



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pecinan Glodok

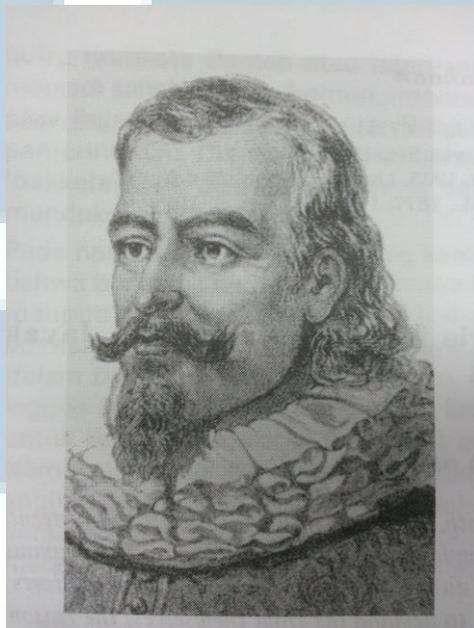
Kawasan pecinan selalu menjadi pusat perekonomian sebuah kota. Kawasan pecinan Jakarta disebut-sebut sebagai kawasan pecinan terbesar se-Indonesia. Secara administratif kawasan Pecinan Glodok termasuk wilayah Kecamatan Taman Sari, Jakarta Barat yang kini menjadi salah satu daya tarik wisata sejarah di kawasan Kota Tua Jakarta. Sebagai saksi kehidupan etnis Tionghoa sejak zaman Kolonial membuat Glodok memiliki nilai sejarah yang tinggi. Dalam kawasan ini masih sangat terasa jejak peninggalannya mulai dari bangunan tua, vihara, hingga denyut kehidupan orang-orang Tionghoa yang masih terasa hingga saat ini.

2.1.1. Asal Mula Nama Glodok

Asal mula nama Glodok menurut Ruchiat (2012) dalam bukunya yang berjudul Asal-Usul Nama Tempat di Jakarta, berasal dari ‘Grojok’. Grojok merupakan sebutan dari bunyi air yang jatuh dari pancuran air. Pancuran air tersebut berasal dari semacam waduk penampungan air Kali Ciliwung, air dari waduk dikururkan dari sebuah pancuran kayu setinggi 3 meter. Lidah orang Tionghoa yang tidak bisa menyebut kata ‘Grojok’ menggantinya dengan nama ‘Glodok’. Keterangan lain mengatakan Golodog berasal dari sebutan Jembatan yang melintasi Kali Besar di kawasan itu yang terdapat anak tangga pada ujungnya biasa digunakan untuk mandi dan mencuci oleh masyarakat setempat dalam bahasa Sunda. (hlm.51)

2.1.2. Sejarah Pecinan Glodok

Menurut Johannes Theodorus (2010) Jauh sebelum Gubernur Jenderal Jan Pietersoon berkuasa pada 1619, orang-orang Tionghoa sudah tinggal sebelah timur muara kali Ciliwung yang letaknya tidak jauh dari keberadaan Pelabuhan Sunda Kelapa. Orang-orang Tionghoa pada zaman itu menjual berbagai keperluan mulai dari arak, beras, candu dan kebutuhan lainnya termasuk air minum bagi para pendatang yang singgah di pelabuhan.



Gambar 2.1. Jan Pieterszoon Coen

Sumber: Buku Geger Pecinan.

Sejak 1618 J.P Coen berusaha mendapatkan persetujuan penguasa Jacatra agar mengizinkan orang-orang Tionghoa tinggal di Jacatra. Segala cara dan kesempatan digunakan untuk memindahkan orang Tionghoa ke Jacatra yang diganti namanya menjadi Batavia pada 12 Maret 1619. Tujuan ini dicapainya melalui berbagai cara. Pertama dan yang paling utama, J.P Coen berupaya

membuat semua orang Tionghoa yang tinggal di Bantam, Cheribon dan kota-kota lain di Jawa untuk pindah ke Batavia. Pembebasan biaya tol dan cukai “hingga 1 Oktober 1620” dan perlakuan yang baik. Selain itu Coen melakukan segala cara untuk mengalihkan semua perdagangan Tionghoa ke Batavia dengan memblokir Manila, Makau, serta pesisir Tiongkok di sekitar Pescadores dan Melaka. Coen juga menangkap orang Tionghoa yang berlayar di jalur pelayaran Djambi, Bantam, dan Japara serta tempat lainnya serta membawanya ke Batavia.

Lima bulan setelah berkuasa, Jan Pieterszoon Coen mengangkat Souw Beng Kong sebagai Kapiten Administratur penduduk Tionghoa Batavia pada tanggal 11 Oktober 1619. Jan Pieterszoon Coen atau yang sering dikenal dengan J.P Coen meminta kepada Souw Beng Kong untuk membawa 400 warga Tionghoa untuk datang ke Batavia untuk membantu perdagangan dan perekonomian Batavia. Pada 7 Oktober 1619 terdapat antara 300 sampai 400 warga Tionghoa di Batavia. Pada 31 Juli 1623 jumlahnya menjadi 800 orang dari total penduduk 2000 orang dan semakin lama penduduk Tionghoa di Batavia membludak. Tingkat kriminalitas yang kian hari kian meningkat yang diakibatkan banyaknya warga Tionghoa yang tidak memiliki pekerjaan menjadi salah satu faktor.

