



### **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. Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari Bahasa Latin yang berbunyi *illustrare* yang memiliki arti menjelaskan sesuatu, atau bisa juga menerangkan. Menurut Male (2017) Gambar ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar objek yang secara visual menjelaskan suatu makna serta memperjelas isi bacaan sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Begitu pula ilustrasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang memiliki arti yang tidak begitu jauh dari arti secara etimologi. Gambar, dapat berarti foto atau lukisan, untuk memperjelas isi karangan, buku, tulisan, atau sebagainya.

Beragam-macam jenis dan bentuk yang dapat dibuat oleh seorang ilustrator, tergantung keahlian dan media yang dipakai oleh sang ilustrator sendiri. Untuk beberapa orang, ilustrasi dapat menjadi media komunikasi, media untuk menyelesaikan masalah, serta media jurnalisme. Dan untuk orang-orang lainnya, ilustrasi adalah seni terapan komersil atau seni naratif yang manusiawi. Orang-orang juga mengklaim bahwa ilustrasi mencakup semua seni dan desain kontemporer (Wigan, 2008). Namun, gambar ilustrasi secara garis besar terdiri dari dua bentuk utama yaitu realis dan nonrealis. Ilustrasi realis cenderung mengikuti bentuk objeknya sesuai dengan bentuk yang sebenarnya, termasuk proporsi, bentuk, ukuran, serta visualnya. Gambar ilustrasi nonrealis adalah bentuk gambar yang tidak sesuai dengan objek sebenarnya, namun tidak begitu

menyimpang dari tema yang diilustrasikan. Ketidaksesuaian ilustrasi bentuk tersebut dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

1. Distorsi

Mendistorsi bentuk objek yang diilustrasikan termasuk ketidaksesuaian atau menyimpangkan bentuk yang sebenarnya, baik dari segi ukuran serta proporsinya.

2. Menyederhanakan

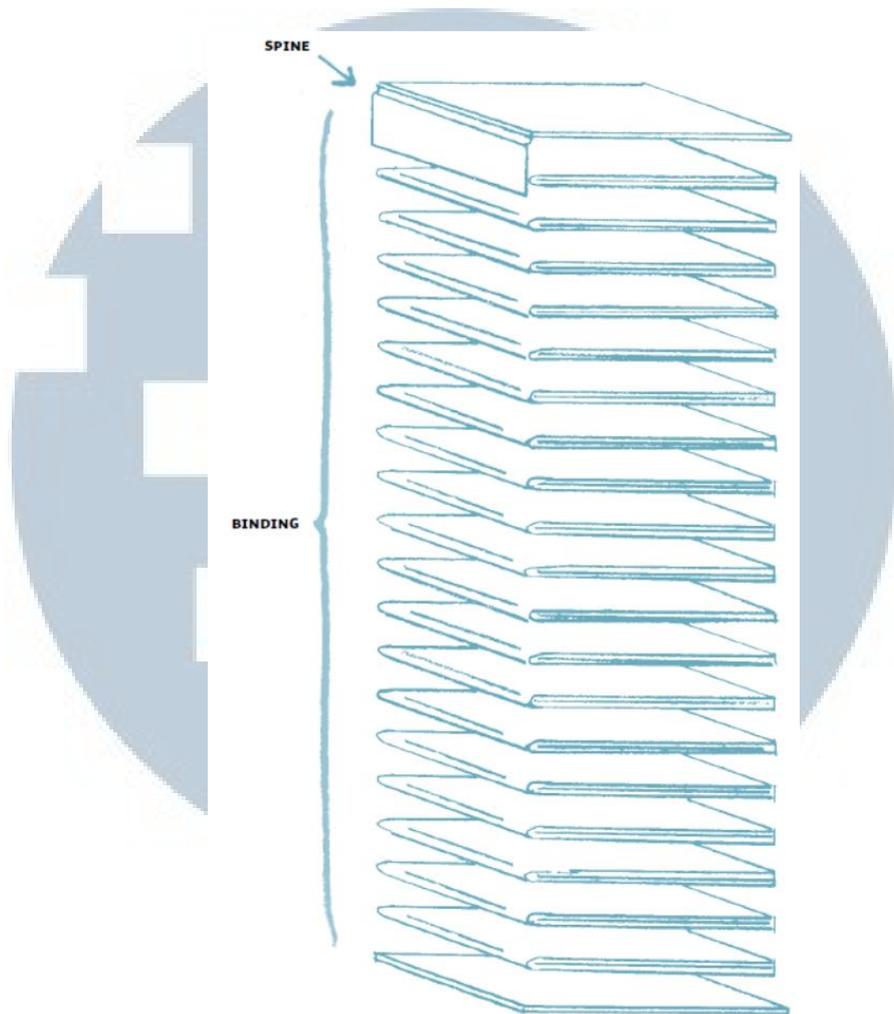
Menyederhanakan bentuk objek adalah cara membuat ilustrasi dengan menghilangkan beberapa detil bagian dari objek tanpa menghilangkan karakter asli dari bentuk yang sebenarnya.

## 2.2. Buku

Menurut Rustan (2009), buku adalah sekumpulan kertas yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan sesuatu yang kemudian dijilid menjadi satu. Buku memiliki beberapa jenis sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pembacanya, yaitu buku cerita, komik, novelet, majalah, ensiklopedi, dan lain-lainnya.

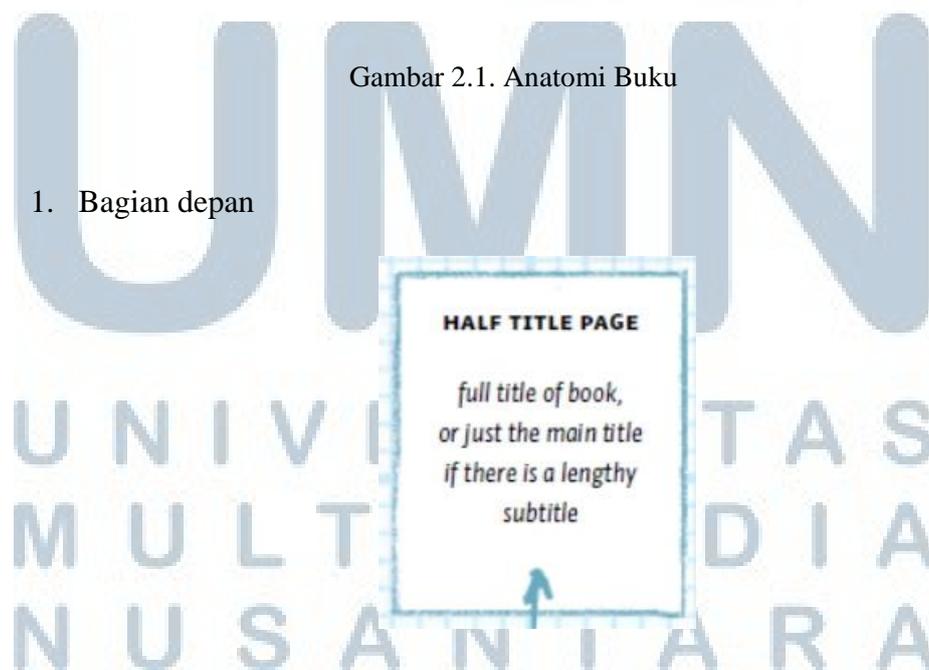
### 2.2.1. Anatomi Buku

Menurut Rustan (2009) dan Lupton (2008), anatomi buku terbagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian depan, isi dan bagian belakang.



