dari pencampuran warna-warna primer yaitu oranye, hijau dan ungu. Warna tersier didapatkan dengan mencampur satu warna primer dengan satu warna sekunder.



Gambar 2.21. *Color Wheel*
(Sutton, 2017)

Selain itu, sebuah *color wheel* digunakan untuk menentukan apabila sebuah warna dianggap dingin, hangat atau di tengah-tengah (Sutton, 2017, hlm. 34). Sebuah warna dapat diasosiasikan dengan suhu karena afiliasi mereka dalam sejarah dan kehidupan. Contohnya, warna merah diasosiasikan dengan suhu panas karena merupakan warna dari api, dan warna biru diasosiasikan dengan suhu dingin karena merupakan warna air atau lautan.

Warna-warna hangat mengirim pesan yang lebih dinamis dan bersemangat, serta menarik perhatian. Sementara warna-warna dingin memberi kesan yang lebih tenang. Oranye dipandang sebagai warna yang paling panas sementara biru dipandang sebagai warna yang paling dingin. Menurut Sutton (2017), ada beberapa *guidelines* atau petunjuk yang dapat diikuti untuk mencapai *color harmony*:

1. *Monotone*

Skema ini menggunakan warna netral dalam berbagai *tint* dan *shade*. Beberapa contoh dari warna netral adalah krem, abu-abu dan *broken white*. Warna-warna netral dapat masuk ke kategori warna dingin maupun hangat. Maka demikian, ada baiknya apabila *undertones* yang digunakan konsisten.

2. *Monochromatic*

Skema monokromatik menggunakan satu *hue* dengan *tints*, *tones* dan *shades* dari warna tersebut. Skema ini dapat dengan mudah menyorot esensi dari sebuah kelompok warna. Penggunaan skema warna ini dapat menyorot dan juga mengkamufase, tergantung pemakaiannya.

3. *Analogous*

Skema ini merupakan salah satu skema yang paling harmonis. Skema warna ini terdiri dari warna-warna yang bersebelahan dalam sebuah *color wheel*. Contoh dari skema ini adalah warna merah (warna primer), merah oranye (warna tersier), dan oranye (warna sekunder).

4. *Complementary*

Warna komplementer adalah warna-warna yang letaknya berseberangan dalam *color wheel* seperti merah dan hijau. Warna komplementer

digunakan untuk menunjukkan kontras dan meningkatkan kualitas dari warna kebalikannya, contohnya warna hijau yang meningkatkan intensitas warna merah. Beberapa warna komplementer lainnya adalah kuning dan ungu, serta biru dan oranye.

5. *Split complementary*

Skema ini menggunakan sebuah warna dari satu sisi, dan dipasangkan dengan dua warna yang berada di sisi sebelah kanan dan kiri dari warna komplementer tersebut. Contohnya adalah warna merah, kuning kehijauan dan kuning kebiruan. Kombinasi yang tercipta oleh skema warna ini dapat terbilang rumit namun unik dan menyenangkan secara visual.

6. *Triads*

Skema ini menggunakan warna yang *equidistant* atau berjarak sama dalam sebuah *color wheel*. Contoh paling dasarnya adalah warna primer dan warna sekunder. Intensitas warna-warna dalam *triads* dapat disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan. Intensitas cerah dapat menunjukkan kesan kekanak-kanakan, sementara intensitas yang lebih gelap tidak memberi kesan se-energik itu.

7. *Tetrads*

Tetrads pada umumnya berisi dua pasang warna komplementer. Warna skema ini dapat terkesan kompleks, namun dapat menghasilkan skema yang luar biasa. *Tetrads* dapat menarik atensi *target audience* karena kedramatisan yang diciptakannya.

2.6.1. Psikologi Warna

Lupton & Phillips (2015) dalam bukunya *The Complete Color Harmony*, menyatakan bahwa warna dapat menggambarkan suasana hati manusia. Warna juga menjadi bagian dari perkembangan psikis, emosi dan kecerdasan manusia. Setiap warna memiliki arti yang berbeda, yang telah dipelajari oleh otak manusia dengan cara asosiasi melalui kepercayaan, kejadian, atau pengalaman tertentu. Berikut beberapa arti dan asosiasi warna menurut Lupton & Phillips (2015, hlm. 76-137):

1. Merah

Warna merah pada umumnya menarik di mata, memerintah, menentukan dan tidak dapat diabaikan. Warna ini biasanya menggugah selera, baik itu buah ceri yang lezat atau sebuah *sports car* merah. Tugas dari warna ini adalah untuk menggoda manusia untuk memiliki, merasakan dan menikmatinya. Warna ini terbukti meningkatkan nafsu makan, dan menaikkan adrenalin karena otak manusia terprogram untuk bereaksi terhadap warna ini. Warna ini juga memiliki arti keberanian, cinta, rayuan, sensualitas dan juga kemarahan. Warna ini dapat menghentikan kita dan juga mendorong kita untuk maju terus dengan penuh semangat.

Merah muda atau juga dikenal sebagai warna *pink* memiliki sifat dan karakteristik yang mirip dengan warna merah, namun lebih halus. Ketika warna merah bergairah dan *sexy*, merah muda lebih sopan, lembut dan romantis. Warna merah muda pucat juga dapat menandakan keberadaban sementara warna *shocking pink* dapat menandakan dinamisme.

