



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. Teori Buku

2.1.1. Pengertian Buku

Menurut KBBI (2005, hlm. 172), buku diartikan sebagai kumpulan lembar kertas yang tentunya berisikan tulisan-tulisan yang memberikan informasi atau menambah wawasan baru bagi pembacanya. Namun lembaran kosong juga disebut buku. Menurut Haslam (2006, hlm. 9), buku merupakan halaman cetak yang disusun kedalam sebuah wadah untuk melindungi, mengumumkan, dan menguraikan pengetahuan kepada pembaca.

2.1.2. Fungsi Buku

Menurut Haslam (2006, hlm. 12), sulit untuk membayangkan dunia tanpa buku melihat banyaknya buku diperpustakaan yang telah memberi pengetahuan, wawasan, ide dan cerita. Walaupun teknologi telah berkembang, buku akan lebih tetap nyaman untuk dibaca daripada layar monitor karena jika melihat layar monitor lama-lama, mata akan lelah. Buku akan tetap tersimpan sebagai dokumen yang tidak akan hilang dan tergantikan. Buku merupakan cara paling ampuh untuk menyebarluaskan gagasan, perkembangan intelektual, budaya, dan berbagi informasi.

2.1.3. Jenis Buku

Menurut Nurgiyantoro (2007), buku memiliki dua kategori yaitu fiksi dan non fiksi. Fiksi merupakan cerita yang dibuat-buat dari khayalan atau imaginasi penulis. Sedangkan non fiksi merupakan cerita yang benar terjadi dan dapat dibuktikan kebenarannya melalui dokumen-dokumen atau data yang sifatnya faktual. Selain itu jenis-jenis buku masih sangat banyak seperti buku cerita, komik, majalah, novel, kamus, ensiklopedia, buku laporan, majalah, profil perusahaan, katalog, dll. Salah satu jenis buku non fiksi adalah buku informasi karena buku ini merupakan jenis buku yang menyampaikan informasi data faktual yang dibantu dengan ilustrasi dan teks (Routman, 2005, hlm. 2).

2.1.4. Bagian Buku

Menurut Sutopo (2006), bagian buku merupakan acuan yang digunakan dalam membuat buku (hlm. 11). Buku dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu :

a. Bagian Terluar

Terdiri dari kulit buku sebagai pelindung yang biasanya melindungi *cover* buku. Tidak selalu buku menggunakan jaket.

b. *Cover*

Merupakan bagian yang melindungi bagian dalam buku. *Cover* harus dibuat semenarik mungkin karena *cover* adalah bagian yang terlebih dahulu akan dilihat.

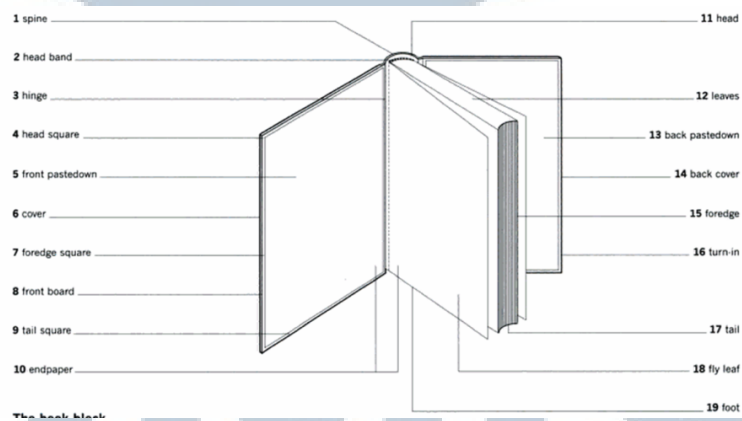
c. *Book Block*

Merupakan kumpulan beberapa lembar kertas yang dicetak. *Book block* terdiri atas tiga bagian yaitu bagian awal yang berisi judul buku, nama pengarang, logo penerbit, informasi penerbitan, kata pengantar, daftar isi. Kemudian bagian kedua adalah bagian isi yang mengandung topik atau fakta mengenai topik. Bagian ketiga adalah bagian belakang yang berisi kata penutup, daftar pustaka, daftar istilah, lampiran, testimoni, penerbit, dan *cover* bagian belakang.

2.1.5. Komponen Buku

Menurut Haslam (2006, hlm. 20), komponen penyusun buku terdiri dari :

a. *Book Block*



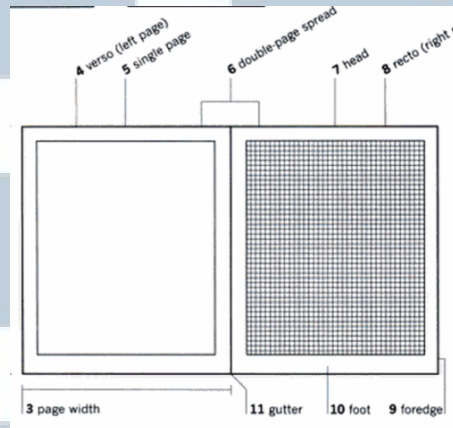
Gambar 2.1 Gambar *Book Block*

(*Book Design*, Haslam (2016), hlm. 20)

- *Spine* : bagian dari *cover* buku yang menutupi dan menyatukan ujung dari lembaran kertas.

- *Head band* : benang tipis yang diikatkan untuk menyatukan buku dengan teknik *binding*.
- *Hinge* : ujung kertas halaman depan yang dilipat masuk ke *cover*.
- *Head square* : pelindung kecil yang ada di *cover* buku bagian atas.
- *Front pastedown* : halaman depan buku yang ada di dalam *cover*.
- *Cover* : kertas tebal seperti papan untuk melindungi buku.
- *Foredge square* : bagian kecil yang dibuat oleh *cover* dan bagian belakangnya untuk melindungi daun buku.
- *Front board* : papan bagian depan untuk melindungi buku.
- *Tail square* : bagian kecil yang dibuat oleh *cover* dan bagian belakangnya untuk melindungi daun buku bagian bawah.
- *Endpaper* : kertas tebal untuk melindungi bagian dalam *cover*.
- *Head* : bagian atas dari buku.
- *Leaves* : kertas dengan dua sisi.
- *Back pastedown* : halaman belakang buku yang ada di dalam *cover*.
- *Back cover* : bagian belakang papan yang melindungi buku.
- *Foredge* : bagian depan dari ujung buku.
- *Turn-in* : kertas atau kain yang dilipat ke dalam *cover*.
- *Tail* : bagian bawah buku.
- *Fly leaf* : halaman setelah *endpaper*.
- *Foot* : bagian bawah dari halaman.

b. *Page*



Gambar 2.2 Gambar *Page*

(*Book Design*, Haslam (2016), hlm. 21)

- *Potrait* : format buku dengan tinggi lebih besar daripada lebar.
- *Landscape* : format buku dengan tinggi lebih kecil daripada lebar.
- *Page height and width* : ukuran dari halaman buku.
- *Verso* : halaman buku yang terletak disebelah kiri.
- *Single page* : satu lembar kertas.
- *Double page spread* : dua halaman yang menyatu melewati *gutter* untuk menjadi satu halaman.
- *Head* : bagian atas buku.
- *Recto* : halaman buku yang terletak disebelah kanan.
- *Forefge* : bagian ujung dari muka buku.
- *Foot* : bagian bawah dari buku.
- *Gutter* : bagian tengah yang merupakan garis *binding* buku.

2.1.6. *Layout*

2.1.6.1. *Pengertian Layout*

Menurut Hendratman (2015), *layout* merupakan tata letak atau penempatan. *Layout* merupakan perpaduan unsur-unsur desain grafis agar menjadi media komunikasi yang komunikatif dengan visual yang menarik. *Layout* harus dikomposisikan dengan bentuk dan bidang sehingga menjadi sebuah kesatuan yang mudah diterima oleh pembaca (hlm.197). Menurut Dabner (2014, hlm. 40), *layout* mengacu pada pengorganisasian materi yang membentuk isi desain di mana informasi dirancang dengan baik dengan prinsip dasar komposisi sehingga penyampaian materi dapat disampaikan dengan komposisi visual yang baik. *Layout* memiliki empat prinsip dasar yaitu :

1. *Sequence*

Sequence merupakan hirarki atau urutan dalam menyampaikan informasi yang akan diperlihatkan kepada pembaca. Untuk mengatur bagian informasi mana yang harus dibaca terlebih dahulu oleh pembaca dan bagian informasi mana yang dibaca terakhir. Hal ini penting karena apabila seluruh informasi tidak diatur, pembaca akan kesulitan untuk menangkap informasi yang ingin disampaikan. Untuk itu hirarki dalam *layout* penting agar pembaca secara otomatis dapat mengerti alur membaca buku. Pada umumnya, hirarki membaca adalah dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan

2. *Emphasis*

Emphasis merupakan penekanan yang berupa elemen-elemen desain yang dijadikan pusat perhatian atau yang disebut dengan *point of interest*. Untuk menciptakan *emphasis*, terdapat beberapa cara yaitu dengan memberikan ukuran yang lebih besar pada elemen yang ingin dijadikan *emphasis* pada halaman, kemudian dengan memberikan pewarnaan yang kontras dengan latar belakang atau elemen visual tambahan, dapat juga menata elemen yang ingin dijadikan *emphasis* pada posisi yang dapat menarik perhatian pembaca umumnya posisi ini berada pada kiri atas, atau bisa juga dengan menggunakan *style* yang agak berbeda dari elemen-elemen visual lainnya. Untuk informasi yang lebih penting, dapat diberikan penekanan atau sesuatu yang membedakan informasi ini dengan informasi lainnya yang tingkat kepentingannya lebih rendah sehingga informasi yang lebih penting dapat lebih menonjol daripada informasi yang lainnya.

3. *Balance*

Balance merupakan pembagian yang merata pada suatu bidang *layout* agar menciptakan kesan seimbang dengan mengatur penempatan elemen desain pada tempat yang benar. Selain itu, ukuran tulisan, warna, dan elemen-elemen visual lainnya juga mempengaruhi keseimbangan.

4. *Unity*

Unity merupakan kesatuan antara elemen-elemen visual beserta teks, ilustrasi, ukuran, warna, gaya visual, dan posisi penempatan. Semua elemen

tersebut harus disusun bukan hanya dengan memperhatikan penampilan melainkan juga menyeimbangkan elemen agar menyatu dan dapat menyampaikan pesan kepada pembaca.

2.1.6.2. Jenis-Jenis *Layout*

Menurut Hendratman (2015, hlm. 198), berikut adalah jenis-jenis *layout* :

1. *Mondrian Layout*

Disajikan dalam bentuk potongan kotak dengan warna, ukuran, proporsi yang berbeda namun *layout* ini tersusun sejajar dan tetap membentuk sebuah kesatuan yang harmonis.

2. *Multi Panel Layout*

Dibagi menjadi beberapa panel dalam bentuk yang variatif. Setiap panelnya menyampaikan informasi yang berbeda dan *layout* ini sering disebut dengan *comic-strip layout* karena sering digunakan pada komik maupun *storyboard*.

3. *Picture Window Layout*

Ilustrasi dan gambar digunakan dengan ukuran yang besar sehingga mendominasi bidang, teks dan elemen lainnya berukuran lebih kecil daripada ilustrasi maupun gambar (hlm.199).

4. *Copy Heavy Layout*

Layout ini merupakan kebalikan dari *picture window layout*. Karena teks lebih mendominasi pada *layout* ini. Teks bisa menghabiskan 80-90% dari bidang untuk menjelaskan informasi secara detail dengan ilustrasi dan gambar yang lebih sedikit.

5. *Frame Layout*

Didominasi oleh bingkai yang mengelilingi desain dan biasa digunakan untuk bingkai foto, sertifikat, dll (hlm. 200).

6. *Silhouette Layout*

Layout ini didominasi oleh gambar bayangan atau siluet dengan bantuan teks untuk membantu menjelaskan pesan yang ingin disampaikan.

7. *Type Specimen Layout*

Berisi teks dengan tipografi yang variatif.

8. *Circus Layout*

Layout ini memerlukan komposisi yang tidak beraturan dan tidak ada kesamaan pada bentuk dan ukurannya (hlm. 201).

9. *Jumble Layout*

Mirip dengan *circus layout*, namun komposisi gambar dan teksnya lebih teratur (hlm. 202).

10. *Grid Layout*

Setiap gambar dan teks disusun secara teratur dalam sebuah *grid*, sehingga terkomposisi dengan sederhana dan mudah diterima mata.

11. *Bleed Layout*

Gambar dan elemen desain lainnya memenuhi bidang desain, foto dapat mengenai batas kertas.

12. *Vertical Panel Layout*

Desain disusun vertikal memanjang kebawah dalam *layout* jenis ini. Biasanya digunakan sebagai *layout standing banner* (hlm. 203).

13. *Alphabet Inspired Layout*

Layout ini menekankan pada penempatan huruf sehingga membentuk gambar tertentu sebagai fokus utama.

14. *Angular Layout*

Dibuat dengan garis bantu yang miring / diagonal (hlm. 204)

15. *Informal Balance Layout*

Tidak simetris namun *layout* tetap terlihat seimbang dengan kompromi antara *symmetry* dan *asymmetry*.

16. *Brace Layout*

Menggunakan bentuk siku-siku / huruf L sehingga elemen-elemen grafisnya terikat dengan kuat dengan alur yang jelas dan terarah.

17. *Two Mortises Layout*

Menampilkan dua bagian bidang yang masing-masing menjelaskan informasinya namun masih tetap ditampilkan seperti satu kesatuan produk (hlm. 205).

2.1.7. *Grid*

Menurut Lupton & Phillips (2015), *grid* adalah sebuah jaringan dari garis horizontal dan vertikal yang diatur dengan jarak yang rata namun bisa juga miring, tidak beraturan, dan melingkar (hlm. 187). *Margin* dan kolom yang konsisten membuat setiap halaman-halaman dari buku menyatu dan membuat proses *layout* menjadi efisien. Menurut Dabner (2014, hlm. 43), *grid* membagi area yang tersedia menjadi unit yang proporsional yang

membantu untuk menyatukan seluruh elemen visual dengan *legibility*. Dengan *grid* yang dibuat dengan baik penulis dapat mengubah ruang kosong menjadi ruang yang memiliki komposisi yang baik. *Grid* merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat karena melalui *grid* dapat ditentukan posisi elemen desain dan agar *layout* konsisten. Dalam *grid*, beberapa hal yang harus dipertimbangkan adalah ukuran dan bentuk media, konsep dan gaya visual, ukuran *font* yang akan digunakan, jumlah informasi serta jumlah ilustrasi yang ingin dicantumkan.

Menurut O'Grady (2008, hlm. 98), *grid* digunakan oleh para desainer untuk mengatur dan menyusun konten sehingga pesan bisa disampaikan dengan jelas. *Grid* merupakan perangkat yang memungkinkan *designer* untuk membimbing pembaca kepada konten tanpa harus berada bersama pembaca. Menurut Lupton & Phillips (2015), fungsi *grid* membantu menyelaraskan elemen-elemen desain, selain mengatur teks dan gambar, *grid* juga memberikan struktur pada ruang kosong (hlm. 187). Tondreau (2009), mengatakan bahwa *grid* digunakan untuk mengatur ruang dan informasi kepada pembaca dengan cara membagi halaman menjadi beberapa bagian yang akan dijadikan panduan dalam menyusun elemen-elemen visual agar proporsional sehingga efisien, ekonomis, jelas, sederhana, dan konsisten (hlm. 9).

2.1.7.1. Komponen Grid

Menurut Tondreau (2009, hlm. 10), komponen utama dari *grid* adalah :

1. *Columns*

Wadah vertikal untuk huruf atau gambar. Lebar dan jumlah kolom pada halaman variatif, tergantung dari isinya.

2. *Modules*

Sebuah divisi yang dipisahkan oleh sebuah ruang yang konsisten dalam pengulangan, *grid* yang teratur, penggabungan *modules* menciptakan kolom dan baris dengan berbagai ukuran.

3. *Margins*

Zona penyangga yang mewaili jumlah ruang antara *trim size*, *gutter* dan konten. *Margins* juga dapat menampung informasi sekunder seperti catatan dan *captions*.

4. *Spatial Zones*

Kelompok dari *modules* atau kolom yang dapat membentuk area tertentu untuk tulisan, iklan, gambar, atau informasi lainnya.

5. *Flowlines*

Alignments yang memecah ruang menjadi *horizontal bands* dan sebuah metode untuk menggunakan ruang dan elemen untuk membimbing pembaca dalam melintasi halaman.

