

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

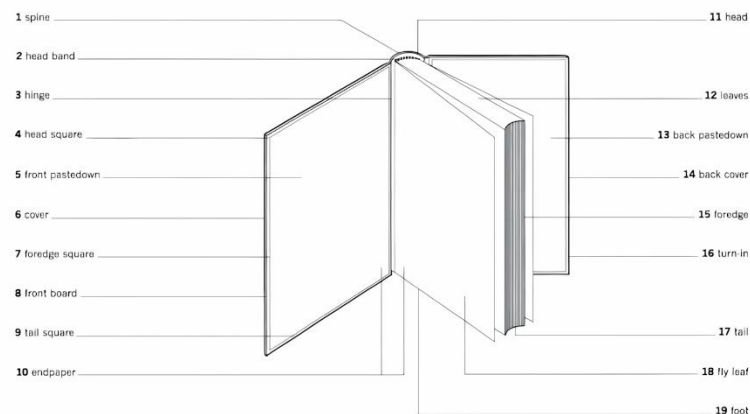
Buku merupakan sebuah wadah portable yang terdiri atas rangkaian halaman cetak dan terikat, berfungsi untuk melestarikan, menyampaikan, menjelaskan, serta menyebarkan pengetahuan kepada pembaca melalui ruang dan waktu (Haslam, 2006, h. 9). Keberadaan buku menjadikan media sebagai suatu bentuk dokumentasi yang paling tua dengan menyimpan pengetahuan, gagasan, serta keyakinan yang dapat membuat kini tetap dijadikan sarana yang sangat penting dalam distribusi informasi dan pengembangan kecerdasan. Dalam pengembangannya, meskipun teknologi digital semakin dominan, buku masih memiliki nilai pemahaman dan emosional yang tinggi, dikarenakan buku dapat berinteraksi langsung dengan bentuk fisik sehingga dapat memperkuat hubungan manusia dengan pengetahuan yang terkandung di dalamnya (Kuzmina, 2023, h. 417). Dengan begitu, buku tidak hanya berperan sebagai media informasi, namun dapat dijadikan sebagai sarana budaya yang menjaga keberlanjutan pengetahuan manusia dari masa ke masa.

2.4.1 Komponen Buku

Sebuah buku memiliki beragam komponen teknis yang membentuk satu kesatuan utuh dalam proses penerbitan. Bagian-bagian tersebut penting dipahami agar perancang atau pembaca dapat memahami struktur dasar buku secara menyeluruh. Menurut Haslam (2006, h. 20-21), komponen buku secara umum terbagi menjadi tiga bagian besar, yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid*. Masing-masing bagian memiliki elemen-elemen penyusun dengan fungsi yang berbeda, baik secara struktural maupun visual.

2.1.1.1 *The Book Block*

Bagian ini merupakan inti fisik buku yang berisikan kumpulan halaman yang dijilid dan disatukan dengan sampul. Elemen-elemen penyusunnya sebagai berikut:



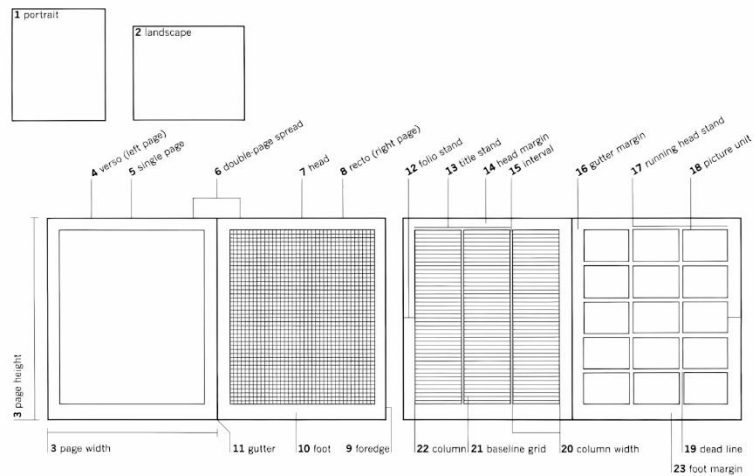
Gambar 2.1 Komponen Buku *the Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Spine*, bagian punggung buku yang menahan dan menyatukan seluruh lembaran kertas.
- 2) *Head band*, pita kecil yang terletak di bagian atas jilidan untuk mengikat bagian-bagian buku.
- 3) *Hinge*, lipatan pada kertas pelapis yang menghubungkan sambul dengan blok buku.
- 4) *Head square*, ruang kecil dibagian atas buku yang memberikan jarak antara isi dengan sampul.
- 5) *Front pastedown*, lembar kertas yang direkatkan pada sisi dalam sampul depan.
- 6) *Cover*, papan pelindung yang melindungi isi buku dari kerusakan atau benturan.
- 7) *Foreedge square*, jarak kecil di sisi luar halaman agar buku lebih mudah dibuka.
- 8) *Front board*, papan depan yang menjadi struktur sampul bagian depan.

- 9) *Tail square*, ruang kecil dibagian bawah buku yang digunakan untuk penyeimbang *head square*.
- 10) *Endpaper*, lembar pelapis yang menghubungkan antara isi buku dengan sampul.
- 11) *Head*, bagian paling atas dari buku.
- 12) *Leaves*, bagian yang terdiri dari lembaran kertas yang berisikan teks atau gambar.
- 13) *Back pastedown*, bagian kertas yang direkatkan pada sisi dalam sampul belakang.
- 14) *Back cover*, bagian papan pelindung yang terletak pada bagian belakang buku.
- 15) *Foreedge*, bagian sisi luar halaman yang berlawanan dengan punggung buku.
- 16) *Turn-in*, bagian kertas atau kain yang dilipat masuk ke dalam sampul buku.
- 17) *Tail*, bagian paling bawah dari buku.
- 18) *Fly leaf*, bagian lembar kosong yang berada pada depan atau belakang isi buku.
- 19) *Foot*, bagian batas bawah dari halaman buku.
- 20) *Signature*, lipatan kertas yang berisikan beberapa halaman, kemudian dijilid menjadi satu blok buku.

2.1.1.2 The Page

Halaman merupakan bidang utama dari tempat penyimpanan informasi dalam buku dengan diaplikasikan secara teks ataupun secara visual. Setiap halaman memiliki struktur teknis yang membantu keterbacaan dan konsistensi desain. Elemen-elemen dari *the page* diantara lain:

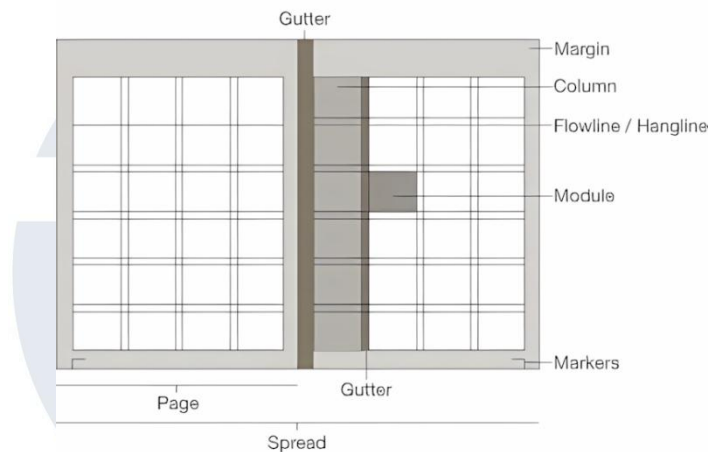


Gambar 2.2 Komponen Buku *the Page*
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Portrait*, pemformatan halaman dengan tinggi lebih besar dibandingkan dengan lebarnya.
- 2) *Landscape*, pemformatan halaman dengan lebar lebih besar dibandingkan dengan tingginya.
- 3) *Page height and width*, ukuran tinggi dan lebar dari keseluruhan halaman.
- 4) *Verso*, halaman kiri dalam buku yang biasanya memiliki nomor halaman genap.
- 5) *Single page*, lembar halaman tunggal yang terletak disisi kiri.
- 6) *Double-page spread*, dua halaman yang bersebelahan dengan desain menyatu seolah menjadi satu bidang besar.
- 7) *Head*, bagian atas dari halaman.
- 8) *Recto*, halaman kanan dalam buku yang biasanya memiliki nomor halaman ganjil.
- 9) *Fore-edge*, sisi luar dari halaman yang berlawanan dengan punggung jilid.
- 10) *Foot*, bagian bawah dari halaman.
- 11) *Gutter*, area lipatan pada tengah buku tempat halaman dijilid.

2.1.1.3 The Grid

Grid merupakan kerangka dasar yang membagi halaman menjadi bagian-bagian yang teratur, sehingga dapat memudahkan penataan teks ataupun gambar agar terlihat konsisten dan harmonis. Elemen-elemen dalam *the grid* antara lain:



Gambar 2.3 Komponen Buku *the Grid*

Sumber: <https://parsonsdesign4.wordpress.com/resources/anatomy...>

- 1) *Folio stand*, garis penanda yang menunjukkan posisi nomor halaman.
- 2) *Title stand*, garis referensi yang menunjukkan letak judul pada halaman.
- 3) *Head margin*, area yang kosong dibagian atas halaman.
- 4) *Interval/column gutter*, ruang vertical yang memisahkan kolom satu dengan yang lainnya,
- 5) *Gutter margin/binding margin*, ruang kosong disisi dalam halaman yang berdekatan dengan jilidan.
- 6) *Running head stand*. garis panduan untuk menempatkan judul berulang dibagian atas halaman.
- 7) *Picture unit*, kotak atau *grid* modern yang digunakan untuk menempatkan gambar dalam *grid*.
- 8) *Dead line*, ruang kosong antara gambar atau teks dalam *grid*.

- 9) *Column width/measure*, lebar kolom yang dapat menentukan jumlah karakter per baris.
- 10) *Baseline*, garis tempat teks berada; bagian bawah huruf-huruf menempel pada garis ini.
- 11) *Column*, area berbentuk persegi panjang dalam *grid* yang digunakan untuk menyusun teks atau gambar.
- 12) *Foot margin*, ruang kosong yang terletak pada bagian bawah halaman.
- 13) *Shoulder/foreedge*, margin pada sisi luar halaman, berlawanan dengan jilidan.
- 14) *Column depth*, tinggi kolom yang diukur dalam satuan poin, milimeter, atau jumlah baris teks.
- 15) *Characters per line*, rata-rata jumlah karakter yang dapat dimasukkan dalam satu baris teks pada ukuran tertentu.
- 16) *Gatefold/throwout*, lembar tambahan yang dilipat dan dijahit ke dalam buku, biasanya lebih lebar dari halaman standar.

2.4.2 Binding

Binding atau penjulidan merupakan sebuah proses untuk menyatukan lembar-lembar kertas menjadi sebuah buku yang utuh (Haslam, 2006, h. 233-238). Proses ini tidak hanya dapat menyatukan lembaran halaman, namun dapat menentukan daya tahan, fleksibilitas, serta nilai estetika dari buku itu sendiri. Jenis penkilidan berkembang seiring dengan kebutuhan, baik secara pemakaian jangka panjang, produksi besar, maupun tujuan praktis. Pada buku Haslam (2006, h. 233-238) disebutkan terdapat beberapa jenis *binding* pada buku.

2.1.2.1 Case-Binding

Case-binding merupakan bentuk umum dari *hardback* modern yang diproduksi dengan menggunakan mesin. Sampulnya terdiri dari tiga bagian sampul depan, belakang, dan punggung buku.

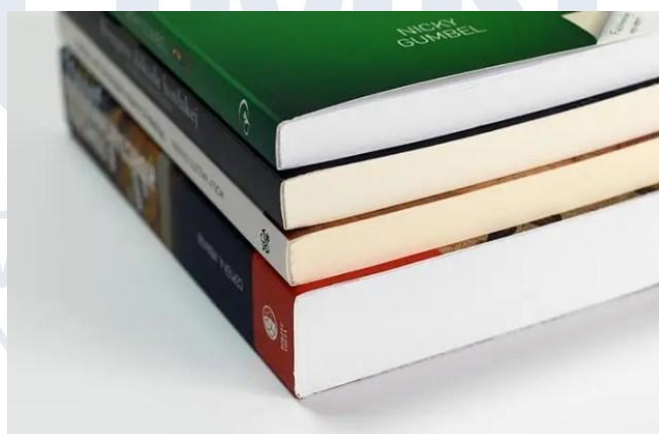


Gambar 2.4 Contoh Buku Dengan *Case-binding*
 Sumber: <https://imagogroup.com/books-and-binding/hardback...>

Setiap bagian halaman dijahit dalam kelompok kecil, kemudian direkatkan pada sampul dengan tambahan pelapis seperti kain atau kertas. Proses finishing biasanya mengguhakan teknik embossing, penambahan pita, atau lapisan pelindung.

2.1.2.2 *Perfect Binding*

Perfect binding atau *adhesive binding* lebih dikenal dengan metode penjilidan *paperback*. Dalam pembuatannya, halaman tidak akan dijahit, melainkan direkatkan menggunakan lem khusus pada bagian punggung buku.



Gambar 2.5 Contoh Buku Dengan *Perfect Binding*
 Sumber: <https://printfinish.com/what-is-a-perfect-binding/...>

Proses ini sederhana dan murah sehingga sering digunakan pada buku cetakan besar. Walaupun praktis, jenis jilid ini cenderung kurang tahan lama dibandingkan dengan penjilidan berbasis jahitan.

2.4.3 Kertas

Kertas merupakan elemen yang paling penting dalam pembentukan fisik dari sebuah buku yang menjadikannya media cetak sekaligus wadah visual yang terisi seluruh konten (Haslam, 2006, h. 191). Penggunaan dan pemilihan jenis kertas tidak hanya berhubungan dengan aspek teknis dari pencetakan, tetapi dapat juga memengaruhi kualitas visual, kenyamanan dalam membaca, serta daya tahan dari buku. Dengan begitu, para desainer buku diharuskan dapat memahami sifat-sifat dari kertas secara mendalam agar dapat menentukan jenis kertas yang paling sesuai dengan tujuan produksi.

2.1.3.1 Karakteristik Kertas

Kertas memiliki beberapa karakteristik utama yang perlu diperhatikan, yaitu ukuran, berat, ketebalan, *grain*, opasitas, permukaan, dan warna (Haslam, 2006, h. 191). Faktor itu dapat menjadi yang berpengaruh pada hasil akhir cetakan, baik secara tampilan visual atau daya tahan fisik. Selain itu, aspek lain seperti tingkat penyerapan tinta, pH kertas, serta kandungan yang terdapat pada material daur ulang dapat menjadi pertimbangan penting dalam pemilihan kertas untuk keperluan percetakan dan penjilidan. Dengan memperhatikan karakteristik ini, desainer buku dapat memastikan dengan kualitas buku secara optimal.

2.1.3.2 Ukuran Kertas

Ukuran kertas pada awalnya tidak terdapat standarnya yang membuat seragam, namun karena setiap pabrik kertas menghasilkan lembaran dengan proporsi yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan (Haslam, 2006, h. 191). Sejak abad ke-19, standarisasi ukuran kertas mulai diberlakukan agar sesuai dengan mesin cetak. Di Amerika Utara dan wilayah Inggris, standar ukuran kertas menggunakan inci imperial,

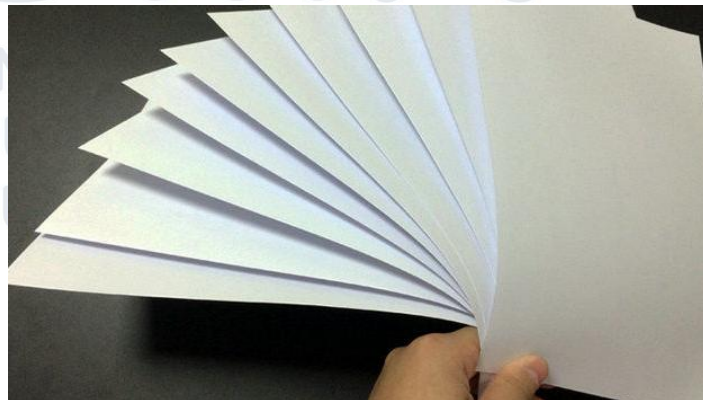
sementara di Eropa Kontinental terdapat sistem metrik dengan satuan milimeter. Seiring dengan perkembangan teknologi, Organisasi Internasional untuk Standarisasi (ISO) menetapkan seri ukuran A yang saat ini digunakan secara luas di berbagai belahan dunia. ISO menjadi standar utama, meskipun beberapa negara seperti Inggris masih menggunakan campuran antara ukuran imperial dan metrik, sedangkan Amerika Serikat tetap mempertahankan sistem ukuran berbasis inci.

2.1.3.3 Jenis Kertas

Jenis kerta yang digunakan dalam desain dan produksi cetak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik dari sisi material, tekstur, maupun kegunaannya. Pemilihan kerta yang tepat dapat memengaruhi kualitas dari hasil cetakan, daya tahan produk, serta pengalaman pembaca atau penggunaanya. Ambrose & Harris (2017, h. 10) membagikan jenis kertas ke dalam beberapa kategori berikut:

a. *Uncoated Woodfree*

Uncoated woodfree merupakan jenis kertas yang halus yang tidak memiliki lapisan luar sehingga menghasilkan permukaan yang *doff*. Bahan kertas ini dibuat dengan serat kayu yang diolah secara kimia, sehingga membuat kertas lebih putih dan tahan lama.



Gambar 2.6 Kertas *Uncoated Woodfree*

Sumber: <https://www.kraftpaper-rolls.com/sale-13262438-uncoated...>

Jenis kertas ini berkategori terbesar dari kertas cetak dan tulis, banyak digunakan untuk kertas kartor seperti, *printer*, fotocopi, maupun alat tulis. Jenis kertas ini tidak memiliki lapisan pelindung yang dapat memberikan hasil cetak yang alami dan tidak mudah menguning.

b. *Art Board*

Art Board merupakan jenis kertas yang tebal tanpa menggunakan lapisan khusus yang sering digunakan sebagai *cover stock* atau sampul buku. *Art board* memiliki permukaan yang halus dan tampilan *glossy* pada kedua sisi bagian.



Gambar 2.7 Kertas *Art Board*
Sumber: <https://indonesian.alibaba.com/g/artboard-paper.html>

Bahan *art board* memiliki ketebalan yang bervariasi dimulai dari 190 *gsm*, 210 *gsm*, 260 *gsm*, hingga 400 *gsm*. Bahan *art board* terlihat lebih kaku dan tahan lama dibandingkan *art paper*.

c. *Art*

Art Paper merupakan jenis kertas dengan permukaan yang halus, licin, dan *glossy* pada bagian kedua permukaan sisi. Jenis kertas *art* memiliki hasil cetakan yang tajam dan cepat kering dengan ketebalan 85 sampai 150 *gsm*.



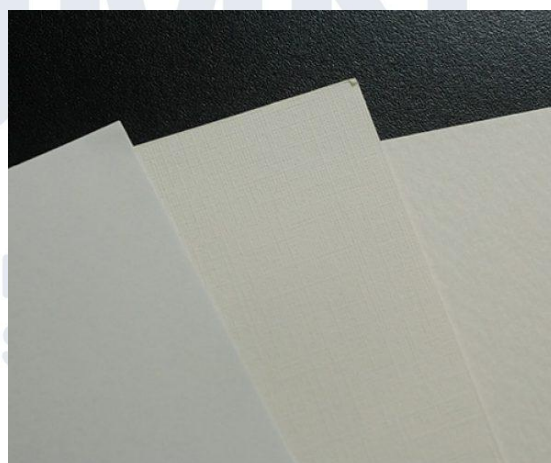
Gambar 2.8 Kertas *Art*

Sumber: <https://soerabaja45.co.id/apa-itu-art-paper-yuk...>

Jenis kertas *art* memiliki kualitas tinggi dengan lapisan tanah liat, yang memberikan permukaan cetak yang halus, serta sangat cocok untuk menghasilkan cetakan dengan detail yang tinggi seperti majalah dan cetakan berwarna.

d. *Cartridge*

Cartridge merupakan jenis kertas putih yang tebal dan biasanya digunakan untuk menggambar dengan menggunakan pensil atau tinta, serta digunakan untuk publikasi yang memerlukan tekstur tertentu.



Gambar 2.9 Kertas *Cartridge*

Sumber: <https://margonopaper.com/id/product/cartridge-paper/>

Kertas *cartridge* memiliki ketahanan yang lebih lama dibandingkan kertas *HVS* pada umumnya, dikarenakan bahan yang kuat dan tebal.

2.4.4 *Finishing*

Finishing merupakan tahap paling akhir dalam pembuatan atau proses produksi buku dengan fungsi untuk menambahkan nilai estetika dan juga dapat membuat buku lebih memiliki daya tahan yang kuat. Dalam desain buku, teknik *finishing* bukan hanya menjadi elemen dekoratif, namun dapat membuat karakter visual yang lebih kuat dan menambah pengalaman sentuhan pembaca. Perkembangan teknologi cetak modern dapat memungkinkan teknik penyelesaian dilakukan secara mekanis dengan hasil yang lebih presisi, efisien, dan beragam, seperti *embossing*, *foil blocking*, *stamping*, *die-cutting*, hingga *laser-cutting* (Haslam, 2006, h. 224-227).

1) *Die-cutting*

Die-cutting merupakan jenis proses pemotongan kertas atau karton menggunakan cetakan tajam berbentuk pola tertentu. Teknik ini dapat memungkinkan untuk membuat dan membentuk lubang, bentuk unik, atau komponen tiga dimensi pada desain buku.



Gambar 2.10 Contoh *Die-cutting*

Sumber: <http://ansteybookbinding.com/perfect...>

Die-cutting sering digunakan pada buku anak-anak interaktif, kemasan buku, atau halaman berdesain khusus yang memerlukan potongan presisi.

2) *Perforating*

Perforating merupakan teknik pembuatan lubang kecil secara berurutan pada kertas agar dapat mudah disobek dengan mudah, seperti pada lembaran perangko atau tiket.



Gambar 2.11 Contoh *Perforating*

Sumber: <https://www.technifold.com/micro-perforating-let-down/>

Proses ini dilakukan menggunakan mesin cetak dengan pisau gigi halus, memungkinkan kertas terpotong secara rapi tanpa robekan yang tidak terkontrol. Metode ini juga dapat diterapkan menggunakan laser pada banyak lembar kertas sekaligus.

2.2 Desain

Desain merupakan suatu proses untuk merancang elemen visual yang memiliki fungsi sebagai penyampai pesan yang jelas, menarik, dan komunikatif. Landa (2018) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution*, menyatakan bahwa desain bukan hanya mengenai estetika, tetapi mengenai cara menemukan solusi yang mengarah ke komunikasi visual dengan cara yang efektif. Desain dapat dipahami sebagai perpaduan antara bentuk dan fungsi yang mengarah pada kebutuhan komunikasi dalam berbagai konteks.

2.2.1 Elemen Desain

Elemen desain merupakan komponen dasar yang berguna untuk membentuk suatu karya visual agar pesan yang ingin disampaikan dapat sesuai dan tersampaikan dengan jelas. Landa (2018) menekankan bahwa elemen-elemen dalam desain ini menjadi fondasi yang sangat penting untuk mendukung dalam terciptanya komposisi yang utuh dan terarah (h. 19). Elemen desain dapat membantu perancang untuk menghasilkan karya yang bukan hanya indah secara estetik, namun tetap sesuai dengan fungsinya. Setiap elemen memiliki peran yang berbeda, mulai dari titik, garis, bentuk, warna, hingga tekstur.

2.2.1.1 Titik

Titik merupakan elemen desain terkecil yang dapat hadir dalam suatu bidang dan sering berbentuk seperti bulat yang sederhana. Untuk media digital, titik dapat ditampilkan sebagai piksel cahaya yang terlihat kecil namun memiliki fungsi yang penting dalam mengembangkan struktur visual (Landa, 2018, h. 19).

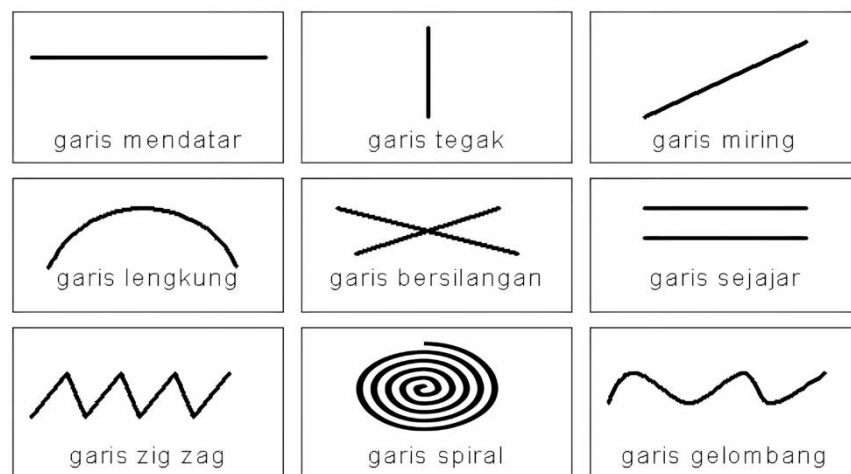


Gambar 2.12 Titik
Sumber: <https://bobo.grid.id/read/082461249/unsur-unsur-seni-rupa...>

Titik mampu memberikan penekanan, menjadi pusat perhatian, sekaligus memiliki peran dasar dalam pembentukan elemen lain seperti garis.

2.2.1.2 Garis

Garis merupakan salah satu elemen dasar dalam desain yang muncul Ketika sebuah titik bergerak dan meninggalkan jejak visual. Garis bisa terbentuk dengan berbagai media layaknya pensil, kuas, pena digital, atau benda lain yang dapat menciptakan suatu goresan (Landa, 2018, h. 19).



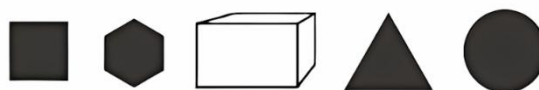
Gambar 2.13 Garis

Sumber: <https://idseducation.com/article/arti-elemen-desain-garis/>

Garis tidak hanya berfungsi sebagai pemisah, namun dapat diartikan sebagai pemberi arah, memberikan Kesan Gerak, serta dapat memperkuat bentuk dalam sebuah komposisi.

2.2.1.3 Bentuk

Bentuk merupakan wujud visual yang muncul dari garis atau bidang yang terlihat menutup suatu area pada permukaan dua dimensi. Bentuk dapat tercipta melalui garis luar, kontur, maupun melalui isian warna, *tone*, ataupun tekstur (Landa, 2018, h. 19).



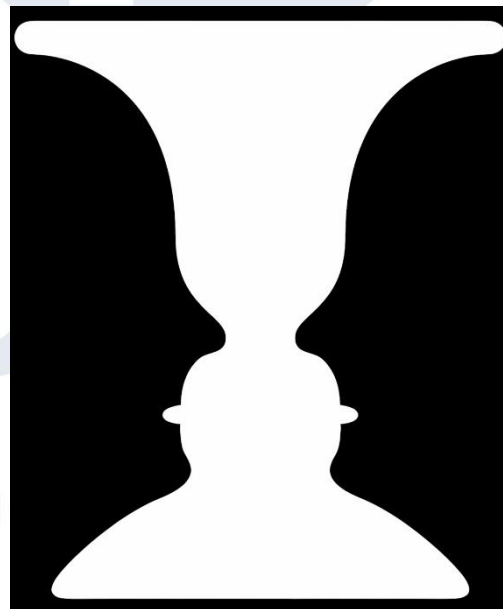
Gambar 2.14 Bentuk Dasar

Sumber: <https://celotehcelatah.blogspot.com/2012/12/mengenal-jenis-bentuk-dasar...>

Dalam desain, bentuk memiliki fungsi sebagai elemen utama yang dapat mempengaruhi cara audiens mengenali dan memahami suatu objek, dikarenakan bentuk dapat menegaskan identitas visual serta mengarahkan perhatian pada bagian tertentu dari suatu komposisi.

2.2.1.4 *Figure/ground*

Figure/ground merupakan prinsip dasar dalam persepsi visual yang dapat menjelaskan hubungan antara bentuk utama dengan latar belakangnya. Prinsip ini juga dapat disebut sebagai *positive and negative space*, yang dimana *figure* berperan sebagai elemen positif yang bentuknya jelas, sedangkan *ground* menjadi ruang negatif yang mendukung keberadaan *figure* dalam komposisi visual (Landa, 2018, h. 21). Dalam desain, kedua elemen tersebut sangat diperlukan dalam membentuk satu kesatuan yang dapat melengkapi untuk menciptakan keseimbangan dan daya tarik visual.



Gambar 2.15 Penerapan *Figure/Ground*

Sumber: <https://medium.com/kubo/the-law-of-figure-ground-designing...>

Hubungan *figure/ground* dapat bersifat dinamis melalui *figure/ground reversal*, yaitu keadaan ketika *figure* dan *ground* dapat bertukar peran secara visual, layaknya pada symbol *yin* dan *yang* atau

pola papan catur. Dengan penerapan prinsip ini, dapat menghadirkan komposisi yang tidak hanya harmonis, namun dapat juga menghadirkan persepsi ganda yang menarik secara estetis.

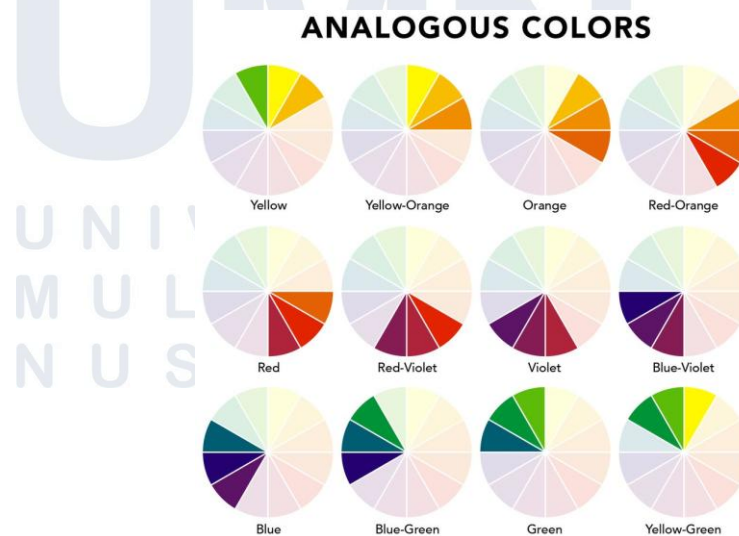
2.2.1.5 Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang paling menonjol dalam sebuah desain karena dapat menarik perhatian dan mempengaruhi persepsi para audiens. Warna tidak hanya menambahkan keindahan, melainkan dapat menyampaikan makna, meningkatkan emosi, dan memperkuat identitas visual. Pemahaman tentang warna juga menciptakan harmoni dan kontras dalam sebuah karya dengan adanya sebuah hubungan antarwarna. Hubungan tersebut disebut sebagai teori warna yang sangat umum digambarkan dengan roda warna pigmen.

1. Teori Warna

a. *Analogous*

Skema warna *analogous* terbentuk dari tiga warna yang sangat berdekatan pada roda warna pigmen. Kombinasi ini menciptakan keselarasan visual karena hubungan antarwarna yang ada terlihat harmonis.



Gambar 2.16 *Pigmen Color Wheel Analogous*
Sumber: <https://www.elledecor.com/design...>

Dalam penerapannya, satu warna biasanya digunakan sebagai dominan, sementara dua warna lainnya menjadi pendukung untuk dapat menyeimbangkan komposisi dari warna utamanya (Landa, 2018, h. 127).

2.2.1.6 Tekstur

Tekstur merupakan kualitas dari permukaan yang dapat dirasakan secara nyata maupun hanya ditampilkan sebagai visual. Ada tekstur yang memang dapat disentuh langsung, semisal hasil dari cetakan yang timbul, emboss, atau ukiran, dan ada juga tekstur yang hanya terlihat melalui gambar, lukisan, atau foto.



Gambar 2.17 Visual Tekstur

Sumber: <https://www-studiobinder-com.translate.goog/blog/what-is-texture...>

Kehadiran tekstur dalam desain berfungsi untuk menambahkan kedalaman, memunculkan variasi, serta dapat membangun suasana tertentu yang menciptakan pengalaman visual yang kaya (Landa, 2018, h. 22).

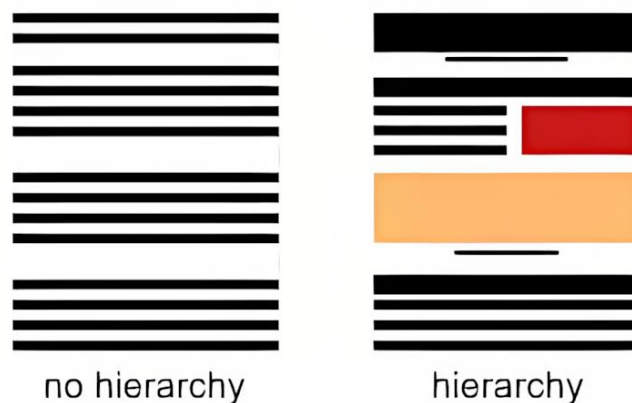
2.2.2 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan sebuah aturan dasar yang membantu perancangan dalam hal menata elemen-elemen visual untuk menciptakan komunikasi yang jelas dan terarah. Landa (2018) menyatakan prinsip utama ini

dengan menggunakan singkatan *HAUS*, yang terdiri dari *hierarchy*, *alignment*, *unity*, dan *space* (h. 25). Keempat prinsip tersebut sangat berguna dan berfungsi sebagai panduan praktis yang membuat karya desain dapat tersusun lebih rapi, mudah dipahami, dan dapat memiliki kekuatan visual yang menonjol.

2.2.2.1 *Hierarchy*

Hierarchy dapat mengatur tingkatan yang dibutuhkan dalam suatu elemen yang membuat audiens menangkap informasi sesuai dengan urutan yang diinginkan. Perbedaan ukuran, warna, tebal dan tipis, serta posisi digunakan untuk menjadi penekan elemen untuk jadi lebih penting (Landa, 2018, h. 25).

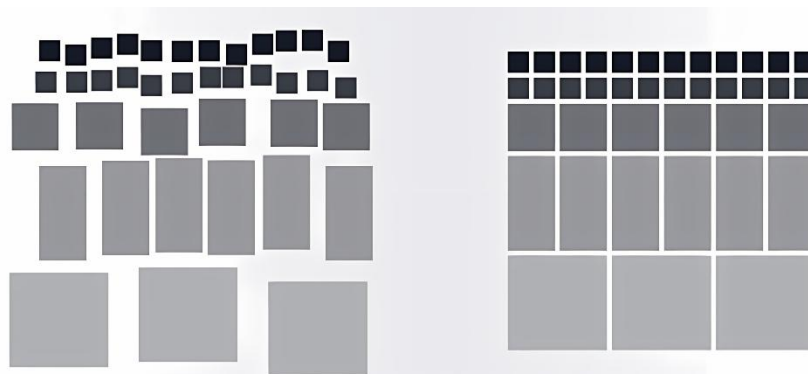


Gambar 2.18 Penerapan *Hierarchy*
Sumber: <https://www.bridgewaterlearning.co.za/2013/04/16/design...>

Dengan menerapkan prinsip hierarki, perhatian audiens dapat lebih terarahkan mulai dari bagian utamanya lalu mengikuti jalur ke informasi tambahan. Hal ini dapat membantu desain menjadi lebih komunikatif dan fokus yang lebih terarah.

2.2.2.2 *Alignment*

Alignment menciptakan tata letak desain yang lebih harmonis dan terorganisir secara visual, sehingga dapat membantu komunikasi dengan lebih efektif. Selain itu, *alignment* dapat menjaga posisi keteraturan dengan menyusun elemen pada garis *grid* yang sama.



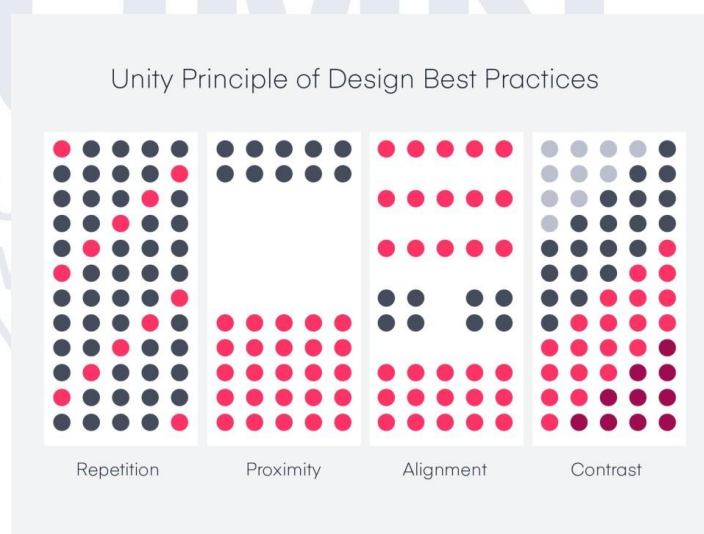
Gambar 2.19 Penerapan *Alignment*

Sumber: <https://blog.thenounproject.com/graphic-design-fundamentals...>

Alignment yang konsisten dapat memperkuat hubungan antar-objek dan mencegah adanya tampilan yang terlihat abstrak (Landa, 2018, h. 26). Dengan begitu, *alignment* dapat membuat desain tampil lebih rapi, professional, dan mudah dipahami oleh para audiens.

2.2.2.3 *Unity*

Unity dapat membuat kesan yang menyatakan bahwa semua bagian desain dapat saling berkaitan dan membentuk sebuah satu kesatuan. Kesatuan dapat dicapai melalui pengulangan bentuk, konsistensi dalam gaya, atau penggunaan warna yang senada (Landa, 2018, h. 26).



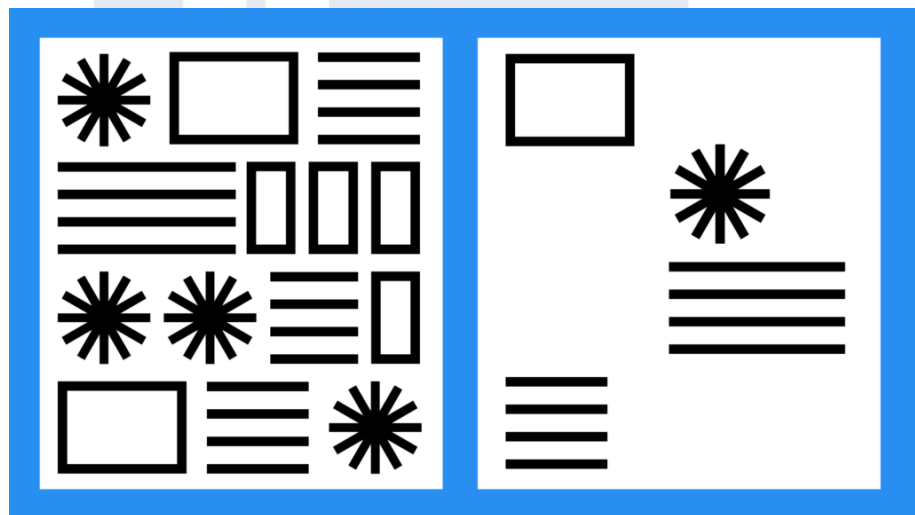
Gambar 2.20 Penerapan *Unity*

Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/unity-principle-design...>

Kehadiran *unity* membuat suatu karya desain terlihat lebih seimbang, harmonis, dan dapat meninggalkan kesan yang kuat pada audiens. Dengan memanfaatkan kekuatan dari *unity* dalam desain, dapat menghasilkan pengalaman yang menarik dan secara visual harmonis.

2.2.2.4 *Space*

Space atau ruang mengarah pada area yang kosong ataupun terisi yang memberikan jarak antara elemen per-elemen. Pemanfaatan ruang yang bijak dapat membantu audiens lega secara visual, menekankan elemen penting, dan meningkatkan kenyamanan dalam membaca pesan dari desain tersebut (Landa, 2018, h. 28).



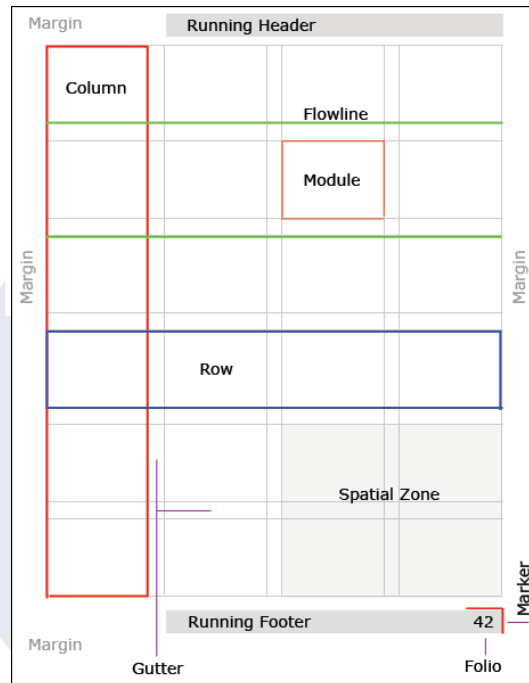
Gambar 2.21 Penerapan *Space*
Sumber: <https://blog.thenounproject.com/graphic-design-principles...>

Selain itu, *negative space* dapat menjadi elemen pendukung yang memperkuat komposisi dan menjadikan karya desain lebih terasa seimbang dimata audiens.

2.2.3 *Grid*

Grid merupakan susunan tata letak yang diperuntukkan dalam menyusun elemen desain masuk ke kolom, baris, dan margin sehingga terbuat suatu struktur visual yang tertata. Landa (2018, h. 163) menjelaskan rancangan *grid* sudah digunakan sejak peradaban kuno, seperti pada tulisan di zaman

Mesopotania dan hieroglif di Mesir, kemudian kembali populer pada saat desainer Swiss menggunakannya pada tahun 1950-an.



Gambar 2.22 Anatomi Grid

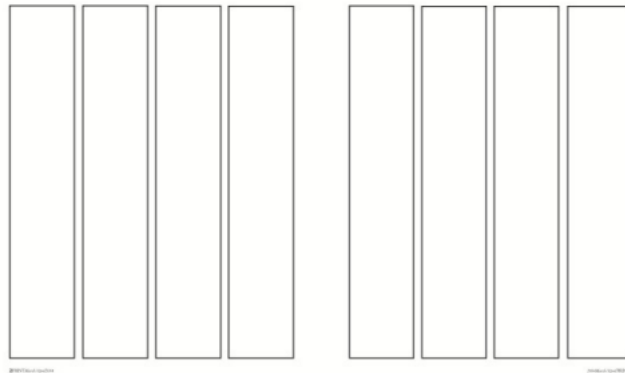
Sumber: <https://vanseodesign-com.translate.goog/web-design/grid...>

Dengan *grid* proses perancangan menjadi lebih efisien karena desainer memiliki kerangka yang dapat memastikan keteraturan dan konsistensi pada setiap karya desain.

2.2.3.1 Jenis Grid

1) Multicolumn Grid

Multicolumn Grid merupakan sebuah sistem *grid* yang membagi bagian halaman ke beberapa kolom secara vertical yang dapat menjaga keteraturan dan kesejajaran elemen visual dalam *layouting* (Landa, 2018, h. 165). *Grid* ini banyak digunakan pada media cetak yang dapat menghasilkan teks yang berkelanjutan, karena pembagian kolom dapat menciptakan alur baca yang lebih terkontrol dan memudahkan pembaca untuk mengikuti informasi secara berurutan.

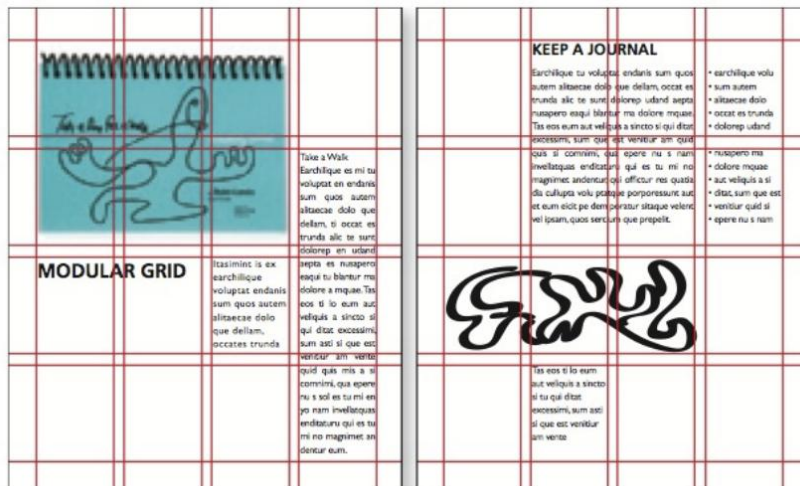


Gambar 2.23 *Multicolumn Grid*
Sumber: Landa (2018)

Dalam perancangan buku, *multicolumn grid* berfungsi untuk dapat menjaga konsistensi penempatan teks dan gambar untuk tidak tabrakan secara visual dan juga dapat menciptakan ritme yang stabil antarhalaman. Penggunaan *grid* ini dapat membantu penulis dalam memastikan setiap elemen berada di garis pembatas yang jelas yang dengan begitu dapat membuat konten tersusun rapi tanpa kehilangan fleksibilitas dalam komposisi.

2) *Modular Grid*

Modular grid terbuat dari susunan unit-unit kotak yang terbentuk melalui potongan kolom dan baris, sehingga menciptakan zona spasial yang dapat diisi oleh teks dan gambar secara fleksibel (Landa, 2018, h. 169). *Grid* ini memungkinkan informasi dikelompokkan ke dalam bagian kecil yang saling berkaitan yang dapat memudahkan pembentukan hierarki visual yang jelas dan terstruktur.



Gambar 2.24 *Modular Grid*
Sumber: Landa (2018)

Grid ini memberikan kebebasan dalam mengatur kombinasi elemen tanpa menghilangkan keteraturan *layout*, karena setiap modul tetap berada dalam sistem yang konsisten. Dengan fleksibilitas tersebut menjadikan *modular grid* sesuai dengan penggunaan buku yang menampilkan visual dan narasi, karena dapat membedakan skala dan jenis konten dalam kesatuan desain yang harmonis.

2.2.4 Tipografi

Tipografi merupakan seni dan teknik untuk mengatur huruf yang dijadikan elemen visual sebagai bentuk menyampaikan pesan secara jelas dan mengandung estetis. Landa (2018) menjelaskan bahwa tipografi tidak hanya kumpulan huruf untuk dibaca, melainkan dapat menjadi bentuk visual yang dapat memperkuat identitas, membangun hierarki dari informasi, dan dapat menambahkan daya tarik dari desain tersebut (h. 35). Dengan menggunakan tipografi yang tepat, dapat membuat komunikasi visual yang lebih efektif dan dapat membangun pengalaman membaca lebih nyaman.

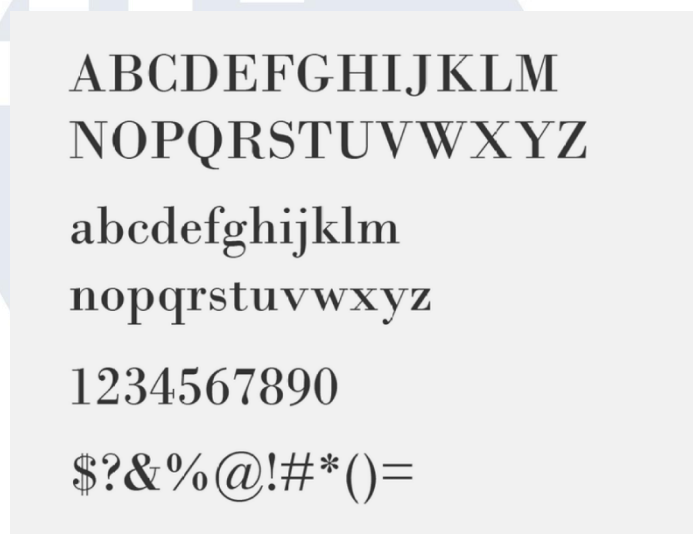
a) *Type Classification*

Klasifikasi huruf digunakan untuk memahami perbedaan gaya tipografi yang berkembang dari masa ke masa. Landa (2018)

menjelaskan bahwa pembagian ini membantu desainer untuk mengenali setiap karakteristik jenis huruf yang dapat dipilih sesuai dengan visual yang dari desain (h. 38). Secara umum, tipe huruf dibedakan menjadi beberapa kategori utama seperti berikut.

1. *Modern*

Huruf *modern* muncul pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19, dengan ciri kontras tajam antara garis tebal dan tipis serta serif lurus.

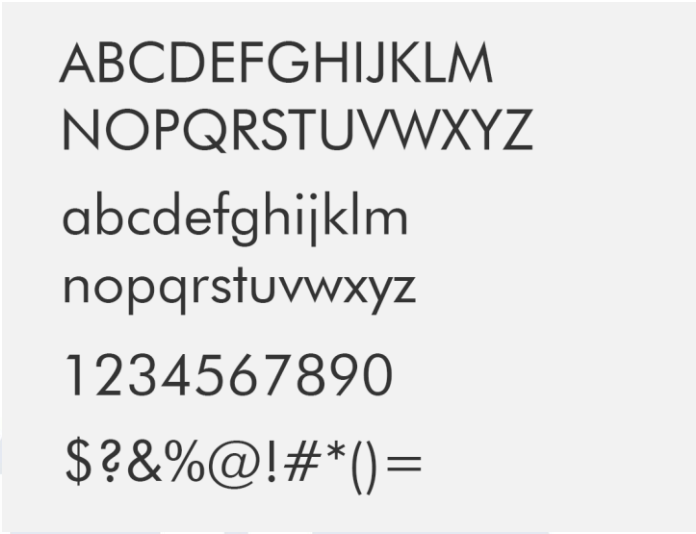


Gambar 2.25 *Font Bodoni*
Sumber: <https://www.dafontfree.io/bodoni-font-free/>

Jenis *type* ini memberikan kesan formal dan elegan layaknya *font* Bodoni yang terkenal dan sering digunakan pada desain (Landa, 2018, h. 39).

2. *Sans Serif*

Huruf *sans serif* tidak memiliki serif yaitu sebuah hiasan pada ekor huruf atau ujung setiap huruf sehingga membuat kesan yang minimalis, bersih, dan modern.



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890
\$?&%@!#*()=

Gambar 2.26 *Font Futura*

Sumber: <https://www.dafontfree.io/futura-font-free/>

Huruf ini biasanya digunakan pada media digital karena memiliki tingkat keterbacaan yang cukup tinggi contohnya seperti Helvetica dan Futura (Landa, 2018, h. 39).

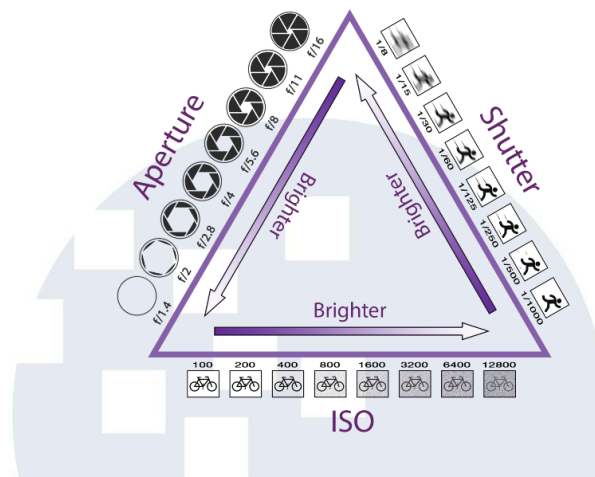
2.3 Fotografi

Fotografi merupakan sebuah medium visual yang memiliki peran penting dalam komunikasi visual karena mampu menangkap realitas, menyampaikan emosi, serta menciptakan pesan yang jelas kepada audiens. Penelitian Prasetyo dan Streit (2024, h. 83) menekankan bahwa estetika dalam fotografi dapat dicapai dengan pengaturan komposisi, seperti *rule of thirds* dan simetris, yang dapat memberikan keseimbangan sekaligus daya tarik visual. Fotografi tidak hanya menjadi alat untuk mendokumentasikan, melainkan sebagai sarana kreatif untuk menciptakan representasi visual yang memiliki nilai estetis.

2.3.1 *Triangle Exposure*

Triangle Exposure atau segitiga *exposure* merupakan konsep dasar dalam fotografi yang mengungkap konsep keterkaitan tiga elemen utama yaitu *aperture*, *shutter speed*, dan *ISO* dalam mengatur cahaya yang masuk kedalam sensor kamera. Langford, Fox, dan Smith (2022) menegaskan bahwa keseimbangan ketiga elemen tersebut dapat menentukan terang dan gelapnya

sebuah foto, serta dapat mempengaruhi kualitas dari visual foto, seperti kedalaman bidang, ketajaman gerak, dan tingkat *noise*.



Gambar 2.27 *Triangle Exposure*

Sumber: <https://actioncamera.blog/2017/02/22/the-exposure-triangle/>

Dengan segitiga *exposure*, fotografer dapat mengontrol hasil gambar sesuai dengan kondisi cahaya, sehingga aspek teknis dan estetika dapat tergapai dalam satu komposisi yang jelas.

2.3.1.1 *Aperture*

Aperture merupakan bukaan lensa yang dapat menentukan seberapa banyak cahaya yang masuk kedalam sensor kamera. Langford, Fox, dan Amith (2022) menjelaskan bahwa ukuran *aperture* disebutkan dalam *f-stop*, yang dimana angka *f* kecil dapat diartikan bukaan lebih besar sehingga cahaya akan lebih banyak masuk.



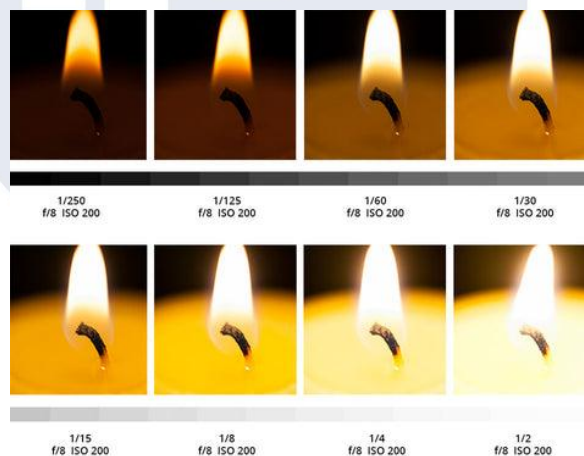
Gambar 2.28 Pengaplikasian *Aperture*

Sumber: <https://www.city-academy.com/news/what-is-aperture-in-photography/>

Selain mempengaruhi terang dan gelap pada foto, *aperture* juga dapat mengatur kedalaman bidang atau *depth of field*, yang membuat fotografer dapat memilih ingin latar yang tampak tajam atau *blur* untuk menekankan subjek utama.

2.3.1.2 Shutter Speed

Shutter speed merupakan durasi waktu rana kamera terbuka untuk membiarkan cahaya masuk ke dalam sensor. Langford, Fox, dan Amith (2022) menjelaskan bahwa *shutter speed* yang cepat dapat membuat beku objek yang sedang bergerak, sedangkan untuk *shutter speed* lambat akan membuat efek *blur* atau meninggalkan jejak gerakan.



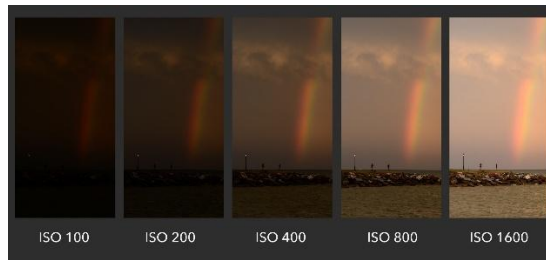
Gambar 2.29 Pengaplikasian *Shutter Speed*

Sumber: <https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/mengenal-shutter...>

Kontrol terhadap *shutter speed* dapat memungkinkan fotografer menekankan kesan dinamis atau dapat menghadirkan nuansa tenang dalam hasil foto.

2.3.1.3 ISO

ISO atau *International Organization for Standardization* mengacu pada tingkat dari sensitivitas sensor kamera terhadap masuknya cahaya. *ISO* dapat diartikan juga sebagai peraturan kamera terhadap gelap atau terang sebuah gambar.



Gambar 2.30 Pengaplikasian *ISO*

Sumber: <https://photographylife.com/what-is-iso-in-photography>

Langford, Fox, dan Sawdon Smith (2022) menyatakan, *ISO* rendah dapat menghasilkan foto dengan kualitas yang bersih atau tanpa *noise*, sedangkan *ISO* tinggi dapat membuat foto jauh lebih terang namun menimbulkan efek *noise*.

2.3.2 Fotografi Arsitektur

Fotografi arsitektur merupakan sebuah teknik yang dapat memberikan pesan dari subjek bangunan dengan menangkapnya melalui media visual yang sensitif cahaya (Schulz, 2015, h. 2). Istilah arsitektur berawal dari bahasa Yunani yaitu kata *arkhitekton* yang memiliki arti pembangun utama, sedangkan fotografi berasal dari kata *photos* dan *graphe* yang memiliki arti melukis cahaya (Maahury & Warouw, 2024, h. 11).



Gambar 2.31 Contoh Fotografi Arsitektur

Sumber: <https://snapshot.asia.canon/indo/id/article/architectural-photography...>

Teknik ini digunakan untuk merekam keunikan dan kemiripan objek secara optik sehingga bangunan dapat hadir dari kejauhan (Schulz, 2015, h. 2). Dengan fotografi arsitektur, dapat menghasilkan ilusi bangunan yang dapat dinikmati oleh orang meskipun sedang tidak berada pada lokasi tersebut (Srivastava & Naaz, 2024, h. 44).

2.4 Taman Sari Guha Sunyaragi

Taman Sari Guha Sunyaragi merupakan salah satu situs cagar budaya dengan nilai historis yang cukup tinggi di Kota Cirebon, Jawa Barat. Kawasan Guha Sunyaragi ini telah mengalami perubahan fungsi dari tempat meditasi dan rekreasi keluarga Kesultanan Cirebon menjadi destinasi wisata budaya yang sangat penting bagi masyarakat Cirebon. Situs cagar budaya mengambil perpaduan budaya dari wilayah Jawa, Timur Tengah, dan juga Tiongkok menjadi satu kesatuan arsitektur yang unik (Arief et al., 2019, h. 50-51).



Gambar 2.32 Taman Sari Guha Sunyaragi

Sumber: <https://jabar.inews.id/berita/sejarah-gua-sunyaragi-tempat-menyepi-para-sultan-cirebon>

Taman Sari Guha Sunyaragi telah berkembang dalam berbagai aspek yang mencakup aspek sejarah, arsitektur, pengelolaan wisata, dan dampaknya pada sosial-ekonomi. Nurkhaeriyah et al. (2024, h. 157-158) menyatakan bahwa situs cagar budaya ini telah mengalami perubahan fungsi yang mulanya tempat untuk pembelajaran keluarga Kesultanan Cirebon dan tempat bermainnya putra dan putri Raja menjadi tempat untuk bermusyawarah strategi perang melawan penjajahan

Belanda hingga akhirnya menjadi tempat wisata. Dengan begitu transformasi ini memperlihatkan adaptasi situs warisan budaya dalam menghadapi perubahan zaman dan juga untuk mempertahankan nilai historisnya.

2.4.1 Sejarah dan Pembentukan Guha Sunyaragi

Taman Sari Guha Sunyaragi sendiri memiliki nama asli yang dulunya sempat disebut sebagai Taman *Kaputren Panyepi Ing Raga* yang dapat diartikan tempat bermainnya keluarga Kesultanan Cirebon dan juga sebagai tempat untuk tawasil (Berdoa kepada Allah SWT dengan menggunakan perantara). Konsep sebenarnya Panyepi Ing Raga memiliki makna yang sama dengan bertapa atau bersemedi yang digunakan sebagai istilah untuk saudara-saudara umat Hindu. Definisi Guha sendiri berarti bangunan yang dibuat oleh manusia, sementara Goa itu berarti buatan secara alami oleh alam. Dengan begitu nama dan makna dari Guha Sunyaragi ini dibuat oleh manusia dan bukan Goa alami (Sudrajat, n. d., h. 1).

Mengarah ke catatan sejarah yang ditulis langsung oleh Pangeran Sulaeman Sulendraningrat, Taman Sari Guha Sunyaragi dibangun pada masa Pangeran Aria Cirebon atau Pangeran Adipati Aria Karangrangen pada tahun 1703 kurang lebih. Namun berdasarkan filosofi lain menjelaskan bahwa tahun 1703 merupakan masa perbaikan dan penyempurnaan yang pertama kali pada kawasan Guha Sunyaragi. Taman Air Guha Sunyaragi dibangun sebagai Taman Kaputren Pengganti setelah Taman Kaputren Nur Giri Sapta Rengga berubah fungsi menjadi Pasarean atau makam dari Sunan Gunung Jati yang sekarang lebih dikenal sebagai Astana Gunung Sembung di Desa Gunung Jati. Penempatan dan pemilihan nama Sunyaragi di musyawarahkan atas perintah dari Sultan Cirebon pertama dengan melibatkan arsitek dan ahli dari keturunan Vhina yang sudah tinggal di Cirebon pada saat itu. Kemudian Raden Sepat yang merupakan seorang arsitek keturunan Kerajaan Demak ditunjuk sebagai pemimpin dalam pembangunan Taman Kaputren Panyepi Ing Raga atau Guha Sunyaragi. Konsep Guha Sunyaragi sendiri awalnya itu merupakan Tirta Yasa atau Tata Guha Air (Sudrajat, n. d., h. 2).

2.4.2 Elemen Arsitektur dan Karakteristik

Arsitektur Guha Sunyaragi terlihat menampilkan perpaduan gaya budaya yang kompleks sebagai hasil dari akulturasi budaya yang terjadi di Cirebon. Arief et al. (2019, h. 51) menjelaskan bahwa Taman Sari Guha Sunyaragi memiliki percampuran arsitektur Jawa, Timur Tengah, dan China yang sangat mencerminkan keragaman pengaruh budaya dalam satu kesatuan bangunan. Kawasan Guha Sunyargaai terdiri dari berbagai elemen material utama, seperti batu karang, batu bata, air, dan tanaman yang menyerupai taman di China. Perpaduan elemen-elemen ini dapat memberikan karakteristik arsitektur yang unik dan sangat berbeda dari situs cagar budaya lainnya.

Pengaruh arsitektur Jawa sendiri terlihat dari penggunaan elemen tradisional seperti Candi Bentar dan bangunan yang mirip dengan joglo. Arief et al (2019, h. 63) menjelaskan bahwa arsitektur Jawa ditemukan pada Candi Bentar yang digunakan sebagai pintu gerbang penghubung kawasan. Damayanti et al. (2023, h. 209) menambahkan bahwa gaya Indonesia klasik seperti Hindu terlihat dalam beberapa bangunan seperti Bale Kambang yang berbentuk joglo yang menunjukkan keberlanjutan tradisi arsitektur Nusantara pada situs cagar budaya ini.

Elemen arsitektur Timur Tengah dan China dapat memberikan kontribusi yang signifikan pada karakter visual dari situs ini. Pengaruh budaya Timur Tengah terlihat dari bentuk Guha Bangsal Jinem yang menyerupai bentuk Kabah jika dilihat dari bagian belakang Guha (Damayanti et al, 2023, h. 209). Untuk pengaruh budaya arsitektur China terlihat dari ukiran bunga yang menyerupai bentuk bunga persik, bunga matahari, dan bunga teratai serta konsep yang mengambil prinsip desain lansekap Tiongkok (Damayanti et al, 2023, h. 209). Oleh sebab itu, arsitektur dari Taman Sari Guha Sunyaragi menjadi representasi sempurna dari penggabungan budaya yang terjadi di wilayah pesisir Jawa.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan diperlukan untuk memperkuat dasar teori dan memberikan gambaran mengenai penelitian terdahulu yang sebelumnya memiliki koneksi dengan topik ini. Analisis penelitian terdahulu dapat membantu penulis dalam memahami pendekatan, metode, dan temuan yang dapat dijadikan referensi, dengan menunjukkan perbedaan dan pembaruan yang ada dalam penelitian ini:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Sign System</i> Taman Sari Guha Sunyaragi Cirebon	Fiona Tasia (2018)	Penelitian ini membahas tentang perancangan <i>sign system</i> yang dirancang untuk Taman Sari Guha Sunyaragi dalam upaya untuk memberikan informasi, arah, dan lokasi tepat dari Guha Sunyaragi.	Penelitian ini memfokuskan pada media informasi berupa <i>coffee table book</i> dengan informasi yang bersumberkan dari ahli budaya Guha Sunyaragi itu, yang membuat data nya itu asli dan tepat sesuai dengan yang sudah dibawa dari masa ke masa.
2.	Perancangan Media Informasi Mengenai Kehidupan Dayak	Alfa Indyanti (2019)	Penelitian ini membahas mengenai perancangan <i>coffee</i>	Perancangan yang akan dibuat penulis difokuskan

	Iban di Rumah Panjai Sungai Utik		<i>table book</i> mengenai kehidupan dari suku Dayak Iban di rumah panjai Sungai Utik. Media perancangan buku ini memberikan informasi dan mendokumentasikan bagian sejarah dan kebudayaan dari kehidupan Dayak Iban dimasa sekarang.	dalam mengembangkan suatu informasi yang sebelumnya belum pernah diketahui oleh khalayak umum untuk bisa memberikan perancangan buku ini keunggulannya tersendiri.
3.	Dampak Pengembangan Objek Wisata Goa Sunyaragi Terhadap Sosial dan Ekonomi Masyarakat	Juliyanto Hermawan, Moh Sabilillah Haqiqi, Dea Yulianti, Siti Muliana, Lina Rahmawati (2025)	Penelitian ini membahas tentang pengembangan yang memakai unsur 3A (Attractions, Amenities, Accessibility) dan analisis terhadap dampak sosial dan ekonomi masyarakat sekitar dengan adanya objek cagar budaya	Fokus penelitian ini dapat mengembangkan dan memberikan suatu informasi dan wawasan dalam menyadari pentingnya pelestarian budaya yang sudah menjadi ciri khas dari daerah Cirebon melalui media <i>coffee table book</i>

			Taman Sari Guha Sunyaragi.	yang dirancang untuk dapat memberikan dampak yang positif bagi masyarakat Cirebon.
--	--	--	----------------------------	--

Penelitian ini dapat mengimplementasikan kebaruan yang mengacu pada ranah perancangan media informasi melalui pengembangan media *coffee table book* sebagai sarana edukatif dan apresiatif terhadap warisan budaya Taman Sari Guha Sunyaragi Cirebon. Pada penelitian terdahulu, lebih menekankan pada media informasi berupa *sign system* dan dokumentasi budaya secara umum, sedangkan untuk penelitian ini lebih memfokuskan pada penyusunan konten yang bersumber langsung dari ahli budaya Guha Sunyaragi sehingga data yang diberikan lebih autentik dan akurat. Selain itu, perancangan *coffee table book* ini difokuskan untuk mengembangkan informasi yang sebelumnya belum banyak diketahui masyarakat, sekaligus dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya yang khas dari Cirebon. Dengan begitu, penelitian ini tidak hanya dapat berkontribusi dalam pengembangan media informasi visual, namun dapat menjadi upaya pelestarian nilai budaya yang dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat Cirebon dan sekitarnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA