



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

LANDASAN TEORI

2.1. Buku

Menurut Iyan Wibowo (2007), buku adalah kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan dan setiap sisi dari sebuah lembaran kertas disebut halaman. Haslam (2006) menambahkan, definisi dari buku yakni sebuah sarana tertulis yang berisi ilmu pengetahuan yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Buku dapat menjadi sumber informasi yang mudah dan praktis, yang berisi tentang penjelasan singkat berupa teks dan didukung gambar visual dengan menggunakan konten, gaya, format, desain dan urutan dari berbagai komponen.

Buku adalah sebuah sarana atau suatu wadah untuk merekam suatu pengalaman dan berguna untuk mendokumentasikan sesuatu yang belum pernah digandakan sebelumnya maupun sesuatu yang masih ada. (Drucker, 2004:335).

Buku pertama kali bermula dari *codex*, yakni berupa teks kuno atau Alkitab. Buku pertama dibuat dan didesain di Mesir dan masih berupa gulungan kertas yang terbuat dari daun atau kulit binatang. Ujung-ujung dari daun atau kulit binatang tersebut saling direkatkan (Haslam, 2006). Cetakan pertama buku dibuat oleh Gutenberg di Eropa dengan sistem *moveable type* (hlm.9).

2.1.1. Klasifikasi Buku

Melvil Dewey (2004) dalam bukunya *DDC 23 (Dewey Decimal Classification & Relative Index) 23rd Edition*, klasifikasi buku dibagi menjadi sembilan kelas kemudian kelas-kelas tersebut dibagi menjadi

sembilan divisi dan sembilan seksi (Dewey 2004:36-38). Berikut ini tabel dari klasifikasi DDC tersebut:

Tabel 2.1. Tabel Klasifikasi *Dewey Decimal Classification*

Nomor Kelas	Kelas
0-90	<i>General</i>
100-190	<i>Phylosophy</i>
200-290	<i>Theology</i>
300-390	<i>Sociology</i>
400-490	<i>Philology</i>
500-590	<i>Natural Science</i>
600-690	<i>Useful Arts</i>
700-790	<i>Fine Art</i>
800-890	<i>Literature</i>
900-990	<i>History</i>

2.1.2. Elemen-Elemen Buku

2.1.2.1 Anatomi buku

Anatomi sebuah buku adalah bagian-bagian pokok sebuah buku secara fisik (Sitepu, 2012). Setiap buku memiliki anatomi yang berbeda, namun secara besar memiliki anatomi yang sama. Bagian anatomi buku dibagi menjadi tiga bagian besar, yakni bagian depan, bagian isi, dan bagian belakang. Berikut ini penjelasan singkat dari ketiga bagian tersebut menurut Rustan (2009):

1. Bagian depan

- a. *Cover* depan yang berisi judul buku, nama pengarang, nama dan logo penerbit, testimonial, elemen visual, atau teks lainnya.
- b. Judul bagian dalam
- c. Informasi penerbit dan perizinan
- d. *Dedication*, yakni pesan atau ucapan terima kasih yang ditujukan oleh pengarang untuk orang lain.
- e. Kata pengantar
- f. Kata sambutan dari pihak lain seperti editor.
- g. Daftar isi

2. Bagian isi

Biasanya bagian isi terdiri dari bab-bab dan sub-bab yang berisi tentang topik-topik dan bahasan yang berbeda.

3. Bagian belakang

- a. Daftar Pustaka
- b. Daftar Istilah
- c. Daftar Gambar
- d. Cover Belakang yang berisi gambaran mengenai isi buku, testimonial, harga, nama penerbit, elemen visual dan teks lainnya.

2.1.2.2. Tipografi

Tipografi merupakan sebuah unsur yang sangat penting dalam sebuah *layout*. Tipografi tidak hanya sekedar pemilihan jenis *font* tetapi juga harus

memperhatikan jarak yang akan digunakan. Menurut Sihombing (2001:58), dalam pembuatan desain suatu buku, dibutuhkan jenis huruf yang memiliki tingkat *legibility* tinggi. *Legability* itu sendiri adalah kualitas desain huruf atau naskah sehingga pembaca mudah membaca tiap karakter huruf dan katanya.

Adapun elemen-elemen di dalam tipografi menurut Lupton (2010:87-110) sebagai berikut:

1. Teks

Lupton Text merupakan runtutan kata-kata yang sering juga disebut dengan *running text*. Teks dapat berlanjut dari satu halaman ke halaman lainnya, dari satu kolom ke kolom lainnya, atau dari satu kotak ke kotak lainnya. Teks memiliki kesatuan yang lebih tinggi dibandingkan elemen pendukung di sekitarnya seperti gambar, nomor halaman, *caption*, dan sebagainya.

Tipografi yang baik akan membantu pembaca untuk mengerti alur konten yang dibuat dan memahami suatu bagian dari teks untuk keperluan saat itu juga.

2. *Spacing*

Spacing adalah suatu hal yang penting yang harus diperhatikan oleh seorang desainer, karena bahasa tertulis dipersepsikan berbeda dengan bahasa lisan yang dipersepsikan sebagai suatu alur yang berkesinambungan. Alfabet tidak dapat berfungsi tanpa adanya *spacing* dan tanda baca.

3. *Kerning*

Kerning merupakan pengaturan jarak antara dua huruf yang diatur untuk mencapai keseimbangan untuk *type* yang berukuran besar. Saat ukuran *type* bertambah besar, *kerning* harus diperkecil agar tidak terlalu longgar (Ambrose dan Harris, 2005:96).

Ada 2 jenis *kerning* yang dapat digunakan oleh desainer, yaitu *metric kerning* yang menggunakan *table kerning* yang dibuat dalam *typeface* sesuai dengan *type designer* atau *optical kerning* yang dilakukan otomatis oleh program *layout* dengan mengatur *spacing* ketika dibutuhkan.

4. *Tracking*

Menurut Ambrose dan Harris (2005) *tracking* adalah pengaturan *spacing* secara keseluruhan sebuah kesatuan huruf.

5. *Line Spacing / Leading*

Jarak dari *baseline* suatu *type* ke *type* lainnya. Ambrose dan Harris (2005) menambahkan, *leading* yang berukuran terlalu besar atau kecil akan mengganggu kenyamanan dalam membaca, karena itu untuk mencapai desain yang seimbang, *leading* umumnya diatur lebih besar dibanding teks yang berhubungan dengannya (hlm. 92).

2.1.2.3. *Layout*

Rustan (2008:13) dalam bukunya menjelaskan arti *layout* yakni merupakan tata letak atau penataan elemen-elemen visual yang akan digunakan sehingga dapat menarik minat membaca.

Seorang desainer pasti memiliki tujuan untuk saat menggunakan *layout* pada desainnya, seperti untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, memudahkan mencari informasi, navigasi, estetika, juga demi kenyamanan pembaca. Untuk memenuhi tujuan tersebut dibutuhkan elemen yang tepat dalam *me-layout*, elemen *layout* tersebut dibagi menjadi tiga yang utama (Rustan, 2009), antara lain:

1. Elemen teks
2. Elemen visual
3. *Invisible element*

Prinsip *layout* juga merupakan prinsip dasar dari sebuah desain grafis.

Menurut Rustan (2009) prinsip *layout* antara lain adalah (hlm. 74-86):

1. *Sequence* / urutan
2. *Emphasis* / penekanan
3. *Balance* / keseimbangan
4. *Unity* / kesatuan
5. Konsistensi

2.1.2.4. Warna

Warna sangat penting sebagai suatu elemen dalam sebuah desain untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan. Pemilihan dan penggunaan warna akan mendukung nilai estetis buku sehingga mampu menarik target audiens.

Menurut Fisher (2010), warna dapat menampilkan sebuah identitas dan mengekspresikan emosi yang ingin disampaikan oleh seseorang

karena warna dapat mempengaruhi emosi, pikiran dan *mood* seseorang. Warna dalam desain biasanya dibuat sesuai konsep yang akan disampaikan, karena itu warna dapat menghasilkan persepsi yang berbeda dari setiap orang.

Buku ilustrasi ini akan banyak menggunakan warna-warna yang mewakili karakteristik budaya Tiongkok, seperti warna merah yang merupakan unsur dari api yang melambangkan keberuntungan dan harapan, serta mewakili perasaan dan emosi. Kuning merupakan unsur dari tanah yang melambangkan kekuatan dan kekuasaan, serta mewakili konsentrasi, realisme dan stabilitas. Hijau merupakan unsur dari kayu yang melambangkan keabadian dan pertumbuhan, serta mewakili kreativitas dan pelaksanaan. Biru merupakan unsur dari air yang diasosiasikan dengan kejernihan pikiran dan rasional. Terakhir warna putih merupakan unsur dari logam yang mewakili kemauan keras dan kemandirian (Moedjiono, 2011). Pemilihan dan penggunaan warna tersebut untuk mendukung nilai estetis buku sehingga mampu menarik minat masyarakat.

2.2. Ilustrasi

Definisi dari ilustrasi itu sendiri sangat banyak, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ilustrasi adalah gambar, foto, atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi juga merupakan seni atau proses memproduksi atau menyediakan gambar, foto, dan diagram yang

melengkapi untuk dicetak, diucapkan, atau untuk media elektronik (Fleishman, 2004).

Ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, isi dari tulisan tersebut dapat lebih mudah dicerna.

2.2.1. Jenis Ilustrasi

Bing Bedjo Tanudjaja (2002), mengatakan ada beberapa jenis ilustrasi, dan dibagi kedalam dua bagian, yakni (hlm.174):

1. Ilustrasi yang berdasarkan corak atau gaya gambar:
 - a. Ilustrasi realistik: menggambarkan objek secara nyata sesuai apa yang dilihat oleh indera pengelihatan.
 - b. Ilustrasi dekoratif: permainan unsur garis, bidang, warna, dan komposisi menjadi hal yang mempengaruhi hasil keseluruhan agar tidak terlihat datar.
 - c. Ilustrasi kartunal: biasanya menggunakan bentuk yang jenaka / lucu atau bentuk realis yang mengalami perubahan / distorsi.
 - d. Ilustrasi ekspresionis: kebebasan ekspresi dalam pembuatan karya sangat diutamakan disini karena bersifat bebas.
 - e. Ilustrasi surealistis: berupa gambaran tentang khayalan atau mimpi.
 - f. Ilustrasi *absurd*: menggambarkan wujud-wujud yang tidak masuk akal atau aneh untuk kepentingan naskah yang disertainya.
2. Ilustrasi berdasarkan teknik:
 - a. Fotografi piktoral: menggunakan teknik fotografi.

- b. Manual: teknik gambar dengan tangan dan tidak dibantu mesin.
- c. Komputer: teknik gambar yang terkontrol dan otomatis dan relative singkat.
- d. Kubisme sintetik atau kolase: membuat kesatuan dari macam-macam bahan seperti kertas, kain gambar, atau media lain.
- e. *Photomontage*: hampir sama seperti kolase tapi *photomontage* menggunakan foto.

