

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Untuk mendukung perancangan buku esai fotografi ini, maka berbagai teori dan konsep yang relevan dirancang secara sistematis sehingga perancangan buku ini lebih kuat dan ilmiah.

2.1 Pelestarian

Pelestarian dalam kamus bahasa Indonesia (Nugroho, 2007 : 88) berasal dari kata dasar lestari, yang artinya adalah tetap selama-lamanya tidak berubah. Kemudian dalam kaidah penggunaan bahasa Indonesia, penggunaan awalan ke- dan akhiran -an artinya digunakan untuk menggambarkan sebuah proses atau upaya (kata kerja). Jadi berdasarkan kata kunci lestari ditambah awalan pe- dan akhiran -an, maka yang dimaksud pelestarian adalah upaya untuk membuat sesuatu tetap selama-lamanya tidak berubah dan dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mempertahankan sesuatu agar tetap sebagaimana adanya.

2.2 Suku Tengger

Sekelompok penduduk Jawa Timur yang bermukim di pegunungan Tengger terkenal dengan sebutan suku Tengger. Orang Tengger hidup dari bercocok tanam sayur-sayuran. Memiliki budaya yang khas, diyakini sebagai keturunan orang-orang Majapahit yang menyingkir saat Majapahit mengalami kemunduran bersamaan dengan menyebarnya agama Islam di Jawa. Masyarakat Tengger

sebagian besar menganut agama Hindu, namun menurut keputusan Parisada Hindu Darma masyarakat Tengger memeluk agama Budha Mahayana. Mereka tidak memiliki candi-candi dalam melakukan upacara, namun peribadatan diadakan di Poten, Punden atau Danyang. Yadnya Kasada merupakan upacara sakral yang dilakukan di Poten dan kawah gunung Bromo dengan harapan agar mereka diberi keselamatan dan kebahagiaan, disamping itu juga diadakan pemilihan dan pelantikan dukun.

Budaya Tengger juga mempunyai tradisi yang unik yaitu, mengharuskan lelaki yang lahir pada hari Wage memakai anting di telinga kiri. Hanya sesepuh dan dukun Tengger saja yang memahami makna tersebut. (<http://alambudaya.blogspot.com>)

2.3 Upacara Yadnya Kasada

Salah satu cerita rakyat Probolinggo yang sudah dikenal yaitu upacara Yadnya Kasada, yang dimiliki oleh suku Tengger. Menceritakan asal usul diadakannya upacara Yadnya Kasada. Yadnya Kasada merupakan upacara sakral yang dilakukan di Poten dan kawah gunung Bromo dengan harapan agar mereka diberi keselamatan dan kebahagiaan, di samping itu juga diadakan pemilihan dan pelantikan dukun.

Suku Tengger memiliki daya tarik yang luar biasa karena mereka sangat berpegang teguh pada adat istiadat dan budaya yang menjadi pedoman hidupnya. Pada tahun 1990 suku Tengger tercatat berjumlah 50ribu orang penduduk yang tinggal di lereng gunung Semeru dan disekitar Kaldera. Mereka sangat dihormati

oleh penduduk sekitar karena mereka sangat memegang teguh budaya mereka dengan hidup jujur dan tidak iri hati. Konon Suku Tengger adalah keturunan Roro Anteng (putri Raja Majapahit) dan Joko Seger (putera Brahmana). Bahasa daerah yang mereka gunakan sehari-hari adalah bahasa Jawa Kuno. Mereka tidak memiliki kasta bahasa, sangat berbeda dengan bahasa Jawa yang dipakai umumnya karena mempunyai tingkatan bahasa.

Sejak Jaman Majapahit konon wilayah yang mereka huni adalah tempat suci, karena mereka dianggap abdi-abdi kerajaan Majapahit. Sampai saat ini mereka masih menganut agama hindu, Setahun sekali masyarakat Tengger mengadakan upacara Yadnya Kasada. Upacara ini berlokasi disebuah pura yang berada dibawah kaki gunung Bromo, dan setelah itu dilanjutkan kepuncak gunung Bromo. Upacara dilakukan pada tengah malam hingga dini hari setiap bulan purnama dibulan Kasodo menurut penanggalan suku Tengger. (<http://alambudaya.blogspot.com>)

2.4 Gunung Bromo

Gunung Bromo sebagai obyek wisata primadona di Jawa Timur telah dikenal luas dan sangat populer. Selalu ramai dikunjungi wisatawan nusantara dan mancanegara, bahkan mereka betah sehari-hari tinggal disana. Gunung Bromo berada di Taman Nasional Bromo Tengger Semeru, pemandangannya sangat menakjubkan dan lokasinya mudah dijangkau. Berada pada ketinggian 1,000-3,676meter dpl. Di bagian utara pegunungan Tengger terdapat kaldera Tengger yang sangat indah dan menarik, garis tengahnya mencapai 8-10km, sedang

dindingnya yang terjal tinggi antara 200-700meter. Dasar kaldera Tengger berupa laut pasir seluas 5,290ha terdapat gunung Bromo (2,392m), gunung Batok (2,470m), gunung Kursi (3,392m), gunung Watangan (2,601m), gunung Widodaren (2,600m). Suhu rata-rata berkisar antara 70-180C. Pintu gerbang utama menuju ke laut pasir dan gunung Bromo melalui Cemorolawang.

Untuk mencapai Cemorolawang melalui route: Probolinggo-Tongas/Ketapang-Sukapura-Ngadisari berjarak sekitar 42km dengan kendaraan pribadi atau angkutan umum sampai Ngadisari. Sedangkan Ngadisari-Cemorolawang sekitar 3km jalan kaki atau naik Jeep. (<http://www.Probolinggokab.go.id>)

2.5 Budaya Lokal

Kata budaya dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai pikiran, akal budi atau adat-istiadat. Secara tata bahasa, pengertian kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada pola pikir manusia. Kebudayaan sendiri diartikan sebagai segala hal yang berkaitan dengan akal atau pikiran manusia, sehingga dapat menunjukkan pada pola pikir, perilaku serta karya fisik sekelompok manusia.

Sedangkan definisi kebudayaan menurut Koentjaraningrat sebagaimana dikutip Budiono K, menegaskan bahwa, “Menurut Antropologi, kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar”. (<http://www.refrensimakalah.com>)

2.6 Kajian Tentang Buku

Buku dalam arti luas buku mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran *papyrus*, lontar, perkamen dan kertas dengan segala macam bentuknya: berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, katron dan kayu. Buku merupakan hasil perekaman dan perbanyakan (*multiplikasi*) yang paling populer dan awet. Berbeda dengan majalah, apalagi surat kabar, buku direncanakan untuk dibaca dengan tak seberapa memperdulikan kebaruannya karena tanggal terbitnya kurang mempengaruhi.

Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa (Muktiono, 2003: 22). Karena buku adalah benda material, buku bisa disimpan di dalam 'Museum Buku' yang dikenal sebagai perpustakaan. Perpustakaan ini berawal di Timur Tengah sekitar 3000–2000SM kira-kira pada waktu yang sama dengan mulai semakin besarnya peranan penulisan *piktografik* di zaman dahulu. Salah satu perpustakaan kuno terbesar dibangun oleh orang Yunani di Alexandria pada abad ke-3. (Danesi, 2010: 74)

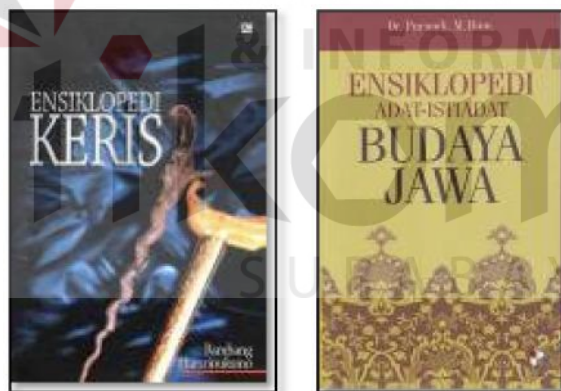
Akan tetapi, pengekalan pengetahuan bukan satu satunya fungsi yang dibawa oleh buku. Selama paling sedikit lima abad, buku juga dibuat sebagai suatu bentuk seni sastra dan sarana pengalihan perhatian massa. Karya–karya fiksi tak terhitung jumlahnya yang dikenal sebagai novel dan sampai kepada kita sejak zaman Abad pertengahan sudah dibaca, dan akan terus dibaca, oleh jutaan manusia hanya untuk kenikmatan pembacanya saja. (Danesi, 2010: 74)

Dari pemaparan di atas dapat kita simpulkan buku merupakan alat komunikasi berjangka panjang dan mungkin yang paling berpengaruh kepada perkembangan kebudayaan manusia. Di dalam buku, dipusatkan dan dihimpun lebih banyak hasil pemikiran dan pengalaman manusia daripada di dalam sarana komunikasi lainnya.

2.6.1 Kategori jenis buku

1. Ensiklopedia dan semua jenis leksikon.

Ensiklopedia atau ensiklopedi, adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat.



Gambar 2.1. Ensiklopedi Budaya Jawa Dan Keris

Sumber : Koleksi Jenis Buku, Nulisbuku.Com

2. Kamus

Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Ia berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal-usul (etimologi) sesuatu perkataan.

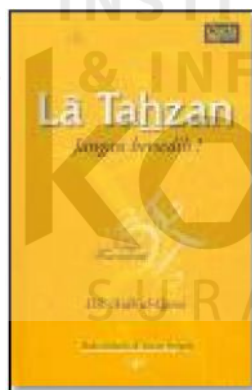


Gambar 2.2. Kamus Inggris-Indonesia

Sumber : Koleksi Jenis Buku, Nulisbuku.Com

3. Buku keagamaan

Buku keagamaan adalah buku yang berisi dan menjelaskan perihal agama, tuntunan, ataupun hal-hal yang memiliki unsur spiritual dan kerohanian.



Gambar 2.3. Buku Religi

Sumber : Koleksi Jenis Buku, Nulisbuku.Com

4. Karya sastra

Buku yang berisi karangan yang bersifat menerangkan secara terurai mengenai suatu masalah atau hal atau peristiwa dan lain-lain. Pada dasarnya ada dua macam, yakni karya sastra yang bersifat sastra dan karya sastra yang

bersifat bukan sastra. Yang bersifat sastra merupakan karya sastra yang kreatif imajinatif, sedangkan karya sastra yang bukan sastra ialah karya sastra yang non imajinatif.



Gambar 2.4 Novel Best Seller

Sumber : Koleksi Jenis Buku, Nulisbuku.Com

5. Buku panduan

Buku panduan adalah buku yang memberikan informasi atau intruksi berkenaan suatu hal dan memberikan penjelasan sejelas-jelasnya dan seinformatif mungkin untuk memberikan pemahaman pada pengguna.



Gambar 2.5 Buku Panduan

Sumber : Koleksi Jenis Buku, Nulisbuku.Com

2.6.2 Tata aturan halaman buku

Tata urutan sebuah halaman buku menurut buku Anatomi Buku karya Iyan WB, yaitu sebagai berikut:

1. *Cover*, merupakan bagian terluar buku, berfungsi sebagai penarik perhatian konsumen serta untuk melindungi isi buku. Halaman kosong, merupakan halaman kedua setelah *cover* atau sampul buku.
2. Halaman baru, juga merupakan halaman kosong, berhadapan dengan halaman belakang sampul.
3. Halaman judul, merupakan halaman yang berisi teks berupa judul tanpa disertai dengan apapun. Pada halaman ini teks judul merupakan *point of interest* dari halaman tersebut.
4. Halaman ilustrasi, merupakan halaman pendukung (ada atau tidak adanya, tidak begitu berpengaruh terhadap identitas buku) ilustrasi hanya sebagai pendukung atau untuk mempercantik buku.
5. Pembuka, merupakan halaman yang hampir mirip dengan halaman judul namun terdapat beberapa ornamen atau ilustrasi pendukungnya.
6. Halaman identitas penerbitan, halaman ini berisikan identitas buku yaitu berupa judul, pengarang, tahun penerbitan, designer, nama pencetak, banyak halaman serta ukuran buku.
7. Halaman isi, merupakan halaman inti dari karya pengarang.

