



### **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. Desain Grafis**

Desain grafis merupakan seni dalam mengkomunikasikan sesuatu dengan menggunakan beberapa elemen visual seperti teks, warna dan gambar yang dikomposisikan sesuai dengan kebutuhan pengguna atau konsumen (Park, 2007, 9). Desainer selalu diperhadapkan dengan 4 aspek dalam merancang sesuatu, yaitu estetika/keindahan, kegunaan/fungsi, kreatifitas, dan tradisi (hlm. 11). Park mengatakan bahwa desain grafis bersangkutan dengan kebutuhan pengguna yang berhubungan dengan keempat aspek tersebut. Maka desainer harus mengerti kebutuhan dan keinginan pengguna, lanjutnya, serta mempertimbangkan aspek-aspek tersebut agar informasi atau pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Elemen desain merupakan suatu hal yang utama dalam merancang suatu visual (hlm. 12). Park mengatakan bahwa, elemen-elemen tersebut dapat disusun, dimanipulasi dan dibuat sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu komposisi visual tertentu. Beliau menyebutkan elemen desain terdiri dari:

1. Titik: unit terkecil dan tak dapat dipecahkan lagi. Kumpulan titik yang dikomposisikan dapat menjadi sebuah garis, dan bentuk. Titik juga dapat memiliki karakteristik dengan cara mengubah ukuran, jarak maupun arahnya (hlm. 13).

2. Garis: membentuk *outline* suatu bentuk dan dapat mempunyai ekspresi atau emosi. Garis dapat menunjukkan arah baca atau sudut pandang yang membuat audiens tertarik untuk melihat suatu bagian dalam karya visual (hlm. 16).

3. Bentuk: pada dasarnya ada bentuk lingkaran, persegi dan segitiga, namun bentuk juga dapat berupa ruang hasil manipulasi *negative-space* (hlm. 18). Bentuk dikategorikan menjadi bentuk organik (menyerupai bentuk yang ada di alam, seperti daun, pohon) dan geometris (bentuk buatan manusia, seperti mesin, lingkaran, persegi) (hlm. 19).

4. Tekstur: dalam visual tentu audiens tidak dapat merasakan secara fisik teksturnya, namun dapat merasakannya dalam pikiran mereka karena adanya pengalaman akan suatu tekstur tersebut. Adanya tekstur dapat menambah emosi dan kedalaman suatu visual (hlm. 20).

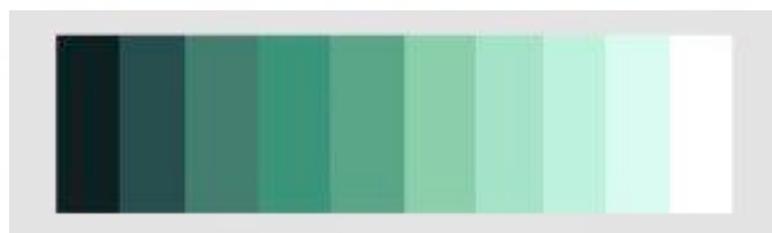
5. *Space*: ruang yang dimaksud dalam desain adalah area yang terisi (*positive-space*) atau area yang kosong (*negative-space*). Desainer harus mengkomposisikan secara seimbang *negative* dan *positive space* agar keterbacaan menjadi jelas dan tidak rancu (hlm. 21).

6. Ukuran: besar kecilnya suatu objek menentukan fungsi, dan seberapa penting objek tersebut. Selain itu, ukuran juga dapat mengatur keseimbangan suatu visual dan menciptakan suatu *mood* (hlm. 22).

### 2.1.1. Warna

Warna dapat membuat sesuatu menjadi lebih hidup dan menambah ketertarikan terhadap sesuatu, dan dapat menentukan identitas (Park, 2007). Warna merupakan faktor penting dalam suatu desain karena dapat menyampaikan suatu emosi dan pesan (hlm. 90). Warna merah misalnya, diasosiasikan dengan amarah, keberanian, kekuatan dan seksualitas. Sedangkan warna biru diartikan sebagai kesabaran, ketenangan, dingin dan kedamaian (hlm. 92). Beliau menjelaskan bahwa dalam teori warna yang menjadi patokan adalah color wheel yang terdiri dari 3 warna primer, 2 warna sekunder dan 12 warna tersier. Kepentingan warna primer tersebut dikemukakan oleh Isaac Newton pada tahun 1666 (hlm. 93).

Park menjelaskan dalam warna terdapat value, intensitas, dan harmoni. Value membuat warna menjadi lebih terang (*tint*) atau gelap (*shade*). Semakin gelap warnanya berarti semakin dekat ke hitam, sebaliknya akan semakin terang bila mendekati ke warna putih.



Gambar 2.1.1-1 Contoh intensitas warna *tint* dan *shade*  
(<https://karengillistaylor.wordpress.com/tag/value/page/13/>)

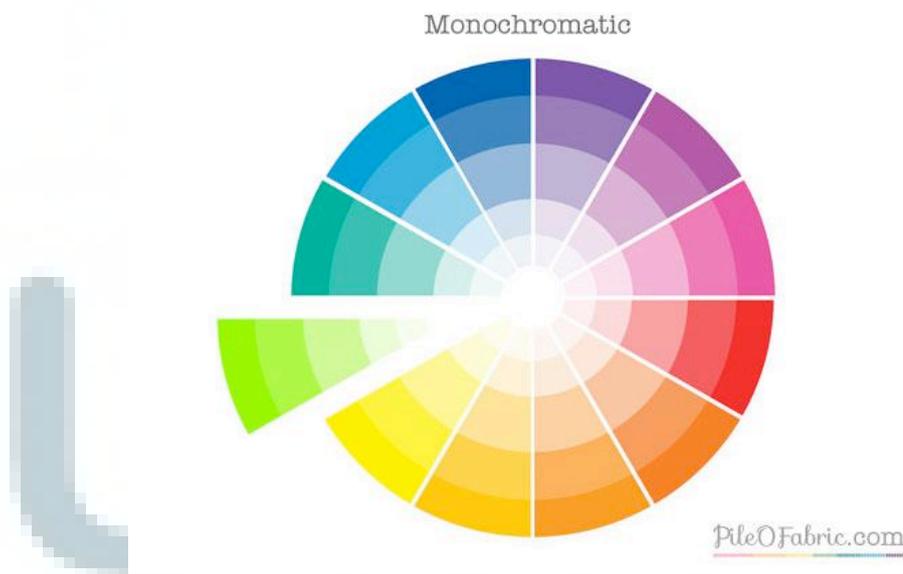
Intensitas dalam warna disebut dengan *chrome* atau saturasi (hlm. 96). Park menjelaskan bahwa warna primer memiliki intensitas paling penuh karena belum tercampur oleh warna lain. Beliau melanjutkan, intensitas warna dapat

dimanipulasi dengan cara menambahkan warna abu-abu atau mencampur warna dengan warna komplementernya.

Harmoni warna merupakan rangkaian warna yang enak dilihat mata (Park, 2007). Beliau mengatakan, bila tidak ada harmoni dalam warna, dapat membosankan, tidak menarik bahkan merusak mata. Park menjelaskan empat harmoni dalam warna:

### 1. Monokromatik

Rangkaian monokromatik hanya menggunakan satu warna (hue), dan turunan value-nya. Menggunakan monokromatik dapat menimbulkan kesan sederhana, seimbang dan menenangkan. Namun juga dapat membosankan dan kelam karena kurangnya warna kontras (hlm. 98).

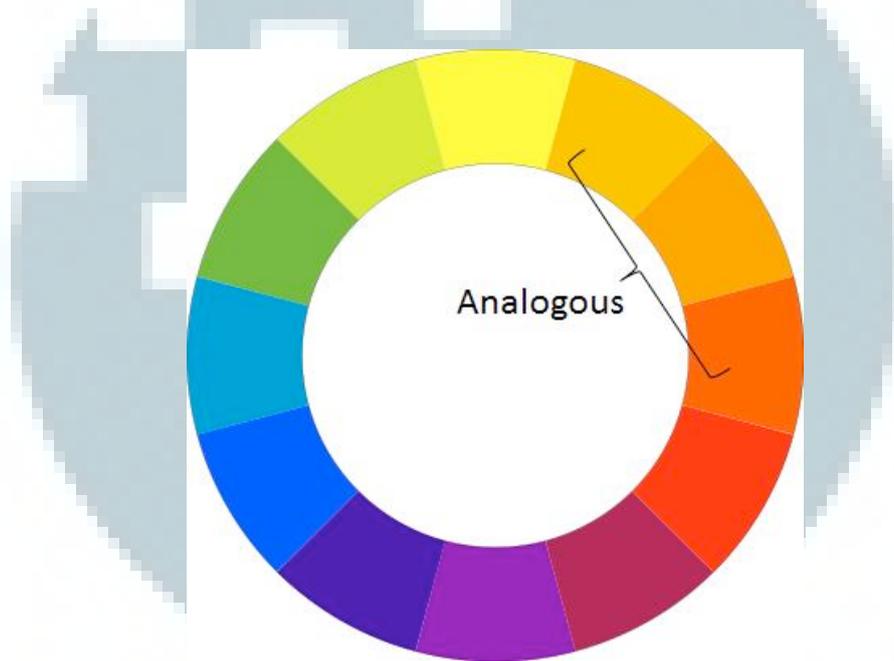


Gambar 2.1.1-2 Diagram warna monokromatik

(<https://pileofabric.com/blogs/modern-quilting/15172077-fabric-101-part-2-beginners-quilting-tutorial-series>)

## 2. Analogus

Analogus merupakan rangkaian 3-5 warna yang berdekatan dalam satu color wheel. Dalam analogus, satu warna diambil menjadi warna dominan, sedangkan sisanya menjadi pelengkap. Rangkaian warna ini mirip dengan monokromatik namun lebih terasa hidup (hlm. 99).

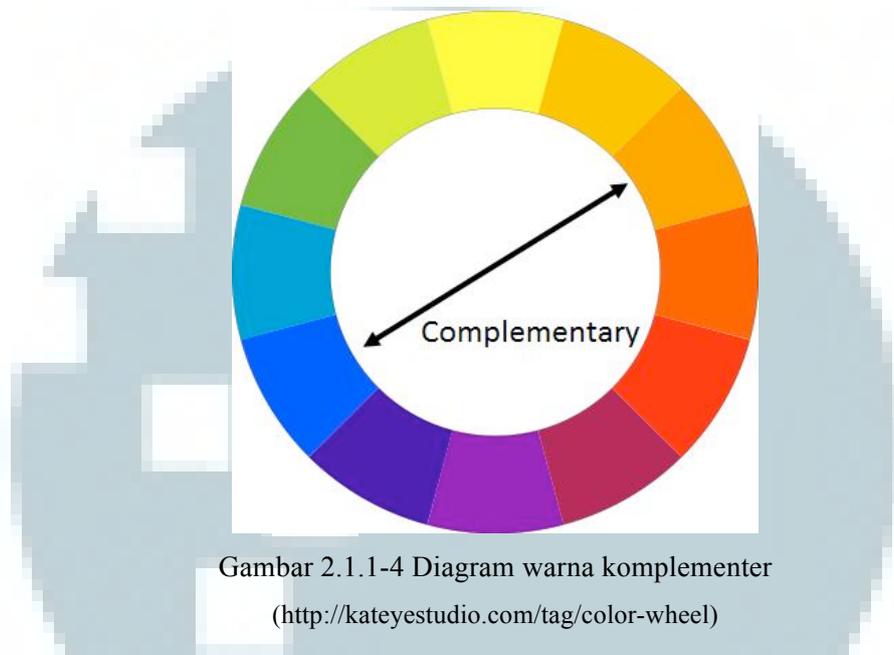


Gambar 2.1.1-3 Diagram warna analogus  
(<http://katyestudio.com/tag/color-wheel>)

## 3. Komplenter

Komplementer merupakan warna yang saling berseberangan dalam color wheel. Efek yang ditimbulkan menjadi lebih hidup karena adanya kontras antar warna. Pilih satu warna untuk dijadikan warna yang dominan, lalu warna yang diseberangnya menjadi pelengkap. Misalnya warna biru adalah warna dominan untuk suatu objek, maka warna jingga pada

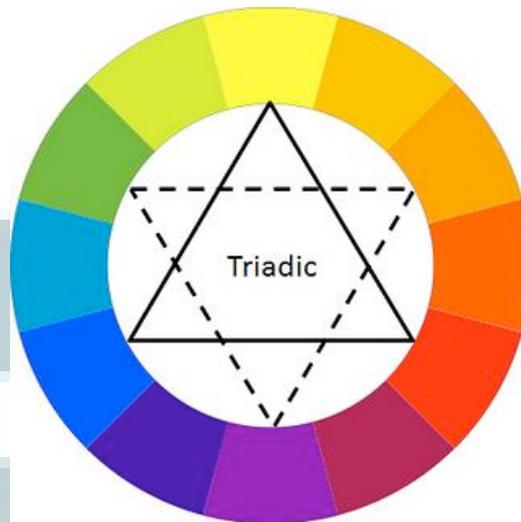
background menjadi pelengkap. Hal tersebut juga membuat suatu gambar lebih menarik dan mempertegas suatu objek (hlm. 100).



Gambar 2.1.1-4 Diagram warna komplementer  
(<http://kateyestudio.com/tag/color-wheel>)

#### 4. Triadic

Rangkaian triadic menggunakan 3 hues yang berjarak  $120^\circ$  satu sama lain. Kombinasi warna triad ini memberikan energi dan kontras yang tinggi. Walaupun tidak sekontras warna komplementer, kombinasi triad lebih terasa seimbang dan sedap dipandang (hlm. 101).



Gambar 2.1.1-5 Diagram warna triad  
(<http://katyestudio.com/tag/color-wheel>)

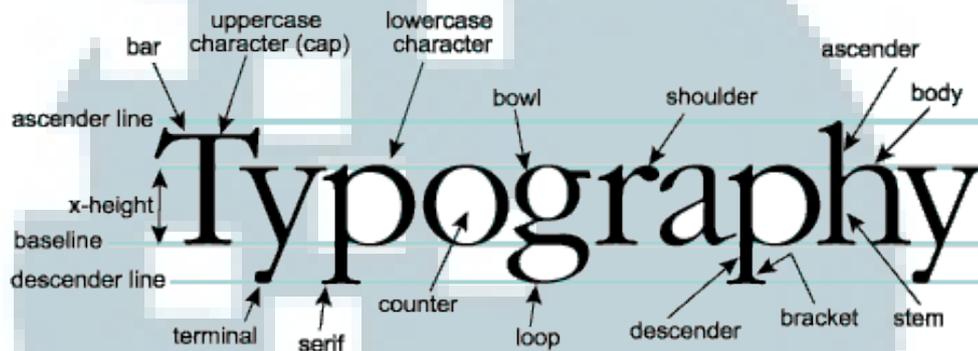
### 2.1.2. Tipografi

Park menjelaskan bahwa tipografi merupakan pengaturan teks dan tampilannya dalam suatu halaman atau layar agar terlihat efektif dan terkomposisi dengan baik dengan elemen desain yang lain (hlm. 177). Dalam bukunya, Park mengatakan bahwa tipografi sangat penting untuk menjelaskan sesuatu dalam desain grafis, melebihi elemen lain. Berikut penjelasan mengenai bagian-bagian dalam suatu tipografi (hlm. 178-179):

1. *Arm*: garis horizontal pada beberapa huruf, seperti garis bagian atas huruf T, E dan F.
2. *Ascender*: garis tungkai vertikal ke atas pada huruf kecil yang lebih dari *x-height*. Contoh: b, k dan l.
3. *Apex*: titik tertinggi pada suatu huruf, seperti pada huruf kapital A
4. *Bar (cross bar)*: garis horizontal di tengah huruf kapital A dan H.

5. *Baseline*: garis bawah vertikal dari huruf yang meluruskan huruf kapital atau huruf kecil.
6. *Bowl*: bagian melengkung pada huruf C, D, b, o dan p.
7. *Counter*: bagian tertutup atau setengah tertutup yang melengkung seperti pada huruf d, s dan o.
8. *Descender*: garis tungkai vertikal ke bawah pada huruf kecil yang lebih dari *x-height*, yaitu huruf p dan g.
9. *Ear*: garis dekoratif kecil yang biasanya terletak di ujung kanan atas *bowl* pada huruf g.
10. *Hairline*: garis tertipis pada huruf.
11. *Height*: tinggi huruf kecil x dalam suatu *font*. *x-height* menjai patokan identifikasi dan keterbacaan suatu *typeface*.
12. *Kerning*: pengaturan jarak antar huruf.
13. *Leading*: ruang kosong antar baris teks.
14. *Link*: garis lengkung yang menyatukan *bowl* dengan *loop* yang terletak atas bawah.
15. *Loop*: bagian tertutup atau yang hampir tertutup di bawah *baseline* yang disambungkan dengan *link*.
16. *Serif*: garis kecil yang ada di ujung garis huruf baik yang vertikal maupun horizontal.
17. *Spline*: garis melengkung utama dari kiri ke kanan pada S dan s.
18. *Stem*: garis vertikal utama pada huruf

19. *Tail*: garis lengkung dekoratif pada *descender*, yaitu pada huruf j, g dan y
20. *Terminal*: bagian akhir garis pada huruf sans-serif.
21. *Tracking*: pengaturan jarak untuk keseluruhan teks.



Gambar 2.1.2-1 Penjelasan tipografi

([http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type\\_basics/](http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/type_basics/))

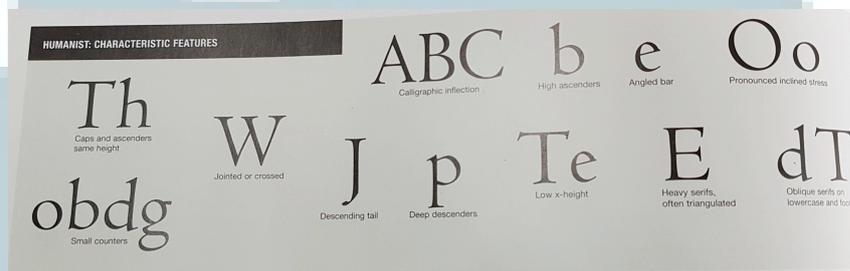
Jury (2006) menjelaskan bahwa pada media cetak, tipografi harus diperhatikan ukurannya, tebal tipisnya huruf, *spacing* dan jenis *typeface*. Pada intinya, beliau menjelaskan bahwa suatu tulisan harus dapat dibaca dengan jelas. Umumnya, *typeface* untuk anak-anak memakai *sans serif*, karena keterbacaannya lebih baik (hlm. 52). Anak-anak lebih tertarik dengan hal yang mudah dia mengerti (hlm. 60).

### 2.1.2.1. Kategori Typeface

Hill (2005) menjelaskan bahwa dalam dunia huruf, terdapat banyak jenis *typeface* yang diklasifikasi menjadi 14 jenis:

1. Humanis

Hill menjelaskan *typeface* jenis ini mewakili perkembangan gaya *typeface* pertama kali yang dipakai sejak tahun 1470-an. *Typeface* humanis digolongkan dengan kualitas kaligrafi, garis yang terbentuk dari *pen* kaligrafi yang berujung lebar (hlm. 64). Beliau berpendapat bahwa jenis ini sesuai dan menarik digunakan dalam buku atau *display*/pameran. Contoh *typeface*: Centaur dan Kennerley



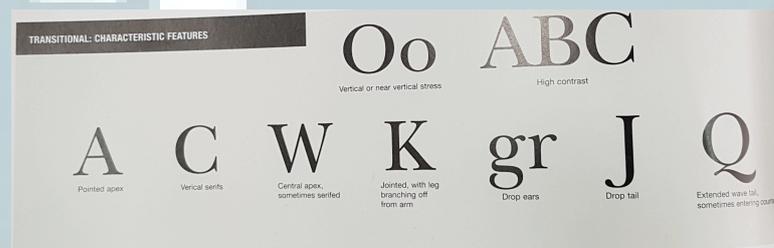
Gambar 2.1.2-2 Karakteristik *typeface humanist*  
(Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

## 2. Garalde

Disebut juga dengan *Old style* atau *Old face* karena istilah *garalde* sudah digunakan sejak tahun 1450 (hlm. 72). Hill menjelaskan bahwa *garalde* berkembang di Perancis, Inggris, dan Netherlands. Lanjutnya, karena *garalde* berkembang sesuai jaman, *typeface* ini menjadi inspirasi untuk beberapa *typeface* yang elegan dan yang bertahan hingga sekarang ini. Contoh: Galliard, Palatino dan Adobe Caslon.

### 3. Transitional

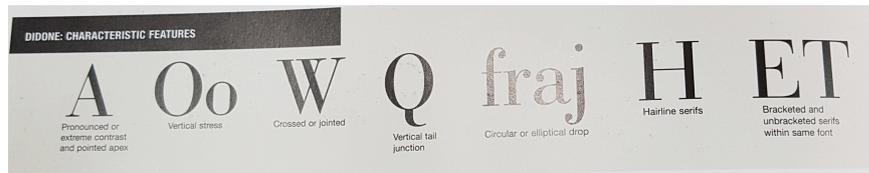
Istilah ini ada karena masa transisi dari bentuk *garalde* ke *didone* yang dipengaruhi oleh *typeface* bernama *Romain du Roi* pada tahun 1692 (hlm. 84). *Romain du Roi* dibentuk berdasarkan *grid* kotak dan menggunakan konstruksi yang sistematis dan konsisten dalam setiap tarikan garisnya yang membentuk serif. Contoh *typeface* yang masuk dalam *transitional* adalah New Baskerville, Century Schoolbook dan Electra (hlm. 86).



Gambar 2.1.2-3 Karakteristik *typeface transitional*  
(Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

### 4. Didone

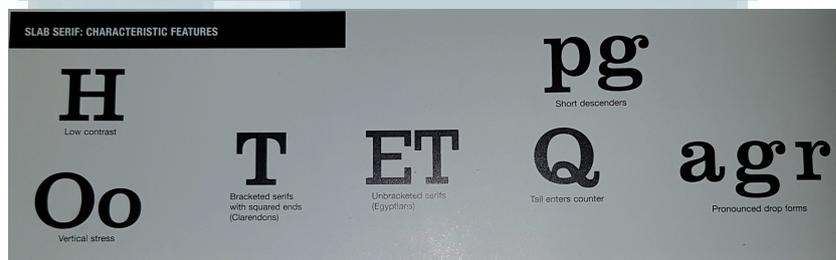
Kategori ini disebut juga dengan ‘modern’ karena *typeface* jenis ini dibuat pada akhir 1800 dan awal 1900-an di Italia dan Perancis (hlm. 94). Jenis ini biasa dipakai untuk kebutuhan *display* dan terlihat dinamis serta elegan dengan garis-garisnya. Contoh: Didot dan Bodoni (hlm. 96).



Gambar 2.1.2-4 Karakteristik *typeface didone*  
(Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

## 5. Slab serif

Hill mengatakan bahwa jenis ini banyak ditemukan pada poster-poster abad 20-an. Beliau menjelaskan bahwa *slab-serif* digunakan untuk *woodblock printing*, mesin tik. Selain itu juga dipakai untuk arsitektural dan *engineering*. Contoh: Clarendon dan Rockwell (hlm. 104).

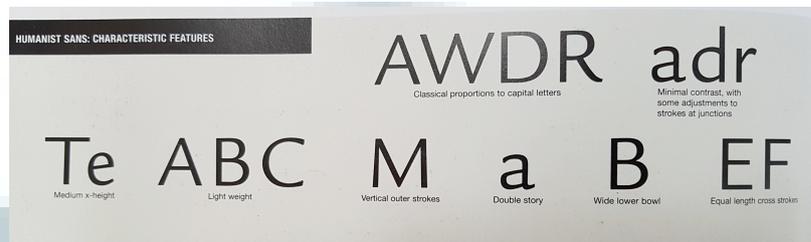


Gambar 2.1.2-5 Karakteristik *typeface slabserif*  
(Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

## 6. Humanist sans

Humanis sans menjadi tipe sans yang klasik karena masih ada pengaruh dari gaya Roman (hlm. 110). Hill mengatakan jenis ini cocok dipakai sebagai *body text* keterangan sesuatu. Selain itu juga dapat dipasangkan dengan *typeface Humanis, Garalde* dan

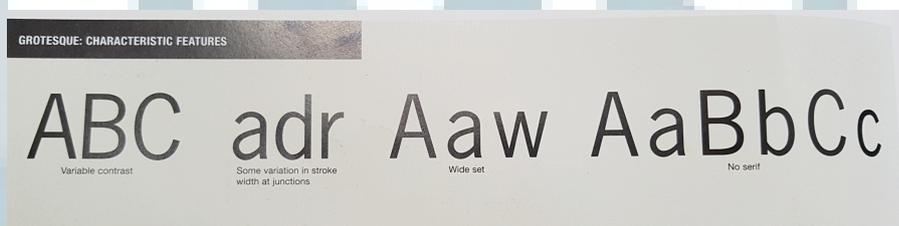
*Transitional* yang masih memiliki gaya Roman. Contoh: Gill sans dan Optima (hlm 117).



Gambar 2.1.2-6 Karakteristik *typeface humanist sans* (Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

## 7. *Grotesque*

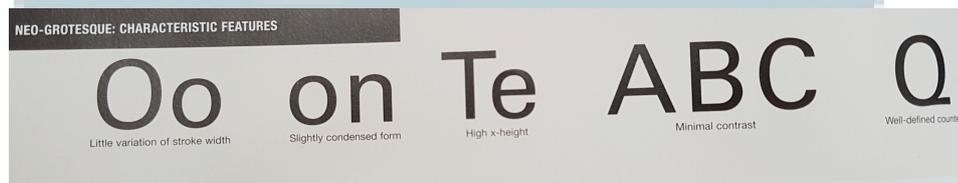
Hill menjelaskan, sama seperti *slab serif* yang berkembang dari arsitektural, *display* dan tulisan tangan, *grotesque* juga berangkat dari sana di awal abad 19-an. Walaupun masuk dalam gaya modern, tapi jenis ini tetap memiliki unsur klasik di dalamnya (hlm. 118). Mengaplikasikan *typeface* jenis ini dapat beragam, mulai dari *display* hingga *signage*. Contoh: News Gothic dan Gotham (hlm. 125).



Gambar 2.1.2-7 Karakteristik *typeface grotesque* (Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

## 8. Neo-grotesque

Dirancang pada 1950-an, kelanjutan dari *grotesque*, menghasilkan huruf yang lebih mekanis, lebih lebar, dan *x-height* yang lebih tinggi (hlm. 126). Hill mengatakan bahwa, jenis ini merupakan *typeface* yang pada akhirnya disebut dengan *swiss typography*. Beliau melanjutkan, dalam era digital sekarang, *neo-grotesque* sangat digemari oleh para desainer karena banyaknya *family* yang dikembangkan dan sesuai dengan *grid* yang moderen. Contoh: Helvetica, Arial, Tahoma dan Verdana.



Gambar 2.1.2-8 Karakteristik *typeface neo-grotesque*  
(Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

## 9. Geometric

Hill menjelaskan, awalnya dirancang *typeface* ini untuk menyederhanakan huruf-huruf ke dalam bentuk geometris dan membuang unsur sejarahnya. *Typeface* ini menjadi simbol universal yang dapat dipakai kapanpun dan dimanapun (hlm. 134). Contoh: Avantgarde gothic, Avenir, Futura dan Eurostile.



Gambar 2.1.2-9 Karakteristik *typeface geometric*  
(Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

### 10. *Glyphic*

Hill mengatakan bahwa klasifikasi huruf ini disebut juga dengan *flare serif* atau *inscriptional*, memiliki batang huruf yang semakin lebar ke terminalnya. Umumnya jenis ini tidak memiliki *lowercase* (hlm. 142).

Contoh: Trajan dan Lithos.

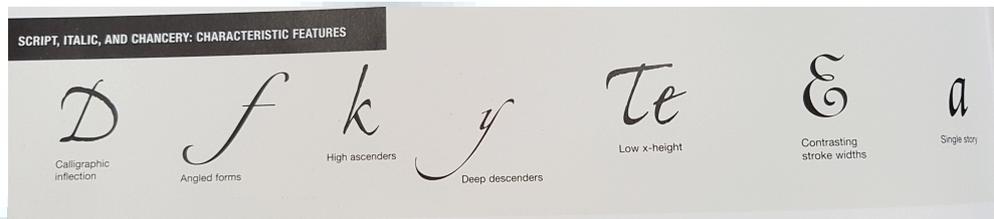


Gambar 2.1.2-10 Karakteristik *typeface glyphic*  
(Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

### 11. *Script, Italic, dan Chancery*

Desain *typeface* yang didasari dari tulisan tangan sangat terkenal jaman dahulu (Hill, 2005). Hill mengatakan, banyak jenis *script* yang menggunakan gaya kaligrafi. Beliau melanjutkan, umumnya *typeface* harus memiliki jenis *italic* sekarang ini. Umumnya *script, italic* dan *chancery* berfungsi sebagai penekanan kontras dalam

penulisan (hlm. 150). Contoh: Snell roundhand, Ex ponto dan Zapfino.



Gambar 2.1.2-11 Karakteristik *typeface script, italic, dan chancery* (Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

### 12. *Decorated/Ornamental*

Jenis ini digunakan untuk hiasan, yang sangat diminati pada jaman revolusi industry (hlm. 160). Umumnya hanya digunakan pada huruf pertama awal kalimat pertama. Contoh: Moonglow, Milano dan Castellar (hlm. 166).

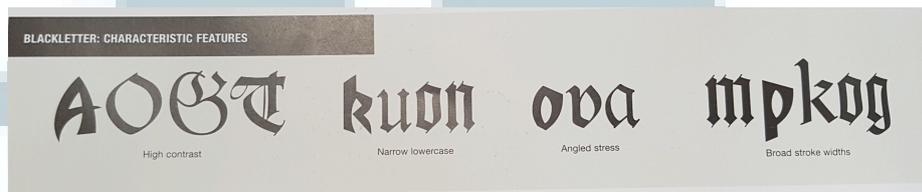


Gambar 2.1.2-12 Karakteristik *typeface decorated/ornamental* (Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

### 13. *Blackletter*

*Typeface* jenis ini memiliki peranan penting dalam sejarah Jerman menjadi ekspresi identitas nasional hingga awal abad 20-an (hlm. 168). Sedangkan di Negara Eropa lain, *blackletter* digunakan untuk

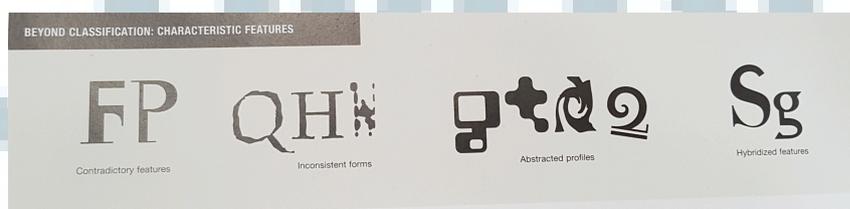
hal-hal berbau religius. Sekarang ini, kegunaan *blackletter* juga terpengaruh dengan sejarah dan budaya tersebut, meskipun sudah mengalami perkembangan semakin beragam (hlm. 169). Contoh: Clairvaux dan Linotext.



Gambar 2.1.2-13 Karakteristik *typeface blackletter*  
(Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

#### 14. *Beyond Classification*

Hill menjelaskan bahwa pada akhirnya masih banyak *typeface* yang tidak dapat masuk dalam klasifikasi. Sekarang ini semakin banyak *typeface* yang kontemporer dan unik, lanjutnya. Ada yang dari hasil eksperimen, gabungan antar jenis *typeface*, abstrak dan sebagainya (hlm. 176). Contoh: Template gothic, Fusaka dan Mulinex.



Gambar 2.1.2-14 Karakteristik *typeface beyond classification*  
(Hill, W. (2005). *The Complete Typographer*)

### 2.1.3. *Layout*

*Layout* merupakan pengaturan elemen dalam merancang sesuatu yang berhubungan dengan *space* yang ditempati dan tetap mementingkan estetika (Ambrose & Harris, 2011). Menata letak setiap elemen sangat penting agar setiap elemen tersebut secara keseluruhan dapat terbaca dengan baik oleh audiens (hlm.9). Ambrose dan Harris mengatakan bahwa *grid* dan struktur hirarki elemen menjadi hal yang penting dalam mengatur *layout*.

Park (2007) menggunakan prinsip Gestalt dalam menata elemen-elemen desain. Prinsip Gestalt ini mengelompokkan objek atau elemen dalam suatu visual agar lebih terstruktur dan menyatu satu sama lain (hlm. 71). Park menjelaskan teori Gestalt yang terdiri dari:

1. *Proximity*: pengelompokan objek yang saling berdekatan.
2. *Similarity*: objek yang memiliki kesamaan dengan yang lain biasanya akan dikelompokkan bersama.
3. *Closure*: objek yang dikelompokkan bersama yang akan membentuk suatu wujud atau bentuk tertentu.
4. *Simplicity*: objek disusun agar membentuk suatu wujud yang sederhana dan membentuk sesuatu yang simetri, teratur, atau yang luwes.

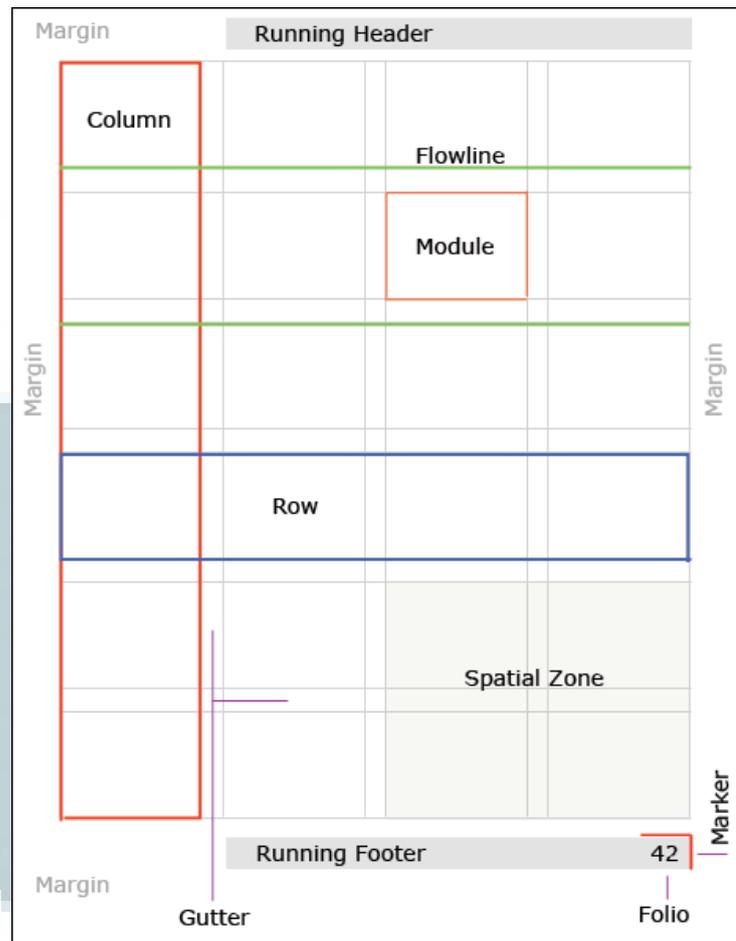
### 2.1.2. *Grid*

Landa (2011) mengatakan bahwa pemakaian *grid* sangat penting dalam mengkomposisikan setiap elemen baik teks, visual (ilustrasi, grafis, foto) dalam majalah, koran, dan buku. *Grid* merupakan panduan untuk mengkomposisikan secara vertikal dan horizontal yang terstruktur sehingga terbentuk kolom, baris

dan *margin* (hlm. 158). Beliau menjelaskan, bila konten yang dibahas berat seperti berita di koran, *text book*, pemerintahan, perusahaan atau museum, seorang desainer harus menyusun konten yang dapat membuat pembaca lebih mudah membaca dan mencerna informasi atau pesan yang disampaikan.

Park (2007) menambahkan, *grid* membantu desainer menyusun elemen desain yang sesuai dengan *point of view* audiens, dan membuat tata letak menjadi konsisten dan dapat diprediksi. Aspek yang perlu diperhatikan dalam *grid* adalah banyaknya kolom, lebar kolom, *margin* (atas, bawah, kanan, kiri), dan pembagian unit *grid* (hlm. 80). Samara (2009) menjelaskan, kolom merupakan susunan vertikal yang membagi ruang menjadi beberapa bagian horizontal. Masing-masing kolom terkadang memiliki ukuran yang berbeda satu sama lain tergantung informasi yang ingin disampaikan (hlm. 25).

U  
M  
M  
N



Gambar 2.1.2-1 Contoh *grid* dan penjelasannya

(<http://www.webdesignstuff.co.uk/>)

### 2.1.2.1. *Single column*

Tondreau menjelaskan bahwa kolom singular merupakan jenis umum yang yang digunakan untuk teks seperti esai, laporan atau buku. Beliau menambahkan, terkadang *single column* dapat terlihat lebih elegan sehingga cocok untuk buku seni dan katalog. Perhatikan margin dalam pembuatan buku, khususnya bagian dalam sehingga pada saat *binding* teks atau elemen visual dalam buku tidak ada yang terpotong (hlm. 24).

### **2.1.2.2. Modular Scale**

Terdapat banyak skala di dunia ini, yang paling populer digunakan di tipografi adalah *modular scale* (Bringhurst, 1992). Skala ini ditentukan oleh angka dasar yang kemudian dikalikan berulang-ulang. Ambrose dan Harris (2005) mengatakan bahwa menggunakan *grid* berbentuk modular akan mempermudah dalam peletakan elemen desain, baik teks maupun gambar. Setiap modul memiliki margin yang ukuran yang sama dan dapat dirubah sesuai kebutuhan (hlm. 36). Ambrose dan Harris menjelaskan bahwa, dalam *grid* modular dapat meletakkan gambar dalam satu kotak modul atau beberapa modul yang dikelompokan.

### **2.1.2.3. Rule of Third**

Menurut Rowse (2006), *rule of third* adalah pedoman yang berlaku untuk proses penyusunan gambar visual seperti desain, film, lukisan, dan foto. Pedoman *rule of third* adalah sebuah pedoman dimana fotografer membagi gambarnya menjadi 9 buah persegi panjang yang sama besar. Beliau menjelaskan bahwa, jika fotografer meletakkan subjek yang menjadi *point of interest* pada garis atau persimpangan antara garis yang membentuk persegi panjang tersebut, foto yang dihasilkan akan lebih seimbang dan memungkinkan subjek yang melihat untuk berinteraksi dengan foto tersebut dengan lebih nyaman dan natural.

## **2.2. Buku**

Buku merupakan bentuk tertua dalam mendokumentasikan sesuatu, baik ilmu pengetahuan, ide, dan kepercayaan (Haslam, 2006). Dalam bukunya *Book Design*,

Haslam menjelaskan bahwa buku merupakan kumpulan kertas-kertas berisikan literasi, menampung dan menyebarkan pengetahuan kepada pembaca melewati rentang jarak dan waktu. Beliau mengatakan bahwa pertama kali perancangan buku terjadi di peradaban Mesir yang meulis dalam kolom dengan tambahan ilustrasi pada 4.000 tahun silam. Mereka menggunakan bahan-bahan organik yaitu daun palem, yang kemudian berkembang menggunakan serat pohon papyrus yang di hancurkan, dianyam dan dikeringkan menjadi kertas. Penggunaan kertas papyrus ini berkembang hingga ke Yunani, Roma dan Cina (hlm. 6).

Roma dan Yunani kemudian menggunakan kulit hewan sebagai ganti papyrus, karena kulit hewan tidak cepat rusak jika dilipat maka lebih tahan lama (hlm. 6). Kulit hewan dikeringkan, kemudian diputihkan menggunakan kapur, lalu diluruskan dengan menggunakan batu. Penggunaan kulit hewan inilah yang dikenal dengan perkamen. Haslam mengatakan pada tahun 1455 seorang warga Jerman, Johannes Gutenberg memproduksi buku secara cetak di Eropa pertama kali. Buku tersebut dicetak menggunakan bahasa latin dan diberi nama *Gutenberg Bible* (hlm.7). Haslam mengatakan bahwa jika buku musnah dari dunia ini rasanya tidak mungkin, karena buku merupakan pondasi penampungan budaya, ekonomi, politik, kepercayaan, sains, pengobatan, literatur, seluruh pengetahuan di dunia (hlm. 12).

### **2.2.1. Jenis Buku**

Trim (2011) menjabarkan bahwa buku dapat dibagi menjadi 11 jenis. Beliau membagi berdasarkan tujuan dan fungsinya.

### **2.2.1.1. Buku Anak dan Remaja**

Trim (2011) mengatakan bahwa buku anak dan remaja bisa berisikan fiksi, non fiksi atau fakta. Buku ini biasa didominasi oleh gambar dan ditujukan untuk anak balita/prasekolah, usia kelas rendah (7-8 tahun), usia kelas tinggi (9-12 tahun) dan remaja (hlm. 68).

### **2.2.2.2. Buku Bisnis**

Berisikan konsep-konsep bisnis, *marketing*, manajemen atau *entrepreneurship* yang dapat menambah wawasan mengenai hal-hal tersebut (Trim, 2011).

### **2.2.2.3. Buku Panduan**

Buku panduan sangat dicari orang untuk banyak hal, mulai dari panduan membuat prakarya, panduan masak, panduan untuk membuat event, atau panduan dalam mengasuh anak berkebutuhan khusus (hlm. 69).

### **2.2.2.4. Buku Sastra**

Trim mengatakan buku sastra merupakan cerita fiksi dan tidak pernah sepu peminatnya terutama cerpen dan novel. Banyak penulis buku sastra Indonesia yang merambah ke luar negeri karena bukunya diminati.

### **2.2.2.5. Buku Biografi/Autobiografi**

Trim menjelaskan berisikan tokoh penting atau berjasa terhadap dunia politik, sejarah, hiburan atau hal lain. Buku ini dapat melambung penjualannya beriringan dengan isu yang sedang terjadi terhadap orang yang bersangkutan (hlm 69).

#### **2.2.2.6. Buku Kisah Nyata**

Mirip dengan biografi namun memiliki sudut pandang tersendiri dari suatu kisah yang menarik dalam hidup seseorang. Biasanya banyak yang mengangkat kisah yang pilu atau kisah perjuangan seseorang yang memiliki keterbatasan atau kelainan.

#### **2.2.2.7. Buku Perjalanan**

Buku ini diminati oleh para *traveller* atau *backpacker* untuk melakukan suatu wisata sehingga mereka dapat mengetahui apa saja yang menarik dari suatu daerah tertentu. Fenomena apa yang menarik sehingga dapat menarik orang untuk mengunjungi tempat tersebut (hlm. 70).

#### **2.2.2.8. Buku Agama**

Buku agama atau religius ini menjadi salah satu media untuk meningkatkan rasa keimanan seseorang terhadap kepercayaannya (Trim, 2011). Dalam pembuatan buku ini harus dilibatkan seorang petinggi atau pemuka agama tersebut sebagai narasumber untuk menjadi bahan isi buku.

#### **2.2.2.9. Buku Kesehatan**

Kesehatan selalu menjadi hal yang dipentingkan oleh setiap orang di dunia. Buku kesehatan ini terkait penjelasan atau informasi mengenai suatu penyakit atau pengobatan alternatif dan herbal. Misalnya buku khasiat daun sirsak yang dapat menyembuhkan kanker (hlm. 70).

#### **2.2.2.10. Buku Hobi**

Trim mengatakan bahwa buku hobi akan selalu dicari orang karena terus berkembang dan menjadi tren. Hobi tersebut meliputi segala hal dari perkebunan, otomotif, kerajinan, memasak, olahraga, musik, dan sebagainya.

#### **2.2.2.11. Buku Referensi**

Buku ini meliputi kamus, ensiklopedia, buku pintar, tesaurus dan direktori. Buku ini dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan, maupun pekerjaan (hlm. 70).

### **2.3. Ilustrasi**

Ilustrasi adalah suatu gambar yang diterapkan untuk memvisualkan sesuatu yang ingin disampaikan kepada audiens (Male, 2007). Membuat ilustrasi dalam desain harus memikirkan secara rasional fungsi, tujuan dan bagaimana proses pembuatannya (hlm.16). Male menjelaskan bahwa ilustrasi tidak boleh menyimpang dari informasi atau pesan yang ingin disampaikan. Beliau berkata bahwa di jaman modern di mana industri kreatif sangat digunakan dan berdampak besar di dunia (hlm. 19).

#### **2.3.1. Gaya Ilustrasi**

Pada umumnya gaya ilustrasi dibagi menjadi 2 yaitu literal dan konseptual (Male, 2007). Gaya literal merepresentasikan suatu kenyataan yang digambarkan dengan akurat sesuai aslinya (hlm. 50). Gaya konseptual mengambil elemen dari

kenyataan yang digambarkan dengan bentuk yang tidak mirip dengan aslinya (hlm. 51).

#### **2.3.1.1. *Hyperrealism***

Male menjelaskan bahwa hiperrealis merupakan penggambaran ulang akan sesuatu yang nyata atau asli dengan sangat detail dan tajam. Objek yang digambar beragam mulai dari kehidupan sehari-hari, pemandangan, kepala pemerintahan, hingga menggambarkan suatu puisi atau sajak. Semakin lama gambar hiperrealis semakin jelas, tajam dan detail mendekati aslinya dengan mempertimbangkan cahaya, gerakan, perpektif, dan proporsi objek sedemikian rupa agar objek menjadi hidup (hlm. 64).



Gambar 2.3.1-1 Contoh gambar realis

(Illustration: a Theoretical & Contextual Perspective/Allan Male, 2007)

### 2.3.1.2. *Stylised Realism*

Gaya ini merupakan perpaduan antar realis dengan dekoratif yang sering disebut dengan impresionis dan ekspresionis. Impresionis merupakan gaya realis pertama yang dicampur dengan elemen dekoratif dari pelukisnya. Dalam impresionis permainan cahaya natural lebih ditonjolkan. Pada awal abad ke 20, aliran ekspresionis muncul dengan warna yang lebih berani dan kuat (hlm. 68).

### 2.3.1.3. **Surrealis**

Gaya ini mengandung ide-ide berupa gambar atau simbol-simbol dan menampilkan ilusi yang ekspresif. Male menjelaskan bahwa surealis berkembang pada tahun 1950an di Amerika dengan mengangkat isu-isu yang terjadi. Majalah-majalah mulai menggunakan gaya ini dalam mengangkat isu menjadi lebih dramatis dan terkesan dalam. Hal tersebut juga membuat pembaca lebih berimajinasi dan berpikir kritis dalam mengartikan gambar surealis tersebut (hlm. 54).



Gambar 2.3.1-2 Contoh gambar surealis

(Illustration: a Theoretical & Contextual Perspective/AllanMale, 2007)

#### **2.3.1.4. Abstrak**

Male menjelaskan bahwa abstrak merupakan suatu gaya yang menghasilkan karya dengan bentuk yang bebas dan tidak menyerupai apapun yang ada di kehidupan nyata. Aliran abstrak bebas dalam berekspresi dan tidak merepresentasikan apapun. Pada umumnya abstrak menghasilkan permainan warna yang lembut, keras, maupun bentuk organis dan geometris serta menggunakan tekstur (hlm. 60).



Gambar 2.3.1-3 Contoh abstrak berjudul Fire on the Mountain  
([http://www.cianellistudios.com/abstract\\_art.html](http://www.cianellistudios.com/abstract_art.html))

#### **2.3.1.5. Gambar Sekuensial**

Gambar sekuensial merupakan potongan-potongan gambar yang saling berhubungan dengan yang lain dan akan menghasilkan suatu pesan atau cerita jika diikuti. Gambar berseri ini berupa komik, novel grafis, cerita fiksi dan nonfiksi yang ditujukan bagi kalangan muda. Gaya ini dapat

digunakan untuk kepentingan promosi, informasi, edukasi dan hiburan (hlm. 70).



Gambar 2.3.1-4 Contoh gambar sekuensial (*comic strip*)

([https://comicvine.gamespot.com/profile/the\\_assassin\\_/blog/i-love-me-some-sequential-art/67434/](https://comicvine.gamespot.com/profile/the_assassin_/blog/i-love-me-some-sequential-art/67434/))

#### 2.3.1.6. Diagram

Diagram umumnya merupakan grafik atau simbol yang mewakili, dapat berupa garis, titik, batang, lingkaran atau peta. Diagram terkesan formal dan membosankan karena berhubungan dengan data-data, namun dapat dibuat lebih menarik dengan warna dan ditambah dengan ilustrasi yang menyesuaikan (hlm. 58).

### 2.3.2. Jenis Ilustrasi

Mendelowitz, Faber dan Wakeham (2007) membagi ilustrasi menjadi 4 bagian berdasarkan keperluannya (hlm. 314-323):

#### 2.3.2.1. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial merupakan visual yang menawarkan cerita, artikel, berita dalam buku, koran dan majalah. Seorang ilustrator harus mengetahui dengan baik konten dan struktur artikel atau cerita yang akan

diilustrasikan agar dapat menyampaikan pesan kepada audiens. Dengan mengetahui konten dan struktur tersebut, ilustrator juga dapat menyesuaikan gaya, maupun teknik ilustrasi yang sesuai dengan audiens yang dituju. Pada abad ke-19, hampir semua novel sudah terdapat ilustrasi di dalamnya, namun sekarang ini hal tersebut sudah jarang ditemukan. Ilustrator dipakai hanya untuk membuat *cover*, atau membuat buku ilustrasi khusus hanya untuk kolektor (hlm. 314). Mayoritas buku ilustrasi saat ini menggambarkan karakter tokoh dalam ceritanya, atau menggambarkan suasana saja, bukan menggambarkan potongan cerita dalam buku tersebut. Suatu ilustrasi yang baik harus memperkuat isi teks, jelas mereka, namun juga tidak bergantung sepenuhnya pada penjelasan teks agar gambar tersebut dapat dimengerti.

Buku anak-anak identik dengan banyaknya ilustrasi yang terkandung di dalamnya. Banyak buku anak-anak yang sangat bagus dan sukses karena ilustrasi yang ada di dalamnya. Ilustrasi dan teks cerita harus memiliki hubungan dan saling membangun satu sama lain (hlm. 315). Mereka menjelaskan bahwa anak-anak merupakan konsumen yang menginginkan suatu gambar yang menarik dan sesuai dengan teks. Gambar yang ada membantu mereka menerima informasi yang disampaikan, namun anak-anak tetap dapat memakai imajinasi mereka dalam mengartikan gambar tersebut.

Pembuatan ilustrasi pada majalah dan koran membutuhkan sesuatu untuk menarik perhatian dan dapat menyampaikan pesan kepada orang

banyak (hlm. 316). Mendelowitz, Faber dan Wakeham menjelaskan bahwa, ilustrator majalah dan koran diharuskan dapat mengubah gaya ilustrasi tergantung bagian-bagian majalah atau koran yang sedang dikerjakan. Berbeda dengan ilustrator buku cerita yang dapat menggunakan gaya yang sama dalam bukunya. Lanjut mereka, ilustrator dan fotografer diperlukan untuk membuat suatu ilustrasi yang dapat menyampaikan pesan ataupun informasi kepada khalayak luas dengan cara yang lebih menarik dan mudah ditangkap.

Menurut Mendelowitz, Faber dan Wakeham, ilustrasi olahraga harus menggambarkan gerakan, semangat dan keadaan yang terjadi dalam kegiatan olahraga. Mereka mengatakan bahwa terkadang foto tidak dapat menggambarkan suasana kegembiraan dan semangat dalam olahraga karena kegiatan tersebut dibekukan dalam suatu potongan gambar (foto). Sedangkan ilustrator dapat menggambarkan kemeriahan dalam suatu kegiatan olahraga dengan menambahkan elemen-elemen tertentu seperti, ekspresi orang, lingkungan di sekitarnya, dan sebagainya. Menambahkan beberapa goresan dapat membuat objek menjadi lebih hidup. Namun ilustrator olahraga tetap menggunakan foto sebagai referensi dalam menciptakan karyanya (hlm. 317).

Kartun dan karikatur saat ini sering digunakan dalam mengilustrasikan tokoh-tokoh dunia baik pemimpin negara, politikus, atlet, hingga selebriti (hlm 318). Mendelowitz, Faber dan Wakeham mengungkapkan bahwa kartun dan karikatur menggambarkan perawakan,

sikap, maupun profesi seseorang yang dilebih-lebihkan. Mereka melanjutkan, ilustrasi ini memiliki unsur humor yang tercipta karena gambar yang dilebih-lebihkan dan keseriusan di dalamnya. Keseriusan yang diangkat merupakan topik yang menarik atau masalah yang sedang terjadi pada orang tersebut. Maka itu ilustrator yang membuat kartun atau karikatur tersebut biasanya bekerja dalam waktu yang singkat (hlm. 319).

#### **2.3.2.2. Ilustrasi *Advertising***

Ilustrasi ini dibuat untuk keperluan komersial yang membuat konsumen tertarik pada barang atau jasa yang ditawarkan (hlm. 319). Umumnya ilustrasi ini menggunakan layout untuk menyertakan nama perusahaan atau produk dan jasa yang ditawarkan. *Fashion*, pariwisata / *travel*, dan produk menggunakan ilustrasi ini dengan cara yang berbeda-beda. Jasa *travel* menggunakan ilustrasi untuk menarik konsumen dengan warna-warna yang menarik dan menonjolkan objek wisata yang ditawarkan. Berbeda dengan ilustrasi untuk *fashion* yang mengikuti *trend* yang berubah-ubah, namun tetap menonjolkan model yang memakai pakaian yang dijual sehingga menarik calon pembeli (hlm. 320).

#### **2.3.2.3. Ilustrasi *Medical***

Dalam membuat ilustrasi medis, ilustrator akan bekerjasama dengan dokter ahli bedah agar tidak terjadi kesalahan dalam pembuatan ilustrasi tersebut. Dokter diharuskan menjelaskan dengan baik dan rinci, sang ilustrator juga harus memiliki pengetahuan yang lebih mengenai hal medis sehingga dapat menghasilkan ilustrasi yang akurat (hlm. 322).

#### **2.3.2.4. Ilustrasi Ilmiah**

Tidak berbeda dengan ilustrasi medis, Mendelowitz, Faber dan Wakeham mengatakan bahwa ketelitian diperlukan dalam pembuatan ilustrasi ilmiah. Hasil yang realistis dan akurat dari observasi bentuk maupun permukaan yang dibuat harus dapat menyampaikan arti yang jelas (hlm. 323).

### **2.4. Buku dan Percetakan**

Dameria (2008) menjabarkan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses cetak buku. Hal tersebut meliputi bahan-bahan kertas, proses cetak hingga *finishing* pada buku.

#### **2.4.1. Kertas**

Ukuran kertas sangat berpengaruh pada proses cetak, baik untuk efisiensi harga dan perhitungan dalam mesin cetaknya. Menentukan ukuran kertas dalam mendesain sangat penting supaya lebih efektif dan tidak banyak sisa kertas yang terbuang saat dicetak (Dameria, 2008). Namun terkadang desainer lebih mementingkan keindahan atau keunikan bentuk buku (hlm. 114). Dameria mengatakan bahwa kertas yang digunakan menggunakan ukuran berdasarkan *International Standards Organization* (ISO) akan lebih efisien, yaitu ukuran A0, A1, A2, A3, A4 dan seterusnya. Kertas tersebut berukuran dua kali lebih besar atau kecil kertas yang sebelumnya.

Dameria menjelaskan bahwa kertas tebal yang gramturnya lebih berat dari kertas biasa merupakan kertas karton. Karton biasa digunakan sebagai bahan sampul buku. Kertas karton Jenis kertas dibagi menjadi beberapa golongan, yaitu:

#### **2.4.1.1. Berdasarkan permukaan kertas**

Kertas dibagi menjadi kertas berlapis (*coated*) dan tidak berlapis (*uncoated*). Kertas yang tidak dilapis memiliki permukaan yang lebih kasar, memiliki pori-pori dan banyak menyerap tinta. Contohnya adalah kertas Koran dan kertas HVS. Sedangkan kertas yang dilapis memiliki permukaan halus, licin, mengkilap, dan tidak menyerap tinta sebanyak kertas uncoated. Kertas dilapisi dengan zat kapur dan perekat. Contohnya, *artpaper* baik yang *glossy* dan *matt* (hlm. 112).

#### **2.4.1.2. Berdasarkan jenis serat kertas**

Kertas ada yang mengandung serat kayu, dan yang tidak. Kertas yang mengandung kayu memiliki campuran lignin, getah, dan serat selulosa. Kertas tersebut lebih mudah menguning, nilai opasitas tinggi, harganya murah, tidak tahan disimpan lamadan terbuat dari serat mekanik, contohnya kertas Koran, kertas stensil dan kertas telepon. Sedangkan jenis kertas yang bebas kayu sebenarnya masih ada serat selulosanya. Kertas ini dibuat dari serat kimia, tahan lama, nilai opasitas rendah, lebih mahal dan tidak mudah menguning. Contohnya, kertas HVS, HVO, dan kertas khusus (kertas uang, kertas rokok, dll).

#### **2.4.1.3. Berdasarkan berat atau ketebalannya**

Dameraia menyebutkan kertas biasa memiliki ketebalan kertas 16-120 gr/m<sup>2</sup>, kertas karton 140-200 gr/m<sup>2</sup>, karton memiliki berat 224-450 gr/m<sup>2</sup>, dan *board* diatas 500 gr/m<sup>2</sup>.

#### **2.4.1.4. Berdasarkan penggunaannya**

Kertas cetak menggunakan HVO, Koran, dan artpaper. Kertas tulis menggunakan kertas HVS dan kertas gambar. Kertas bungkus menggunakan kertas samson, kertas sampul, dan *cassing*. Ada juga kertas khusus untuk uang, kertas rokok, dan *tissue* (hlm. 113).

### **2.4.2. Proses Cetak**

Dameria (2008) menjelaskan tahapan-tahapan proses cetak buku produksi banyak menggunakan mesin cetak bukan *digital printing*. Proses tersebut terdiri dari empat tahapan.

#### **2.4.2.1. Pra-cetak (*prepress*)**

Proses pracetak semakin berkembang hingga sekarang menggunakan *computer to plate* (CtP). CtP merupakan cara canggih yaitu memindahkan dari bentuk digital ke atas plat atau lempengan yang akan digunakan untuk proses cetak. Pekerja yang melakukan proses ini harus mengerjakan CtP dengan benar agar menghasilkan cetakan yang baik (Dameria, 2008).

#### **2.4.2.2. Cetak (*press*)**

Proses cetak dilakukan dalam jumlah banyak, ratusan, ribuan bahkan jutaan lembar. Pada mesin cetak *offset*, dalam waktu satu jam dapat menghasilkan 15.000 lembar. Sedangkan cetak digital yang *print on demand* lebih mudah dan efisien jika jumlah hasil cetakannya dibawah seratus (hlm. 9).

#### **2.4.2.3. Pasca-cetak (*postpress*)**

Dameraia menjelaskan proses akhir ini meliputi pemotongan, sortir, jilid, *spot UV varnishing* dan pengepakan. Kertas yang sudah dicetak dipotong sesuai ketentuan, ditumpuk, dan dijilid sesuai kebutuhan. Proses *finishing* juga ada yang menggunakan *spot UV*, *hot stamp*, *spot varnish*, *embossing* dan sebagainya untuk menimbulkan efek khusus.

#### **2.4.2.4. Jilid (*Binding*)**

Proses penyelesaian buku atau majalah dibagi menjadi *softcover* dan *hardcover* tergantung keperluan dan tebalnya buku tersebut. Lembaran-lembaran kertas buku atau majalah yang telah dicetak akan dilipat (*folding*) berdasarkan susunan yang sudah ditentukan (hlm. 137). Kemudian hasil lipatan tersebut dikumpulkan, disatukan menjadi katerren sesuai halaman-halamannya. Setelah disusun sesuai katerren, maka buku siap dijilid menggunakan metode:

1. Jilid kawat (*saddle stitching*): cocok untuk buku yang kurang dari 60 halaman, dapat dikerjakan secara manual maupun menggunakan mesin (hlm. 137).
2. *Side stitching*: menggunakan *staples* dari arah samping (hlm. 138).
3. *Perfect binding*: dapat digunakan untuk menjilid buku yang lebih dari 60 halaman, menggunakan lem pada punggung buku maka sering disebut juga dengan jilid lem.

4. Spiral: dianjurkan untuk penggunaan yang kurang dari 100 halaman.

5. *Screw and post binding*: caranya sama dengan *side stitching* namun menggunakan skrup, dan memiliki kelemahan yaitu buku tidak dapat dibuka hingga datar.

6. *Ring binding*: memiliki keuntungan karena buku dapat dibuka penuh.

7. *Plastic comb binding*: sama dengan jilid spiral namun bentuknya lebih lebar.

## 2.5. Wayang

Aizid (2012) menyatakan bahwa wayang merupakan seni budaya asli Indonesia dan sudah menjadi tugas generasi muda bangsa untuk melestarikan wayang. Wayang berasal dari kata wayangan atau bayangan yang berarti sumber ilham (hlm. 19). Namun ada juga yang mengartikan wayang dari kata *wad* dan *hyang* yang berarti leluhur. Wayang merupakan kebudayaan asli Indonesia, dan telah diangkuhi oleh UNESCO pada tahun 2004. Widyawati (2009) menambahkan, wayang merupakan seni budaya tradisional Indonesia dan telah berkembang selama berabad-abad. Hal tersebut dibuktikan dalam prasasti peninggalan Raja Balitung tahun 907 yang berisi kisah Bima Kumara dan Ramayana (hlm. v). Suyanto (2014) mengatakan bahwa pertunjukan wayang sering disebut dengan pakeliran atau pedalangan. Wayang disebut seni pedalangan karena wayang dimainkan oleh seorang dalang. Beliau menjelaskan, dalang merupakan orang yang menjadi sutradara, pengatur panggung, bahkan menjadi karakter wayang.

### **2.5.1. Jenis Wayang**

Berdasarkan jenis pertunjukan, Suyanto membagi wayang menjadi:

#### **2.5.1.1. Wayang Beber**

Wayang beber dipertunjukan oleh dalang dengan cara ‘membeberkan’ atau menggelar gulungan gambar cerita wayang kepada penonton. Gulungan kain atau kertas tersebut berisi potongan-potongan cerita wayang yang akan diceritakan dalang. Wayang beber menceritakan kerajaan Jawa sekitar masa kerajaan Majapahit, khususnya cerita Jaka Kembangking.

#### **2.5.1.2. Wayang Madya**

Wayang ini terbuat dari kulit, namun memiliki keunikan tersendiri. Bagian atas menyerupai wayang Purwa, sedangkan bagian bawah tubuh wayang berbentuk wayang gedog.

#### **2.5.1.3. Wayang Wasana**

Wayang wasana dapat berupa wayang klithik atau wayang krucil yang badannya terbuat dari kayu dan tangannya terbuat dari kulit. Cerita yang diangkat dalam wayang klithik dan krucil diambil dari Serat Menak (hikayat Amir Hamzah).

#### **2.5.1.4. Wayang Gedog**

Wayang gedhog terbuat dari kulit dan dicat seperti wayang kulit pada umumnya. Cerita yang diangkat dalam wayang ini merupakan serial Panji yang mengisahkan seorang bernama Panji Asmasabangun atau Inu Kartapati dari Jenggala dan Dewi Sekartaji asal Kediri.

### 2.5.1.5. Wayang Kulit Purwa

Wayang Kulit Purwa mengangkat cerita Ramayana, dan Mahabharata. Tidak hanya wayang kulit, wayang Purwa sebenarnya bisa menggunakan wayang golek, atau wayang orang sebagai medianya. Kata Purwa sendiri berasal dari kata parwa yaitu suatu ajaran dalam cerita Mahabharata. Namun karena berkembang di Pulau Jawa dengan suku dan budaya Jawa, para pendahulu mengartikan kata purwa menjadi purba. Jadi, wayang purwa juga berarti pertunjukan wayang yang membawakan cerita dari jaman dahulu atau purba.



Gambar 2.5.1-1 Wayang Golek  
(Dokumen penulis, 2017)

### 2.5.2. Cerita Wayang

Indonesia memiliki banyak cerita untuk pertunjukan wayang. Namun penulis mengambil cerita wayang purwa yaitu Ramayana dan Mahabharata.

### 2.5.2.1. Ramayana

Pada intinya Ramayana menceritakan kisah cinta dan perjuangan Rama dan Shinta. Cerita ini juga memiliki nilai-nilai kehidupan yang baik untuk dipraktikkan dalam hidup seperti menolong orang yang sedang kesusahan, kesetiaan, Berdasarkan Kitab Epos Ramayana oleh C. Rajagopalachari, Rama merupakan pangeran dari Kerajaan Ayodya. Rama memperistrikan Shinta seorang putri dari Prabu Janaka. Di kerajaan lain ada seorang raksasa bernama Rahwana yang kejam. Ia menyukai Shinta, namun tidak dapat memilikinya karena Shinta bersama dengan Rama.

Pada suatu ketika, Rama dan Lesmana pergi berburu ke hutan, Shinta ikut menemani suaminya. Rahwana yang mengetahui hal tersebut, menyuruh anak buahnya Marica untuk menjelma menjadi seekor kijang yang disukai oleh Shinta. Rahwana ingin mengambil kesempatan tersebut untuk menculik Shinta. Sesampainya di hutan, Shinta melihat seekor kijang yang cantik dan meminta Rama untuk menangkapnya. Rama tentu menuruti keinginan istrinya tercinta. Namun Rama tidak mau Shinta sendirian di dalam hutan, maka ia menyuruh adiknya, Leksmana untuk menemani Shinta. Rama memburu kijang tersebut dan meninggalkan Shinta bersama Leksmana. Setelah beberapa waktu kemudian Shinta khawatir dengan Rama yang tak kunjung kembali, maka Shinta menyuruh Leksmana untuk menyusul kakaknya itu. Leksmana meninggalkan Shinta dalam lingkaran sakti. Shinta akan tetap terlindungi selama tidak mengeluarkan sedikitpun anggota tubuhnya

keluar lingkaran. Shinta menuruti Leksmana untuk tetap ada dalam lingkaran tersebut. Tidak lama kemudian ada seorang tua yang terlihat kesusahan melewati Shinta. Shinta merasa iba dan kasihan kepada orangtua itu dan ingin menolongnya, Namun ia sudah berjanji tidak akan mengeluarkan sedikitpun anggota tubuhnya dari lingkaran tersebut. Orangtua tersebut mendekati Shinta lalu terjatuh, Shinta dengan iba mengeluarkan tangannya menarik tangan orangtua tersebut untuk menolong. Orangtua tersebut langsung memegang tangan Shinta dan berubah wujud menjadi Rahwana. Rahwana menculik Shinta dan terbang kembali ke Alengka.

Dalam perjalanan ke Alengka, Rahwana dicegat oleh Jatayu, seekor rajawali teman Rama. Jatayu melihat Rahwana membawa Shinta dan menyadari niat buruk Rahwana. Rahwana dan Jatayu berkelahi hingga akhirnya Jatayu dipukul kalah dan sekarat. Rahwana meninggalkan Jatayu dan melanjutkan perjalanan ke Alengka. Jatayu dengan susah payah mendatangi Rama dan Lesmana ke hutan. Rama yang menangkap kijang tersebut kaget setelah kijang tersebut berubah wujud menjadi Kalamarica lalu menyadari semuanya. Rama dan Lesmana langsung kembali ke tempat di mana mereka meninggalkan Shinta, namun tidak menemukannya. Tak berapa lama Jatayu menghampiri Rama dan Lesmana lalu menceritakan kejadian Rahwana membawa Shinta ke Alengka. Mendengar hal itu, Rama merasa marah dan sedih ingin menyelamatkan Shinta. Ia berterimakasih kepada Jatayu

yang sudah mengorbankan nyawanya dalam usaha menyelamatkan Shinta.

Rama kembali ke Ayodya dan meminta pertolongan dari Sugriwa. Subali bersedia membantu Rama bila Rama dan pasukannya mau membantunya merebut kekuasaan Subali dari Sugriwa. Rama sepakat dan bersama-sama merebut kerajaan Subali. Sebagai gantinya, pasukan Subali dipinjamkan kepada Rama untuk membantu menyerbu Alengka. Anoman, seorang panglima perang menjadi tangan kanan Rama. Anoman diutus untuk memata-matai keadaan Shinta di Alengka. Anoman dengan taat pergi ke Alengka dan menemukan Shinta di Taman Asoka. Selama di Alengka, Shinta tinggal di Taman Asoka ditemani oleh dayang-dayang yang melayani dia. Secara sembunyi-sembunyi Anoman menemui Shinta dan mengatakan bahwa Anoman diutus Rama untuk melihat keadaannya. Anoman memberi bukti cincin Rama kepada Shinta, dan Shinta memberikan tusuk kondanya kepada Anoman untuk diserahkan kepada Rama sebagai bukti bahwa Shinta baik-baik saja di Alengka.

Saat Anoman hendak kembali kepada Rama, ia dilihat oleh Indrajit anak Rahwana. Anoman bertengkar dan melawan Indrajit namun akhirnya Indrajit berhasil menangkap Anoman dan mau membunuhnya. Namun dengan kesaktian dan kecerdikannya, Anoman berhasil kabur dan membakar sebagian kerajaan Alengka. Anoman kembali kepada Rama dan memberikan tusuk konde sebagai bukti Shinta baik-baik saja.

Akhirnya Rama beserta pasukannya menyerbu Alengka untuk menyelamatkan Shinta.

Pertempuran tersebut berlangsung sengit dan akhirnya Rahwana berhasil dikalahkan oleh Rama. Shinta bertemu kembali dengan Rama, namun Rama tidak percaya kepada Shinta karena berpikir bahwa Shinta sudah tidak suci lagi selama disekap oleh Rahwana. Untuk membuktikan kesuciannya, Shinta membakar dirinya ke dalam nyala api. Jika ia tidak terbakar sedikitpun maka ia suci, sebaliknya jika terbakar maka Shinta sudah ternodai. Ternyata setelah Shinta masuk ke dalam api, ia dilindungi oleh Dewi/Dewa sehingga ia tidak terbakar. Akhirnya Rama mempercayai Shinta dan menerima Shinta kembali. Mereka kembali pulang ke Ayodya dan hidup bahagia bersama.

#### **2.5.2.2. Mahabharata**

Cerita karangan Rajagopalachari ini menceritakan mengenai kisah saudara sepupu Pandawa Lima dengan Kurawa. Pandawa Lima terdiri dari Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa. Kurawa terdiri dari 99 orang. Pandawa Lima dan Kurawa tidak pernah akur.

Suatu ketika, Duryodana (Kurawa) mengajak Yudhistira bermain dadu (judi) karena ia tahu kalau Yudhistira senang bermain dadu. Namun tidak diketahui oleh Yudhistira, Duryodana yang dibantu Sangkuni berbuat curang sehingga Yudhistira selalu kalah. Mulai dari mempertaruhkan hal kecil hingga akhirnya mempertaruhkan kerajaan dan

istrinya. Yudhistira pun kalah dan terpaksa memberikan istri dan kerajaannya. Pandawa Lima harus pergi dari kerajaan, mengasingkan diri di hutan selama 12 tahun, dan masa penyamaran 1 tahun. Setelah itu, barulah Pandawa Lima diijinkan untuk kembali memperebutkan kerajaannya kembali.

Setelah menepati janji taruhan tersebut, Pandawa kembali dan berusaha merebut kerajaan mereka kembali dari tangan Kurawa. Perang tersebut sangat terkenal yang bernama Perang Bharatayudha. Perang berlangsung selama 18 hari lamanya. Pada hari ke 18, Duryodana dan pasukannya berhasil dikalahkan. Pandawa Lima akhirnya dapat merebut kembali Kerajaan Hastinapura, dan Yudhistira dinobatkan menjadi raja.

## **2.6. Psikologi Anak**

Papalia, Olds dan Feldman (2009) mengatakan bahwa anak pada usia 8 tahun mengalami perkembangan emosi sosial yang membuat mereka menjadi lebih ingin mengetahui keadaan di luar dirinya. Mereka mengatakan bahwa sekitar umur 7 dan 8 tahun, anak akan lebih sadar, realistis dan seksama dalam menilai diri mereka secara percaya diri. Anak yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi, akan lebih mudah berempati dan sukarela menolong orang lain (hlm.324). Kecerdasan anak pada usia 8 hingga 12 tahun sedang berkembang pesat yang dinamakan *high level thinking* (hlm. 254).

### 2.6.1. Perkembangan Kognitif Anak

Berdasarkan teori Piaget, anak usia 8-12 tahun sudah dapat berpikir secara rasional dan sudah tidak terlalu egosentris. Papalia, Olds dan Feldman mengungkapkan bahwa ada 3 tahap perkembangan pada anak yaitu:

Anak usia 2-7 tahun hanya berpusat pada dirinya sendiri (egosentris), rasa ingin tahu dan bersosialisasi masih tidak terlalu besar. Mereka taat pada peraturan yang ada, karena beranggapan bahwa peraturan atau suatu permasalahan hanya dapat dilihat dari satu sisi yaitu harus sesuai dengan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Tahap ini disebut dengan *rigid obedience to authority*.

Anak usia 7-11 tahun sudah dapat berpikir sendiri akan peraturan dan keadilan yang selayaknya tanpa ada yang dibedakan. Tahap ini disebut dengan *increasing flexibility* dimana mereka lebih mudah untuk menerima suatu permasalahan. Mereka dapat mempertimbangkan beberapa kemungkinan atau alasan pada suatu situasi. Penilaian moral mereka sudah lebih baik dan tajam.

Maka itu penting untuk mengajarkan nilai-nilai kehidupan yang baik dan benar bagi anak usia 8-10 tahun, karena pada saat itu mereka menerima informasi dan tertanam dalam diri mereka. Dengan menanamkan nilai moral pada anak sejak dini, ketika mereka beranjak dewasa maka mereka akan melaksanakan nilai-nilai tersebut.