

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Dalam sebuah buku *Media and Information Literacy: A Practical Guidebook for Learners*, Braesel & Karg (2017, h.17) menyatakan bahwa medium media informasi bisa dikategorikan menjadi empat jenis, ada visual, print, *sound* dan *digital*. Buku dikategorikan menjadi salah satu bentuk medium dari print. Selain itu, Turrow (2009, h.264), menguraikan bahwa buku dapat didefinisikan menjadi lima hal penting. Sebuah buku dicetak, tidak ditulis tangan. Buku adalah publikasi, dicetak dalam jumlah banyak. Buku juga terdiri setidaknya dari 49 halaman. Sebuah buku memiliki sampul, dan buku bukanlah terbitan berkala dengan tema yang sama, seperti majalah atau koran.

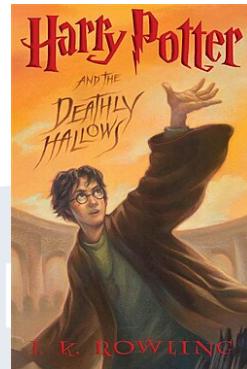
Definisi buku yang diuraikan oleh Haslam (2006) pada bukunya yang berjudul *Book Design*, dijelaskan sebagai suatu kumpulan lembar halaman yang disatukan dan digabung guna menyalurkan pengetahuan yang tidak dapat dibatasi oleh dimensi waktu. Buku merupakan salah satu bentuk dari banyaknya media informasi yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan melalui tiap lembar halamannya, kehadiran buku juga haruslah di cetak dengan mesin, bukan dibuat secara manual.

2.1.1 Jenis Buku

Campbell et al. (2019), mengklasifikasikan buku menjadi beberapa jenis. Pengelompokan jenis buku ini didasari oleh tingkat ekonomi yang didevelop oleh penerbit buku di industri penjualan buku. Berikut adalah jenis-jenis buku menurut Campbell et al. (2019, h.648):

1. *Trade Books*: *Trade books* merupakan jenis buku yang paling umum ditemukan di toko buku. Buku ini dibagi menjadi beberapa kategori, seperti novel, komik, fiksi, non-fiksi, biografi, karya sastra, sains,

buku resep, sampai buku anak-anak. *Trade books* mengambil posisi pertama sebagai jenis buku yang menguasai penjualan buku (h.649).



Gambar 2.1 Contoh *Trade Books*
Sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter...](https://id.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter)

Trade Books adalah buku yang paling umum dibaca oleh banyak kalangan, karena kategorinya yang beragam. Salah satu contohnya adalah buku novel Harry Potter yang telah terjual sebanyak 12 juta eksemplar pada seri buku terakhirnya.

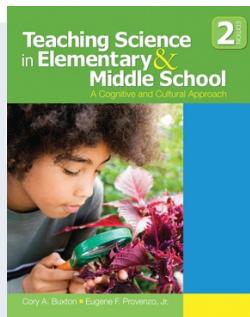
2. *Professional Books*: Buku ini didefinisikan sebagai buku yang diperuntukan untuk kalangan yang lebih spesifik, seperti untuk kepentingan pekerjaan. Buku ini menasarkan bidang-bidang profesional seperti hukum, bisnis, kedokteran dan sebagainya yang digunakan oleh ahli atau perguruan tinggi tertentu (h.649).



Gambar 2.2 Contoh *Professional Books*
Sumber: <https://deepublishstore.com/produk/buku...>

Berbeda dengan *trade books*, jenis buku profesional tidak cocok untuk kalangan umum, melainkan orang-orang tertentu yang sedang mendalami sebuah bidang khusus, salah satu contohnya adalah buku yang berbicara soal bisnis dan atau *entrepreneur*.

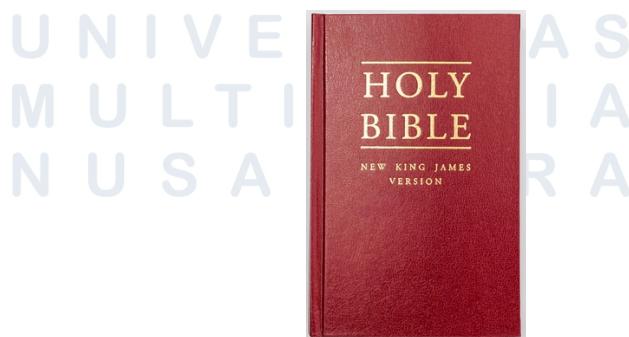
3. *Textbooks*: *Textbooks* merupakan buku yang fokus untuk mengajarkan literasi dan topik-topik tertentu untuk meningkatkan pendidikan. Dengan kata lain, *textbooks* adalah buku pembelajaran. Buku ini memuat cerita, puisi, sampai ilustrasi untuk mendidik anak-anak sekolah untuk mengeja dan membaca (h.650).



Gambar 2.3 Contoh *Textbooks*
Sumber: [https://collegepublishing.sagepub...](https://collegepublishing.sagepub.com)

Buku-buku pelajaran ini semakin dibutuhkan seiring berjalannya zaman. Selain anak sekolah, *textbooks* juga diperuntukkan untuk mahasiswa seperti buku kuliah dan buku jurusan. Salah satu contohnya adalah buku belajar tentang matematika atau sains.

4. *Religious Books*: Alkitab merupakan alih satu bentuk *religious book*, serta merupakan buku terlaris sepanjang masa. Buku bertema rohani mulai muncul ke permukaan setelah melihat peningkatan penjualan Alkitab. Seiring perkembangan zaman, pedoman rohani banyak diminati karena dapat memberikan rasa damai dan aman di tengah banyaknya perang di masa lalu (h.651).



Gambar 2.4 Contoh *Religious Book*
Sumber: <https://www.biblesociety.org.uk/pro...>

Seiring berjalananya waktu, banyak juga *religious book* yang dikembangkan, dalam artian di relevansikan dengan isu-isu dunia, seperti politik, ras, gender dan lain sebagainya yang mampu meningkatkan penjualan.

5. *University Press Books*: Apabila dilihat dari kacamata industri, *university press books* merupakan jenis buku yang paling jarang terbit. Hal ini dikarenakan pihak-pihak yang menerbitkan hanya yang berasal dari kelompok intelektual atau ahli tertentu, seperti profesor universitas. Pihak yang paling besar dan sering menerbitkan adalah Oxford University Press (h.652).



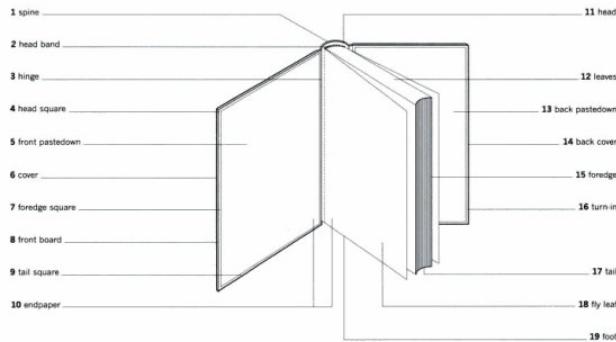
Gambar 2.5 Contoh *University Press Book*
Sumber: <https://www.oup.com.au/>

Tujuan dari penerbitan jenis buku ini memang tidak menargetkan penjualan yang tinggi, karena fungsinya adalah untuk mendukung penerbitan buku yang inovatif dari berbagai topik.

Buku memiliki banyak klasifikasi dan kategori yang diterbitkan sesuai dengan topik dan fungsionalitas masing-masing. *Religious books* merupakan harapan yang dituju oleh penulis dalam merancang buku bagi lansia. Menjadikan Firman Tuhan sebagai pedoman yang relevan dengan keseharian lansia dalam membangkitkan keteguhan iman mereka.

2.1.2 Anatomi Buku

Terdapat beberapa komponen yang membentuk anatomi buku menjadi satu kesatuan, Haslam (2006, h.20) menguraikannya menjadi beberapa bagian ‘*The book block*’ sebagai berikut:



Gambar 2.6 Anatomi Buku
Sumber: Haslam (2006)

6. *Spine*: sampul buku yang menutupi ujung buku (h.20).
7. *Headband*: benang atau tali yang mengikat dan menjilid beberapa bagian buku menjadi satu (h.20).
8. *Hinge*: berupa lipatan kertas yang terletak pada *endpaper* dan terdapat di antara komponen *fly leaf* dan *pastedown* (h.20).
9. *Head Square*: pinggiran buku yang berguna untuk melindungi tiap sisi buku dan berukuran lebih besar dari isi buku (h.20).
10. *Front Pastedown*: tempelan kertas *endpaper* yang ditempel ke dengan sampul buku (h.20).
11. *Cover*: sampul bagian depan buku yang berbahan tebal guna melindungi seluruh isi buku (h.20).
12. *Foredge Square*: lapisan yang berada di sisi samping sampul buku guna melindungi bagian dalam buku (h.20).
13. *Front Board*: papan buku yang ada di depan sampul (h.20).
14. *Tail Square*: lapisan yang berada di bawah untuk meng-cover sisi bawah buku (h.20).
15. *Endpaper*: kertas berbahan lebih tebal guna melapisi sisi dalam sampul buku (h.20).
16. *Head*: bagian paling atas dari sebuah buku (h.20).
17. *Leaves*: kumpulan lembar kertas yang memiliki dua sisi (h.20).
18. *Back Pastedown*: tempelan kertas *endpaper* yang ditempel di sampul belakang (h.20).

19. *Back Cover*: sampul bagian belakang buku yang berbahan tebal guna melindungi seluruh isi buku (h.20).

20. *Foredge*: sisi samping buku yang berupaan tempaan (h.20).

21. *Turn-in*: potongan kain atau kertas yang bisa dilipat dari luar ke dalam untuk melapisi sampul (h.20).

22. *Tail*: bagian paling bawah dari sebuah buku (h.20).

23. *Fly Leaf*: bagian lembaran kosong endpaper yang terdapat di akhir buku (h.20).

24. *Foot*: bagian bawah sebuah halaman buku (h.20).

Setiap komponen dari anatomi buku memiliki fungsi dan perannya masing-masing dalam menopang dan menjaga keselarasan buku. Dimulai dari bagian sampul, jenis kertas, penyangga, sampai tali pengikat buku.

2.1.3 *Grid* Buku

Dalam *Layout Essential*, Tondreau (2019, h.8) menjabarkan kegunaan dari sistem *grid* ialah sebagai wadah untuk mengorganisasikan berbagai materi komunikasi yang berbeda untuk mencapai tujuan yang jelas. Ia menjabarkan jenis-jenis *grid* menjadi sebagai berikut:

1. *Single-Column Grid*: Adalah sistem *grid* yang sangat sederhana dikarenakan menggunakan satu kolom yang memenuhi satu halaman, biasanya digunakan untuk media yang punya banyak teks, seperti buku novel, esai, atau artikel (h.24)



Gambar 2.7 Contoh *Single-Column Grid*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/192...>

Dalam sistem *grid* ini, beberapa hal yang dapat diperhatikan adalah pemilihan *typeface* untuk judul, menggunakan *margin* yang tepat, serta memanfaatkan proporsi dengan baik (h.25-27).

2. *Two-Column Grid*: Merupakan sistem *grid* yang membagi satu halaman menjadi dua bagian terpisah, tidak harus sama besar. Biasanya digunakan untuk menginput elemen lain selain teks (h.28).



Gambar 2.8 Contoh *Two-Column Grid*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/263...>

Hal-hal yang bisa dipertimbangkan pengguna dalam menggunakan sistem *grid* ini adalah kesetaraan ukuran kolom, kolom besar cocok untuk teks, kolom kecil cocok untuk visual. Penggunaan garis vertikal untuk membatasi tiap kolom juga disarankan agar teks lebih mudah dibaca dan dipisahkan. (h.29-32).

3. *Three-Column Grid*: Merupakan sistem *grid* yang fokus memberi kerangka untuk elemen visual yang lebih minim. Biasanya, halaman kiri akan diisi dengan beberapa keterangan dan elemen visual, sedangkan halaman kanan didominasi untuk teks (h.42).



Gambar 2.9 Contoh *Three-Column Grid*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/288...>

Ketika menggunakan sistem *grid* ini, tidak semua kolom harus diisi. Penggunaan *white space* dapat membantu pembaca untuk fokus sehingga tidak kewalahan. Halaman dengan tiga kolom bisa terasa sangat penuh, salah satu cara untuk membuat pembaca tetap tertarik adalah dengan menurunkan posisi kolom teks, agar *layout* halaman terlihat lebih lega. (h.43-48).

4. *Multicolumn Grid*: Merupakan sistem *grid* yang mengadopsi lebih dari dua kolom, lebih fleksibel untuk menginput lebih banyak elemen selain teks. Biasanya sistem *grid* ini banyak digunakan dalam penulisan dan perancangan koran dan website (h.54).



Gambar 2.10 Contoh *Multicolumn Grid*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/247...>

Sistem *grid multicolumn* juga tidak jarang digunakan untuk menjadi kerangka konten instruksi, memudahkan pembaca membaca step by step. Selain itu, grid ini juga cocok untuk mengatur elemen grafis yang kompleks. (h.55-58).

5. *Modular Grid*: Ialah sistem *grid* yang mengkombinasikan baris dan kolom menjadi kotak-kotak yang lebih kecil, biasanya sistem *grid* ini banyak digunakan dalam pembuatan kalender dan katalog (h.62).



