

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah sekumpulan lembaran kertas yang terjilid, berisi tulisan atau kosong. Haslam (2006) menyampaikan bahwa buku adalah salah satu bentuk tertua dari dokumentasi yang terbentuk atas kumpulan kertas yang menyimpan, menjabarkan, dan menyampaikan pesan kepada pembaca. Buku juga merupakan salah satu media informasi yang tersusun dari kombinasi teks, visual, dan tata letak. Buku dapat menyimpan banyak informasi, bergantung pada jumlah halaman dan informasi yang ada di dalamnya (Rustan, S., 2010, h. 122). Umumnya buku bersifat faktual dan memiliki susunan terstruktur sehingga dapat memberikan pemahaman yang jelas terhadap pembaca.

2.1.1 Buku Informasi

Naidoo (2007, h. 137) menjelaskan bahwa buku informasi merupakan salah satu bentuk media cetak yang diklasifikasikan sebagai buku nonfiksi yang isi tulisannya menyajikan fakta. Selain berperan dalam menambah wawasan seputar fakta, buku informasi juga memiliki fungsi kognitif, yakni sebagai pendorong para pembaca untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui prosesnya terhadap informasi yang disajikan (Thobroni & Aliyah, 2020, h. 190).

Buku informasi berperan penting dalam proses perkembangan manusia. Menurut Asri (2016), perancangan buku informasi harus memperhatikan visualisasi pada sampul seperti penggunaan foto, ilustrasi, dan tulisan kaya informasi fakta yang mudah dicerna (h.138). Asri juga menyatakan aspek ketertarikan terhadap buku informasi bergantung pada pemilihan bahasa yang komunikatif, tipografi, foto, dan ilustrasi yang menarik, Pemanfaatan elemen seperti foto atau ilustrasi yang digabungkan dengan teks pada suatu buku juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap topik pada buku (Derouet, 2020, h. 6).

2.1.2 Manfaat Buku

Kania dkk. (2025) menyampaikan bahwa buku memiliki sifat permanen yang berarti tidak dapat diubah dan dihapus setelah dicetak, sehingga dapat dibaca berulang-ulang bahkan menjadi arsip sejarah (h. 78). Hal ini membuat buku memberikan rasa terpercaya. Lupton dalam Kania (2025) juga mengatakan pemilihan material pada buku memberikan pengalaman tersendiri terhadap persepsi dan nilai pembaca. Dengan demikian, buku berfungsi sebagai media informasi yang tidak hanya memuat konten informasi faktual, susunan yang terstruktur, dan tidak dapat diubah, tetapi juga disajikan dengan visual pendukung (h. 79).

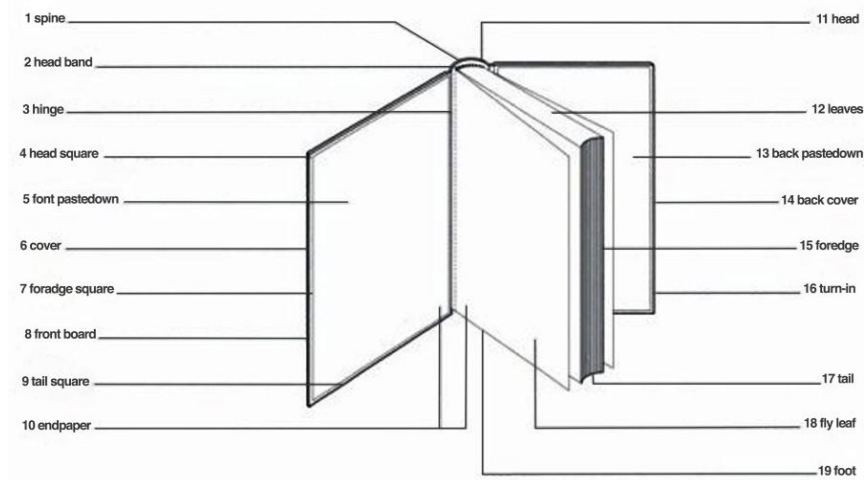
Dengan tujuan untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi baru bagi pembaca, penulis memilih buku sebagai media untuk memberikan pengetahuan dan informasi mengenai budidaya *micorgreens* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, dan dengan sifat permanensi buku itu sendiri sehingga buku dapat diakses dalam jangka waktu yang panjang.

2.1.3 Jenis-Jenis Buku

Selain menampung informasi, setiap jenis buku juga memiliki pola dan desain tersendiri menyesuaikan pada fungsi atau informasi yang ingin disampaikan seperti menyampaikan cerita melalui buku fiksi, pengetahuan dengan buku informasi, dan laporan dalam buku laporan perusahaan.

2.1.4 Anatomi Buku

Terdapat sebuah komponen yang digunakan sebagai teknis untuk proses pembuatan buku. Komponen sederhana dari buku dibuat dalam tiga bagian yaitu *book block*, *the page*, dan *the grid*. Berikut adalah penjelasan mengenai komponen dari buku (Haslam, 2006, h. 20).

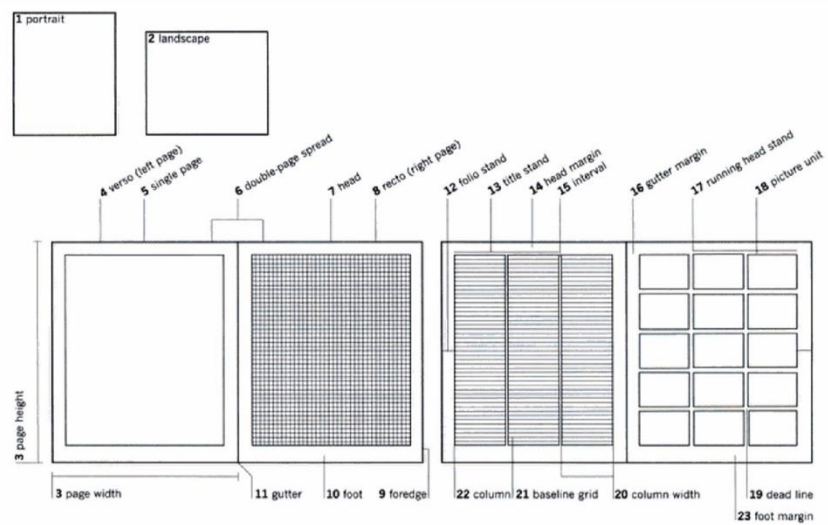


Gambar 2.1 *The Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

1. *The Book Block*

- a. Spine: Melindungi bagian belakang buku
- b. Head Band: Lilitan benang di bagian-bagian buku
- c. Hinge: Lipatan kertas yang berada di antara sampul dan halaman depan
- d. Head Square: Pelindung bagian dalam buku yang terletak di sisi atas
- e. Front Pastedown: Kertas sampul belakang yang menyatu dengan bagian depan buku
- f. Cover: Bagian sampul untuk melindungi isi buku
- g. Foredge Square: Bagian tepi depan buku yang dibuat berdasarkan sampul depan dan belakang
- h. Front Board: Sampul papan pada buku di bagian depan
- i. Tall Square: Menghubungi area kecil di bawah yang terbuat dari sampul depan dan belakang buku
- j. Endpaper: Kertas tebal sebagai pelindung engsel dan penutup bagian dalam sampul buku
- k. Head: Bagian atas pada buku
- l. Leaves: Dua sisi halaman berupa lembaran vellum individual

- m. Black Pastedown: Tempelan kertas di dalam belakang buku
- n. Back Cover: Sampul belakang buku
- o. Foreedge: Bagian tepi depan sisi samping buku
- p. Turn-in: Kertas atau kain yang dilipat ke dalam sampul
- q. Tail: Bagian di bawah buku
- r. Fly Leaf: Balik halaman pada kertas terakhir
- s. Foot: Bagian di bawah halaman



Gambar 2.2 *The Page and The Grid*
Sumber: Haslam (2006)

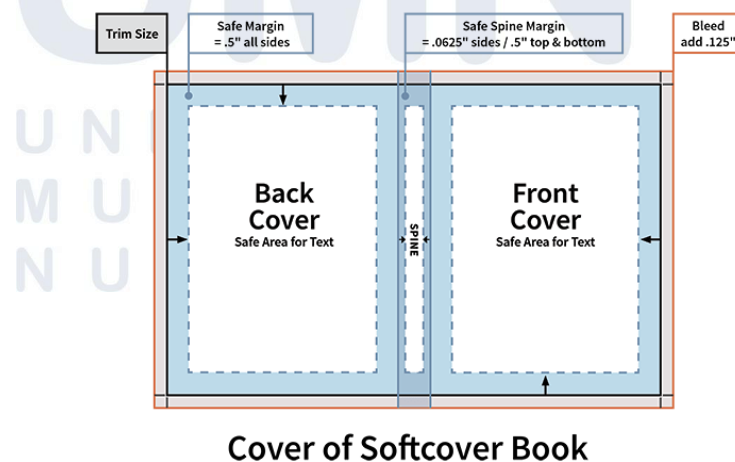
2. The Page

- a. *Potrait*: Ukuran tingginya lebih besar dibandingkan dengan lebarnya
- b. *Landscape*: Ukuran lebarnya lebih besar dibandingkan dengan tingginya
- c. *Page Height and Width*: Ukuran pada halaman
- d. *Verso*: Nomor genap yang biasa diisi di bagian kiri halaman
- e. *Single Page*: Halaman satuan
- f. *Double-Page Spread*: Halaman yang sesama berhadapan
- g. *Head*: Bagian atas pada buku
- h. *Recto*: Nomor ganjil yang biasa diisi di bagian kanan halaman
- i. *Foreedge*: Sisi samping bagian pada buku

- j. *Foot*: Bagian bawah pada buku
 - k. *Gutter*: Batasan jilid pada buku
3. *The Grid*
- a. *Folio Stand*: Garis untuk menentukan posisi nomor halaman buku
 - b. *Title Stand*: Garis untuk menentukan posisi *grid* judul buku
 - c. *Head Margin*: Batasan pada halaman di bagian atas buku
 - d. *Interval/Column Gutter*: Bidang vertikal sebagai pembagi susunan kolom
 - e. *Gutter Margin/Binding Margin*: Bagian di dalam batasan kertas yang dekat dengan jilid
 - f. *Running Head Stand*: Garis untuk menentukan posisi *grid* pada bagian atas buku
 - g. *Picture Unit*: Kolom *grid* yang terpecah-pecahkan
 - h. *Deadline*: Bagian ruang di antara *picture unit*
 - i. *Column Width/Measure*: Parameter lebar kolom yang mengatur panjang garis pada masing-masing kolom

2.1.5 Struktur Buku

Haslam (2006) menambahkan uraian pada struktur buku yang terdiri dari tiga kelompok, mulai dari *front cover*, *back cover*, dan *spine*.



Gambar 2.3 Struktur Buku

Sumber: <https://onebookpub.com/preparing-files-book-covers/>

Kelompok-kelompok tersebut berfungsi sebagai pemahaman berbagai macam elemen yang diperlukan sebelum mendesain. Dengan demikian, uraian pada struktur buku adalah sebagai berikut:

1. *Cover*

- a. Gambar
- b. Nama lengkap penulis karya
- c. Judul dan anak judul apabila dibutuhkan
- d. Tambahan teks pada sampul
- e. Format dan ukuran, *spine*, *flaps*, dan cetakan pada permukaan lain (*Flaps* di bagian sampul yang terlipat ke dalam terdiri dari harga, deskripsi buku, pembahasan isu, kutipan pembaca, biografi penulis, dan daftar publikasi sebelumnya)
- f. Ketentuan cetak

2. *Spine*

- a. Nama lengkap penulis karya
- b. Judul dan anak judul apabila dibutuhkan
- c. Logo identitas penerbit

3. *Back Cover*

- a. ISBN (Nomor ISBN terletak di bagian belakang pada sampul sebagai *barcode* dan ketentuan reproduksi)
- b. *Barcode* (Wajib terlihat jelas, wajib mereproduksi dengan ukuran 85% dan 120% dari ukuran asli, dan wajib dicetak warna gelap pada latar putih atau mempunyai bingkai tanpa warna yang berukuran 2mm dari sudut kode.)
- c. Harga
- d. Deskripsi buku
- e. Pembahasan isu
- f. Kutipan dari pembaca
- g. Biografi penulis
- h. Daftar publikasi sebelumnya

2.1.6 Elemen Desain Buku

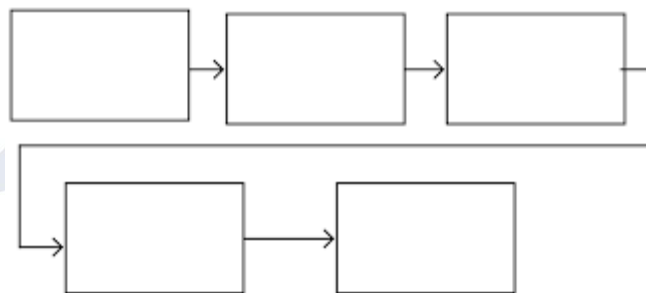
Penggunaan elemen-elemen visual dalam menciptakan suatu buku adalah aspek fundamental yang tidak dapat dipisahkan. Elemen visual digunakan sebagai dasar dalam penyusunan buku guna mendukung bacaan dan mempermudah pembaca dalam memahami informasi. Lewat penerapan elemen visual yang tepat, isi buku dapat ditangkap lebih efektif. Sejumlah elemen visual yang digunakan dalam perancangan buku adalah sebagai berikut:

2.1.6.1 *Layout*

Ambrose dan Harris (2011) menjelaskan bahwa *layout* adalah proses penyusunan elemen-elemen desain berdasarkan nilai estetika yang dikenal sebagai bentuk dan ruang. *Layout* terdiri atas beberapa elemen utama, yakni teks yang mencakup seluruh tulisan dalam desain, visual yang meliputi gambar atau ilustrasi, dan elemen lain berupa *grid* serta *margin* sebagai struktur pengatur *layout* (Anggarini, 2021). Berikut adalah prinsip pada *layout* yang menjadi perancangan desain.

1. *Sequence*

Sequence merujuk pada hierarki visual atau alur pembacaan pada *layout*.



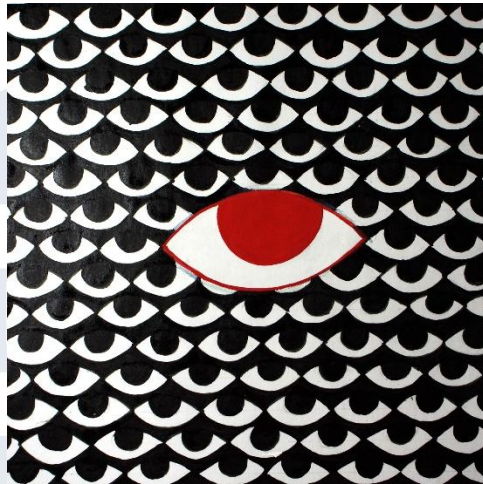
Gambar 2.4 *Sequence*

Sumber: <http://dcmsitsupport.weebly.com/thinking-diagrams.html>

Penyusunan konten dilakukan dengan menentukan elemen prioritas agar pesan bisa diterima secara cepat bahkan menarik perhatian para pembaca. Dengan adanya *sequence* yang jelas, pembaca bisa diarahkan untuk melanjutkan perhatian ke elemen konten berikutnya secara berurutan.

2. *Emphasis*

Emphasis adalah penekanan yang tertuju pada salah satu konten visual agar perhatian para pembaca berpusat pada konten tersebut.



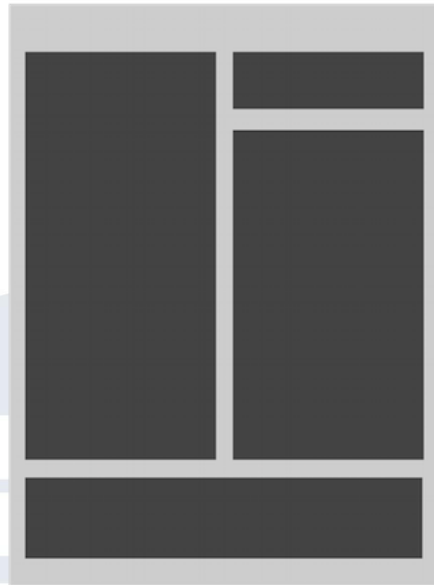
Gambar 2.5 *Emphasis*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/31314159902630242/>

Penekanannya bisa berupa ukuran teks yang lebih besar, warna yang kontras, penempatan elemen desain yang menarik, hingga visual yang menonjol dibandingkan elemen di sekitarnya.

3. *Balance*

Keseimbangan merupakan pembagian bobot visual secara proporsional dalam suatu *layout*. Keseimbangan terdiri atas dua jenis, yakni simetris dan asimetris.



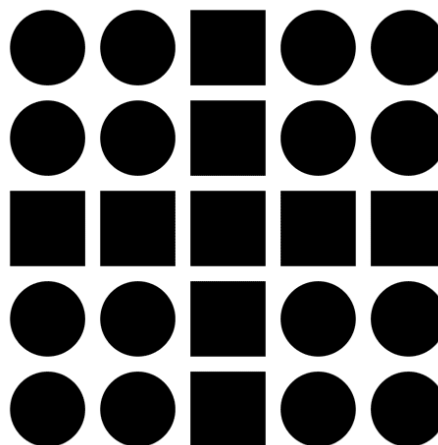
Gambar 2.6 *Balance*

Sumber: <https://metova.com/principles-of-mobile-design/>

Keseimbangan simetris menempatkan bobot visual secara merata dengan titik fokus di bagian tengah *layout*, sedangkan keseimbangan asimetris membagi bobot visual secara tidak sama, tetapi mempertahankan keselarasan agar *layout* terlihat stabil.

4. *Unity*

Kesatuan dalam desain *layout* pada buku ini bertujuan untuk menciptakan tampilan yang konsisten dan rapi.



Gambar 2.7 *Unity*

Sumber: <https://medium.com/@hsnaashii>

Penerapannya dapat dilakukan melalui repetisi warna, penggunaan sejumlah jenis *typeface* yang beragam. Akan tetapi, Penggunaan elemen yang variasi perlu fokus terhadap kesatuannya karena untuk menjaga konsep agar tetap sesuai.

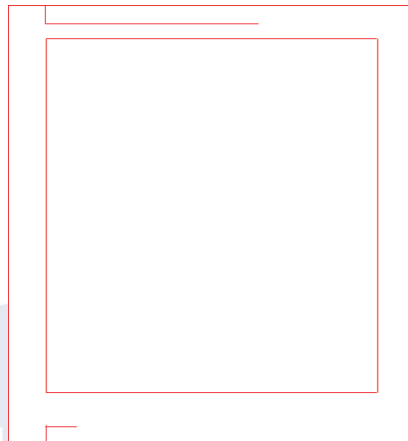
Penulis menggunakan teori *layout* dari Ambrose dan Harris (2011) ini sebagai acuan dalam menyusun *layout* halaman pada perancangan buku tentang budidaya *microgreens*. Keempat prinsip *layout*, yakni *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*, diterapkan oleh penulis pada setiap halaman buku agar alur informasi dapat tersampaikan secara teratur dan tidak membingungkan pembaca. Hal tersebut menjadi penting karena buku ini ditujukan untuk pemula yang baru ingin mengenal budidaya *microgreens*, sehingga *layout* perlu dirancang dengan susunan yang jelas dan mudah diikuti.

2.1.6.2 Grid

Anggarini (2021) dalam bukunya yang berjudul ‘*Design Layout*’ menjelaskan pengertian *grid* adalah suatu struktur yang berbentuk garis-garis tak kasatmata dengan fungsi sebagai panduan dalam penyusunan elemen-elemen *layout*. Anggarini (2021) juga mengklasifikasikan *grid* ke dalam tiga jenis utama, yakni *manuscript grid*, *column grid*, dan *modular grid*.

1. Manuscript Grid

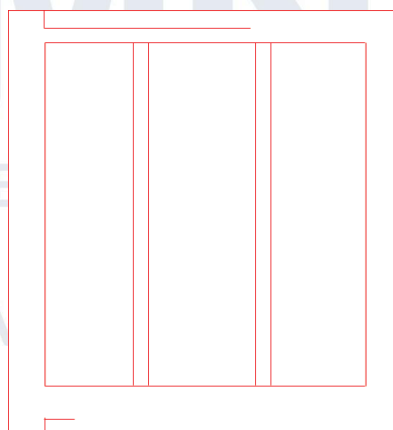
Manuscript grid merupakan sebuah jenis *grid* yang penerapannya cukup menggunakan satu kolom berukuran besar dan penempatannya terletak di bagian tengah pada halaman.



Gambar 2.8 *Manuscript Grid*
Sumber: <https://vanseodesign.com/web>

2. *Column Grid*

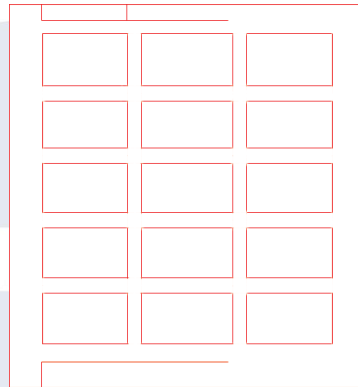
Column grid adalah salah satu jenis *grid* dengan kolom-kolom vertikal yang berfungsi sebagai panduan dalam penempatan teks ataupun elemen pada *layout*. Pembagian kolom dirancang dengan jarak yang proporsional, tidak terlalu rapat atau renggang agar menjaga keterbacaan dan keseimbangan visual. Penerapan *column grid* dapat menciptakan komposisi *layout* yang lebih dinamis sehingga tanpa mengganggu kenyamanan pembaca dalam memperoleh alur informasi.



Gambar 2.9 *Column Grid*
Sumber: <https://vanseodesign.com/web>

3. *Modular Grid*

Modular grid merupakan jenis *grid* yang tersusun atas garis-garis vertikal dan horizontal yang membentuk modul-modul berupa kotak. Penerapan *modular grid* sering dimanfaatkan oleh desainer untuk menata sejumlah elemen visual, khususnya gambar pada halaman buku.

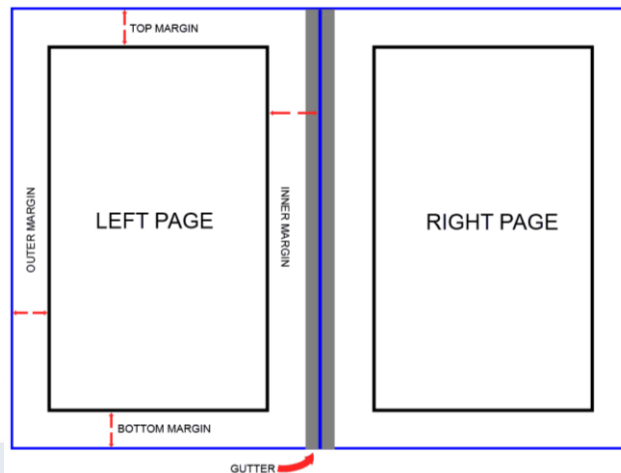


Gambar 2.10 *Modular Grid*
Sumber: <https://vanseodesign.com/web>

Penulis menggunakan teori *grid* dari Anggarini (2021) ini sebagai acuan dalam menentukan jenis *grid* yang digunakan pada perancangan buku tentang budidaya *microgreens*. Pemilihan jenis *grid* yang sesuai dapat membantu menjaga konsistensi struktur *layout* antar halaman serta memberikan fleksibilitas dalam penyusunan konten. Maka dari itu, penulis menerapkan jenis *column grid* dengan dua variasi pada perancangan buku agar konten teks dan visual dapat tertata dengan baik dan tetap nyaman dibaca oleh pembaca.

2.1.6.3 Margin

Menurut Landa (2016), margin merupakan sebuah ruang kosong yang mengelilingi elemen visual pada gambar dengan fungsinya sebagai semacam bingkai. Selain itu, area ini juga dimanfaatkan untuk menempatkan berbagai informasi tambahan, di antaranya nomor halaman, judul, catatan, dan keterangan gambar. Penggunaan *margin* berperan penting dalam menciptakan tampilan visual yang rapi, terstruktur, dan memberikan kenyamanan bagi pembaca saat mengakses isi buku.



Gambar 2.11 Margin

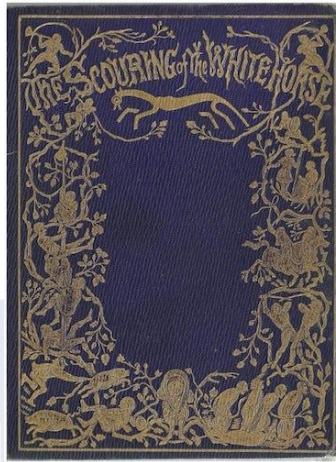
<https://www.tckpublishing.com/>

Penulis menggunakan teori *margin* dari Landa (2016) ini sebagai acuan dalam menentukan ukuran *white space* di sekeliling halaman pada perancangan buku tentang budidaya *microgreens*. Penerapan *margin* yang tepat dapat membuat tampilan halaman yang rapi serta memberikan kenyamanan pembaca saat memegang dan membaca buku. Oleh karena itu, penulis menyesuaikan ukuran *margin* agar sesuai dengan format buku yang dirancang serta tidak mengganggu keterbacaan informasi di dalamnya.

2.1.6.4 Tekstur

Tekstur merujuk pada permukaan suatu objek yang mampu menghadirkan kesan tertentu, baik lewat sentuhan maupun penglihatan. Tekstur dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yakni tekstur nyata dan tekstur visual (Landa, 2016).

1. Tekstur nyata dihasilkan melalui proses atau teknik dalam bernama *embossing*, *stamping*, dan *engraving*, maka hasilnya suatu permukaan dengan dimensi fisik tercipta. Oleh karena itu, tekstur jenis ini tidak hanya terlihat, tetapi juga dapat dirasakan secara langsung dengan disentuh karena keberadaannya yang konkret pada media cetak.



Gambar 2.12 Tekstur Nyata
<https://99designs.com/blog/tips>

2. Tekstur visual merupakan tekstur yang hanya menghadirkan kesan permukaan melalui elemen visual, contohnya adalah ilustrasi, lukisan, atau penggunaan foto tekstur asli.



Gambar 2.13 Tekstur Visual
<https://www.designinfo.in/p/>

Berbeda dengan tekstur nyata, jenis ini tidak memiliki dimensi fisik sehingga tidak dapat disentuh, melainkan hanya dapat dilihat. Kedua jenis tekstur dalam desain tersebut mampu memperkaya pengalaman pembaca dan memberikan kesan yang lebih hidup pada tampilan visual.

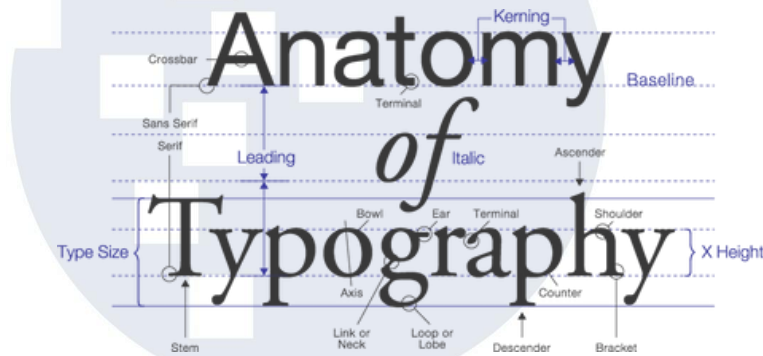
2.1.6.5 Tipografi

Menurut Landa (2016), tipografi merupakan bentuk desain huruf yang dirancang dan disusun untuk digunakan pada berbagai media,

baik media cetak maupun interaktif. Tipografi sering dimanfaatkan sebagai elemen visual utama dalam sebuah media, khususnya pada tampilan awal dengan gaya karakter berukuran lebih besar atau ketebalan tertentu.

1. Anatomi Huruf

Sihombing (2015) dalam buku '*Tipografi dalam Desain Grafis*' mengemukakan bahwa huruf dapat dianalogikan dengan tubuh manusia karena tersusun atas berbagai bagian atau struktur yang bermacam-macam.



Gambar 2.14 Anatomi Huruf
Sumber: <https://wvdsn.wordpress.com/2018/02/>

2. Jenis Huruf

Pemilihan jenis huruf menurut Landa (2016) memiliki peran penting dalam membangun citra visual yang ingin disampaikan. Dengan begitu, sejumlah klasifikasi jenis huruf yang umum digunakan dalam perancangan desain adalah sebagai berikut:

a. *Old Style*

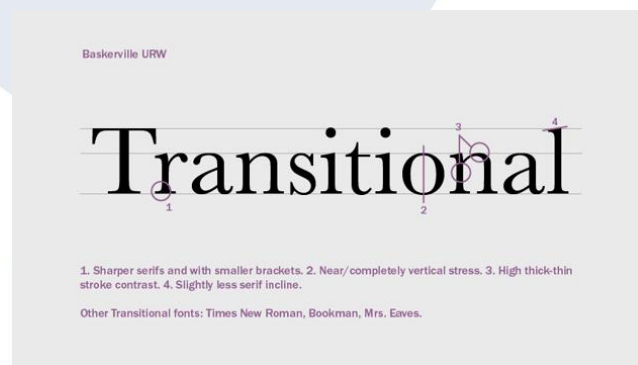
Tipografi jenis *Old Style* adalah salah satu huruf dengan gaya Romawi yang mengandung karakteristik *serif* atau terdapat sudut di setiap hurufnya.



Gambar 2.15 *Old Style Typography*
 Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/>

b. *Transitional*

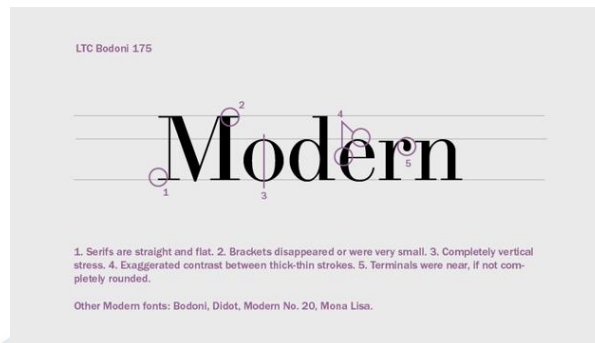
Jenis huruf serif yang merepresentasikan peralihan dari gaya lama menuju ke modern. Tampilan tipografi *Transitional* menampilkan karakteristik yang terdiri dari kedua unsur secara bersamaan.



Gambar 2.16 *Transitional Typography*
 Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/>

c. *Modern*

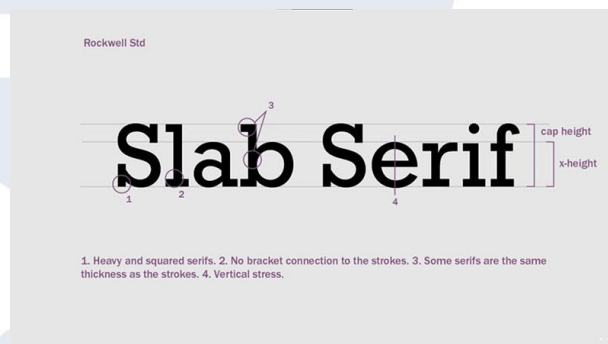
Tipografi yang berkembang pada awal abad ke-19 dan ditandai dengan bentuk yang lebih cenderung geometris.



Gambar 2.17 *Modern Typography*
 Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/>

d. *Slab Serif*

Slab Serif merupakan jenis tipografi yang memiliki karakter huruf tebal dengan bentuk serif yang menonjol.



Gambar 2.18 *Modern Typography*
 Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/>

e. *Sans Serif*

Merupakan jenis tipografi yang hurufnya tidak memiliki *serif*.



Gambar 2.19 *Modern Typography*
 Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/discover>

Penulis menggunakan teori tipografi dari Landa (2016) dan Sihombing (2015) ini sebagai acuan dalam memilih jenis huruf yang akan digunakan pada perancangan buku tentang budidaya *microgreens*.

Pemilihan jenis huruf yang tepat dapat membantu membangun citra visual serta menjaga keterbacaan informasi yang disampaikan kepada pembaca. Maka dari itu, penulis mempertimbangkan karakter setiap jenis huruf agar sesuai dengan *tone of voice* yang ingin dibangun pada buku, serta tetap nyaman dibaca oleh generasi muda urban sebagai target audiens.

2.1.6.6 Pattern

Pola dapat dipahami sebagai susunan elemen yang diulang secara teratur dalam sebuah desain (Landa, 2016). Pola ini umumnya terbentuk dari titik, garis atau grid yang disusun sedemikian rupa. Bentuk-bentuk yang digunakan dalam pola bisa bersifat abstrak atau terkonsep, baik berupa satu elemen tunggal maupun hasil pengulangan dari bentuk yang sama. Keberadaan pola dalam desain berperan penting karena mampu menciptakan ritme visual lewat pengulangan bentuk tersebut. Selain mempercantik visual, pola juga dapat memperkuat pesan atau narasi visual yang ingin disampaikan dalam sebuah karya desain.



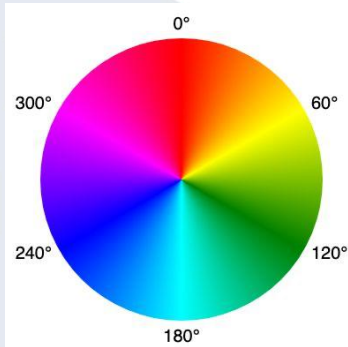
Gambar 2.20 Pattern
Sumber: <https://us.laurenceking.com/products>

2.1.6.7 Warna

Landa (2016) meyakini bahwa penggunaan warna pada objek memberikan konteks dan informasi ekstra dalam melakukan komunikasi visual dengan pembaca lewat desain. Berikut adalah sifat-sifat warna yang biasa disebut sebagai dimensi atau ruang warna.

1. Hue

Hue adalah sebuah istilah yang merujuk pada keluarga atau identitas suatu warna. Dalam lingkaran atau roda warna (*color wheel*), *hue* berasal dari tiga warna primer, yakni merah, biru, dan kuning. Ukuran *hue* dalam sebuah lingkaran memiliki jarak rentang antara 0 sampai 360 derajat dengan warna merah sebagai titik awal.



Gambar 2.21 *Hue Color Wheel*

Sumber: <https://developer.mozilla.org/en-US/>

2. *Value*

Value merupakan tingkatan terang atau gelap pada suatu warna yang menentukan kecerahan visualnya. Angka tertinggi *value* ditunjukkan oleh warna putih, sedangkan angka terendah merujuk warna hitam. Rentang *value* ditunjukkan dalam bentuk persentase, mulai dari 0% sebagai hitam hingga 100% sebagai putih.

Value Scale



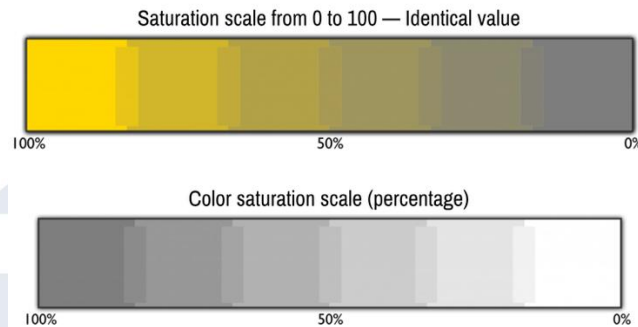
Gambar 2.22 *Value Scale*

Sumber: <https://brooklyntweed.com/pages>

3. *Saturation*

Saturation merupakan tingkat intensitas pada suatu warna yang menunjukkan kecerahan dan kegelapan. Warna dengan saturasi tinggi akan tampak lebih hidup, sedangkan saturasi

rendah menghasilkan warna yang lebih gelap. Rentang *saturation* ditunjukkan dalam bentuk persentase, mulai dari kecerahan 0% hingga 100%.



Gambar 2.23 *Saturation Scale*

Sumber: <https://dessindigo.com/en/blog/color>

Penulis menggunakan teori warna dari Landa (2016) ini sebagai acuan dalam menentukan *colour palette* yang akan diterapkan pada perancangan buku tentang budidaya *microgreens*. Pemilihan warna yang tepat dapat memberikan konteks dan informasi tambahan dalam komunikasi visual dengan pembaca. Hal tersebut menjadi penting karena warna yang dipilih perlu sesuai dengan tema buku, yakni budidaya *microgreens*, dan sesuai dengan *tone of voice* yang ingin disampaikan kepada generasi muda urban.

2.1.7 Prinsip Desain Buku

Menurut Landa (2016), prinsip desain adalah sebuah pedoman bagi desainer untuk membuat susunan pada elemen-elemen visual agar menghasilkan sebuah rancangan yang terstruktur.

2.1.7.5 *Balance*

Keseimbangan (*balance*) dalam desain terbentuk apabila elemen-elemen visual disusun secara proporsional sehingga menghasilkan tampilan yang stabil. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua bentuk utama, yakni *symmetrical balance* dan *asymmetrical balance*.

1. *Symmetrical Balance*

Penerapan symmetrical balance merujuk pada elemen dengan bobot visual yang seimbang pada kedua sisi komposisi sehingga menciptakan kesan yang stabil.



Gambar 2.24 *Symmetrical Balance*
Sumber: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides>

2. *Asymmetrical Balance*

Sementara itu, penerapan *asymmetrical balance* tertuju pada elemen dengan bobot visual yang berbeda, tetapi elemennya saling melengkapi sehingga terasa lebih variatif dan dimanis.



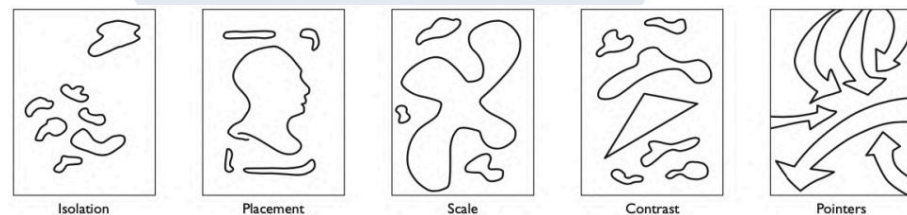
Gambar 2.25 *Asymmetrical Balance*
Sumber: <https://finearttutorials.com/guide>

Penulis menggunakan prinsip *balance* dari Landa (2016) ini sebagai acuan dalam menyusun bobot visual pada setiap halaman buku tentang budidaya *microgreens*. Penerapan *balance* yang tepat dapat membuat tampilan halaman terasa stabil dan tidak berat sebelah,

sehingga pembaca tetap nyaman saat membaca dari awal hingga akhir buku.

2.1.7.6 *Hierarchy*

Hierarchy pada desain merujuk pada penempatan tertentu terhadap elemen visual seperti teks dan gambar agar informasi dapat dipahami secara efektif oleh pembaca. Hierarki visual yang jelas dan terstruktur berfungsi sebagai pengurangan terhadap ketidakseimbangan visual serta mencegah terjadinya kelebihan informasi. Untuk membangun hierarki yang efektif, maka desainer perlu memahami tingkat alur kepentingan setiap informasi sehingga penyusunan elemen visual dapat dilakukan secara rapi (Landa, 2016). Kejelasan hierarki diperkuat melalui penerapan *emphasis* seperti *isolation*, *placement*, *scale*, *contrast*, dan *pointers*.



Gambar 2.26 *Emphasis*
Sumber: Landa (2016)

Penulis menggunakan teori *hierarchy* dari Landa (2016) ini sebagai acuan dalam menyusun urutan elemen visual pada perancangan buku tentang budidaya *microgreens*. Penerapan hierarki visual yang jelas dapat membantu pembaca menerima informasi sesuai dengan tingkat kepentingannya, sehingga tidak terjadi kelebihan informasi pada satu halaman. Maka dari itu, penulis menerapkan *emphasis* melalui *scale*, *placement*, dan *contrast* untuk membedakan elemen utama dengan elemen pendukung pada setiap halaman buku.

2.1.7.7 *Fotografi*

Landa (2016) mengemukakan bahwa fotografi adalah karya visual yang terbuat melalui proses pengambilan gambar menggunakan kamera. Fotografi menjadi salah satu media yang paling sering

digunakan karena kemampuannya menyampaikan pesan secara langsung dan menarik lewat foto. Jenis-jenis fotografi pun cukup beragam, di antaranya makanan, olahraga, fesyen, jurnalistik, *still life*, potret, perkotaan, dokumentasi, dan lain-lain.

Kemudian, Peterson (2009) juga per jelas cara menghasilkan foto yang baik perlu ada teknik dasar yang berlandaskan pada konsep *photographic triangle*. Konsep ini menjadi acuan utama dalam proses pengambilan gambar, yakni

1. Aperture

Bukaan yang terdapat di dalam lensa kamera. Bagian ini berpengaruh terhadap *depth of field* atau kedalaman ruang pada foto. Semakin besar nilai angkanya, bukaan lensa justru semakin kecil sehingga area fokus pada gambar menjadi lebih luas.

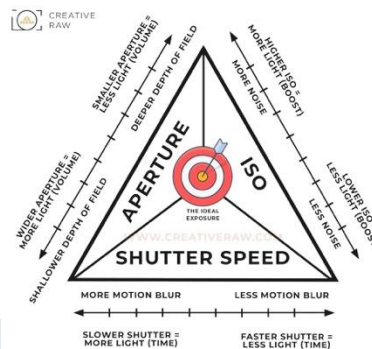
2. Shutter Speed

Mengacu pada lamanya sensor atau film kamera menerima cahaya. Pengaturan ini sangat menentukan bagaimana gerakan tertangkap dalam foto menimbulkan efek blur atau tidak.

3. ISO

Pengaturan yang berkaitan dengan tingkat sensitivitas sensor terhadap cahaya. ISO bertujuan untuk mengatur seberapa terang atau gelap hasil akhir foto.

Menurut Peterson (2009), *rule of thirds* membantu menata objek dalam foto agar lebih seimbang dengan membagi bidang menjadi sembilan bagian. Teknik ini dilakukan dengan membagi bidang gambar menjadi sembilan bagian yang sama melalui dua garis horizontal dan dua garis vertikal. Jika prinsip-prinsip dasarnya dipahami dengan baik, hasil foto yang digunakan dalam sebuah desain seperti buku akan tampak lebih mudah dipahami oleh pembaca.



Gambar 2.27 *The Photographic Triangle*

Sumber: <https://creativeraw.com/practical>

Penulis menggunakan teori fotografi dari Landa (2016) dan Peterson (2009) ini sebagai acuan dalam menggunakan elemen fotografi pada perancangan buku tentang budidaya *microgreens*. Penerapan teknik dasar fotografi seperti *photographic triangle* dan *rule of thirds* dapat membantu menghasilkan foto yang jelas dan mudah dipahami oleh pembaca. Hal tersebut menjadi penting karena buku ini menampilkan dokumentasi tahapan budidaya *microgreens* sehingga pembaca dapat melihat representasi visual yang nyata dari setiap tahapan tersebut.

2.1.7.8 Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu gambar yang berfungsi membantu pembaca memahami suatu gagasan dari sudut pandang tertentu. Ilustrasi biasanya dibuat dengan karakter yang khas, dapat menggugah emosi, dan mudah dipahami (Zeegan, 2020).

Dalam penerapannya, ilustrasi memiliki berbagai jenis, seperti ilustrasi editorial yang digunakan di media massa untuk menarik perhatian pembaca, ilustrasi buku yang mendukung isi teks, ilustrasi fesyen sebagai alternatif visual, ilustrasi iklan untuk kepentingan promosi, hingga ilustrasi personal bersifat ekspresif yang sesuai dengan keinginan pembuatnya.

Ilustrasi dalam desain buku berperan penting sebagai elemen visual yang memperkaya tampilan dan memperjelas isi. Pemilihan jenis ilustrasi yang tepat bisa membantu menyampaikan pesan dengan lebih

efektif, bahkan menciptakan pengalaman visual yang menarik dan berkesan bagi pembaca.



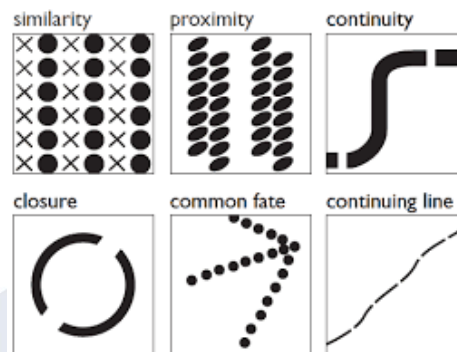
Gambar 2.28 Ilustasi

Sumber: <https://www.linkedin.com/pulse/illustration>

Penulis menggunakan teori ilustrasi dari Landa (2016) ini sebagai acuan dalam menggunakan elemen ilustrasi pada perancangan buku tentang budidaya *microgreens*. Ilustrasi memiliki peran penting dalam memperkuat narasi visual dan menyampaikan pesan kepada pembaca. Oleh karena itu, penulis merancang ilustrasi dengan gaya yang sesuai dengan karakter buku agar dapat mendukung informasi yang disampaikan dan terasa dekat dengan generasi muda urban sebagai target audiens.

2.1.7.9 Unity

Unity merupakan bagian prinsip desain yang terbentuk apabila seluruh elemen visual telah saling terhubung dalam satu kesatuan. Prinsip ini berkaitan dengan enam *laws of perceptual organization* yang menjelaskan cara persepsi manusia terhadap melihat hubungan dari bentuk elemen visual (Landa, 2016). Kesatuan visual dapat dibangun melalui *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*.



Gambar 2.29 *laws of perceptual organization*
Sumber: Landa (2016)

Penulis menggunakan prinsip *unity* dari Ambrose dan Harris (2011) ini sebagai acuan dalam menjaga kesatuan visual pada perancangan buku tentang budidaya *microgreens* dan media pendukungnya. Penerapan *unity* yang konsisten digunakan untuk menjaga identitas visual buku terasa menyatu dari halaman pertama hingga halaman terakhir, serta tetap terlihat selaras ketika diterapkan pada media sekunder.

2.2 *Microgreens*

Pada awal tahun 1980 sayuran *microgreens* ditemukan pertama kali oleh para koki di San Fransisco, California dan menyebar pada pertengahan tahun 1990. *Microgreens* merupakan sayuran muda dengan tekstur lunak yang berasal dari biji-bijian sayuran, tanaman herbal, dan juga tanaman liar yang dapat dikonsumsi. Sayuran *microgreens* umumnya dapat dipanen dan dikonsumsi setelah 1-3 minggu usia tanaman setelah tumbuh daun pertama dan berkecambah. Panen dilakukan hanya dengan cara memangkas tanaman tanpa bagian akar 3-9 cm di atas permukaan media tanam. Umumnya sayuran *microgreens* memiliki warna yang cerah sehingga digunakan sebagai sayuran “hiasan” yang diletakkan di atas makanan utama untuk mempercantik hidangan tersebut. Selain itu, beberapa spesies *microgreens* seperti tanaman herbal aromatik ditambahkan untuk memberikan aroma karena memiliki aroma yang kuat (Salim, 2021, h. 2-5).

2.2.1 Jenis-jenis *Microgreens*

Tanaman *microgreens* berbeda dengan dengan sayuran dewasa ataupun sayuran “baby” seperti sayuran *baby* wortel. Sayuran ini dihasilkan dengan teknik budidaya yang berbeda yaitu ditanam dengan media kecil dan sangat rapat atau memotong masa pertumbuhan dan perkembangan sayuran (Salim, 2021, h. 5). Berbagai jenis *microgreens* berasal dari kelompok sayuran dan kelompok herbal sehingga memiliki ragam yang luas untuk dibudidayakan, antara lain rumput gandum, bunga matahari, kubis merah, lobak merah, caisim, dan berbagai jenis lainnya (Rizkiyah et al., 2022).

Penjelasan mengenai jenis-jenis *microgreens* ini menjadi acuan penulis dalam menentukan jenis *microgreens* yang akan dibahas pada buku, sehingga informasi yang disampaikan dapat sesuai dengan *microgreens* yang umum dibudidayakan di Indonesia.

2.2.2 Manfaat *Microgreens*

Microgreens memiliki sejumlah manfaat yang menjadikannya pilihan terbaik, terutama dalam aspek kemudahan budidaya dan kandungan nutrisi yang tinggi. Dari aspek budidaya, *microgreens* menawarkan kemudahan, sehingga cocok dibudidayakan oleh masyarakat urban dengan keterbatasan ruang. Proses penanamannya tidak memerlukan pupuk kimia maupun pestisida, serta dapat dilakukan pada ruang-ruang kecil seperti dapur, teras, balkon, atau area dekat jendela (Salim, 2021, h. 7). Kepraktisan ini memungkinkan bagi siapa pun, termasuk pemula, untuk memulai budidaya dengan perawatan yang sederhana dan waktu panen yang cepat. Selain itu, *microgreens* memiliki nilai ekonomi yang tinggi karena permintaannya semakin meningkat, terutama di kalangan konsumen yang menerapkan pola makan sehat seperti vegetarian. Dengan demikian, *microgreens* tidak hanya bermanfaat bagi kesehatan, tetapi juga memiliki prospek usaha yang menjanjikan bagi masyarakat urban.

Dari sisi kesehatan, *microgreens* diketahui sebagai makanan sehat karena mengandung vitamin, pigmen alami, serta nutrisi dalam jumlah yang jauh lebih tinggi dibandingkan sayuran dewasa dari spesies yang sama. Salim

(2021) juga menjelaskan bahwa *microgreens* memiliki kandungan fitokimia, vitamin C, E, K, serta pigmen karotenoid yang dapat mencapai hingga sepuluh kali lipat lebih tinggi dibandingkan tanaman dewasa. Kandungan tersebut berfungsi untuk meningkatkan metabolisme tubuh, memperkuat sistem kekebalan, dan membantu mengurangi risiko penyakit. Selain itu, konsumsi *microgreens* dalam keadaan mentah membuat kualitas nutrisi tetap optimal karena proses pemasakan tidak mengurangi kandungan vitamin dan antioksidan penting bagi tubuh (h. 25–27).

Penjelasan mengenai manfaat *microgreens* ini menjadi dasar bagi penulis untuk menyusun konten edukasi pada buku, terutama pada bagian yang membahas kandungan nutrisi dan alasan mengapa *microgreens* relevan bagi gaya hidup sehat generasi muda urban.

2.2.3 Langkah-langkah Budidaya *Microgreens*

Proses dalam melakukan budidaya pada *microgreens* terdiri dari tiga tahap, mulai dari persiapan, penanaman, dan panen. Dengan demikian, penulis menjelaskan tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1. Persiapan

Tahap awal dalam budidaya *microgreens* adalah melakukan persiapan alat dan bahan yang diperlukan. Wadah tanam memegang peranan penting karena berfungsi sebagai tempat tumbuh tanaman sekaligus sebagai penyedia air dan unsur hara yang dibutuhkan selama proses pertumbuhan. (Valupi et al., 2021) menjelaskan bahwa wadah untuk tanaman *microgreens* diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yakni media berbatu dasar tanah dan tanpa tanah. Beberapa media yang dapat digunakan untuk menanam *microgreens* antara lain tanah, sekam, dan *cocopeat*. Kemudian, sediakan wadah plastik bekas sebagai tempat tanam, air bersih yang menggunakan botol *spray*. Maka dari itu, benih atau bibit tanaman *microgreens* menghasilkan kualitas yang optimal.

2. Penanaman

Masuk ke tahapan penanaman *microgreens*, benih direndam ke dalam air bersih selama kurang lebih 10–15 menit. Setelah proses perendaman,

benih disaring dan dikeringkan sebelum ditanam. Kemudian, disiapkan wadah plastik bekas yang memiliki sirkulasi udara dengan baik. Media tanam seperti tanah, sekam, atau *cocopeat* dimasukkan ke dalam wadah hingga mencapai sekitar tiga perempat bagian, lalu padatkan agar permukaannya rata. Benih yang telah kering, disebar secara merata di atas media tanam, lalu timpa dengan menggunakan tanah yang dan disemprot air secukupnya dengan botol *spray* untuk menjaga kelembapan. Wadah tanam diletakkan di area teduh tanpa terkena paparan sinar matahari langsung selama 1–2 hari guna mendukung proses perkecambahan. Setelah itu, dipindahkan ke area terbuka dengan pencahayaan matahari yang cukup selama kurang lebih 12 jam per hari.

3. Panen

Tahap terakhir, tanaman *microgreens* dapat dipanen apabila usianya telah memasuki 10-14 hari atau ukuran tingginya mencapai 5-10 cm. Sementara itu, cara memanennya dengan menggunakan gunting di bagian batang yang mendekati media tanam. Namun, gunting yang digunakan untuk memotong batang perlu gunting khusus sehingga jangan mencabutnya secara asal atau sampai ke akar.

Penjelasan mengenai langkah-langkah budidaya *microgreens* ini akan menjadi panduan utama bagi penulis dalam menyusun bagian inti buku, yakni tahapan budidaya yang disampaikan secara berurutan dari persiapan hingga panen agar mudah diikuti oleh pembaca pemula.

2.2.4 Peluang *Microgreens*

Peluang dalam melakukan budidaya tanaman *microgreens* memiliki potensi nilai jual yang relatif tinggi di pasaran dengan harga yang cukup bervariasi (Amini et al., 2021). Tingginya nilai ekonomi *microgreens* menciptakan komoditas yang berpeluang untuk dikembangkan secara berkelanjutan. Ia juga menambahkan bahwa jumlah pelaku usaha *microgreens* hingga saat ini masih tergolong terbatas, terutama pada skala rumah. Oleh karena itu, budidaya *microgreens* membuka peluang bagi masyarakat untuk

memanfaatkannya sebagai alternatif usaha, baik sebagai sumber pendapatan tambahan maupun sebagai bentuk wirausaha.

2.2.5 Tantangan *Microgreens*

Menurut Rafiqah (2021), pasar *microgreens* menunjukkan bahwa industri *microgreens* mengalami pertumbuhan pasar yang cukup cepat, meskipun perkembangannya masih dibatasi oleh berbagai kendala. Tantangan utama yang dihadapi adalah daya simpan produk yang relatif singkat setelah proses panen karena karakteristik *microgreens* yang menyerupai kecambah. Sementara itu, gejala-gejala yang akan timbul pada tumbuhan *microgreens*, antara lain pertumbuhan hifa jamur, risiko tanaman rebah akibat kekurangan air, lambatnya perkecambahan karena kondisi mikro lingkungan benih yang kurang optimal, pertumbuhan yang tidak seragam akibat pencahayaan yang tidak merata, munculnya gejala etiolasi, dan daun menguning akibat kurangnya cahaya, serta kualitas hasil panen yang kurang bersih.

2.3 Penelitian yang Relevan

Berikut merupakan tabel berisi penelitian yang relevan dengan topik penulis yaotu, Perancangan Buku Tentang Budidaya *Microgreens*.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Gim 2D mengenai <i>Microgreens</i> untuk Remaja Perkotaan	Angelina	Hasil penelitian ini berupa perancangan media interaktif berbentuk gim 2D yang bertujuan mengenalkan <i>microgreens</i> sebagai praktik <i>urban farming</i> ramah	Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada perancangan gim interaktif yang menggabungkan edukasi dan hiburan, serta membuat pengguna ikut berpartisipasi

			lingkungan bagi remaja perkotaan, dengan konten utama meliputi cara penanaman dan manfaat <i>microgreens</i> .	langsung sebagai pemain.
2.	Pelatihan dan Pendampingan Budidaya <i>Microgreens</i> Sebagai Ketahanan Pangan Keluarga di Masa Pandemi	Ade Kusuma, Aryadeva Kemal Rafli, dan Chitra Laksmi Rithmaya	Hasil penelitian ini berupa kegiatan pelatihan dan pendampingan budidaya <i>microgreens</i> yang dilaksanakan secara daring dan luring, dengan luaran berupa modul panduan serta video edukasi sebagai media pembelajaran bagi masyarakat perkotaan.	Kebaruan penelitian ini adalah kegiatan pelatihan dan pendampingan budidaya <i>microgreens</i> dengan cara didukung melalui modul dan video edukasi. Penelitian ini juga mendukung budidaya <i>microgreens</i> sebagai ketahanan pangan keluarga di lingkungan urban.
3.	Pertumbuhan dan Hasil <i>Microgreens</i> Beberapa Varietaspakcoy (<i>Brassica rapa. L</i>) Pada	Honesty Valup, Rosmati,	Hasil penelitian menunjukkan bahwa varietas	Kebaruan dalam penelitian ini terlteak pada sisi

	Media Tanam yang Berbeda	dan Iswahyudi	pakcoy Nauli F1 dan media tanam <i>cocopeat</i> memberikan pertumbuhan dan hasil <i>microgreens</i> terbaik, terutama pada parameter tinggi tanaman, jumlah daun, dan berat segar dengan kombinasi perlakuan terbaik pada Nauli F1 + <i>cocopeat</i>.	informasi yang memberikan hasil optimal dari pengujian jenis benih sayur dan juga media tanam.
--	--------------------------	---------------	--	--

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa informasi *microgreens* terhadap generasi muda urban dapat dilakukan melalui media yang sistematis, mudah dipahami, serta didukung dengan media digital sebagai penguat informasi. Selain itu, konten informasi yang disajikan berdasarkan temuan agrikultur yang teknis, akurat, dan berbasis data agar memiliki kredibilitas. Oleh karena itu, perancangan buku tentang budidaya *microgreens* ini bertujuan untuk memaksimalkan penyajian visual yang komunikatif, struktur konten yang sistematis, serta informasi budidaya yang tepat sehingga relevan dan sesuai dengan target audiens yang akan dituju yaitu generasi muda urban.