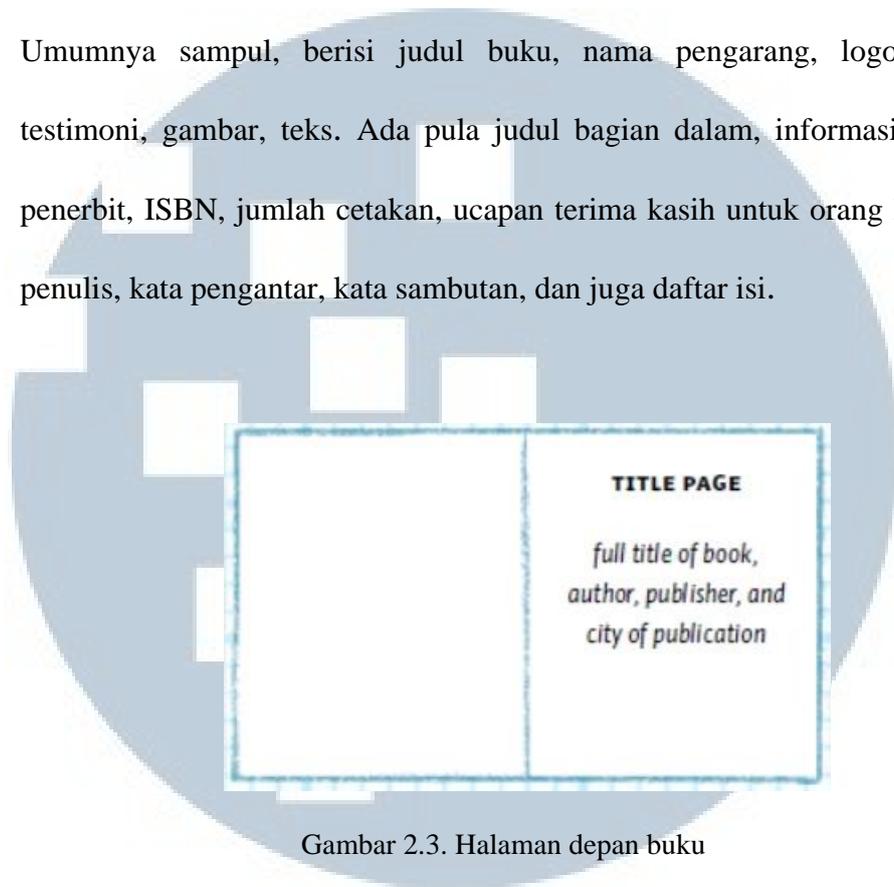
Gambar 2.1. Anatomi Buku

1. Bagian depan

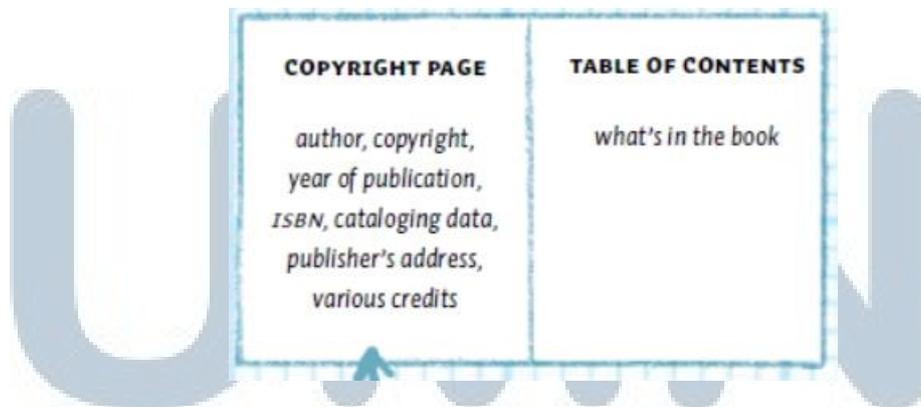


Gambar 2.2. Bagian depan buku

Umumnya sampul, berisi judul buku, nama pengarang, logo penerbit, testimoni, gambar, teks. Ada pula judul bagian dalam, informasi perijinan, penerbit, ISBN, jumlah cetakan, ucapan terima kasih untuk orang lain dari si penulis, kata pengantar, kata sambutan, dan juga daftar isi.



Gambar 2.3. Halaman depan buku



Gambar 2.4. Halaman daftar isi dan perijinan

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

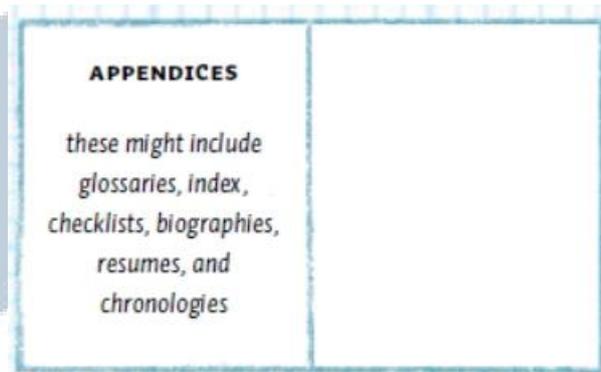
## 2. Bagian isi



Gambar 2.5. Konten buku

Isi buku biasanya berupa bab dan sub bab. Serta, konten dari isi buku yang akan disampaikan oleh penulis kepada pembacanya.

## 3. Bagian belakang



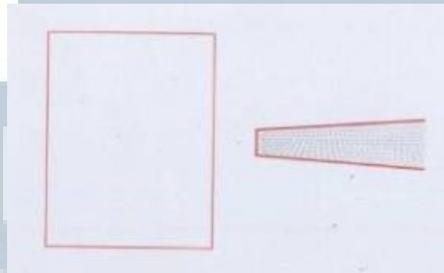
Gambar 2.6. Halaman indeks dan daftar pustaka

Bagian ini memuat daftar pustaka, beberapa buku akan menyertakan indeks atau daftar istilah, daftar gambar, serta sampul belakang.

## 2.2.2. Binding

Dalam buku *Forms, Folds, Sizes* oleh Evans (2008), ada beberapa cara untuk menjilid kumpulan kertas atau lipatan kertas agar menjadi satu kesatuan buku dengan mempertimbangkan keindahan, biaya, dan preferensi.

### 2.2.2.1. Perfect Binding

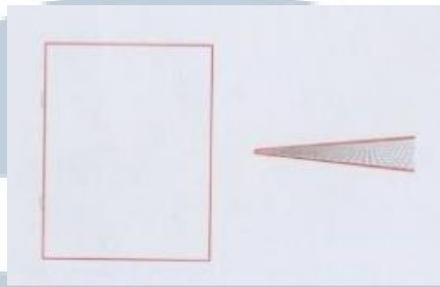


Gambar 2.7. Perfect Binding

Kertas-kertas ditumpuk kedalam satu tumpukan, dan bagian pinggir dari kertas akan dipotong untuk menghilangkan bagian kertas yang tertekuk. Setelah itu, punggung kertas akan diberikan lem panas, dan sampul buku ditempelkan ke kertas ketika lem masih panas. Setelah jadi, buku akan dirapikan menggunakan alat *trimmer*.

### 2.2.2.2. Saddle Stitch Binding

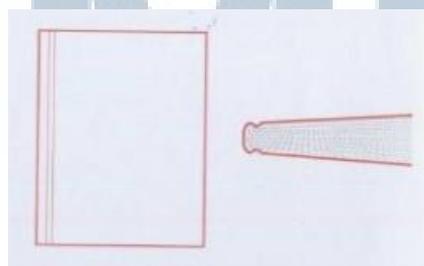
Sampul buku dan katern ditumpuk menjadi satu, dilipat secara bersamaan, lalu disatukan dengan stapler tepat di tengah-tengah buku, dan diratakan.



Gambar 2.8. Saddle Stitch Binding

### 2.2.2.3. Case Binding

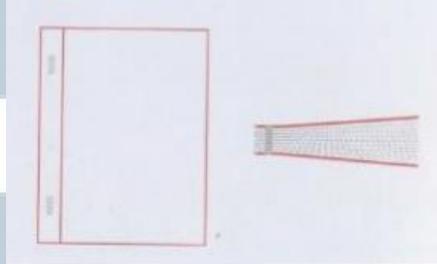
Katern ditumpuk menjadi satu, dan dijahit di bagian punggung buku. Tumpukan kertas yang sudah dijahit kemudian diratakan dan diberikan lem. Setelah itu, tumpukan kertas ditempelkan ke sampul buku yang dibuat secara terpisah. Tumpukan kertas dan sampul buku kemudian disatukan dengan kertas tebal yang di tempel di bagian depan dan akhir dari tumpukan kertas.



Gambar 2.9. Case Binding

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

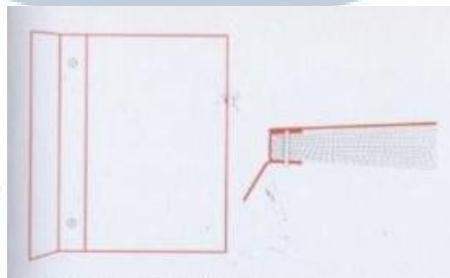
#### 2.2.2.4. Side Stitch Binding



Gambar 2.10. Side Stitch Binding

Sampul buku dan katern atau beberapa lembar kertas yang diinginkan ditumpuk menjadi satu lalu disatukan dengan stapler di pinggir.

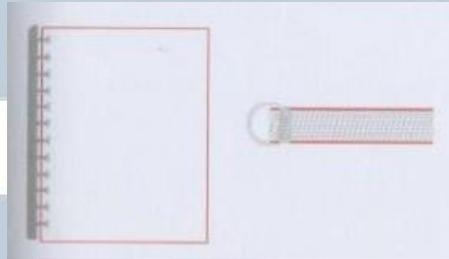
#### 2.2.2.5. Screw and Post Binding



Gambar 2.11. Screw and Post Binding

Sampul buku dan beberapa lembaran kertas atau katern ditumpuk menjadi satu, dipotong dan diratakan, lalu dilubangi dan dijepit dengan sekrup khusus. Sekrup tersebut bisa dibuka dan ditutup untuk menambahkan atau mengurangi kertas.

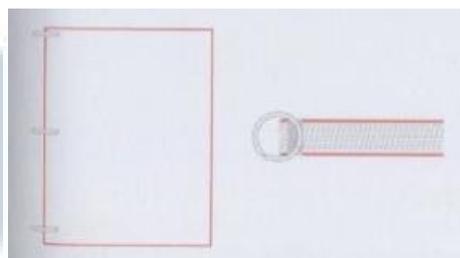
#### 2.2.2.6. Plastic Comb Binding



Gambar 2.12. Plastic Comb Binding

Sampul buku dan lembaran kertas atau katern ditumpuk menjadi satu, dipotong dan diratakan, lalu dilubangi. Sebuah penjepit plastik (*plastic comb*) kemudian dimasukkan ke dalam lubang-lubang dan ditutup. Plastik ini bisa dibuka dan ditutup untuk penambahan atau pengurangan kertas.

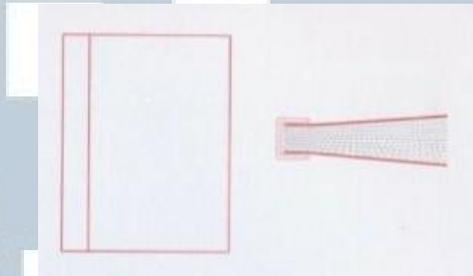
#### 2.2.2.7. Ring Binding



Gambar 2.13. Ring Binding

Sampul buku dan katern atau lembaran kertas ditumpuk menjadi satu, dipotong dan diratakan, lalu dilubangi. Ring kemudian dimasukkan ke dalam lubang-lubang dan ditutup. Kemudian, sebuah ring dimasukkan ke lubang di buku tersebut dan ditutup.

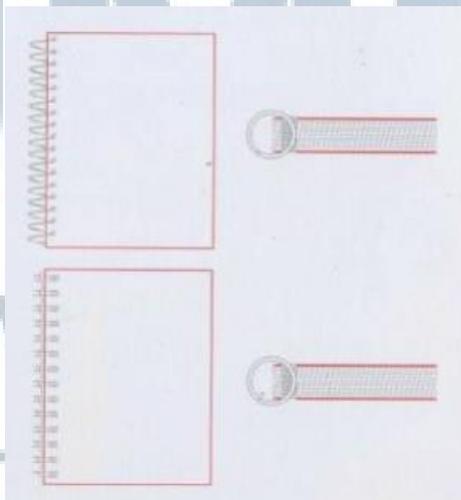
#### 2.2.2.8. Tape Binding



Gambar 2.14. Tape Binding

Sampul buku dan katern atau beberapa lembar kertas yang diingini, ditumpuk menjadi satu, dipotong dan diratakan. Kemudian, bagian punggung dari buku ditempelkan dengan sebuah selotip yang lengket untuk menyatukan sampul dan kertas.

#### 2.2.2.9. Spiral and Double Loop Wire Binding



Gambar 2.15. Spiral and Double Loop Wire Binding

Sampul buku dan beberapa lembar kertas yang diinginkan ditumpuk menjadi satu, dipotong dan diratakan, lalu dilubangi. Sebuah kawat/plastik yang dibentuk kemudian dimasukkan ke dalam lubang-lubang dan ditutup.

### **2.3. Cerita**

Menurut McKee (1997), cerita adalah sebuah struktur besar dari sebuah kejadian yang disusun menjadi sebuah urutan untuk memunculkan emosi tertentu atau menjelaskan bagaimana kejadian tersebut dilihat dengan cara tertentu. Cerita tidak hanya menggambarkan tentang aktivitas atau konflik secara personal ataupun emosional. Cerita menggambarkan tentang kejadian yang disebabkan dan mempengaruhi berbagai manusia yang akan menjadi karakter yang ada di sebuah tempat (hlm. 33).

Snyder (2005) membagi cerita menjadi 10 kategori yang menggambarkan bagaimana kejadian yang ada di dalam cerita tersebut berjalan:

#### **2.3.1. Monster in the House**

Kategori cerita ini menjelaskan tentang manusia yang sedang ada di dalam kejadian dimana mereka dihadapkan dengan makhluk atau sesuatu yang mengancam keberadaan mereka. Manusia di dalam cerita tersebut memiliki sebuah tujuan yang sangat mendasar, yaitu untuk bertahan hidup. Umumnya, cerita dalam kategori ini adalah *horror* atau *thriller*.

### **2.3.2. The Golden Fleece**

Cerita di dalam kategori ini tentang manusia yang sedang dalam perjalanan untuk menemukan sesuatu yang menjadi tujuannya namun pada akhirnya menemukan hal lain yang lebih penting dan jauh berharga dari tujuannya.

### **2.3.3. Out of the Bottle**

Kategori ini menjelaskan tentang manusia yang tiba-tiba mendapatkan apa yang dia mau, dan menghadapi hidup dan masalah yang manusia tersebut dapatkan karena ia mendapatkan hal yang ia inginkan. Contohnya, cerita Aladdin.

### **2.3.4. Dude with a Problem**

Cerita di dalam kategori ini menjelaskan tentang manusia biasa yang menemukan dirinya di sebuah kejadian yang luar biasa. Kejadian luar biasa yang akan membangkitkan tujuan paling mendasar dari dalam diri manusia.

### **2.3.5. Rites of Passage**

Kategori cerita ini menjelaskan tentang manusia yang menghadapi hidupnya yang mengubah dia perlahan-lahan, entah itu problema hidup, pubertas, atau terkadang mendapat pencerahan. Perubahan tersebut menjadi inti dari cerita di dalam kategori ini.

### **2.3.6. Buddy Love**

Cerita di dalam kategori ini menekankan tentang interaksi manusia dengan manusia lain dalam menghadapi konflik bersama, dan bagaimana kedua manusia ini membutuhkan satu sama lain. Contohnya, seperti Mr. & Mrs. Smith.

### **2.3.7. Whydunit**

Cerita di dalam kategori ini menekankan sisi manusia yang umumnya gelap, dan bagaimana sisi tersebut tidak dianggap atau diremehkan mungkin sampai pada akhirnya sebuah kejadian, yang pada umumnya adalah sebuah kriminalitas itu terjadi.

### **2.3.8. The Fool Triumphant**

Kategori ini menjelaskan tentang manusia yang dianggap sebagai seseorang yang bodoh dan tidak memiliki apapun yang spesial namun pada nyatanya adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk menyelesaikan konflik pada suatu kejadian.

### **2.3.9. Institutionalized**

Cerita di dalam kategori ini menjelaskan tentang satu grup atau kelompok dengan berbagai manusia di dalamnya, dan bagaimana kelompok ini menghadapi manusia baru yang bergabung dengan kelompoknya. Alasan dari kenapa kelompok ini ada adalah tujuan utama dari kategori cerita ini. Contohnya, The Devil Wears Prada.

### **2.3.10. Superhero**

Kategori ini menjelaskan tentang manusia/makhluk luar biasa yang menemukan dirinya di dalam kejadian biasa, yang menjadi luar biasa jika dilihat oleh manusia/makhluk luar biasa ini. Cerita ini menekankan aspek-aspek manusia yang muncul atau dilakukan oleh makhluk luar biasa ini yang membuat mereka seolah-olah menjadi manusia biasa. Contohnya, Harry Potter.

## **2.4. Cerita Rakyat**

Cerita rakyat adalah pengetahuan atau cerita yang dipelajari secara informal dan berisi tentang dunia, kepercayaan, adat istiadat, dan diri sendiri. Cerita rakyat dapat disampaikan dalam berbagai bentuk, seperti cerita, musik, tindakan, dan norma. Cerita rakyat tidak selalu bersifat primitif, kuno dan fiktif. Cerita rakyat tidak hanya berkaitan dengan antropologi dan literatur. Cerita rakyat bisa dikatakan cerita yang berasal dari masyarakat dan diceritakan secara turun temurun, serta berkembang didalam masyarakat itu sendiri. Cerita rakyat juga memiliki kaitan dengan sosiologi dan psikologi. Cerita rakyat merupakan sesuatu yang tidak didapatkan dari institusi formal. Menurut Sims dan Stephens (2011), cerita rakyat adalah sesuatu yang hidup, selalu berkembang seiring dengan waktu berjalan, mencakup banyak pengetahuan, pengertian, nilai, dan norma yang disampaikan dengan cara tradisional baik secara lisan maupun tindakan antara sesama manusia. McNeill (2013) menambahkan bahwa cerita rakyat tidak akan

pernah menghilang karena setiap manusia memiliki aspek kultur yang informal dan tradisional, dan dengan mempelajari cerita rakyat, manusia mendapatkan pengetahuan tentang hidup dan alam semesta (hlm. 14).

Menurut McNeill, cerita rakyat di dalam kategori ini terbagi menjadi 3, yaitu legenda, dongeng, dan mitos/mite.

#### **2.4.1. Legenda**

Legenda diceritakan sebagai suatu kebenaran di dunia nyata, dimana kebenaran bukan berarti sesuatu yang nyata dan bisa dipercaya, umumnya tokoh dalam legenda adalah manusia dengan kemampuan yang luar biasa dengan dibantu oleh makhluk gaib.

#### **2.4.2. Mite**

Mite, seperti legenda, menceritakan tentang kebenaran di dunia nyata, namun kebenaran yang diceritakan dalam mitos/mite lebih bersifat sakral, dan dunia nyata yang diceritakan dalam mitos umumnya merujuk kepada zaman yang lebih awal.

#### **2.4.3. Dongeng**

Dongeng diceritakan sebagai sesuatu yang fiktif di dunia yang fiktif dan tidak nyata, tidak terikat oleh tempat dan waktu, pada umumnya dongeng dibuat untuk

hiburan belaka. Bentuk-bentuk dongeng contohnya seperti dongeng tentang binatang, dongeng tentang manusia, bisa pula lelucon.

Ciri-ciri cerita rakyat menurut Endraswara (2009) adalah sebagai berikut:

1. Cerita rakyat disebarakan melalui lisan, dari mulut ke mulut. Dari satu orang ke orang lainnya secara alami dan tanpa paksaan.
2. Nilai-nilai tradisi sangatlah menonjol. Biasanya tradisi yang telah menjadi kebiasaan dan terjadi secara berulang.
3. Cerita rakyat dapat bervariasi di suatu wilayah. Hal ini disebabkan karena keberagaman bahasa, bentuk, budaya, dan keinginan. Namun, pada hakikatnya tetap sama.
4. Pencipta dan pengarang cerita tidak jelas asal-usulnya siapa dan berasal darimana.
5. Memiliki sifat spontan dan polos. Karena, beberapa dari cerita rakyat hanya sekadar spontanitas, wacana tidak sadar, atau hanya main-main bahasa.
6. Ada yang memiliki unsur humor/lelucon dan wejangan.

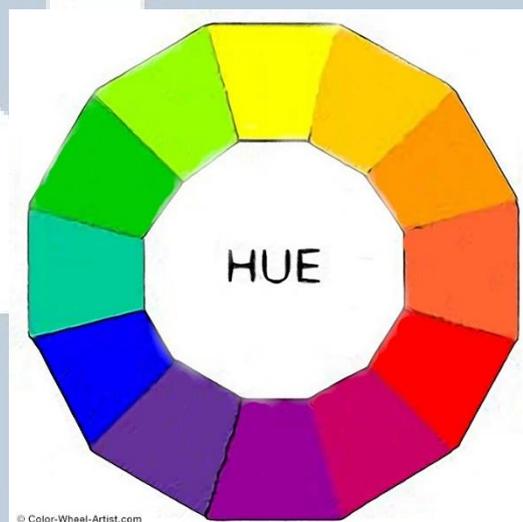
## **2.5. Warna**

Warna adalah hal yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Warna memiliki arti yang terdapat pesan didalamnya untuk disampaikan kepada

masyarakat dalam mendeskripsikan pesan visual. Menurut Ambrose dan Harris (2005), warna adalah salah satu elemen penting yang dibutuhkan oleh desainer grafis, warna juga merupakan suatu alat yang berguna untuk menarik perhatian, mengarahkan dan memberi informasi tertentu. Selain itu, warna juga dapat memberikan respon emosional dari sebuah bentuk visual yang berkaitan dengan psikologis individu.

Dalam seni rupa dan desain, menurut Pentak (2015) warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu:

### 2.5.1. Hue

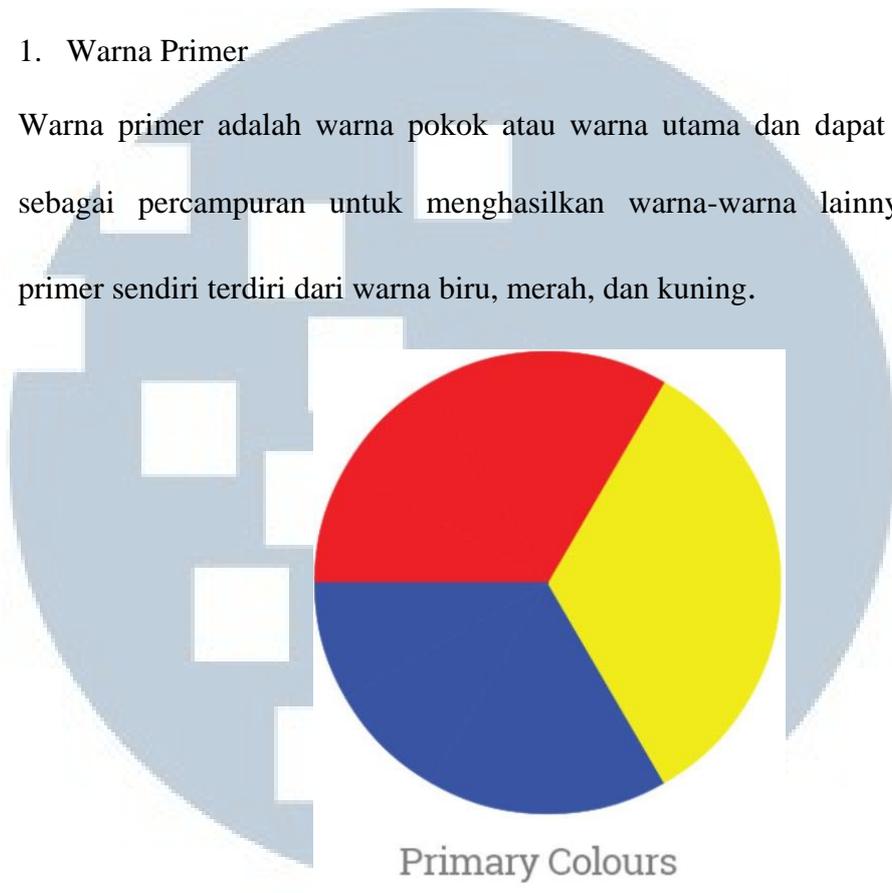


Gambar 2.16. Color Hue

Hue adalah komponen yang menentukan karakteristik suatu warna dengan jelas. Tentunya karakteristik suatu warna yang dapat kita gunakan untuk membedakan warna satu dengan yang lainnya. Dimensi warna ini terdiri dari tiga macam warna yaitu:

