



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. Rumah Adat

2.1.1. Sejarah

Rumah adat sebagai arsitektur tradisional Indonesia merupakan sebuah tradisi yang tersebar di kepulauan Asia Tenggara dan sebagian dari daratan Asia. Munculnya beberapa macam kesamaan ciri bangunan yang tersebar di Nusantara dapat menunjukkan bahwa tradisi ini menyebar secara perlahan dan kemungkinan berasal dari Pulau Taiwan sebagai peninggalan nenek moyang Austronesia. Austronesia sendiri memiliki arti yaitu kelompok yang menggunakan sekumpulan bahasa yang kurang lebih digunakan di kepulauan Asia Tenggara, sebagian daratan Asia, Taiwan, Pasifik, dan Madagaskar.

Wujud rumah Austronesia biasanya berbentuk persegi empat atau persegi panjang, dibangun di atas tiang, dan memiliki atap meninggi yang terbuat dari ilalang. Pada pintu masuk biasanya terdapat tangga yang terbuat dari batang pohon serta terdapat perapian dan rak untuk menyimpan kayu bakar di atasnya. Fungsi dari rumah Austronesia selain sebagai tempat tinggal juga menjadi perwujudan para leluhur sehingga bersifat keramat, sebagai simbol jati diri kelompok, wujud jagad raya dan simbol dari sebuah tingkat sosial. (Miksic, 2002: 6-10).

2.1.2. Ciri Umum

Rumah adat Indonesia sebagai arsitektur tradisional peninggalan Austronesia biasanya dibangun menggunakan material-material organik yang berasal dari alam.

Selain itu ciri umum yang nampak dari sebagian besar rumah adat Indonesia yaitu dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Fondasi Tiang yang Ditinggikan

Penggunaan fondasi seperti ini didasari dari penyesuaian iklim dan geografi. Dengan adanya fondasi yang ditinggikan, rumah dapat selamat dari bahaya banjir pada musim hujan dan menjadi ventilasi udara yang berasal dari lantai pada saat cuaca panas. Selain itu ruangan di bawah lantai juga dapat dimanfaatkan sebagai kandang ternak, gudang penyimpanan, maupun sebagai ruang kerja. Teknik pembuatan fondasi yang lainnya juga dapat membantu untuk menciptakan rumah yang tahan gempa.



Gambar 2.1. Contoh Fondasi Tiang

(<https://fadiahnurannisa.wordpress.com/2014/01/12/>)

2. Pemanjangan Bubungan Atap

Merupakan ciri khas arsitektur yang digunakan untuk keperluan estetis dari bangunan dan terkadang juga untuk menunjukkan ciri khas bangunan dari suku tertentu (Miksic, 2002: 12-15).



Gambar 2.2. Contoh Bubungan Atap

(<http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan/923/arsitektur-istana-raja-simalungun>)

2.1.3. Teknik Konstruksi

Rumah adat Indonesia pada umumnya dibangun menggunakan material serta cara penyusunan tiang yang alami. Untuk menyatukan rangka antar bagian rumah hanya digunakan teknik membentuk dan menyambung, yaitu dengan sambungan lubang dan pasak, sambungan pangku, dan sambungan takik. Sedangkan untuk pemasangan dinding dilakukan dengan sambungan lidah dan alur, atau sambungan lubang dan pasak. Jenis dinding yang digunakan dapat berupa tikar, bambu yang dijalin, dan papan atau lembaran kayu disesuaikan dengan penggunaan dan kedudukan bangunan (Miksic, 2002: 16-17).

2.1.4. Fungsi

Penggunaan rumah adat selain menjadi tempat tinggal juga dapat dikaitkan dengan tingkat sosial pemiliknya, selain itu rumah adat juga dipercaya sebagai wujud fisik dari nenek moyang sehingga digunakan untuk menyimpan harta atau benda pusaka yang nantinya diwariskan secara turun temurun. Masing-masing ruang secara horisontal dalam rumah adat memiliki fungsi dan kedudukannya masing-masing

berdasarkan jenis kelamin maupun usia dari orang-orang yang tinggal didalamnya. Sedangkan ruang secara vertikal lebih dikaitkan dengan daur hidup manusia. Hal ini berkaitan dengan tradisi, aturan sosial dan kepercayaan dari masing-masing daerah (Miksic, 2002: 9, 18-19).

2.1.5. Pembagian

Pembagian rumah adat di Indonesia berdasarkan kemiripannya dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu rumah Nias Selatan, Batak Karo, Batak Toba, Minangkabau dan Mentawai di kepulauan Sumatera; rumah Kenyah di pulau Kalimantan; rumah Toraja di pulau Sulawesi; rumah Jawa di pulau Jawa; rumah Bali Selatan dan Bali Aga di pulau Bali; rumah Sasak di pulau Lombok; rumah Sumba di pulau Sumba; rumah Amarasi, Atoni dan Dagada di pulau Timor; dan rumah Dani di pulau Papua (Miksic, 2002: 8).

2.2. Buku

2.2.1. Definisi

Buku didefinisikan sebagai kumpulan kertas yang dijilid, dapat berisi suatu hal maupun kosong: kitab (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2012).

2.2.2. Anatomi

Anatomi atau bagian-bagian dari sebuah buku menurut Safanayong (2006) antara lain adalah sebagai berikut:

- Cover

Dapat berupa *softcover* maupun *hardcover*, yang memiliki bagian-bagian seperti berikut:

- Jacket buku (khusus untuk *hardcover*)
- *Cover* bagian depan yang berisi judul, sub-judul, nama pengarang/penulis/editor, logo penerbit, dan judul seri.
- Punggung buku dengan tulisan yang biasanya dibaca dari atas ke bawah dan berisi judul, nama penulis, dan logo penerbit.
- *Cover* belakang yang berisi biografi penulis, blurb, *barcode*, dan nomor ISBN/ISSN.
- *Flap* jaket bila ada.
- *Endpaper* atau *inside cover* depan dan belakang jika diperlukan.
- Halaman Pendahuluan

Kurang lebih berisi keterangan-keterangan mengenai buku, daftar isi, kata pengantar, ucapan terimakasih, bagaimana menggunakan buku (tidak selalu ada), introduksi oleh penulis dan *colophon* yang berupa keterangan detail produksi.
- Teks

Merupakan konten dari buku dengan aturan bahwa halaman 1 selalu berada di sebelah kanan.
- *The endmatter*

Merupakan bagian yang berisi mengenai informasi tambahan, glosari, referensi, sumber ilustrasi, bibliografi, dan indeks.

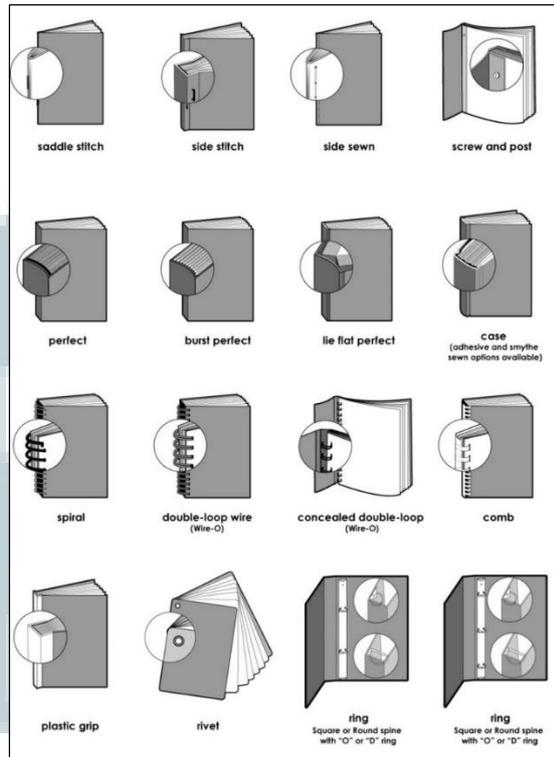
2.2.3. Bahan dan Teknik Pembuatan

2.2.3.1. Kertas

Buku terdiri dari lembaran-lembaran kertas dan menurut standart ISO (International Standard Organization) kertas dibedakan menjadi tiga bagian menurut ukurannya, yaitu ukuran A untuk mencetak hal-hal yang berhubungan dengan poster, majalah, kartu pos, dan lain-lain; ukuran B untuk buku; dan ukuran C untuk amplop yang berisikan kertas ukuran A (Ambrose dan Harris, 2008: 17). Seperti yang tertulis dalam buku *The Production Manual* yang ditulis oleh Ambrose dan Harris (2008: 18), ukuran buku biasanya ditentukan oleh ukuran asli kertas yang digunakan dalam pembuatan. Seiring perkembangan zaman, ukuran buku kian beragam tetapi sebagian besar masih memiliki hubungan dengan ukuran standar yang ada.

2.2.3.2. Binding

Menurut Ambrose dan Harris (2008: 166), *binding* atau penjilidan merupakan salah satu proses dari pembuatan buku yaitu bertujuan untuk menyatukan lembaran-lembaran kertas supaya tidak lepas dan tercecer. Metode penjilidan ini memiliki berbagai macam variasi yang bergantung pada daya tahan, keindahan, biaya dan fungsinya. Masing-masing juga pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan berdasarkan tebal buku, jenis kertas dan fungsinya bagi pembaca. Berikut merupakan gambar dari beberapa contoh dan nama dari metode penjilidan buku yang secara umum digunakan.



Gambar 2.3. Metode Penjilidan Buku Secara Umum

(http://www.caimeiprint.com/img/binding_style.jpg)

2.2.3.3. *Cutting*

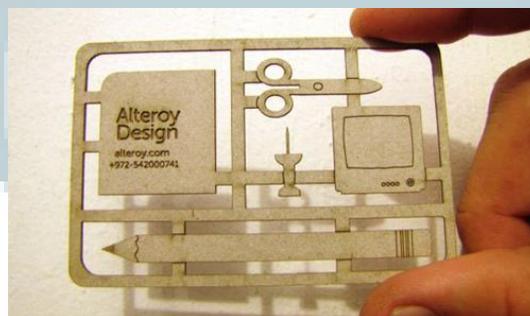
Merupakan proses yang dilakukan untuk membuang sedikit bagian dari kertas untuk menciptakan bentuk yang berbeda. Beberapa contoh dari metode *cutting* adalah *die cutting*, *laser cutting*, dan *kiss cutting*. *Die cutting* dilakukan dengan menggunakan baja sebagai cetakan, biasanya metode ini digunakan untuk menambahkan elemen dekoratif pada hasil cetak. Lain halnya dengan *die cutting*, *laser cutting* dilakukan menggunakan laser. Kelebihan dari *laser cutting* dibandingkan dengan *die cutting* adalah dapat menciptakan potongan yang lebih rumit, juga lebih rapi dan cepat dalam beroperasi. Sedangkan *kiss cutting* biasanya digunakan untuk pembuatan

sticker yang nantinya dapat dikelupas, sehingga pemotongan yang dilakukan hanya mengenai satu lapisan kertas saja (Ambrose dan Harris, 2008: 174).