Gambar 2.11 Contoh *Modular Grid*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/196...>

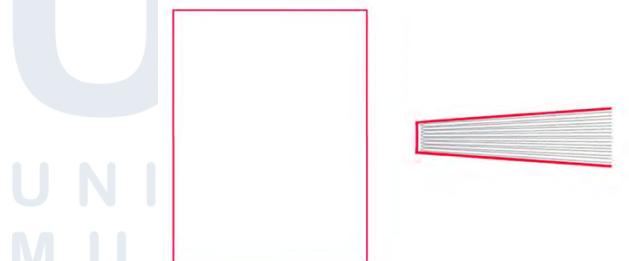
Sistem grid modular awalnya dapat tampak terlalu padat, namun sebenarnya tidak semua kolom perlu diisi, tergantung konten yang ingin ditaruhkan. Setiap kolom juga tidak harus berbentuk persegi, dapat menggunakan alternatif bentuk dan ukuran yang lain, sambil mempertahankan pola yang sama (h.62-70).

Pemakaian sistem *grid* dalam merancang sebuah visual dilakukan untuk mewadahi elemen grafis dan teks dengan terstruktur dan terarah. Setiap jenis grid memiliki fokus yang berbeda-beda. Penggunaan *grid* dapat digunakan sesuai dengan keinginan pengguna dalam memaparkan konten.

2.1.4 Jilid Buku

Jilid buku atau *binding* adalah langkah yang dilakukan untuk menyatukan keseluruhan isi buku. Dalam sebuah buku yang berjudul *Forms, Folds, Sizes*, Evans & Sherin (2009, h.80) menguraikan ada beberapa jenis jilid atau *binding* yang penggunaannya disesuaikan dengan keperluan masing-masing buku, berikut adalah beberapa jenisnya:

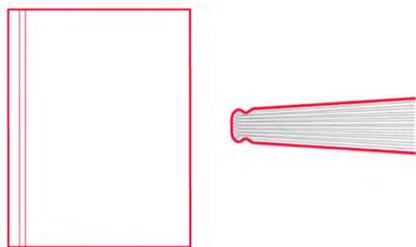
1. *Perfect Binding*: Merupakan jenis jilid buku yang merekatkan seluruh halaman ke bagian punggung sampul (*softcover*) dengan lem panas. Jilid ini tidak memperlihatkan adanya bekas tanda *binding* pada sampul sehingga disebut dengan *binding* ‘sempurna’ (h.80).



Gambar 2.12 *Perfect Binding*
Sumber: Evans dan Sherin (2009, h.80)

Jilid *perfect binding* memiliki biaya produksi yang cukup murah, namun jilid ini memiliki beberapa kekurangan juga. Beberapa area gambar atau elemen visual yang letaknya dekat dengan *gutter* dapat terpotong atau tidak terlihat ketika dicetak (h.82).

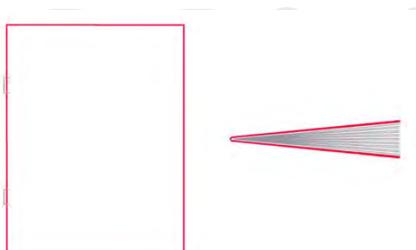
2. *Case Binding*: Merupakan jenis jilid buku yang menggunakan teknik jahit dalam menyatukan halamannya, dan kemudian direkatkan dengan lem yang sangat kuat antara halaman dengan sampul yang berbahan lebih tebal dan keras (h.80).



Gambar 2.13 *Case Binding*
Sumber: Evans dan Sherin (2009, h.80)

Kelebihan dari jilid *case binding* adalah jenis jilid ini memiliki daya tahan yang sangat kuat serta menampakkan kualitas yang baik. Sayangnya, jilid ini membutuhkan biaya yang mahal, serta waktu produksi yang lama diantara jilid yang lain (h.82)

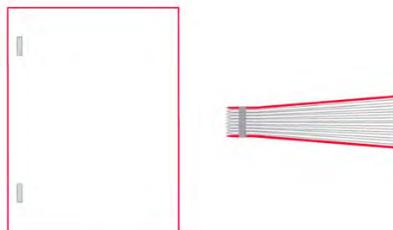
3. *Saddle Stitch*: Merupakan jenis jilid buku yang menjepit seluruh bagian buku mulai dari sampul hingga tiap bagian isi di tengah lipatan halaman menggunakan staples pada punggung buku (h.80).



Gambar 2.14 *Saddle Stitch*
Sumber: Evans dan Sherin (2009, h.80)

Saddle stitch merupakan jilid yang efisien dalam produksinya, tidak memakan banyak waktu serta biaya produksinya juga terjangkau. Jilid ini juga memudahkan desainer jika ingin memasukan sebuah sisipan. Namun, hal yang perlu diperhatikan, jumlah halaman harus berkelipatan empat jika ingin menggunakan *saddle stitch* (h.82).

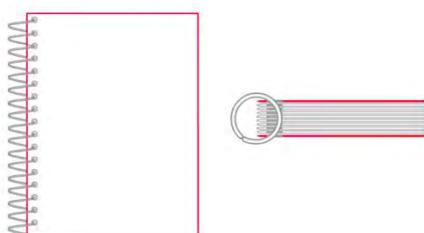
4. *Side Stitch*: Merupakan jenis jilid buku yang hampir mirip dengan *Saddle Stitch*, namun staples di gunakan bukan pada lipatan tengah buku, melainkan di sisi buku sehingga jilid ini lebih kuat namun buku tidak bisa dibuka dengan maksimal, mengakibatkan timbulnya garis lipatan (h.80).



Gambar 2.15 *Side Stitch*
Sumber: Evans dan Sherin (2009, h.80)

Hampir sama dengan *saddle stitch*, jilid ini juga tidak memakan biaya yang mahal serta waktu produksinya juga tidak lama. Jilid ini juga menawarkan ukuran lebar kawat yang variatif. (h.82).

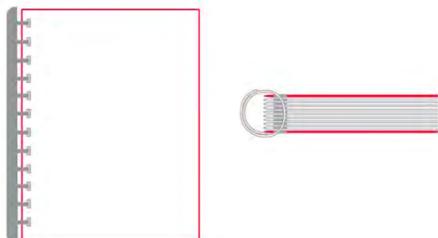
5. *Spiral Binding*: Merupakan jenis jilid buku yang menggunakan spiral berbahan plastik atau kawat sebagai penyangga buku, melingkar di bagian pinggir kiri sisi samping buku yang sudah dilubangi (h.81).



Gambar 2.16 *Spiral Binding*
Sumber: Evans dan Sherin (2009, h.80)

Jilid *spiral binding* sangat sesuai apabila digunakan untuk mencetak halaman dengan jumlah yang sedikit. Jilid ini juga dapat menampung halaman dengan jenis kertas yang berbeda. Namun, karena menggunakan ring, maka antar halaman kiri dan kanan memiliki jarak yang cukup signifikan, sehingga dapat membuat elemen atau teks yang melintas menjadi tidak sejajar (h.82).

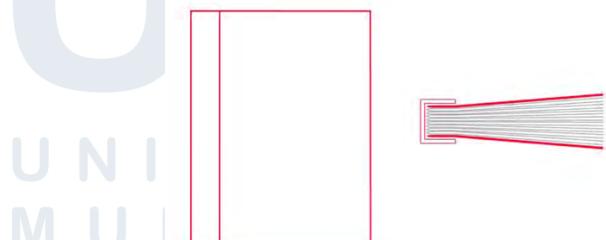
6. *Comb Binding*: Merupakan jenis jilid buku yang menggunakan sisiran plastik yang mengisi lubang di pinggiran buku secara melingkar, hampir mirip dengan spiral binding, namun jilid ini bisa dicopot-pasang untuk menambahkan halaman buku (h.81).



Gambar 2.17 *Comb Binding*
Sumber: Evans dan Sherin (2009, h.80)

Jilid ini sangat mudah ditemukan, memiliki kelebihan yang menguntungkan juga, salah satunya adalah jilid dapat dicopot pasang untuk menambah atau mengurangi halaman. Namun, waktu produksi cukup memakan waktu dan harganya tidak terlalu terjangkau (h.82).

7. *Tape Binding*: Merupakan jenis jilid buku yang membagi kategori halaman buku menjadi beberapa bagian, kemudian bagian itu ditumpuk menjadi satu kesatuan menggunakan lem panas pada sisi samping buku bersama dengan sampul buku (h.81).



Gambar 2.18 *Tape Binding*
Sumber: Evans dan Sherin (2009, h.80)

Jilid *tape binding* dapat menjadi alternatif versi murah dari jilid *case binding*. Tidak sekuat *case binding*, namun bisa menjadi opsi. *Tape* nya juga menawarkan variasi warna yang beragam. Kemudian, jika memakai jilid ini, jumlah halaman harus berkelipatan empat.

Binding merupakan proses penjilidan atau menyatukan seluruh halaman dan sampul buku yang dapat dilakukan dengan berbagai teknik. Terdapat binding yang menggunakan teknik jahit, staples, menggunakan lem, sampai ring plastik. Setiap hasil binding memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

2.1.5 *Finishing* Buku

Finishing menurut Ambrose & Harris (2011, h.66) merupakan sebuah teknik yang dilakukan di tahap produksi. Proses ini dapat dilakukan dengan beberapa cara yang menghasilkan ciri khasnya masing-masing. *Finishing* dilakukan untuk memberikan polesan akhir pada sebuah karya desain ketika desain sudah selesai dicetak. Beberapa fungsiannya adalah seperti memberikan tekstur dan memberikan dekorasi. Teknik *finishing* yang dijabarkan berupa *varnishes*, *die cut*, *folding*, *embossing* & *debossing*, *foil blocking*, *deckle edge*, *fore-edge printing*, *endpapers*, dan *perforation*. Teknik finishing yang berkaitan erat dengan perancangan buku adalah *varnishes* dan *embossing* & *debossing*.

2.1.5.1 *Varnishes*

Varnish merupakan salah satu teknik *finishing* yang diaplikasikan pada suatu hasil karya cetak berupa lapisan transparan. Teknik ini dilakukan guna merawat kertas dari kotoran seperti goresan dan noda. Selain itu, varnish juga mampu mencegah terjadinya luntur pada tinta cetak serta menambah nilai jual karena dapat memperindah karya desain (Ambrose & Harris, 2011, h.67). Berikut merupakan jenis-jenis *varnish* (h.68):



Gambar 2.19 *Varnishes*

Sumber: <https://www.gogoprint.co.th/en/blog/marketing-tips>

1. *Gloss*: tipe *varnish* yang dapat memantulkan cahaya. Biasanya digunakan untuk mendetailkan gambar menjadi lebih jelas.
2. *Matt*: Biasanya digunakan pada permukaan yang memiliki lebih banyak teks daripada gambar, karena membuat teks lebih terbaca.
3. *Satin*: Tipe *varnish* yang berada di tengah-tengah jenis *gloss* dan *matt*, tidak terlalu mengkilap dan tidak terlalu *doff*.
4. *Neutral*: tipe *varnish* yang sangat tipis, karena tidak ingin terlalu mengubah tampilan cetakan.
5. *UV Varnish*: *varnish* yang dikeringkan menggunakan sinar UV, biasanya dipakai di bagian-bagian permukaan tertentu.
6. *Pearlescent*: tipe *varnish* yang dapat memberikan pantulan cahaya warna-warni, sehingga terlihat lebih mahal.

Dengan kata lain *varnish* merupakan bentuk *finishing* pada lapisan kertas untuk menjaga kebersihan karya, serta mempercantik tampilan desain, dengan memanfaatkan beragam jenis *varnish*.

2.1.5.2 *Embossing & Debossing*

Teknik *embossing* dan *debossing* merupakan proses *finishing* yang dilakukan untuk menghasilkan efek *emboss* (timbul) dan efek *deboss* (cekung) pada lapisan cetak. Hal ini dilakukan untuk memberikan tekstur dan memberikan tampilan yang lebih cantik. Berikut adalah beberapa jenisnya:



Gambar 2.20 *Embossing & Debossing*
Sumber: <https://sundanceusa.com/blog/embossing>

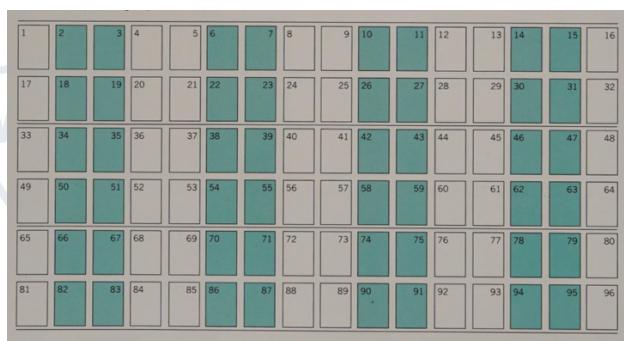
1. *Embossing*: Teknik cetak untuk membuat efek timbul dengan tinta pada gambar.

2. *Blind embossing*: Teknik cetak untuk membuat efek timbul tanpa menggunakan tinta pada gambar.
3. *Debossing*: Teknik cetak untuk membuat efek cekung dengan tinta pada gambar.
4. *Blind debossing*: Teknik cetak untuk membuat efek cekung tanpa menggunakan tinta pada gambar.

Proses *embossing* dan *debossing* ini melibatkan permukaan desain yang ditekan menggunakan tinta. Biasanya, teknik ini dilakukan pada jenis kertas yang lebih tebal untuk menghasilkan efek timbul dan cekung yang lebih rapih.

