

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Informasi

Menurut Haslam (2006) buku adalah bentuk dokumentasi tertua yang menyimpan pengetahuan, ide-ide, dan kepercayaan di dunia (h. 6). Buku digambarkan sebagai kumpulan dari kalimat dan paragraf yang tertulis pada kertas yang kemudian digabungkan membentuk satu kesatuan (Hanson, 2018, h. 244). Buku informasi termasuk dalam jenis buku non-fiksi. Kurniasih & Sani (2014) mendefinisikan buku informasi sebagai hasil analisis pemikiran yang disusun tertulis dan difungsikan sebagai sumber pengetahuan (h. 60). Selain itu, buku informasi memuat teori-teori dan fakta yang dapat menambah wawasan serta keterampilan bagi pembacanya (Thobroni & Aliyah, 2020, h. 190).

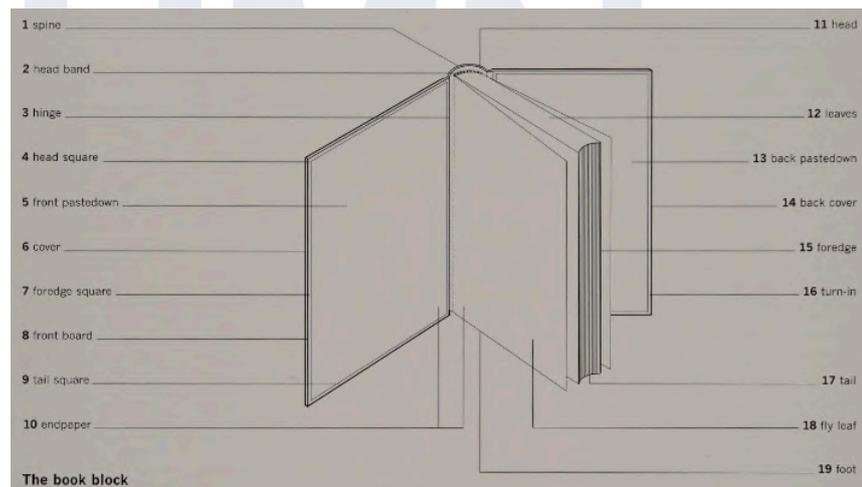
2.1.1 Komponen Buku

Secara teknis buku memiliki beberapa komponen dalam proses perancangannya (Haslam, 2006, h. 20). Komponen-komponen tersebut terbagi menjadi tiga bagian, antara lain *book block*, *the page*, dan *the grid*. Berikut adalah penjabaran komponen buku menurut Haslam (2006):

1. *Book block*

- a. *Spine*, punggung buku yang menggabungkan sampul depan dan belakang dengan halaman buku
- b. *Head band*, bagian kumpulan benang yang mengikat halaman-halaman buku
- c. *Hinge*, lipatan kertas pada *endpaper* yang berada di antara *pastedown* dengan *fly leaf*
- d. *Head Square*, pelindung di bagian atas buku yang terbentuk oleh sampul dan papan belakang buku yang lebih besar dari *book leaves*
- e. *Front pastedown*, kertas tebal pada bagian dalam sampul buku, biasanya berupa halaman kosong

- f. *Cover*, kertas atau papan tebal pada bagian luar dan berfungsi untuk melindungi bagian dalam buku, disebut juga sampul buku
- g. *Foredge square*, pelindung di bagian *foredge* buku
- h. *Front board*, papan di bagian depan sampul buku
- i. *Tail square*, pelindung di bagian bawah buku yang terbentuk oleh sampul dan papan belakang buku yang lebih besar dari *book leaves*
- j. *Endpaper*, kertas tebal yang tertempel di bagian dalam sampul
- k. *Head*, bagian atas buku
- l. *Leaves*, lembaran atau halaman dalam buku
- m. *Back pastedown*, *endpaper* pada bagian dalam sampul belakang buku
- n. *Back cover*, sampul belakang buku
- o. *Foredge*, bagian tepi depan buku
- p. *Turn-in*, bagian lebihan dari sampul buku yang dilipat ke dalam buku
- q. *Tail*, bagian bawah buku
- r. *Fly leaf*, halaman kosong pada awal dan akhir buku
- s. *Foot*, bagian bawah halaman buku.



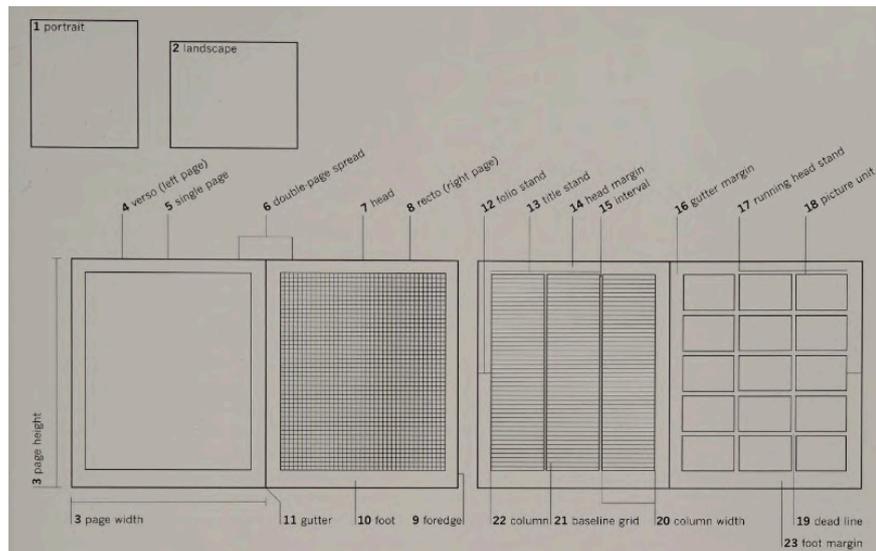
Gambar 2.1 *Book Block*
 Sumber: Haslam (2006)

2. *The Page*

- a. *Portrait*, format halaman horizontal
- b. *Landscape*, format halaman vertikal
- c. *Page height and width*, ukuran panjang dan lebar halaman buku
- d. *Verso*, halaman buku di sebelah kiri, biasanya bernomor genap
- e. *Single page*, satuan satu halaman buku
- f. *Double-page spread*, dua halaman buku yang didesain tergabung sehingga membentuk seperti satu halaman dasar
- g. *Head*, bagian atas buku
- h. *Recto*, halaman buku di sebelah kanan, biasanya bernomor ganjil
- i. *Foreedge*, bagian tepi depan buku
- j. *Foot*, bagian bawah halaman buku
- k. *Gutter*, batas buku untuk *binding*.

3. *The Grid*

- a. *Folio stand*, garis yang menandai letak nomor halaman
- b. *Title stand*, garis yang menandai letak judul
- c. *Head margin*, batas pada bagian atas halaman buku
- d. *Interval/ column gutter*, bagian vertikal yang memberi jarak antar kolom
- e. *Gutter margin/ binding margin*, batas pada bagian dalam halaman di dekat jilid
- f. *Running head stand*, garis yang menandai letak *running head*
- g. *Picture unit*, bentuk kolom *grid* modern
- h. *Dead line*, jarak antara *picture unit*
- i. *Column width/ measure*, lebar kolom
- j. *Baseline*, garis yang menentukan letak tulisan
- k. *Column*, bagian persegi panjang pada *grid* yang mengatur tata letak tulisan, biasanya berbentuk vertikal
- l. *Foot margin*, batas pada bagian bawah halaman buku



Gambar 2.2 *The Page & The Grid*

2.1.2 Pembagian Konten Buku

Ambrose & Harris (2018) dalam bukunya yang berjudul *Layout for Graphic Designers: An Introduction*, menjelaskan bahwa terdapat pembagian konten dalam sebuah buku yang bertujuan untuk memperjelas informasi yang diberikan kepada pembaca (h. 114). Terdapat beberapa teknik dalam pembagian konten buku menurut Ambrose & Harris (2018, h. 114), antara lain:

1. *Physical division*



Gambar 2.3 Contoh *Physical Division*

Sumber: <https://www.underconsideration.com/fpo...>

Pembagian ini meliputi perubahan konten buku secara fisik, seperti menggunakan material yang berbeda pada setiap konten atau halaman buku, atau bisa juga menggunakan perbedaan ukuran pada halaman tertentu.