Gambar 2.4. Contoh Hasil *Die Cutting*

(<http://www.bcstatic.com/wp-content/uploads/2013/07/108.jpg>)



Gambar 2.5. Contoh Hasil *Laser Cutting*

(<http://media.creativebloq.futurecdn.net/sites/creativebloq.com/files/images/2013/01/alteroy.jpg>)



Gambar 2.6. Contoh Hasil *Kiss Cutting*

(<http://www.imprintrevolution.com/photos/stickers/individual-stickers-piles-and-peeling.jpg>)

2.3. *Pop-up*

2.3.1. Definisi

Pop-up merupakan salah satu bagian dari *paper engineering*, yaitu perancangan dengan menggunakan kertas atau kartu dengan cara memotong atau menciptakan bentuk sehingga dapat membuat halaman yang datar dapat menjadi berbentuk tiga dimensi. Sedangkan *pop-up* sendiri memiliki definisi sebagai pergerakan otomatis sebuah bentuk melalui proses membuka dan menutup halaman pada buku, kartu atau kertas. Bentuk hasil dari *pop-up* sendiri nantinya dapat beragam menyesuaikan dengan lebar halaman yang dibuka, sudut dan posisi pandang mata (Barton, 2005; Ives, 2009: 7).

2.3.2. Sejarah

Pop-up pertama kali muncul kurang lebih sejak 700 tahun yang lalu dan ada juga yang berpendapat yaitu kira-kira pada abad ke-15. Pada awalnya teknik *pop-up* tidak ditujukan untuk anak-anak melainkan untuk keperluan orang dewasa. Pada masa itu *pop-up* digunakan untuk menjelaskan mengenai konsep astronomi,

matematika, anatomi tubuh dan susunan astrologi. Bahkan dikatakan bahwa pembuatan *pop-up* tidak hanya menggunakan bahan kertas, melainkan juga menggunakan *vellum* yaitu bahan sejenis kulit yang lapisannya telah dibersihkan sehingga dapat digunakan untuk menulis. Sedangkan buku *pop-up* yang pertama kali dipublikasikan yaitu untuk buku anak-anak pada pertengahan abad ke-19. Dengan keberhasilannya pada masa itu, *pop-up* akhirnya banyak berkembang dengan lahirnya berbagai macam teknik dalam pembuatannya (Barton, 2005; Ives, 2009: 7).

2.3.3. Jenis

Secara umum jenis *pop-up* berdasarkan metode dan bentuk jadinya dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1. *Parallel Pop-up*

Merupakan *pop-up* yang paling sederhana dalam pembuatannya, yaitu dengan bentuk yang berasal dari proses bukaan kertas sebesar kurang lebih 90 derajat. Jenis *pop-up* ini biasanya dapat ditemukan pada kartu-kartu ucapan.

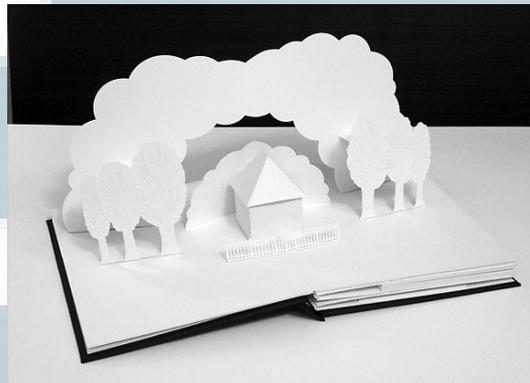


Gambar 2.7. Contoh *Parallel Pop-up*

(http://handycraft.ucoz.com/_nw/0/45163330.jpg)

2. *Pop-Out Pop-up*

Merupakan jenis *pop-up* yang tercipta dari proses bukakan buku secara penuh (180 derajat) dan dapat menghasilkan bentuk *pop-up* yang lebih nyata. *Pop-up* jenis ini merupakan jenis *pop-up* yang sering ditemukan pada buku (Ives, 2009: 11).



Gambar 2.8. Contoh *Pop-Out Pop-up*

(http://www.peterdahmen.de/bilder/Tesla_PopUp_Buch_01_580px.jpg)

2.3.4. Teknik

Aturan dasar yang digunakan dalam pembuatan *pop-up* ada tiga, yaitu *pop-up* harus beralaskan pada masing-masing sisi kertas, *pop-up* harus seimbang pada masing-masing sisi dari alas, dan tiap *pop-up* membentuk alas dan pada alas tersebut dapat ditempatkan *pop-up* lainnya. Sedangkan teknik dasar dari pembuatan *pop-up* dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1. Teknik *One Piece*

Yaitu pembuatan *pop-up* yang hanya memanfaatkan selembar kertas dengan cara pembuatan yang berkaitan dengan menggunting dan

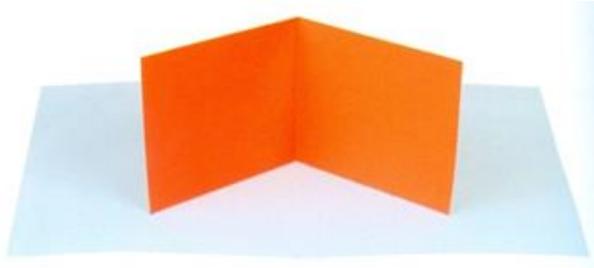
melipat. Penggunaan teknik ini biasanya menghasilkan *pop-up* dengan jenis *parallel*.

2. Teknik *Multi-Piece*

Yaitu pembuatan *pop-up* dengan memanfaatkan beberapa potong kertas dengan cara pembuatan yang berkaitan dengan menggunting, melipat, dan menempel dan memiliki kerumitan lebih besar dibandingkan dengan teknik *one-piece*. Selain itu dibutuhkan pula desain yang presisi dan kehati-hatian dalam pembuatannya supaya *pop-up* dapat berhasil berdiri tegak dan tidak roboh.

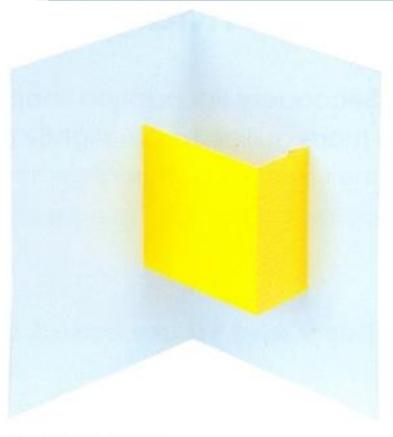
Penggunaan teknik inilah biasanya menghasilkan *pop-up* dengan jenis *pop-out*. Sedangkan bentuk dasar yang digunakan dalam pembuatannya ada dua, yaitu dikenal sebagai *v-fold* dan *parallelogram* atau *parallel fold*.

Berbagai macam bentuk *pop-up* yang rumit dapat tercipta dari penggunaan teknik-teknik tersebut. Selain itu terdapat juga penggunaan *slide* atau *pull strip*, *rotating disk* dan *pivot* dalam pembuatan buku *pop-up* untuk anak-anak walaupun ketiga teknik tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai *pop-up*. Nantinya semua wujud ‘permainan’ kertas itulah yang disebut sebagai *paper engineering* (Birmingham, 2006; Birmingham, 2010; Jackson, 1993).



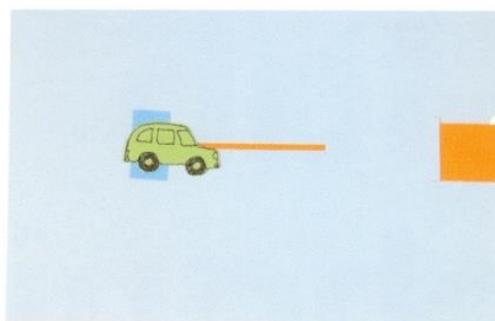
Gambar 2.9. *V-Fold*

(Pop-up Design and Paper Mechanics, 2010)



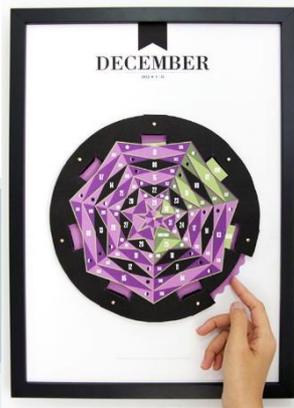
Gambar 2.10. *Parallel Fold*

(Pop-up Design and Paper Mechanics, 2010)



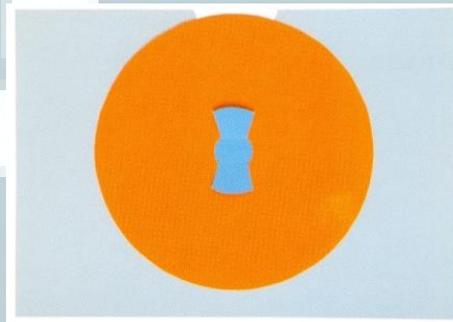
Gambar 2.11. *Slide* atau *Pull Strip*

(Pop-up Design and Paper Mechanics, 2010)



Gambar 2.12. *Rotating Disk*

(<http://www.designboom.com/wp-content/uploads/2013/07/paper-matters-Siang-Ching-designboom-06>)



Gambar 2.13. *Pivot*

(Pop-up Design and Paper Mechanics, 2010)

2.4. Desain Komunikasi Visual

2.4.1. *Layout* dalam Buku *Pop-up*

Dalam penyusunan sebuah *layout*, desainer perlu memperhatikan beberapa hal yang erat kaitannya dengan bagaimana sebuah *layout* bisa berhasil menyampaikan informasi dengan jelas lewat tampilannya. Hal ini dibutuhkan sebagai panduan supaya elemen-elemen yang ada pada *layout* dapat menunjang fungsi satu sama lain. Elemen-elemen itu sendiri nantinya memiliki peran masing-masing untuk membentuk keselerasan dari keseluruhan *layout*. Rustan (2009: 27) dalam bukunya

Layout Dasar dan Penerapannya mengatakan bahwa elemen-elemen yang dimaksud adalah elemen teks, elemen visual, dan elemen tidak terlihat. Untuk dapat mencapai perancangan *layout* yang menarik, seorang desainer perlu mengerti dengan baik peranan dari masing-masing elemen tersebut.

Pekerjaan *me-layout* merupakan pekerjaan mendesain. Oleh sebab itu dalam sebuah *layout* perlu digunakan juga prinsip-prinsip desain untuk membentuk keselarasan tampilan. Hal ini disetujui oleh Dabner (2003: 10) dalam buku *Design and Layout: Understanding and Using Graphics*, yang juga menyampaikan prinsip-prinsip dasar desain sebelum memulai kegiatan *me-layout*. Menurutnya, prinsip-prinsip desain yang dapat diterapkan dalam *layout* antara lain bentuk-bentuk dasar, harmoni dan keseimbangan, pemilihan font, tampilan, warna, informasi, gambar atau fotografi dan teks.

2.4.2. Warna dalam Buku *Pop-up*

Seperti yang ditulis oleh Setyanto (2007: 187) dalam buku *Irama Visual: Dari Toekang Reklame sampai Komunikator Visual*, warna merupakan salah satu bentuk dari rangsangan visual yang memiliki efek tersendiri dalam mempengaruhi pikiran dan perbuatan. Dalam ilmu desain sendiri, nilai dari suatu warna dapat dibagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

1. *Hue*

Merupakan penggolongan warna pada umumnya, misalnya: merah, kuning, hijau, dsb. Warna pada tahap ini dapat dibedakan menjadi tiga golongan, yaitu warna primer yang terdiri dari warna merah, kuning,

biru; warna sekunder yang berasal dari pencampuran dua warna primer dengan perbandingan 1:1 yang menghasilkan warna jingga, hijau, dan ungu; dan warna tersier yang berasal dari pencampuran dua warna sekunder dengan perbandingan 1:1 yang menghasilkan warna kuning-jingga, merah-jingga, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau.

Selain itu *mood* yang dapat tercipta dari warna dibedakan menjadi dua golongan, yaitu warna dingin dan warna panas. Warna dingin kurang lebih meliputi warna-warna yang dapat memberikan *mood* tenang, damai, kalem seperti warna hijau, biru, dan ungu. Sedangkan warna panas merupakan warna yang dapat memberikan *mood* hangat, dinamis, aktif seperti warna merah, jingga, dan kuning.

2. *Value*

Merupakan pembagian warna berdasarkan terang-gelap yang dapat dilakukan dengan cara membuat warna menjadi lebih tua atau menjadi lebih muda. Warna yang ditambahkan warna putih untuk menjadikannya lebih muda disebut warna *tint*, sedangkan warna yang ditambahkan warna hitam untuk menjadikannya lebih tua disebut warna *shade*.

3. *Intensity*

Merupakan pembagian warna yang didasarkan dari tingkat kejernihan warna. Intensitas warna dapat dikurangi dengan menambahkan warna lain pada sebuah warna murni (Supriyono, 2010).

2.4.3. Tipografi dalam Buku *Pop-up*

Menurut Sihombing (2001: 66), pemilihan jenis huruf perlu dipertimbangkan keserasiannya dengan elemen-elemen lain dalam sebuah rancangan desain. Hal ini nantinya dapat mempengaruhi hasil presentasi dan kesan yang ingin ditimbulkan secara keseluruhan. Hal ini disetujui oleh Supriyono (2010) yang berpendapat bahwa pemilihan jenis huruf dapat menentukan keberhasilan dari desain komunikasi visual.

Pemilihan jenis huruf dapat dilakukan berdasar tingkat keterbacaan dari huruf itu sendiri. Huruf yang akan digunakan sebagai huruf teks sebaiknya dipilih yang memiliki bentuk sederhana, mudah dibaca maupun yang sudah familier bagi pembaca. Sedangkan huruf untuk judul, subjudul atau *catcher* masih dapat menggunakan jenis huruf dekoratif tetapi juga tetap harus mempertimbangkan segi keterbacaannya (Supriyono, 2010).

Teknologi digital yang kian berkembang juga memungkinkan orang untuk memberikan efek khusus pada teks. Akan tetapi penggunaannya perlu disesuaikan sehingga tidak mengganggu tingkat keterbacaan dan merusak estetika dari keseluruhan rancangan. Selain itu ada baiknya untuk tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf pada satu rancangan desain karena dapat merusak kesatuan dari

rancangan. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan jenis huruf yang masih dalam satu keluarga. Pada tahap akhir perancangan, uji cetak sebaiknya dilakukan untuk melihat tingkat keterbacaan teks sesuai dengan ukuran media yang diinginkan (Sihombing, 2001: 78).

2.4.4. Ilustrasi

Pada awalnya, manusia membuat gambar menggunakan jari atau tongkat yang digoreskan pada tanah. Dalam perkembangannya, gambar tersebut membawa peran penting dalam komunikasi antara satu orang dengan yang lain. Selain itu sebelum diciptakannya bahasa tulis, hal inilah satu-satunya cara untuk merekam kisah dan cerita. Oleh sebab itu lama-kelamaan muncullah ilustrasi sebagai sarana untuk membantu merekam, mendeskripsikan dan mengkomunikasikan hal-hal dalam hidup.

Mengikuti perkembangan zaman, ilustrasi semakin banyak memiliki manfaat dan semakin rumit. Oleh sebab itu seorang ilustrator dibutuhkan untuk dapat menciptakan ilustrasi yang tidak hanya dapat mengkomunikasikan, mengajak, dan menghibur, tetapi juga untuk mencapai kejelasan, maksud, dan gaya dari sudut pandang pribadi (Zeegen, 2009: 6).