

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Menurut Lauer dan Pentak dalam bukunya yang berjudul *Design Basic* (2012). Desain memiliki makna yang luas, selalu berhubungan dengan ilmu seni dalam berbagai hal, yaitu dengan prinsip-prinsip desain visual. Desain visual itu sendiri adalah sesuatu yang direncanakan, diterapkan, dan dieksekusi dengan baik menggunakan pengaturan elemen untuk membentuk pola visual. Desain visual juga menjadi sarana dalam menyampaikan solusi sebuah masalah, dan berkomunikasi melalui visual (hal 5-6).

2.1.1. Prinsip Desain

1. Proses Desain

Proses kreatif dapat disederhanakan melalui tiga kegiatan yaitu, *thinking*, *looking*, *doing*. Proses tahapannya dilakukan tidak harus berurutan, dan dapat dilakukan secara bersamaan.

2. Unity

Unity adalah kesatuan yang sesuai pada elemen-elemen dalam suatu desain, memiliki harmoni yang baik seperti dalam pengulangan suatu bentuk, ukuran, letak. Dibantu oleh warna-warna, agar membentuk kesatuan yang harmoni. *Unity* biasa direncanakan oleh desainer namun juga dapat muncul secara alami (hal 28-29).

3. *Rhythmic*

Rhythmic adalah Irama yang tercipta pada karya visual. Ditunjukkan oleh pengulangan-pengulangan yang terbentuk dari berbagai faktor yaitu, warna, tekstur, garis, penekanan, dan keseimbangan yang konsisten. Juga dapat menjadi sensasi visual (hal 114).

4. Skala dan Proporsi

Skala dan proporsi dapat diartikan sebagai sebuah ukuran. Seperti adanya istilah “besar” dan “kecil”. Namun istilah ini mengacu kepada ukuran elemen lainnya, dengan ukuran yang relatif berdasarkan norma dan standar mental.

5. *Balance*

Balance atau keseimbangan terjadi karena adanya kestabilan visual secara merata pada setiap komposisi elemen. Desain yang seimbang menciptakan harmoni dan komposisi yang baik. Berbobot visual sama rata dalam suatu

2.1.2. Elemen Desain

1. Garis

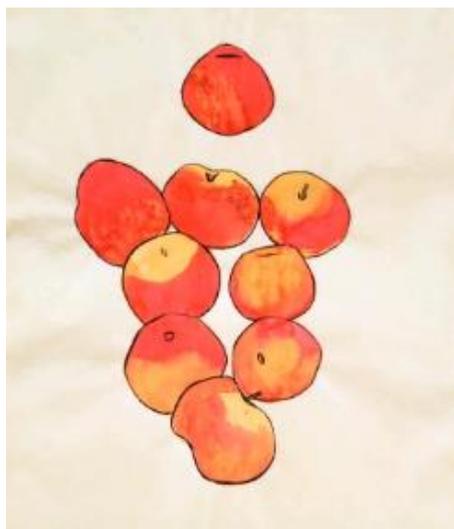
Garis adalah salah satu elemen yang paling mendasar pada sebuah desain. Garis terbentuk dari gabungan dua titik. Dalam sebuah teori garis hanya dilihat dari ukurannya panjangnya saja. Tetapi dalam desain, garis juga mempunyai ukuran lebar, merupakan titik yang bergerak. Bisa dibuat secara lurus ataupun berkelok (hal 128).



Gambar 2.1. Raoul Dufy. *The Artist's Studio*
(Lauer, 2012)

2. Bentuk

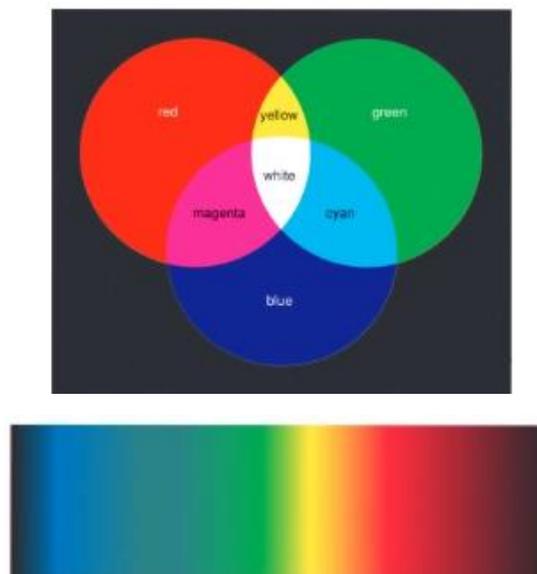
Bentuk adalah permukaan datar atau 2D yang dibuat oleh gabungan garis penutup. Dapat didefinisikan sebagai latar depan visual atau objek yang terbentuk. Bentuk terdiri dari berbagai macam yaitu, persegi, persegi panjang, oval, segitiga, lingkaran, dsb (hal 152).



