

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Desain

Dalam dasar teori perancangan dari desain komunikasi visual, Landa (2014) menjelaskan desain grafis menjadi media dalam penyampaian informasi pada audiens secara visual. Desain komunikasi visual mampu menyampaikan solusi sesuai dengan masalah yang dimiliki pada suatu objektif yang ada didalam sebuah topik besar.

2.1.1. Elemen Desain

Robin Landa (2014) pada bukunya “*Graphic Design Solution*” menjelaskan bahwa sebuah desain terdiri atas lima elemen seperti titik, garis, tekstur, bentuk dan warna yang berkolaborasi dalam mengkomunikasikan sebuah karya desain.

1. Garis

Landa menjelaskan bahwa titik merupakan sebuah bentuk terkecil atau satuan dari sebuah elemen desain yang biasanya berbentuk melingkar. Garis merupakan sebuah bentuk dari dua titik atau lebih yang menyambung menjadi panjang. Garis memiliki fungsi untuk mengontrol komposisi dan komunikasi dengan tingkatan tebal dan tipis dari garis didalam sebuah desain.

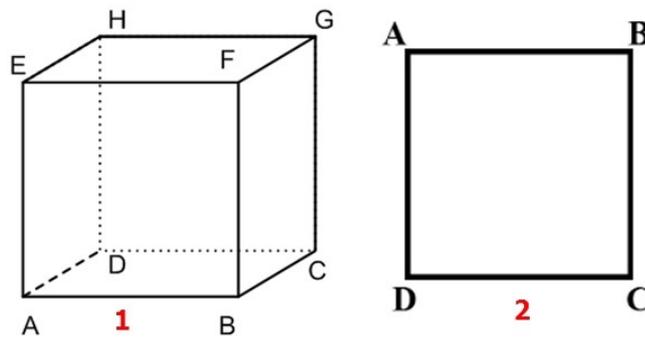


Gambar 2.1 Penerapan Garis pada Buku
Sumber :

https://png.pngtree.com/template/20220312/ourlarge/pngtree-stylish-minimalist-abstract-line-art-geometric-book-cover-image_889315.jpg

2. Bentuk

Merupakan gabungan dari garis-garis dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar. Bentuk dasar biasanya memiliki penggambaran dua dimensi seperti persegi, lingkaran, segitiga dan lainnya. Bentuk dasar tersebut dapat dikembangkan dengan menambahkan volume didalamnya menjadi tiga dimensi seperti kubus, bola, prisma dan lainnya. Bentuk dapat terdiri dari garis, warna, atau tekstur



Gambar 2.2 Bentuk : https://2.bp.blogspot.com/-RWNSyhk5qPQ/W4upMB2U_DI/AAAAAAAAABkA/WkXyqqw8Imo_-ehy6VR3kB6YEq7rkeodwCEwYBhgL/s1600/Mana%2BGambar%2B3D.jpg

3. Warna

Warna, menurut Landa (2014), adalah komponen desain yang sangat penting karena dapat memberikan audiens gambaran tentang bentuk dan *setting* suatu karya visual. Ketika cahaya memantul, pigmen adalah apa yang mata manusia tangkap sebagai warna. Pigmen warna yang digunakan dalam media digital juga memiliki karakteristik



Gambar 2.3 Penerapan Warna
Sumber : https://assets-global.website-files.com/6009ec8cda7f305645c9d91b/63e12657121b822d41087ced_black%20food.jpg

yang dikenal sebagai warna aditif. *Hue*, *value*, dan *saturation* adalah tiga subkategori warna.

4. **Tekstur**

Tekstur adalah sebuah elemen dalam merepresentasikan dataran dari permukaan sebuah desain, dapat memberikan kesan visual kasar ataupun halus. Tekstur sendiri memiliki beberapa jenis yaitu, terdapat *actual texture* dan *visual texture*. *Actual texture* mempunyai ciri khas tekstur yang muncul dan dapat dirasakan secara fisik ketika disentuh, sedangkan *visual texture* memiliki ciri khas tekstur ilusi dari *actual texture*



Gambar 2.4 Penerapan Tekstur

Sumber :

<https://i.pinimg.com/1200x/22/43/8d/22438d20b1dbbbf04a6d84c1cd5591d6.jpg>

2.1.2. Prinsip Desain Grafis

Robin Landa (2014) juga menyampaikan mengenai prinsip desain yang digunakan sebagai dasar dalam pengaturan komposisi dan elemen dalam sebuah karya desain. Prinsip-prinsip desain tersebut terdiri dari *balance*, *hierarchy*, *rhythm*, *unity*, *scale*, dan *typography*.

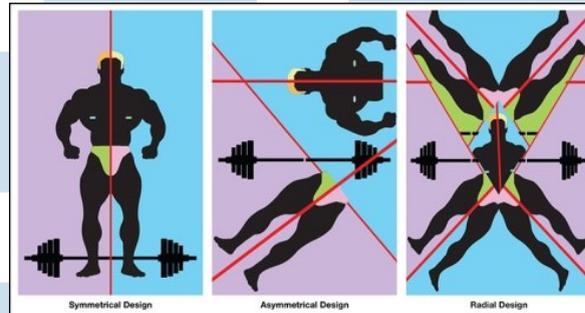
1. **Balance**

Prinsip *balance* merupakan konsistensi keseimbangan dari sebuah desain yang dikontrol oleh peletakan pada tiap elemen visual yang menciptakan sebuah keharmonisan dan kesatuan. Keseimbangan tersebut dicampuri oleh berbagai macam elemen seperti ukuran, bentuk, warna, dan tekstur. Adapun beberapa jenis *balance* yaitu:

- a. Simetris : Pembagian beban visual yang setara atau sama rata dari titik Tengah vertikal dan horizontal yang dapat memberikan kesan yang harmonis dan stabilitas pada karya desain.
- b. Asimetris : Pembagian visual yang sama rata dengan menjadikan satu elemen desain dengan elemen lain yang mengimbangi. Dalam tipe keseimbangan tersebut

memerlukan pertimbangan dalam tata letak, ukuran, warna, bentuk, dan tekstur agar dapat mencapai keharmonisan.

