

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Elemen Desain

Elemen desain terdiri dari *layout*, *grid*, warna, dan *typography*. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing elemen desain.

2.1.1 *Layout*

Layout merupakan sebuah metode bagi seorang desainer untuk memposisikan dan mengatur elemen visual untuk mempengaruhi pemahaman pembaca (Poulin, 2018, h.7). Dalam penyusunan *layout* dibutuhkan perhitungan antara elemen dan ruang desain agar dapat tercipta susunan yang memiliki kesatuan. Dengan adanya pemahaman yang mendalam akan *layout*, dapat menjadi salah satu pondasi sukses bagi seorang desainer grafis.

2.1.1.1 Prinsip Dasar *Layout*

Berdasarkan teori Rustan (2013), *layout* memiliki berbagai prinsip yang mencakup keseimbangan, irama, titik berat, dan kesatuan.

A *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan merupakan keselarasan ukuran antara satu elemen dengan elemen lainnya. Prinsip ini membantu pembaca dalam memahami pesan yang disampaikan secara lebih efektif.



Gambar 2.1 *Balance*

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/174303448053693352/>

B *Rhythm (Irama)*

Irama merupakan bentuk dari elemen yang ditata berulang secara konsisten. Prinsip ini mempengaruhi visual desain menjadi tidak membosankan karena susunan bentuk yang bervariasi.



Gambar 2.2 *Rhythm*

Sumber: <https://id.carousell.com/p/novel-the-hundred-lies-of-lizzie-lovett...>

C *Emphasis (Titik Berat)*

Emphasis merupakan penekanan pada elemen desain yang umumnya memiliki ukuran yang dominan besar dibandingkan elemen lainnya. Penekanan ini digunakan untuk menarik perhatian dan fokus pembaca.



Gambar 2.3 *Emphasis*

Sumber: <https://www.printmag.com/print-design/counter-print-big-type/>

D Unity (Kesatuan)

Kesatuan merupakan harmoni antara semua elemen dan gaya layout yang berada dalam sebuah desain. Kesatuan ini akan menciptakan visual yang terpadu.



Gambar 2.4 Unity

Sumber: <https://www.pinterest.com/hesperuslux/creative-book-layouts/>

2.1.1.2 Jenis Layout

Jenis *layout* terbagi menjadi beberapa jenis dengan penjelasan sebagai berikut.

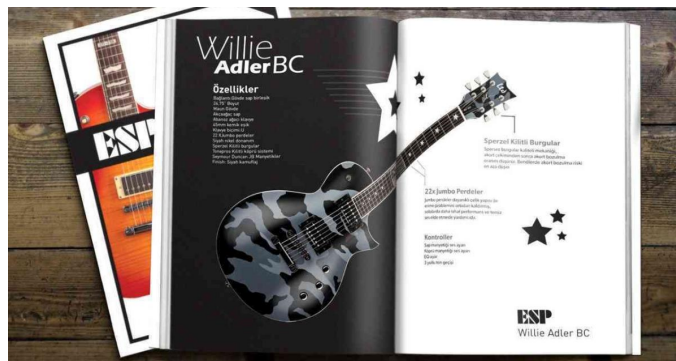
1. *Mondrian* merupakan jenis *layout* yang memiliki desain asimetris dan untuk membatasi setiap kolomnya menggunakan garis berwarna hitam.



Gambar 2.5 Jenis Layout Mondrian

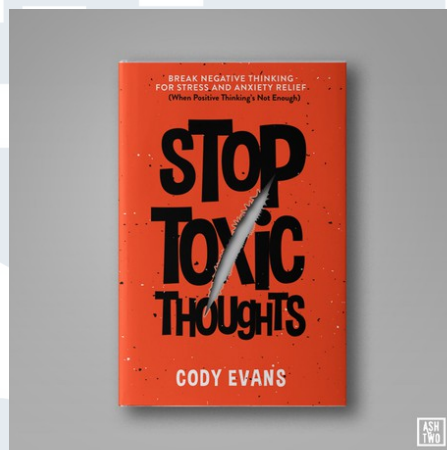
Sumber: <https://creativecloud.adobe.com/learn/ind...>

2. *Axial* merupakan jenis *layout* yang menggunakan gambar sebagai elemen utama dan meletakkannya ditengah desain dengan tujuan untuk menjadikannya sebagai daya tarik.



Gambar 2.6 Jenis *Layout Axial*
 Sumber: <https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis...>

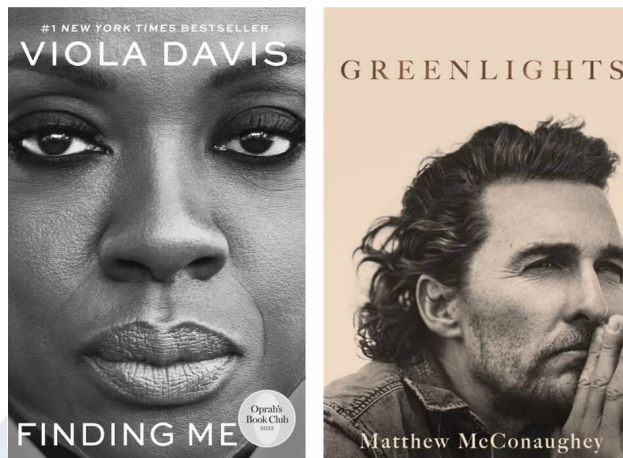
3. *Big type* juga menggunakan elemen utama sebagai daya tarik, namun, perbedaannya *big type* menggunakan teks sebagai elemen utama.



Gambar 2.7 Jenis *Layout Big Type*
 Sumber: <https://99designs.com/inspiration/book-covers/typographic>

4. *Picture window* merupakan jenis *layout* yang menggunakan gambar tampilan yang dekat dengan ukuran besar.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 2.8 Jenis *Layout Picture Window*
 Sumber: <https://d3ui957tjb5bqd.cloudfront.net/uploads...>

5. *Multi panel* merupakan jenis *layout* yang umum digunakan pada desain yang memiliki jumlah gambar dan teks yang banyak.



Gambar 2.9 Jenis *Layout Multi Panel*
 Sumber: <https://www.gamelab.id/uploads/modules...>

6. *Silhouette* merupakan jenis *layout* yang digunakan pada desain minimalis dengan elemen utama berbentuk siluet.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 2.10 Jenis *Layout Silhouette*
 Sumber: <https://i.pining.com/736x/54/92/8d/5492...>

7. *Copy heavy* merupakan jenis *layout* yang digunakan pada desain yang memiliki jumlah teks yang banyak.



Gambar 2.11 Jenis *Layout Copy Heavy*
 Sumber: <https://i.pining.com/236x/a7/b0/18/a7b018...>

2.1.2 *Grid*

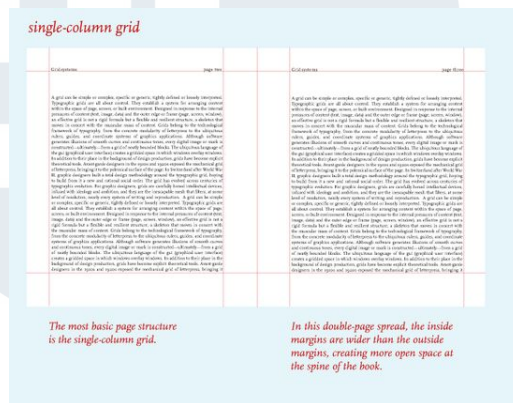
Robin Landa dalam bukunya menyatakan bahwa *grid* merupakan panduan berupa struktur garis berbentuk vertikal dan horizontal yang membagi format desain menjadi kolom dan margin (2018, h.163). *Grid* dibutuhkan sebagai struktur dasar ketika mendesain visual buku, majalah, koran, dan desain lainnya.

2.1.2.1 Jenis Grid

Dalam membuat perancangan *layout* perlu memperhatikan jenis-jenis *grid* dalam pengaplikasiannya. Jenis-jenis *grid* terdiri dari:

A *Single-Column Grid*

Single-column grid merupakan struktur *layout* paling sederhana yang terdiri dari satu kolom teks dan dikelilingi oleh *margin* di setiap sisinya. Jenis *grid* ini membantu menjaga proporsi dan memastikan konten tetap teratur dan biasanya digunakan dalam desain buku atau artikel.

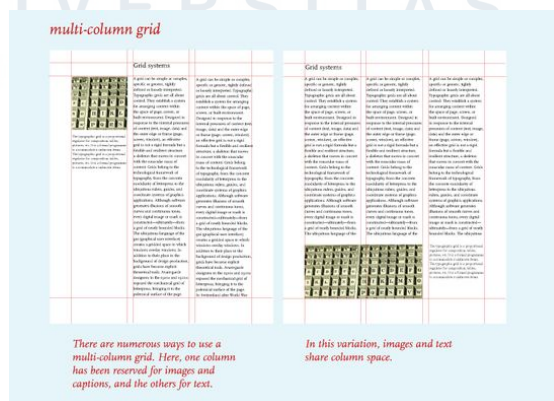


Gambar 2.12 *Single-Column Grid*

Sumber: <https://www.pinterest.com/nagro5/single-column-grids/>

B *Multicolumn Grid*

Multicolumn grid terdiri dari beberapa kolom teks, sehingga pembagian konten menjadi lebih banyak. Biasanya jenis *grid* ini digunakan dalam surat kabar atau *website*.

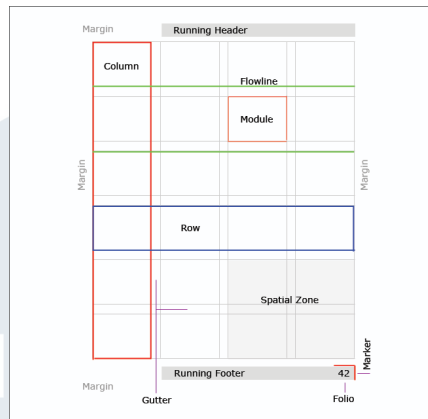


Gambar 2.13 *Multicolumn Grid*

Sumber: <https://www.pinterest.com/Mrblair92/mult-column-grids/>

2.1.2.2 Anatomi Grid

Anatomi *grid* dimanfaatkan untuk menciptakan komposisi yang teratur dalam perancangan visual. Berikut merupakan anatomi *grid*:



Gambar 2.14 Anatomi Grid

Sumber: <https://vanseodesign.com/modular-lego-150x150/>

1. *Flowlines* merupakan garis horizontal dalam *layout* yang berfungsi untuk membantu menjaga kesejajaran elemen dan memandu mata pembaca mengikuti alur visual.
2. *Grid modules* terbentuk dari pertemuan garis vertikal dan horizontal dan berbentuk ruang kosong.
3. *Spatial zone* merupakan area yang terbentuk karena adanya pengelompokan *grid modules*.
4. *Modular grid* merupakan *grid* yang terdiri dari kolom dan baris. *Grid* ini berfungsi untuk membagi informasi menjadi bagian-bagian kecil.



Gambar 2.15 Modular Grid

Sumber: Landa (2018)

2.1.3 Warna

Robin Landa menyatakan bahwa makna dari sebuah warna tergantung pada pengalaman, budaya, dan juga negara (2018, h.124). Warna dihasilkan dari pantulan cahaya yang berperan dalam membentuk sebuah gambaran dan dijadikan sebagai pedoman oleh desainer untuk berkomunikasi.



Gambar 2.16 Roda Warna
Sumber: Landa (2018)

2.1.3.1 Skema Warna

Skema warna merupakan hasil perpaduan dari beberapa warna yang terdiri dari berbagai jenis, yaitu:

1. *Monochromatic* merupakan penggunaan satu warna tanpa campuran dengan warna yang lain, sehingga hanya ada satu jenis warna yang mendominasi.



Gambar 2.17 Buku Warna *Monochromatic*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1900024838040448/>

2. *Analogous* merupakan hasil dari penggunaan tiga warna berdekatan yang harmonis. Hanya ada satu warna dominan dan dua warna lainnya adalah sebagai pendukung.



Gambar 2.18 Warna *Analogous*
Sumber: <https://i.pining.com/564x/cb/4c/ae/cb4cae489b4126...>

3. *Complementary* merupakan kombinasi warna yang dihasilkan dari warna yang berhadap-hadapan dalam roda warna.



Gambar 2.19 Warna *Complementary*
Sumber: <https://i.pining.com/564x/41/21/c3/4121c3...>

4. *Split Complementary* merupakan kombinasi warna yang terdiri dari satu warna utama dengan dua warna yang berada di dekat warna komplementernya pada roda warna.



Gambar 2.20 Warna *Split Complementary*

Sumber: <https://i.pining.com/564x/04/2e/7d/042e7d710cb51241bcbc32193371f7a0.jpg>

5. *Triadic* dapat ditemukan dengan membuat bentuk segitiga sama sisi. Tiga sudut yang menyentuh warna di roda warna tersebut merupakan warna *triadic*.



Gambar 2.21 Warna *Triadic*

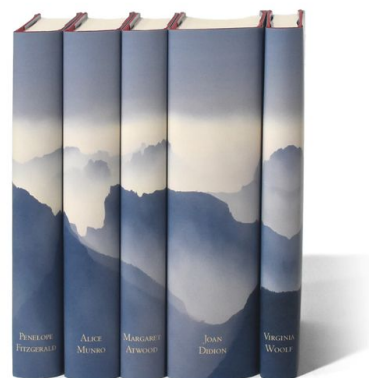
Sumber: <https://i.pining.com/564x/d5/aa/d1/d5aad1997928b1cca6cde61c99c080a9.jpg>

6. *Tetradic* merupakan kombinasi dua warna komplementer dan menghasilkan warna *cool* dan *warm*. *Tetradic* dapat ditemukan dengan empat warna yang membentuk sudut persegi panjang pada roda warna.



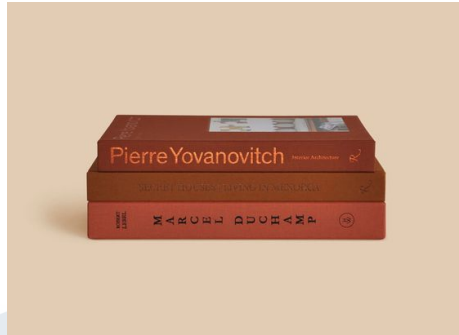
Gambar 2.22 Warna *Tetradic*
 Sumber: <https://i.pining.com/564x/c4/25/2b/c4252b4f9a3debc...>

7. Warna *cool* terdiri dari biru, hijau, dan ungu yang terletak pada bagian kiri dari roda warna.



Gambar 2.23 Buku Warna *Cool*
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/422281207665532/>

8. Warna *warm* terdiri dari merah, oranye, dan kuning yang terletak pada bagian kanan dari roda warna.



Gambar 2.24 Buku Warna *Warm*
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/614319205461517429/>

2.1.3.2 Efek Warna

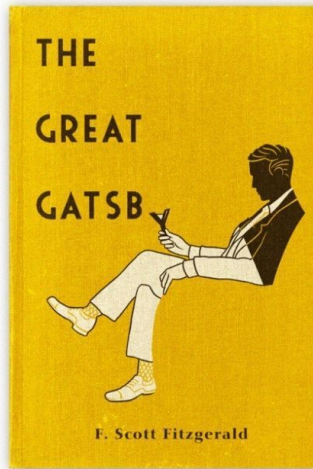
Setiap variasi warna memiliki perspektif makna dan pengaruh yang berbeda-beda (Moinca, Luzar, 2011, h.1089).

1. Perspektif positif dari warna merah adalah warna yang penuh cinta, semangat, dan antusiasme. Sedangkan perspektif negatifnya adalah agresif, penuh amarah, dan perang.



Gambar 2.25 Buku Warna Merah
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/589690144978201625/>

2. Warna kuning memiliki perpspektif postif yang melambangkan cahaya, kebijaksanaan, dan keceriaan. Kuning memiliki warna yang paling menarik perhatian karena kecerahannya yang melebihi warna putih.



Gambar 2.26 Buku Warna Kuning

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/879539002205585518/>

3. Biru merupakan warna yang memberikan rasa kenyamanan, ketentraman, dan kesantiaian. Hal ini dikarenakan biru merupakan warna dari langit dan laut yang dapat memberikan efek relaksasi.



Gambar 2.27 Buku Warna Biru

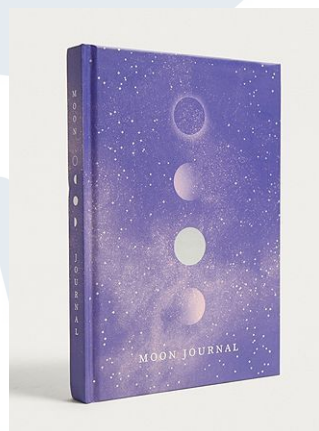
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/75224256272657891/>

4. Perspektif dari warna hijau menghasilkan warna yang segar, natural, penyembuhan, dan pertumbuhan.



Gambar 2.28 Buku Warna Hijau
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/113856696824186466/>

5. Ungu merupakan warna yang mewah dan melambangkan keagungan dan spiritualitas. Namun, warna ini juga memiliki perspektif negatif, yaitu kekejaman.



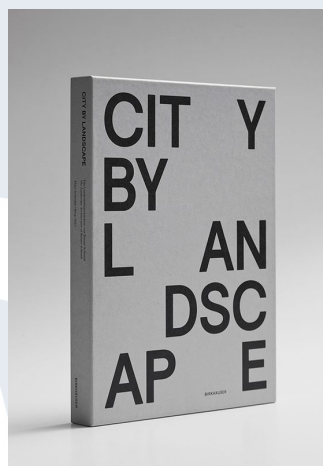
Gambar 2.29 Buku Warna Ungu
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/800726008771621122/>

6. Oranye sering digunakan pada hal yang berhubungan dengan aktivitas, keceriaan, dan energetik. Namun, warna oranye juga memiliki perspektif negatif, yaitu berisik.



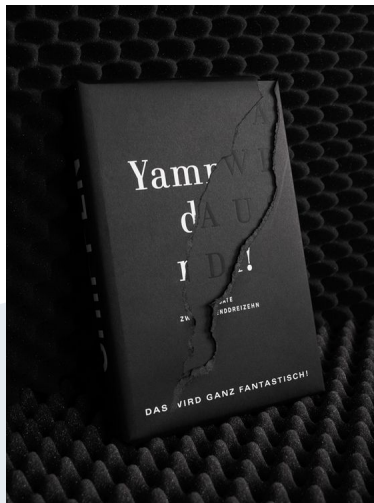
Gambar 2.30 Buku Warna Oranye
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/144889312997889438/>

7. Abu-abu merupakan warna yang paling netral dan memiliki perspektif keseimbangan, aman, klasik, sederhana, dan juga dewasa.



Gambar 2.31 Buku Warna Abu-abu
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/70437468809334/>

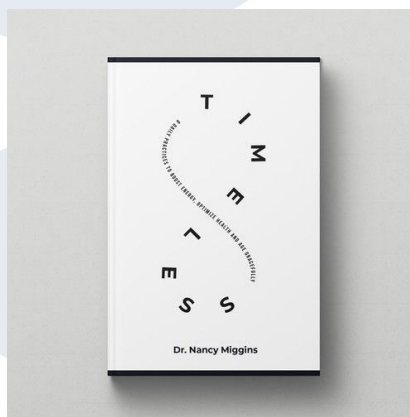
8. Warna hitam berhubungan dengan kekuatan, kekuasaan, berat, elegan, kesunyian, dan misteri.