Pada tahun 1740 terjadi pemberontakan besar-besaran antara orang Tionghoa dengan Belanda yang kurang lebih menewaskan 10.000 orang. Setelah pemberontakan tersebut banyak saudagar Tionghoa menghindari berdagang dengan Belanda. Di pihak lain kekuatan perdagangan Kompeni Inggris (*East India Company*) di Hindia Timur secara pasti bergerak naik. Banyak pedagang

Tionghoa yang mulai lebih senang berdagang dengan saingan VOC tersebut daripada dengan Kompeni Belanda. Selain itu Perusahaan Dagang Swedia untuk Hindia Timur juga mulai beroperasi. Untuk mengantisipasi keadaan yang tidak diinginkan, Kompeni mulai menata kehidupan orang Tionghoa di Batavia. Daerah luar kota yang selama ini dihuni oleh Tionghoa yang berusaha di bidang industri dan perkebunan dikosongkan. Warga Tionghoa diarahkan supaya menekuni bidang perdagangan semata. Mereka dikumpulkan dalam perkampungan yang letaknya tidak jauh dari pusat pemerintahan. Dengan kebijakan itu, maka Kompeni mengawasi mereka dengan baik. Sejak masa itu pemerintah Belanda menerapkan sistem Pacinan atau Pecinan, yaitu pengelompokan orang Tionghoa dalam satu komunitas yang terpisah, serta mengarahkan bergerak di bidang perdagangan. Warga Tionghoa yang masih hidup yang berhasil di data setelah kerusuhan 1740 sebanyak 3431 jiwa dengan perincian 1442 pedagang, 935 petani, 728 pekerja perkebunan dan perikanan, dan 336 tukang kayu dan batu.

(hlm. 1-30)

Lubis (2008 : 81-82) orang-orang Cina hanya diizinkan tinggal di daerah Glodok pada abad ke-19 saat masa pemerintahan kolonial Belanda. Hal tersebut dikarenakan bahwa Belanda menyebut Glodok dengan nama *Chineesche Wijk* atau daerah Cina. Pemerintah kota Praja pada waktu itu mengeluarkan peraturan tersebut yang dinamakan *Wijkenstelsel*, seperti peraturan yang diterapkan di pemukiman *ghetto* bagi penduduk Yahudi di Eropa. Jika orang Tionghoa hendak pergi dari kawasan tersebut, harus membawa sebuah surat jalan atau pas namanya, hal itu diatur dalam peraturan yang bernama *passenstelsel*. Peraturan tersebut

dibuat untuk menarik pajak dari orang Tionghoa dan menambah penghasilan kota. Pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20 peraturan tersebut dihapus sehingga terbentuklah kawasan penduduk Cina yang lebih kecil seperti Pasar Baru, Pasar Senen dan Pasar Jatinegara.



Gambar 2.2. Pembantaian orang Tionghoa
Sumber: Buku Historical Sites of Jakarta.



Gambar 2.3. Daerah Pecinan di Pintu Kecil, Batavia
Sumber: Buku Historical Sites of Jakarta.



Gambar 2.4. Daerah Pecinan di Pintu Kecil, Batavia

Sumber: Buku Historical Sites of Jakarta.

2.1.3. Glodok Simbol Perlawanan

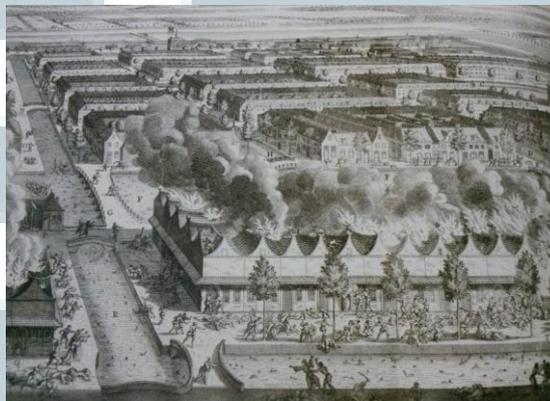
Menurut Johannes (2010), 60 tahun silam kawasan Glodok dipenuhi oleh orang yang lalu lalang. Sado yang ditarik kuda saat itu merupakan transportasi utama, sedangkan becak baru masuk pada masa pendudukan Jepang tahun (1942-1945). Glodok pada zaman kolonial Belanda merupakan kawasan ekonomi yang selalu memompa denyut perdagangan.

Pada tahun 1740 tepatnya tanggal 9 Oktober, terdapat pemberontakan besar-besaran di daerah Glodok. Tentara VOC pada masa itu melakukan pembantaian habis-habisan terhadap orang cina. Tak kurang dari 10.000 orang cina tewas, termasuk wanita dan anak-anak atas perintah Gubernur Jenderal Valkenir. Ratusan rumah dan harta orang cina dibakar dan dirampok. Peristiwa itu bermula saat orang-orang Cina datang ke Batavia untuk mencari peruntungan yang jumlahnya mencapai 80 ribu orang. Pada masa itu banyak orang cina yang

dijadikan tukang dalam pembangunan kota Batavia di pesisir barat laut pulau Jawadi, ada juga yang bekerja pabrik-pabrik gula hingga memiliki toko sendiri. Pada masa itu Gula merupakan penghasilan terbesar bidang perkebunan di Jakarta namun pada suatu saat harga gula di pasar internasional anjlok akibat dari membludaknya gula India. Karena itu penghasilan pabrik gula di Batavia menjadi menurun dan terpaksa harus menutup usahanya sehingga bangkrut. Kejadian itu membuat banyak warga Cina menjadi pengangguran dan gelandangan. Tingkat kriminalitas di Batavia langsung meningkat tajam sehingga membuat pemerintah kolonial Belanda mewajibkan orang Tiongkok ini membawa surat identifikasi. Bila ada orang Tiongkok yang tidak mempunyai surat tersebut akan dipulangkan ke negara asalnya. Pejabat VOC menjadikan kesempatan ini untuk melakukan pungli (pungutan liar). Tidak puas dengan peraturan tersebut, VOC mengeluarkan peraturan lebih berat lagi. Warga Cina yang tidak memiliki pekerjaan harus di tangkap, selain itu warga Tionghoa yang kaya ikut diperas juga dengan ancaman akan dideportasi dan terdengar isu juga bahwa orang-orang yang dideportasi tidak pernah sampai ke Negara asalnya dan dibuang ke lautan.