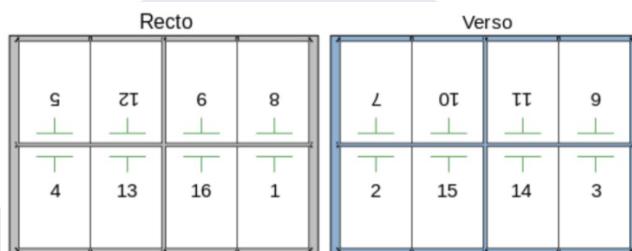
2.1.6 *Flat Plan* dan Kateren

Dalam melakukan proses pencetakan seluruh halaman dalam buku, terdapat istilah *flat plan* dan kateren. Kedua hal ini merupakan proses yang perlu ditempuh desainer ketika sudah berada di tahap mencetak. Haslam (2006)h.189) menyatakan bahwa dalam menyajikan konten melalui jumlah halaman yang tidak sedikit dan menentukan pemakaian warna pada setiap halaman, imposisi dalam *flat plan* dapat membantu desainer. *Flat plan* sendiri merupakan gambaran besar dari setiap halaman yang dirancang, sehingga mudah untuk melihat secara garis besar warna-warna yang mendominasi setiap halaman. *Flat plan* memberikan fleksibilitas kepada desainer ketika sedang ingin melihat seluruh desain halaman dalam satu bukaan.



Gambar 2.21 Contoh *Flat Plan*
Sumber: Haslam (2006, h.189)

Kateren merupakan sebuah pengaturan kelipatan dari imposisi halaman. Pengaturan ini perlu dilakukan oleh desainer sebelum memasuki tahap percetakan. Imposisi sendiri adalah rangkaian halaman-halaman yang ada pada media *multi-page* (Anggarini, 2021, h.24). Rangkaian tiap-tiap halaman ini disusun secara urut sesuai nomor halaman yang ada. Berikut adalah contoh dari kateren:



Gambar 2.22 Contoh Kateren
Sumber: Anggarini (2021, h.24)

Gambar contoh kateren diatas merupakan imposisi yang terbuat dari 16 halaman. Jumlah isi satu kateren pada media *multi-page* ini sama dengan kelipatan 16. Maka dari itu, dalam dunia percetakan terdapat beberapa sebutan untuk setiap kateren. Setengah kateren berarti berkelipatan 8, sedangkan seperempat kateren sama dengan kelipatan 4. Perancangan kateren ini dilakukan untuk memudahkan proses pencetakan media, sehingga penting bagi desainer untuk mematokkan halaman dengan jumlah kelipatan yang ada (h.24).

2.1.7 Teknik Cetak

Setiap teknik cetak atau print menganut teknologi yang berbeda-beda. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya. Semua teknologi cetak juga memiliki sisi menarik dan juga meruwetkan Ketika digunakan (Lupton, 2008, h.118). Berikut adalah beberapa teknik cetak menurut Lupton (2008, h.119):

1. *Photocopy*: Merupakan teknik cetak yang paling mudah, praktis, dan cepat, serta ramah di kantong. Cocok untuk mencetak dalam jumlah yang kecil, apabila jumlah melebihi serratus lembar, bisa menggunakan teknik *digital* atau *offset* (h.119).

2. *Ink Jet*: Merupakan teknik cetak yang cukup mahal, namun memiliki kualitas warna print yang sangat bagus. Sebab, teknik ini memakai warna CMYK, serta tinta yang tahan lama. Cocok untuk mencetak sebuah media edisi terbatas, karena jika banyak, harganya bisa sangat mahal (h.119).
3. *Letterpress*: Merupakan teknik cetak yang sangat unik, karena membuat tekstur timbul pada permukaan kertas. Teknik ini dilakukan secara manual, seperti menggunakan huruf logam. Teknik *letterpress* jarang ditemui, dan harganya cukup mahal. Biasanya digunakan untuk pembuatan undangan (h.119).
4. *Screen Print*: Merupakan teknik cetak yang menekan tinta ke permukaan kertas menggunakan alat sablon. Namun, teknik ini kurang cocok jika digunakan dalam media yang memiliki banyak tulisan kecil serta ilustrasi atau visual yang detail. Teknik ini juga membutuhkan waktu yang lama, sehingga kurang praktis jika digunakan untuk mencetak buku (h.119).
5. *Digital*: Merupakan Teknik cetak yang paling umum dan familiar, karena bisa langsung memproses mencetak file digital. Walaupun dengan halaman banyak seperti buku, namun masih hemat biaya. Teknik ini tidak menggunakan tinta, melainkan toner, sehingga ada kemungkinan hasil cetak bisa sedikit mengelupas (h.119).
6. *Offset Lithography*: Mirip dengan *digital print*, Teknik *offset* juga paling umum digunakan untuk percetakan komersial. *Offset* menggunakan tinta sebagai bahan utamanya. Kualitas *offset* juga konsisten. Teknik ini cocok untuk mencetak dalam jumlah besar, karena biayanya yang tidak terlalu mahal (h.119).

Selain itu, Haslam (2006), juga menjabarkan bahwa ada metode akhir yang harus dilakukan sebelum masuk proses percetakan. Hal ini merupakan tahapan final dan kesempatan akhir bagi desainer untuk mengecek bahwa seluruh elemen yang ada dalam desain sudah tercetak sempurna sesuai tampak digitalnya. Proses ini disebut dengan *proofing*. Biasanya, *proofing*

dilakukan dengan teknik digital yang tidak terlalu mahal karena fungsinya hanya untuk melakukan pengecekan akhir, bukan karya desain yang final (h.184).

Dari setiap teknik cetak diatas, beberapa teknik sudah familiar dan sering digunakan oleh kalangan umum, seperti teknik *digital* dan teknik *offset*. Dalam merancang buku, tentunya penulis akan masuk ke proses percetakan, sehingga kedua teknik tersebut akan menjadi pertimbangan penulis.

2.1.8 *Digital & Offset*

Seperti jabaran teknik cetak sebelumnya, teknik *digital* dan *offset* merupakan teknik percetakan yang paling sering digunakan oleh kalangan komersial. Teknik *digital* menggunakan *toner*, sedangkan teknik *offset* menggunakan tinta. Ketika masuk ke dalam proses ini, ada hal-hal yang perlu diperhatikan agar menghindari kesalahan mencetak dan produksi, seperti berikut ini (Lupton, 2008, h.124):

1. *Selecting Ink*: Langkah pertama adalah menentukan berapa banyak warna yang akan digunakan. Apabila buka novel, berarti hanya menggunakan warna hitam dan putih, namun berbeda dengan buku berwarna, akan membutuhkan pewarnaan CMYK dan *spot color* yang biasanya dapat diambil dari sistem warna Pantone (h.124).
2. *Selecting A Paper Stock*: Pada umumnya, kertas dibagi menjadi dua jenis, yaitu *coated* (mengkilap) dan *uncoated* (lebih lembut). Proses pemilihan ini sebaiknya langsung meminta contoh kertas dari vendor. Penting juga untuk memperhatikan tekstur kertas, ketebalan sampul, dan sebagainya (h.124).
3. *File Formats*: Merujuk pada standar penyimpanan *file* agar memiliki kualitas yang baik. Fotografi sebaiknya disimpan dengan format *TIFF*, *vector* atau ilustrasi bisa dengan format *EPS* (h.124).
4. *Image & Graphics*: Merujuk pada standar resolusi untuk elemen visual. Foto minimal disimpan dengan resolusi 300 dpi, *line art* minimal disimpan dengan resolusi 900 dpi.

Hal-hal diatas membantu penulis untuk kembali memperhatikan *file* ketika ingin dioper ke dalam proses percetakan *digital* maupun *offset*. Ternyata, perlu untuk teliti dalam pemilihan teknik cetak, kertas, serta penyimpanan *file digital* agar kualitas media dapat tetap terjaga.

2.1.9 Jenis Kertas

Lupton (2008, h.124) menyatakan bahwa dalam melakukan proses percetakan sebuah media, salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah pemilihan jenis kertas. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, jenis kertas, karton, dan *pulp* selalu bertambah banyak (Masriani, 2022), h.225). Kertas sendiri didefinisikan sebagai hasil lembaran yang dibuat dari pengendapan serat menggunakan alat tertentu. Karton di sisi lain memiliki perbedaan dengan kertas, yaitu dari ketebalan atau gramaturnya. Kertas dalam area media cetak di klasifikasikan menjadi beberapa kategori (h.227-231):

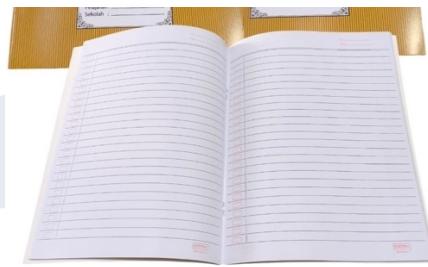
1. *Uncoated wood containing paper*: Merupakan jenis kertas yang tidak memiliki lapisan apapun di atas permukannya. Kertas ini Sebagian besar dibuat dengan menggunakan *pulp* mekanis. Ketebalan dari jenis kertas ini adalah sekitar 24 g/m² – 75g/m² (h.228).



Gambar 2.23 Kertas Koran
Sumber: <https://www.liputan6.com/surabaya/re...>

Jenis kertas *uncoated wood containing paper* dengan kata lain merupakan kertas yang memiliki tekstur agak kasar. Hal ini dikarenakan kertas yang tidak memiliki lapisan di atasnya. Kertas ini juga termasuk jenis kertas yang tipis karena gramaturnya yang sangat kecil. Contoh dari *uncoated wood containing paper* adalah seperti kertas koran, kertas kraft dan *wrapping paper*.

2. *Uncoated wood-free paper*: Jenis kertas ini berada di area yang sama dengan sebelumnya, namun kertas ini hanya mengandung sekitar 10% *pulp* mekanis, sisanya menggunakan *pulp* kimia. Kertas ini juga tidak memiliki lapisan *coating* di atas permukaannya (h.228).



Gambar 2.24 Kertas Buku Tulis
Sumber: <https://www.tokojadi.net/product...>

Contoh dari kertas *uncoated wood-free paper* sangat beragam. Dikarenakan *range* yang lebar, sehingga gramatur dari kertas ini juga berbeda-beda. Contoh yang paling sering ditemui adalah kertas cetak (*offset paper, printing paper, office white paper*), kertas uang, kertas buku tulis sekolah, kertas karbon dan masih banyak lagi.

3. *Coated wood containing paper*: Jenis kertas ini merupakan kertas yang memiliki lapisan pigmen pada satu atau kedua sisinya. Kertas ini juga hanya terbuat maksimal dari 10% pulp mekanis, dan sisanya terbuat dari pulp kimia. Ketebalan dari kertas ini mengandung sekitar 70g/m² - 170g/m² (h.230).



Gambar 2.25 Kertas Art Paper
Sumber: <https://www.printku.co.id/p/art...>

Ketebalan dari gramatur kertas yang cukup tinggi ini juga dipengaruhi adanya lapisan *coating*. Diaman lapisan juga membantu memberi tekstur halus atau tekstur yang diinginkan ada pada kertas

tersebut. Contoh dari *coated wood containing paper* adalah kertas art paper, kertas brosur, dan lain-lain.

4. *Coated wood-free paper*: merupakan jenis kertas yang berada di area yang sama dengan kertas sebelumnya. Namun, bedanya terletak di kandungan pulp mekanis minimal 15%. Ketebalan dari kertas ini adalah sebesar 45g/m² – 150g/m². Sisanya adalah ketebalan dari lapisan dari kertas tersebut (h.231).



Gambar 2.26 Kertas Majalah
Sumber: <https://percetakan.id/harga-majalah/>

Pada umumnya, *coating* atau lapisan dibuat dengan menggunakan mesin cetak offset atau mesin letter press. Kertas ini memiliki ketebalan yang hamper mirip dengan *coated wood containing paper*. Contoh jenis kertas ini yang biasanya ditemui adalah kertas dari buku majalah, kertas buku (*coated*), dan *lightweight coated paper* (*LWC*).

Dengan demikian, jenis-jenis kertas diatas merupakan contoh kertas yang paling sering digunakan di dunia percetakan media. Berdasarkan contoh yang telah dijabarkan, dalam merancang buku pedoman Rohani untuk lansia, penulis dapat mempertimbangkan penggunaan jenis kertas *coated paper* sebagai sampul atau *cover* buku seperti *art paper*, sedangkan, penggunaan kertas *uncoated* untuk isi buku, seperti kertas buku tulis yang digunakan di sekolah-sekolah.

2.2 Desain Buku

Dalam *Graphic Design Solutions 6th ed*, Landa (2018) mengemukakan bahwa elemen desain merupakan alat atau *tools* utama yang perlu digunakan

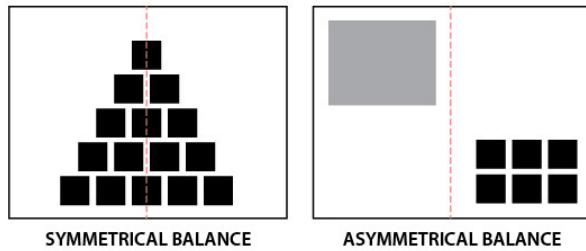
desainer dalam merancang visual. Penjabaran masing-masing elemen desain dilakukan agar desainer dapat memahami setiap potensi serta cara menggunakan elemen tersebut. Hal ini perlu dipahami agar desainer dapat berkomunikasi dengan audiensnya menggunakan elemen desain yang tepat (h.19). Elemen desain merupakan alat dasar yang digunakan dengan teknik yang benar agar penyampaian komunikasi dan visualnya sesuai dengan audiens yang ada. Dengan penggunaan elemen ini, desainer mampu merancang buku renungan yang sesuai bagi lansia.

2.2.1 Prinsip Desain

Selain elemen desain, dalam merancang sebuah karya yang komprehensif, Landa (2014) dalam edisi kelima juga menjabarkan beberapa prinsip desain yang perlu diperhatikan dan digunakan dalam proses perancangan karya, seperti *balance*, *rhythm*, *unity*, dan *visual hierarchy*, yang merupakan beberapa prinsip yang berkorelasi dengan perancangan buku. Dengan adanya prinsip desain ini, Landa (2014, h.29) mengemukakan bahwa desainer bisa memadukan berbagai elemen desain seperti visual, tipografi dengan konsep yang mereka inginkan. Berikut merupakan prinsip desain yang nantinya akan digunakan secara menyeluruh:

2.2.1.1 *Balance*

Dalam sebuah desain, dengan adanya prinsip *balance* atau keseimbangan, artinya menentukan apakah desain tersebut dapat memberi kesan yang harmonis. Adanya kesan harmonis ini dapat ditimbulkan dari penggunaan beban visual yang merata di setiap area desain. Keseimbangan dalam sebuah desain dapat membuat audiens merasakan perasaan yang tenang dan *stable*. Namun, tentunya prinsip keseimbangan harus terus diselaraskan dengan prinsip lain agar bisa bekerja dengan efektif (h.31).



Gambar 2.27 Prinsip Keseimbangan
Sumber: <https://www.almadeluce.com/blog/sym...>

Dalam menyusun setiap elemen untuk menghasilkan prinsip keseimbangan, terdapat dua cara yang dapat digunakan. Yaitu gaya simetris dan asimetris. Sesuai dengan namanya, simetris menunjukkan bayangan yang sama dari elemen yang digunakan, tidak sepenuhnya kembar identik, namun menghasilkan kesan yang seimbang. Sedangkan, asimetris merujuk pada sebaliknya, tidak mencerminkan elemen yang sama, namun setiap elemen yang digunakan di kedua sisi diproporsikan agar tetap seimbang (h.31)

2.2.1.2 *Rhythm*

Prinsip ritme yang ada dalam desain sama dengan ritme yang sering di dengar dalam konteks musik. Ritme merupakan repetisi atau pengulangan elemen visual untuk menghasilkan konsistensi alur visual. Prinsip ritme yang diterapkan dengan baik sangat berperan signifikan dalam perancangan *multi-page* desain, yaitu seperti buku, majalah dan *website*. Untuk menghindari kesan yang membosankan karena adanya pengulangan, desainer dapat menambahkan variasi (h.35).

Variasi yang dapat ditambahkan oleh desainer dalam prinsip ritme atau pengulangan elemen visual dapat dilakukan dengan beberapa cara. Bisa dengan memberi variasi atau perubahan dari warna, ukuran, tekstur, bentuk, atau posisi elemen visual itu sendiri yang mengalami repetisi. Variasi atau perubahan yang mengejutkan ini dapat menciptakan sebuah tempo dan jeda tertentu. Sehingga hal ini dapat menghindari rasa bosan pada audiens (h.36).

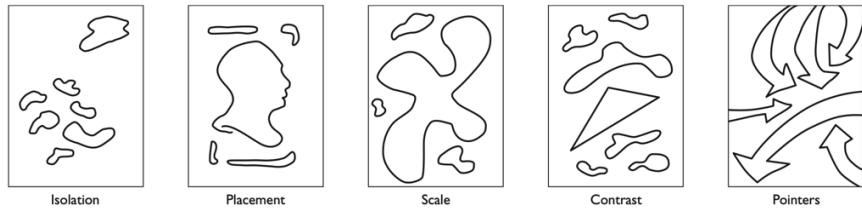
2.2.1.3 *Unity*

Prinsip *unity* atau kesatuan mengarah pada bagaimana desainer bisa membuat seluruh elemen grafis, mulai dari visual sampai tulisan, terlihat menyatu dan saling mengkomplemen satu dengan yang lain. Prinsip kesatuan visual ini menciptakan kesan yang harmonis, sama halnya dengan prinsip keseimbangan. Namun, bedanya adalah prinsip ini lebih menekankan ke bagaimana desainer dapat mengatur komposisi elemen visual dengan baik, dan membuat audiens mudah memahami dan mengingat pesan yang tertera di dalam desain (h.36).

Pemahaman mengenai pentingnya prinsip kesatuan dalam sebuah desain didasari oleh teori Gestalt. Ia menjabarkan bahwa manusia mampu melihat sesuatu sebagai satu kesatuan yang teratur, bukan sesuatu yang terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan karena otak manusia secara lahiriah langsung mengelompokkan elemen visual tertentu berdasarkan warna, bentuk, atau posisi yang dekat. Sehingga, manusia lebih mudah menyerap informasi yang disusun secara teratur, dan memiliki prinsip kesatuan yang jelas (h.36).

2.2.1.4 *Visual Hierarchy*

Desain komunikasi visual berarti berbicara soal bagaimana mengkomunikasikan dan menyampaikan informasi dengan baik. Dalam *visual hierarchy*, dijabarkan bahwa prinsip ini penting bagi desainer untuk mengatur kejelasan informasi. Hal ini dilakukan untuk membimbing audiens dalam memahami pesan berdasarkan penekanan (*emphasis*) yang ada. Emphasis adalah cara menyusun elemen visual dengan membuat sebuah elemen lebih dominan daripada elemen lainnya, dengan kata lain, elemen mana yang lebih ingin ditonjolkan. Dengan demikian, prinsip ini membantu desainer menentukan ke mana desainer ingin membawa audiens tertuju pertama kali, selanjutnya, dan setelahnya. *Emphasis* dapat digunakan dengan beberapa cara sebagai berikut (h.33-35):



Gambar 2.28 Bentuk Penekanan
Sumber: Landa (2014)

1. *Emphasis by isolation*: penekanan dilakukan dengan menaruh *focal point* terpisah dari elemen yang lain.
2. *Emphasis by placement*: penekanan dilakukan dengan penempatan *focal point* di area yang paling cepat dilihat audiens.
3. *Emphasis through scale*: menggunakan perbedaan ukuran antara elemen untuk menonjolkan *focal point*.
4. *Emphasis through contrast*: menggunakan penekanan lewat terang-gelap atau tekstur kasar-halus untuk membuat *focal point* menonjol
5. *Emphasis through direction & pointers*: menggunakan elemen *icon* seperti tanda panah untuk menunjukkan *focal point*.
6. *Emphasis through diagrammatic structures*: menggunakan elemen diagram seperti *tree structure* untuk menonjolkan *focal point* secara langsung.

2.2.2 Warna

Eiseman (2017) mendefinisikan warna sebagai bentuk kebebasan untuk mengekspresikan diri (h.5). Landa (2018) menjabarkan bahwa warna adalah elemen desain yang begitu tegas. Warna sendiri hanya bisa dilihat ketika ada energi cahaya. Saat cahaya menyentuh sebuah objek, beberapa bagian cahaya akan diserap dan bagian lainnya dipantulkan, hasil dari cahaya yang dipantulkan tersebut adalah warna yang kita lihat (h.23). Sehingga, warna adalah hasil dari sebagian pantulan cahaya yang dapat mengekspresikan suatu desain dengan berani.

Landa (2018, h.23) menjelaskan beberapa terminologi yang penting dalam warna, yaitu *hue*, *value*, *saturation* serta *temperature*. *Hue* merupakan nama yang mewakili warna seperti hijau atau kuning. *Value* mengarah pada tingkat *lightness* atau *darkness* sebuah warna, seperti hijau tua. *Saturation* mengarah pada tingkat *brightness* atau *dullness* suatu warna, seperti merah pudar. Sedangkan *temperature* mengarah pada apakah suatu warna terlihat *warm* atau *cool*, warna *warm* adalah merah, oranye, kuning, sedangkan warna *cool* adalah seperti biru, hijau, ungu.

2.2.2.1 Skema Warna

Penggunaan kombinasi dan skema warna dapat mempengaruhi cara setiap warna berkomunikasi dan berperilaku (Landa, 2018, h.129). Berikut merupakan kategori skema warna yang dapat digunakan dalam sebuah desain yang dijabarkan oleh Landa (2018):

A. *Monochromatic*

Skema warna *monochromatic* hanya menggunakan satu warna sebagai basisnya. Skema warna ini tetap bisa menawarkan variasi warna dengan memainkan tingkat *value* dan *saturation*-nya. Skema ini menghasilkan visual yang sederhana (h.132).

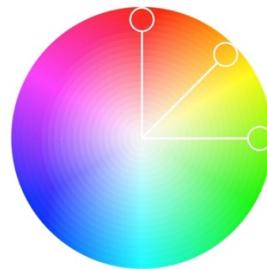


Gambar 2.29 Skema Warna *Monochromatic*
Sumber: <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design...>

Contoh penggunaan skema warna *monochromatic* adalah ketika ingin membuat sebuah karya yang minimalis yang memberikan kesan simpel namun setiap warna tetap harmonis.

B. *Analogous*

Skema warna ini fokus pada tiga warna yang letaknya bersebelahan di *color wheel*. Skema ini menghasilkan keserasian karena warna yang mirip. Biasanya satu warna mendominasi, sedangkan dua warna yang lain sebagai sekunder (h.132).



Gambar 2.30 Skema Warna *Analogous*
Sumber: <https://careerfoundry.com/en/blog/ui...>

Skema warna *analogous* biasanya digunakan untuk membuat desain yang lebih natural, lebih tenang namun tetap selaras. Tidak jarang digunakan untuk membuat gradasi karena warna-warna yang berdekatan.

C. *Complementary*

Skema warna ini fokus pada dua warna berseberangan. Skema warna ini dapat memberikan kesan yang lebih agresif karena kedua warna yang saling kontras (h.132).

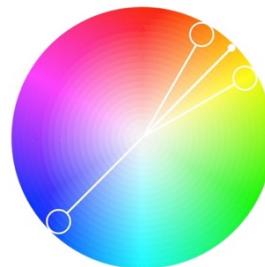


Gambar 2.31 Skema Warna *Complementary*
Sumber: <https://careerfoundry.com/en/blog/ui...>

Penggunaan skema warna *complementary* biasanya digunakan untuk memberikan sebuah konten yang membutuhkan daya minat tinggi, karena dapat dibujuk dengan menggunakan warna-warna yang bersebrangan.

D. *Split Complementary*

Skema warna ini fokus pada tiga warna. Dimulai dari satu warna primer serta dua warna yang letaknya di bagian kanan dan kiri warna komplementer di *color wheel*. Skema warna ini menawarkan kesan yang cukup kontras juga (h.132).



Gambar 2.32 Skema Warna *Split Complementary*
Sumber: <https://careerfoundry.com/en/blog/ui...>

Pemakaian skema warna *split complementary* cocok digunakan untuk desainer yang baru belajar tentang warna, karena penggunaan skema warna ini tidak mungkin salah menghasilkan karya yang seimbang.

E. *Triadic*

Skema warna ini fokus pada tiga warna yang punya jangka sama satu dengan yang lain di *color wheel*. Contohnya seperti biru-ungu dan kuning-hijau. Skema ini menawarkan prinsip yang seimbang tapi tetap bisa beragam (h.132).

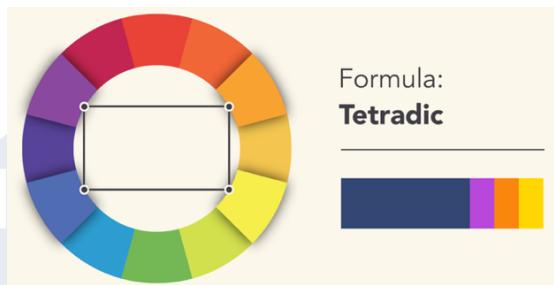


Gambar 2.33 Skema Warna *Triadic*
Sumber: <https://careerfoundry.com/en/blog/ui...>

Skema warna *triadic* ini memungkinkan desainer memiliki *range* yang luas dalam memilih warna, namun tetap menghasilkan visual yang *versatile*.

F. *Tetradic*

Skema warna ini fokus pada empat warna. Warnanya adalah dua pasang warna komplementer. Skema ini mengombinasikan empat warna yang saling melengkapi (h.132).

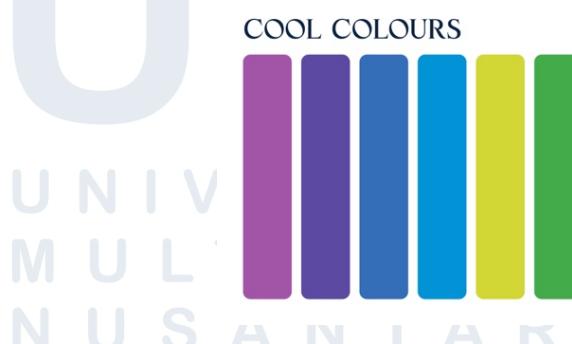


Gambar 2.34 Skema Warna *Tetradic*
Sumber: <https://edu.gcfglobal.org/en/beginning...>

Penggunaan skema warna *tetradic* menghasilkan hasil karya visual yang *vibrant*, dan cukup dinamis. Namun, pemakaiannya harus diperhatikan agar masing-masing pasangan warna tetap *balance*.

G. *Cool*

Warna *cool* adalah setiap warna di bagian kiri *color wheel*. Contohnya seperti hijau, biru, dan ungu. Warna ini memberi kesan yang damai dan tenang (h.133).



Gambar 2.35 Warna *Cool*
Sumber: <https://www.almadeluce.com/blog/colour...>

Pemakaian warna-warna *cool* ini dapat membawa citra yang lebih dingin, namun bisa tetap harmonis. Dalam penggunaannya, bisa juga di komplemen dengan warna putih untuk menambah kesan netral, menjadi tidak terlalu *cool*.

H. *Warm*

Warna *warm* adalah setiap warna di bagian kanan *color wheel*. Contohnya seperti merah, oranye, dan kuning. Warna *warm* memberi kesan yang intens dan kuat (h.133).



Gambar 2.36 Warna *Warm*
Sumber: <https://www.almadeluce.com/blog/colour...>

Selain memberi kesan yang cukup *strong*, *warm color* juga bisa dibuat menjadi palet warna yang lebih tenang, dengan menggunakan lebih banyak warna kuning daripada warna merah.

Setiap kombinasi warna yang digunakan dalam *color wheel* memberikan kesan yang berbeda namun tetap menawarkan prinsip yang selaras, sehingga tidak ada warna yang bentrok, namun saling melengkapi satu dengan yang lain.

2.2.2.2 Psikologi Warna

Menurut Eiseman (2017) dalam *The Complete Color Harmony, Pantone Edition*, warna bisa memberikan atau mewakili suasana hati yang dirasakan oleh manusia melalui reaksi dan perasaan. Warna berkaitan erat dengan emosi manusia. Setiap warna dapat langsung dikenali melalui kebiasaan yang ada, sehingga hal ini memungkinkan kita langsung bisa menangkap pesan yang sedang disampaikan. Contohnya, kuning sering dimaknai sebagai keceriaan dan kehangatan matahari, sedangkan biru sering dimaknai dengan langit (h.51). Berikut merupakan warna dan dampak psikologisnya menurut Eiseman (2017):

A. Merah

Warna merah sering dimaknai sebagai warna yang tegas, berwibawa, dan bahkan sulit untuk diabaikan. Merah dapat membangkitkan selera manusia, seperti merayu kita untuk merasakan warna tersebut. Kehadiran warna merah dikatakan dapat memicu lonjakan adrenalin karena kekuatannya yang begitu terpancar (h.28).

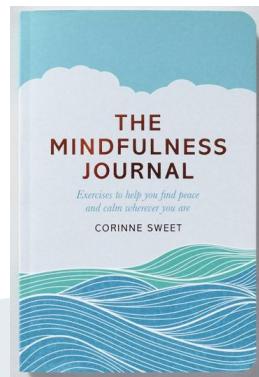


Gambar 2.37 Warna Merah
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/100...>

Dengan demikian, merah adalah warna yang memberi kesan keberanian, sangat mencolok, dan mudah menarik perhatian audiens. Warna ini seakan-akan tidak pernah redup, karena terangnya yang begitu menyala.

B. Biru

Warna biru tidak jarang menjadi solusi dari setiap kegelisahan, kebingungan dan keributan. Warna ini digambarkan seperti aliran sungai yang tenang dan air yang menyucikan. Dari sisi spiritual, biru melambangkan inspirasi, ketulusan, kebenaran, iman, dan pengabdian. Dari semua warna, biru dianggap sebagai warna yang paling ‘dingin’ (h.29-30).



Gambar 2.38 Warna Biru
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/158...>

Oleh karena itu, biru dapat menjadi pilihan yang tepat bagi perancangan buku bagi lansia. Inspirasi dan iman merupakan pesan yang ingin disampaikan desainer kepada lansia menggunakan warna biru. Di antara pergumulan lansia, warna biru seperti warna yang mendamaikan jiwa mereka.

C. Hijau

Hijau sering kali diasosiasikan dengan pertumbuhan dan alam. Hijau berhubungan dengan tumbuhan yang berkembang dengan subur dan segar. Namun, warna hijau sering juga ditandai sebagai racun. Tidak sedikit film menampilkan visual yang menjijikkan dengan warna hijau (h.33-34).



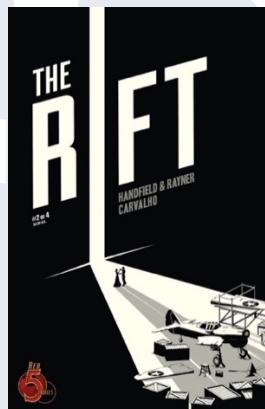
Gambar 2.39 Warna Hijau
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/281...>

Dengan kata lain, hijau dapat memancarkan hal-hal positif seperti *growth* yang bahkan menghasilkan banyak buah. Namun

warna ini juga rentan dikaitkan dengan hal-hal yang memuakkan, seperti gambaran peran antagonis di beberapa film.

D. Hitam

Warna ini sering dikaitkan dengan malam hari, yang dapat dimaknai sebagai waktu tenang, namun juga melambangkan menyeramkan. Tapi, warna ini juga dianggap tangguh, otoriter, dan elegan. Memancarkan kepercayaan diri dan kontrol (h.35-36).

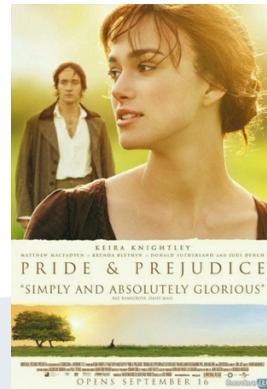


Gambar 2.40 Warna Hitam
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/401...>

Oleh sebab itu, warna hitam selain memberikan kesan yang penuh dengan kegelapan, kejahatan, dan kematian, warna ini juga dapat memberi kesan yang sangat berbeda, tergantung pemakaiannya. Warna hitam dapat memberi citra yang gagah namun tetap eksklusif.

E. Kuning

Kuning melambangkan harapan, kebahagiaan, dan energik. Dari sisi psikologis, warna ini memancarkan intuisi dan tantangan. Siap akan ide-ide baru yang dapat dikembangkan. Kuning melambangkan intelektual, rasa ingin tahu yang tinggi, dan ingin selalu mencari pencerahan atau jawaban (h.36-37).

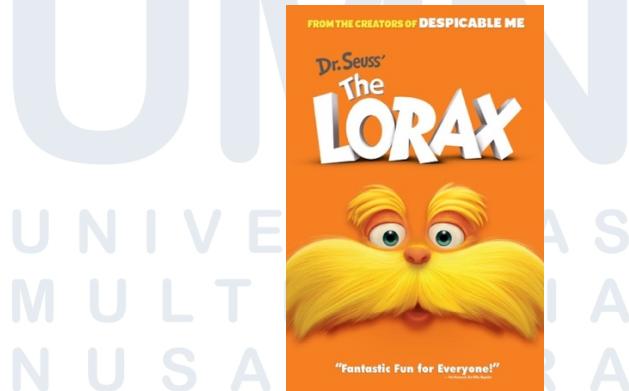


Gambar 2.41 Warna Kuning
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/687...>

Dengan demikian, kuning juga bisa menjadi salah satu opsi yang baik untuk pewarnaan buku renungan lansia. Warna ini dapat memberi citra yang *hopeful* dan penuh dengan ketenteraman. Warna ini juga dapat melambangkan ‘terang’ dalam Firman.

F. Oranye

Warna oranye diasosiasikan dengan sikap optimis, mampu membangkitkan semangat, dan penuh gelora. Warna ini dianggap seperti ekstrover, memiliki kesan yang humoris dan ceria. Oranye juga menjadi pendorong interaksi sosial dan kebersamaan, ada spontanitas dan sikap impulsif (h.39).

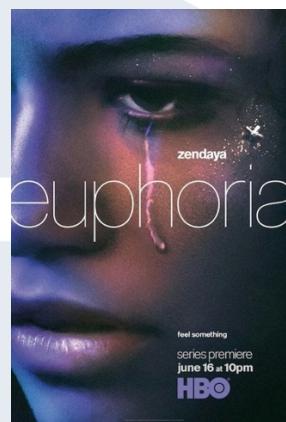


Gambar 2.42 Warna Oranye
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/390...>

Dengan kata lain, oranye dapat menjadi jembatan untuk menyalurkan perasaan yang menghibur satu dengan yang lain. Warna ini dapat mewakilkan rasa solidaritas dan kekompakan juga.

G. Ungu

Ungu adalah warna yang sangat kompleks. Ungu bisa membawa kesan membingungkan, namun juga tantangan yang penuh dengan misteri. Ungu dapat melambangkan penyesalan, tapi juga mistis, sulit dimengerti, dan memikat. Ungu merupakan warna yang berkelas karena kompleksitasnya (h.42).

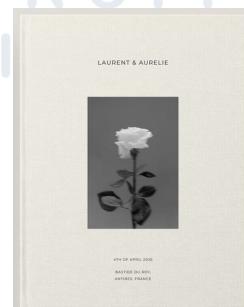


Gambar 2.43 Warna Ungu
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/101...>

Oleh karena itu, warna ungu memberikan pandangan yang banyak, mulai dari perasaan aneh, ganjil, penuh dengan rahasia, sampai warna yang dapat menjerat ketertarikan orang.

H. Putih

Warna ini melambangkan kesucian, seperti gaun pengantin perempuan. Putih memberi kesan ringan dan halus, mewakili perasaan polos tapi rapuh. Warna ini juga identik dengan kaku dan dingin jika dipakai terlalu berlebihan (h.43).



Gambar 2.44 Warna Putih
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/907...>

Dengan demikian, putih sering digunakan dalam acara yang suci, seperti pernikahan dan penutupan peti. Warna ini juga bisa dikaitkan erat pada area spiritual, sehingga dapat dipertimbangkan menjadi opsi warna dalam perancangan buku bagi lansia.

I. Cokelat

Warna ini mewakili sikap jujur, penuh dengan tanggung jawab dalam menjalankan hidupnya. Cokelat juga memberi kesan autentik, karena warnanya yang *earthy*, memiliki hubungan yang kuat dengan masa lalu, sehingga mewakili kekuatan juga (h.50).



Gambar 2. 45 Warna Cokelat
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/985...>

Oleh sebab itu, cokelat tidak jarang dipakai untuk mewakili sesuatu yang sudah tua, namun tetap terlihat klasik. Warnanya yang ‘alami’ memberi kesan dapat dipercaya.

Warna dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan emosi dan atau perasaan, baik itu manusia maupun objek mati. Warna membantu perancangan visual lebih terarah, sesuai dengan *mood* yang ingin disampaikan.

2.2.3 Tipografi

Menurut Landa (2018), tipografi adalah sebuah set karakter yang terdiri dari desain huruf-huruf yang seragam. Visual dari huruf-huruf ini membuat *typeface* mudah dikenali walaupun tampilannya bisa berubah-ubah. Selain huruf, *typeface* juga mencakup angka, simbol, tanda baca, dan aksen

(h.44). Sedangkan menurut Coles (2015), *typeface* merupakan satu kelompok dari suatu *family font* dengan variasi yang dicatat apabila dibutuhkan (h.8). Sehingga, *typeface* dan atau tipografi adalah sebuah kumpulan desain huruf-huruf yang sama. Berikut adalah jenis atau klasifikasi *type* menurut Landa (2018, h.47):

1. *Old Style*: Jenis huruf *Old Style* ialah huruf roman yang bentuknya memiliki lekukan-lekukan. Terkenal dengan hurufnya yang serif dan miring. Contohnya adalah *Garamond*.



Gambar 2.46 *Typeface Old Style*

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Garamond>

Ciri khas dari *typeface Old Style* adalah garis batang tiap hurufnya dibuat semakin lebar, dari batang lebih tipis ke batang lebih tebal. *Serif* nya berbentuk *wedge*, kemudian batang hurufnya dibuat menyambung dengan *serif* menggunakan lengkungan (Evans dan Sherin, 2009, h.30).

2. *Transitional*: *Transitional* merupakan masa transisi huruf *Old Style* ke *Modern*. *Transitional* menggabungkan bentuk kedua jenis huruf tersebut. Beberapa contohnya adalah *Baskerville*.



Gambar 2.47 *Typeface Transitional*

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Baskerville>

Hampir sama dengan *Old Style*, *typeface Transitional* memiliki *bracket* namun tidak sepanjang *Old Style*, batang hurufnya juga lurus, tidak melebar atau menipis. Namun, tetap memiliki lengkungan dari tebal ke tipis (Evans dan Sherin, 2009, h.30).

3. *Modern*: *Modern* adalah jenis huruf yang bentuknya lebih geometris, tidak memiliki lekukan. Terkenal dengan hurufnya yang memiliki kontras tebal dan tipis tinggi. Contohnya adalah *Didot* dan *Bodoni*.



Gambar 2.48 *Typeface Modern*
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Bodoni>

Berbeda dari dua jenis *typeface* sebelumnya, *Modern* memiliki kontras tebal ke tipis yang sangat tinggi. Pergerakannya tidak smooth, sehingga menghasilkan kesan yang ekstrem (Evans dan Sherin, 2009, h.30).

4. *Slab Serif*: Jenis huruf *Slab Serif* mempunyai bentuk seperti lempengan. Kontras tebal dan tipis nya juga sangat rendah. Ketebalan serif huruf ini sama dengan ketebalan garis yang lain. Beberapa contohnya adalah *Rockwell*.



Gambar 2.49 *Typeface Slab Serif*
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Rockwell>...

Sering juga disebut sebagai *Egyptian typeface*, *Slab Serif* ini memiliki serif yang berbentuk kotak. Huruf-hurufnya juga tidak memiliki ketebalan atau ketipisan yang berbeda, hanya garis-garis lurus yang ukurannya sama (Evans dan Sherin, 2009, h.30).

