



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. Pengertian Budaya Jawa

Seperti namanya, budaya Jawa merupakan budaya yang meliputi adat istiadat, kebiasaan, perilaku, pokok pikiran dan spiritualisme yang dianut oleh masyarakat Jawa, khususnya masyarakat Pulau Jawa bagian tengah hingga timur. Berdasarkan garis besar, budaya jawa terbagi dari 3 bagian, yakni Banyumasan, Jawa Tengah dan Jawa Timur. Wilayah Jawa Tengah merupakan 'jantung' budaya Jawa atau pusat kebudayaan Jawa, karena di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan Kota Surakarta terdapat kerajaan besar Jawa yang masih menerapkan kebudayaan Jawa secara rutin. Adapun nilai yang dijunjung dari budaya Jawa itu sendiri, diantaranya adalah keseimbangan, keselarasan dan keserasian dalam kehidupan sehari-hari. Kebudayaan jawa menerapkan unsur kesopanan dan kesederhanaan dalam hidup. (Koentjaraningrat, 1986)

2.1.1. Suku Jawa

Berdasarkan penggolongan suku yang dilakukan BPS, suku Jawa yang dimaksud meliputi penduduk di wilayah Provinsi Jawa Tengah, Daerah Istimewa Jogjakarta, dan Jawa Timur. Mayoritas penduduk di provinsi tersebut adalah suku asli daerah tersebut. Di daerah perkotaan banyak ditemui suku minoritas yakni keturunan

Tionghoa dan keturunan Arab yang sudah berbaur dengan masyarakat Jawa. Mata pencaharian mereka meliputi perdagangan dan jasa.

Geertz melakukan penelitian tentang penduduk Jawa dan berkaitan dengan agamanya dalam buku yang berjudul Agama Jawa, bahwa ia membagi penduduk Jawa menjadi 3 golongan, yaitu Abangan, Santri dan Priyayi.

1. ABANGAN

Abangan adalah golongan masyarakat yang secara struktur kehidupan sosial, orientasi dan perilakunya mencakup hubungan keagamaan dan kesederhanaan. Pola perilaku keagamaan golongan ini cenderung bersifat animistik. Mereka melakukan ritual yang berhubungan dengan makhluk halus dan arwah nenek moyang.

2. SANTRI

Santri adalah golongan yang ta'at melakukan ibadah dan menguasai pasar, sebagian besar waktunya dihabiskan untuk berdagang ataupun bekerja. Golongan santri adalah refleksi dari masyarakat yang menganut agama Islam.

3. PRIYAYI

Priyayi adalah refleksi dari golongan yang berada dalam urutan atas dalam hirarki kehidupan sosial yang bermuara di kraton. Golongan ini sibuk dengan etika, tata bahasa dan perilaku. Mereka lebih dekat dengan ajaran dan praktik kebatinan, penikmat seni dan kesenian klasik Jawa. Namun mereka juga membuka diri dalam suasana modern perkotaan.

2.1.2. Agama

Geertz mengatakan dalam bukunya yang berjudul Agama Jawa, bahwa sebagian besar penduduk Jawa beragama Islam, namun adapula agama lain yang banyak dianut, yakni Katholik, Protestan, Budha, Kong Hu Chu dan lainnya. Provinsi Jawa Tengah juga merupakan jumlah populasi Kristen terbesar di Indonesia. Sebagian dari mereka juga percaya untuk tetap mempertahankan tradisi Kejawaen yang sudah turun menurun. Tradisi Kejawaen lekat dengan golongan Abangan.

2.1.3. Bahasa

Pada data BPS yang penulis dapat, bahwa bahasa resmi yang digunakan adalah Bahasa Indonesia. Namun demikian, sebagian besar menggunakan Bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari. Terdapat banyak dialek Bahasa Jawa yang dapat didengar, diantara dialek Solo-Jogja yang dapat dijadikan standar Bahasa Jawa.

2.1.4. Kesenian

Berdasarkan buku yang berjudul Ketika Orang Jawa Nyeni, penjabaran kesenian Jawa merupakan karya seni tradisional yang diciptakan dan berasal dari daerah Jawa. Kesenian Jawa meliputi batik sebagai kain tradisional, pertunjukan wayang kulit, pertunjukan ludruk, pertunjukan gamelan, keroncong, dan berbagai pentas tari.

1. BATIK

Kain batik Jawa memiliki ciri khas motif yang dapat membedakannya dengan batik asal daerah lain. Motif batik memiliki sifat simbolis. Motif batik Jawa yang terkenal diantaranya adalah motif batik Kawung dari Jogjakarta

Motif batik Kawung merupakan motif batik tulis dengan zat pewarna Naphtoldan, benyuk fisiknya berupa kain panjang. Makna Motif batik Kawung adalah lambang dari keperkasaan dan keadilan. Pola motif ini adalah empat bulatan seperti kolang-kaling. Motif Kawung juga cerminan dari bunga lotus dengan empat lembar daun bunga yang merekah yang melambangkan umur panjang dan kesucian.

2. WAYANG

Kesenian wayang merupakan kesenian tradisional Jawa yang sudah ada beberapa ratus tahun lalu dimana fungsi wayang adalah sebagai upacara penyembahan roh nenek moyang. Dalam hal ini, upacara yang dilakukan secara khusus oleh nenek moyang untuk mengenang roh leluhur. Hal yang terpenting dalam pertunjukan wayang adalah bayangan wayang tersebut, bukanlah bentuk wayangnya. Karena setiap tokoh pewayangan memiliki filosofi, fungsi dan peran yang berbeda. Bayangan wayang tersebut harus mewakili arti dari tokoh. Nilai yang terkandung dalam pedalangan adalah nilai moral atau nilai kehidupan yang sangat berguna.

Contoh nilai kepahlawanan ada pada tokoh Kumbakarna, Adipati Karna, Gatotkaca, Srikandi atau Arjuna. Nilai kesetiaan ada pada tokoh Dewi Sinta.

Keangkaramurkaan ada pada tokoh Rahwana. Kejujuran ada pada tokoh Puntadewa. Jenaka dan pemberi nasihat adalah cerminan dari tokoh-tokoh Punakawan.

3. GATOTKACA

Gatotkaca merupakan keturunan raksasa. Sejak kecil Gatotkaca berhasil mengalahkan musuh Dewa. Karena seluruh badannya diisi kesaktian dan pusaka, maka ia disebut satria berotot kawat dan besi. Gatotkaca memiliki Caping Basunada untuk menahan hujan dan terik matahari, Rompi Antakusuma untuk terbang tanpa sayap dan alas kaki Padakacerna yang membuatnya tidak takut melewati daerah berbahaya (angker).

4. SRIKANDI

Srikandi merupakan seorang putri sekaligus prajurit wanita yang tangkas, cerdas dalam berperang dan pandai memanah. Hal ini terjadi setelah ia menemukan kalung teratai di gapura keratin dan menggunakannya. Ternyata kalung tersebut memiliki jimat dari Dewi Amba bahwa barang siapa yang menggunakan kalung tersebut, maka ia akan mengalahkan Bisma.

5. ARJUNA

Arjuna adalah ksatria dewa-dewa yang sering mendapatkan anugrah berupa wahyu. Senjatanya berupa panah, yakni panah Pasupati yang ia dapatkan dari dewa saat ia bertapa. Arjuna adalah tokoh yang tangguh tanpa tandingan.

6. SINTA

Dewi Sinta merupakan dewi yang cantik parasnya. Saat ia dewasa, ayahnya mengadakan sayembara untuk mencari jodoh dewi Sinta. Sayembara tersebut diikuti oleh kalangan raja yang kuat, dan dimenangkan oleh Ramawijaya. Namun setelah menikah, Sinta dirundung duka yang berkepanjangan karena menjadi tawanan Rawanaraja dalam kurun waktu yang panjang.

7. RAHWANA

Rahwana merupakan sosok yang jahat dan licik, sakti, gagah, suka berbohong. Tetapi dia berjiwa ksatria, walaupun ia menculik Sinta, namun dia tidak berbuat hal buruk kepada Sinta.

8. PUNTADEWA

Punta dewa merupakan seorang raja yang jujur. Kejujuran dan ketangguhannya sangat mengajarkan masyarakat. Walaupun karena keluasan hatinya, ia harus hidup bersusah payah menyamar.

9. PUNAKAWAN

Tohoh punakawan diantaranya adalah Semar, dengan anak-anaknya, yakni Gareng, Petruk, dan Bagong.

Semar adalah dewa yang berparas elok bernama Batara Ismaya yang diturunkan ke jagad raya dalam bentuk semar. Tugasnya adalah mengasuh dan membimbing manusia keturunan dewa untuk menjadi manusia yang berbudi luhur. Wataknya sabar, selalu member petunjuk kepada anak asuhannya dan menyenangkan anak-anaknya. Jika marah, maka ia akan mengeluarkan air mata

dan kentut. Fisiknya berupa gendut, berperut buncit dan memiliki pantat besar, telunjuk tangan kanan mengarah ke bawah sebagai representasi guru.

Gareng adalah anak dari semar yang bersih hatinya. Matanya juling dan tangan ceko karena tidak suka memiliki barang orang lain serta kaki gejik yang selalu berhati-hati dalam bertindak. Selama hidupnya, Gareng selalu patuh pada ksatria berbudi luhur. Wataknya lucu, sebagai pelawak dan menghibur juragannya disaat susah.

Petruk hampir sama dengan saudaranya, Gareng. Wataknya yang lucu dan suka bernyanyi dapat mebghibur juragannya dikala sedang susah hati. Petruk memiliki bentuk fisik yang serba lebih, tanganya panjang, perut buncit, hidung dan dagu panjang. Artinya petruk adalah orang yang selalu dapat menerima ilmu yang baik.

Bagong juga tak ada beda dengan saudaranya yang lain. Ia bersikap nakal, lucu dan cerdas. Bayangan Bagong mirip dengan Semar. Namun Bagong memiliki mata besar dan juling.

10. CANGIK

Cangik adalah sosok dayang yang tua dan janda, biasanya berdampingan dengan anaknya yang gendut bernama Limbuk. Cangik dan Limbuk gemar bernyanyi untuk menghibur raja dan permaisuri. Cangik berbadan ceking, berwatak jujur dan setia serta berpenampilan lucu dan ceria. Cangik memiliki wawasan yang luas, sehingga ia berfungsi sebagai penasihat.

11. LIMBUK

Limbuk merupakan anak dari Cangik, masih muda, lucu dan gembul. Watak, tingkah dan wawasan yang dimiliki tidak jauh beda dengan ibunya, Cangik, karena selalu tampil berdampingan. Limbuk dan Cangik merupakan contoh hubungan antara ibu dan anak yang akrab, terbuka dan demokratis yang tetap dalam budaya ketimuran.

12. GAMELAN

Gamelan adalah seni musik tradisional Jawa. Dahulu kala gamelan digunakan untuk menghibur raja dan tamu-tamunya

13. TARI

Pentas tari yang banyak diminati diantaranya adalah Tari Reog dari Jawa Timur, Tari Kuda Lumping dan Bambang Cakil dari Jawa Tengah, serta Tari Ebeg dari Banyumas.

Masyarakat Jawa biasanya datang ke pertunjukan kesenian tradisional untuk melepas kepenatan, sedikit beristirahat dan menghibur diri di waktu senggang. Biasanya pula masyarakat mengadakan pertunjukan pada saat memperingati suatu kejadian atau disuatu perayaan. Semakin besar sebuah perayaan itu, semakin beragam pula kesenian yang dipertontonkan.

2.1.5. Makanan

Masakan menjadi ciri khas suatu wilayah tertentu. Begitu pula dengan masakan khas daerah Jawa yang sudah terkenal bahkan menjadi *icon*. Misalnya saja Tumpeng, Gudeg, Nasi Kucing, Getuk, Tempe Penyet, Gado-gado, Wingko, Jenang Kudus, Mendoan, Onde-onde dan lainnya.

Untuk saat-saat tertentu, misalnya upacara peringatan, biasanya menu yang wajib tersedia adalah tumpeng. Bisa jadi dengan menu lain misalnya bubur merah-putih, telur sepuh, nasi kuning dan lain sebagainya tergantung dari maksud dan jenis upacara yang akan diselenggarakan.

Sedangkan untuk minuman yang tersohor diantaranya adalah, dawet ayu, the poci, dawet ireng dan lainnya.

2.1.6. Upacara

Upacara yang bersifat sederhana, sopan dan kekeluargaan adalah selamatan yang rutin dilakukan oleh golongan masyarakat abangan untuk memperingati suatu kejadian dan sebagai lambing ucapan syukur kepada Tuhan, alam dan roh nenek moyang. Upacara selamatan ini merupakan pusat orientasi dari semua ritual upacara yang ada. Mereka percaya bahwa selamatan dapat menghindarkan mereka dari gangguan makhluk halus yang jahat. Dalam sebuah selamatan, haruslah ada maksud dan tujuan serta makanan atau sajian (sajen). Prosesi selamatan yang lebih besar biasanya ada pentas untuk dipertontonkan dan biasanya sajian yang dihidangkan lebih mewah, beragan dan besar.

Upacara yang lebih besar misalnya pernikahan, tujuh bulan, kelahiran, tedhak siten bahkan panen raya.

2.2. Munculnya Tradisi Perayaan di Masyarakat Lokal Indonesia

Seorang pengamat sejarah dan tradisi bernama Dra. Setianingsih Purnomo menjelaskan tentang awal mula munculnya pesta ulang tahun anak. Menurut beliau, pesta ulang tahun bukanlah tradisi Indonesia, namun bentuk baru yang terjadi karena faktor masuknya budaya asing ke Indonesia. Dahulu kala masyarakat Indonesia khususnya pribumi tidak memperdulikan tanggal kelahiran. Kelahiran hanya dikaitkan berdasarkan musim atau fenomena alam yang terjadi berdekatan dengan waktu kelahiran.

Awal perayaan ulang tahun di Indonesia diadaptasi dari kebiasaan orang Belanda pada masa penjajahan. Karena pada masa penjajahan, keturunan Belanda lah yang tanggal kelahirannya dicatat secara hukum sipil yang mengharuskan ada pengakuan ayah terhadap anak yang nantinya berkaitan dengan harta warisan. Untuk itu pemerintah mengharuskan masyarakat china memilih ingin menjadi Warga Negara Indonesia atau Warga Negara Asing pada sensus penduduk saat itu.

Warga Negara Indonesia ras china yang bergelimang harta yang saat itu mencatat tanggal kelahiran anak-anaknya di catatan sipil. Dan mereka mengadopsi tren ulang tahun bangsa Eropa, yakni Belanda. Tujuan mereka pun sama seperti tujuan bangsa Eropa, yaitu berkenaan dengan warisan harta nantinya. Lama kelamaan pesta ulang tahun juga dilakukan oleh masyarakat pribumi yang kaya

raya. Namun konteks yang ditekankan adalah pengucapan syukur dan tradisi, misalnya menyediakan tumpeng dan telur merah saat perayaan atau biasa juga melakukan sedekah bumi.

Masyarakat Indonesia dahulu menyebut ulang tahun dengan *yar reh*, dari bahasa Belanda yang sesungguhnya adalah *verjaadag* (dibaca: ver-yaar-dekh). Masyarakat Indonesia mengadakan pesta ulang tahun yang semakin ramai dan meriah karena mereka meniru prosesi perayaan ulang tahun bangsa barat yang saat ini mudah diakses dengan teknologi. Misalnya pesta ulang tahun anak saat ini didominasi berdasarkan film kartun yang mereka tonton di televisi atau internet.

2.3. Pengertian Selebrasi

Selebrasi berasal dari bahasa Inggris, yakni *celebration* yang artinya perayaan. Goldblatt (1990) mengatakan pada bukunya yang berjudul *Special Event: The Art and Science of Celebration*, bahwa berdasarkan ilmu antropologi, secara fisik manusia memiliki tiga kebutuhan dasar yakni makanan, pakaian dan tempat tinggal. Secara emosional manusia membutuhkan perayaan untuk meningkatkan spirit dalam dirinya. Karena manusia kecenderungan merasa bosan dengan rutinitas. Manusia merayakan sesuatu yang diluar kebiasaannya, menganggap hal yang dirayakan tersebut adalah momen spesial, penting dan unik biasanya disertai upacara atau ritual untuk tujuan tertentu. Inti dari definisi sebuah momen spesial adalah bagaimana mempengaruhi partisipannya.

2.4. Perayaan Dalam Kebudayaan Jawa

2.4.1. Selamatan

Berdasarkan buku terjemahannya yang berjudul Agama Jawa, Geertz mengatakan bahwa selamatan adalah sebuah upacara keagamaan versi Jawa paling umum di dunia, yakni pesta komunak yang kecil atau sederhana, formal, tidak dramatis dan memiliki tujuan khusus serta ada unsur mistis didalamnya.

1. MAKNA SELAMATAN

Selamatan diadakan untuk memperingati suatu kejadian sebagai tanda syukur manusia kepada Yang Ilahi dan kepada alam. Misalnya, kelahiran, perkawinan, pindah rumah, panen, khitan dan lainnya. Mereka percaya bahwa dengan mengadakan slametan maka mereka akan selamat, terhindar dari bala dan percaya bahwa makhluk halus seperti nenek moyang terdahulu akan menjaganya.

2. POLA SELAMATAN

Kebanyakan slametan dilakukan pada malam hari selepas waktu Maghrib. Tetapi untuk selamatan atas kelahiran, biasanya dilakukan siang hari dengan mengundang sanak keluarga, tetangga dan kerabat terdekat saja. Tamu undangan duduk sila di alas lantai sambil menunggu ruangan penuh dan membentuk lingkaran besar dengan hidangan kue dan minum di tengahnya.

3. MAKANAN SELAMATAN

Selain maksud dan tujuan mengadakan selamatan, makanan juga merupakan bagian yang harus diperhatikan. Dalam selamatan ada beberapa hidangan yang harus ada, baik untuk manusia maupun makhluk halus seperti sajen. Penentuan makanan dalam selamatan ini pun syarat dengan arti dan filosofi karena hidangan yang hadir dalam selamatan merupakan arti simbolik. Contohnya saja tumpeng yang berbentuk kerucut berarti kuat dan representasi ucapan syukur yang ditujukan kepada Ilahi, serta tujuh buah lauk pauk yang mewakili langit dan bumi atau hasil alam. Lainnya adalah bubur merah-putih ataupun rujak legi.

4. PAGELARAN SELAMATAN

Dalam prosesi selamatan yang berukuran lebih besar, biasanya diadakan pagelaran atau pertunjukan seni. Misalnya saja pertunjukan wayang atau ludruk pada perayaan pesta perkawinan. Pagelaran Jawa banyak macamnya, dari yang sederhana hingga yang di set mewah tergantung dari tuan rumah.

2.5. Dekorasi

Dekorasi (decoration, artinya: hiasan) sangat berkaitan erat dengan ruang, interior, eksterior dan arsitektural. Prinsip-prinsip dekorasi berhubungan dengan cabang seni lain. Inspirasinya dapat berasal dari siapa saja dan dimana saja. Tetapi hanya orang-orang tertentu dengan keterampilan penerapan elemen dekorasi yang rinci lah yang dapat menghasilkan dekorasi yang baik, yakni yang disebut decorator (Wheeler, 1903).

Seperti yang tertera diatas, dekorator ialah orang dengan keterampilan merancang membuat dan menyusun elemen dekoratif pada suatu ruang agar memiliki arti ataupun untuk tujuan tertentu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dekoratif ialah sifat dekorasi yang dapat memperindah dan bermakna.

Menurut Melinda Sutanto, selaku interior designer, menjelaskan dalam artikelnnya di majalah Skala+ bahwa elemen dekoratif seperti halnya warna, tekstur, komposisi dan bentuk dapat memperlihatkan kenyamanan dan permainan visual akan memberikan gairah lebih pada penikmatnya.

Menurut Goldblatt (1990) dekorasi *special event* dapat dikategorikan menjadi lima, yakni:

1. *Social event* : termasuk ritual sehari-hari seperti ulang tahun, pernikahan atau *anniversary*. Tipe dekorasi berdasarkan gaya, favorit dan kebiasaan pemilik acara. Misalnya dengan menggunakan tema favorit.
2. *Retail event* : dekorasi berisifat primer, hanya tertuju pada suatu hal, untuk menarik perhatian konsumen dan mempengaruhi pembeli, karena *event* tersebut untuk keperluan komersial (jual-beli).
3. *Meeting and convention*: sesungguhnya terdiri dari banyak gaya dekorasi. Namun, dekorasi dalam *event* ini biasanya besifat sederhana dan formal, dengan banner, jamuan makan, bunga hias bahkan hiasan tenda dengan pita. Karena partisipan dalam *event* ini adalah rekan bisnis atau perjamuan

tokoh profesional, misalnya upacara pembukaan atau jamuan makan penghargaan.

4. *Corporate* : dekorasi sama dengan *meeting presentation* biasa, namun lebih lengkap, misalnya menunjukkan atau mengenalkan produk baru dengan menampilkan *prototype*. Dekorasi harus dapat mempengaruhi partisipan dan memotivasi partisipan berpikir positif pada perusahaan karena mencerminkan jati diri perusahaan.
5. *Government* : dekorasi harus menampilkan jati diri pemerintahan itu sendiri. Misalnya dengan bendera, kain bendera dan *banner* atau hal-hal terkait. Biasanya bersifat besar diruang terbuka, seperti festival atau parade.

2.6. Teori Desain

Kata desain yang berasal dari Latin, yakni *designare* yang artinya membuat sketsa awal untuk merencanakan dan melaksanakan suatu ide, yang kemudian melalui proses merancang dan merencanakan ide tersebut untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu, desain juga berasal dari Italia, yakni *disegno* yang berarti seni merancang dan menyusun pola, bentuk, warna dan lainnya untuk menghasilkan suatu karya artistic atau hiasan, rencana, skema, proyek yang sudah direncanakan untuk suatu tujuan. (Safanayong, 2006:2).

2.6.1. Prinsip Desain

DiMarco (2010) menjabarkan bahwa prinsip desain, diantaranya:

1. *Unity* (kesatuan) dimana sebuah desain memiliki unsur berkesinambungan menjadi satu.
2. *Balance* (keseimbangan) dimana sebuah desain harus memperhatikan keseimbangan pada halaman. Komposisi yang seimbang memberikan kenyamanan pada mata.
3. *Rhythm* (berirama) berguna dalam memberikan sensasi perjalanan (*flow*), bisa berupa pemberian elemen berulang atau seperti membuat langkah-langkah.
4. *Repetition* (pengulangan) yakni menambahkan elemen secara berulang pada desain. Pengulangan mencerminkan struktur desain, hirarki dan konsistensi desain.
5. *Symmetry* (simetris) tidak kalah penting dengan proporsi. Bentuk simetris tidak pernah jauh dari kehidupan sehari-hari. Lawan dari simetris adalah asimetris. Asimetris menghasilkan variasi.
6. *Scale & Proportion* (skala & proporsi) dimana skala membuat komposisi yang baik dengan proporsi yang baik juga. Skala dapat menciptakan sebuah *emphasis* (penekanan).
7. *Dominance* (dominan) sifat dominan ini dimana menonjolkan sesuatu sebagai point utama atau pesan utama.

2.6.2. Layout

Menurut Ambrose dan Harris (2008), layout mengatur bentuk dan ruang dalam halaman untuk memudahkan menyusun unsur desain.

Menurut Hambree (2011), layout menampilkan rasa (*feel*) visual pada desain dalam mengkomunikasikan pesan.

Menurut Surianto Rustan (2008, 23) mengatakan bahwa *layout* adalah tata letak berbagai elemen desain dalam media tertentu untuk mendukung pesan yang akan disampaikan. Elemen *layout* terdiri dari elemen teks, elemen visual dan invisible elemen. *Invisible* elemen merupakan kerangka atau fondasi yang menjadi acuan dalam rancangan penempatan elemen layout. Invisible elemen adalah margin dan grid.

Prinsip layout sederhana dan hierarki menurut Rustan adalah visual (foto atau ilustrasi), *caption*, *headline*, *bodytext*, dan *signature*. *Make it simple, make it better*.

2.6.3. Grid

Dalam buku *Tipografi dalam Desain Grafis*, Sihombing mengatakan bahwa sistem grid diciptakan sebagai solusi masalah penataan elemen visual dalam sebuah ruang. Perancang dapat menggunakan grid untuk membuat acuan rancangan dan menciptakan konsistensi pada rancangan.

Grid membagi ruang pada halaman menjadi beberapa blok ataupun unit. Blok atau unit ini berguna untuk memandu desainer dalam memposisikan dan mengatur unsur desain pada layout (Dabner, 2003).

2.6.4. Teori Warna

Berdasarkan buku yang berjudul *The Production Manual: A Graphic Design Handbook*, Ambrose dan Harris menjelaskan bahwa warna terbagi menjadi dua model, yakni RGB dan CMYK.



Gambar 2.1. Diagram Warna RGB

Sumber: (Color, 2013)



Gambar 2.2. Diagram Warna CMYK

Sumber: (Color, 2013)

RGB (*Red, Green and Blue*) adalah warna primer yang terdiri dari merah, hijau dan biru. Perpaduan warna primer dapat menghasilkan warna baru. Ketika merah dipadukan dengan hijau akan menjadi kuning. Magenta dihasilkan oleh merah dan biru. Dan cyan dihasilkan oleh biru dan hijau. Ketika ketiga warna primer melebur menjadi satu maka menghasilkan warna putih.

CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow and Black*) adalah model warna turunan RGB, yang dinamakan warna sekunder. CMYK terdiri dari cyan, magenta, kuning dan hitam. Ketika cyan dan kuning dipadukan menjadi hijau. Paduan cyan dan magenta menjadi biru. Dan paduan magenta dengan kuning menjadi merah. Ketika ketiga warna sekunder ini melebur menghasilkan hitam. Model warna ini digunakan dalam teknik cetak.

DiMarco menerangkan bahwa pada dasarnya model warna pada layar komputer berbasis RGB, lalu software secara otomatis merubah model warna menjadi berbasis CMYK pada hasil cetak (DiMarco, 2010).

KEHARMONISAN WARNA

Dalam sebuah kegiatan visual, keharmonisan warna merupakan faktor yang dapat menyenangkan mata kita. Keharmonisan akan dapat merangsang indera penglihatan kita dan menciptakan perasaan "seimbang" di dalam hati kita.

1. Analogus

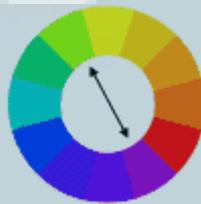
Warna analogus adalah warna-warna yang disusun saling bersebelahan dalam roda warna.



Gambar 2.3. Analogus

Sumber: Dokumen pribadi

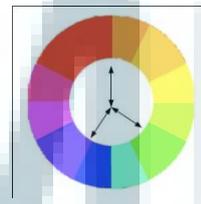
2. Warna Komplementer adalah warna-warna yang saling berseberangan antara satu dengan yang lainnya, sehingga warna-warna ini akan sangat kontras.



Gambar 2.4. Komplementer

Sumber: Dokumen pribadi

3. Warna Split Komplementer (Split Complementary Color), adalah hampir sama dengan warna komplementer, tapi salah satu ujung tanda panah dibagi menjadi dua.



Gambar 2.5. Split Komplementer

Sumber: Dokumen pribadi

4. Warna Triads, adalah kombinasi warna dengan bentuk segitiga di dalam roda warnanya.



Gambar 2.6. Triad

Sumber: Dokumen pribadi

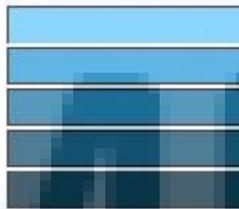
5. Monotone Achromatic, adalah warna yang dihasilkan berurutan satu warna dari putih ke hitam



Gambar 2.7. Akromatik

Sumber: Dokumen pribadi

6. Monotone Chromatic, adalah warna yang dihasilkan dari satu warna namun dengan perbedaan saturasi.



Gambar 2.8. Monokromatik

Sumber: Dokumen pribadi

2.6.5. Ilustrasi

Pengertian ilustrasi adalah hasil visualisasi berupa lukisan, teks, fotografi, teknik gambar atau teknik lainnya yang menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. (Kusmiyati, 1999)

2.6.6. Buku

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku memiliki arti yakni lembaran kertas yang dijilid, berisi tulisan atau kosong.

Menurut Rustan (2008) fungsi buku adalah media untuk menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan dan lainnya dalam jumlah yang banyak. Ukurannya bervariasi, biasanya A6, A5, A4, A3, B6 dan B5. Elemen buku yang terbanyak adalah teks dan gambar karena elemen tersebut membutuhkan lebih banyak perhatian dalam memilih dan menatanya.

Tiga bagian buku berdasarkan fungsinya adalah bagian depan, bagian isi dan bagian belakang.

1. Bagian depan berisi:

- Cover yang didalamnya terdiri dari judul, nama pengarang, nama dan logo penerbit, testimonial dan elemen visual.
- Judul bagian dalam
- Informasi penerbitan dan perijinan
- Dedikasi
- Kata pengantar

- Sambutan editor
 - Daftar isi
2. Bagian isi
3. Bagian belakang berisi:
- Daftar pustaka
 - Daftar istilah
 - Lampiran
 - Cover belakang

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain sebuah buku, yakni:

- Desain cover (halaman depan)
- Desain navigasi
- Kejelasan informasi
- Kenyamanan membaca
- Perbedaan yang jelas antar bab

Sistem navigasi pada buku sangat penting dalam memberi informasi kepada pembaca untuk menemukan topik yang diinginkan, seperti adanya bagian daftar isi pada sebuah buku yang mempermudah pencarian topik.

2.6.7. Penjilidan

Teknik *binding* digunakan untuk menyatukan lembaran informasi dalam bentuk final yang siap dipublikasi.

Teknik *binding* terbagi atas 9 tipe, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya tersendiri. Seperti yang dijabarkan dibawah ini.

1. *Case Binding*: Tahan lama tetapi biaya produksi mahal
2. *Perfect Binding*: Kurang tahan lama tetapi biaya produksi tidak semahal *case binding*
3. *Saddle Stitch*: Cepat dan murah, tetapi kurang tahan lama biasanya digunakan pada majalah
4. *Side Stitch*: Cepat, murah, lebih tahan lama dibandingkan *saddle stitch* dan terdiri dari berbagai variasi ukuran
5. *Screw and Post*: Cepat, murah dan binding dapat dibuka kembali
6. *Tape*: Kurang tahan lama, tidak semahal *case binding*, tetapi tidak dapat digunakan pada kertas tebal
7. *Plastic Comb*: Sangat disarankan untuk publikasi singkat yang tidak membutuhkan ketahanan binding. *Binding* dapat dibuka sewaktu-waktu untuk menambah atau mengurangi halaman
8. *Spiral*: Kurang tahan lama dan tidak terlalu mahal sehingga dapat menggunakan berbagai variasi tipe *spiral* dalam satu kali *binding*
9. *Ring*: Murah dan cukup tahan lama (Hembree, 2011).

2.4.8. Tipografi

Menurut Hambree (2011), pemilihan jenis huruf (*typeface*) atau sering disebut *font* pada tipografi dapat menonjolkan kualitas emosi. Typeface memiliki karakter yang unik dan ekspresif sehingga desainer dapat mengidentifikasi secara spesifik font yang akan digunakan dalam *page layout*).

Dalam bukunya yang berjudul *Tipografi Dalam Desain Grafis* (2010) tipografi merupakan representasi visual dari bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif.

Tipografi harus efektif, dalam hal ini harus memiliki nilai legibility dan readability. Legibility yakni kemudahan mengenali dan membedakan setiap huruf dengan jelas. Legibility menyangkut pada jenis font yang digunakan. Sedangkan readability adalah tingkat keterbacaan teks secara menyeluruh. Hal ini berarti bahwa seluruh teks harus mudah dibaca.

UMMN