2.6.3 Manfaat buku

Salah satu manfaat buku adalah buku dapat menceritakan kepada kita tentang masa lalu. Betapa menakjubkan bisa melihat penyebab kehancuran dan runtuhnya suatu peradaban di masa lalu, atau faktor-faktor penentu kemenangan dari kelompok yang mengendalikan peradaban. Hanya dengan membaca buku kita dapat segera mendapatkan pengalaman mereka tanpa harus membayar dengan pengorbanan yang besar.

Buku juga dapat mengajarkan penemuan-penemuan yang dilakukan oleh ahli-ahli pada waktu lampau. Penemuan yang mungkin membutuhkan waktu seumur hidup dari penemunya untuk dipelajari. Penemuan yang mungkin membutuhkan nyawa dari penemunya untuk mempelajarinya.

Dengan buku, kita bisa meningkatkan peradaban manusia. Akan tetapi, seperti sebuah jendela, kita dapat melihat ke arah yang benar dan dapat juga melihat ke arah yang salah. Jika kita membaca buku yang salah, maka kita bisa saja mendapatkan hal yang sebaliknya dari yang kita inginkan. Bisa saja kita mendapatkan sejarah yang salah yang telah banyak dirubah dan ditutupi. Setelah membaca suatu buku, bisa jadi timbul marah, dan haru.

Buku juga dapat berisi ilmu pengetahuan yang salah, yang jika diterima begitu saja, dapat membawa kita ke arah yang salah. Buku juga bisa berisi ramalan masa depan yang berdasarkan statistik atau bahkan tidak berdasar.

2.6.4 Karakter buku dengan gambar

Jika sebuah buku dalam kontennya banyak mengandung gambar atau foto sebaiknya tidak terlalu kecil, atau setidaknya tidak jauh dari ukuran 20cm x 27cm, 21cm x 28cm, 21cm x 29,7cm. Adapun peletakkan *page number* pada tiap halaman sebaiknya mengikuti aturan, untuk halaman ganjil diletakkan pada bagian kiri buku, sedangkan pada halaman genap pada bagian halaman kanan buku. Unsur yang harus ada pada sebuah buku dengan gambar, antara lain adalah :

1. Gambar, dapat menyampaikan sesuatu informasi/pesan dengan lebih jelas daripada teks
2. Mutu, bukan hanya dilihat dari segi estetika tetapi juga dari segi perkembangan target audience dari aspek afektif dan kognitif.
3. Urutan cerita atau fakta dari gambar-gambar yang dilihat perlu ada.
4. Bahasa, bahasa yang digunakan hendaklah yang mudah dipahami. Akan lebih baik jika terdapat unsur-unsur yang nantinya dapat menambah perbendaharaan kata.
5. Perkataan dan ungkapan, hendaklah disajikan berulang-ulang sebagai tujuan pengukuhan.
6. Gaya penyajian, perlu jelas dan teratur serta mempunyai unsur hiburan.
7. Keharmonian antara teks dan gambar, mengingat hal ini sangat penting pastikan gabungan antara gambar dan tulisan saling melengkapi.
8. Ciri fisik buku ini adalah :
 - a. Cover yang menarik.
 - b. Mutu kertas yang baik.

- c. Penjilidan yang kuat.
- d. Ukuran huruf
- e. Cetakan huruf tidak menutupi gambar agar tidak membingungkan. (Iyan WB, 2007: 87)

2.7 Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *photos* dan *graphos*. *Photos* berarti cahaya, sedangkan *graphos* berarti tulisan, jadi dapat disimpulkan fotografi adalah melukis menggunakan cahaya. Dari beberapa sumber yang didapat, fotografi memiliki beberapa pengertian, diantaranya :

1. Fotografi adalah seni dan proses penghasilan gambar (melukis dengan sinar) pada film atau permukaan yang dipekatkan. Gambar yang dihasilkan diharapkan sama persis dengan obyek asli, hanya saja ukurannya lebih kecil.
2. Menurut *Oxford Ensiklopedia Pelajar*, fotografi adalah seni mengambil gambar dengan kamera.
3. Menurut *Encarta Dictionary 2002*, fotografi adalah sebuah seni, hobi, atau juga profesi mengambil gambar dan memprosesnya, kemudian hasil akhirnya berupa gambar yang dicetak.



Gambar 2.6 Kamera *Single Lens Reflect*

Sumber : Fotografer.Net

Foto merupakan media untuk menyampaikan gagasan, pikiran, ide, cerita, dan peristiwa, foto harus terlihat menarik. Pada umumnya, didalam foto yang menarik terdapat berbagai prinsip desain, seperti kesatuanm keseimbangan, irama, proporsi, dan perspektif.

Foto adalah media visualisasi dengan alat bantu kamera yang memiliki akurasi keaktualan gambar/visual sangat tinggi. Esai foto merupakan foto jurnalistik adapun bagian dari foto jurnalistik adalah :

1. *Spot news* : Foto-foto *insidental*/tanpa perencanaan. (contoh : foto bencana, kerusuhan, dll).
2. *General news* : Foto yang terencana (contoh : foto olahraga).
3. Foto *Feature* : Foto untuk mendukung suatu artikel.
4. Esai Foto : Kumpulan beberapa foto yang dapat bercerita.

Fotografi jurnalistik muncul dan berkembang di dunia sudah lama sekali, tetapi lain halnya dengan di Indonesia, foto pertama yang di buat oleh seorang warga negara Indonesia terjadi pada detik-detik ketika bangsa ini berhasil melepaskan diri dari belenggu rantai penjajahan. Alex Mendur (1907-1984) yang bekerja sebagai kepala foto kantor berita Jepang Domei, dan adiknya sendiri Frans Soemarto Mendur (1913-1971), mengabadikan peristiwa pembacaan teks Proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dengan kamera Leica, dan pada saat itulah pada pukul 10 pagi tanggal 17 Agustus 1945 foto jurnalis Indonesia lahir.

