

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Haslam (2006, hlm. 6) menjelaskan bahwa buku merupakan bentuk dokumentasi tertua yang menyimpan ide, pengetahuan, dan kepercayaan dunia. Buku juga merupakan sebuah media praktis yang terdiri dari rangkaian beberapa halaman yang dicetak dan juga dijilid, yang berfungsi untuk melestarikan, mengumumkan, menjelaskan, serta menyebarkan ilmu pengetahuan melintasi waktu dan ruang kepada pembaca yang melek huruf (hlm. 9).

2.1.1 Jenis-Jenis Buku

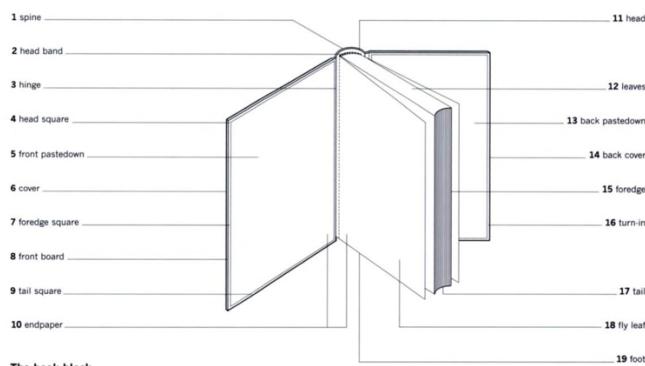
Pada buku “*Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective. Third Edition*” oleh Male (2024, hlm. 16), dijelaskan bahwa buku memiliki beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

1. *Children’s Books*: Terbagi menjadi 2 jenis, yaitu Non-fiksi dan Fiksi. Non-fiksi adalah buku referensi yang populer atau khusus, kurikulum nasional, dan referensi dagang. Fiksi adalah buku yang dipenuhi gambar dan ditujukan untuk anak-anak usia yang sangat muda hingga usia remaja.
2. *Quality Non-Fiction*: Ensiklopedia atau buku *coffee table* yang memiliki tema *single-subject*. Beberapa topik yang sering digunakan pada buku *Quality Non-Fiction* adalah olahraga, otomotif, sejarah alam, masakan, berkebun, serta biografi.
3. *General Fiction*: Buku cetak yang umumnya ditujukan untuk dewasa dan memiliki sampul yang keras dan lunak.
4. *Specialist*: Memiliki fungsi sebagai referensi teknis dan dapat memuat topik yang kurang umum.
5. *Editorials*: Buku editorial yang biasa berbentuk majalah dan jurnal mengangkat topik yang umum, khusus, atau *lifestyle*, hingga komentar serta artikel.

6. *Advertising*: Termasuk sebagai ‘*Above the line*’ yang dapat berbentuk cetak atau digital, yaitu online dan media bergerak.
7. *Design Groups*: Termasuk sebagai ‘*Below the line*’ yang dapat berbentuk *point of sale*, kemasan, materi korporat, laporan perusahaan, desain web, dan lain sebagainya.
8. *Multimedia*: Sebuah media bergerak atau *moving image* yang biasanya dikemas dalam bentuk media interaktif dan permainan, animasi, film, pasca-produksi, dan segala bentuk *digital imaging*.
9. *Miscellaneous*: Organisasi, institusi, maupun individu pribadi seperti lembaga akademik, pemerintah daerah, pemerintah nasional, dan lembaga akademik yang tidak memiliki kaitan dengan hal-hal yang disebutkan di atas.

2.1.2 Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006, hlm. 20), terdapat berbagai bagian berbeda pada buku yang mempunyai nama teknis khusus yang akan digunakan dalam industri penerbitan. Berikut adalah anatomi *book block*:



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

1. *Spine*: Bagian dari sebuah *cover* buku yang menutupi tepi jilid.
2. *Head Band*: Pita benang yang mengikat bagian buku yang sering diberi warna dengan tujuan untuk melengkapi ikatan *cover*.
3. *Hinge*: Lipatan kertas akhir yang terletak pada bagian antara *pastedown* serta *fly leaf*.

4. *Head Square*: Sebuah *flange* pelindung kecil yang terletak pada bagian atas buku yang terbentuk dikarenakan ukuran *cover* dan *back boards* berukuran lebih besar dibandingkan dengan halaman buku.
5. *Front Pastedown*: Halaman sampul depan yang merekat pada *cover* depan di bagian dalamnya.
6. *Cover*: Kertas tebal atau dapat dibilang sebuah papan yang ditempel agar dapat melindungi blok buku itu sendiri.
7. *Foredge Square*: *Flange* pelindung ukuran kecil pada *foredge* buku yang tercipta oleh *cover* serta bagian belakang.
8. *Front Board*: Papan *cover* pada bagian depan sebuah buku.
9. *Tail Square*: *Flange* pelindung kecil yang berada pada bawah buku yang tercipta dikarenakan ukuran *cover* dan *back boards* yang lebih besar dibandingkan dengan halaman buku.
10. *Endpaper*: Kumpulan lembaran kertas yang tebal berfungsi sebagai lapisan bagian di dalam papan *cover* serta menopang *hinge*.
11. *Head*: Bagian atas buku.
12. *Leaves*: Ikatan individu yang dijilid dari Kumpulan lembaran kertas atau *vellum* serta memiliki dua sisi atau halaman *verso* dan *recto*.
13. *Back Pastedown*: Halaman sampul belakang yang merekat pada *back board* di bagian dalamnya.
14. *Back Cover*: Papan *cover* pada bagian belakang.
15. *Foredge*: Bagian tepi pada depan buku.
16. *Turn-in*: Lipatan bagian tepi kertas atau kain dari bagian luar menuju ke dalam *cover*.
17. *Tail*: Bagian bawah buku.
18. *Fly Leaf*: Halaman pembuka pada sampul belakang.
19. *Foot*: Bagian bawah halaman.
20. *Signature*: Beberapa lembaran kertas cetak yang dibentuk menjadi blok buku dengan cara dilipat serta dijilid secara berurutan.

2.1.3 Pencetakan Buku

Menurut Ambrose & Harris (2014, hlm. 6), terdapat beragam proses cetak serta teknik *finishing* yang dapat diterapkan oleh desainer grafis dalam membuat sebuah penerbitan yang menarik dan efektif. Pencetakan merupakan proses meletakkan tinta pada sebuah media, namun metode yang digunakan bergantung pada faktor praktis, contohnya seperti volume, biaya, waktu, dan estetika (hlm.6).

2.1.3.1 Jenis Kertas

Jenis kertas mengacu pada bahan kertas atau media yang dapat dicetak menggunakan salah satu proses cetak konvensional dan terbagi menjadi 10 jenis (Ambrose & Harris, 2014, hlm. 10).

