

**Panduan  
Praktis  
Desain  
Perwajahan  
BUKU**

# Kata Pengantar

Pembuatan media cetak saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini terbukti dengan banyaknya media cetak yang kini dengan mudah dapat dilihat, seperti koran, tabloid, majalah, buletin, dan buku. Tentunya produksi media cetak yang besar ini adalah hasil kontribusi tenaga ahli profesional, yang salah satunya desainer grafis.

Kebutuhan hasil cetak yang harus sesuai dengan *deadline* mengakibatkan seorang desainer grafis harus memiliki keahlian yang sangat baik. Penguasaan aplikasi *desktop publishing* pun tentunya menjadi persyaratan utama untuk hal tersebut. Seorang desainer harus memahami semua unsur yang terdapat dalam pembuatan suatu media cetak. Sebelum mendesain sebuah media cetak, desainer mendiskusikan terlebih dahulu konsep desain yang akan dibuatnya. Pekerjaan desain menuntut pemahaman terhadap esensi dunia visual dan seni (estetika).

Mengingat hal tersebut, kami persembahkan sebuah buku yang berkaitan dengan desain grafis yang berhubungan dengan perwajahan buku. Semoga dengan hadirnya buku ini, para pembaca mampu belajar desain grafis yang berhubungan dengan perwajahan buku secara cepat dan tepat. Selamat membaca.

PENGADAAN / BANTUAN APBN / APBD / DEKONSENTRA KANTOR PERPUSTAKAAN ARSIP DAN DOKUMENTASI TAMBOURA 2014	
NOMOR	041.118(37.2) KPA014
TANGGAL	14. Maret 2014
KLASIFIKASI	003 cam. P

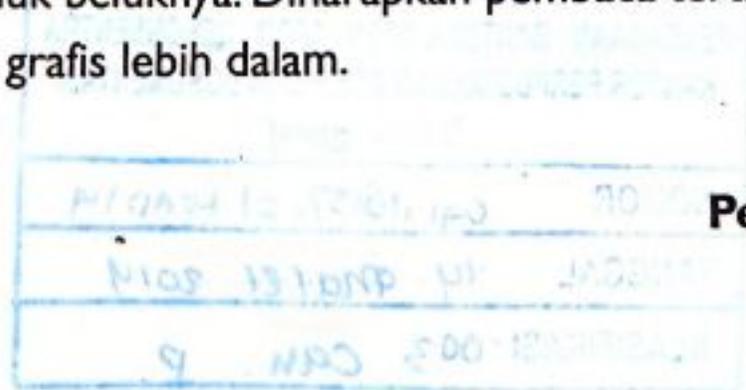
**Penerbit**

# Prakata

Pendidikan generasi muda dalam membentuk sumber daya manu yang potensial merupakan kunci utama kemajuan suatu bangsa. I pendidikan itu sendiri (baik resmi maupun tidak) pada dasarnya adalah proses alih informasi dan nilai-nilai yang ada. Selama proses terjadi, pengalaman dan kemampuan menalar/mengambil kesimpulan seseorang bertambah baik. Hasil akhir suatu proses pendidikan adalah terbentuknya seseorang yang mampu berdiri sendiri, bekerja, dan tidak pernah berhenti untuk belajar serta mengembangkan apa yang pernah diperolehnya.

Dengan adanya alat bantu komputer yang semakin canggih kesempatan untuk mencoba dan bermain untuk membuka wahana informasi semakin besar. Tentunya hal ini bukan tanpa kesulitan dan tantangan. Beberapa tahapan perlu dilalui untuk menyiapkan seseorang untuk dapat bekerja secara leluasa dengan menggunakan komputer. Perlu ditegaskan bahwa untuk menjadi seorang yang leluasa bekerja menggunakan komputer, pengetahuan tentang cara kerja, teknik pengoperasian, dan wawasan tentang kelebihan dan kekurangan perangkat lunak yang akan digunakan menjadi cukup penting.

Buku ini hadir dalam upaya untuk mengenalkan para pembaca pada desain grafis dan seluk beluknya. Diharapkan pembaca tertarik untuk mempelajari desain grafis lebih dalam.



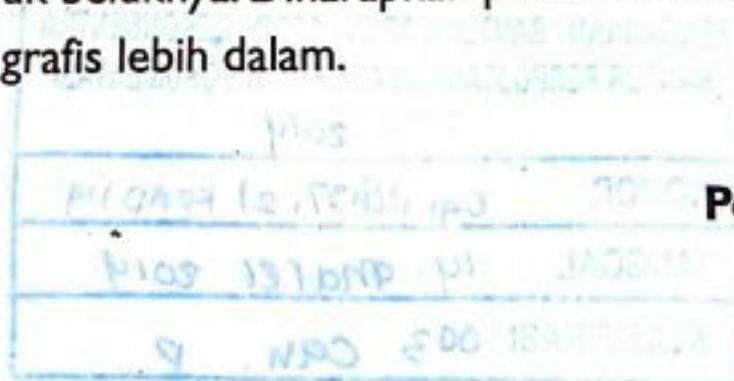
**Penulis**

# Prakata

Pendidikan generasi muda dalam membentuk sumber daya manus yang potensial merupakan kunci utama kemajuan suatu bangsa. In pendidikan itu sendiri (baik resmi maupun tidak) pada dasarnya adalah proses alih informasi dan nilai-nilai yang ada. Selama proses ini terjadi, pengalaman dan kemampuan menalar/mengambil kesimpulan seseorang bertambah baik. Hasil akhir suatu proses pendidikan adalah terbentuknya seseorang yang mampu berdiri sendiri, bekerja, dan tidak pernah berhenti untuk belajar serta mengembangkan apa yang pernah diperolehnya.

Dengan adanya alat bantu komputer yang semakin canggih kesempatan untuk mencoba dan bermain untuk membuka wahana informasi semakin besar. Tentunya hal ini bukan tanpa kesulitan dan tantangan. Beberapa tahapan perlu dilalui untuk menyiapkan seseorang untuk dapat bekerja secara leluasa dengan menggunakan komputer. Perlu ditekankan bahwa untuk menjadi seorang yang leluasa bekerja menggunakan komputer, pengetahuan tentang cara kerja, teknik pengoperasian, dan wawasan tentang kelebihan dan kekurangan perangkat lunak yang akan digunakan menjadi cukup penting.

Buku ini hadir dalam upaya untuk mengenalkan para pembaca pada desain grafis dan seluk beluknya. Diharapkan pembaca tertarik untuk mempelajari desain grafis lebih dalam.



**Penulis**

# Daftar Isi

<b>Kata Pengantar</b> .....	iii
<b>Prakata</b> .....	iv
1. Desain Grafis .....	1
2. Komponen Utama Desain Grafis .....	5
3. Prinsip-Prinsip Desain Grafis .....	12
4. Penggunaan Tipografi, Foto, dan Ilustrasi .....	21
5. <i>Desktop Publishing</i> dengan Adobe Pagemaker .....	27
6. Mengolah Naskah dengan Adobe Pagemaker .....	41
<b>Daftar Pustaka</b> .....	74
<b>Glosarium</b> .....	75
<b>Indeks</b> .....	76
<b>Lampiran</b> .....	77



## Quick Review

Kerjakanlah soal-soal berikut.

Dengan menggunakan substitusi atau integral parsial, hitunglah integral-integral berikut.

1.  $\int x\sqrt{x-2} dx$

2.  $\int \frac{x^2}{(x^2+4)^2} dx$

3.  $\int t \sin 2t dt$

4.  $\int x \cos x \sin^4 x dx$

5.  $\int \frac{dx}{(10+x^2)^2}$

Further exercises see worksheet 1.3

## D Luas Daerah

### 1. Luas sebagai Limit Suatu Jumlah

Lengkungan sebuah jembatan berbentuk parabola. Lengkungan tersebut memiliki rumus fungsi  $f(x)$ . Jika dipetakan pada koordinat Cartesius maka ujung lengkungan terletak pada  $x = a$  dan  $x = b$ , tinggi jembatan pada  $y = c$ . Penampang jembatan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.6.

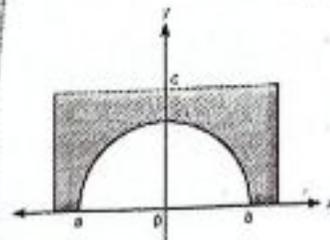
Dapatkah Anda menentukan luas daerah yang diraster? Sebelum menentukan luas daerah yang diraster, Anda harus menentukan luas daerah di bawah lengkungan  $f(x)$ .

Untuk menentukan luas daerah di bawah  $f(x)$ , bagilah daerah tersebut menjadi beberapa bagian yang berbentuk persegi panjang dengan lebar yang sama. Semakin banyak bagian yang Anda buat, hasil yang didapat semakin mendekati luas sebenarnya.

Anda dapat melakukannya dengan dua cara, seperti pada Gambar 1.7.

### Key Words

- Integral tentu  
Definite integration
- Luas daerah  
Area
- Batas atas dan bawah  
Upper and lower bound



Gambar 1.6  
Penampang lengkungan jembatan

Gambar 1.5  
Lengkungan jembatan dan daerah di bawah lengkungan

Contoh pewajahan buku

# 1

## DESAIN GRAFIS

---

Pembuatan media cetak saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini terbukti dengan banyaknya media cetak yang kini dengan mudah dapat dilihat, seperti koran, tabloid, majalah, buletin, dan buku. Tentunya produksi media cetak yang besar ini adalah hasil kontribusi tenaga ahli profesional, yang salah satunya desainer grafis.

Kebutuhan hasil cetak yang harus sesuai dengan *deadline* mengakibatkan seorang desainer grafis harus memiliki keahlian yang sangat baik. Penguasaan aplikasi *desktop publishing* pun tentunya menjadi persyaratan utama untuk hal tersebut. Seorang desainer harus memahami semua unsur yang terdapat dalam pembuatan suatu media cetak. Sebelum mendesain sebuah media cetak, desainer mendiskusikan terlebih dahulu konsep desain yang akan dibuatnya. Pekerjaan desain menuntut pemahaman terhadap esensi dunia visual dan seni (estetika). Hal ini dikarenakan sebuah desain grafis harus menerapkan elemen dan prinsip desain dalam memproduksi sebuah karya visual. Ada beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam desain khususnya desain grafis sebuah media cetak, yaitu prinsip kesederhanaan, keseimbangan, kesatuan, penekanan, dan irama. Adapun elemen pendukung yang biasa digunakannya meliputi garis, bentuk, ruang, tekstur, dan warna.

### **A. Apakah Desain Grafis Itu?**

Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa, seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk

diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan dapat berupa tipografi atau media lainnya, seperti gambar atau fotografi.

Menurut **Suyanto**, desain grafis didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk, dan perusahaan, lingkungan grafis, serta desain informasi yang secara visual menyempurnakan pesannya dalam bentuk publikasi.

Asapun menurut **Danton Sihombing**, desain grafis mempekerjakan berbagai elemen, seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasi lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi maupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, yaitu sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.

Belajar desain grafis tidak sama dengan belajar ilmu teknis seperti menggunakan program aplikasi komputer. Desain grafis adalah masalah cita rasa keindahan yang diwujudkan dalam bentuk visual. Proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan secara umum melibatkan dua sumber informasi yang cukup penting yang diperoleh dari interaksi antarmanusia dan media informasi yang bukan manusia. Sumber informasi yang bukan manusia dapat berupa media cetak dan media audio-visual. Media audio-visual sangat membantu proses peralihan informasi, terutama untuk hal-hal yang sifatnya objektif. Manusia pun tetap dibutuhkan untuk hal-hal yang sifatnya subjektif, seperti pengenalan nilai-nilai pada masyarakat. Khususnya pada penggunaan media cetak dan audio-visual, kita dituntut untuk bergerak aktif mencari informasi dan ilmu yang diinginkan.

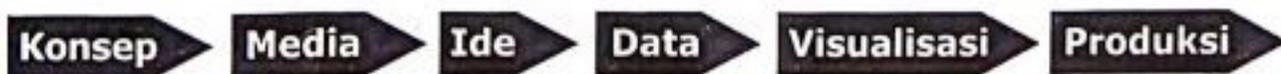
Dengan adanya alat bantu komputer yang perkembangannya semakin canggih, kesempatan untuk mencoba dan bermain untuk membuka cakrawala informasi semakin besar. Tentunya hal ini bukan



tanpa kesulitan dan tantangan. Beberapa tahapan perlu dilalui untuk menyiapkan seseorang untuk dapat bekerja secara leluasa dengan menggunakan komputer. Perlu ditekankan bahwa untuk menjadi seorang yang leluasa bekerja menggunakan komputer, pengetahuan tentang cara kerja, teknik pengoperasian, dan wawasan tentang kelebihan serta kekurangan perangkat lunak yang akan digunakan menjadi cukup penting. Pemakaian komputer di Indonesia pada umumnya masih bertujuan sebagai alat bantu dalam merepresentasikan informasi. Hal ini tampak jelas di perkantoran serta lembaga-lembaga lain, komputer umumnya digunakan sebagai alat pengganti mesin tik.

## **B. Bagaimana Proses Perancangan Desain Grafis?**

Seorang desainer harus memahami semua unsur yang terdapat dalam pembuatan suatu media cetak. Sebelum mendesain sebuah media cetak, desainer mendiskusikan terlebih dahulu konsep desain yang akan dibuatnya. Secara umum, proses perancangan digambarkan seperti berikut.



### **1. Konsep**

Konsep adalah hasil kerja berupa pemikiran yang menentukan tujuan, kelayakan, dan segmen yang akan dituju.

### **2. Media**

Agar kriteria segmen yang dituju tercapai diperlukan suatu media yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuan itu. Media dapat berupa cetak ataupun elektronik. Sebelum merancang desain grafis, terlebih dahulu Anda menentukan ukuran area kerja, apakah berukuran A4, folio, *landscape*, atau *portrait*. Hal ini merupakan pondasi pertama yang harus ditentukan.

### 3. Ide

Dalam mencari ide yang kreatif diperlukan studi banding, literatur, dan wawasan yang luas. Hal ini bertujuan agar suatu desain dapat efektif diterima *audience* dan membangkitkan kesan tertentu yang sulit dilupakan.

### 4. Data

Data berupa teks atau gambar terlebih dahulu dipilih dan diseleksi. Apakah data yang ditampilkan tersebut begitu penting atau kurang penting sehingga dapat ditampilkan lebih kecil, samar, atau dibuang sama sekali. Data dapat berupa data informatif ataupun data estetis. **Data informatif** dapat berupa foto teks atau judul. Adapun **data estetis** dapat berupa *background*, efek grafis, *frame*, dan bidang. Desainer bertugas menggabungkan kedua data tersebut agar menjadi satu kesatuan yang utuh karena tujuan desain grafis adalah mengomunikasikan karya secara visual.

### 5. Visualisasi

Setelah semua aspek dirundingkan, tahap selanjutnya yaitu penentuan visualisasi. Visualisasi ini dapat dilakukan dengan menentukan pemilihan warna ataupun penyetingan (*layout*) suatu media. Pemilihan warna dapat ditentukan dari konsep analisis dan strategi yang telah ditentukan sebelumnya. Jika konsep analisis dan strategi sudah ditentukan, pekerjaan yang akan Anda lakukan akan lebih mudah dan lebih terarah.

*Layout* adalah usaha untuk menyusun dan menata unsur grafis seperti teks dan gambar menjadi media komunikasi yang efektif. Pekerjaan *layout* memerlukan suatu kaidah, seperti proporsi, keseimbangan, kesatuan, fokus dan kontras, serta irama.

### 6. Produksi

Setelah selesai desain sebaiknya terlebih dahulu di-*proof* agar tidak terjadi kesalahan. Jika tidak ada kesalahan, desain-pun siap diperbanyak.

# 2

## **KOMPONEN UTAMA** **DESAIN GRAFIS**

Desain grafis sebagai suatu seni sangat dekat sebagai keindahan (estetika). Keindahan merupakan kebutuhan setiap orang yang mengandung nilai-nilai subjektivitas. Oleh karena itu, kualitas rasa seni seseorang pasti berbeda pula. Dalam menghasilkan karya visual desain grafis yang menarik dan bernilai seni, pemahaman terhadap komponen desain atau unsur-unsur dasar desain grafis adalah wajib diketahui. Komponen-komponen desain grafis tersebut adalah sebagai berikut.

### **A. Garis**

Dalam desain grafis, garis dibagi menjadi empat bagian, yaitu garis vertikal, horizontal, diagonal, dan kurva.

1. **Garis vertikal:** memberi kesan stabilitas, kekuatan, dan kemegahan atau kemewahan.
2. **Garis horizontal:** memberi kesan sugesti ketenangan atau hal yang tidak bergerak.
3. **Garis diagonal:** memberi kesan tidak stabil, sesuatu yang bergerak, atau dinamika.
4. **Garis kurva (melengkung):** memberi kesan keanggunan dan halus.

Dalam pekerjaan desain grafis, garis digunakan untuk memisahkan posisi antara elemen grafis lainnya di dalam halaman. Selain itu, garis dapat digunakan sebagai penunjuk bagian tertentu dengan tujuan sebagai penjelas kepada pembaca. Garis juga digunakan sebagai pemisah

antara dua bagian publikasi yang berbeda atau memberikan penekanan. Garis tercipta atas adanya perbedaan warna, cahaya, atau perbedaan jarak, seperti pada gambar berikut.



1. Garis terbentuk karena perbedaan warna dan cahaya.
2. Kesan bentuk orang dan gedung yang dibentuk oleh garis.

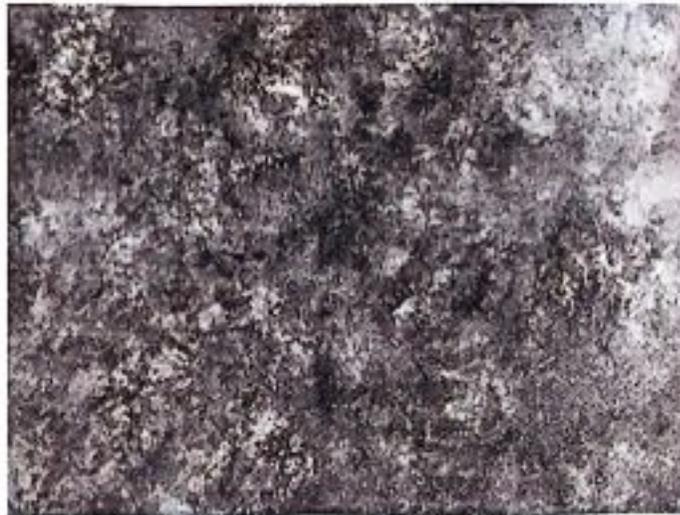
## B. Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Bentuk ada yang berwujud dua dimensi dan tiga dimensi. Setiap bentuk memiliki arti tersendiri, bergantung pada budaya dan geografis. Misalnya, bentuk segitiga dapat melambangkan konsep trinitas (ayah, ibu, dan anak). Beda lagi dengan di Mesir, bentuk segitiga diartikan sebagai simbol feminimisme (kewanitaan). Bentuk dapat berupa wujud alam (figur) dan yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (nonfigur). Pada dasarnya, bentuk dimulai dari segitiga sampai segi tidak terhingga/lingkaran. Dari bentuk dasar tersebut dapat dibuat pengembangan dan variasi yang lebih banyak lagi.



## D. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan (material) yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, baik dalam bentuk nyata maupun semu. Misalnya, kesan tekstur kayu, bulu, atau gelas.



Desain bertekstur

## E. Warna

Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seorang pembaca (terutama warna sebuah cover). Warna sendiri memiliki arti sebagai mutu dari sebuah cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata orang yang melihat. Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam membuat sebuah desain atau tata letak. Pemilihan warna adalah suatu hal yang sangat penting dalam menentukan respons dari pembaca. Dalam pencapaian desain warna yang efektif, dapat dimulai dengan memilih warna yang dapat merepresentasikan tujuan buku Anda. *Pallet* warna yang Anda buat sebaiknya cocok dengan pribadi dan tujuan dari sasaran pembaca Anda. Misalnya, jika akan membuat desain buku untuk anak-anak maka sebaiknya Anda memilih warna-warna “cerah” untuk membuat suasana lebih santai. Selain sebagai daya tarik visual dan makna simbolik, warna juga berkaitan dengan pengaruh psikologis. Dengan warna inilah baik atau buruknya sebuah desain dapat dinilai.