5. *Sans Serif*: *Sans Serif* adalah jenis yang paling sering didengar Masyarakat sekarang. Jenis huruf ini-lah yang pertama kali tidak memiliki bagian serif-nya. Hanya focus pada garis tegak lurus. Beberapa contohnya adalah *Montserrat*, *Arial*, dan *Poppins*.



Gambar 2.50 *Typeface Sans Serif*
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Montserrat...>

Typeface ini paling sering muncul di zaman sekarang, bentuknya yang tidak beragam membuat *typeface* ini mudah diaplikasikan di berbagai media, dengan pilihan ukuran ketebalan yang berbeda-beda.

6. *Blackletter*: Jenis huruf yang sering disebut *Gothic* ini merupakan jenis huruf yang memiliki unsur dekoratif, serta ujung-ujungnya yang tajam. Beberapa contohnya adalah *Fraktur*.



Gambar 2.51 *Typeface Blackletter*
Sumber: <https://fontesk.com/fraktur-font/>

Diantara jenis *typeface* yang lain, *Blackletter* memiliki kesan yang laing diingat. Huruf-huruf yang punya ciri khas tersendiri ini mudah

dikenali juga oleh pengguna, karena bentuknya yang unik dan cukup *bold*.

7. *Script*: *Script* adalah huruf yang dibuat mirip dengan tulisan tangan yang memimik gaya kuas. Setiap huruf terhubung dan posisinya miring. Jenis huruf ini juga menyerupai tulisan kaligrafi, seperti *Brush Script*.



Gambar 2.52 *Typeface Script*

Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Brush_Script

Script juga *typeface* yang mudah dikenali karena satu-satunya jenis *typeface* yang merupakan huruf sambung dan menyerupai tulisan tangan manusia. *Typeface* ini sering digunakan untuk memberi kesan yang halus dan lembut.

8. *Display*: Jenis huruf ini sering dipakai sebagai judul teks karena ukurannya yang besar. Namun, kurang cocok digunakan dalam teks yang panjang. Bentuknya bervariasi, dekoratif, dan *handmade*, termasuk ke dalam kategori ornamental. Contohnya adalah *ITC Black Tulip*



Gambar 2.53 *Typeface Display*

Sumber: [https://fontsinuse.com/typefaces/...](https://fontsinuse.com/typefaces/)

Selain digunakan dalam penulisan teks dengan ukuran besar, *typeface Display* ini juga digunakan agar dapat menarik perhatian audiens dan memberi perasaan dan kesan yang spesifik.

Semua jenis *typeface* mengalami perubahan yang cukup signifikan di setiap transisinya. Klasifikasi ini memudahkan pengguna dalam menggunakan *typeface* yang sesuai. Contohnya, jika ingin menampilkan visual yang minimalis, dapat fokus di klasifikasi *Sans Serif*, jika ingin menulis judul, dapat fokus di klasifikasi *Display*.

2.2.3.1 Prinsip Tipografi

Desain buku tentunya sangat dipengaruhi keberhasilannya oleh elemen tipografi (Strizver, 2013, h.118). Setiap huruf memiliki karakter dan kepribadiannya sendiri dalam menyampaikan pesan informasi. Keterbacaan dalam pemilihan tipografi ini juga penting sekali untuk diperhatikan dalam proses men-desain. Berikut adalah prinsip tipografi yang perlu diperhatikan (Strizver, 2013, h.125):

A. Legibility: *Legibility* merupakan sebutan untuk keterbacaan pada huruf. Faktor yang mempengaruhi keterbacaan huruf adalah tinggi dari *X-height*, lebar huruf, bentuk setiap karakter, serif atau sans serif, sampai ketebalan garis huruf. Prinsip ini penting untuk bacaan yang cukup panjang seperti teks novel (h.125).

B. Readability: *Readability* merupakan prinsip keterbacaan pada keseluruhan teks. Faktor yang mempengaruhi hal ini adalah penempatan dan cara tata letak atau *layout* desain. Termasuk ukuran huruf, *leading* (jarak antar baris), seberapa panjang sebuah baris, *alignment*, *tracking* (jarak antar kata), & *letterspacing* (jarak antar huruf). Semua hal ini yang menentukan apakah sebuah teks dapat terbaca dengan nyaman dan jelas (h.125).

Prinsip *legibility* dan *readability*, yaitu keterbacaan pada huruf dan teks merupakan prinsip tipografi yang perlu penulis utamakan dalam mengaplikasikan teks pada buku, agar pembaca dapat membaca dengan

nyaman, khususnya lansia yang memerlukan *adjustment*-nya sendiri, seperti *spacing* yang luas, ukuran huruf yang besar, dan sebagainya.

Selain kedua prinsip tersebut, Marsh (2020) juga menjelaskan pentingnya beberapa elemen dalam tipografi. Hal-hal ini berperan signifikan untuk audiens ketika sedang membaca. Setiap jenis tipografi memang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, namun, semuanya tetap memiliki elemen penopang yang sama. Berikut adalah beberapa elemen dasar tipografi yang perlu diperhatikan:

A. *X-Height*: *X-height* adalah ketinggian rata-rata dari huruf kecil (bukan huruf kapital) pada setiap huruf (h.54).

B. *Leading*: *Leading* merupakan spasi yang ada di antara kalimat-kalimat. Semakin lebar spasi yang ada, akan memberi kesan dramatic pada teks. Namun, terlalu lebar spasi juga bisa menimbulkan kelelahan pada audiens, apalagi apabila spasi jenis ini digunakan pada teks yang panjang. Apabila spasi semakin sempit, maka audiens akan semakin mudah untuk membaca suatu kalimat. Tetapi, ketika spasi terlalu sempit, bacaan bisa terasa tidak teratur dan terlihat tidak profesional (h.164).

C. *Tracking*: *Tracking* merupakan spasi yang ada antar kata-kata. Hampir sama dengan *leading*, *tracking* juga memiliki peran dan fungsi yang berbeda, tergantung pemakaianya. *Tracking* dengan spasi yang lebar lebih cocok digunakan untuk penulisan huruf kapital. Karena, hal ini bisa memberikan kesan elegan. Namun, apabila *tracking* lebar ini diaplikasikan pada huruf kecil, maka audiens akan merasa tidak nyaman, karena tidak semua huruf kecil memiliki tinggi yang sama (kembali ke teori *X-height*), sehingga dapat memunculkan kesan yang berantakan (h.165).

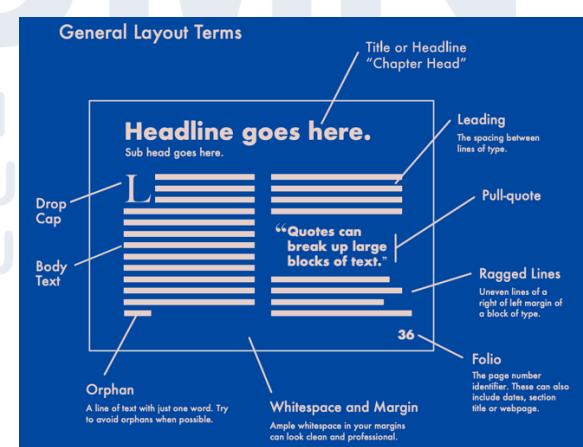
D. *Line Length*: *Line length* adalah jarak panjang suatu kalimat atau teks. Menurut Marsh (2020), pemakaian *line length* yang

baik dan optimal adalah ketika satu baris hanya diisi dengan 50 – 60 karakter saja. Hal ini menimbulkan kegiatan membaca yang nyaman bagi audiens (h.150).

Penting bagi desainer untuk memahami setiap elemen penting dalam perancangan suatu teks. Setiap ukuran dan jarak memiliki dampak bagi pembacanya. Tentu, seorang desainer perlu merancang suasana membaca yang nyaman, baik itu dari segi elemen visual maupun elemen tipografi yang digunakan dalam suatu karya desain.

2.2.4 Layout

Layout didefinisikan sebagai kumpulan dari susunan elemen grafis, termasuk gambar, tipografi, dan warna yang berkolaborasi untuk mengarahkan cara pembaca melihat sebuah karya desain. Dengan adanya teknik *layout*, desainer memiliki seluruh control untuk mengatur bagaimana sebuah pesan visual dapat disampaikan dengan baik kepada audiens (Marsh, 2020, h.139). Marsh (2020) menjelaskan *basic layout terms* sebagai gambar di bawah ini. Dimulai dari *headline*, *sub-head*, *drop cap*, *body text*, *leading*, *pull-quote*, *folio*, *whitespace*, *margin*, dan *call to action* (h.140). Semua elemen ini mampu membantu penulis merancang setiap bacaan ke dalam satu halaman buku dengan baik dan sesuai dengan hirarki. Tindakan ini dilakukan agar audiens, yaitu lansia, dapat dengan mudah mencerna Firman Tuhan.



Gambar 2.54 Basic Layout Terms
Sumber: Marsh (2020)

Secara sistematis, pengertian *layout* dijabarkan oleh Ambrose & Harris (2011) sebagai alat untuk menciptakan keteraturan ketika menggunakan *grid*. Penggunaan *layout* juga memiliki esensi untuk memberikan informasi, sekaligus menuntun dan menarik perhatian audiens yang sedang membaca (h.10). Beberapa elemen penting dalam *layout* menurut Ambrose & Harris (2011) adalah *imposition*, *arrangement*, dan *pace*.

1. *Imposition*: *Imposition* adalah sebutan yang digunakan ketika merancang urutan halaman sebelum dicetak, dipotong, atau dilipat. Hal ini memudahkan desainer apabila halaman buku yang dicetak menggunakan beberapa jenis kertas yang berbeda atau mendapat *treatment* khusus (h.12).
2. *Arrangement*: *Arrangement* adalah proses *layouting* yang dilakukan untuk menempatkan teks dan visual pada posisi yang diinginkan. Kedua elemen dapat disatukan, atau bisa juga menjadi elemen yang terpisah dengan batasan yang jelas. Proses *arrangement* ini dapat membantu membuat ritme membaca (h.90).
3. *Pace*: *Pace* dalam konteks ini adalah ritme dan kecepatan audiens dalam membaca dan membalik halaman buku. Audiens bisa melambat ketika mendapati elemen visual, namun juga bisa mempercepat membalik halaman, tergantung konten buku. *Pace* dapat dikontrol dengan ritme yang tepat, jika ingin audiens melambat, dapat menggunakan elemen visual yang kuat untuk berhenti sejenak (h.94).

Layout merupakan elemen desain penting yang memiliki tujuan untuk memudahkan desainer. Ketika ingin mencetak karya visual, menataletakkan elemen grafis dan teks secara terstruktur, serta mengontrol kecepatan audiens dalam membaca atau melihat sebuah desain.

2.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu bentuk seni menggambar yang menghasilkan beberapa elemen visual. Secara umum, ilustrasi dapat berupa

gambar, diagram, maupun figure yang memiliki fungsi untuk mendekorasi, menghias, dan atau memperjelas pesan informasi yang ingin disampaikan lewat karya tulisan. Dengan demikian, ilustrasi adalah teknik yang digunakan untuk membuat visual di sebuah permukaan (Onaiwu, 2022, h.1). Berikut merupakan beberapa jenis kategori ilustrasi:

2.2.5.1 *Character Illustration*

Ilustrasi karakter merupakan jenis ilustrasi yang menggambarkan seseorang atau hewan. Ilustrasi ini berperan secara signifikan apabila digunakan untuk media sebuah event atau bisnis. Tidak sekedar menggambarkan orang, namun gaya ilustrasi ini juga mendorong desainer untuk menonjolkan karakter yang ingin disampaikan lewat ilustrasi tersebut. Ilustrasi karakter biasanya dapat dibuat secara realis, kartun, bahkan abstrak, namun tetap memiliki kepribadian yang terpancar (h.2).



Gambar 2.55 *Character Illustration*

Sumber: <https://www.cmucollege.com/blog/a-car...>

Dengan kata lain, jenis ilustrasi ini dilakukan dengan menggambarkan keseluruhan karakter yang ingin ditunjukkan dari seseorang atau hewan. Contoh diatas merupakan ilustrasi karakter yang menggunakan teknik kartun, karena hasilnya yang dua dimensi. Selain untuk event tertentu, Ilustrasi karakter juga banyak digunakan sebagai tokoh-tokoh dalam buku non-fiksi yang bercerita, untuk mewakili dan menggambarkan peranan tokoh.

2.2.5.2 *Object Illustration*

Ilustrasi objek merupakan salah satu gaya ilustrasi yang berfokus pada benda mati, berlawanan dengan ilustrasi karakter. Jenis ilustrasi ini memakan waktu lebih cepat daripada pembuatan ilustrasi karakter. Biasanya, ilustrasi objek digunakan sebagai pendukung dari ilustrasi karakter. Ilustrasi ini juga tidak memiliki kepribadian yang lebih menonjol dari ilustrasi karakter, karena sifatnya sebagai penghias, seperti ilustrasi burung di udara. Seringkali ilustrasi objek juga dibuat dengan siluet (h.2).

