



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

2.1.1. Sejarah Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa awal mula buku pada tahun 2400 SM tepatnya di Mesir. Masyarakat Mesir menggunakan kertas berbahan papyrus untuk menulis yang nantinya akan digulung dan disimpan. Perkembangan sejarah buku berlanjut saat para cendekiawan dari Tiongkok menggunakan anyaman lidi untuk menuliskan pengetahuan atau dokumen berabad-abad kemudian. Kemudian pada tahun 200 SM buku yang terbuat dari kertas berhasil dibuat oleh Tsai Lun di Tiongkok dengan menggunakan bambu sebagai bahan dasarnya. Di Eropa, awal abad ke 11 kertas mulai dikenal melalui Tiongkok. Hal ini yang membuat industri kertas semakin maju dengan diciptakannya mesin cetak Gutenberg.

2.1.2. Definisi Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku merupakan salah satu bentuk dokumentasi tertua berupa, gagasan, kepercayaan yang ada di dunia dan pengetahuan dunia. Definisi buku dibagi menjadi dua:

1. Disajikan dalam bentuk tertulis maupun hasil cetak yang memiliki fungsi tertentu dan menjadi sebuah kesatuan.
2. Biasanya terdiri dari beberapa lembar kertas yang berisi literature (hlm 6-8).

2.1.3. Fungsi Buku

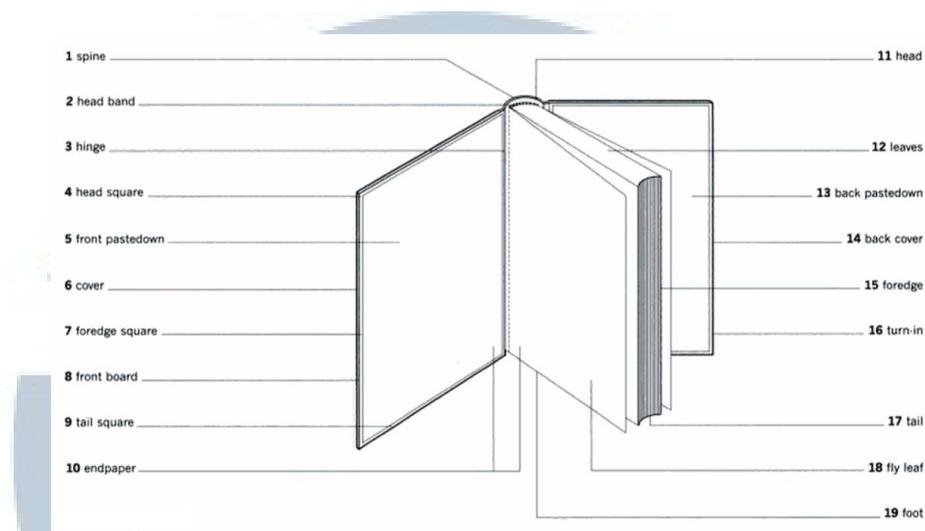
Fungsi buku sangat bergantung dari jenis buku itu, namun fungsi utama sebuah buku adalah sebagai media baca yang berguna untuk menambah wawasan, pengetahuan atau hiburan. Dengan membaca buku ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh, contohnya menambah informasi baru, kosakata baru, melatih memori otak dan memperluas pengetahuan. Menurut Prastowo (2012) buku teks memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai referensi atau bahan rujukan peserta didik.
2. Digunakan untuk bahan evaluasi.
3. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
4. Dijadikan acuan untuk menentukan metode pengajaran.
5. Sebagai sarana untuk meningkatkan karier atau jabatan.

2.1.4. Anatomi Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku memiliki anatomi dengan nama-nama yang spesifik yang biasanya digunakan dalam istilah *publishing* (hlm.20) :

U M M N
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



Gambar 2.1. Contoh Anatomi Buku
(*Book Design*, 2006)

1. *Spine*: merupakan bagian dari sampul buku yang menutupi ujung yang terikat.
2. *Head Band*: penutup bagian atas berupa pita sempit yang biasanya diberi warna.
3. *Hinge*: lipatan yang berada diantara *endpaper*, *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head Square*: merupakan sebuah *flens* pelindung kecil yang terletak di bagian atas buku yang terbuat dari penutup dan bagian papan belakang buku yang lebih besar dari pada daun buku.
5. *Front Pastedown*: merupakan bagian *endpaper* yang ditempelkan ke bagian dalam papan depan buku.

6. *Cover*: kertas tebal atau papan yang menempel pada bagian depan dan melindungi *block* buku.
7. *Foredge Square*: merupakan *flens* pelindung kecil yang terletak dibagian depan buku yang dibuat oleh bagian penutup dan belakang buku.
8. *Front Board* : papan *cover* yang terletak dibagian depan buku.
9. *Tail Square*: merupakan *flens* pelindung kecil yang terletak di bagian bawah buku yang dibuat oleh bagian depan dan belakang buku yang ukurannya lebih besar dari daun buku.
10. *Endpaper*: merupakan daun kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam papan *cover* dan sebagai pendukung engsel buku. Daun luar merupakan kertas *pastedown* atau papan tulis, halaman baliknya merupakan *fly leaf*.
11. *Head*: bagian atas pada buku.
12. *Leaves*: merupakan kumpulan kertas individu atau lembaran *vellum* dari dua sisi atau halaman *recto* dan *verso*.
13. *Back Pastedown*: merupakan bagian *endpaper* yang diturunkan ke bagian dalam papan belakang buku.
14. *Back Cover*: merupakan *cover* belakang buku
15. *Foredge*: tepi depan bagian buku.

16. *Turn-in*: merupakan kertas atau kain yang dilipat dari luar hingga bagian dalam *cover*.
17. *Tail*: bagian bawah buku.
18. *Fly Leaf*: halaman sebaliknya dari *endpaper*.
19. *Foot*: bagian bawah dari halaman.

2.1.5. Grid

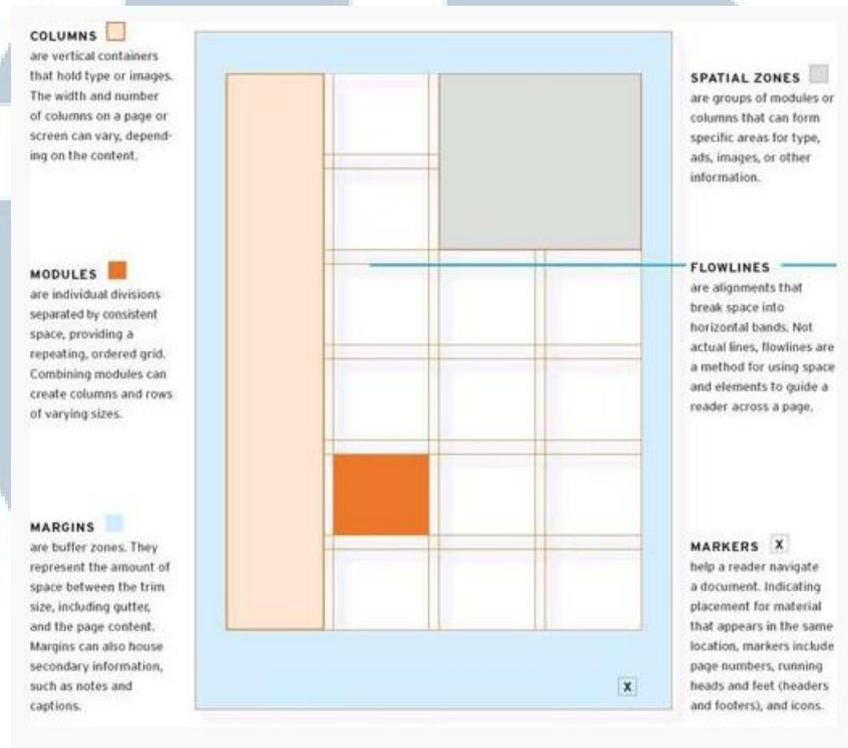
Grid digunakan untuk menjaga harmoni dari penataan elemen yang akan diaplikasikan. *Grid* dapat dibagi berupa kolom vertikal maupun horizontal. Dalam sebuah buku biasanya akan menggunakan lebih dari satu macam *grid*.

Menurut Graver dan Jura (2012), proporsi yang dibentuk dengan menerapkan perhitungan matematis dalam rasio akan memiliki efek nyaman dan menyenangkan bagi pembaca. Selain itu pembagian pada panjang teks juga mempengaruhi hal tersebut. Jika dilakukan pembagian sempit dan memanjang, konten dalam buku dapat dipahami lebih cepat. Dengan pembagian kalimat pendek berguna untuk membantu si pembaca lebih mudah memahami isi konten, sedangkan dengan menggunakan kalimat panjang, pembaca harus memahami isi konten (hlm.94).

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

2.1.5.1. Komponen *Grid*

Menurut Tondreau (2009), menyatakan bahwa grid memiliki 6 komponen:



Gambar 2.2. Komponen *Grid*

(*Layout Essentials: 100 Design Principles Using Grid*, 2009)

1. *Columns*

Merupakan bentuk *vertical* dengan ukuran lebar yang dapat bervariasi dan berguna untuk tempat teks atau gambar.

2. *Modules*

Merupakan bagian yang terpisah-pisah oleh ruang kosong dan disusun secara repetisi yang kemudian membentuk baris dan kolom pada halaman.

3. *Margins*

Margin merupakan bagian yang memberi ruang kosong antara tepi dengan konten halaman. Bagian ini biasanya digunakan untuk tempat informasi tambahan, seperti *notes* dan *captions*.

4. *Spatial Zones*

Bagian yang terdiri dari beberapa *modules* atau *columns*.

5. *Flowwines*

Garis-garis horizontal yang membentuk ruang kosong pemisah.

6. *Markers*

Merupakan bagian yang biasanya berisi nomor halaman, *feet*, dan *icon* yang berguna sebagai penanda sebuah halaman.

2.1.5.1. Jenis *Grid*

Tondreau (2009) mendeskripsikan bahwa, *grid* memiliki beberapa jenis :

a. *Modular Grid*

Modular grid terbentuk dari banyak kotak yang terbagi secara vertikal dan horizontal dan digunakan untuk penempatan konten gambar atau informasi. Jenis *grid* ini merupakan yang paling standard dan biasanya digunakan dalam perancangan kalender, koran, dsb (hlm. 10-11).

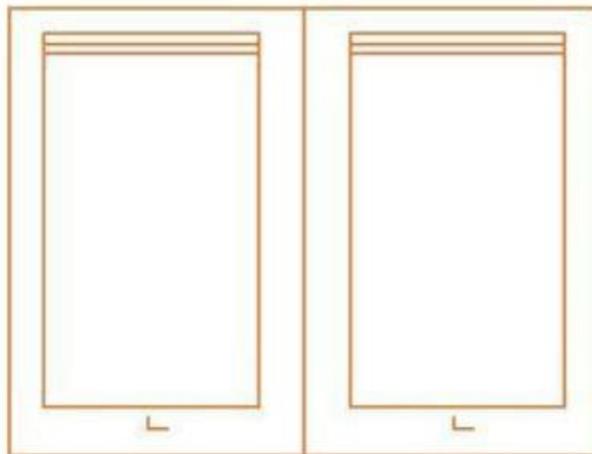
Grid Systems		Grid Systems	
	A grid is a network of lines that structure the placement of elements and create relationships between them. A grid divides a design space into vertical and horizontal divisions. The grid is a bridge between a design rationale and the beginning of implementation for each project, converting a concept into a structured space. It is an exceptional tool for composing, arranging and organizing every kind of visual element. The grid usually works invisibly in the background, but it can become an active, visible element as well. Designers use grids in a variety of ways. They can be very disciplined about adhering to their grid structure from the beginning of a project, or use them as a starting point for composition and order.		The plan for the grid comes from the content and concept of the design project. The objective in creating a grid is to set up the relationships between elements in a way that stays true to the concept. For instance, if your publication is a book of poetry the grid must have generous amounts of negative space and generous leading. If, on the other hand, your publication is a daily newspaper, the spacing relationships cannot be so generous, and have to clearly show which article relates to which image. Hierarchy of information must be very clear as well and should reveal which news item is most important and which is least important. A well-made grid will naturally allow the designer a generous scope of variation in image style, text size and variation.
	Grid systems create a formal composition in comparison to more casual compositional approaches like transitional or random structures. Grids are often used in publication and web design because they introduce consistency and guide hierarchy. Consistent margins and columns create an underlying structure that unifies the multiple pages of a document or website and makes the layout process more efficient.		In addition to creating vertical columns in a grid, you can also divide the page horizontally. Often designers determine placement of long lines by applying the rule of thirds (dividing up the horizontal).
	A grid activates the entire surface of a project by making all of it available for active elements. It helps create both stable symmetrical and dynamic asymmetrical compositions. By breaking down space into smaller units, grids encourage designers to leave some areas open rather than filling up the whole page. A single column grid is an excellent approach if the content a designer is working with is formatted in a simple manner. Content that is appropriate for a single column grid would consist of a main text for the text block, a few		
	If a grid activates the entire surface of a project by making all of it available for active elements.		
	The main column of this style of grid must sit properly on the page by being held in place by the negative space that surrounds it.		
	The margins of this type of grid are always identical and are created by applying consistent horizontal and vertical divisions to the design space. In this case, in most, the margins allow you to anchor your layout.		

Gambar 2.3. contoh Modular Grid

(http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/images/Type/grid_modular.jpg)

b. Single Column

Single column grid biasanya digunakan dalam teks yang berkelanjutan.

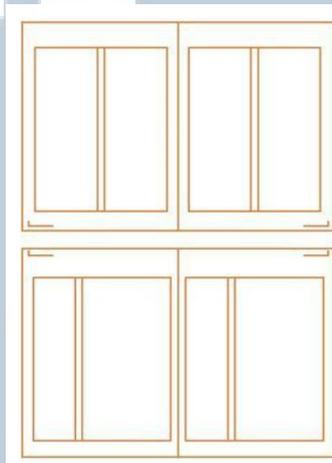


Gambar 2.4. Contoh Single Column

(*Layout Essentials: 100 Design Principles Using Grid*, 2009)

c. *Two Column Grid*

Merupakan salah satu jenis *grid* yang biasanya digunakan untuk mengatur sesuatu yang terdapat banyak teks, atau terdapat banyak informasi dalam kolom yang terpisah. Struktur ini dapat diatur dengan kolom yang sama besar ataupun tidak.



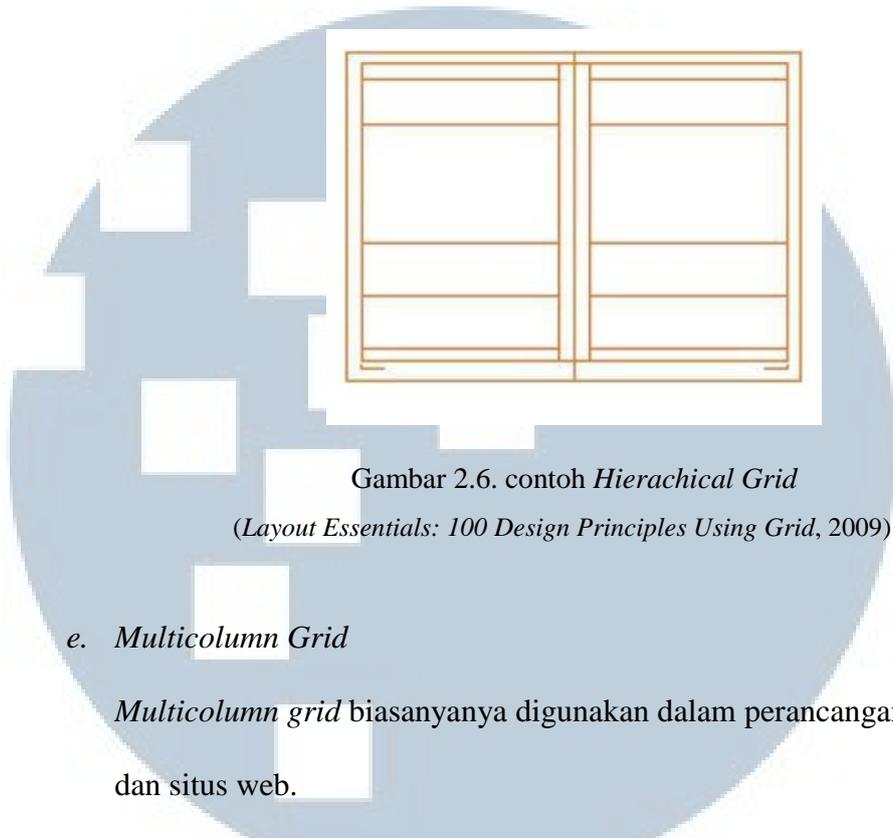
Gambar 2.5. contoh *two column grid*

(*Layout Essentials: 100 Design Principles Using Grid*, 2009)

d. *Hierarchical Grid*

Jenis *grid* ini membentuk halaman menjadi zona-zona kecil biasanya *grid* ini terdiri dari kolom-kolom horizontal (hlm. 3-5).

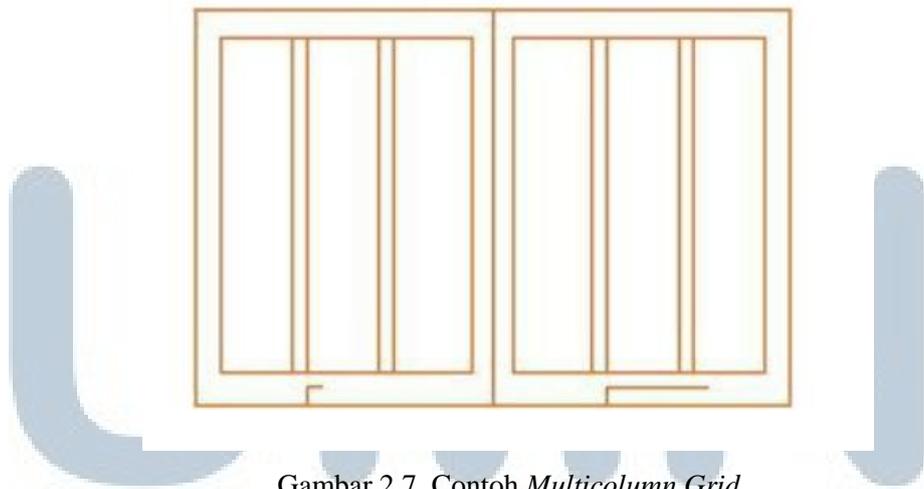




Gambar 2.6. contoh *Hierachical Grid*
(*Layout Essentials: 100 Design Principles Using Grid*, 2009)

e. *Multicolumn Grid*

Multicolumn grid biasanya digunakan dalam perancangan majalah, dan situs web.



Gambar 2.7. Contoh *Multicolumn Grid*
(*Layout Essentials: 100 Design Principles Using Grid*, 2009)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.6. *Layout*

Menurut Haslam (2006), penggunaan *layout* pada buku melibatkan desainer dalam mengatur letak elemen-elemen pada halaman buku. Berikut proses pengaturan elemen-elemen pada buku (hlm. 140-148):

- a. Mempersiapkan konten: *layout* berupa tulisan dan gambar

Dalam menyiapkan konten untuk *layout* buku dapat menggunakan program yang terdapat dikomputer yaitu *Quark X Press*, *InDesign* atau *Page Maker*. Selanjutnya seorang desainer akan mempersiapkan gambar atau ilustrasi dan teks yang akan disusun. Kemudian mulai membagi teks menjadi beberapa *chapter* dan menghitung jumlah halaman per bagian sebelum menata letak.

- b. Mempersiapkan kateran atau perencanaan: penentuan posisi tulisan dan gambar

Sketsa kateran sering digunakan editor dan pengarang sebagai awal perancangan. Kateran merupakan sebuah diagram untuk semua halaman dalam buku. Dalam perancangan kateran, seorang desainer harus dapat mengantisipasi tipografi dan ukuran teks agar tidak terjadi kelebihan halaman.

- c. *Storyboard* digunakan untuk menyesuaikan dan mempersiapkan gambar yang akan disusun pada halaman buku: pada pembuatan buku, kateran merupakan perencanaan awal sebelum memperoleh data-data untuk buku sedangkan *storyboard* digunakan ketika sudah memperoleh data berupa teks dan gambar yang akan digunakan pada setiap halaman buku. Sketsa

pada storyboard hampir menyerupai kateks hanya lebih *detail* seperti susunan rancangan akhir.

- d. *Layout* berdasarkan tulisan: penggunaan *layout* diharapkan dapat memberi arahan pembaca dalam melihat informasi buku dengan lebih mudah dan menyenangkan.
- e. Pendekatan *layout* buku berbasis teks: dalam pendekatan *layout*, halaman merupakan hal yang paling mudah karena hanya memiliki beberapa elemen, seperti satu kolom teks yang nantinya akan berkembang menjadi sebuah skema yang lebih rumit.
- f. Pendekatan *layout* buku berbasis gambar: buku yang berbasis gambar mempunyai banyak elemen, kompleksitas buku yang berbasis gambar lebih rumit dibandingkan buku yang berbasis teks. Seorang desainer harus dapat membuat poin visual yang mendorong dapat mendorong pembaca untuk melihat buku layaknya sebuah karya seni.
- g. *Layout* berdasarkan halaman gambar: *layout* teks dirancang agar dapat dibaca dari garis linear, dari halaman atas kiri ke bawah kanan, sedangkan *layout* berbasis gambar dapat dibaca melalui pengaturan elemen pada halaman. Seorang desainer harus dapat mempertimbangkan hubungan antara gambar dan teks narasi. Teks juga harus mengimbangi elemen gambar seperti foto, lukisan atau ilustrasi.

2.1.7. Tipografi

Berdasarkan teori Altstiel & Grow (2010), menyatakan bahwa tipografi merupakan salah satu elemen yang dapat digunakan untuk mempercantik sebuah desain asalkan dengan pemilihan tipe dan warna yang tepat (hlm. 118). Menurut Landa (2014), tipografi meliputi tulisan, nomer, *symbol*, tanda baca, aksen dan tanda diakritik (hlm. 44).

Landa (2014) menyatakan bahwa terdapat beberapa klasifikasi tipografi berdasarkan sejarah dan gaya (hlm.47):

- a. Gaya lama atau Humanisme adalah *roman typeface* yang digunakan pada abad ke-15. Karakteristik dari tipografi ini adalah berbentuk serif dan ditulis menggunakan pena dengan ujung yang lebar (*Board-edge Pen*). Sebagai contoh dari tipografi ini: *Caslon, Garamon, Hoefler Text*, dan *Times New Roman*.
- b. Transisional adalah *serif typeface* yang berasal dari abad ke-18 dan mewakili transisi dari gaya lama ke *modern*. Sebagai contoh: *Baskerville, Century* dan *ITC Zapf International*.
- c. *Modern* adalah *serif typeface* yang dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Memiliki karakteristik geometris yang berbeda dengan tipografi gaya lama dengan karakteristik tebal tipis dan simetris. Tipografi ini ditulis dengan pena berujung runcing (*Chisel-edge pen*). Sebagai contoh: *Didot, Bodoni* dan *Walbaum*.