1. *Newspaper*: Kertas dengan bahan utama serat kayu yang digiling secara mekanis dan memiliki umur lebih pendek, namun murah untuk diproduksi.
2. *Antique*: Memiliki hasil kasar pada kertas *offset*.
3. *Uncoated woodfree*: Kategori kertas tulis dan cetak terbesar dalam hal kapasitasnya.
4. *Mechanical*: Terbuat dari bubur kayu yang memiliki lapisan asam, sehingga cocok untuk jangka pendek karena warna akan menguning serta memudar.
5. *Art Board*: Papan tanpa pelapis.
6. *Art*: Kertas dengan filter tanah liat dan berkualitas tinggi, sehingga memiliki kilap serta kecerahan yang tinggi.
7. *Cast coated*: Kertas berlapis yang memiliki permukaan berkilau tinggi.
8. *Chromo*: Lapisan tahan air pada satu sisi dengan tujuan agar *embossing* dan *varnishing* dihasilkan dengan baik.
9. *Cartridge*: Kertas tebal berwarna putih yang dipakai untuk gambar menggunakan pensil dan tinta.
10. *Greyboard*: Papan berlapis atau tidak yang berbahannya menggunakan kertas bekas.

2.1.3.2 *Binding*

Binding adalah sebuah istilah yang memiliki arti berbagai proses dalam mengikat kumpulan halaman atau bagian dari suatu publikasi yang akan menghasilkan buku, brosur, majalah, dan format lainnya (Ambrose & Harris, 2014, hlm. 139).

1. *Open Binds*

Buku tidak tertutup dan bersifat belum selesai yang memiliki kesan *industry* dan informal, sehingga dapat memberikan pernyataan grafis yang kuat.



Gambar 2.2 *Open Binds*

Sumber: <https://trt.ee/wp-content/uploads/2019/01/paljas-selg.jpg>

2. *Wiro, Spiral and Comb Binding*

Memiliki ciri khas tulang punggung logam yang melalui lubang-lubang pada tepi jilid.



Gambar 2.3 *Wiro, Spiral and Comb Binding*

Sumber: <https://bambara.com.au/wp-content...>

3. *Canadian Binding*

Canadian dan *half-Canadian* menggunakan *wiro* pada dalam sampul untuk mengikat kumpulan halaman.



Gambar 2.4 *Canadian Binding*

Sumber: <https://share.google/images/HhO5CuwO30xdzjo4d>

4. *Self Binds*

Proses *finishing* hanya dengan cara melipat dan memungkinkan pembaca menjilid ulang dengan cara melipatnya kembali.



Gambar 2.5 *Self Binds*

Sumber: <https://res.cloudinary.com/vistaprint/images...>

5. *Perfect Binding*

Sebuah metode yang sering digunakan dalam memproduksi majalah dan buku saku.



Gambar 2.6 *Perfect Binding*

Sumber: <https://bambara.com.au/wp-content...>

6. Alternative Bindings

Bahan atau teknik tidak umum yang dapat memberikan efek *binding* kreatif, contohnya yaitu seperti *open bind*, *bellyband*, *singer stitch*, *z-binds*, *elastic bands*, dan *clips and bolts*.

2.1.4 Layout

Berdasarkan penjelasan Kusrianto (2009) dalam Pertiwi dkk. (2023, hlm. 2554), *layout* terbagi menjadi 7 jenis yaitu sebagai berikut:

1. Mondrian Layout

Sebuah komposisi yang tercipta dari bentuk-bentuk geometris yang meliputi *square*, *landscape*, atau *portrait*.



Gambar 2.7 Mondrian Layout

Sumber: <https://share.google/images/HIO6aBxNIta4fkkTv>

2. Multipanel Layout

Pembagian komposisi *layout* menjadi beragam tema visual yang dipresentasikan secara beragam, seperti *square* atau *double square*.

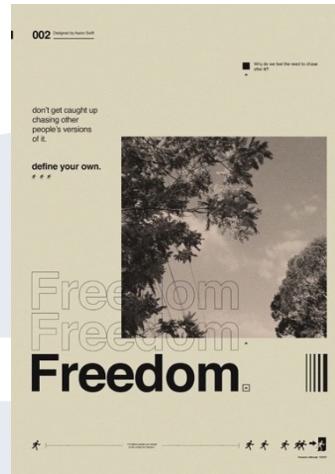


Gambar 2.8 Multipanel Layout

Sumber: <https://www.gamelab.id/uploads/modules/MARKETING...>

3. Picture Window Layout

Tata letak *close up* sebuah model atau produk yang mendominasi ruang.



Gambar 2.9 Picture Window Layout

Sumber: <https://jasalogo.id/wp-content/uploads/2024...>

4. Copy Heavy Layout

Desain *layout* yang didominasi dengan penyajian teks dan tata letak berfokus pada teks iklan atau *copywriting*.



Gambar 2.10 Copy Heavy Layout

Sumber: <https://i0.wp.com/www.graphic-design-institute.com...>

5. Frame Layout

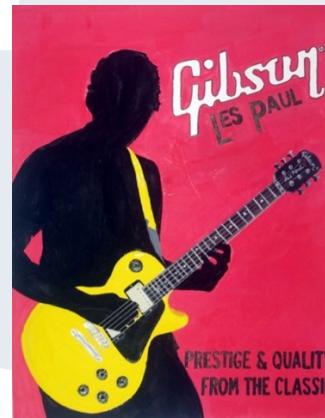
Tata letak yang menggunakan bingkai yang merangkai cerita agar dapat diciptakannya sebuah naratif.



Gambar 2.11 Frame Layout
Sumber: <https://www.gamelab.id/uploads/modules/MARKETING...>

6. Silhouette Layout

Visual yang menyajikan foto atau ilustrasi melalui penggunaan bayangan objek.



Gambar 2.12 Silhouette Layout
Sumber: <https://i0.wp.com/www.graphic-design-institute.com...>

7. Type Specimen Layout

Tata letak yang biasanya hanya memuat *headline* dan menekankan tipografi yang tebal serta besar.



Gambar 2.13 Type Specimen Layout
Sumber: <https://teachingresource.aiga.org/wp-content...>

2.1.5 Grid

Berdasarkan buku yang berjudul “*Layout essentials : 100 design principles for using grids. Revised and updated edition,*”, Tondreau (2019, hlm. 8) menjelaskan bahwa sistem *grid* memiliki fungsi yang dapat mengatur ruang serta mendukung materi dalam berbagai bentuk komunikasi, sehingga *grid* mempertahankan serta menetapkan keteraturan yang sering tanpa terlihat secara jelas. Meskipun telah digunakan selama beberapa abad, tidak sedikit desainer grafis yang mengaitkan *grid* dengan Swiss yang memiliki kegemaran akan keteraturan pada sekitar tahun 1940 yang menghasilkan cara sistematis dalam menggambarkan segala sesuatu. *Grid* dipandang monoton, namun *grid* kembali dipandang sebagai alat esensial karena banyak gambar serta data yang bergerak cepat di banyak *platform* (hlm. 8).

2.1.5.1 Anatomi Grid

Menurut Tondreau (2019, hlm. 10), komponen-komponen utama suatu *grid* meliputi *margins*, *markers*, *columns*, *spatial zones*, *flowlines*, dan *modules*.

1. *Columns*: Kontainer vertikal yang dapat memuat teks atau gambar dengan lebar serta jumlah kolom yang bervariasi dengan menyesuaikan konten pada halaman.
2. *Modules*: Pembagian individu dipisahkan oleh jarak yang konsisten dan terdapat *grid* yang teratur dan berulang. Baris serta kolom dengan ukuran bervariasi akan tercipta jika dilakukan penggabungan modul.
3. *Margins*: Zona penyangga sebagai representasi jumlah ruang di antara ukuran *trim*, *gutter*, serta konten pada halaman. Selain itu, *margin* memiliki fungsi untuk memuat informasi sekunder, yakni catatan serta keterangan.
4. *Spatial Zones*: Sekelompok kolom atau modul yang membuat suatu area khusus untuk memuat teks, gambar, iklan, dan informasi lain.

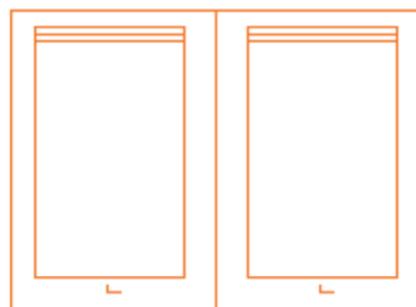
5. *Flowlines*: Garis panduan yang membagikan ruang menjadi beberapa *band* horizontal. *Flowlines* bukan garis yang sebenarnya, melainkan merupakan metode penggunaan ruang serta elemen yang bertujuan untuk mengarahkan pembaca dalam melintasi halaman.
6. *Markers*: Memudahkan pembaca dalam menavigasi sebuah dokumen. *Markers* merupakan penanda yang dapat menunjukkan posisi sebuah materi pada satu tempat yang sama. Penanda tersebut meliputi nomor halaman, *running heads* dan *feet* (*headers* dan *footers*), serta ikon.

2.1.5.2 Struktur Dasar Grid

Desainer perlu mempelajari struktur dasar sebuah grid yang terbagi menjadi *single-column grid*, *two-column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *hierarchical grid* (Tondreau, 2019, hlm. 11).

1. *Single-column Grid*

Single-column grid biasa digunakan untuk teks yang mengalir terus-menerus, contohnya buku, esai, atau laporan. Blok teks adalah fitur utama yang terdapat di lembar, halaman, atau *layer* perangkat.

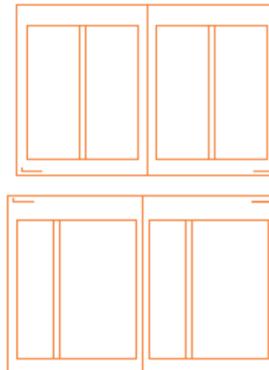


Gambar 2.14 *Single-column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2. *Two-column Grid*

Memiliki fungsi untuk mengelola teks dengan jumlah yang tidak sedikit atau menampilkan beragam informasi di kolom terpisah. *Grid* dengan dua kolom dapat diatur dengan kolom lain yang lebarnya sama ataupun berbeda. Pada proposi

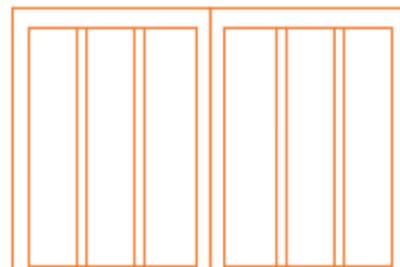
yang ideal, apabila satu kolom lebih lebar, kolom tersebut merupakan dua kali lipatnya kolom yang lebarnya lebih sempit.



Gambar 2.15 *Two-column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

3. *Multicolumn Grid*

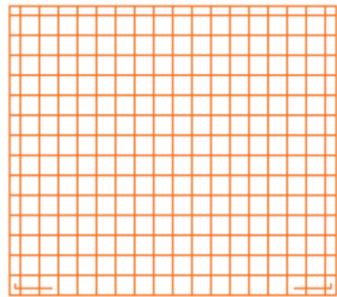
Memberikan fleksibilitas lebih besar daripada *single* atau *two-column grid* yang memungkinkan untuk menggabungkan berbagai kolom dengan ukuran lebar yang bervariasi dan akan sangat berguna jika digunakan pada sebuah majalah dan *website*.



Gambar 2.16 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

4. *Modular Grid*

Pilihan *grid* yang paling baik dalam mengelola jenis informasi yang cenderung lebih kompleks, contohnya koran, grafik, tabel, dan kalender. *Modular grid* menggabungkan kolom vertikal serta horizontal, sehingga strukturnya tersusun menjadi beberapa bagian ruang yang lebih kecil.

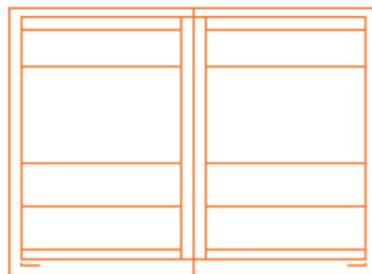


Gambar 2.17 *Modular Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

5. *Hierarchical Grid*

Memecah halaman menjadi beberapa zona dan kebanyakan *grid* hierarkis terdiri dari kolom horizontal. Beberapa majalah menyusun halaman isi secara horizontal dan demi efisiensi serta kemudahan, tidak sedikit perangkat yang memecah materi menjadi *band* horizontal.



Gambar 2.18 *Hierarchical Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

2.1.6 Tipografi

Carter dkk. (2015, hlm. 2) menjelaskan bahwa desain tipografi adalah sebuah kegiatan manusia yang rumit, sehingga membutuhkan latar belakang yang luas untuk praktik yang terinformasi dan terarah. Alfabet atau abjad merupakan sebuah rangkaian tanda visual dasar yang memiliki urutan tetap dan dapat merepresentasikan bunyi ucapan (hlm. 2). Setiap huruf melambangkan bunyi dasar atau namanya. Penggabungan dua puluh enam huruf abjad dapat menghasilkan ratusan ribu kata serta catatan visual dari bahasa lisan. Hal ini dianggap sebagai sebuah keajaiban tipografi dan penulisan yang dikenal sebagai “pikiran yang terlihat” dan “bunyi yang beku” (hlm. 2).