2. Biru

Warna biru yang diasosiasikan oleh langit dapat menandakan kekonstanan, kesetiaan dan rasa yang dapat diandalkan. Warna ini dapat mengajak para pembaca untuk berkontemplasi dan merefleksi. Biru merupakan warna yang paling dingin di dalam *color wheel* dan dapat menimbulkan rasa tenang. Dalam persepektif spiritual, warna biru dipercayakan untuk mendefinisikan kebenaran, iman, ketulusan, kesederhanaan dan pengabdian. Warna biru sangat populer dalam bidang *branding*, dan juga menjadi salah satu warna yang paling digunakan pada situs web di Internet.

3. Biru Kehijauan

Salah satu warna yang akan muncul di otak manusia saat membicarakan warna biru kehijauan adalah warna pirus. Warna ini melambangkan kesetiaan, ketenangan, kebijaksanaan hingga peningkatan ketrampilan diri. Warna ini biasa digunakan untuk menggambarkan perairan pada tekstil. Ada aura mistis, keanggunan dan mutakhir pada warna biru kehijauan.

4. Hijau

Warna hijau pada umumnya berhubungan dengan alam, kesegaran, pertumbuhan hingga kesuburan. Warna ini, karena asosiasinya dengan alam dan bumi, juga seringkali diartikan sebagai pergerakan pelestarian lingkungan seperti *recycling* dan *reusing*. Tanaman hijau setelah musim dingin menandakan pemulihan dan pembaharuan. Warna ini seakan-akan membiarkan para pelihat untuk menarik nafas dalam-dalam dan menyegarkan diri. Selain melambangkan hal-hal positif, ada juga konotasi

negatif yang diasosiasikan dengan warna hijau gelap. Contohnya adalah reptil yang berlendir atau warna hijau yang menggambarkan muntahan. Warna hijau juga dapat menandakan racun atau penyakit dan kematian.

5. Hitam

Warna hitam adalah warna yang tidak dapat dipisahkan dalam pakaian, dekorasi, produk, desain sehingga warna ini tidak mungkin ketinggalan zaman. Warna hitam tidak jarang diasosiasikan dengan malam, kegelaman, kesedihan, kesinisan dan bahkan kematian. Warna ini juga seringkali digunakan untuk penyamaran, peran antagonis dan para remaja binal. Selain konotasi negatif, warna hitam juga memiliki berbagai arti positif. Warna hitam dapat melambangkan kecanggihan, perkembangan dan modernitas. Warna ini juga dapat menjadikan pemakainya ramping apabila digunakan dalam pakaian. Hitam dianggap misterius, namun terkendali, kuat, dan tidak dapat ditembus. Warna ini memancarkan kekuatan, dominasi dan kepercayaan diri.

6. Kuning

Warna ini biasa diasosiasikan dengan matahari, dan sinar cahaya yang memancar di sekitarnya. Warna kuning adalah simbol dari optimisme, kebahagiaan dan keceriaan. Warna ini juga diartikan sebagai warna yang ramah, terbuka dan memancarkan energi. Kuning adalah warna yang paling terlihat dalam spektrum warna sehingga mata manusia tidak bisa mengabaikan warna tersebut. Warna ini juga dipercaya untuk mendukung

pemikiran menggunakan otak kiri yang logis dan membuat keputusan yang masuk akal.

7. Oranye

Warna ini adalah hasil campuran dari warna merah dan kuning. Oranye ini menarik perhatian namun memiliki karakteristik yang ramah dan tidak terlalu agresif. Warna ini mendukung interaksi sosial dan juga menstimulasi pembicaraan dan nafsu makan. Warna ini juga dianggap optimis dan energik.

8. Ungu

Warna ungu memiliki arti yang bervariasi, tergantung kecondongannya terhadap warna hangat atau warna dingin. Apabila lebih dekat pada warna merah, warna ungu memiliki makna yang sensual, dinamis dan teatrikal. Sementara warna ungu yang mencondong pada warna biru dianggap memiliki ketenangan, kebijakan dan kedudukan yang tinggi. Warna ungu yang gelap juga diasosiasikan dengan kemistisan dan misteri. Warna ungu yang lebih muda dapat menandakan nostalgia atau rasa kangen.

9. Putih

Warna ini pada umumnya digunakan untuk mendeskripsikan kesucian dan keperawanan. Putih dapat menggambarkan kerapuhan dan kepolosan, seakan-akan objek atau subjek yang berwarna putih masih kosong atau naif. Ketika digunakan secara luas dalam sebuah lingkungan, warna ini dapat melambangkan tempat yang dingin, steril dan sangat bersih. Warna putih

adalah kebalikan dari warna hitam, dan apabila digabungkan dapat mewakili yin dan yang dari dunia warna, berbeda namun melengkapi.

10. Netral

Warna yang disebut netral mencakup warna-warna seperti abu, krem, dan kelabu tua. Warna netral juga dapat disebut sebagai warna akromatik, yang berarti tidak berwarna. Warna-warna netral ini juga kerap dikatakan sebagai warna yang lunak. Namun itulah kekuatannya, dengan adanya warna netral, warna lain yang digunakan dalam *color palette* dapat menjadi warna utamanya. Warna netral dapat memberi kesan tenang pada mata *target audience*.

11. Abu-abu

Warna abu-abu adalah warna tengah di antara hitam dan putih. Seperti warna netral, warna abu-abu seringkali tidak mencuri perhatian mata *target audience*. Ada kesan keseriusan dan kekuatan yang berada dalam warna abu-abu. Warna ini juga kerap diasosiasikan dengan kebijaksanaan dan pengalaman, serta usia tua.

12. Kelabu Tua

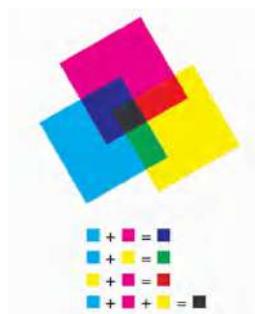
Kelabu tua adalah warna yang mencakup krem dan abu-abu di dalamnya. Beberapa karakteristik dari warna ini adalah ketenangan dan keseimbangan. Warna ini dapat dipadukan dengan warna netral dengan mudah. Kelabu tua juga merupakan warna yang klasik dan bergengsi.

13. Coklat

Secara historis, warna ini dianggap stabil dan bumi. Warna coklat dianggap merupakan warna yang kokoh, seperti warna akar yang kuat di dalam tanah. Warna ini juga diasosiasikan dengan makanan dan lingkungan. Beberapa karakteristik yang digambarkan oleh warna ini adalah kepatuhan, kebenaran dan keaslian.

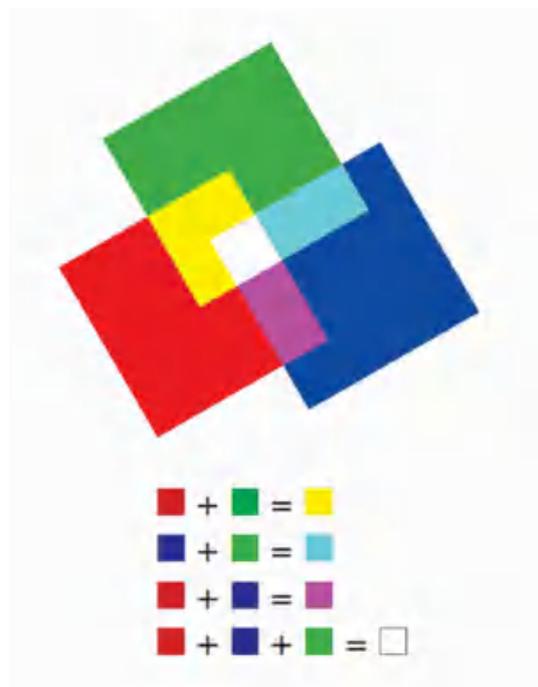
2.6.2. Model Warna

Menurut Lupton & Phillips (2015, hlm. 311-317), sebuah permukaan objek dapat terlihat berwarna karena penyerapan gelombang cahaya tertentu yang dipantulkan oleh permukaan tersebut. Secara teori, warna primer yang sebenarnya adalah merah, hijau dan biru. Apabila warna merah dan hijau dipadukan, warna yang akan dihasilkan adalah warna kuning. Namun apabila dipraktikan, pigmen warna yang akan muncul adalah warna coklat kehitaman. Hal ini dikarenakan sebuah pigmen warna menyerap lebih banyak cahaya daripada memantulkan cahaya sehingga semakin sedikit cahaya yang dapat dipantulkan apabila pigmen bertambah banyak. Sistem ini merupakan sistem subtraktif atau CMYK (*cyan, magenta, yellow, black*), yang juga digunakan sebagai metode pencetakan *offset*.



Gambar 2.22. Model Warna CMYK
(Lupton & Phillips, 2015)

Model warna CMYK dipakai untuk proses pencetakan. Tinta *cyan*, *magenta*, *yellow* dan *black* digunakan untuk menciptakan berbagai warna dalam suatu foto yang berwarna. C, M dan Y apabila dicampur seharusnya menghasilkan warna hitam, namun karena warna yang tercipta kurang pekat, diperlukan warna hitam untuk mendapatkan kisaran warna yang lebih luas dan penuh.



Gambar 2.23. Model Warna RGB

(Lupton & Phillips, 2015)

Sistem warna RGB (*red*, *green*, *blue*) adalah sistem aditif yang digunakan pada layar digital. Cahaya dari warna-warna ini dicampur untuk mendapatkan warna yang berada di spektrum warna. Dengan cahaya yang maksimal, warna-warna ini akan menciptakan warna putih, dan warna hitam akan terciptakan ketika tidak ada cahaya. Layar monitor yang berbeda, kualitas pencetakan, bahan kertas yang digunakan dan pencahayaan

lingkungan dimana warna itu dilihat akan mempengaruhi tampilan warna akhir. Warna jarang dapat dipindahkan secara sempurna dari suatu medium ke medium lain dan dapat berubah dengan perubahan variabel yang kecil.

2.7. Ilustrasi

Ilustrasi adalah visual yang menjelaskan informasi yang coba disampaikan oleh perancang. Menurut Male (2007), ilustrasi bukan hanya sesuatu yang mengikuti tren, namun dapat berbicara pada khalayak besar dunia (hlm.11). Ilustrasi bukan hanya sebagai pelengkap dalam sebuah perancangan, namun memiliki fungsi tersendiri.

Menurut Male (2007, hlm. 53-54) dalam bukunya *A Theoretical and Contextual Perspective*, ada beberapa *output* atau media dimana ilustrasi dapat berperan yaitu sebagai berikut:

1. Buku Anak-anak

Buku anak-anak dapat dikategorikan menjadi dua yaitu fiksi dan non-fiksi. Non-fiksi mencakup buku pelajaran atau kurikulum nasional. Buku fiksi termasuk buku bergambar bagi anak-anak kecil hingga remaja. Ilustrasi dapat berperan dalam kedua kategori.

2. Non-fiksi

Buku non-fiksi termasuk ensiklopedia atau *coffee table books* dengan suatu subjek tertentu. Beberapa subjek yang dapat diangkat termasuk olahraga, sejarah dan biografi.

3. Fiksi Umum

Kategori jenis ini pada umumnya ditujukan untuk orang dewasa. Karakteristik umum dari jenis buku ini adalah penggunaan *cover hardback* atau *paperback*.

4. Buku Spesialis

Buku spesialis mencakup informasi seperti referensi teknis, atau mengenai subjek yang tidak jelas. Ilustrasi dapat digunakan dalam buku spesialis untuk memperjelas konten.

5. Majalah dan Koran

Jenis buku penerbitan termasuk majalah dan koran. Sebuah penerbitan editorial dapat berisi konten umum, spesifik atau *lifestyle*. Artikel dan *commentary* juga dapat dipasangkan dengan ilustrasi.

6. Periklanan

Jenis penerbitan seperti ini juga dapat dikatakan '*above the line*', ilustrasi dapat berupa statis ataupun dinamis dalam kategori periklanan.

7. *Design Groups*

Ilustrasi dapat digunakan dalam jenis penerbitan ini, grup desain juga dapat dikategorikan sebagai '*below the line*' design seperti *point of sale*, laporan perusahaan, *packaging* hingga desain *website*.

8. Multimedia

Ilustrasi dapat berupa animasi, film, *digital imaging*, *motion graphic*, dan sebagainya.

9. *Miscellaneous*

Institusi atau organisasi lainnya seperti layanan publik, organisasi pemerintah hingga lembaga akademik.

2.7.1. **Jenis Ilustrasi**

Ada tujuh jenis ilustrasi menurut Zeegen (2012) dalam *The Fundamentals of Illustrations*. Berikut adalah penjabarannya:

1. *Editorial Illustration*

Ilustrasi digunakan dalam majalah dan koran sebagai ide, pikiran dari sudut pandang pribadi atau sekedar narasi. *Editorial illustration* adalah pekerjaan yang membutuhkan kecepatan cukup tinggi. Walaupun biasanya gajinya tidak seberapa, ilustrator yang bekerja di bidang ini pada umumnya dapat bebas berkarya.



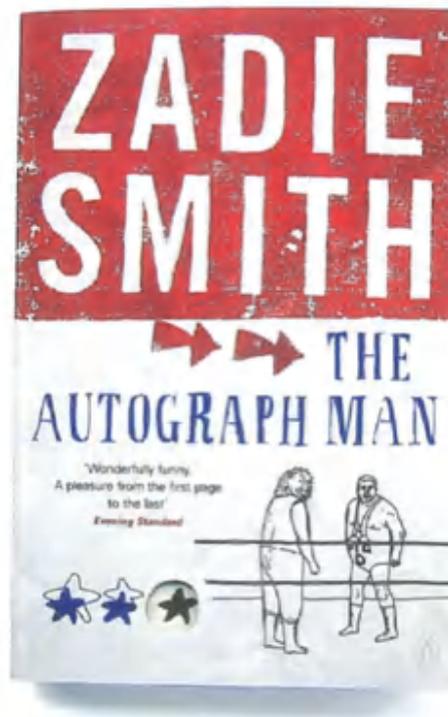
1.

Gambar 2.24. *Editorial Illustration*

(Zeegen, 2012)

2. *Book Publishing*

Buku adalah medium pertama yang digunakan sebagai penghubung tulisan dan ilustrasi. Ilustrasi yang ditempatkan dalam buku memiliki peran untuk menghidupkan teks atau cerita yang disajikan. Ilustrasi dapat digunakan sebagai konten maupun sebagai *cover* dari sebuah buku.



Gambar 2.25. *Editorial Illustration*
(Zeegan, 2012)

3. *Fashion Illustration*

Mensketsa di selembar kertas merupakan titik pangkal umum dari sebuah perancangan busana. Ilustrasi sebagai corak pada busana memang belum terlalu terkenal. Namun, ada beberapa label pakaian indepen dan merek besar dengan anak muda sebagai pasarnya yang menggunakan *fashion illustration* dalam busananya.



Gambar 2.26. *Fashion Illustration*

(Zeegan, 2012)

4. *Advertising Illustration*

Dunia periklanan dapat menyebabkan frustrasi pada mereka yang belum terbiasa bekerja dengan cepat. Walaupun begitu, banyak ilustrator yang tertarik dalam *advertising illustration* karena dapat melihat karyanya terpampang di papan iklan. *Advertising illustration* pada umumnya digunakan sebagai salah satu cara berkomunikasi dalam sebuah kampanye merek, tapi juga dapat menjadi bagian dari *brand identity* sebuah merek.



Gambar 2.27. *Advertising Illustration*

(Zeegan, 2012)

5. *Music Industry Illustration*

Selain kemampuan ilustrasi untuk memvisualisasikan teks, ilustrasi juga mampu memberi pemaknaan bagi musik. Ilustrasi menciptakan sebuah identitas bagi musik dalam bentuk visual. Selain itu, ilustrasi juga dapat meningkatkan ketertarikan anak muda terhadap lagu atau musik yang telah diciptakan.



Gambar 2.28. *Music Industry Illustration*
(Zeegan, 2012)

6. *Graphic Design Studio Collaboration*

Perusahaan-perusahaan besar seringkali menggunakan studio desain grafis untuk mendesain atau mengilustrasi keperluan visual mereka. Hal ini juga mencakup desain logo, laporan tahunan, *mascot design* hingga keperluan promosi. Pada kolaborasi ini, perusahaan besar menyewa jasa dari studio desain untuk menyampaikan pesan atau menciptakan kesadaran merek.



Gambar 2.29. *Graphic Design Studio Collaboration*

(Zeegan, 2012)

7. *Self-Initiated Illustration*

Seorang ilustrator dapat bereksplorasi dan berekspresi dalam ilustrasi di waktu luang, tanpa tuntutan dari pekerjaan. Pada umumnya, ilustrator yang seringkali menggambar dalam waktu luang akan memiliki gaya visual yang khas. Seringkali, gaya visual unik merekalah yang menjadi daya tarik konsumen sehingga akhirnya proyek yang dimulai diri sendiri dapat dikomersialisasikan dan dikolaborasikan dengan merek lain.



Gambar 2.30. *Self-Initiated Illustration*

(Zeegan, 2012)

2.7.2. Fungsi Ilustrasi

Fungsi ilustrasi yang dinyatakan oleh Male (2007) dalam bukunya adalah dokumentasi, referensi, instruksi, komentar, storytelling, persuasi dan juga identitas (hlm. 239).

1. Dokumentasi, referensi dan instruksi

Ilustrasi sebagai dokumentasi dapat digunakan dalam bidang sejarah manusia. Kemampuan untuk menunjukkan bagian dari masa lalu dan menunjukkannya pada masa ini akan selalu dibutuhkan. Walaupun ada bukti foto pada periode sejarah tersebut, ilustrasi dapat melengkapi dan menjangkau lebih jauh dalam mereka ulang kejadian-kejadian yang terjadi. Selain sejarah, masih banyak sekali bidang di dunia ini yang memerlukan ilustrasi, seperti bidang sains, arsitektur hingga bidang teknik. Ilustrasi dapat dijadikan referensi dan instruksi agar pembaca dapat lebih mengerti teks yang ada.

2. Komentar

Intisari dari ilustrasi dalam bidang editorial adalah komentar visual. Ilustrasi sudah sejak lama terdapat dalam halaman-halaman majalah maupun surat kabar. Tidak jarang para ilustrator menggunakan ilustrasi sebagai media untuk mencurahkan isi hati atau menuangkan kritik terhadap suatu isu atau fenomena yang sedang panas.

3. Bernarasi

Ilustrasi pada umumnya digunakan untuk merepresentasikan visual dari cerita-cerita fiksi. Hal ini dilakukan untuk menyampaikan narasi ceritanya.

Hal ini juga sudah dilakukan sejak dahulu kala hingga zaman modern ini. Di zaman sekarang, ilustrasi dapat seringkali dilihat di dalam buku anak kecil, buku novel, buku komik dan buku-buku yang mengandung mitologi, dongeng dan juga fantasi untuk menggambarkan serta menarasikan cerita-cerita mereka.

4. Persuasi

Dalam dunia komersialisme, ilustrasi sangat erat dengan bidang periklanan. Ilustrasi di bidang ini sangat ditentukan dan diarahkan untuk menciptakan sebuah reaksi pada *target audience* yang dituju. Tidak mengomentari atau mengkritik, tujuan pertama dari ilustrasi persuasi adalah untuk menjual.

5. Identitas

Ilustrasi sebagai identitas dimaksud dengan *corporate branding*. Ilustrasi sifat ini dikategorikan sebagai *below the line* dimana ilustrator dapat berkolaborasi dengan suatu *brand* dalam berbagai media seperti *packaging*, *merchandise*, d. Bukan hanya itu, logo sebuah *brand* dapat saja berbentuk ilustrasi, semua tergantung pada *target user* serta *tone* dan *manner brand*.

2.8. Fotografi

Sudjojo (2010) mengatakan bahwa fotografi merupakan suatu aktivitas dimana fotografer merekam dan memanipulasi cahaya untuk mendapat sebuah hasil tertentu. Menurut Berger & Mohr (2016), fotografi adalah sebuah cara mengekspresikan diri (hlm. 112). Dalam hal ini, berarti seorang fotografer dapat mengungkapkan ekspresinya sebagai sebuah karya seni. Pada umumnya, media fotografi digunakan untuk mendokumentasikan kejadian atau peristiwa penting.

2.8.1. Peran Fotografi

Selain sebagai medium berekspresi, fotografi dapat berperan sebagai media informasi. Gani & Kusumalestari (2013) menyatakan bahwa tidak ada media cetak yang tidak menyertakan fotografi di dalamnya (hlm. 6). Melanjuti pernyataan Gani & Kusumalestari, foto berperan sebagai penunjang dan pelengkap sebuah konten. Sebuah foto harus jelas dalam menunjukkan sebuah kejadian yang sedang dipotret agar dapat menjadi medium informasi serta dinikmati oleh masyarakat.

2.9. Bulu Tangkis

Bulu tangkis atau juga dikenal dengan nama badminton, adalah salah satu cabang olahraga resmi di Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bulu tangkis adalah cabang olahraga dimana para pengolahraga bermain dengan cara memukul kok dengan raket hingga melampaui jaring. Menurut Brahms (2014), bulu tangkis adalah permainan yang kompleks yang menuntut konsentrasi, koordinasi dan kelincahan dari para pemainnya (hlm. 15). Beberapa peralatan yang digunakan dalam permainan bulu tangkis adalah raket, senar raket, kok, sepatu dan juga busana (Brahms, 2014, hlm. 19-39).

2.9.1. Teknis Dasar Bulu Tangkis

Memahami teknis dasar bulu tangkis adalah salah satu standar yang harus dipenuhi oleh pemain untuk dapat mencapai prestasi. Ada empat teknis dasar yang perlu dipelajari oleh pemain bulu tangkis. Teknis-teknis ini adalah *grips*, *stance*, *footwork* dan *strokes* (Yuliawan, 2017).

a. Pegangan (*grips*)

Ada empat cara untuk memegang raket yaitu 1) cara Amerika, dimana raket digenggam di dalam tangan antara ibu jari dan telunjuk, 2) cara *backhand*, dimana ibu jari ditempatkan di bagian pegangan yang lebar sebagai penggerak raket, 3) cara *forehand*, dimana ibu jari menjaga keempat jari lainnya yang menempel pada pegangan raket, dan 4) kombinasi, dimana pemain memutar pergelangan tangannya sesuai dengan kok yang mendatangnya.

b. Pukulan (*strokes*)

Ada tiga kategori pukulan dalam bulu tangkis. Jenis pukulan ini dikategorikan menurut posisi raket yang dipegang pemain saat memukul kok. Pukulan-pukulan ini adalah pukulan dari bawah ke atas atau juga disebut *underarm strokes*, pukulan menyamping atau *sidearm strokes* dan pukulan dari atas kepala atau *overhead strokes*.

Yang termasuk pukulan dari bawah adalah servis, yang merupakan pembukaan dari permainan dan *underhand lob* yaitu pukulan yang melemparkan kok ke belakang lawan agar pemain dapat menyiapkan gerakan berikutnya. *Sidearm strokes* mencakup *drive*, *drive dropshot*, mengembalikan *smash* dan *netting*. Pukulan *drive* sanggup mengembalikan kok pada lawan dengan hasil yang mendarat, *drive dropshot* adalah pukulan yang cepat dan mendarat dengan tujuan menjatuhkan kok di dekat net dalam area lawan, mengembalikan *smash* adalah persiapan pemain untuk memprediksi *smash* dari lawan dan *netting* yang bertujuan untuk

menghasilkan kok terjatuh sedikit melewati net di daerah bagian lawan dengan pukulan lembut. Yang terakhir adalah *overhead strokes* yang mencakup *lob clear*, *dropshot* dan *smash*. *Lob clear* pukulan dari atas kepala yang melambung ke atas dan mengarah pada belakang lawan. *Dropshot* adalah pukulan untuk memperdayai atau menipu lawan. Pukulan *smash* memiliki sifat yang keras dan menukik, dilakukan dengan kecepatan dan kekuatan tangan yang tinggi.

c. Sikap Berdiri (*stance*)

Ada tiga sikap berdiri dalam permainan bulu tangkis yaitu saat servis, menerima servis dan bermain. Saat servis, kaki kanan pemain berada di belakang dan kaki kirinya berada di depan. Saat menerima servis, berdiri dengan posisi siap dan rileks namun kaki siap untuk digerakan. Saat bermain, yaitu posisi kaki yang juga rileks dan dapat berubah sesuai dengan kebutuhan pemain kepada berbagai arah.

d. Langkah Kaki (*footwork*)

Prinsip penting yang harus diketahui oleh pemain adalah untuk selalu menyelesaikan langkah menggunakan kaki kanan. Jika pemain kidal, lalu langkah akan diselesaikan menggunakan kaki kiri. Ketika memukul kok di bagian depan lapangan, kaki kanan wajib siap di depan.

2.9.2. Karakteristik Permainan Bulu Tangkis

Menurut Yuliawan (2017), permainan bulu tangkis dapat berkarakteristik satu lawan satu maupun dua lawan dua (hlm. 59). Tujuan permainan ini adalah untuk memukul kok hingga terjatuh di area lawan dan memastikan lawan tidak memukul

