



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

2.1.1. Psikologi Warna

Menurut Carl Jung dalam Fraser dan Banks (2004) warna adalah bahasa utama yang berasal dari alam bawah sadar, sehingga menyebabkan warna dapat mempengaruhi emosi (hlm. 20). McLeod (2016) menjelaskan efek psikologis yang dapat dimunculkan pada beberapa warna, diantaranya:

1. Kuning

Warna kuning merupakan warna primer yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan mengkomunikasikan sesuatu. Warna ini juga dapat membuat desain menjadi lebih berbeda dari yang lain atau unik sehingga dapat lebih menarik perhatian audiens. Selain itu, warna kuning juga memberikan kesan percaya diri yang dapat membantu kita menyadari potensi yang ada pada diri kita (hlm. 53-55).

2. Merah

Selain warna kuning, warna merah juga dapat menarik perhatian dan memberikan kesan antusias. Warna ini juga memberikan kesan mendorong kita untuk membebaskan diri dari masa lalu dan terus maju untuk menjalani masa depan (hlm. 39-47).

3. Hitam

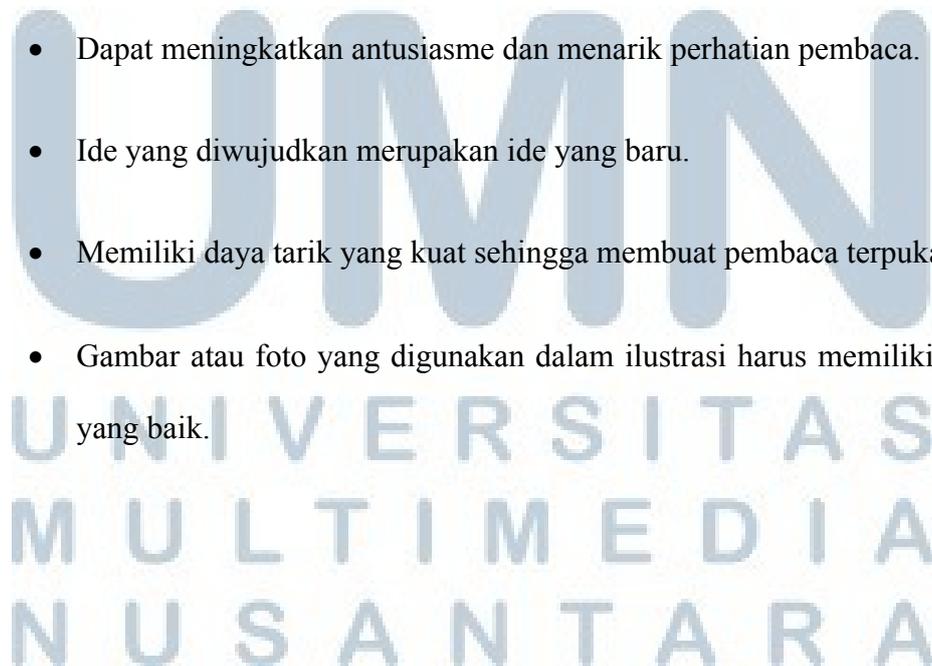
Warna hitam merupakan warna yang mempesona dan memiliki daya tarik tersendiri karena memberikan kesan misterius. (hlm. 67-69)

2.1.2. Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009) salah satu cara untuk mengabadikan cerita pada zaman dahulu adalah menggunakan ilustrasi. Ilustrasi merupakan bentuk gabungan dari ekspresi diri dan representasi bergambar yang digunakan untuk menyampaikan ide dan pesan yang kompleks (hlm. 6).

Supriyono (2010) menjelaskan beberapa kriteria ilustrasi yang berhasil, diantaranya (hlm. 50):

- Ilustrasi yang bersifat komunikatif serta informatif sehingga mudah untuk dipahami.
- Dapat meningkatkan antusiasme dan menarik perhatian pembaca.
- Ide yang diwujudkan merupakan ide yang baru.
- Memiliki daya tarik yang kuat sehingga membuat pembaca terpukau.
- Gambar atau foto yang digunakan dalam ilustrasi harus memiliki kualitas yang baik.



2.1.2.1. Teknik Ilustrasi

Zeegen (2009) menjelaskan, menggambar merupakan hal yang penting dalam ilustrasi. Menggambar dapat menjadi bentuk interpretasi, menggambarkan mood, atau dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang keasliannya masih terjaga (hlm. 62). Zeegen kemudian membagi teknik ilustrasi menjadi tiga, diantaranya:

1. Ilustrasi Manual

Menggunakan metode menggambar, melukis, dan sebagainya yang memerlukan kerajinan tangan dalam menciptakan suatu ilustrasi manual (hlm. 74).



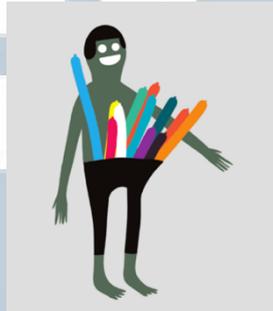
Gambar 2.1. Contoh Ilustrasi Manual

(Sumber: What is Illustration?, 2009)

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. Ilustrasi Digital

Menggunakan teknologi digital salah satunya adalah komputer untuk membuat ilustrasi dengan menggunakan software seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan sebagainya (hlm. 79).



Gambar 2.2. Contoh Ilustrasi Digital

(Sumber: *What is Illustration?*, 2009)

3. *Mixed Media*

Merupakan gabungan dari teknik manual dan digital dengan menggabungkan gambar, lukisan, fotografi, ilustrasi digital, dan lain-lain (hlm. 68).



Gambar 2.3. Contoh Ilustrasi *Mixed Media*

(Sumber: *What is Illustration?*, 2009)

2.1.2.2. Gaya Ilustrasi

Gumelar (2012) membagi gaya ilustrasi menjadi empat kategori, diantaranya:

1. Kartunisme

Ilustrasi ini merupakan penyederhanaan dari referensi bentuk asli dan hanya menggunakan goresan sehingga tidak mendetail (hlm. 130).



Gambar 2.4. Contoh Kartunisme

(Sumber: www.instagram.com/webarebears)

2. Hibrida atau Semi Realisme

Ilustrasi ini merupakan hasil dari gabungan dua gaya ilustrasi sehingga menciptakan gaya ilustrasi yang baru. Umumnya semi realisme menggabungkan ilustrasi realisme dan ilustrasi kartunisme (hlm. 132).

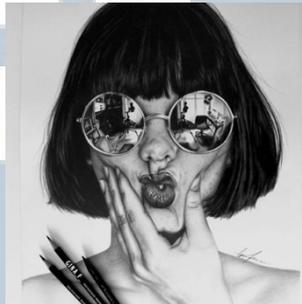


Gambar 2.5. Contoh Hibrida atau Semi Realisme

(Sumber: www.artstation.com/LemonCat)

3. Realisme

Ilustrasi yang dihasilkan dari gaya ilustrasi ini adalah terlihat natural, dimana ilustrasi meniru semirip dan sedetail mungkin dengan referensinya baik yang nyata maupun imajinasi (hlm. 129).



Gambar 2.6. Contoh Realisme

(Sumber: www.pinterest.com/AellaLespinne)

4. *Fine Art*

Gaya ilustrasi ini umumnya abstrak atau tidak berbentuk, karena pada proses pembuatannya melibatkan emosi dan intuisi pembuatnya serta bersifat imajinatif (hlm. 134).



Gambar 2.7. Contoh *Fine Art*

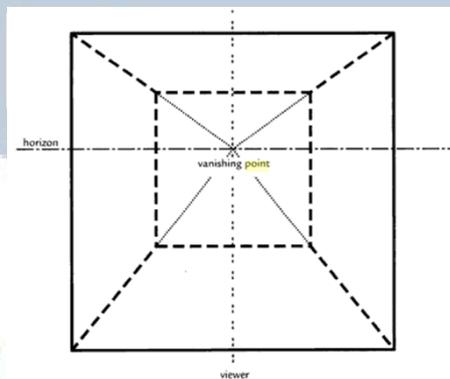
(Sumber: www.eyesonwallst.com/AgnesCecille)

2.1.2.3. Perspektif pada Ilustrasi

Pipes (2003) membagi perspektif menjadi tiga, diantaranya:

1. Perspektif Satu Titik

Perspektif satu titik memiliki satu titik hilang dan merupakan bentuk perspektif yang paling sederhana, dimana sangat ideal untuk menggambar garis yang panjang dan lurus. Titik tersebut diletakkan pada bagian tengah objek. Garis vertikal melalui titik hilang disebut dengan titik lokasi pelihat (hlm. 94).

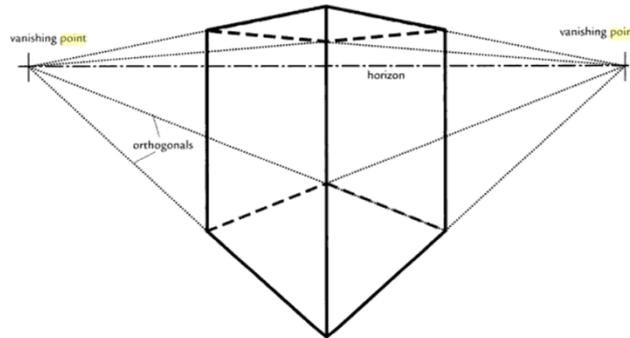


Gambar 2.8. Perspektif Satu Titik

(Sumber: Graphic Design Solution 5th Edition, 2013)

2. Perspektif Dua Titik

Perspektif dua titik memiliki dua titik hilang, dimana titik tersebut diletakkan secara horizontal pada sisi kiri dan kanan dari objek sejauh mungkin atau disesuaikan dengan kebutuhan. Semakin dekat titik hilang maka perspektif semakin distorsi. Kelebihan dari perspektif dua titik adalah dapat menggambarkan bentuk apapun (hlm. 96).

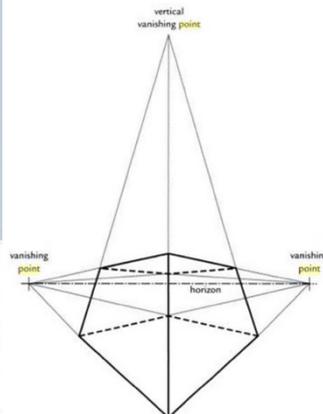


Gambar 2.9. Perspektif Dua Titik

(Sumber: Graphic Design Solution 5th Edition, 2013)

3. Perspektif Tiga Titik

Perspektif tiga titik sama seperti perspektif dua titik, namun terdapat satu titik yang membuat garis vertikal pada objek. Sisi-sisi pada perspektif tiga titik membentuk segitiga yang kurang dari 90 derajat. Penggunaan perspektif jenis ini dapat mengurangi distorsi dan sangat ideal untuk menggambar bangunan (hlm. 98).



Gambar 2.10. Perspektif Tiga Titik

(Sumber: Graphic Design Solution 5th Edition, 2013)

2.1.2.4. Fungsi Ilustrasi

Male (2017) menekankan bahwa ilustrasi merupakan media pembelajaran yang sangat baik. Informasi dapat lebih mudah dipahami jika disampaikan secara visual (hlm. 224).

2.1.3. Tipografi

Masterson (2005) membagi typeface menjadi empat kategori besar, diantaranya (hlm. 61):

1. *Serif*

Memiliki garis atau bentuk yang meruncing di setiap ujung hurufnya. Garis atau bentuk yang meruncing tersebut berfungsi untuk menghindari gelembung pada tinta di ujung huruf.

Adobe Garamond

Gambar 2.11. Contoh *Serif*

(Sumber: Book Design And Production: A Guide for Authors and Publisher, 2005)

2. *Sans Serif*

Tidak memiliki tambahan pada hurufnya. *Sans* diambil dari bahasa Perancis yang artinya “tanpa” sehingga secara harfiah *Sans Serif* berarti “tanpa *Serif*.”

LITHOS SANS

Gambar 2.12. Contoh *Sans Serif*

(Sumber: Book Design And Production: A Guide for Authors and Publisher, 2005)

3. *Script*

Ditulis menggunakan tangan atau kuas. *Typfacee* ini memiliki beragam gaya mulai dari kasual hingga formal. Huruf-hurufnya terlihat seperti menyambung layaknya tulisan tangan yang asli.



Zapf Chancery

Gambar 2.13. Contoh *Script*

(Sumber: Book Design And Production: A Guide for Authors and Publisher, 2005)

4. *Decorative*

Tidak termasuk dalam kategori *Serif*, *Sans Serif*, maupun *Script* karena typeface ini secara keseluruhan terdiri dari simbol-simbol dekoratif sehingga tidak sesuai digunakan untuk penulisan teks yang panjang atau formal.



Party by Letraset

Gambar 2.14. Contoh *Decorative*

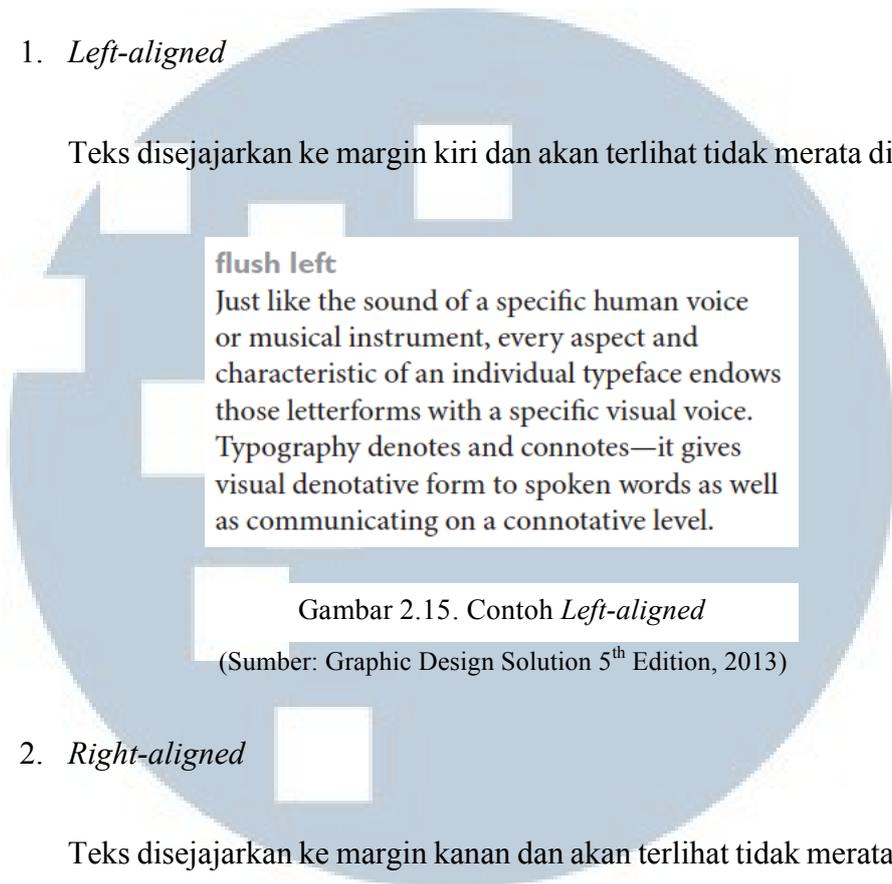
(Sumber: Book Design And Production: A Guide for Authors and Publisher, 2005)

Menurut Lupton (2008) pada *software* untuk mengatur layout halaman, memungkinkan kita untuk menjajarkan teks menjadi beberapa cara dasar (hlm. 37).

Landa (2014) membagi alignment menjadi beberapa pilihan utama, diantaranya:

1. *Left-aligned*

Teks disejajarkan ke margin kiri dan akan terlihat tidak merata di sisi kanan.

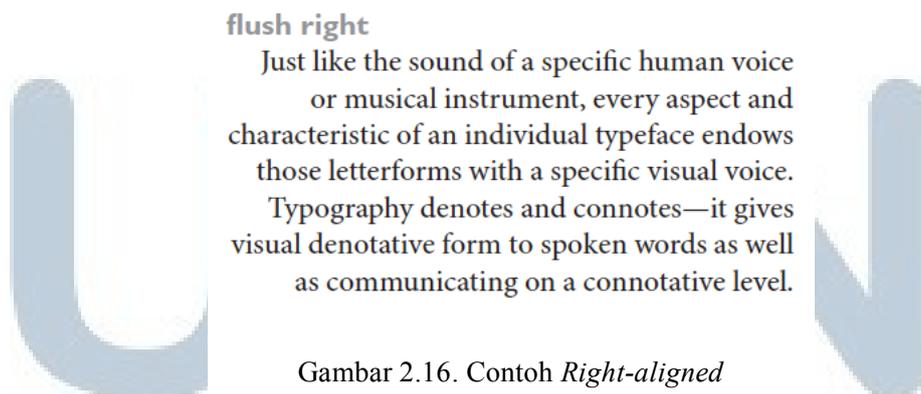


Gambar 2.15. Contoh *Left-aligned*

(Sumber: Graphic Design Solution 5th Edition, 2013)

2. *Right-aligned*

Teks disejajarkan ke margin kanan dan akan terlihat tidak merata di sisi kiri.



Gambar 2.16. Contoh *Right-aligned*

(Sumber: Graphic Design Solution 5th Edition, 2013)

3. *Justified*

Teks disejajarkan ke kedua sisi kiri dan kanan.



justified

Just like the sound of a specific human voice or musical instrument, every aspect and characteristic of an individual typeface endows those letterforms with a specific visual voice. Typography denotes and connotes—it gives visual denotative form to spoken words as well as communicating on a connotative level.

Gambar 2.17. Contoh *Justified*

(Sumber: Graphic Design Solution 5th Edition, 2013)

4. *Centered*

Teks berada di tengah atau berpusat pada sumbu vertikal.

centered

Just like the sound of a specific human voice or musical instrument, every aspect and characteristic of an individual typeface endows those letterforms with a specific visual voice. Typography denotes and connotes—it gives visual denotative form to spoken words as well as communicating on a connotative level.

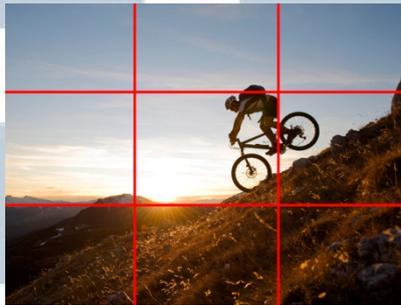
Gambar 2.18. Contoh *Centered*

(Sumber: Graphic Design Solution 5th Edition, 2013)

2.1.4. Fotografi dalam Buku

Menurut Ang (2008) fotografi didefinisikan sebagai sebuah sistem yang dirancang untuk menciptakan gambar. Gambar yang dimaksud adalah sebuah rekaman visual dari suatu peristiwa yang dihasilkan melalui cahaya (hlm. 12). Salah satu kunci dari fotografi adalah komposisi, dimana komposisi dapat mengatur posisi elemen pada foto untuk mendapatkan efek yang ekspresif. Komposisi berkaitan dengan perspektif dan proporsi. Perspektif pada gambar adalah bagaimana mengubah objek

yang memiliki kedalaman menjadi datar, yaitu permukaan dua dimensi. Perspektif dari setiap gambar tergantung pada posisi fotografer itu sendiri. Sedangkan proporsi pada komposisi dapat diatur melalui penempatan elemen utama dalam gambar. Hal ini berkaitan dengan Rule of Thirds, dimana sebuah gambar dibagi menjadi tiga dan menempatkan elemen utama dengan bagian tersebut (hlm. 30).



Gambar 2.19. Contoh *Rule of Thirds*

(Sumber: www.photographytalk.com/beginner-photography-tips)

Kualitas gambar terdiri dari beberapa faktor, beberapa dapat dikontrol dan beberapa menggunakan insting, salah satunya adalah *sharpness*. *Sharpness* atau ketajaman menentukan tingkat kedetailan yang diperlihatkan oleh gambar. Pada dasarnya, ketajaman terbatas pada tingkat aberasi pada lensa dan karakteristik gambar (hlm. 16).

Lupton (2008) menjelaskan bahwa fotografi pada buku digunakan sebagai sebuah alat yang tidak ternilai untuk mendokumentasikan karya dan membaginya kepada audiens. Ketika mendesain buku menggunakan fotografi, sebaiknya desain buku terlihat sederhana sehingga perhatian audiens dapat terfokus kepada gambar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik (hlm. 98).

