

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Robin Landa (2011) mengemukakan desain adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan maksud tertentu kepada penonton. Desain grafis adalah sebuah media komunikasi yang berbentuk visual yang diciptakan agar pesan dapat tersampaikan (hlm.51).

Menurut Landa (2011) dalam proses perancangan akan memanfaatkan elemen-elemen desain untuk mendukung terbentuknya suatu desain. Ada empat elemen desain yang digunakan untuk membentuk suatu komunikasi agar terciptanya suatu visual yaitu titik, garis, bentuk, dan warna (hlm.51).

2.1.1 Titik

Titik adalah elemen terkecil yang berbentuk bulat atau lingkaran. Titik merupakan bentuk terkecil yang tidak mempunyai dimensi. Titik dapat diartikan sebagai sebuah *pixel*.

Titik juga tidak mempunyai bagian sama sekali. Titik tidak memiliki dimensi, tidak diketahui ukuran panjang, lebar, maupun tingginya. Tetapi, titik dapat membentuk sebuah elemen-elemen desain yang jika dirangkai akan membentuk sebuah desain secara utuh.

2.1.2 Garis

Garis adalah sebuah elemen dari titik-titik yang mempunyai panjang atau yang berbentuk memanjang. Garis dapat menjadi elemen yang memisahkan satu sisi dengan sisi lainnya. Di dalam elemen garis terdiri dari beberapa jenis seperti garis yang halus, tebal, tipis, teratur, maupun berubah.

Garis memiliki fungsi yang beragam dalam menentukan komposisi dan komunikasi. Ada garis yang berbentuk lurus, melengkung, ataupun sudut.

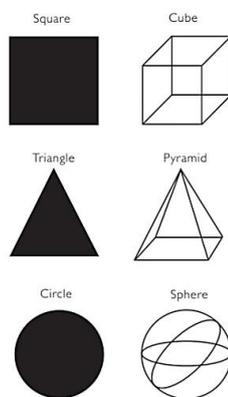


Gambar 2.1 Garis
Sumber: Landa (2013)

2.1.3 Bentuk

Bentuk merupakan permukaan dua dimensi yang dibuat oleh garis. Bentuk ini adalah area yang dikonfigurasi. Bentuk dapat diukur berdasarkan dimensi panjang dan lebar.

Bentuk memiliki 3 penggambaran dasar yakni persegi, segitiga, dan lingkaran. Pada bentuk seperti kubus, piramida dan bola, masing-masing merupakan bentuk volumetrik yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, serta kepadatan yang relevan.

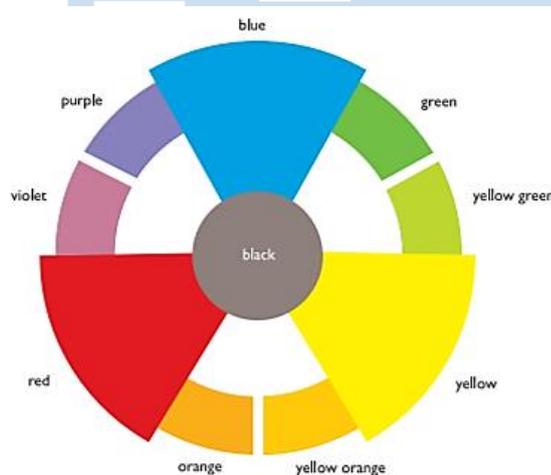


Gambar 2.2 Penggambaran Bentuk
Sumber: Landa (2013)

2.1.4 Warna

Warna mempunyai elemen kuat dan terdapat pada warna primer dan sekunder. Warna primer terdiri dari warna merah, biru, dan kuning. Sedangkan warna sekunder terdiri dari warna orange, hijau, dan ungu.

Warna dapat dilihat karena adanya pantulan cahaya yang diserap oleh suatu objek. Cahaya yang dipantulkan merupakan cahaya yang dapat dilihat oleh manusia. Pencampuran warna dari sekunder dapat menimbulkan munculnya variasi-variasi dari warna dasar.



Gambar 2.3 *Subtractive Color System*
Sumber: Landa (2014)

Warna aditif merupakan campuran dari cahaya yang terjadi berdasarkan beragam warna dalam *media layer* yang memiliki panjang dan disebut sebagai warna digital. Warna primer merupakan warna utama dari RGB (*red, green, dan blue*). Menurut Landa (2014) pada percetakan, warna primer merupakan warna CMYK (*cyan, magenta, yellow, dan black*) (hlm.23-26).

Value adalah tingkat kecerahan pada warna. Dalam penyesuaian *value* suatu warna perlu menggunakan warna netral, yakni hitam dan putih murni. Hitam adalah *value* paling gelap. Putih adalah *value* paling terang.



Gambar 2.4 *Additive Color System*
Sumber: Landa (2013)

Warna dibagi menjadi 3 elemen, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.

Berikut elemennya:

- a. *Hue* merupakan nama warna dari merah atau hijau, biru atau orange. Dalam dunia desain, *hue* merupakan warna-warna dasar yang dipakai oleh desainer
- b. *Value* memiliki tingkatan terang dan gelap pada suatu warna, yang biasa disebut *tint*, *tone*, dan *shade*. *Tint* merupakan warna terang, *tone* merupakan warna standar, dan *shade* merupakan warna yang gelap atau dengan penerangan yang rendah.
- c. *Saturation* adalah intensitas dari *hue*, ukuran yang dilihat dari kecerahan dan keburaman suatu warna. Semakin tinggi tingkat *saturation*, maka warna semakin terang, dan juga sebaliknya, jika tingkat *saturation* rendah, maka warna semakin gelap (hlm.71).

Menurut Eiseman (2017) setiap warna memiliki maknanya tersendiri yang dapat membantu manusia dalam memahami sebuah pesan atau makna karena warna dapat menyampaikan pesan terhadap sebuah keadaan, suasana, perasaan, serta menimbulkan relasi pada manusia. Berikut arti dari setiap warna:

- a. Merah
Warna merah memiliki makna dan kesan yang berdedikasikan tinggi, berwibawa, kekuasaan, kekuatan, dan keberanian. Warna merah juga dapat menimbulkan rasa nafsu makan dan meningkatkan adrenalin untuk melakukan tindakan.
- b. Biru
Biru memiliki 2 bagian warna, yaitu biru muda dan biru tua. Biru muda memberikan kesan yang damai, dapat diandalkan, ketulusan, dan kesetiaan, dapat menenangkan, serta memberikan kesan santai atau relaksasi. Sedangkan dengan biru tua dapat merangsang pemikiran yang jernih, menggambarkan misteri, dan tegas.
- c. Biru-hijau
Biru-hijau biasanya lebih dikenal dengan nama *turquoise* yang memberikan kesan kesetiaan dan kebenaran.
- d. Hijau
Warna hijau memiliki kesan yang natural, segar, dan *growth*. Terdapat juga warna hijau kekuningan yang menggambarkan kesan pembaruan, tumbuh, dan pemulihan.
- e. Hitam
Warna hitam merupakan warna yang dalam. Warna ini bermakna suasana duka, kekuatan, dan menimbulkan kesan yang berkelas, *modern*, pengalaman, dan elegan.
- f. Kuning
Warna kuning merupakan warna yang cerah, membawa suasana kehangatan, dapat memberikan suasana yang kegembiraan, dan memberikan kesan bersahabat.
- g. Orange
Warna orange memberikan kesan kehangatan, panas, gembira, riang, dan semangat.

- h. Ungu
Warna ungu memiliki 2 bagian warna, yaitu ungu kemerahan dan ungu kebiruan. Warna ungu kemerahan memiliki kesan yang dinamis, *exciting*, dan sensual. Sedangkan warna ungu kebiruan menggambarkan kesan ketenangan dan martabat.
- i. Putih
Warna putih merupakan warna yang terlihat bersih dan netral. Warna putih melambangkan kepolosan, kebijakan, kemurnian, kesucian, dan ketulusan.
- j. Netral
Warna netral digunakan untuk mendukung warna lain, mengurangi atensi warna yang didukungnya.
- k. Abu-abu
Warna abu-abu sering menggambarkan alam, warna ini melambangkan keabadian, dapat diandalkan, dan *solid*.
- l. *Taupe*
Warna ini merupakan pencampuran warna krem dan abu-abu. Warna ini diartikan sebagai lambing proteksi pada binatang serta unggas.
- m. Coklat
Warna coklat merupakan warna yang terlihat ramah, jujur, dan otentik. Warna ini melambangkan stabilitas, berhubungan dengan masa lalu, alami, dan kesederhanaan.

2.1.5 Tekstur

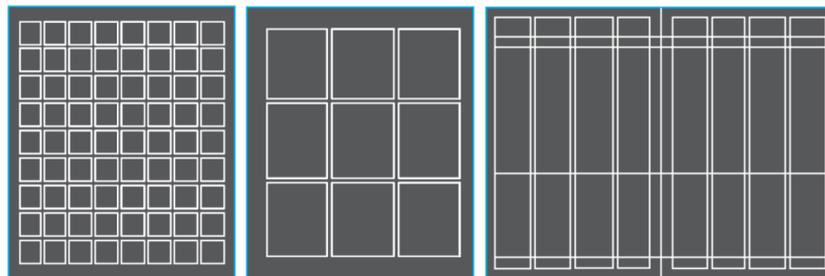
Menurut Landa (2014) tekstur adalah suatu permukaan suatu objek dan menggambarkan representasi berupa tekstur, terdiri menjadi 2 jenis, yaitu taktik dan visual. Taktik dapat dirasakan dengan sentuhan pada indra peraba nyata, sedangkan visual hanya dapat tekstur yang berupa ilusi (hlm.28).

2.2 Modular Grids

Menurut Landa (2014) *grid* terdapat susunan berupa garis dari vertikal maupun horizontal yang memiliki peran penting untuk membantu menempatkan suatu objek desain agar tersusun dan terlihat rapi, serta memudahkan mata dalam melihat maupun membaca dengan baik dan jelas (hlm.174).

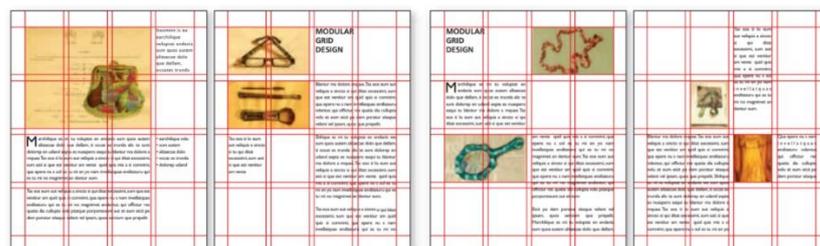
Modularitas adalah sebuah struktural yang membagi konten menjadi beberapa format. Modularitas memiliki 3 keunggulan, yaitu:

1. Mudah mengganti konten pada suatu modul.
2. Struktur dapat menghasilkan suatu kesatuan dan kontinuitas pada seluruh aplikasi *multipage*.
3. Terdapat ruang yang baru, yaitu dengan menyusun modul dan bentuk yang masih tetap menyatu.



Gambar 2.5 Modular Grids: Graph Paper dan Modular Grid
Sumber: Landa (2014)

Modular grid memiliki tingkat akurasi, kerapian yang sangat tinggi, modul terbentuk dari beberapa baris garis horizontal dan vertikal yang membentuk sebuah arena atau tempat yang digunakan untuk diletakkan elemen gambar maupun teks.



Gambar 2.6 Modular Grids: Graph Paper Plus Chunking
Sumber: Landa (2014)

2.3 Perancangan Buku

Menurut Sean MacBride (1980) perancangan buku merupakan suatu bentuk sarana kegiatan individu maupun kelompok untuk melakukan pertukaran ide, berita, fakta, data, opini, dan komentar yang berfungsi sebagai perantara untuk memenuhi bentuk proses komunikasi antar manusia.

2.3.1 Fungsi Perancangan Buku

Berikut adalah fungsi perancangan buku, antara lain:

1. Perancangan buku sebagai media yang berfungsi untuk dapat menyebarkan informasi dan pesan yang terdapat dari sebuah karya yang sudah dibuat, untuk menyampaikan sebuah kondisi tertentu agar *audience* dapat memahami dan menilai dengan tepat.
2. Perancangan buku sebagai media yang berfungsi untuk dapat menyebarkan informasi dan pesan yang terdapat dari sebuah karya yang sudah dibuat, untuk menyampaikan sebuah kondisi tertentu agar *audience* dapat memahami dan menilai dengan tepat.
3. Dapat memberikan motivasi kepada setiap orang agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik.
4. Sebagai wadah untuk menjadi tempat bertukar pikiran, dan mencari solusi bersama sehingga mendapatkan kesimpulan dari suatu permasalahan dan menghasilkan kesepakatan bersama.
5. Sebagai media pembelajaran yang baik sehingga dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh target sasaran.
6. Sebagai media yang dapat memberikan informasi dan memperkenalkan suatu kebudayaan sehingga budaya dapat lebih dikenal dikalangan masyarakat sekitar.
7. Sebagai sarana penghibur untuk menarik minat dan ketertarikan masyarakat.
8. Sebagai pembaruan pemersatu antar kalangan individu maupun kelompok.

2.3.2 Jenis-Jenis Perancangan Buku

Sepuluh jenis perancangan buku yang digunakan sebagai media pembelajaran menurut Anderson (1976):

1. Audio : media yang berfokus pada suara, contohnya CD, kaset, radio, dan telepon.
2. Cetak : media yang mengandung informasi di dalamnya, contohnya buku pelajaran, brosur, gambar, majalah, koran.
3. Audio-cetak : media yang berupa buku atau kaset dan dilengkapi informasi tertulis.
4. Proyeksi visual diam : *overhead* transparansi (OHT).
5. Proyeksi audio visual : sebuah media yang memiliki visual di dalam dan dilengkapi oleh suara, contohnya film bingkai suara.
6. Visual gerak : media yang memiliki visual yang bergerak atau biasa dikenal dengan animasi dan tidak memiliki suara atau bisu.
7. Audio visual gerak : media yang memiliki gambar bergerak dan memiliki suara, contohnya video/VCD, televisi, film.
8. Objek fisik : media nyata atau asli sebagai perancangan buku secara langsung.
9. Manusia & lingkungan : media pembicara perantara informasi.
10. Komputer : media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi melalui CAI.

2.4 Buku

Menurut Haslam (2006) buku diambil dari kata “*book*” dalam Bahasa Inggris kuno ini memiliki kaitan dengan sebuah pohon yang ditulis oleh Saxons dan Germans sebagai papan untuk menulis pada zaman dahulu. Dahulu buku digunakan untuk menulis sebuah manuskrip Alkitab dan sastra kuno oleh sarjana-sarjana

Mesir (hlm. 6). Lyons & Rayner (2015) mengatakan bahwa buku masih digunakan oleh para pembaca guna mencari ilmu pengetahuan karena buku mempunyai makna dan nilai ketika pembaca mempelajari dan mencari sesuatu (hlm. 39-40).

2.4.1 Jenis-jenis Buku

Menurut pendapat Karimi (2012) buku dibedakan menjadi dua kelompok besar, yaitu buku fiksi dan non-fiksi. Buku fiksi adalah jenis buku yang berisi tentang hasil imajinasi pengarang atau penulisnya. Sedangkan, buku non-fiksi adalah jenis buku yang berisi tentang realitas dan bersifat informatif (hlm.24).

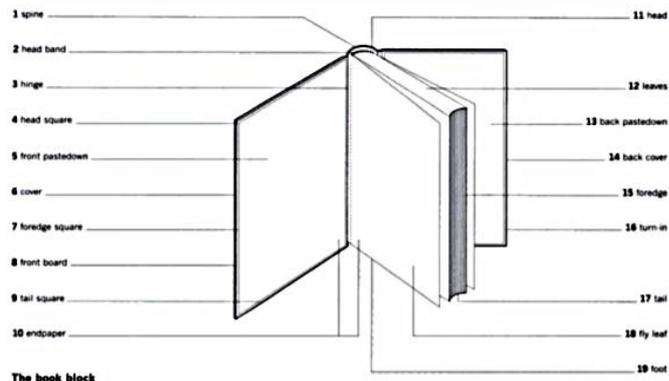
Selain itu, berdasarkan pendapat Darmono (2007) buku fiksi maupun non-fiksi terbagi menjadi: buku fiksi berupa komik, antologi cerpen, kumpulan puisi, dan novel, serta buku non-fiksi berupa karya ilmiah, laporan, makalah, biografi, skripsi, majalah, koran, ensiklopedia, dan sebagainya (hlm. 66). Yang digunakan oleh penulis dalam perancangan buku edukasi ini adalah buku bergambar atau disebut dengan literasi visual.

Literasi visual merupakan pemahaman pesan yang biasa mengkomunikasikan suatu informasi dalam bentuk visual. Literasi visual tidak tentang membaca gambar saja, tetapi juga dapat memahami suatu komunikasi dan interaksi yang ada di buku. Literasi visual dipahami sebagai kemampuan untuk memahami suatu bentuk bahasa visual dan dapat mengaplikasikan pemahaman pembahasan tersebut untuk dapat berkomunikasi dengan lingkungannya. Sidhartani (hlm.156, 2016).

2.4.2 Anatomi Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku memiliki tiga komponen dasar tertentu yang berguna untuk membantu dalam proses perancangan pembuatan buku, yakni blok buku, kelompok halaman, dan *grid* (hlm. 20-21).

2.4.1.1 *The Book Block*



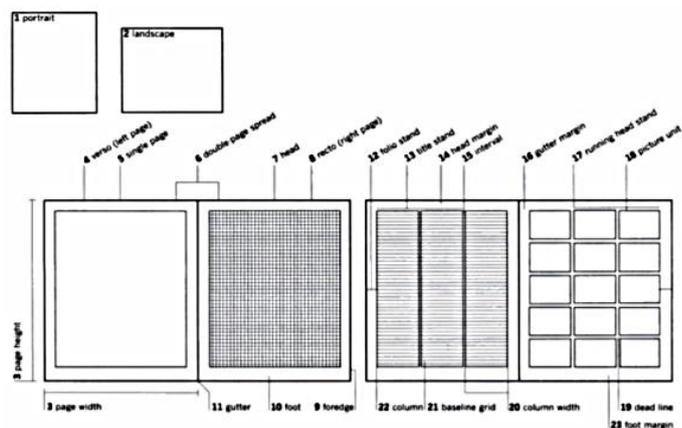
Gambar 2.7 *Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

Berikut penjelasan pada *book block*, antara lain:

1. *Spine* : sampul buku bagian belakang yang menutupi belakang buku.
2. *Head Band* : jahitan untuk mengikat buku.
3. *Hinge* : bagian lipatan antara belakang dan sampul buku.
4. *Head Square* : pelindung kecil yang memiliki fungsi untuk melindungi sampul dan belakang buku dan memiliki ukuran yang lebih besar.
5. *Font Pastedown* : kertas yang ditempelkan pada bagian sampul buku.
6. *Cover* : bagian paling depan buku guna melindungi isi dalam buku.
7. *Foredge Square* : pelindung kecil untuk melindungi sampul buku.
8. *Font Board* : sampul yang menutupi bagian depan buku.

9. *Tail Square* : pelindung buku yang memiliki fungsi untuk melindungi bagian bawah buku.
10. *Endpaper* : lembar kertas untuk menutupi bagian dalam buku.
11. *Head* : bagian atas buku.
12. *Leaves* : lembar kertas dua sisi, disebut *recto* dan *vecto*.
13. *Back Pastedown* : bagian ujung belakang buku yang ditempelkan di bagian sampul buku.
14. *Back Cover* : sampul buku bagian belakang.
15. *Foredge* : tepi pada bagian depan buku.
16. *Turn-in* : tepi kertas yang dilipat dari luar lalu ke dalam sampul buku.
17. *Tail* : bagian bawah yang terdapat pada buku.
18. *Fly Leaf* : lembar-lembar kertas bagian akhir buku.
19. *Foot* : bagian bawah buku.

2.4.1.2 Kelompok Halaman dan Grid



Gambar 2.8 *The Page and The Grid*
Sumber: Haslam (2006)

Berikut penjelasan pada bagian *the page*, di antaranya:

1. *Portrait* : format buku yang ukurannya memanjang ke atas, tinggi halaman lebih besar dibandingkan dengan lebarnya.
2. *Landscape* : format buku yang ukurannya memanjang ke samping, tinggi halamannya lebih pendek dibandingkan dengan lebarnya.
3. *Height and Weight* : ukuran tinggi dan lebar pada halaman buku.
4. *Verso* : bagian kiri dengan nomor genap halaman.
5. *Single Page* : halaman tunggal yang terdapat pada buku yang diikat sebelah kiri buku.
6. *Double Page* : dua halaman pada buku yang berhadapan dirancang menjadi satu halaman.
7. *Head* : bagian atas buku.
8. *Recto* : lembar halaman pada buku sebelah kanan.
9. *Foreedge* : bagian pinggir pada buku.
10. *Foot* : bagian bawah buku.
11. *Gutter* : *margin* pada buku.

Berikut penjelasan dari bagian *the grid*, antara lain:

1. *Folio stand* : garis penanda posisi nomor pada halaman buku.
2. *Title stand* : baris pada judul yang menunjukkan posisi judul tersebut.
3. *Head margin* : *margin* atas halaman.

4. *Interval* : ruang jarak antar halaman dengan halaman lainnya.
5. *Gutter margin* : *margin* pada bagian dalam yang paling dekat dengan jilid buku.
6. *Running head stand* : garis yang menunjukkan posisi bagian atas buku.
7. *Picture unit* : *grid* yang dibagi dan dipisahkan pada garis yang tidak terpakai.
8. *Dead line* : jarak antara gambar.
9. *Measure* : ukuran lebar kolom yang menandakan perbedaan panjang dan garis buku.
10. *Baseline* : garis dasar pada bagian atas.
11. *Column* : ruang kotak panjang berguna untuk mengatur tulisan halaman buku.
12. *Foot Margin* : *margin* bagian bawah buku

2.4.3 Komponen Desain Buku

Guan (2012) menyatakan dalam bukunya “*Book Design*” menjelaskan bahwa ada enam komponen utama desain buku (hlm. 8-11). Berikut komponennya:

1. *Cover*

Dalam pembuatan buku terdapat *cover* buku sebagai media utama yang terlihat langsung oleh pembaca, *cover* buku juga berguna untuk melindungi buku dengan baik. Desain dari *cover* harus dibuat semenarik mungkin untuk menarik dan mempengaruhi pikiran pembaca serta dapat mempresentasikan konten dari isi buku tersebut. *Cover* buku biasanya terdapat judul, nama penerbit, nama pengarang, serta dihiasi dan diturutsertakan dengan gambar dan warna yang sesuai dengan konten hingga karakteristik pembaca.

2. *Book Spine*

Book spine merupakan desain yang terdapat pada punggung buku dan ini dinilai sangat penting karena tampilan pertama yang akan dilihat dan terlihat oleh pembaca saat buku dipajang sejajar untuk dijual di rak buku. Desain pada *book spine* biasanya menggunakan warna dan memiliki komposisi yang unik agar terlihat menonjol dan menarik daripada buku lainnya.

3. *Fly Page*

Fly page adalah suatu halaman yang menjadi pemisah *cover* dengan isi buku. Pada desain untuk halaman ini juga tetap harus mendukung konten dan selaras dengan desain pada buku di bagian lainnya. Halaman ini juga dapat menjadi titik suatu penjualan karena dapat meningkatkan nilai dari buku tersebut dan menarik perhatian pembeli. Contoh halaman *fly page* ada beberapa yang menggunakan aroma tertentu hingga kertas spesial yang berkualitas tinggi.

4. *Contents*

Konten isi buku merupakan komponen yang sangat penting karena berisikan informasi-informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Desain pada konten buku harus dibatasi penggunaan warna dan jenis *font* karena dapat membuat pembaca kurang tertarik untuk membaca karena dapat dinilai membosankan.

5. *Layout*

Layout sangat penting dalam pembuatan buku karena berfungsi untuk menuntun mata pembaca dan mengatur letak elemen visual dan teks pada suatu halaman karena dapat memberikan kesan yang membuat mata pembaca menjadi rileks saat membaca.

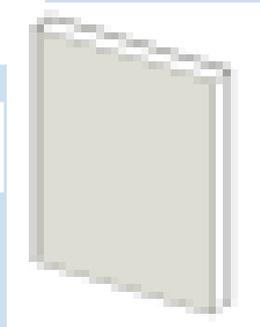
6. *Copyright Page*

Halaman ini biasanya diletakkan pada *fly page* atau halaman terakhir buku. Halaman ini terdapat judul buku, nama pengarang, nama editor, informasi penerbit, nama ilustrator, tanggal publikasi, nomor ISBN, urutan edisi cetakan buku.

2.4.4 Penjilidan Buku

Lupton (2008) mengatakan, buku dapat dijilid dengan menggunakan berbagai banyak cara. Teknik jilid ini juga mempengaruhi biaya per buku karena dapat dilihat dari ketahanan dan praktisnya suatu buku (hlm. 120-121). Berikut merupakan beberapa teknik jilid:

1. *Case Binding (hard cover)*



Gambar 2.9 *Case Binding*
Sumber: Lupton (2008)

Teknik pembuatan jilid ini dengan cara menyatukan lembaran buku yang dijahit menjadi satu, direkatkan menggunakan lakban linen agar binding menjadi kuat, dan fleksibel. Dilakukan juga proses pemotongan agar lembaran-lembaran buku menjadi rapi yang nantinya akan direkatkan pada *cover* depan belakang, dan *spine*.

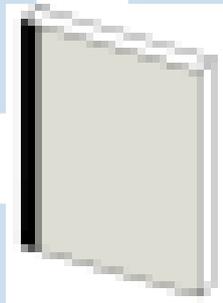
2. *Perfect Binding*



Gambar 2.10 *Perfect Binding*
Sumber: Lupton (2008)

Dalam proses pembuatan teknik jilid ini dilakukan dengan cara menyatukan lembaran buku dengan lem yang sangat kuat di sepanjang *spinenya*, lalu disatukan dengan *covernya*.

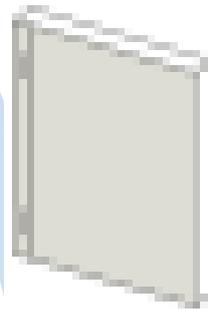
3. *Tape Binding*



Gambar 2.11 *Tape Binding*
Sumber: Lupton (2008)

Teknik ini dilakukan dengan cara direkatkan bersamaan menggunakan lakban kain untuk menyatukan lembaran buku dan *covernya*, lakbannya dipanaskan agar lem dapat menempel dengan kuat di buku.

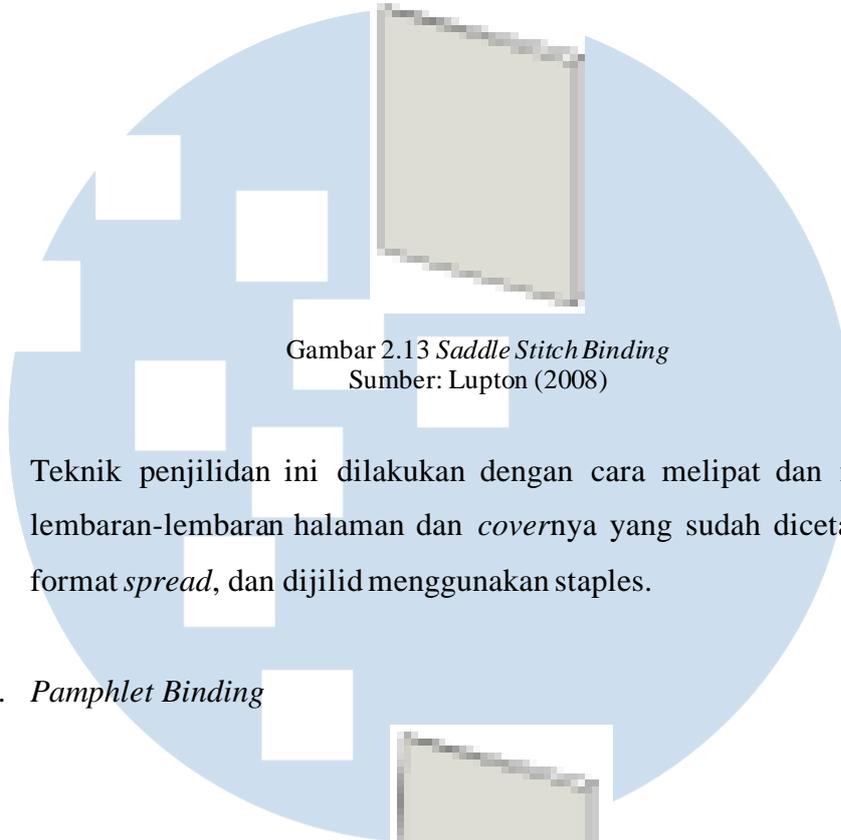
4. *Side Stitch Binding*



Gambar 2.12 *Side Stitch Binding*
Sumber: Lupton (2008)

Teknik jilid ini dilakukan dengan cara menyatukan semua lembaran-lembaran halaman dengan *cover* buku secara bersamaan lalu dijilid menggunakan staples. Penjilidan ini juga harus diperhatikan dari ketebalan buku yang dimiliki, jika buku terlalu tebal maka teknik penjilidan ini tidak disarankan.

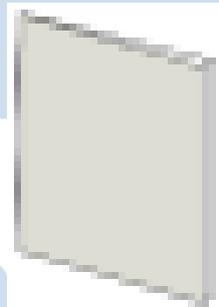
5. *Saddle Stitch Binding*



Gambar 2.13 *Saddle Stitch Binding*
Sumber: Lupton (2008)

Teknik penjilidan ini dilakukan dengan cara melipat dan menyusun lembaran-lembaran halaman dan *cover*nya yang sudah dicetak dengan format *spread*, dan dijilid menggunakan staples.

6. *Pamphlet Binding*

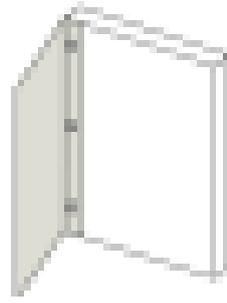


Gambar 2.14 *Pamphlet Binding*
Sumber: Lupton (2008)

Teknik penjilidan ini hampir sama dengan Teknik jilid *saddle stitch*, perbedaannya terlihat dari pembuatannya, penjilidan ini dilakukan dengan cara seluruh halaman dan *cover* buku dijahit dengan benang. Penjilidan ini juga memiliki limit lembar untuk halaman yaitu hanya 36 halaman saja.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

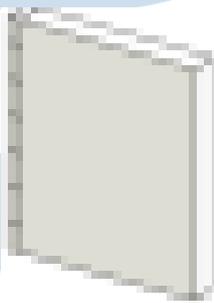
7. *Screw dan Post Binding*



Gambar 2.15 *Screw dan Post Binding*
Sumber: Lupton (2008)

Teknik penjilidan ini dilakukan dengan cara mengebor sisi dari buku guna menyatukan lembaran setiap halaman dan covernya menggunakan sekrup. Kelebihan penjilidan ini adalah jika buku dibuka akan terbuka rata secara menyeluruh dan lembaran halamannya bisa ditambahkan maupun dikurangi dengan mudah sesuai kemauan pemilik buku.

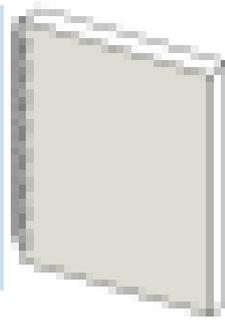
8. *Stab Binding*



Gambar 2.16 *Stab Binding*
Sumber: Lupton (2008)

Teknik penjilidan ini biasanya disebut *Japanese binding* karena penggabungan lembaran halaman dan *cover* menggunakan benang, tetapi desainer harus memastikan terlebih dahulu bukunya karena isi konten tidak terdapat di *gutter* karena akan terjilid dan tidak terlihat.

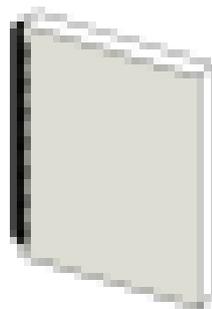
9. *Spiral Binding*



Gambar 2.17 *Spiral Binding*
Sumber: Lupton (2008)

Teknik penjilidan ini menggunakan mesin agar dapat menghasilkan lubang-lubang pada lembaran halaman dan *cover* di bagian *spine*, kemudian dijilid menggunakan gulungan kawat. Teknik penjilidan ini membuat buku terbuka rata.

10. *Plastic Comb Binding*



Gambar 2.18 *Plastic Comb Binding*
Sumber: Lupton (2008)

Teknik penjilidan ini sama persis dengan jilid spiral, bedanya buku dengan Teknik penjilidan ini menggunakan plastik.

2.4.5 *Layout*

Layout merupakan tata letak pada elemen desain pada ruang yang disediakan dan disesuaikan untuk mempertimbangkan estetika. *Layout* merupakan aturan penempatan pada ruang dan bentuk sebuah desain karena untuk mendesain sebuah buku harus menentukan, serta membuat *layout* guna memiliki tujuan untuk mengatur tempat elemen desain dengan baik agar *value*

yang ingin disampaikan tersalurkan dengan tepat kepada pembaca (Ambrose, 2011). Dengan adanya *grid*, dapat membantu pembuatan suatu karya karena digunakan untuk mengatur dan memberikan suatu arahan kepada pembaca untuk mengetahui urutan dari suatu informasi agar dapat lebih mudah dimengerti (Tondreau, 2009, hlm. 8).

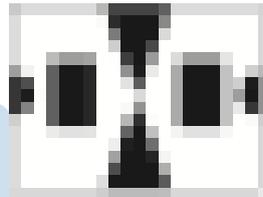
Landa (2014) mengemukakan bahwa terdapat empat prinsip layout yang harus diperhatikan dalam proses pembuatan desain, berikut prinsipnya:

1. *Balance* (Keseimbangan)

Terciptanya keseimbangan pada suatu komposisi dilakukan dengan mengatur pembagian suatu letak elemen visual yang beratnya merata pada setiap sisi. Jika suatu desain seimbang, keharmonisan dan stabilitas akan tercipta. Jenis keseimbangan ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

a. *Symmetry*

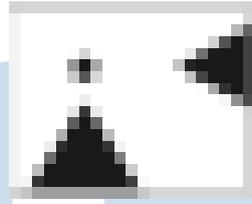
Simetris biasa juga disebut keseimbangan jika ada elemen-elemen yang setara dan memiliki visual yang berat dan sama antara kedua sisi dari titik pusat.



Gambar 2.19 *Symmetry*
Sumber: Landa (2014)

b. *Asymmetry*

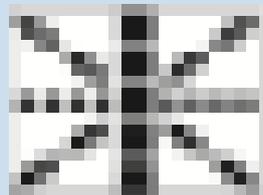
Pembagian berat yang sama pada dua elemen berbeda disebut asimetris. Posisi, berat visual, ukuran, warna, nilai, tekstur, dan bentuk pada suatu elemen bisa diatur agar mencapai suatu keseimbangan.



Gambar 2.20 *Asymmetry*
Sumber: Landa (2014)

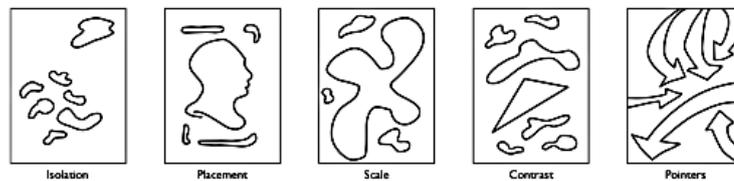
c. Radial

Keseimbangan radial merupakan pencampuran antara simetri horizontal dan vertikal sehingga dapat tercapai suatu kesimetrisan. Elemen pada radial ini akan memancar keluar dari titik tengah suatu komposisi.



Gambar 2.21 *Radial*
Sumber: Landa (2014)

2. *Emphasis* (Penekanan)



Gambar 2.22 Prinsip Penekanan
Sumber: Landa (2014)

Penekanan merupakan tata elemen-elemen visual yang relevan dengan kepentingannya. Desainer menentukan elemen grafis secara berurutan antara kesatu, kedua, ketiga, dan seterusnya untuk dilihat target *audience*. *Emphasis* terdiri dari beberapa cara, antara lain: *isolation* (mengasingkan elemen sehingga fokus terarah), *placement* (memposisikan elemen grafis pada letak tertentu), *scale* (pengaturan

ukuran tertentu yang lebih besar untuk menonjolkan perhatian yang melihat), *contrast* (perbedaan terang atau gelap), dan *pointers* (penggunaan panah untuk memandu penglihatan pembaca).

3. *Rhythm* (Irama)

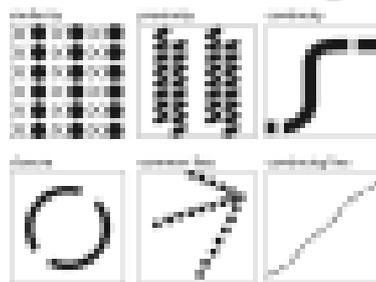


Gambar 2.23 Prinsip Irama
Sumber: <https://precisionartblog.wordpress.com> (2013)

Pada desain grafis, irama bisa diperoleh melalui pengulangan elemen yang bervariasi dalam ukuran maupun bentuknya. Faktor-faktor yang mendukung terciptanya irama, di antaranya: *color*, *texture*, relasi antara *form* dan *figure*, *emphasis*, serta *balance*.

4. *Unity* (Kesatuan)

Terdapat beberapa cara untuk menciptakan kesatuan, yakni: *similarity* (persamaan karakteristik elemen), *proximity* (kedekatan antara elemen satu dengan yang lainnya), *continuity* (elemen yang berkelanjutan), *closure* (pemikiran yang terpisah disambungkan menjadi satu kesatuan yang utuh), *common fate* (elemen bergerak ke arah yang sama), dan *continuing line* (garis terus berlanjut mengikuti jalur paling sederhana).



Gambar 2.24 Prinsip Kesatuan
Sumber: Landa (2014)

2.4.6 Grid

Tondreau (2009) mengatakan *grid* memiliki lima variasi, yaitu:

1. *Single-column grid* : biasanya digunakan untuk menulis laporan, esai, dan buku.
2. *Two-column grid* : dua kolom yang biasanya digunakan untuk menata alur teks yang isinya berupa suatu informasi.
3. *Multicolumn grid* : *grid* berupa kolom yang bervariasi yang memiliki lebar dan biasa digunakan untuk majalah dan situs *website*.
4. *Modular grid* : cocok digunakan untuk informasi seperti pada koran, tabel, kalender, dan bagan. Kolom ini merupakan gabungan antara kolom vertikal dan kolom horizontal.
5. *Hierarchical grid* : *grid* kolom horizontal yang berguna untuk memudahkan pembaca untuk menerima informasi yang ingin ditunjukkan, biasanya sering digunakan untuk situs *website* (hlm. 11).

2.4.7 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu alat komunikasi yang berguna sebagai penerjemah dalam bentuk visual, biasanya orang yang membuat karta ilustrasi disebut ilustrator. Ilustrasi juga berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan lewat visual jika pesan menggunakan kata-kata lebih sulit untuk tersampaikan dan dimengerti, karena beberapa ide atau pesen terlihat lebih mudah jika disampaikan dengan visual.

Ilustrasi sangat berperan juga dalam edukasi, terutama untuk anak-anak karena dengan melihat sebuah visual akan dapat meningkatkan kreatifitas dan mengembangkan imajinasi seorang anak. Dalam penjualan produk, ilustrasi juga sangat penting guna membuat produk tersebut terlihat menarik untuk dipandang dan menarik konsumen untuk membeli.

2.4.7.1 Jenis-jenis Ilustrasi

Ilustrasi biasanya dapat berupa berbagai macam objek seperti manusia, hewan, tumbuhan-tumbuhan. Visual tersebut dapat berupanya gabungan dari beberapa objek maupun tidak. Berikut beberapa jenis-jenis ilustrasi:

1. Kartun

Bentuk dari visual kartun ini dapat berupa manusia dan hewan dimana cerita dan objeknya merupakan sebuah gambar yang lebih menekankan dan menceritakan suatu moment atau kejadian yang memuat sebuah cerita atau pesan dalam sifat menghibur. Biasanya gambar kartun banyak terdapat di majalah anak-anak, komik, serta cerita bergambar

2. Karikatur

Karikatur merupakan sebuah gambar suatu objek yang konkret dengan visual yang terlihat melebih-lebihkan ciri khas dari sebuah objek yang digambarkan, biasanya yang menjadi objek adalah wajah manusia. Gambar ini biasanya banyak terdapat di majalah dan koran.

3. Komik

Gambar visual dari komik merupakan rangkaian gambar yang saling melengkapi satu lain dan memiliki cerita dibalik maknanya. Bentuk komik biasanya dapat berupa buku ataupun lembaran gambar singkat.

4. Ilustrasi Karya Sastra

Karya sastra adalah cerita pendek, sajak, puisi dan dapat menarik perhatian pembacanya jika terdapat sebuah ilustrasi karena dapat mendukung pembahasan sebuah karya sastra, fungsinya untuk menjadi penguat dan penegas isi dari materinya.

5. Vignette

Gambar vignette merupakan ilustrasi yang berbentuk dekoratif yang memiliki fungsi untuk mengisi atau menghiasi ruang kosong yang terdapat pada kertas narasi

2.5 Definisi Bencana

Menurut Badan Nasional Penanggulangan Bencana (2017) bencana merupakan sebuah peristiwa yang dapat mengancam dan mengganggu kehidupan manusia yang disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor alam, non-alam, dan juga faktor dari manusia sehingga dapat mengakibatkan kematian, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan menimbulkan dampak psikologis. Sedangkan bencana alam adalah bencana yang diakibatkan oleh serangkaian peristiwa yang disebabkan oleh alam, berikut jenis-jenis bencana alam:

1. Gempa Bumi

Gempa bumi adalah getaran yang terjadi karena pergerakan atau pergeseran lempeng bumi yang terjadi secara tiba-tiba. Terdapat 4 jenis gempa bumi, yaitu gempa bumi karena aktivitas vulkanik, gempa bumi tektonik, gempa bumi runtuh dan gempa bumi buatan. Gempa bumi vulkanik terjadi disebabkan oleh ledakan gunung api yang terjadi karena adanya tekanan magma dalam gunung api, sedangkan gempa bumi tektonik terjadi karena adanya retakan atau patahan pada kulit bumi secara tiba-tiba, gempa bumi runtuh terjadi karena adanya runtuh batuan dan gempa bumi buatan terjadi karena adanya ledakan bom

2. Tsunami

Tsunami merupakan gelombang air laut yang disebabkan karena adanya pusaran air di bawah laut karena pergeseran lempeng, biasanya terjadinya tsunami karena adanya gempa bumi terlebih dahulu yang akhirnya memicu munculnya tsunami.

3. Tanah Longsor

Tanah longsor adalah bencana alam yang terjadi akibat adanya perpindahan suatu material pembentuk lereng berupa batuan, tanah,

maupun campuran material. Biasanya tanah longsor diakibatkan dari beberapa faktor, seperti terjadinya hujan lebat, kurangnya pohon yang biasanya akar pohon sangat berguna dan membantu untuk menahan tanah.

4. Letusan Gunung Api

Letusan gunung api biasanya akan terjadi jika gunung tersebut masih aktif, gunung api yang meletus akan mengeluarkan uap panas, lava, bahkan batuan yang sangat panas. Letusan gunung api dibagi menjadi 2 jenis, yaitu letusan sekunder dan primer. Letusan sekunder ini berupa hujan lahar, biasanya erupsi pada puncak atau lereng terbawa oleh hujan, sedangkan letusan primer ini berupa bahaya yang berpotensi terjadinya suatu peristiwa seperti aliran awan panas, lahar letusan atau lumpur panas, hujan abu, leleran lava dan juga gas vulkanik yang beracun.

5. Banjir

Banjir adalah bencana alam yang terjadi karena adanya volume air yang meningkat sehingga menyebabkan suatu daerah atau daratan kering terendam oleh air. Banjir biasanya terjadi karena beberapa hal, seperti lebatnya hujan, meluapkan aliran sungai ataupun danau hingga lautan.

2.6 Tipografi

Cullen (2012) tipografi adalah sebuah seni di mana proses memvisualkan bahasa. *Typeface* yang baik dan benar dapat mengutarakan sebuah informasi, memiliki sifat, dan dapat mengekspresikan emosi. Seorang desainer dapat membuat sebuah bahasa menjadi huruf yang memiliki suatu makna (hlm. 12).

Cullen (2012) mengatakan huruf *serif*, *sans serif*, dan *slab serif* terbagi dalam 10 kategori yang memiliki karakteristik sendiri, yaitu:

a. *Humanist Serif*

Jenis huruf ini memiliki karakteristik yaitu *stroke* tebal-tipis yang tidak kontras, memiliki *corssbar* pada huruf “e” kecil dan memiliki bracket pada *serifnya*.

- b. *Old Style Serif*
Jenis huruf ini memiliki bentuk yang halus dan lebih bulat dibandingkan f dengan *humanist serif*. *Crossbar* huruf “e” kecil yang menjadi horisontal
- c. *Transitional Serif*
Jenis huruf ini memiliki bentuk *bracket* yang tajam dan *refined*, memiliki tinggi *x-height* dan huruf ini terdapat bentuk bulat lebih terbuka.
- d. *Modern Serif*
Jenis huruf ini memiliki bentuk yang tebal dan tipis *stroke* yang sangat kontras dan memiliki *bracket* yang lebih tajam.
- e. *Egyptian Slab Serif*
Jenis huruf ini memiliki ciri yang stemnya sangat tebal, *serif* yang memiliki bentuk kotak dan huruf “o” yang bentuk lingkaran yang sempurna.
- f. *Clarendon Slab Serif*
Jenis huruf ini memiliki bentuk yang tebal dan tipis yang sangat sedikit jika dilihat, dan tidak kontras.
- g. *Grotesque Sans Serif*
Jenis huruf ini memiliki perbedaan tebal dan tipis yang sangat sedikit bahkan hampir tidak terlihat, memiliki ujung huruf lengkung yang berhenti pada kemiringan tertentu.
- h. *Geometric Sans Serif*
Jenis huruf ini memiliki bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga yang geometris.
- i. *Humanist Sans Serif*
Jenis huruf ini memiliki tingkat ketebalan dan tipis yang lebih kontras dibandingkan dengan *geometric sans serif* walaupun terlihat lebih sedikit.
- j. *Transitional Sans Serif*
Jenis huruf ini memiliki ketebalan *stroke* yang sama rata. Memiliki ujung yang *stroke* pada huruf “c” yang berakhir pada garis horisontal. Huruf ini muncul karena adanya bentuk pembaruan dari huruf *grotesques sans serif*.