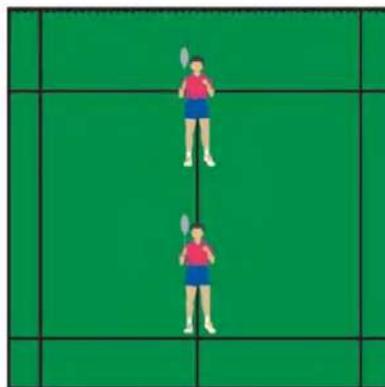
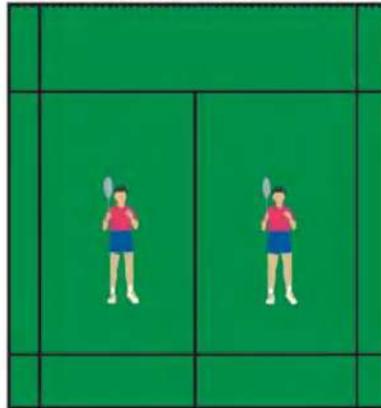
kok dan menjatuhkannya di daerah pemain. Melanjuti perkataan Yuliawan, bulu tangkis memerlukan pemain untuk gerak dengan cepat dan tidak terduga. Kategori permainan bulu tangkis dapat dibagi menjadi dua yaitu permainan tunggal dan permainan ganda (Yuliawan, 2017, hlm. 40).

a. Permainan Tunggal

Permainan bulu tangkis tunggal adalah kondisi dimana satu pemain melawan satu pemain lainnya. Permainan tunggal dapat juga disebut sebagai permainan *single*. Ada beberapa prinsip untuk olahragawan yang bermain dalam kategori ini yaitu: 1) kok yang dipukul dan terkena di depan atas kepala, 2) posisi pemain siap berada di pusat lapangan dan selalu kembali setelah memukul kok, 3) pemain selalu mencoba untuk balik pada posisi siap memukul sebelum oponent kembali ke pusat lapangan.

b. Permainan Ganda

Permainan ganda juga diketahui sebagai permainan *double*. Permainan ganda terjadi ketika pertandingan dilakukan antar empat orang di dalam dua kelompok yang berbeda, dimana satu kelompok terdiri dari dua orang. Perbedaan dasar pada permainan ganda adalah posisi pemain dalam lapangan, pada umumnya ada posisi menyerang dan juga posisi bertahan.



Gambar 2.31. Posisi Pemain Sejajar dan Depan Belakang
(Yuliawan, 2017)

1. Pemain Sejajar

Posisi pemain sejajar biasanya digunakan untuk pertahanan. Dalam posisi ini, kedua pemain berada sejajar di pusat lapangan pada setengah area sendiri-sendiri. Kedua pemain sejajar kiri kanan dan siap melakukan *defense* dari kok yang dipukul oleh lawan.

2. Pemain Depan Belakang

Posisi depan belakang biasa juga dikenal sebagai posisi untuk menyerang. Satu pemain berada di depan dan satunya

berada di belakang. Posisi ini merupakan posisi yang optimal untuk melakukan penyerangan terhadap lawan. Tugas pemain yang di depan adalah untuk *serve* atau memukul kok, dan tugas yang dibelakang adalah untuk melakukan *smash*, *dropshot* dan *drive*.

2.10. Biografi

Menurut Sardila (2015), biografi adalah cerita tentang naik dan turunnya kehidupan seseorang yang ditulis oleh orang lain. Sebuah biografi dapat menjelaskan hubungan, pilihan dan tindakan yang dilakukan oleh seorang tokoh. Melanjuti pernyataan Sardila, sebuah biografi menceritakan mengenai berbagai perjalanan di masa-masa berbeda dari tokoh yang diceritakan. Pada umumnya, biografi memuat tokoh sejarah, namun ada juga biografi yang ditulis mengenai tokoh yang masih hidup. Biografi biasanya ditulis secara kronologis dan dapat diklasifikasikan menurut periode waktu, misalnya awal mula perjalanan tokoh atau titik puncak kegiatan tokoh tersebut (Sardila, 2015, hlm. 115).

Penulisan biografi merupakan informasi nyata tentang kehidupan seseorang, bukan sebuah cerita fiksi. Biografi tentunya lebih rumit dari sekedar nama lengkap atau tanggal lahir, sebuah biografi mencakup dan melibatkan perasaan yang dialami oleh tokoh-tokoh tersebut dalam periode waktu yang berbeda-beda dalam hidup mereka (Sardila, 2015, hlm. 115). Dengan demikian, sebuah biografi juga berperan untuk menunjukkan perbedaan karakter seorang tokoh dari perjalanan hidupnya.

2.10.1. Front Matter dan Back Matter

Selain konten atau isi dari sebuah buku, ada bagian dari buku non-fiksi yang ditulis untuk membantu para pembaca yaitu *front matter* dan *back matter*. Berikut adalah penjabaran dari kedua bagian itu (Foster, 2020):

1. *Front Matter*

Front matter adalah segala hal yang berada sebelum halaman 1 di sebuah buku. Bagian awal buku biasa dinomorkan dengan angka romawi dalam huruf kecil. *Front matter* mencakup halaman judul, halaman hak cipta, persembahan, kata pengantar dan juga daftar isi.

Halaman judul mencakup judul lengkap, sub judul dan juga nama dari penulis buku atau tempat publikasi. Halaman hak cipta harus ditulis secara lengkap dengan sumber informasi yang dibutuhkan. Bagian persembahan sepenuhnya opsional, namun seringkali ditujukan kepada seorang kolega atau anggota keluarga. Kata pengantar memberikan wawasan bagi para pembaca potensial. Daftar isi mencakup judul dan sub judul bab dan di halaman berapa pembaca dapat menemukannya.

2. *Back Matter*

Back matter merupakan bagian buku setelah konten atau isi habis. Bagian belakang tidak menggunakan angka romawi namun melanjutkan halaman dari konten buku, agar tidak membingungkan pembaca. *Back matter* mencakup lampiran, catatan, bibliografi dan indeks.

Apendiks merupakan bagian dari belakang buku yang menyediakan dokumen tambahan. Catatan digunakan untuk menjelaskan suatu informasi

lebih mengenai pembahasannya. Lampiran adalah daftar dari sumber yang digunakan dalam penulisan buku. Indeks adalah daftar yang disusun secara alfabetis, dapat berupa nama orang, atau subjek yang telah dibahas di dalam buku tersebut.

2.10.2. Struktur dan Kronologi

Sebuah buku non-fiksi membutuhkan struktur dan kronologi agar penulisannya lebih jelas. Berikut adalah beberapa struktur yang dapat digunakan dalam penulisan buku non-fiksi (Foster, 2020).

1. *Problem*, yaitu pendorong utama dalam penulisan karya non-fiksi. Misalnya dalam penulisan biografi, masalahnya mungkin kurangnya informasi, padahal tokoh yang diangkat dapat mengajari banyak hal pada masyarakat luas. Mungkin juga masalahnya ada informasi yang lebih baru dibanding data yang sudah ada di penulisan-penulisan sebelumnya.
2. *Promise*, adalah perjanjian yang menyatakan bahwa konten dari buku yang ditulis atau dirancang dapat mengubah hidup pembaca.
3. *Program*, merupakan bagaimana cara penulis memenuhi janji yang telah dibuatnya. Penulis biografi akan membahas mengenai metode atau pendekatan yang berbeda dari perancangan-perancangan sebelumnya.
4. *Platform*, yaitu pendekatan penulis untuk mendapatkan informasi mengenai topik penulisannya.

Struktur merupakan kerangka dimana berbagai hal atau peristiwa diperluas dan dielaborasi. Sementara kronologi, berarti garis waktu atau *timeline* dari sebuah kejadian. Kronologi dan struktur bukanlah suatu hal yang

sama. Struktur penulisan tidak boleh mengabaikan atau memalsukan kronologi kejadian, namun tidak harus terikat oleh kronologi. Salah satu cara untuk menyusun struktur adalah penulisan poin penting, lalu menyusunnya sehingga penulis menemukan desain yang paling tepat.

Struktur sebuah penulisan mempengaruhi pengertian dari sebuah penulisan. Dalam sebuah penulisan, penulis dapat memulai dari tiga pilihan yaitu awal, tengah atau akhir dari sebuah cerita. Pada umumnya, buku non-fiksi mulai di beberapa saat sebelum akhir. Hal ini dikarenakan momen tersebut menceritakan mengenai latar belakang dan akan kemudian maju ke final. Struktur tidak selalu harus linier. Penulis dapat menentukan pemahaman pembaca melalui struktur penulisan, maka dari itu, sebuah struktur yang jelas dibutuhkan dalam penulisan buku non-fiksi.

(Foster, 2020)

2.10.3. Pemilihan Tokoh Biografi

Ada beberapa alasan dalam pemilihan tokoh untuk penulisan sebuah biografi. Menurut Ambrosius (2004), salah satu persyaratannya adalah tokoh yang dipilih harus memiliki kepentingan historis, sesuai dengan standar estetika dan budaya pada saat itu (hlm. 81). Ada juga syarat mengenai cukupnya sebuah materi tentang perjalanan hidup tokoh tersebut. Sumber materi dapat berbentuk buku harian tokoh, surat hingga tulisan pribadi lainnya (Ambrosius, 2004, hlm. 82). Melanjuti pernyataan Ambrosius, apabila materi yang ditemukan terlalu sedikit, ada tiga cara yang dapat dilakukan oleh penulis biografi untuk mendapatkan konten yaitu *conception*, *conversation* dan *comparison*.

Menurut Ambrosius (2004), *conception* adalah penggunaan manuskrip dari orang-orang yang tinggal pada zaman tokoh yang ingin diangkat untuk mendapatkan materi mengenai tokoh tersebut. *Comparison* adalah pengecekan catatan public mengenai tokoh yang diangkat. *Conversation* adalah cara dimana penulis biografi mencari orang hidup yang dulu mengenal atau berinteraksi dengan tokoh yang diangkat, cara ini juga dapat disebutkan sebagai riwayat lisan.

2.11. Atlet Wanita

Atlet adalah seseorang yang terlibat dalam kegiatan olahraga dan meraih prestasi di cabang olahraga (Satiadarma dalam Saragih, 2017). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata sebutan lain dari atlet adalah olahragawan, khususnya yang ikutserta dalam perlombaan. Sementara menurut Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 tahun 2005 Bab I pasal 1 ayat 7, olahragawan adalah pengolahraga yang mengikuti pelatihan dalam rutinitasnya dan berdedikasi penuh untuk mendapatkan prestasi.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa atlet adalah orang-orang yang senang berolahraga dalam rutinitasnya dan berketrampilan dalam pertandingan. Jadi, atlet wanita adalah seorang perempuan dewasa yang mahir dalam olahraga dan berlatih secara rutin agar mencapai suatu target tertentu. Sementara itu, dapat diartikan bahwa atlet bulu tangkis berarti olahragawan yang berolahraga khusus di cabang olahraga bulu tangkis, dan berlatih untuk mendapatkan prestasi dalam cabang olahraga tersebut.