2. *Design interventions*



Gambar 2.4 Contoh *Design Interventions*

Sumber: <https://graphis.com/entry...>

Hal ini meliputi perubahan konten buku secara elemen desain. Pembagian ini dapat berupa perbedaan *layout*, penempatan gambar, hingga orientasi dan skala teks maupun gambar. Teknik ini biasa ditemukan pada awal sebuah bab dalam buku yang membutuhkan pembagian informasi yang jelas.

2.1.3 Konsep Desain Buku

Menurut Guan & Bienert (2012) desain buku bersifat proposisional, artinya inspirasi para desainer selalu datang dari isi buku. Desainer biasanya menggabungkan referensi pribadinya dengan proposisi buku yang ada, akhirnya mengubahnya ke dalam proses desain (h. 6). Dalam mendesain buku, desainer perlu mempertimbangkan keragaman desain buku berdasarkan proposisi dan jenis buku yang berbeda, sehingga dapat membedakan konsepsi.

Selain itu, desain buku juga harus didasarkan pada sifat, tujuan, konten, serta profil pembaca dari buku tersebut (Guan & Bienert, 2012, h. 6).

2.1.4 Elemen Visual Buku

Pada perancangan sebuah buku, terdapat beberapa elemen visual yang saling berkesinambungan dalam membentuk konten buku. Berikut adalah penjabarannya.

2.1.4.1 Layout

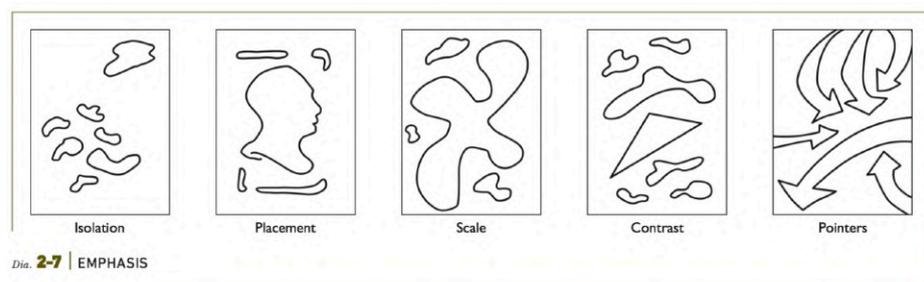
Layout merupakan bentuk presentasi dari teks, gambar, serta elemen desain lainnya pada sebuah halaman. *Layout* berkaitan dengan bagaimana elemen-elemen desain dapat tersusun secara baik dalam sebuah komunikasi visual terhadap audiens. Hal ini bisa membangun fokus, menarik perhatian, serta menuntun alur informasi yang diberikan kepada audiens (Ambrose & Harris, 2018, h. 10). Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menyusun informasi melalui teks dan visual yang harus dapat diterima dengan mudah oleh para pembaca (Ambrose & Harris, 2018, h. 8).

2.1.4.2 Hierarki & Emphasis

Dalam desain, hierarki mengacu pada pengaturan foto dan teks dalam urutan tertentu sehingga informasi dapat disampaikan dengan efektif kepada pembaca (O'Grady & O'Grady, 2008, h. 105). Hierarki yang jelas memiliki peran penting untuk mencegah stres visual dan kelebihan informasi (O'Grady & O'Grady, 2008, h. 105). Untuk menciptakan hierarki yang efektif, seorang desainer perlu memahami prioritas dari setiap informasi yang ada agar desain yang dihasilkan dapat dengan mudah dipahami oleh audiens (Landa, 2018, h. 25). Untuk memperkuat hierarki visual, diperlukan elemen penekanan atau *emphasis*. Menurut Landa (2018, h. 25), *emphasis* dapat dicapai dengan berbagai cara, di antaranya:

1. *Emphasis by isolation*: Fokus dicapai dengan mengisolasi satu elemen visual dari elemen-elemen lainnya.

2. *Emphasis by placement*: Penempatan tertentu dalam desain dapat membuat elemen visual lebih menonjol bagi pembaca. Sebagai contoh, elemen yang ditempatkan di tengah halaman cenderung lebih mudah menarik perhatian.
3. *Emphasis through scale*: Ukuran suatu bentuk atau objek berperan penting dalam menciptakan dimensi dalam desain. Biasanya, objek yang lebih besar lebih menarik perhatian dibandingkan yang lebih kecil.
4. *Emphasis through contrast*: Penekanan dapat diciptakan melalui kontras, seperti perbedaan antara gelap dan terang.
5. *Emphasis through direction and pointers*: Elemen seperti panah dapat digunakan untuk mengarahkan pandangan pembaca ke area tertentu.
6. *Emphasis through diagrammatic structures*: Struktur diagram dapat digunakan untuk memberikan penekanan berdasarkan urutan hierarki elemen. Contohnya adalah *tree structures*, *nest structures*, dan *stair structures*.



Gambar 2.5 *Emphasis*
Sumber: Landa (2018)

2.1.4.3 *Unity*

Unity adalah suatu kesatuan dari elemen-elemen dalam *layout* atau desain secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut harus saling berkaitan satu sama lain dan memiliki relasi serta susunan yang tepat. Menurut Resnick (2003), *unity* tercapai ketika semua elemen visual yang

digunakan saling terhubung dan membentuk sebuah harmoni yang utuh (h. 24).

2.1.4.4 Grid

Grid memiliki peran yang lebih dari sekadar menyatukan tulisan dengan gambar, namun juga menjadi sebuah pedoman yang dikembangkan dari sebuah komposisi desain. Dengan kata lain, *grid* adalah sebuah kerangka desain tata letak yang menjadi struktur sebuah desain, dengan adanya *grid* sebuah desain akan memiliki rasa keteraturan atau kerapian (Guan & Bienert, 2012, h. 12).

Menurut (Ambrose dkk., 2020), *grid* adalah panduan yang digunakan untuk memosisikan dan mengatur elemen-elemen desain secara berurutan. *Grid* bekerja dengan sistematis berdasarkan aturan dan ukuran yang telah ditentukan. Hal tersebut memungkinkan desainer dapat bekerja secara efisien dengan penggunaan *grid* (h. 58). Ambrose dkk. (2020) menjabarkan beberapa elemen dari sebuah *grid*, antara lain:

1. *Column*, merupakan struktur dasar yang mengatur posisi teks dalam buku. Teks pada buku umumnya mengalir dari kiri ke kanan, dan dari satu kolom ke kolom yang lain
2. *Top Margin*, ruang pada bagian atas halaman yang menjadi batas dari desain sebuah buku
3. *Baseline*, garis abstrak yang menjadi batas dasar posisi teks, gambar, atau elemen grafis lainnya
4. *Centre fold*, bagian tengah sebuah *spread*, di mana halaman-halaman buku digabungkan oleh penjilidan
5. *Picture box*, bagian pada halaman sebagai tempat untuk foto atau elemen gambar lainnya
6. *Outer Margin*, ruang kosong pada sisi ujung *spread*
7. *Bottom Margin*, ruang pada bagian bawah halaman
8. *Inter-coloumn space (also called gutter)*, ruang kosong antara dua kolom teks

9. *Gutter, margin* bagian dalam yang dekat dengan jilid buku

10. *Text block*, teks utama yang berada dalam kolom.



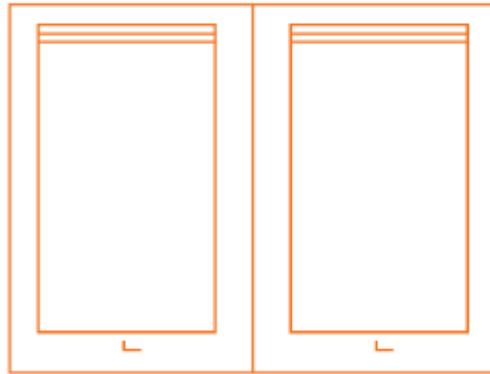
Gambar 2.6 Elemen-elemen grid

Sumber: Ambrose dkk. (2020).

2.1.4.5 Variasi Grid

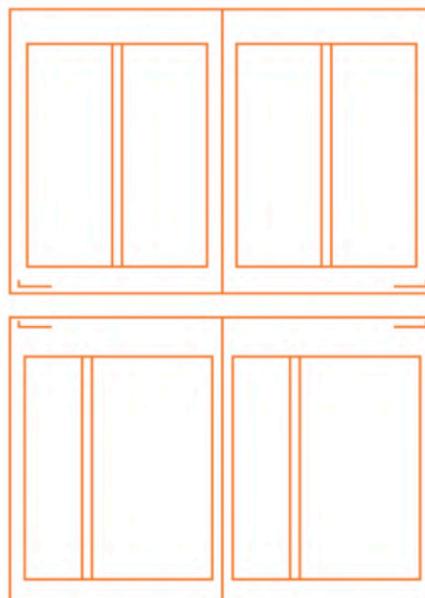
Terdapat beberapa variasi *grid* menurut Tondreau (2009) dalam bukunya yang berjudul *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*, antara lain (h. 11):

1. **Single Column Grid**, adalah penyusunan halaman yang hanya terdiri atas satu kolom saja. Jenis *grid* ini biasanya digunakan dengan fokus utama pada tulisan dalam kolomnya. *Grid* ini biasanya digunakan untuk media yang memuat teks panjang berkelanjutan, seperti esai, jurnal, buku, dan lain sebagainya.



Gambar 2.7 *Single Column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

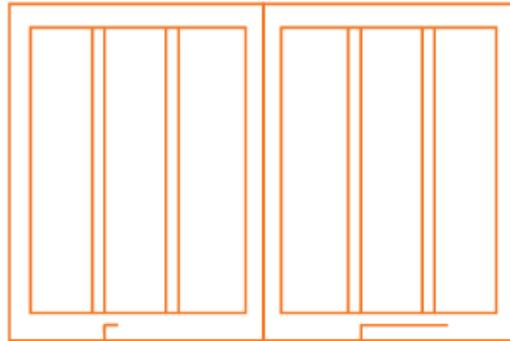
2. ***Two Coloumn Grid***, merupakan variasi *grid* yang memiliki dua kolom utama dalam satu halaman. Jenis *grid* ini biasanya digunakan untuk menampilkan informasi dengan banyak teks disertai oleh gambar; atau dapat juga digunakan untuk memisahkan beberapa informasi berbeda. Pada *grid* ini, ukuran dari masing-masing kolomnya dapat disesuaikan tergantung dari kebutuhannya.



Gambar 2.8 *Two Column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

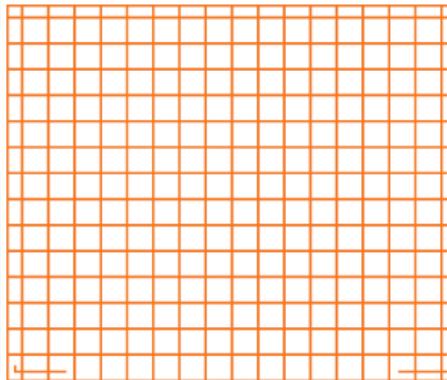
3. ***Multicolumn Grid***, adalah jenis *grid* dengan banyak kolom. Besar dan lebar kolom dari *grid* ini dapat bervariasi sehingga memberikan kesan

fleksibel dibanding *single column* dan *two column grid*. Jenis *grid* ini banyak digunakan pada *website* dan majalah.



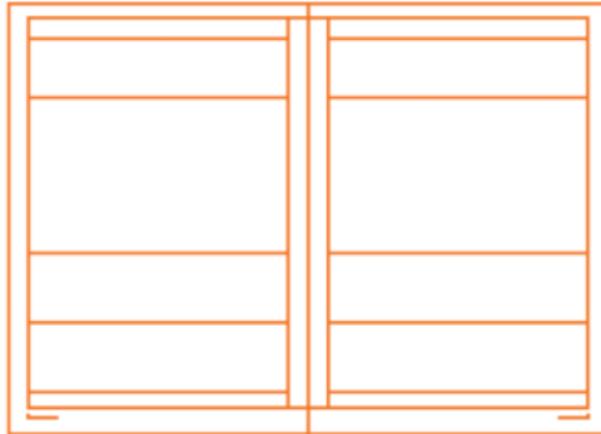
Gambar 2.9 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

4. **Modular Grid**, *grid* ini berisi banyak kolom vertikal dan horizontal yang dapat membentuk struktur-struktur kecil. Jenis *grid* ini baik digunakan untuk memuat informasi yang banyak dan detail, seperti pada koran, infografik, dan tabel.



Gambar 2.10 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

5. **Hierarchical Grid**, merupakan jenis *grid* yang memiliki kolom dengan ukuran yang disesuaikan sesuai hirarkinya. Terdapat kolom yang berukuran lebih besar untuk informasi penting, sedangkan kolom dengan ukuran yang lebih kecil biasanya dipakai sebagai tempat informasi pendukung.



Gambar 2.11 Hierarchical Grid
Sumber: Tondreau (2009)

2.1.4.6 Tipografi

Tipografi dapat didefinisikan sebagai sebuah seni atau teknik menyusun elemen huruf dan teks yang memiliki nilai estetika, namun tetap memperhatikan unsur keterbacaan agar maknanya dapat tersampaikan dengan baik (Iswanto, 2023, h. 123). Iswanto (2023) menambahkan bahwa tipografi mempunyai dua fungsi, yakni sebagai tulisan dan sebagai gambar (h. 123). Di dalam elemen tipografi, terdapat dua istilah yang sering digunakan dan diartikan identik, yakni *typeface* dan *font*. *Typeface* diartikan sebagai karakter visual dari sebuah huruf, sedangkan *font* adalah salah satu bentuk dari *typeface* yang memiliki gaya dan spesifikasi tertentu (Cullen, 2012, h. 43). Sebagai contoh, *Gotham* adalah sebuah *typeface*, sedangkan *Gotham Bold* dan *Italic* adalah *font*.

A. Klasifikasi *Typeface*

Berdasarkan Landa (2018, h. 38), terdapat beberapa klasifikasi jenis huruf, antara lain:



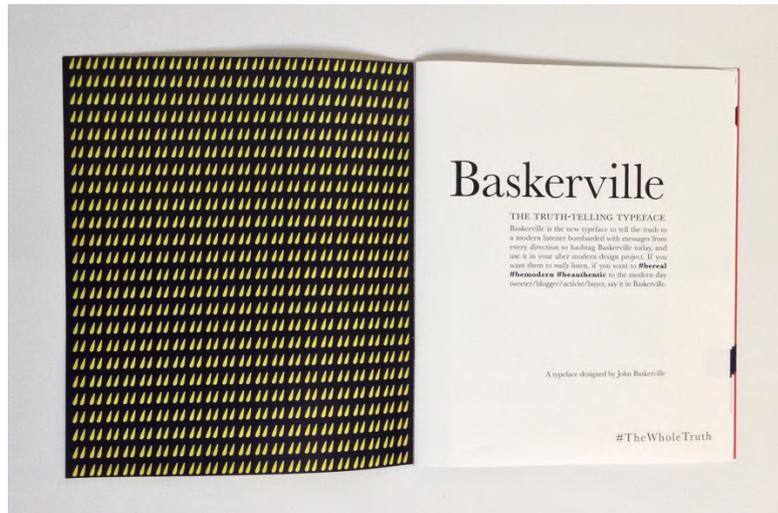
Gambar 2.12 Klasifikasi *Typeface*
Sumber: Landa (2018)

1. ***Old style***, merupakan jenis huruf bergaya romawi yang muncul pada akhir abad ke-15. Contoh *typeface* dari jenis huruf ini adalah *Caslon*, *Garamond*, dan *Times New Roman*.



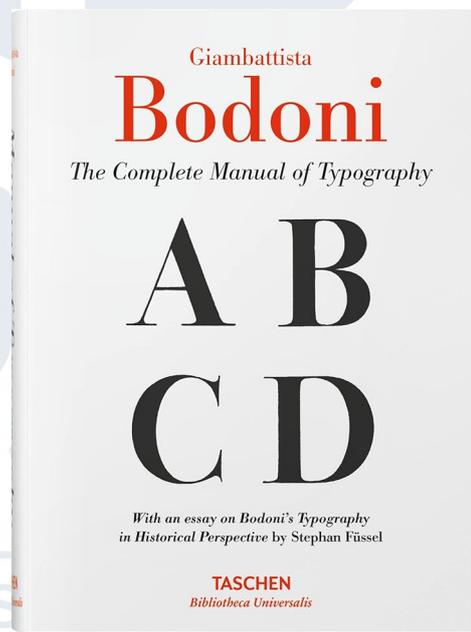
Gambar 2.13 Contoh *Typeface Old Style*
Sumber: <https://practicaltypography.com/a-brief-history...>

2. ***Transitional***, adalah jenis huruf *serif* yang muncul pada abad ke-18. Jenis huruf ini merupakan transisi dari jenis huruf *old style* ke jenis huruf *modern*. Contohnya adalah *Baskerville* dan *Century*.



Gambar 2.14 Contoh *Typeface Transisitional*
 Sumber: <https://dimond-design.com/projects...>

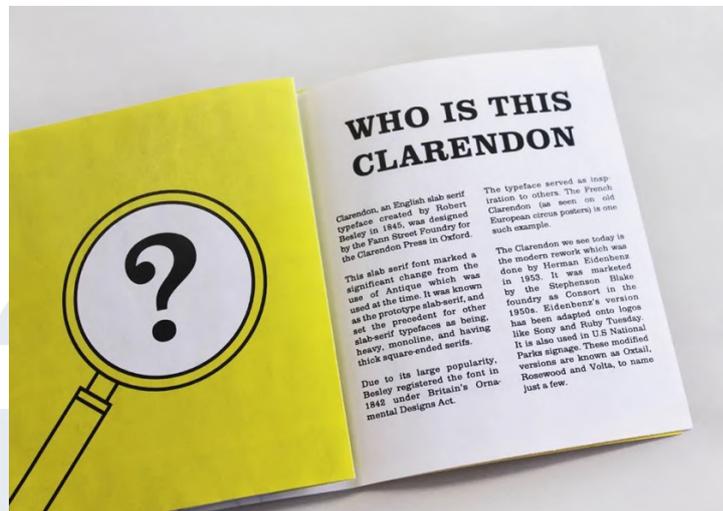
3. **Modern**, adalah jenis huruf *serif* dengan bentuk yang lebih geometris dan memiliki kontras pada garis tebal tipisnya. Contohnya adalah *Didot* dan *Bodoni*.



Gambar 2.15 Contoh *Typeface Modern*
 Sumber: <https://www.amazon.in/Giambattista...>

4. **Slab serif**, merupakan jenis huruf *serif* yang tebal dan *serif*-nya berbentuk seperti balok. Jenis huruf ini muncul pada awal abad ke-

19, contoh *typeface*-nya adalah *American Typewriter* dan *Clarendon*.



Gambar 2.16 Contoh *Typeface Slab Serif*
Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

5. *Sans serif*, adalah jenis huruf yang tidak memiliki *serif* dan memiliki ketebalan garis yang kontras. Huruf ini diperkenalkan pada awal abad ke-19, contoh dari jenis huruf ini adalah *Helvetica* dan *Futura*.



Gambar 2.17 Contoh *Typeface Sans Serif*
Sumber: <https://www.serenamarques.com/work...>

6. **Blackletter**, jenis huruf ini juga sering disebut dengan huruf *gothic*. Karakter hurufnya bergaris tebal dan memiliki lekukan. Contohnya *typeface*-nya adalah *Rotunda* dan *Fraktur*.



Gambar 2.18 Contoh *Typeface Blackletter*
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

7. **Script**, jenis huruf ini biasa disebut juga *handwritten*. Karakter hurufnya miring dan juga saling terhubung. Contoh *typeface*-nya adalah *Brush Script* dan *Snell Roundhand Script*.



Gambar 2.19 Contoh *Typeface Script*
 Sumber: <https://www.celestejoyce.com/work...>

8. **Display**, jenis huruf ini didesain untuk penggunaan dengan ukuran yang lebih besar, biasanya digunakan sebagai judul. Jenis huruf ini mungkin akan lebih sulit dibaca jika digunakan sebagai teks dalam paragraf. Contoh dari *typeface* ini adalah *Estragon*.



Gambar 2.20 Contoh *Typeface Display*
Sumber: <https://fontsinuse.com/uses...>

B. Pemilihan *Typeface*

Jenis huruf berperan penting dalam desain sebuah buku, yang dapat memberikan karakteristik serta gaya yang berbeda (Guan & Bienert, 2012 h. 12). Guan & Bienert (2012) menambahkan bahwa desain buku yang ideal umumnya menggunakan *font* yang beragam untuk menyampaikan informasi yang berbeda bagi pembaca (h. 12). Perbedaan *font* atau jenis huruf juga dapat memberikan kesan yang berbeda bagi pembacanya. Pembaca akan merasa lebih nyaman membaca *font* yang selaras dengan konten dan gaya suatu buku (Guan & Bienert, 2012). Jay Miller dalam Landa (2018) menjelaskan bahwa sebelum menentukan *typeface* yang akan digunakan, desainer perlu memahami target audiens yang akan dituju, gaya bicara, karakteristik,

dan *attitude* seperti apa yang ingin disampaikan, serta bagaimana cara sebuah informasi akan dikomunikasikan. Hal tersebut dapat menjadi strategi untuk memilih jenis huruf yang tepat dan bisa berdampak pada kesuksesan sebuah komunikasi (h. 42).

2.1.4.7 Alignment

Dalam buku *Graphic Design Solutions*, Landa (2018, h. 48) menjelaskan bahwa terdapat lima macam *alignment* yang digunakan untuk menata tipografi dalam suatu desain.

A. Left-aligned, yaitu jenis perataan teks pada bagian kiri dan tidak merata pada bagian kanan.



Gambar 2.21 *Left Alignment* Pada Buku
Sumber: <https://evi-o.studio/projects...>

B. Right-aligned, yaitu jenis perataan teks pada bagian kanan dan tidak merata pada bagian kiri.



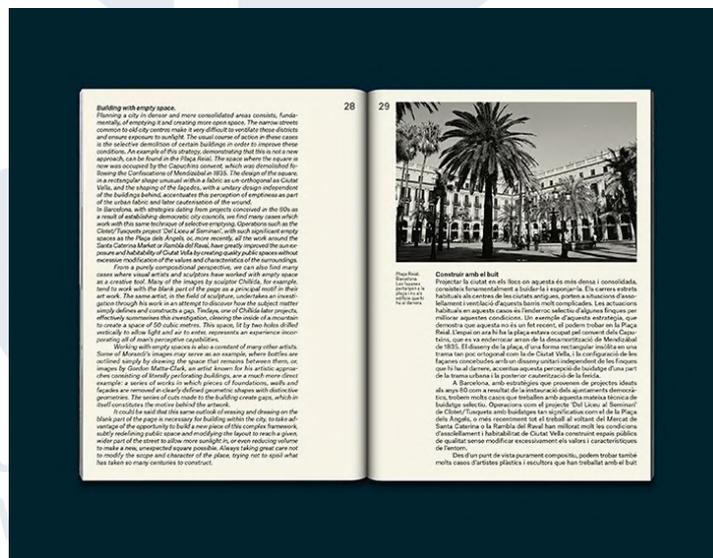
Gambar 2.22 *Right Alignment* Pada Buku
Sumber: <https://www.behance.net/gallery...>

C. Centered, perataan teks pada bagian tengah, sehingga bagian kanan dan kirinya tidak merata.



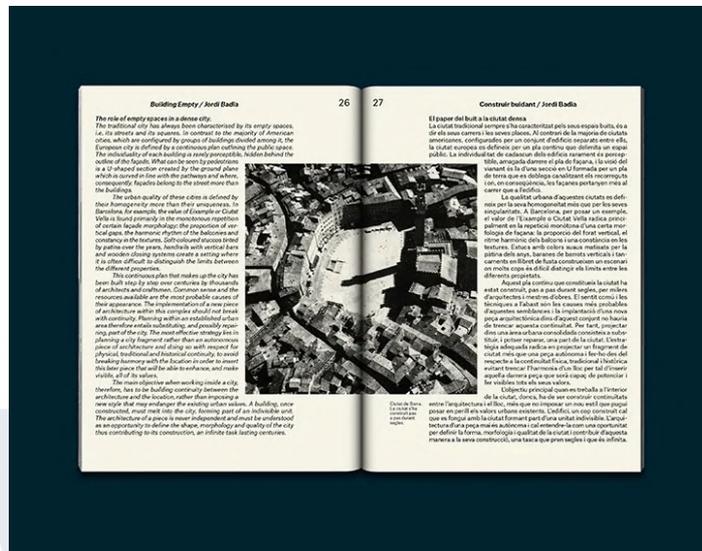
Gambar 2.23 Centered Alignment Pada Buku
Sumber: <https://thecolourclub.com.au...>

D. Justify, perataan teks pada bagian kanan dan kiri secara seimbang.



Gambar 2.24 Justified Alignment Pada Buku
Sumber: <https://www.itsnicethat.com/articles...>

E. *Runaround*, yaitu jenis perataan teks yang mengelilingi gambar, foto, atau elemen grafis lainnya.

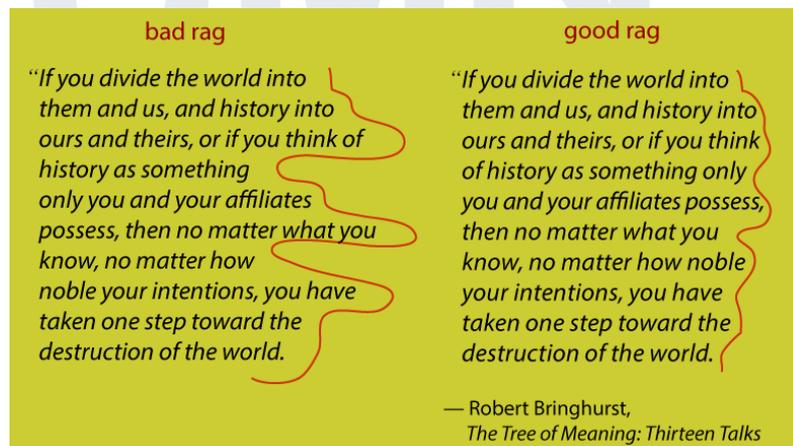


Gambar 2.25 *Runaround Alignment* Pada Buku
 Sumber: <https://www.itsnicethat.com/articles...>

2.1.4.8 Rag & River

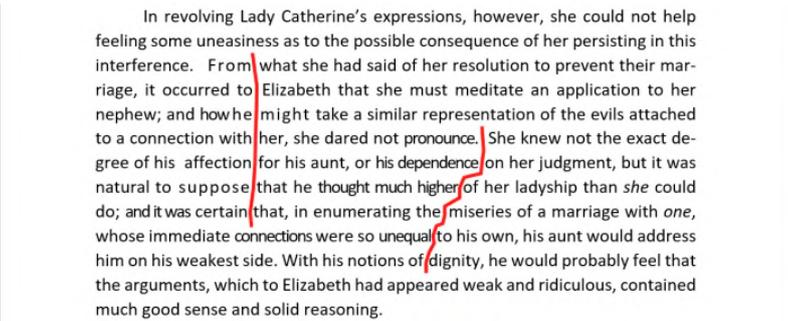
Dalam perancangan tipografi, terdapat konsep dengan istilah *ragging* dan *river*. Konsep ini biasanya muncul pada proses penulisan paragraf.

A. *Ragging*, adalah kesalahan penataan tipografi khususnya paragraf yang tidak sejajar pada tepi kanan atau kiri paragraf itu sendiri.



Gambar 2.26 *Ragging* pada Paragraf
 Sumber: <https://thegoodpage.net/2015...>

B. Rivers, adalah ruang kosong yang berada di antara susunan kata pada kalimat dalam paragraf. *Rivers* terjadi pada perataan paragraf kanan-kiri (*justify*), *rivers* dapat mengganggu kenyamanan mata para pembaca.



In revolving Lady Catherine's expressions, however, she could not help feeling some uneasiness as to the possible consequence of her persisting in this interference. From what she had said of her resolution to prevent their marriage, it occurred to Elizabeth that she must meditate an application to her nephew; and how he might take a similar representation of the evils attached to a connection with her, she dared not pronounce. She knew not the exact degree of his affection for his aunt, or his dependence on her judgment, but it was natural to suppose that he thought much higher of her ladyship than she could do; and it was certain that, in enumerating the miseries of a marriage with one, whose immediate connections were so unequal to his own, his aunt would address him on his weakest side. With his notions of dignity, he would probably feel that the arguments, which to Elizabeth had appeared weak and ridiculous, contained much good sense and solid reasoning.

Gambar 2. 27 *Rivers* pada Paragraf
Sumber: <https://knowadays.com/blog...>

2.1.4.9 Warna

Warna merupakan sebuah elemen krusial dalam desain. Warna dapat menghidupkan sebuah desain, menentukan hierarki, membangun emosi, serta dapat memberi *highlight* pada informasi penting yang ingin disampaikan dalam desain (Ambrose dkk., 2020, h. 154).

A. *Color Theory*

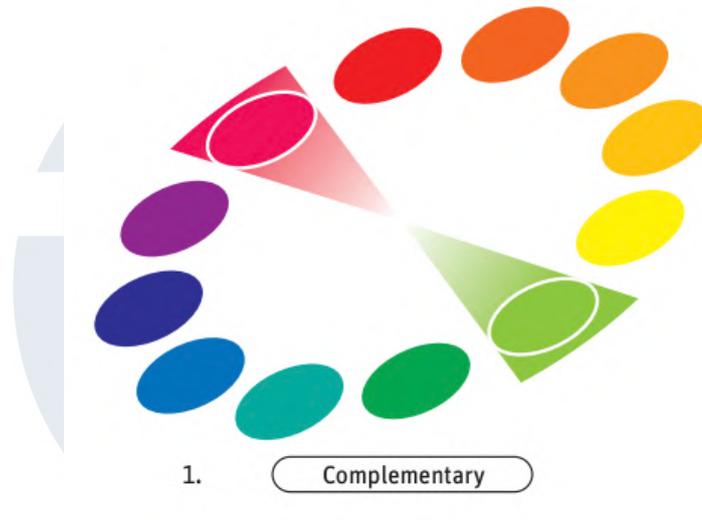
Teori warna adalah sebuah parameter yang berfungsi sebagai acuan dalam pencampuran warna. Prinsip ini digunakan untuk mencampur warna dasar seperti merah, biru, dan kuning sehingga dapat menciptakan warna-warna lainnya (Adams & Stone, 2017, h. 14). Ada banyak metode yang dapat digunakan dalam teori warna, namun semua metode tersebut memiliki satu tujuan utama, yaitu untuk menjelaskan hubungan warna dan menciptakan harmoni (Adams & Stone, 2017, h. 16).

B. *Color Harmony*

Dalam bukunya yang berjudul *Color Design Workbook: New, Revised Edition*, Adams & Stone (2017) menjelaskan ada enam teori dasar harmoni warna yang dapat diaplikasikan ke dalam kombinasi warna yang tidak terbatas (h. 21). Berikut adalah penjabarannya.

1. *Complementary*

Pada prinsip ini, warna dikombinasikan dengan saling berseberangan langsung satu sama lain pada *color wheel*. Hasil dari kombinasi warna ini menciptakan kontras yang kuat sehingga dapat menarik perhatian audiens.



Gambar 2.28 Warna *Complementary*
Sumber: Adams & Stone (2017)

2. *Split Complementary*

Ini adalah skema kombinasi tiga warna, di mana satu warna berada di seberang dua warna yang berjarak. Kombinasi dari warna ini memiliki kontras yang lebih halus dibanding dengan warna *complementary*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



2. Split Complementary

Gambar 2.29 Warna *Split Complementary*
 Sumber: Adams & Stone (2017)

3. *Double Complementary*

Prinsip ini merupakan kombinasi dari dua pasang warna *complementary*.



3. Double Complementary

Gambar 2.30 Warna *Double Complementary*
 Sumber Adams & Stone (2017)

4. *Analogous*

Warna *analogous* adalah kombinasi dari dua atau lebih warna yang berada sebaris pada *color wheel*. Kombinasi warna ini memiliki *tone* yang serupa, sehingga warna ini menjadi yang paling mudah untuk dilihat mata.



4. Analogous

Gambar 2.31 Warna *Analogous*
 Sumber: Adams & Stone (2017)

5. *Triadic*

Warna ini adalah kombinasi dari warna apapun yang berada secara seimbang pada *color wheel*.

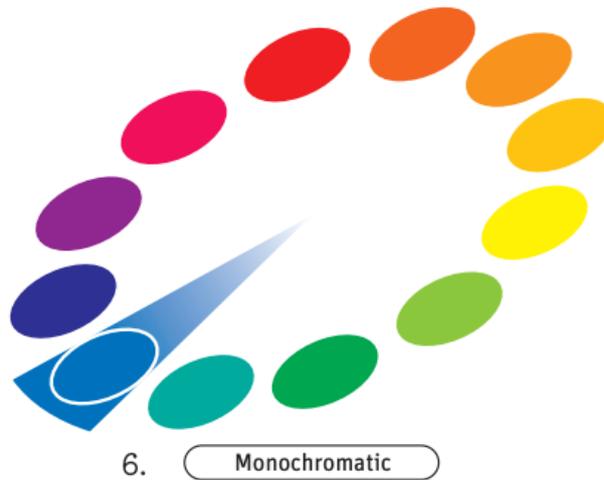


5. Triadic

Gambar 2.32 Warna *Triadic*
 Sumber: Adams & Stone (2017)

6. *Monochromatic*

Skema ini terbentuk atas penggunaan *shades* juga saturasi berbeda dari satu warna yang sama. Warna ini memanfaatkan tingkat kecerahan suatu warna untuk dijadikan sebuah kombinasi.



Gambar 2.33 Warna *Monochromatic*
Sumber: Adams & Stone (2017)

2.1.4.10 Tekstur

Landa (2018) menjelaskan bahwa tekstur merupakan jenis dan kualitas suatu permukaan yang dapat dirasakan dan dapat direpresentasikan melalui desain (h. 22). Dalam desain, terdapat dua jenis tekstur yang berbeda, yakni *tactile texture* dan *visual texture* (Landa, 2018, h. 11).

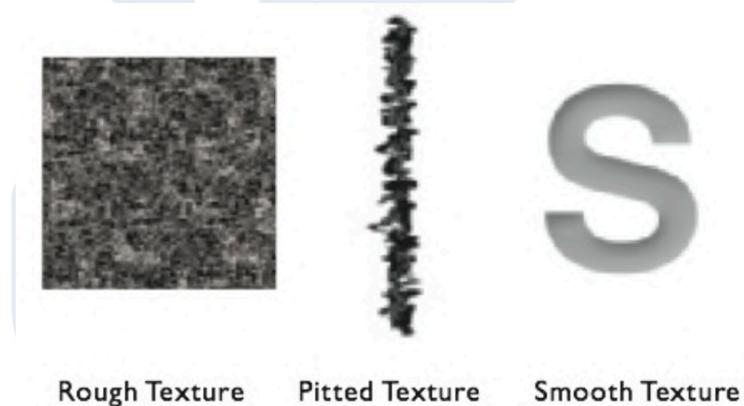
A. *Tactile Texture*, adalah tekstur aktual yang dapat dirasakan dan disentuh. Tekstur ini dapat tercipta melalui material dan bahan yang digunakan untuk mencetak sebuah desain seperti jenis kertas, plastik, dan lain-lain. atau juga tercipta karena teknik cetak itu sendiri seperti *emboss*, *deboss*, *letterpress*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.34 *Tactile Texture*
Sumber: Landa (2018)

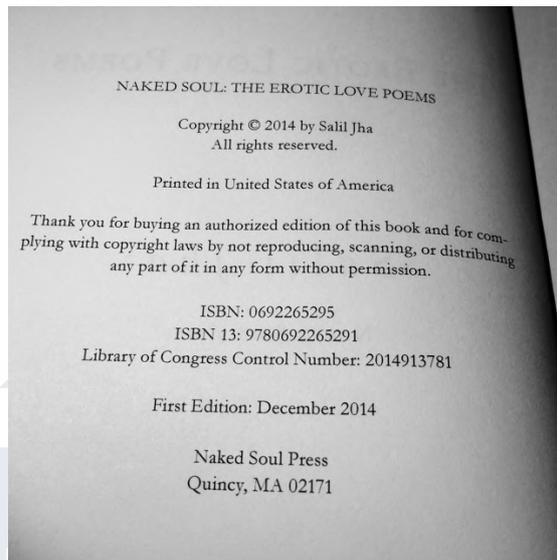
B. *Visual Texture*, merupakan tekstur yang tercipta atas adanya ilusi dalam sebuah desain. Sesuai namanya, tekstur visual dapat dilihat namun tidak dapat dirasakan.



Gambar 2.35 *Visual Texture*
Sumber: Landa (2018)

2.1.4.11 **Halaman Hak Cipta**

Halaman hak cipta pada buku terdiri atas judul buku, nama penulis dan *editor*, nama penerbit, lokasi penerbitan, serta nomor lisensi penerbitan. Selain itu, terdapat informasi lain seperti tanggal publikasi, edisi cetakan, harga, serta ISBN (*International Standard Book Number*) (Guan & Bienert, 2012, h. 11).



Gambar 2.36 Copyright page

Sumber: <https://naked soulpoems.com/what-does...>

2.1.5 Binding

Binding adalah sebuah proses yang digunakan untuk menggabungkan halaman-halaman buku dengan sampulnya. Terdapat beberapa metode *binding* buku yang dapat digunakan oleh desainer dengan berbagai tujuan seperti fungsional, estetika, material, dan juga harga dari setiap publikasinya. *Binding* juga memiliki fungsi sebagai representasi kreativitas dari desainernya, dengan menggunakan metode *binding* tertentu, sebuah buku dapat memiliki ciri khas yang membedakannya dari buku lain (Ambrose dkk., 2020, h. 161). Ambrose dkk. (2020) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis *binding* (h. 163), antara lain:

1. **Perfect binding**, yaitu jenis penjilidan yang menempelkan halaman-halaman buku secara langsung ke bagian punggung buku serta memotong bagian tepi depan buku.



Gambar 2.37 *Perfect binding*
Sumber: <https://axiomprint.com/product/perfect...>

2. ***Case or edition binding***, merupakan jenis penjilidan yang biasanya digunakan pada buku dengan *hard cover*, di mana *endsheets*, *head*, serta *tailbands* direkatkan pada punggung buku.



Gambar 2.38 *Case binding*
Sumber: <https://blog.papercraftpanda.com/how-to...>

3. ***Canadian binding***, adalah penjilidan yang menggabungkan isi buku menggunakan spiral, namun ditutup dengan sampul dan punggung buku yang berukuran lebih besar.



Gambar 2.39 *Canadian binding*
Sumber: <https://www.twinloop.com.au/specialised...>

4. ***Comb and spiral binding***, adalah penjilidan menggunakan plastik spiral.



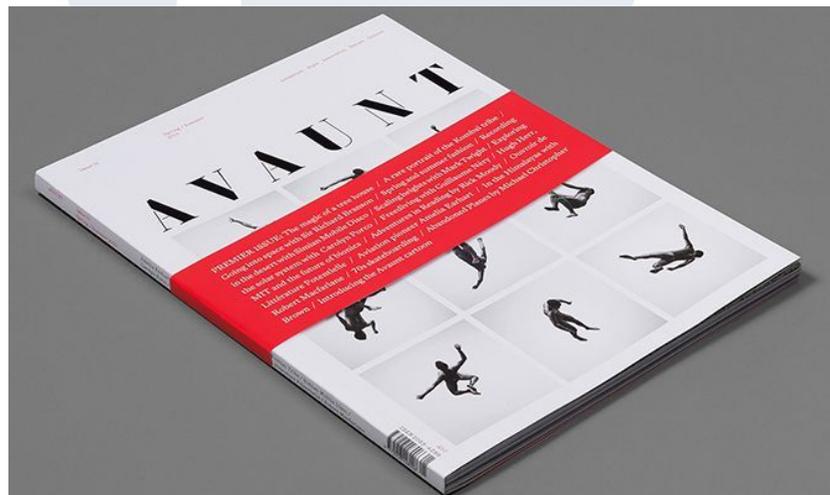
Gambar 2.40 *Comb binding*
Sumber: <https://www.twinloop.com.au/specialised...>

5. ***Open bind***, adalah jenis penjilidan buku tanpa sampul, metode ini membiarkan punggung buku terekspos.



Gambar 2.41 *Open binding*
 Sumber: <http://thebookdesignblog.com/tag...>

6. ***Belly bind***, adalah jenis penjilidan menggunakan pita yang dicetak untuk menggabungkan dan mengikat isi buku.



Gambar 2.42 *Belly binding*
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin...>

7. ***Saddle stitch***, adalah jenis penjilidan yang merekatkan halaman buku pada punggung buku, biasanya menggunakan kawat untuk merekatkannya.



Gambar 2.43 *Saddle stitch binding*
Sumber: <https://www.krprinters.com/post...>

8. *Singer stitch*, adalah jenis penjilidan yang menggabungkan halaman-halaman buku dengan cara dijahit.



Gambar 2.44 *Singer stitch binding*
Sumber: <https://iwizprint.com/custom...>

9. *Clips and bolts*, adalah penjilidan dengan membolongi kertas serta menggunakan *clip* atau baut untuk menyatukannya.



Gambar 2.45 *Clips and bolts binding*
Sumber: <https://hartnackandco.com/products/personalised...>

10. **Alternative binding**, adalah jenis *binding* yang menggunakan bahan atau alat-alat alternatif untuk menciptakan *binding* yang unik.



Gambar 2.46 *Alternative binding prong fastener*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin...>

2.1.6 Jenis Kertas

Bann (2006) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis kertas, berikut adalah penjabarannya.

1. *Newsprint Paper*

Jenis kertas *newsprint* adalah jenis kertas yang biasa digunakan untuk mencetak surat kabar. Kertas jenis ini terbuat dari campuran serat kayu dan memiliki biaya produksi yang rendah. Karakternya ringan, mudah berubah warna, serta permukaannya kasar.



Gambar 2.47 *Newsprint Paper*
Sumber: <https://opusartsupplies.com...>

2. *Mechanical Paper*

Mechanical paper adalah jenis kertas yang diproduksi dengan cara memisahkan serat-serat kayu melalui proses penggilingan. Kertas jenis ini memiliki sedikit campuran bahan kimia dalam proses pembuatannya.



Gambar 2.48 *Mechanical Paper*
Sumber: <https://teletype.in...>

3. *Woodfree Paper*

Kertas jenis ini memiliki kandungan serat kayu yang sedikit. Dalam pembuatannya serat selulosa dari kayu dipisahkan menggunakan bahan kimia. Karakternya tidak cepat menguning, memiliki kualitas yang baik untuk percetakan, lebih tahan lama, namun harganya lebih tinggi.



Gambar 2.49 *Woodfree Paper*
Sumber: <https://www.chinaboraypaper.com...>

4. Board Paper

Board paper merupakan jenis kertas yang lebih tebal dari jenis kertas lainnya. Kertas ini biasanya memiliki ketebalan mulai dari 160 gsm, dan sering digunakan sebagai sampul buku.



Gambar 2.50 *Board Paper*
Sumber: <https://www.koehlerpaper.com...>

5. Coated Paper

Jenis kertas ini merupakan jenis kertas yang memiliki tampilan *glossy*, hal ini dikarenakan jenis kertas ini memiliki lapisan lilin di atasnya.



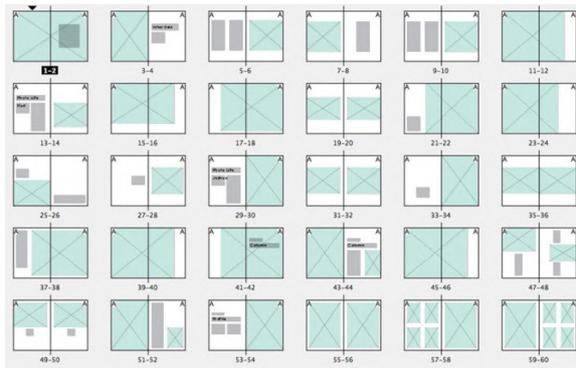
Gambar 2.51 *Coated Paper*
Sumber: <https://cliffe-enterprise.com...>

2.1.7 *Flat Plan & Katern*

Dalam perancangan sebuah buku, konsep *flat plan* dan *katern* diperlukan untuk mengatur *layout* buku secara sistematis. Fungsinya untuk memberikan gambaran desain buku sebelum dicetak.

2.1.7.1 *Flat Plan*

Haslam (2006, h. 189) menjelaskan bahwa *flat plan* adalah sebuah struktur susunan setiap halaman buku yang digunakan oleh desainer dalam menggambarkan *layout* serta alur desain yang telah dibuat.



Gambar 2.52 Flat plan dalam Buku

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

2.1.7.2 Katern

Katern adalah susunan halaman dari sekumpulan desain sebuah buku yang akan digunakan sebagai pola cetak. *Katern* memberi gambaran setiap halaman buku yang dilipat hingga tersusun secara berurutan (Haslam, 2006, h. 188).



Gambar 2.53 Katern Buku

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

2.1.8 Finishing

Proses *finishing* pada buku bertujuan untuk memberikan nilai estetika dan daya tarik visual tersendiri (Guan, 2012, h.8). *Finishing* merupakan langkah terakhir dalam proses pencetakan buku yang berfungsi untuk meningkatkan kerapian dan daya tahan buku. Berikut ini adalah penjelasan mengenai berbagai teknik *finishing* pada buku:

1. Laminating

Laminasi adalah salah satu jenis *finishing* yang berfungsi memberikan lapisan pelindung terhadap air pada permukaan buku.

Teknik laminasi ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu *glossy* dan *matte*. Laminasi *glossy* menghasilkan tampilan yang mengkilap dan lebih tajam, sedangkan laminasi *matte* menciptakan kesan yang lebih halus dan lembut.



Gambar 2.54 *Finishing glossy dan matte*
Sumber: <https://makintahu.com/perbedaan...>

2. *Foil Stamping*

Foil stamping adalah salah satu teknik *finishing* yang dilakukan dengan metode *pressing* menggunakan suhu tinggi. Teknik ini tersedia dalam berbagai varian, seperti *foil* emas, *foil* perak, *foil* hologram, dan lainnya. Hasil akhirnya dapat memberikan efek menonjol pada logo atau tulisan di sampul buku, sehingga tampak lebih menarik.



Gambar 2.55 *Finishing Foil Stamping*
Sumber: <https://www.48hrbooks.com/covers...>

3. *Embossing*

Embossing adalah teknik *finishing* yang menciptakan efek pada tampilan sampul buku, memungkinkan target pasar untuk merasakan permukaan buku dengan gambar atau tulisan yang timbul.



Gambar 2.56 *Finishing Emboss*
Sumber: <https://colorhousegraphics.com/book...>

2.1.9 Teknik Cetak

Menurut Ambrose & Harris (2014), dalam buku *Basics Design: Print and Finish*, teknik cetak adalah proses mentransfer tinta atau bahan warna ke permukaan tertentu, seperti kertas, kain, atau material lainnya, melalui berbagai metode mekanis atau digital. Teknik cetak melibatkan penggunaan alat dan mesin cetak yang dirancang untuk menciptakan hasil akhir yang berkualitas dan sesuai dengan tujuan desain. Berikut adalah beberapa jenis teknik cetak menurut Ambrose & Harris:

1. *Offset lithography*

Teknik cetak ini memanfaatkan pelat logam untuk memindahkan tinta ke media cetak melalui lapisan karet. *Offset lithography* ideal digunakan untuk produksi dalam jumlah besar, seperti mencetak buku. Meski begitu, metode ini memiliki batas minimum produksi, biasanya sekitar 300-500 eksemplar per cetakan.



Gambar 2.57 Mesin cetak *offset*
Sumber: <https://zeepackaging.com/blog...>

2. *Digital printing*

Teknik cetak ini lebih diunggulkan dari segi kecepatan dan tidak ada minimal jumlah cetak, sehingga dapat dikatakan bahwa teknik cetak ini lebih efisien. Kualitas cetak yang dihasilkan oleh *digital printing* juga lebih baik dan konsisten dibanding cetak *offset*.



Gambar 2.58 Mesin cetak digital
Sumber: <https://www.xerox.com/en-us...>

2.2 Keunggulan Buku

2.2.1 Perbandingan dengan Media Digital

Dewi (2022) menjelaskan bahwa buku informasi dengan bentuk cetak memiliki keunggulan dari sisi emosional, kenyamanan mata, tingkat pemahaman, kemudahan, dan minimnya keterlibatan (distraksi) dari teknologi (h. 81). Konteks yang sama juga dipaparkan oleh Mangen dkk. (2013), bahwa pembaca akan lebih memahami isi bacaan dengan bacaan format cetak dibanding dengan format digital (h. 67).

2.2.2 Pengaruh pada Fokus Membaca

Seperti yang telah diketahui, media digital membawa dampak positif seperti kemudahan akses memperoleh informasi, membuka peluang usaha secara *online*, meningkatkan motivasi belajar dan pengembangan diri, serta memperluas interaksi sosial dalam pertemanan (Arini, 2020). Namun di sisi lain, media digital juga memberikan dampak negatif bagi penggunanya; salah satunya adalah berkurangnya minat baca individu. Hal tersebut dapat terjadi karena masyarakat memiliki akses informasi, hiburan serta *game* yang sangat luas dan tidak terbatas di internet, sehingga membaca dianggap tidak menarik (Zuhria dkk., 2020, h. 21).

2.3 Desain Komunikasi Visual

Tinarbuko (2015) menjelaskan bahwa Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari tentang konsep komunikasi dengan kreativitas, yang dapat diimplementasikan ke dalam banyak media komunikasi visual (h. 5). DKV dibangun dengan mengolah berbagai elemen desain yang ditujukan untuk menyampaikan pesan baik secara visual, audio, maupun audio visual kepada target audiens yang dituju (h. 5).

Desain komunikasi visual dalam pengertian modern merupakan desain yang dihasilkan atas dasar rasionalitas (Widagdo, 1993). DKV yang dilandasi oleh pengetahuan, rasionalisme, serta pragmatis; membawa perkembangan DKV ke arah yang dinamis dan terus berubah (Tinarbuko, 2015, h. 4). Desain komunikasi visual juga dapat diartikan sebagai sebuah usaha pemecahan masalah (terutama masalah komunikasi dan komunikasi visual) yang menghasilkan sebuah desain baru di antara yang lainnya (Tinarbuko dalam Tinarbuko, 2015, h. 5).

Perkembangan industri dan profesi terkait desain grafis/desain komunikasi visual memberi dampak signifikan bagi dunia pendidikan DKV. Saat ini DKV sudah menjadi produk kebudayaan yang berkaitan dengan sistem sosial dan ekonomi, sehingga dalam penerapannya DKV telah menjelma menjadi produk massal yang dikonsumsi massa (Saraswati & Setiadi, 2020). Bagi mahasiswa, dalam perkuliahan DKV mereka harus selalu dapat mengeluarkan ide baru, yang menarik, tepat sasaran, dan tepat guna dalam membuat sebuah karya desain (Lia & Kirana, 2021).

2.3.1 Pemetaan Profesi Desain Komunikasi Visual

Berdasarkan *Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Nomor 126 Tahun 2023* (h. 3), "Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual mencakup tiga fungsi pentingnya yaitu studi informasi, persuasi, dan identifikasi yang dapat hadir dalam setiap penggunaan medianya, yaitu media grafis (awalnya berbasis cetak), digital, dan spasial (lingkungan)".

Pada lingkup profesinya, DKV terbagi menjadi profesi yang lebih umum, yaitu biasanya disebut desainer grafis/desainer komunikasi visual. Ada pula profesi yang lebih spesialis seperti, desainer *branding*, desainer kemasan, desainer *website*, desainer multimedia, ilustrator, fotografer, penata letak, visualiser, dan lain sebagainya. Gambaran tersebut menunjukkan adanya perkembangan yang terus menerus pada profesi desain komunikasi visual seiring dengan kemajuan zaman.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa desain grafis/desain komunikasi visual memiliki peran penting yang dapat menyokong industri-industri lainnya. Di sisi lain, bidang DKV memiliki lingkup keilmuan yang sangat luas dan saling berhubungan dengan industri lainnya (Zikrillah dkk., 2022). Hal ini membuka peluang bahwa bukan tidak mungkin akan muncul profesi-profesi baru pada industri baru yang terkait dengan keilmuan DKV.

2.3.3 Peta Okupasi Profesi Desain Komunikasi Visual

Selain pemetaan profesi dan industri desain komunikasi visual, terdapat juga peta okupasi profesi desain grafis/desain komunikasi visual yang mencakup organisasi kerja, spesialisasi, latar belakang pendidikan, kompetensi, jabatan, serta jenis industrinya; yang dikemukakan dalam buku *Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain* terbitan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif bersama kumpulan asosiasi profesi desain di Indonesia. Berikut adalah peta okupasi tersebut.



Gambar 2.61 Peta Okupasi Profesi Desain Komunikasi Visual
Sumber: (ADGI dkk., 2019)

2.4 Kaitan Pendidikan DKV dengan Industri

Menurut A.D. Pirus dalam Tirtoarrazaq & Cahyono (2022), terdapat 10 poin dalam pendidikan DKV, antara lain (h. 13-14):

1. Proses berpikir merupakan fokus utama, keterampilan atau *skill* adalah fokus keduanya. Karya final merupakan hasil dari pengumpulan serta pengolahan data yang melalui proses berpikir.
2. Lulusan pendidikan DKV bukanlah pribadi yang siap pakai di industri, setidaknya mereka membutuhkan satu tahun lagi untuk mendapatkan pengalaman.
3. Pendidikan harus berkembang beriringan dengan teknologi.
4. Sebelum lulus, praktik kerja merupakan sebuah kewajiban bagi mahasiswa.
5. DKV tidak semata-mata hanya membangun pribadi yang siap pasar, namun juga pribadi yang visioner.
6. Pendidikan DKV harus lebih menekankan pada kesadaran identitas yakni dengan mengajak mahasiswa untuk berpikir bahwa mereka adalah desainer Indonesia.
7. Universitas harus memadai dan memfasilitasi praktik bagi mahasiswa.
8. Silaturahmi antar studio sangat diperlukan, karena kelak pasti akan terjadi kerja sama satu dengan yang lainnya.
9. Rasio ideal dosen dibanding mahasiswa dalam satu kelas adalah 1:25.
10. Dosen merupakan pribadi yang merupakan seorang guru sekaligus profesional, dosen harus dapat dipercaya oleh mahasiswa.

Berdasarkan 10 poin di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan DKV berperan penting dalam membentuk pola pikir hingga keterampilan mahasiswa yang akan digunakan pada dunia kerja atau industri nantinya.

Di sisi lain, bukan hanya *core value* seperti pola pikir serta keterampilan yang menjadi bekal utama bagi mahasiswa atau calon desainer. Citra Purnawijaya dalam Tirtoarrazaq & Cahyono (2022), mengungkapkan bahwa *attribute* individu juga sangat berpengaruh pada kesuksesan desainer. *Attribute* yang dimaksud adalah

profesionalisme, komitmen, tepat janji, integritas, serta hal-hal positif yang dapat merepresentasikan kemampuan desainer dalam *me-manage* dirinya sendiri.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diangkat oleh penulis. Berikut adalah penjabarannya.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Peran Profesi Desain Komunikasi Visual Pada Dunia Industri Kreatif Di Era Pasca Pandemic	Zahra & Priyadi (2022)	Dunia Desain Komunikasi Visual yang terus berkembang membuka peluang pekerjaan yang semakin luas, salah satunya adalah dengan menjadi <i>content creator</i> yang membahas seputar desain.	Memberikan pengetahuan kepada pembaca bahwa profesi DKV bukan terkait desain grafis, namun juga terdapat peluang lain dari bidang Desain Komunikasi Visual dalam dunia kerja maupun industri kreatif.
2.	Desain Komunikasi Visual dan Moralitas	Pangestu & Patriansyah (2021)	Dalam perkembangannya, Desain Komunikasi Visual telah mengalami banyak gempuran, salah satunya adalah tentang moral dan etika. Desainer bukan hanya mendesain untuk	Memberi pengetahuan dan pemahaman baru terkait moralitas dan etika yang harus dimiliki seorang desainer dalam setiap proses

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			klien, namun juga harus bisa memberi dampak secara moral kepada masyarakat.	perancangan karyanya.
3.	Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam Era Revolusi Industri 4.0	Harsanto (2019)	Datangnya era revolusi industri 4.0 membawa dampak positif dan negatif bagi dunia DKV. DKV harus menyeimbangkannya dengan menjadi <i>Agent of Change, Agent Of Analysis, dan Agent Of Control</i> dengan memanfaatkan kemajuan digital dan peluang yang dibawa oleh RI 4.0	Memberikan wawasan tentang revolusi industri 4.0 dapat mempengaruhi dunia Desain Komunikasi Visual. Penelitian ini juga memberikan pemahaman tentang bagaimana desainer harus bersikap di era revolusi industri 4.0

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA