

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Pada masa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat menjadi suatu tanda bahwa penyebaran media informasi pada saat ini memiliki perkembangan yang begitu pesat. Menurut McQuail (2010) Media informasi adalah suatu sarana untuk berkomunikasi dimana suatu pesan dapat disampaikan kepada seluruh masyarakat luas dengan berbagai bentuk seperti media cetak, digital, maupun elektronik. Berbagai bentuk media informasi ini tentunya memiliki fungsinya masing-masing seperti menyebarkan informasi, membantu proses pendidikan, maupun menyediakan hiburan. Media informasi adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari seorang pengirim kepada penerima yaitu audiens yang bertujuan untuk memengaruhi pikiran, minat, perasaan, perhatian terhadap audiens untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Arsyad, A., 2011).

2.1.1 Jenis Media Informasi

Di tengah perkembangan teknologi yang begitu pesat, media informasi tentunya sangat penting dalam menyampaikan berbagai pesan untuk memenuhi tujuan tertentu. Munculnya berbagai media baru tentunya menjadi suatu hal yang perlu dijadikan peluang sebagai pengirim informasi sehingga pesan yang disampaikan dengan efektif mudah diterima bagi audiens yang menjadi sasaran atau target informasi tersebut. Menurut Sadiman, *et al* (2010) media informasi dikelompokkan menjadi beberapa bagian yang tentunya memiliki ciri-ciri dan tujuannya masing-masing, contohnya seperti:

2.1.1.1 Media Audio

Media ini menyampaikan pesan atau suatu informasi melalui suara. Contoh dari media ini biasanya seperti; radio, podcast, maupun audiobook. Biasanya media ini berada di beberapa platform tertentu salah

satunya yaitu aplikasi Spotify. Media ini memiliki keunggulan seperti cocok untuk multi-tasking, serta mudah diakses. Sementara kelemahannya berupa tidak menyediakan elemen visual.



Gambar 2.1 Media Audio Podcast
Sumber: <https://shorturl.at/OTdOw>

2.1.1.2 Media Visual

Pesan atau informasi pada media ini di sampaikan dengan elemn- elemen visual seperti gambar, teks, maupun grafik. Media ini dibuat untuk memberikan pemahaman kepada audiens sehingga pesan yang tersampaikan dapat dengan jelas diterima secara menyeluruh dengan memperhatikan aspek visual yang menarik dan informatif. Di atas ini merupakan contoh dari media visual berupa poster informasi yang menggunakan visual animasi dengan tujuan untuk menjaga lingkungan dan alam sehingga tetap bersih dan sehat sehingga generasi penerus dapat merasakan keasrian dan lingkungan sekitar yang bersih dan sehat



Gambar 2.2 Media Visual Poster

Sumber: <https://uptdsmpn3bangkalan.sch.id/blog/contoh-poster-kebersihan-lingkungan/>

2.1.1.3 Media Audio-Visual

Pada media ini, penyampaian pesan dilakukan dengan cara menggabungkan kedua elemen yaitu audio dan visual. Hal ini tentunya dapat memungkinkan pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif karena melibatkan dua indra sekaligus yaitu penglihatan dan pendengaran, sehingga akan memberikan pemahaman serta daya tarik yang baik bagi audiens untuk mencerna atau menerima informasi yang telah diberikan.



Gambar 2.3 Media Audio Visual

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=bzGXUJyeK74>

Media ini biasanya digunakan dalam berbagai hal baik dalam penjualan suatu produk hingga video pembelajaran atau tutorial yang biasanya penyebarannya terdapat pada website seperti Youtube, yang memungkinkan akses penggunaan dapat mencakup ruang lingkup yang luas

2.1.1.4 Media Interaktif

Jenis media ini memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dengan sistem atau perangkat media. Pengguna memiliki peran aktif yang dapat diartikan bahwa pengguna tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga dapat memilih, merespon maupun mengendalikan informasi yang telah disampaikan.

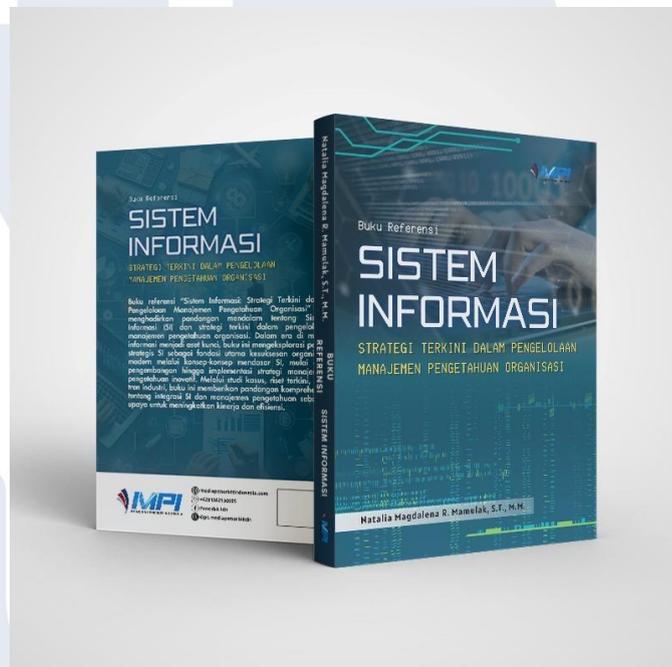


Gambar 2.4 Media Interaktif Aplikasi
Sumber: Aplikasi Tokopedia

Media interaktif sendiri sering kali digunakan pada platform digital seperti website serta aplikasi yang sering kali digunakan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan konten. Hal ini menjadikan media interaktif memberikan keterlibatan, pengalaman personal, dan menyediakan umpan balik instan untuk memperkaya komunikasi.

2.1.1.5 Media Cetak

Media ini menggunakan teks, gambar, ataupun ilustrasi sebagai elemen penyampainnya yang dicetak pada bahan fisik seperti kertas. Jenis media ini biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens dengan cara yang mudah untuk disebarluaskan dan di terima secara luas, khususnya dalm bidang pendidikan serta komunikasi massa. Media ini biasanya berupa buku, modul, majalah dan surat kabar, pamflet ataupun brosur.



Gambar 2.5 Media Cetak Buku

Sumber: <https://mediapenerbitindonesia.com/product/sistem-informasi-strategi-terkini-dalam-pengelolaan-manajemen-pengetahuan-organisasi/>

Media cetak memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi, hal ini dipengaruhi oleh kegunaannya yang berulang kali tanpa perangkat digital, media ini juga memberikan visual yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman bagi para audiens. Penggunaan elemen desain komunikasi yang terdapat pada tipografi, tata letak, serta hasil cetak yang memiliki kualitas yang baik dapat mempengaruhi efektivitas pesan yang disampaikan. Penggunaan media cetak ini juga

dapat digabungkan dengan elemen digital lainnya sehingga memberikan kesan yang lebih interaktif.

2.1.2 Fungsi Media Informasi

Saat ini, informasi memiliki peran yang sangat penting baik dalam pekerjaan maupun kehidupan sehari-hari masyarakat. Hal ini menjadi salah satu pendorong bahwa semakin efektifnya informasi yang diberikan, tentunya dapat memberikan dampak yang sangat baik bagi kehidupan masyarakat pada masa mendatang. Oleh karena itu, dalam penyampaian informasi agar dapat menunjang efektifitas dari informasi itu sendiri, tentunya diperlukan sarana atau wadah untuk menyebarkannya. Hal inilah yang menjadi acuan terbentuknya suatu media yang memiliki fungsi sebagai alat untuk menyalurkan informasi kepada seluruh audiens. Menurut Coates & Ellison (2014) Media informasi memiliki fungsi untuk menyampaikan serta menyusun data informasi sehingga menarik dan mudah dipahami oleh audiens. Fungsi dari media informasi tersebut meliputi;

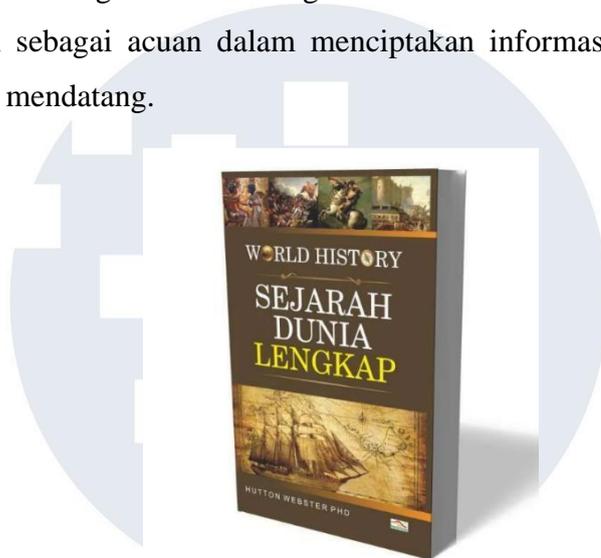
1. Membantu audiens untuk lebih mudah memahami data secara kompleks.
2. Memberikan fasilitas untuk mengambil keputusan berdasarkan informasi yang tersedia.
3. Memberikan pengalaman interaktif untuk meningkatkan partisipasi audiens.

2.1.3 Penyebaran Media Informasi

Untuk memastikan bahwa suatu informasi atau pesan dapat tersampaikan dengan baik atau mudah di pahami oleh audiens, penyebaran media informasi yang efektif tentunya memerlukan pendekatan desain yang strategis. Hal ini dilakukan dengan memberikan kateogore atau pengelompokan terhadap penggunaan media menjadi beberapa jenis media yang tentunya memiliki fungsi dan karakteristiknya masing-masing (Coates dan Ellison, 2014). Contoh penyebaran tersebut berupa;

2.1.3.1 Print-Based Media

Print-based media atau biasa dikenal dengan media cetak biasanya digunakan sebagai media penyampaian informasi yang memerlukan daya simpan lama. Media ini biasanya digunakan atau dijadikan sebagai referensi bagi suatu informasi atau pesan untuk di jadikan sebagai acuan dalam menciptakan informasi-informasi baru dimasa mendatang.

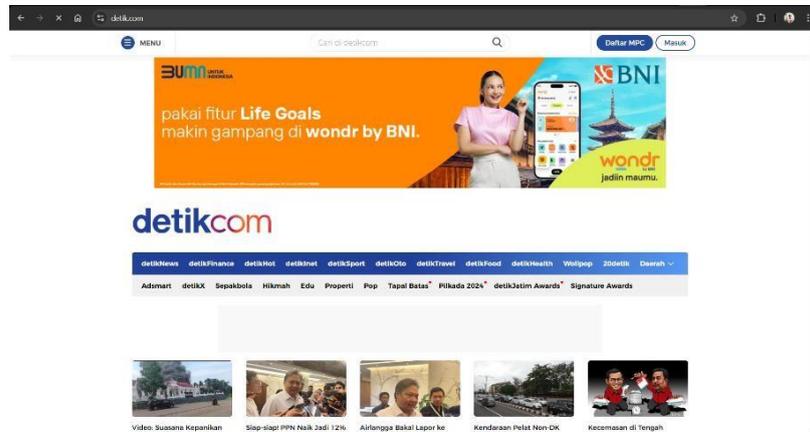


Gambar 2.6 *Print-Base Media*

Sumber: <https://www.blibli.com/p/penerbit-indoliterasi-buku-sejarah-dunia-lengkap-original/ps--ADD-70023-00614>

2.1.3.2 Screen-Based Media

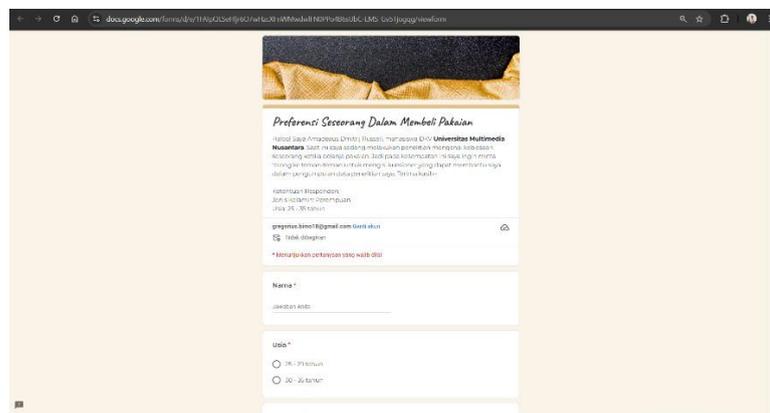
Media ini menggunakan layar sebagai penyalur informasi yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam menyalurkan informasi yang ada, media ini memiliki akses yang cepat adn fleksibel yang dioprasikan menggunakan perangkat digital, hal ini menjadikan media berbasis layar ini sangat ideal dan cocok sebagai penyebar informasi dalam cangkupan yang luas.



Gambar 2.7 *Screen-Based Media Website*
 Sumber: <https://www.detik.com/>

2.1.3.3 *Interactive Media*

Merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antar pengguna dengan konten yang disajikan. Pada media ini, audiens tentunya terlibat langsung dalam menyampaikan informasi yang ada. Penyebaran media ini tentunya akan membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman bagi penggunanya.



Gambar 2.8 *Interactive Media Website Survei*
 Sumber: Tangkapan Layar Penulis

2.2 Buku

Buku merupakan suatu media yang digunakan sebagai alat penyalur informasi ataupun pengetahuan dengan menggunakan tulisan yang diujukan untuk memberikan ilmu, hiburan, inspirasi, maupun referensi (Sutarno, S. 2003). Sementara menurut Rosadi (2009) buku digambarkan sebagai suatu sarana dalam

penyampaian informasi dan pengetahuan, penyampaian tersebut dapat berupa suatu cerita, fakta, maupun referensi lainnya. Pembuaan buku sendiri tentunya memiliki berbagai tujuan termasuk membantu pendidikan, memberikan hiburan, serta mendorong ataupun memberikan motivasi kepada pembacanya.

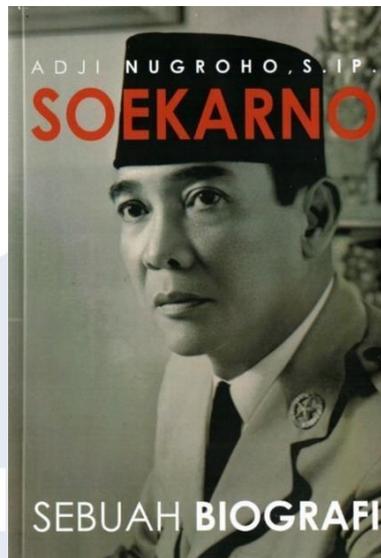
2.2.1 Jenis Buku

Menurut Sutarno (2003), buku profil merupakan jenis buku yang memiliki fungsi dalam memberikan informasi seputar suatu objek tertentu, buku ini biasanya berisi tentang profil seseorang atau individu, organisasi, komunitas, maupun sebuah proyek suatu pekerjaan. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang pengenalan, mempromosikan, mendokumentasikan sesuatu agar para pembacanya dapat mengenali hal-hal baru tentang suatu profil tertentu. Selain itu, tujuan dirancangnya buku ini yaitu untuk memberikan informasi yang dapat menginspirasi atau menjadikannya sebagai referensi serta memberikan pengetahuan terbaharukan kepada pembacanya. Jenis-jenis buku profil tersebut mencakup;

2.2.1.1 Buku profil individu

Buku ini biasanya menceritakan atau menggambarkan tentang kehidupan, pengalaman, serta pencapaian seseorang atau tokoh tertentu. buku seperti ini biasanya ditulis untuk memberikan inspirasi, memperkenalkan pemikiran, atau menceritakan perjalanan hidup yang memberikan pelajaran berharga bagi pembacanya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

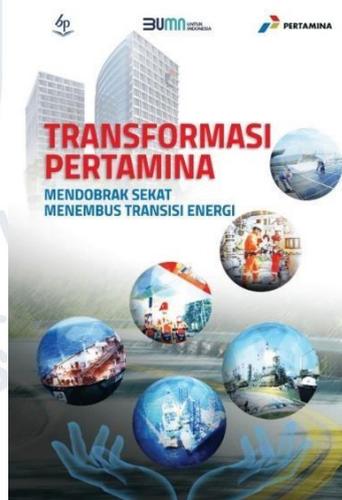


Gambar 2.9 Buku Profil Individu

Sumber: <https://www.gramedia.com/products/soekarno-sebuah-biografi>

2.2.1.2 Buku profil organisasi

Isi buku ini biasanya mengangkat sejarah, visi, misi serta prestasi yang telah dicapai oleh suatu lembaga atau suatu perusahaan untuk dijadikan suatu pengenalan serta referensi kepada pembaca yang ingin mengembangkan usaha ataupun lembaga yang telah dimilikinya.

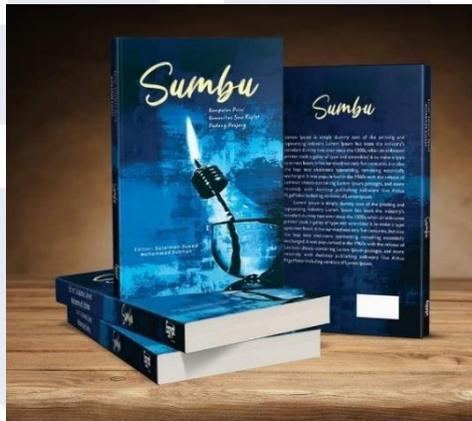


Gambar 2.10 Buku Profil Organisasi

Sumber: https://balaipustaka.co.id/?page_id=2643

2.2.1.3 Buku profil komunitas

Penjelasan tentang suatu kelompok sosial yang menjelaskan seputar kegiatan, dan dampak yang telah dihasilkan dari komunitas tersebut merupakan isi dari buku profil komunitas ini. Biasanya buku ini juga digunakan untuk memberikan informasi serta ajakan atau suatu promosi agar pembacanya dapat tertarik untuk mengunjungi atau ikut berkegiatan bersama kelompok sosial tersebut.

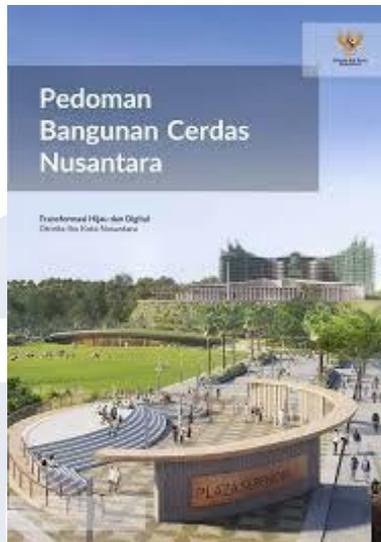


Gambar 2.11 Buku Profil Komunitas Seni Kuflet

Sumber: <https://www.acehtrend.com/news/sambut-2022-komunitas-seni-kuflet-terbitkan-antologi-puisi-sumbu/index.html>

2.2.1.4 Buku profil proyek

Dalam buku ini biasanya berisikan tentang informasi seputar tujuan, metode, serta hasil dari suatu proyek besar yang bertujuan untuk mempromosikan hasil proyek, membangun kredibilitas dan kepercayaan terhadap hasil proyek tersebut kepada audiens, serta menjadi bahan evaluasi dari proyek yang telah dikerjakan.



Gambar 2.12 Buku Profil Proyek

Sumber: <https://www.ikn.go.id/storage/thd/smart-building-books/panduan-bangunan-cerdas-ind-b5-buku-final.pdf>

2.2.2 Anatomi Buku

Anatomi buku terdiri dari berbagai elemen yang membentuk struktur suatu buku, baik secara fisik maupun konten. Menurut Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, menjelaskan bahwa setiap elemen memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman membaca yang optimal serta memenuhi estetika dan fungsionalitas. Haslam (2006) juga menjelaskan bahwa anatomi buku terbagi menjadi tiga bagian yang terdiri dari bagian luar atau exterior, bagian dalam atau interior, dan bagian fungsional yang berupa;

2.2.2.1 Bagian Luar (Eksterior)

Bagian ini merupakan salah satu struktur dari buku yang terdiri dari elemen-elemen yang melindungi buku dari kerusakan fisik dan merupakan salah satu hal yang menampilkan daya tarik visual yang menjadi salah satu nilai jual dari buku itu sendiri. Elemen – elemen yang terdapat pada bagian luar buku berupa;

- a. *Cover* merupakan bagian terluar dari buku, biasanya berupa kertas tebal atau karton yang melindungi isi buku.
- b. *Spine* merupakan bagian sampul dari buku yang biasanya berisi judul dan nama penulis, biasanya bagian ini menutupi tepi buku.
- c. *Back Cover* merupakan bagian dari belakang buku, bagian ini biasanya merupakan sambungan dari cover buku.
- d. *Hinge* merupakan lipatan dari buku yang membantu buku supaya adpat terbuka edngan baik, bagian ini biasanya berada dipingggi end paper.
- e. *Head Square* yang berguna sebagai pelindung di bagian atas buku, elemen ini biasanya memiliki ukuran yang lebih besar adri halaman isi.
- f. *Tail Square* merupakan kebalikan dari *Head Square*.
- g. *Foregde Square* adalah pelinung yang terlihat timbul dii pinggiran tepi buku.
- h. *Turn-in* merupakan lipatan kertas yang terletak pada bagian dalam cover yang memberikan kekuatan tambahan pada sampul.

2.2.2.2 Bagian Dalam (Interior)

Pada bagian ini biasanya terdapat elemen-elemen yang bisa disebut sebagai isi buku. Bagian biasanya mencakup teks, kertas, maupun struktur tambahan. Bagian ini biasanya berupa;

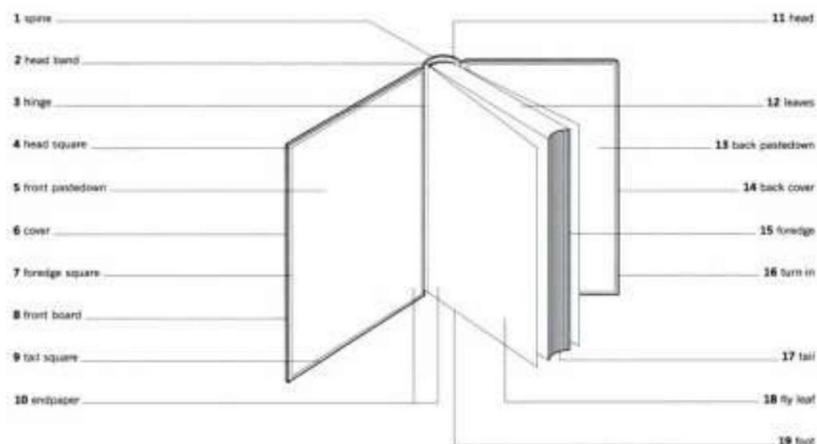
- a. *Leaves* merupakan istilah dari satu lembar kertas yang terdiri dari dua halaman.
- b. *Endpaper* merupakan sebutan atau istilah dari kertas tebal yang menempel pada bagian dalam cover. Bagian ini juga berguna unutk memberikan kesan estetika pada buku.
- c. *Front Pastedown* merupakan bagian kertas yang menempel pada bagian dalam cover depan.
- d. *Back Pastedown* merupakan kebalikan dari *Front Pasteown* namun berada pada bagian belakang ddari cover.

- e. *Fly Leaf* merupakan istilah dari halaman kosong yang berada di balik *End Paper*, bagian ini biasanya bisa digunakan sebagai tambahan catatan ataupun desain.
- f. *Front Board* merupakan bagian depan dari buku, bentuk dari bagian ini biasanya berupa karton tebal yang digunakan untuk memperkuat struktural dari buku.

2.2.2.4 Bagian Fungsional

Bagian ini biasanya berupa kesatuan dari elemen-elemen yang menjadi pendukung keterbacaan dan melindungi buku saat digunakan, yang terdiri dari;

- a. *Head Band* adalah bagian dari buku yang berupa sebuah pita atau menang yang menyatukan bagian-bagian buku pada bagian ujung atas dari buku tersebut.
- b. *Head* merupakan bagian atas dari sebuah buku yang merupakan salah satu elemen yang menjadikan dekoratif bagi sebuah buku.
- c. *Tail* merupakan istilah dari bagian bawah halaman dari buku, bagian ini biasanya sering digunakan untuk penempatan nomor halaman.
- d. *Foredge* merupa istilah dari bagian tepi buku yang sering terlihat saat buku di tutup.



Gambar 2.13 Anatomi Buku
Sumber: Haslam, 2006, h.20

2.2.3 Teknik Cetak

Tahap pencetakan merupakan bagian utama dalam pembuatan sebuah buku. Dalam membuat sebuah buku bagian pencetakan atau teknik cetak yang digunakan akan menjadi penentu dari kualitas, efisiensi, serta penampilan akhir dari buku tersebut. Menurut Haslam (2006), teknik cetak buku dikelompokkan menjadi beberapa metode yang disesuaikan dengan berbagai kebutuhannya masing-masing. Berikut ini merupakan jenis-jenis teknik cetak buku;

2.2.3.1 *Offset Printing*

Teknik cetak ini dilakukan dengan menggunakan plat logam untuk mentransfer tinta ke kertas melalui lapisan karet. Teknik ini biasanya digunakan untuk mencetak buku dalam jumlah yang banyak. Teknik ini dapat memungkinkan pencetakan dengan warna dengan kualitas yang lebih baik dengan biaya yang terbilang lebih rendah untuk produksi massal.



Gambar 2.14 Teknik Cetak *Offset Printing*
Sumber: <https://udayraj.com/digital-printing-shimla/>

2.2.3.2 *Digital Printing*

Dalam teknik cetak ini, proses pencetakan dilakukan secara langsung berdasarkan file yang akan dicetak. Teknik ini menggunakan computer secara langsung tanpa harus menggunakan plat cetak, sehingga dapat memudahkan dan dapat terbilang lebih fleksibel dalam proses pencetakan sebuah buku dalam jumlah sedikit.



Gambar 2.15 Teknik Cetak *Digital Printing*

Sumber: <https://rhinotec.co.id/perkembangan-usaha-digital-printing-di-era-millennial/>

2.2.3.3 *Letterpas*

Merupakan teknik cetak tradisional yang dilakukan dengan menggunakan huruf timbul yang terbuat dari logam atau kayu untuk mencetak teks dan gambar yang akan ditampilkan dalam buku. Teknik ini dilakukan dengan cara menekan tinta ke permukaan kertas sehingga menciptakan cetakan dengan tekstur khas. Teknik ini sering kali digunakan untuk desain eksklusif seperti undangan serta kartu nama karena memiliki kesan yang unik dan klasik.



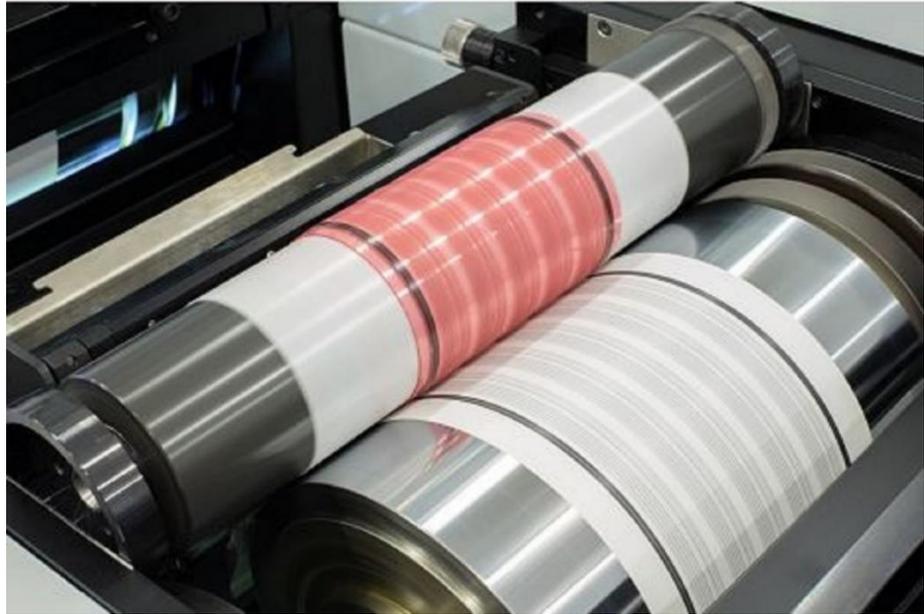
Gambar 2.16 Teknik Cetak *Letterpas*

Sumber: <https://tipspercetakan.com/mengenal-cetak-letterpress-dan-contohnya/>

2.2.3.4 *Gravure Printing*

Penggunaan siliner logam yang terukir berdasarkan isi atau informasi dari buku yang ingin dibuat merupakan salah satu cara dalam teknik pencetakan ini. Teknik ini berguna untuk mencetak ilustrasi

berkualitas tinggi dalam buku, sehingga hasil ilustrasi yang akan dicetak sangat presisi dan baik.



Gambar 2.17 Teknik Cetak *Gravure Printing*

Sumber: <https://jasacetakkemasan.com/cetak-rotogravure-murah/>

2.2.3.5 Flexography

Teknik cetak ini menggunakan bahan dasar plat felksibel dengan bahan karet, hal ini dilakukan pada berbagai permukaan, termasuk bahan non-kertas. Teknik ini memiliki keunggulan dalam mencetak pada berbagai bahan, termasuk plastik dan kain dan sangat cocok pada bahan buku yang tahan air. Akan tetapi, teknik ini terbilang tidak seakurat teknik cetak *offset printing* adlam hal detail.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.18 Teknik Cetak *Flexography*

Sumber: <https://www.pranataprinting.com/pengertian-teknik-cetak-flexografi/>

2.2.4 Penjilidan

Haslam (2006) dalam bukunya yaitu *Book Design* menjelaskan bahwa penjilidan merupakan suatu proses penggabungan antara lembar halaman menjadi suatu buku yang memiliki struktur yang kuat dan teratur, sehingga tidak mudah rusak dan tahan lama dalam penyimpanannya. Proses ini juga berpengaruh untuk menambahkan estetika dan kenyamanan dalam membaca bagi penggunanya. Haslam (2006) juga menjelaskan bahwa proses jilid suatu buku terbagi menjadi beberapa jenis, seperti *perfect binding*, *case binding*, *saddle-wire binding*,

2.2.4.1 *Perfect Binding*

Proses penjilidan ini dilakukan dengan menyatukan halaman pada bagian punggung buku dengan bantuan lem, yang kemudian diikat dengan sampul fleksibel atau biasa dikenal dengan istilah *soft cover*. Proses ini memiliki keunggulan berupa lebih ekonomis untuk memproduksi buku dalam jumlah yang banyak, selain itu juga menambahkan estetika pada buku sehingga terlihat lebih profesional. Namun kelemahan dari proses ini yaitu tidak mampu bertahan lama apabila pemakaiannya lebih sering dibuka secara lebar.



Gambar 2.19 *Perfect Binding*

Sumber: <https://solusiprinting.com/nih-7-jenis-penjualan-buku-biar-aman-dan-gak-cepat-rusak//>

2.2.4.2 *Case Binding*

Proses jilid ini memanfaatkan sampul yang berbahan dasar keras dengan tujuan untuk melindungi halaman buku. Proses ini dilakukan dengan menjahit halaman buku dengan penambahan lem pada bagian punggung halaman untuk direkatkan pada bagian *case* atau covernya. Metode jilid ini memberikan daya tahan pada buku lebih tinggi yang memberikan tampilan dari buku lebih kokoh, tahan lama, dan memberikan kesan yang mewah. Sementara kelemahannya terdapat pada biaya produksinya yang terbilang lebih mahal dibandingkan dengan proses jilid lainnya.



Gambar 2.20 *Case Binding*

Sumber: <https://www.mahkotaprinting.com/2015/02/contoh-jilid-hard-cover.html>

2.2.4.3 Saddle-Wire Binding

Pada proses ini, buku dijilid dengan cara menjahit halaman buku pada bagian tengah lipatannya, biasanya menggunakan kawat atau staples sehingga setiap halaman termasuk cover bagian depan dan belakang untuk membentuk struktur sebuah buku. Metode ini berguna untuk jenis buku yang memiliki halaman yang sedikit atau tipis, yang menjadikan kelemahannya yaitu tidak cocok untuk buku dengan halaman yang banyak. Namun keunggulannya yaitu pembuatannya terbilang praktis dengan biaya yang rendah.



Gambar 2.21 *Saddle-Wire Binding*
Sumber: <https://wellenprint.com/jenis-jilid-buku/>

2.2.4.4 Spiral Binding

Penggunaan kawat spiral ataupun plastik yang bertujuan untuk menggabungkan setiap halaman termasuk cover depan dan belakang merupakan proses dari metode jilid buku ini. Hal ini memungkinkan buku dapat terbuka dengan lebih fleksibel dan lebih praktis, namun hal ini tentunya memiliki dampak pada ketahanan buku tersebut dibandingkan dengan penggunaan metode *case binding*.



Gambar 2.22 *Spiral Binding*

Sumber: <https://maxipro.co.id/pengertian-dari-jilid-spiral-hingga-kekurangannya/>

2.2.4.5 Library Binding

Proses jilid ini bertujuan untuk meningkatkan daya tahan buku agar mampu bertahan dalam penggunaan yang intensif. Pada proses jilid ini, setiap halaman akan dijahit dengan kuat menjadi suatu kesatuan, dan dengan penggunaan sampul yang memiliki karakteristik bahan yang sangat kokoh. Dengan proses ini tentunya dapat diketahui bahwa kekurangan yang dimiliki dari metode ini yaitu biaya prosesnya terbilang mahal namun memiliki ketahanan dan sangat cocok untuk penggunaan jangka panjang.

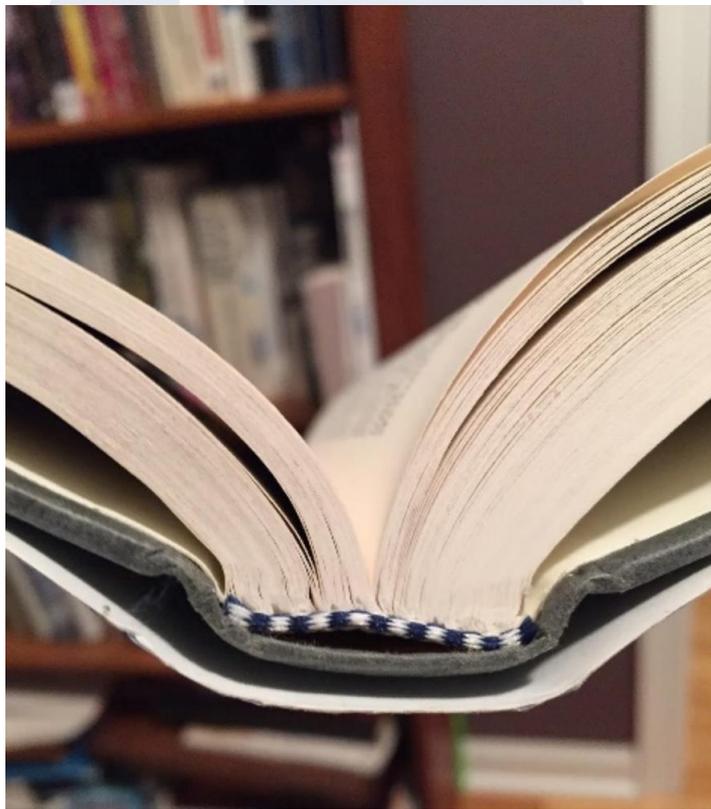


Gambar 2.23 *Library Bining*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/520517669422810223/>

2.2.4.6 Broken Spine Binding

Dalam proses pembuatan buku dengan menggunakan metode jilid ini, lembar halaman biasanya terbuat dari selebar kertas panjang yang kemudian dilipat menjadi satu kesatuan. Hal ini memungkinkan pembaca untuk bisa melihat isi buku secara menyeluruh dalam satu lembar kertas yang panjang.



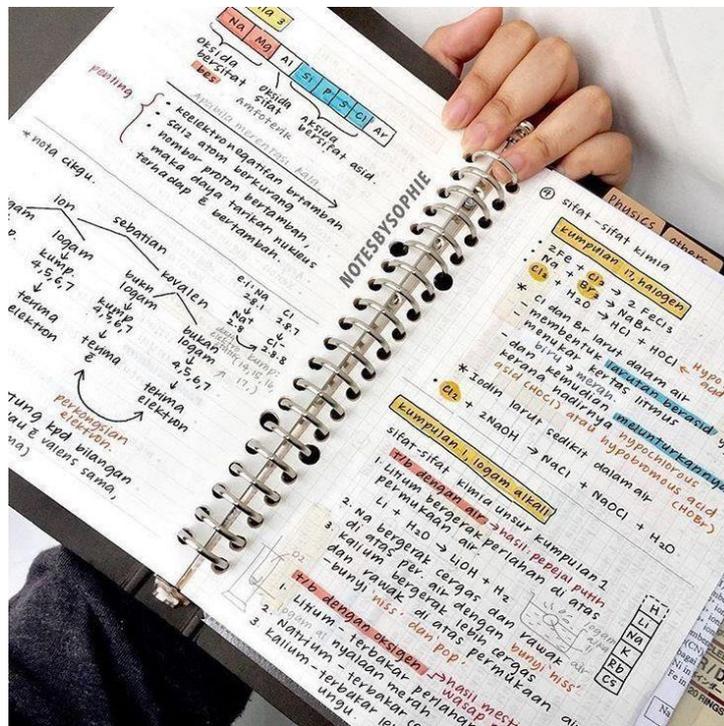
Gambar 2.24 *Broken Spine Binding*

Sumber: <https://theteacherstudio.com/bright-ideas-book-binding/>

2.2.4.7 Loose-Leaf Binding

Pada metode ini, buku tidak melalui proses jilid secara permanen. Metode jilid ini dapat dikatakan memiliki kesamaan dengan metode jilid spiral, hanya saja bagian ring atau besi penganti halamannya

dapat dibuka sehingga pembaca dapat menambahkan halaman sesuai keperluannya.



Gambar 2.25 Loose-Leaf Binding
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/570549846560929426/>

2.2.5 Finishing

Finishing merupakan tahap akhir pada desain setelah proses percetakan selesai. Tahap ini termasuk tahapan yang penting karena memiliki fungsi dalam memperindah hasil akhir cetakan, selain itu tahap finishing ini juga dapat memberikan daya tarik visual, kegunaan, dapat mengubah bentuk fisik publikasi, serta menambahkan elemen yang dapat memperkaya pengalaman pembaca terhadap konten. Hal ini lah yang membuat tahap ini sebagai bagian krusional dari proses desain yang direncanakan sejak awal (Ambrose dan Harris, 2014, h. 63). Dalam tahap finishing, tentunya terdapat berbagai metode yang terdiri dari;

2.2.5.1 Varnishes

Menurut Ambrose dan Harris (2014, h. 64), varnishes merupakan lapisan transparan yang digunakan pada produk cetak

untuk melindungi permukaan dari kerusakan seperti goresan, noda, serta keausan. Terdapat juga fungsi lain dari varnishes yaitu mempercantik tampilan desain yang dapat menambahkan nilai dari desain tersebut. Berikut ini adalah contoh hasil akhir dari jenis-jenis varnishes yang seringkali digunakan pada percetakan buku;

2.2.5.2 Glossy

Jenis varnish ini memberikan tampilan permukaan buku terlihat mengkilap dan memantulkan cahaya. Lapisan ini digunakan untuk mempercantik tampilan visual seperti foto maupun elemen grafis lainnya. Varnish dengan metode ini biasanya sering digunakan karena memiliki keunggulan dalam meningkatkan ketajaman serta saturasi dari sebuah gambar yang akan ditampilkan pada cover buku.



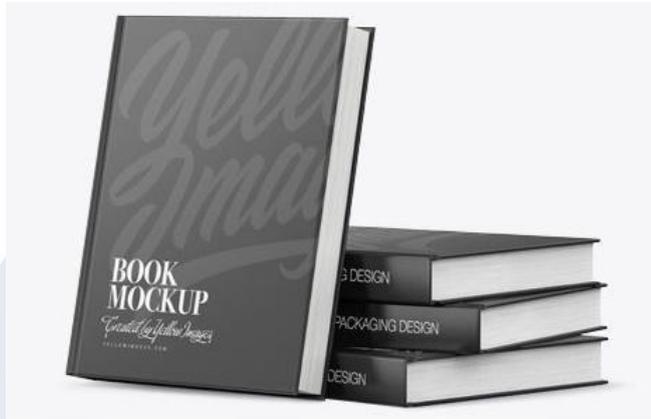
Gambar 2.26 *Varnishes Glossy*

Sumber: <https://www.qinprinting.com/blog/lamination-and-varnish-book-cover-finishes/>

2.2.5.3 Matte

Varnish ini berguna untuk mengurangi pantulan cahaya sehingga tidak memberikan dampak silau dan dapat meningkatkan kenyamanan pada pembacanya. Biasanya jenis varnish ini sering kali digunakan pada halaman yang rata-rata terdiri dari teks. Untuk

hasil akhir dari varnish ini menampilkan kesan yang lembut dan tidak mengkilap dan memberikan kesan lebih tenang.



Gambar 2.27 *Varnishes Matte*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/363525001184388782/>

2.2.5.4 Satin

Varnish ini adalah jalan tengah antara varnish glossy dan matte, dimana tampilan akhir dari varnish ini memberikan kesan kilau yang lebih halus sehingga tidak memantulkan cahaya seperti varnish glossy namun tidak sehalus tampilan varnish matte.

2.2.5.5 Neutral

Jenis varnish ini biasanya digunakan untuk melindungi tinta cetak tanpa memengaruhi tampilan akhir dari karya, tampilan dari varnish ini berupa lapisan dasar yang transparan. Metode varnish ini biasanya digunakan dalam mempercepat proses pengeringan dengan jangka waktu yang singkat.

2.2.5.6 UV Varnish

Jenis varnish ini dilakukan dengan teknik pengeringan pada bagian pelapis transparan menggunakan sinar ultraviolet, hal ini memberikan efek mengkilap (*glossy*) maupun matte pada tampilan akhir permukaan. Seiring berjalannya waktu, teknik ini sering kali digunakan dengan tujuan menonjolkan elemen baru yang

memberikan tampilan *glossy* lebih tinggi dibandingkan dengan jenis varnish biasanya.

2.2.5.7 Full-bleed UV

Dalam jenis varnish ini, teknik pelapisan UV dilakukan secara merata pada seluruh permukaan cetakan. Sehingga memberikan efek pada hasil akhir yang lebih intens, hal inilah yang menjadikan metode ini juga sering digunakan karena dapat meningkatkan daya tarik visual pada hasil media cetak.

2.2.5.8 Spot UV

Jenis varnish ini tentunya memiliki kesamaan dengan jenis varnish dengan teknik UV pada umumnya, namun penerapannya hanya diaplikasikan pada bagian tertentu saja. Hal ini bertujuan untuk menciptakan gaya desain dengan tekstur yang lebih beragam. Teknik ini seringkali digabungkan dengan finishing *matte* sehingga memberikan tampilan menonjol pada bagian desain maupun tulisan yang dikenakan dengan bagian *glossy* yang diciptakan oleh *varnishing UV* yang dilakukan.



Gambar 2.28 *Varnish Spot UV*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/708894797626419164/>

2.2.5.9 Textured Spot UV

Teknik *varnishing* ini merupakan pengembangan dari teknik *varnishing spot UV*, hanya saja pada hasil akhirnya dilakukan beberapa penambahan tekstur pada karya hasil cetaknya.

Hasil yang dihasilkan dari teknik varnish ini biasanya beragam seperti tekstur timbul, tekstur amplas, dan tekstur kulit.

2.2.5.10 *Pearlescent*

Teknik varnish ini memberikan tampilan hasil akhir yang terlihat halus namun dapat memantulkan berbagai warna sehingga memberikan kesan lebih elegan dan berkelas. Efek ini sering digunakan untuk memberikan sentuhan mewah pada produk cetakan, seperti kemasan atau kartu, dengan meningkatkan dimensi visual dan daya tariknya.

2.2.5.11 *Die Cut*

Menurut Abrose dan Hariss (2014, h.90), die cut merupakan proses atau teknik pemotongan menggunakan cetakan berbahan dasar baja yang bertujuan untuk menghilangkan bagian tertentu pada sebuah desain. Penggunaan teknik ini berfungsi menambahkan keindahan pada tampilan desain, serta membentuk elemen fungsional. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual, menambahkan kegunaan praktis pada produk cetak, dan memberikan interaktifitas.



Gambar 2.29 Contoh *Die Cut*

Sumber: <https://laysander.com/dunia-printing/perbedaan-sticker-die-cut-dan-kiss-cut/>

2.2.5.12 *Embossing & Debossing*

Embossing adalah proses pencetakan timbul tanpa tinta ataupun foil sementara debossing adalah kebalikan dari embossing dimana hasil pencetakan menampilkan elemen cekung dengan metode yang sama. Teknik ini digunakan untuk menambahkan kesan ekorasi ataupun menambah fungsi visual dari sebuah desain. Dalam teknik ini, penentuan kertas sangat menunjang hasil dari teknik ini, hal ini berpengaruh pada ketahanan kertas tersebut. Biasanya teknik ini diterapkan pada bagian kertas yang tebal sehingga dapat menahan penggunaan teknik ini dibandingkan dengan kertas yang tipis yang cenderung akan mudah rusak (Ambrose & Harris, 2014, h.90)



Gambar 2.30 Contoh *Embosse dan Deboss*

Sumber: <https://aajwprinting.com/apa-itu-emboss-deboss/>

2.3 Tipografi

Menurut Landa (2013, h. 44), tipografi merupakan susunan dengan konsistensi visual dari desain karakter yang kemudian membuat satu kesatuan. Elemen-elemen yang terdapat pada tipografi biasanya berupa huruf, angka, symbol, tanda baca, serta aksen yang semuanya memiliki konsistensi dalam menciptakan tampilan yang serasi. Pada desain grafis, tipografi tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan sebuah teks ataupun informasi, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk suatu identitas visual serta penyampaian pesan secara efektif.

2.3.1 Kategorisasi Tipografi

Menurut Craig (2006, h. 146) Dalam tipografi huruf-huruf dikelompokkan kedalam sejumlah kategori utama seperti, *old style*, *transitional*, *modern*, *egyptian* atau biasa di sebut dengan *slab serif*, serta *sans serif*. Selain itu, terdapat juga kategori lain seperti *decorative* atau *novelty*, *script*, *black letter*, dan *ornaments*. Dalam tipografi ini terdapat jenis-jenis huruf yang menggabungkan ciri khas dari berbagai pengelompokan, hal ini memberikan bentuk variasi desain baru yang unik dan tidak sepenuhnya masuk dalam satu kategori tertentu.

a. *Old Style*

Jenis huruf *serif* ini merupakan jenis huruf yang muncul pada masa awal perkembangan teknik percetakan. Huruf ini ditandai dengan kontras ketebalan goresan yang rendah dan bentuk serif yang melengkung serta terhubung dengan lembut dengan garis utama huruf. Karakteristik ini menciptakan kesan klasik dan mudah dibaca, sehingga sering kali digunakan untuk teks panjang dalam buku atau dokumen tradisional.



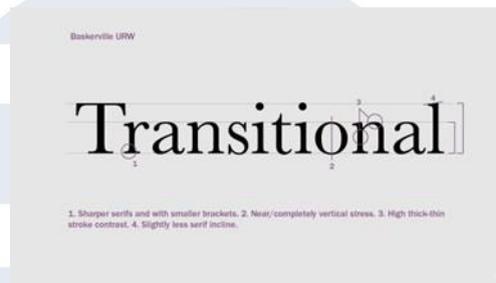
Gambar 2.31 Tipografi *Old Style*

Sumber: <https://rgbstudios.org/blog/typography-guide>

b. *Transitional / Neo-classical*

Gaya huruf pada jenis *typeface* ini ditandai dengan bentuk huruf *serif* yang lebih halus dan kontras yang lebih jelas antara goresan tebal dan tipis dibandingkan dengan *Old Style*. Bentuk huruf ini memberikan

gambaran peralihan dari desain tradisional menuju modernitas, dimana jenis huruf ini memberikan keseimbangan antara keterbacaan yang nyaman dan estetika yang lebih berani. Jenis huruf *Transitional* seringkali digunakan dalam desain cetak formal, seperti buku dan dokumen resmi, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan yang elegan dan tegas.

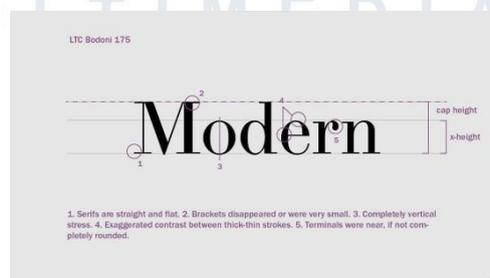


Gambar 2.32 Tipografi *Transitional*

Sumber: <https://rgbstudios.org/blog/typography-guide>

c. *Modern*

Jenis huruf *serif* yang ditonjolkan pada gaya *modern* ini memiliki kontras tajam antara goresan tebal dan tipis, yang memberikan bentuk *serif* yang tipis, lurus, serta menonjolkan karakteristik yang elegan. Desain gaya *typeface* ini memberikan kesan mewah dan tegas, namun sering kali perlu dimodifikasi untuk keperluan tertentu, seperti mengurangi tingkat kontras pada goresan tebal agar lebih nyaman untuk dibaca dalam teks panjang. Gaya huruf ini seringkali digunakan untuk bentuk desain formal dan mewah yang biasanya terdapat pada undangan, buku seni, ataupun publikasi bergaya klasik.



Gambar 2.33 Tipografi *Modern*

Sumber: <https://rgbstudios.org/blog/typography-guide>

d. *Slab Serif/Egyptian*

Slab serif atau yang biasa disebut dengan *Egyptian*, merupakan jenis huruf yang memiliki ciri khas utama yaitu bentuk *serif* yang tebal yang memiliki ukuran yang sama dengan goresan utamanya. Penggunaan desain pada jenis ini juga biasa di sebut sebagai *square serif*, yang bentuk umumnya tiddak memiliki *bracket* atau ekor, sehingga memberikan bentuk yang terkesan geometris yang tegas dan solid. Desain jenis huruf dengan karakteristik tersebut menjadikan *Slab Serif* sering kali digunakan untuk keperluan desain poster, iklan, maupun *headline*, hal ini dilakukan karena jenis *typeface* ini mampu memberikan daya tarik perhatian dan menciptakan dampak visual yang besar.

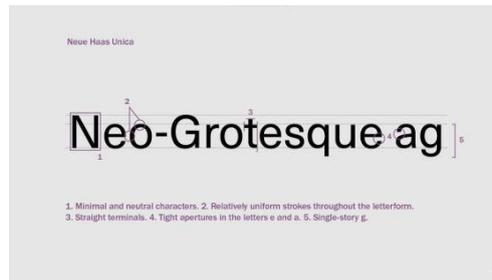


Gambar 2.34 Tipografi *Slab Serif*

Sumber: <https://rgbstudios.org/blog/typography-guide>

e. *Sans Serif/Neo-grotesque*

Sans Serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki garis kecil atau *serif* pada ujung goresannya, jenis huruf ini sangat terkenal pada abad ke-20. Pada awal kemunculan jenis huruf ini, *Sans Serif* sering di pandang kutang menarik secara estetika dan diberikan julukan grotesques karena tampilannya yang tidak konvensional dibandingkan dengan huruf serif tradisional yang memang marak digunakan pada saat itu.



Gambar 2.35 Tipografi *Sans Serif*
 Sumber: <https://rgbstudios.org/blog/typography-guide>

Namun, seiring waktu, jenis huruf ini akhirnya dijadikan symbol modernitas dan kesederhanaan. Huruf ini memiliki desain yang terlihat minimalis dan bersih, dan menampilkan berbagai variasi ketebalan goresan yang sangat sedikit. Hal ini yang membuat jenis penggunaan huruf ini sebagai desain kontemporer seperti logo, dan *signage* karena tampilan yang mudah terbacanya sangat tinggi.

f. *Decorative/Novelty*

Jenis huruf yang biasa disebut dengan *Decoratif Typeface* yang juga dikenal dengan *novelty* ini, merupakan jenis huruf yang dirancang dengan tujuan estetika yang hampir secara eksekutif digunakan untuk keperluan tampilan baik judul, maupun untuk elemen dekoratif. Tampilan huruf ini memiliki kesan yang unik dan kreatif, sehingga memiliki dampak yang sulit untuk dimasukin kedalam katagori tipografi pada umumnya.



Gambar 2.36 Tipografi *Decorative*
 Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/font-dekoratif-vintage-gm807020074-130868519>

Hal ini disebabkan karena jenis huruf ini memiliki karakteristik yang dapat diubah-ubah (*Custom*), sehingga jenis huruf ini biasa digunakan dalam desain yang membutuhkan identitas visual atau ciri khas yang mencolok seperti poster, logo, maupun kemasan produk yang memang tampilannya menjadikan suatu daya tarik visual sebagai prioritas utama.

g. *Script*

Script merupakan jenis huruf yang terlihat menyerupai tulisan tangan atau kaligrafi, dengan menonjolkan bentuk goresan yang mengalir yang sering kali memberikan kesan elegan. Pada sekarang, jenis huruf ini tertuju pada gaya tulisan yang dibuat dengan kuas atau *lettering* yang terinspirasi dari seni lukis papan. Jenis huruf ini sering kali digunakan untuk memberikan sentuhan personal dan formal pada desain. Penggunaan huruf ini biasanya terdapat pada undangan, logo, atau kartu ucapan.



Gambar 2.37 Tipografi *Script*

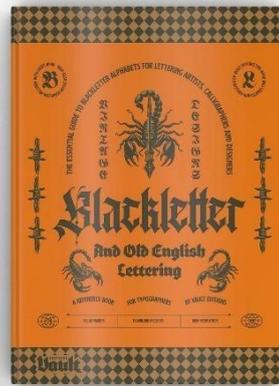
Sumber: <https://rgbstudios.org/blog/typography-guide>

Jenis huruf ini sering kali digunakan untuk memberikan kesan personal, artistic, formal, yang menjadikan pemilihan jenis huruf ini populer dalam beberapa desain undangan, logo, maupun branding yang memang membutuhkan tampilan yang unik dan berkarakter.

h. *Black letter*

Jenis huruf ini berasal dari manuskrip abad ke-14 dan ke-15, dimana karakteristik dari huruf ini memiliki kesan yang padat, sempit, dan goresan horizontal yang tebal. Dengan tampilan desain yang ada pada jenis huruf ini, tentunya akan menampilkan gaya yang tradisional serta dramatis,

hal ini menjadikan pemilihan jenis huruf ini sering kali digunakan dalam konteks yang membutuhkan nuansa Sejarah atau otoritas, yang sering kali berada pada dokumen hukum kuno, simbol-simbol Kerajaan, maupun desain yang berhubungan dengan tema gotik. Dengan gaya visual yang memiliki ciri khas tersendiri yang memberikan gambaran kuat dalam jenis huruf ini, menjadikan penggunaan huruf ini sangat terbatas pada konteks maupun pada desain tertentu.



Gambar 2.38 Tipografi *Black Letter*

Sumber: <https://vaulteditions.com/products/blackletter-old-english-lettering-reference-book>

i. *Ornaments*

Jenis penggunaan huruf ini menggunakan sebuah elemen dekoratif yang berupa inisial atau hiasan tambahan untuk menambah keindahan dari desain tipografi serta menarik perhatian pada bagian bentuk dari teks. Penambahan elemen-elemen ini dilakukan dengan tujuan untuk menambahkan nilai estetika serta menambahkan nilai sentuhan artistik pada karya cetak, desain ini biasanya diaplikasikan dalam desain undangan maupun desain *cover* dari sebuah buku, yang memberikan tampilan keunikan serta kemewahan untuk visualnya. Penggunaan ornamen ini akan menumbuhkan tampilan yang berkesan elegan dan dapat memperkuat tema maupun pesan dalam sebuah desain.



Gambar 2.39 Tipografi *Ornament*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/341921796725365653/>

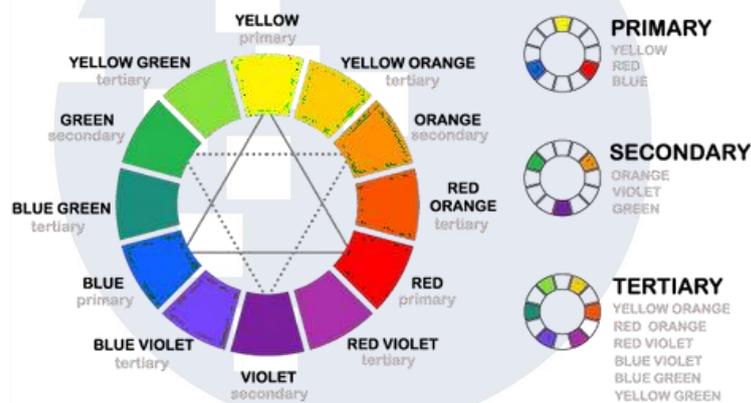
2.4 Warna

Warna memiliki fungsi sebagai elemen semiotika yang mampu menyampaikan pesan simbolis dalam komunikasi lewat visual. Menciptakan suasana atau makna tertentu berdasarkan konteksnya merupakan peran dari warna. Oleh karena itu setiap warna tentunya memiliki karakteristiknya masing-masing, seperti warna biru dalam sebuah desain yang dapat dikaitkan dengan rasa tenang atau memberikan kesan kestabilan, hal ini memberi gambaran psikologi dimana dapat mencerminkan profesionalisme, kepercayaan, ataupun ketenangan (Kress & Leeuwen, 2002).

2.4.1 Kategorisasi Warna

Menurut Berlin & Key (1991, dalam Hulbert & Ling, 2007) Warna dapat dikelompokkan berdasarkan panjang gelombang cahaya yang dipantulkan. Warna yang akan timbul pada gelombang yang lebih panjang biasanya berupa warna merah dan oranye, dimana warna ini memiliki kesan hangat dan energik. Sementara untuk warna yang muncul pada gelombang cahaya yang lebih pendek menciptakan warna berupa biru dan ungu, dimana warna ini menciptakan kesan dingin dan tenang. Selain itu, terdapat warna dengan sebutan akromatik, dimana warna ini terdiri dari warna hitam, putih, serta abu-abu, warna ini tidak memiliki panjang gelombang tertentu yang biasanya digunakan untuk memberikan kontras ataupun keseimbangan dalam desain visual.

Warna dikelompokkan berdasarkan fungsi serta hubungan antara satu warna dengan warna lainnya dalam roda warna. Pendekatan ini merupakan hal utama dalam menciptakan kombinasi warna yang saling mendukung dan harmonis dalam desain, sehingga menghasilkan keseimbangan serta estetika dalam bentuk visual. Dengan pemahaman ini, tentunya seorang desainer dapat menciptakan kedalaman, mengarahkan perhatian, serta menonjolkan elemen tertentu dalam karyanya (Berlin & Kay, 1991, dalam Palmer & Schloss, 2010)



Gambar 2.40 Kategorisasi Warna

Sumber: https://www.manicare.com.au/blogs/news/colour-theory-makeup-fundamentals?lang=en_AU

2.4.2 Psikologi Warna

Psikologi warna merupakan suatu bidang yang semakin berkembang dalam beberapa tahun terakhir, hal ini didukung dengan adanya berbagai penelitian yang mengungkapkan bagaimana suatu warna dapat memengaruhi emosi, perilaku, serta proses kognitif manusia. Berdasarkan studi-studi yang ada, warna dapat digunakan untuk mempengaruhi suasana hati atau mendorong perilaku tertentu dalam konteks yang berbeda (Birren, 1961 dalam Elliot & Maier, 2014)

Power, passion, anger	Royalty, luxury, mystery	Death, wealth, elegance
Fire, friendly, food	Calm, sadness, trust	Balance, neutral, formal
Fun, happiness, optimism	Nature, health, finance	Pure, fresh, innocence

Gambar 2.41 Psikologi Warna

Sumber: <https://sepositif.com/11-tips-psikologi-warna-untuk-marketing-bisnis/>

a. Warna Merah

Warna ini sering kali diasosiasikan dengan kekuatan, energi, serta kecenderungan untuk menarik perhatian. Studi menunjukkan bahwa warna ini dapat meningkatkan kewaspadaan dan sering kali di kaitkan dengan dominasi ataupun agresi. Warna merah juga dapat meningkatkan kinerja dalam olahraga dan tugas-tugas yang memerlukan daya saing (Krenn, 2014, dalam Elliot, 2015).

b. Warna Biru

Warna biru memberikan kesan menenangkan yang dapat meningkatkan focus dan kinerja pada tugas yang membutuhkan perhatian. Studi menunjukkan bahwa penggunaan warna ini sering kali dikaitkan dengan kualitas dan kepercayaan, dimana hal ini dapat membangun persepsi positif terhadap toko maupun sebuah merek (Labrecque & Milne, 2012). Sementara menurut Chellappa *et al.* (2011) Warna ini memiliki efek stimulan relaksasi tidur yang lebih baik kepada orang yang melihatnya sehingga berdampak positif bagi kesehatan mental.

c. Warna Hijau

Menurut Whitfield & Wiltshire (1990), warna ini seringkali berkaitan dengan keseimbangan, ketenangan, mengurangi kecemasan, serta meningkatkan suasana hati. Warna ini memiliki efek menenangkan dan dapat mendorong kreativitas dalam situasi tertentu. Warna hijau ini juga

sering memiliki hubungan yang erat dengan alam serta kesehatan, sehingga warna ini dapat mempengaruhi perilaku konsumen untuk lebih peduli terhadap keberlanjutan.

d. Warna Kuning

Menurut Valdez & Mehrabian (1994), warna kuning sering kali dihubungkan dengan kesan kebahagiaan serta energi. Namun, beberapa studi menemukan bahwa penggunaan warna kuning apabila ditampilkan atau dilihat dengan jangka waktu yang lama akan cenderung memberikan kesan atau menimbulkan perasaan cemas maupun ketegangan. Penggunaan warna ini tentunya dapat menarik perhatian, namun perlu kehati-hatian untuk menghindari terjadinya stress pada seseorang jika dilihat secara terus menerus dalam jangka waktu lama.

e. Warna Hitam dan Putih

Warna hitam biasanya dikaitkan dengan kekuatan dan keseriusan, sementara warna putih melambangkan kesucian dan kebersihan. Warna hitam memiliki kesan elegan atau dominan, sementara putih memberikan kesan minimalis dan murni. Sementara perpaduan warna ini yaitu warna abu-abu biasanya dimanfaatkan untuk menciptakan suatu kontras yang tajam, serta memberikan kesan yang profesional dan modern dalam sebuah desain (Valdez & Mehrabian, 1994).

2.5 Grid

Menurut Coates & Ellison (2014, h. 56) Grid adalah struktur yang terdiri dari garis-garis horizontal dan vertikal. Garis ini biasanya digunakan sebagai acuan dalam menata elemen-elemen desain seperti gambar, teks serta data. Dengan menggunakan grid dalam mendesain tentunya akan memberikan kemudahan kepada pembaca untuk mengikuti alur konten, dan memudahkan pembaca dalam memahami urutan informasi. Penggunaan grid tentunya dapat memberikan keringan bagi desainer dalam menciptakan visualisasi yang seimbang pada

desainnya, memastikan keselarasan pada setiap elemen-elemen desainnya, serta menyusun informasi agar mudah tersampaikan (Cullen, 2007, h. 54).

2.5.1 Jenis *Grid*

Menurut Landa (2018), pemilihan *grid* yang tepat merupakan hal utama dalam melakukan proses *layouting*, hal ini bertujuan untuk membuat struktur pada buku sehingga dapat meningkatkan keteraturan visual yang jelas. Terdapat jenis-jenis dari *grid* yang terdiri dari;

a. *Single Column Grid*

Format *layout* pada *single column grid* menggunakan satu kolom yang memberikan struktur ruang kosong (*margin*) di sekelilingnya untuk menampilkan teks. Struktur atau format ini dirancang untuk menjaga tata letak yang rapih dan terorganisir, sehingga memberikan kemudahan pada pembaca untuk bisa fokus pada konten. Jenis *grid* ini seringkali digunakan dalam melakukan desain pada dokumen berupa buku, artikel, maupun teks panjang lainnya, hal ini dilakukan karena memiliki kesan sederhana yang dapat mendukung keterbacaan dan kenyamanan pada visual yang disajikan.



Gambar 2.42 *Single Column Grid*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/2111131068926231>

b. *Multi Column Grid*

Format *layouting* dengan jenis *grid* ini menggunakan beberapa kolom untuk menyusun teks, sehingga memungkinkan pembagian konten kedalam bagian-bagian yang lebih kecil. Penggunaan jenis *grid* ini biasanya dilakukan untuk *layouting* media berupa koran, maupun situs *website*, dimana pemisahan informasi kedalam kolom-kolom memiliki perbedaan sehingga memberikan kemudahan untuk menyajikan data dengan lebih terstruktur sehingga dapat meningkatkan kemudahan mengakses informasi bagi pembacanya.



Gambar 2.43 *Multi Column Grid*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/57913545202525359/>

2.5.2 Anatomi *Grid*

Anatomi *grid* merupakan pembahasan yang menjelaskan berbagai elemen serta prinsip dasar yang membuat struktur *grid* dalam desain visual, hal ini bertujuan untuk menciptakan komposisi desain visual yang seimbang dan teratur sehingga desainer dapat menciptakan desain grafis yang terorganisir serta estetis (Cullen, 2007, h. 55). Anatomi *grid* sendiri memiliki beberapa elemen yang berupa;

a. *Columns*

Menurut Tondreau (2019, h. 10), *columns* merupakan ruang vertikal yang berguna untuk menampung teks, gambar, serta elemen-elemen visual lainnya yang berfungsi untuk mengatur dan menyusun konten secara teratur. Penggunaan ruang vertikal ini membantu menciptakan alur visual

yang jelas, memudahkan pembaca untuk mengikuti informasi secara sistematis, serta meningkatkan keterbacaan dan estetika dalam desain.

b. *Gutter*

Merupakan ruang kosong yang berada diantar kolom atau baris. Ruang ini berfungsi untuk memberikan pemisah atau jarak yang jelas antara elemen desain, sehingga keseluruhan desain tetap terlihat terbuka dan terkesan tidak terlalu padat, dan tentunya memberikan estetika tersendiri pada desain (Hollis, 1994).

c. *Flowlines*

Menurut Cullen (2007, h. 55), *flowlines* atau garis horizontal yang memiliki fungsi untuk memisahkan elemen-elemen desain yang ada di dalam halaman. Hal ini bertujuan untuk menampilkan alur konten yang lebih jelas sehingga informasi yang disampaikan kepada audiens dapat terstruktur secara efektif.

d. *Column intervals*

Merupakan ruang kosong yang posisinya berada di antara kolom-kolom dalam desain, hal ini bertujuan untuk mencegah agar elemen visual maupun teks tidak saling bertabrakan (h. 55).

e. *Margins*

Merupakan bagian dari *grid* yang berguna untuk menentukan batas antar halaman dan membantu memfokuskan perhatian pembaca pada elemen-elemen utama dalam desain. Ukuran lebar dari *margin* dapat disesuaikan berdasarkan halaman serta banyaknya konten, penggunaan *margin* ini biasanya bertujuan untuk menempatkan elemen tambahan seperti nomor halaman atau *footer*, *margin* juga memberikan ruang ekstra untuk mencantumkan informasi pendukung baik untuk catatan, referensi, maupun keterangan lain yang tentunya tidak mengganggu alur utama dari isi halaman. (h. 55).

f. *Whitespace*

Area kosong dalam suatu desain yang tidak diisi oleh teks, gambar, maupun elemen visual lainnya disebut sebagai *whitespace*. Walaupun terlihat sepele, peran dari *whitespace* dalam menciptakan tata letak yang seimbang dan terstruktur sangatlah penting. Dimana penempatan ruang kosong ini berguna untuk memberikan jarak antar setiap elemen visual, teks, maupun gambar yang ada, sehingga mencegah desain yang digunakan tidak terlalu padat serta memberikan kesan rapih dan nyaman untuk dibaca (Lupton, 2014).

g. *Grid Modules*

Menurut Cullen (2007, h. 55) bagian-bagian kecil dalam *grid* yang berfungsi sebagai kerangka untuk menata elemen visual dan teks dalam sebuah desain biasanya disebut dengan *grid modules*. Penggunaan jumlah modul tersebut memungkinkan untuk diatur berdasarkan jumlah serta ukuran dengan menyesuaikan kebutuhan dalam menciptakan tata letak yang teratur serta efisien.

h. *Spatial Zones*

Merupakan kumpulan modul yang tersusun yang bertujuan untuk menampung elemen tertentu seperti teks, gambar, ataupun konten informasi lainnya. Hal ini memiliki kegunaan untuk mengatur tata letak bagian-bagian yang bertuju sehingga setiap elemen-element memiliki ruang yang jelas dan mudah untuk diidentifikasi (Tondreau, 2019, h. 10).

2.6 Fotografi

Fotografi menurut Green & Lowry (2008), merupakan alat untuk merekam kejadian atau suatu objek yang berfungsi menjadi sarana untuk membentuk cara pandang kita terhadap dunia. Fotografi sendiri dapat dikatakan sebagai seni yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan atau informasi, mencerminkan konstruksi sosial yang ada dalam masyarakat, serta mengungkapkan ideologi. Kita dapat menginterpretasikan realitas, menggambarkan nilai-nilai

budaya, serta dapat mempengaruhi persepsi public terhadap isu-isu sosial atau politik tertentu melalui gambar yang dihasilkan dari sebuah foto

2.6.1 Fotografi Dalam Desain Buku

Menyampaikan ide serta emosi yang sulit diungkapkan dengan tek merupakan fungsi dari fotografi dalam melakukan perancangan sebuah buku. Gambar dari sebuah foto dapat memperkaya konteks, menciptakan suasana, dan memperjelas tema ataupun topik dari pembahasan dari buku yang akan di rancang. Selain itu, penerapan foto grafi dalam dperancangan suatu buku tentunya akan menjadi sebuah elemen tambahan dalam dekorasi buku itu sendiri (Meggs, 2012).

2.6.2 Fotografi Dokumenter

Menurut Sugiarto dalam bukunya yang berjudul *Paparazi* (2005, h. 68-70) menyatakan bahwa foto dokumenter memiliki kesamaan dengan synopsis pada sebuah film, dimana sebuah foto dapat memvisualisasikan sebuah cerita dalam suatu acara, kegiatan, maupun keadaan yang terjadi pada suatu waktu yang dapat diabadikan dalam sebuah gambar. Hasil dari fotografi ini merekam realitas yang ada baik benda mati maupun makhluk hidup sebagai objek visual utamanya.

2.6.3 Digital Imaging

Digital imaging merupakan seni dari fotografi yang memiliki tujuan untuk menciptakan visualisasi gambar yang estetis serta menghasilkan momen estetis sesaat (*aesthetic momentum*) yang menonjolkan keunikan dari subjek suatu foto. Dalam penerapan *digital imaging*, teknik yang digunakan merupakan manipulasi sebuah foto yang kemudian akan melalui proses penambahan atau menghilangkan bagian tertentu dari gambar yang sudah ada sebelumnya hingga meyatukan beberapa foto menjadi satu adegan yang ingin disampaikan (Soedjono, 2007, h.10).

2.7 Komunitas

Komunitas dapat terbentuk serta diartikan sebagai suatu kesamaan yang terjadi dalam hal geografi, minat, rasa kebersamaan, dan kebersamaan nilai maupun prinsip yang timbul karena adanya kebutuhan timbal balik Amy, *et al* (1998). Sementara menurut Soekanto (2002), komunitas atau suatu organisasi kecil merupakan suatu identifikasi serta interaksi sosial yang terbentuk dengan adanya berbagai aspek kebutuhan fungsional.

2.7.1 Faktor Pembentuk Komunitas

Terbentuknya suatu komunitas biasanya terbentuk akibat adanya beberapa faktor yang mendorong. Berdasarkan Soekanto (1983), terbentuknya sebuah komunitas dipengaruhi beberapa factor, diantaranya:

a. Sepenanggungan

Perasaan yang timbul dari adanya tanggung jawab dan kesadaran antar individu.

b. Saling membutuhkan

Rasa yang timbul saling terikat dan bergantung satu dengan yang lainnya dalam suatu kelompok atau komunitas yang sifatnya psikis maupun fisik.

c. Seperasaan

Rasa yang timbul dari adanya perasaan pemikiran dan kepentingan antara satu individu dengan individu lainnya.

2.7.2 Konsep Komunitas

Menurut Montagu dan Matson (1983, dalam Ambar Sulistiyani, 2004, h.81-82) konsep komunitas yang baik terbagi menjadi sembilan serta kompetensi masyarakat yang terdiri dari empat hal sebagai pelengkap dari komunitas itu sendiri. Konsep komunitas tersebut, yaitu;

1. Hubungan individu dan kelompok adalah cara setiap anggota komunitas berinteraksi.

2. Komunitas tidak hanya memiliki otoritas, tetapi juga memiliki kapasitas untuk mengendalikan kepentingannya secara bijak dan bertanggung jawab.
3. Memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang ada secara mandiri.
4. Adanya pemerataan kekuasaan yang baik.
5. Setiap anggota memiliki kesempatan berkontribusi untuk kepentingan bersama.
6. Komunitas memberikan makna dan menghargai anggotanya.
7. Adanya heterogenitas serta beda pendapat antar individu.
8. Pemberian layanan Masyarakat yang cepat kepada pihak yang memerlukan.
9. Adanya konflik serta pengendaliannya di dalam komunitas.

Berikut merupakan kompetensi masyarakat yang ada sebagai pelengkap dari suatu komunitas yang terdiri dari;

1. Kemampuan untuk melakukan identifikasi masalah serta kebutuhan komunitas yang ada di setiap individu komunitas itu sendiri.
2. Menentukan tujuan serta skala prioritas yang ingin dicapai oleh komunitas tersebut.
3. Kemampuan dalam menemukan dan sepakat akan metode serta sarana untuk mencapai tujuan.
4. Kemampuan untuk saling membantu atau bekerja sama dengan individu lain secara rasional demi mencapai tujuan yang sama.

2.7.3 Jenis-Jenis Komunitas

Menurut Soekanto (1983, h.128-129) dalam komunitas yang sering kali dipahami sebagai suatu paguyuban atau *geminschaft* mengacu pada suatu bentuk kehidupan dimana setiap anggota komunitasnya memiliki ikatan batin yang tulus, alami, dan permanen. Sementara menurut Tonnies (1887, dalam Soekanto, 1983, h.130-131) dalam suatu komunitas atau paguyuban sendiri

terdapat ciri-ciri yang terdiri dari; hubungan yang intim, privat, dan eksklusif. Sementara tipe atau jenis dari komunitas sendiri terbagi menjadi 3, yaitu;

1. *Gemeinschaft by blood*, dimana komunitas tersebut didasari pada sesama keturunan ataupun sedarah.
2. *Gemeinschaft of plate*, yaitu komunitas yang hubungannya didasarkan pada kedekatan Lokasi maupun tempat tinggal tiap individunya.
3. *Gemeinschaft by mind*, merupakan suatu komunitas yang didalamnya didasari dengan hubungan kesamaan pemikiran antar individunya meskipun tidak memiliki hubungan darah ataupun tempat tinggal yang berdekatan.

2.8 Minat

Minat dapat diartikan sebagai suatu perasaan yang timbul karena adanya dorongan dari rasa senang atau rasa tertarik terhadap sesuatu. Penguat Hasrat, mendorong suatu keinginan, dan pendorong seseorang untuk bertindak dalam mencapai suatu tujuan merupakan peran dari minat yang terdapat pada diri setiap orang. Menurut Ahmat Susanto (2013) menggambarkan minat sebagai suatu dorongan dari seseorang atau sesuatu yang dapat memicu keinginan atau perhatian untuk memilih suatu hal yang dapat memicu keinginan maupun perhatian untuk memilih hal atau aktivitas yang bermanfaat, menyenangkan, dan dapat dinikmati pada saat itu. Sementara menurut Tampubolon (1991), minat merupakan gabungan antara keinginan serta dorongan yang berkembang yang akan terjadi apabila terdapat motivasi di dalamnya.

2.8.1 Bentuk-bentuk Minat

Minat dapat digolongkan menjadi dua bentuk berdasarkan penjelasan Witherington (1985), diantaranya;

1. Bagian Fungsional

Merupakan minat yang timbul sebagai hasil dari proses belajar dan memiliki nilai serta sifat yang lebih besar daripada minat primitive.

Ilmu pengerahuan, prestise sosial, harga diri, kekayaan, dll merupakan contoh minat ini.

2. Bagian Fungsional

Minat primitif merupakan minat yang berasal dari kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh. Perasaan nyaman, perasaan enak, kebutuhan makan, dan sebagainya merupakan contoh dari minat primitif.

2.8.2 Macam-macam Minat

Menurut Samsudin (1961), minat di bagi menjadi dua bentuk kategorisasi yang terdiri dari;

1. Minat yang disengaja; merupakan minat yang timbul karena adanya pemicu.
2. Minat spontan; minat yang timbul secara langsung tanpa adanya pemicu.

Sementara menurut Milton (1961) minat dibedakan berdasarkan sudut pandangnya, yang terdiri dari;

1. Minat objektif; yaitu respon yang merangsang aktivitas-aktivitas dalam lingkungan sekitarnya.
2. Minat subjektif; yaitu rasa yang menggambarkan suatu pengalaman gembira.

2.8.3 Faktor yang Mempengaruhi Minat

Munculnya suatu minat tidak dapat secara otomatis. Minat biasanya muncul karena adanya dorongan atau suatu hal yang memicu beberapa faktor yang mendukung adanya minat. Menurut Susanto (2019), disebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat seseorang diantaranya;

2.8.3.1 Keluarga

Keluarga merupakan suatu lingkup kecil, terdekat, serta merupakan hal utama atau pertama bagi kehidupan seseorang. Peran orang tua merupakan hal yang sangat berpengaruh penting dalam tumbuhnya minat anak pada masa pertumbuhannya. Hal ini memberikan

pandangan kepada setiap orang tua, bahwa pentingnya menjalankan kewajibannya untuk mendidik, membimbing, serta menjaga anak dengan baik dan benar.

2.8.3.2 Teman Pergaulan

Setelah keluarga, teman pergaulan atau teman sebaya merupakan lingkungan kedua yang menjadi salah satu peran yang juga berpengaruh dalam pola pikir serta aktivitas. Kegiatan yang biasanya dilakukan secara bersama, dapat memicu dan memperkuat minat yang serupa. Hal ini memberikan dorongan kepada seseorang untuk memiliki minat yang sama lewat aktivitas yang dilakukan secara bersama.

2.8.3.3 Motivasi dan cita-cita

Faktor ini merupakan suatu pendorong tumbuhnya minat yang juga dipengaruhi serta timbul berdasarkan pola pikir seseorang terhadap tujuan hidup atau cita-citanya. Adanya motivasi maupun cita-cita, seseorang dapat tergerak dalam mewujudkan suatu target yang dimilikinya berdasarkan perasaan atau hatinya.

2.8.3.4 Sarana dan prasarana

Fasilitas maupun sarana yang memadai serta terawat tentunya dapat menjadi pemicu maupun suatu dorongan bagi seseorang dalam menumbuhkan, menyalurkan, serta mengembangkan minatnya secara optimal. Hal ini dapat menimbulkan pengaruh sebaliknya apabila sarana dan fasilitas yang ada kurang memadai, yang cenderung dapat menurunkan minat seseorang untuk berkembang.

2.8.3.5 Media massa

Dalam perkembangan teknologi di era globalisasi yang begitu pesat ini, media sosial menjadi salah satu alat yang tentunya dapat mempengaruhi minat seseorang dalam bertindak dan berpikir. Lewat konten-konten yang disajikan di media sosial, tanpa disadari dapat memberikan dampak bagi seseorang yang menyaksikannya yang

memicu keinginan untuk melakukan hal yang sama ataupun mengembangkan ide baru dari konten tersebut.

Sementara berdasarkan teori Crow and Crow (2015) faktor pendorong yang dapat mempengaruhi munculnya minat dibagi menjadi tiga hal, yang teriri dari;

2.8.3.6 Faktor Lingkungan

Ketertarikan seseorang pada suatu benda maupun suatu aktivitas bukan hanya dipengaruhi oleh diri sendiri saja, melainkan dipengaruhi juga oleh lingkungan sosial sekitar serta motif sosial di dalamnya. Contoh yang sering kali dilakukan yaitu; ketika seseorang ingin terlihat kaya, maka orang tersebut akan berusaha bekerja edngan keras sehingga kebutuhannyapun tercukupi.

2.8.3.7 Faktor Emosi

Perasaan emosi yang dimiliki seseorang tentunya berpengaruh pada setiap individu dalam menjalankan suatu aktivitas tertentu yang memberikan rasa senang, sehingga dapat meningkatkan minat seseorang atau bahkan berampak sebaliknya apabila adanya rasa kekecewaan, sedih, dan merasa gagal tentunya akan memberikan penurunan terhadap minat yang dilakukan oleh orang tersebut.

2.8.3.8 Faktor dari Dalam

Faktor ini biasanya muncul dari dalam diri setiap orang. Dimana perasaan ini dapat timbul karena rasa penasaran serta keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu seperti keingintahuan akan seni, beladiri, ilmu filsafat, dan sebagainya.

2.9 Pertanian

Suatu aktivitas yang memanfaatkan segala sumber daya alam yang kemudian diproses sehingga menghasilkan produk panen hasil tani disebut pertanian (Soetriono, 2016). Menurut Van Aarsten (1953) pertanian diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan memperoleh

hasil dari hewan dan atau dari tumbuhan-tumbuhan yang dilakukan secara sengaja untuk menyempurnakan segala kemungkinan untuk mengembangbiakkan tumbuhan atau hewan.

Sektor pertanian memiliki peranan yang cukup penting dan potensi yang tinggi dalam mendorong kegiatan ekonomi dan sektor ekonomi. Selain itu, sektor pertanian juga memiliki peran sebagai penyumbang lapangan pekerjaan serta dalam pembentukan produk domestik dan produk nasional.

2.9.1 Petani

Menurut Sutomo (2004) petani merupakan orang yang mengolah dan mengelola tanah atau lahan pribadi. Seseorang yang berkerja untuk memelihara tanaman serta hewan dengan tujuan memperoleh manfaatnya untuk menghasilkan pendapatan disebut petani (Mosher, 1987). Selain itu, Departemen Pertanian Republik Indonesia menyatakan bahwa petani adalah produsen utama produk hortikultura, peternakan, perikanan, pertanian, serta polikultur dan monokultur tanaman pangan. Sementara menurut Sajogyo (1999) menyatakan bahwa petani dapat diidentifikasi berdasarkan karakteristik berikut; mereka hidup dari usaha tani dan mengelola lahan, tergolong sebagai masyarakat kecil atau dengan kasta paling rendah dalam masyarakat, memiliki satuan dasar dalam masyarakat desa yang berdimensi ganda, serta memiliki ciri khas dalam budaya.

2.9.2 Jenis-jenis Pertanian

Pertanian dibagi 3 menjadi jenis (Harini, R., *et al.*, 2020) dimana kategorisasi ini dilihat berdasarkan;

2.9.2.1 Sawah

Lahan yang dikelola sebagai kegiatan budi daya tanaman dan memiliki ciri fisik seperti ditandai oleh tumbuh-tumbuhan palawija (jagung, talas, wortel, padi, dll), dibatasi oleh pematang, permukaan lahan tanah datar. Memiliki beragam sistem perairan seperti sawah irigasi, sawah tadah hujan, sawah pasang-surut, dan sawah lebak.

2.9.2.2 Ladang

Lahan kering yang diperoleh dengan cara membuka lahan hutan. Pembukaan lahan hutan dilakukan dengan cara dibakar atau ditebang yang kemudian dibersihkan. Lahan ini dapat digunakan pada saat musim hujan saja dan tidak dapat digunakan pada saat musim kemarau.

2.9.2.3 Perkebunan

Suatu sistem pertanian yang memiliki tujuan utama untuk menghasilkan komoditas perdagangan dengan jumlah besar yang dilakukan pada area tanah yang luas. Jenis tumbuhan yang dibudidayakan yaitu tanaman keras dan tanaman yang memiliki usia yang Panjang.

2.9.3 Komoditas Pertanian

Bahan atau benda yang bernilai ekonomis yang disediakan atau ditawarkan oleh produsen dalam memenuhi permintaan konsumen disebut komoditas (Alfred Pakasi, 2009, h.11). Sedangkan menurut Widji Anarsis (2009) menjelaskan bahwa komoditas merupakan sesuatu yang memiliki hubungan yang sangat kuat dengan barang atau produk.

2.9.4 Kelompok Tani

Menurut Mardikanto (1996) kelompok tani merupakan gugusan petani yang terdiri dari petani dewasa, pria, wanita, dan muda, yang bersatu secara informal dalam suatu kelompok atau wilayah tertentu berdasarkan kepentingan dan kesamaan bersama. Gugusan ini juga bertanggung jawab batas kontak tani serta pengaruh lingkungan. Kelompok tani memiliki fungsi sebagai salah satu unit produksi yang memiliki hubungan erta dengan lingkungan kerja, hal ini memungkinkan setiap individunya bekerja secara bersama-sama dengan tujuan meningkatkan efektivitas dalam hal pemasaran produk, penyediaan sara produksi, serta akses kredit (Santoso, 2004).

2.10 Penelitian Relevan

Selain melakukan pencarian data berdasarkan jurnal dan buku, melakukan observasi penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan perancangan ini tentunya perlu dilakukan. Hal ini tentunya bertujuan untuk memperkuat landasan teori dengan menjadikan penelitian terdahulu sebagai acuan untuk menentukan apakah perancangan ini menawarkan inovasi baru. Dengan melakukan observasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu penulis dapat mempertimbangkan serta mengetahui lebih dalam pemahaman terhadap penggunaan media informasi berupa buku untuk memikat audiens dalam mengenal komunitas yang bertujuan untuk ikut serta dalam mendukung serta melakukan kegiatannya.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Media Baru Buku Esai Fotografi Mengenai Aktivitas Komunitas Fixlow di Denpasar	I Putu Dudyk Arya Putra dan Ramanda Dimas Surya Dinata	Perancangan buku fotografi yang dipadukan dengan informasi seputar pengenalan subkultur sepeda fixed gear melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh Komunitas Fixflow di Denpasar	Merancang buku informasi untuk mengenalkan komunitas sepeda fixed gear kepada masyarakat agar mengetahui komunitas ini.
2.	Perancangan Buku Panduan Cara Menanam Sayur	Murni Malau	Buku panduan menanam sayur hidroponik untuk	Merancang buku informasi panduan

	Secara Hiroponik Bagi Komunitas Syifa Hiroponik di Medan		pemula yang ingin menanam melakukan metode hidroponik.	menanam dengan teknik hidroponik
3.	Perancangan Buku Fotografi Sebagai Media Promosi dan Informasi Destinasi Budaya Batu Megalitikum di Kabupaten Manggarai Timur	Valeria Li Yung, Bintang Pramudya Putra Pratama, dan Didit Prasetyo Nugroho	Buku fotografi yang memberikan informasi sekaligus untuk promosi destinasi wisata budaya batu megalitikum.	Mengulas destinasi wisata budaya batu megalitikum di kabupaten Manggarai Timur untuk memberikan informasi sekaligus promosi kepada wisatawan domestic maupun internasional.