Gambar 2.2. *Apples*
(Lauer, 2012)

3. Warna

Warna merupakan hasil dari sebuah cahaya. Bukan suatu unsur yang berdiri sendiri. Pada abad ke 17 Sir Isaac Newton meletakkan cahaya putih pada sebuah prisma, kemudian prisma memecah cahaya putih menjadi sebuah pelangi. Meskipun warna memang berasal dari sebuah cahaya, namun pencampuran setiap warna berbeda yaitu berdasarkan pigmen.



Gambar 2.3. *The Spectrum of Colors and Colors of Light Mix*
(Lauer, 2012)

Pigmen adalah bahan kimia pada suatu objek yang berkaitan langsung dengan cahaya untuk dapat mengidentifikasi rasa dari warna tersebut, dan juga memantulkan gelombang cahaya lainnya. dibawah ini merupakan roda warna yang paling umum digunakan, di dalam nya

terdapat 12 warna yang jika dilihat tidak semuanya konsisten dengan yang ditampilkan pada gambar aditif dan subtraktif.



Gambar 2.4. *The Twelve-step Color*
(Lauer, 2012)

4. *Pattern dan Texture*

Istilah *pattern* dalam desain tertera dimana-mana. *Pattern* adalah salah satu yang bisa digunakan untuk menarik minat visual. *Pattern* secara umum ditunjukkan oleh berbagai pengulangan motif dalam desain. Seringnya terdapat pada berbagai pakaian wanita (hal 182 dan 184).



Gambar 2.5. *Digital Photograph*
(Lauer, 2012)

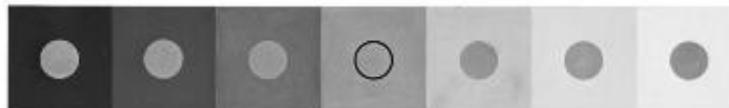
Sedangkan *texture* sama dengan *pattern* juga menunjukkan dalam berbagai pengulangan, tetapi keberagaman motifnya tidak teratur dengan sempurna. Perbedaan keduanya yaitu *texture* dirasakan dengan sentuhan, sedangkan *pattern* dirasakan melalui kepuasan mata (hal 182 dan 184). Berikut merupakan contoh dari *pattern* yang terdapat pada buku Design Basic.



Gambar 2.6. *Figured Glass*.
(Lauer, 2012)

5. *Value*

Value diartikan dengan istilah nilai yang ditunjukkan pada terang dan gelap, dengan menggunakan warna dasar putih dan hitam. Putih sebagai objek dalam mencerahkan warna, hitam objek dalam menggelapkan warna.



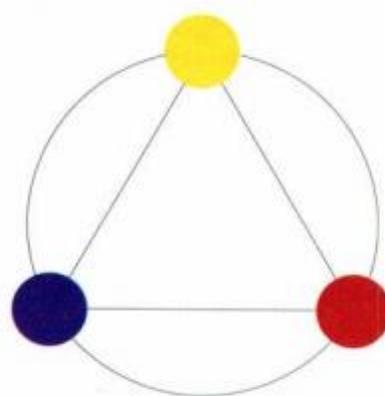
Gambar 2.7. *Value Scale of Gray*
(Lauer, 2012)

2.2. Teori Warna

Menurut Betty Edward dalam bukunya yang berjudul *color* (2004). Mengatakan spesifikasi warna dimulai dari sejarah perjuangan terang dan gelap. Dibagi dalam beberapa bagian seperti: primer, sekunder, tersier, *Analogus*.

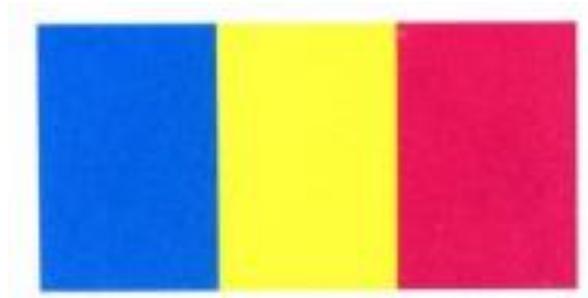
1. Primer

Warna primer terdiri dari 3 warna, yaitu kuning, biru, merah. Diletakan pada sebuah lingkaran yang dihubungkan pada segitiga, agar memudahkan posisinya. Ketiga warna ini adalah warna yang membangun warna lainnya dan ketiga warna ini juga tidak dapat dibuat dengan cara mencampur pigmen warna lainnya, karena biasa disebut warna yang berdiri sendiri atau warna dasar (hal 21).



Gambar 2.8. *Primary Colors*
(Edwards, 2004)

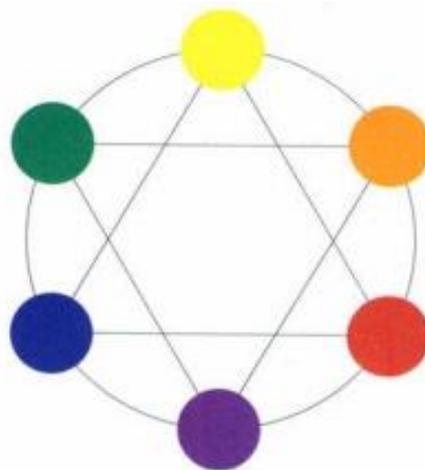
Primer memiliki peran yang harus dipahami dengan baik untuk mengetahui secara lebih jelas mengenai warna. Mengingat pernyataan mengenai berjuta warna terbentuk melalui campuran 3 spektrum ini (hal 22).



Gambar 2.9. *Cyan, Yellow, Magenta*
(Edwards, 2004)

2. Sekunder

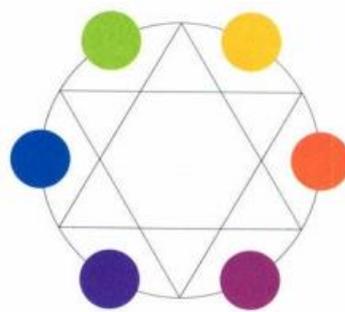
Warna sekunder adalah warna yang terdiri dari warna oranye, ungu, dan hijau. Diletakkan dengan jarak yang sama dengan penempatan warna primer. Tiga warna ini tercipta dari penggabungan warna primer, seperti: gabungan merah dan kuning menjadi oranye, biru dan merah menjadi ungu, serta biru dan kuning menjadi hijau, sehingga disebut dengan warna sekunder (hal 23).



Gambar 2.10. *Secondary Colors*
(Edwards, 2004)

3. Tersier

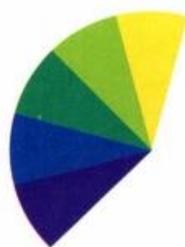
Warna tersier terbentuk berdasarkan kombinasi warna dasar dengan warna sekunder. Seperti: kuning-oren, merah-oren, merah- ungu, biru-ungu, biru-hijau, kuning-hijau. Urutan nama pertama adalah warna primer, dan urutan kedua adalah warna sekunder (hal 23).



Gambar 2.11. *The Six Tertiary Colors*
(Edwards, 2004)

4. Analogous

Analogus adalah warna bawaan yang harmonis, karena warnanya memancarkan cahaya yang sama pada setiap warna yang tercipta. Posisinya berdekatan dengan *color wheel*. kombinasinya terdiri dari warna primer, warna sekunder, dan warna tersier seperti susunan warna tingkat yang ditunjukkan oleh biru-hijau, hijau-kuning (hal 23).



Gambar 2.12. *Analogous Colors From Yellow to Blue*
(Edwards, 2004)

2.2.1. Psikologi Warna

Di dalam buku color, Juga membahas karakter atau psikologi penggunaan warna.

Berdasarkan makna dari masing-masing yang dimiliki setiap warna tersebut.

1. Kuning

Kuning adalah warna yang digambarkan layaknya sinar matahari, emas, kebahagiaan, dan kecerahan. Namun tidak hanya itu, kuning juga menggambarkan makna iri hati, kebohongan, penghinaan, pengecut, dan aib (hal 178).

2. Biru

Warna ini selalu digambarkan umpama langit dan air, contohnya pada sebuah lautan. Dikatakan sebagai salah satu warna yang jelas seperti: merah, putih, hitam, hijau, dan kuning. Makna yang terkandung pada warna biru ini adalah membangun kekosongan atau jarak jauh (hal 180).