Setelah kejadian itu Belanda memindahkan orang-orang Tionghoa yang masih tersisa di kawasan Glodok yang tidak jauh dari 'Stadhuis' (sekarang Museum Fatahillah). Kawasan itu memang disediakan Belanda untuk lokalisasi kawasan pecinan. Tidak puas dengan perlakuan orang belanda, orang-orang Tionghoa melakukan perlawanan yang membentuk 50 sampai 100 orang dan mempersenjatai diri untuk melawan Belanda. Melalui perlawanan tentara dan pegawai VOC melakukan tindakan semena-mena terhadap etnis Cina seperti

perampokan, pembantaian bahkan pemerkosaan. Pada tanggal 10 Oktober 1740 Gubernur Jendral Adrian Volckanier mengeluarkan surat perintah membunuh dan membantai orang-orang Cina yang tak kurang dari 10.000 orang Tionghoa dibantai, 500 orang luka parah, 700 rumah dijarah. Dan pembantaian tersebut telah membuat kali dekat daerah perkampungan Tionghoa menjadi merah oleh darah-darah warga orang Cina yang di bantai oleh tentara Belanda yang sekarang terkenal dengan sebutan 'Kali Angke' (hlm. 35-67).



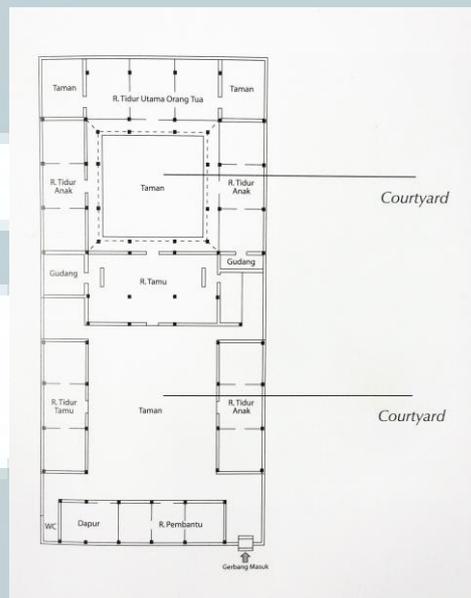
Gambar 2.5. Pembantaian orang Tionghoa
Sumber: Buku Historical Sites of Jakarta.

2.1.4. Arsitektur Khas Pecinan

Menurut David G. Khol (1984 :22) Umumnya pemukiman orang Tionghoa berada di daerah Pecinan diakibatkan pembatasan oleh Pemerintah Belanda. Setelah dihapuskannya Undang-undang *Wijkenstelsel*, pemukiman orang Tionghoa menempati daerah-daerah perdagangan yang strategis di seluruh kota. Ciri-ciri arsitektur bangunan orang Tionghoa sebagai berikut:

- *Courtyard*

Courtyard merupakan ruang terbuka pada rumah Tionghoa. Ruang terbuka ini bersifat lebih privat yang biasa digabung dengan kebun dan taman. Pada rumah-rumah gaya orang Tionghoa bagian utara sering terdapat *courtyard* yang luas dan terkadang lebih dari satu, sedangkan di Indonesia *courtyard* didesain lebih sempit karena luas tanah yang tidak terlalu besar. Rumah-rumah orang Tionghoa yang berada di Pecinan jarang mempunyai *courtyard* dan kalau pun ada itu lebih berfungsi untuk memasukkan cahaya alami siang hari atau untuk ventilasi. *Courtyard* di Indonesia biasa diganti dengan jendela yang lebar-lebar.



Gambar 2.6. *Courtyard*

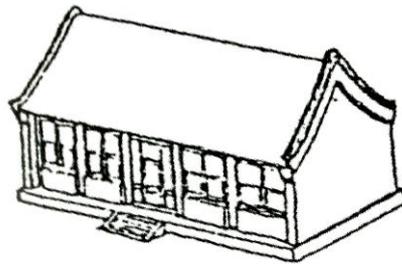
Sumber: Buku Peranakan Tionghoa, Sebuah Perjalanan Budaya.

- Penekanan pada bentuk atap yang khas

Bentuk atap arsitektur rumah orang Tionghoa paling mudah dikenali.

Diantara semua bentuk atap hanya ada beberapa yang dipakai di Indonesia.

Antara lain jenis atap pelana dengan ujung yang melengkung ke atas, yang disebut dengan model *Ngang Shan* dan atap rumah *Hsua Shan* yang terkadang dipakai di Indonesia.



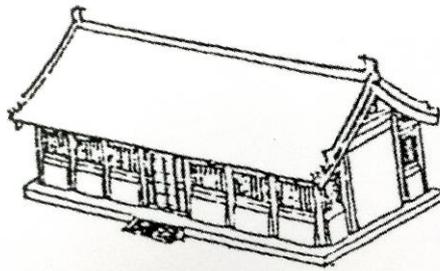
Gambar 2.7. Atap Rumah *Ngang Shan*

Sumber: Buku Peranakan Tionghoa, Sebuah Perjalanan Budaya.



Gambar 2.8. Atap Rumah *Ngang Shan* yang ada hingga saat ini

Sumber : Dokumen pribadi.



Gambar 2.9. Atap Rumah *Hsua Shan*

Sumber: Buku Peranakan Tionghoa, Sebuah Perjalanan Budaya.



Gambar 2.10. Atap Rumah *Hsua Shan* yang ada hingga saat ini

Sumber : Dokumen pribadi.

- Elemen-elemen struktural yang terbuka (kadang disertai dengan ragam hias)

Keahlian orang-orang Tionghoa terhadap kerajinan ragam hias dan konstruksi kayu tidak diragukan lagi. Ukir-ukiran serta konstruksi kayu sebagai bagian dari struktur bangunan pada arsitektur Tionghoa dapat dilihat sebagai ciri khas. Detal-detail konstruktif seperti penyangga atap

(*tou kung*), atau pertemuan antara kolom dan balok, bahkan rangka atapnya dibuat indah sehingga tidak perlu ditutupi.



Gambar 2.11. Penyangga Atap

Sumber: Buku Peranakan Tionghoa, Sebuah Perjalanan Budaya.



Gambar 2.12. Penyangga Atap 2

Sumber: Buku Peranakan Tionghoa, Sebuah Perjalanan Budaya.

- Penggunaan warna yang khas

Penggunaan warna dalam arsitektur Tionghoa memiliki arti tersendiri.

Warna tertentu umumnya digunakan pada elemen yang spesifik pada bangunan. Ada dua warna yang paling sering digunakan pada bangunan yaitu warna merah dan warna kuning keemasan. Warna merah banyak

digunakan pada dekorasi interior, dan umumnya untuk warna pilar. Merah menyimbolkan warna api dan darah, yang memiliki arti kemakmuran, simbol kebajikan, kebenaran, ketulusan dan keberuntungan. Warna merah juga sering dihubungkan dengan arah, yaitu arah selatan serta sesuatu yang positif.

2.1.5. Yang Khas di Pecinan Glodok

Menurut Iwan (2012) dalam bukunya yang berjudul *Tionghoa Peranakan di Indonesia*, pada masa jayanya Glodok memiliki beberapa restoran favorit. Masakan Cina seperti kwetiau sapi, nasi ayam hainam, sup bulus (*pi oh*), babi panggang, *sek ba*, sop kambing hingga soto betawi menjadi ikon kuliner Glodok. Deretan restoran di Glodok pada zaman dahulu termasuk deretan tempat elit. Restoran Kam Leng, Beng Hiong, Zhong Hua, Tay Loo Tin, Huy Yun, Shi Hai Juan hingga Kwetiau Sapi A Ciap merupakan tempat makan favorit kalangan menengah atas pada zamannya. Salah satu tempat favorit warga Belanda adalah restoran Tay Loo Tin yang kini berubah menjadi Hotel dan Restoran Pancoran Jaya, yang arsitekturnya masih dijaga seperti dahulu yakni arsitektur gaya Belanda. Aktor laga Wang Yu, Cheng Yun dan sejumlah pesohor asal Hongkong sering jalan di daerah Glodok khususnya ke restoran Kwetiau Sapi A Ciap.

Selain kulinernya, Glodok juga terkenal sebagai pusat perdagangan obat-obatan khas Cina. Obat-obatan tersebut berasal dari bahan-bahan alami seperti tumbuhan, hewan, serangga hingga arak. Ada beberapa toko obat yang terkenal pada masanya seperti Toko Obat Lay An Tong. Toko obat yang masih ada hingga saat ini adalah Toko Obat Bintang Semesta atau Beng Seng (Mandarin:Ming

Xing) saat ini sudah generasi ke empat yang meneruskannya. Pada masa lalu ada pertunjukan silat oleh para penjual koyo di jalanan Pancoran Glodok. Di kawasan yang sama terdapat puluhan pedagang khas kudapan Cina seperti manisan plum, buah *semboi* (*kiambwee*), jeruk mandarin dan berbagai jajanan eksotis lainnya dapat diperoleh di ujung jalan Pancoran dekat sudut jalan Toko Tiga Seberang. Selain itu ada toko kue yang sangat terkenal yaitu Toko Kue “Tiong Tjiu Phia” Sin Hap Hoat (hlm. 77-92).



Gambar 2.13. Toko Obat Bintang Semesta

Sumber : Dokumen pribadi.

2.1.6. Kapiten Cina di Pecinan Glodok

Seorang kapten Cina saat itu harus kaya raya dan memiliki kemampuan finansial, hal tersebut menjadi pertimbangan utama VOC dalam menyetujui usulan pengangkatan seorang kapiten Cina di Batavia. Untuk menjadi opsir Cina, disamping harus memiliki kekuatan finansial, latar belakang keluarga, seberapa dekat hubungan dengan pejabat pemerintah kolonial dan juga kemampuan bergaul dengan masyarakat pribumi asli. Dari sejumlah 21 orang kapiten Cina di masa pemerintahan VOC hanya beberapa nama saja yang dikenal oleh masyarakat.

A. Souw Beng Kong

Menurut Iwan dalam bukunya *Peranakan Tionghoa di Nusantara*, Souw Beng Kong adalah kapten Tionghoa pertama di Batavia sekaligus perintis perekonomian pada awal abad ke-17. Souw Beng Kong adalah tokoh yang diandalkan jenderal gubernur pertama, Jan Pieterzoen, saat gagal membuka Batavia sebagai pusat perdagangan. Jika Souw Beng Kong tidak pindah ke Batavia bisa dipastikan Batavia tidak akan berkembang seperti sekarang. Selain pencetak uang, Souw Beng Kong juga seorang saudagar kapal, kontraktor, pedagang, dan pemegang lisensi yang menyelenggarakan judi di Batavia. Souw Beng Kong adalah sahabat J.P Coen dan sering berperan sebagai diplomat dalam hubungan antara Belanda dengan pihak Banten-Inggris(hlm. 82-83).

Selain itu menurut Hoetink dalam bukunya yang berjudul *Ni Hoe Kong*, Souw Beng Kong terkenal kaya raya, multikultural, bersahabat baik dengan J.P Coen. Bahkan kini makan Souw Beng Kong yang masih ada di Kampung Mangga Dua (Gang Taruna) diusahakan untuk dirawat dan dipugar oleh warga Tionghoa Jakarta. (hlm. 4). Menurut Marcus dalam bukunya yang berjudul *Kesastran Melayu Tionghoa dan Kebangsaan Indonesia*, Souw Beng Kong menjabat sebagai kapiten Cina selama tujuh belas tahun dari 1619-1636. Souw Beng Kong meninggal pada tanggal 8 April tahun 1644 (hlm. 47- 48).

蘇 鳴 崗

SOUW BENG KONG.

Gambar 2.14. Souw Beng Kong

Sumber: Buku Kesastraan Melayu Tionghoa dan Kebangsaan Indonesia.

B. Phoa Beng Gam

Kapten kedua Phoa Beng Gam diangkat setelah mendapat persetujuan dari pemerintah Belanda. Phoa Beng Gam dicatat dalam sejarah Batavia atas upaya dan hasil karyanya membuat sodetan kali Ciliwung yang telah membelah wilayah *Ommelanden* (luar kota benteng Batavia) sampai *Molenvliet* (sekarang jalan Gajah Mada atau Molenvliet West dan jalan Hayam Wuruk Molenvliet Oost) menjadi lurus dan tidak berliku-liku. Phoa Beng Gam meninggal dunia pada tahun 1637 (hlm. 5).

C. Gan Djie Ko

Kapiten Gan Djie Ko menjabat sebagai kapiten Cina menggantikan Phoa Beng Gam dari tahun 1637-1648. Kapiten Gan Djie Ko malah terkenal karena sang istri menggantikannya sesudah Gan Djie Ko meninggal dunia pada tahun 1648. Janda Kapiten Siqua ini mengatur kehidupan warga kelompok Cina di Batavia hampir 12 tahun (hlm. 5).

D. Ni Hoe Kong

Ni Hoe Kong adalah kapiten Cina yang memiliki akhir yang cukup tragis. Ni Hoe Kong diangkat sebagai kapiten Cina pada tanggal 11 September

1736. Ni Hoe Kong menjadi terkenal dalam sejarah kapiten Cina di Batavia justru karena kejadian pembantaian Cina atau Geger Pecinan. Pemerintahan Voc menganggap Ni Hoe Kong bertanggung jawab atas kejadian yang menhebohkan seantero negeri, karena sebagai kepala suku Cina di Batavia, di mata para pembesar VOC sudah semestinya Ni Hoe Kong tahu segala apa yang terjadi di kalangan warga Tionghoa. Tuduhan yang lebih berat lagi adalah saudara laki-laki Ni Hoe Kong bernama Tsiatko sejak awal diduga terlibat dalam perkara besar tersebut. Ni Hoe Kong ditahan di salah satu ruang *Raad van Justitie* yang waktu itu kantornya masih menumpang di gedung *Collegie van Schepenen* (sekarang Museum Sejarah Jakarta). Kasus Ni Hoe Kong baru diputuskan tiga tahun kemudian, pada 22 Mei 1744 Ni Hoe Kong dijatuhi hukuman deportasi ke Srilanka, hartanya dikembalikan dan sudah dipotong sebanyak 16.000 real untuk persidangannya. Ni Hoe Kong mengajukan permohonan agar hukuman deportasinya itu dipindahkan ke Ambon. Tanggal 12 Februari 1745 bersama keluarganya Ni Hoe Kong berangkat ke Ambon dan pada tanggal 23 Desember 1746 ia meninggal disana.

E. Khouw Kim An

Khouw Kim An merupakan kapiten Cina terakhir yakni pada tahun 1918. Khouw Kim An lahir pada tanggal 5 Juni 1879. Pada tahun 1910 Khouw Kim An dipromosika menjadi Mayor, karena pangkatnya itu para penduduk setempat menyebut rumah Khouw Kim An yang berlokasi di Jalan Gajah Mada no 188 sebagai rumah mayor. Terlahir sebagai orang

Tionghoa Indonesia, ia dikenal sebagai pimpinan, pengusaha, serta seorang *banker* di kalangan keturunan Tionghoa. Pada tahun 1934 saat Jepang menguasai Jakarta, beliau juga ditahan dan menghembuskan nafas terakhirnya tahanan pada tanggal 13 Februari 1945.



Gambar 2.15. Kapiten Khouw Kim An
Sumber : Dokumen Pribadi.



Gambar 2.16. Rumah Kapiten Khouw Kim An atau Chandranaya
Sumber : Dokumen Pribadi.



Gambar 2.17. Papan nama di rumah Kapiten Khouw Kim An atau Chandranaya
Sumber : Dokumen Pribadi.

2.2. Tinjauan Teoritis Tentang Desain Komunikasi Visual

Penggunaan gambar dalam menyampaikan informasi telah digunakan sejak lama oleh manusia purba, hal tersebut dapat dilihat dari coretan-coretan yang terdapat pada dinding gua-gua dan prasasti. Hingga sekarang penggunaan gambar sebagai media informasi semakin berkembang dalam media cetak maupun digital. Hal tersebut yang kini disebut dengan nama Desain Komunikasi Visual. Menurut Supriyono (2010) Desain Komunikasi Visual sebagai panduan dalam menyampaikan informasi melalui sebuah gambar ataupun karya grafis yang kini mendapat tempat tersendiri di masyarakat (hlm.9).

2.2.1. Prinsip Desain

Menurut Adi Kusrianto (2007, hlm. 38-43) Dalam membuat sebuah karya grafis haruslah memperhatikan beberapa prinsip desain agar pesan yang ingin disampaikan desainer dapat tersampaikan dengan baik. Prinsip-prinsip desain seperti berikut:

1. Keseimbangan

Keseimbangan atau balance merupakan prinsip dalam mengatur komposisi agar tidak berat sebelah atas suatu bidang maupun ruang yang diisi oleh elemen grafis. Keseimbangan dapat dibagi menjadi keseimbangan simetris dan asimetris serta memusat dan menyebar.



Gambar 2.18. Keseimbangan Asimetris
Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual.



Gambar 2.19. Keseimbangan Simetris
Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual.



Gambar 2.20. Keseimbangan Memusat
Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual.



Gambar 2.21. Keseimbangan Menyebar
Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual.

Cara mencapai keseimbangan:

- a. Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran.
- b. Keseimbangan dalam warna.
- c. Keseimbangan yang diperoleh karena tekstur.
- d. Keseimbangan yang terbentuk dari komposisi.

2. Irama

Irama atau *rythm* adalah penyusunan unsur-unsur yang diikuti dengan suatu pola penataan secara teratur agar didapatkan kesan menarik.

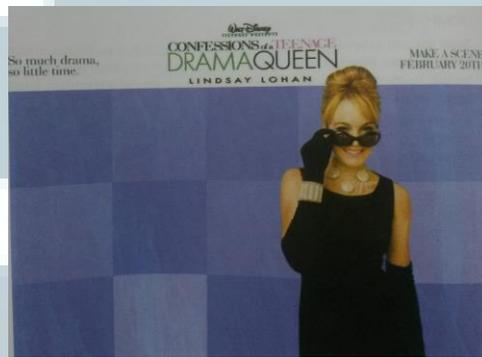
Penataan dapat dilakukan dengan cara mengulang maupun melakukan pergantian secara teratur.

3. Kontras

Kontras sangat diperlukan dalam suatu komposisi sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton. Kontras ditampilkan secukupnya saja karena bila terlalu berlebihan akan muncul ketidakteraturan yang jauh dari kesan hamonis.

4. Fokus

Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam sebuah komposisi untuk menunjukkan bagian yang penting dan bagian mana yang ingin ditonjolkan dan menjadi perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat suatu fokus dilakukan dengan menjadikan segala sesuatu yang berada disekitar fokus mendukung fokus yang telah ditentukan.



Gambar 2.22. Contoh poster film yang menggunakan kekuatan warna kontras antara warna depan dengan warna latar belakang baik pada teks maupun gambarnya

Sumber: Buku Panduan Desain Komunikasi Visual.

5. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi menekankan pada ukuran suatu unsur yang ingin ditonjolkan atau menunjang keharmonisan.

2.2.2. *Layout*

Rustan (2009:57) mengatakan *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Dalam membuat *layout* ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan antara lain:

1. *Sequence* : Pengaturan urutan yang mana dulu informasi yang harus dilihat pembaca, yang mana yang kedua, ketiga, dan seterusnya.
2. *Emphasis* : Memberikan penekanan tertentu terhadap bagian yang ingin ditonjolkan.
3. *Balance* : Pembagian berat yang merata pada bidang *layout*. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang *layout* harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkanya pada tempat yang tepat.
4. *Unity* : Menciptakan suatu kesatuan secara keseluruhan. *Unity* tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara fisik dan yang non fisik yaitu pesan/komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

A. Jenis-jenis Layout

Menurut McCloud (2006:130) ada beberapa pembagian *layout* antara gambar dengan teks, yakni:

1. *Word – Specific*

Tipe ini berisi gambar yang ada sudah menggambarkan ilustrasi kejadian yang sedang dideskripsikan sehingga kata-kata yang perlu disampaikan kepada pembaca hanya pendukung.

2. *Picture – Specific*

Tipe ini menjelaskan bahwa gambar sudah cukup untuk mewakili informasi yang mau disampaikan kepada pembaca, sedangkan kata-

kata yang ada digunakan untuk menonjolkan aspek-aspek dari peristiwa yang sedang terjadi.

3. *Duo – Specific*

Tipe ini menjelaskan bahwa gambar dan teks memiliki porsi yang sama.

4. *Intersecting*

Tipe ini memperlihatkan kata-kata dan gambar memiliki peran yang sama untuk saling mengisi dan menguatkan informasi yang ingin disampaikan.

5. *Interdependent*

Tipe ini memperlihatkan kata-kata dan gambar sama-sama berperan dalam menyampaikan gagasan yang tidak bisa dilakukan oleh salah satu dari kedua hal tersebut.

6. *Parallel*

Teks dan gambar memiliki peran dan alur yang berbeda namun masih dalam satu jalan atau tidak saling bersimpangan.

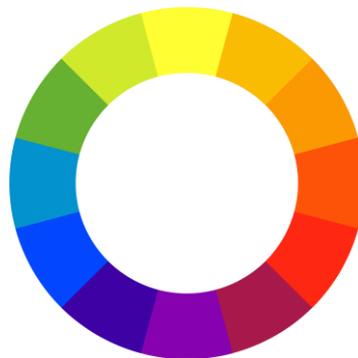
7. *Montage*

Tipe ini memperlihatkan kata-kata dan gambar saling dikombinasikan membentuk sebuah komposisi dari gambar yang ada.

2.2.3. Warna

Menurut Adi Kusrianto (2007) warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira ataupun lainnya (hlm. 46).

Warna terbagi menjadi dua yaitu *Additive Color* (RGB) dan *Subtractive Color* (CMYK). *Additive Color* dibuat dengan bersumber pada sinar. Kombinasi antara tiga warna yaitu merah, hijau dan biru yang dimaksimalkan akan menghasilkan warna putih. Sebaliknya jika ketiga warna tersebut dikombinasikan dan intensitasnya dikurangi hingga habis akan menghasilkan warna hitam. Warna RGB biasa dipakai pada media digital seperti televisi, *handphone*, komputer dan lainnya. Sedangkan warna *Subtractive Color* (CMYK) secara umum dikatakan sebagai warna yang dapat dilihat oleh mata karena adanya pantulan cahaya. Warna CMYK biasa digunakan pada media cetak seperti koran, brosur, majalah dan lainnya.



Gambar 2.23. *Colorwheel*

Sumber : Dokumen Pribadi

A. Makna Warna

Menurut Rakhmat (2010:68) Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi seseorang. Setiap warna memiliki sifat masing-masing

secara psikologis. Berikut kemampuan masing-masing warna secara psikologis dalam mempengaruhi seseorang:

- Merah, kekuatan, bertenaga, nafsu, kehangatan, cinta, bahaya, dan agresifitas.
- Biru, kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan dan perintah.
- Hijau, alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, dan pembaruan.
- Kuning, optimis, harapan, filosofi, kecurangan, pengecut dan penghianatan.
- Ungu, spiritual, misteri, keagungan, perubahan bnetuk, galak, dan arogan.
- Orange, energi, kehangatan dan keseimbangan.
- Coklat, bumi, dapat dipercaya, nyaman dan bertahan.
- Abu-abu, intelek, futuristic, modis, keseduan, dan merusak.
- Putih, kemurnian, bersih, kecermatan, *innocent*, steril dan kematian.
- Hitam, kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, dan keanggunan.

B. Rasa Terhadap Warna

Menurut Nugroho (2008:36) Setiap warna memiliki dampak psikologi masing-masing bagi setiap orang. Ada beberapa rasa yang ditimbulkan dari beberapa campuran warna antara lain:

a. Warna netral

Warna-warna yang bukan termasuk dalam kelompok warna primer. Warna netral merupakan campuran dari 3 komponen warna dengan komposisi yang berbeda.

b. Warna kontras

Warna kontras adalah warna yang digunakan berbeda-beda atau tidak sama dengan satu sama lainnya. Warna yang digunakan adalah warna yang tempatnya bersebrangan dalam *colorwheel*.

c. Warna panas

Yang termasuk dalam warna panas adalah warna yang termasuk dalam setengah lingkaran dalam *colorwheel* mulai dari merah hingga kuning.

d. Warna dingin

Warna dingin adalah warna yang termasuk dalam setengah lingkaran dalam *colorwheel* dimulai dari warna hijau hingga ungu.

2.2.4. Tipografi

Tipografi menurut Rustan (2014) adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak dapat berdiri sendiri karena memiliki hubungan yang sangat erat dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan lainnya. Tipografi sangat erat hubungannya dengan *layout*, *layout* dan tipografi saling menunjang satu sama lainnya dalam sebuah karya desain grafis.

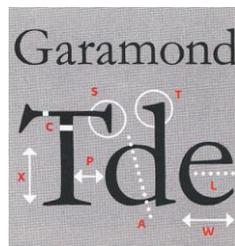
Dalam desain grafis, Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu menyusun meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam

sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Karakter tipografi yang dipilih dapat memiliki makna yang berbeda bagi setiap orangnya (hlm.1).

Menurut Adi Kusrianto (2007:202-204) ada 4 kelompok huruf sesuai ciri-ciri anatominya yang bisa digunakan untuk membedakan yang satu dengan huruf lainnya:

1. *Oldstyle*

Huruf-huruf *Oldstyle* diciptakan dalam periode tahun 1470 dan berakhir pada abad ke-16. Ada beberapa huruf yang masuk dalam bentuk *Oldstyle* seperti Bembo, Garamond, Goudy Oldstyle, Palatino, ITC Usherwood, Bauer Text, CG Cloister.



Gambar 2.24. *Oldstyle*

Sumber: Buku font dan tipografi.

2. Modern

Dimulai pada abad ke -18 ketika Giambastita Bodoni menciptakan karya-karyanya yang sekarang kita kenal *font* Bodoni. *Font-font* yang termasuk dalam kelompok modern yaitu Bodoni, Bauer Bodoni, Didot, Torino, Auriga, ITC Fenice, Linotype Modern, ITC Modern, Walbaum Book, ITC Zapf Book, Bookman, Cheltenham, Melior dan lainnya.

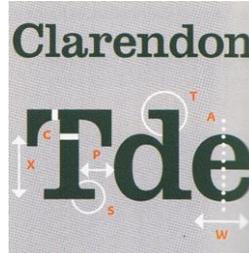


Gambar 2.25. *Modern*

Sumber: Buku font dan tipografi.

3. Slab Serif

Kelompok Slab Serif ditandai dengan bentuk serif yang tebal, bahkan sangat tebal. Masa kemunculan jenis huruf itu bervariasi dan ikut menandai kemunculan huruf-huruf yang berfungsi lebih tepat menarik perhatian (*Header*).

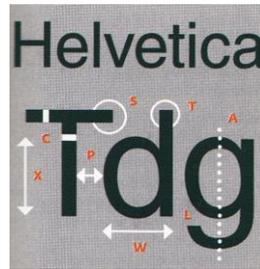


Gambar 2.26. *Slab Serif*

Sumber: Buku font dan tipografi.

4. Sans Serif

Sans Serif adalah huruf tanpa Serif (kait diujung). Pertama kali diciptakan oleh William Caslon IV pada 1816. Pada awal kemunculannya *font* ini disebut Grotesque karena pada zaman itu huruf tanpa Serif dirasa aneh.



Gambar 2.27. *Sans Serif*

Sumber: Buku font dan tipografi.

2.3. Tinjauan Teoritis Tentang Ilustrasi

2.3.1. Definisi Ilustrasi

Menurut Adi Kusrianto (2007) Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu (hlm.140), sedangkan menurut Muharrar (2003), ilustrasi merupakan alat bantu yang membuat sesuatu (buku, majalah) menjadi lebih jelas, bermanfaat, dan menarik (hlm.2)

Menurut Lauren Zeegen (2009:6-7) Ilustrasi yang baik harus memenuhi beberapa kriteria berikut:

1. Mempunyai daya Tarik
2. Kejelasan
3. Sederhana
4. Mudah untuk dimengerti
5. Mewakili isi cerita

2.3.2. Jenis Ilustrasi

Menurut Lauren Zeegen (2009) Jenis ilustrasi dibagi menjadi 5 bagian seperti berikut:

a. Ilustrasi Cerita Bergambar

Suatu alur cerita yang tersusun dari gambar – gambar yang tidak bergerak.

b. Ilustrasi Cerpen atau Novel

c. Ilustrasi Kartun

Gambar-gambar yang membentuk suatu cerita yang bersifat humor.

d. Ilustrasi Artikel

Gambar yang dibuat dengan tujuan untuk memperjelas artikel atau tulisan yang dapat berupa diagram, gambar, dan tabel.

e. Ilustrasi Sampul

Gambar yang mewakili isi cerita dari buku, komik, jurnal ilmiah, dan majalah.

f. Karikatur

Gambar yang dengan sengaja mengubah bentuk anatomi wajah atau objek, namun tidak menghilangkan ciri khas yang ada sehingga masih dapat dikenali.

g. Vignet

Gambar yang lebih menekankan kepada eksplorasi suatu bentuk biasanya terdapat pada karya sastra sebagai penambah keindahan.

2.3.3. Teknik Ilustrasi

Lauren Zeegen (2009) Ilustrasi memiliki beberapa teknik antara lain:

1. Ilustrasi Tangan

Teknik ilustrasi yang dibuat dengan kemampuan tangan seseorang, bisa dibuat dengan pensil, cat air, arang dan lainnya.



Gambar 2.28. Ilustrasi Tangan

Sumber : Dokumen Pribadi

2. Ilustrasi Fotografi

Teknik ilustrasi yang dibuat dengan bantuan kamera.



Gambar 2.29. Ilustrasi Fotografi

Sumber : Dokumen Pribadi

3. Ilustrasi Teknik Gabungan

Teknik ilustrasi ini dibuat dengan menggabungkan teknik ilustrasi tangan dengan teknik ilustrasi fotografi dan biasa dilakukan dengan cara digital.

2.3.4. Fungsi Ilustrasi dalam Buku

Menurut Iyan (2007:30) ilustrasi merupakan tambahan penjelas teks yang diwujudkan dalam bentuk visual. Fungsi ilustrasi dalam sebuah buku adalah menjelaskan dan mendukung teks yang tidak dapat digantikan dengan kata-kata.

Selain fungsi tersebut, ilustrasi mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Memperjelas teks seandainya teks sulit dipahami atau terlalu panjang untuk diuraikan dalam kata-kata.
2. Mengomunikasikan teks dengan cepat dan jelas.
3. Menambah daya tarik dan memperindah halaman-halaman buku.
4. Mengimbangi tata letak halaman didalam buku yang dibuat.

2.4. Tinjauan Teoritis Tentang Buku

2.4.1. Definisi Buku

Menurut Iyan (2007) buku tidak hanya sekedar isi dan gambaran saja, bukan pula rangkaian kata yang bisa membuat hidup anda berwarna. Akan tetapi, begitulah buku yang hadir dihadapan anda bisa membagi kesan hingga kedasar yang paling dalam (hlm.5).

Menurut Rustan (2008:122) untuk mendesain sebuah buku harus memperhatikan beberapa hal seperti:

- Desain *cover*
- Desain navigasi
- Kejelasan informasi
- Kenyamanan membaca
- Pembeda yang jelas antar bagian

Buku pada umumnya memiliki tiga bagian yaitu Bagian Depan (Pendahulu), Bagian Isi, dan Bagian Penyudah (Penutup):

1. Bagian Depan (Pendahulu)

Bagian depan terdiri dari *Cover* (Judul, Nama Pengarang, Nama Penerbit atau Logo Penerbit, Gambar dan Teks) , Judul bagian dalam, Informasi Hak cipta dan penerbitan, Ucapan terimakasih, Halaman sambutan, Kata pengantar dan Daftar isi.

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari Judul Bab, Bab, Sub bab yang terdiri dari bahasan mengenai topik.

3. Bagian Penyudah (Penutup)

Bagian Penyudah terdiri dari Halaman Daftar Pustaka, Daftar Istilah, Daftar Gambar, Lampiran, Biografi Penulis, *Cover* Belakang dan terkadang ada juga Iklan.

Selain itu dalam membuat sebuah buku harus menetapkan beberapa hal yang bersifat teknis, antara lain:

1. Penentuan ukuran buku dan penempatan bidang tata letak teks.
2. Penyusunan huruf dan penempatan teks (*layout*).

3. Pemilihan jenis (*typeface*).
4. Penggunaan kertas cetak.
5. Pewarnaan dan pencetakan.
6. Penjilidan buku.

2.4.2. Fungsi Buku

Menurut Iyan (2007:75-76), dalam membuat sebuah buku disusun sejak awal mulai dari isi hingga sampulnya. Tanpa rencana yang matang, buku yang dibuat pasti tampak kurang menarik. Sebelum membuat sebuah buku, kita harus mengetahui fungsi sebuah buku antara lain :

- Sarana untuk menyampaikan sebuah gagasan penulis kepada pembacanya secara efektif.
- Materi yang dibahas dan disampaikan buku dapat memberi manfaat kepada pembacanya.
- Isi buku yang ditampilkan berusaha yang menarik dan memikat pembaca sehingga menghadirkan kesan tersendiri bagi pembacanya.
- Setiap buku yang terbit ditujukan untuk meraih pembaca potensial dan meraih sukses dalam pemasaran.

2.4.3. Jenis Buku

Menurut Suwarno (2011:60) ada 3 jenis buku yang digunakan sebagai bahan bacaan maupun media informasi pada umumnya antara lain :

- Buku Fiksi : Buku yang ditulis berdasarkan dari proses imajinatif atau khayalan pengarang yang bertujuan menghibur, maupun memberikan ketentraman pikiran.

- Buku Non Fiksi : Buku yang berisi tentang ilmu pengetahuan, informasi, maupun fakta-fakta terkait yang bertujuan memberikan pengetahuan pembaca.
- Buku Fiksi Ilmiah : Buku yang ditulis berdasarkan khayalan yang berdasarkan pada pengembangan ilmu pengetahuan yang dapat memberikan masukan positif maupun mempengaruhi daya berpikir pembaca.

2.4.4. Penjilidan Buku

Menurut Iyan (2007) Secara garis besar sistem penjilidan buku dibagi menjadi empat yaitu jahit kawat (*stich binding*), jahit benang (*case binding*), jilid lem (*perfect binding*), serta gabungan anatar jilid benang dan jilid lem. Jahit kawat dan jahit benang digunakan untuk menjilid buku tipis, jilid lem digunakan untuk menjilid buku tebal, sedangkan gabungan jahit benang dan jahit lem digunakan untuk menjilid buku sampul tebal (*hardcover*). Sampul yang tipis sangat cocok dijilid dengan jahit kawat, sedangkan buku yang dijilid dengan jilid lem atau jilid dengan gabungan lem dan benang dapat menggunakan sampul tipis, sampul keras, sampul tebal, dan jaket buku (hlm. 94-95).

Bagi sebuah buku penjilidan memiliki fungsi tersendiri antara lain:

1. Melindungi isi buku.
2. Menambah daya tahan dan kekuatan buku.
3. Membuat buku tampak indah dan rapih.
4. Memikat perhatian pembaca.
5. Memudahkan penggunaannya.