



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Buku**

(Rustan, 2014) Dalam proses penyampain informasi terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan salah satunya adalah buku. Buku biasanya berisi informasi yang lebih mendetail tentang suatu topik yang ingin disampaikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa buku merupakan kumpulan dari lembaran halaman yang tebal dan melebihi dari ketebalan *booklet*. Buku umumnya berfungsi sebagai media penyampaian informasi berupa cerita, pengetahuan dan lain lain, contohnya buku komik, majalah, kamus, ensiklopedia dan lain sebagainya. Oleh sebab itu proses mendesain buku harus diperhatikan agar informasi yang ingin disampaikan dalam buku tersebut dapat diterima oleh audiens dengan baik. Dalam mendesain sebuah buku harus memiliki sistem navigasi, agar pembaca atau audiens nyaman dalam membaca buku tersebut. Pemberian daftar isi dan nomor halaman menjadi bagian penting yang perlu dicantumkan untuk memberikan informasi kepada pembaca mengenai isi dari buku tersebut (hlm. 120-121).

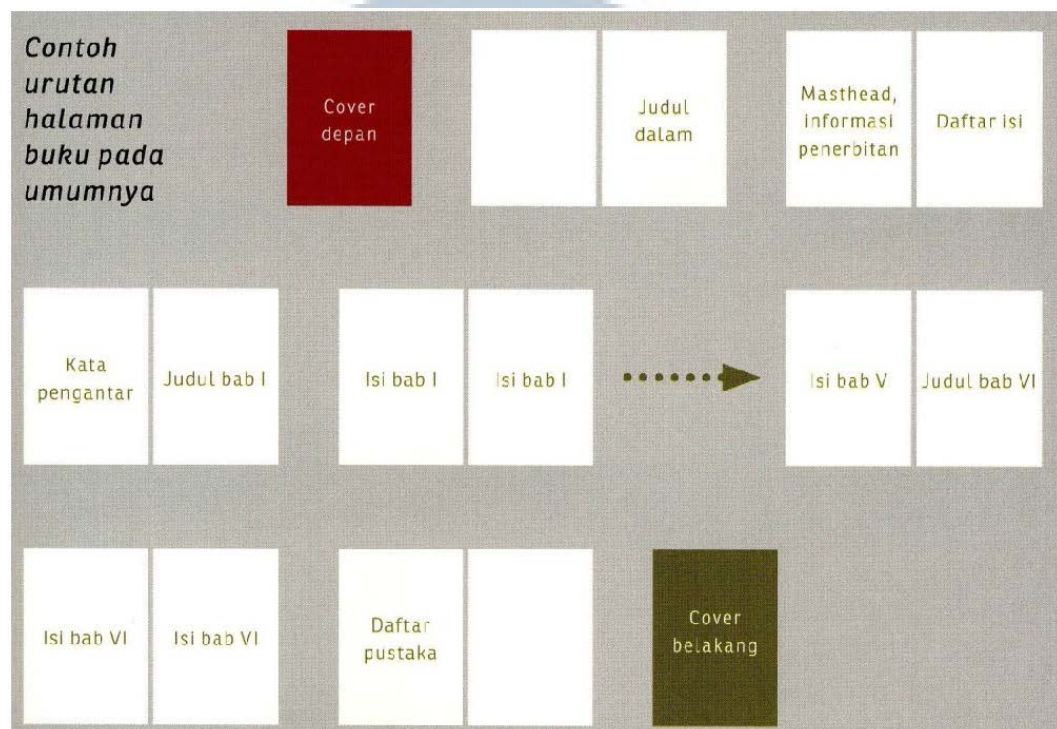
##### **2.1.1. Media Informasi Buku**

Media yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sangatlah beragam, salah satunya adalah buku. Buku adalah media untuk menyampaikan informasi yang terstruktur dan rinci sehingga dapat dengan mudah diserap oleh audiens dengan baik. Menurut yang dilansir pada penerbitdeepublish.com hasil

penelitian yang dilakukan oleh para *civitas academica West Chester University*, “manusia cenderung lebih cepat memahami konten dalam buku cetak ketimbang buku *digital*”. Imran (2014) dalam bukunya mengemukakan bahwa esensi dari sebuah buku yaitu memberikan informasi dalam bentuk tercetak. hal ini membantu dari sisi kemudahan dan kejelasan dalam proses membaca dan memperoleh informasi.

### **2.1.2. Bagian Buku**

Rustan, (2014) buku dibagi menjadi 3 bagian besar yaitu Bagian Depan, Bagian Isi, dan Bagian Belakang. Pada bagian depan terdapat *cover* buku yang berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya. Kemudian didalam buku terdapat judul bagian dalam, informasi penerbitan dan perijinan serta lembar khusus berupa ucapan terimakasih yang ditujukan penulis kepada pihak-pihak tertentu yang membantu dalam proses pembuatan buku, kata pengantar serta kata sambutan dari pihak lain dan terakhir adalah daftar isi. Selanjutnya adalah bagian isi yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab dan setiap babnya membahas topik yang berbeda. Terakhir adalah bagian belakang, biasanya terdapat daftar pustaka, daftar istilah dan daftar gambar. Untuk *cover* belakang biasanya terdapat gambaran singkat tentang isi buku, testimonial singkat dari pihak tertentu mengenai buku, harga, nama atau logo penerbit serta elemen visual atau teks lainnya (hlm. 121).



Gambar 2.1. Bagian Buku  
(Rustan, 2014)

## 2.2. Desain Buku

Buku sebagai media penyampaian informasi untuk mahasiswi usia 18-20 tahun didesain dengan menarik, sederhana namun tetap menggunakan elemen-elemen desain yang sesuai dengan konten didalam buku.

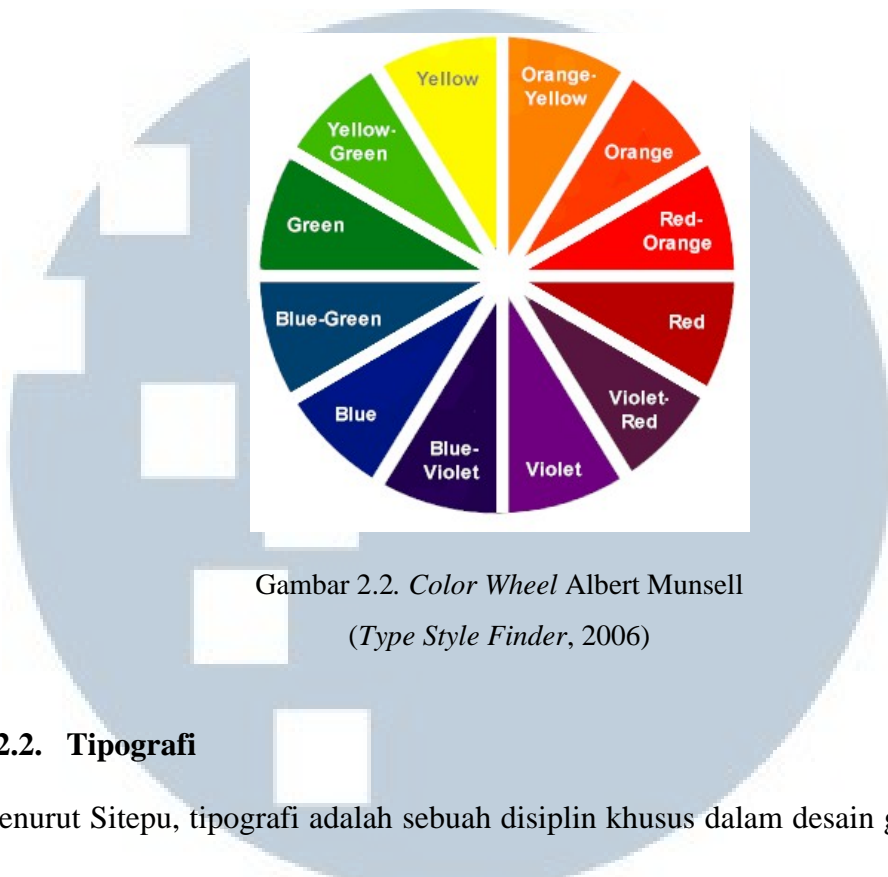
### 2.2.1. Warna

Dameria (2005) mengatakan bahwa warna merupakan elemen yang sangat penting dalam mengembangkan kreatifitas, sebab warna dapat menjadi pembeda antara satu objek dengan objek yang lain (hlm. 69). Warna memiliki 4 kualitas penting yang terkandung di dalamnya, yaitu *hue* (identitas warna yang membedakan antara merah, biru, kuning dan lainnya), *Saturation* (intensitas

warna-level kecerahan dan kekusaman warna), *value* (level cerah dan gelapnya warna) dan *temperature* (penilaian yang sifatnya lebih subjektif mengenai karakter yang melekat pada sebuah warna). Dalam menentukan jenis warna yang akan digunakan atau dikombinasikan dalam sebuah karya akan memberi pengaruh dimensi, ekspresi dan tingkat kejelasan informasi. Albert Munsell adalah satu seniman yang terkenal dengan model roda warna yang dibuatnya, yang dapat membantu para desainer grafis untuk mengombinasikan warna sesuai dengan hubungan antar warnanya (Samara, 2006. hlm. 12).

Selain itu, warna juga dapat mempengaruhi pembaca dalam proses membaca informasi pada sebuah karya. Kombinasi yang tidak sesuai antara warna latar dan warna tulisan dapat menyebabkan berkurangnya tingkat keterbacaan tulisan. Bukan hanya itu, penggunaan warna yang sangat berbeda pada tulisan yang saling berkaitan juga dapat menimbulkan kesan tidak adanya kesatuan. Namun disamping itu, penggunaan warna yang tepat dapat membantu pembaca memahami informasi yang saling berkaitan, sekalipun informasi terletak tanpa hirarki (hlm. 14). Dalam hal ini penulis perlu memilih kombinasi warna yang sesuai sehingga proses penyerapan informasi dapat tersampaikan dengan baik.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.2. *Color Wheel* Albert Munsell  
(*Type Style Finder*, 2006)

### 2.2.2. Tipografi

Menurut Sitepu, tipografi adalah sebuah disiplin khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai huruf. Karakter dari huruf-huruf berdasarkan kategorinya dapat menciptakan kesan tertentu sesuai dengan tema desain yang diinginkan (hlm. 33).

Sitepu juga menambahkan, bahwa huruf dikelompokkan ke dalam 2 kategori yaitu serif dan san serif. Huruf serif merupakan jenis huruf dengan garis-garis kecil atau yang disebut *stroke* pada setiap ujung badan huruf dan biasanya garis-garis ini yang menuntun pembaca pada saat membaca. Oleh karena itu huruf serif dikenal lebih mudah dibaca. Berbeda dengan huruf serif, huruf san serif dikenal tidak memiliki *stroke*. Huruf san serif berkarakter *stream line*, fungsional, moderen, dan kontemporer (hlm. 34-36).

Penggunaan huruf dalam proses mendesain adalah maksimal 3 jenis. Hal ini dikarenakan jika melebihi jumlah tersebut, dapat membuat pembaca kurang

fokus dalam mencerna hasil desain. Selain itu, menggunakan jenis huruf yang kontras dapat membuat suatu desain yang dinamis namun tetap mempertimbangkan kecocokan kombinasi penggunaan huruf tersebut. akan tetapi tidak menutupi kemungkinan suatu desain hanya menggunakan satu jenis huruf. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan variasi ukuran tebal tipis huruf serta permainan warna, sehingga karya desain menjadi lebih menarik.

Hal tersebut menjadi salah satu bagian penting dalam pembuatan sebuah karya dengan target remaja 18-20 tahun. Karena faktanya setiap jenis *font* memiliki pesan tersendiri melalui bentuk dan karakter hurufnya. Ketepatan dalam memilih *font* akan memudahkan untuk mengarahkan persepsi pembaca dalam menginterpretasikan maksud yang ingin disampaikan desainer grafis dalam karyanya (hlm. 15). Oleh sebab itu penulis memilih beberapa *font* yang terdapat dalam kategori sederhana, kontemporer dan *modern*, kategori yang menggambarkan sesuatu yang menarik, ringan dan penuh kesan *stylish* (hlm. 22).

# Brandon Grotesque

Medium | **Bold** | **Black**

**The five boxing wizards jump quickly**

Gambar 2.3. *Font Brandon Grotesque*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

ABCDEFGHIJKLMNOP  
QRSTUVWXYZÀÁÊË  
abcdefghijklmnpqrs  
tuvwxyzàá&12345678  
901234567890(\$£€.,!?)

47

Gambar 2.4. *Font Myriad Pro*

**BEBAS NEUE BOLD**

**AABBCCDDEEFFGGHHIJJ  
KKLLMMNNOOPPQQRRSS  
TTUUVVWWXXYYZZ**

Gambar 2.5. *Bebas Neue*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



### 2.2.3. Fotografi

Foto memiliki peranan penting dalam proses penyampaian informasi. Menurut Rustan (2014) salah satu keunggulan foto adalah memiliki kemampuan untuk memberi kesan aktual dan dapat dipercaya.

#### 2.2.3.1. *Fashion Photography*

Foto *fashion* bisa ditemui pada hampir semua majalah, iklan, poster, *billboard*, dan lain-lain. Foto *fashion* pada awalnya adalah foto yang menjual produk busana sehingga fokus utamanya adalah busana yang dikenakan model. Tujuan dari fotografi *fashion* adalah mampu menampilkan busana tertentu dengan baik, mulai dari bentuk, warna, dan detailnya. Tidak ada satu aturan pun yang membatasi di dalam pemotretan *fashion*. Fotografer bisa menggunakan berbagai macam teknik, lampu atau aksesoris apa pun secara kreatif demi menghasilkan karya yang baik.

#### 2.2.3.2. Lensa

Pada foto *fashion*, fotografer dapat menggunakan hampir semua jenis lensa yang ada, mulai dari lensa *fix*, *tele*, *wide*, sampai *fish eye*. Penggunaan lensa biasanya disesuaikan dengan konsep yang ingin dihasilkan.

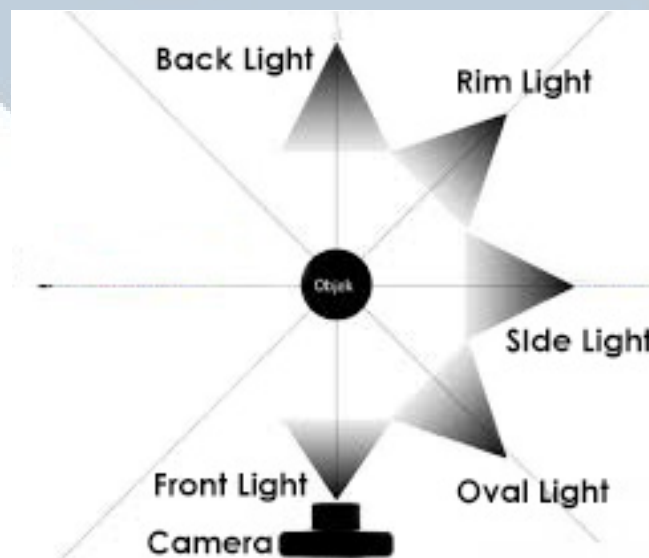


Gambar 2.6. Jenis-jenis Lensa

(<http://www.digitalprophotoblog.com/>, 2010)

### 2.2.3.3. *Lighting*

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggarap sebuah karya fotografi yang baik. Salah satu faktor yang paling menentukan hasil foto adalah pencahayaan, teknik pencahayaanpun bervariasi dan memiliki fungsinya masing-masing terhadap nilai yang ingin ditampilkan dalam sebuah foto. Berdasarkan arah datangnya cahaya, teknik pencahayaan dalam fotografi terbagi dalam beberapa jenis. Namun secara umum terdapat tujuh jenis teknik dasar pencahayaan yang dikenal dan biasa digunakan saat memotret yaitu *front light*, *oval light*, *side light*, *rim light*, *back light*, *top light*, dan *ray of light*.



Gambar 2.7. Arah Pencahayaan

(<http://sentradigital.com/gambar/informasi/Unknown.jpg>)

Dalam buku *lighting for fashion*, Ada dua jenis sumber pencahayaan dalam fotografi yaitu *available light* atau *ambient light* untuk menghasilkan karyanya, seperti cahaya matahari, cahaya lampu kamar, dan sebagainya. Kedua adalah menggunakan *artificial light* atau lampu *flash*. Semuanya disesuaikan

dengan konsep dan suasana yang ingin dihasilkan. Untuk menghasilkan pencahayaan yang baik, ada beberapa peralatan *lighting* yang dapat digunakan antara lain:



Gambar 2.8. *Ambient Light*  
(<https://www.videomaker.com/sites/>, 2016)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.9. *Artificial Light*  
(<http://photographyschoolhouse.com/>, 2017)

Adapun beberapa aksesoris pendukung yang biasa digunakan dalam fotografi adalah:

a. *Standard Reflector*

Lampu yang hanya dipasang *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh ke objek menjadi sangat keras dan terarah (sesuai dengan jarak dan besar diameter *standard reflector* yang digunakan). Bayangan yang jatuh juga keras dan dalam.



Gambar 2.10. *Standard Reflector*

*b. Softbox*

*Softbox* menghasilkan cahaya yang lembut dan halus. Bayangan yang jatuh juga cukup lembut.



Gambar 2.11. *Softbox*

*c. Silver Umbrella*

Lampu yang dipasangi *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras, tetapi penyebarannya cukup lebar dan merata.



Gambar 2.12. *Silver Umbrella*

d. *White Umbrella*

Cahaya dengan *white umbrella* karakteristiknya agak lebih lembut dibandingkan dengan *silver umbrella*. Penyebarannya juga merata.



Gambar 2.13. *White Umbrella*

e. *Transparent Umbrella*

Biasa digunakan dengan cara "ditembak langsung" dan hasilnya mirip dengan menggunakan *softbox*, yaitu cahaya yang halus. Bedanya, arah jatuhnya cahaya agak terarah dan tidak menyebar seperti *softbox*.



Gambar 2.14. *Transparent Umbrella*

*f. Snoot*

Cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya sangat sempit atau terarah. Sebagian *snoot* ada pula yang menggunakan *honeycomb* yang dapat membantu menghaluskan cahaya yang jatuh.



Gambar 2.15. *Snoot*

*g. Honeycomb*

Dengan *honeycomb*, cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cahaya cukup sempit dan terarah.



Gambar 2.16. *Honeycomb*

*h. Beauty Dish*

Pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya cukup terkonsentrasi tetapi penyebarannya luas.



Gambar 2.17. *Beauty Dish*

*i. Ringflash*

Cahaya yang dihasilkan oleh *ringflash* cukup keras dan penyebarannya merata. Dengan *ringflash* juga menghasilkan gambar yang nyaris tanpa bayangan pada wajah, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.



Gambar 2.18. *Ring Flash*



*j. Standard Flash dengan Filter*

Cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya filter digunakan untuk *background* atau *rim light*.



Gambar 2.19. *Standard Flash*

**2.2.3.4. Angle**

*Angle* adalah sudut pengambilan gambar yaitu bagaimana fotografer menempatkan kamera di depan model untuk mengambil foto. Sudut pengambilan gambar bisa dilakukan dari berbagai arah. Ada yang berpendapat, pada foto *fashion* semakin aneh sudut pengambilan gambar, semakin menarik foto tersebut. Distorsi pada foto *fashion* juga dianggap suatu efek khusus yang diperbolehkan. Namun pada foto *fashion* yang mementingkan detail produk, fotografer harus tetap mempertahankan bentuk dari busana yang ingin ditampilkan sehingga distorsi harus diminimalkan. (*Lighting for fashion*. Hlm. 29). Berikut ini ada beberapa *angle* dalam fotografi *fashion*.

a. *Full Frontal*

*Full frontal* adalah sudut pengambilan gambar di mana kamera dan model sama-sama berada dalam posisi tegak lurus. Usahakan agar garis mata model berada sejajar dengan kamera. Jika anda terlalu tinggi atau terlalu rendah, model akan tampak tidak proporsional.



Gambar 2.20. *Full Frontal Angle*  
(<https://i.imgur.com/gxmKyqb.jpg/>, 2015)

b. *Side Angle*

Sudut pengambilan gambar di mana tubuh model membentuk sudut dengan kamera. Sudut yang baik biasanya berada pada rentang 30° hingga 60° dari kamera.



Gambar 2.21. *Side Angle*  
(<https://i.pinimg.com/originals/fb/>, 2017)

*c. Profile*

*Profile* adalah sudut pengambilan gambar yang diambil dari sisi samping model (membentuk sudut 90° dari kamera).



Gambar 2.22. *Profile Angle*  
(<https://static.pexels.com/photos/>, 2017)

*d. High Angle*

Sudut pengambilan yang dilakukan dari atas kepala model. Sudut ini biasanya digunakan untuk menonjolkan bagian rambut atau mata.



Gambar 2.23. *High Angle*  
(<https://i.pinimg.com/style>, 2017)

e. *Low Angle*

Sudut pengambilan yang dilakukan dari bawah kepala model. Sudut ini biasanya digunakan untuk menonjolkan bibir, leher, tulang pipi, dan mata. Sama seperti *high angle*, sudut *low angle* juga dapat membuat model tampak distorsi. Maka perlu adanya perhatian khusus agar hasil foto tidak distorsi.



Gambar 2.24. *Low Angle*

([http://coupons.in/bincdn/files/blog\\_img/Low-Angle-Shot/](http://coupons.in/bincdn/files/blog_img/Low-Angle-Shot/), 2016)

f. *Back Angle*

Sudut yang diambil dari belakang (pundak) model. Ada yang menampilkan wajah model, ada pula yang hanya menampilkan bagian belakang model (tanpa wajah).



Gambar 2.25. *Back Angle*

(<https://id.pinterest.com/pin/121737996149859653/>, 2012)

### 2.2.3.5. *Editing*

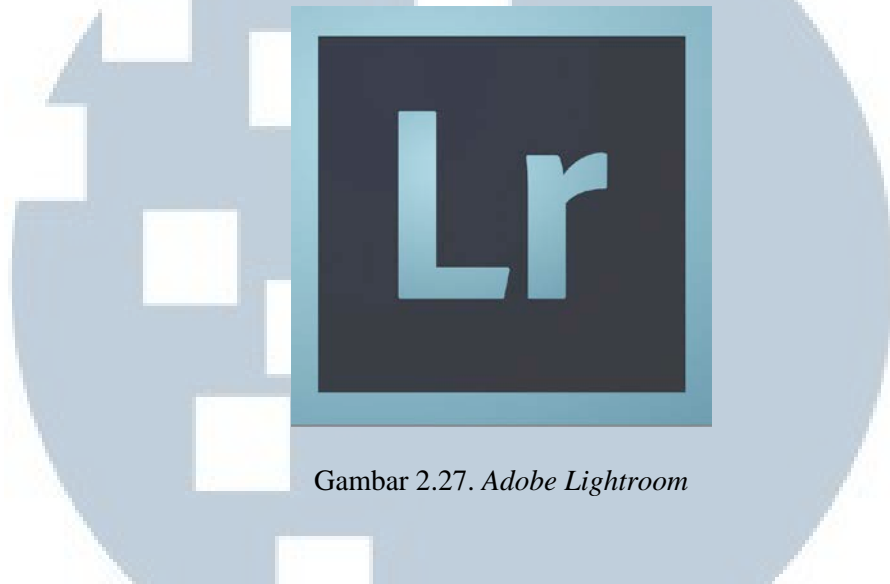
(*Lighting for fashion*, 2015) Proses dalam menghasilkan gambar yang baik salah satunya adalah *Editing*. Gambar yang dihasilkan oleh fotografer ketika memotret merupakan hasil mentah yang kemudian dapat diolah kembali dengan menggunakan beragam jenis *software* khusus untuk mengedit gambar. Umumnya *software* yang digunakan untuk mengedit gambar atau foto adalah *Adobe Photoshop* dan *Adobe Lightroom*.



Gambar 2.26. *Adobe Photoshop*

*Adobe Photoshop* adalah perangkat lunak buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk mengedit foto/gambar dan pembuatan efek. *Photoshop* dirancang untuk pengguna profesional pada bidang desain yang menuntut manipulasi foto lebih detail seperti desainer grafis, 3D, *wallpaper*, dan lain sebagainya. *Tools* yang ada dalam *photoshop* antara lain: *Crop and Slice Tool*, *Retouching Tool*, *Annotation, Measuring, and Navigation Tool*, *Selection Tool*, *Painting Tool*, dan *Drawing Tool*. Umumnya untuk mengedit foto *tools* yang

sering digunakan adalah *Crop and Slice Tool*, *Selection Tool*, dan *Retouching Tool*.



Gambar 2.27. Adobe Lightroom

Berbeda dengan *Photoshop*, *Adobe Lightroom* biasa digunakan untuk pemula dimana penggunaannya tidak menuntut *skill* lebih dalam keterampilan menggunakan berbagai *tool pixel-manipulation* dan *layer-organizing* seperti *brush*, *painter*, *selection-tool*, dan lain-lain. *Lightroom* digunakan untuk *editing* yang lebih ringan dan sederhana seperti *Retouch* photo dan permainan efek warna.

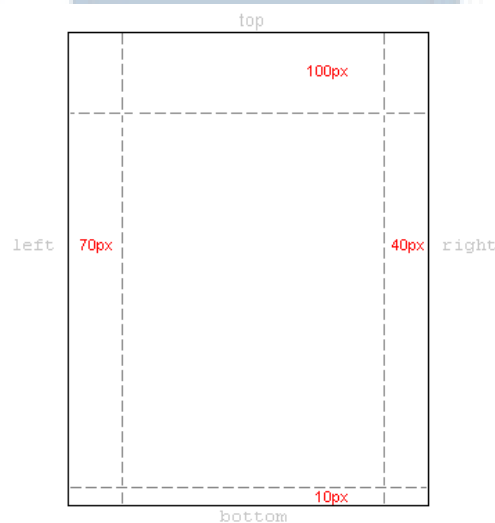
#### **2.2.4. Layout**

Menurut Rustan (2014), *layout* adalah tata letak dalam suatu bidang atau media yang didalamnya terdapat elemen-elemen desain untuk mendukung konsep/pesan yang ingin disampaikan kepada audiens (hlm.1). Elemen-elemen yang didalamnya seperti objek, huruf, dan gambar yang saling berhubungan diorganisir berdasarkan aturan-aturan agar tercapainya sebuah satu kesatuan *layout*.

Dalam bukunya Rustan juga menjelaskan bahwa dalam mendesain *layout* ada beberapa prinsip-prinsip dasar yang juga perlu diperhatikan, prinsip tersebut merupakan prinsip dasar desain grafis (hlm. 74-75) antara lain:

a. *Margin*

*Margin* membantu untuk memberi jarak antara pinggiran kertas dengan bagian/area yang akan ditempati oleh elemen-elemen desain yang akan dimasukkan dalam proses *layout*. Hal ini tidak hanya dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pemotongan saat proses cetak karena elemen desain yang diletakkan terlalu ke pinggir, namun hal tersebut dapat juga meningkatkan estetika (hlm. 64).



Gambar 2.28. Contoh Penepatan *Margin*

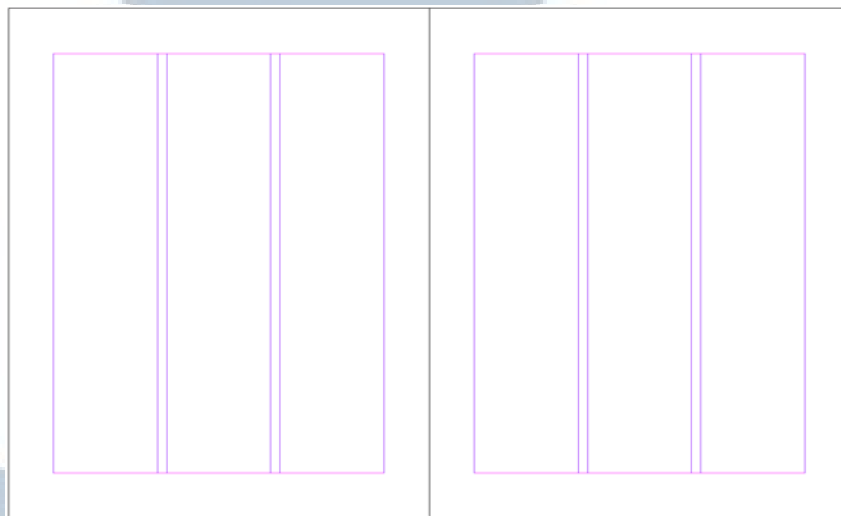
(<http://www.onlinedesignteacher.com/css-padding-borders-and-margin/>, 2016)

b. *Grid*

*Grid* merupakan alat bantu yang dapat sangat berguna dalam proses *layout*. Sebab dengan adanya *grid* maka peletakkan elemen desain dapat lebih tersusun dengan baik dan konsistensi serta kesatuan antar halaman

dapat terjaga. Dalam proses membuat *grid* biasanya dapat membagi halaman dengan garis vertikal atau horizontal. Namun perlu diperhatikan juga bahwa faktor ukuran, bentuk bidang, konsep, *style* desain, ukuran huruf serta banyaknya informasi yang ingin disampaikan dapat mempengaruhi bagaimana pembagian halaman dilakukan (hlm. 68).

Oleh sebab itu mengingat buku merupakan sebuah karya yang cukup kompleks karena terdapat banyak konten didalamnya, maka sistem *grid* yang akan penulis gunakan adalah *column grid*. Menurut Bradley, sistem *grid* ini hampir serupa dengan *modular grid*, namun terdapat tambahan garis horizontal yang membuat sebuah baris.



Gambar 2.29. *Column Grid*  
(<https://cheesebooooger.files.wordpress.com/>, 2017)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



### 1. *Sequence*

*Sequence* atau istilah lainnya adalah *flow*/ hierarki/aliran yaitu merupakan cara desainer dalam menempatkan urutan yang menjadi prioritas untuk dibaca. Desainer harus mampu mengendalikan atau mengurutkan gerak pandangan pembaca secara otomatis melalui *sequence* yang baik.

### 2. *Emphasis*

*Emphasis* atau penekanan adalah menekankan pada suatu pesan inti atau prioritas yang ingin diinformasikan kepada audiens. *Emphasis* ditujukan agar desainer dapat mencapai *sequence* yang baik. Jika sebuah media berisi beberapa hal penting, maka desainer harus mampu menentukan pesan mana yang menjadi prioritas, pada pesan tersebut diberikan sebuah penekanan atau *emphasis*. Cara yang dapat dilakukan untuk mencapai *emphasis* adalah dengan bermain pada ukuran, warna, *style* yang mencolok dari yang lainnya, dan tempatkan pada posisi yang strategis.

### 3. *Balance*

*Balance* adalah keseimbangan, dalam sebuah *layout* pembagian berat dalam suatu bidang *layout* harus sama rata. Penempatan dan pembagian elemen-elemen dalam *layout* harus menghasilkan kesan seimbang.

Terdapat dua macam bentuk keseimbangan suatu *layout*. Antara lain: keseimbangan simetris dan asimetris.

### 4. *Unity*

Setelah menerapkan prinsip-prinsip diatas, sebuah *layout* harus dalam satu kesatuan atau *Unity*. Antara elemen satu dengan yang lainnya harus cocok,

saling berkaitan dan berada dalam susunan yang tepat. Sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan sesuai dengan konsepnya.

### **2.3. Fashion**

Menurut Kamus Bahasa Inggris (2005), *fashion* adalah “cara, kebiasaan, basabasi”, dalam konteks ini *fashion* dikaitkan dengan *mode* atau busana. Berarti *fashion* adalah cara atau kebiasaan masyarakat/kelompok tertentu dalam berpakaian tentang apa yang sedang populer, sesuatu yang baru dan digemari.

#### **2.3.1. Hijab**

Hijab diadopsi dari bahasa arab yang berarti “dinding/pembatas/pemisah”, di Indonesia sendiri hijab awalnya dikenal dengan kata Kerudung seperti yang dijabarkan didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI: 2005), kerudung adalah “tudung lampu, dan lain lain: tudung kepala, muka, cadar”.

Sesuai dengan fungsinya hijab adalah untuk menutupi bagian tubuh wanita dengan cara menggunakan pakaian yang panjang, seperti menggunakan gamis, rok, atau *blouse*. Bagi sebagian orang menggunakan hijab adalah sebuah kewajiban sebagai umat islam. Namun pada kebanyakan remaja biasanya mereka tidak *aware* dengan hijab. Menurut hasil wawancara narasumber, yaitu salah satu mahasiswi Universitas Al-Azhar Indonesia mengemukakan bahwa dirinya tidak nyaman jika menggunakan hijab. selain tidak dapat tampil *stylish* dan menarik hijab adalah busana yang terlalu serius untuk remaja usianya (19 thn).

Kurangnya informasi tentang gaya hijab membuat hijab seolah hanya berkembang dikalangan wanita dewasa, padahal bagi umat beragama Islam berhijab adalah sebuah kewajiban. Maka dari itu penulis membuat perancangan

tentang salah satu gaya *fashion* yang sangat cocok untuk remaja atau mahasiswa berhijab.

### **2.3.2. Active Wear**

*Active wear* merupakan nama dari salah satu gaya dalam menata busana. *Active wear* sendiri merupakan turunan dari gaya *sporty* yang kemudian disederhanakan fungsinya sehingga *active wear* dapat digunakan sebagai pilihan gaya berbusana untuk kegiatan yang lebih santai atau kegiatan sehari-hari. Berbeda dengan *sporty wear*, gaya *active wear* didesain lebih santai dan cenderung hanya sebagai gaya, tidak ada fungsi khusus yang lebih spesifik seperti gaya *sporty*. Gaya *sporty* lebih di desain untuk berolah raga, seperti basket, sepak bola, bola tennis dan cabang olahraga lainnya.

Pada hakikatnya gaya *active wear* merupakan turunan dari gaya *sporty*. Maka gaya *active wear* adalah gaya berbusana yang dalam menatanya ada salah satu unsur *sporty* yang dipadukan dengan atasan atau bawahan dan bahkan sepatu. Contohnya, menggunakan kaos jersey dipadukan dengan celana denim atau baju berbahan katun dengan celana *legging* dan lain-lain. Gaya *active wear* biasanya dipadukan dengan sepatu seperti *sneakers*, *kets*, ataupun *running shoes*.

#### **2.3.2.1. 80's Active Wear Style**

Berdasarkan pada hasil wawancara penulis terhadap Ichwan Thoha selaku *fashion designer* didapat data bahwa, gaya *active wear* merupakan sebuah gaya untuk memadukan busana dengan memasukan unsur olahraga di dalamnya. Gaya *active wear* awalnya merupakan turunan atau bentuk yang lebih sederhana dari gaya *sporty wear*. Dua gaya tersebut sangat berdekatan namun sangat jauh jika dilihat

dari fungsinya masing-masing. *Sporty wear* merupakan gaya busana untuk berolahraga, seperti berenang, berkuda, lari, *tennis*, *badminton* dan lain-lain. Busana dirancang khusus untuk kegiatan pada cabang olahraga tersebut. Berbeda dengan gaya *sporty wear*, gaya *active wear* merupakan gaya untuk busana, fungsinya hanya sebagai *fashion style*, busana yang digunakan memadukan dengan salah satu busana olahraga, misalnya celana berbahan *denim* dipadukan dengan kaos berbahan *jersey*. Bahan *jersey* merupakan salah satu material bahan yang digunakan untuk busana olahraga.

Gaya *active wear* populer pertama kali pada awal tahun 80-an, beriringan dengan munculnya berbagai macam cabang olahraga di era tersebut. Muncul dengan ciri khas warna-warna cerah menjadikan gaya *active wear* tahun 80-an menjadi gaya busana yang umum digunakan oleh remaja. Megutip dari wawancara yang dilakukan penulis terhadap Ichwan Thoha, hasil diskusi *Trendforecasting 2017* oleh para *fashion designer* yaitu gaya tahun 80-an akan mencapai puncak kepopulerannya kembali pada tahun 2018-2019, mengacu pada gaya *active wear*.

#### Ciri Khas Gaya Active Wear Tahun 80-an.

##### 1. Atasan *Oversize*

Pada tahun 80-an tren memakai atasan *oversize* sangat populer. Atasan *oversize* dapat memberi kesan *cool* pada penggunaannya dan mudah dipadukan dengan bawahan yang beragam.

## 2. *All About Neon*

Kesan tahun 80-an sangat khas dengan warna-warna cerah terutama warna *neon*. Warna yang biasa digunakan adalah merah, merah muda, kuning, hijau, jingga, atau biru.

## 3. Tabrak Warna

Tidak masalah jika ingin menggunakan beberapa warna sekaligus dalam satu tatanan busana. Bawahan berwarna kuning dipadukan dengan merah muda atau merah, hal tersebut dapat disesuaikan dengan penggunaannya.

## 4. *Sneakers*

*Sneakers* merupakan jenis sepatu yang lebih santai dan sangat populer dikalangan remaja pada tahun 80-an.

## 5. *Leggings*

Remaja pada tahun 80-an biasa memadukan *leggings* untuk menambah kesan *edgy*.

### 2.4. **Buku dan Percetakan**

Proses cetak merupakan bagian yang tidak dapat terlepas dari proses pembuatan buku. Dalam proses cetak diperlukan perhatian khusus dalam memilih bahan dan teknik cetak serta proses *finishing* buku. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan cetakan buku dengan kualitas yang baik.

### 2.4.1. Kertas

Pemilihan kertas merupakan salah satu bagian penting dalam proses mencetak buku, karena setiap kertas memiliki karakteristik yang berbeda-beda yang nantinya dapat mempengaruhi hasil akhir dari buku yang dicetak. Maka dari itu penting untuk memilih jenis kertas yang ingin digunakan sejak awal supaya proses penyesuaian dapat dilakukan sebelum karya akan dicetak. Selain itu, pemilihan jenis kertas juga dapat mempengaruhi beberapa hal seperti tingkat keterbacaan tulisan, kesesuaian dengan karya asli, kualitas gambar dan teks, daya tahan hasil cetak serta hasil *finishing* (Johansson, K, dkk., 2007, hlm. 265).

Kertas sensitif terhadap temperatur dan kelembaban karena juga dipengaruhi oleh jenis kayu yang digunakan serta campuran yang dipakai dalam pembuatan kertas. Maka dari itu kertas terbagi menjadi beberapa jenis, di antaranya adalah:

#### a. Kertas *Coated* atau *Uncoated*

Kertas *Coated* merupakan kertas yang memiliki lapisan sehingga permukaannya jauh lebih halus dan dapat memberikan hasil cetak yang lebih baik. Kertas *Coated* juga terbagi menjadi beberapa jenis lapisan yang digunakan, yaitu *lightly coated*, *medium coated* dan *highly coated* atau biasa dikenal *art paper*.

Sedangkan kertas *Uncoated* merupakan kertas yang tidak memiliki lapisan, sehingga karakteristik dari kertas ini adalah memiliki daya tahan kertas yang jauh lebih kuat.

#### b. Kertas *Glossy* atau *Matte*

Kertas juga dapat terbagi berdasarkan dengan jenis permukaannya. Kertas *Glossy* dapat memberikan kualitas cetak yang baik terutama untuk warna dan gambar. Namun, kertas ini memiliki tingkat keterbacaan yang rendah karena sifat permukaannya memantulkan cahaya.

Sedangkan kertas *Matte* memiliki permukaan yang halus dan sifatnya non-reflektif. Kertas ini juga memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan hasil cetak gambar yang dihasilkan juga memiliki kualitas yang baik (hlm. 300).

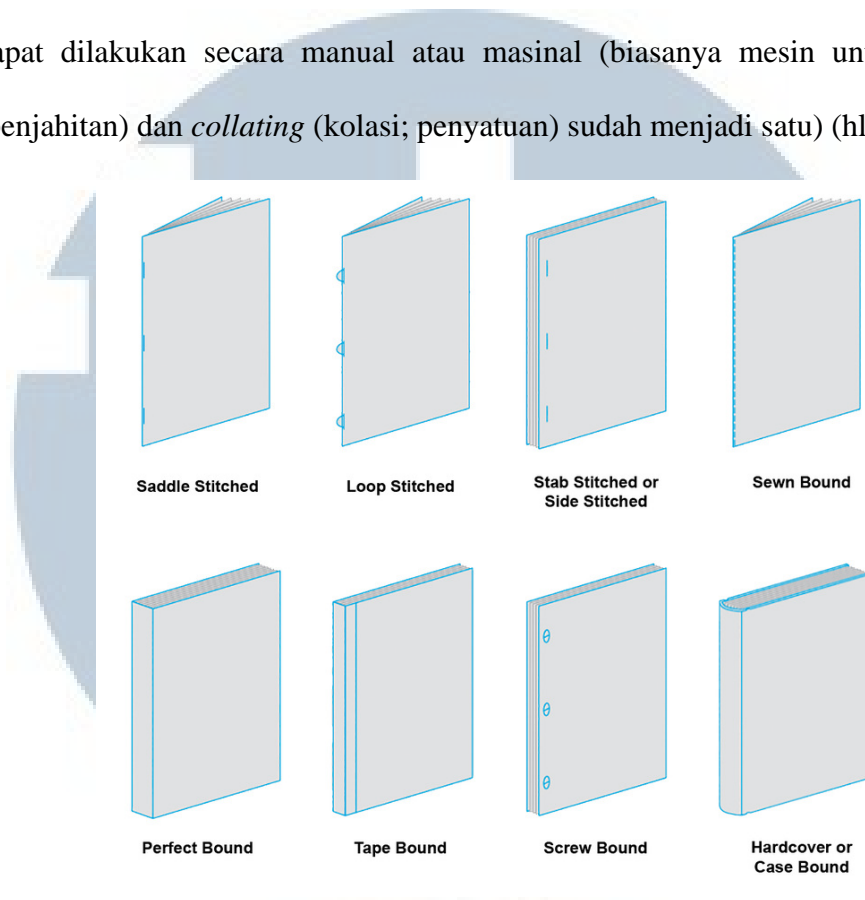
#### 2.4.2. Teknik Percetakan

Rustan (2008) dalam bukunya menjabarkan bahwa ada 5 macam teknik cetak yang umum digunakan, yaitu cetak *Offset*, Flexografi (cetak tinggi), *Rotogravure*, Sablon (cetak saring) dan *Digital*. Namun yang akan penulis gunakan adalah teknik cetak *offset* karena teknik ini tepat untuk kebutuhan mencetak buku khususnya dalam jumlah yang banyak (hlm. 15).

#### 2.4.3. Teknik *Finishing*

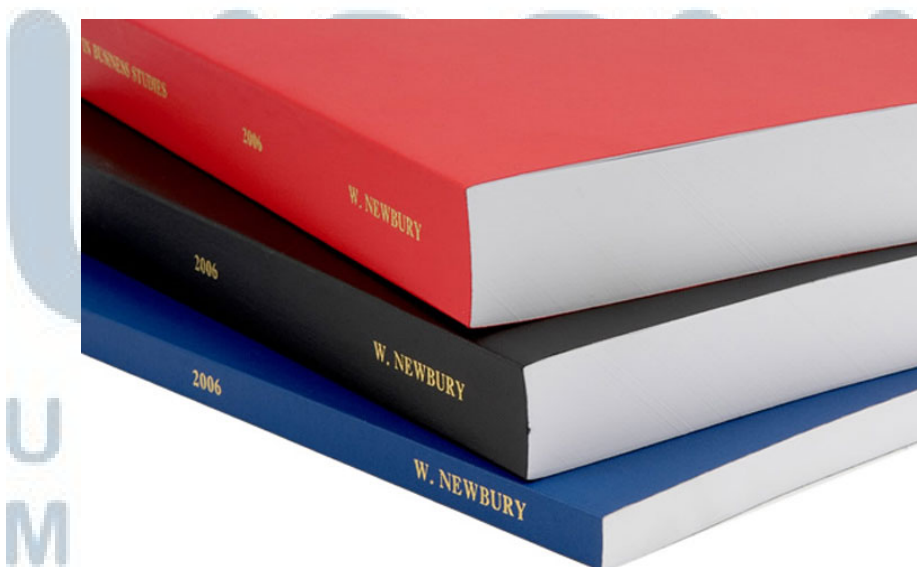
(Dameria, 2005). Proses penjilidan merupakan bagian dari proses *finishing* yang apabila tidak diperhatikan dengan baik dapat menimbulkan kerugian tidak hanya untuk percetakan namun juga untuk pihak produksi. Jenis jilidan yang dipilih perlu disesuaikan dengan jumlah halaman. Oleh sebab itu penulis memilih jenis jilid *perfect binding Stitc* atau yang biasa dikenal dengan sebutan jilid *soft cover*. Jilid kawat ini sesuai untuk buku dengan isi kurang dari 60 halaman. Prosesnya

dapat dilakukan secara manual atau masinal (biasanya mesin untuk *stitching* (penjahitan) dan *collating* (kolasi; penyatuan) sudah menjadi satu) (hlm. 110).



Gambar 2.30. Jenis-jenis Teknik Penjilidan

(<http://digital.print.com>.)



Gambar 2.31. Jilid *Soft Cover*

(<https://4.bp.blogspot.com/>, 2016)