3. Oren

Warna ini tidak memiliki makna khusus seperti warna lainnya, yang dicontohkan oleh warna kuning memiliki makna pengecut, atau hijau memiliki warna harmonis. Oren hanya sering di kaitkan oleh panas dan api, tetapi tidak memiliki makna kuat seperti merah (hal 181).

4. Putih

Warna putih memiliki makna yang menggambarkan kepolosan dan kemurnian (baju pengantin dan bayi). Tetapi dalam beberapa budaya ada pula yang memaknainya dengan kematian (hal 174).

5. Hitam

Terdapat beberapa makna warna yang berkenaan dengan warna hitam. Pada budaya barat menggambarkan makna kematian, berkabung, kesehatan. Secara bebas dimaknai sebagai pertanda buruk, ketakutan, atau neraka (hal 176).

6. Merah Muda

Meski terbuat dari campuran merah dan putih, namun tidak memiliki makna penuh dari warna merah itu sendiri, merah muda cukup kalem. Melambangkan hati yang damai, selalu dikaitkan dengan perempuan, permen kapas, dan untuk merah muda yang lebih cerah menggambarkan keagresifan (hal 187).

7. Hijau

Para ahli warna menyatakan, warna hijau memiliki makna umum seperti bermain, harmonis, juga melambangkan musim semi, masa muda, harapan, dan sukacita. Ada pula makna warna hijau menurut agama. Dalam agama Kristen dimaknai sebagai kehidupan baru, sedangkan pada Islam warna yang suci (hal 177).

8. Ungu

Makna yang sering kali ditampilkan ungu muncul dari fakta dirinya yang memantulkan cahaya paling sedikit dibandingkan dengan warna kuning pada roda warna. Maka dalam hal emosional makna yang terkandung adalah sukacita dan kesedihan (hal 184).

9. Coklat

Coklat adalah warna tanah pada bumi. Sering dianggap warna suram, dan digambarkan sebagai warna kesengsaraan. Namun coklat juga warna dengan makna fokus, dan memiliki konsentrasi penuh (hal 183).

10. Abu-abu

Warna abu-abu menggambarkan makna depresi (hal 187).

11. Merah

Makna warna merah sering dikaitkan dengan kejantanan, rangsangan, bahaya, dan gairah. Merah adalah warna yang paling keras dan menggembirakan (hal 173).

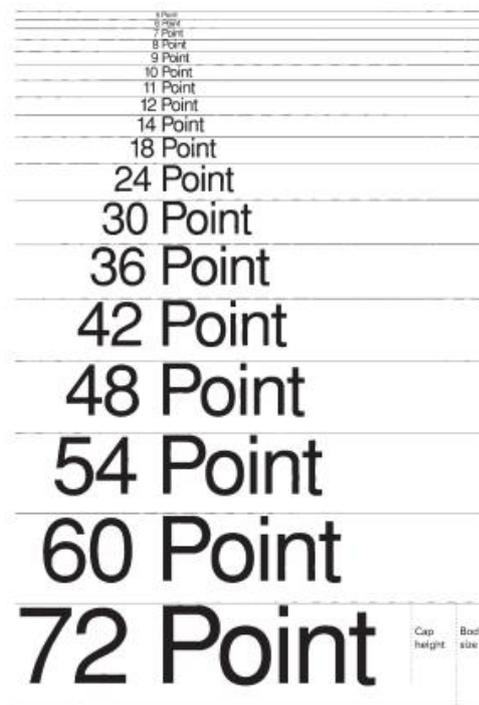
2.3. Typography

Menurut Cobden-Sanderson. dalam kutipan bukunya yang berjudul “Typographic design: Form and communication” (2015). Tipografi merupakan bentuk komunikasi melalui gambaran imajinasi yang ingin disampaikan penulis tanpa mengurangi pesan yang disampaikan penulis, seperti kaligrafi.

2.3.1. *Type Sizes and Spacing*

Seorang desainer juga bertugas menentukan jarak pada setiap elemen tipografi, diantaranya jarak antar huruf, jarak antar kata, dan jarak antar baris kata atau atas bawah disebut leading (hal 43).

Pengukuran huruf dimulai dalam pengukuran titik-titik, dimana huruf yang berukuran 12 poin ke bawah biasanya digunakan dalam penulisan paragraf teks, ukuran 14 poin ke atas biasanya digunakan dalam penulisan judul, informasi utama, dsb. Dalam traditional tipografi ukurannya dimulai dari titik 5 sampai dengan 72 titik (hal 42).



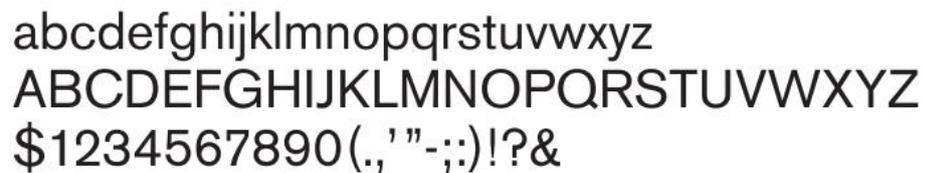
Gambar 2.13. *Type Size*
(Carter, 2015)

2.3.2. *Variasi Visual Typefaces*

Tipografi memiliki beragam jenis visualnya, dan juga terdapat ciri-ciri visual berdasarkan bentuknya seperti, serif dan sans serif.

1. Sans Serif

Sans serif, sesuai dengan penamaannya jenis ini tidak memiliki serif. Tampilannya beragam, tebal dan tipis, tipografi jenis sans serif ini bersifat geometris, dan dikategorikan lebih lanjut (hal 39).

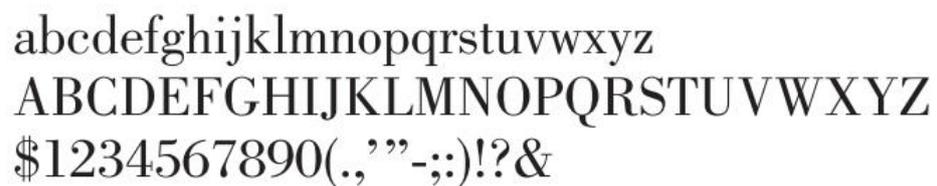


abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
\$1234567890(.,' "-;:;!)?&

Gambar 2.14. Tipografi *Sans Serif*
(Carter, 2015)

2. Serif

Serif, merupakan jenis tipografi yang paling mudah dikenali dan tampilannya paling banyak ada pada tipografi (hal 40).



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
\$1234567890(.,' "-;:;!)?&

Gambar 2.15. Tipografi *Serif*
(Carter, 2015)

2.3.3. Klasifikasi Huruf

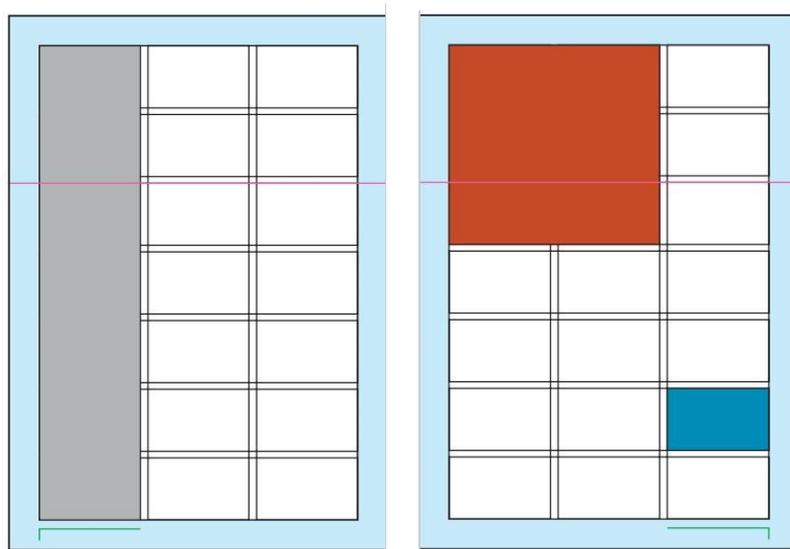
Terdapat berbagai jenis huruf yang ada dari zaman dulu hingga saat ini, hal ini diklasifikasi oleh para ahli berdasarkan yang paling banyak, sebagai berikut: *Old Style, transitional, Modern, Egyptian, and sans serif. More extensive specimens of Old Style, and sans serif fonts are included* (hal 255).

2.4. *Grid*

Menurut Graver, A. & Jura, B. Dalam bukunya yang berjudul *Grid and Page Layouts* (2012). *Grid* diibaratkan seperti alat mengatur ketertiban pada desain grafis, digunakan untuk memudahkan tata letak yang tepat saat menempatkan suatu teks, dan juga visual. Sedangkan pada bagian desain yaitu pengelompokan kolom, hirarki, dan garis (hal 10).

2.4.1. Elemen *Grid*

Grid memiliki elemen-elemen pada bagiannya yaitu, *column*, *flowlines*, *margins*, *modules*, *spatial zone*, *markers* (hal 21-20).



Gambar 2.16. *Elements Of A Grid System*
(Graver, 2012)

1. *Margins*

Ini adalah jarak yang ditunjukkan oleh tepi halaman hingga konten pada halaman. Bertujuan agar pembaca atau penikmat buku bisa fokus pada konten.

2. *Flowlines*

Jarak yang memisahkan antar konten yang membentuk garis-garis horizontal untuk menentukan tata letak.garis ini tidak terlihat atau tergambar, namun bertujuan agar pembaca melihat penataannya pada desain tersusun secara berurutan dengan baik.

3. *Column*

Column adalah tempat yang difungsikan untuk menaruh konten pada buku, ukurannya bervariasi, ditentukan berdasarkan jumlah kontennya.

4. *Modules*

Berikut adalah bagian tersendiri yang apabila dirangkai akan menjadi kolom dan garis, menghasilkan grid yang baik, dengan ukuran yang beragam.

5. *Spatial zone*

Gabungan dari pengelompokan modul, sebagai tempat untuk menaruh berbagai jenis konten.

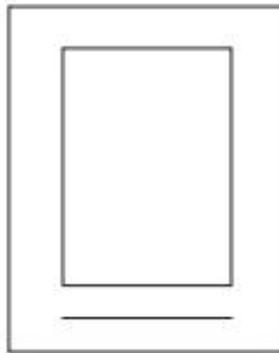
6. *Markers*

Ini adalah sebagai tanda penempatan informasi yang terletak pada bagian bawah. Untuk memudahkan pembaca dalam mengelola dokumen, contohnya seperti halaman.

2.4.2. Struktur Dasar *Grid*

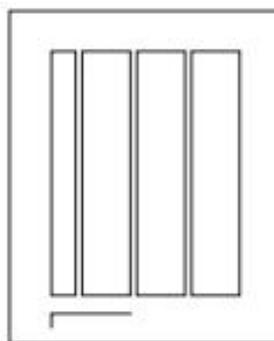
Grid juga memiliki beberapa struktur dasar, yang penggunaannya berdasarkan kebutuhan desain. Jenis strukturnya sebagai berikut:

1. *Single column grids*, ini adalah gambaran bentuk *grid* yang paling sederhana. Dalam pengisian konten pun paling umum seperti, teks atau esai. Teks ini yang menjadi objek utama pada *grid*, dan sedangkan pada bagian bawah *grid* ini digunakan untuk penempatan informasi *footer and header* (hal 26).



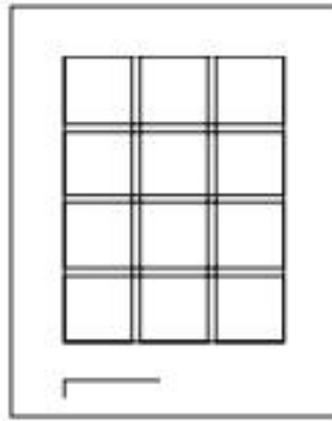
Gambar 2.17. *Single Column Grids*
(Graver, 2012)

2. *Multicolumn grids*, adalah *grid* yang menjadi solusi untuk penyusunan jika terdapat berbagai jenis konten, memudahkan dalam mengatur dan menyamakan komunikasi. Cocok digunakan untuk *website* dan majalah (hal 28).



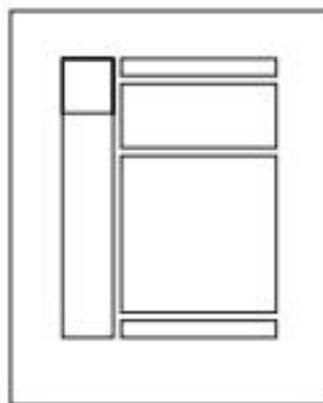
Gambar 2.18. *Multi column Grids*
(Graver, 2012)

3. *Modular grids*, adalah *grid* yang terdiri dari gabungan kolom dan baris. Biasanya cocok digunakan untuk untuk konten yang isinya kompleks ruangnya kecil agar banyak informasi yang masuk, contohnya seperti koran (hal 32).



Gambar 2.19. *Modular Grids*
(Graver, 2012)

4. *Hierarchical grids*, ini disusun berdasarkan hirarki kebutuhan, tidak menentu, dan dibagi dalam beberapa bagian (hal 40).



Gambar 2.20. *Hierarchical Grids*
(Graver, 2012)

5. *Baseline grid*, terbentuk dari rangkaian dasar garis. Baseline dapat membuat ukuran tipografi menjadi konsisten karena bentuknya yang sejajar (hal 45).



Gambar 2.21. *Baseline Grids*
(Graver, 2012)

2.5. Buku

Menurut Haslam. A dalam bukunya yang berjudul *Book Design* (2006). Buku adalah bukti atau dokumentasi terlama yang memiliki berbagai hal mengenai pengetahuan ide, keyakinan terhadap segala yang ada di dunia. Buku akan memiliki masa sejarah yang panjang, baik pada masa ini, masa lampau, dan masa yang akan datang (hal 16).

2.5.1. Definisi Buku

Definisi buku diambil dalam bahasa inggris kuno bok, adalah papan yang digunakan untuk menulis, sudah ada sejak lampau. Alkitab termasuk dalam buku-buku yang sangat awal. Bahan yang digunakan dari dulu hingga sekarang sangatlah beragam, mulai dari batang pohon dan daun palem yang lebar (hal 6).

Terdapat 2 penjelasan yang dibahas jelas tentang, apa itu buku. Yang pertama yaitu tulisan yang tertulis oleh tangan atau cetak sebagai isi sejumlah

lembar yang digabungkan menjadi satu. Sedangkan yang kedua yaitu: komposisi sastra yang menjadi satu bagian penuh lembar (hal 8).

2.5.2. Komponen Buku

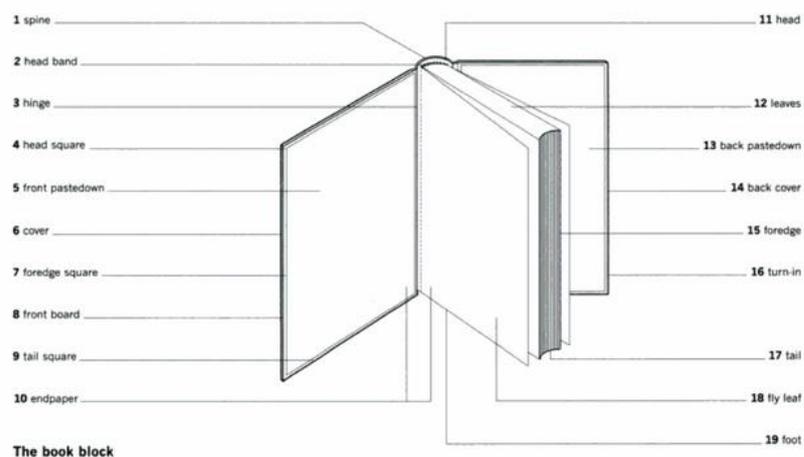
Menurut Haslam (2006) setiap penerbit mempunyai spesifikasi tersendiri dalam penyebutan nama teknik. Komponen ini akan dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu, blok buku, halaman buku, dan grid (hal 20).

2.5.3. Anatomi Buku

Anatomi ini dijelaskan dalam 3 pengelompokan pada komponen, blok buku, halaman buku, dan grid (hal 20-21)

1. *Spine*, sampul buku bagian belakang berfungsi dalam menutupi tepi belakang, dan terdapat informasi buku.
2. *Head band*, benang terikat yang biasanya digunakan untuk merekatkan bagian ruang buku, agar dapat berdiri tegak. Biasanya benang tersebut memiliki warna.
3. *Hinge*, persendian buku (engsel) yang berada di antara *spine* dan *cover*.
4. *Head square*, pelindung pada kepala buku yang memiliki ukuran lebih besar dari papan sampul.
5. *Front pastedown*, kertas yang ditempelkan pada bagian awal halaman.
6. *Cover*, bagian yang digunakan untuk melindungi buku. Papan buku yang terdapat pada bagian depan.
7. *Fore-edge square*, bagian pelindung pada tepi buku yang berukuran kecil dan berbentuk persegi.
8. *Front board*, papan sampul yang posisinya berada pada bagian depan buku.

9. *Tail square*, tepi bawah buku yang berada di antara depan dan belakang buku, ukurannya lebih besar dari daun buku.
10. *Endpaper*, kertas yang berada pada awal buku. digunakan untuk menutupi bagian depan dan engsel buku.
11. *Head*, bagian kepala buku atau bagian atas.
12. *Leaves*, lembar kertas terdiri dari *recto* dan *verso* yang membentuk halaman buku.
13. *Back pastedown*, sama dengan *Front pastedown* yaitu kertas yang di tempel, namun kalau ini dibagian belakang.
14. *Back cover*, sampul bagian belakang.
15. *Foreedge*, tepi luar buku (bagian depan).
16. *Turn in*, map berupa kain atau kertas dari dalam ke luar.
17. *Tail*, bagian bawah pada setiap halaman buku.
18. *Flyleaf*, kertas kosong yang berada pada awal dan akhir halaman.
19. *Foot*, kaki buku.



Gambar 2.21. *Baseline Grids*
(Graver, 2012)

2.6. Buku Panduan

Buku panduan biasa disebut juga dengan buku petunjuk atau arahan, berisikan cara-cara dalam melaksanakan suatu kegiatan.

2.7. Buku Interaktif

Menurut Oey. F. W, Waluyanto. H. D. Zacky. A. Dalam jurnalnya yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun” menjelaskan berdasarkan KBBI buku interaktif adalah lembaran yang berjilid, baik terdapat tulisan di dalamnya atau pun tidak. Sedangkan interaktif adalah “bersifat saling melakukan aksi”. Maka buku interaktif ini merupakan salah satu media yang dibuat untuk mengembangkan diri, dapat diperoleh berdasarkan interaksi yang di lakuakn user terhadap buku.

2.7.1. Jenis-Jenis Buku Interaktif

1. Peek a Book

Merupakan jenis interaktif dengan cara membuka dan menutup yang tertera pada halaman untuk mendapatkan kejutan-kejutan pada isi buku. Interaktif ini sering juga disebut *lift a flap*.

2. Interaktif Games

Terdapat permainan pada buku. Biasanya permainan ini dilakukan dengan alat bantu yang terdapat di sekitar seperti, mengisi berbagai hal dengan alat tulis pada buku.

3. Participation

Tidak jauh beda dengan interaksi games. *Participation* merupakan interaksi dimana *user* dianjurkan mengikuti instruksi yang terdapat pada

buku. Seperti, mengisi, mencari, dan menjawab sesuatu yang tertera pada buku tersebut.

4. *Pull Tab*

Terdapat sesuatu yang dapat ditarik pada halaman buku, untuk memperlihatkan suatu pergerakan atau informasi yang terdapat di baliknya.

5. *Pop Up*

Interaktif jenis ini merupakan buku yang penampakannya 3 dimensi, dan terbentuk dari lipatan kertas.

6. *Hidden Objects Book*

Interaksi ini merupakan interaksi mencari objek pada buku. Biasanya objek akan di samarkan dengan gambar yang lainnya, dan akan diberikan petunjuk.

7. *Play a Song*

Interaktif ini berkaitan dengan suara atau bunyi-bunyian, biasanya pada buku akan terdapat tombol-tombol yang jika ditekan bisa mengeluarkan bunyi.

8. Interaktif *Touch and Feel*

Interaktif ini biasanya ditujukan untuk memperkenalkan berbagai hal yang bisa dirasakan, atau memiliki *texture*.

2.8. Mendaki Gunung

Menurut Sunardi dalam bukunya yang berjudul BOYMAN (2013). Pendakian gunung atau sering disebut hiking merupakan olahraga ekstrim yang mendekati

kepada alam, dan sering dikatakan sebagai wisata menantang maut. Kegiatan ini sedang banyak diminati. Ada pula organisasi, komunitas, klub-klub remaja yang memfokuskan kegiatan pendakian gunung ini sebagai penyaluran hobi, bagi remaja yang menyukai hal yang baru dan menantang (hal 388).

2.8.1. Tipe Mendaki

Terdapat 3 tipe pendakian, yaitu *Hill walking*, Pendaki tebing, *Snow Ice Climbing*. Pada dasarnya ke tiga tipe pendakian ini sama, hanya saja yang membedakan dalam segi persiapan dan alat yang digunakannya (hal 388).