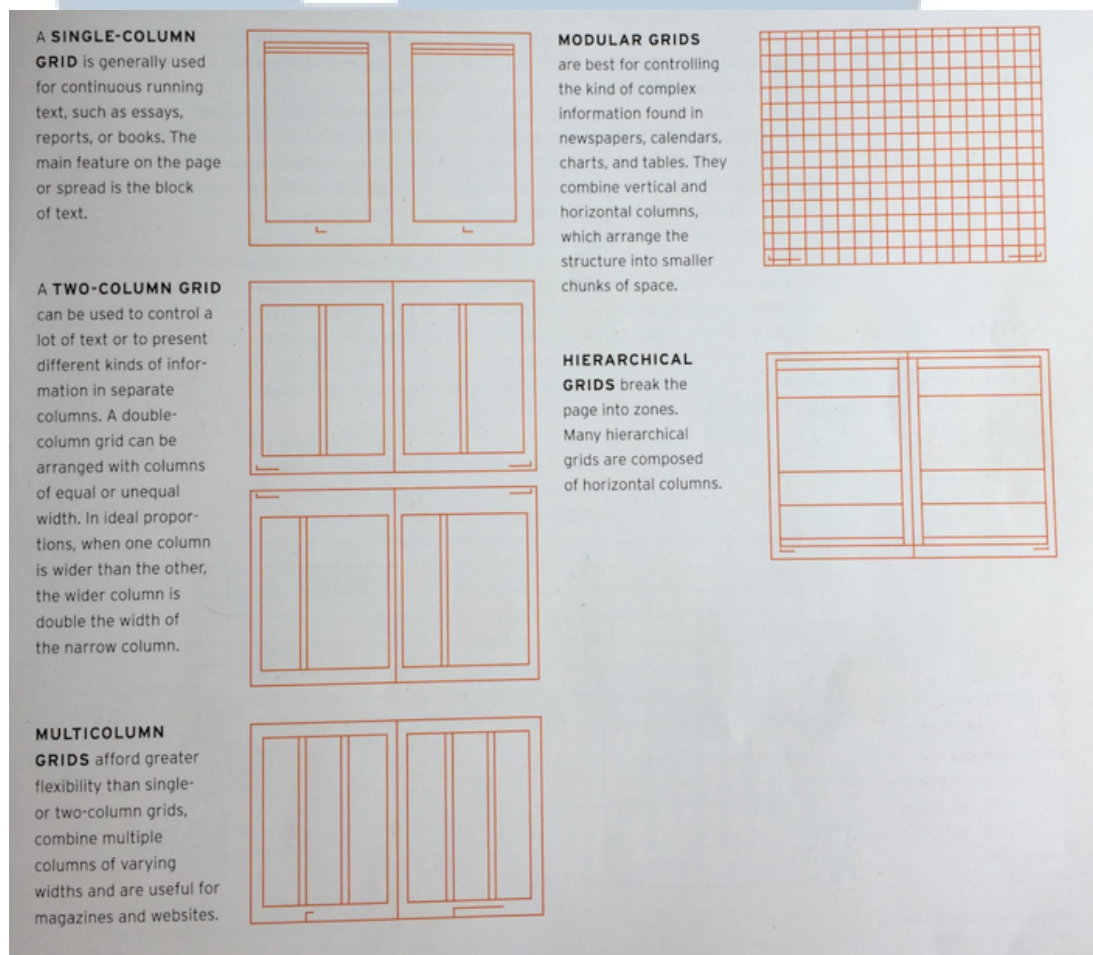
6. *Markers*

Membantu pembaca dalam menavigasi sebuah dokumen untuk menunjukkan penempatan materi yang muncul dalam lokasi yang sama.

Termasuk nomor halaman, *headers*, *footers*, *icon*.

2.1.7.2. Struktur *Grid*

Menurut Tondreau (2009, hlm. 11), struktur dasar dari *grid* adalah :



MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 2.3 Gambar *Grid*
(*Layout Essentials*, Tondreau (2009), hlm. 11)

1. *Single-Column Grid*

Digunakan untuk teks yang berkelanjutan seperti *essays*, laporan, buku. Fitur utama dalam halaman ini adalah blok teks yang padat. Secara umum struktur grid ini merupakan jenis *grid* yang berbentuk segi empat yang besar dan hampir memakan seluruh ruang pada halaman. Merupakan *grid* yang paling sederhana karena struktur ini merupakan struktur dasar yang biasa digunakan untuk teks yang panjang dan sangat banyak menyerupai *manuscript*. *Grid* ini memiliki struktur utama yaitu teks blok dengan *margin*.

2. *Two-Column Grid*

Grid disusun secara vertikal dan dibagi menjadi kolom-kolom. Kolom bersifat fleksibel dan digunakan untuk memisahkan informasi. Kolom dapat digunakan untuk *running text* yang panjang dapat pula digunakan untuk teks yang pendek. Ukuran lebar dari kolom tergantung ukuran dari teks yang disesuaikan dengan lebar *gutter* agar memiliki nilai keterbacaan yang baik. Ukuran *gutter* biasanya setengah dari ukuran *margin*, namun tetap disesuaikan kembali sesuai dengan lebar kolom. Kolom juga berfungsi untuk mengontrol teks atau bentuk lainnya dari informasi dalam kolom yang berbeda. Dua kolom diatur dengan ukuran yang sama maupun berbeda. Satu kolom lebih lebar memiliki lebar dua kali lipat dari kolom lain dapat menjadi *alternative* penyusunan *layout*. *Grid* jenis ini dapat lebih fleksibel dalam memadukan teks dan gambar. *Two-column grid* cocok digunakan untuk teks yang banyak sehingga lebih nyaman untuk dibaca dan rapi.

3. *Multicolumn Grid*

Sama dengan *two-column grid*, namun perbedaannya terletak pada jumlah kolom. *Multicolumn grid* memiliki jumlah kolom lebih dari dua. *Flexibility* lebih besar daripada *single / two columns grids*. Menggabungkan beberapa kolom dengan variasi lebar yang berbeda dan biasa sering digunakan untuk majalah dan website.

4. *Modular Grids*

Modular grid terdiri dari banyak garis horizontal yang membentuk baris-baris yang kemudian membentuk ruang persegi empat yang kompleks, disebut dengan *modules*. Terbaik untuk mengontrol jenis informasi yang kompleks seperti yang dapat kita temui di koran, kalender, dll.

5. *Hierarchial Grids*

Memecah halaman menjadi zona-zona yang tersusun dari kolom horizontal. Jenis *grid* ini sesuai dengan kebutuhan desainer yang didasarkan pada penempatan intuitif yang disesuaikan dengan proporsi elemen-elemen bukan sekedar pengulangan interval saja. Menurut Lupton & Phillips (2015), proporsi dari masing-masing area pada halaman tersebut koresponden dengan fungsi area tersebut (hlm. 41).

2.1.8. **Tipografi**

Menurut Dabner (2014, hlm. 62), tipografi adalah proses menata huruf, kata-kata, dan teks untuk konten apapun yang dapat diimajinasikan dan merupakan alat terpenting bagi desainer dalam komunikasi visual yang efektif. Tipografi

merupakan proses mendesain dengan tulisan (Poulin, 2012). Tipografi merupakan sebuah prinsip yang unik dalam desain grafis karena memiliki fungsi sebagai elemen desain sama seperti titik, bentuk, tekstur, garis dan juga memiliki fungsi visual untuk dibaca. Huruf memiliki enam variasi bentuk (hlm. 250) yaitu :

1. *Case*

Setiap huruf memiliki dua *case*, *uppercase* (huruf besar/kapital) dan *lowercase* (huruf kecil).

2. *Weight*

Merupakan berat dari huruf yang bergantung pada ketebalan goresan huruf yang berhubungan dengan tinggi huruf. Variasi dari huruf terdiri dari *light*, *medium*, *bold*, *book*, dan *black*.

3. *Contrast*

Kontras huruf ditentukan melalui perubahan *weight* pada *stroke*.

4. *Posture*

Merupakan orientasi huruf terhadap *baseline* secara vertikal. Huruf yang tegak lurus dengan *baseline* adalah *Roman*. Huruf yang miring dari *baseline* adalah *italic*.

5. *Width*

Merupakan lebar huruf yang bergantung pada seberapa lebar huruf jika dibandingkan dengan tingginya. Lebar huruf yang sempit dikenal dengan *condensed/compressed*. Lebar huruf yang lebar dikenal dengan *extended*.

6. *Style*

Ragam huruf yang memiliki dua kategori yaitu *serif* dan *sans serif*.

Menurut Supriyono (2010, hlm. 21), berdasarkan fungsinya huruf dibagi menjadi dua jenis yaitu huruf yang digunakan untuk teks yang sebaiknya dipilih *typeface* yang sederhana agar mudah dan nyaman untuk dibaca. Dalam jenis huruf yang digunakan untuk teks, menurut Supriyono (2010), lebih penting untuk mempertimbangkan nilai keterbacaan daripada nilai keindahan (hlm. 24). Huruf untuk judul, subjudul, maupun teks pendek seperti slogan dapat digunakan *typeface* yang lebih unik namun tetap menjaga *legibility*.

2.1.8.1. Pedoman dalam Tipografi

Menurut Wibowo (2015, hlm. 92), dalam menggunakan tipografi terdapat empat pedoman yang dapat diterapkan dan diperhatikan terlebih dahulu yaitu :

1. Readability

Merupakan tingkat keterbacaan dari sebuah tulisan dapat dipahami dan mudah dibaca atau tidak.

2. Clarity

Hal yang paling penting dalam memilih *typeface* adalah tipografi yang baik yang mampu membantu pembaca dalam membaca sedangkan tipografi yang buruk adalah yang tidak dapat dibaca.

3. *Visibility*

Huruf harus dikomposisikan dengan baik sehingga dapat dibaca dengan baik dan peletakan gambar serta pemilihan warna juga berpengaruh terhadap kemudahan atau kesulitan dalam membaca.

4. *Legibility*

Kejelasan visual dalam pemakaian teks yang dapat dipengaruhi oleh pemilihan jenis huruf, ukuran dan jarak antar huruf.

Menurut Supriyono (2010) berikut adalah pedoman dalam memilih jenis huruf yang akan digunakan, gunakan huruf *serif* untuk teks agar lebih fleksibel, familiar, nyaman dibaca dengan teks yang panjang. *Sans serif* digunakan untuk *headlines* karena karakter hurufnya yang elegan dan mudah dibaca (hlm. 32).

Gunakan huruf yang kontras untuk menghindari kesan yang monoton, atau dapat menggunakan satu jenis huruf dengan ukuran, tebal-tipis, atau warna yang berbeda. Gunakan sedikit jenis huruf diantara dua sampai tiga jenis agar terkesan eksklusif, terkecuali untuk desain yang perlu merepresentasikan kesan yang dinamis, energik, dan *fun*. Kemudian gunakan huruf secara proporsional dengan judul yang pada umumnya lebih besar agar menonjol daripada yang lain, subjudul lebih kecil dari ukuran judul namun dan seterusnya (hlm. 33) Ukuran *font* juga mempengaruhi nilai keterbacaan, jangan menggunakan huruf di bawah 8 *point* (hlm. 36).

Kemudian pengaturan jarak antar baris atau yang disebut dengan *leading*, *kerning*, spasi huruf, bentuk susunan teks atau *alignment* juga perlu diperhatikan, jangan terlalu dekat jarak antar teksnya dan juga jangan terlalu berjauhan pengaturan *leading*, *kerning*, dan *tracking*. (hlm. 44).

2.1.8.2. Gaya Huruf

Menurut Supriyono (2010, hlm. 25), berdasarkan periode pembuatan dan perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi bermacam-macam gaya diantaranya :

1. *Old Style Roman*

Untuk huruf klasik atau yang biasa disebut dengan *Old Style Roman*, huruf ini memiliki *serif* dan banyak digunakan pada desain media cetak, contohnya huruf Garamond.

2. Huruf Transisi

Huruf transisi yang ujung teksnya runcing dan memiliki perbedaan tebal tipis pada tubuh huruf dan sering digunakan untuk judul, contohnya huruf Baskerville, Century.

3. Huruf *Modern Roman*

Memiliki ketebalan huruf yang kontras di bagian *serif* yang tipis sehingga ukurannya agak kecil dan sulit dibaca, contohnya Bodoni (hlm. 26).

4. Huruf *Sans Serif*

Memiliki kaki / *serif*. Gaya huruf ini kurang tepat digunakan untuk teks melainkan dapat digunakan untuk penulisan judul, contohnya Futura, Arial (hlm. 27).

5. *Egyptian Slab Serif*

Memiliki kaki / *serif*. Gaya huruf ini kurang tepat digunakan untuk teks melainkan dapat digunakan untuk penulisan judul (hlm. 28).

6. *Script*

Berasal dari tulisan tangan namun sulit dibaca dan cenderung melelahkan apabila dibaca dengan teks yang sangat panjang.

7. *Decorative*

Tidak tepat apabila digunakan untuk teks yang panjang karena dipakai hanya untuk menghias, seperti satu kata atau judul yang pendek (hlm. 30).

2.1.9. Warna

Warna dapat menyampaikan perasaan, mendeskripsikan kenyataan dan warna biasanya digunakan untuk membuat sesuatu menjadi lebih menonjol atau juga dapat membuat sesuatu menjadi tidak terlihat. Selain itu, warna juga berfungsi sebagai pembeda atau penghubung (Lupton, hlm. 70). Menurut Supriyono (2010, hlm. 70), warna merupakan salah satu elemen yang mudah menarik perhatian. Dalam desain komunikasi visual, warna dapat dilihat dari tiga dimensi (hlm. 72) :

1. *Hue* adalah warna yang dibagi berdasarkan nama. Seperti biru, merah kuning, dll. *Hue* merupakan bentuk paling murni dari sebuah warna dan menjadi alat identifikasi yang kita lihat melalui pantulan cahaya.

Hue dibagi lagi menjadi tiga yaitu :

- a. Warna primer terdiri dari biru, merah, kuning.
- b. Warna sekunder terdiri dari campuran warna primer dengan seimbang yang menghasilkan warna seperti oranye, hijau, dan ungu.
- c. Warna tersier terdiri dari campuran warna primer dengan sekunder yang menghasilkan warna seperti kuning-oranye, merah-ungu, biru-hijau, kuning-hijau, dll.

Dalam desain komunikasi visual, warna berbeda dengan sistem warna pada percetakan. Dalam dunia percetakan, dikenal dengan empat warna yaitu *CMYK* yang terdiri dari *Cyan, Magenta, Yellow, Black*.

2. *Value* adalah terang atau gelapnya suatu warna. Dapat diidentifikasi melalui kadar warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudakan atau dituakan warna dengan menambah warna putih (*tint*) atau dengan menambahkan warna hitam (*shade*). *Value* dapat digunakan untuk memberikan sebuah ilusi jarak dan kedalaman (hlm. 75).

3. *Intensity* adalah tingkat jernihnya suatu warna.

Warna memiliki intensitas penuh ketika warna tersebut tidak dicampur dengan warna lainnya. Intensitas warna dapat dikurangi dengan mencampurkan warna lain sedikit kedalam warna tersebut (hlm. 77).

2.1.9.1. Pengelompokan Warna

Menurut Poulin (2012), warna dikelompokkan menjadi delapan bagian yaitu (hlm. 65) :

1. *Primary Colours*

Warna primer terdiri dari merah, biru dan kuning. Warna primer ini dapat menjadi dasar untuk campuran warna lainnya.

2. *Secondary Colours*

Warna sekunder merupakan warna-warna yang terbentuk dari percampuran dua warna primer.

3. *Tertiary Colours*

Warna tersier merupakan warna yang terbentuk dari percampuran warna primer dan warna sekunder.

4. *Complementary Colours*

Warna pada *colour wheel* yang letaknya bersebrangan. Jika dikombinasikan akan menghasilkan warna yang menetralsir satu sama lain.

5. *Analogus Colours*

Kelompok warna yang letaknya berdekatan dalam *colour wheel*.

6. *Triadic Colours*

Warna yang letaknya membentuk segitiga sama sisi pada *colour wheel*.

7. *Monochromatic Colours*

Warna yang divariasikan dengan cara menambah warna putih atau hitam. versi yang lebih bervariasi dari *monochromatic colours*.

8. *Quadratic Colours*

Warna yang letaknya membentuk empat sudut persegi panjang pada *colour wheel*.

2.1.9.2. **Penggunaan Warna**

Menurut Lidwell (2010), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan warna (hlm. 48) :

1. Jumlah Warna

Penggunaan warna dibatasi sesuai dengan kemampuan mata mencerna dan menerima warna dalam pandangannya. Mata mampu menerima lima warna dalam pandangan sekilas, tergantung pada kerumitan desain. Penglihatan manusia memiliki keterbatasan penglihatan warna.

2. Kombinasi Warna

Kombinasi warna didapatkan dari *colour wheel* atau warna yang terdapat pada alam. Gunakan warna yang lebih panas pada elemen *foreground* dan warna dingin pada elemen *background*.

3. Saturasi

Gunakan warna *hue* jika gambar tersebut diprioritaskan untuk menarik perhatian. Warna dengan saturasi normal akan memberikan kesan yang

lebih dinamis dan pada saat mengkombinasikan *hue*, harus hati-hati karena secara visual warna *hue* dapat menyebabkan mata lelah.

4. Symbolisme

Tidak ada simbol warna secara universal, namun dalam simbol warna dapat memiliki penafsiran yang berbeda tergantung dari kultur dan budaya. Maka dari itu, makna dari warna harus disesuaikan dengan budaya dari *target* pembaca.

2.1.9.2. Arti Warna Dalam Budaya Melayu Riau

Menurut Jamil (2009) berikut adalah beberapa warna yang dekat dengan masyarakat Melayu Riau dan memiliki makna khusus :

1. Kuning

Melambangkan kesucian, warna kuning pada jaman kerajaan Melayu, hanya dapat digunakan oleh keluarga raja.

2. Emas

Melambangkan kejayaan dan kemegahan dan warna ini adalah warna yang dipakai oleh raja yang sedang berkuasa pada kerajaan Melayu.

3. Biru

Melambangkan keperkasaan serta melambangkan sungai dan lautan. Warna biru digunakan untuk laksana kerajaan Melayu.

4. Hijau

Melambangkan kesuburan dan kemakmuran serta melambangkan kedamaian.

5. Merah

Melambangkan persaudaraan, kasih sayang dan keberanian, warna merah digunakan sebagai warna yang menandakan kepala suku dan dalam berperangan, kain merah selalu dikaitkan pada pinggang masyarakat Melayu Riau.

6. Cokelat

Melambangkan perlindungan dan perisai dan warna ini digunakan unruk penghulu istana dan bangsawan.

7. Putih

Melambangkan kesucian dan keikhlasan.

2.1.10. Produksi Buku

Menurut Bullock (2012, hlm. 9) dalam memproduksi buku, tahapan pertama adalah saat penulis membuat konten dalam buku, lalu konten tersebut di desain kemudian dicetak dan dibinding lalu menghasilkan buku.

a. Pemilihan Kertas

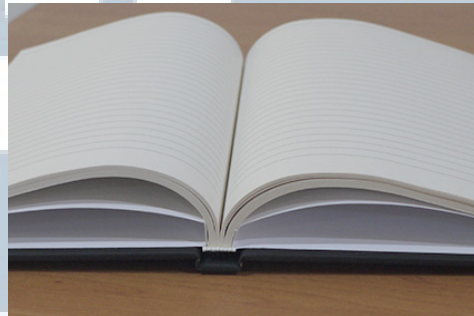
Menurut Johansson (2011, hlm. 20), hal yang harus diperhatikan dalam memproduksi buku adalah jumlah produksinya agar dapat memilih gramatur dan spesifikasi kertas dengan baik dan sesuai dengan anggaran.

b. Teknik mencetak

Menurut Sherin (2013, hlm. 80) ada 10 teknik dalam mencetak yaitu *offset lithography, letterpress, gravure, thermography, screen printing, flexography, engraving, lenticular printing, holography, digital.*

c. Jilid

Menurut Sherin (2013, hlm. 81) jenis teknik jilid adalah *perfect binding*, *case binding*, *side stitch binding*, *saddle stitch*, *plastic comb*, *spiral*, *ring binding*, *post binding*, *tape binding*, dll. Penulis akan memakai teknik jilid *perfect binding* yaitu merekatkan lembaran kertas saat lem masih panas.



Gambar 2.4 Gambar *Perfect Binding*

(<http://www.dewaprint.com/wpcontent/uploads/2018/01.jpg>)

2.2. Teori Ilustrasi

2.2.1. Pengertian Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009, hlm. 6), ilustrasi merupakan bentuk desain untuk membantu pembaca mengimajinasikan objek serta merasakannya lewat visual, maupun deskripsi yang memiliki fungsi untuk memberi informasi, komunikasi, edukasi, hiburan, dll. Menurut Supriyono (2010, hlm. 50), desain sebaiknya disertai dengan ilustrasi agar tidak monoton, menyenangkan dan *eye catching*. Menurut Male (2007, hlm. 19), ilustrasi merupakan sebuah media untuk mengkomunikasikan sebuah pesan dalam bentuk cerita dan gambar yang menghibur. Menurut Zeegen (2009, hlm. 7), ilustrasi yang baik memiliki beberapa

kriteria yaitu menarik, jelas, sederhana, mudah untuk dimengerti, dan dapat menjelaskan isi dari apa yang ingin disampaikan.

2.2.2. Tujuan Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010, hlm. 51), tujuan dari adanya ilustrasi yaitu : untuk memperjelas isi dari teks, menunjukkan identitas, meyakinkan pembaca terhadap informasi teks, menciptakan kesan yang baik dalam mengiklankan produk, mengurangi kebingungan pembaca dan menambah nilai keterbacaan.

1. Untuk memperjelas isi teks agar mudah dipahami
2. Menunjukkan identitas
3. Menangkap perhatian pembaca
4. Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan
5. Mengurangi kebingungan pembaca
6. Menambah nilai keterbacaan
7. Menonjolkan keunikan produk dan menciptakan kesan.

2.2.3. Fungsi Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010, hlm. 51), ilustrasi merupakan bentuk desain untuk membantu menarik perhatian pembaca, memperjelas teks agar pembaca yakin terhadap informasi yang disampaikan. Menurut Male (2007, hlm. 19), ilustrasi memiliki fungsi untuk menjelaskan teks atau konten buku, sebagai informasi, menceritakan sesuatu, mengajak, dan sebagai identitas, sebagai dokumentasi. Ilustrasi menurut fungsinya dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu :

1. Sebagai dokumentasi untuk mengkomunikasikan informasi seperti sejarah, budaya, pengetahuan, atau kesehatan yang sesuai konteks secara visual
2. Sebagai suatu esensi penjelas yang fungsinya saling berhubungan dengan jurnalisme yang ada pada koran maupun majalah.
3. Sebagai *storytelling*. Dengan ilustrasi, gagasan digabungkan kedalam kata-kata dan gambar yang saling menceritakan cerita.
4. Sebagai bujukan. Ilustrasi menjadi sarana untuk membujuk saat melakukan promosi dan untuk menggerakkan hati dari *audience*.
5. Sebagai identitas untuk meningkatkan identitas suatu produk atau merek.

2.2.4. Jenis dan Pola Ilustrasi

Menurut Mc Cloud (20011), ilustrasi kartun merupakan bentuk yang lebih sederhana dan abstrak sehingga citranya berbeda dari gambar yang asli. Gambar dengan tingkat kemiripan yang tinggi adalah gambar realis yang cocok digunakan untuk melukiskan keindahan alam maupun gambar biologis yang mengharuskan gambar semirip mungkin dengan realita. Pada dasarnya setiap *illustrator* memiliki karakter ilustrasinya masing-masing. Terdapat tujuh pola dalam memadukan teks dan ilustrasi :

1. Gabungan teks yang lengkap dengan ilustrasi yang berfungsi sebagai pendukung saja dan tidak memberikan banyak makna ataupun cerita karena teks sudah lengkap.
2. Gabungan gambar dengan teks di mana teks merupakan penjelas atau efek dari gambar

3. Gabungan antara teks dan ilustrasi yang memiliki kedudukan yang sama di mana teks dan ilustrasi sama-sama menyampaikan pesan yang penting.
4. Gabungan aditif, di mana teks berfungsi untuk memperkuat makna ilustrasi dan ilustrasi berfungsi untuk memperkuat makna teks.
5. Gabungan paralel, di mana teks dan ilustrasi ada pada alur yang berbeda dan tidak saling berhubungan.
6. Gabungan montase, di mana teks merupakan unsur paling penting dalam gambar.
7. Gabungan interdependen, di mana teks dan gambar saling berkaitan dan apabila salah satunya ditiadakan, maka informasi tidak akan tersampaikan.

2.2.5. Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007), berikut adalah *style* dari ilustrasi :

1. *Surrealism*

Menggunakan gambar yang imajinatif namun tetap mengandung realitas dan memiliki konsep, simbol, dan ilusi (hlm. 165).

2. Diagram

Berupa grafik untuk menggambarkan sistem yang bersifat data, struktur maupun deskripsi objek (hlm. 179).

3. *Abstraction*

Bebas dari representasi dan menggunakan warna, tekstur, dan bentuk yang membangun konsep (hlm. 190).

4. *Realism*

Gaya yang menyerupai objek nyata hingga bentuk dan warnanya (hlm. 201).

5. *Hyperrealism*

Gaya ini memiliki visual yang intens dan detail dari gaya ini sangat menyerupai dengan objek aslinya (hlm. 203).

6. *Semi Realism*

Gaya yang tidak memerlukan detail yang menyerupai bentuk asli namun harus bisa merepresentasikan realitas dalam bentuk yang sederhana (hlm. 215).

7. *Carricature*

Gaya ilustrasi yang mendistorsikan realitas, gaya ini menyerupai realitas namun lebih menghibur (hlm. 223).

2.2.6. Teknik Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009), berikut teknik-teknik dalam ilustrasi :

1. Ilustrasi Manual

Merupakan ilustrasi yang dibuat dengan kemampuan tangan yang dibuat dari pensil, cat air, pensil warna, *charcoal*, dll. Menurut Studio (2011, hlm. 6), setiap orang memiliki teknik menggambar sendiri namun dalam teknik

ilustrasi manual, berikut adalah beberapa langkah yang dapat dilakukan :

- a. Membuat rancangan awal atau perencanaan sebagai langkah awal dalam merancang objek yang akan digambar.

- b. Membentuk objek dengan sketsa terlebih dahulu dengan menggunakan pensil berwarna biru kemudian sketsa dirapikan dan ditebalkan.
- c. Pewarnaan sketsa objek dengan mengolah dan mengontrol perpaduan warna yang dipakai. Warna terlebih dahulu dipelajari untuk menghasilkan warna yang akurat. Dilakukan dengan mempelajari warna dan mempraktekannya terlebih dahulu sebelum mengimplementasikan terhadap sketsa.
- d. Pemberian detail sebagai tahap penyempurnaan atau *finishing*.

Menurut Combs & Hoddinott (2011, hlm. 44), teknik ilustrasi manual terbagi menjadi beberapa jenis seperti teknik dalam mewarnai :

1. *Outline*, yaitu teknik dengan memfokuskan pada garis tepian dari objek.
2. *Arsir*, dengan mengarsir dilakukan penambahan tekstur, kedalaman, dan terang gelap serta *volume* dengan memberikan efek bayangan pada objek agar gambar terlihat realistik.
3. *Blocking*, yaitu dengan memanfaatkan warna secara menyeluruh sehingga memberi kesan datar pada gambar.
4. *Pointilisme*, yaitu dengan memberikan titik-titik pada gambar yang dapat memberikan kesan gelap terang.

2.3. Teori Seni Tari

Menurut Kusnadi (2009, hlm. 3), seni tari merupakan bagian dari kesenian yang melibatkan gerakan tubuh manusia sebagai media untuk menyampaikan emosi,

pesan, dan ekspresi. Menurut Constance A. (2005), tari adalah jalan untuk saling memahami dan berkomunikasi. Semua masyarakat menggunakan tari untuk berkomunikasi antara pribadi maupun di antara *level* budaya untuk memenuhi kebutuhan fisik dan spiritual. Seni tari adalah penyampaian informasi dengan bahasa tubuh karena bahasa bibir bisa berbohong namun bahasa tubuh tidak. (Wawancara dengan Dra. Hj. Tengku Rahimah, 1 Maret 2018). Orang menari untuk kesehatan, kesenangan, persekutuan, ekspresi. Tari pun dapat menjadi media dan pesan yang memiliki bahasanya sendiri. Orang-orang masih menikmati tari sebagai bagian dari warisan budaya. Tari juga mengizinkan orang untuk menjelajahi dan mengekspresikan hubungan di dalam suatu kelompok.

2.3.1. Bentuk Seni Tari

Khutniah (2012, hlm. 14) mengatakan bahwa bentuk tari dapat dibagi tari tradisi dan tari kreasi berdasarkan garapan dan alirannya. Tari tradisi merupakan tari warisan dan juga adat yang ada dalam masyarakat secara turun temurun. Tari tradisi biasanya selalu ditarikan dari nenek moyang sampai masyarakat sekarang walaupun telah berkembang sesuai jaman, tapi tetap mempertahankan ciri khas budaya masyarakat (Aprilina, 2014, hlm. 2). Tari kreasi menurut Sudjana (2000, hlm. 52) merupakan tari yang telah berkembang tanpa menghilangkan adat istiadat dan budaya yang mana sudah dipelajari terlebih dahulu sebelum dikembangkan.

2.3.2. Unsur-Unsur Seni Tari

Menurut Kusnadi (2009, hlm. 3), dalam tari terdapat beberapa elemen penyusunnya yang saling bersatu untuk membentuk sebuah kesatuan yang menghasilkan

komposisi tari yang indah. Berikut elemen-elemen pembentuk tari yang akan bersatu membentuk sebuah komposisi tari yang indah :

a. Gerak

Menurut Kusnadi (2009, hlm. 3), gerak merupakan pengungkapan makna dari suatu pesan yang mengandung arti. Contohnya adalah gerakan penjahit yang sedang menjahit baju, dll. Gerak juga memiliki fungsi untuk memperindah tarian. Di dalam tari, Menurut Hidayat (2005), gerak merupakan elemen paling besar dan medium utama tari yang bisa mengandung makna untuk menjelaskan sesuatu ataupun hanya penghias tari saja. Gerak biasanya diikuti dengan meluapnya emosi dan ekspresi.



Gambar 2.5 Gambar Gerak

(www.beritaku.co.id/gerak/2016.jpeg)

b. Musik

Menurut Kusnadi (2009, hlm. 6), musik adalah iringan tari yang membangun suasana dan dapat mendukung tari dengan membantu penonton

untuk mengimajinasikan suasana agar penonton dapat dengan mudah memahami makna tari. Musik tari dapat dihasilkan dari penari sendiri, pemusik, maupun dari alat musik.

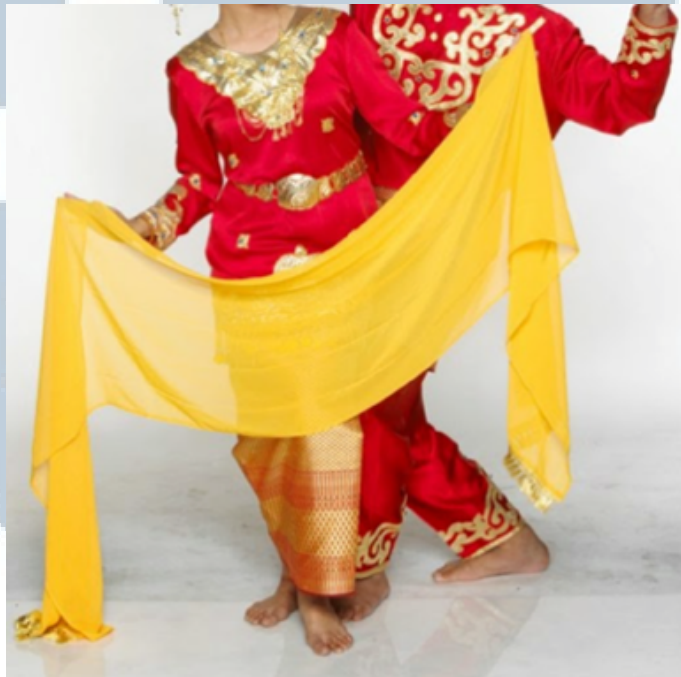


Gambar 2.6 Gambar Alat Musik
(<http://daffa-aufar.blogspot.co.id/2012.jpg>)

c. Busana dan Tata Rias

Busana dan tata rias menurut Hidajat (2011, hlm. 70) merupakan komponen pelengkap tari yang penting untuk memperindah tari agar menarik untuk dipertunjukkan. Dengan adanya busana dan tata rias penonton pun dapat lebih memahami maksud dari tari karena adanya bantuan visual. Kusnadi (2009, hlm. 6) mengatakan bahwa busana dan tata rias berarti menganggap muka adalah kanvas untuk dilukis sesuai dengan tari yang ditunjukkan agar penonton dapat lebih mudah untuk mengimajinasikan suasana tari dan

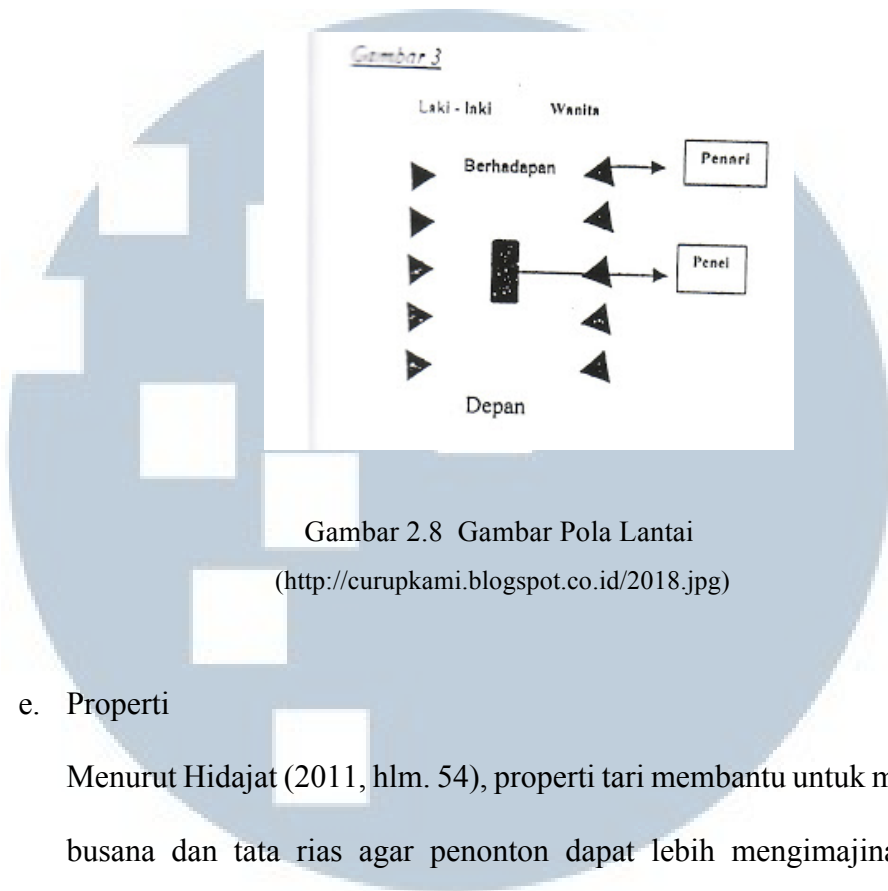
menangkap pesan yang ingin disampaikan melalui tari tersebut. Perpaduan dari busana dan tata rias haruslah harmonis dan sesuai dengan tema dan mempertimbangkan kenyamanan penari dalam menari.



Gambar 2.7 Gambar Busana dan Tata Rias
(<http://budhayaasliindonesia.blogspot.co.id/2018.jpeg>)

d. Pola Lantai

Menurut Kusnadi (2009, hlm. 9), pola lantai merupakan garis-garis tak terlihat yang akan ditempati oleh penari untuk membentuk sebuah pola formasi. Pola lantai ini biasanya akan terlihat ketika penari sedang menarikan tari tersebut. Menurut Hadi (2011, hlm. 19) pola lantai bisa bergantung kepada perpindahan penari apakah sedang bergerak berpindah, bergerak ditempat, atau sedang berhenti.



Gambar 2.8 Gambar Pola Lantai
(<http://curupkami.blogspot.co.id/2018.jpg>)

e. Properti

Menurut Hidajat (2011, hlm. 54), properti tari membantu untuk menyatukan busana dan tata rias agar penonton dapat lebih mengimajinasikan dan menangkap makna tarian. Properti tari pun dapat membawa penonton lebih dekat dengan suasana yang ingin diciptakan karena properti menyimbolkan makna tertentu. Menurut Kusnadi (2009, hlm. 7), properti juga membantu dalam membangun harmonisasi yang mengikat seluruh elemen tari.



Gambar 2.9 Gambar Properti
(<http://www.mikirbae.com/tari-properti/2018.jpg>)

f. Waktu

Menurut Kusnadi (2009), waktu harus diperhatikan karena seluruh gerak bergantung dengan waktu. Dalam tari, ada dua faktor penting yaitu tempo dan ritme. Tempo merupakan ketukan cepat atau lambatnya tari itu ditarikan. Ritme merupakan durasi ketukan dalam tari yang biasanya mengikuti ketukan dari musik yang mengiringi.

2.3.3. Fungsi Seni Tari

Menurut Pradewi (2012, hlm. 43) tari memiliki fungsi yaitu :

a. Upacara

Menurut Selfiyani (2011, hlm. 12) tari sebagai upacara telah menjadi kegiatan manusia dari dulu yang mana tidak terlepas dari kegiatan adat atau yang bersifat ritual dan biasanya melibatkan leluhur. Menurut Sumanto (2009), tari upacara merupakan warisan budaya yang sakral dan tidak terlepas dari agama dan kepercayaan yang biasanya tidak sembarang ditarikan.

b. Hiburan

Menurut Selfiyani (2011, hlm. 12) sebagai sarana hiburan, tari dimaksudkan untuk memeriahkan suatu acara yang mendatangkan kegembiraan sehingga harus ditarikan dengan perasaan gembira, lincah, dan spontan.

c. Pertunjukan

Menurut Jazuli (2008, hlm. 39) sebagai pertunjukkan, tari memiliki tujuan untuk ditonton dan dikemas untuk dipertunjukkan dalam acara wisata,

menyambut tamu penting, pejabat dan dalam rangka festival dan wisata.

Tari pertunjukan melibatkan kreatifitas dan mempertimbangkan prinsip keindahan.

2.4. Tari Persembahan

2.4.1. Sejarah Tari Persembahan

Sejak tahun 1945 sampai tahun 1957, Riau merupakan sebuah Keresidenan Riau di bawah Provinsi Sumatera Tengah yang terdiri atas empat kabupaten yaitu Kepulauan Riau, Indragiri, Bengkalis, dan Pekanbaru yang merupakan Kotapraja. Rakyat Riau berjuang untuk membuat Riau menjadi sebuah provinsi yang terlepas dari Provinsi Sumatera Tengah yang tidak mau melepaskan Keresidenan Riau darinya karena Riau merupakan daerah yang mempunyai penghasilan devisa yang besar. Pada bulan November 1956 terjadi pemberontakan PRRI yang dipimpin oleh Letkol Ahmad Husein untuk mengambil hati rakyat Riau dengan menjadikan Riau provinsi dibawah PRRI, namun rakyat Riau menolak dan terus berjuang dengan mengadakan Kongres Rakyat Riau yang dihadiri oleh pelajar dan mahasiswa Riau agar daerah Riau terlepas dari Provinsi Sumatera Tengah. Pada 9 Agustus 1957 pemerintahan RI menetapkan Riau menjadi provinsi sendiri yang terlepas dari Provinsi Sumatera Tengah, namun Riau masih dibawah bayangan PRRI. Pada tanggal 17-19 Oktober 1957 diadakan Kongres Pemuda yang dihadiri oleh ikatan pelajar dan mahasiswa dari seluruh Riau. Pada saat itu, O.K. Nizami Jamil ditunjuk sebagai ketua kesenian untuk mempersiapkan acara pembukaan Kongres Pemuda

di Riau. O.K. Nizami Jamil menggarap sebuah tarian adat Melayu untuk menyambut tamu bersama dengan Johan Syariffuddin yang diberi nama “Tari Makan Sirih”. Tari Makan Sirih ditampilkan untuk pertama kalinya dalam upacara pembukaan Kongres Pemuda pada 17 Oktober 1957 di Gedung SMA Setia Dharma Pekanbaru.

Musik yang mengiringi tari pada saat itu adalah musik Gabungan Kesenian Siak (GAKES) dibawah pimpinan Achmad Nur. Tari ini ditarikan dengan berpasangan. Situasi politik sangat memanas karena beberapa partai politik tidak menghendaki Riau untuk menjadi suatu provinsi yang lepas dari Sumatera Tengah. Setelah Kongres Pemuda di Riau selesai, pemuda-pemuda tetap berkumpul untuk berlatih tarian tradisional Melayu Riau secara rutin. Pada 12 Maret 1958 di lapangan udara Simpang Tiga Pekanbaru, diterjunkan RPKAD di bawah Operasi Tegas yang dipimpin oleh Letkol Kaharuddin Nasution untuk merebut Pekanbaru dari kekuasaan PRRI dan dengan tanpa perlawanan, Pekanbaru dan Riau terbebas dari kekuasaan rezim PRRI. Pada tahun 1962, O.K. Nizami Jamil diangkat menjadi wakil kepala inspeksi daerah dari Kantor Perwakilan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Riau dengan tugas untuk membina dan mengembangkan kebudayaan Melayu Riau.

2.4.2. Makna dan Fungsi Tari Persembahan

Tari Makan Sirih diciptakan pada tahun 1957 yang didasari oleh adat budaya Melayu Riau yang selalu menghormati dan memuliakan para tamu yang datang berkunjung. Provinsi Riau didiami oleh suku Melayu Riau yang memiliki adat dan tradisi turun menurun dan mayoritas memeluk agama Islam. Masyarakat Melayu

Riau dikenal dengan sikap terbukanya dan secara geografis terletak di persimpangan antara timur dan barat di Selat Melaka dan Laut Cina Selatan. Para tamu yang datang sangat dihormati dan diterima dengan tulus. Tarian ini merupakan tari adat yang khusus ditarikan dalam acara penyambutan tamu yang agung dengan mempersembahkan tepak sirih, lambang keterbukaan masyarakat Melayu Riau. Tarian ini dimaksudkan untuk menghormati dan menyampaikan ucapan terima kasih kepada tamu. Para tamu yang disuguhkan tepak sirih haruslah mengambil dan memakan sirih sebagai tanda ikhlas datang ke daerah Riau.

Pada tahun 1967 Presiden Soeharto dan istrinya akan berkunjung ke Pekanbaru dan O.K. Nizami Jamil diperintahkan untuk mempersiapkan pertunjukan kesenian Melayu Riau di mana Tari Makan Sirih ini pertama kali ditampilkan untuk menyambut presiden. Jakarta Fair merupakan expo terbesar yang diadakan di Indonesia pada tahun 1969 dan Riau diundang untuk mengisi acara kesenian Melayu di Jakarta Fair dengan menampilkan orkestra Melayu Riau yang dipimpin oleh Ahmad Sakbah dengan menampilkan Tari Makan Sirih pada malam kesenian di Hotel Indonesia. Tari Makan Sirih mengalami perbaikan pola lantai oleh seniman tari tari bernama Yuni Amir dan Ghalib Husin seniman teater di Jakarta. Tari ini pun diperkenalkan kepada guru kesenian di Provinsi Riau dengan sistem penataran guru-guru kesenian melalui proyek bidang kesenian Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Pelatih terpilih pada saat itu adalah Ibrahim Mby, Tengku Rahimah, Zulkifli Za, Yan Antoni, Amrin Sabrin, dan O.K. Nizami Jamil sebagai pembinanya. Pada tahun 1983-1988 O.K. Nizami Jamil mendirikan “Pendidikan Guru Sekolah Lanjutan Pertama (PGSLP)” untuk mendidik dan

membina guru kesenian agar dapat mengajarkan kesenian Melayu. Pada tahun 1990 Provinsi Riau ditunjuk sebagai tuan rumah penyelenggara MTQ (Musabawah Tilawatil Quran) tingkat Nasional yang ke 17 di Kota Pekanbaru.

Atas persetujuan O.K. Nizami Jamil, Tari Makan Sirih diperindah lagi oleh koreografer tari terkenal yaitu Yuliati Parani dan dibantu oleh Tom Ibnur. Acara ini juga menampilkan 300 orang penari putera-puteri pilihan yang dirangkai dengan tari Melayu seperti Rentak Zapin, Rentak Mak Inang, dan Rentak Joget. Musik yang mengiringi adalah iringan musik Melayu yang digarap oleh Nuskan Syarif sebagai penata musiknya. Sebelum dibakukan, Tari Makan Sirih ditarikan oleh sepasang laki-laki dan perempuan namun setelah dibakukan Tari Makan Sirih hanya ditarikan oleh perempuan. Menurut budaya Melayu Riau, perempuan lah yang merupakan tuan rumah dan penjaga rumah. Jumlah penari untuk menarikan tari ini adalah tujuh orang yang terdiri dari satu orang pembawa tepak sirih, dua orang gading-gading untuk mendampingi pembawa tepak sirih dan empat orang dayang-dayang. Dalam Tari Makan Sirih, tamu agung merupakan fokus utama penari yang membawa tepak sirih.

2.4.3. Perkembangan Tari Persembahan

Perkembangan kesenian Tari Makan Sirih di Provinsi Riau, mengalami perubahan dan perbaikan untuk memperindah suatu pertunjukan tari dengan menata kembali pola lantai, tata gerak, busana dan aksesorisnya yang tidak bertentangan dengan adat dan budaya Melayu Riau. Tari Makan Sirih mengalami rekonstruksi yang sangat beragam dari berbagai sanggar. Terjadi bermacam-macam versi tarian yang

diciptakan dari berbagai daerah Riau. Pada 2008, seiring berjalannya waktu, perkembangan Tari Makan Sirih di Provinsi Riau sangat bervariasi dan belum memiliki penyempurnaan yang baik dan tetap, maka pada tahun 2008 timbul gagasan untuk menyempurnakan Tari Makan Sirih oleh O.K Nizami Jamil. Gagasan ini pada akhirnya terwujud dengan dukungan dan bantuan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru sehingga Tari Makan Sirih ini dibakukan pada tahun 2009 dengan nama Tari Persembahan dari daerah Riau.

2.4.4. Penampilan Tari Persembahan

Tari Makan Sirih ditampilkan dengan iringan musik orkes khas Melayu. Seiring perkembangannya, tempo lagu diperlambat agar syair lagu dapat terdengar dengan jelas sehingga maksud dan tujuan yang ada di lagu Makan Sirih dapat tersampaikan dengan baik.

Alat musik yang digunakan untuk mengiringi lagu ini adalah *accordion*, biola, dan gendang bebano. Biola dalam musik pengiring Tari Makan Sirih berfungsi sebagai pembawa melodi. Nada dasar pada melodi biola yang mengiringi lagu Makan Sirih ini adalah G. *Accordion* merupakan alat musik yang dimainkan dengan menekan tombol sesuai dengan melodi yang diinginkan serta mendorong dan menarik *accordion*. Gendang Bebano merupakan alat musik khas suku Melayu Riau yang terbuat dari kulit kerbau, kambing, atau lembu yang dibuat dengan berbagai ukuran. Cara memainkannya cukup dengan dipukul saja. Seiring perkembangan, lagu Makan Sirih mengalami perkembangan lirik lagu dan tempo yang diperlambat mengikuti gerakan gemulai tari.

Tari ini dinamakan Tari Makan Sirih karena musik yang mengiringi tari

adalah lagu Makan Sirih yang diambil dari piringan hitam yang dinyanyikan oleh Encik Rubiah, seorang penyanyi lagu Melayu yang terkenal di Indonesia dan juga di tanah Semenanjung Melayu. Lagu ini dinyanyikan oleh seorang perempuan karena tempo dari musik lambat, menyesuaikan dengan gerakan tari yang lemah gemulai. Makna dari lagu adalah untuk menceritakan bahwa dalam kehidupan orang Melayu Riau, dikenal sebuah tradisi Makan Sirih, di mana tradisi ini merupakan tradisi makan sirih yang sudah lama ada dalam kehidupan orang Melayu Riau.

Tari Makan Sirih ditampilkan ketika menyambut tamu agung yang datang ke Riau dan pada pembukaan acara pernikahan masyarakat Melayu Riau. Tari Makan Sirih harus selalu ditampilkan pada pembukaan acara. Tempat untuk menampilkan Tari Makan Sirih harus dilakukan didalam ruangan tertutup seperti di dalam gedung, istana, atau di balai pertemuan. Tamu yang dihormati dipersilahkan duduk di tempat duduk yang telah disediakan. Apabila Tari Makan Sirih harus ditampilkan di luar gedung, maka di lapangan tersebut haruslah dibuat tenda kehormatan dan digelar permadani sebagai alas penari untuk menari dan tamu yang dihormati duduk di kursi kehormatan untuk menerima suguhan tepak sirih dari penari.

2.4.5. Busana Tari Persembahan

Masyarakat Melayu Riau memegang adat yang bersendikan Islam dengan teguh sehingga mempengaruhi pakaian yang dikenakan oleh masyarakat Melayu Riau. Kebudayaan Melayu Riau mewariskan peradaban yang tak ternilai kepada masyarakatnya terlihat dari salah satu peninggalan kebudayaan yaitu pakaian

adat. Pakaian adat dikenakan pada acara tertentu yang berkenaan dengan acara adat sesuai dengan nilai masyarakat Melayu Riau. Bagi masyarakat Riau, pakaian bukan hanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan hidup saja namun juga mengandung semangat yang melingkupi nilai budi dan kejujuran hidup. Jenis pakaian masyarakat Melayu Riau dibedakan menurut fungsinya seperti pakaian harian, pakaian resmi, pakaian upacara adat, dan pakaian upacara perkawinan. Pada pakaian upacara adat seperti upacara pelantikan, upacara penerimaan anugerah, upacara penyambutan tamu, masyarakat Melayu Riau menggunakan jenis pakaian baju kebaya laboh cekak musang untuk wanita yang berusia setengah baya dan baju kurung tulang belut untuk gadis. Untuk upacara adat penerimaan tamu agung, para perempuan memakai baju kurung dan kebaya dengan memakai sanggul yang berhiaskan bunga goyang di atasnya serta dihiasi aksesoris seperti sebai, anting, dan sebagainya. Pakaian merupakan simbol budaya yang menandai ciri khas budaya dari masyarakat. Pakaian tradisional masyarakat Melayu Riau terdiri atas pakaian harian dan pakaian adat.

Pakaian adat yang dikenakan perempuan Melayu Riau yaitu baju melayu atau Kebaya Laboh Cekak Musang. Pada jaman dahulu, baju ini sangat sederhana bahkan tidak memakai aksesoris. Kebaya Laboh Cekak Musang harus panjang menjuntai kebawah karena baju kebaya ini panjangnya tiga jari di bawah lutut memanjang sampai ke betis. Kancing baju di depan sebanyak empat atau lima buah dan biasanya memakai kancing ketip yaitu kancing kecil yang terlindung oleh lidah baju. Panjang lengan baju dua jari dari pergelangan tangan, leher lengan baju tiga jari dari permukaan lengan tangan. Bahan baju sebaiknya dari kain tenunan Siak

yang mempunyai motif tradisional yang indah. Tenunan lainnya seperti tenunan Daik dan tenunan Indragiri. Bahan yang digunakan adalah kain sutera untuk baju dan kain tenunan Riau untuk kain samping yang diletakkan di pinggang penari.

Rok dengan lipatan tengah yang sudah dimodifikasi dengan model sederhana dengan lipatan pada bagian bawah rok. Panjang rok sampai ke mata kaki penari. Pada bahu penari diletakkan sebai yang juga disebut tampan-tampan, penghias bahu yang terbuat dari kain beledru kuning dari benang emas. Sebai merupakan perlambangan kesetiaan seorang perempuan kepada orang tua dan suaminya apabila sudah menikah kelak. Pada pinggang penari dipakaikan pendeng atau ikat pinggang yang terbuat dari perak, tembaga, emas dengan ukiran perade Siak dengan emas, perak, dan batu permata. Pendeng sebagai pengikat pinggang juga berfungsi untuk menutupi lipatan kain samping penari.

Ramen yaitu pekakas andam yang terbuat dari tekad perade atau emas Melayu, perak, dan tembaga yang berhias batu permata yang digunakan di dahi untuk menambah kesan mewah dan megah. Kain Manto merupakan kain yang menutupi sanggul yang berupa seperti selendang yang dibiarkan terurai dibelakang. Panjangnya menyentuh bagian pinggang penari. Sanggul pada rambut para penari Tari Makan Sirih akan disanggul dan pada sanggul diberi bunga goyang dengan motif bunga cina, bunga cengkeh, atau bunga tajuk. Jurai panjang terdapat jurai emas pada pangkal sanggul jonget di sisi kanan maupun sisi kiri sebagai hiasan pada sanggul. Pada telinga memakai subang atau anting yang melekat ataupun terurai di daun telinga. Pada dada penari, disusun perhiasan dada yang disebut dokoh atau rantai papan yang bertingkat, bisa juga digunakan bros besar yang

berfungsi sebagai kalung dengan motif bunga.

2.4.6. Properti Tari Persembahan

Sesuai dengan adat Melayu beserta nilai-nilai yang terkandung dalam adat, Tepak Sirih merupakan lambang adat yang sering digunakan pada setiap upacara adat di daerah Riau baik dalam upacara adat perkawinan, meminang, mengantar, dan menerima tamu. Tepak Sirih memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat Melayu Riau. Menyuguhkan tepak sirih adalah suatu tanda penghormatan dari tuan rumah kepada tamu yang dihormatinya. enari yang membawa Tepak Sirih merupakan fokus utama dan penari itu haruslah seseorang yang terpilih dan didampingi oleh penari-penari sesuai dengan ketentuan yang telah dibakukan. Tepak Sirih disuguhkan kepada tamu yang paling agung dan dihormati.

Tepak Sirih merupakan properti satu-satunya dalam tari ini sehingga perlu ditata dengan baik serta perlu dijaga keindahan dan kebersihannya. Harus bersih dari noda-noda dan dikawal dengan keamanan yang baik agar jauh dari niat buruk. Tepak Sirih sebaiknya penuh ukiran dan ditutup dengan kain beludru berwarna merah, hijau atau emas dengan ukiran bunga cina maupun cengkeh beruntai emas pertanda hati bersih untuk menerima tamu. Tepak Sirih biasanya terbuat dari kayu jati yang diukir maupun perak, emas Melayu, atau tembaga yang diukir dengan ornamen motif ukiran Melayu.

Makan Sirih merupakan tradisi warisan budaya yang sudah lebih dari 3000 tahun hidup di Asia Tenggara. Tradisi ini didukung oleh berbagai golongan masyarakat yang meliputi masyarakat bawah sampai pada kalangan istana. Penjelajah terdahulu seperti Ibnu Batutah dan Vasco de Gama menyatakan bahwa

masyarakat Timur memiliki kebiasaan memakan sirih. Sirih sangat dikenal di kalangan masyarakat Melayu, selain dimakan, sirih dikenal sebagai simbol budaya dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam adat istiadat Melayu. Sirih dapat digunakan dalam upacara adat resmi, sebagai hiasan untuk menyemarakkan suasana, dan pengobatan tradisional. Sirih merupakan tanaman yang tumbuh di kawasan tropik seperti Asia, Hindia Barat, Afrika Timur, dan Madagaskar. Sirih berasal dari bahasa Portugis yaitu betle. Sirih tumbuh menjalar pada batang pohon. Memiliki bentuk daun yang bulat lonjong yang ujungnya agak lancip. Masyarakat Melayu Riau memakan sirih karena sirih baik untuk kesehatan. Sirih dapat memutihkan gigi apabila dikunyah, juga dapat menghilangkan bau pada badan dan dapat mengobati berbagai ragam penyakit. Sirih juga melambangkan kebesaran, persaudaraan, dan persatuan, serta sifat yang rendah hati dalam memuliakan orang lain. Gambir terbuat dari getah tumbuhan tertentu. Gambir yang berwarna merah melambangkan keteguhan, keuletan. Dibutuhkan sebanyak satu cembul. Jika dikonsumsi terlalu banyak akan meninggalkan bekas warna merah pada gigi. Kapur Sirih berwarna putih melambangkan ketulusan yang timbul dari keikhlasan dan kesucian dalam menyambut tamu. Dibutuhkan lima atau tiga bungkus sirih untuk dimasukan ke dalam cembul, wadah di dalam tepak sirih. Tembakau melambangkan kebersihan jasmani dan hati yang rela berkorban dalam segala hal. Dan untuk membuang sifat-sifat yang jahat. Dibutuhkan sebanyak satu cembul, digunakan untuk membersihkan gigi sesudah memakan sirih. Pinang adalah bangsa palem, tinggi dan lurus batangnya, dan buahnya bulat dibalut oleh serabut. Merupakan simbol orang yang baik yang dan kejujuran, selalu terbuka.