2.2.2. Manfaat Ilustrasi

Ada beberapa manfaat dari sebuah ilustrasi, menurut Noorhadi (seperti dikutip Arsita, 2009, hlm.7) berikut ini adalah manfaat-manfaat yang dapat dilihat dari sebuah ilustrasi:

- Menimbulkan daya tarik dan mampu membangkitkan minat dan rasa ingin tahu.
- Mempermudah pengertian dari sesuatu yang bersifat abstrak atau hanya berupa teks.
- Memperjelas bagian-bagian yang penting. Melalui gambar kita dapat memperbesar bagian-bagian yang penting sehingga dapat diamati dengan jelas.
- Meningkatkan suatu uraian. Suatu informasi yang diuraikan dengan katakata yang panjang dapat dipersingkat dengan menggunakan gambar.

2.2.3. Kelebihan dan kelemahan ilustrasi

Berikut kelebihan dan kelemahan dari sebuah ilustrasi menurut Wiryawan dan Noorhadi (1990:6-7):

1. Kelebihan ilustrasi:

- a. Dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata.
- b. Dapat digunakan untuk berbagai tingkat pengajaran dan bidang studi.
- c. Banyak terdapat pada media massa.

2. Kelemahan ilustrasi:

- a. Tidak dapat menunjukkan gerak.
- b. Setiap orang tidak selalu dapat membaca gambar.
- c. Kadang terlalu kecil untuk ditunjukkan di kelas yang besar.
- d. Merupakan gambar dua dimensi, sehingga harus menggunakan satu seri gambar dari objek yang sama tapi sisi yang berbeda untuk menunjukkan gambar tiga dimensi.

2.3. Budaya Tionghoa

Budaya Tionghoa merupakan salah satu budaya tertua yang ada di dunia. Orang yang merupakan keturunan Tionghoa paling mudah untuk ditemui di berbagai kota dan negara, karena masyarakat Tiongkok menyebar hampir ke seluruh penjuru dunia dengan membawa budaya aslinya sejak ratusan tahun yang lalu (<http://www.tionghoa.net> diakses pada 7 Januari 2017).

Ebrey (2010), mengatakan bahwa Tiongkok terbentuk dari perkembangan dan sejarah yang hebat mulai dari era Dinasti Qin dan Dinasti Han sampai saat ini.

Berikut ini *timeline* dinasti-dinasti di Tiongkok:

Tabel 2.2. Timeline Dinasti Tiongkok

Tahun	Dinasti
221-206 SM	Dinasti Qin
202 SM - 220	Dinasti Han
265-420	Dinasti Jin
420-589	Dinasti Chang'an dan Jiankang
589-618	Dinasti Sui
618-907	Dinasti Tang
907-960	Dinasti Liang, Tang, Jin, Han, Zhou
960-1234	Dinasti Song, Liao, Jin, Xia Barat
1271-1368	Dinasti Yuan
1368-1644	Dinasti Ming
1644-1911	Dinasti Qing
1912-sekarang	Republik Rakyat China

Budaya dari masyarakat Tionghoa menjadi sangat akrab dan sudah dikenal dengan baik oleh setiap orang. Budaya Tionghoa berhasil membaaur dengan budaya nasional yang menciptakan persilangan budaya yang unik (Santosa, 2012). Indonesia adalah salah satu negara yang sudah menganggap budaya Tionghoa

adalah bagian dari budaya Indonesia. Mulai dari kulinernya, kesenian, musik, alat musik, pakaian, bahasa, sampai perayaan-perayaan kebudayaannya.

Indonesia sendiri adalah negara yang sangat kaya akan kebudayaan dan memiliki beragam kultur budaya yang berbeda-beda dari setiap daerahnya. Perbedaan-perbedaan tersebut menciptakan bahasa, kepercayaan, keyakinan, tradisi, ritual, dan kesenian yang beragam pula. Masing-masing daerah memiliki ritual budayanya sendiri yang dijalankan sesuai dengan kepercayaan yang diturunkan oleh nenek moyangnya. Sebuah ritual tidak akan terlepas dari tiga hal yang mempengaruhinya, yakni bahasa, komunikasi dan budaya karena ketiganya saling berkaitan satu sama lain.

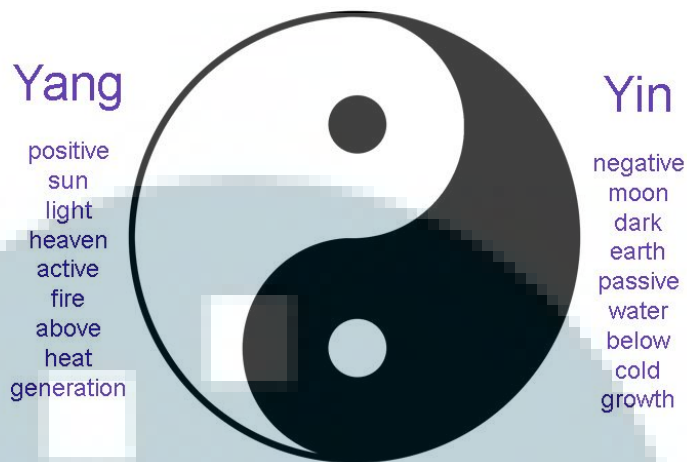
2.3.1. Yin Yang

Yin (陰) dan *Yang* (陽) memiliki makna yang begitu penting bagi masyarakat Tionghoa sejak dulu kala. Ada sebuah filosofi atau gambaran makna dalam perputaran hidup, baik berhubungan maupun berlawanan.

Konsep *yinyang* membicarakan tentang sebuah keselarasan, sesuatu yang bertolak belakang namun saling melengkapi dan memiliki harmonisasi. Pada tradisi di Tiongkok, *yinyang* sering digunakan untuk mengungkapkan bahasa filsafat (Litian, 2006). Sejak zaman dinasti *Zhou*, konsep *yinyang* sudah sering digunakan untuk menjelaskan tentang perubahan cuaca dan musim, serta kuat lemahnya segala benda yang ada. Pada prinsipnya, *yang* sifatnya ke atas, dan *yin* ke bawah. Apabila keduanya tidak selaras, maka akan terjadi bencana.

Pada konsep *yinyang*, selalu terdapat 2 unsur yang berbeda di dalam satu kesatuan, dimana pada unsur *yin* selalu ada unsur *yang* dan sebaliknya. Tidak akan ada unsur yang murni positif atau murni negatif, seperti dalam kebaikan selalu ada kejahatan, dalam kejahatan juga selalu ada kebaikan. Kedua simbol hitam dan putih masing-masing memiliki arti, *Yin* mewakili sifat feminis (negatif), dan *Yang* mewakili sifat maskulin (positif) yang membangun satu sama lain. *Yin* dan *Yang* menggambarkan perputaran kehidupan dunia yang memiliki dua arti makna, pertama, sebagai sebuah ketentraman dan kesederhanaan dalam menjalani kehidupan nyata. Kedua, sebagai sebuah perputaran kehidupan dan keseimbangan hidup.

Yinyang menyebutkan bahwa jalan atau sesuatu yang baru itu memiliki komponen yang disebut *Yin* dan *Yang*. Konsep ini ditemukan pertama kali dalam kitab *Yi Jing* atau “Kitab Perubahan”, yakni sebuah kitab yang terkait dengan ramalan, meskipun dalam kitab tersebut tidak secara eksplisit menuliskan kata *YinYang*. Menurut Liu Wenying dalam bukunya yang berjudul *Zhongguo Zhhexueshi*, konsep *YinYang* dijabarkan sebagai “satu *Yin* satu *Yang* adalah *Dao*”. *Dao* disini merupakan suatu awal yang selayaknya bersifat harmonis, artinya manusia tidak mungkin akan selalu berada dalam satu jalan saja. Bila hari ini mengalami hal buruk, hari esok bisa jadi mengalami sebuah kebaikan.



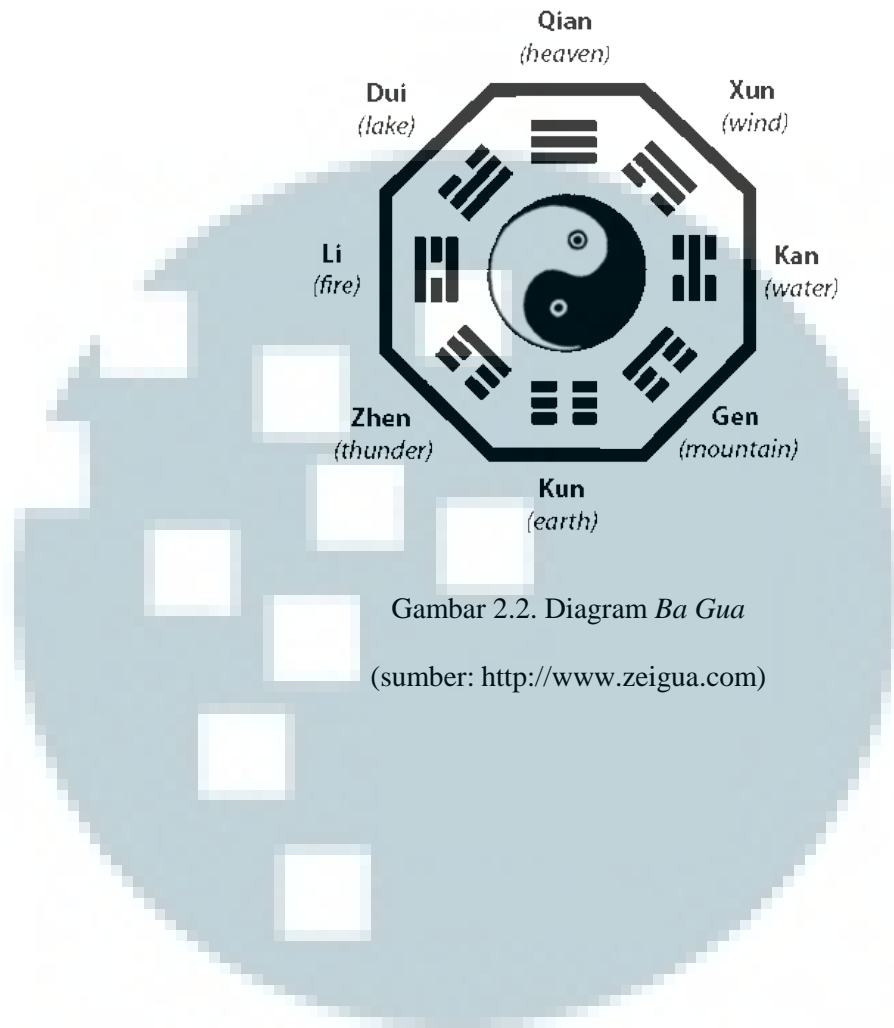
Gambar 2.1. Yin Yang

(sumber: <http://www.petrozziwellness.com.au/>)

2.3.2. Ba Gua

Dalam sistem kosmogeni dan theogeni Tiongkok, terdapat sebuah konsep langit dan bumi yang tidak lepas dari konsep *YinYang*. Langit dan bumi juga melambangkan maskulinitas dan feminisitas, dengan dua guratan garis utuh dan garis putus yang melambangkan positif negatif dan laki-laki perempuan. Garis utuh dan garis putus tersebut membentuk *Ba Gua* (Cangianto, 2014).

Ba Gua (八卦) sendiri merupakan delapan diagram atau simbol dari falsafat kepercayaan Tiongkok kuno. Fang Litian menjelaskan bahwa *Ba Gua* mewakili langit, bumi, air, api, petir, gunung, angin, danau, delapan substansi material, dan kekuatan pergerakan dasar, yakni dasar dari segala benda dan perubahannya.



Gambar 2.2. Diagram *Ba Gua*

(sumber: <http://www.zeigua.com>)

UMMN