2.2.5.3 *Pattern Illustration*

Gaya ilustrasi *pattern* merupakan ilustrasi yang menojolkan pola yang berulang atau repetitif. Biasanya, ilustrasi ini dapat dimanfaatkan untuk keperluan latar belakang atau penghias sebuah karya desain. Ilustrasi ini juga perlu dibuat secara ‘sempurna’, dalam arti lain, pola perlu memiliki prinsip *continuity*, agar dapat terus menyambung. Ilustrasi pola ini biasanya dipakai dalam *website*, kemasan produk, kartu nama, dan sebagainya. Dengan demikian, ilustrasi pola juga hampir mirip seperti supergrafis, yang menjadi dekorasi atau identitas suatu karya (h.3)



Gambar 2. 56 *Pattern Illustration*
Sumber: <https://www.heidivilkman.com/post...>

Gaya-gaya ilustrasi diatas memiliki teknik dan fungsinya tersendiri pada setiap penggunaannya. Dari penjabaran kategori gaya ilustrasi diatas, penulis dapat mempertimbangkan beberapa hal. Dalam merancang buku pedoman Rohani untuk lansia, perlu bisa menggunakan ilustrasi sebagai

pemanis dan dekorasi buku. Beberapa gaya diatas seperti *pattern illustration* dan *object illustration* merupakan elemen visual yang dapat menjadi pemanis serta mewakili beberapa topik saat teduh pada buku pedoman rohani.

2.2.6 *Icon*

Landa (2018, h.113) membagi teori semiotika menjadi beberapa bagian, yaitu klasifikasi dari *signs*, salah satu klasifikasinya adalah *icon*. *Icon* dijabarkan sebagai elemen visual berupa simbol yang mewakili dan merepresentasikan sebuah objek atau tindakan atau konsep. *Icon* memiliki kemiripan visual dan karakteristik dengan hal yang diwakilinya. *Icon* dapat dibuat dengan berupa foto, elemen visual yang sederhana, atau simbol. Penggunaan *icon* biasanya banyak berada dalam media cetak seperti buku, atau *environmental design*, serta pada media *digital* seperti *website* (h.115).



Gambar 2.57 *Icon*
Sumber: <https://m2.material.io/design/icono...>

Landa (2018) memberikan masukan yang bisa digunakan dalam merancang desain untuk *icon*. Desainer perlu mengutamakan kesederhanaan dibandingkan detail yang terlalu kompleks. Penting untuk menggunakan warna yang mendukung keterbacaan (*readability*). Desainer juga perlu menjaga konsistensi yang sama antar *icon*, dengan memperhatikan proporsinya. Desainer harus memastikan setiap *icon* yang dirancang dapat tetap terbaca dan terlihat di latar gelap maupun terang. Dengan demikian, *icon* dapat efektif membantu dan menuntun pembacanya memahami konteks (h.116).



Gambar 2.58 *Grid Icon*
Sumber: Marsh (2020)

Marsh (2020, h.183) menyatakan bahwa *icon* harus memiliki keseimbangan visual yang baik. Dalam merancang *icon*, diperlukan *grid* khusus. Hal ini dilakukan karena *icon* harus dibuat dalam ruang yang sangat minim, maka diperlukan *grid* yang sangat presisi agar prinsip keseimbangan pada *icon* dapat terealisasikan. Dengan menggunakan *grid* yang sama untuk setiap *icon*, maka semua *icon* dapat memberi kesan yang seragam dan konsisten. Penting juga untuk menggunakan prinsip *golden ratio* dalam membuat proporsi jarak antara garis dan lingkaran dalam *grid* khusus tersebut.

2.2.7 *Branding* Buku

Dalam merancang sebuah *branding* dalam media informasi seperti buku. Penting untuk mengetahui bagaimana setiap elemen dapat menyatu dan saling komplementer. Landa (2018, h.238) menyebutkan bahwa *branding* adalah sebuah karya yang dibuat berdasarkan suatu kerangka komprehensif untuk sebuah merek atau objek dengan tujuan memudahkan proses perancangan seluruh turunan karya. Dalam konteks perancangan buku, hal yang paling mudah dilihat oleh audiens adalah *cover* buku. Landa (2018) menjelaskan bagaimana sebuah *cover* buku dapat menciptakan kesan dan pesan yang berbeda-beda, tergantung elemen-elemen visual yang digunakan. Berikut adalah beberapa hal penting yang mempengaruhi persepsi audiens melalui *cover* buku:

1. *Approximate symmetry*: *Approximate symmetry* merupakan penyusunan setiap elemen-elemen visual secara sama rata. Hal ini dilakukan dengan mencerminkan setiap gambar yang sama pana sisi kanan dan kiri secara vertikal. Dengan menggunakan teknik ini,

cover buku dapat memberikan kesan seimbang, serta komposisi juga terlihat lebih rapi, tegas, dan kuat (h.240).

2. *Focal point*: *Focal point* adalah sebuah area dalam *cover* atau elemen yang mendominasi desain. Menggunakan *focal point* dapat memberi *emphasis* dan objek yang “*iconic*” sehingga dapat mudah dikenali. Dalam mencapai *focal point* yang baik, dapat memainkan ukuran dan *placement* dari hal yang ingin di sorot (h.240).

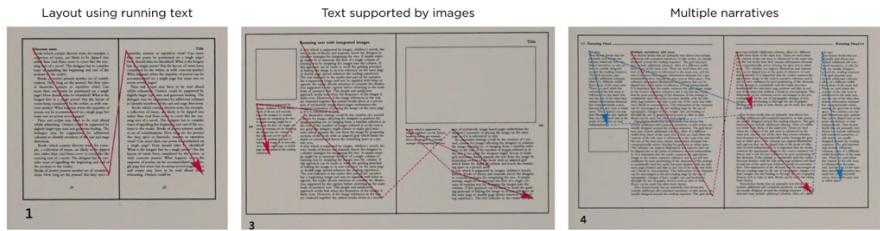
Selain itu, Landa (2018, h.238) juga menjabarkan beberapa hal untuk merancang sebuah *cover* buku. Penting untuk merancang *visual interest*, dan menunjukkan esensi konten melalui sampulnya. Penyusunan hirarki visual yang baik mulai dari judul sampai nama author juga penting. Sehingga, dalam merancang *cover* buku pun menjadi satu hal yang penting karena *cover* buku mewakili isi dan konten yang ada di dalamnya.

2.2.8 Alur Baca Buku

Dalam bukunya, Haslam (2006) menjelaskan beberapa jenis tata letak atau *layout* halaman yang baik untuk membentuk sebuah alur membaca bagi audiens. Terdapat dua kelompok besar, yaitu *text-driven books* dan *image-driven books*. Masing-masing jenis memiliki turunan tata letak yang berbeda-beda. Setiap tata letak memiliki fungsi dan kelebihannya dalam aktivitas membaca. Berikut adalah setiap jabaran dari jenis alur membaca berdasarkan *layout* sebuah halaman buku (h.144-147).

2.2.8.1 *Text-driven Books*

Layout text-driven adalah halaman yang bergerak oleh alur narasi atau teks. Alur baca ini dimulai dari suatu area atau elemen yang paling ringan, dan perlahan menuju ke *layout* yang lebih kompleks. *Layout* dalam kelompok ini dapat membantu desainer mengatur elemen visual seimbang dengan narasi teks pada setiap halaman atau spread. Tujuan dari adanya panduan *layout* ini adalah untuk memudahkan audiens mendapatkan informasi yang diinginkan dengan cepat. Berikut adalah beberapa jenis alur tata letak *text-driven*:



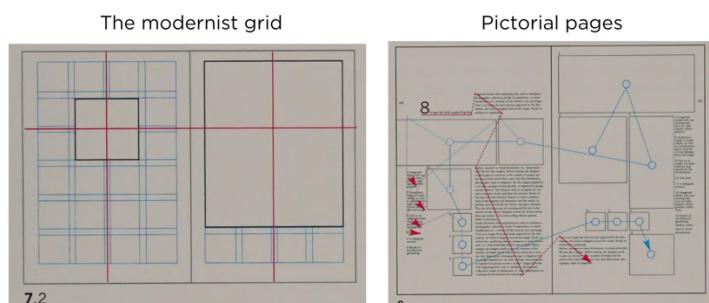
Gambar 2.59 *Text-driven books*
Sumber: Haslam (2006, h.144)

1. *Layout using running text*: Tata letak ini biasanya digunakan pada novel. Elemen visual tidak terlalu hadir dalam tetak ini, sehingga alur baca dipimpin oleh teks. Alur baca dimulai dari kiri atas ke kanan bawah, alur ini membuat adanya pola membaca yang teratur dan tidak terputus (h.144).
2. *Text supported by images*: Tata letak ini memiliki elemen visual yang berperan sebagai gambar pendukung, sehingga membuat alur membaca mengikuti gambar tersebut, sebab audiens perlu melihat gambar baru bisa memahami teks yang ada. Idealnya, gambar muncul dekat dengan teks nya, agar relevansinya dapat terasa. Alur baca dimulai dari gambar di bagian atas atau bawah halaman dan berada di samping, baru kemudian kearah teks yang mendeskripsikan gambar (h.144).
3. *Multiple narratives*: Tata letak ini identik dengan adanya kolom tambahan yang berada di sisi luar halaman, biasanya berupa side story atau informasi tambahan. Tata letak ini harus dibuat dengan presisi, agar audiens tidak tercampur membaca antara teks utama dengan narasi tambahan. Alur tentunya dimulai dari teks dan elemen visual utama, baru ke kolom yang ada di samping (h.145).

2.2.8.2 *Image-driven Books*

Layout image-driven banyak dipenuhi oleh elemen-elemen visual diluar narasi teks. Alur baca yang tercipta pada *layout* ini jauh

lebih kompleks dan kuat dibandingkan dengan *text-driven books*. Hal ini disebabkan oleh elemen-elemen visual yang dapat menjadi focal point dalam sebuah halaman, sehingga mengarahkan mata audiens untuk melihat dan membaca bagian yang lebih kuat dahulu, baru beralih ke arah teks. Berikut adalah beberapa jenis alur tata letak *image-driven*:



Gambar 2.60 *Image-driven books*
Sumber: Haslam (2006, h.146)

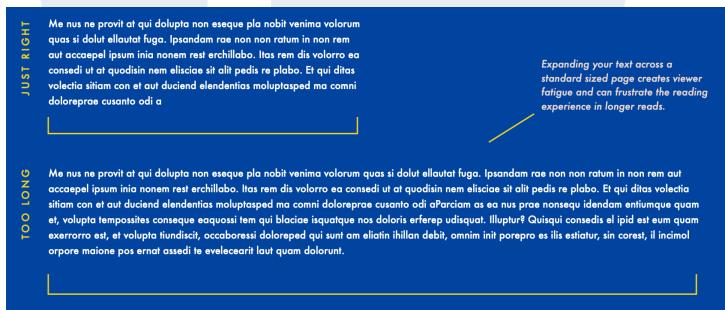
1. *The modernist grid*: Tata letak ini digunakan ketika desainer ingin memberikan fleksibilitas tinggi pada setiap desain halaman. Artinya, tata letak ini tidak konsisten, bisa selalu berubah, tergantung konten yang ingin ditonjolkan pada tiap halaman. Ukuran lebar *gutter* dan *margin* dibuat sama, hal ini dilakukan untuk membuat *white space* di semua halaman konsisten, meskipun pengaturan elemen visualnya tidak (h.146).
2. *Pictorial pages*: Tata letak ini membuat elemen gambar menjadi pembangun alur membaca bagi audiens. Ukuran elemen gambar yang besar mempengaruhi ritme bacaan. Sehingga, alur bacaan dimulai dari suatu elemen visual yang mendominasi, baru beralih ke teks. Sebab, teks disini hanya berperan sebagai pendukung, seperti buku ilustrasi (h.147).

Alur baca yang dialami oleh audiens dapat dibentuk persepsinya melalui berbagai jenis tata letak. Setiap *layout* memiliki komposisi yang berbeda-beda, sehingga desainer dapat menyesuaikan kebutuhan mereka

dengan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Dengan memilih tata letak yang tepat, maka audiens juga bisa diarahkan melalui alur baca yang teratur dan jelas, sehingga tidak menimbulkan *visual stress*.

2.2.9 Aksesibilitas Membaca

Marsh (2020) menjabarkan beberapa hal seputar kesinambungan elemen tipografi dengan *readability* untuk mendukung kenyamanan membaca para audiens. Yang pertama adalah optimal line length, hal ini merujuk pada jarak dari Panjang suatu narasi atau teks, Rekomendasi huruf per satu baris teks adalah sekitar 50-60 karakter. Jumlah karakter yang terlalu Panjang dalam satu baris dapat membuat pembaca menjadi frustasi karena *ending* yang terkesan sangat jauh (h.150)



Gambar 2.61 *Optimal Line Length*
Sumber: Marsh (2020, h.150)

Selain itu, lebar kolom juga menjadi penentu kenyamanan membaca audiens. Kolom yang kecil akan cocok diisi dengan teks yang pendek. Kemudian, penggunaan *line breaks* untuk narasi yang sangat panjang juga diperlukan. Hal ini dapat memberi ruang bagi audiens untuk bernapas sebelum lanjut membaca teks yang panjang. Terakhir, penentuan ukuran tipografi juga berperan signifikan bagi aksesibilitas audiens dalam membaca. Marsh (2020) menyatakan bahwa ukuran yang pas untuk *body text* adalah sekitar 8-12pt, dibawah itu, audiens akan kesulitan membaca. Namun, untuk teks yang berisi konten mengenai informasi yang tidak terlalu *major*, ukuran 6pt masih dapat diaplikasikan. Namun, Kembali lagi semua tergantung dengan karya yang dihasilkan dan siapa target audiensnya (h.151).

