

BAB II

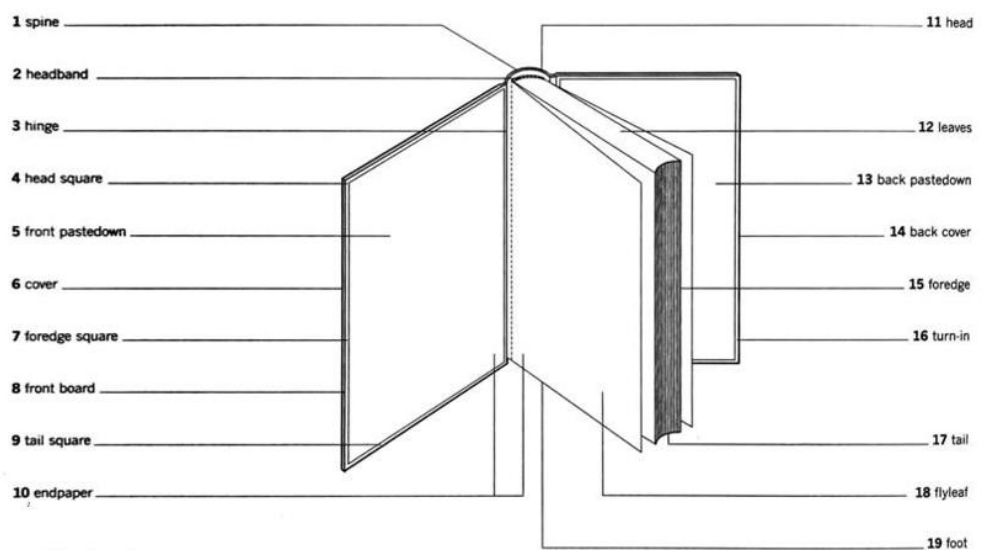
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Buku merupakan media cetak berupa kumpulan kertas yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada *target market* yang dituju (Guan, 2012, h.6). Buku tidak hanya berisikan teks atau tulisan semata, namun juga terdapat gambar didalamnya tergantung dengan topik dari buku yang dibuat. Selain sebagai media cetak, buku juga sudah mulai berkembang menjadi *e-book*. Dimana *e-book* merupakan buku digital yang dapat diakses melalui internet ataupun website tertentu.

2.1.1. Anatomi Buku

Buku memiliki anatomi khusus yang membedakannya dengan media informasi cetak lainnya (Haslam, 2006, h.20). Terdapat sembilan belas anatomi yang ada dalam sebuah buku. Berikut merupakan penjelasannya:



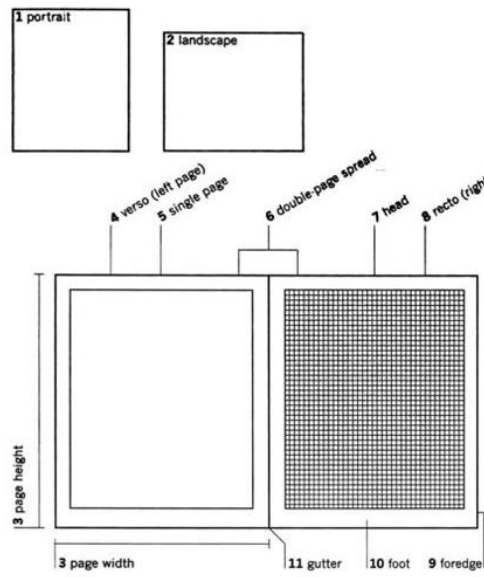
Gambar 2.4 Anatomi Buku
Sumber: Haslam (2006)

1. *Spine*, merupakan bagian samping buku yang bertujuan menutupi tepi jilid dan biasanya berada di sebelah sisi kiri
2. *Headband*, merupakan bagian yang biasanya diwarnai untuk menyempurnakan penyajian pada sampul buku

3. *Hinge*, lipatan pada akhir kertas diantara *pastedown* dan *flyleaf*
4. *Head Square*, pelindung kecil yang terletak pada sudut cover buku yang menyatukan sampul bagian depan dan papan dibelakang sampul
5. *Front Pastedown*, ujung kertas yang ditempetkan kebagian dalam papan belakang sampul
6. *Cover*, bagian sampul pada buku yang biasanya terdapat judul, nama penulis, penerbit dan elemen dekoratif
7. *Foreedge Square*, pelindung kecil yang terletak di bagian Tengah foreedge buku yang menyatukan sampul dan bagian belakang
8. *Front Board*, papan *cover* yang ada didepan buku
9. *Tail Square*, pelindung kecil yang berada pada bagian bawah buku
10. *Endpaper*, lembar kertas tebal yang berguna untuk menutupi bagian dalam papan sampul dan berperan sebagai penyangga
11. *Head*, bagian atas buku
12. *Leaves*, lembaran kertas yang terjilid dalam buku
13. *Back Pastedown*, kertas ujung yang ditempel pada bagian belakang dan ditempel ke papan *cover* belakang
14. *Back Cover*, papan penutup di bagian belakang
15. *Foreedge*, sisi samping kanan buku yang tidak terjilid
16. *Turn-in*, lipatan tepi kertas dari bagian luar kedalam *cover*
17. *Tail*, bagian bawah buku
18. *Flyleaf*, kertas pada halaman akhir
19. *Foot*, bagian bawah halaman

2.1.2. Anatomi Halaman

Dalam buku, halaman yang ada didalamnya juga memiliki anatomi yang berguna agar penulis atau desainer dapat lebih mudah untuk meletakkan desain dan juga informasi dari topik yang ada. Terdapat sebelas anatomi halaman yang ada, berikut merupakan penjelasannya:



Gambar 2.5 Anatomi Halaman
Sumber: Haslam (2006)

1. *Potrait*, format halaman dimana panjang halaman lebih tinggi dari lebar halaman
2. *Landscape*, format halaman dimana Panjang halaman lebih pendek dari lebar halaman
3. *Height & Width*, panjang dan lebar halaman
4. *Verso*, sisi kiri halaman pada buku
5. *Single page*, satu lembar halaman dijilid disebelah kiri
6. *Double page spread*, lembar ganda dua halaman yang saling berhadapan
7. *Head*, bagian atas halaman dalam buku
8. *Recto*, sisi kanan halaman pada buku
9. *Foredge*, tepi depan buku
10. *Foot*, bagian bawah buku
11. *Gutter*, ruang kosong yang terbentuk karena margin dalam yang berdampingan dari dua halaman yang saling berhadapan

2.1.3. Finishing Buku

Finishing dalam buku bertujuan untuk memberikan kesan tersendiri dalam visualisasi buku (Guan, 2012, h.8). Finishing adalah tahapan terakhir dalam mencetak buku dimana dapat membuat buku terlihat lebih rapi dan awet. Berikut merupakan penjelasan mengenai teknik finishing dalam buku:

1. *Laminating*, merupakan jenis finishing dengan memberikan lapisan pelindung air pada permukaan buku. Laminating ini sendiri dibagi menjadi dua macam, yaitu finishing glossy dan finishing matte. Finishing glossy memberikan kesan yang mengkilap dan lebih tajam, sedangkan finishing matte menimbulkan kesan yang lebih lembut.



Gambar 2.6 Perbedaan Glossy Dan Matte
Sumber: Widi (2022)

2. *Foil Stamping*, merupakan jenis finishing dengan teknik pressing dan menggunakan suhu yang panas. Foil stamping sendiri memiliki berbagai macam varian mulai dari *gold*, *silver*, *hologram* dan lainnya. Hasil akhir dari finishingnya dapat membuat logo atau tulisan pada cover buku lebih menonjol.



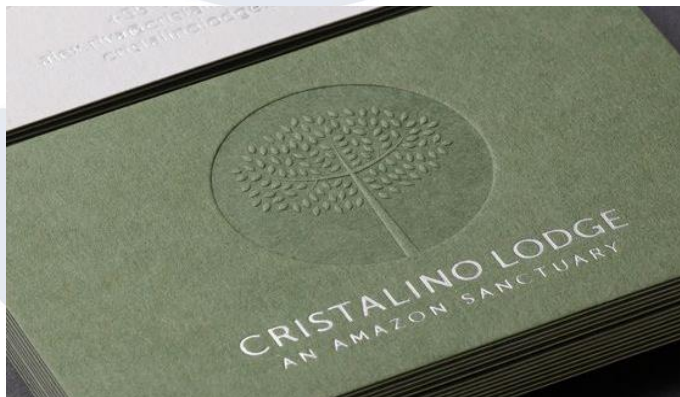
Gambar 2.7 Cover Buku Dengan *Foil Stamping*
Sumber: 48hrbooks.com (2024)

3. *Embossing*, merupakan jenis finishing yang dapat menghasilkan efek pada tampilan cover buku, dimana dengan teknik ini *target market* dapat merasakan permukaan buku dengan gambar atau tulisan yang menonjol.



Gambar 2.8 Cover Buku Setelah *Embossing*
Sumber: colorhousegraphics.com (2022)

4. *Letterpress* atau *Debossing*, merupakan keterbalikan dari finishing *embossing*, dimana permukaan buku memiliki gambar atau tulisan yang masuk kedalam.



Gambar 2.9 Contoh Hasil *Letterpress*
Sumber: aajwprintimg.com (2022)

2.1.4. Jenis Kertas

Kertas merupakan bahan yang menjadi dasar dari percetakan dan dalam membuat serta menyusun sebuah buku (Dienaputra, 2005, h.2). Kertas memiliki banyak macam, berikut merupakan beberapa macam kertas yang biasa digunakan dalam percetakan:

1. *HVS*, kertas yang berasal dari bubur kertas, berwarna putih dan tidak mudah berubah walaupun terkena sinar ataupun cahaya. Merupakan jenis kertas yang paling umum digunakan oleh orang-orang.



Gambar 2.10 Kertas HVS
Sumber: pinterest.com (2022)

2. *Art Paper*, kertas yang memiliki ketebalan sekitar 85-260 gr dan biasanya dipakai sebagai media untuk undangan, kartu nama, poster dan sertifikat, karena menghasilkan hasil cetak yang lebih tajam dan *glossy*. Kekurangannya adalah kertas *Art paper* memiliki daya serap tinta yang rendah.



Gambar 2.11 *Art Paper*
Sumber: pinterest.com (2022)

3. *Matte Paper*, kertas ini memiliki kemiripan dengan *Art paper*, namun *Matte paper* lebih cepat dalam menyerap tinta dan tidak mengkilap.



Gambar 2.12 *Matte Paper*
Sumber: pinterest.com (2022)

4. *Art Carton*, kertas yang hampir sama dengan *Art paper*, namun dengan ketahanan dan ketebalan yang lebih, *Art Carton* umumnya memiliki ketebalan 190-360gr.



Gambar 2.13 *Art Carton*
Sumber: pinterest.com (2022)

5. *Book Paper*, kertas yang digunakan sebagai bahan mencetak buku tanpa ilustrasi, memiliki warna yang agak kekuningan, ringan dan memiliki permukaan yang sedikit kasar.



Gambar 2.14 *Book Paper*
Sumber: pinterest.com (2022)

6. Buffalo, kertas yang bertekstur seperti guratan kayu, permukaannya halus, memiliki banyak varian warna dan ketebalan.



Gambar 2.15 Kertas Buffalo
Sumber: siplah.eurekabookhouse.co.id (2024)

7. Ivory, merupakan kertas yang memiliki dua tekstur, dimana terdapat sisi licin dengan *coating* dan sisi yang kasar. Biasanya jenis kertas ini digunakan sebagai kemasan dan memiliki ketebalan 210-400gr.



Gambar 2.16 Kertas Ivory
Sumber: mbizmarket.co.id (2024)

8. Manila, merupakan kertas memiliki permukaan yang halus, selain digunakan sebagai percetakan, sering digunakan juga untuk membuat prakarya.



Gambar 2.17 Kertas Manila
Sumber: mbizmarket.co.id (2024)

2.1.5. Teknik Cetak

Teknik cetak merupakan teknik dimana tinta dibuat meresap kedalam sebuah media berupa kertas, yang dimana nanti tinta tersebut akan membekas di kertas tersebut (Gischa, 2021, h.53). Dalam mencetak buku, teknik cetak dibagi menjadi dua macam, yaitu *offset* dan *digital*. Berikut merupakan penjelasannya:

1. *Offset Printing*, menggunakan plat alumunium dalam proses mencetak, dimana plat tersebut memindahkan gambar pada bantalan karet yang kemudian dengan penggulung kertas gambar diaplikasikan pada kertas. *Offset printing* biasanya digunakan untuk percetakan dengan jumlah yang banyak.



Gambar 2.18 Mesin *Offset*
Sumber: citramandiri.id (2024)

2. *Digital Printing*, digunakan untuk percetakan dengan jumlah yang tidak sebanyak offset printing, ideal untuk percetakan dengan skala rendah. Peralatan yang digunakan dalam mencetak lebih *affordable* dengan menggunakan toner besar berisikan tinta cair.



Gambar 2.19 Mesin *Digital Printing*
Sumber: snapy.co.id (2020)

2.2.6. Teknik Jilid

Teknik atau langkah terakhir dalam mencetak buku, merupakan binding atau jilid. Penjilidan buku sendiri memiliki arti proses menyatukan lembar halaman kertas yang dicetak didalam sebuah *cover* (Nurrahman, 2023, h.14). Berikut merupakan beberapa teknik penjilidan pada buku:

1. Jilid *Staples*, atau yang bisa disebut juga jilid kawat merupakan teknik yang paling sering digunakan dalam penjiilidan buku, dilakukan dengan menyisipkan kawat atau staples dari depan hingga tembus ke belakang buku.



Gambar 2.20 Jilid *Staples*
Sumber: eureka-bookhouse.co.id (2024)

2. *Loop Stitching*, dilakukan dengan menjilid lembar halaman dibagian luar dan kawatnya membentuk lengkungan lubang



Gambar 2.21 *Loop Stitching*
Sumber: willowprint.com (2018)

3. *Wire-O Binding*, dilakukan dengan menyisipkan spiral kawat atau plastik kedalam kumpulan lembaran yang sudah dilubangi kemudian dikunci dengan *press*.



Gambar 2.22 *Wire-O Binding*
Sumber: docucopies.com (2020)

4. *Sewn Binding*, dilakukan dengan menyisipkan benang dimana proses yang dilakukan hamper sama dengan teknik menjahit.



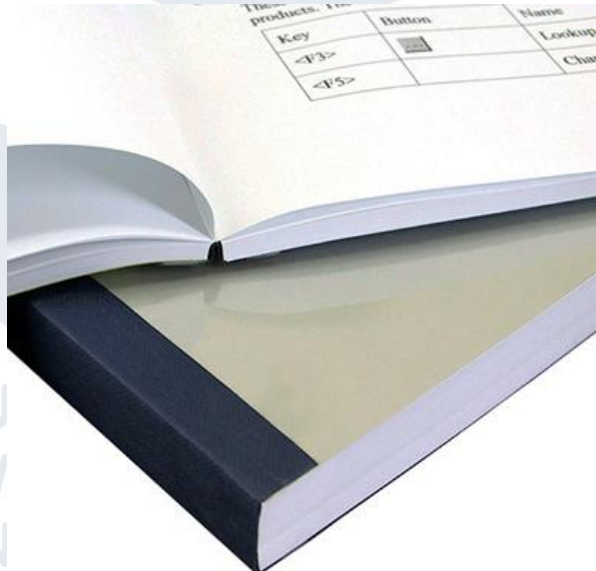
Gambar 2.23 *Sewn Binding*
Sumber: bdprint.com (2020)

5. *Perfect Binding*, disebut juga jilid lem panas, memiliki kekuatan yang lebih dibanding teknik jilid lain, dapat dikombinasikan dengan teknik jilid benang atau *staples*.



Gambar 2.24 *Perfect Binding*
Sumber: indiamart.com (2024)

6. Tape Binding, dikenal juga sebagai jilid lakban, dilakukan dengan menempelkan lakban pada sisi samping dari tepi buku, termasuk jenis *binding* yang murah.



Gambar 2.25 *Tape Binding*
Sumber: qpsprints.com (2022)

2.1 Desain Komunikasi Visual

Dalam buku “*Graphic Design Solutions: 6th edition*” karya Robin Landa (2018), desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada *audience*, membuat konten yang mudah dipahami dan dapat mempengaruhi pendapat orang (h.1). Menurut (Landa, 2018) konsep merupakan sebuah dasar dari penciptaan, pemilihan dan pengaruran dalam elemen desain grafis. Desain grafis sendiri bertujuan untuk kebutuhan komersial seperti perusahaan penerbit, kebutuhan sosial seperti kegiatan amal, kebutuhan pendidikan, hiburan, budaya, serta kepentingan pribadi (h.2).

Desain grafis adalah dapat membujuk, memberikan informasi, mengidentifikasi, mempromosikan, serta membuat konten sehingga dapat diakses dan dimaknai oleh *audience* (Landa, 2018, h.1). Dimana desainer menciptakan pengalaman dan bekerja sama bersama klien dalam memecahkan masalah komunikasi visual yang memiliki upaya beragam seperti mempromosikan media baru, desain yang ada disekitar lingkungan ataupun sistem penunjuk jalan. Dimana menurut Landa (2018) desainer melalui desain grafis dapat mencakup berbagai macam bidang dengan fungsi dan bentuknya memiliki tujuan yang berbeda-beda (h.10).

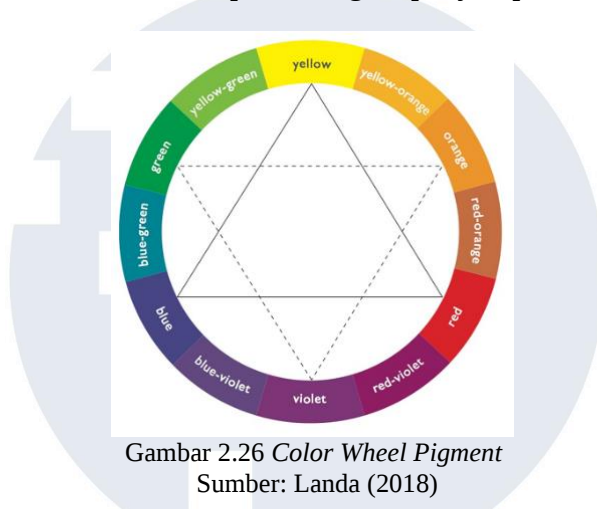
2.1.1 Elemen Desain

Melalui bukunya, Landa (2018) menjelaskan bahwa elemen desain terdiri dari beberapa elemen (h.19). Dimana dengan adanya elemen tersebut, dapat membentuk sebuah gambar, corak, diagram, animasi dan juga desain yang dapat mendukung visual komunikasi pada konsep karya seorang desainer.

2.2.1.1. Warna

Warna merupakan elemen yang merupakan hasil dari pembiasan cahaya. Dalam bukunya, Landa (2018) menjelaskan bahwa terdapat tiga unsur penting dalam warna secara *technical*, yaitu *hue*, *value* dan *saturation* (h.124). Dimana berikut merupakan penjelasannya:

1. *Hue*, merupakan nama dari setiap warna, dan dapat menjadi sebuah pembeda diantara warna-warna.
2. *Value*, merupakan seberapa gelap atau terangnya suatu warna, dalam value terdapat tiga tingkatan gelap terang, yaitu *shade* (*hue*+hitam), *tone* (*hue*+abu-abu), dan *tint* (*hue*+putih).
3. *Saturation*, merupakan tingkat penyerapan cahaya pada warna.



Gambar 2.26 Color Wheel Pigment
Sumber: Landa (2018)

Terdapat tiga warna dasar dalam color harmony, yaitu warna merah, biru, dan kuning, warna tersebut biasa disebut sebagai warna primer. Sedangkan warna sekunder merupakan percampuran warna dari warna-warna primer, yaitu warna oranye, hijau dan ungu. Terdapat satu kategori warna terakhir yaitu merupakan warna interval, dimana merupakan gabungan dari warna primer dan sekunder, contohnya yaitu warna teal atau yang biasa disebut dengan blue green. Selain itu setiap warna yang ada juga memiliki kesan dan artinya tersendiri, atau sering disebut juga psikologi warna (Kahfi, 2021, h.38). Berikut merupakan penjelasannya:

1. Merah, secara psikologis bermakna kekuatan, kesehatan, keberanian dan ambisi



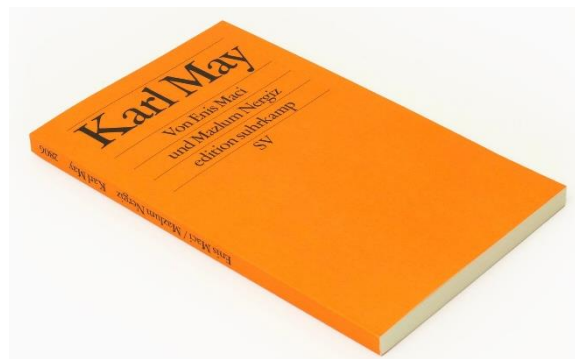
Gambar 2.27 Warna Merah
Sumber: 99designs.com (2022)

2. Merah muda (pink), secara psikologis bermakna kelembutan, cinta dan kasih sayang



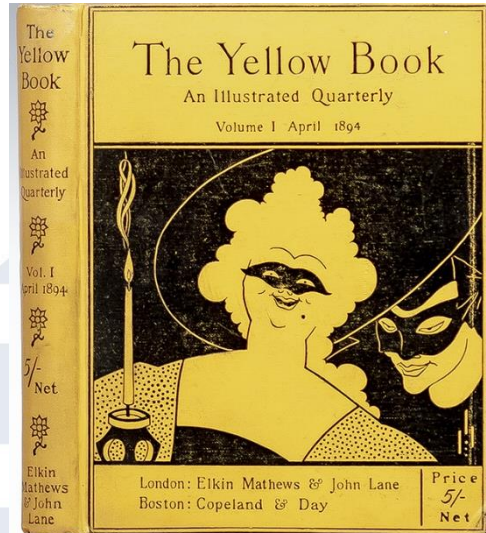
Gambar 2.28 Warna Merah Muda
Sumber: 99designs.com (2022)

3. Jingga, secara psikologis bermakna kemewahan dan kesenangan



Gambar 2.29 Warna Jingga
Sumber: suhrkamp.de (2024)

4. Kuning, secara psikologis bermakna kegembiraan, kebijaksanaan dan imajinasi



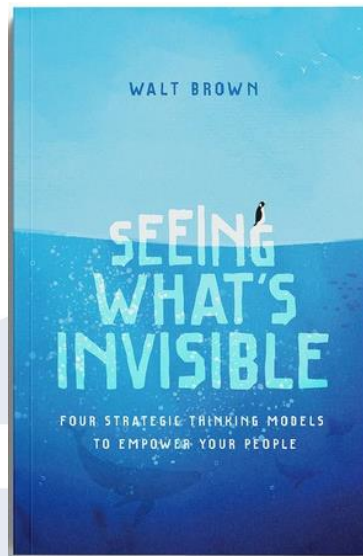
Gambar 2.30 Warna Kuning
Sumber: raptisrarebook.com (2020)

5. Hijau, secara psikologis bermakna keharmonisan dan keseimbangan



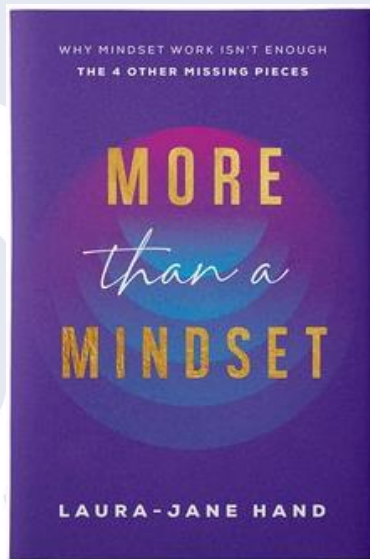
Gambar 2.31 Warna Hijau
Sumber: 99designs.com (2022)

6. Biru, secara psikologis berkesan lembut, menenangkan dan perhatian



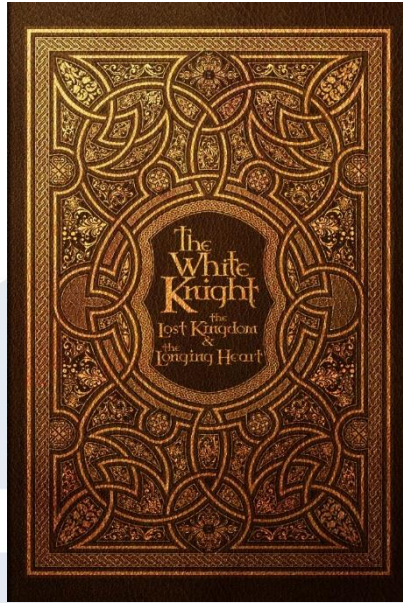
Gambar 2.32 Warna Biru
Sumber: colorswall.com (2022)

7. Ungu, secara psikologis bermakna menyenangkan, kreatif, dan *royalty*



Gambar 2.33 Warna Ungu
Sumber: 99designs.com (2022)

8. Cokelat, secara psikologis bermakna kesabaran dan keteguhan



Gambar 2.34 Warna Coklat
Sumber: Pinterest (2022)

9. Abu-abu, secara psikologis bermakna kehati-hatian dan kompromi



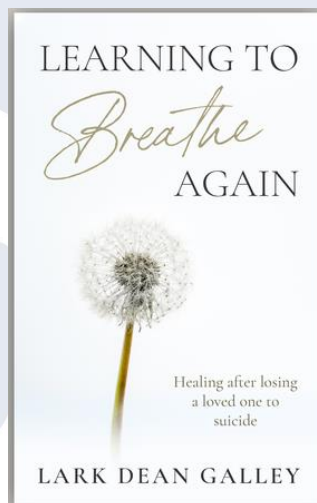
Gambar 2.35 Warna Abu-Abu
Sumber: colorswall.com (2022)

10. Hitam, secara psikologis bermakna mistis, kesedihan, kedukaan dan bermartabat



Gambar 2.36 Warna Hitam
Sumber: 99designs.com (2022)

11. Putih, secara psikologis bermakna kemurnian, kepolosan dan suci



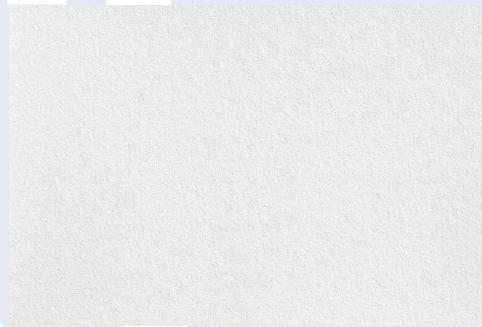
Gambar 2.37 Warna Putih
Sumber: 99designs.com (2022)

Penerapan warna ini penting dalam perancangan karena perancangan yang dilakukan dengan topik yang terkait penggunaan warna didalam *color analysis* yang dapat mendukung penampilan dan kepercayaan diri seseorang. Warna juga digunakan sebagai elemen desain sebagai pendukung estetika karya desain.

2.2.1.2. Tekstur

Tekstur merupakan sebuah elemen desain yang dapat dirasakan oleh tangan manusia (Landa, 2018, h.22). Tekstur dapat dibuat dengan menggunakan gambar, lukisan, fotografi dan berbagai media pembuatan gambar lainnya. Tekstur pada kertas terbagi menjadi dua jenis, yaitu halus dan kasar. Berikut merupakan penjelasannya:

1. Kertas halus, tekstur permukaan pada kertas yang rata dan licin, contohnya berupa kertas HVS dan manila.



Gambar 2.38 Contoh Tekstur Halus
Sumber: signaturecopier.com (2018)

2. Kertas kasar, tekstur permukaan pada kertas yang tidak rata dan bertekstur, contohnya berupa kertas linen dan concorde.



Gambar 2.39 Contoh Tekstur Kasar
Sumber: signaturecopier.com (2018)

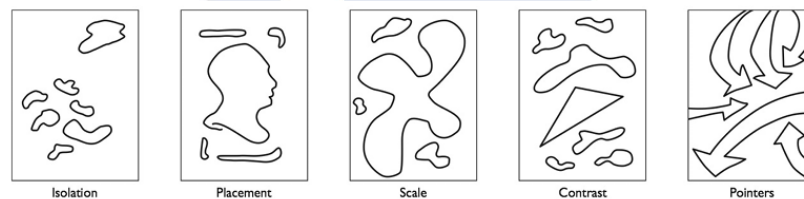
Elemen tekstur sendiri digunakan dalam pemilihan bahan kertas saat mencetak karya, dimana tekstur dalam kertas dapat mempengaruhi dan memberikan efek tersendiri pada hasil karya secara keseluruhan.

2.1.2 Prinsip Desain

Desain sendiri selain bergantung pada elemen, juga bergantung kepada prinsip. Dimana dengan adanya prinsip desain, maka dapat mempermudah desainer dalam menemukan ide dan juga konsep dari suatu perancangan. Dalam bukunya, Landa (2018) menyatakan bahwa dalam prinsip desain terbagi menjadi empat kategori (h.25), yaitu:

2.2.2.1. Hierarki

Hierarki merupakan prinsip desain yang bertujuan untuk memberikan alur dalam penempatan elemen, dimana hal ini dapat secara tidak langsung merangsang mata *audience* pada sebuah alur yang ingin disampaikan oleh desainer (Landa, 2018, h.25). Prinsip ini dapat digunakan dengan cara menyusun elemen apa yang *audience* akan lihat pertama kali, menyusun *vocal point* dan bagaimana cara seorang desainer dapat menyambungkan satu elemen ke elemen yang lainnya.



Gambar 2.40 Contoh Hierarki
Sumber: Landa (2018)

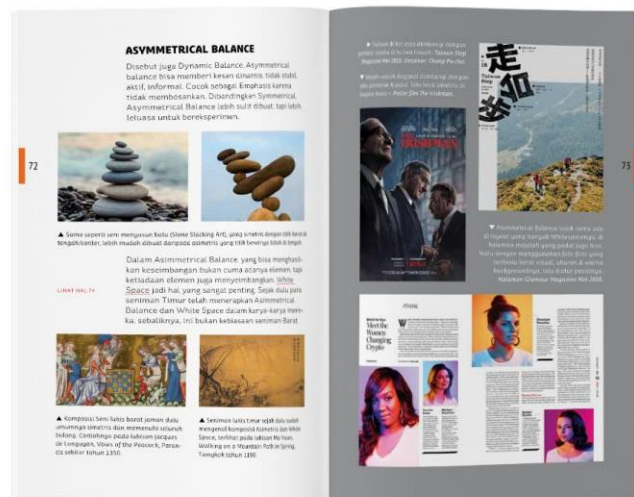
Hierarki dalam perancangan ini bertujuan agar penempatan elemen-elemen desain dalam karya dapat mudah dilihat dan dibaca oleh *target market*. Selain itu, informasi dan gambar-gambar yang ada juga dapat tersusun dengan baik dan memiliki alur yang jelas.

2.2.2.2. Keseimbangan

Merupakan hal yang paling mendasar saat mengkomposisikan elemen desain. Keseimbangan merupakan cara bagaimana seorang desainer dapat menyusun elemen grafis menjadi suatu konfigurasi tertentu, dimana komposisi yang dihasilkan memiliki struktur yang seimbang dan memiliki koneksi visual dari satu elemen ke elemen lain

(Landa, 2018, h.26). Keseimbangan ini dapat didapatkan dengan cara memposisikan elemen desain agar dapat saling berhubungan satu sama lain, dengan melakukan hal ini maka seorang desainer dapat membuat suatu karya yang baik secara struktural. Keseimbangan dibagi menjadi dua macam, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Berikut merupakan penjelasannya:

1. Keseimbangan simetris merupakan keseimbangan penempatan desain yang terpusat.



Gambar 2.41 Keseimbangan Simetris
Sumber: suriantorustan.com (2020)

2. Keseimbangan asimetris merupakan keseimbangan dengan penempatan desain yang tersebar atau beracak.



Gambar 2.42 Keseimbangan Asimetris
Sumber: vriske.com (2024)

Keseimbangan dalam perancangan ini dibutuhkan saat penempatan gambar dan teks dalam karya. Dimana gambar dan teks yang ada harus dapat berhubungan dan tersusun seimbang agar desain yang dibuat tidak berat sebelah atau terlalu banyak elemen dalam satu halaman.

2.2.2.3. Kesatuan

Kesatuan merupakan dimana elemen-elemen visual yang ada harus dapat menjadi satu komposisi atau kelompok yang baik saat dilihat. Dimana saat beberapa elemen disatukan, akan membentuk sebuah karya dengan elemen yang saling terhubung satu dengan yang lainnya tanpa adanya kekakuan didalamnya. Kesatuan ini didapatkan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah repetisi dalam warna, bentuk, tekstur, motif dan lainnya. Hal ini bertujuan agar ada kesamaan dari elemen-elemen yang ada sehingga dapat menarik perhatian *audience*. Kesatuan dalam karya dibutuhkan agar informasi yang disampaikan dalam karya dapat mendukung elemen yang ada.



Gambar 2.43 Kesatuan Desain
Sumber: pikbest.com (2024)

2.1.3 Tipografi

Tipografi merupakan desain dari bentuk huruf atau typeface. Typeface sendiri adalah satu kelompok karakter yang disatukan oleh visualisasi yang konsisten (Landa, 2018, h.35). Dimana di dalamnya, typeface terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda dan karakter tertentu.

2.2.3.1. Jenis Tipografi

Meskipun dimasa sekarang sudah banyak perkembangan mengenai berbagai macam typeface, menurut (Landa, 2018, h.40) terdapat beberapa macam typeface yang merupakan hasil klasifikasi dari sejarahwan, yaitu sebagai berikut:

1. *Old Style*, merupakan huruf Roman yang mulai dikenalkan pada abad ke-15. Tipografi ini memiliki tipe serif berlengkung, contohnya merupakan *Caslon*, *Garamond* dan *Times New Roman*.



Gambar 2.44 Contoh Tipografi *Old Style*
Sumber: bernas.id (2018)

2. *Transitional*, merupakan jenis serif yang sudah ada sejak abad ke-18 dan merupakan transisi dari *style typeface* yang lama menjadi lebih modern. Contohnya merupakan *Baskerville*, *Century* dan *ITC Zapf International*.

The Century Old Style font family was modeled on Century Expanded which had been cut in 1900. Similar weights and proportions were maintained but the letter shapes were made more elegant by the introduction of a number of old style characteristics. The Century Old Style font family is a useful text design that offers good legibility and economy

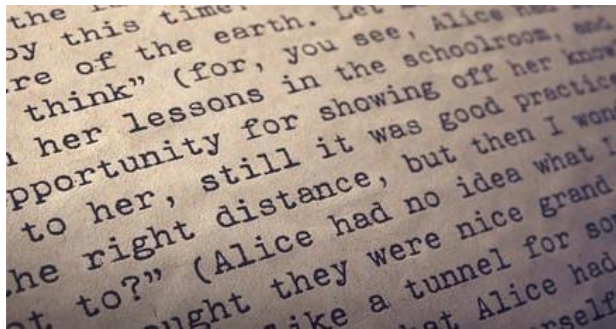
Gambar 2.45 Contoh Tipografi *Transitional*
Sumber: adobefonts.com (2024)

3. *Modern*, merupakan jenis serif yang sudah ada sejak akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. Bentuknya lebih geometric dan memiliki karakteristik tebal dan tipis huruf yang lebih kontras. Contohnya merupakan *Didot*, *Bodoni* dan *Walbaum*.

In general, bodytypes are measured in the typographical point size. Berthold's quick brown fox jumps over the lazy dog and feels as if he were in the seventh heaven of typography together with Hermann Zapf, the most famous artist. Guaredisch negitülend binter dellerstrift sumsaidad reiken. La valeur de la force de corps des caractères de labeur èst generalmente exprimée en point typographiques. La indicación de las dimensiones para cuerpos de letra vásicos tiene lugar en general en puntos tipográficos. Le mesure relative al corpo dei

Gambar 2.46 Contoh Tipografi *Modern*
Sumber: myfonts.com (2024)

4. *Slab Serif*, merupakan jenis serif yang memiliki karakteristik goresan tebal dan berasal dari abad ke-19, lebih tepatnya dari Mesir dan Clarendon. Contohnya merupakan *American Typewriter*, *Memphis*, dan *Bookman*.



Gambar 2.47 Contoh Tipografi Slab Serif
Sumber: myfonys.com (2024)

5. *Sans Serif*, berasal dari abad ke-19, memiliki karakteristik dimana hurufnya tidak terdapat tebal dan tipis goresannya. Contohnya merupakan *Futura*, *Heveltica* dan *Univers*.

THERE IS STILL much work to be done. There are documents to be formatted, files to be submitted and strategies to be planned; all of which actions are not directly related to the creative, expository process we writers love. And yet, when you hold your own published book in your hands, leaf through its pages, and breathe the smell of fresh ink, you will have contributed to a process that connects the best of modern civilization to ancient Sumerians scribing the first characters on a clay tablet with a reed stylus.

Writing is *civilization*, and printing is the dissemination of culture. The spread and growth of culture—wisdom, knowledge and enlightenment in its many forms—is the winged horse bearing solutions to man's problems in troubled times. With millions of books already in print,

Gambar 2.48 Contoh Tipografi Sans Serif
Sumber: theworldsgreatestbook.com (2023)

6. *Blackletter*, berasal dari abad ke-13 sampai abad ke-15, memiliki nama lain *Gothic*. Jenis *typeface* ini memiliki karakteristik goresan yang tebal dan memiliki lengkungan. Contohnya merupakan *Rotunda*, *Schwabacher* dan *Fraktur*.



Gambar 2.49 Contoh Tipografi Blackletter
Sumber: Pinterest (2018)

7. *Script, typeface* yang menyerupai tulisan tangan, memiliki karakteristik huruf yang rapat-rapat dan menyambung. Contohnya merupakan *Brush Script*, *Shelley Allegro Script* dan *Snell Roundhand Script*.



Gambar 2.50 Contoh Tipografi Script
Sumber: jasalogo.id (2018)

8. *Display, typeface* yang biasa digunakan sebagai judul ataupun *headlines*, dan biasanya akan terlihat sulit dibaca ketika dijadikan *text type*.

2.2.3.2. Penataan Tipografi

Menurut (Landa, 2018), terdapat beberapa macam penataan tipografi yang dibagi menjadi enam (h.50), yaitu:

1. Rata Kiri, merupakan penataan tipografi dengan meratakan teks margin kiri, dan tidak merata pada sisi kanannya.

FLUSH LEFT

Setting text with a ragged edge along the right side of the column became common in the twentieth century. Flush left text is considered modern because it is asymmetrical and organic, allowing the flow of the language to help determine the typographic arrangement. Flush left text works well with narrower columns. The designer must pay careful attention, however, to the appearance of the rag, or the rough edge. The rag should look irregular and natural; it should not look too flat or even or form recognizable shapes such as moons, zigzags, or diving boards.

Gambar 2.51 Penataan Rata Kiri
Sumber: *Ellen Lupton (2014)*

2. Rata Kanan, merupakan penataan tipografi dengan meratakan teks margin kanan, dan tidak merata pada sisi kirinya.

FLUSH RIGHT

Never say never, but flush right text is rarely used for setting the entire text of a book. This setting can be highly useful, however, for creating captions, marginal notes, and other tasty typographic bits. The even right edge can be used to create a sense of affinity or magnetic attraction between different elements on the page.

Gambar 2.52 Penataan Rata Kanan
Sumber: *Ellen Lupton (2014)*

3. Rata Tengah, merupakan tipografi dengan meratakan teks sehingga berada ditengah, dan tidak rata kanan maupun kiri.

CENTERED

Static and classical, centered text is commonly used for title pages, chapter headings, and dedications.

The formal character of centered text also makes it appropriate for wedding invitations, tombstones, and the type of verse that appears inside greeting cards.

When using centered text, the designer usually breaks lines for sense, putting important words or phrases on their own lines.

Centered text often has generous line spacing.

Gambar 2.53 Penataan Rata Tengah
Sumber: *Ellen Lupton (2014)*

4. Rata Kanan-Kiri, merupakan tipografi dengan meratakan teks margin kanan dan kiri.

JUSTIFIED

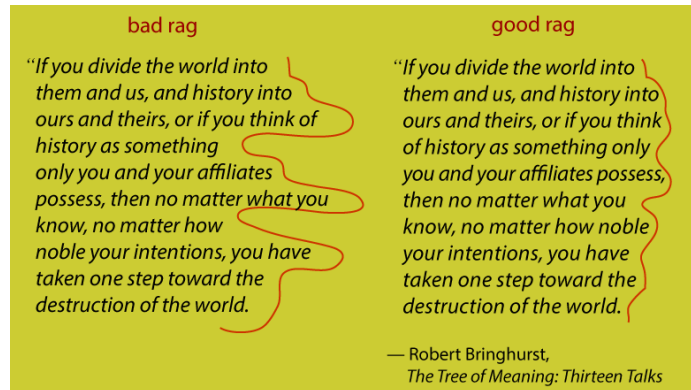
This is the standard format for large bodies of text. Justified text looks neat on the page, and it is highly economical, because page layout software uses hyphenation as well as adjusting the spacing between words and letters in order to fit a maximum number of words on every line. If your line length is too short, the hyphenation and spacing will be choppy and uneven, as seen in newspapers, which often have large gaps and many hyphenated lines in a single paragraph. If you are producing your book with a word-processing program (such as Microsoft Word) instead of a full-fledged page layout program (such as InDesign), the justification can look especially bad. (Look at the line above this one.)

Gambar 2.54 Penataan Rata Kanan-Kiri
Sumber: *Ellen Lupton (2014)*

2.3.4 Rag & River dalam Tipografi

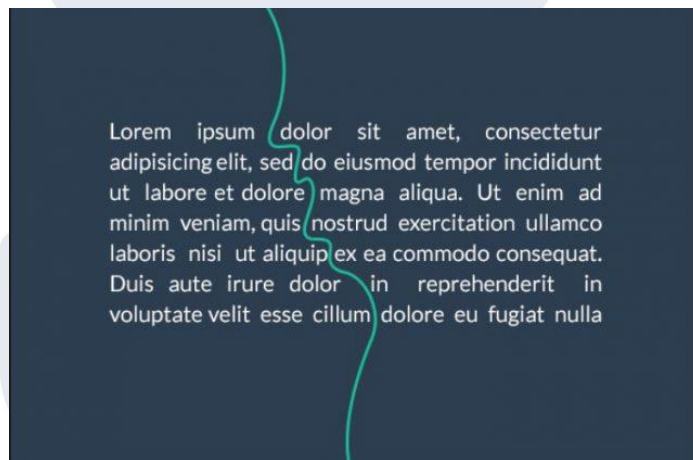
Dalam penataan teks terdapat istilah *ragging* dan *river* yang merupakan sebuah konsep pada tipografi yang biasa muncul pada saat penulisan paragraf dalam buku (Landa, 2018). Berikut merupakan penjelasan mengenai *ragging* dan *river*:

1. *Ragging*, merupakan penataan tulisan yang tidak sejajar pada tepi kanan atau tepi kiri sebuah paragraf



Gambar 2.55 *Ragging* Dalam Tipografi
Sumber: thegoodpage.net (2021)

2. *River*, merupakan ruang kosong yang berada diantara kata pada kalimat dalam paragraf yang memiliki rata kanan kiri sehingga mengganggu kenyamanan *target market* saat membaca



Gambar 2.56 *River* Dalam Tipografi
Sumber: binus.ac.id (2018)

Dalam perancangan ini, tipografi memiliki peranan dan berguna sebagai cara menyampaikan informasi dalam buku (Landa, 2018, h.56). Tipografi digunakan sebagai teks atau deskripsi dari elemen-elemen desain yang ada didalam karya. Dengan adanya tipografi, maka *target market* akan lebih mudah dalam membaca dan memahami isi dari buku.

2.3.5. Layout

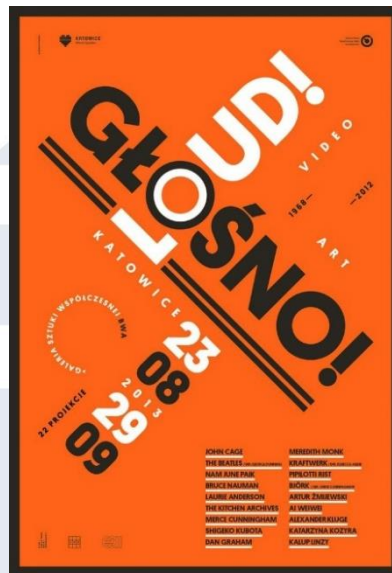
Layout merupakan peletakan elemen gambar dan tulisan didalam desain (Ambrose & Harris, 2011, h.10). Layout dapat menentukan dimana letak elemen tersebut akan diposisikan, dalam elemen satu dengan yang lain, maupun desain secara keseluruhan. Layout dapat membantu *audience* dalam menerima atau memproses informasi yang ada dialam karya dan dapat menambah nilai sebuah karya. Berikut merupakan beberapa jenis layout:

1. *Mondrian*, merupakan jenis layout yang terinspirasi dari Piet Mondrian, desain layout ini asimetris dan terdapat warna cerah seperti merah, biru dan kuning yang kemudian dipisahkan oleh garis hitam. Jenis layout ini biasa ditemukan pada poster dan majalah.



Gambar 2.57 Contoh Layout *Mondrian*
Sumber: Pinterest (2020)

2. *Axial*, merupakan jenis layout yang tata letaknya kuat, dimana elemen utama akan berada dibagian tengah dan elemen pendukung ada disekelilingnya. Jenis layout ini ditemukan pada katalog produk dan poster pemasaran.



Gambar 2.58 Contoh Layout *Axial*
Sumber: Pinterest (2020)

3. *Big Type*, jenis layout yang menggunakan teks headline dengan ukuran yang besar guna dapat menarik perhatian *audience*, dimana elemen lain digunakan sebagai pendukung. Jenis layout ini biasanya digunakan pada brosur promosi iklan.



Gambar 2.59 Contoh Layout *Big Type*
Sumber: Pinterest (2020)

4. *Picture Window*, sesuai dengan namanya, jenis layout ini menggunakan tampilan elemen gambar yang sangat besar untuk dapat memikat *target audience*, sedangkan teksnya berada dibagian bawah. Biasanya jenis layout ini digunakan pada desain majalah atau promosi produk.



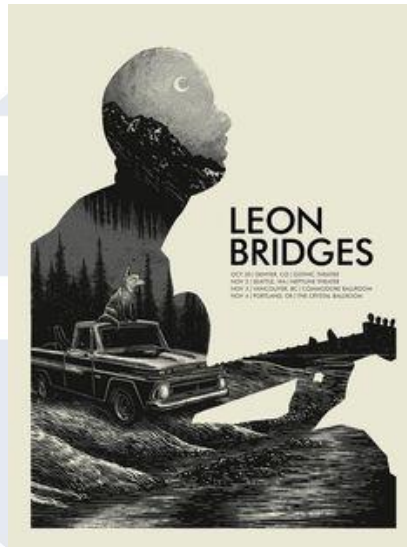
Gambar 2.60 Contoh Layout *Picture Window*
Sumber: Pinterest (2020)

5. *Multi Panel*, jenis layout ini terbilang unik namun dengan tampilan yang tetap rapi, dimana tata letaknya cenderung tersebar dengan bentuk yang bermacam-macam. Biasanya digunakan pada desain poster dan majalah.



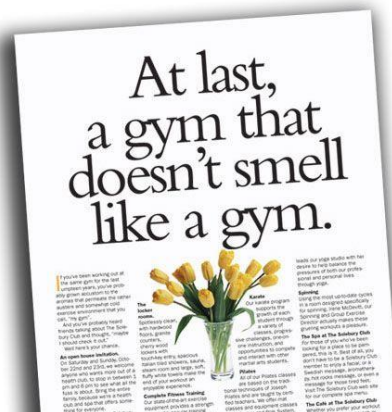
Gambar 2.61 Contoh Layout *Multi Panel*
Sumber: Pinterest (2020)

6. *Silhouette*, jenis layout ini merupakan jenis layout yang terinspirasi dari fotografi dan ilustrasi, dimana berfokus pada bayangan objek utama, biasanya bernuansa retro dan memiliki warna yang cenderung halus. Biasanya jenis layout ini digunakan pada karya poster.



Gambar 2.62 Contoh Layout *Silhouette*
Sumber: Pinterest (2020)

7. *Copy Heavy*, jenis layout ini memiliki fokus yang cenderung pada banyaknya teks dibandingkan oleh gambar yang biasanya terbatas atau hanya sebagai elemen pendukung belaka. Jenis layout ini paling sering banyak digunakan pada majalah dan koran.



Gambar 2.63 Contoh Layout *Copy Heavy*
Sumber: Pinterest (2020)

Layout digunakan sebagai acuan penataan tata letak elemen gambar dan teks dalam karya. Dengan adanya layout tampilan pada karya akan lebih rapih sehingga memudahkan *target market* dalam menerima informasi yang disampaikan dalam karya. Selain itu layout juga mempengaruhi alur *target market* dalam membaca informasi yang ada.

2.3.6. Grid

Grid merupakan *guide* atau pengaturan posisi elemen desain guna memudahkan audience untuk mengambil keputusan (Ambrose, 2011, h.26) *Grid* dapat menghasilkan pendekatan yang lebih akurat dalam penempatan elemen halaman, dalam ukuran fisik atau proposional ruang. Dengan adanya grid, desainer dapat mendesain karya secara efisien dan konsen. *Grid* sendiri memiliki beberapa variasi, yaitu:

1. *Single-column grid*, dapat disulit dibaca jika jumlah karakter terlalu besar, karena mata akan sulit menemukan baris berikutnya. Disarankan tidak lebih dari 60 karakter per baris.



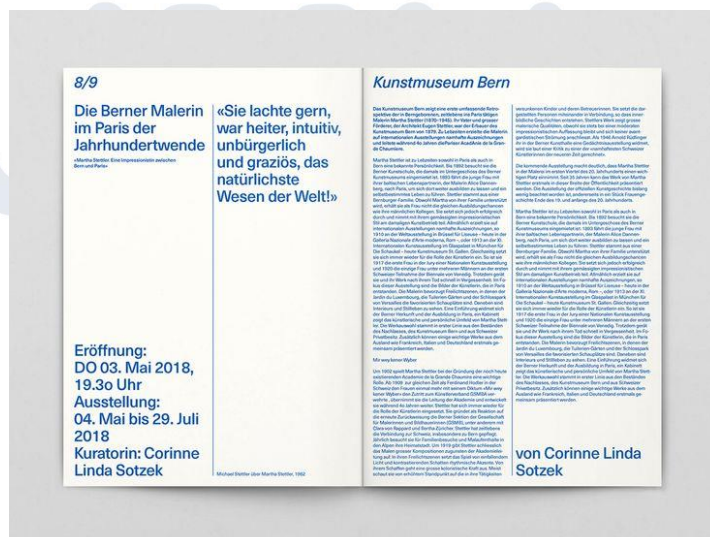
Gambar 2.64 Single-Column Grid
Sumber: madequarterly.com (2018)

2. *Two-column grid*, kolom yang lebih besar biasanya diisi oleh teks, sedangkan kolom yang lebih kecil diisi oleh instruksi. Karakter teks yang digunakan disisi kolom besar merupakan Romawi untuk *body-text* dan tebal untuk judul.



Gambar 2.65 Two-Column Grid
Sumber: Josh Hills (2018)

3. *Symmetrical two-column grid*, memberikan pembacaan yang seimbang dan menyambung, namun kekurangannya adalah terlihat sempit.



Gambar 2.66 Symmetrical Two-Column Grid
Sumber: Daniel Peter (2018)

4. *Five-column grid*, digunakan dalam menyajikan informasi berupa kontak, glosarium, daftar data, dan informasi detail lainnya.



Gambar 2.67 Five Column Grid
Sumber: Ben Fullerton (2016)

5. *Adding variation*, memiliki kolom sebagai tempat informasi tambahan yang ditambahkan sebagai marginalia.

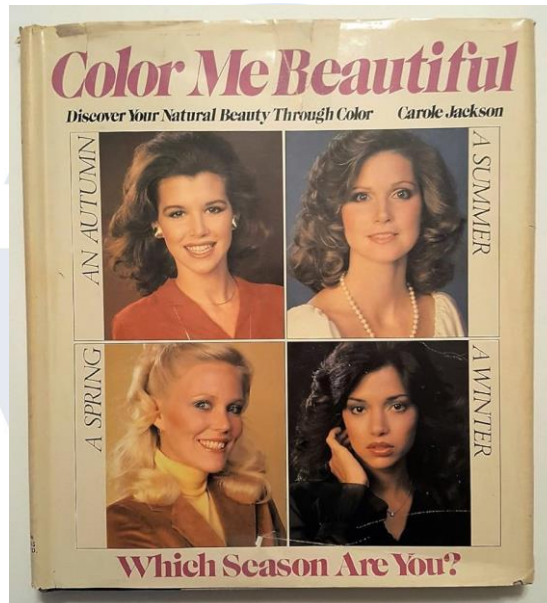


Gambar 2.68 Adding Variation Grid
Sumber: Ines Covas (2015)

2.2 Color analysis

Color analysis merupakan proses analisa warna personal yang merupakan warna yang paling sesuai dengan warna kulit seseorang (Jackson, 1980, h.5). Semua orang lahir dengan berhubungan dengan beberapa warna, maka dari itu orang akan cocok dengan warna tertentu dalam berpakaian. Warna akan membuat

diri seseorang lebih percaya diri, saat orang tersebut mencari tahu warna apa yang cocok dan juga warna apa yang harus dihindari untuk digunakan. Terdapat 3 tone warna kulit dan 4 macam warna *seasonal* yang kemudian dibagi menjadi 12 *color palette* secara lebih kompleks dalam teori *color analysis*, yang setiap warnanya memiliki keunikannya tersendiri.



Gambar 2.69 Buku *Color Me Beautiful*
Sumber: amazon.com (2024)

2.3.1. Tone Warna Kulit

Setiap orang memiliki *skintone* yang berbeda-beda, namun secara umum *skintone* orang dibagi menjadi tiga macam, yaitu cool tone, warm tone dan neutral tone (Middleton, 2022, h.30). Berikut merupakan penjelasannya:

2.3.1.1. Cool Tone

Cool tone merupakan warna yang cenderung dingin, dimana seseorang yang memiliki warna kulit dengan *undertone* biru dan cenderung kemerahan (Middleton, 2022, h.32). Seseorang yang memiliki kulit cool tone memiliki pembuluh darah di tangan yang berwarna biru keunguan jika terkena cahaya dan kulit mudah menjadi kemerahan seperti *sunburn* ketika terpapar sinar matahari.

2.3.1.2. Warm Tone

Warm tone merupakan warna yang cenderung hangat, dimana seseorang yang memiliki warna kulit dengan *undertone* kuning (Middleton, 2022, h.34). Seseorang yang memiliki kulit warm tone memiliki pembuluh darah di tangan yang cenderung berwarna hijau atau *olive* jika terkena cahaya dan kulit yang mudah gelap atau kecoklatan (*tans*) ketika terpapar sinar matahari.

2.3.1.3. Neutral Tone

Neutral tone merupakan warna yang berada diantara warna hangat dan dingin (netral), dimana seseorang yang memiliki warna kulit dengan *undertone* yang tidak terlihat biru kemerahan ataupun kuning (Middleton, 2022, h.37). Seseorang yang memiliki warna kulit neutral tone memiliki pembuluh darah ditangan yang berwarna biru kehijauan jika terkena cahaya dan kulit yang mudah kemerahan yang kemudian menjadi kecoklatan jika terpapar sinar matahari.

2.3.2. Seasonal color Palette

Seasonal color palette merupakan analisa untuk merumuskan warna palette yang cocok dengan warna kulit, warna rambut dan mata (Middleton, 2022, h.40). Dimana *seasonal color* palette ini dibagi menjadi 12 macam palet warna. Berikut merupakan penjelasannya:

1. *Light Spring*, cocok untuk jenis kulit yang memiliki *value light* dan *neutral-warm undertone*



Gambar 2.70 *Light Spring Color Palatte*
Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

2. *Bright Spring*, cocok untuk jenis kulit yang memiliki *value bright* dan *neutral-warm undertone*



Gambar 2.71 *Bright Spring Color Palatte*
Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

3. *Warm Spring*, cocok untuk jenis kulit yang memiliki *value bright* dan *warm undertone*



Gambar 2.72 Warm Spring Color Palatte
Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

4. *Light Summer*, cocok untuk jenis kulit yang memiliki *value light* dan *neutral-cool undertone*



Gambar 2.73 Light Summer Color Palatte
Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

5. *Muted Summer*, cocok untuk jenis kulit yang memiliki *value muted* dan *neutral-cool undertone*



Gambar 2.74 *Muted Summer Color Palatte*
 Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

6. *Cool Summer*, cocok untuk jenis kulit yang memiliki *value muted* dan *cool undertone*



Gambar 2.75 *Cool Summer Color Palatte*
 Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

7. *Dark Autumn*, cocok untuk jenis kulit yang memiliki *value dark* dan *neutral-warm undertone*



Gambar 2.76 *Dark Autumn Color Palatte*
Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

8. *Muted Autumn*, cocok untuk jenis kulit yang memiliki *value muted* dan *neutral-warm undertone*



Gambar 2.77 *Muted Autumn Color Palatte*
Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

9. *Warm Autumn*, cocok untuk jenis kulit yang memiliki *value muted* dan *warm undertone*



Gambar 2.78 Warm Autumn Color Palatte
Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

10. *Dark Winter*, cocok untuk jenis kulit yang memiliki *value dark* dan *neutral-cool undertones*



Gambar 2.79 Light Spring Color Palatte
Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

11. *Bright Winter*, cocok untuk jenis kulit yang memiliki *value bright* dan *neutral-cool undertones*



Gambar 2.80 *Light Spring Color Palatte*
Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

12. *Cool Winter*, cocok untuk jenis kulit yang *value bright* dan *cool undertones*



Gambar 2.81 *Light Spring Color Palatte*
Sumber: stylecoachinginstitute.com (2020)

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan berawal dari penelitian terdahulu yang mengangkat pembahasan tentang *color analysis* dan penelitian atau perancangan terkait buku. Berikut merupakan contohnya:

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>User Interface</i> Dan <i>User</i>	Indah Aulia Damayanti,	Perancangan dilakukan untuk	Menggunakan acuan konsep

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	<i>Experience</i> Personal Color Test Sebagai Upaya Penunjang Penampilan Generasi Z	Setya Putri Erdiana, Dhika Yuan Yurisma	menciptakan aplikasi personal color test sebagai media penunjang penampilan generasi Z	<i>key</i> <i>communication</i> <i>message</i> yaitu <i>'Harmony'</i> yang berarti keselarasan. Selain dapat membantu menemukan warna yang sesuai, <i>target</i> <i>market</i> dapat berteman serta melihat foto dan postingan dari pengguna yang ada, serta terdapat menu shop yang menyambungkan hasil test dengan barang atau produk kecantikan yang sesuai pada laman <i>e-</i> <i>commerce</i> .
2.	Penelitian Pengaruh Pemilihan Palet	Amata Fami, Sri Yusrina,	Penelitian dilakukan untuk menginvestigasi	Pemilihan palet warna dalam e- book memiliki

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Warna Dalam E-Book Terhadap Representasi Identitas Desa Bigaran, Borobudur	Athallah Yacob Asy'ari, Irma RG Barus	pengaruh pemilihan <i>color palette</i> dalam e-book terhadap representasi identitas Desa Bigaran di Borobudur.	pengaruh signifikan pada persepsi pengguna pada identitas Desa Bigaran di Borobudur. Hasil analisa yang didapatkan bahwa kebanyakan faktor dalam persepsi identitas Desa Bigaran dapat dijelaskan oleh pilihan <i>color palette</i> dalam e-book
3.	Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Isyarat	Muhammad Mufariqul Akwan	Perancangan dilakukan sebagai pengenalan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia dengan teknik <i>pop-up</i> , <i>lift-the-flap</i> dan <i>participation</i> untuk anak tuna rungu usia 6-8	Buku yang dirancang dapat mengembangkan kompetensi <i>target market</i> , dimana didalam buku interaktif tersebut terdapat 7 aktivitas quiz yang dapat digunakan untuk

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				belajar dan bermain.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA