



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis dalam buku *Graphic Design Solutions* (Landa, 2014) adalah sebuah media komunikasi dalam bentuk visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Desain grafis memiliki fungsi untuk mempersuasi, menginformasi, mengidentifikasi, memotivasi, memposisikan sebuah pandangan, menarik perhatian, dan menyampaikan makna tertentu. Desain grafis disebut efektif apabila dapat memberi pengaruh atau perubahan pada seseorang.

2.1.1 Elemen Desain

Landa (2014) menyebutkan 4 elemen desain yang digunakan ketika membuat desain berstandar dua dimensi.

2.1.2 Prinsip Desain

Landa (2014) menyebutkan 6 prinsip desain yang dapat menjadi pedoman desainer dalam membuat sebuah karya desain grafis.

1) *Format*

Format merupakan sebuah bidang kerja yang memiliki batas dan ukuran tertentu, contohnya, selembar kertas, layar ponsel, *billboard*, dll. *Format* memiliki beragam bentuk, ukuran, dan bahan. Sebuah karya akan dihasilkan pada *format* yang sesuai dengan kebutuhan, kegunaan, dan tujuannya.

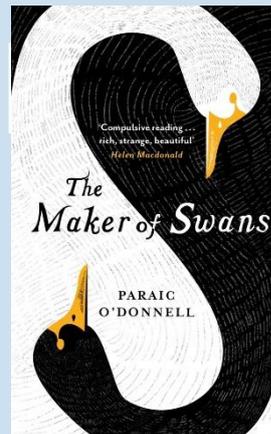
2) *Balance*

Dalam sebuah desain, prinsip *balance* digunakan untuk memberikan bobot visual yang sama pada setiap pembagian sisi. Setiap elemen visual dalam sebuah komposisi akan memberikan tekanan, kekuatan, maupun berat. Oleh karena itu, setiap elemen visual harus ditata sedemikian rupa agar menciptakan komposisi

yang harmonis. Landa (2014) membagi prinsip *balance* ke dalam 3 jenis, yaitu:

a) *Symmetric balance*

Bobot visual yang terdapat pada kedua sisi dibagi secara rata sehingga terlihat seperti refleksi dan memiliki keseimbangan yang sama.

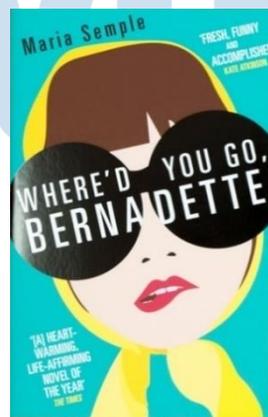


Gambar 2.1 Cover Buku *The Maker of Swans*

Sumber: <https://www.sinemerkas.com/project/the-maker-of-swans/> (2015)

b) *Asymmetric balance*

Penggunaan suatu bobot visual yang digunakan untuk menyeimbangkan bobot visual lainnya. Cara ini dapat dilakukan dengan menyeimbangkan posisi, bobot visual, ukuran, nilai, warna, bentuk, dan tekstur.

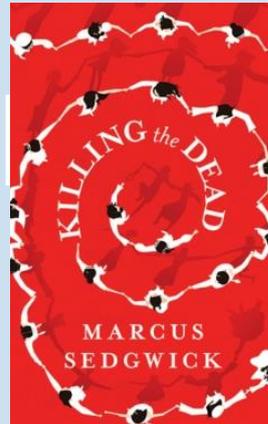


Gambar 2.2 Cover Buku *Where'd You Go Bernadette*

Sumber: <https://www.sinemerkas.com/project/this-one-is-mine/> (2014)

c) *Radial balance*

Keseimbangan didapat dari elemen visual yang tersusun secara horizontal maupun vertical. Tata letak elemen visual tersebut berpusat pada titik tengah dan seolah memancar dari titik tersebut.

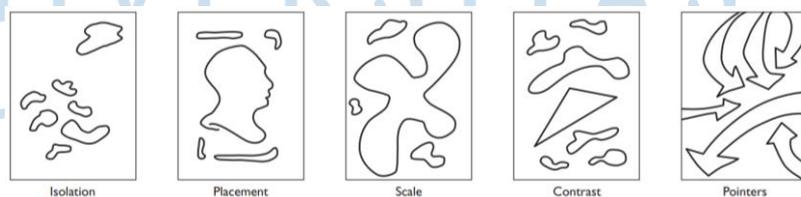


Gambar 2.3 Cover Buku *Killing the Dead*

Sumber: <https://www.sinemerkas.com/project/marcus-sedgwick/> (2013)

3) *Visual Hierarchy*

Prinsip hierarki visual membantu desainer mengurutkan dan menata elemen visual berdasarkan kepentingannya. Hal tersebut digunakan untuk mengarahkan audiens melihat informasi yang akan dilihat pertama kali, kedua, dan seterusnya. Informasi yang penting akan dibuat menjadi *emphasis* atau titik fokus. Sebuah titik fokus dapat diatur berdasarkan posisi, ukuran, bentuk, arah, warna, rona, saturasi, dan tekstur dari sebuah elemen visual. Landa menyebutkan 5 cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan titik fokus. Cara tersebut adalah isolasi, peletakkan, skala/ukuran, kontras, dan penunjuk.



Gambar 2.4 *Emphasis*

Sumber: Landa (2014)

4) *Rhythm*

Pengulangan pola elemen visual yang konsisten disebut sebagai ritme. Ritme memberikan daya tarik tertentu dalam sebuah desain. Ritme dapat terbentuk oleh warna, tekstur, relasi objek dan latar, titik fokus, dan keseimbangan suatu elemen visual yang berulang. Prinsip ritme digunakan untuk memberi kesamaan pada suatu format yang memiliki banyak halaman seperti buku, website, majalah, *motion graphic*, dll.

5) *Unity*

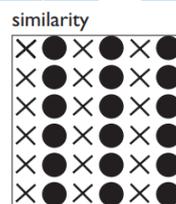
Sebuah desain yang baik memiliki prinsip kesatuan, di mana terdapat korelasi antar elemen visual yang beragam. Desainer yang baik mampu mengatur setiap elemen visual agar audiens dapat melihat keseluruhan komposisi yang terlihat saling berhubungan.

6) *Laws of Perceptual Organization*

Landa menyebutkan 6 *laws of perceptual organization* sebagai berikut:

a) *Similarity*

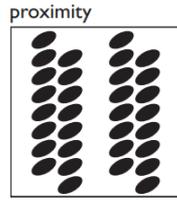
Elemen-elemen yang digunakan memiliki karakter yang mirip baik dalam bentuk, tekstur, warna, atau arah.



Gambar 2.5 *Similarity*
Sumber: Landa (2014)

b) *Proximity*

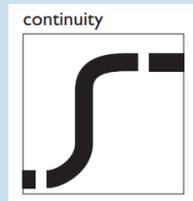
Elemen-elemen yang diletakkan berdekatan akan memberikan persepsi kesatuan.



Gambar 2.6 *Proximity*
Sumber: Landa (2014)

c) *Continuity*

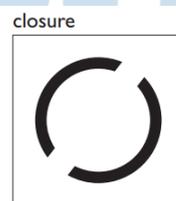
Penggunaan suatu elemen yang berlanjut sehingga terlihat saling berhubungan dengan elemen yang telah digunakan sebelumnya dan memberi kesan kesinambungan antar elemen.



Gambar 2.7 *Continuity*
Sumber: Landa (2014)

d) *Closure*

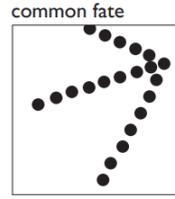
Pikiran manusia memiliki kecenderungan untuk melihat sebuah elemen memiliki bentuk yang lengkap atau bersatu meskipun elemen tersebut terpisah.



Gambar 2.8 *Closure*
Sumber: Landa (2014)

e) *Common fate*

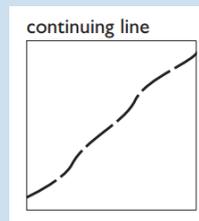
Elemen yang bergerak ke arah yang sama akan terlihat sebagai suatu kesatuan.



Gambar 2.9 *Common Fate*
Sumber: Landa (2014)

f) *Continuing line*

Sama seperti *closure*, sebuah garis yang terpotong akan tetap terlihat kesinambungannya.



Gambar 2.10 *Continuing Line*
Sumber: Landa (2014)

2.1.3 Warna

Dalam buku *Graphic Design Solutions* (Landa, 2014), Landa menyebutkan bahwa warna adalah suatu elemen desain yang kuat dan dapat memberi pengaruh besar terhadap desain. Warna dapat digunakan sebagai bentuk simbolis. Warna juga dapat memiliki keterkaitan dengan budaya, daerah, jenis kelamin, emosi seseorang sehingga sebuah warna dapat diartikan berbeda-beda oleh setiap orang. Elemen warna dapat dibagi menjadi 3 kategori:

1) *Hue*

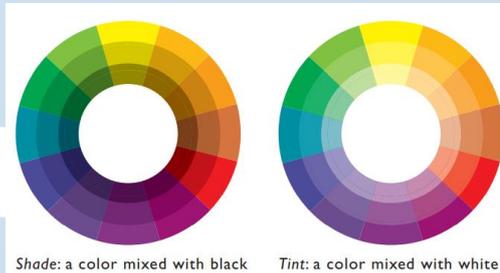
Hue adalah nama dari warna-warna yang ada, seperti biru, hijau, kuning, ungu, dll. Sebuah warna dapat dikelompokkan ke dalam warna panas (*warm*) dan warna dingin (*cool*). Warna yang termasuk ke dalam warna panas adalah merah, oranye, dan kuning. Sedangkan warna yang disebut termasuk warna dingin adalah biru, hijau, dan ungu.



Gambar 2.11 Temperatur Warna
Sumber: Landa (2014)

2) *Value*

Value merupakan tingkat terang atau gelap dari sebuah warna, misalnya biru muda atau biru tua. Warna yang terang (*tints*) mendapatkan campuran dari warna putih. Sedangkan warna yang gelap (*shades*) mendapat campuran warna hitam. *Value* dapat diatur untuk memberi kontras pada sebuah karya desain.

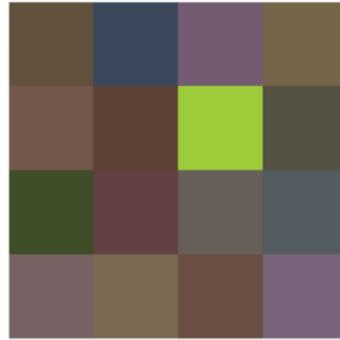


Gambar 2.12 *Shade* dan *Tint*
Sumber: Landa (2014)

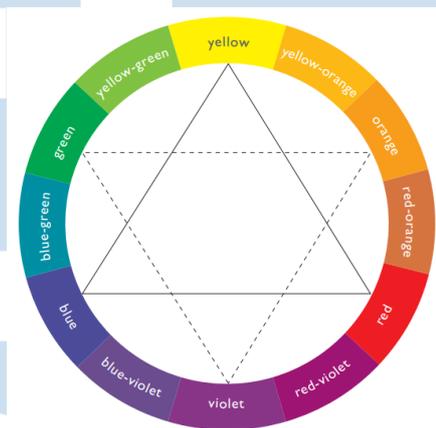
3) *Saturation*

Saturation merupakan tingkat cerah atau kusam dari sebuah warna. Semakin rendah saturasi, semakin kusam warna yang dihasilkan. Sebaliknya, semakin tinggi saturasinya, warna yang dihasilkan akan semakin cerah. Dalam desain, warna dengan saturasi yang tinggi dapat digunakan untuk menarik perhatian audiens ketika digunakan bersamaan dengan warna yang memiliki tingkat saturasi lebih rendah.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.13 *Saturated Color as Focal Point*
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.14 *Pigment Color Wheel*
Sumber: Landa (2014)

Berdasarkan roda warna pada Gambar 2.14, terdapat beberapa klasifikasi warna sebagai berikut:

1) Warna primer

Warna dasar yang dapat menciptakan warna baru apabila dikombinasikan. Warna primer terdiri dari merah, biru, dan kuning.

2) Warna sekunder

Warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer. Warna tersebut yaitu hijau, oranye, dan ungu.

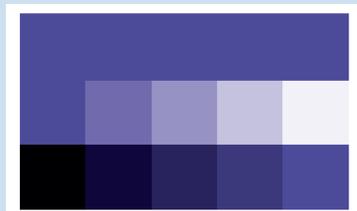
3) Warna tersier

Warna hasil pencampuran warna primer dan sekunder. Warna tersebut yaitu *blue-green, yellow-green, yellow-orange, red-orange, red-violet, dan blue-violet.*

Selain klasifikasi warna, roda warna juga dapat dibagi kembali menjadi 6 skema warna, yaitu:

1) *Monochromatic*

Skema warna *monochromatic* hanya menggunakan 1 warna dari roda warna. Warna tersebut dapat diatur berdasarkan tingkat *value* dan *saturation*.



Gambar 2.15 *Monochromatic*
Sumber: Landa (2014)

2) *Analogous*

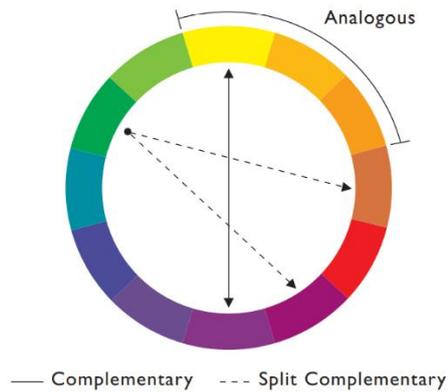
Skema warna yang menggunakan 3 warna yang saling berdampingan atau bersebelahan. Sebuah karya yang menggunakan skema warna *analogous* akan terlihat memiliki kesatuan karena warna-warna yang digunakan akan saling menopang satu dengan yang lainnya.

3) *Complementary*

Skema warna *complementary* menggunakan 2 warna yang saling berseberangan.

a) *Split complementary*

Skema warna ini menggunakan 3 warna, yaitu warna pertama serta kedua warna yang berada di samping warna komplementer dari warna pertama.



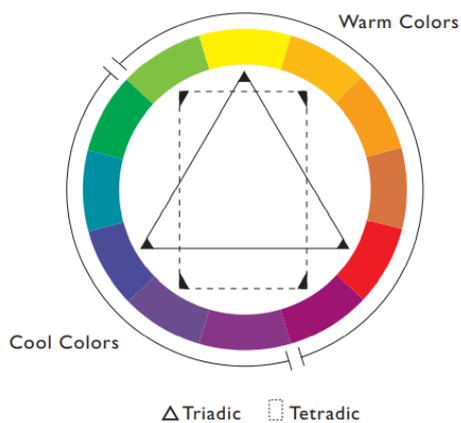
Gambar 2.16 *Analogous, Complementary, Split Complementary*
 Sumber: Landa (2014)

b) *Triadic*

Penggunaan 3 warna yang memiliki jarak yang sama antar warna. Skema warna *triadic* dapat memberikan tampilan warna yang kontras ketika digunakan.

c) *Tetradic*

Penggunaan 2 set warna komplementer sehingga dalam *tetradic* ini terdapat 4 warna.



Gambar 2.17 *Triadic, Tetradic*
 Sumber: Landa (2014)

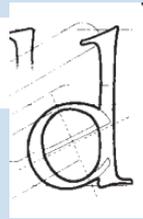
2.1.4 Tipografi

Typeface adalah sebuah kumpulan huruf, angka, simbol, tanda baca, dan aksen dengan karakter visual yang sama (Landa, 2014). Seorang

desainer harus mampu memilih *typeface* yang sesuai dengan karakter karya yang sedang ia buat. Landa menyebutkan 8 klasifikasi jenis huruf berdasarkan gaya dan sejarahnya.

1) *Old style*

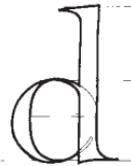
Old style adalah jenis huruf roman yang digambar dengan pena bermata lebar.



Gambar 2.18 *Old Style*
Sumber: Landa (2014)

2) *Transitional*

Bentuk hurufnya memiliki *serif* (garis yang terdapat pada bagian akhir huruf). Huruf transitional menunjukkan transisi dari *old style* ke *modern*.



Gambar 2.19 *Transitional*
Sumber: Landa (2014)

3) *Modern*

Huruf *modern* juga memiliki *serif* namun memiliki konstruksi huruf yang lebih geometris dan simetris. Bentuknya juga memiliki kontras tebal-tipis.



Gambar 2.20 *Modern*
Sumber: Landa (2014)

4) *Slab serif*

Slab serif merupakan jenis huruf *serif* yang memiliki konstruksi huruf yang tebal.



Gambar 2.21 *Slab Serif*
Sumber: Landa (2014)

5) *Sans serif*

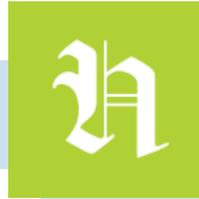
Huruf *sans serif* ditandai dengan tidak adanya *serif*. Beberapa bentuk huruf *sans serif* memiliki garis yang tebal dan tipis seperti Grotisque, Franklin Gothic, Universal, Futura, dan Frutiger.



Gambar 2.22 *Sans Serif*
Sumber: Landa (2014)

6) *Blackletter*

Bentuk huruf *blackletter* didasari dengan huruf manuskrip yang terdapat pada abad ke-13 hingga abad ke-15. *Blackletter* juga bisa disebut dengan *gothic*. Huruf *blackletter* biasanya tebal dan memiliki lekukan tertentu.



Gambar 2.23 *Blackletter*
Sumber: Landa (2014)

7) *Script*

Huruf *script* dibuat menyerupai tulisan tangan. Biasanya memiliki bentuk yang miring dan ditulis secara bersambung.



Gambar 2.24 *Script*
Sumber: Landa (2014)

8) *Display*

Kategori huruf *display* dirancang untuk digunakan dengan ukuran yang besar dan tidak cocok untuk digunakan dalam teks. Huruf *display* memiliki bentuk yang beragam dan memiliki hiasan-hiasan tambahan.



Gambar 2.25 *Display*
Sumber: Landa (2014)

Menurut Danton Sihombing (2001) dalam buku *Tipografi dalam desain grafis*, tipografi memiliki 4 prinsip, yaitu:

1) *Legibility*

Huruf memiliki kualitas yang baik sehingga dapat terbaca.

2) *Readability*

Adanya hubungan antar huruf dengan jenis yang berbeda sehingga terdapat kemudahan dalam membaca.

3) *Clarity*

Huruf yang digunakan mampu dibaca sehingga dapat dimengerti oleh target.

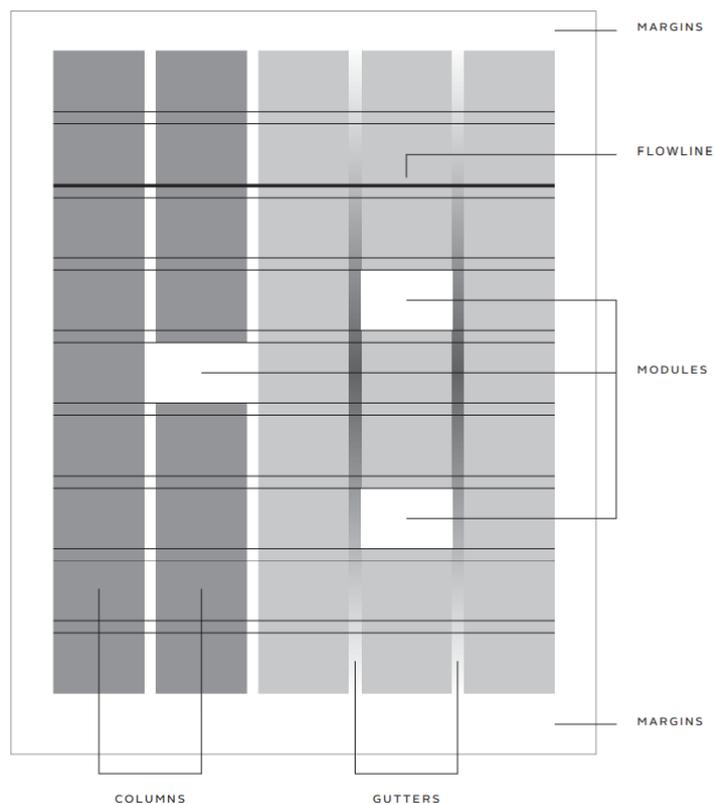
4) *Visibility*

Keterbacaan huruf yang digunakan ketika dilihat dalam jarak tertentu oleh target.

2.1.5 *Grid*

Cullen (2012) menyebutkan bahwa *grid* adalah panduan yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membagi suatu format. *Grid* digunakan untuk mengatur komposisi desain agar menciptakan keteraturan.

2.1.5.1 *Anatomi Grid*



Gambar 2.26 *Basic Grid Anatomy*
Sumber: Cullen (2012)

Menurut Cullen, anatomi *grid* memiliki 5 bagian. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing bagian:

1) *Margins*

Margins merupakan batas tepian luar yang membingkai suatu format. *Margins* berguna untuk membatasi konten dan memberikan *white space* (area kosong).

2) *Flowline*

Flowline adalah garis horizontal yang biasanya menjadi panduan peletakkan teks.

3) *Modules*

Modules adalah ruang yang biasanya berbentuk kotak atau persegi panjang. *Modules* terbentuk dari garis horizontal dan vertikal.

4) *Columns*

Columns atau kolom adalah area yang dibagi berdasarkan garis vertikal. Kolom biasanya dibuat untuk mengatur teks atau gambar.

5) *Gutters*

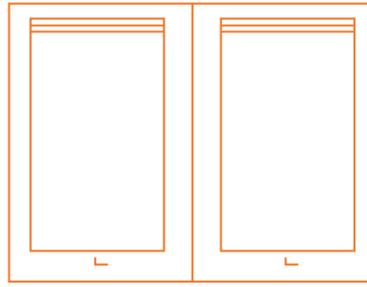
Gutters adalah area kosong yang memisahkan antara kolom dan baris.

2.1.5.2 Klasifikasi *Grid*

Tondreau (2009) dalam *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids* menyebutkan 5 klasifikasi *grid* sebagai berikut:

1) *Single-column grid*

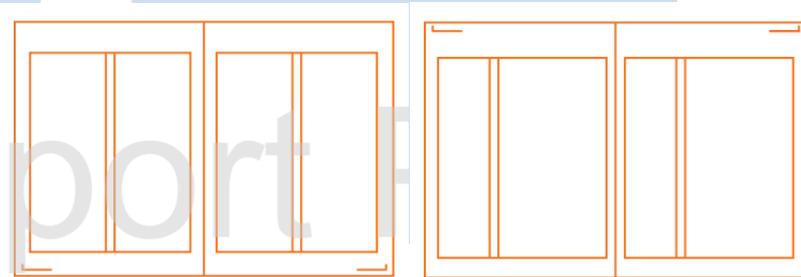
Grid jenis ini biasanya digunakan pada desain yang memiliki teks panjang seperti esai, buku bacaan, dll.



Gambar 2.27 *Single-column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

2) *Two-column grid*

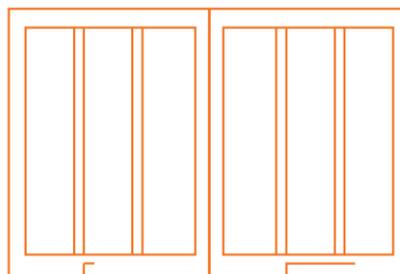
Two-column grid biasa digunakan untuk mengatur konten yang beragam dalam 1 halaman. Tebal dari kedua kolom dapat diatur, tidak harus terbagi sama rata.



Gambar 2.28 *Two-column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

3) *Multicolumn grids*

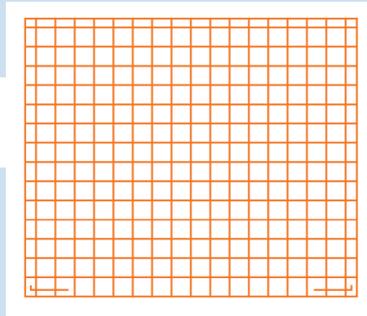
Multicolumn grids adalah *grid* yang menggunakan lebih dari 2 kolom. Hal tersebut membuat jenis *grid* yang satu ini lebih fleksibel dibanding *single-column grid* dan *two-column grid*. *Grid* jenis ini biasa digunakan dalam majalah dan *website*.



Gambar 2.29 *Multicolumn Grids*
Sumber: Tondreau (2009)

4) *Modular grids*

Apabila memiliki isi konten yang beragam, *modular grids* dapat digunakan. *Modular grids* menggunakan garis panduan horizontal dan vertikal sehingga bagian yang terbagi menjadi lebih banyak.



Gambar 2.30 *Modular Grids*
Sumber: Tondreau (2009)

5) *Hierarchical grids*

Hierarchical grids membagi suatu format dengan garis horizontal sehingga tercipta baris-baris.



Gambar 2.31 *Hierarchical Grids*
Sumber: Tondreau (2009)

2.1.6 Ilustrasi

DeWolf (2009) dalam bukunya yang berjudul *Breaking Into Freelance Illustration: The Guide for Artists, Designers and Illustrators* mengatakan bahwa ilustrasi merupakan interpretasi dari sebuah masalah yang perlu diselesaikan dengan visualisasi. Ilustrasi dapat digunakan untuk memuji, menjelaskan, menghias, atau menceritakan sebuah cerita. DeWolf juga menyebutkan fungsi-fungsi ilustrasi sebagai berikut:

- 1) Ilustrasi adalah pemikiran yang divisualisasikan.
- 2) Ilustrasi membentuk sebuah persepsi.
- 3) Ilustrasi memberikan jeda dalam sebuah teks.
- 4) Ilustrasi mendukung atau memperkuat teks.
- 5) Ilustrasi menjadi sebuah pernyataan tambahan.
- 6) Ilustrasi menunjukkan sebuah sudut pandang yang menarik.
- 7) Ilustrasi menyampaikan pesan dan membantu menjelaskan ide.
- 8) Ilustrasi dapat membangun suasana hati.
- 9) Ilustrasi dapat menarik perhatian.
- 10) Ilustrasi menghias atau mempercantik.

Selain itu, Zeegen & Crush (2014) dalam bukunya yaitu *The Fundamentals of Illustration* menyebutkan jenis-jenis ilustrasi, yaitu:

1) *Editorial Illustration*

Ilustrasi dalam editorial biasanya digunakan dalam majalah dan koran. Dalam editorial, di samping foto, penggunaan ilustrasi dapat dipertimbangkan untuk memberikan sudut pandang atau ide tertentu kepada para pembaca. Ilustrasi ini juga biasanya dibuat untuk mendukung atau memperkuat teks.

2) *Book Publishing*

Ilustrasi dalam sebuah buku harus dapat membuat cerita/teks menjadi lebih nyata. Aspek dasar dari pembuatan buku yang baik didasari pada visualisasi yang menjelaskan teks dengan baik serta keseluruhan desain buku. Pembuatan ilustrasi dalam buku harus mempertimbangkan dari segi artistik dan kesesuaian dengan targetnya.

3) *Fashion Illustration*

Ilustrasi dalam dunia fesyen saat ini sedang marak digunakan. Biasanya sebuah *brand* fesyen bekerja sama dengan *illustrator* untuk membuat ilustrasi yang kemudian akan di print pada baju-

baju mereka. Ilustrasi yang dihasilkan biasanya mengikuti *style* dan menunjukkan karakter dari *illustrator* tersebut.

4) *Advertising Illustration*

Ilustrasi dalam hal ini digunakan dalam kebutuhan periklanan. Ilustrasi yang digunakan dalam sebuah kampanye iklan biasanya akan mengikuti citra *brand* tersebut.

5) *Music Industry Illustration*

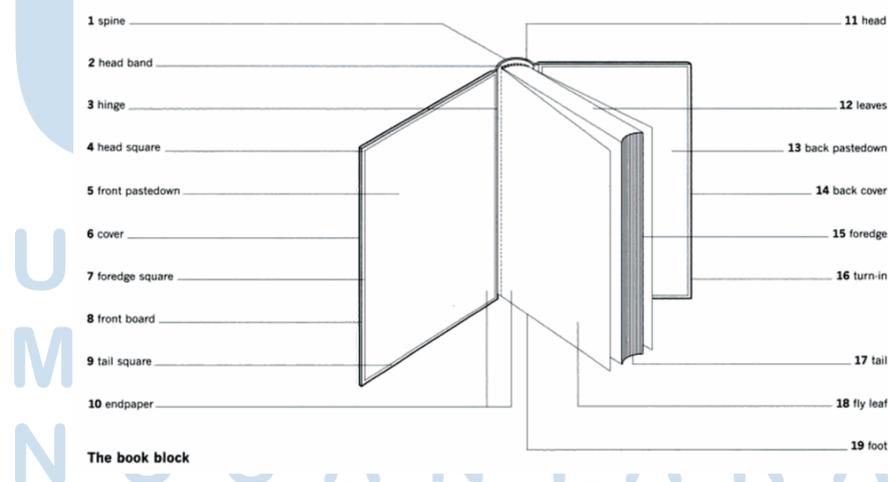
Selain untuk memvisualisasikan teks, ilustrasi juga dapat digunakan untuk memvisualisasikan lagu. Ilustrasi dalam industri musik biasanya digunakan untuk menghubungkan pendengar dengan musik, memberikan identitas dan kepribadian. Ilustrasi dalam dunia musik biasanya digunakan pada poster perilisan lagu atau *sleeve* album.

2.1.7 Buku

Cullen (2012) menyebutkan bahwa *grid* adalah panduan yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membagi suatu format. *Grid* digunakan untuk mengatur komposisi desain agar menciptakan keteraturan.

2.1.6.1 Anatomi Buku

Berikut merupakan anatomi buku yang dikemukakan Haslam (2006) dalam bukunya, *Book Design*.



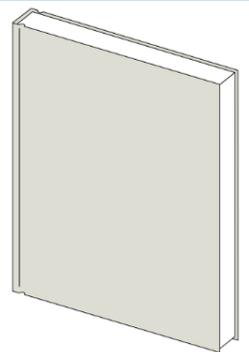
Gambar 2.32 Anatomi Buku
Sumber: Haslam (2006)

2.1.6.2 Jenis Penjilidan Buku

Lupton (2008) dalam bukunya yang berjudul *Indie Publishing* menyebutkan 10 jenis penjilidan buku. Lupton menyebutkan, jenis penjilidan buku yang digunakan dapat mempengaruhi harga, kepraktisan, dan daya tahan dari buku itu sendiri. Sepuluh jenis penjilidan yang disebutkan Lupton adalah:

1) *Case/hardcover*

Halaman akan disatukan dengan dijahit menggunakan benang yang kemudian akan direkatkan dengan pita linen. Kertas yang telah disatukan akan diikat ke sampul buku (sampul depan, sampul belakang, dan tulang buku).

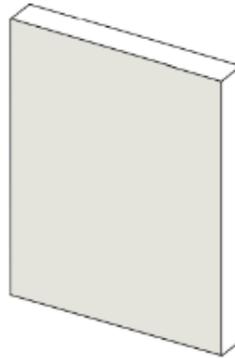


Gambar 2.33 *Case Binding*
Sumber: Lupton (2008)

2) *Perfect*

Dalam *perfect binding*, tepi kertas akan direkatkan menggunakan lem kemudian ditempelkan ke sampul buku. Buku yang dijilid menggunakan *perfect binding* tidak dapat dibuka sampai datar dan sulit diproduksi dalam jumlah banyak.

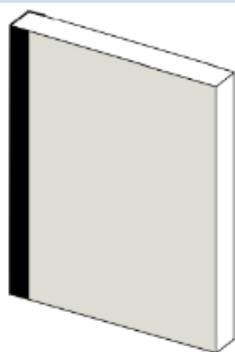
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.34 *Perfect Binding*
Sumber: Lupton (2008)

3) *Tape*

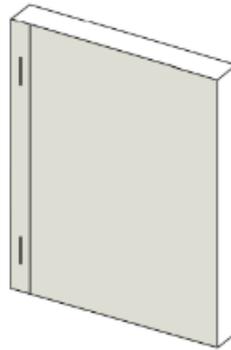
Pada *tape binding*, halaman dan sampul buku akan direkatkan menggunakan lem yang dipanaskan. Buku yang dijilid dengan *tape binding* dapat dibuka hingga datar.



Gambar 2.35 *Tape Binding*
Sumber: Lupton (2008)

4) *Side stitch*

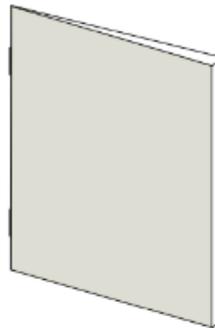
Kertas dan sampul akan dijilid dari depan hingga belakang menggunakan staples. Apabila menggunakan jenis penjilidan ini, ketebalan buku harus dipertimbangkan karena akan mempengaruhi kerumitan penjilidan.



Gambar 2.36 *Side Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

5) *Saddle stitch*

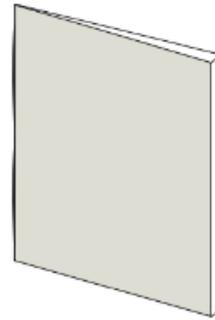
Dalam penjilidan *saddle stitch*, sampul dan bagian dalam buku akan dilipat, kemudian ujungnya akan disatukan dengan menggunakan staples. Buku ini dapat dibuka hingga datar dan biaya produksinya cenderung murah.



Gambar 2.37 *Saddle Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

6) *Pamphlet stitch*

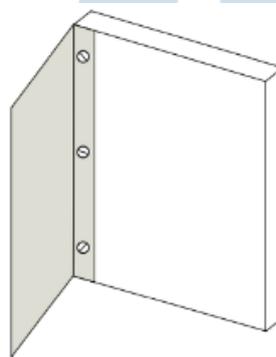
Pamphlet stitch memiliki cara penjilidan yang mirip dengan tipe *saddle stitch*, hanya saja sampul dan kertas disatukan dengan benang yang dijahit dan diikat. Buku yang dijilid dengan tipe *pamphlet stitch* dapat direntangkan hingga datar.



Gambar 2.38 *Pamphlet Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

7) *Screw and post*

Screw and post adalah jenis penjilidan yang dilakukan dengan melakukan bor pada sampul dan kertas. Lubang hasil bor pada sampul dan kertas akan disatukan dengan sekrup. Sekrup tersebut terdapat di buku sehingga tampilan sampul buku tetap bersih. Halaman buku yang dijilid dengan menggunakan jenis ini dapat diatur (ditambah atau dikurang). Namun pembuatan buku dengan jilid *screw and post* akan sulit diproduksi dalam jumlah besar karena harus dikerjakan dengan menggunakan tangan. Buku yang dijilid dengan jenis ini tidak dapat dibuka hingga datar.

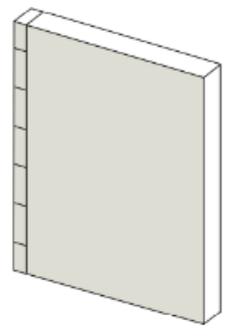


Gambar 2.39 *Screw and Post*
Sumber: Lupton (2008)

8) *Stab*

Stab binding dikenal juga dengan *japanese stab binding* adalah metode penjilidan di mana kertas dan sampul akan dijahit

dengan benang. Pada metode ini, benang akan tampak pada bagian sampul dan dalam buku. Buku yang akan dijilid dengan jenis ini harus menyisakan *margin* tengah buku yang lebar. Jenis jilid ini tidak memungkinkan buku untuk dibuka hingga rata.



Gambar 2.40 *Stab Binding*
Sumber: Lupton (2008)

9) *Spiral*

Spiral binding adalah jenis penjilidan yang menyatukan sampul dan kertas dengan kawat spiral. Pertama-tama, sampul dan kertas akan dilubangi terlebih dahulu, kemudian kawat spiral akan dimasukkan. Buku dengan jenis penjilidan ini dapat dibuka hingga rata.

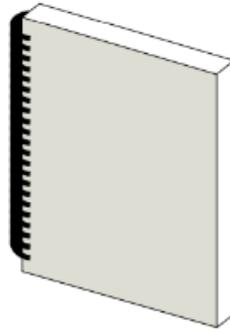


Gambar 2.41 *Spiral Binding*
Sumber: Lupton (2008)

10) *Plastic comb*

Mirip dengan *spiral binding*, penjilidan *plastic comb* menggunakan cincin penjilid dengan bahan plastik. Buku ini

tidak dapat direntangkan hingga datar. Dalam bukunya, Lupton tidak menyarankan untuk menggunakan jenis penjilidan ini.



Gambar 2.42 *Plastic Comb Binding*
Sumber: Lupton (2008)

2.2 Dodol Tradisional di Indonesia

Dodol disebutkan telah ada sejak 1000 tahun lalu. Bukti tertua ditemukannya keberadaan dodol adalah pada Kitab Ramayana yang menyebutkan sebuah kata yaitu “dwadwal” yang saat ini mengacu pada kue tradisional Indonesia yaitu dodol. Kitab Ramayana merupakan sastra India yang disadur ke bahasa Jawa Kuno oleh masyarakat Jawa sekitar abad ke 840 hingga 930 Masehi (Rahmawati, 2021). Bukti lain adanya dodol ini ditemukan kembali dalam prasasti Sangguran di Malang yang diketahui dibuat oleh Kerajaan Kediri pada tahun 928 Masehi. Dalam prasasti Sangguran, dodol masih disebut sebagai dwadwal dan tertulis bahwa dodol merupakan jenis makanan yang termasuk ke dalam *amik-amikan* atau camilan (Faiz, 2020).

2.2.1 Nilai Filosofis Dodol Tradisional di Indonesia

Dodol dikatakan memiliki makna persatuan dan gotong royong. Hal tersebut muncul karena pada awalnya, proses pembuatan dodol dilakukan secara bergotong royong antara warga yang berada dalam suatu daerah. Selain itu, nilai persatuan juga kerap dikatakan sebagai simbol yang digambarkan oleh dodol (Indonesia.go.id, 2018).