## 1. Warna Primer

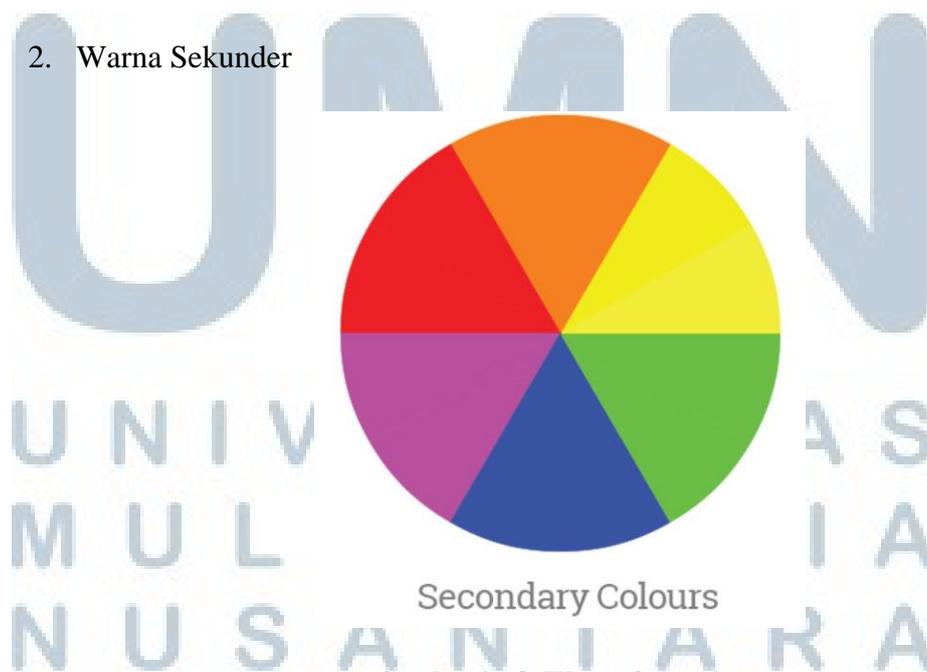
Warna primer adalah warna pokok atau warna utama dan dapat digunakan sebagai percampuran untuk menghasilkan warna-warna lainnya. Warna primer sendiri terdiri dari warna biru, merah, dan kuning.



Primary Colours

Gambar 2.17. Warna Primer

## 2. Warna Sekunder



Secondary Colours

Gambar 2.18. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari percampuran dua warna primer. Warna sekunder terdiri dari:

- 1) Hijau, adalah hasil percampuran dari warna biru dan kuning.
- 2) Jingga, adalah hasil percampuran dari warna kuning dan merah.
- 3) Ungu, adalah hasil percampuran dari warna biru dan merah.

### 3. Warna Tersier



Gambar 2.19. Warna Tersier

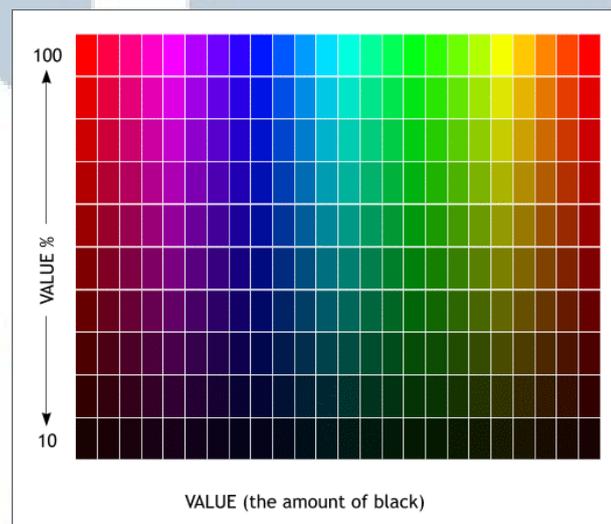
Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari percampuran salah satu warna sekunder dan salah satu warna primer. Di dalam color wheel, warna tersier ini terletak diantara warna primer dan warna sekunder.

- 1) Merah – jingga (*vermillion*)
- 2) Merah – ungu (*purple*)

- 3) Biru – violet (*indigo*)
- 4) Biru – hijau (*sea green/tosca*)
- 5) Kuning – hijau (sejenis *moon green*)
- 6) Kuning – jingga (sejenis *deep yellow*)

### 2.5.2. Value

*Value* adalah tingkat derajat terang dan gelapnya suatu warna. Unsur ini adalah yang membuat kita menyebut suatu warna terlihat tua atau muda. Tingkat *value* suatu warna bisa kita sebut dengan tingkat terang.

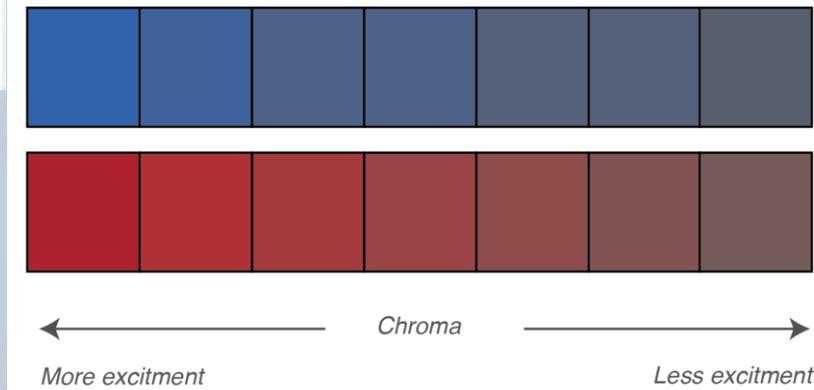


Gambar 2.20. Value

### 2.5.3. Chroma

*Chroma* merupakan derajat kecerahan atau kemurnian suatu warna, biasa juga disebut sebagai tingkat kekuatan atau intensitas warna dengan pengaruh dari warna komplementernya, yaitu warna kontras atau warna yang terletak di arah

berlawanan dalam *color wheel*. Semakin tinggi intensitas sebuah warna, warna tersebut akan terlihat semakin cemerlang dan semakin rendah intensitasnya, warna akan terlihat semakin redup atau kusam.



Gambar 2.21. Chroma

## 2.6. Psikologi Warna

Warna memiliki kemampuan untuk memicu sebuah reaksi emosional dari manusia, sebagai dampaknya warna sering dikaitkan dengan kepribadian atau sebuah keadaan emosi, tetapi kesan dan pesan yang dimunculkan bisa bervariasi dan memiliki pengaruh dari kebudayaan yang berbeda dari satu wilayah dengan wilayah lain. (Ambrose & Harris, 2005).

### 1. Merah

Warna merah termasuk warna yang menarik perhatian dan memiliki karakteristik yang cukup kuat. Merah merupakan warna yang identik dengan keadaan yang berbahaya, panas, serta perasaan marah. Merah merupakan warna yang energetik, agresif, bergairah dan seduktif/sensual serta merangsang. Namun, disisi lain merah juga warna yang dapat

menciptakan suasana bahagia dan gembira. Dalam kebudayaan barat warna merah identik dengan dengan bahaya tetapi dengan kombinasi dengan warna emas warna merah menjadi identik dengan warna-warna pada festival natal dan dalam kebudayaan timur warna merah adalah warna yang menjadi simbol kemakmuran dan berkat.

## 2. Jingga

Warna jingga atau bisa disebut oranye adalah kombinasi dari warna merah dan kuning sehingga kesan yang didapat dari warna jingga tidak begitu jauh dari kedua warna kombinasinya. Umumnya warna jingga seringkali diartikan sebagai warna yang hangat, ceria, serta ramah. Walaupun jika terlalu banyak warna jingga akan menimbulkan kesan murah dan gaduh.

Warna jingga juga merupakan warna yang menarik perhatian terutama pada kalangan anak-anak karena mengandung gairah dan semangat dari warna merah.

## 3. Kuning

Warna kuning termasuk warna yang cerah dan ceria. Selain warna yang menarik perhatian, warna kuning termasuk dalam *warm tone* yang membuat warna ini terasa hangat karena dihubungkan dengan warna cahaya matahari. Namun banyak pula warna kuning di sekitar lingkungan kita sebagai pesan untuk menyampaikan pemberitahuan, seperti warna kuning pada rambu lalu lintas dan bendera berduka.

## 4. Hijau

Warna hijau sangat identik dengan sesuatu yang alami, natural, dan erat hubungannya dengan alam. Hijau merupakan warna yang memberikan kesan santai dan memberikan ketenangan, serta kesegaran. Selain itu, hijau juga warna yang melambangkan kehidupan dan kesehatan oleh karena itu hijau juga dihubungkan dengan kesehatan. Akan tetapi, warna hijau juga identik dengan rasa iri.

#### 5. Biru

Warna biru merupakan warna yang tenang dan identik dengan langit dan laut, warna biru tua memberi impresi akan rasa aman sehingga dapat juga memberikan dampak mengurangi kecemasan atau kegelisahan. Selain itu, warna biru juga memiliki kesan bertanggung jawab dan stabilitas diri sedangkan warna biru pucat dihubungkan dengan masa muda, warna biru juga dianggap sebagai warna yang sejuk dan bersih karena identik dengan air.

#### 6. Ungu

Warna ungu merupakan warna yang melambangkan sesuatu yang magis, mulia, tinggi, berkelas, dan keturunan kerajaan. Warna ungu diasosiasikan dengan kebijakan tetapi warna ungu juga dapat menyampaikan sesuatu yang negatif, seperti kekejaman dan arogan. Ungu merupakan warna yang dihubungkan dengan pemenuhan spiritual dan meditasi karena warna ungu dipercaya dapat memberikan ketenangan pada jiwa.

#### 7. Pink

Warna pink merupakan warna kombinasi dari merah dan putih. Sifat warna merah yang hangat, gembira, digabung dengan warna putih sehingga memiliki kesan lembut dan berbagai hal yang berhubungan dengan kewanitaan, selain itu pink merupakan warna yang memiliki asosiasi kuat dengan rasa sayang, romansa dan kesehatan.

#### 8. Coklat

Warna coklat merupakan warna yang identik dengan sesuatu yang alami karena warna coklat merupakan warna bumi atau tanah dan dihubungkan dengan material organik seperti kayu, tanah dan batu. Warna coklat merupakan warna yang memberikan kesan hangat dan dapat diandalkan, tetapi warna coklat juga mewakili sesuatu yang negatif seperti kotoran dan lumpur.

#### 9. Hitam

Warna hitam merupakan warna yang identik dengan sesuatu yang solid, serius, berkelas, *sexy*, mutakhir dan eksklusif karena warna hitam sering digunakan dalam menunjukkan kemewahan dari suatu produk dan dalam industri otomotif mobil dengan warna hitam dianggap lebih mewah dan aman karena warna hitam yang diasosiasikan dengan kesederhanaan, berat dan solid, tetapi warna hitam juga merupakan warna yang diasosiasikan dengan ratapan dan kematian.

#### 10. Putih

Warna putih adalah warna yang diasosiasikan dengan kebaikan, kesucian, ketulusan, keikhlasan dan dihubungkan dengan kebersihan dan ruang kosong, dalam kebudayaan barat asosiasi-asosiasi tersebut membuat warna putih dihubungkan dengan rumah sakit, paramedis, pernikahan, pengantin atau objek penyembahan yang bersifat suci tetapi dalam beberapa kebudayaan timur warna putih dihubungkan dengan meratap sehingga warna putih diasosiasikan dengan kematian dan pemakaman.

#### 11. Abu-abu

Warna abu-abu adalah warna dari kombinasi hitam dan putih, dimana memberikan kesan netral dan tidak memihak. Seringkali abu-abu juga dipandang memiliki sifat keruh dan dewasa oleh masyarakat. Abu-abu juga warna yang memberikan kesan berbayang.

### 2.7. Prinsip Desain

Menurut Malamed dalam bukunya yang berjudul *Visual Language for Designers* (2009), memaparkan beberapa hal mengenai prinsip desain di antara lain dalam melihat sebuah desain, audiens acap kali mengubah perhatian dari satu objek ke objek lain untuk menerima pesan yang berusaha disampaikan dari desain tersebut. Saat melihat sebuah desain, sebagian besar orang cenderung akan melihat sesuatu yang paling menonjol. Jika tidak diberikan arahan secara visual, pembaca bisa saja mendapatkan informasi yang salah atau justru mendapatkan informasi yang terlalu banyak sehingga menjadi membingungkan. Seorang desainer atau

illustrator dapat membantu proses ini dengan membimbing mata audiens melalui sebuah struktur. Ini adalah salah satu teknik dasar komunikasi secara visual yang dilakukan oleh desainer atau ilustrator untuk memastikan audiens memahami pesan yang disampaikan. Prinsip tersebut adalah:

### **2.7.1. Emphasis**

Suatu desain memerlukan beberapa penekanan untuk menangkap dan membimbing perhatian audiens. Tanpa *emphasis*, desain akan terlihat datar, monoton, dan mati karena tidak ada pergerakan dalam perhatian audiens. Dengan adanya penekanan atau *emphasis*, sebuah desain dapat terlihat berenergi, menarik mata dengan area fokus yang jelas dan menonjol.

Penekanan atau *emphasis* dapat dihasilkan dengan menciptakan kontras yang dikarakterisasikan dengan perubahan informasi visual yang dramatis. Kontras dapat berupa perbedaan ukuran, warna, posisi, dan lain-lainnya. Melalui kontras, manusia dapat membedakan *foreground* dan *background* serta membedakan bentuk, tekstur dan pola.

### **2.7.2. Balance**

Dalam sebuah desain, pembagian yang terjadi dinamakan keseimbangan atau *balance*. Hal ini dapat dilihat dari pembagian ruang di kiri-kanan dan atas-bawah. Penyusunan desain yang asimetris juga merupakan bagian dari elemen ini. Keseimbangan asimetris memiliki berat yang berbeda pada salah satu sisinya

namun dapat tetap terlihat seimbang. Tidak hanya melalui ukuran, pendekatan ini juga dapat dicapai dengan perbedaan warna, tekstur atau bidang.

### **2.7.3. Movement**

Jika sebuah desain sudah memiliki pergerakan yang dinamis, perhatian dan mata audiens akan mengikuti pergerakan tersebut. Pergerakan dapat terbentuk di antara garis, bentuk, dan wujud sebuah desain. Pergerakan yang diciptakan dapat bervariasi. Kemampuan manusia melihat arah dan pergerakan dalam bidang statis dua dimensi berasal dari kemampuan mata dan otak yang luar biasa. Kemampuan tersebut didapat dari pengalaman pergerakan fisik kita dan pengertian manusia atas pergerakan benda.

### **2.7.4. Unity**

Di dalam sebuah desain tentu terdiri dari elemen desain. Harmonisasi yang terjadi dari banyaknya elemen yang ada merupakan bentuk dari prinsip *unity* atau dapat disebut kesatuan. Contoh sederhananya adalah bagaimana sebuah lembar halaman yang memiliki elemen gambar dan teks terlihat menyatu meskipun sebenarnya keduanya adalah elemen yang berbeda.

### **2.7.5. Rhythm**

Irama adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang atau repetisi. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan

elemen berulang kali secara konsisten. Variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi.

## **2.8. Sejarah Gajah Mada**

Gajah Mada lahir pada tahun 1290. Pada Prasasti Kediri I, dituliskan bahwa beliau memiliki nama asli Mada. Dan Gajah Mada adalah nama ketika ia diangkat menjadi patih. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan Titi Surti Nastiti selaku arkeolog Pusat Arkeologi Nasional, Gajah Mada awalnya hanyalah orang biasa saja yang karirnya melejit saat diangkat menjadi Jendral/Kepala Pasukan Bhayangkara (pengawal kerajaan) pada masa kekuasaan Jayanegara.

Di dalam buku Sejarah Nasional Indonesia 2 yang ditulis oleh Poesponegoro (2008), Gajah Mada turut memadamkan pemberontakan yang terjadi di Sadeng dan Keta pada tahun 1331. Serta tengah membantu raja Jayanegara beserta keluarganya untuk berlindung di daerah Badander. Karir Gajah Mada berawal dari kejadian tersebut dan diangkat menjadi Patih Amangkubhumi di kerajaan Majapahit oleh Tribhuwana Wijayatunggadewi menggantikan Arya Tadah selaku Patih yang sebelumnya. Hal serupa juga dituliskan dengan versi panjang lebar di Kitab Negarakertagama pupuh XLIX.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.22. Kitab Negarakertagama

Di buku Sejarah Nasional Indonesia 2 juga mengatakan bahwa di dalam Kitab Pararaton (1965), menyebutkan peristiwa yang kemudian amat terkenal dalam sejarah, yaitu Sumpah Palapa Gajah Mada. Gajah Mada bersumpah di hadapan raja dan para petinggi Majapahit, bahwa ia tidak akan menikmati kenikmatan duniawi (*amukti palapa*) sebelum ia dapat mempersatukan Nusantara, yaitu Gurun, Seran, Tanjungpura, Haru, Pahang, Dompo, Bali dalam tahun 1343.

Pada tahun 1350, putra mahkota dari raja Tribhuwana Wijayatunggadewi yaitu Hayam Wuruk menjadi raja Majapahit. Dalam menjalankan pemerintahannya, Hayam Wuruk didampingi oleh Gajah Mada yang menduduki jabatan Patih Amangkubhumi. Dengan bantuan sang Patih Amangkubhumi Gajah Mada, raja Hayam Wuruk berhasil membawa kerajaan Majapahit pada puncak kejayaannya. Lokasi wilayah kekuasaan kerajaan Majapahit juga disebutkan dalam Kitab Negarakertagama. Di sisi paling barat adalah Pahang yang terletak di

semenanjung melayu atau sebelah barat dari negara Singapura, serta sisi timur adalah Wanin.

Di setiap tahunnya selalu diadakan pesta yang mengundang para raja senusantara ke Ibukota kerajaan Majapahit yang terletak di Trowulan atau Mojokerto untuk memberi upeti sebagai tanda terima kasihnya karena Majapahit telah melindungi Nusantara dari penjahat-penjahat yang bertebaran. Itulah saat-saat dimana masa kejayaan Hayam Wuruk, saat itu Gajah Mada mulai sakit-sakitan dan akhirnya meninggal dunia di tahun 1364. Gajah Mada telah mengabdikan sejak raja pertama yaitu Raden Wijaya sampai raja keempat yaitu Hayam Wuruk.

Ketika meninggalnya Gajah Mada, raja dan petinggi kerajaan Majapahit sangat bersedih dan kehilangan. Sampai dirundingkan pada pertemuan para tetua untuk menggantikan posisi Patih Amangkubhumi, namun sulit mencari pengganti Gajah Mada. Setelah dirapatkan sehari-hari akhirnya diputuskan bahwa kedudukan seorang Patih digantikan oleh 6 orang Menteri.

Pensiunnya Gajah Mada tertera dalam Kitab Pararaton. Sedangkan pada Kitab Negarakertagama, Gajah Mada menjabat sebagai patih sampai akhir hayatnya.