Gambar 2.32 Buku Warna Hitam

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/547257792237559816/>

9. Warna putih merupakan warna yang penuh kesucian dan kemurnian. Hal ini tentunya berhubungan dengan gaun pernikahan yang selalu berwarna putih, karena masyarakat percaya bahwa warna putih merupakan warna yang sakral.



Gambar 2.33 Buku Warna Putih

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/323555554497228445/>

2.1.4 *Typography*

Typography bukanlah sekedar desain huruf, namun ia juga berkaitan dengan tampilan visual dan makna yang akan disampaikan. Hal ini berarti pemilihan *font* dan bentuk huruf dapat mempengaruhi cara menyampaikan pesan yang ingin, bukan hanya melalui kata-kata, tetapi juga melalui tampilan visual. Desainer menggunakan *typography* untuk mengomunikasikan informasi

secara efektif melalui visual (Samara, 2006, h.12). Dalam dunia *typography*, *typeface* dibagi berdasarkan karakteristiknya yang terdiri dari:

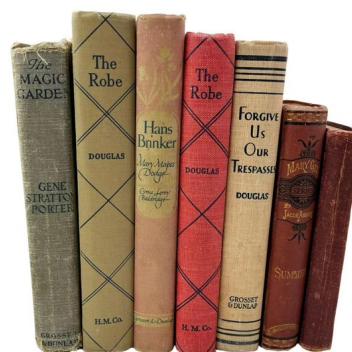
1. *Archaic* merupakan jenis huruf berbentuk huruf kuno dari zaman Romawi dengan bentuk tebal dan konsisten. *Archaic* dikategorikan juga sebagai bentuk *serif* karena memiliki garis pada setiap ujung huruf.



Gambar 2.34 *Archaic Typeface*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/7e/19/3a/7e193a483dede16c496960fb090835f.jpg>

2. *Oldstyle* merupakan jenis huruf klasik yang terinspirasi dari desain era Renaisans. *Oldstyle* memiliki bentuk huruf yang mirip tulisan tangan menggunakan kuas atau pena dengan garis yang tebal-tipis.



Gambar 2.35 *Oldstyle Typeface*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/bd/af/73/bdaf7345854a646d9d119447d890b329.jpg>

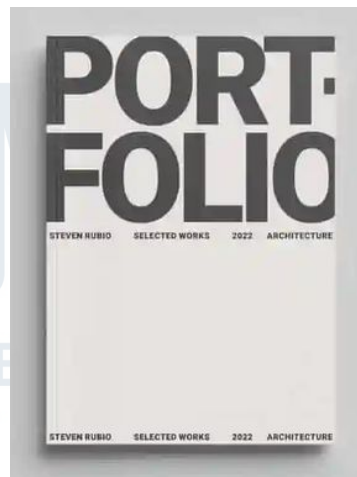
3. *Transitional* merupakan jenis huruf yang mulai berkembang dari gaya lama ke gaya modern. Jenis huruf ini memiliki karakteristik yang lebih kokoh atau tegap.



Gambar 2.36 *Transitional Typeface*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/2b/79/b9/2b79b9c5d0bc34b95f84d9c6e0597a2b.jpg>

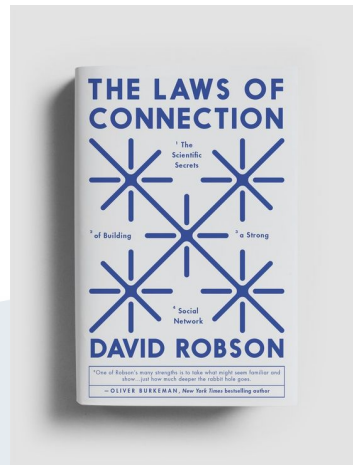
4. Jenis huruf *modern* memiliki bentuk yang simetris dan mulai muncul pada abad ke-18 berasal dari karya Giambattista Bodoni dan Firmin Didot di Italia.



Gambar 2.37 *Modern Typeface*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/35/66/2c/35662c94aab0beb757154be3728ad646.jpg>

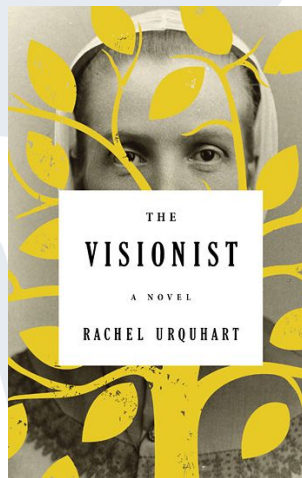
5. *Sans serif* pertama kali dirancang pada abad ke-19 untuk industry periklanan. Jenis huruf ini memiliki tampilan yang lebih sederhana dan tidak memiliki *serif* pada setiap ujung huruf.



Gambar 2.38 *Sans Serif Typeface*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/98/a4/93/98a4931ea0ecaffa7d018245f32c7b41.jpg>

6. Jenis huruf *slab serif* dapat dilihat pada bagian ujung huruf yang datar dan lebar. Ia memiliki tampilan yang tampak tebal, *solid*, dan memiliki ketebalan yang sama pada seluruh bagian hurufnya.



Gambar 2.39 *Slab Serif Typeface*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/43/f9/68/43f968c32d0a406f2692dd8193b01edd.jpg>

7. *Graphic* merupakan jenis huruf yang memiliki bentuk dekoratif dan eksperimental. Jenis huruf ini tidak direkomendasikan untuk penggunaan pada teks panjang.



Gambar 2.40 *Graphic Typeface*
 Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/36/e0/d2/36e0d20ba210669ba08e4e68a9ce9762.jpg>

2.2 Media Informasi

Media merupakan sebuah *platform* seperti ponsel, TV, film, musik, majalah, dan koran yang dikembangkan oleh industri untuk menyebarkan informasi (Turow, 2020, h.3). Media informasi mencakup berbagai jenis media yang dirancang untuk membantu audiens memahami dan menerima konten secara efektif. (Braesel & Karg, 2017, h.11).

2.2.1 Langkah Perancangan Media Informasi

Berikut merupakan langkah-langkah untuk merancang media informasi menurut Braesel dan Karg:

1. Akses merupakan langkah pertama untuk belajar menemukan dan memahami pesan media. Untuk menemukan informasi secara *online* membutuhkan *skill* dalam menggunakan teknologi.
2. Langkah selanjutnya adalah analisis. Menganalisis informasi dapat membantu memahami pesan yang disampaikan dalam media informasi tersebut. Penting juga untuk menganalisis bagaimana cara menilai target audiens, kualitas, keaslian, kredibilitas, dan dampak pesan dari informasi yang telah didapatkan.
3. *Create* merupakan langkah perancangan media informasi disesuaikan dengan jenis media yang didapatkan dari hasil analisa informasi dan target audiens yang diperoleh.

4. Refleksi merupakan langkah untuk mengevaluasi hasil pesan media informasi terhadap individu dan target audiens. Langkah ini dapat menjadi masukan untuk hasil media informasi yang lebih efektif.
5. Aksi merupakan tindakan yang melibatkan aktivitas seperti menyuarakan opini, berpartisipasi dalam diskusi publik, dan mengorganisir kampanye. Tindakan ini menggunakan pengetahuan individu untuk mempengaruhi audiens dan meningkatkan solusi dari media informasi yang dihasilkan.

2.2.2 Jenis Media Informasi

Menurut Baer, media informasi dibagi menjadi berbagai jenis berdasarkan bentuknya yang terdiri dari: media cetak, media digital, dan media *environmental*.

2.2.2.1 Media Cetak

Media cetak merupakan media berbentuk fisik yang melalui proses percetakan seperti buku, majalah, koran, dan lainnya. Media cetak memiliki pengalaman membaca yang lebih nyaman dibandingkan media lainnya, namun, media cetak memiliki kekurangan dalam biaya produksi.



Gambar 2.41 Buku Cetak

Sumber: <https://www.mahamerubali.com/images/booklet-magazine...>

2.2.2.2 Media Digital

Media digital merupakan jenis media yang paling populer di jaman sekarang. Jenis media ini dapat diakses secara mudah dan cepat oleh berbagai kalangan, baik dalam jarak jauh maupun dekat. Namun, media

digital ini dapat disalahgunakan oleh berbagai kalangan untuk menyebarkan informasi palsu.



Gambar 2.42 Media Digital *E-Book*

Sumber: <https://avelinastudio.com/wp-content/uploads/2019/08/e-book...>

2.2.2.3 Media *Enviromental*

Media *environmental* merupakan jenis media yang dapat ditemui sehari-hari dilingkungan masyarakat. Contoh dari media *environmental* adalah *signage*.



Gambar 2.43 Media *Enviromental Signage*

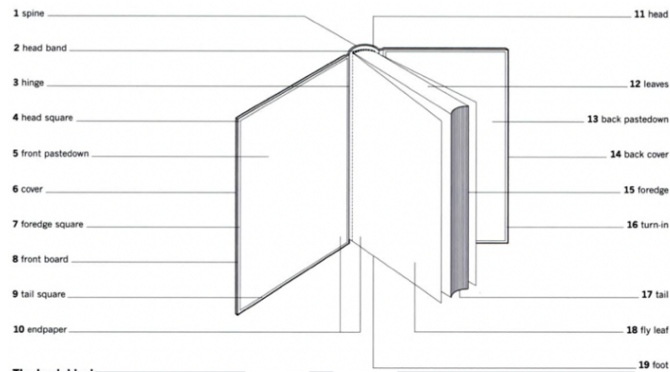
Sumber: <https://www.pickcel.com/assets/img/digital-signage/digital-standees.jpg>

2.3 Buku

Buku merupakan sebuah media berbentuk kumpulan lembar kertas yang digunakan untuk menyimpan informasi berupa tulisan dan gambar. Kata "*book*" berasal dari kata Inggris kuno, yaitu "*bok*". Awalnya, buku ditulis di atas daun papirus atau kulit hewan yang dikeringkan dan diolah, seperti yang dilakukan oleh para penulis Mesir kuno.

2.3.1 Komponen Buku

Berikut merupakan komponen-komponen buku menurut Haslam (2006, h.20).



Gambar 2.44 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

1. *Spine* merupakan bagian yang berfungsi sebagai pelindung dibagian tepi luar untuk proses penjilidan buku.
2. *Head band* merupakan benang kecil yang digunakan sebagai pengikat pada jilid buku.
3. *Hinge* merupakan lipatan yang berada dibagian *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square* merupakan bagian pada sampul yang berukuran lebih besar dari kertas dan digunakan sebagai pelindung buku.
5. *Front pastedown* merupakan kertas yang menempel pada bagian kerangka depan buku.
6. *Cover* berfungsi untuk melindungi isi buku dan biasanya memiliki penggunaan bahan yang tebal.
7. *Foreedge Square* merupakan bagian kecil pada tepi depan buku yang terbuat oleh sampul dan bagian belakang buku.
8. *Front Board* berfungsi sebagai pelindung buku yang berbentuk papan.
9. *Tail Square* berfungsi sebagai pelindung pada bagian bawah buku dan memiliki ukuran sampul dan kerangka yang lebih besar dari halaman isi.
10. *End Paper* merupakan kertas polos yang terletak pada bagian dalam sampul.
11. *Head* merupakan bagian pada atas buku.

12. *Leaves* merupakan lembaran kertas pada bagian isi buku.
13. *Back pastedown* merupakan bagian yang menempel pada sampul belakang dengan bentuk seperti kertas kosong.
14. *Back cover* merupakan sampul pada bagian belakang buku.
15. *Foredge* merupakan bagian sudut depan isi buku.
16. *Turn-in* merupakan bagian tepi pada kertas atau kain dan dilipat dari luar ke dalam sampul buku.
17. *Tail* merupakan bagian bawah buku.
18. *Fly leaf* merupakan halaman yang dapat dibalik pada bagian *endpaper*.
19. *Foot* merupakan bagian bawah pada halaman buku.

2.3.2 Teori Kertas

Menurut Bann (2007, h.96-97), kertas dibagi menjadi berbagai jenis yang terdiri dari sebagai berikut.

1. *Newsprint* merupakan jenis kertas yang mudah berubah warna ketika terkena cahaya dan dalam pembuatannya menggunakan bahan bubur kayu.



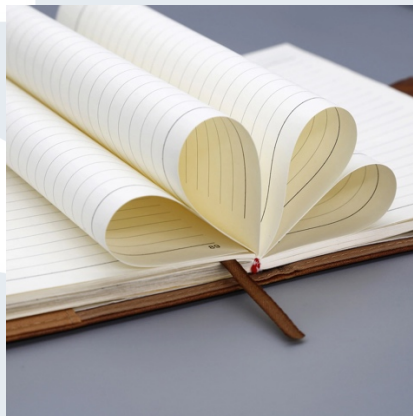
Gambar 2.45 Buku Kertas *Newsprint*
Sumber: <https://m.media-amazon.com/image...>

2. Bahan kertas *mechanical* terbuat dari serat kayu dan tambahan bahan kimia untuk penguatan bahan dan dapat digunakan sebagai material cetak yang menghasilkan kualitas yang baik.



Gambar 2.46 Kertas *Mechanical*
 Sumber: <https://www.indiamart.com/proddetail/...>

3. Walaupun nama jenis kertasnya adalah *woodfree*, namun kertas ini masih menggunakan bahan dari serat kayu yang kemudian diproses secara kimia.



Gambar 2.47 Buku Kertas *Woodfree*
 Sumber: <https://chinacarbonlesspaper.en.made...>

4. *Cartridge papers* merupakan jenis kertas yang kokoh, kuat, dan tahan lama dengan ciri khas pada permukaan yang kasar.



Gambar 2.48 Buku Kertas *Cartridge*
 Sumber: <https://scrawlrbbox.uk/products/frisk-a5...>

5. *Board* merupakan jenis kertas dengan tebal mulai dari 160 gsm yang digunakan sebagai sampul buku.



Gambar 2.49 Buku Kertas Board
 Sumber: <https://ca.pinterest.com/pin/414823815648664917/>

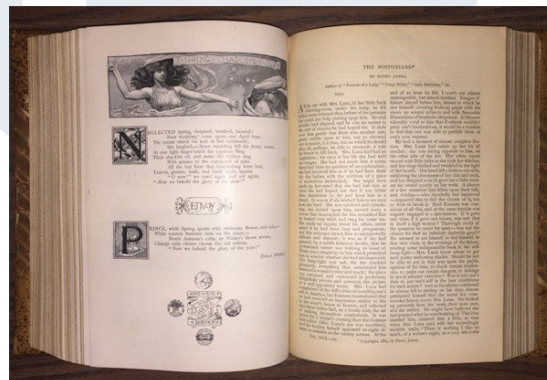
6. *Antique* merupakan jenis kertas yang menggunakan *finishing* tekstur yang kasar secara alami.



Gambar 2.50 Kertas *Antique*

Sumber: <https://taperlogy.com/collections/vintage-paper-materials>

7. *Coated papers* merupakan jenis kertas yang memiliki tampilan *glossy* karena menggunakan lapisan lilin.



Gambar 2.51 Buku Kertas *Coated*

Sumber: <https://woodtype.org/blogs/news/78-the-story-of-coated-paper>

8. *Carbonless copying papers* merupakan jenis kertas penyalinan tanpa menggunakan karbon, namun telah dilapisi dengan bahan kimia tertentu.



Gambar 2.52 Kertas *Carbonless Copying*
 Sumber: <https://www.officedepot.com/a/products...>

9. *Technical papers* merupakan jenis kertas khusus yang dalam proses pembuatannya menggunakan berbagai jenis serat dan bahan tertentu, biasanya kertas ini digunakan sebagai kertas uang.



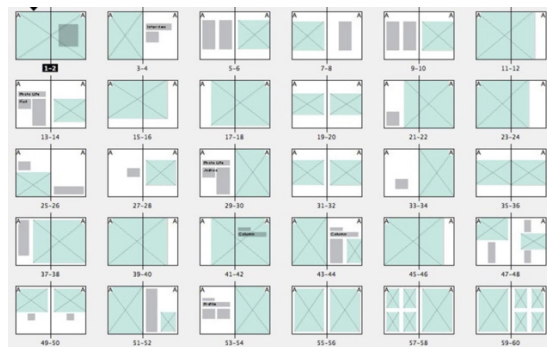
Gambar 2.53 Jenis Kertas *Technical*
 Sumber: https://id.wiki/Berkas:Uang_Kertas_...

2.3.3 *Flat Plan* dan *Katern*

Pada perancangan buku, dibutuhkan analisis *flat plan* untuk mengatur *layout* pada buku dan *katern* untuk pola *print* ketika dicetak.

2.3.3.1 *Flat Plan*

Flat plan merupakan susunan pada setiap halaman yang digunakan oleh desainer untuk membantu memberikan gambaran pada *layout* dan alur desain (Haslam, 2006, h.189).



Gambar 2.54 Flat Plan

Sumber: <https://www.clavistechnologies.com/blog...>

2.3.3.2 Katern

Katern merupakan susunan halaman dari hasil desain yang digunakan sebagai pola *print* dan ketika hasil tersebut dilipat dapat mencapai susunan halaman yang berurut (Haslam, 2006, h.188).



Gambar 2.55 Katern

Sumber: <https://www.dbnl.org/tekst/dela012alge01...>

2.3.4 Binding

Binding merupakan teknik menyatukan lembaran kertas ke dalam bentuk buku. Penggunaan jenis *binding* dapat berpengaruh pada bagaimana buku dapat dibuka dan apakah buku tersebut bisa tetap rata ketika dibuka lebar, sehingga hal ini berpengaruh pada sisi kenyamanan saat penggunaan buku (Haslam, 2006, h.172).

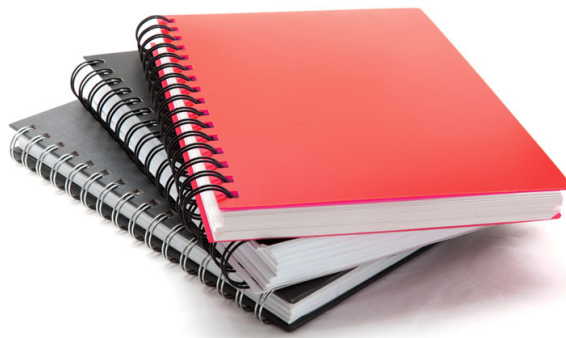
1. *Case binding* merupakan teknik jilid yang menggunakan *hardcover* yang terdiri dari sampul bagian depan, belakang, dan punggung yang digabungkan dengan cara menjahit.



Gambar 2.56 Case Binding

Sumber: <https://4.imimg.com/data4/OM/QC/MY-27824797/...>

2. *Spiral binding* merupakan teknik jilid dengan membolongi bagian tepi kertas yang kemudian disatukan menggunakan kawat spiral.



Gambar 2.57 Spiral Binding

Sumber: <https://postpressmag.com/wp-content/uploads/s...>

3. *Perfect binding* disebut juga dengan jilid lem. Jenis jilid ini menggunakan lem untuk menyatukan lembaran kertas hingga menjadi sebuah buku.



Gambar 2.58 Perfect Binding

Sumber: <https://www.baliprintshop.com/image/cach...>

2.3.5 *Finishing*

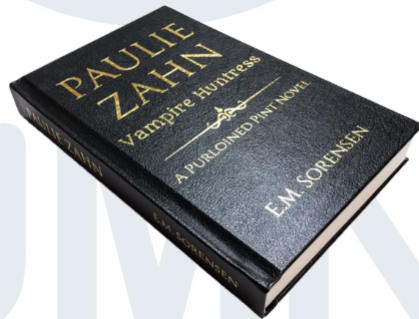
Menurut Haslam (2006, h.224), *finishing* merupakan langkah terakhir dalam proses perancangan buku. Beberapa jenis *finishing* yang umum digunakan terdiri dari:

1. *Embossing* merupakan teknik untuk menghasilkan gambar yang timbul pada permukaan media.



Gambar 2.59 *Finishing Emboss*
Sumber: <https://colorhousegraphics.com/wp-content/...>

2. *Foil blocking* merupakan teknik perpaduan dari *embossing* dengan menempelkan pelapis *foil* berwarna emas, silver, ataupun platinum.



Gambar 2.60 *Finishing Foil Blocking*
Sumber: <https://www.48hrbooks.com/asset/index/...>

3. *Die-cutting* merupakan teknik memotong bentuk khusus untuk menghasilkan efek *pop up* pada sampul buku.



Gambar 2.61 *Die-cutting Book*
 Sumber: <https://i.pining.com/736x/7d/9e/63/7d9e633022e...>

4. *Laminating* merupakan teknik penggunaan lapisan pada permukaan kertas yang terdiri dari jenis *matte*, *glossy*, dan *soft touch*.



Gambar 2.62 Jenis *Laminating*
 Sumber: <https://www.gogoprint.com.my/blog/artwork...>

2.4 Teknik Cetak

Sejarah teknik cetak diawali dari penemuan Johannes Gutenberg di Maim, Jerman pada tahun 1440. Sebelumnya, teknologi cetak sudah ditemukan pada 868 M di Cina. Seiring berjalannya waktu, Gutenberg mengembangkan teknik cetak yang lebih efisien dengan menggunakan huruf cetak dari logam yang dapat dipindahkan dan diatur ulang. Dengan keberhasilan Gutenberg menciptakan sistem cetaknya menghasilkan keberhasilan pencetakan massal pada buku-buku (Budiwirman, 2011, h.54). Teknik mencetak dibagi menjadi 2, yaitu *digital* dan *offset*.

2.4.1 *Digital Printing*

Digital printing biasanya digunakan untuk mencetak dalam jumlah yang sedikit dengan waktu yang singkat. Teknik ini bisa digunakan untuk desain yang bervariasi, namun apabila digunakan untuk mencetak dalam jumlah banyak harganya lebih mahal.



Gambar 2.63 Proses *Digital Printing*
Sumber: <http://digitalprinting.geraiservis.id/artikel/kelebihan-digital...>

2.4.2 *Offset Printing*

Offset printing menggunakan alat yang bernama pela untuk kegiatan pencetakanya dan biasanya digunakan untuk mencetak dalam jumlah yang banyak. Teknik ini hanya bisa menggunakan satu desain untuk pencetakan jumlah yang banyak, sehingga apabila semakin banyak jumlahnya, maka semakin murah harga yang akan ditawarkan juga.



Gambar 2.64 Proses *Offset Printing*
Sumber: <https://quickprint.co.id/post/apa-perbedaan-digital-...>

2.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hasil karya berbentuk gambar pada media manual, digital, maupun media campuran yang bertujuan untuk menyampaikan penjelasan kontesktual (Ghozali, 2020, h.9). Selain itu, ilustrasi juga berperan sebagai elemen visual yang membantu audiens untuk memahami narasi yang disampaikan. Dengan adanya ilustrasi, ide yang kompleks dapat disederhanakan menjadi bentuk visual yang lebih menarik dan komunikatif.

2.5.1 Bentuk Dasar Ilustrasi

Bentuk dasar ilustrasi menurut Ghozali (2020, h.15-19) terdiri dari berbagai jenis dengan penjelasan sebagai berikut.

2.5.1.1 *Spread*

Spread disebut juga sebagai tebaran yang dimana ilustrasinya mengisi dua halaman sekaligus. Penggunaan *spread* memiliki tujuan untuk menunjukkan bagian penting agar audiens mengamatinya dalam waktu yang lebih lama.



Gambar 2.65 Bentuk *Spread Page*

Sumber: <https://blog.tubikstudio.com/wp-content...>

2.5.1.2 *Single*

Single merupakan bentuk ilustrasi yang hanya diisi pada satu halaman. Biasanya halaman *single* digunakan pada cerita atau adegan yang terpisah.



Gambar 2.66 Bentuk *Single Page*

Sumber: <https://brookevitale.com/blog/childrens-book...>

2.5.1.3 Spot

Spot merupakan bentuk ilustrasi yang memiliki ukuran bervariasi dalam 2 halaman. Biasanya, halaman *spot* menggunakan bentuk ilustrasi tanpa *background* yang rumit.



Gambar 2.67 Bentuk *Spot Page*
Sumber: <https://miriamlaundry.com/how-many...>

2.5.2 Jenis Ilustrasi

Jenis-jenis ilustrasi menurut Aprilia (2019, dalam Sasi, 2023, h. 14) terdiri dari 4 jenis dengan penjelasan sebagai berikut.

2.5.2.1 Semi Realis

Semi Realis merupakan jenis ilustrasi dengan perpaduan gaya ilustrasi realis dan kartun. Ilustrasi ini menghasilkan gaya visual yang menyerupai manusia asli, namun masih menggunakan pendekatan yang masuk dalam kategori anak-anak.



Gambar 2.68 Jenis Ilustrasi Semi Realis
Sumber: https://www.threads.net/@jen_actually/post/DELpFw7xk9f

2.5.2.2 Kartun

Ilustrasi kartun merupakan jenis ilustrasi yang menggunakan bentuk anatomi asli manusia dengan bentuk penggambaran yang lebih menggemaskan. Tujuan dari ilustrasi jenis kartun ini adalah untuk menghibur pembaca buku.



Gambar 2.69 Jenis Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://99designs.com/inspiration/book-covers/cartoon>

2.5.2.3 Whimsical

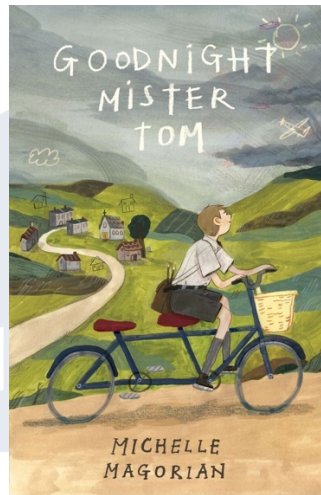
Jenis ilustrasi *whimsical* digambarkan dengan bentuk yang lebih eksploratif dan imajinatif, sehingga hasil yang digambarkan merupakan ilustrasi yang tidak anatomis.



Gambar 2.70 Jenis Ilustrasi Whimsical
Sumber: <https://graphicmama.com/blog/childrens-book-covers/>

2.5.2.4 *Innocent Style*

Ilustrasi jenis *Innocent* memiliki bentuk yang lebih imajinatif dan memiliki kesan yang tidak terlalu rapi. Biasanya jenis ilustrasi ini digunakan pada buku ilustrasi anak-anak.



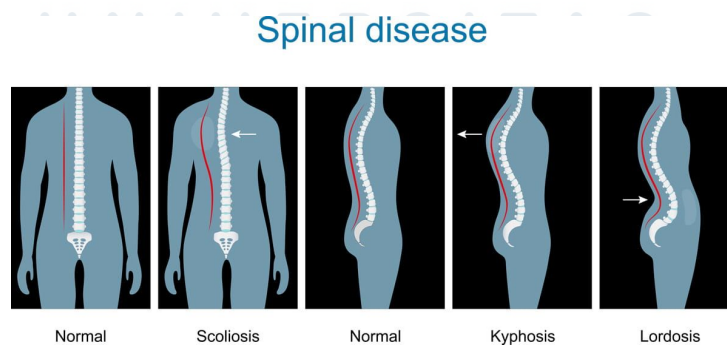
Gambar 2.71 Jenis Ilustrasi *Innocent*
Sumber: <https://pin.it/4lRofjO25>

2.1 Gangguan Tulang Belakang

Menurut WHO, data pada tahun 2020 menyatakan bahwa sekitar 619 juta orang mengalami nyeri punggung bawah dan diperkirakan akan meningkat pada tahun 2050 dengan jumlah sebanyak 843 juta orang.

2.1.1 Jenis Gangguan Tulang Belakang

Terdapat berbagai jenis kelainan yang dapat terjadi pada tulang belakang dengan bentuk lengkungan, yaitu kifosis, lordosis, dan skoliosis (Helitty, 2024, h.170).



Gambar 2.72 Kelainan Tulang Belakang
Sumber: https://flexfreeclinic.com/uploads/gallery/kelainan_tulang_belakang...

2.1.1.1 Kifosis

Kifosis merupakan jenis gangguan tulang belakang yang berbentuk membengkok ke arah belakang.

2.1.1.2 Lordosis

Lordosis merupakan jenis gangguan tulang belakang yang berbentuk membengkok ke arah depan.

2.1.1.3 Skoliosis

Skoliosis merupakan jenis gangguan tulang belakang yang berbentuk membengkok ke samping kiri maupun kanan.

2.1.2 Bahaya bagi Anak

Gangguan tulang belakang tidak hanya beresiko pada dewasa maupun lansia, anak-anak juga rentan terjadinya gangguan ini. Salah satu faktor yang menyebabkan gangguan tulang belakang pada anak adalah membawa tas yang terlalu berat. Kebiasaan ini tidak boleh dilakukan secara terus menerus karena akan berdampak buruk pada postur tubuh mereka (Pristianto dkk, 2022, h.22). Jika anak mengalami gangguan tulang belakang, mereka akan mengalami nyeri dan kesulitan bergerak pada kegiatan sehari-harinya dan kondisi ini akan menghambat perkembangan fisik mereka.

2.2 Penelitian yang Relevan

Berikut merupakan penelitian relevan yang telah dianalisis oleh peneliti. Penelitian ini dipilih berdasarkan keterkaitannya dengan fokus penelitian, sehingga dapat memberikan wawasan serta menjadi referensi penting dalam penelitian ini.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Hubungan Antara Beban Tas Terhadap Risiko Skoliosis Pada Anak Usia	Zara Sugiyarti dan Adnan Faris Naufal	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan beban tas berlebih dengan terjadinya risiko skoliosis	Penelitian ini menggunakan metode distribusi data <i>Kolmogorov Smirnof Test</i> dan <i>Spearman's rho</i>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	9-12 Tahun di SDN Gonilan 02		pada anak usia 9-12 tahun di SDN Gonilan 02, sehingga semakin berat beban tas yang dibawa, maka semakin tinggi risiko skoliosis yang terjadi.	<i>Test</i> untuk menganalisis adanya korelasi antara hubungan beban tas berlebih dan penyebab terjadinya skoliosis.
2.	Penyuluhan Pentingnya Manajemen Beban Tas Yang Ergonomis Bagi Pertumbuhan Dan Kesehatan Siswa Sekolah di SMAN 72 Jakarta Utara	Hendy Tannady	Hasil penelitian ini menunjukkan 97,44% dari 156 merasa sangat puas mengenai penyuluhan yang berisi tentang pentingnya tas ergonomis bagi kesehatan tulang belakang kepada siswa yang telah kembali bersekolah secara normal pasca sekolah luring selama 3 tahun.	Penelitian ini melibatkan langsung para audiens yang bersangkutan dengan melakukan penyuluhan kepada orang tua dan guru untuk mengedukasi mereka tentang pentingnya tas ergonomis bagi kesehatan siswa.
3.	Hubungan Penggunaan Tas Sekolah dengan	Erna Sariana	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat berbagai	Penelitian ini menggunakan metode desain

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Keluhan Nyeri Punggung pada Siswa di SMP Negeri 106 Jakarta	dan Ari Sudarsono	faktor dari keluhan nyeri punggung yang terdiri dari jenis kelamin, indeks massa tubuh (IMT), berat tas, durasi membawa tas, dan cara membawa tas.	<i>cross-sectional</i> yang menggunakan wawancara, kuesioner, serta pengukuran berat badan, tinggi badan, dan berat tas siswa untuk mengumpulkan data dan menunjukan faktor paling berpengaruh yang menyebabkan nyeri punggung adalah cara membawa tas yang salah.

Dalam perancangan ini, peneliti akan menambahkan kebaruan berupa merancang media informasi dalam bentuk buku yang membahas bahaya beban tas berlebih bagi tulang belakang anak. Buku ini akan mencakup informasi umum mengenai struktur tulang belakang, risiko penggunaan tas yang terlalu berat, jenis-jenis tas ergonomis yang direkomendasikan, hingga panduan mengenai nutrisi penting untuk kesehatan tulang anak. Buku ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang edukatif dan bermanfaat bagi para orang tua dalam mencegah masalah tulang pada anak.