Warna dibagi menjadi lima tingkat, yaitu

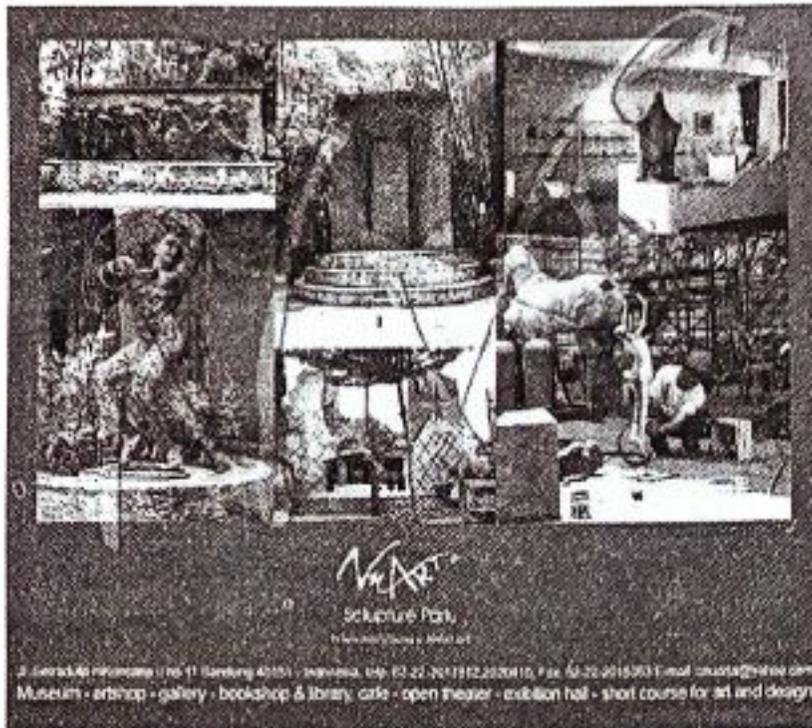
1. **Warna Primer** atau dapat juga disebut warna asli, ialah merah, hijau, dan biru.
2. **Warna Sekunder** atau warna yang merupakan percampuran aktif dari ketiga warna primer. Sehingga menghasilkan ungu, kuning, dan biru muda.
3. **Warna Tersier** ialah warna yang merupakan percampuran antara warna-warna sekunder. Warna yang dihasilkan adalah warna coklat yang sedikit kemerahan dan kekuningan.
4. **Warna Intermediate** ialah warna yang merupakan percampuran dari warna sekunder dengan warna primer.
5. **Warna Analogis** ialah perpaduan antara warna sekunder dan warna intermediate atau perpaduan antara warna primer dan warna intermediate.

Dalam menghasilkan warna yang harmonis, gunakanlah warna-warna yang berdekatan satu sama lain. Misalnya, warna merah harmonis dengan warna kuning. Adapun warna komplementer dihasilkan dari warna yang posisinya berlawanan, seperti merah dengan biru.

Oleh karena itu, warna sangat berpengaruh pada psikologi manusia. Setiap warna memiliki psikologi yang berbeda, seperti pada tabel berikut.

Warna	Respons Psikologi	Catatan
Merah	Kekuatan, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresif, dan bahaya.	Warna merah kadang berubah arti jika dikombinasikan dengan warna lain. Merah dikombinasikan dengan hijau, akan menjadi simbol natal. Merah jika dikombinasikan dengan putih akan memiliki arti bahagia yang menganut budaya oriental.
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, dan keteraturan.	Banyak digunakan sebagai warna pada logo bank di Amerika Serikat untuk memberikan kesan kepercayaan.

Hijau	Alami, sehat, keberuntungan, dan pembaharuan.	Warna hijau tidak terlalu sukses untuk ukuran global. Di Cina dan Prancis, kemasan dengan warna hijau tidak begitu mendapat sambutan. Akan tetapi, di Timur Tengah warna hijau sangat disukai.
Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran, pengecut (untuk budaya Barat), dan penghianatan.	Kuning adalah warna keramat dalam agama Hindu.
Ungu	Spiritual, misteri, kebangsawanan, transformasi, kekasaran, dan keangkuhan.	Warna ungu sangat jarang ditemui di alam.
Orange	Energi, keseimbangan, dan kehangatan.	Menekankan sebuah produk yang tidak mahal.
Cokelat	Tanah/bumi, dapat dipercaya ( <i>reliability</i> ), kesenangan ( <i>comfort</i> ), dan daya tahan.	Kemasan makanan di Amerika sering memakai warna cokelat dan sangat sukses, tetapi di Kolumbia, warna cokelat untuk kemasan kurang begitu membar hasil.
Abu-Abu	Intelek, masa depan (seperti warna milenium), kesederhanaan, dan kesedihan.	Warna abu-abu adalah warna yang paling gampang atau mudah dilihat oleh mata.
Putih	Kesucian, kebersihan, ketepatan, ketidakbersalahan, Steril, dan Kematian.	Di Amerika, warna putih melambangkan perkawinan (gaun pengantin berwarna putih), tetapi di budaya Timur (terutama India dan Cina), warna putih melambangkan kematian.
Hitam	Kekuatan, seksualitas, kecanggihan, kematian, misteri, ketakutan, kesedihan, dan keanggunan.	Melambangkan kematian dan kesedihan di budaya Barat. Sebagai warna kemasan, hitam melambangkan keanggunan ( <i>elegance</i> ), kemakmuran ( <i>wealth</i> ), dan kecanggihan ( <i>sopiscated</i> ).



Contoh pengaplikasian warna pada desain cover buku dan desain iklan.

# 3

## **PRINSIP-PRINSIP DESAIN GRAFIS**

Menjadi kreatif dan produktif merupakan impian semua desainer. Dalam mencapai prestasi tersebut diperlukan usaha keras. Pada dasarnya yang berhak menilai prestasi seorang desainer adalah pembaca. Pembaca cenderung melihat frekuensi keberhasilan mewujudkan ide untuk menilai produktivitas seorang eksperimenter. Adapun untuk menilai kreativitas eksperimenter, masyarakat cenderung melihat orisinalitas (keaslian) dan manfaat yang berhasil diwujudkan.

Ada beberapa kriteria yang perlu diketahui oleh seorang desainer sebelum melakukan desain suatu perwajahan media cetak seperti buku, yaitu harus memenuhi 3F dan 3M. Uraian mengenai 3F dan 3M adalah sebagai berikut.

### **A. Unsur 3F**

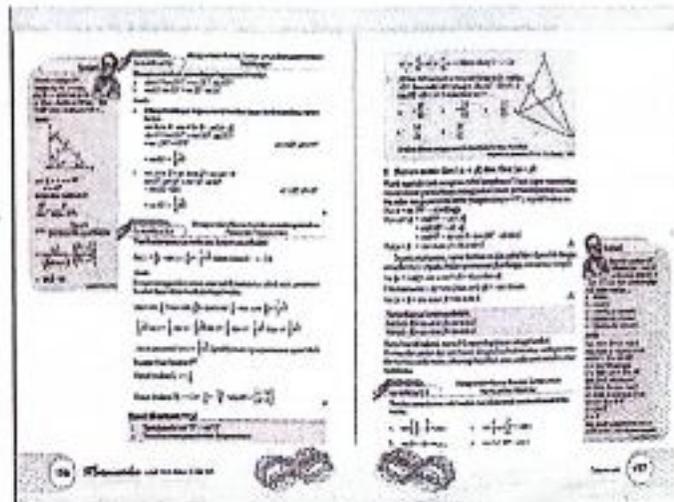
#### **I. Fungsi Desain Grafis**

Desain grafis dapat berperan sebagai media penyampaian sebuah pesan pada sebuah media cetak. Pemakaian perancangan desain yang tepat, efektif, dan efisien dapat dengan mudah diterima masyarakat. Makna suatu pesan adalah seberapa besar pengaruhnya terhadap pengertian. Oleh karena itu, pesan yang akan disampaikan harus terlebih dahulu dicerna dan dipahami oleh orang perwajahan sebelum diproses lebih lanjut.



### 3. Frame Desain Grafis

Frame dalam sebuah desain dapat berarti sebuah bingkai. Bingkai pada suatu desain sebuah buku bermanfaat “mengunci” perhatian pada mata kita. Dengan kata lain, frame berfungsi sebagai fokus agar perhatian kita terpusat pada desain yang disajikan.



Contoh frame dalam sebuah buku.

## B. Unsur 3M

### 1. Menarik Perhatian

Suatu desain grafis yang bagus tentu akan menimbulkan rasa ketertarikan konsumennya. Oleh karena itu, seorang desainer harus memiliki kemampuan untuk menimbulkan daya tarik pada buku yang didesainnya.

### 2. Memikat Perhatian

Setelah tertarik, konsumen akan merasakan dan menikmati keindahan sebuah buku. Dari rasa tertarik, meningkat menjadi terpikat sehingga dapat menimbulkan atau menciptakan selera baca dan keinginan untuk memilikinya.

### 3. Menimbulkan Kesan/Keinginan untuk Membeli

Setelah terpikat, tentu saja meningkat menjadi rasa ingin memiliki. Jadi, seorang desainer harus secara tidak langsung juga berperan sebagai sarana untuk mempromosikan hasil desainnya.

Tahap selanjutnya yang harus dilakukan seorang desainer adalah menemukan gagasan atau ide tentang apa yang hendak dituangkan dalam desainnya. Pengalaman setiap desainer dalam menemukan ide sangatlah beragam dan unik. Oleh karena itu, sangatlah sulit untuk membuat generalisasi yang dapat dipakai oleh semua orang pada semua kasus. Namun, masih terdapat beberapa kesamaan yang setidaknya dapat dijadikan referensi untuk kita semua. Sebelumnya kita telah mengetahui komponen yang biasa dipakai dalam desain grafis. Sekarang, kita akan membuat komposisi atau mengatur *layout* agar menarik dengan menggunakan prinsip desain. Pekerjaan paling berat dan sulit harus dilakukan pada tahap ini. Oleh karena itu, kegagalan juga sering terjadi pada tahap realisasi ini.

### **C. Prinsip Dasar Desain Grafis**

Ada beberapa prinsip yang harus diterapkan dalam desain grafis khususnya desain grafis sebuah media cetak, yaitu kesederhanaan, keseimbangan, kesatuan, penekanan, dan irama. Adapun elemen yang biasa dipakai meliputi garis, bentuk, ruang, tekstur, dan warna.

Dalam mendesain buku, desainer grafis atau sering disebut penata letak (*layout*) memerlukan pengetahuan tentang kebiasaan dan karakteristik calon pembaca media agar dengan mudah mendesain tata letak yang cocok. Hal ini dimaksudkan agar pesan yang hendak disampaikan oleh media tersebut diterima dan sampai pada pembaca. Oleh karena itu, seorang desainer dalam setiap pekerjaannya harus mempertimbangkan berbagai prinsip untuk mencapai hasil akhir yang baik.

#### **I. Kesederhanaan**

Prinsip ini banyak disarankan oleh pakar desain grafis dalam pekerjaan desain. Fungsinya yaitu untuk memudahkan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf

sebuah buku bacaan, huruf judul, subjudul, dan *body text* sebaiknya tidak menggunakan jenis *font* yang ornemental dan rumit. Perhatikan contoh sebuah *body text* yang kurang tepat di bawah ini yang menggunakan huruf yang tergolong huruf hias.

Dalam mendesain buku, desainer grafis atau sering disebut penata letak (*layout*) memerlukan pengetahuan tentang kebiasaan dan karakteristik calon pembaca media agar dengan mudah mendesain tata letak yang cocok.

Dalam mendesain buku, desainer grafis atau sering disebut penata letak (*layout*) memerlukan pengetahuan tentang kebiasaan dan karakteristik calon pembaca media agar dengan mudah mendesain tata letak yang cocok.

Contoh *font* pada sebuah *body text* yang kurang tepat.

## 2. Keseimbangan

Maksud keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya keseimbangan secara visual. Secara keseluruhan, komponen desain harus tampil seimbang. Mata kita akan menangkap secara keseluruhan halaman desain dalam satu komponen yang selanjutnya akan dilihat komponen yang lebih kecil. Ada bermacam prinsip keseimbangan yang biasa digunakan, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, res kokoh, dan yakin. Desain dengan keseimbangan formal akan lebih mudah ditangkap mata.

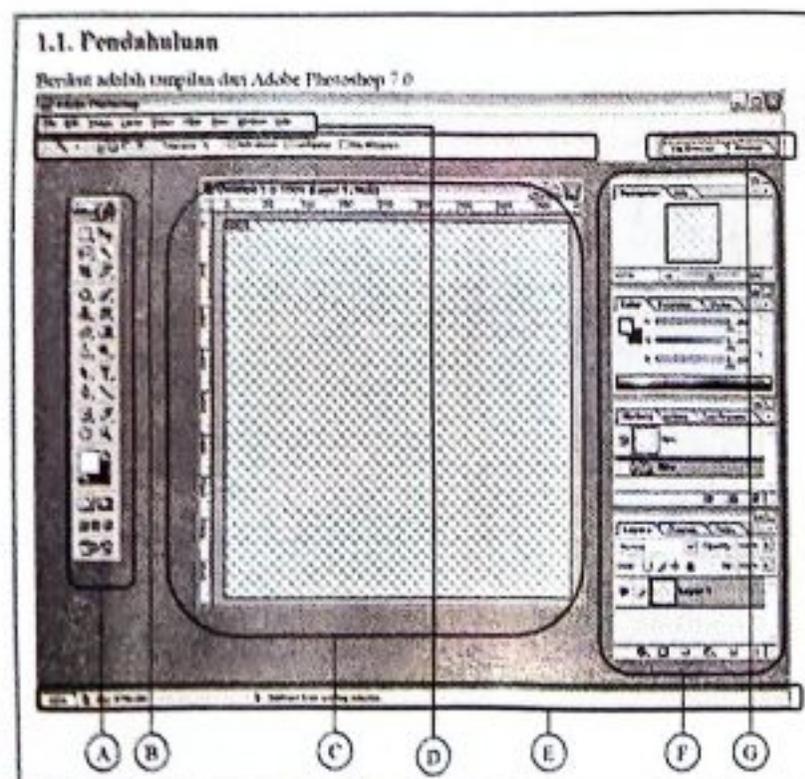


### 3. Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan, atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi.

### 4. Penekanan

Penekanan berfungsi menarik perhatian pembaca sehingga mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Penekanan dapat dilakukan dengan memberikan kotak *raster* pada sebuah teks. Hal ini akan mengesankan pentingnya teks tersebut untuk dibaca oleh pembaca atau dapat juga dilakukan dengan membesarkan ukuran huruf pada judul sehingga terlihat jauh berbeda dengan teks lainnya. Penekanan juga dilakukan melalui pengurangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada, warna, garis, ruang, bentuk, atau motif. Dengan adanya penekanan juga dapat dikenali ciri khas atau identitas desain tersebut. Perlu diingat bahwa dalam sebuah karya desain memang perlu adanya penekanan (hal yang menonjol) sehingga menarik perhatian. Akan tetapi, jika kita ingin memberi penekanan pada semua unsur yang ada pada objek publikasi tersebut, jadinya tidak ada yang menonjol.



Contoh Penekanan

## 5. Irama

Irama merupakan pengulangan unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan serta jarak antarobjek.

### **D. Bagaimana Membuat Karya Desain yang Bagus?**

Penilaian terhadap sebuah karya desain sebenarnya adalah subjektif. Akan tetapi, ada pedoman relatif yang dapat dipegang untuk mengukurnya. Dalam mengembangkan cita rasa desain dalam diri Anda, paling tidak Anda juga harus memiliki tiga kemampuan visual. Berikut ini, tiga kemampuan visual tersebut.

#### **1. *Visual-Eyes* (Pandangan Visual)**

Mengamati tidak sama dengan melihat. Mengamati adalah melihat dengan mata dan otak. Kebanyakan orang jika melihat sesuatu benda atau kejadian yang menarik akan berhenti pada melihat dan mengagumi saja. Bagi seorang desainer tidak hanya sampai di situ, tetapi kemudian berpikir bagaimana bisa, mengapa demikian, dan seterusnya. Latihan mengamati ini perlu dilakukan sebagai kebiasaan hidup dan bukan hanya dilakukan ketika hendak meneliti. Amati secara cermat hasil-hasil desain media cetak yang Anda temui, cari tahu perbedaan dan ciri khasnya, serta eksplorasi secara teliti apa yang menarik dari desain tersebut.

#### **2. *Critic-Eyes* (Pandangan Kritis)**

Pisahkan desain yang bagus dengan yang jelek. Lihat perbedaan kualitasnya (misalnya, '*vocal point*' yang menarik dari sebuah iklan, dan apa yang menarik perhatian Anda untuk melihat desain publikasi tersebut dan mengapa menarik).

### 3. *Analy-Eyes* (Pandangan Analitis)

Seleksi unsur yang memengaruhi sebuah karya desain yang bagus. Sebuah karya desain grafis memiliki penilaian yang bersifat subjektif. Akan tetapi, ada pedoman relatif yang dapat dipegang untuk mengukurnya. Dari sinilah cita rasa desain itu digali. Baik dan buruk (secara visual) serta indah atau tidak indah, kita nilai secara visual.

# **PENGGUNAAN TIPOGRAFI,** **FOTO, DAN ILUSTRASI**

## **A. Perkembangan Tipografi**

Tipografi tidak dapat dilepaskan dari perjalanan hidup manusia. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan. Akan tetapi, tipografi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual karena huruf memiliki nilai fungsional dan nilai estetik.

Tipografi sudah digunakan oleh bangsa Afrika dan Eropa sejak awal zaman lukisan dinding gua (3500–4000 SM). Pada 3100 SM, bangsa Mesir menggunakan *pictograph* sebagai simbol objek. Perpindahan mendasar dari bahasa gambar ke *pictograph*, *ideograph*, dan *phonograph* dapat dilihat pada sistem alfabet *phoenician* yang terdiri atas 23 simbol yang sangat sederhana. Kepala banteng yang dalam bahasa *phoenician* dikenal *aleph*, kemudian kata ini mewakili huruf A. Sistem alfabet kemudian terus berkembang hingga akhirnya bangsa Romawi menyempurnakannya ke dalam bentuk huruf (**Danton Sihombing, 2001**).

Perkembangan tipografi hampir sejalan dengan perkembangan desain grafis. Perubahan bentuk tipografi atau *layout* desain grafis sangat berkaitan erat dengan keadaan zaman. Pada 1819 hingga menjelang perang dunia pertama, muncullah aliran seni yang memiliki gaya dekoratif tumbuhan (*flora*) yang meliuk-liuk atau dikenal dengan gaya desain **Art Nouveau**, nama ini diambil dari nama sebuah toko di

Paris (1895). Tipografi dengan sentuhan **Art Nouveau** dibuat dengan tulisan tangan meliuk-liuk seperti dalam poster *La Reveublanche* karya seniman Prancis **Pierre Bonnard** (1894).

Pada awal abad ke-20 di Berlin, Jerman, muncul aliran **Berliner Plakat** atau **Plakatstil**. Ciri gaya ini adalah memanfaatkan satu objek utama tanpa elemen dekoratif ataupun *background* lain yang mengganggu kehadiran objek utama. Ciri khas tipografi gaya ini ialah huruf dibuat *bold* besar dan berbunyi singkat (**Arif Adityawan, 1999**). **Lazlo Moholy** berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*). Eksekusi terhadap desain tipografi dalam rancang grafis pada aspek *legibility* akan mencapai hasil yang baik apabila melalui proses investigasi terhadap makna naskah, alasan naskah harus dibaca, serta siapa yang membacanya. Seorang tipografer bekerja seperti seorang pencipta lagu yang memilih nada dan irama dalam selebar komposisi. Si pembaca akan melihat aksara bagaikan penyanyi menghayati suasana hati pada nada yang tertulis di atas lembar komposisi tersebut.

## **B. Apa Tipografi Itu?**

**Tipografi** atau dalam bahasa Inggris *typography* (berasal dari bahasa Yunani *typos* = bentuk dan *graphein* = menulis) merupakan teknik dan seni menyusun huruf dengan menggunakan gabungan bentuk huruf cetak, ukuran huruf, ketebalan garis, garis pandu (*line leading*), *character spacing*, dan ruang huruf. Huruf-huruf tersebut dikelompokkan menurut beberapa kategori tertentu. Hal ini menunjukkan demikian banyaknya jenis dan karakter huruf yang dapat digunakan dalam desain publikasi.

Secara modern, tipografi berkaitan dengan penataan huruf pada media elektronik, baik dari segi tampilan maupun keluarannya ke berbagai media cetak. Adapun secara tradisional, tipografi berkaitan

dengan penataan huruf melalui media manual berupa lempeng baja yang timbul atau karet (stempel) yang timbul yang berkenaan dengan tinta dan akan dituangkan ke permukaan kertas.

### **C. Mengapa Harus Belajar Tipografi?**

Tipografi memegang peranan penting dalam segala hal yang berkenaan dengan penyampaian bahasa nonverbal (menggunakan tulisan) dalam segala bentuk publikasi karena kita harus tahu berapa ukuran tulisan yang akan kita gunakan, efek, dan bentuk yang akan kita tampilkan sehingga muatan emosi dan sifat dari pesan yang muncul sesuai dengan tujuan komunikasi yang ingin kita sampaikan kepada publik. Berdasarkan fungsinya, tipografi dibagi menjadi dua jenis, yaitu *text types* dan *display types*. Seorang desainer atau penata letak dapat menentukan pilihan tentang huruf yang mereka buat secara grafik (*image*), dan juga *typeface* umum yang dipakai pada isi teks. Untuk *text types* biasa menggunakan ukuran font 8 hingga 12 pt (*point*). Jenis ini biasanya digunakan untuk badan teks (*body text/copy*). Adapun untuk *display types*, gunakan 14 point ke atas.

Begitu banyak bentuk huruf sehingga tidak terhitung berapa banyak bentuk huruf yang ada di dunia ini. Berdasarkan anatominya, huruf dibagi menjadi empat bagian, yaitu.

#### **I. Huruf Serif**

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf Serif lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca untuk membaca baris teks yang sedang dibacanya. Misalnya, Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Bitstream Vera Serif, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souevenir, dan Super French.

# Headline

Bodoni Poster

# Subhead

Times New Roman

## Body teks

alliance

### 2. Huruf Sans Serif

Jenis huruf ini tidak memiliki garis kecil yang disebut *counterstro*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional, modern, dan kontemporer. Misalnya, Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, dan Century Gothic.

# Headline

Arial Black

# Subhead

Tahoma

## Body teks

AvantGarde Md Bt

### 3. Huruf Blok

Huruf blok adalah jenis huruf yang memiliki kait dan kait tersebut sama lebarnya dengan *body* huruf. Jenis huruf ini memiliki ketebalan badan yang cukup mencolok. Sosoknya yang gemuk dan terkesat berat sering digunakan sebagai *headline* (judul berita) atau *tagline* dalam iklan. Misalnya, Haettenschweiler, Futura XBIK B Impact, dan Freshet.

# COMPUTER MANIAK

Impact

#### 4. Huruf Script

Huruf Script merupakan jenis huruf variasi dan sudah tidak ada aturan tentang kait. Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan sehingga mengesankan karakter yang alami dan personal. Misalnya, Banff, Anglica, dan Abraso.

*Welcome*

Banff

*Undangan*

Anglica

*Selamat Datang*

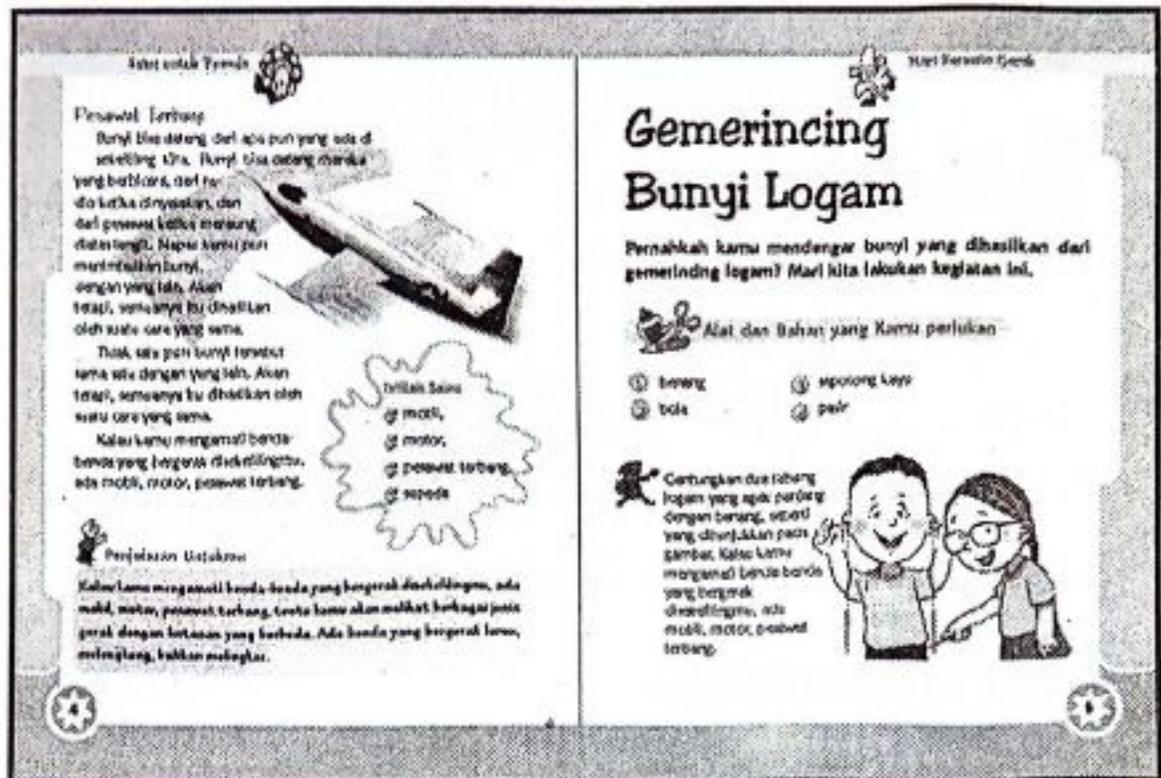
Abraso

#### C. Foto dan Ilustrasi

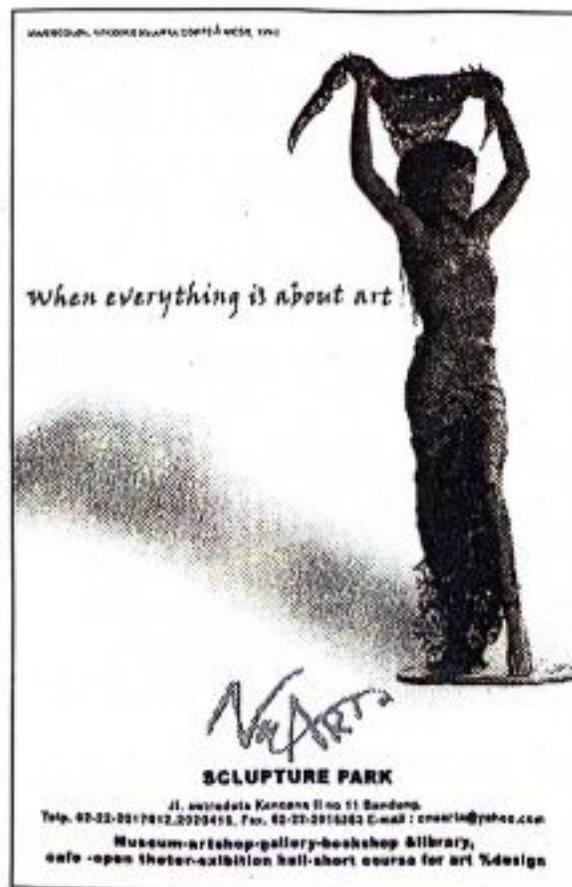
Foto dan ilustrasi adalah unsur desain yang paling banyak dipakai. Gambar (baik itu foto, ilustrasi, maupun maupun garis) dapat mengungkapkan sesuatu hal dengan lebih cepat dan sering lebih baik daripada teks. Foto dan ilustrasi termasuk dalam kategori yang disebut sebagai gambar (*graphic*). Gambar sendiri memiliki kedudukan istimewa dalam pekerjaan grafis. Gambar lebih mudah diidentifikasi dan diingat karena mewakili realitas visual manusia. Demikian halnya dengan ilustrasi yang memberikan sentuhan yang unik terhadap penyampaian sebuah informasi. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan.

Kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistis dan abstrak. Hal ini memberikan kesan bahwa ilustrator memiliki imajinasi yang cukup baik, terutama pada pemahaman teks opini itu sendiri. Dalam praktik desain grafis, pemilihan, pengolahan, dan penerapan foto sebaiknya tidak dilakukan sembarangan. Sesuaikan dengan isi inti informasi yang hendak disampaikan. Dalam proses pengolahan juga harus hati-hati. Hasil akhir menambah terang sebuah foto yang gelap

belum tentu sama ketika akan dicetak. Setelah itu, lakukan *cropping* yang tepat ketika diterapkan pada media publikasi. Jangan sampai memotong informasi foto yang memang hendak disampaikan.



Contoh penempatan foto dan ilustrasi pada sebuah layout buku.



# **DESKTOP PUBLISHING**

## **DENGAN ADOBE PAGEMAKER**

### **A. Apa *Desktop Publishing* Itu?**

Setelah digunakannya teknologi komputer pribadi *personal computer* (PC) untuk membuat publikasi, pada 80-an kita juga mengenal istilah *desktop publishing* (DTP). Istilah ini merujuk pada kemampuan komputer untuk mempermudah manusia membuat publikasi, mengatur tata letak, dan cetak gambar atau teks. *Desktop publishing* adalah perangkat lunak (*software*) komputer yang digunakan untuk membuat dan mengatur format pada pencetakan majalah dan buku secara mudah. Dengan *desktop publishing*, Anda dapat membuat dan memanipulasi siklus pencetakan dari satu tempat saja, mulai persiapan naskah, gambar, *layout*, hingga pencetakan akhir.

Sebelum ada *desktop publishing*, setiap aspek pencetakan dilakukan secara terpisah dan memerlukan perangkat keras serta perangkat manusia yang mahal dan khusus. Akan tetapi, kini dengan *desktop publishing* semua aspek pencetakan tersebut dapat dilakukan di dalam satu tempat saja bahkan dapat dilakukan oleh satu orang. Hal ini lazim disebut sebagai sistem komputer grafis. Sistem komputer grafis sama dengan istilah desain grafis (*graphic design*). Sebelum istilah desain grafis dikenal luas, orang yang berkecimpung di dunia grafika atau percetakan dan media mengenal istilah *layouter* sebagai orang yang bertugas menata letak huruf-huruf dan gambar pada bidang kertas cetak. Sebelumnya juga dikenal dengan *typesetter*.

Dapat dikatakan bahwa sarana *desktop publishing* dan sarana desain grafis merupakan ekspresi pengetahuan komunikasi Anda. Tanpa ilmu perwajahan kita akan mengalami kesulitan dalam pengaturan dan penonjolan bagian pesan yang dianggap penting. Oleh karena itu, kesuksesan perwajahan bergantung sekali pada tahap awal perancangannya. Adapun perangkat lunak atau *software* ini pada umumnya antara lain sebagai berikut.

### **1. Aplikasi Pengolah Tata Letak (*Layout*)**

Program ini sering digunakan untuk keperluan pembuatan brosur, pamflet, booklet, poster, dan lain-lain yang sejenis. Program ini mampu mengatur penempatan teks dan gambar yang diambil dari program lain (seperti Adobe Photoshop). Program yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- a. Adobe FrameMaker,
- b. Adobe In Design,
- c. Adobe PageMaker,
- d. Corel Ventura,
- e. Microsoft Publisher, dan
- f. Quark Xpress.

### **2. Aplikasi Pengolah Vektor/Garis**

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vektor/garis sehingga sering disebut sebagai *illustrator* program. Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung. Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini adalah.

- a. Adobe Illustrator,
- b. Beneba Canvas,
- c. CorelDraw,

- d. Macromedia Freehand,
- e. Metacreations Expression, dan
- f. Micrografx Designer.

### 3. Aplikasi Pengolah *Pixel*/Gambar

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar atau manipulasi foto (*photo retouching*). Semua objek yang diolah dalam program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/*pixel* yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, seperti foto. Gambar dalam foto terbentuk dari beberapa kumpulan *pixel* yang memiliki kerapatan dan warna tertentu. Meskipun begitu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga mengolah teks dan garis, tetapi dianggap sebagai kumpulan *pixel*. Objek yang diimpor dari program pengolah vektor/garis, setelah diolah dengan program pengolah *pixel*/titik secara otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk *pixel*/titik.

Program yang termasuk dalam aplikasi ini adalah:

- a. Adobe Photoshop,
- b. Corel Photo Paint,
- c. Macromedia Xres,
- d. Metacreations Painter,
- e. Metacreations Live Picture,
- f. Micrografx Picture Publisher,
- g. Microsoft Photo Editor,
- h. QFX, dan
- i. Wright Image.

## B. Mengenal Adobe Pagemaker 7.0

Program Adobe Pagemaker merupakan salah satu program aplikasi *desktop publishing* yang banyak digunakan untuk saat ini. Program ini semakin berkembang dari Adobe Pagemaker 6.5 plus. Beberapa contoh hasil karya yang dapat dibuat dengan program aplikasi ini, di antaranya buku, iklan, file PDF, buletin, dan brosur.

Sebelum memulai pembuatan publikasi, jalankan program pagemaker pada Star > Program > Adobe Pagemaker. Dapat juga dengan cara klik icon (📄) ini pada dekstop. Namun terlebih dahulu kita perlu mengetahui tampilan Adobe Pagemaker 7.0 itu seperti apa. Ketika kali pertama menjalankan program ini akan muncul tampilan seperti gambar berikut.



Selanjutnya Anda sudah dianggap tidak asing lagi dengan MS Windows dan petunjuk-petunjuk yang ada di Explorer Windows sehingga Anda dapat dengan cepat dan mudah dalam belajar membuat publikasi. Begitu juga dengan program aplikasi lain, terutama seperti CorelDraw dan Photoshop.

Berikut penjelasan singkat bagian penting tampilan awal Adobe Pagemaker 7.0.

### I. Menu Bar

Menu Bar berada di atas *paste board*. Bagian ini berisi sejumlah menu-menu yang terdiri atas kumpulan submenu yang berisikan perintah-perintah yang akan digunakan dalam proses pengerjaan dokumen. Menu bar terdiri atas kategori *File, Edit, Layout, Type Element, Utilities, View, Windows, dan help*.

## 2. **Tool Box**

*Tool box* berada disebelah kiri *paste board*. *Tool box* berisi sejumlah fasilitas yang digunakan untuk proses editing dalam dokumen yang sedang kita kerjakan.

## 3. **Margin**

Margin merupakan garis pembatas dari sisi luar halaman ke daerah cetak. Pada pagemaker ditampilkan berupa garis-garis bertitik.

## 4. **Page Icon**

Menunjukkan ada di halaman berapa kita sedang bekerja.

## 5. **Ruller**

Berfungsi untuk mengukur dan membantu mensejajarkan objek-objek yang akan diletakkan pada halaman.

## 6. **Color dan Style**

Berfungsi untuk menambah, menghapus, mengedit warna, dan *style*.

## 7. **Paste Board**

Berfungsi menaruh objek yang diperlukan di sepanjang publikasi, dan dapat sewaktu-waktu dipindahkan ke dalam daerah kerja jika diperlukan. Objek-objeknya dapat berupa teks atau grafik.

## 8. **Control Palette**

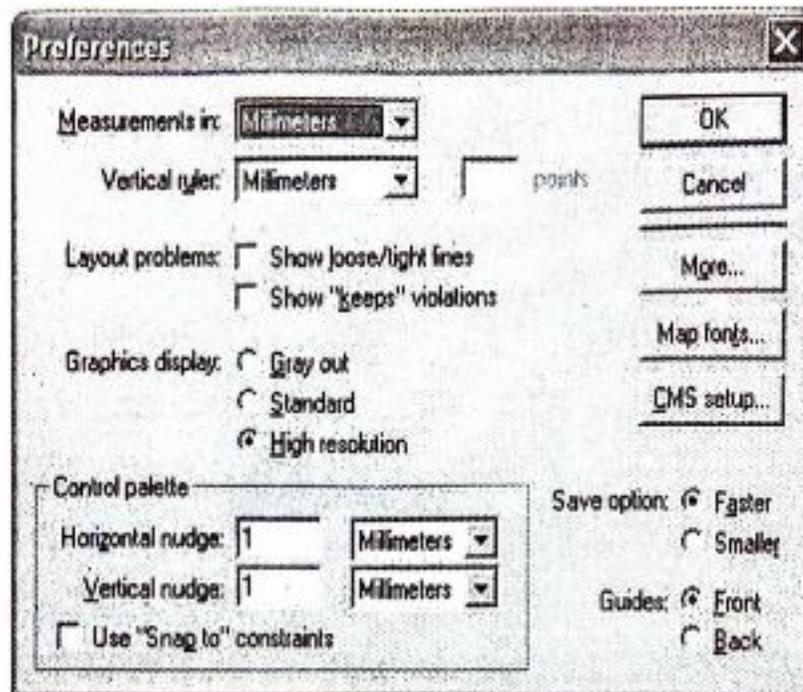
Berisi perintah untuk membuat perubahan pada teks dan grafik.

## C. **Membuat Publikasi dengan Adobe Pagemaker 7.0**

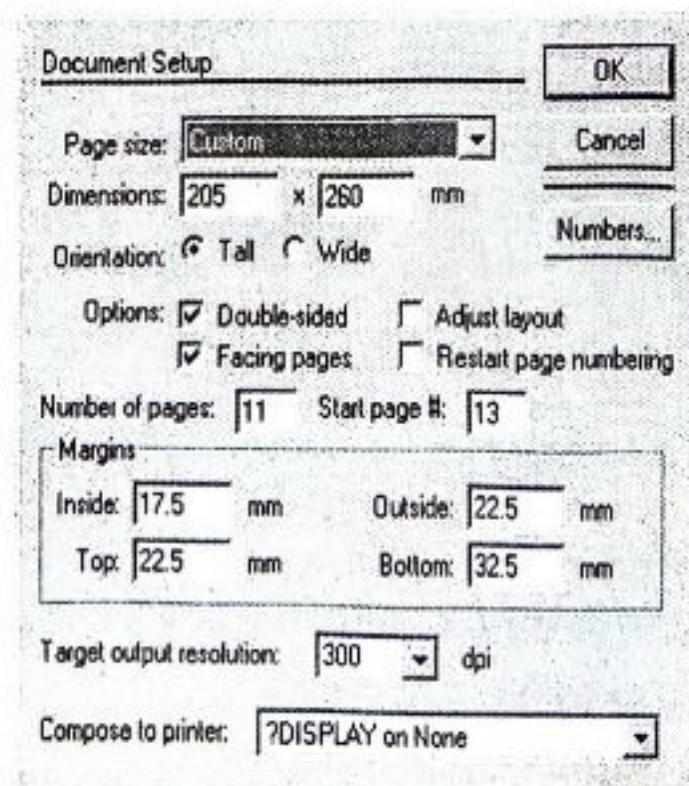
Langkah awal pada setiap pembuatan publikasi yaitu dengan membuat dokumen. Kita akan memulai membuat sebuah dokumen *desktop publishing* dengan Adobe Pagemaker 7.0. Sebelumnya buka terlebih dahulu program aplikasi Adobe Pagemaker 7.0.

## I. Membuat Publikasi Baru

- a. Aturlah terlebih dahulu satuan ukuran yang digunakan dalam publikasi ini. Klik File > Preferences > General. Measurement in dan vertical ruler isi dengan satuan millimeter. Graphics display pilihlah High resolution. Tampak seperti pada gambar berikut.



- b. Selanjutnya buat file baru menggunakan perintah File > New > Dokumen (atau tekan Ctrl + N). Lakukanlah pengaturan seperti pada gambar berikut.



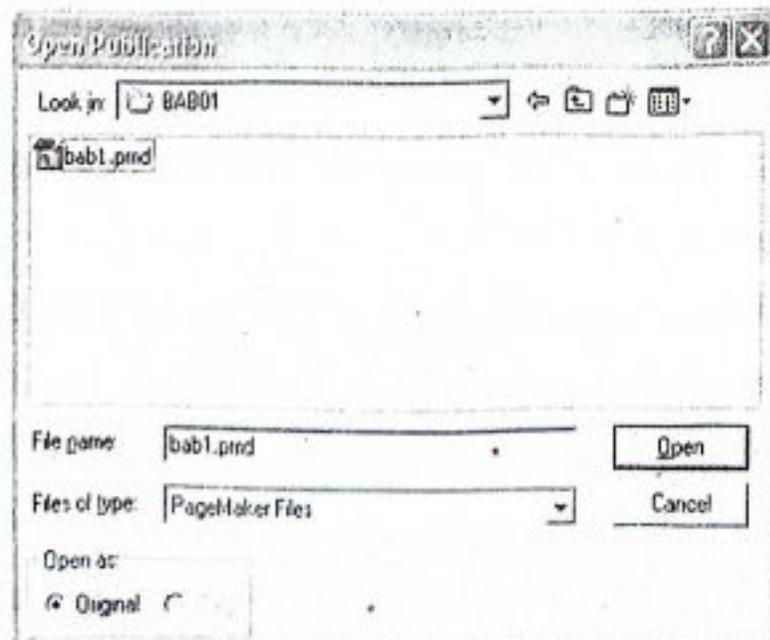
- c. **Page size** untuk memilih jenis kertas. Tentukan sendiri ukuran kertas yang akan digunakan dengan cara memasukkan nilai pada bagian *Dimensions*. Pada *Dimensions* ini angka yang dicantumkan sudah termasuk ukuran kertas dan garis pemotongan.
- d. **Orientation** untuk menentukan tipe publikasi dapat kita tentukan di *tool box*. *Tall* berfungsi untuk menghasilkan publikasi yang sifatnya vertikal. Adapun *wide* berfungsi untuk menghasilkan publikasi yang bersifat horizontal.
- e. **Option** terdapat pilihan *double sided* dan *facing pages*. Apabila ceklis pada option *double sided* aktif maka halaman publikasi akan berpola dua sisi halaman bolak-balik. Adapun *facing pages* berpola dua halaman yang saling berdampingan atau sejajar.
- f. Halaman yang Anda inginkan dapat diketik pada bagian *number of pages*. Ketiklah nilai pada *start page* yang berguna untuk menentukan nomor awal pada halaman publikasi yang Anda buat.
- g. **Tool Box Margin** berfungsi untuk menentukan batas pengetikan halaman publikasi. *Inside* untuk batas dalam, *outside* untuk batas luar, *top* untuk batas atas, dan *bottom* untuk batas bawah. Hal yang perlu diingat bahwa disini sudah termasuk perhitungan garis pemotongan oleh mesin cetak.
- h. **Target Output Resolution** berfungsi menentukan resolusi pencetakan.
- i. **Compose to printer** menyediakan jenis printer yang dapat Anda gunakan.
- j. Setelah semua pengaturan selesai dilakukan, Klik tombol OK.
- k. Langkah terakhir yang perlu Anda lakukan adalah menyimpan dokumen yang Anda buat. Caranya dengan memilih perintah *File > Save*, atau dengan menekan tombol **Ctrl+S**. Tentukanlah nama file dan tempat file dimana Anda akan menyimpannya.



## 2. Menguasai Master Page, Margin, dan Halaman Layout

**Master page** adalah bagian utama yang diperlukan dalam membuat sebuah media cetak. Buku, katalog, dan majalah yang memiliki tampilan setiap halaman yang sama, tentunya master page menjadi pilihan utama yang harus dikuasai oleh penata letak (*layouter*). Kita akan berlatih menguasai master page dan mengeksplorasi kemampuan yang dapat dibuat dengan master page.

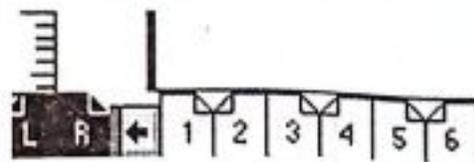
- a. Bukalah file yang baru saja kita save dengan menggunakan perintah **File > Open** atau dapat dengan menekan tombol **Ctrl + O**. Selanjutnya muncul kotak **Open Publication**, lalu pilih file publikasi yang akan kita buka, kemudian klik tombol **Open**.



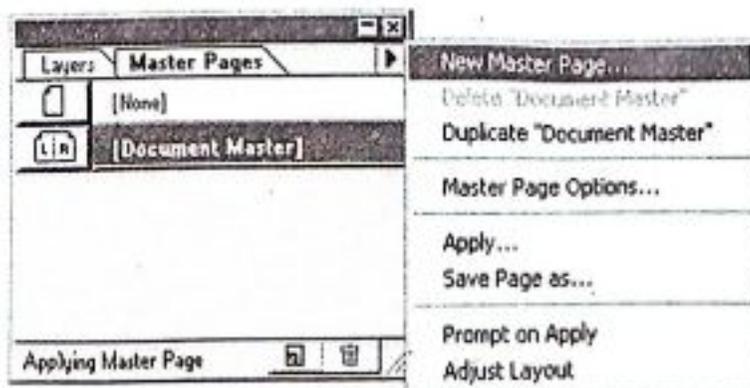
- b. Setelah file tersebut dapat dibuka, kemudian klik tool box Page Icon.

Inilah yang dinamakan halaman master (*document master*) tempat kita membuat suatu running title ataupun objek lain yang akan digunakan oleh halaman yang lain.

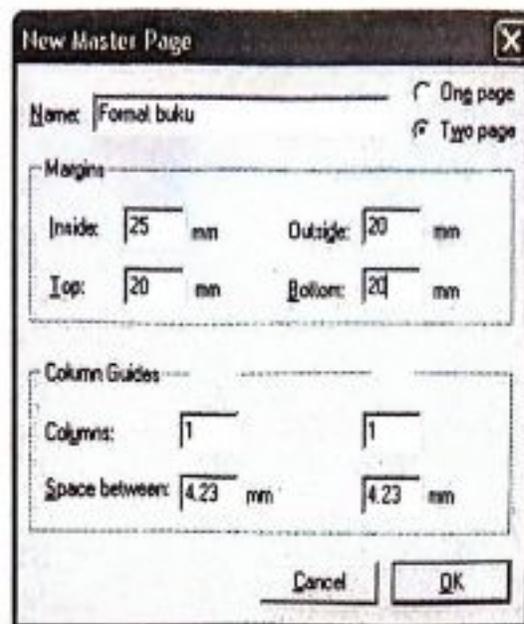
Desain publikasi yang berjumlah banyak akan lebih seragam apabila dikerjakan pada master pages. Master pages berfungsi sebagai pondasi dasar dalam mendesain semua halaman publikasi. Biasanya dalam setiap pembuatan master pages terdapat elemen desain yang mendasar seperti header footer dan penomoran halaman yang pasti selalu ada dalam setiap halaman publikasi. L dan R (left dan right) menandakan ikon master pages. Apabila publikasi tunggal hanya ditandai dengan huruf R.



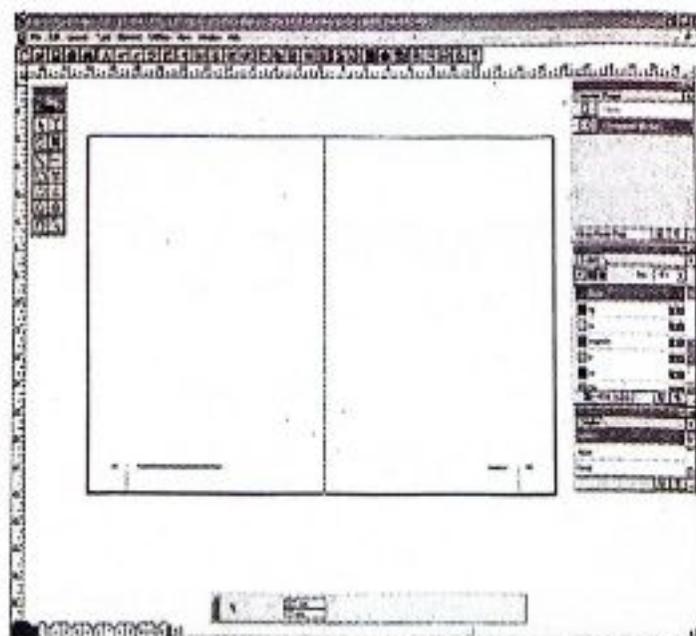
- c. Pembuatan master pages baru dapat dilakukan dengan memilih menu *palette* Master Pages klik *New Master* pada *palette*.



- d. Ketik nama master page yang akan dibuat pada kotak teks Name. Sebagai contoh ketik "Format buku".

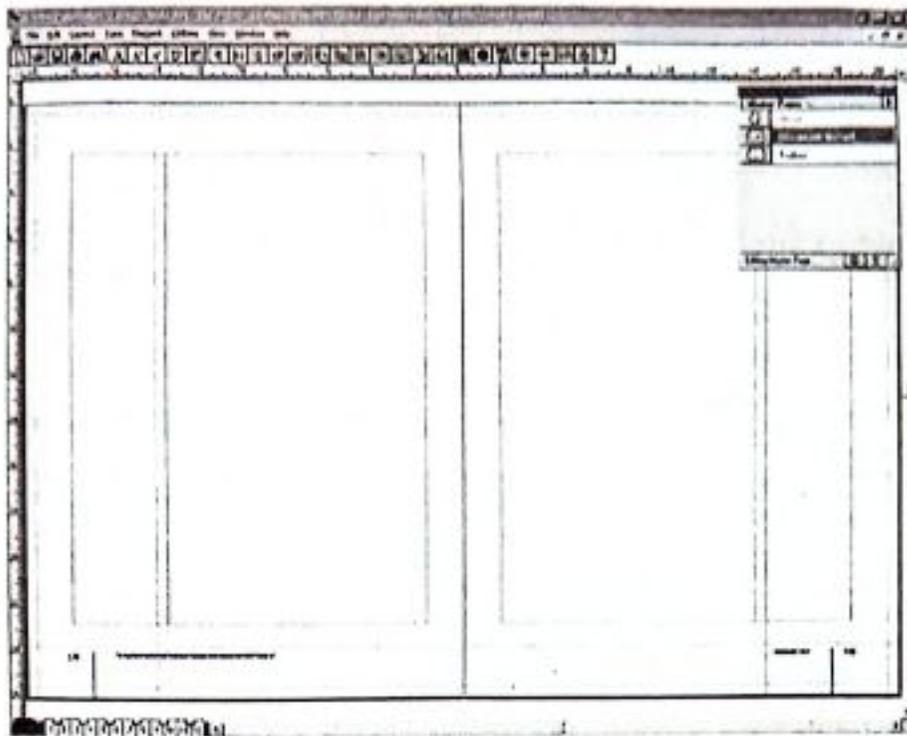


- e. Meskipun membuat dokumen master baru, kita akan tetap menggunakan master page Document Master. Hal ini disebabkan kita akan menambahkan master page seandainya ada running title yang berbeda dari running title utama (master). Kita akan melihat perubahan tersebut pada pembahasan selanjutnya.
- f. Klik Document Master yang terdapat pada palette Master Page. Setelah itu Anda akan masuk ke halaman Document Master. Anda dapat melihat contoh Document Master, terbukti Document Master aktif pada palette master page.

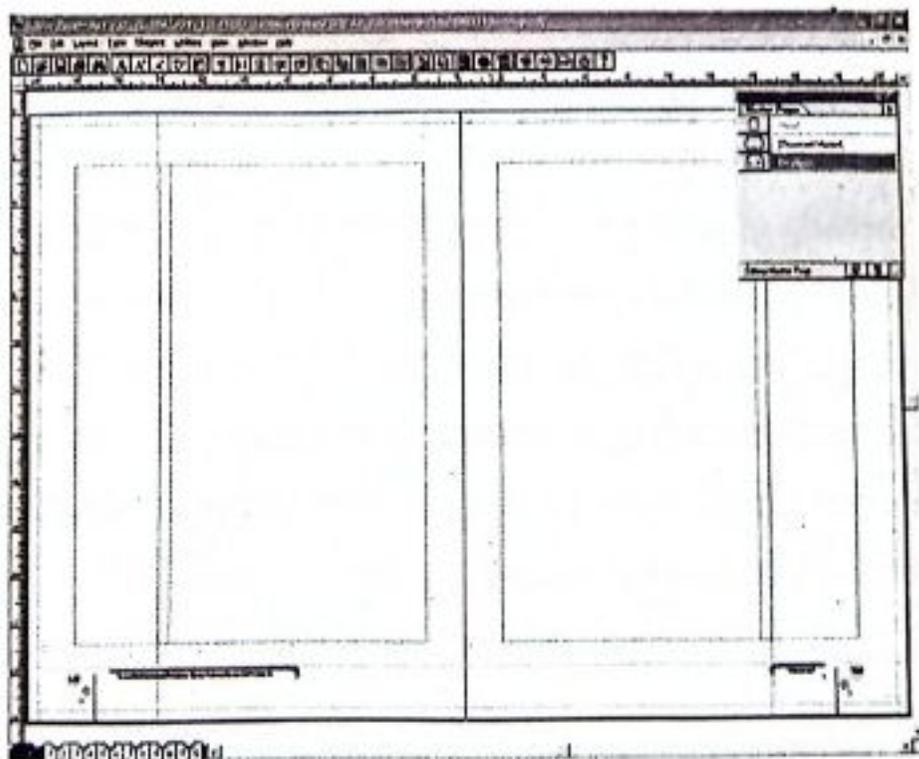


- g. Kita mulai dengan cara membuat Document Master. Selain itu, Anda dapat bereksplorasi terhadap objek lain untuk memperindah tampilan halaman master.

Contoh:



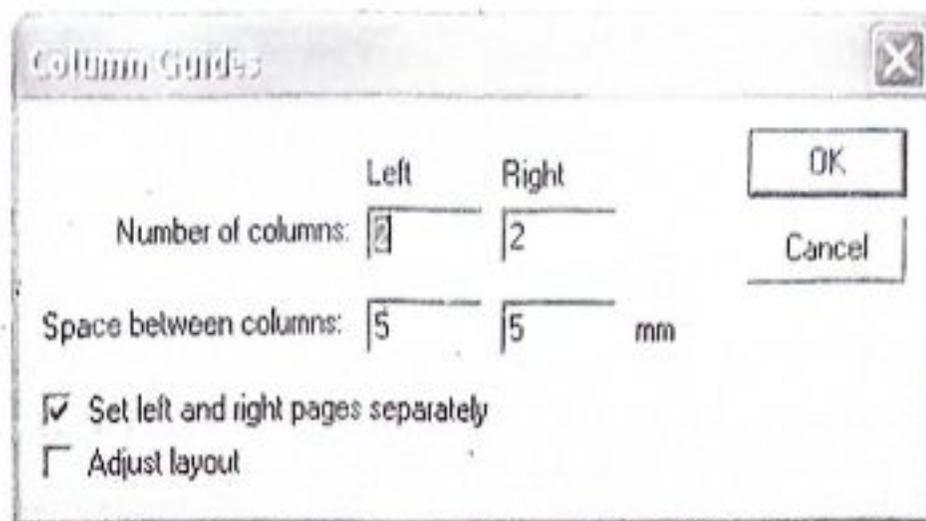
Master page utama.



Master page ubahan (misalnya untuk evaluasi).

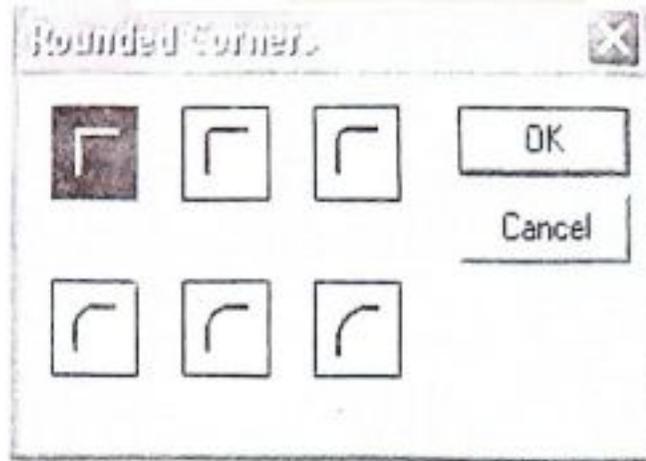
Berdasarkan gambar tersebut, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam document master, yaitu

- 1) Jumlah kolom yang akan digunakan. Klik menu Layout Coloum Guide. Isilah jumlah kolom (number of coloumn) dan jarak antarkolom (space between coloumns) seperti yang tampak pada gambar berikut.



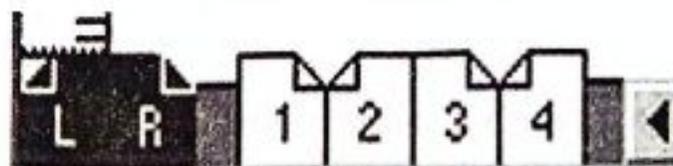
Hasil pengaturan ini ditunjukkan dengan garis margin berwarna ungu atau magenta. Dalam gambar itu, pengaturan kolom bukanlah  $\frac{1}{2}$  sama dalam satu halaman, tetapi dan .

- 2) Garis potong dan garis margin bantu. Garis potong dan garis bantu terlihat warna biru muda atau cyan. Garis potong berada di paling tepi yang berjarak 5 mm. Jarak ini ditentukan oleh kebijakan penanggung jawab mesin cetak dan Anda tinggal membuat batas potong. Terlihat juga garis bantu yang digunakan sebagai patokan pembuatan kolom.
- h. Tampilan gambar document master yang dimodifikasi itu, cara membuatnya adalah sebagai berikut.
- 1) Objek garis tegak dibuat dengan menggunakan line tool.
  - 2) Objek lingkaran dibuat dengan menggunakan ellips tool dengan mengatur posisinya seperti itu.
  - 3) Objek garis panjang dengan ujung melengkung dibuat dengan menggunakan rectangle tool. Namun, diatur lagi pada ujung dengan menggunakan corner. Klik menu Element > Rounded corner. Kemudian, pilih jenis corner yang sesuai.

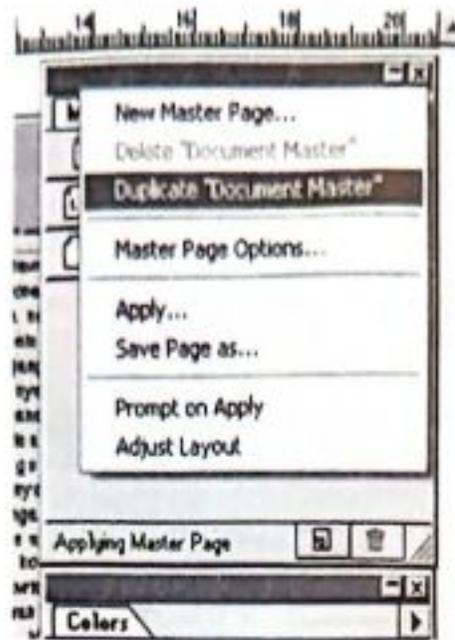


Gandakan dengan menggunakan Copy dan Paste. Buat warna yang berbeda dan susun saling timpan sehingga tampilan seperti pada gambar di atas.

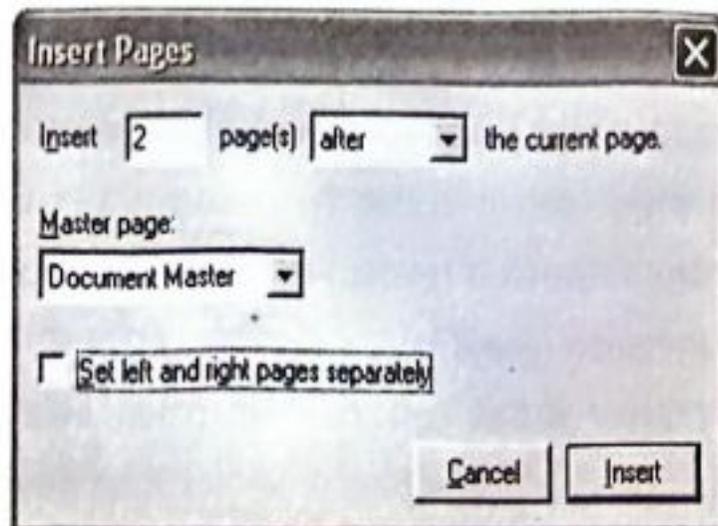
- 4) Objek teks dibuat dengan menggunakan Text tool. Klik pada suatu tempat kemudian Anda tinggal menetik sesuai dengan kebutuhan. Begitu juga dengan teks untuk nomor halaman. Tekan tombol **Ctrl + Alt + P**, pada frame teks muncul teks LM ataupun RM. Teks seperti inilah yang nanti akan menjadi suatu angka dalam setiap halamannya. LM untuk nomor halaman sebelah kiri (genap) dan RM untuk nomor halaman sebelah kanan (ganjil).
- i. Halaman master sudah jadi dan siap pakai. Selanjutnya Anda harus klik page icon untuk pindah ke halaman pengerjaan buku (halaman 1 dst).



- j. Jika ada halaman buku yang berbeda running title biasanya dibutuhkan master page lain. Hal ini dapat dilakukan dengan menggandakan dan mengubah running title yang dibutuhkan. Pada pallete master page, klik tombol segitiga kecil ke kanan kemudian pilih Duplicate Document Master.



- k. Penambahan halaman dapat dilakukan dengan klik menu **Layo**  
> **Insert pages**.



- Tentukan jumlah halaman yang akan ditambahkan, pada Insert.
- Halaman tersebut akan diletakkan di mana, pada after dropdown.
- Menggunakan master dokumen apa, pada master page.

Begitu juga jika ingin mengurangi halaman yang tidak terpakai, klik menu **Layout** > **Remove pages**. Tentukan dari halaman berapa sampai berapa yang akan dihapus.

# 6

## MENGOLAH NASKAH

### DENGAN ADOBE PAGEMAKER

#### A. Mengolah Naskah

Perkataan naskah biasanya berkaitan dengan suatu kumpulan teks. Teks yang terdapat pada pagemaker dirangkai dalam suatu *frame* teks, seperti pada gambar berikut.



Carilah dan bacalah sebuah novel yang kamu sukai yang berlatar belakang (*setting*) laut atau pulau, kemudian temukanlah pesan atau amanat yang tersirat dan tersurat dari novel tersebut. Untuk mempermudah pekerjaanmu, salinlah tabel yang terdapat dalam kolom pelatihan ke dalam buku kerjamu, kemudian isikanlah hasil pekerjaanmu ke dalam tabel tersebut!

Jadi, dalam satu *frame* diibaratkan sebuah kumpulan objek teks yang dapat diedit seperti halnya gambar dan objek lain. Perlu diketahui bahwa *frame* tersebut dapat menyimpan sekumpulan teks dalam bentuk yang sangat panjang. Jika pernah melihat teks tampilan dalam ukuran kecil hanyalah merupakan bagian dari kumpulan teks panjang tadi, *frame* ini dapat dipotong dan disambung kembali. Hal inilah yang memudahkan Adobe Pagemaker mudah dioperasikan.

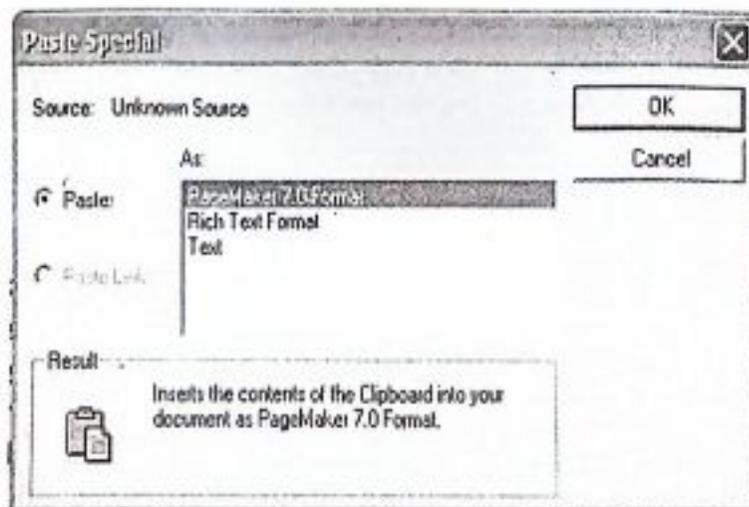
#### 1. Memasukkan Naskah dan Menyesuaikannya dengan Kolom

Naskah yang ingin digunakan pada pagemaker biasanya didapat dari berbagai sumber, di antaranya dari penulis buku dan masih banyak lagi sumber naskah yang didapat. Naskah dari penulis kadang-kadang

berbentuk tulisan tangan sehingga kita harus memasukkan (*entry*) sendiri naskah tersebut ke dalam pagemaker namun juga dapat berbentuk ketikan dari MsWord.

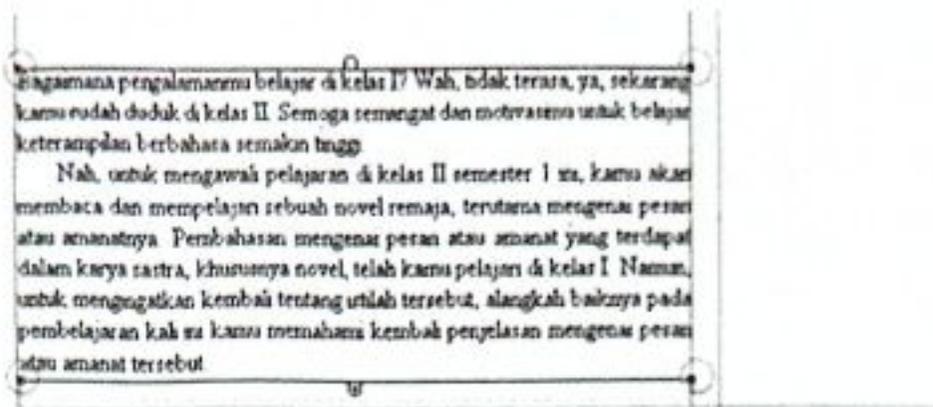
Cara untuk memasukkan naskah dari program lain ke dalam pagemaker yaitu:

- a. blok teks yang ingin dimasukkan dari MsWord.
- b. *copy*-kan teks tersebut dengan menekan Ctrl+C atau Edit > Copy.
- c. aktifkan kembali pada pagemaker. Pilih menu Edit > Paste special sehingga akan muncul kotak dialog Paste special. Untuk memudahkan pengaturan selanjutnya, pilihlah Text pada kotak Paste As.



- d. Sekarang teks tersebut sudah pindah ke program pagemaker. Berdasarkan format Document master tadi, terlihat bahwa halaman-halaman buku terbagi dalam beberapa kolom, yaitu dan . Biasanya teks yang digunakan dalam (kolom besar) merupakan teks naskah utama (*body text*), begitu juga untuk kolom (kolom kecil) biasanya digunakan untuk pengayaan, kata-kata penting, atau sesuatu yang perlu diingat.  
Cara memasukkan teks berdasar kebutuhan kolom dapat dilakukan dengan cara.

- 1) Anda harus menarik ujung pojok setiap frame teks (lingkaran warna biru) untuk memenuhi besar kolom tersebut sehingga tampak seperti pada gambar.



Tampak pada gambar teks tidak memenuhi kolom kecil.

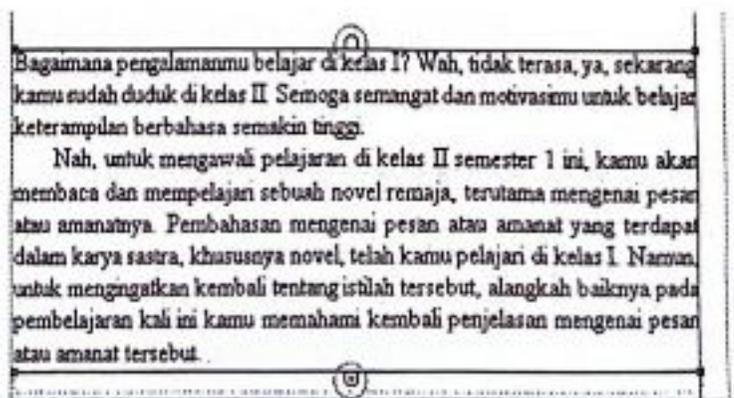


- 2) Untuk memudahkan penarikan frame sehingga dapat tepat dengan garis margin pengaturan snap, pilih menu View > Snap to Guide. Ingat dengan pengaturan ini akan memudahkan setiap pergerakan objek, baik teks, gambar, atau benda lain untuk meluruskan dengan semua garis bantu dan margin.

Begitu juga untuk memasukkan teks atau naskah ke dalam kolom ukuran  $\frac{1}{4}$ , Anda dapat melakukan yang sama langkah seperti di atas.

Telah dijelaskan bahwa frame tersebut merupakan serangkaian kumpulan teks yang panjang. Bagaimana untuk memasukkan potongan teks selanjutnya pada posisi yang berbeda? Perhatikanlah penjelasan berikut.

Perhatikan kotak di tengah atas dan tengah bawah frame. Kotak ujung atas dan ujung bawah ini merupakan kotak penyambung antar teks naskah dalam satu halaman ataupun antarhalaman. Kotak tersebut bisa ditarik ke atas atau ke bawah sesuai dengan keperluan.



Gambar tersebut menunjukkan bahwa kotak ujung atas merupakan teks awal karena kotak tersebut tidak berisi tanda plus. Adapun kotak ujung bawah berisi tanda plus yang merupakan bawah teks tersebut masih ada sambungannya.

Setelah memahami penggunaan frame teks, akan dijelaskan cara pemindahan berikut.

- Klik ujung bawah teks yang bertanda plus.
- Klik pada bagian mana saja akan ditaruh teks selanjutnya tersebut. Mungkin pada halaman selanjutnya atau pada kolom tertentu seperti pengayaan.

## 2. Pengaturan Teks

Untuk melakukan perubahan atau bentuk teks yang berbeda dari biasanya, teks ini terlebih dahulu harus diseleksi (dibloks) dengan menggunakan text tool. Pengaturan teks terdiri atas berbagai macam, di antaranya sebagai berikut.

a. **Su**  
Pen:  
uku  
digi

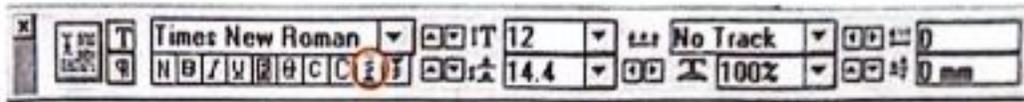
b. **Su**  
Pos  
kec  
me

c. **Dr**  
Ter  
me  
Ha

A  
lr  
u  
c  
s

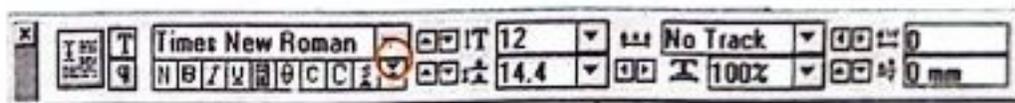
### a. **Superscript**

Pengaturan ini untuk membuat suatu teks menonjol ke atas dengan ukuran lebih kecil. Misalnya, untuk menulis  $2^2 + 4^3 = 68$ . Tool yang digunakan yaitu icon superscript.



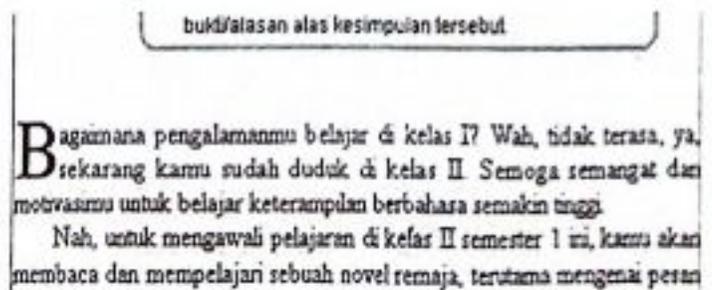
### b. **Subscript**

Posisi teks yang memiliki letak berada di bawah dan ukuran lebih kecil dapat dilakukan dengan pengaturan ini. Misalnya, untuk menulis  $H_2O$  dan  $CO_2$ . Tool yang digunakan yaitu icon subscript.

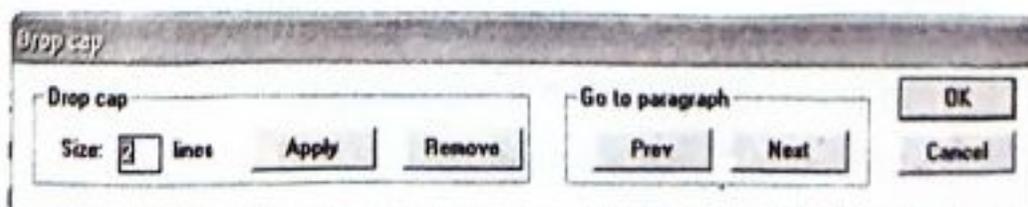


### c. **Drop Cap**

Terkadang tampak teks dengan ukuran lebih besar sampai memenuhi 2–3 baris teks dengan letak yang menjorok kedalam. Hal ini diatur dengan fasilitas drop cap.

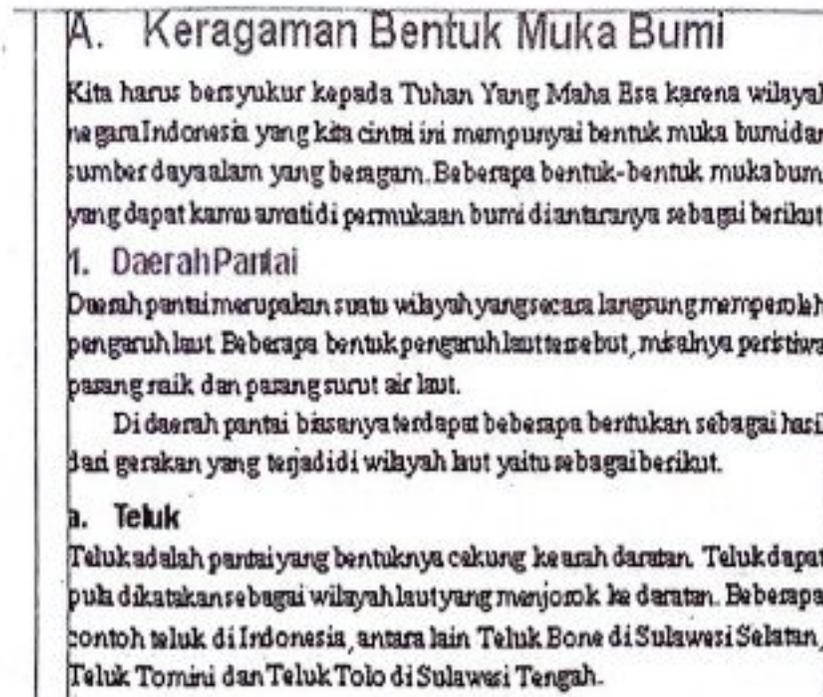


Anda dapat melakukannya dengan cara klik menu Utilities > Plug-Ins > Drop cap. Size diisi berdasarkan jumlah yang akan digunakan untuk memperbesar ukuran font. Seperti gambar di atas isikan dengan angka 2 yang berarti huruf B akan turun dan membesar setinggi 2 baris teks tersebut.



### 3. Pengaturan paragraf

Pengaturan paragraf ini sebenarnya juga termasuk pengaturan baris-baris penting, seperti Subbab A, Subbab I, Subbab a, dan seterusnya selain paragraf itu sendiri. Perhatikan gambar berikut.



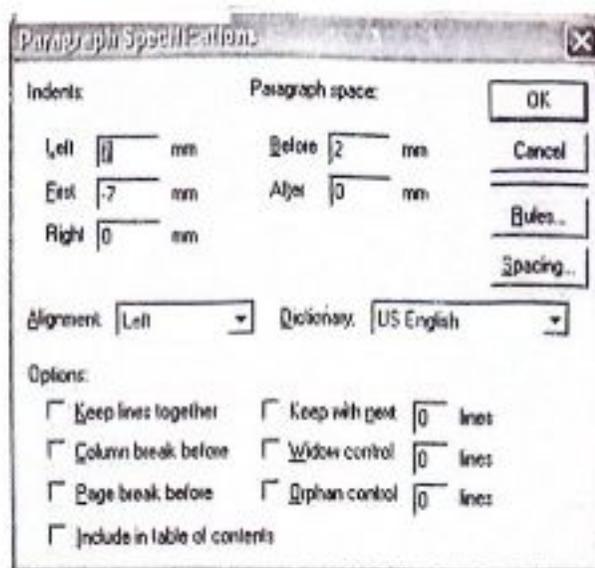
Berdasarkan gambar itu, dapat dijelaskan sebagai berikut.

- Perataan paragraf di atas terlihat kanan kiri rata, pengaturan ini terdapat pada icon justify dengan klik terlebih dahulu text tool.



Untuk pengaturan yang lain seperti left, right, dan centre dapat dilakukan dengan menekan icon yang lainnya pada gambar di atas.

- Terdapat beberapa jarak yang berbeda dalam frame teks tersebut. Perhatikan sub A, sub I, dan sub a terhadap paragraf-paragraf yang ada di bawahnya yang masing-masing memiliki jarak berbeda. Pengaturan tersebut dilakukan pada paragraph specifications dengan cara klik menu Type > Paragraph.



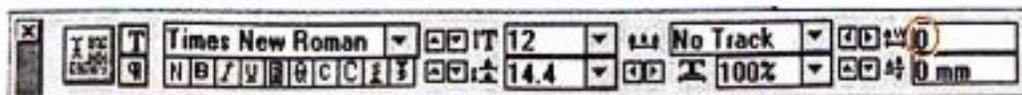
Pengaturan jarak antarparagraf tersebut terdapat pada before dan after. Before untuk mengatur jarak terhadap paragraf (bukan baris) sebelumnya, begitu juga sebaliknya dengan option after.

Pengaturan jarak antarbaris dilakukan dengan cara klik icon leading.



Hal ini kadang dilakukan jika sedang beroperasi dengan tabel. Namun hanya menggunakan satu frame teks sehingga harus mengatur jarak antarbaris itu sendiri.

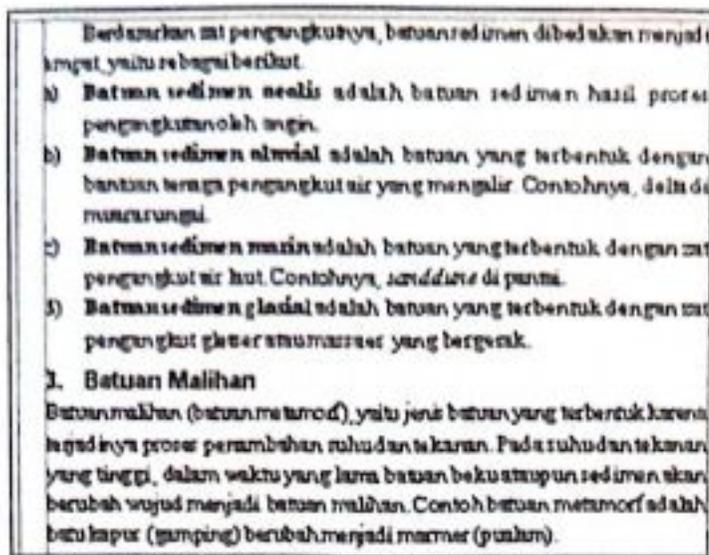
Pengaturan jarak antar huruf dilakukan dengan cara klik icon kerning.



Kegiatan ini terjadi jika ada suatu teks paragraf yang di bawah harus diikuti naik ke baris atasnya untuk mengurangi space halaman misalnya.

#### 4. Pengaturan Tabulasi

Tabulasi ini untuk mengatur posisi awal paragraf atau baris penjelasan dalam kondisi yang berbeda-beda, perhatikan gambar berikut.

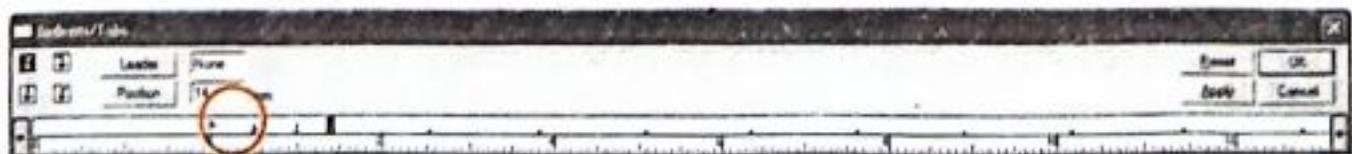


Pada paragraf yang diawali dengan kata “Berdasarkan ...” pada gambar di atas, paragraf tersebut diatur dengan tabulasi seperti berikut.

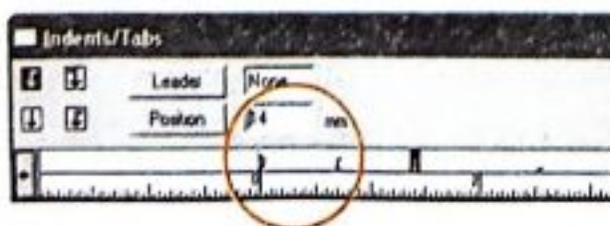
Dalam menampilkan pengaturan tabulasi dilakukan dengan cara klik menu Type > Indents/Tabs sehingga muncul kotak dialog Indents/Tabs.



Paragraf yang diawali dengan sub “a) Batuan ...” tersebut diatur dengan tabulasi seperti berikut.



Begitu juga pada paragraf yang diawali kata “Batuan Malihan ...” tersebut diatur dengan tabulasi seperti berikut.



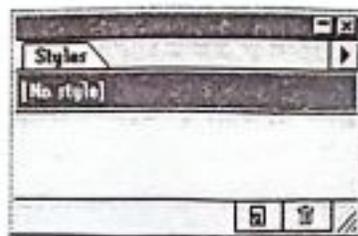
Anda dapat mencoba lebih jauh pada paragraf dengan hierarki yang lebih kompleks.

## 5. Pemakaian Style

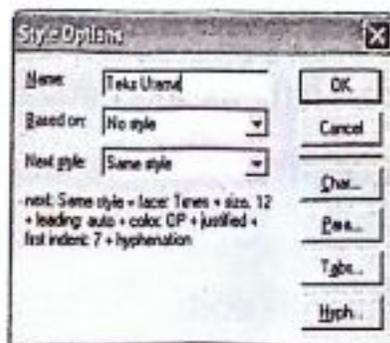
Kemudahan berikutnya yang didapat dalam program pagemaker ini yaitu dengan adanya pengaturan suatu paragraf dengan menggunakan style. Style merupakan fasilitas pengaturan suatu paragraf secara keseluruhan secara bersama dalam satu paket perintah.

### a. Membuat Style

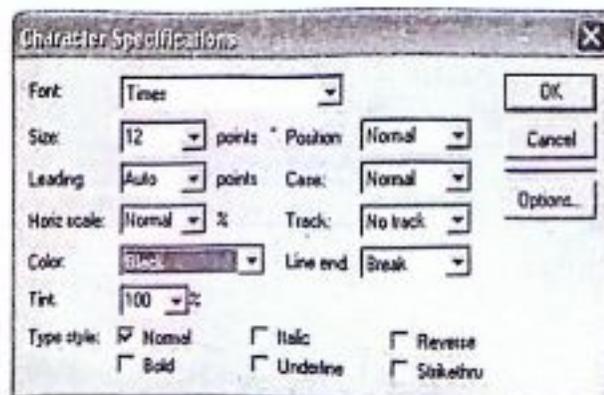
- Pada pallete Style klik icon New Style di bawah kedua dari kanan.



- Muncullah kotak dialog Style Option. Isikan kata "Teks Utama" sementara yang lain biarkan seperti "No Style" dan "Same Style".



- Klik tombol Char. Muncullah kotak dialog character specifications. Pengisian yang secara umum diisi yaitu Font, Size, Leading (jarak baris), Color, dan Type Style.

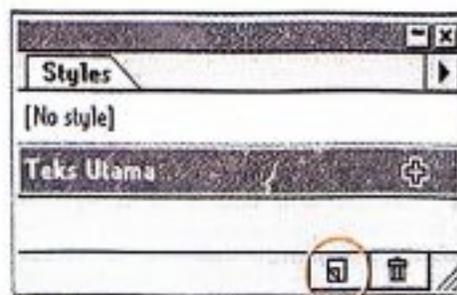


- Klik tombol Para. Kemudian muncul kotak dialog Paragraph specifications. Perlu diperhatikan pada pengisiannya, yaitu before, after, dan alignment (perataan paragraf). Pengisian Left, First, dan Right tidak perlu diperhatikan karena pengaturan ini akan terisi otomatis jika dilakukan pengaturan pada tombol Tabs.
- Pengaturan tabulasi dapat dilakukan dengan menekan tombol Tabs. Pengaturan ini sama persis dengan pengaturan tabulasi yang dijelaskan di atas.
- Setelah pengaturan ini selesai Anda tinggal menekan OK saja sebab pengaturan secara kompleks dan bersamaan sudah selesai.

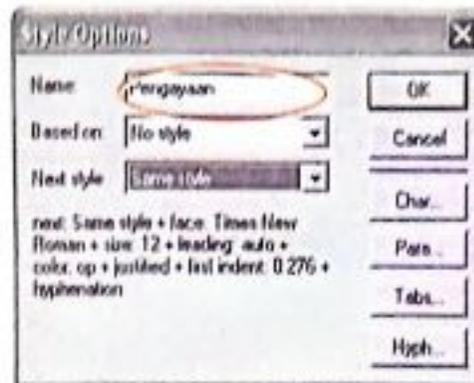
## b. Edit Style

Style yang dibuat tadi dapat dilakukan perubahan sesuai dengan maksud perubahan tersebut. Perubahan style dapat disebabkan oleh beberapa hal, yaitu

- 1) Mengubah pengaturan karena memang ada kesalahan.  
Untuk melakukan pengeditan style dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut.
  - Pilih style yang akan diedit.
  - Double klik pada style tersebut. Pengaturan di sini sama persis dengan ketika membuat style awal.
- 2) Membuat style baru dari yang sudah tersedia.
  - Pilih style yang akan dipakai untuk membuat yang baru.
  - Pada palette style klik icon New Style di bawah kedua dari kanan.



- Kemudian muncul kotak dialog style options, di sini pengaturan sama persis dengan pengaturan awal membuat style baru. Namun, ada hal yang perlu diperhatikan yaitu based on pilihlah no style.



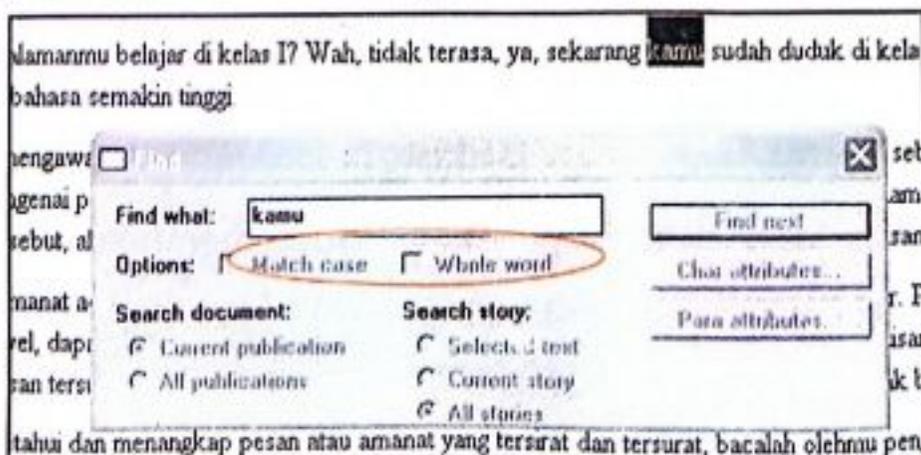
### 3) Penerapan Style

Style yang sudah dibuat tersebut dapat diterapkan dengan mudah pada sebuah paragraf hanya dengan cara klik paragraf yang ingin menggunakan style sesuai dengan keinginan.

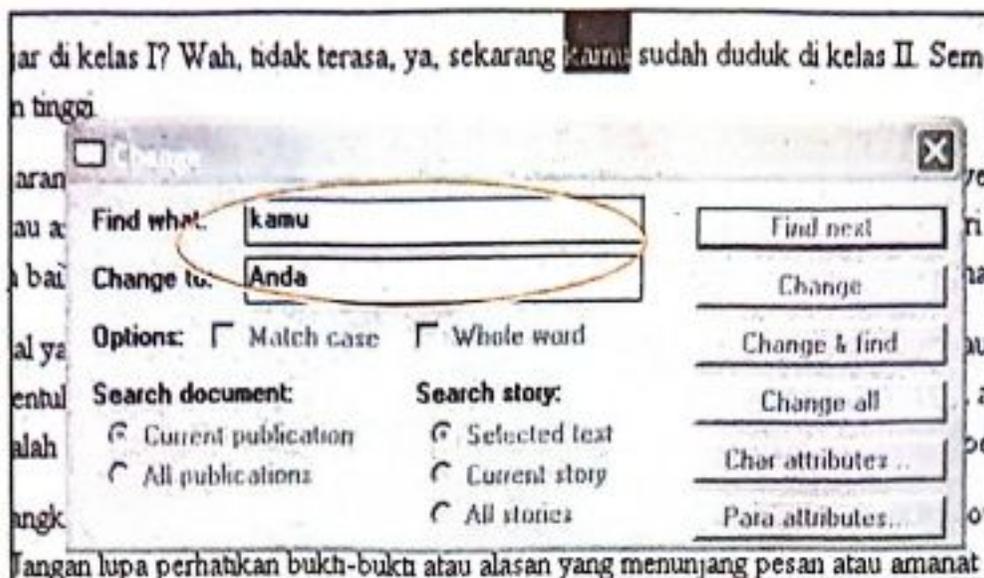
## 6. Edit Story

Fasilitas ini digunakan untuk melakukan pencarian kata dan mengganti kata. Untuk melakukan kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- Klik menu Edit > Edit story.
- Untuk melakukan pencarian teks, klik menu Utilities > Find. Kemudian, muncul kotak dialog Find.



- c. Untuk melakukan penggantian teks, klik menu Utilities > Change. Kemudian, muncul kotak dialog Change.



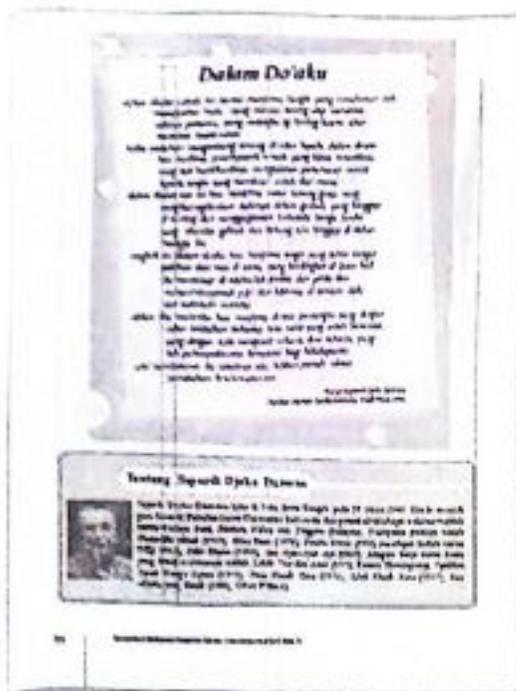
Setelah pencarian teks ditemukan maka dapat dilakukan penggantian teks dengan menekan tombol Change.

## B. Membuat dan Mengolah Gambar dalam Adobe-PageMaker

Membuat sebuah perwajahan buku bukan sekadar pengaturan tata letak teks melainkan di dalamnya terdapat perpaduan objek lain yang saling mengisi dalam suatu susunan letak yang rapi dan tidak lelah dipandang mata. Objek tersebut selain teks itu, dapat berupa garis, bidang, gambar, dan lain-lain termasuk yang telah dijelaskan di atas mengenai unsur-unsur desain. Dalam bagian ini akan dijelaskan bagaimana peran serta sebuah gambar dan objek lain dapat turut membangun sebuah buku.

### I. Membuat Garis dan Bidang

*Toolbox* yang dapat digunakan untuk membuat objek tersebut yang paling banyak digunakan di antaranya Line tool, Rectangler tool, Ellipse tool, dan Poligon tool.



Berdasarkan gambar itu dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Penggunaan Line tool di sini belum ada, yang ada hanyalah line luar (stroke) pada kolom "Tentang Sapardi Djoko Damono".

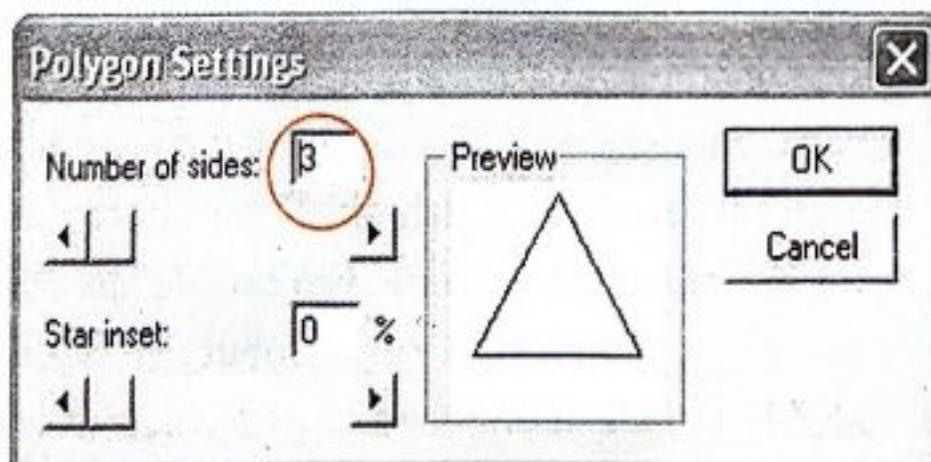
Namun dapat dipraktikkan dengan cara klik Line tool kemudian klik drag pada bidang layout. Terlihat objek garis sudah jadi.

b. Penggunaan Rectangler tool terlihat pada kotak di belakang karya "Dalam Doaku" dan Elipse tool terletak pada hiasannya.

Cara membuatnya sama yaitu dengan cara klik toolnya kemudian klik drag pada bidang layout. Objek yang diinginkan sudah tampak.

c. Penggunaan Poligon tool terlihat pada segitiga di sebelah kanan karya Dalam Doaku. Pada poligon ada sedikit perbedaan pengaturannya, hal ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

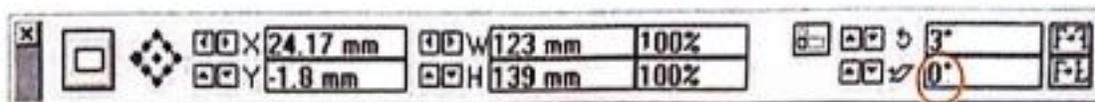
Setelah tampil palette toolbox double klik elipse tool sehingga muncul kotak dialog poligon setting. Pengaturan yang dilakukan terdapat pada Number of sides yang berarti jumlah sisi atau sudut yang akan dipakai pada bidang.



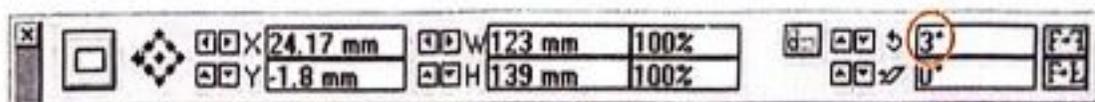
## 2. Mengubah Bentuk dan Ukuran

Bentuk-bentuk yang tampak akan mengalami perubahan, misalnya posisinya yang miring, sudutnya yang berbeda, ataupun bentuk lingkaran yang tidak bulat. Fasilitas perubahan tersebut dapat dijelaskan seperti berikut.

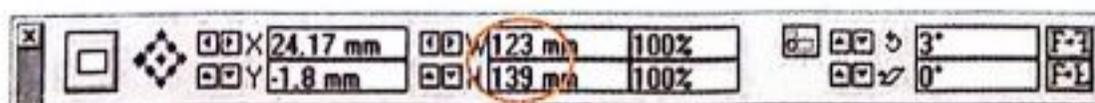
- Perubahan posisi menjadi condong ini terjadi jika kita mengisikan nilai pada control palette yang bericon seperti gambar berikut.



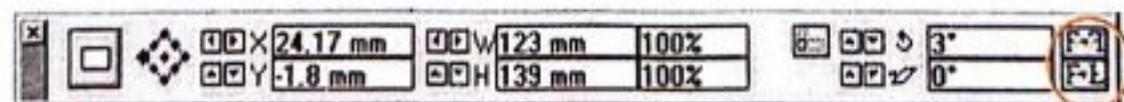
- Posisi objek miring tersebut dapat dilakukan dengan mengisi control palette pada bagian berikut.



- Perubahan bentuk seperti memanjang dan melebar dapat dilakukan dengan mengisi angka pada control palette seperti gambar berikut.

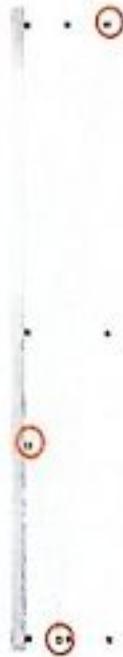


- Mungkin juga suatu saat kita ingin membuat suatu objek yang saling berhadapan. Fasilitas ini dapat ditunjukkan dengan menekan tombol bericon sebagai berikut.



- Bagaimana dengan mengubah bentuk objek poligon? Untuk melakukan hal tersebut, setelah objek poligon terbentuk dengan cara yang dijelaskan di atas, kemudian double klik objek tersebut sehingga terdapat kotak kecil yang disebut titik node pada setiap titik sudut. Titik node inilah yang akan digunakan untuk mengubah bentuk sesuai keinginan.

Cara pengubahan dapat dilakukan dengan menarik-narik titik node tersebut. Bentuk poligon dapat berubah bentuk dengan titik node yang beda terhadap posisi awal.

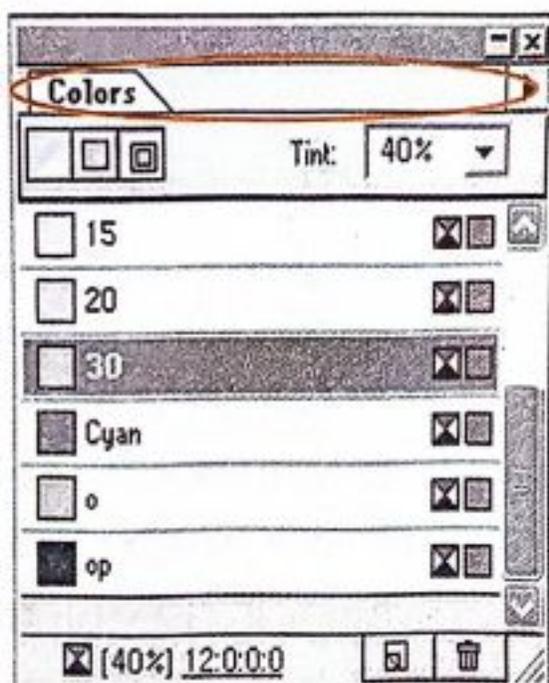


Selain itu, juga dapat ditambahkan pula titik node baru di sepanjang ruas garis objek pada saat titik node tersebut aktif. Penambahan titik node dapat dilakukan dengan cara klik pada salah satu ruas garis objek sehingga akan terbentuk titik node baru yang dapat membantu dalam pembuatan objek yang lebih inovatif.



### 3. Mengubah Warna

Objek yang telah dibuat terkadang memiliki tampilan yang tidak sama dengan maksud dan tujuan, baik bentuk, ukuran, maupun warna. Untuk melakukan perubahan warna, dapat diatur dengan menggunakan pallete color. Pada pallete tersebut terdapat pengaturan warna untuk bagian tertentu, seperti (lihat dari arah kiri ke kanan) garis luar (out line), bidang dalam, garis dan bidang, serta pengaturan ketebalan warna (tint).



Cara melakukan perubahan warna tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Klik objek yang akan diubah pengaturan warnanya.
- b. Perubahan warna pada garis, klik tombol paling kiri (□). Setelah itu, pilih dengan klik warna yang dipilih pada warna .....

### 4. Membuat dan Mengimpor Gambar

Selain dilakukan dalam aplikasi pagemaker, objek yang digunakan dapat juga dibuat dalam aplikasi pendukung lainnya seperti yang dijelaskan sebelumnya, yaitu Adobe Photoshop dan CorelDraw.

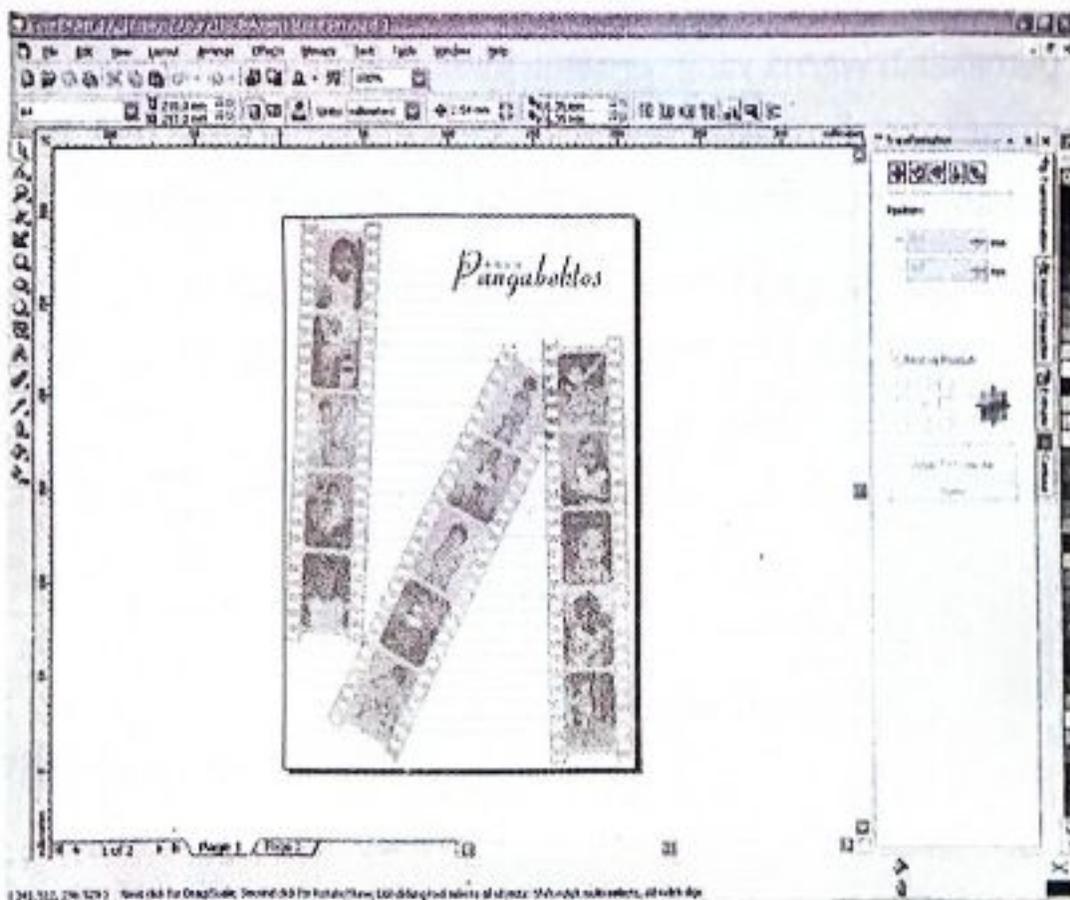
Program Photoshop memiliki kecenderungan untuk digunakan pada pembuatan gambar image, seperti gambar hasil scan, internet, dan foto serta mengolahnya secara lebih serius dalam kedetailan objeknya. Pembuatan objek sederhana yang sulit dibuat pada pagemaker dapat

digunakan program CorelDraw, seperti garis lengkung dan gambar bergaris yang sangat rumit, seperti pembuatan garis bilangan dan diagram garis. Objek yang dibuat dengan program aplikasi lain seperti ini, gambar tersebut harus dipindahkan (import) ke program pagemaker agar dapat digunakan dalam pengaturan tata letak (layout).

Pada bagian ini akan dijelaskan terlebih dahulu cara membuat gambar kemudian dilanjutkan dengan mengirimnya ke dalam pagemaker.

#### a. Objek dari CorelDraw

Program aplikasi ini sudah dikenal sebagai program pengolah kebanyakan garis atau vektor baik garis lurus, lengkung, atau putus-putus. Namun, aplikasi ini juga dapat membuat objek image.



#### 1) Membuat Objek dan Teks

Untuk membuat objek dari aplikasi ini ada berbagai tool yang terdapat dalam tool box seperti *Freehand tool*, *Rectangler tool*, *Elipse tool*, dan *Poligon tool*. Tool yang ada pada CorelDraw sebenarnya hampir

sama dengan aplikasi pagemaker. Hanya dalam Coreldraw terdapat tool untuk membuat garis lengkung yang fleksibel dengan sangat mudah, yaitu Freehand tool dan Shapetool.



Objek yang diciptakan dari program ini proses membuatnya sama persis pada pagemaker seperti tool yang digunakan, proses klik drag, dan pemakaian warna yang tersedia pada *color palette*. Begitu juga dalam membuat teks, digunakan Text tool yang bersimbol huruf A. Jadi, Anda tidak akan merasa sesuatu yang baru lagi dengan bagian ini.

Berbagai langkah untuk membuat perubahan objek pada CorelDraw dapat kita lakukan setelah objek dasar itu terbentuk, perhatikan setiap tahap berikut ini.

- Sebagai contoh akan dibuat obyek seperti gambar jadi berikut ini.



D. Inilah Ceritaku!

- Buatlah lingkaran dengan menggunakan ellipse tool (⊖), kemudian warnai bidang dengan warna biru, garis dengan warna merah.
- Klik menu Arrage > Convert to curves sehingga objek lingkaran itu sudah menjadi sebuah curve yang memiliki titik edit (node edit) yang dapat diubah untuk membuat bentuk lain.

- Buatlah node baru dan salah satu node asli dihapus, seperti pada gambar berikut.



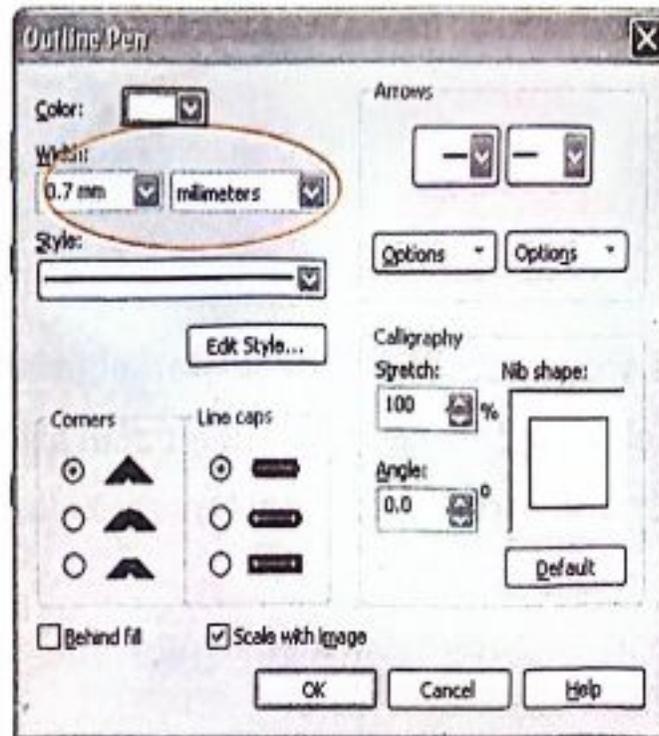
- Klik fasilitas Shape tool () , klik elips tersebut sehingga titik node akan aktif. Seleksi semua node edit, kemudian pilih tool pada bagian atas aplikasi corel ketika shape tool tersebut aktif yaitu Make node a cusp ().
- Tariklah node edit sehingga membentuk objek seperti gambar berikut.



- Proses seperti inilah yang mewakili setiap proses dalam pembuatan objek dalam CorelDraw.
- Langkah selanjutnya, yaitu membuat tulisan di atas objek tadi. Klik Text tool () kemudian klik pada suatu tempat sehingga kursor untuk mengetik sudah tampak.
- Setelah teks terbentuk pindahkan teks ke atas obyek dengan cara klik drag.
- Klik teks tersebut, sesuaikan huruf dan ukurannya dengan memilih jenis huruf dan ukuran pada bagian atas corel seperti gambar berikut.



- Berikan *outline* pada teks tersebut, klik teks kemudian klik *outline tool* (O) sehingga muncul kotak dialog *outline pen*.



- Isikan *width* dengan angka 0.7 mm dan satuan milimeter, kemudian klik OK. Setelah itu didapatkan hasil akhir seperti gambar yang akan kita buat tadi.



## 2) Memindahkan Objek ke Dalam Pagemaker

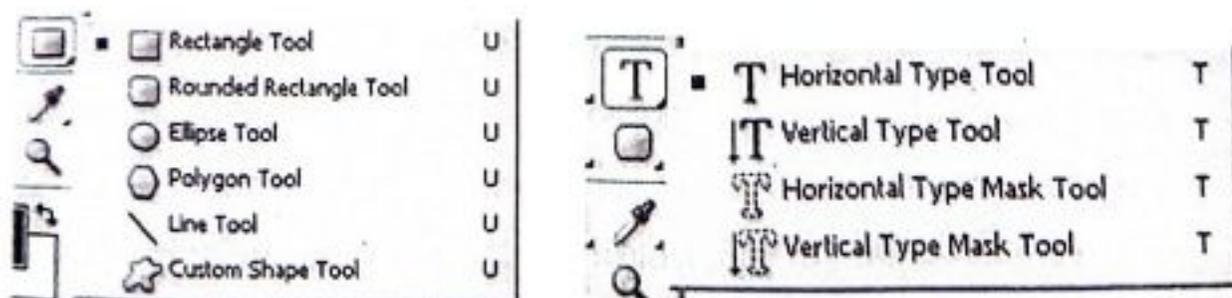
Hasil karya yang telah dibuat merupakan hasil dalam bentuk gambar vektor bukan sebuah gambar berpixel. Untuk melakukan pemindahannya sangatlah mudah dilakukan dari CorelDraw. Langkah yang diperlukan cukuplah sederhana, yaitu menggunakan cara Copy (dari program corel) dan Paste (pada program pagemaker).

## b. Objek dari Adobe Photoshop

Berdasarkan penjelasan sebelumnya tentang aplikasi pengolah pixel atau gambar sudah sangat jelas, bahwa gambar yang kita pakai untuk pagemaker belum tentu semua langsung dapat digunakan begitu, tetapi ada sebagian yang memerlukan pengolahan lebih lanjut agar lebih sesuai dengan maksud naskah yang ada dalam pagemaker. Misalnya, gambar yang berasal dari scanner mungkin gambar tersebut miring, ketajamannya kurang dan terlihat pecah yang memang sangat diperlukan pengolahan terlebih dahulu. Ilustrasi yang berasal dari ilustrator juga mungkin diolah karena ada sebagian gambar yang tidak diperlukan sehingga harus dihapus atau ditutupi dengan warna atau bagian yang sama. Foto-foto hasil *hunting* para fotografer kadang-kadang memiliki hasil yang *nge-blur* dan ukurannya terlalu besar. Oleh karena itu, kita harus memperkecil dan menajamkan gambarnya.

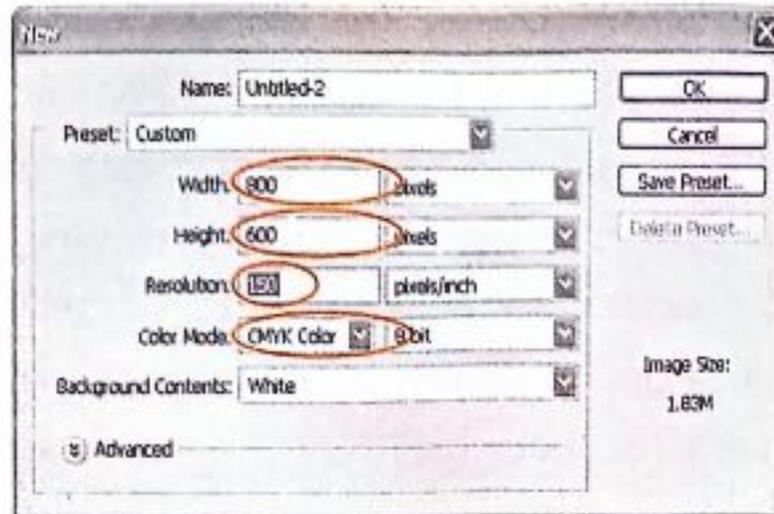
### 1) Membuat Objek dan Teks

Pembuatan objek pada photoshop sebenarnya juga hampir sama pada pembuatan objek pada coreldraw atau pagemaker. Hanya terkadang dilihat dari sisi kemudahannya untuk mengerjakan hal tersebut, seperti objek lengkung sebuah garis saja. Sebenarnya dapat dibuat pada photoshop, karena cukup menggunakan fasilitas copy dan paste maka paling mudah dan cepat menggunakan aplikasi coreldraw. Fasilitas tool-tool yang disediakan pun sama seperti pada gambar berikut.



## Langkah pembuatan objek dan teks

- Setelah aplikasi photoshop terbuka, buatlah file baru dengan cara File > New. Lakukan pengaturan pada kotak dialog, seperti Width, Height, Resolution, dan Color Mode terlihat pada gambar berikut. Kemudian tekan OK saja.



- Klik yang agak lama sampai muncul sederetan tool seperti pada gambar di atas, pilihlah Ellipse tool. Pada umumnya setelah salah satu toolbox dipilih maka muncul berbagai deretan option pada bagian atas tampilan photoshop. Setelah itu, pada deretan tool pada bagian atas klik tombol ke empat dari kiri.



- Tentukan warna yang akan digunakan pada palette Swatches.
- Lakukan seperti pada aplikasi lain untuk membuat suatu objek yaitu tekan cara klik drag pada bidang pembuat objek (dokumen yang baru dibuat). Lakukan berbagai objek untuk mencoba.
- Untuk melakukan pengetikan, klik text tool kemudian klik pada bidang kerja sehingga kursor teks aktif dan siap digunakan untuk pengetikan. Pemilihan huruf, ukuran, dan pengaturan lainnya dapat dilihat pada berbagai option yang ada di bagian atas photoshop. Sebagai contoh lihat hasilnya pada gambar berikut.

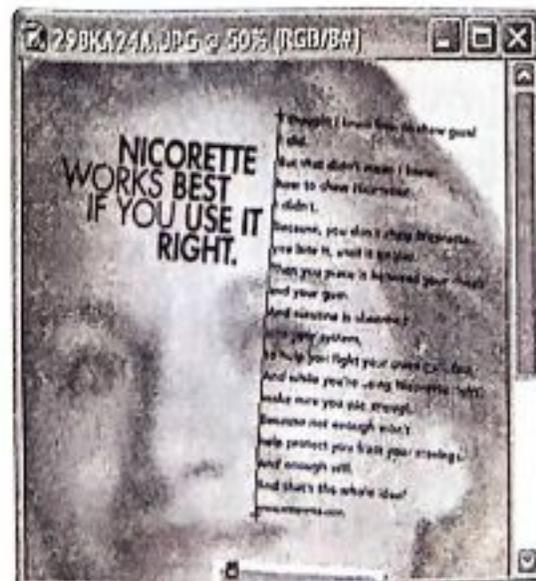
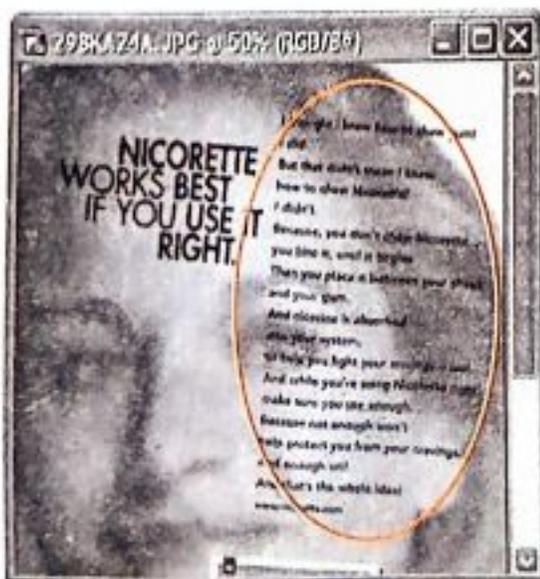


## 2) Menangani Berbagai Kasus Gambar dalam Photoshop

Di sinilah letak kunci pengolahan gambar sebagai penata letak sebab semua gambar yang kita terima belum tentu sesuai dengan maksud tampilan buku. Berbagai contoh penanganan gambar akan dijelaskan sebagai berikut.

Gambar hasil scan miring

- Klik menu Eyedropper tool agak lama sehingga muncul deretan tool, pilihlah Measure tool sehingga kursor akan berubah seperti sebuah ruler plus.
- Lihat gambar berikut, kita akan meluruskan posisi teks agar tidak miring. Klik drag pada lurus teks dari atas ke bawah seperti pada gambar.



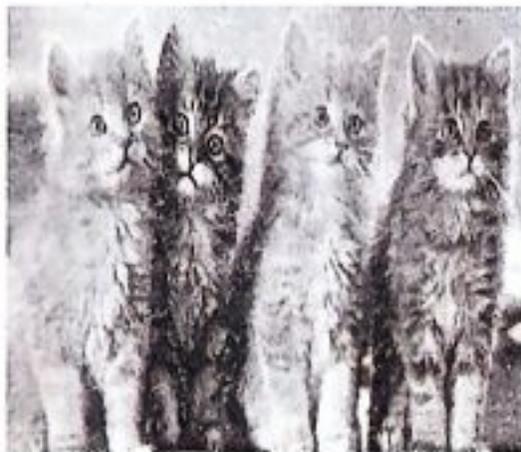
Tampak garis hitam dengan posisi miring menempel pada paragraf teks.

- Pilih menu Image > Rotate canvas > Arbitrary. Kemudian, jika ada kotak dialog tekan OK sehingga paragraf teks tersebut menjadi tegak lurus.

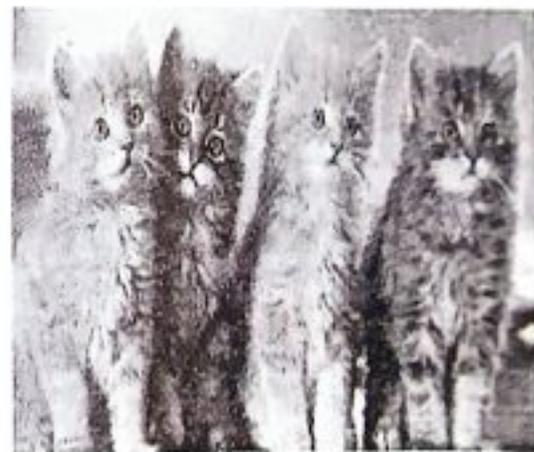
### **Gambar yang didapat kurang tajam**

Hasil gambar kadang-kadang diperoleh dari koran, majalah lama, dan objek yang didapat dari kertas yang kasar. Untuk mengatasi hal ini, kita dapat menggunakan efek yang tersedia.

- Klik menu Filter > Noise > Despeckle untuk mengurangi gambar yang tampak terlalu kasar untuk ditampilkan. Selain kasar gambar yang terlihat pecah pun dapat dihaluskan dengan cara ini.
- Lakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang sangat pas dalam arti gambar dapat dikatakan seperti asli. Lihat perbedaan gambar berikut ini setelah diterapkan efek despeckle.



Sebelum



Sesudah

### **Ukuran pixel gambar terlalu besar**

Untuk melakukan hal ini, kita harus memerhatikan setiap perubahan ukuran yang dilakukan karena gambar dapat menjadi jelek walaupun disesuaikan dengan kebutuhan. Cara yang digunakan ada berbagai cara, yaitu menarik secara manual atau memperkecil ukuran pixel.

- Menarik manual
  - Pilih layer objek yang akan diubah ukuran sudah pada layer palette.

- Klik menu Edit > Free transform sehingga muncul delapan kotak titik yang dapat ditarik untuk mengubah ukuran.
- Tarik ke arah dalam sehingga mencapai ukuran gambar yang dibutuhkan.

#### • **Mengubah ukuran pixel**

- Bukalah file yang akan diubah ukuran pixelnya.
- Klik menu Image > Image size sehingga muncul kotak dialog Image size.
- Isikan nilai pada kolom Resolution untuk melakukan perubahan.
- Memang perubahan di sini tidak akan tampak, tetapi akan terasa jika gambar tersebut di import ke pagemaker, yaitu lama menampilkan gambar tersebut.

Selain permasalahan seperti masih banyak lagi gambar yang memerlukan pengolahan karena suatu hal. Contoh lain permasalahan yang dapat ditemukan ialah bagian gambar yang harus dihilangkan, warna harus ada yang diubah, bentuk gambar yang harus dikreasikan, dan masih banyak lagi mengikuti anatomi buku.

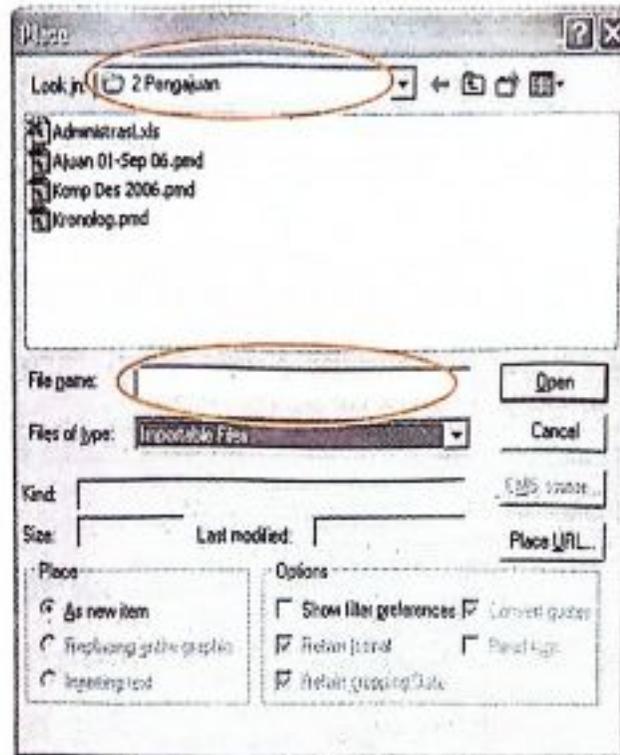
### **3) Memindahkan Objek ke Dalam PageMaker**

Gambar dan objek lain dalam pagemaker yang berasal dari aplikasi lain terutama adobe photoshop terdiri atas berbagai tipe, seperti gambar JPEG, TIFF, PNG, dan lain-lain. Namun yang paling sering digunakan untuk adobe pagemaker dan memiliki kualitas yang bagus untuk hasil cetak yaitu gambar yang memiliki tipe atau ekstensi TIFF.

Berdasarkan hal ini maka setiap gambar dengan tipe selain TIFF dan akan diterapkan pada pagemaker harus diubah terlebih dahulu menjadi TIFF dalam aplikasi adobe photoshop dengan cara save as. Setelah proses ini selesai dan dipahami, barulah gambar tersebut dapat digunakan dan dikirim ke dalam pagemaker.

Proses memasukkan gambar tersebut justru melalui aplikasi pagemaker dan bukan dari photoshop. Berikut cara memasukkan gambar ke dalam pagemaker.

- Ketika aktif pada aplikasi pagemaker, klik menu File > Place sehingga muncul kotak dialog place.
- Cari tempat file itu berada pada Look in dan tentukan pula nama file pada File name setelah ditemukan tekan tombol Open.



- Setelah itu akan muncul gambar tersebut pada pagemaker sesuai dengan gambar yang diinginkan.

### c. Mengatur Posisi Gambar Dalam Tata Letak Buku

Menata letak buku harus mempertimbangkan keseimbangan dan kenyamanan antara objek yang melekat dalam setiap halamannya. Pertimbangan itu mungkin didasarkan berbagai hal, seperti terlalu banyak objek dalam halaman sehingga menutup ruang putih, letak gambar yang kurang mendukung pada posisinya, serta letak gambar yang menggunakan prinsip asal ada dan taruh.

Hal tersebutlah yang perlu diperhatikan oleh para penata letak agar buku tersebut tidak semarawut untuk dibaca. Sebagai contoh akan dihadirkan cara memosisikan gambar agar enak dipandang.

## 1) Gambar Bebas Tidak Menabrak Teks



Teks yang terdapat dalam frame pada gambar di atas jelas tidak tertabrak sama sekali oleh gambar suasana pantai. Walau demikian, gambar tersebut juga tidak mengganggu orang untuk memulai membaca cerita "Taman Pulau Surga". Namun yang ditemukan di sini, justru orang yang mau membaca sudah dapat menggambarkan isi bacaan dengan adanya gambar tersebut pada posisi di awal paragraf. Hal ini merupakan salah satu prinsip yang biasa digunakan dalam salah satu sampul buku.

## 2) Teks Mengikuti Bentuk Gambar

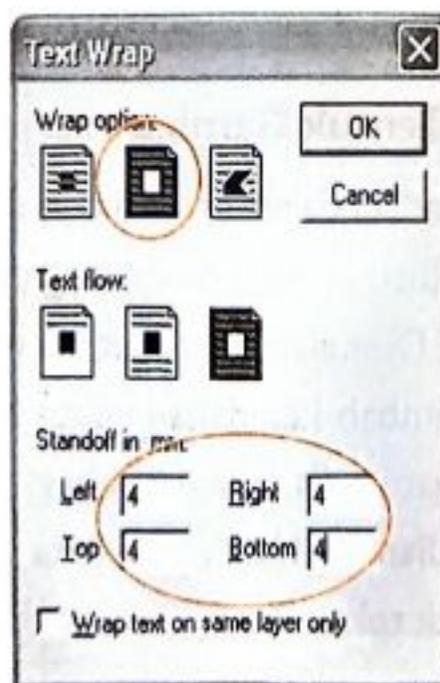
Suasana seru yang terjadi dalam sebuah perjalanan cerita terkadang membutuhkan sebuah ilustrasi seperti apa kejadian-kejadian yang ada di dalam cerita tersebut. Di sinilah sisi lain untuk menempatkan gambar sebagai salah satu penambah keindahan suatu halaman buku. Orang tidak lelah hanya membaca teks, tetapi diselingi dengan suatu gambar. "Ooo" seperti itu kejadiannya. Itulah kata-kata yang diceritakan oleh gambar di antara banyak teks.



Cara menempatkan gambar seperti itu dinamakan wrapping text.

Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara berikut.

- Klik gambar yang ingin diterapkan wrapping text.
- Kemudian, klik menu Element - Text wrap sehingga akan muncul kotak dialog text wrap.
- Pilih jenis posisi gambar di antara teks pada wrap option dan tentukan jarak teks terhadap gambar pada standoff in.



- Kemudian, akan muncul garis putus-putus sebagai garis selubung gambar terhadap teks disertai dengan titik-titik hitam pada tiap sudutnya. Titik dan dan garis putus-putus ini dapat ditarik sesuai dengan kebutuhan untuk melindungi gambar.
- Untuk menyesuaikan teks mengelilingi gambar, klik pada garis putus-putus itu sehingga akan muncul titik hitam baru yang dapat membantu untuk lebih menyesuaikan bentuk detail gambar.

#### d. Link dan Jenis Gambar

Telah diketahui bahwa sebagian gambar yang ada pada pagemaker merupakan gambar yang diambil (import) dari aplikasi lain. Walaupun gambar ini pada posisi aplikasi yang berbeda, sebenarnya gambar ini masih memiliki hubungan dengan gambar asli yang dibuat tadi, perhatikan penjelasan berikut.

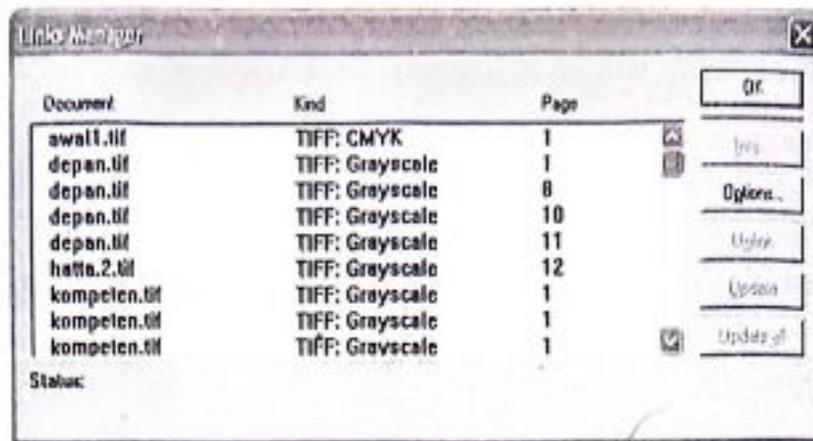
Bukalah aplikasi adobe photoshop, kemudian buka salah satu file yang terdapat pada pagemaker tadi. Lakukan perubahan apa pun yang ada pada file tersebut baik menghilangkan warna, hapus gambar, maupun apa saja setelah disimpan (save), akan terjadi perubahan gambar juga pada aplikasi pagemaker. Begitu juga pada aplikasi coreldraw, hanya caranya berbeda.

Carilah objek hasil copy dan paste dari aplikasi coreldraw pada sebuah file pagemaker yang dibuat. Kemudian, lakukan **double click** pada objek tersebut sehingga secara otomatis objek tersebut akan terhubung dengan cara membuka program coreldraw dengan file yang dibuka persis seperti objek gambar yang didouble click tadi.

Dapat dilihat daftar file yang terhubung dengan program lain, apakah terhubung dengan adobe photoshop, coreldraw, adobe acrobat, dan lain-lainnya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- Bukalah sebuah file pagemaker yang terdapat gambar-gambar dari aplikasi lain.

- Pilih menu File > Links manager sehingga akan muncul kotak dialog *links manager*.



- Dapat dilihat jenis dan gambar apa saja yang ada pada kolom document, berasal dari program aplikasi apa terdapat pada kolom kind, terletak pada halaman berapa terlihat pada kolom Page.
- Untuk mengganti gambar yang sudah ada dapat menekan tombol Info sehingga akan muncul kotak dialog link info yang menjelaskan dimana letak dan nama filenya.

Untuk melihat gambar apa saja yang memiliki links ke suatu jenis aplikasi lain, seperti pada kolom kind dapat dikelompokkan berbagai jenis type file, yaitu jenis TIFF, PNG, JPEG berasal dari Adobe Photoshop, jenis NA berasal dari program bukan pengolah image, seperti Coreldraw, Mathtype, dan MsOffice.

#### e. **Cetak Publikasi**

Langkah selanjutnya untuk melihat hasil nyata dari sebuah perwajahan buku yaitu menampilkan dalam bentuk *print out* yang dikenal dengan pencetakan publikasi. Apakah semua perwajahan buku yakin dan siap untuk diprint? Apakah yakin akan minimnya kesalahan dalam pengerjaan? Hal ini bergantung pada ketelitian setiap langkah dalam pembuatan publikasi. Hal-hal dasar yang menjadi bahan pertimbangan suatu ketelitian tersebut dan kelengkapan sebuah buku, serta aman dari banyak kesalahan di antaranya sebagai berikut

## • *Setup Document dan Running Title*

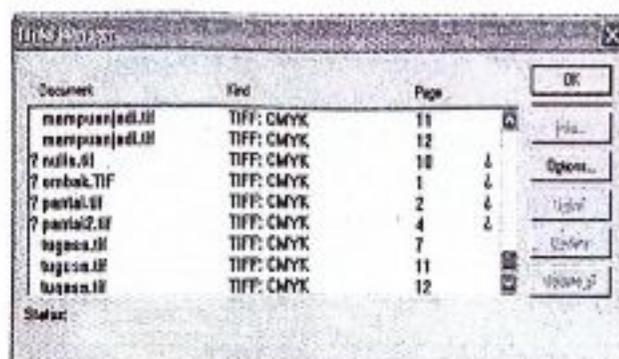
Pengaturan ini terjadi pada awal pembuatan publikasi yang telah dibahas pada awal buku. Hal ini merupakan sebuah pondasi untuk melakukan pengerjaan buku dari bab awal hingga daftar pustaka. Seharusnya memiliki keyakinan yang tinggi akan minimnya kesalahan jika pembuatan publikasi awal benar-benar diperhatikan.

## • *Over Print*

Kita harus benar-benar memerhatikan bahwa setiap objek garis, bidang, dan teks kecuali gambar ketika berada di atas sebuah raster warna usahakan untuk memberi warna over print. Mengapa? Jika tidak menggunakan warna over print akan menimbulkan bayangan warna putih karena tidak pas dengan objek yang di atasnya tadi.

## • *Link Gambar*

Pastikan juga objek yang berasal dari cara import ketika dilakukan pengecekan harus benar-benar dalam kondisi link yang bagus dalam arti tidak muncul tanda tanya seperti gambar berikut.



Seandainya hal tersebut terjadi itu berarti gambar tersebut tidak sesuai atau tidak ada pada posisi awal letak file pada sebuah folder sehingga harus di-link-kan ulang dengan menekan tombol info.

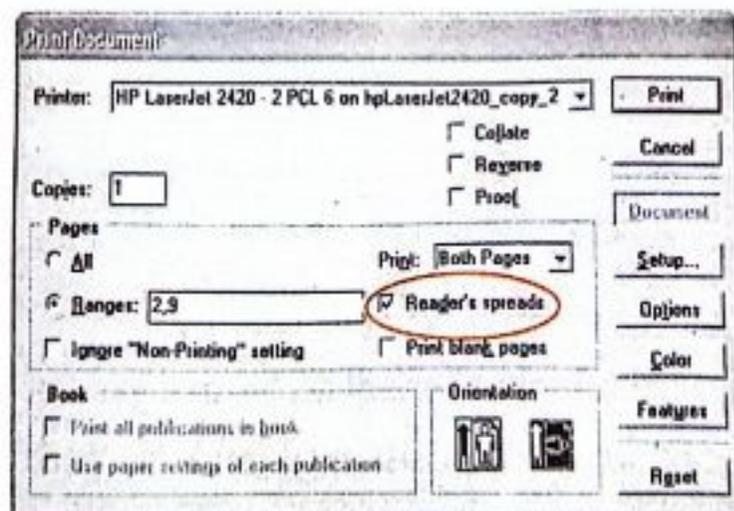
Masih banyak lagi pengecekan yang mungkin harus dilakukan, tetapi ada suatu kunci untuk mengurangi kesalahan, yaitu ketika ada perubahan maka hal lain yang ada hubungannya dengan perubahan itu harus segera dilakukan perubahan juga.

## 1) Berbagai Tampilan Cetak

Proses pencetakan sebuah publikasi pada dasarnya hampir sama dengan pencetakan dokumen pada umumnya. Memang berbagai kondisi dan jenis printer membuat seseorang harus mengotak-atik terlebih dahulu untuk memahaminya.

Langkah yang dilakukan sama seperti biasa tetapi ada hal tertentu yang perlu diperhatikan dalam publikasi berikut.

- Klik menu File > Print pada sebuah file publikasi yang mau dicetak.
- Tentukan jenis printer yang akan digunakan pada option Printer, tentukan pula halaman berapa saja yang akan dicetak pada option Pages. Selain itu juga penentuan ukuran kertas, berapa kali pencetakan.
- Perhatikan pada option Reader's spreads, kalau ini di-ceklist, hasil cetak akan muncul dua halaman buku dalam satu halaman cetak. Seandainya hal ini tidak dilakukan ceklist, akan muncul hasil cetak seperti dalam tampilan buku.



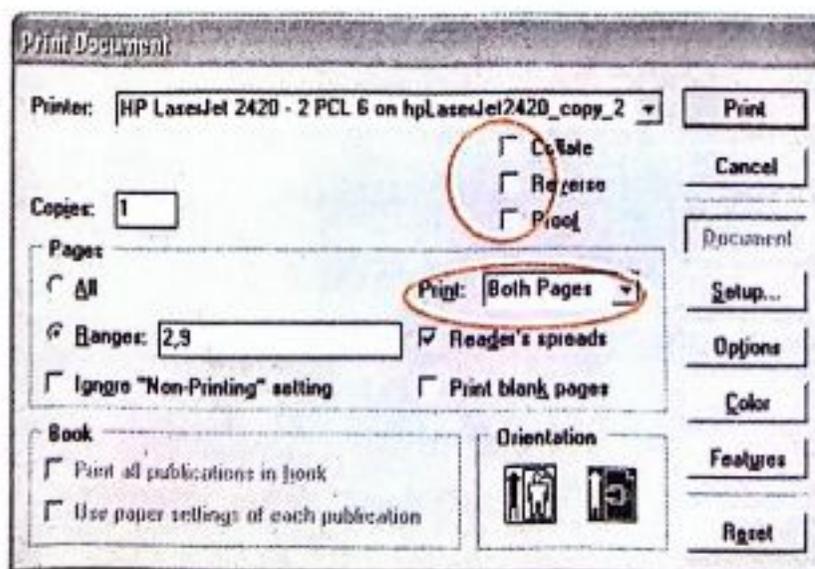
## 2) Proses Mencetak

Pada bagian ini menjelaskan bagaimana cara memudahkan proses cetak ketika pencetakan itu dilakukan dalam jumlah yang cukup banyak, seperti akan dicetak tiga judul buku masing-masing sebanyak sepuluh kali. Namun, hal ini terlepas dari kondisi printer dalam kondisi rusak.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memberikan kelancaran dalam proses pencetakan tersebut, yaitu sebagai berikut.

- Setelah kotak dialog Print document perhatikan pada kelompok option **Print** yang berisi **both, even** dan **odd sides**. **Even sides** memiliki maksud bahwa yang akan muncul terlebih dahulu adalah halaman ganjil sedangkan **Odd sides** merupakan halaman sebaliknya.
- Kemudian, pada kelompok option **Collate** dan **Reverse**. **Reverse** merupakan proses pencetakan dengan arah halaman mundur, bukan dari 1 ke 10 tapi urutan 10 ke 1. Option **Collate** merupakan proses pencetakan dengan cara memisahkan satu per satu setiap file publikasi dalam jumlah yang banyak secara otomatis.

Misalnya, akan dicetak satu bab sebanyak 5 kali, untuk memudahkan pemisahan, digunakan option Collate ini sehingga setiap urutan halaman dalam bab tersebut akan mengumpul dalam satu bab sebanyak lima kali, bukannya halaman 1 ada lima, halaman 2 ada lima, dan seterusnya.



# Daftar Pustaka

- M. Suyanto. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Kusmiati, dkk. 1999. *Teori Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Permana Erry A., dkk. 1994. *Desain Grafis dengan Desktop Publishing*, Jakarta: Dinastindo.
- Sihombing, Danton. 2004. *Konsep Desain Grafis dalam Desain Publikasi*. Majalah Cakram.
- [www.aiga.com](http://www.aiga.com)
- [www.newsdesigner.com](http://www.newsdesigner.com)
- [www.escaeva.com](http://www.escaeva.com)

# Glosarium

- bentuk : suatu bidang yang dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa
- desain : kerangka, bentuk, rancangan
- desain grafis : salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa, seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan
- desainer : orang yang ahli di bidang desain
- format : bentuk dan ukuran (buku, surat kabar, dan sebagainya)
- grafis : bersifat graf, bersifat huruf, dilambangkan dengan huruf
- irama : pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni
- layouter : penata letak
- media : alat
- naskah : karangan seseorang yang belum diterbitkan; bahan-bahan berita yang siap untuk diset
- ornamental : bersifat sebagai hiasan atau lukisan
- publishing : perangkat lunak (software) komputer yang digunakan untuk membuat dan mengatur format pada pencetakan majalah dan buku secara mudah
- tekstur : unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan (material) yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa
- tipografi : teknik dan seni menyusun huruf dengan menggunakan gabungan bentuk huruf cetak, ukuran huruf, ketebalan garis, garis pandu, character spacing, dan ruang huruf
- visual : dapat dilihat dengan indra penglihat (mata); berdasarkan penglihatan

# Indeks

## A

aplikasi 1, 2, 30, 31, 32, 57, 58, 59, 60, 62, 63, 66, 70, 71, 79

## D

desain 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 28, 29, 36, 53, 76, 78, 79

desainer 1, 3, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 24, 76, 78, 79

dimensi 7, 78, 80

## F

format 14, 36

foto 22, 26, 62

frame 15

frekuensi 13

## G

gambar 1, 2, 4, 7, 8, 14, 22, 26, 28, 29, 30, 31, 33, 38, 39, 40, 42, 44, 46, 47, 48, 49, 53, 54, 55, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 76, 78

garis 1, 2, 6, 7, 16, 19, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 32, 34, 39, 44, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 62, 64, 70, 72, 76, 78

grafis 1, 2, 3, 4, 6, 8, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 23, 26, 28, 29, 76, 78, 79

## K

kurva 6

## L

layouter 16, 17, 28, 35, 76

## M

media 1, 2, 3, 4, 13, 14, 16, 17, 20, 23, 24, 27, 28, 35, 78, 79

## N

naskah 23, 28, 42, 43, 44, 45, 62

## O

objek 9, 19, 22, 23, 29, 30, 32, 36, 37, 42, 44, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 62, 63, 65, 66, 67, 70, 72

ornamental 17

## P

pakar 16

## R

ruas 56

## T

tekstur 1, 9, 16, 19, 76, 78

tool 32, 34, 46, 58

## V

vektor 29

visual 1, 2, 4, 6, 9, 17, 18, 20, 21, 22, 26, 78

## W

warna 1, 4, 7, 9, 10, 11, 12, 16, 19, 30, 32, 39, 40, 44, 57, 59, 62, 63, 66, 70, 72, 78

# Lampiran

## Anatomi Buku

Anatomi buku adalah bagian-bagian yang merupakan kelengkapan buku. Setiap buku harus diperlakukan secara berbeda sesuai dengan isi dan peruntukannya. Buku tertentu harus berindeks sementara buku lain tidak, sebuah buku harus berdaftar tabel, sementara buku lain tidak. Berbagai kelengkapan tersebut (anatomi buku) penting diketahui, karena jika tidak hadir dalam sebuah buku akan menjadi kekurangan, jika lengkap tentu saja menjadi keunggulan buku. Lalu, apa saja bagian-bagian buku itu? Berikut uraian yang disarikan dari buku Anatomi Buku karya Iyan Wibowo (Iyan Wb, 2007).

### A. Kover Buku (Sampul Buku)

#### 1. Kover depan

Kover sangat berpengaruh pada daya tarik sebuah buku. Saat berkunjung ke toko buku atau pameran buku, setiap orang pasti terlebih dahulu melihat buku-buku yang berkover menarik, baik dari pemilihan font, warna, ilustrasi, sampai desainnya.

Kover depan biasanya berisi judul, nama pemberi pengantar atau sambutan, serta logo dan nama penerbit.

#### 2. Kover belakang

Kover belakang biasanya berisi judul buku, sinopsis, biografi penulis, dan ISBN (International Standard Book Number) berserta barcode-nya.

#### 3. Punggung buku

Punggung kover hanya untuk buku-buku yang tebal saja, isinya nama pengarang, nama penerbit, dan logo penerbit.

#### **4. Endorsement**

Kita sering menemukan endorsement (dukungan) yang ditulis oleh pembaca pada kover buku. Endorsement biasanya diberikan oleh ahli atau orang terkenal untuk menambah daya pikat buku.

#### **5. Lidah kover**

Lidah kover dihadirkan untuk kepentingan estetika, juga menunjukkan keeksklusifan buku. Lidah kover biasanya berisi foto beserta riwayat hidup pengarang dan atau ringkasan buku.

### **B. Perwajahan Buku**

#### **1. Ukuran buku**

Ukuran buku berhubungan juga dengan materi. Novel dengan buku pelajaran tentu saja berukuran beda. Bayangkan saja jika novel berukuran sebesar buku pelajaran tentu tidak akan menarik. Selain itu, juga menyulitkan pembaca untuk membawanya.

#### **2. Bidang cetak**

Pada setiap halaman isi buku pasti terdapat bagian yang kosong di setiap pinggir-pinggirnya. Selain untuk keindahan, bagian tersebut berfungsi mengamankan materi dari kesalahan cetak (misalnya terpotong). Selain itu, ada bagian-bagian yang berisi tulisan (materi). Bagian tersebut dinamakan bidang cetak.

#### **3. Pemilihan huruf**

Jenis huruf (font), ukuran huruf (size), dan jarak antar baris (lead) sangat penting dalam pembuatan buku. Ketiga hal tersebut selain untuk kepentingan estetika, akan menentukan enak tidaknya buku dibaca.

#### **4. Teknik penomoran halaman**

#### **5. Pemilihan warna**

6. Keindahan dan kesesuaian ilustrasi

7. Kualitas kertas dan penjiilidan

### C. Halaman Preliminaries (halaman pendahulu)

#### 1. Halaman judul

Berisi judul, subjudul, nama penulis, nama penerbit, nama penerbit dan logo. Sebagian penerbit juga menyediakan halaman prancis, yang hanya berisi judul saja sebelum halaman judul ini.

#### 2. Hak cipta (copyright)

Halaman hak cipta berisi judul, identitas penerbit, penulis, termasuk tim yang terlibat selama proses publikasi, misalnya penata letak, desainer sampul, ilustrator, dan lain-lain. Halaman hak cipta ini biasanya juga disertai pernyataan larangan atau izin untuk memperbanyak (menggandakan) buku tersebut.

#### 3. Halaman tambahan

Halaman tambahan dapat berupa sambutan dan ucapan terima kasih.

#### 4. Sambutan

Sambutan disampaikan oleh lembaga atau seseorang yang berkompeten (jika ada).

#### 5. Kata pengantar

Kata pengantar berisi sedikit ulasan atas buku atau ulasan atas penulis, ditulis penerbit atau yang berkompeten dengan isi buku.

#### 6. Prakata

Prakata ditulis sendiri sebagai pemandu. Prakata berisi uraian mengenai tujuan serta metode penulisan.

7. Daftar isi
8. Daftar tabel (jika ada)
9. Daftar singkatan dan akronim (jika ada)
10. Halaman daftar lambang (jika ada)
11. Halaman daftar ilustrasi (jika ada)
12. Halaman pendahuluan (jika ada)

#### **D. Halaman Isi Buku**

##### **1. Judul bab**

Jenis beserta ukuran font (font size) judul bab dibuat berbeda dengan judul subbab apalagi dengan isinya.

##### **2. Penomoran bab**

Pada buku-buku ilmu pengetahuan penomoran bab menggunakan angka Romawi atau angka Arab. Namun, dalam buku-buku sastra atau buku-buku ilmu pengetahuan populer, tidak jarang penomoran bab berupa simbol-simbol atau berupa tulisan, satu, dua, tiga, dan seterusnya.

##### **3. Alinea**

##### **4. Penomoran teks**

Penomoran teks harus konsisten dan sesuai aturan penomoran teks, dengan huruf (A, I, a, (I), (a)), dengan angka (1.1, 1.2., 1.2.3), atau dengan teknik lain.

##### **5. Perincian**

Perincian hampir sama dengan sistem penomoran teks. Perincian banyak dijumpai pada soal-soal ujian. Perincian dapat berupa penjabaran, dapat pula berupa pilihan, dapat menggunakan nomor, dapat pula menggunakan angka.

## **6. Kutipan**

Kutipan harus mencantumkan sumbernya, jika agak banyak, kutipan harus dibuat dengan font yang berbeda, baik ukuran, dan jenis font-nya, atau bisa juga dengan cara diberi background.

## **7. Ilustrasi**

## **8. Tabel**

## **9. Judul lelar**

Judul lelar biasanya ditempatkan di atas atau di bawah teks, kadang diletakkan bersebelahan dengan nomor halaman buku. Judul lelar biasanya berisi judul buku (pada setiap halaman genap) dan judul bab atau nama pengarang (pada setiap halaman ganjil).

## **10. Inisial**

Pernah menemukan teks dengan huruf pertamanya dibuat sangat besar melebihi ukuran huruf yang lain? Itulah inisial. Inisial biasanya diletakkan pada kata pertama setiap awal bab.

## **11. Catatan samping**

## **12. Catatan kaki**

## **13. Bagian buku**

## **E. Halaman Postliminary (penyudah)**

### **1. Catatan penutup**

### **2. Daftar istilah**

### **3. Lampiran**

### **4. Indeks**

Indeks adalah daftar kata atau istilah penting yang dilengkapi dengan nomor halaman. Indeks disusun secara alfabetis dan tereletak pada bagian akhir buku.

5. Daftar pustaka

6. Biografi penulis



Sumber: <http://www.bahasasiswa.do.am>  
<http://id.wikipedia.org>



# Panduan Praktis Desain Perwajahan BUKU

Pembuatan media cetak saat ini, seperti koran, tabloid, majalah, buletin, dan buku telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Produksi media cetak yang semakin pesat adalah hasil dari kontribusi tenaga ahli profesional, salah satunya yaitu desainer grafis. Kebutuhan hasil cetak yang harus sesuai dengan deadline mengakibatkan seorang desainer grafis harus terlatih secara baik. Penguasaan aplikasi desktop publishing pun tentunya menjadi persyaratan utama dalam pembuatan media cetak.

Buku berjudul **Panduan Praktis Desain Perwajahan Buku** ini membahas semua unsur yang terdapat dalam pembuatan media cetak. Buku ini ditujukan pada para desainer grafis dan juga kepada siapa saja yang tertarik pada perwajahan buku.

ISBN 979-1327-13-5



JMP 13-14-51-01-016

MAN

Buku ini telah dinilai oleh Panitia Penilaian Buku Nonteks Pelajaran (PPBN) dinyatakan layak sebagai buku nonteks pelajaran (buku pengayaan, buku referensi atau buku panduan pendidik) berdasarkan Keputusan Kepala Pusat Penilaian Nomor 361/QAB/211/2009 Tahun 2009 Tanggal 21 Desember dengan kategori Mutu Buku Bagus (\*\*)