- c. Radial : Pembagian visual yang dihasilkan oleh keseimbangan simetris secara vertikal dan horizontal dengan penyebaran elemen yang berfokus pada titik tengah.



Gambar 2.5 Balance Simetris, Asimetris, dan Radial
Sumber :

<https://annhjelle.files.wordpress.com/2016/02/symmasy mx3.jpg?w=500>

2. **Hierarchy**

Prinsip hirarki digunakan sebagai pengatur elemen berdasarkan *emphasis* atau penekanan pada suatu titik tertentu berdasarkan tingkat kepentingan dari visual atau informasi yang disampaikan didalam sebuah karya desain. Seorang desainer perlu menentukan aspek yang memerlukan *emphasis* untuk menjadikan fokus utama dari audiens agar intensi dan pesan dari sebuah karya desain dapat tersampaikan. Dalam mencapai *emphasis* dapat menggunakan lima cara yaitu dengan *isolation*, *placement*, *scale*, *contrast*, dan *pointers*.

3. **Rhythm**

Prinsip *rhythm* atau ritme dalam desain grafis memiliki peran untuk memberikan konsistensi dan pola dari elemen visual seperti warna, tekstur, *emphasis*, dan *balance*. Ritme dapat memberikan kesan konsisten, koheren, dan rasa familier pada mata audiens. Seperti pada media *website*, buku, dan majalah terdapat konsistensi pengulangan elemen visual pada tiap halaman yang menciptakan sebuah harmonisasi.

Landa menjelaskan bahwa dalam *rhythm* diperlukan repetisi dan variasi. Repetisi adalah pengulangan dari elemen visual dengan konsisten. Variasi adalah pembentukan sebuah pola yang dimodifikasi dengan mengubah elemen-elemen yang ada pada sebuah karya desain.



Gambar 2.6 Penerapan *Rhythm* dalam Desain

Sumber :

https://64.media.tumblr.com/776adbd011149daf02bc8dfc6e970674/tumblr_inline_pk06n9s9Dx1rueqfm_500.jpg

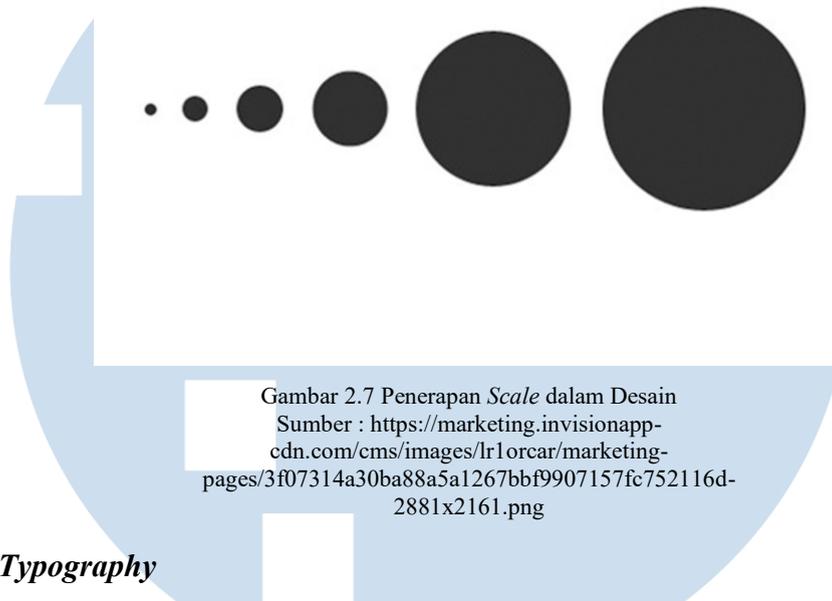
4. *Unity*

Prinsip *unity* atau kesatuan memiliki peran untuk membuat seakan tiap elemen yang berbeda-beda memiliki hubungan satu dengan yang lain sehingga elemen-elemen tersebut tidak dilihat menjadi objek individual melainkan sebuah kesatuan harmonis yang menciptakan sebuah karya desain. Landa menjelaskan bahwa manusia secara psikologis memiliki kemampuan untuk mengelompokkan elemen-elemen visual sesuai dengan kemiripan, bentuk, warna, dan lokasi. Dalam mencapai sebuah kesatuan,

5. *Scale*

Prinsip *scale* atau ukuran merupakan pengaturan ukuran dari elemen satu dengan yang lain yang menciptakan satu komposisi. Landa menyampaikan bahwa seorang desainer menggunakan ukuran untuk memberikan audiens ekspektasi ukuran dari visual secara realistis. Seperti dua gambar apel dan pohon, audiens sudah memiliki perspektif realistis bahwa apel memiliki ukuran dari pohon. Ukuran juga dapat mempermainkan

ekspektasi realistis tersebut dengan memanipulasi ukuran dan menghasilkan hasil yang surrealis. Fungsi ukuran secara keseluruhan dapat menciptakan variasi, dan kontras.



Gambar 2.7 Penerapan *Scale* dalam Desain
Sumber : <https://marketing.invisionapp-cdn.com/cms/images/lr1orcar/marketing-pages/3f07314a30ba88a5a1267bbf9907157fc752116d-2881x2161.png>

6. *Typography*

Prinsip *typography* atau tipografi menurut Landa merupakan media untuk mengkomunikasikan pesan secara denotatif dan konotatif. Tipografi harus dapat dibedakan dengan jelas mana huruf, kata, dan paragraf. Pengaturan pada spacing digunakan juga dalam mengatur pembacaan dan memberi jeda. Tipografi dapat dipandang sebagai bentuk shape yang memiliki karakteristik pada tiap bentuk huruf, seperti karakteristik oval, persegi, dan lainnya.



Gambar 2.8 *Typography* pada Buku
Sumber : <https://blog.shillingtoneducation.com/wp-content/uploads/2020/09/Moholy-Nagy.jpg>

Pada pemilihan typeface, Landa menyarankan tujuh cara pada pemilihan typeface yaitu:

- a. *Typeface* dapat dipilih untuk menyesuaikan dengan konsep, penyampaian pesan, dan konteks pesan.
- b. Desainer perlu menentukan apakah sebuah *typeface* digunakan sebagai *display* atau teks baca.
- c. Desainer perlu menentukan banyak teks yang digunakan dan disesuaikan dengan tujuan pesan.
- d. Menentukan *tone* dan *voice* dengan menentukan *keyword*.
- e. Memastikan *legibility*, *title*, *headline*, *sub-headline*, dan paragraf dapat dibedakan dengan jelas.
- f. Memastikan typeface bersifat serbaguna, dapat digunakan pada tiap keperluan penerapannya.
- g. Memastikan typeface merupakan satu set lengkap.

Saat menentukan *readability* dan *legibility*, Landa menjelaskan tujuh hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang desainer yaitu:

- a. Mempertimbangkan *typeface* terlalu *heavy* atau *light* yang menentukan dapat terbaca atau tidak sebuah *typeface*.
- b. Tebal dan tipis yang kontras dalam huruf dapat membuat tingkat baca menjadi sulit bagi audiens.
- c. Condensed dan expanded letters akan sulit untuk dibaca terutama jika ukurannya yang kecil.
- d. Menggunakan keseluruhan tulisan dengan kapital pada teks akan membuat tingkat baca rendah, kecuali digunakan pada *display*.
- e. Teks dan background perlu memiliki kontras yang baik agar dapat membantu tingkat terbaca dari sebuah tipografi.
- f. Saturasi dari warna yang sangat tinggi akan membuat tingkat baca dari sebuah tipografi rendah.
- g. Sifat mata akan cenderung membaca tipografi berwarna gelap terlebih dahulu.

Landa menyebutkan typeface pairing antara display type dan text type, dan penggunaan jenis typeface tidak lebih dari dua, satu untuk display, dan satu untuk text. Landa menganjurkan untuk mempertimbangkan kemiripan karakteristik dari kedua typeface untuk menciptakan harmonisasi.



Gambar 2.9 Penggunaan *Typeface*
Sumber : <https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR1GOn2TmV6Ec0sTscE3eUriC1H3scChKSbXCPa8r2K2oINU4AI>

2.2. Buku

Menurut Haslam (2006), pada ‘Book Design’ definisi buku adalah sebuah benda portable yang dapat dibawa kemana-mana berisikan lembaran yang telah dicetak dan dijilid. Buku menyajikan dan menyalurkan informasi dalam literasi yang dapat menembus ruang dan waktu. Sebagai contoh Haslam menjelaskan bahwa sebagian besar dari sejarah dapat dipelajari karena adanya arsip literatur yang ditemukan atau tersimpan sehingga dapat menjadi media untuk mempelajari alur waktu secara historis. Haslam sendiri menyatakan walau dengan teknologi yang berkembang, membaca buku secara fisik atau konvensional tidak akan dikalahkan.

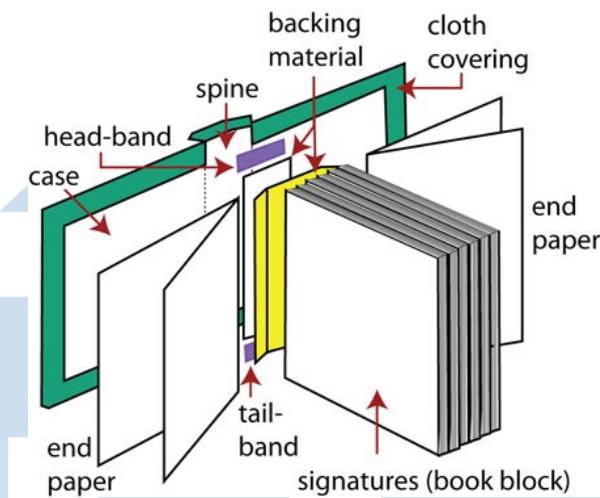


Gambar 2.10 Buku
Sumber : <https://solusiprinting.com/wp-content/uploads/2020/03/Jenis-Penjualan-Buku-1200px-x-675px.jpg>

2.2.1. Anatomi Buku

1. *Spine* : Bagian dari cover yang menghubungkan halaman-halaman buku.
2. *Head band* : Pita yang diikatkan untuk mengikat bab-bab individu dalam buku.
3. *Hinge* : Ujung kertas yang diletakkan di belakang cover adalah engsel.
4. *Head square* : Papan besar yang digunakan untuk perlindungan.
5. *Front pastedown* : Ujung kertas yang ditempel pada bagian dalam papan depan.
6. *Cover* : Perlindungan *book-block* disediakan oleh *cover* yang terbuat dari kertas atau papan yang kokoh.
7. *Foreedge square* : *flange* berukuran kecil untuk melindungi sisi buku.
8. *Front board* : Papan depan cover buku.
9. *Tail square* : *flange* kecil yang berfungsi untuk melindungi bagian bawah buku.
10. *End paper* : Selembar kertas yang digunakan untuk memberikan ruang di ujung jilidan.
11. *Head* : Bagian paling atas buku.
12. *Leaves* : *End paper* ditempatkan di dalam papan belakang selama proses *back pastedown*.
13. *Back pastedown* : *end paper* yang ditempel didalam *back board*.
14. *Back cover* : Merupakan papan penutup belakang pada buku.
15. *Foreedge* : Bagian depan dari buku.
16. *Turn in* : Bagian tambahan dari sampul buku yang telah dilipat ke dalam.
17. *Tail* : bawah dari buku.
18. *Fly leaf* : Halaman yang digunakan untuk memudahkan pembalikan halaman, terbuat dari *end paper*.
19. *Foot* : bagian bawah kaki buku.

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 2.11 Anatomi Buku
 Sumber : <https://www.lemkertas.com/wp-content/uploads/penjilidan-buku-1.jpg>

Landscape dan *portrait* adalah dua kategori yang digunakan oleh Haslam untuk membagi format struktural halaman sebuah buku. *page* dan *grid* adalah dua bagian yang membentuk anatomi sebuah halaman.

Page :

1. *Portrait* : Penempatan dengan orientasi halaman secara vertikal.
2. *Landscape* : Penempatan dengan halaman dalam posisi horizontal.
3. *Page height and width* : Dimensi halaman yang mencakup tinggi dan lebarnya.
4. *Verso* : bagian buku di sisi kiri dengan nomor halaman genap.
5. *Single page* : halaman tunggal.
6. *Double-page spread* : Dua halaman yang diletakkan berdampingan dan digabungkan di tepi dalam buku.
7. *Head* : Bagian atas buku.
8. *Recto* : Halaman sebelah kanan, halaman dengan nomor halaman ganjil di sisi kanan buku.
9. *Foreedge* : Sisi depan halaman.
10. *Foot* : Bagian di kaki buku.
11. *Gutter* : Ruang yang digunakan saat proses jilid buku.

Grid :

1. *Folio stand* : Garis yang digunakan untuk menandai dimana sebuah halaman harus

diletakkan.

2. *Title stand* : Garis yang digunakan sebagai panduan di mana judul seharusnya muncul di halaman.
3. *Head margin* : Ruang pada atas buku
4. *Interval / column gutter* : Area vertikal yang digunakan untuk membagi kolom.
5. *Gutter margin / binding margin* : Ruang dalam disebelah jilidan.
6. *Running head stand* : Garis referensi untuk *section* atas *page*.
7. *Picture unit* : Kolom grid yang dibagi oleh garis *picture* dan garis yang tidak digunakan
8. *Deadline* : Garis antara pada bagia *picture unit*.
9. *Column width* : Ukuran kolom memengaruhi seberapa panjang rata-rata sebuah baris.
10. *Baseline* : Garis penjajaran teks.
11. *Column* : Area peletakan karakter teks.
12. *Foot margin* : Ruang pada bagian bawah kaki halaman.

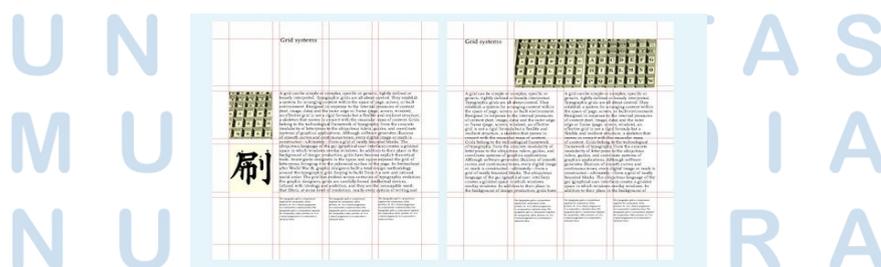
2.2.2. Desain Buku

2.2.2.1. Layout

Pada proses penciptaan karya desain buku diperlukan *layout* yang perlu dipertimbangkan oleh seorang desainer. Berikut merupakan beberapa cara *layout* yang perlu dipertimbangkan :

1. Modularity

Modularity merupakan metode untuk membagi sebuah bagian datar menjadi bagian-bagian lebih kecil yang disebut sebagai modul. Metode tersebut membantu desainer dalam mengontrol berbagai elemen yang tersedia agar tertata rapih. Selain itu *modularity* juga dapat membantu menciptakan sebuah kesatuan pada tiap halaman pada sebuah desain buku.



Gambar 2.12 Penerapan Sistem Modul

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/b4/12/40/b41240bff20dfad332151dec7e296c9.jpg>

2. Grid

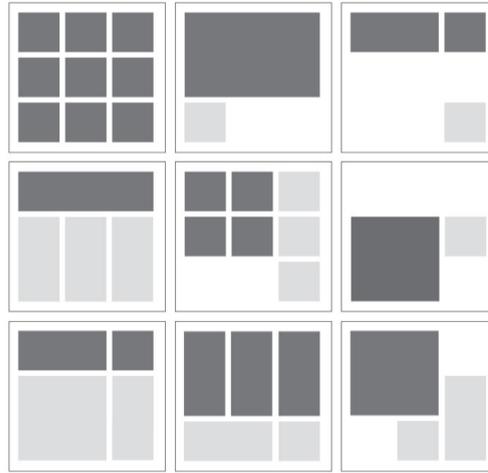
Grid merupakan *guide* vertikal dan horizontal yang terbagi menjadi kolom dan margin. *Grid* digunakan untuk mengatur posisi teks dan gambar yang tertera pada sebuah halaman yang dapat membantu audiens membaca dengan mudah dan menyampaikan informasi yang ingin disampaikan. *Grid* memberikan kerapihan pada desain menciptakan keseimbangan dan kesatuan secara struktural.

Berdasarkan buku oleh Amy Graver dan Ben Jura (2012), terdapat beberapa jenis *grid*, yaitu:

- a. *Single-column grid* : digunakan pada buku atau *essay*. Memiliki satu kolom dan penggunaan *margin* yang sangat mempengaruhi hasil.
- b. *Multi-column grid* : digunakan pada konten yang bervariasi dan memiliki kolom-kolom yang terbagi kecil sehingga dapat memberikan sebuah alur pembacaan pada audiens.
- c. *Modular grid* : digunakan pada variasi konten yang kompleks, secara hirarki, ukuran, dan isi konten. Digunakan pada penempatan sebuah grafik, *pie-chart*, dan tabel.
- d. *Hierarchical grid* : digunakan pada *packaging*, poster, dan *website*. Digunakan pada konten yang berulang dan memerlukan kemampuan untuk mengarahkan fokus audiens.
- e. *Baseline Grid* : digunakan dalam teks linear dan dapat digunakan dengan *typeface* ataupun ukuran yang berbeda.



- f. *Compound Grid* : dihasilkan oleh pertemuan garis dari beberapa *grid* yang diaplikasikan dalam satu halaman. Digunakan dalam membagi atau menggabungkan kolom yang berbeda.



Gambar 2.13 Penerapan Sistem *Grid* dalam Desain Buku
Sumber : <https://www.designer-daily.com/wp-content/uploads/2019/04/grid-layouts-web-design.jpg>

3. Komposisi

Menurut Landa (2014), Mengkomposisikan karya desain dengan cara menyusun *text* dan *image* didalam sebuah ruang grafis. Komposisi digunakan dalam memanfaatkan tata ruang saat menyusun elemen visual dalam rupa gambar atau lisan. Elemen desain dalam sebuah komposisi yang berfungsi sebagai bingkai pada gambar atau teks disebut sebagai *margin*.

Dalam menentukan *margin*, perlu dipertimbangkan hal-hal seperti :

- a. Cara sebuah *margin* dapat merepresentasikan konten gambar atau teks sesuai dengan tujuan desainer.
- b. *White space* yang diciptakan oleh margin dapat meningkatkan keterbacaan atau *readability* dari sebuah desain
- c. Proporsi *margin* agar dapat menciptakan keseimbangan dan harmonisasi pada sebuah desain
- d. Fungsi dan estetika dalam pemilihan komposisi simetris atau asimetris.

2.2.3. Desain cover

Landa (2014), menyampaikan bahwa dalam perancangan sebuah *cover* terdapat pilihan dalam menerapkan pengaturan dari teks dan gambar dalam sebuah *cover*. *Arranging type & image* merupakan cara dalam memadukan *type* dan *image* kedalam kesatuan sebagaimana cara yang desainer ingin untuk audiens lihat. Merancang bagian dari *type* dan *image* yang ingin ditonjolkan untuk memimpin keseluruhan dari sebuah *layout* dan bagian mana yang dilihat pertama oleh audiens.

Desainer perlu menentukan bagaimana peran dari *type* dan *image* dapat mendefinisikan tujuan dari desainer. Menentukan mana yang menjadi *focal point* dan mana yang menjadi pelengkap. Dalam memadukan hal tersebut perlu diperhatikan cara kedua elemen tersebut mengalurkan audiens dengan mengatur kontinuitas dan transisi. Desainer harus dapat mengarahkan mata audiens kepada *focal point* yang telah ditentukan sehingga tidak menciptakan sebuah ambiguitas karena komposisi yang kurang jelas pembedaan dari antara elemennya.



Gambar 2.14 Desain Cover Buku

Sumber : <https://wp.penguin.co.uk/wp-content/uploads/2020/08/SDA2010-hero-image.jpg>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.4. Penjilidan

2.2.4.1. Tahap Penjilidan

Penjilidan sebuah buku memiliki dua cara, yaitu tradisional dan modern. Penjilidan tradisional dilakukan melalui pekerjaan tangan secara *manual* satu per satu, sedangkan penjilidan modern dilakukan melalui kekuatan mesin yang sudah mengerjakan tugas secara *automatic*. Saat ini, desainer lebih cenderung mencari *insight* melalui *hand-binding* untuk meningkatkan nilai *craftsmanship*. Berikut merupakan tahap-tahap dalam penjilidan dengan Teknik jahit.

1. Pelipatan Kertas : Kertas dilipat menjadi dua bagian, tahap ini menjadi krusial karena pelipatan perlu dilakukan secara akurat dan jika keliru akan merusak pengaturan *margin* dalam keseluruhan
2. *Gathering and collating* : Penyusunan kertas-kertas yang telah dilipat sesuai dengan urutan yang telah ditentukan. Kumpulan yang telah tersusun dapat disebut sebagai *book block*.
3. Penjahitan : Setiap bagian pada lipatan yang telah disusun akan digabungkan dengan jahitan yang membentuk simpul *kettle* yang menyambungkan secara horizontal dan vertikal agar lipatan kertas yang telah tersusun tidak bergeser.
4. *Trimming* : Sisi-sisi *book block* akan dipotong agar dapat memiliki tepian yang rata.
5. *Gluing* : Proses pengeleman yang berfungsi sebagai penguat jilid buku yang mempertahankan hasil jilid tetap kokoh dan tahan lama.
6. *Pasting down* : Proses pengeleman dan *press* bahan material cover untuk membungkus papan *cover*.

2.2.4.2. Jenis Penjilidan

Penjilidan sebuah buku dapat disesuaikan dengan fungsi dan material, ada *library-binding*, *case-binding*, *perfect binding*, *concertina/broken-spine*, *saddle wire stitching*, *spiral binding*, dan *loose-leaf binding*.

1. *Library binding* : Bentuk penjilidan berciri *cover* yang berbahan kulit atau kain, berbentuk *rounded and backed*, sisi buku bertuliskan judul dari buku tersebut. Penjilidan tersebut biasanya memiliki ketahanan yang tinggi.
2. *Case-binding* : Penjilidan yang terdiri dari *front cover - spine - back cover*.

3. *Perfect binding* : Jilidan yang sepenuhnya menggunakan lem sebagai perekat dan penyatu pada tiap lembar kertas
4. *Concertina/Broken-spine* : Penjilidan dimana tiap lembaran tetap tersambung namun tak membentuk *block* kaku.
5. *Saddle-wire stitching* : Jilidan yang memiliki *book block* tipis, biasanya digunakan pada majalah.
6. *Spiral binding* : Jilidan yang menggunakan ring di salah satu sisi buku sebagai rangka utama dengan melubangi kertas terlebih dahulu.
7. *Loose-leaf binding* : Penjilidan yang berupa *ring* namun juga disertai *stationery book* yang memberikan audiens opsi untuk melepas-pasang kertas untuk menambah atau mengurangi kuantitas sesuai dengan kebutuhan.

2.2.5. Finishing

Finishing adalah bagian akhir setelah penjilidan dan penyampulan telah dilakukan. Berikut merupakan hasil dari *finishing* yang bisa diterapkan dalam produksi buku :

1. *Embossing* : Sebuah *finishing* dengan hasil mengubah permukaan kertas pada bagian tertentu yang bisa dilakukan dengan menggunakan zat asam atau penekanan plat besi pada kertas.
2. *Foil blocking* : Teknik *embossing* dengan menambah permukaan *metallic* dengan cara *press* dan *heat* sehingga memberikan efek kilap pada bagian timbul.
3. *Stamping* : Serupa dengan *embossing*, namun disertai pewarnaan
4. *Die-cutting* : Pemotongan bagian kertas yang membuat timbul, seperti pada buku *pop-up* yang membuat bagian kertas bisa dinaikkan karena memiliki bagian yang terpotong
5. *Laser cutting* : Seperti *die-cutting* namun lebih kompleks karena kedalaman potongan kertas yang dapat diatur dan hasil bentuk yang lebih fleksibel dari *die-cutting*.
6. Porforasi : Pelubangan kertas dengan titik-titik kecil yang membentuk garis dengan tujuan memberikan opsi pada audiens untuk menyobeknya.
7. *Paper drilling* : Pelubangan kertas yang bisa dilakukan pada banyak kertas dalam sekaligus.
8. *Thumb indexes* : Sisi luar kertas yang dipotong setengah lingkaran dengan fungsi untuk memberi navigasi pada audiens pada bagian-bagian dari halaman buku, seperti pada kamus atau kitab umat Nasrani.

Pada *cover* sendiri juga terdapat delapan jenis *finishing* yang dijelaskan oleh Haslam. Jenis-jenis *finishing* pada *cover* tersebut merupakan :

1. *Laminating* : Sebuah cara laminasi pada *cover* yang biasanya menggunakan *clear-plastic-film* untuk memberikan proteksi pada *cover* buku. Pengaplikasian nya menggunakan pemanasan sehingga tidak dianjurkan pada *screen-printing* dan tinta metalik karena akan terganggu pada proses *heating*.
2. *Tummy bands* dan *corner flags* : *tummy band* merupakan potongan kertas yang mengelilingi buku dan bisa dilepas. Sedangkan *corner flag* merupakan lipatan berbentuk segitiga yang akan membungkus sudut buku. Kedua hal ini memiliki kegunaan untuk memberikan informasi pada saat buku berada pada *display* took.
3. *Dust Jacket* : Lembaran kertas yang digunakan pada pelapisan *cover* buku yang berguna untuk melindungi jilid buku.
4. *Dropping in* : Lembaran cetakan kertas atau material tertentu yang disisipkan ke buku, biasanya berisikan materi promosi, atau kepentingan lain.
5. *Tipping in* : Sebuah tindakan yang dilakukan oleh penulis sebagai tambahan pada buku secara manual dan tidak melalui mesin. Seperti tanda tangan pribadi penulis.
6. *Lenticulated images* : Penambahan material yang dapat memberikan efek dan ilusi mata sehingga menimbulkan gambar yang berbeda pada mata audiens.
7. *Holographic images* : *image* yang diciptakan menggunakan material tertentu untuk menghasilkan efek visual tiga dimensi *holographic*.

2.2.6. Ilustrasi Buku

Wigan dalam buku ‘*The Basic of Illustration : Text and Image*’, mendefinisikan kata ‘ilustrasi’ sebagai hal yang beragam tergantung dibahas pada sudut pandang apa. Bagi desainer, ilustrasi merupakan *image-making* untuk menyatukan proses objektif dengan *skill* menggambar yang observatif hingga menghasilkan bahasa visual tersendiri. Ilustrasi mampu menyampaikan berbagai macam pesan dan emosi pada audiens dari humor, satir, bahagia, dan emosi-emosi lainnya.

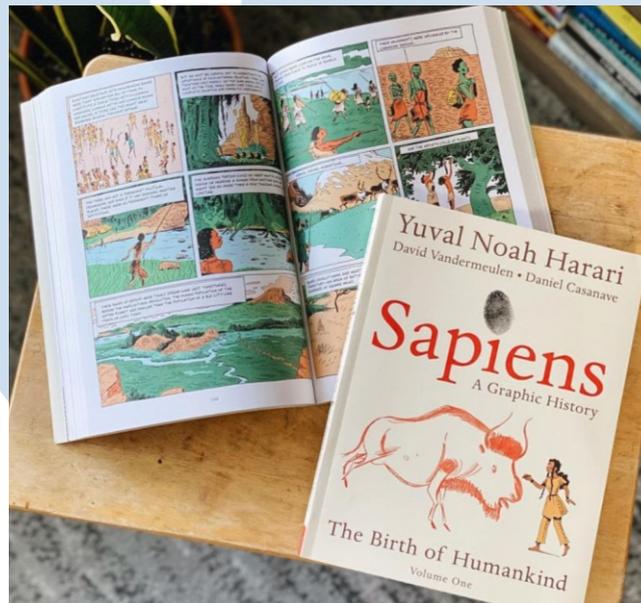
Menurut buku ‘*Illustration, Theoretical & Contextual Perspective*’ oleh Alan Male (2007), ilustrasi dibagi menjadi dua komponen yang terdiri dari *visual language* dan *visual metaphor*. *Visual language* lebih dikenal sebagai *style* atau ciri khas dari seorang ilustrator.

Pada dasarnya ada dua bentuk *imagery* dalam *visual language*, yaitu :

1. *Literally* : menampilkan ilustrasi dengan realistis dan akurat. Memberikan visual yang jelas, jujur, dan kredibel.

2. *Conceptual* : menampilkan ilustrasi yang metafor dan menyampaikan makna dari segi ide dan teori. *Conceptual* dapat tetap mengandung unsur realistik namun secara garis besar akan memiliki bentuk yang berbeda.

Male menjelaskan bahwa ilustrasi tidak subjektif namun bersifat objektif karena memiliki tujuan pesan yang diinginkan telah tersampaikan atau tidak sebagai tolak ukurnya. Male menyatakan bahwa sebuah *image* tanpa konteks bukanlah ilustrasi.



Gambar 2.15 Penerapan Ilustrasi dalam Desain Buku
Sumber : <https://cdn.pnghd.pics/data/1081/gambar-ilustrasi-buku-40.jpg>

2.2.6.1. Jenis Ilustrasi

Male menjelaskan ada beberapa jenis ilustrasi berdasarkan fungsi dan konteks yang ingin dikomunikasikan pada audiens. Pembagian ilustrasi berdasarkan fungsi menurut Alan Male yaitu :

1. *Documentation* : Penggunaan ilustrasi dalam menyampaikan pesan berupa dokumentasi, cenderung digunakan untuk kepentingan historis. Memberikan visualisasi objek yang realistik mungkin.
2. *Reference* : Fungsi ilustrasi dalam penyampaian pesan sebagai referensi. Biasanya digunakan pada keperluan akademis dan edukasi. *Reference* memberikan visualisasi yang realistik serta informatif.
3. *Instruction* : Penggunaan ilustrasi dalam penyampaian pesan berupa instruksi, biasanya *instruction* digunakan dalam *blueprint*. *Instruction* memberikan visualisasi objek yang realistik karena kegunaannya yang teknis dan penggunaan

nya sebagai penunjuk atau *guide*.

4. *Commentary* : Penggunaan ilustrasi dalam menyampaikan pesan yang simbolis dengan topik, biasanya digunakan pada koran, berita, atau majalah sehingga ilustrasi berkorelasi dengan pesan pada tulisan.
5. *Storytelling* : Penggunaan ilustrasi dalam menyampaikan pesan yang memiliki alur. *Storytelling* sering digunakan dalam pembuatan komik atau graphic novel.
6. *Persuasion* : Penggunaan ilustrasi dalam menyampaikan pesan yang bersifat persuasif dan komersil. *Persuasion* memiliki ilustrasi yang memberikan kesan *relate* sehingga mampu menggerakkan audiens untuk bertindak atau mengambil keputusan.
7. *Identity* : Penggunaan ilustrasi dalam menyampaikan identitas dari sebuah subjek. *Identity* memberikan jati diri yang bersifat personal dan membedakan dengan subjek-subjek lainnya. Cenderung digunakan dalam *brand identity*.

2.2.7. Fotografi

Buku Komunikasi Visual (2021) karya Pundra Rengga Andhita menjelaskan bahwa kata “fotografi” berasal dari bahasa Yunani “photos” dan “grafos” yang berarti cahaya. Prinsip dasar fotografi adalah menggunakan pembiasan untuk memfokuskan cahaya dan mencetaknya pada media pengambilannya. Suatu medium terkena luminansi, yang merupakan ukuran intensitas cahaya yang datang dari sumber cahaya ke arah tertentu. Kecerahan ini menghasilkan gambar yang sama seperti cahaya yang memasuki media bias yang disebut lensa. Untuk mendapatkan intensitas cahaya yang tepat agar mendapatkan gambar yang bagus, fotografer menggunakan alat pengukur cahaya yang disebut light meter. Setelah mendapatkan pencahayaan yang tepat, fotografer dapat mengubah pengaturan kamera untuk menyesuaikan intensitas cahaya.

Menurut Prasetyo (2012) dalam bukunya Melukis Dengan Cahaya tentang fotografi, ada beberapa tehnik yang digunakan dalam keilmuan tersebut, diantaranya adalah:

1. *Zooming*

Dalam menciptakan efek gerakan maju atau mundur dalam fotografi, memanfaatkan rotasi fokus pada kamera dengan lensa standar atau telefoto. Penggunaan tripod dengan dudukan kamera dapat meningkatkan hasil secara maksimal. Pastikan konsistensi dalam pengaturan zoom untuk mendapatkan efek yang diinginkan.

2. *Panning*

Teknik dasar ini berguna untuk memberikan kesan gerakan menyamping, sehingga gambar yang dihasilkan terasa bergerak, dengan fokus atau fokus tetap pada subjek utama tanpa menurunkan kualitas gambar yang ditangkap kamera.

3. Freezing

Foto yang memberikan kesan berhenti total pada subjek dan latar sekitar dengan kecepatan cukup tinggi. Teknik ini sangat sering digunakan pada saat-saat dimana banyak terjadi pergerakan individu atau kelompok.

2.3. Kretek

'Kretek : Kemandirian dan Kedaulatan Bangsa Indonesia' oleh Nuran Wibisono dan Marlutfi Yoandinas (2014), menjelaskan bahwa kretek adalah jenis sigaret yang mengandalkan komoditas rempah-rempah Indonesia yaitu tembakau dan cengkeh yang diolah menjadi sebuah produk yang dikenal sebagai rokok kretek. Pada produksi kretek bukanlah sebuah hal yang mudah, diperlukan karakteristik tanah, iklim, dan perawatan khusus dalam menghasilkan kretek yang baik. Rokok ini telah diproduksi sejak abad ke-19 hingga saat ini masih berkembang dan masih menjadi jenis rokok yang paling digemari oleh masyarakat Indonesia.



Gambar 2.16 Rokok Kretek
Sumber : <https://komunitaskretek.or.id/wp-content/uploads/2014/12/Bungkus-Kretek.jpg>

2.3.1. Sejarah Kretek

Kretek sendiri pertama ditemukan di kota Kudus, oleh Haji Djamari sekitar tahun 1870-an. Awalnya Haji Djamari memiliki kebiasaan mengoleskan minyak cengkeh ke bagian dada untuk mengobati asma. Haji Djamari bereksperimen dengan mencampur cengkeh dan tembakau menjadi rokok kretek untuk menjadi alternatif dari obat asma miliknya. Sejak saat itu rokok tersebut mulai dikenali sebagai rokok kretek untuk kebutuhan kesehatan di daerah kota Kudus. Kretek sendiri mendapatkan nama kretek karena pada saat dibakar akan mengeluarkan suara ‘kretek’ yang meledak-ledak pada batang rokok.



Gambar 2.17 Tugu Kudus Kota Kretek

Awal tahun 1900 Nitisemito memulai bisnis dagang kretek di kota Kudus, dan akhirnya membuka perusahaan bernama Tjap Bal Tiga pada tahun 1916. Dengan nama Tjap Bal Tiga semakin naik, Nitisemito kerap disebut dengan nama ‘raja kretek’. Nitisemito mendorong komoditas tembakau dan cengkeh Indonesia, sehingga kretek menjadi industri raksasa di tahun 1950 awal dan perusahaan-perusahaan dalam bidang rokok mulai bermunculan. Masing-masing perusahaan mulai mengadaptasikan versi dari rokok kretek miliknya dan mulai dijual secara komersil sehingga rokok kretek dikenal dan digemari oleh masyarakat Indonesia.



Gambar 2.18 Nitisemito, Raja Kretek

Sumber : <https://assets-a1.kompasiana.com/items/album/2019/04/08/dsc-0585-jpg-5cab580195760e57e50d2292.jpg>

Berkat dari jasa Nitisemito, kota Kudus saat ini disebut sebagai ‘Kota Kretek’. Hingga saat ini hampir keseluruhan dari masyarakat Kudus dihidupi oleh pabrik dan tempat-tempat produksi kretek. Kudus menjadi salah satu produsen kretek terbesar di Indonesia bersama dengan Malang, Jawa Timur dan Temanggung, Jawa Tengah.

2.3.2. Jenis-Jenis Kretek

Seiring berkembangnya industri pengolahan tembakau dan cengkeh, kretek dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

1. Klobot : Merupakan wujud asli yang sesuai dengan awal ditemukan istilah kretek. Racikan tembakau dan rajangan cengkeh dibungkus oleh daun jagung yang telah dikeringkan, lalu diikat dengan benang agar bentuk tetap rapih dan kokoh. Memerlukan keterampilan tangan yang lihai dan ulet untuk mendapatkan hasil yang layak untuk diperdagangkan secara komersil.
2. Sigaret Kretek Tangan (SKT) : Merupakan wujud kedua dari perkembangan kretek yang mulai digunakan sejak 1913, dengan mengadopsi kertas ambri atau yang biasa disebut papir dalam pembungkusannya. Kertas tersebut terbuat dari selulosa dan memiliki ketebalan sebesar 32-39gsm.
3. Sigaret Kretek Mesin (SKM) : Merupakan wujud ketiga dari perkembangan kretek dan yang paling digemari oleh kebanyakan masyarakat. Mengadopsi sistem filter berbentuk silindris pada ujung hisap dari batang.



Gambar 2.19 Variasi Sigaret Kretek

Sumber : Buku Kretek : Kemandirian dan Kedaulatan Bangsa Indonesia

Dari ketiga jenis varian tersebut SKM dan SKT merupakan dua jenis varian yang paling sering dijumpai. Kedua jenis varian tersebut dapat ditemui di berbagai macam tempat seperti *minimarket*, warung, ataupun *online*.

2.3.3. Warisan Budaya Kretek

Kretek merupakan bukti kreativitas dan keterampilan lokal masyarakat Indonesia dalam membudidayakan komoditas yang telah tersedia di tanah nusantara selama satu abad terakhir. Karena komoditas yang digunakan merupakan jenis-jenis komoditas khas Indonesia, ini menjadikan Indonesia sebagai satu-satunya negara yang dapat memproduksi kretek. Hermawan, Bayu (2015), menyatakan bahwa kretek telah dicatat dalam draf Rancangan Undang-Undang (RUU) Kebudayaan oleh Dewan Perwakilan Rakyat (DPR).

Dalam perkembangannya selama satu abad terakhir, kretek ikut menyatu berakulturasi dan melekat dengan budaya-budaya masyarakat Indonesia. Seperti pada acara tahlilan yang merupakan tradisi mendoakan orang yang telah meninggal yang dilakukan umat Muslim, tuan rumah cenderung menyajikan kretek didalam sebuah cangkir bagi para tamu yang menghadiri acara tersebut. Hingga pada kebiasaan sehari-hari seperti pada kebiasaan konsumsi, masyarakat Indonesia cenderung merasa bahwa kretek merupakan komplimenter yang nikmat jika sedang mengkonsumsi kopi.



Gambar 2.20 Kretek didalam Cangkir Gelas
Sumber : https://bolehmerokok.com/wp-content/uploads/2021/10/15462630404_00a3ef76ab_c.jpg

Mark Hanusz dalam bukunya '*Kretek: The Culture and Heritage of Indonesia's Clove Cigarettes*' (2000), menyampaikan bahwa secara sosial kretek telah menjadi bagian dari sarana integrasi sosial dan bagian yang tidak terpisahkan pola kehidupan masyarakat Indonesia yang menciptakan nilai-nilai kekerabatan sosial dalam kehidupan sehari-hari.