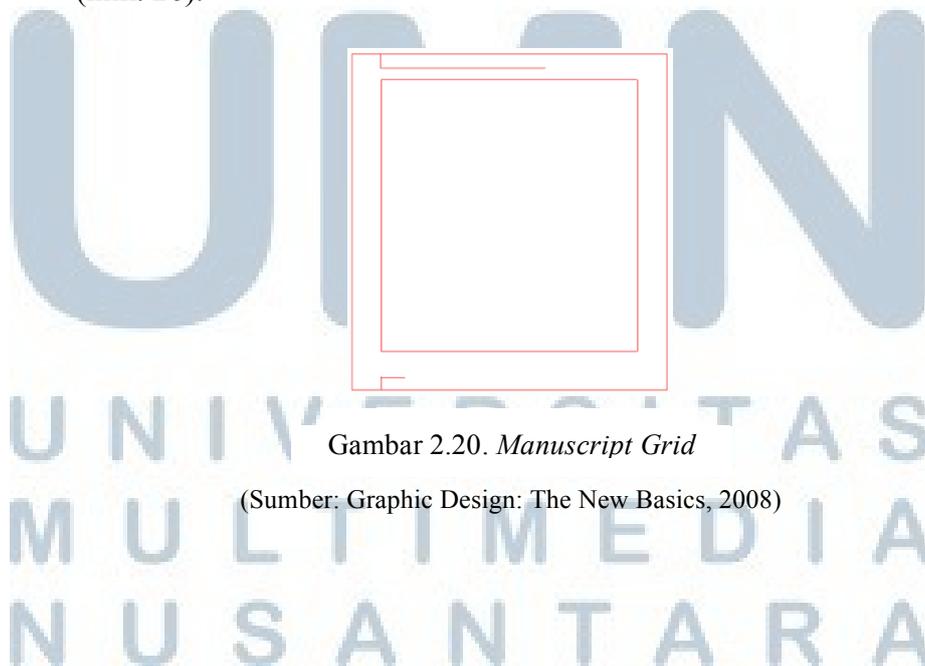
2.1.5. Layout

Ambrose dan Harris (2005) menjelaskan bahwa layout merupakan hal yang berkaitan dengan penempatan letak teks dan elemen gambar dalam sebuah desain. Reaksi serta informasi yang diterima oleh pembaca dipengaruhi oleh bagaimana elemen-elemen desain diletakkan (hlm. 6).

Menurut Samara (2002), penggunaan grid dalam layout dapat memungkinkan perancang untuk menyusun informasi yang banyak seperti buku dan katalog (hlm. 22). Samara membagi grid menjadi empat jenis, diantaranya (hlm. 25):

1. Manuscript Grid

Struktur *grid* yang paling sederhana. Struktur dasarnya adalah sebuah area kotak besar yang mendominasi halaman. Digunakan untuk memuat teks yang sangat panjang dan berkelanjutan seperti buku atau *essay* yang panjang (hlm. 26).

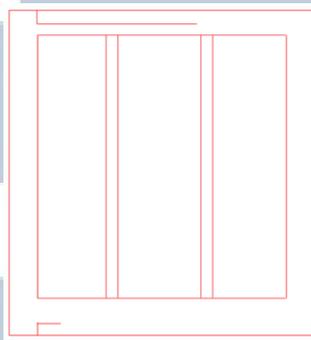


Gambar 2.20. *Manuscript Grid*

(Sumber: Graphic Design: The New Basics, 2008)

2. *Column Grid*

struktur grid yang dapat dibagi menjadi dua hingga empat atau lebih kolom vertical. Setiap kolom saling berhubungan dalam memuat teks yang bersambung, secara bersamaan teks yang kecil dapat berdiri sendiri karena jenis *grid* ini sangat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk memisahkan berbagai macam informasi (hlm. 27).

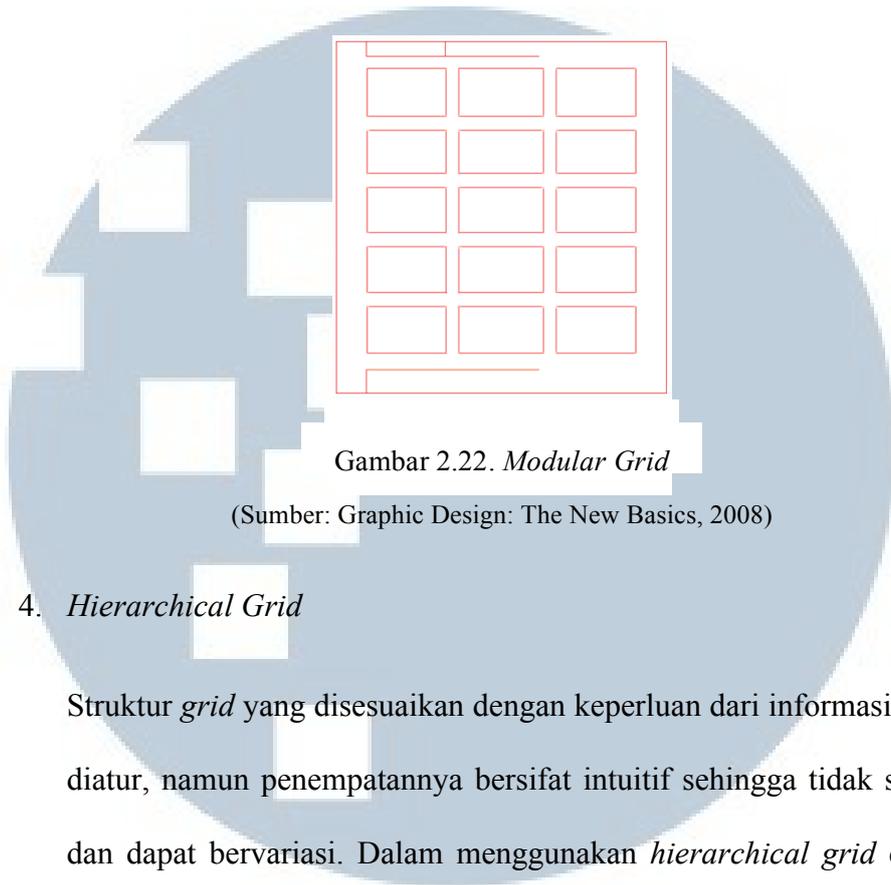


Gambar 2.21. *Multicolumn Grid*

(Sumber: Graphic Design: The New Basics, 2008)

3. *Modular Grid*

Struktur *grid* yang terdiri dari sebuah *column grid* dengan banyak garis horizontal yang membagi kolom menjadi baris. Digunakan untuk mengerjakan proyek yang kompleks dan membutuhkan kendali penuh diluar dari apa yang terdapat pada *grid*. Tingkat pengendalian ditentukan dari ukuran modul, karena modul paling kecil dapat lebih fleksibel dan memiliki tingkat akurasi yang baik (hlm. 28).

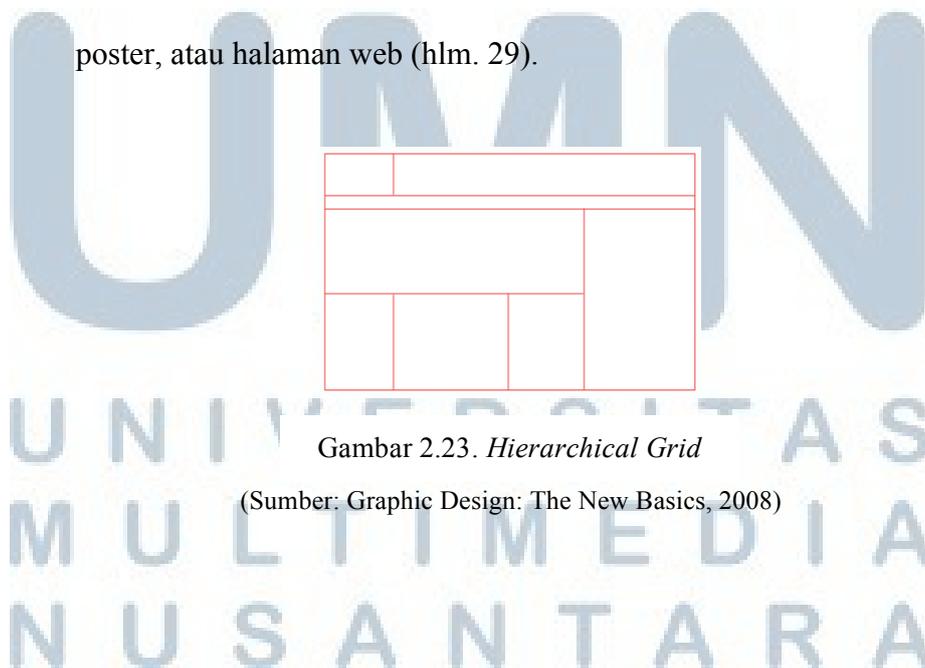


Gambar 2.22. *Modular Grid*

(Sumber: Graphic Design: The New Basics, 2008)

4. *Hierarchical Grid*

Struktur *grid* yang disesuaikan dengan keperluan dari informasi yang telah diatur, namun penempatannya bersifat intuitif sehingga tidak selalu tepat dan dapat bervariasi. Dalam menggunakan *hierarchical grid* dibutuhkan ketelitian terutama dalam memperhatikan perubahan-perubahan terhadap elemen yang ada. *Grid* jenis ini biasa digunakan untuk membuat buku, poster, atau halaman web (hlm. 29).



Gambar 2.23. *Hierarchical Grid*

(Sumber: Graphic Design: The New Basics, 2008)

2.2. Buku

Haslam (2006) menjelaskan bahwa buku merupakan sebuah benda praktis yang terdiri dari lembaran berisi konten yang bertujuan untuk menyimpan dan menyalurkan pengetahuan kepada siapa yang membacanya (hlm. 9). Menurut Rustan (2009), pada umumnya sebuah buku memiliki tiga bagian, diantaranya (hlm. 121):

1. Bagian Depan

Terdiri dari cover (judul buku, nama pengarang, nama penerbit, elemen visual, dan lain-lain), halaman judul bagian dalam, halaman informasi penerbitan, halaman dedikasi (bentuk ucapan terima kasih oleh pengarang), kata pengantar, kata sambutan dari pihak lain, dan daftar isi.

2. Bagian Isi

Terdiri dari isi buku, bab dan sub-bab yang membahas tentang topik yang berkaitan dengan buku.

3. Bagian Belakang

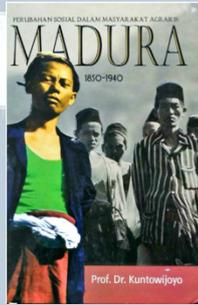
Terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, dan cover belakang (sekilas tentang buku, testimoni, harga, dan lain-lain).

2.2.1. Jenis Buku

Berdasarkan kontennya, Hendel (2013) membagi jenis buku menjadi dua, yaitu:

1. Nonfiksi

Buku nonfiksi dapat berupa buku panduan, buku referensi, dan buku yang memproduksi berbagai macam dokumen lainnya (hlm. 101).

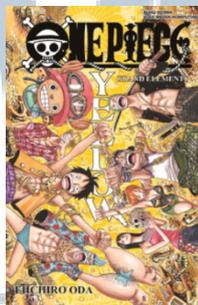


Gambar 2.24. Buku Nonfiksi

(Sumber: www.gramedia.com)

2. Fiksi

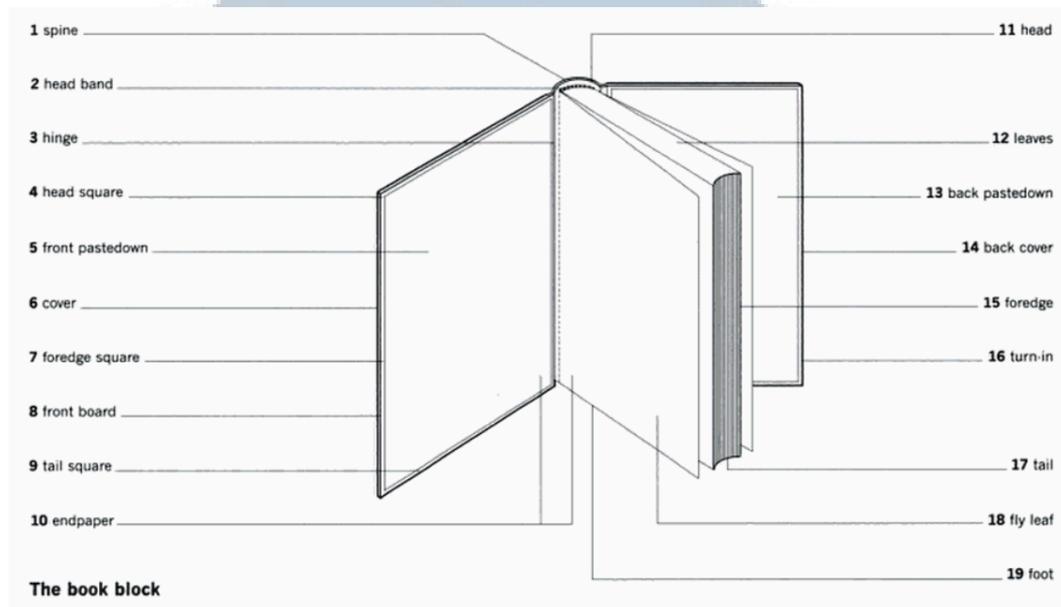
Buku fiksi salah satunya dapat berupa novel. Pembuatannya disesuaikan pada target pembaca sehingga tema yang diambil serta desain bukunya lebih bervariasi (hlm. 127).



Gambar 2.25. Buku Fiksi

(Sumber: www.gramedia.com)

2.2.2. Komposisi Buku



Gambar 2.26. Komposisi Buku

(Sumber: Book Design, 2006)

Menurut Haslam (2006) komposisi dari sebuah buku terdiri dari (hlm. 20):

1. *Spine*: Bagian pada cover buku yang menutupi bagian tepi buku yang sudah terjilid (punggung buku).
2. *Head Band*: Pita kecil yang dikaitkan pada bagian teratas pada buku untuk melengkapi jilid pada cover buku.
3. *Hinge*: Lipatan seperti engsel yang berada pada *endpaper* diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head Square*: Ujung bagian atas pada buku, digunakan untuk melindungi buku yang berukuran lebih besar dari halaman buku.

5. *Front Pastedown*: *Endpaper* yang ditempel di balik sampul buku.
6. *Cover*: Kertas tebal atau karton yang menempel dan melindungi keseluruhan buku (*cover* buku).
7. *Foredge Square*: Pinggiran yang melindungi sisi buku.
8. *Front Board*: Kertas tebal atau karton yang berada pada depan buku.
9. *Tail Square*: Pinggiran yang melindungi bawah buku.
10. *Endpaper*: Kertas tipis atau kertas tebal yang biasa digunakan untuk melapisi bagian dalam cover serta mendukung bagian engsel.
11. *Head*: Bagian atas pada buku.
12. *Leaves*: Selembar kertas yang dikumpulkan dari dua halaman kanan dan kiri.
13. *Back Pastedown*: *Endpaper* yang ditempel pada bagian dalam di balik *cover* buku.
14. *Back Cover*: Kertas tebal atau karton yang menempel di bagian belakang pada buku.
15. *Foredge*: Bagian pinggir pada buku yang memperlihatkan ketebalan buku.
16. *Turn-in*: Kertas atau kain yang dilipat ke dalam bagian *cover*.
17. *Tail*: Bagian bawah pada buku.
18. *Fly Leaf*: Halaman setelah *endpaper*.

19. *Foot*: Bagian bawah pada halaman.

2.2.3. Teknik jilid

Menurut Lupton (2008) pemilihan teknik jilid merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi biaya, kegunaan, dan daya tahan dari sebuah buku (hlm. 120).

Lupton membagi teknik jilid menjadi 10 jenis, diantaranya (hlm. 120-121):

1. *Case (Hardcover)*

Halaman-halaman dijahit menggunakan benang dan ditempel di atas pita linen sehingga fleksibel dan kuat. Tipe jilid ini membuat buku terlihat lebih rapi dan tahan lama karena halaman sampul sangat keras.

2. *Saddle Stitch*

Teknik jilid yang tergolong sangat mudah. Digunakan untuk buku yang tidak terlalu tebal agar halaman dapat menyatu dengan staples.

3. *Pamphlet Stitch*

Teknik jilid ini serupa dengan *Saddle Stitch* namun bahan yang digunakan berbeda. Pamflet Stitch menggunakan benang untuk menyatukan halaman.

4. *Screw and Post*

Menggunakan skrup dan benang berulir untuk menyatukan buku. Halaman sampul dibolongkan menggunakan mesin bor, kemudian benang dimasukkan dan ditutup menggunakan skrup. Jumlah halaman dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Teknik jilid ini biasa dibuat dengan tangan.

5. *Perfect*

Dikenal dengan teknik jilid yang sempurna karena menggunakan lem di sepanjang ujung halaman untuk menyatukan buku sehingga halaman menyatu dengan rapi dan sempurna.

6. *Tape*

Menggunakan pita perekat atau lakban hitam yang ditempelkan ke bagian sampul dan halaman buku. Kemudian diberi lem untuk memperkuat buku sehingga halaman tidak mudah lepas.

7. *Side Stitch*

Sampul buku dan halaman di staples menembus dari depan hingga ke belakang.

8. *Stab*

Teknik jilid yang biasa disebut *Japanese Stitching*. Menggunakan metode jahit, namun jahitannya tidak sesedikit *Pamphlet Stitch*. Stab memiliki lebih banyak jahitan agar halaman pada buku tidak mudah lepas.

9. *Spiral*

Teknik jilid yang marak digunakan ini menggunakan kawat berbentuk spiral yang dimasukkan ke dalam lubang yang tersedia dari halaman sampul hingga ke belakang.

10. Plastic Comb

Serupa dengan *Spiral* namun menggunakan plastik dan tidak disarankan jika digunakan untuk membuat buku. Teknik jilid jenis ini cocok digunakan untuk dokumen atau kertas yang bersifat akademis.

2.3. Lampung

Lampung merupakan Provinsi yang berbatasan langsung dengan Provinsi Sumatera Selatan dan Provinsi Bengkulu pada bagian utara, Selat Sunda pada bagian barat dan selatan, dan Laut Jawa pada bagian timur. Berdasarkan UU Nomor 14 tahun 1964, Provinsi Lampung didirikan pada tanggal 18 Maret 1969 (diperoleh dari: <http://ilmupengetahuanumum.com>). Menurut Hadikusuma (1978) Penduduk yang mendiami Provinsi ini tidak hanya penduduk asli saja, namun terdapat penduduk yang berasal dari daerah yang berbeda bahkan dari negara yang berbeda. Hal tersebut dikarenakan Provinsi Lampung memiliki kekayaan alam dan kekayaan budaya yang beragam (hlm. 24).

Azhari (2006) menjelaskan masyarakat Lampung mulai mengenal tenun sejak abad ke-2 Sebelum Masehi, dimana kain tenun dibuat dengan sistem kait dan kunci. Kain Tapis sendiri terdapat dalam prasasti Raja Balitung (898 – 915 Sebelum Masehi) yang merupakan bahan yang dihadiahkan. Pada masanya, kain Tapis merupakan benda yang sangat berharga (hlm. 2).

2.3.1. Kain Tapis

Zubaidah (1996) menjelaskan bahwa kain Tapis adalah pakaian wanita suku Lampung yang terbuat dari tenun benang kapas dan hiasannya terbuat dari bahan sugi, benang perak, atau benang emas yang disulam. Pakaian ini berbentuk dan digunakan seperti sarung. Kain Tapis biasa digunakan sebagai bawahan, yaitu dari bagian pinggang hingga ke bawah. Umumnya, lebar kain Tapis adalah 60 cm, namun ukuran tersebut disesuaikan kembali dengan pemakainya (hlm. 4).



Gambar 2.27. Ibu Rumah Tangga yang sedang Menapis
(Sumber: www.instagram.com/ikkon_lampung)

Kain Tapis tergolong dalam kerajinan tradisional. Hal ini dikarenakan peralatan dan teknik yang digunakan dikerjakan oleh pengrajin menggunakan ATBM (Alat Tenun Bukan Mesin) serta menggunakan bahan-bahan yang sederhana. Kain Tapis biasa dibuat oleh wanita untuk mengisi waktu luang, baik ibu rumah tangga maupun gadis (hlm. 4).

Menurut Jusuf (2012) kain Tapis tidak digunakan oleh semua suku Lampung sebagai pakaian sehari-hari. Suku Lampung yang menghasilkan dan

mengembangkan kain Tapis adalah suku Lampung adat Pepadun. Masyarakat Krui yang tinggal di daerah pesisir, mengaplikasikan kaca atau mika pada kain Tapis, yang dikenal dengan Tapis Kaca (68).

2.3.1.1. Makna Warna pada Kain Tapis

Jusuf (2012) menjelaskan bahwa kain Tapis memiliki makna yang sangat penting bagi masyarakat Lampung. Makna tersebut melambangkan kesucian yang dapat melindungi siapa saja yang menggunakan kain Tapis dari segala hal buruk yang bersifat rohaniah. Warna pada dasar kain Tapis merupakan bentuk kepercayaan masyarakat Lampung terhadap kebesaran sang pencipta (hlm. 70).

Penggunaan warna pada kain Tapis juga memiliki makna tersendiri. Warna yang biasa digunakan oleh masyarakat lampung adalah kuning kecoklatan yang terdapat pada lambang provinsi-provinsi di Lampung, siger, dan benang emas pada kain Tapis. Warna kuning tersebut melambangkan kebesaran, keagungan, kemewahan, dan masyarakat berbudaya yang dikelilingi oleh berbagai macam suku, budaya, dan agama. Warna merah melambangkan bagaimana masyarakat Lampung berperilaku, berpikir, dan bertindak serta berpegang teguh pada Piil Pesenggiri (diperoleh dari: <http://www.kemendagri.go.id>).

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