- d. *Slab Serif* adalah *serif typeface* yang diperkenalkan pada awal abad ke-19 dan memiliki sub-kategori Mesir dan *Clarendon*. Tipografi ini memiliki karakteristik yang berat, *slab* seperti *serif*. Sebagai contoh: *American Typewriter*, *ITC Lubalin Graph*, *Bookman* dan *Clarendon*.
- e. *Sans Serif* merupakan *typeface* yang diperkenalkan pada awal abad ke-19. Perbedaannya dengan *serif*, *sans serif* tidak memiliki kail, dan beberapa dari *typeface sans serif* memiliki garis tebal tipis dan terdapat lekukan-lekukan. Sebagai contoh: *Futura*, *Helvetica*, *Franklin*, *Gothic*, dan lain-lain.
- f. *Blackletter* merupakan *typeface* yang diperkenalkan pada abad 13-15 dan biasanya disebut dengan *gothic*. Karakteristik dari *typeface* ini adalah garis tebal dan terdapat lekukan-lekukan. Sebagai contoh: *Rotunda*, *Schwabacher*, *Fraktur*.
- g. *Script* merupakan *typeface* yang menyerupai tulisan tangan, karakteristik yang dimiliki *typeface* ini biasanya miring dan seperti tulisan sambung. *Typeface* ini terlihat seperti ditulis dengan pena ujung runcing (*Chisel-edged pen*), pena fleksibel, pensil atau kuas. Sebagai contoh: *Brush Script*, *Shelley*, *Allegro Script* dan *Snell Roundhand Script*.
- h. *Display* merupakan *typeface* yang dirancang untuk *headline* atau judul. *Typeface* ini memiliki karakteristik dekoratif, ukuran yang lebih besar dan buatan tangan, biasanya tidak digunakan sebagai *body text* karena akan sulit untuk dibaca.

Faktor keterbacaan dan pembacaan teks (*readability and legibility*) sangat penting dalam pemilihan sebuah *typeface* agar konten dalam buku dapat dengan mudah dibaca, menyenangkan dan bebas *stress*. Landa (2014) menyatakan bahwa, terdapat beberapa petunjuk agar dapat merancang jenis huruf, ukuran, spasi, margin, warna dan kertas untuk dibaca (hlm. 53):

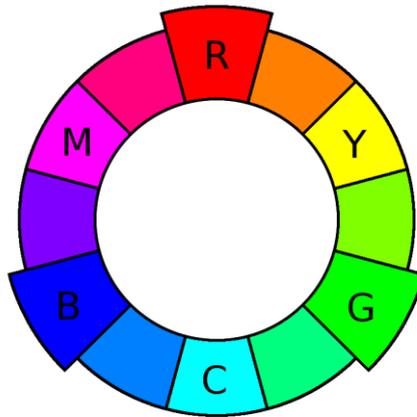
- i. Tipografi dengan ukuran yang sangat kecil, terang dan berat akan sulit dibaca. Dalam pemilihan *typeface* harus menghindari garis tipis karena akan sulit untuk dibaca.
- j. *Typeface* yang memiliki kontras tebal tipis tidak cocok digunakan untuk *body text* atau teks dalam ukuran kecil, karena kontras pada bagian yang tipis akan menghilang jika *setting* dengan ukuran kecil.
- k. *Typeface* yang terlalu ramping (*condensed*) atau terlalu lebar (*expanded*) akan sulit untuk dibaca terutama pada *text* ukuran kecil karena akan terlihat bersambung atau terlalu jauh jika dibaca.
- l. Jenis *text* menggunakan huruf kapital akan sulit untuk dibaca. Untuk jenis ini dapat meningkatkan atau bisa juga mengurangi keterbacaan untuk *typeface display*.
- m. Memberi pembeda yang kontras antara teks dan latar (*background*) juga sangat membantu untuk meningkatkan keterbacaan.
- n. Penggunaan warna yang terlalu mencolok juga dapat mengurangi keterbacaan.

2.1.8. Warna

Menurut Starmer (2012), pada tahun 1642-1727 Isaac Newton mengatakan bahwa warna berasal dari cahaya. Setelah melalui beberapa kali eksperimen, Newton berhasil menemukan bahwa cahaya terdiri dari beberapa warna yang berbeda dan ketika cahaya dibiaskan melalui sebuah prisma akan menghadirkan 7 warna pelangi : merah, oranye, kuning, hijau, cyan (biru muda), nila (biru tua), dan ungu. Prinsip ini masih digunakan hingga saat ini. Pada tahun 1859 ahli fisiologi Jerman Herman Von Helmholtz mengembangkan teori bahwa mata manusia dapat membaca warna dalam bentuk cahaya, yaitu warna hijau dan biru. Teori ini diterapkan secara luas dan menunjukkan bahwa setiap objek yang di “kodekan” atau dipecah oleh otak akan terbagi menjadi presentase merah, hijau dan biru yang merupakan cara mata manusia melihat warna (hlm.14).

2.1.8.1. Hering's Color Wheel

Starmer (2012), mengatakan bahwa pada *Hering's Color Wheel* warna kuning merupakan warna primer keempat. Ewald Hering menolak teori Helmholtz, dan mempercayai bahwa bagan Hering memberikan indikasi yang lebih benar tentang penglihatan warna pada manusia. Ia berpendapat bahwa warna kuning merupakan warna primer karena mata melihat warna kuning sebagai warna yang independen termasuk warna merah, hijau dan biru. Hitam dan putih juga dikelompokkan sebagai warna visual primer.



Gambar 2.8. *Hering's fourth primary color wheel*
(<http://designblog.rietveldacademie.nl/?paged=4>)

Hering menggambarkan urutan warna sebagai “sistem alami dari sensasi warna”. Saat ini sistemnya membentuk basis NCS (Natural Color Sistem) yang sekarang sudah digunakan seluruh dunia sebagai alat pencocokan warna.

1. *Harmonious Colors*

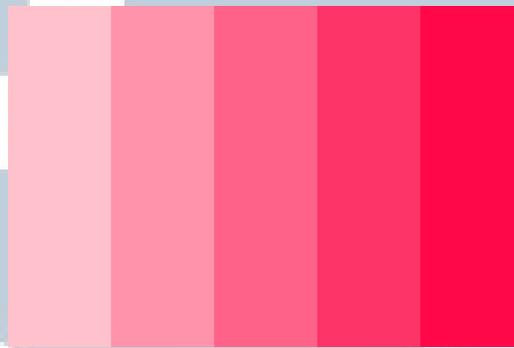
Merupakan 4 warna primer merah, biru, hijau dan kuning. Bila warna tersebut dicampurkan akan menghasilkan warna sekunder ungu, pirus, jeruk, dan jeruk nipis.

2. *Complementary Colors*

Merupakan warna yang saling berhadapan pada *color wheel*, disebut juga sebagai warna pelengkap. Dalam skema warna pelengkap tidak akan terlihat bersamaan (hlm. 14-15).

2.1.9. Psikologi Warna

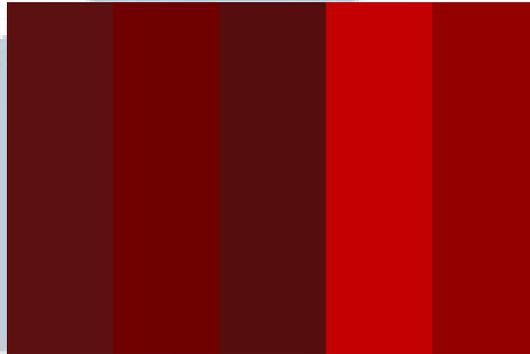
Starmer (2012), menyatakan bahwa sebuah warna dapat mencerminkan emosi yang kuat dan pencahayaan yang tepat dapat mempengaruhi mood. Beberapa group warna tertentu akan mencerminkan sebuah emosi. Terdapat beberapa emosi dari kelompok warna yang telah diketahui. Emosi ini dapat berubah tergantung dari kedalaman warna:



Gambar 2.9. *Pink Color Palette*
(<http://www.color-hex.com/color-palette/33222>)

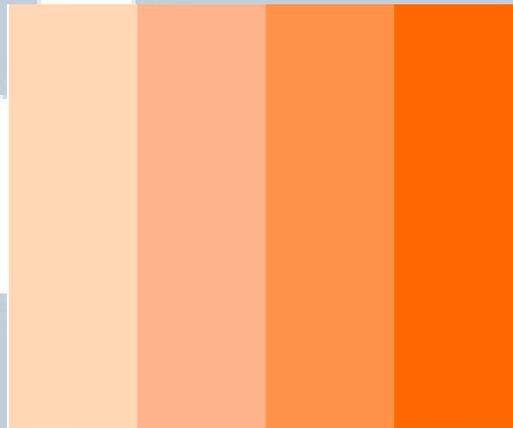
Warna pink menimbulkan emosi warna berupa senang, feminisme, positif, hidup, ceria dan kebahagiaan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.10. *Red Color Palette*
(<http://www.color-hex.com/color-palette/8243>)

Warna merah menimbulkan emosi warna berupa bergairah, berani, mendalam, kenyamanan.



Gambar 2.11. *Orange Color Palette*
(<http://www.color-hex.com/color-palette/4699>)

Warna *orange* menimbulkan emosi warna berupa menenangkan, kreatif, hangat dan nyaman.



Gambar 2.12. *Yellow Color Palette*
(<http://www.color-hex.com/color-palette/9418>)

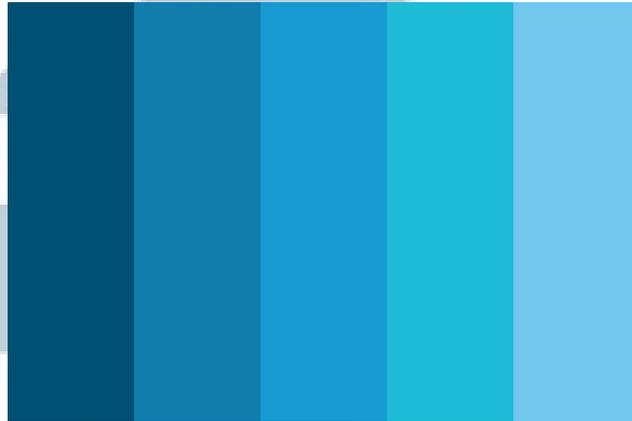
Warna kuning menimbulkan emosi warna berupa kehangatan sedangkan warna kuning yang kuat akan membantu otak bekerja lebih baik.



Gambar 2.13. *Green Color Palette*
(<http://www.color-hex.com/color-palette/5016>)

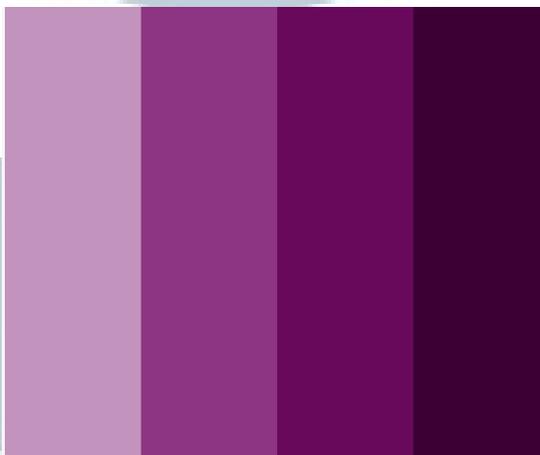
Warna hijau menimbulkan emosi warna berupa alami, tenang dan menyegarkan dan juga kenyamanan dan keseimbangan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.14. *Blue Color Palette*
(<http://www.color-hex.com/color-palette/30415>)

Warna biru menimbulkan emosi warna berupa berhubungan dengan langit dan air, bersih dan tenang, dingin.



Gambar 2.15. *Violet Color Palette*
(<http://www.color-hex.com/color-palette/1835>)

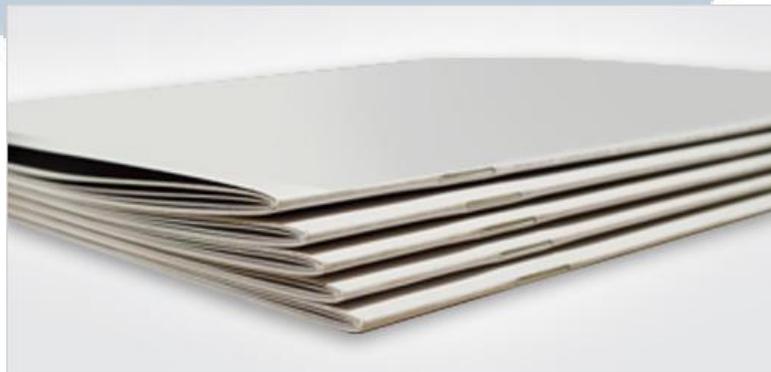
Warna ungu menimbulkan emosi warna berupa kesan seksi, dingin dan spiritual (hlm. 24-25).

2.1.10. Jenis-Jenis Jilid Buku

Menurut McCue (2007) teknik penjilidan buku dibagi menjadi beberapa jenis (hlm.15):

1. *Saddle Stitching*

Jenis penjilidan ini biasanya digunakan untuk jurnal atau majalah, dengan cara menancapkan kawat *staples* ke bagian punggung buku dengan maksud untuk menyatukan halaman-halamannya. Sebelum ditancapkan kawat *staples* lembaran kertas disusun berdasarkan urutan halaman.



Gambar 2.16. Contoh *Saddle Stitching*

(<https://vaseystudy.files.wordpress.com/2014/03/saddle-stitching.jpg>)

2. *Perfect Binding*

Merupakan salah satu teknik penjilidan yang menggunakan lem sebagai perekat tiap lembar kertas. *Perfect binding* biasanya digunakan untuk buku atau buku teks yang memiliki halaman tebal. Pada *perfect binding* dapat menggunakan *soft cover* maupun *hardcover*.



Gambar 2.17. Contoh *perfect binding*

(<http://www.ecocolourprint.co.uk/images/printing-services-perfectbinding.jpg>)

3. *Comb Binding*

Merupakan salah satu teknik *binding* yang memiliki tujuan agar hasil jilid dapat dibuka secara mendatar. Caranya adalah dengan melubangi bagian samping buku yang nantinya disatukan dengan tulang plastik yang berbentuk seperti sisir. Pada *cover* biasanya diberikan plastik mika sedangkan *cover* belakang menggunakan kertas karton yang tebal. Biasanya teknik ini digunakan untuk jurnal yang memiliki jumlah halaman yang sedang.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.18. Contoh *comb Binding*

(<https://storage.googleapis.com/eezee-product-images/HdemNZvUcAiu4nEv6KLwet.jpg>)

4. *Coil Binding*

Coil binding atau biasa disebut dengan jilid spiral merupakan teknik penjilidan yang hampir mirip dengan *comb binding*, dimana hasil jilid dapat dibuka secara mendatar.



Gambar 2.19. Contoh *Coil Binding*

(<http://www.dbs.umd.edu/copy/images/coil.jpg>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2. Ilustrasi

2.2.1. Definisi Ilustrasi

Male (2007), menyatakan ilustrasi merupakan salah satu media dalam komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk alur cerita. Ilustrasi terbagi dalam beberapa jenis yaitu ilustrasi informasi, identitas, narasi dan fiksi (hlm. 19).

2.2.2. Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007), menyatakan bahwa ilustrasi memiliki fungsi untuk mengkomunikasikan sebuah konteks sebuah visual kepada *audience* (hlm.85).

Berikut beberapa fungsi ilustrasi (hlm. 86-172):

a. Sebagai Dokumentasi, Referensi dan Instruksi

Ilustrasi berfungsi sebagai informasi dalam kurikulum nasional dan materi penunjang untuk *audience* yang masih muda, sejarah dan subjek budaya, ilustrasi medical, subjek teknologi, ilustrasi sebagai ilmu dan sejarah budaya. Secara umum ilustrasi biasanya digunakan sebagai media instruksi, ilustrasi juga dapat dicerna dengan mudah dalam menyampaikan informasi secara visual.

b. *Commentary*

Ilustrasi juga berfungsi sebagai editorial politik. Penggunaan ilustrasi sebagai editorial untuk memperoleh pemikiran provokatif, sebagai opini alternatif dimana ilustrasi memiliki makna, argument dan pertanyaan

yang tak terjawab, misalnya dalam suatu jurnal, majalah atau Koran untuk pembaca agar dapat diinterpretasikan langsung secara individual.

c. *Storytelling*

Ilustrasi juga berfungsi sebagai narasi fiktif, ilustrasi berupa storytelling ini biasanya digunakan dalam buku cerita bergambar, komik dan biasanya ditujukan untuk *audience* muda. Fungsi dari ilustrasi dalam naratif ini, sebagai representasi dari gaya penulisan agar *audience* dapat memiliki bayangan cerita yang sama dengan gaya penulisan atau *genre* yang disampaikan pembuat buku.

d. Persuasi

Ilustrasi juga digunakan sebagai promosi pada iklan. Dalam dunia periklanan, selama bertahun-tahun ilustrasi berfungsi sebagai propaganda kuat dan promosi *ideology* politik.

e. Identitas

Penggunaan ilustrasi dalam peran desainer grafis dapat menjadi sebuah identitas, sebagai contoh logo, identitas visual, *branding* produk.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.3. Jenis Ilustrasi

Menurut Zeegan (2009), ilustrasi memiliki 7 jenis, yaitu (hlm.104-110):

a. Ilustrasi Cerita Bergambar

Jenis ilustrasi ini merupakan sebuah alur cerita yang terdiri dari gambar-gambar yang tidak bias digerakan dan biasanya didukung dengan teks.

b. Ilustrasi Cerpen/Novel

Jenis ilustrasi ini bertujuan untuk mempercantik tampilan novel/cerpen.

c. Ilustrasi Kartun

Jenis ilustrasi ini juga memiliki alur cerita dan menggunakan manusia atau hewan sebagai karakter utama dan biasanya cerita yang menggunakan ilustrasi ini bersifat humor.

d. Ilustrasi Artikel

Jenis ilustrasi ini biasanya digunakan untuk memperjelas sebuah artikel atau tulisan, biasanya digambarkan dalam bentuk diagram atau tabel.

e. Ilustrasi Sampul

Jenis ilustrasi ini digunakan sebagai perwakilan dari isi cerita sebuah buku, jurnal, dan majalah.

f. Karikatur

Karikatur merupakan salah satu jenis ilustrasi yang dengan sengaja mengubah anatomi wajah dengan cara melebih-lebihkan ukuran wajah

sehingga menjadi lebih lucu, unik tetapi tidak menghilangkan ciri khas obyek yang digambarkan.

g. Vignette

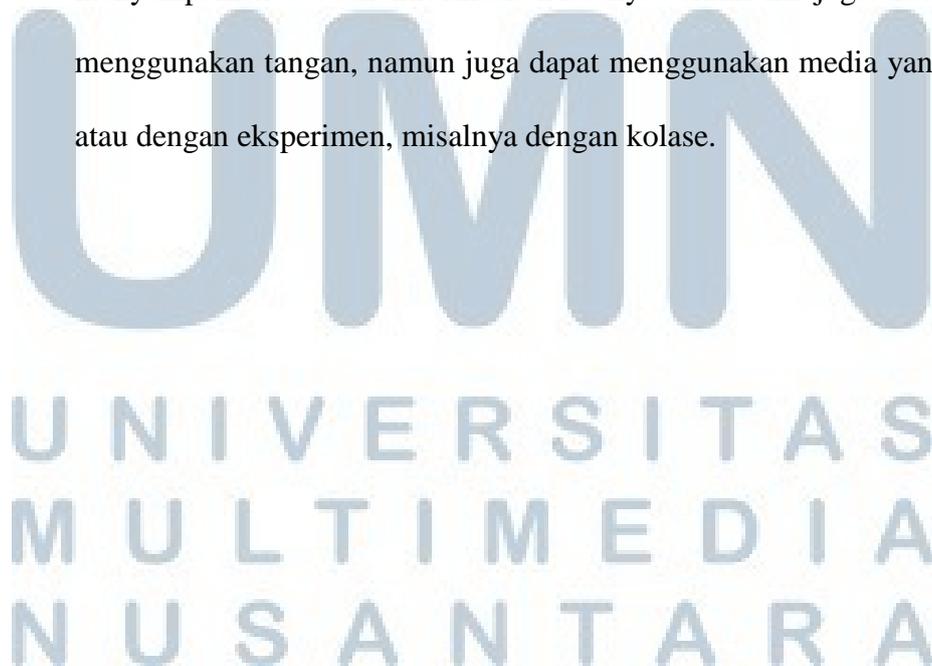
Ilustrasi yang berbasis dekoratif dan berfungsi mengisi bidang kosong dalam kertas narasi.

2.2.4. Teknik Ilustrasi

Dalam pembuatan ilustrasi menurut Zeegen (2005), terdapat beberapa teknik dalam pembuatan ilustrasi (hlm.145):

a. *Hand-drawing* atau *Odd Media*

Merupakan teknik ilustrasi yang memunculkan keunikan pada goresan dengan media, ilustrasi ini biasanya dibuat dengan pensil, pulpen, tinta, dan sejenisnya yang menggambarkan emosi atau suasana dalam menyampaikan sebuah informasi. Biasanya teknik ini juga tidak hanya menggunakan tangan, namun juga dapat menggunakan media yang kreatif atau dengan eksperimen, misalnya dengan kolase.





Gambar 2.20. Contoh Ilustrasi *Hand-drawing*

(<https://i.pinimg.com/originals/4c/ab/ba/4cabba0d32bfe2c33a5a0956ceccd745.jpg>)

b. Fotografi

Fotografi banyak digunakan ilustrator sebagai referensi sebelum melakukan tracing. Hal ini akan membangun suasana yang lebih realistis.



Gambar 2.21. Contoh Fotografi

(<https://cdn.flii.by/image/xdbjqcdjqou.jpg>)

c. *Mix Media*

Teknik ilustrasi ini menggabungkan beberapa media dengan mengandalkan eksplorasi, seperti fotografi, *hand-drawing*, *digital illustration*, dan sebagainya.



Gambar 2.22. Contoh *Mix Media*

(<http://www.toopstudio.fashion-drawing-meets-photography-by-Toop-2.jpg>)

d. *Digital Illustration*

Teknik ilustrasi ini hampir sama dengan teknik *hand-drawing*, yang membedakannya adalah mediumnya menggunakan computer. Tidak hanya menggambar dengan computer, namun bisa juga memanipulasi gambar sehingga terlihat lebih realistis atau foto.



Gambar 2.23. Contoh *Digital Illustration*

(<http://webneel.com/files/images/fantasy-digital-painting-by-sharandula.preview.jpg>)

2.2.5. Media Ilustrasi

Male (2007) menjelaskan ada beberapa jenis media-media yang pada umumnya menggunakan ilustrasi (hlm. 22):

- a. Buku: buku anak non fiksi dan fiksi, buku non fiksi dan fiksi umum, buku spesialis.
- b. *Editorial*: artikel, komentar, majalah dan Koran.
- c. Iklan (*above the line*): cetak ataupun gambar gerak.
- d. Grup desain (*below the line*): *packaging*, desain website, laporan perusahaan, poin penjualan dan lain-lain.

- e. Multimedia: *digital imaging*, animasi, gambar gerak, film, dan lain-lain seperti institusi, organisasi atau individual, *public service*, pemerintahan lokal ataupun internasional, institusi akademik.

2.3. Fotografi

Ardiansyah (2005), menyatakan bahwa fotografi merupakan salah satu metode penangkapan momen dengan menentukan titik focus yang menerapkan faktor komposisi dalam menempatkan sebuah objek (hlm.5).

2.3.1. Unsur Fotografi

Menurut Ardiansyah (2005), fotografi memiliki beberapa unsur (hlm.5):

1. Komposisi

Komposisi terbagi dalam beberapa kategori:

a. Statis dan Dinamis

Objek yang ditempatkan secara simetris akan memunculkan kesan statis, seperti terletak tepat di tengah, sedangkan penempatan objek foto yang tidak simetris akan memunculkan kesan dinamis.

b. Arah Gerak

Menunjukkan pergerakan dari sebuah objek yang menjadi titik fokus dengan memberikan ruang gerak.

c. Rule of Third

Rule of third biasanya digunakan untuk menempatkan objek pada salah satu titik yang terbentuk dari pembagian tiga bidang gambar dengan

ukuran yang sama besar. Titik fokus tersebut dapat diperoleh dengan menarik garis khayal pada bidang gambar.



Gambar 2.24. *Rule of Third*

(https://cdn.shopify.com/s/files/1/0163/6622/files/rule_of_thirds_landscape_2048x2048.jpg)

d. Eksplorasi

Menempatkan objek tanpa berdasarkan aturan sehingga tidak kaku.

2. Perspektif

Perspektif merupakan teknik fotografi yang memunculkan kesan ruang atau kedalaman pada sebuah foto. Perspektif sendiri dibagi menjadi dua

bagian:

a. Perspektif Dekat

Digunakan untuk memunculkan kesan kuat dan dramatis, teknik ini diterapkan dengan cara mendekatkan jarak pemotretan pada objek, maka latar belakang akan terlihat memiliki ruang lebih.



Gambar 2.25. Foto Perspektif Dekat
(https://pixabay.com/p-1723033/?no_redirect)

b. Perspektif Jauh

Teknik ini diterapkan dengan cara memotret dari jarak jauh sehingga objek akan memiliki kesan kedalaman, biasanya digunakan untuk memberi kesan megah, luas, dan besar.



Gambar 2.26. Foto Perspektif Jauh
(https://pixabay.com/p-1723033/?no_redirect)

2.3.2. Resolusi Foto

Sheppard (2008), menyatakan kamera digital biasanya memiliki resolusi tertentu, misalnya 10 atau 12 *megapixel*. Resolusi ini juga berpengaruh terhadap kualitas kamera dan kapasitas sensor di dalam kamera. Kamera juga memiliki setingan default:

a. JPEG *with High Quality*

Kebanyakan kamera digital menggunakan JPEG sebagai *default setting* untuk meminimalisir kapasitas gambar namun dengan resolusi yang sudah cukup baik. Namun untuk resolusi tinggi sebaiknya gunakan *high quality setting*, hal ini juga berpengaruh pada kapasitas gambar yang akan sedikit lebih banyak dan akan memerlukan *memory* kamera dengan kapasitas yang lebih besar.

b. RAW

RAW merupakan format spesial yang biasanya terdapat dalam *pocket digital camera* atau *digital SLR*. Merupakan format gambar yang menyimpan lebih banyak informasi mengenai nada dan warna dari sensor dan lebih baik dibandingkan format JPEG.

Kualitas foto ditentukan juga dari *pixel* dan *megapixel*. *Pixel* sendiri merupakan unsur gambar atau representasi titik terkecil dalam sebuah grafis yang dapat dihitung per inci, sedangkan *megapixel* yang terdiri dari gabungan kata *mega* (satu juta), dan *pixel* yang merupakan titik elemen pada gambar, jadi

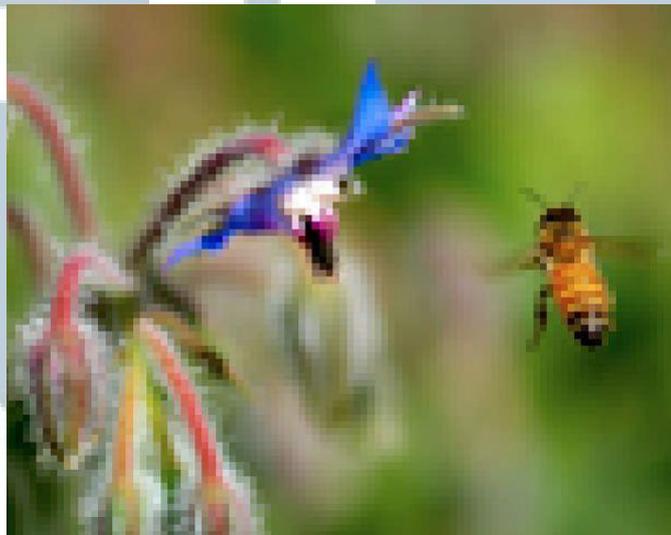
dapat diartikan *megapixel* merupakan sejuta titik elemen gambar. Sebuah foto tersusun atas jutaan titik kecil berupa *pixel* (*picture element*) yang disertai informasi yang menentukan warna (*hue*), kekuatan warna (*saturation*), dan seberapa terang tampilan warna tersebut (*brightness*). Hampir semua foto terdiri dari jutaan *pixel* (1 *megapixel* = 1 juta *pixel*), dan mata telanjang tidak dapat mengenali satu titik *pixel* pada gambar, karena sudah terbentuk dalam satu kesatuan untuk foto dengan gradasi gelap-terang, dan pergeseran warna dan *tone*.



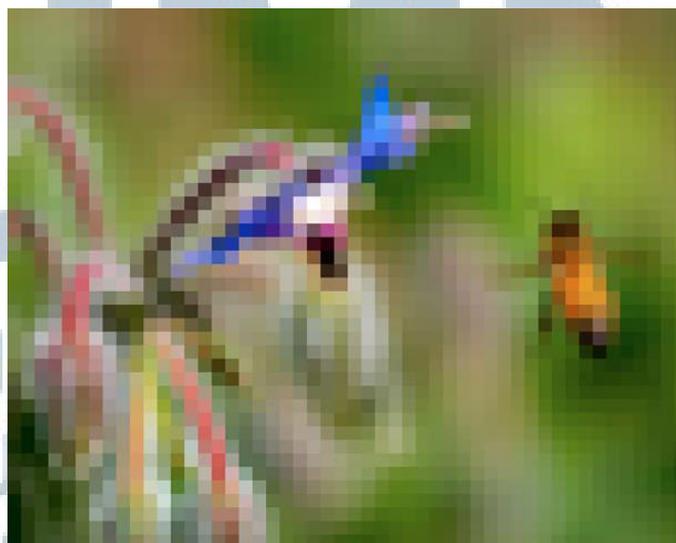
Gambar 2.27. Contoh Gambar Resolusi 600x450 *pixel*
(<https://kelasfotografi.files.wordpress.com/2013/08.jpg>)

Gambar di atas merupakan gambar dengan resolusi 600x450 *pixel* dan secara kasat mata dapat dilihat bagaimana *pixel* tersusun dalam sebuah foto. Sedangkan gambar di bawah merupakan gambar dengan resolusi rendah dan mata dapat melihat susunan *pixel* yang tersusun membentuk sebuah warna pada foto

tersebut. Semakin rendah resolusi yang di tampilkan maka titik-titik pixel akan semakin terlihat dan mempengaruhi bentuk gambar yang semakin tidak terlihat (hlm.9-10).



Gambar 2.28. Contoh Gambar Resolusi 100x75 *pixel*
(<https://kelasfotografi.files.wordpress.com/2013/08.jpg>)



Gambar 2.29. Contoh Gambar Resolusi 40x30 *pixel*
(<https://kelasfotografi.files.wordpress.com/2013/08.jpg>)

2.4. Hewan Peliharaan

2.4.1. Definisi Hewan Peliharaan

Menurut Rahmat dalam Buku Pintar: Merawat Hewan Kesayangan (2008), kepadatan rutinitas dalam hidup membuat masyarakat memilih untuk memiliki hewan peliharaan sebagai penghilang stress ketika pulang ke rumah. Memelihara hewan dapat dilakukan siapa saja, baik orang dewasa, orang tua, remaja ataupun anak-anak. Hal positif yang dihasilkan jika seseorang memiliki hewan peliharaan adalah meredakan stress karena kerja (hlm 1-2).

2.4.2. Manfaat Hewan Peliharaan

Menurut Rahmat dalam Buku Pintar: Merawat Hewan Kesayangan (2008), ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh ketika memiliki hewan peliharaan :

- a. Mengurangi stress
- b. Menghadirkan teman-teman baru, ketika memelihara hewan dan ikut dalam sebuah komunitas atau kontes si pemilik dapat menambah relasi dan teman baru.
- c. Memiliki hobi baru
- d. Bagi anak-anak memiliki hewan peliharaan juga dapat mengembangkan imajinasi dan rasa kasih sayang terhadap hewan (hlm. 3-5).

2.4.3. Jenis-Jenis Hewan Peliharaan

Rahmat dalam Buku Pintar: Merawat Hewan Kesayangan (2008), menyatakan bahwa tidak semua hewan dapat dijadikan peliharaan, terutama disandingkan

dengan anak-anak yang masih dalam tumbuh kembang. Berikut jenis-jenis hewan yang dapat dijadikan peliharaan:

- a. Anjing
- b. Kucing
- c. Kelinci
- d. Hamster

Disarankan sebaiknya memelihara hewan yang memang jinak ataupun buas tetapi dapat dilatih dan dikendalikan (hlm. 5-6).

2.5. Anjing

2.5.1. Sejarah Anjing

Hennesy dalam *The Dog Encyclopedia* (2013), menyatakan bahwa sejarah awal mula revolusi anjing dimulai dari jaman prasejarah. Sebelum berevolusi menjadi anjing, leluhur seekor anjing sebelumnya adalah *Tomarctus*. *Tomarctus* hidup di bumi kurang lebih 15.000.000 tahun yang lalu, hewan ini merupakan keturunan dari *Miacis* yang hidup 40.000.000 tahun lalu, hewan purba ini juga merupakan leluhur beruang dan *racoon*. Sifat dan karakter anjing modern memiliki banyak persamaan dengan anjing buas dan liar, seperti: Serigala, Coyote, Jackal.

Coyote merupakan jenis anjing buas yang banyak terdapat hidup di padang rumput di benua Amerika Utara. Jackal sendiri merupakan jenis serigala berbadan kecil dan banyak hidup di daerah tropis dan subtropis. Serigala, Jackal dan Coyote beserta anjing-anjing modern sekarang ini termasuk dalam genus *Canis*. Mereka saling berkaitan dan melakukan kawin silang sehingga menghasilkan keturunan

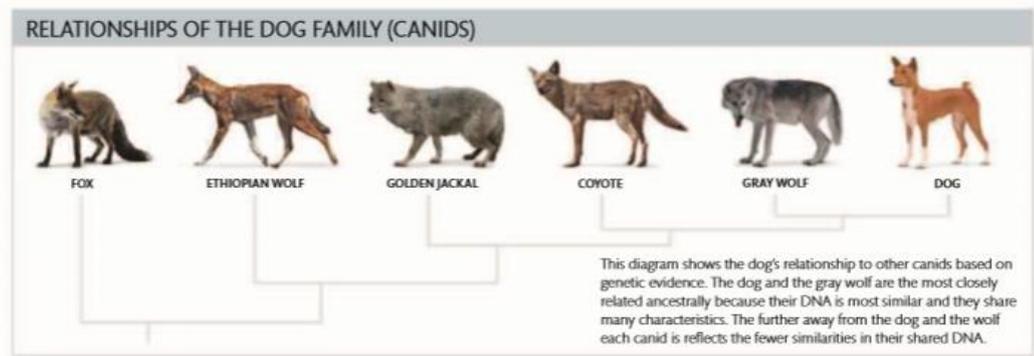
yang beragam. Seperti: anjing dapat kawin dengan Serigala, Jackal ataupun Coyote dan nantinya akan menghasilkan keturunan. Namun anjing tidak dapat dikawin silangkan dengan rubah karena perbedaan genus. Bilang dibandingkan dengan yang lain srigala merupakan jenis anjing buas/liar yang paling berkaitan dengan anjing-anjing masa sekarang.

Seiring berjalannya waktu, manusia mulai mengembangkan jenis anjing yang berbeda untuk melakukan pekerjaan tertentu seperti berburu, atau penjaga ternak dan kebun dan juga sebagai atlit. Manusia secara selektif mengembangkan fisik dan mental anjing modern seperti anjing yang memilki hidung panjang untuk berburu, kaki panjang untuk lomba lari, dan stamina yang baik untuk bekerja keras. Pada abad 19 manusia mengembang anjing domestik dengan karakteristik tertentu dan makin berkembang ketika memasuki abad ke 20 (hlm. 8-9).

2.5.2. Evolusi Keluarga Anjing

Hennesy dalam *The Dog Encyclopedia* (2013), menyatakan bahwa hewan leluhur anjing-anjing modern sekarang ini adalah Tomarctus yang merupakan keturunan asli Hesperocyon (hlm 9-10).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.30. Evolusi Anjing
(The Dog Encyclopedia, 2013)

Namun, sampai saat ini Miacis masih dipercaya sebagai leluhur dari anjing-anjing modern. Miacis sendiri merupakan binatang yang berbadan lonjong dan kecil dan tinggal di pepohonan 40.000.000 tahun yang lalu, dapat disimpulkan bahwa habitat Miacis ini adalah hutan. Kemudian 35.000.000 tahun lalu evolusi anjing bertambah maju dengan munculnya keturunan langsung Miacis:

- a. Daphaenus, merupakan binatang berbadan besar dengan tulang kuat dan memiliki ekor panjang.
- b. Hesperocyon, memiliki badan yang kecil dan langsung dan merupakan pendahulu "*Bear Dogs*" yang kemudian berevolusi menjadi beruang modern.

Dari Hesperocyon munculah dua macam anjing yaitu Temnocyon yang memiliki hubungan rantai revolusi dengan anjing modern Afrika yang digunakan untuk berburu (*The Cape Hunting Dog*), yang kedua adalah Cynodesmus yang dianggap sebagai leluhur srigala Eurasia, rubah dan srigala Amerika.

Dan hingga saat ini Tomarctuslah yang diakui sebagai leluhur anjing-anjing modern karena Tomarctus merupakan keturunan langsung dari Hesperocyon. Tomarctus dapat berlari cepat dan memiliki struktur tubuh yang kuat. Secara anatomi Tomarctus dan anjing-anjing modern memiliki struktur anatomi yang sama (hlm.9-10).

2.5.3. Munculnya Anjing Modern

Pengembangbiakan anjing-anjing modern dilakukan secara alamiah melalui pengembangbiakan selektif yang dilakukan oleh manusia. Manusia melakukan pengembangbiakan selektif untuk menghasilkan anjing-anjing tertentu. Pada jaman tersebut manusia ingin anjing-anjing yang telah dikembangkan dapat membantu pekerjaan manusia.

Keturunan langsung dari Tomarctus dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu

- a. Kelompok anjing gembala.
- b. Kelompok anjing terrier.
- c. Kelompok anjing permainan.
- d. Kelompok anjing penjaga.

Kelompok keempat ini yang nantinya akan berkembang menjadi anjing-anjing modern pada masa sekarang. Kelompok anjing gembala ditugaskan untuk mengembala sapi, anjing-anjing pada kelompok 1 harus mempunyai stamina dan keuletan yang tinggi dalam bekerja agar tahan diberbagai cuaca. Sedangkan kelompok anjing permainan biasanya memiliki bulu yang sangat tebal dan tahan

terhadap suhu dingin, memiliki stamina yang kuat untuk menarik beban berat. Kelompok anjing terrier merupakan kelompok anjing yang pandai berburu, biasanya digunakan untuk berburu burung. Kelompok anjing penjaga pada jaman dulu memiliki tubuh besar dan kuat. Kelompok ini terkenal dengan keberanian dan kesetiaannya terhadap majikan. Selain untuk penjagaan anjing kelompok ini juga digunakan untuk perang pada jaman dulu (hlm. 20-25).