2.3 Caleb

Lembang (2020) menjabarkan bahwa Caleb bin Yefune merupakan kepala dan pemimpin suku Yehuda. Ia pernah menjadi tawanan bangsa Mesir yang akhirnya keluar bersama bangsa Israel di bawah kepemimpinan Musa. Caleb adalah salah satu dari dua belas pengintai yang dibentuk dan diutus oleh Musa, demi kepentingan perjalanan mereka masuk ke Tanah Perjanjian. Caleb dikenal karena semangat dan kesetiaan yang sama terhadap Tuhan hingga masa tuanya (h.19-20). Tobing (2021, h.70) memaparkan bahwa lansia butuh pendekatan *life center approach*, materi yang relevan dengan kehidupan mereka di usia tua, dalam hal memahami Firman Tuhan dengan baik. Sehingga, dengan kata lain, kisah Caleb dapat menjadi materi utama dalam perancangan buku bag lansia.

2.3.1 Perjalanan Caleb

Setelah Musa memimpin bangsa Israel keluar dari Mesir, menyeberangi laut merah, dan berkemah di Gunung Sinai, mereka bersiap-siap untuk memasuki Tanah Kanaan, yaitu tanah yang dijanjikan Tuhan (Christiawan et al., 2023, h.1). Musa kemudian mengirim 12 orang pemimpin dari setiap suku untuk memata-matai keadaan di tanah Kanaan, termasuk kesiapan militer yang bangsa itu miliki. Salah satu pemimpin suku itu adalah Caleb. 12 pemimpin suku itu kembali ke perbatasan tanah Kanaan setelah 40 hari lamanya mengintai. Menurut laporan yang pertama kali disampaikan oleh 10 pengintai, tanah Kanaan sangat subur dan melimpah, namun negeri itu diduduki oleh orang-orang besar dan kuat, seperti orang Amalek yang merupakan musuh besar bangsa Israel sejak dulu, dan orang Enak yang digambarkan seperti raksasa Samongilailai, 2021, h.8).

Menurut Fretheim (dikutip oleh Samongilailai, 2021, h.8) 10 pengintai itu membesar-besarkan dan banyak merekayasa laporan, sehingga berhasil membuat bangsa Israel ketakutan dan berpikir bahwa mereka pasti akan kalah jika masuk ke tanah Kanaan. Namun, diantara ketidakpastian itu, hanya 2 pengintai, Caleb dan Yosua yang memberikan kabar yang berbeda, mereka percaya dan yakin bahwa bangsa Israel mampu melawan musuh karena

tanah Kanaan memang sudah dijanjikan oleh Tuhan dan kemenangan dapat mereka raih. Musa dan Harun juga sudah menekan bangsa Israel untuk mempercayai janji Tuhan. Karena tetap tidak percaya, generasi bangsa Israel tersebut beserta 10 pengintai tidak diperbolehkan Tuhan masuk ke Tanah Perjanjian (Samongilailai, 2021, h.8).

Bangsa Israel menerima hukuman dari Tuhan untuk mengelilingi padang gurun selama 40 tahun lamanya. Generasi yang memberontak, termasuk 10 pengintai, mati di padang gurun. 40 tahun juga Kaleb masih setia mengikuti Tuhan. Setelah kepemimpinan Musa digantikan oleh Yosua, dan akhirnya berhasil menaklukan Kanaan, Kaleb yang pada saat itu sudah berusia 85 tahun meminta warisan tanah kepada Yosua. Kaleb dengan spesifik meminta Hebron, daerah yang dipenuhi oleh orang Enak. Kaleb berkata '*Jadi sekarang, telah berumur delapan puluh lima tahun aku hari ini; 14:11 pada waktu ini aku masih sama kuat seperti pada waktu aku disuruh Musa*' (Yosua 14:10-11). Yosua pun memberikan Hebron kepada Kaleb sampai kepada keturunannya, bentuk janji Tuhan kepada Kaleb dan imannya yang teguh (Samongilailai, 2021, h.7-8; Christiawan et al., 2023, h.106).

2.3.2 Karakter dan Iman Kaleb

Samongilailai (2021, h.3) mendeskripsikan Kaleb sebagai pribadi yang memiliki *different spirit* dan mengikuti Tuhan sepenuhnya. Christiawan et al., (2023, h.105-106) merangkum bahwa Kaleb memiliki sikap yang optimis, teguh, dan setia. Ketika Kaleb membawa kabar yang berkebalikan dari 10 pengintai, Kaleb menunjukkan sikap yang optimis, tidak terbawa arus dengan begitu banyak berita negatif dari pengintai yang lain. Scheier (2002, dikutip oleh Christiawan et al., 2023, h.105), Kaleb memberikan harapan kepada bangsa Israel, ia memiliki iman bahwa hasil baik akan mendatangi mereka. Ia fokus menghadapi masalah daripada menghindar seperti bangsa Israel.

Kaleb memiliki jiwa atau roh yang berbeda (*a different spirit*), seperti tertulis '*Tetapi hamba-Ku Kaleb, karena lain jiwa yang ada padanya dan ia mengikuti Aku dengan sepenuhnya, akan Kubawa masuk ke negeri yang*

telah dimasukinya itu, dan keturunannya akan memilikinya’ (Bilangan 14:24). Samongilailai (2021) menafsirkan hal ini sebagai faktor yang mendorong keteguhan iman Kaleb. ‘Lain jiwa’ merujuk pada roh yang ada dalam Kaleb, roh yang teguh percaya kepada janji Tuhan (h.9). Karena iman, Kaleb tetap setia pada janji Tuhan walaupun mayoritas bangsa Israel berpaling meninggalkan Tuhan (h.11). Kaleb bersungguh-sungguh dengan penuh, merujuk pada ketaatan yang sempurna, setia kepada Tuhan dengan segenap hati. Ia bersungguh-sungguh mendamaikan hati bangsa Israel dengan membawa kabar yang baik (h.12).

2.4 Lansia

Yasmin (2021, dikutip oleh Tobing, 2021, h.64), menjabarkan bahwa Indonesia mengkategorikan lansia adalah mereka yang berusia 55 – 60 tahun ke atas. Selain itu. Siahaan et al. (2022) juga menyatakan bahwa individu dikatakan memasuki usia lanjut ketika mereka berumur 60 tahun. Mengingat usia yang semakin bertambah, lansia tidak jarang keterbatasan fisik dan psikologis. Lansia mudah merasa tidak berdaya dan kehilangan makna hidup (h.524). Keterbatasan fisik ini yang membuat lansia menjauhkan diri dari interaksi sosial bersama orang lain, sehingga rasa kesepian bisa muncul. Perasaan kesepian ini bisa menjalar menjadi hal besar, salah satunya lansia yang ingin segera didatangi oleh kematian (Siti Septiningsih & Na’imah, 2012, h.2).

2.4.1 Spiritualitas Lansia

Selain penurunan dari segi fisik maupun psikologis, lansia juga bisa mengalami perubahan spiritual atau kepercayaan kepada Tuhan (Tobing, 2021, h.65). Ada beberapa hal yang ditunjukkan lansia, seperti kebiasaan mereka yang berubah untuk menjalin hubungan lebih intim dengan Tuhan, bisa dengan pergi mengikuti ibadah hari Minggu (h.66). Namun di sisi lain, ada juga justru lansia yang ingin segera didatangi kematian karena merasa hidupnya sudah tidak memiliki tujuan (Siti Septiningsih & Na’imah, 2012, h.2). Hal ini merupakan sebuah masalah iman, sebab lansia tidak merasakan adanya damai sejahtera dalam hidup mereka, terutama di masa tua. Kelunturan iman ini juga

merupakan bentuk dari ketidakpercayaan terhadap penyertaan Tuhan (Sihite, 2023, h.46).

Menurut Chittister (2008, h.183), dalam bukunya yang berjudul *Growing Older Gracefully*, justru usia tua bukanlah akhir dari kehidupan spiritual, melainkan menjadi kesempatan bagi lansia untuk menumbuhkan kembali iman mereka. Penguatan rohani yang ditujukan pada lansia merupakan salah satu cara yang dapat menggagalkan perasaan. Spiritualitas Kristen memiliki pengaruh yang sangat tinggi terhadap masalah iman yang dialami oleh lansia (Sihite, 2023, h.48).

2.4.2 Kebiasaan Lansia

Nurhidayah (2016) mengatakan bahwa di tengah usia yang sudah tidak muda lagi, lansia banyak memanfaatkan waktu mereka untuk membangun hidup yang nyaman. Ia menjabarkan bahwa kegiatan yang paling sering dilakukan oleh lansia adalah duduk Santai, menonton TV, sampai membaca untuk mendapatkan informasi (h.95). Selain itu, ada penelitian lain di Kota Bogor yang juga menunjukkan bahwa rata-rata lansia di Indonesia menghabiskan waktu sehari-hari mereka dengan berbincang-bincang dengan orang lain, menonton, serta membaca (h.99). Kegiatan dan aktivitas yang sering dilakukan oleh lansia ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kondisi fisik mereka, ketersediaan fasilitas, sampai ketersediaan waktu yang lansia miliki (h.100). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penguatan spiritualitas terhadap lansia dapat dilakukan dan memiliki peluang sesuai dengan penyediaan fasilitas seperti media yang dirancang dan diperuntukkan untuk mereka.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang memiliki topik yang serupa atau berkesinambungan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan. Hal ini dilakukan untuk dapat membandingkan tiap penelitian dengan topik serupa yang sudah pernah ada, dan menjabarkan kebaruan dari penelitian yang sedang penulis

lakukan. Berikut adalah tiga penelitian yang relevan, yang sama-sama membahas mengenai perancangan buku renungan beserta hasil dan kebaruannya.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Renungan Harian Tematik untuk Remaja Kristen	(Nainggolan, 2025)	Buku renungan yang bergerak dari masalah yang sering dialami oleh remaja, yaitu gangguan emosi dengan menggunakan metode SOAP. Memilih 4 tema utama yaitu <i>insecurity</i> , <i>worthless</i> , <i>anxiety</i> dan <i>entitled</i> . Menggunakan ilustrasi yang simbolik dari tiap judul renungan, dan menyisakan banyak <i>whitespace</i> agar tidak terlalu padat.	Perancangan penulis akan manergetkan lansia, sedangkan penelitian ini menyasar remaja.
2	Perancangan Buku Penuntun Saat Teduh dan Renungan Kristiani untuk	(Herlianto, 2024)	Buku renungan yang fokus membedah setiap perikop Alkitab, dengan memberikan wadah refleksi/ <i>journaling</i> kepada pembaca. <i>Key message</i> -nya adalah:	Perancangan buku akan menutup konten renungan selama 30 hari (1 bulan) sedangkan

	Pemuda Usia 15-24 Tahun		<p><i>“Jesus is the center of my life”</i>. Buku ini memuat 10 renungan guna tidak membuat pembaca pemula merasa <i>overwhelmed</i>. Menggunakan style design yang sangat Gen Z, seperti penggunaan <i>gradient</i> dan tipografi yang popular di kalangan muda, serta ilustrasi vector yang tidak terlalu kompleks.</p>	<p>penelitian ini merancang renungan yang tidak dapat menutup 1 bulan, namun hanya 10 renungan karena menargetkan pembaca pemula.</p>
3	Perancangan Buku Kitab Yohanes sebagai Media Edukasi untuk Remaja Usia 13-18 Tahun	(Gunawan, 2024)	<p>Merancang dan mengkonversi kitab Yohanes ke dalam media yang lebih kreatif dan menarik bagi remaja.</p> <p>Kontennya sama persis dengan Alkitab, namun ada wadah untuk “merenung” dan melakukan refleksi. Kata-kata yang digunakan juga disesuaikan dengan remaja, banyak kalimat</p>	<p>Bukan seperti buku renungan pada umumnya, buku ini lebih fokus pada pembelajaran kitab Yohanes dan setiap ayat-ayat yang ada di dalamnya, ada deskripsi penjelasan, sedangkan perancangan</p>

			<p>ajakan dan kata yang tidak terlalu formal.</p> <p>Desain menyerupai penelitian sebelumnya, banyak menggunakan <i>gradient</i>, trend visual yang digemari oleh remaja, dan banyak permainan tipografi yang <i>eye-catching</i> bagi remaja</p>	<p>penulis akan fokus pada aplikasi, tidak hanya berisikan ayat-ayat.</p>
--	--	--	---	---

Dengan melekukan *review* dari hasil dan kebaruan dari penelitian yang relevan dengan topik penulis, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan. Rata-rata setiap perancangan renungan ini dibuat khusus untuk menyasar remaja. Kemudian dari segi desain, ilustrasi yang digunakan pada renungan merupakan ilustrasi yang simpel dan hanya menyimbolkan atau mewakilkan tema yang sedang dibaca, hal ini juga didukung oleh faktor bahwa satu renungan hanya diwadahi oleh satu halaman saja, sehingga hal ini mendorong penulis untuk memanfaatkan wadah halaman sebaik-baiknya. Selain itu, dari segi penulisan konten, ada penelitian yang menggunakan metode SOAP, ada yang fokus membahas setiap perikop Alkitab, namun semuanya memiliki fokus yang sama, yaitu setiap renungan dimulai dari landasan Firman Tuhan dari ayat-ayat Alkitab dahulu, baru dapat masuk kepada cerita, pengalaman, dan aplikasinya.

Kebaruan dari penelitian yang akan dirancang oleh penulis adalah bahwa buku renungan ini dibuat bagi lansia, sehingga ada hal-hal spesifik yang perlu dirancang dengan memperhatikan *behavior* lansia. Kemudian, buku renungan juga hanya fokus pada satu tokoh Alkitab yaitu Kaleb, dengan mengeksplorasi sikap dan keteladanan Kaleb. Buku renungan ini juga akan memberi wadah bagi lansia untuk

melakukan refleksi diri, atau dapat diselingi dengan *quotes* dan atau kalimat persuasif yang didasari oleh Firman Tuhan.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA