



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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. Buku

Menurut Haslam, 2006, hal 6, buku adalah bentuk tertua sebuah dokumentasi yang menyimpan pengetahuan, ide, dan kepercayaan. Fungsi buku menurut Rustan (2009) adalah sebagai media informasi yang menampung banyak informasi dalam bentuk cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain (hlm.122). Pada umumnya, buku dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan fungsi masing-masing yaitu, bagian depan, bagian isi dan bagian belakang (hlm. 123).

Bagian depan buku berisi cover depan (judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, *testimonial*, elemen visual atau teks lainnya), judul bagian dalam, informasi penerbitan dan perijinan, *dedication* (pesan atau ucapan terima kasih untuk pihak lain dari penulis), kata pengantar dari penulis, kata sambutan dari pihak lain dan daftar isi.

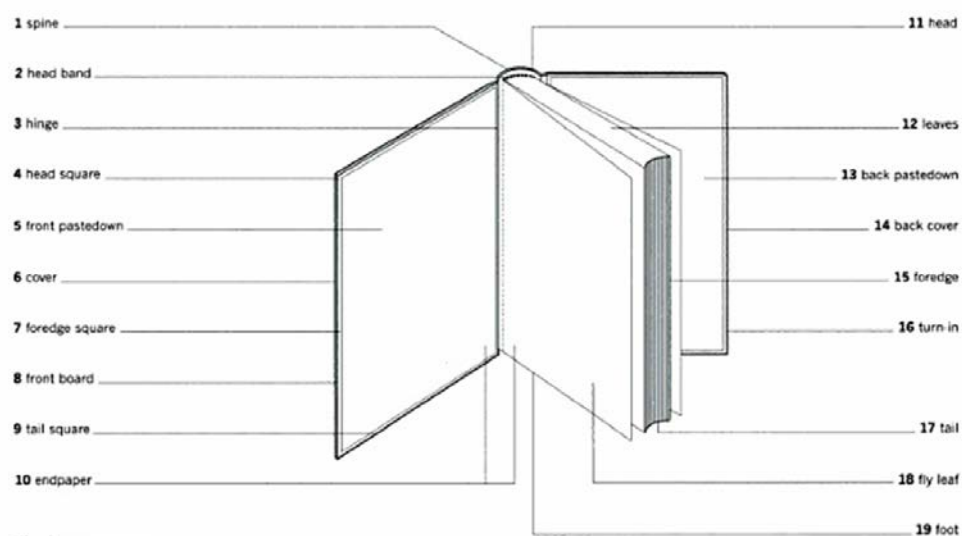
Bagian isi buku berisi bab-bab dan sub-bab dengan topik yang berbeda pada tiap babnya. Bagian belakang buku berisi daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar dan cover belakang yang pada umumnya berisi sinopsis tentang buku tersebut, *testimonial*, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual dan teks lainnya.

Komponen buku menurut Haslam, 2006 hal 20 :

1. *Spine*, lapisan paling luar yang digunakan untuk membungkus bagian dalam buku.
2. *Head band*, lapisan yang digunakan untuk mengikat bagian jilid buku.

3. *Hinge*, lipatan pada *endpaper* yang berada diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square*, pelindung kecil yang berada di bagian atas buku yang memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.
5. *Front pastedown*, lapisan *endpaper* yang menempel dan melindungi bagian dalam sampul buku.
6. *Cover*, kertas atau papan tebal yang menempel dan digunakan untuk melindungi buku.
7. *Foreedge square*, lapisan pelindung kecil pada bagian depan buku yang terbuat dari sampul depan dan belakang buku.
8. *Front board*, papan sampul yang terletak pada bagian depan buku.
9. *Tail square*, pelindung kecil yang berada di bagian bawah buku yang memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.
10. *Endpaper*, lapisan kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian sampul papan sebagai penahan punggung buku.
11. *Head*, bagian atas pada sebuah buku.
12. *Leaves*, kertas yang memiliki dua sisi atau halaman dan saling mengikat pada bagian dalam buku.
13. *Back pastedown*, lapisan kertas tebal yang menempel pada bagian dalam papan belakang buku.
14. *Back cover*, lapisan sampul pada bagian belakang buku.
15. *Foreedge*, sisi depan sebuah buku.

16. *Turn-in*, tepi kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam pada sampul buku.
17. *Tail*, bagian bawah pada sebuah buku.
18. *Fly leaf*, halaman balik pada *endpaper*.
19. *Foot*, bagian bawah pada halaman buku.



Gambar 2.1. Komponen buku

(sumber: *Book Design*, Haslam, 2006)

2.2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah alat budaya komunikasi yang digunakan untuk menginformasikan, membujuk, menghibur, dan memprovokasi berupa gambar yang dapat mempengaruhi kejelasan dan memperkuat tulisan menurut Wigan (2009, hal.12). Supriyono (2010) juga mengatakan bahwa ilustrasi adalah gambar atau foto yang dapat mewakili isi teks dan menciptakan daya tarik kepada pembaca. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas dan memudahkan pembaca untuk menangkap sebuah pesan, meningkatkan daya tarik visual dan menciptakan

kesan tersendiri (hlm. 50). Ilustrasi dapat dikatakan menarik perhatian pembaca jika telah memenuhi beberapa syarat, yaitu:

- komunikatif, informatif, mudah dipahami,
- mengubah emosi pembaca,
- ide baru, bukan plagiat,
- memiliki daya Tarik yang kuat,
- jika berupa foto atau gambar harus memiliki kualitas yang baik dari segi seni maupun teknik pengerjaan

Menurut Mendelowitz, dkk. 2003 hal. 304-316, ilustrasi terbagi dalam berbagai jenis :

1. *Editorial Illustration*
 - a. *Book illustration*
 - b. *Children's books*
 - c. *Magazine and Newspaper illustration*
 - d. *Sport drawings*
 - e. *Sport Illustration*
 - f. *Editorial Cartoons and Caricature*
2. *Advertising Illustration*
 - a. *Fashion Illustration*
 - b. *Product Illustration*
 - c. *Travel Illustration*
3. *Medical Illustration*
4. *Scientific Illustration*

2.3. Monumen

Monumen adalah manifestasi perwujudan dari perasaan manusia dalam bentuk karya seni patung yang memiliki hubungan sangat erat dengan suatu peristiwa yang terjadi pada suatu daerah. ("Monumen dan Patung di Jakarta", 2000 hal. 1)

Monumen juga bisa disebut sebagai tempat atau bangunan yang dirancang bagi public untuk mengingat sebuah peristiwa penting pada suatu daerah maupun jasa seseorang.

Monumen dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan bentuknya yaitu, monumen figuratif yang berbentuk sosok pahlawan atau seseorang yang berjasa dalam wujud patung manusia utuh maupun patung dada, dan monumen non figuratif yang memiliki bentuk beragam berdasarkan ide dan konsepnya. Monumen non figuratif dapat berupa :

- a. Obelisk
- b. Tugu peringatan
- c. Kolom
- d. Masjid, Candi atau Kuil
- e. Nisan
- f. Monolit
- g. Pilar
- h. Makam

- i. Air mancur
- j. Menara
- k. Istana
- l. Benteng pertahanan
- m. Reruntuhan bangunan

2.4. Tipografi

Tipografi adalah seni memilih dan menggabungkan jenis huruf dari sekian banyak huruf yang ada dengan jenis huruf lain serta menggabungkan sejumlah kata kedalamn ruang yang tersedia (Maharsi, 2013). Sedangkan menurut Rustan (2011) tipografi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan huruf. Dalam pemilihan huruf diperlukan pertimbangan *legibility* dan *readability* dimana *legibility* berkaitan dengan kemudahan dalam mengenali dan membedakan huruf, huruf dikatakan *legibility* apabila huruf dapat dengan mudah dikenali dan dibedakan dengan huruf lain. Sedangkan *readability* berkaitan dengan tingkat keterbacaan sebuah huruf, suatu huruf dikatakan *readability* jika *legibility* disusun dengan baik sehingga dapat membantu dalam pembacaan suatu huruf. Yang dapat mempengaruhi *legibility* dan *readability* (hlm.74), adalah :

1. Desain Huruf

Merancang sebuah huruf membutuhkan *legibility* dan *readability*. Seperti huruf a dan o dalam Futura yang memiliki kemiripan sehingga dapat menyebabkan pembaca salah mengerti.

2. Kombinasi dan Jarak Huruf

Bila tidak diperhatikan, sebuah kombinasi huruf dapat merubah satu huruf menjadi huruf lain. Seperti huruf a dan l bila kombinasi huruf ini diletakkan dengan posisi yang berdekatan dapat membentuk huruf d sehingga pembaca salah mengenalinya.

3. Huruf Besar dan Kecil

Pemakaian huruf besar dapat mengurangi *legibility* dan *readability* karena tidak memiliki perbedaan tinggi disetiap hurufnya sehingga terlihat seperti garis horizontal, sedangkan pemakaian huruf kecil memiliki kontur yang tidak rata sehingga mempermudah dalam pembacaan dan pengenalan huruf.

Rustan (2011, hlm. 46) mengatakan ada beberapa klasifikasi *typeface* yang dapat dibedakan berdasarkan ciri fisik, alat yang digunakan untuk mendesain *typeface*, kegunaan, dan sejarah kebudayaan, yaitu :

1. *Black Letter*, desain huruf yang populer pada abad pertengahan di Jerman (gaya Gothic) dan Irlandia (gaya Celtic), dibuat dengan tulisan tangan menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat serta berdempetan sehingga menimbulkan kesan gelap, berat, dan hitam.
2. *Humanist*, desain huruf yang memiliki goresan lembut dan *organic* seperti tulisan tangan dan tampak lebih terang dan ringan karena menggunakan gaya romawi kuno yang memiliki *negative-space* cukup banyak.

3. *Old Style*, desain huruf abad 15 yang memiliki bentuk lebih presisi, lancip, kontras, berkesan lebih ringan dan menjauhi bentuk tulisan tangan.
4. *Transitional*, desain huruf yang dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip-prinsip matematika sehingga menjauhi gaya tulisan tangan.
5. *Modern*, desain huruf pada akhir abad 17 yang hampir terlepas dari gaya tulisan tangan.
6. *Slab Serif*, desain huruf sekitar abad 19 yang pada awalnya digunakan sebagai *display type* untuk menarik perhatian pembaca poster iklan , flier, dan memiliki bentuk yang terkesan berat dan horizontal.
7. *Sans Serif*, desain huruf pada tahun 1816 yang pada awalnya dianggap tidak trendi tetapi menjadi populer pada abad 20 karena desainer mencari bentuk ekspresi baru untuk mewakili sikap penolakan terhadap nilai-nilai lama.
8. *Script* dan *cursive*, desain huruf dengan bentuk tulisan tangan yang digunakan dalam teks dengan memadukan huruf besar dan kecil.
9. *Display*, desain huruf pada abad 19 yang memiliki ornamen untuk memprioritaskan keindahannya dan banyak digunakan pada dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca.

2.5. Layout

Rustan (2009) mengatakan bahwa *layout* adalah tataletak elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung sebuah konsep atau pesan (hlm. 0). Dalam pembuatan *layout*, ada elemen tidak terlihat yang memiliki

fungsi sangat penting dalam pembentukan *unity* dari keseluruhan *layout* sebagai kerangka atau fondasi yang menjadi acuan desainer dalam penempatan *layout* lainnya, yaitu *margin* dan *grid* (hlm. 63).

2.5.1. Margin

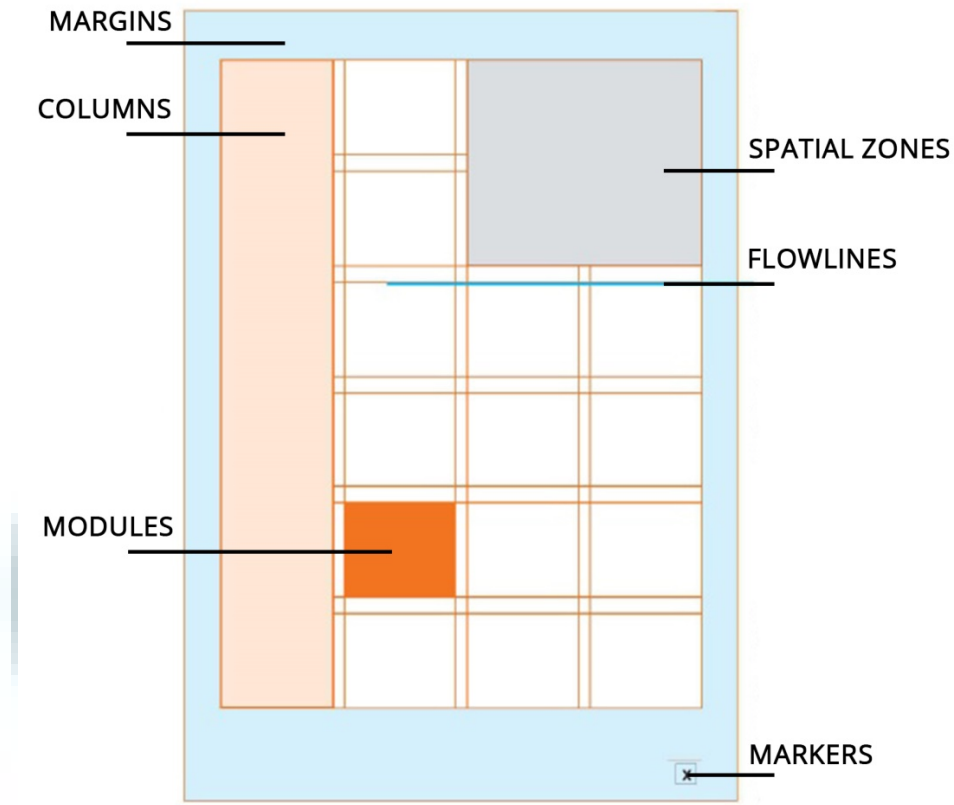
Margin digunakan dalam menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan diisi oleh elemen-elemen *layout* untuk memunculkan nilai estetis pada desain (hlm. 64).

2.5.2. Grid

Grid digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah desainer dalam menentukan peletakan elemen-elemen *layout*, mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* dalam desain yang memiliki beberapa halaman (hlm. 68).

Komponen *grid* menurut Beth Tondreau, 2009, hal 10 :

1. *Columns*, wadah vertikal yang memiliki lebar serta jumlah bervariasi yang digunakan untuk menaruh huruf atau gambar.
2. *Modules*, divisi tersendiri yang jika digabungkan dapat membuat kolom dan baris dengan ukuran berbeda.
3. *Margins*, zona penyangga yang merepresentasikan sejumlah ruang.
4. *Spatial Zones*, kumpulan modul atau kolom yang dapat membuat area tertentu untuk iklan, huruf, gambar, ataupun informasi lainnya.
5. *Flowlines*, penyelarasan dengan memecah ruang menjadi garis bantu.
6. *Markers*, untuk membantu mengarahkan pembaca dalam sebuah dokumen.

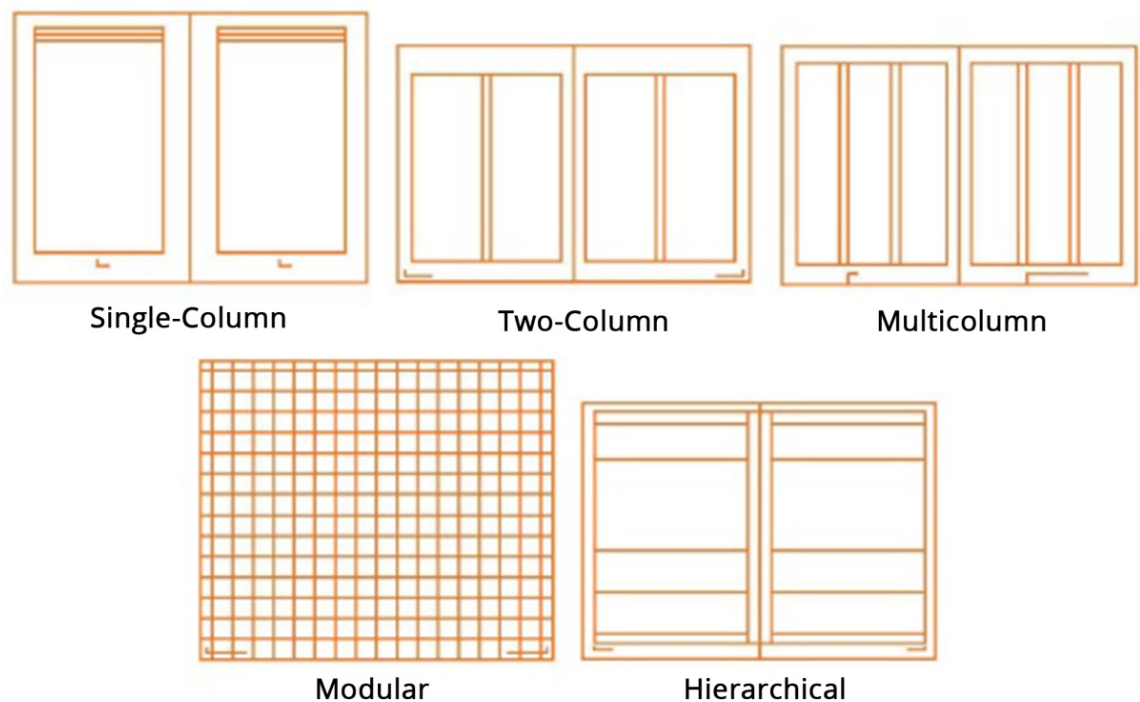


Gambar 2.2. Komponen *grid*
(sumber: *Layout Essential*, Beth Tondreau, 2009)

Jenis-jenis *grid* menurut Beth Tondreau, 2009, hal 11 :

1. *Single-column grid*, pada umumnya digunakan untuk tulisan yang terus menerus, seperti esai, laporan, ataupun buku.
2. *Two-column grid*, digunakan untuk mengontrol banyak teks atau menampilkan informasi yang berbeda pada kolom yang terpisah.
3. *Multicolumn grids*, *grid* yang memiliki fleksibilitas lebih dari *single-column grid* dan *Two-column grid*.
4. *Modular grids*, digunakan untuk mengatur informasi yang rumit dan biasanya terdapat pada koran, kalender, bagan, dan table.

5. *Hierarchical grids*, digunakan dengan memecah halaman menjadi beberapa zona dan biasanya terdiri dari beberapa kolom horizontal.



Gambar 2.3. Jenis-jenis *grid*

(sumber: *Layout Essential*, Beth Tondreau, 2009)

2.6. Gambar

Meggs (1992) mengatakan bahwa gambar merupakan segala jenis gambaran yang ada, mulai dari pictogram yang paling sederhana, ilustrasi hingga foto. Pada buku cetak awal, gambar merupakan hasil cetak dari potongan kayu sederhana yang menggunakan tinta hitam.



Gambar 2.4. gambar hasil potongan kayu

(<http://www.prepressure.com/>)

Gambar masa kini yang mencakup teknik menggambar, melukis, ilustrasi dan fotografi sudah semakin berkembang karena dapat digabungkan dan dimanipulasi menggunakan *digital editing*. Gambar dapat menjadi pengganti kenyataan, sebuah kenyataan buatan atau kenyataan baru seperti gambar seorang pemimpin agama sehingga memunculkan sebuah ikatan spiritual dengan gambar tersebut.

Gambar dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat kerumitannya. Dari pictogram yang paling sederhana, hingga ilustrasi yang realis.

1. *Notation*, merupakan bentuk gambar dengan level yang paling sederhana yang merubah unsur subjek menjadi bentuk grafis sederhana
2. *Pictograph*, bentuk dasar sebuah subjek yang mulai berkurang elemen geometisnya, sehingga menjadi bentuk wajar dibandingkan unik.
3. *Silhouette*, berbeda dengan *pictograph* karena mempresentasikan bentuk subjek secara utuh.
4. *Contour drawing*, seperti *notation*, berbentuk garis dan konsep gambar karena tercipta dari jejak garis imajinatif pada sudut bentuk.
5. *Line as tone*, gambar yang bergantung pada kemampuan otak manusia untuk menciptakan bentuk gestalt melalui potongan ingatan.
6. *Representation*, usaha menduplikasi sosok natural dari subjek pada kondisi pencahayaan tertentu.

UMN