Ciri-ciri foto jurnalistik adalah :

1. Memiliki nilai berita atau menjadi berita itu sendiri.
2. Melengkapi suatu berita/artikel.
3. Dimuat dalam suatu media.

Pada jurnalistik foto sangat penting karena foto merupakan salah satu media visual untuk merekam/mengabadikan atau menceritakan suatu peristiwa.

Menurut editor foto harian Kompas, Katono Riyadi “*Semua foto pada dasarnya adalah dokumentasi dan foto jurnalistik adalah bagian dari foto dokumentasi.*”.

Perbedaan foto jurnalis adalah terletak pada pilihan, membuat foto jurnalis berarti memilih foto mana yang cocok. (contoh: di dalam peristiwa pernikahan, dokumentasi berarti mengambil/memfoto seluruh peristiwa dari mulai penerimaan tamu sampai selesai, fotografer mengambil foto yang menarik, apakah public figure atau saat pemotongan tumpeng saat tumpengnya jatuh) hal lain yang membedakan antara foto dokumentasi dengan foto jurnalis hanya terbatas pada apakah foto itu dipublikasikan (media massa) atau tidak. Nilai suatu foto ditentukan oleh beberapa unsur :

1. Aktualitas.
2. Mewakilkkan objek keseluruhan.
3. Kejadian luar biasa.
4. Promosi.
5. Kepentingan.
6. Human Interest.

2.7.1 Macam-macam efek fotografi

Efek fotografi bisa kita peroleh melalui sudut angle, kecepatan rana, dan lensa. Efek-efek fotografi tersebut seperti :

1. *Low Angle*

Derajat posisi kamera berada di bawah objek (sejajar dengan mata kaki), sehingga objek terlihat lebih besar atau lebih tinggi.



Gambar 2.7 Efek *Low Angle*

Sumber : Fotografer.Net

2. *Wide Angle*

Derajat posisi kamera berada di atas objek sehingga objek terlihat tampak bawah $\frac{3}{4}$, efek yang ditimbulkan yaitu objek terlihat lebih kecil atau kurus.



Gambar 2.8 Efek *Wide Angle*

Sumber : Fotografer.Net

3. *Perspective*

Derajat posisi kamera mendekati objek, sehingga objek terlihat lebih gemuk dari pada aslinya.



Gambar 2.9 Efek *Prespektif*

Sumber : Fotografer.Net

4. Ruang tajam

Efek ruang tajam yaitu, efek dimana membentuk persepsi tentang kedalaman luar gambar yang dihasilkan. Efek ruang tajam ini dibagi menjadi 2, efek ruang tajam sempit dan efek ruang tajam luas.



Gambar 2.10 Efek Ruang Tajam Sempit

Sumber : Fotografer.Net



Gambar 2.11 Efek Ruang Tajam Luas

Sumber : Fotografer.Net

5. Efek Siluet

Efek ini diperoleh dengan posisi membelakangi objek yang terkena cahaya dari depan, sehingga efek yang diperoleh, yaitu objek terlihat seperti bayangan (lebih gelap).



Gambar 2.12 Efek Siluet

Sumber : Fotografer.Net

6. Efek *Freeze*

Efek ini diperoleh dengan meninggikan kecepatan rana sehingga objek yang bergerak dengan cepat dapat tampak diam.



Gambar 2.13 Efek *Freeze*

Sumber : Sumber : Fotografer.Net

7. Efek Difraksi

Efek difraksi yaitu penyebaran cahaya ketika cahaya masuk melalui lubang atau celah sempit sehingga untuk objek yang bergerak terlihat pergerakannya.



Gambar 2.14 Efek Difraksi

Sumber : Fotografer.Net

2.8 Persepsi visual

Persepsi menciptakan sebuah kesatuan visual yang mudah dipahami oleh penglihatan pemirsa. Pemahaman terhadap prinsip persepsi visual adalah kunci untuk memahami tendensi mata kita dalam melihat sebuah pola visual. Adapun aspek-aspek dalam persepsi visual, yaitu:

1. *Similarity*

Objek yang sama akan terlihat secara bersamaan sebagai kelompok. Hal ini dapat ditemukan lewat bentuk, warna, arah, dan ukuran.

2. *Continuity*

Penataan visual yang dapat menggiring gerak mata mengikuti ke sebuah arah tertentu.

3. *Proximity*

Sebuah kesatuan akan mengelompokkan yang terbentuk karena adanya korelasi antara elemen-elemen yang saling berdekatan.

4. *Closure*

Bentuk yang tertutup akan menyambung terlihat stabil. Tendensi : tanpa disadari mata akan mencoba menyambung bagian dari lingkaran yang terputus.

5. *Focal Point* (Pokok Penekanan)

Focal point adalah pokok penekanan sebuah rancangan visual yang secara cepat dapat menstimulasi dan mengarahkan penglihatan pemirsa visual.

6. *Grid System*

Sebuah sistem sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan *grid system* adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetika.

2.9 Esai foto

Buku esai foto adalah sebuah buku yang berisi foto yang bercerita, dari sebuah rentetan atau rangkaian peristiwa. Esai foto merupakan bentuk yang paling kompleks, dan karena itu paling menantang. Pekerjaan ini tidak hanya melibatkan fotografer tapi juga editor dan desain grafis yang bekerja.

Dalam membangun sebuah esai foto, dibutuhkan seleksi dan pengaturan yang tepat agar foto-foto dapat bercerita lewat satu tema. Secara keseluruhan, masalah yang diangkat harusnya lebih dalam, lebih utuh, lebih imajinatif dan memberikan dimensi yang lebih luas dibandingkan yang dapat dicapai oleh foto tunggal.

Subjek untuk esai foto bisa sangat beragam, bisa kejadian, tokoh, gagasan atau sebuah tempat. Cara penuturannya pun beragam pula, kronologis, tematik. Esai bentuknya fleksibel, yang terpenting adalah foto-foto tersebut saling melengkapi, menjadi sinergi dalam bentuk alur cerita.

Secara umum, seperti terlihat dalam contoh, foto-foto disusun menjadi cerita yang punya narasi atau alur. Foto pertama biasanya memikat, memancing pembaca untuk ingin tahu kelanjutan dari cerita tersebut. Selanjutnya foto-foto yang membangun badan cerita dan menggiring pembaca ke puncak. Kemudian foto yang melengkapi cerita dan foto penutup yang berfungsi mengikat sekaligus memberikan kedalaman dan arti.

2.9.1 Beberapa Pendekatan Untuk Sebuah Penugasan

Beberapa pendekatan foto dibagi menjadi 4 cara pendekatan menggunakan teknik Fotografi, yaitu :

1. Foto Tunggal

Foto tunggal adalah foto yang dapat berdiri sendiri tanpa perlu diterangkan oleh foto lain. Bila diberikan keterangan, foto tersebut sudah cukup menggambarkan semua yang mau diceritakan.

Misalnya fotografer mendapat penugasan untuk memotretan peluncuran sejuta pasang sepatu merek *NIKE* yang akan diekspor keluar negeri. Beberapa pendekatan foto tunggal yang dapat dilakukan antara lain:

- a. Foto peristiwa: Kita dapat mengambil peristiwa maupun seremonialnya.
- b. Foto umum: Kita juga bisa memotret direktur utama perusahaan tersebut sedang memegang sepatu yang akan diekspor.
- c. Foto *feature*: Kita juga bisa memotret buruh-buruh yang sedang beristirahat sambil bercengkrama dengan rekan-rekannya.

Sekarang kita sudah punya 3 macam foto tunggal. Salah satu foto dapat diberitakan tanpa perlu tambahan foto lainnya.

2. Foto Perbandingan

Ketika kita mengamati mesin - mesin dan buruh, kita tentu saja menemukan hal - hal yang menarik perhatian. Tapi akan segera terasa hasilnya hanyalah foto - foto statik yang tidak memberikan menggambarkan efisiensi. Untuk menggambarannya kita perlu perbandingan yang butuh dua foto.

3. Foto Sekuen

Bila kita sangat terkesan melihat proses selembar kulit menjadi sepasang sepatu, kemudian memotret tahapan demi tahapannya maka kita punya foto sekuen.

4. Foto Ilustrasi

Misalkan seorang reporter telah ditugaskan untuk menulis artikel tentang pabrik itu. Setelah mewawancarai manajer dan buruh di pabrik, ia memberikan penekanan pada dua hal. Pertama, si manajer yang progresif, kedua, sistem pembuangan yang ramah lingkungan. Maka kita dapat memotret si manajer dengan latar belakang sistem pengolahan limbah pabrik yang canggih, foto tersebut sifatnya memberi ilustrasi.

a. Cerita foto butuh tema

Misalkan lagi, untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh dari industry tersebut mengeksplorasi pabrik sehari penuh. Memotret manajer di depan meja kerja, para pekerja dengan ban berjalan, profil gedung yang megah, pengolahan limbah, mesin besar, foto detil dan banyak lagi lainnya. Secara keseluruhan foto itu jauh lebih bercerita dibanding ilustrasi. Akan tetapi keseluruhan foto tersebut tidak dihubungkan dengan benang merah. Pembaca akan melihat foto-foto tersebut sebagai elemen lepas, bukan merupakan kesatuan cerita.

b. Merancang sebuah cerita foto

Masih penasaran dan ingin cerita menukik lebih dalam? mungkin saja kita beruntung karena wanita yang duduk dengan bantalan kursi

sepertinya menjanjikan cerita yang menarik. Sebagai contoh namanya Aida, 32 tahun, janda dengan satu anak, telah bekerja sebagai buruh 7 tahun. Untuk menghidupkan cerita, kita mulai mengikuti Aida beberapa jam sehari. Sampai dia merasa terbiasa dengan kehadiran kita dan kita dapat menghasilkan foto-foto yang wajar.

Pada akhirnya foto dapat disusun bagaikan sebuah cerita. Dibuka dengan gambar Aida yang memakai seragam sedang bekerja jadi buruh pabrik. Senyumannya menyembul dari balik mesin seberat dua ton yang dalam semenit mampu menjahit 4 sepatu.

Dalam cerita foto, tata letak tidak tergantung dari urutan pengambilan foto. Jadi foto yang mana saja bisa dipakai asalkan memenuhi persyaratan, menarik perhatian dan memiliki pesan.

Seperti dalam cerita pendek, cerita foto harus punya alur. Dengan foto pembuka cerita sehari bersama buruh pabrik sepatu ini memperkenalkan tokoh utamanya pada pembaca, kemudian membawa pada cerita selanjutnya. Menggiring pada klimaks dengan sebuah foto puncak, sebagai penutup, foto yang menyelesaikan masalah dan menutup cerita.

Jadi disini pembaca akan diajak untuk melihat pabrik sepatu melalui kacamata seorang buruh. Mengikuti apa yang terjadi dengan Aida. Keseharian dalam kehidupan si tokoh akan menarik perhatian pembaca karena difokuskan hanya pada satu orang. Gambaran kegembiraan, kesedihan, konflik dan kegagalan yang dialami tokoh akan menggugah rasa simpati pembaca.

2.10 *Integrated book development*

Menurut Bambang Trim, praktisi perbukuan nasional, Direktur MQS Publishing, Dosen luar biasa editing Unpad, Ketua forum editor Indonesia. Aspek-aspek yang dapat dikembangkan dari penerbitan sebuah buku :

1. *Content*

Menetapkan ide buku yang saat ini dibutuhkan masyarakat dengan mengacu pada *positioning* penerbit, memilih penulis yang bereputasi, dan terutama seorang *public speaker*, membuat pola naskah yang dapat diturunkan menjadi *outline* yang menarik, menyediakan referensi yang memadai, memberikan penulis seorang editor pendamping berkarakter editor pengembang (*development editor*) sehingga ia juga bisa berlaku sebagai co-writer atau ghost writer, melibatkan editor ahli atau pembaca ahli.

2. *Context*

Menetapkan format buku, merancang pola atau template desain untuk naskah yang akan disiapkan, menyiapkan visualisasi yang 'eye catching' untuk cover serta judul yang menarik, mengaplikasikan teknologi penerbitan high end guna mempermudah pekerjaan dan memberikan sentuhan kualitas tingkat tinggi, mempersiapkan dummy sebagai review akhir di tingkat penerbit.

3. *Creativity*

Memberikan kebebasan berekspresi dan berkeaktivitas bagi personel penerbitan dengan batasan-batasan yang wajar, merutinkan kegiatan *edutainment*, seperti menonton film bersama, wisata pameran buku bersama (termasuk ke luar negeri), pelatihan bersama, memberikan apresiasi.

4. *Community*

Merangkul komunitas yang ada sesuai dengan *positioning* penerbit, merangkul *public figure* yang menjadi motor komunitas, mengembangkan jaringan media dengan membina hubungan baik dengan para wartawan, aktif dalam asosiasi penerbitan maupun proses penerbitan, membangun konsorsium ataupun kekuatan bersama dengan sesama penerbit sejenis.

5. *Customer*

Memberikan layanan purna jual, seperti Tanya-jawab berkaitan dengan *content* buku, membentuk training center berbasis buku, mengadakan acara book signing dan temu penulis, menetapkan pembaca potensial dan membina mereka.

Kelima aspek diatas dibangun secara terpadu oleh tim editorial dan tim marketing berdasarkan arahan dari pemimpin penerbit. Dalam hal ini memang sangat dibutuhkan visi dan misi yang kuat dan terdefinisi jelas dari sebuah penerbit. Langkah-langkah praktis kelima aspek tadi dapat diterjemahkan menjadi strategi pengembangan untuk jangka pendek, jangka menengah, maupun jangka panjang.

Di Indonesia hanya terbiasa meluncurkan dua jenis produk saja yang belum membudaya, yaitu paperback dan *hard cover*. Hal ini mungkin disebabkan pasar pembaca Indonesia tidak terbagi dalam dua kategori: pasar khusus dan pasar umum sehingga penerbitan buku dua edisi (jenis) kurang berprospek. Pasar paperback tentu untuk pembaca umum yang menginginkan harga murah tanpa mempedulikan betul persoalan kualitas fisik, sedangkan pasar *hard cover* untuk

mereka yang berselera tinggi soal kualitas fisik dan menginginkan buku tersebut bisa dikoleksi sehingga nilainya makin lama makin tinggi.

Buku konvensional mengacu pada standar-standar umum yang berlaku secara internasional. Standar anatomi buku yang umum terdiri atas:

Tabel 2.1, Standar Anatomi Buku

| |
|--|
| <i>Cover</i> depan+ <i>Spine</i> + <i>Cover</i> belakang |
| Preliminaries (Halaman pendahuluan) |
| Text Matter (Halaman teks) |
| Postliminaries (Halaman penutup) |

Sumber Data : Iyan Wb, Anatomi Buku

Tampilan standar umum ini yang kemudian dikembangkan dengan kreasi lain oleh para penerbit sehingga sebuah buku bisa memiliki keunikan, kemenarikan, kekhasan, ataupun keunggulan tersendiri. Penerbit yang *inovatif* akan tampak berani melakukan terobosan-terobosan yang membuat sebuah buku konvensional menjadi menarik, dan langsung mempengaruhi calon pembaca.

Sebagai contoh setelah memasuki fase teknologi cakram digital sebagai alat penyimpan data maka penerbit pun memberikan *added value* kepada buku terbitannya dengan dilengkapi CD. Pilihan lain, buku konvensional bisa digandengkan dengan produk-produk gimmick semacam poster, pin, boneka kecil, gantungan kunci, atau apapun. Mungkin kelak buku-buku kesehatan tradisional juga bisa menambahkan nilai bukunya dengan satu sachet jamu pada tiap kemasan buku. Teknologi *shrink-wrap* juga memungkinkan barang-barang gimmick kecil tadi bisa disatukan kemasannya dengan buku.

Dari sisi ukuran, bentuk buku juga mengalami revolusi dari yang sebelumnya konvensional (ukuran standar A atau B) menjadi ukuran sesuai dengan kemampuan mesin cetak. Buku dengan bentuk bujur sangkar (segi empat sama sisi) juga kini banyak menjadi pilihan untuk mengikat perhatian pembaca.

2.11 Unsur – unsur desain

2.11.1 Tipografi

Typeface give voice to words Like all disciplines within art and design, typography has a language and vocabulary of its own. On this spread a few terms and definitions are presented to make sure we're all on the same page. (Krause, 2004: 234)

Jenis huruf menyuarakan kata-kata seperti semua disiplin ilmu dalam seni dan desain, tipografi memiliki bahasa dan kosa kata sendiri. Pada menyebarkan ini beberapa istilah dan definisi disajikan untuk memastikan kita semua pada halaman yang sama.

Font adalah satu set karakter khusus tipografi yang dirancang bekerja sama. font juga disebut sebagai tipografi. judul besar di atas kolom ini terletak di sebuah jenis huruf yang disebut "*Sabon Regular*". font individu sering bagian dari *family font* yang mengandung variasi font yang - secara teratur, *Bold*, *Italic*, miring *bold*, dan lain-lain.

Beberapa type font berdasarkan *family font* :

1. *Sans Serif*

Meskipun wajah dalam kategori ini mungkin tampak serupa secara sekilas

berbagai besar efek ada di antara font sans serif. Banyak keluarga font sans serif yang ditawarkan dalam berbagai macam berat dan lebar.

2. *Serif*

Font *serif* kembali ke zaman ketika orang pertama membawa pahat dari batu. dalam kategori *serif* terdapat banyak perbedaan. (Ada sub kategori *serif*) font serif yang khususnya cocok untuk bagian-bagian lagi teks, *serif* mereka membantu memberikan garis *horizontal* acuan bagi mata pemirsa karena membaca melalui isi.

Sub category Serif

- a. *Old Style serif (goudy)*
- b. *Modern Serif (bodoni)*
- c. *Slab serif (clarendon)*
- d. *Script, Hand lettered.*

Mendapatkan inspirasi dari bentuk tulisan tangan, baik lama dan baru. beberapa font *script* berasal dari kaligrafi alam, lainnya telah dibuat berdasarkan bentuk tulisan tangan. menyadari bahwa keterbacaan sangat bervariasi antara font *script* dan font tulisan tangan.

2. *Monospace*

Karakter masing-masing font yang paling lebar yang unik, seperti halnya ruang-ruang di sekitar mereka. Lebar karakter dan spasi dalam font monospace semua identik. Tipe karakter menggunakan sistem monospace untuk *letter form* mereka. *Font modern* yang dirancang untuk *pixel* berbasis

pada layar presentasi juga *monospace*. Font ini sering mengandung karakter *serif* dan *sans serif*.

3. Novelty

Apapun itu dalam kategori ini dari sedikit *tweak* ke benar-benar aneh. font kebaruan cenderung datang dan pergi dari adegan grafis seperti menembak bintang spektakuler dan berumur pendek. Kebaruan *font* tertentu, seperti *font* kebaruan tertentu, seperti tren mode tertentu, muncul lagi secara teratur.

2.11.2 Warna

Sebagai bagian dari elemen logo, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari logo tersebut. Dalam perencanaan *corporate identity*, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk *traffic light* merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat.

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sebagai berikut : Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Berikut adalah potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sbb :

1. Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
2. Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya.
3. Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.
4. Merah, bersifat menaklukkan, *ekspansif* (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup).
5. Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum.
6. Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (*dediepte*), sifat yang tak terhingga dan *transenden*, disamping itu memiliki sifat tantangan.
7. Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna *Prang System* yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi :

1. *Hue*, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
2. *Value*, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
3. *Intensity*, seringkali disebut dengan *chroma*, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Selain *Prang System* terdapat beberapa sistem warna lain yakni, *CMYK* atau *Process Color System*, *Munsell Color System*, *Ostwald Color System*, *Schopenhauer/Goethe Weighted Color System*, *Subtractive Color System* serta *Additive Color/RGB Color System*.

Diantara bermacam sistem warna diatas, kini yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah *CMYK* atau *Process Color System* yang membagi warna dasarnya menjadi *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black*. Sedangkan *RGB Color System* dipergunakan dalam industri media *visual* elektronika.

2.11.3 Bentuk

Pengertian bentuk menurut *Leksikon Grafika* adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan lain sebagainya. Dari definisi tersebut dapat diuraikan bahwa bentuk merupakan wujud rupa sesuatu, biasa berupa segi empat, segi tiga, bundar, elip dan sebagainya. Pada proses perancangan logo, bentuk menempati posisi yang tidak kalah penting dibanding elemen-elemen lainnya, mengingat bentuk-bentuk geometris biasa merupakan simbol yang membawa nilai emosional tertentu. Hal tersebut biasa dipahami,

karena pada bentuk atau rupa mempunyai muatan kesan yang kasat mata. Seperti yang diungkapkan Plato, bahwa rupa atau bentuk merupakan bahasa dunia yang tidak dirintangi oleh perbedaan-perbedaan seperti terdapat dalam bahasa kata-kata. Namun teori *Plato* tersebut tidaklah mesti berlaku semestinya. Ada aspek lain yang mengakibatkan bahasa bentuk tidak selalu efektif. Seperti penerapan bentuk-bentuk internasional dengan target sasaran tradisional atau sebaliknya. Dengan kata lain, bila target sasaran tidak terbiasa dengan bahasa kasat mata tradisional, penggunaan bahasa kasat mata internasional demikian pula sebaliknya.

Sebagai contoh adalah bila kita merancang logo armada angkatan bersenjata republik Tanzania misalnya, kurang lazim bila kita memilih bentuk keris atau mandau sebagai elemen penunjang dalam logo tersebut, karena bentuk keris dan mandau kurang atau bahkan tidak dikenal oleh rakyat Tanzania.

Dari contoh diatas, kemudian muncul teori tentang *frame of reference* (kerangka referensi) dan *field of reference* (lapangan pengalaman) yang menjelaskan bahwa penerimaan suatu bentuk pesan, dipengaruhi oleh beberapa aspek yakni panca indra, pikiran serta ingatan. Jadi seperti contoh masalah diatas, bentuk logo tersebut akan lebih efektif dan komunikatif bila ditujukan pada angkatan bersenjata Republik Indonesia, tidak kepada Republik Dominika karena mereka tidak memiliki *frame of reference* dan *field of reference* tentang keris.

Berikut adalah contoh bentuk dan asosiasi yang ditimbulkannya berdasarkan buku *Handbook of Design & Devices* tulisan Clarence P. Hornung.

1. Segitiga, merupakan lambang dari konsep Trinitas. Sebuah konsep religius yang mendasarkan pada tiga unsur alam semesta, yaitu Tuhan, manusia dan

alam. Selain itu segitiga merupakan perwujudan dari konsep keluarga yakni ayah, ibu dan anak. Dalam dunia metafisika segitiga merupakan lambing dari raga, pikiran dan jiwa. Sedangkan pada kebudayaan Mesir, segitiga digunakan sebagai simbol feminitas dan dalam huruf *Hieroglyphs* segitiga menggambarkan bulan.

2. *Yin Yang*, merupakan bentuk yang termasuk dalam jenis Monad, yakni bentuk yang terdiri dari *figure* geometris bulat yang terbagi oleh dua bentuk bersinggungan dengan masing-masing titik pusat yang berhadapan. Di China bentuk seperti ini disebut *Yin Yang*, di Jepang disebut *Futatsu Tomoe* sedangkan orang Korea menyebutnya *Tah Gook*. *Yin Yang* merupakan gambaran dua prinsip alam, *Yang* melambangkan kecerahan *Yin* melambangkan kegelapan, *Yang* melambangkan nirwana *Yin* melambangkan dunia, *Yang* sebagai matahari *Yin* sebagai bulan, *Yang* memiliki posisi aktif, maskulin *Yin* pasif, feminin. Kesemuanya itu melambangkan prinsip dasar kehidupan, yakni keseimbangan.

2.11.4 *Layout*

Menurut buku “*How to design grids and use them effectively*” karya Alan Swan, terdapat beberapa aspek dalam membangun desain layout, antara lain:

1. *Headings, Sub-Headings and Body copy*

Sebuah elemen yang mengikuti *Headings* adalah sebuah text, dan text tersebut dinamakan *body copy*. *Body copy* dapat dipastikan akan menggunakan *grid* yang membantu pada penyeragaman dan penataan

komposisi dalam sebuah *layout*. Sedangkan, elemen yang tidak kalah penting lainnya yaitu *Sub-Headings*. Berikut terdapat beberapa contoh dari *Headings*, *Sub-Headings* dan *body copy* diikuti contoh penempatannya.



Gambar 2.15 *Headings, Sub-Headings Dan Body Copy*

Sumber : Alan Swan, 1989: Hal 21

2. *Grid*

Beberapa project sangat membutuhkan *grid* pada bagian awal sebuah proses desain dimana fungsinya sebagai acuan oleh desainer. Dengan bantuan *grid* tersebut kita dapat membagi-bagi area desain atau beberapa kolom sesuai dengan yang diinginkan, dan yang paling penting bahwa kolom tersebut nantinya kebanyakan akan digunakan untuk penempatan *body copy*. Bagian yang terpenting dari semua proses desain layout yaitu diawali dengan manentukan dan merancang *grid* cukup dalam bentuk *thumbnail*. Berikut adalah contoh dari pembagian *grid*, yaitu:

a. *Three Column and six column grids*

Contoh jenis layout ini sering digunakan pada desain layout majalah, Koran dan materi *advertising* lainnya, dan merupakan jenis kolom standard yang paling sering digunakan. Namun kita tetap dapat membuat desain yang lebih ekstrim pada layout nya, misalnya dengan lebih cermat

membagi area dan lebih banyak menggunakan gambar dibandingkan text. Berikut terdapat beberapa contoh dari *Three column and six column grids* diikuti contoh penempatannya.



Gambar 2.16 Three Column And Six Column Grids

Sumber : Alan Swan, 1989: 21

b. Two Column and four column grids

Contoh jenis layout ini sering digunakan pada desain layout majalah, Koran dan materi advertising lainnya, dan merupakan jenis kolom standard yang paling sering digunakan. Namun kita tetap dapat membuat desain yang lebih ekstrim pada layout nya, misalnya dengan lebih cermat membagi area dan lebih banyak menggunakan gambar dibandingkan text. Berikut terdapat beberapa contoh dari *Two column and four column grids* diikuti contoh penempatannya.



Gambar 2.17 Two Column And Four Column Grids

Sumber : Alan Swan, 1989: 22

c. *Mixing grid formats*

Pada jenis kolom ini, yang dilakukan yaitu memadukan jenis kolom yang berbeda dalam layout. Namun tetap harus memperhatikan keseimbangan desainnya. Pada jenis kolom ini, elemen desain akan lebih fleksibel untuk diletakkan dan memaksa desainernya untuk lebih bereksperimen dibandingkan pada jenis kolom lainnya. Berikut terdapat beberapa contoh dari *Mixing grid formats*.



Gambar 2.18 Mixing Grid Formats

Sumber : Alan Swan, 1989: 23

2.11.5 Sintaksis tipografi

Faktor tipografi adalah mempertimbangkan jenis huruf atau font yang akan digunakan dalam sebuah tampilan buku. Tiap font akan memiliki pengertian dan kesan yang berbeda, seperti lincah, anggun, maskulin, feminin, dan kekanak-kanakan. Namun kesan tersebut akan saling terkait dengan seluruh elemen yang ada dalam tampilan, artinya kesan font pun akan bergantung dengan seluruh tampilan yang ada. (Swann, 1989: 24) Unsur yang harus ada dalam tipografi adalah :

1. Kejelasan dan Keterbacaan (*Legibility*).
2. Menarik (*Attractiveness*).
3. Memiliki Karakter (*Characterised*).

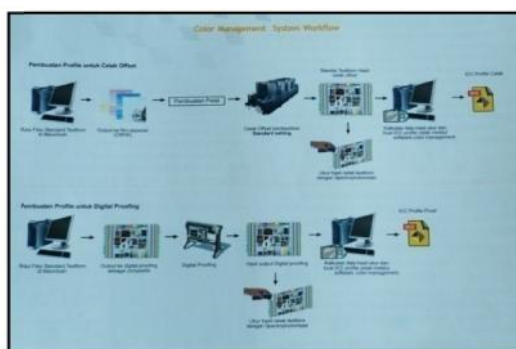
Sintaksis menurut ilmu bahasa adalah penyusunan kata-kata dalam bentuk dan urutan yang tepat. Sintaksis dalam tipografi adalah sebuah proses penataan elemen-elemen visual kedalam kesatuan bentuk koesif. Elemen komposisi adalah sebagai berikut :

1. Huruf
2. Kata
3. Garis
4. Kolom
5. Margin

2.11.6 White Space (Ruang Kosong)

Selain delapan prinsip tersebut, dalam layout juga terdapat unsur yang juga penting yaitu *white space* atau sering disebut ruang kosong. Ruang kosong memberikan fungsi kejelasan dan keterbacaan.

2.11.7 Proses Cetak



Gambar 2.19 Proses Cetak Offset

Sumber : Yulian, 2007: 18

Proses cetak buku, diawali dengan men-setting gambar atau *layout* dan unsur unsur buku lain, dengan membuat file yang siap cetak. Setelah terbuat file siap cetak, dibuat settingan *color separation* (pemisahan warna) CMYK, dari color separation warna ditembakkan pada plat cetak berdasarkan warna cetakan yang telah ditentukan yaitu CMYK.

Setelah *Plate* cetak terbentuk maka dimasukkan kedalam alat cetak *offset* berdasar standart setting, dengan menggunakan alat cetak *offset* kita dapat mencetak berulang kali sesuai dengan pesanan, namun setiap 100 cetakan akan terus diadakan inspeksi, agar warna yang dicetak tidak meleset atau berbeda dengan cetakan awal atau *proofing*. Setelah di cetak akan dijadikan satu lalu dipotong potong berdasarkan halaman dan dibentuk menjadi buku.