2.1.6.1 Komponen Utama Bentuk Huruf

Selama beberapa abad, terdapat perkembangan nomenklatur yang dapat mengidentifikasi berbagai komponen bentuk pada huruf individu. Pemahaman kosakata ini akan membantu desainer serta tipografer dalam meningkatkan pemahaman secara lebih dalam serta peka terhadap kompleksitas abjad dan harmoni visual (Carter dkk., 2015, hlm. 32). Berikut adalah komponen utama bentuk huruf:

1. *Capline*: Garis imajiner atau khayalan yang berada di bagian atas huruf kapital dan huruf *lowercase*.
2. *Meanline*: Garis imajiner atau khayalan yang dapat digunakan untuk menentukan tinggi huruf *lowercase*.
3. *X-height*: Jarak *baseline* ke *meanline* yang umumnya merupakan tinggi pada huruf *lowercase* dan paling mudah apabila diukur pada huruf x *lowercase*.
4. *Baseline*: Garis imajiner atau khayalan yang dapat digunakan sebagai dasar pada huruf kapital yang juga memiliki *descender*.
5. *Beard line*: Garis imajiner atau khayalan yang berada di bagian bawah setiap huruf yang memiliki *descender*.
6. *Bowl*: Garis melengkung yang mengelilingi bagian *counterform* huruf. Terkecuali pada huruf g *lowercase* abjad Romawi yang dinamakan *loop*.
7. *Ear*: Garis kecil yang timbul pada sisi kanan atas mangkuk huruf g *lowercase*.
8. *Link*: Garis penghubung lingkaran dan mangkuk pada huruf g *lowercase* abjad Romawi.
9. *Descender*: Garis pada bentuk huruf *lowercase* yang terletak di *baseline*.
10. *Loop*: See *Bowl*.
11. *Apex*: Puncak segitiga pada huruf uppercase A.

12. *Hairline*: Garis paling tipis pada sebuah *typeface* dan memiliki garis yang bervariasi ketebalannya.
13. *Fillet*: Bagian tepi melengkung yang berfungsi untuk menghubungkan serif dan batang pada serif berbraket.
14. *Crossbar*: Garis horizontal untuk menghubungkan dua sisi bentuk huruf, contohnya huruf e, A, dan H. Selain itu, crossbar juga membagi garis utama menjadi dua bagian, contohnya pada huruf f dan t.
15. *Arm*: Garis horizontal yang tidak terhubung pada satu atau kedua ujungnya, contohnya huruf T dan E.
16. *Stem*: Garis diagonal atau vertikal yang timbul pada bentuk sebuah huruf.
17. *Terminal*: Bagian ujung setiap garis yang tidak berakhir dengan serif.
18. *Ascender*: Garis melebihi *meanline* yang biasa ditemukan pada huruf *lowercase*.
19. *Leg*: Garis diagonal bawah pada huruf k.
20. *Shoulder*: Garis melengkung yang keluar dari *stem*.
21. *Stroke*: Setiap elemen garis dalam bentuk huruf. Singkatnya, *stroke* adalah setiap garis yang dihasilkan oleh kuas atau pena saat menulis.
22. *Tail*: Garis diagonal atau *loop* pada ujung huruf, contohnya seperti pada huruf R dan j.
23. *Serifs*: Garis pendek dari dan juga membentuk sebuah sudut pada ujung atas serta bawah di garis utama bentuk huruf.
24. *Counter*: Ruang negatif yang dikelilingi bentuk huruf secara sebagian atau sepenuhnya.
25. *Spur*: Sebuah tonjolan lebih kecil dari serif yang dapat mempertegas titik pada ujung garis yang melengkung, contohnya seperti pada huruf G.
26. *Spine*: Garis melengkung tengah pada huruf S.

27. *Eye*: Bagian yang tertutup pada huruf e *lowercase*.

2.1.6.2 Jenis Karakter dalam Tipografi

Font merupakan kumpulan karakter yang memiliki gaya serta ukuran yang sama, mencakup seluruh huruf, angka, hingga tanda yang diperlukan, dan menunjukkan suatu kesatuan struktural karena visual karakter yang saling berhubungan. Pada beberapa huruf tampilan hanya terdiri dari 26 huruf kapital, sementara pada *typesetting* yang lebih rumit jumlahnya dapat mencapai 200 (Carter dkk., 2015, hlm. 35).

Berikut adalah jenis-jenis karakter pada font Adobe Garamond:

1. *Lowercase*: Huruf-huruf yang lebih kecil dan dinamakan lowercase karena disimpan pada bagian bawah *type case* dalam *typesetting* logam.
2. *Capitals*: Huruf besar yang biasa digunakan untuk huruf depan posisi inisial.
3. *Small Caps*: Kumpulan huruf kapital lengkap dengan tinggi yang sama dengan huruf lowercase (*x-height*) dan biasanya digunakan sebuah sebagai singkatan, penekanan, serta referensi silang.
4. *Lining Figures*: Angka yang terletak di baseline dengan tinggi yang sama dengan huruf kapital.
5. *Old Style Figures*: Kumpulan angka yang selaras dengan lowercase; 1, 2, 0 sejajar dengan *x-height*; 6 dan 8 memiliki *ascender*; dan 3, 4, 5, 7, 9 memiliki *descender*.
6. *Superior and Inferior Figures*: Angka kecil yang cenderung sedikit lebih kecil daripada *x-height* dan biasanya digunakan sebagai catatan kaki serta pecahan. Angka superior berada di atas garis kapital, sementara inferior berada di *baseline*.
7. *Fractions*: Ekspresi karakter tunggal matematika umum seperti angka superior, angka inferior, serta tanda *slash*.
8. *Ligatures*: Kombinasi dua atau beberapa karakter menjadi satu kesatuan, contohnya seperti ff. Ampersand merupakan

ligature dalam manuskrip abad pertengahan yang dibentuk dari kombinasi huruf kata Prancis “et” (dan).

9. *Digraphs*: Ligatur dua huruf *vocal* yang biasa digunakan untuk mewakili sebuah diftong atau suara monosilabis yang terdiri dari dua huruf vokal.
10. *Mathematical Signs*: Kumpulan simbol yang berfungsi untuk mencatat sebuah proses matematika dasar.
11. *Punctuation*: Sistem tanda-tanda standar yang berfungsi untuk memisahkan dan mengorganisir unit-unit serta memperjelas makna yang digunakan dalam materi tercetak maupun tertulis.
12. *Accented Characters*: Huruf yang memiliki aksen untuk menunjukkan pelafalan atau pengetikan bahasa asing.
13. *Dingbats*: Beragam simbol, tanda, tanda referensi, dan ornamen yang diciptakan agar dapat digunakan bersama dengan *type font*.
14. *Monetary Symbols*: Logogram yang merepresentasikan sistem moneter, contohnya seperti tanda dolar dan sen Amerika Serikat, pound Inggris, dan lain sebagainya.

2.1.7 Prinsip Dasar Desain

Landa (2019, hlm. 25) menyatakan bahwa seorang desainer menerapkan elemen serta prinsip formal desain dalam menciptakan bentuk terhadap ide dan konten. Bentuk yang dimaksud dapat bersifat digital, virtual, atau fisik (hlm. 25). Landa memberikan penjelasan mengenai prinsip desain tersebut melalui HAUS dan dilengkapi juga dengan *Laws of Perceptual Organization* di dalamnya.

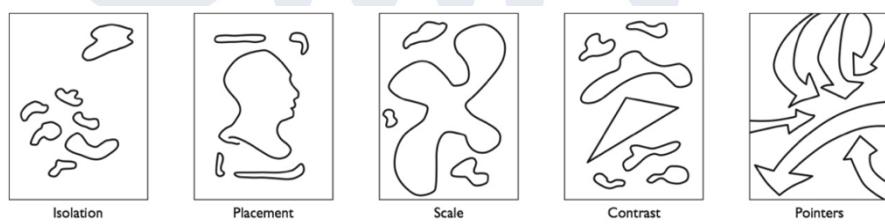
2.1.7.1 *Hierarchy*

Menurut Landa (2019, hlm. 25), seorang desainer dapat memiliki kendali terhadap bagaimana mata seseorang melihat sebuah komposisi jika elemen grafis pada desain ditata dengan baik melalui cara menampilkan, mengatur, serta menempatkan masing-masing

konten. Hal ini dapat dimulai dengan mempertimbangkan elemen apa yang ingin dijadikan fokus utama, kedua, dan seterusnya (hlm. 25). Posisi, penyelarasan elemen grafis, *space* di antaranya, perbedaan yang kontras pada ukuran, tekstur, warna, dan bentuk juga dapat membantu terciptanya hierarki visual (hlm. 25).

2.1.7.2 *Alignment*

Berdasarkan penjelasan Landa (2019, hlm. 26), *alignment* merupakan orientasi elemen atau sejajarnya tepi-tepi dan cara seorang desainer menata elemen grafis pada sebuah konfigurasi. Singkatnya, *alignment* adalah arsitektur dasar dari sebuah komposisi yang dapat dicapai dengan mengatur posisi elemen grafis untuk mendapatkan korelasi visual optimal dan menghasilkan elemen-elemen yang saling berhubungan serta mengalir menuju elemen berikutnya (hlm. 26). Tidak hanya itu saja, desainer juga perlu membuat visual yang mendatar dan keterkaitan yang teratur melalui penempatan tepi atau struktur yang dapat dilakukan pengulangan terhadap hal tersebut (hlm. 26). Tepi yang selaras secara visual juga akan menciptakan sebuah hubungan struktural yang selaras (hlm. 26). Pada bagian ini, Landa juga menjelaskan bahwa ruang, penataan, dan penempatan elemen grafis mampu memudahkan hierarki visual yang memberikan arah komunikasi visual sesuai *emphasis* atau penekanan (hlm. 26).



Gambar 2.19 *Emphasis*
Sumber: Landa (2019)

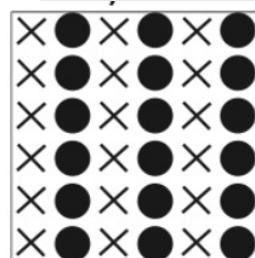
2.1.7.3 *Unity*

Unity menurut Landa (2019, hlm. 27) yaitu seluruh bagian yang terdapat pada desain grafis harus bekerja sama dengan selaras dan menjadi bentuk harmonis agar dapat berkomunikasi secara visual. Cara

utama agar dapat menghasilkan kesatuan adalah dengan melakukan pengulangan serta konfigurasi (hlm. 27). Melalui pengulangan elemen bentuk, warna, tekstur, jenis huruf, pola, dan lainnya serta menyelaraskan karya atau komposisi (hlm. 27). Pengulangan tersebut dapat menumbuhkan kesatuan atau *unity* (hlm. 27). Berikut adalah penjelasan Landa terkait *Laws of Perceptual Organization* (hlm. 29):

1. *Similarity*

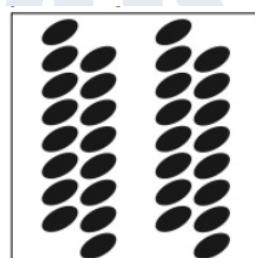
Elemen dengan karakteristik serupa dianggap sebagai bagian dari suatu kesatuan yang berdasarkan kesamaan warna, bentuk, arah, atau tekstur.



Gambar 2.20 *Similarity*
Sumber: Landa (2019)

2. *Proximity*

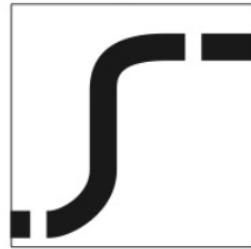
Elemen yang memiliki posisi berdekatan satu dengan yang lainnya dianggap sebagai bagian dari suatu kesatuan.



Gambar 2.21 *Proximity*
Sumber: Landa (2019)

3. *Continuity*

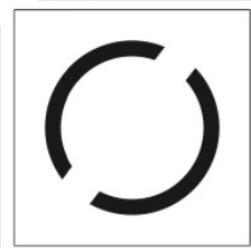
Elemen yang terlihat berlanjut dari elemen sebelumnya dan dianggap saling terkait yang akan mewujudkan kesan bergerak.



Gambar 2.22 *Continuity*
Sumber: Landa (2019)

4. *Closure*

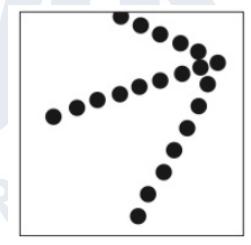
Kecenderungan pikiran untuk menciptakan unit, bentuk, atau pola yang lengkap melalui menghubungkan elemen-elemen individu.



Gambar 2.23 *Closure*
Sumber: Landa (2019)

5. *Common Fate*

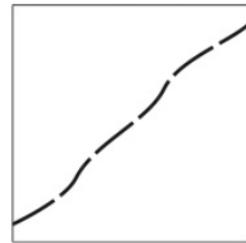
Elemen yang bergerak ke satu arah yang sama dianggap sebagai suatu bagian.



Gambar 2.24 *Common Fate*
Sumber: Landa (2019)

6. *Continuing Line*

Implied line adalah istilah ketika audiens tetap melihat gerakan garis secara keseluruhan meskipun terdapat dua garis yang terputus.



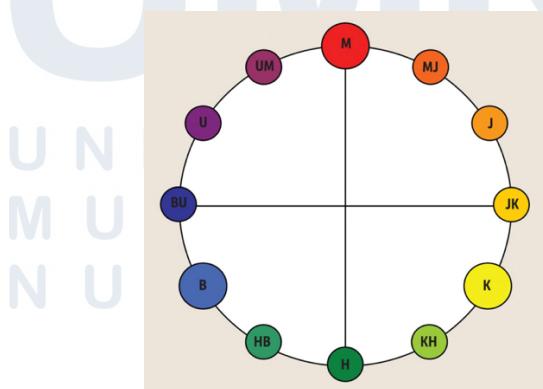
Gambar 2.25 *Continuing Line*
Sumber: Landa (2019)

2.1.7.4 Space

Seluruh bagian *space* atau ruang grafis memiliki peran dalam sebuah desain yang dirancang (Landa, 2019, hlm. 28). Meskipun tidak terisi, bentuk yang berada di antara teks serta gambar tetap memiliki peran dan nantinya dapat menciptakan sebuah alur ritmis dari satu bentuk ke bentuk lain saat audiens mengamati desain tersebut (hlm. 27). Jika tidak dipertimbangkan, ruang “*leftover*” akan berubah menjadi ruang mati (hlm. 28).

2.1.8 Warna

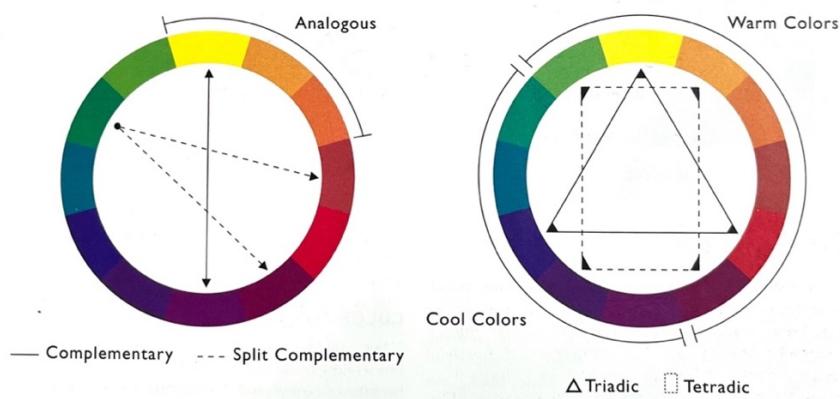
Irawan & Tamara (2013, hlm. 30) menyatakan bahwa bidang dan garis memiliki berbagai warna, seperti merah, kuning, biru, dan lain-lain. Suasana harmonis serta memikat mata dapat diciptakan melalui susunan warna yang tepat (hlm. 30). Hal ini dapat berlaku untuk hubungan antar dua warna, gradasi, dan juga dua warna kontras (hlm. 30).



Gambar 2.26 Warna
Sumber: Irawan & Tamara (2013)

Warna menurut Landa (2019) memiliki arti yang berhubungan erat dengan berbagai budaya, pengalaman, dan negara tertentu, sehingga sebagian

desainer membuat sebuah palet warna yang berisi warna unik serta dapat memahami potensinya dalam mengkomunikasikan pesan secara simbolis, emosional, dan kepribadian merek. Selain itu, lebih baik jika desainer mempelajari warna melalui roda warna pigmen meskipun desainnya dibuat untuk layar dan cetak. Landa juga menambahkan penjelasan bahwa warna interval berasal dari campuran pigmen primer dan sekunder, contohnya adalah warna biru (primer) dicampur dengan hijau (sekunder) akan menghasilkan warna biru-hijau (interval). Warna primer, sekunder, dan interval membentuk sebuah roda warna pigmen dasar sebagai panduan dalam menentukan hubungan warna yang selaras (hlm. 125).



Gambar 2.27 Fundamental Color Relationship on The Pigment Color Wheel
Sumber: Landa (2019)

2.1.8.1 Psikologi Warna

Menurut Handayani dkk. (2025, hlm. 40), bagi kehidupan manusia, warna adalah salah satu elemen visual paling mendasar serta bersifat universal. Sejak terlahir, manusia selalu berinteraksi dengan beragam warna di sekelilingnya yang mencakup warna dari benda, alam, hingga media atau perangkat komunikasi (hlm. 40). Selain menjadi hiasan visual, warna juga memiliki makna serta pengaruh psikologis kuat bagi seorang individu, sehingga pemahaman psikologi warna, terlebih dalam konteks perilaku, emosi, dan persepsi manusia sangatlah penting (hlm. 40). Hal ini juga diperkuat dengan penjelasan makna serta pengaruh dari berbagai contoh warna (hlm. 40–44).

1. Biru: Memberikan rasa damai dan tenang.

2. Merah: Menimbulkan energi, gairah, dan rasa semangat.
3. Hijau: Cenderung digunakan untuk melambangkan alam.
4. Hitam: Memiliki kesan yang eksklusif, karakter yang kuat, dan misterius.
5. Putih: Melambangkan kebersihan serta kemurnian, namun juga dapat dihubungkan dengan kematian atau kesedihan.
6. Kuning dan Jingga: Menimbulkan energi dan sifat optimis serta menarik perhatian.

Buku merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk menyebarkan suatu pengetahuan dan informasi yang terdiri dari beragam jenis dan memiliki anatomi tersendiri. Proses pencetakan penting untuk diperhatikan agar tercipta buku yang efektif serta menarik, contohnya pemilihan kertas dan *binding*. Selain itu, penggunaan *layout*, *grid*, tipografi, prinsip dasar desain, dan warna juga perlu dipertimbangkan pemilihannya dalam membuat sebuah buku.

2.2 Ilustrasi

Male (2024, hlm. vi) memberikan penjelasan bahwa ilustrasi adalah salah satu bentuk bahasa yang sering digunakan dalam menyampaikan berbagai macam pesan melalui bentuk penulisan visual dan dapat ditemukan di mana-mana. Ilustrasi bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan, memberikan informasi, mendidik, meyakinkan, mempromosikan, beriklan, mendokumentasikan, mengomentari, menjadi saksi, narator fiksi, pencerita, tidak kompromi, tidak memicu provokasi dan propaganda, melayani masyarakat, membagikan identitas, serta memperkaya budaya (hlm. vi). Semakin berkembangnya dunia dalam menuju Era Komunikasi, penting bagi kita untuk merangkum, merenungkan, serta mengulang kondisi disiplin ilustrasi saat ini dan peluang perkembangannya di masa depan secara lebih lanjut (hlm. ix). Sebelumnya, ilustrasi belum pernah seluas seperti sekarang dalam konteks dan aplikasinya, penempatan media, dan keragaman bahasa visualnya, sehingga semakin terlihat pengaruhnya yang semakin besar serta statusnya sebagai salah satu pionir ternama di dunia komunikasi dan kreativitas (hlm. ix). Sebagai bentuk bahasa yang paling umum, ilustrasi sering hadir di bidang promosi,

pemasaran, dan penerbitan melalui media cetak, daring, gambar bergerak, maupun dunia interaktif (hlm. ix). Ghozalli (2020, hlm. 20) menambahkan bahwa ilustrasi memiliki fungsi untuk menyampaikan penjelasan yang kontekstual melalui bentuk visual, khususnya pada buku dokumentasi atau teks pelajaran.

2.2.1 Jenis-Jenis Ilustrasi

Soedarso (2014, hlm. 566) menyatakan bahwa ilustrasi terbagi berdasarkan penampilannya karena memiliki bentuk yang beragam.

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar dengan bentuk serta warna yang realis atau sama sesuai dengan yang ada di alam.



Gambar 2.28 Ilustrasi Naturalis
Sumber: <https://share.google/images/RONf3PCxYxl2GWNJa>

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar yang digunakan dengan tujuan untuk menghias sesuatu melalui penyederhanaan atau melebih-lebihkan bentuk dan dibuat *style* dari gaya tertentu.



Gambar 2.29 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://share.google/images/zRSs8rLKUT5Is6g9Q>

3. Gambar Kartun

Gambar dengan berbagai bentuk yang lucu atau mempunyai sebuah ciri khas dan sering ditemukan di dalam komik, cerita bergambar, serta majalah untuk anak-anak.



Gambar 2.30 Kartun
Sumber: <https://share.google/images/SFrz4SUcZ7uzNZw30>

4. Gambar Karikatur

Gambar dengan bentuk proporsi tubuh yang menyimpang dan memiliki tujuan untuk menyampaikan sebuah sindiran atau kritikan. Gambar karikatur sering ditemukan pada koran dan majalah.



Gambar 2.31 Karikatur
Sumber: <https://share.google/images/17nMiHdERnih7AAbd>

5. Cerita Bergambar

Gambar atau komik dengan pelengkap teks dan teknik menggambarnya didasari oleh berbagai sudut pandang mengenai sebuah cerita yang ingin disampaikan.



Gambar 2.32 Cerita Bergambar
Sumber: <https://share.google/images/miRHA4nuTHo05ZjB4>

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Gambar natural, foto, atau bagan yang menjelaskan suatu teks atau keterangan mengenai peristiwa ilmiah atau gambar bagian.



Gambar 2.33 Ilustrasi Buku Pelajaran
Sumber: <https://share.google/images/cDjdKbSB8IOiTQJrJ>

7. Ilustrasi Khayalan

Gambar hasil imajinasi atau khayalan yang sering ditemukan di dalam novel, komik, roman, serta ilustrasi cerita.



Gambar 2.34 Ilustrasi Khayalan
Sumber: <https://share.google/images/PrkNDtEDTZkHlDeWp>

2.2.2 Teknik Ilustrasi

Ayuningtyas (2021, hlm. 25) menyatakan bahwa ilustrasi memiliki teknik yang terbagi menjadi 3 berdasarkan medianya. yaitu:

1. Media Kering: Teknik pembuatan ilustrasi secara manual yang menggunakan pensil, pulpen, krayon, *charcoal*, pastel, dan lain sebagainya.
2. Media Basah: Pembuatan ilustrasi dengan teknik manual menggunakan cat air, cat minyak, dan cat akrilik.
3. Digital: Pembuatan ilustrasi menggunakan software digital, seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Corel Painter, Corel Draw, dan lain sebagainya.

Sebagai sebuah bentuk penulisan visual, ilustrasi dapat menyampaikan pesan mengenai informasi yang sering dijumpai di berbagai bidang, seperti pemasaran, promosi, serta penerbitan. Ilustrasi memiliki banyak jenis yang dapat dipilih berdasarkan penampilannya. Selain itu, ilustrasi juga dapat dibuat melalui teknik media kering, basah, dan digital.

2.3 Tradisi Muludan di Cirebon

Menurut Wijayanto & Soekarba (2019), Muludan di Cirebon dilaksanakan dalam memperingati hari kelahiran Nabi Muhammad SAW dan sudah menjadi satu kesatuan dengan budaya serta tradisi di keraton, sehingga tradisi ini juga dapat memasarkan pariwisata Cirebon. Hal ini tentunya perlu didukung dengan kehadiran masyarakat yang nantinya akan menarik perhatian semakin banyak pengunjung (hlm. 548). Identitas kota Cirebon sebagai destinasi wisata memiliki keterikatan yang erat dengan nilai spiritual dan keagamaan, seperti contohnya warisan budaya (keraton, makam, masjid) serta pertunjukan budaya (hlm. 553). Tradisi Maulid di Cirebon dimaknai sebagai sebuah perayaan yang bersifat hiburan (hlm. 553–554). Muludan merupakan tradisi yang terus berlangsung selama lebih dari lima abad di Kesultanan Cirebon semenjak tahun 1479 saat dinobatkannya Sunan Gunung Jati sebagai wali besar (hlm. 554). Sebagai tradisi yang memiliki sejarah panjang, Muludan memiliki makna tersendiri bagi Kesultanan Cirebon yang meliputi Kesultanan Kasepuhan, Kanoman, dan Kacirebonan, serta masyarakatnya (hlm. 554). Rosmalia & Dewi (2022, hlm. 17) juga menambahkan bahwa ritual adat ini mencakup persiapan, upacara Panjang Jimat, dan pasca upacara.

2.3.1 Makna Tradisi Muludan di Cirebon

Terdapat tiga alasan yang membuat tradisi ini dilaksanakan oleh Sultan di Kesultanan Kanoman, yaitu sebagai wujud kasih sayang terhadap Nabi Muhammad SAW, bentuk pelestarian tradisi Sunan Gunung Jati, serta tempat berkumpulnya Sultan dengan para pengikutnya. Hal ini tentunya berhasil menarik ribuan masyarakat untuk terlibat dalam upacara prosesi dan menganggap Sultan sebagai pemimpin agama serta tradisi mereka (Wijayanto & Soekarba, 2019, hlm. 554).

Daffa (2024, hlm. 95) menjelaskan bahwa tradisi Panjang Jimat pada Muludan di Keraton Kasepuhan mengandung makna filosofis penting yang relevan dengan masyarakat modern. Relevansi yang dimaksud adalah nilai-nilai pada Panjang Jimat yang mampu berkontribusi dalam membantu masyarakat modern menghadapi tantangan, contohnya seperti kehilangan nilai-nilai spiritual, krisis identitas, serta alienasi sosial (hlm. 95–96). Selain itu, terkandung nilai gotong royong karena persiapan upacaranya membutuhkan kerja sama yang kuat dan nilai estetika serta historis melalui simbol-simbol sejarah keraton pada benda seni dengan nilai yang tinggi. Penyampaian nilai-nilai ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat masyarakat dalam melestarikan tradisi serta memahaminya (hlm. 103). Upacara Panjang Jimat merupakan sebuah simbol komitmen dalam berpegang teguh pada satu prinsip selama hidup yang berupa keyakinan terhadap kalimat syahadat dalam agama Islam. Beragam nilai dengan makna yang penting terdapat di Panjang Jimat, yakni nilai religius saat memperingati hari lahirnya Nabi Muhammad SAW sebagai “cahaya dunia” atau sosok panutan umat Islam (hlm. 103–104). Melalui pendekatan yang sistematis, Panjang Jimat menggabungkan prinsip epistemologis, ontologis, dan etis pada budaya berkelanjutan, sehingga dapat membantu masyarakat modern dalam menemukan pengetahuan, makna, serta moralitas di zaman sekarang (Daffa, 2024, hlm. 114).

2.3.2 Tata Cara Pelaksanaan Tradisi Muludan di Cirebon

Sultan Sepuh XV PRA Luqman Zulkaedin memberikan penjelasan bahwa Panjang Jimat merupakan tradisi yang terdapat pelaksanaan mencuci benda pusaka, yaitu 7 piring penjaga, 38 piring pendamping, 2 guci, serta 2 gelas (Triutama dkk., 2024, hlm. 168). Benda pusaka tersebut awalnya disimpan di museum dan menjelang Muludan dibersihkan di ruang Kaputren yang dilanjutkan dengan pembukaan bekaseman. Bekaseman merupakan kegiatan menyimpan ikan kakap ke dalam guci. Saat terjadi pandemi COVID-19 di tahun 2021 dan 2022, bekaseman tetap dilakukan dengan diterapkannya protokol kesehatan berdasarkan filosofi Panjang Jimat dalam mendorong masyarakat untuk menjaga kebersihan (hlm. 168).



Gambar 2.35 Tata Cara Pelaksanaan Tradisi Muludan di Cirebon
Sumber: <https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2023...>

Berdasarkan penjelasan Syabina (2024, hlm. 678), setelah selesai dilakukannya pencucian benda pusaka, ibu-ibu di keraton mulai menyiapkan boreh, tumpengan, nasi Mulud, serta barang-barang lain di dapur Mulud yang nantinya akan digunakan pada upacara Panjang Jimat. Lalu, para ibu keraton membuat sesaji setelah Isya pada 11 Rabiul Awwal yang merupakan malam sebelum Panjang Jimat. Selain itu, anggota keluarga serta abdi dalam keraton juga mempersiapkan seluruh barang jimat, yaitu piring, obor, manggaran, boreh, lilin, guci, jantungan, minuman, tumpengan, dan lain sebagainya. Saat masyarakat menunggu Panjang Jimat dimulai, akan dilakukan pembacaan Al-Qur'an serta tahlilan oleh kaum Masjid Agung bersama Sultan serta tamu undangan. Setelah itu, Panjang Jimat dimulai dengan nasihat Sultan untuk memberikan jimat kepada tamu. Prosesi dilanjutkan dengan penyerahan Payung Agung kepada Putra Mahkota sebagai tanda akan dilakukannya pengambilalihan tahta dan perlengkapan dikeluarkan serta ditempatkan di Bangsal Prabayaksa secara sementara. Makna Sembilan kelompok yang memiliki kaitan dengan kelahiran Nabi Muhammad SAW juga akan dibacakan sebelum melanjutkan prosesi ke Langgar Agung (hlm. 678). Kemudian, semua yang terlibat dalam upacara Panjang Jimat akan melakukan iring-iringan ke Langgar Agung dan disana membuka minuman, membuka makanan, menyalaikan lilin dan melantunkan asrokolan atau doa (hlm. 680).



Gambar 2.36 Tata Cara Pelaksanaan Tradisi Muludan di Cirebon
Sumber: <https://cdn.rri.co.id/berita/24/images...>

Upacara yang Panjang Jimatnya pertama keluar diyakini menentukan keadaan dimulai dari pukul 00:00 WIB. Selesainya asrokolan dilantunkan, makanan akhirnya dibagikan kepada seluruh masyarakat yang mengikuti upacara dan mereka akan saling berebut serta ditutup dengan mengembalikan benda pusaka ke museum sebagai tanda bahwa Panjang Jimat sudah selesai (Syabina, 2024, hlm. 680). Tidak lupa juga keraton mempertimbangkan ekonomi pada kegiatan Muludan melalui diadakannya pasar malam dari sebulan sebelum upacara Panjang Jimat yang menawarkan berbagai produk tradisional hingga global (Triutama dkk., 2024, hlm. 169).

Tradisi Muludan di Cirebon yang bertujuan untuk memperingati hari kelahiran Nabi Muhammad SAW telah berlangsung sejak tahun 1479. Tradisi ini memiliki makna dan nilai yang terkandung di dalamnya, yakni kasih sayang terhadap Nabi Muhammad SAW, nilai spiritual, gotong royong, dan historis yang tinggi. Tata cara pelaksanaan tradisi Muludan ini meliputi pencucian benda pusaka, bekaseman, pembuatan boreh, pembuatan tumpeng, dan nasi Mulud yang akan digunakan pada upacara Panjang Jimat. Pasar malam juga diadakan sebagai dukungan ekonomi dari pihak keraton.

2.4 Penelitian yang Relevan

Mencari informasi terkait penelitian yang relevan merupakan tahap yang penting untuk dilakukan oleh penulis agar dapat merancang buku ilustrasi dengan konten serta pendekatan yang tepat. Berikut merupakan hasil kajian penulis terhadap beberapa penelitian yang relevan dengan topik tradisi dan budaya:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Signifikansi Nilai-Nilai Filosofis dalam Tradisi Panjang Jimat di Keraton Kasepuhan Cirebon terhadap Masyarakat Modern	Daffa (2024)	Menjelaskan mengenai Panjang Jimat sebagai upacara puncak tradisi Muludan di Cirebon, nilai-nilai filosofis di dalamnya, serta kepentingan dan relevansi nilai-nilai tersebut terhadap masyarakat modern.	Terdapat filosofis dengan makna penting dalam Panjang Jimat di Keraton Kasepuhan yang relevan dengan masyarakat modern sekarang meskipun tradisinya diperkirakan sudah ada sejak sekitar abad ke-14.
2	Perancangan Media Informasi Sejarah dan Tradisi Malamang di Kabupaten Padang Pariaman	Firmansyah & Sudiani (2025)	Sebuah perancangan media informasi mengenai tradisi Malamang di Kabupaten Padang Pariaman dalam bentuk	Sebagai tradisi yang kurang mendapatkan perhatian remaja, penulis menciptakan buku ilustrasi menggunakan penjelasan yang kronologis serta menggambarkan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			buku ilustrasi, <i>motion graphic</i> , poster, <i>x-banner</i> , gantungan kunci, kaos, dan stiker.	suasana sejarah melalui visual masa lampau dengan penggunaan warna yang beragam.
3	Perancangan Media Informasi Tari Sekapur Sirih Jambi dalam Bentuk Ilustrasi	Muharam dkk. (2025)	Sebuah perancangan buku ilustrasi mengenai Tari Sekapur Sirih di Jambi yang didukung dengan media digital dan cetak lainnya.	Pemilihan jenis ilustrasi kartun dengan <i>sequential movement</i> dan isi buku yang didominasi dengan gambar agar dapat mendorong remaja untuk berimajinasi.

Kesimpulan dari penelitian relevan yang telah dilakukan penulis adalah Panjang Jimat yang merupakan puncak dari tradisi Muludan di Keraton Kasepuhan memiliki makna yang relevan dengan masyarakat zaman sekarang. Selain itu, terdapat perancangan media informasi berupa buku ilustrasi mengenai tradisi serta budaya untuk remaja yang menggunakan visual dan gambar untuk meningkatkan pemahaman remaja terhadap informasi yang digunakan. Oleh karena itu, penulis akan menciptakan buku ilustrasi yang menyampaikan informasi terkait pelaksanaan serta makna yang terkandung dalam tradisi Muludan di Cirebon.