



### **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

Pada bab ini penulis menelaah teori-teori yang dilansir dari beberapa pustaka untuk menjadi landasan penulis dalam melaksanakan perancangan buku pelestarian budaya Mentawai di Siberut. Penulis menjabarkan teori-teori yang digunakan dari teori yang berkenaan dengan keilmuan desain grafis hingga diakhiri dengan penelaahan mengenai budaya Mentawai dan permasalahannya.

#### 2.1. Dasar Desain Grafis

Desain grafis adalah bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada *audience*; representasi sebuah visual dari ide yang mengandalkan penciptaan, pemilihan, dan organisasi elemen visual. Hal tersebut didasari dari kemampuan krusial desainer untuk dapat menyelesaikan masalah komunikasi visual, dengan pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain, tipografi, visualisasi, komposisi, dan kemampuan untuk membangun gambar dan bentuk yang bermakna.

Dasar-dasar desain grafis memiliki peran penting untuk dipahami. Pada dasarnya, memahami dasar desain grafis bertujuan untuk mengetahui potensi yang dimiliki setiap unsur-unsur formal dan prinsip desain. Dengan begitu desain yang dihasilkan mampu menyampaikan pesan (komunikasi) dan ekspresi (Landa, 2011.hlm. 2).

### 2.1.1. Elemen Formal Desain Grafis

Menurut Landa (2011), desain dua dimensi memiliki elemen-elemen atau komponen yang menjadi fondasi dalam pembuatan desain tersebut, yaitu:

#### 1. Titik (*point*)

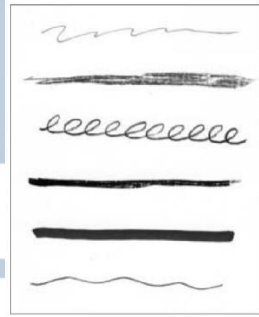
Titik adalah satuan terkecil dari garis, biasanya dikenali dengan bentuk lingkaran. Dalam gambar berbasis layar, titik adalah sesuatu yang dapat terlihat dan lebih terlihat berbentuk persegi dibanding lingkaran dalam satu *pixel* cahaya (dengan atau tanpa warna). Dalam ranah *paint-software* di dunia digital, semua elemen tersusun dari pixel.

#### 2. Garis (*line*)

Garis tersusun dari deretan titik yang memanjang. Garis mampu membentuk sebuah bidang, objek, dan mampu memberi kesan dimensi. Terdapat berbagai kategori garis yaitu:

- a. Garis solid: tanda saat digambar di atas permukaan
- b. Garis tersirat: garis tidak kontinu yang dilihat pemirsa sebagai berkelanjutan; seperti garis *dashes* (strip).
- c. Garis Tepi: titik pertemuan atau garis batas antara bentuk
- d. Garis *line of vision* : mampu mengorganisasikan sebuah komposisi secara visual untuk mengarahkan mata pembaca dalam memindai sebuah komposisi; disebut juga sebagai *line of movement*.

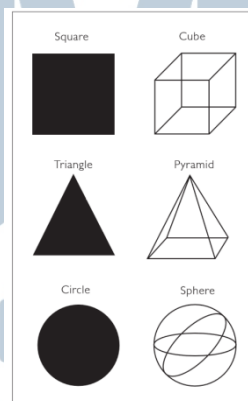
Selain itu, garis juga dapat menyampaikan sebuah suasana dan perasaan (ekspresi). Garis dapat dibentuk dengan berbagai alat atau medium seperti: pensil, goresan kuas, *software*, atau objek lainnya yang mampu membuat sebuah tanda.



Gambar 2. 1. Garis yang dibuat dari berbagai medium dan alat  
(Graphic Design Solutions /Landa/2011)

### 3. *Shape*

Suatu bentuk pada dasarnya adalah datar, dua dimensi, sebuah area yang digambarkan atau dibuat baik sebagian atau seluruhnya oleh garis (garis, kontur) atau dengan warna, atau tekstur. Hal tersebut membuat juga membuat *shape* didefinisikan sebagai bentuk tertutup atau jalan tertutup. Semua bentuk (*shape*) pada dasarnya dapat diturunkan dari tiga penggambaran dasar: persegi, segitiga, dan lingkaran. Masing-masing bentuk dasar tersebut memiliki volume (*form*) atau padatan, yaitu: kubus, piramida, dan bola.



Gambar 2. 2. Dasar dari wujud *shape* dan *form*  
(Graphic Design Solutions /Landa/2011)

#### 4. *Figure/Ground*

Teori *Gestalt* menjabarkan respon manusia dalam mempersepsi sebuah objek yang bentuk keseluruhannya diserap terlebih dahulu ketimbang melihat bagian-bagiannya. Memahami teori *Gestalt* ditujukan untuk membangun logika-logika persepsi visual dalam berkarya sehingga karya desain memiliki kekuatan fungsi dan estetika. Kaidah-kaidah *Gestalt* dapat dibagi menjadi dua kelompok besar; *figure-ground* dan *perceptual grouping* (*Law of Prägnanz*).

*Figure/Ground* mengacu pada hubungan antara bidang positif dan bidang negatif, menjelaskan bagaimana mata kita memisahkan sebuah objek dari latar belakangnya untuk dapat mengidentifikasi objek tersebut.

Figur atau bentuk positif adalah bentuk yang pasti, dapat segera dilihat sebagai bentuk. Bentuk atau bidang yang dibuat antara figure dikenal sebagai tanah (*ground*) atau bentuk negatif. Namun, hal tersebut tidak menutup kemungkinan untuk membuat pembalikan *figure/ground* dengan bentuk negatif juga diidentifikasi sebagai gambar positif.



Gambar 2. 3. Poster: Hope for Peace karya ilustrator Ronald J. Cala II  
(Graphic Design Solutions /Landa/2011)

## 5. *Color*

Warna adalah sifat atau gambaran dari energi cahaya. Dengan cahaya kita dapat melihat warna. Saat cahaya mengenai objek, sebagian dari cahaya diserap oleh objek, sedangkan cahaya yang tersisa tidak diserap namun, direfleksikan. Cahaya yang direfleksikan tersebut adalah warna yang dapat kita lihat; disebut warna subtraktif. Tetapi warna pada layar komputer, warna yang terlihat sebenarnya adalah panjang gelombang cahaya itu sendiri yang dapat kita sebut sebagai warna digital. Warna digital yang terlihat di media berbasis layar juga dikenal sebagai warna aditif.

### a. *Color Nomenclature*

Warna lebih ketika elemen warna menjadi tiga kategori, yaitu: *hue*, *value*, and *saturation*. *Hue* adalah terdiri dari klasifikasi warna merah atau hijau, biru atau oranye. *Value* mengacu pada tingkat luminositas dari terang atau gelap, pada warna misalnya, biru muda atau merah gelap. *Saturation* adalah kecerahan atau kekusaman warna seperti merah terang atau merah kusam, biru terang atau biru kusam.

U M N  
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

b. *Primary Colors*

Untuk lebih mendefinisikan warna, ada bagian yang sesuai dengan warna dasar yang disebut warna primer. Ketika berhadapan dengan cahaya di media berbasis layar, tiga warna primer adalah merah (*Red*), hijau (*Green*), dan biru (*Blue*) (RGB).

Dalam menggunakan model RGB, terdapat *additive primaries* yaitu:

- 1) Merah + hijau = kuning
- 2) Merah + biru = magenta
- 3) Hijau + biru = cyan



Gambar 2. 4. Diagram: Additive Color System

(Graphic Design Solutions /Landa/2011)

U N I - \_ \_ \_ . A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### c. *Subtractive Color*

Warna subtraktif dilihat sebagai refleksi dari permukaan, seperti tinta di atas kertas.

Dalam cat atau pigmen seperti cat air, minyak, atau pensil warna, warna primer subtraktif merupakan warna merah, kuning, dan biru. Mereka disebut warna utama karena tidak dapat dicampur dari warna lain, namun warna lain dapat dicampur dari mereka, seperti:

1. Merah + kuning = oranye
2. Kuning + biru = hijau
3. Merah + biru = violet

Sehingga warna oranye, hijau dan violet menjadi *secondary colors* yang dapat dicampur kembali untuk memunculkan lebih banyak lagi variasi warna. Berikut terlampir diagram warna *subtractive color* beserta dengan warna hasil dari pencampuran lainnya:

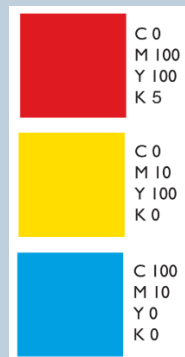


Gambar 2. 5. *Diagram: Subtractive Color System*  
(Graphic Design Solutions /Landa/2011)



d. *CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key)*

Dalam cetak offset, warna primer yang digunakan adalah *cyan (C)*, *magenta (M)*, dan kuning (Y), ditambah hitam (K), atau CMYK. Dengan catatan, hitam paling sering ditambahkan untuk meningkatkan kontras. Dengan menggunakan keempat warna tersebut untuk mencetak dokumen disebut proses empat warna, yang digunakan untuk mereproduksi foto penuh warna, seni, dan ilustrasi.



Gambar 2. 6. *Diagram: Subtractive Primary Hues with CMYK Percentages*  
(Graphic Design Solutions /Landa/2011)

6. Warna *dreamlight* memiliki *hue* yang sejuk (mengandung nuansa biru. *Value: high & low. Saturation: Low* (kusam). Warna tersebut mampu menghasilkan warna yang bersifat/ kepribadian tenang, tidak mudah gelisah dan *down to earth* atau ramah (Wright, 2018).



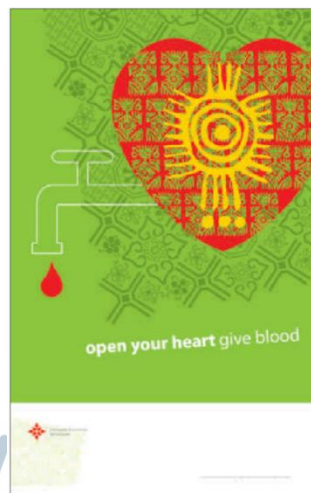
Gambar 4. 1. *Dreamlight Color, Angela Wright*  
(<http://www.colour-affects.co.uk/colour-personality-type-2-dreamlight>)

## 7. *Texture*

Tekstur adalah atau simulasi atau representasi dari kualitas sebuah permukaan. Dalam seni visual, terdapat dua kategori tekstur. Dua kategori tersebut adalah *tactile textures* atau tekstur aktual yang dapat disentuh secara fisik dan tekstur visual yang dibuat dengan tangan, dipindai dari tekstur aktual atau difoto; ilusi tekstur nyata.

- a. *Pattern* (pola) adalah pengulangan elemen visual yang konsisten dan sistematis dalam area tertentu dengan gerakan arah yang jelas. Hal tersebut, didasari dari aspek bahwa pembaca memiliki karakter untuk mengantisipasi urutan.

Struktur sebuah pola bergantung pada konfigurasi tiga blok bangunan dasar: titik, garis, dan grid (hlm.15-23).



Gambar 2. 7. Penggunaan *pattern* pada poster *Open Your Heart—Give Blood* oleh Cedomir Kostivic

(Graphic Design Solutions /Landa/2011)

### 2.1.2. Prinsip Desain

Landa (2011) dalam bukunya menyatakan bahwa prinsip desain digunakan saat mengomposisikan formal elemen. Prinsip desain diaplikasikan untuk setiap komunikasi visual, seperti dalam mengombinasikan pengetahuan dalam pembuatan konsep yang mengintegrasikan huruf dan gambar, dan formal elemen desain sebagai fondasinya. Prinsip desain bersifat saling bergantung satu sama lain yang didalamnya terdapat:

#### 1. *Balance*

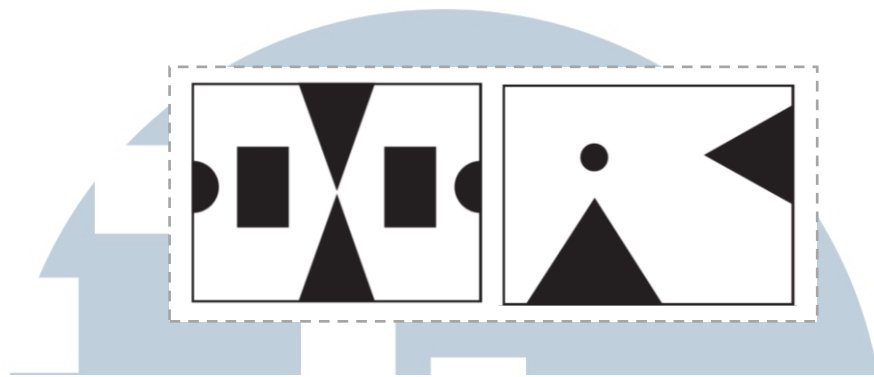
Keseimbangan adalah salah satu prinsip yang lebih intuitif atau naluriah karena menggunakan pemahaman seseorang yang terbentuk sejak lama berdasarkan pengalaman dalam memahami satu tindakan menyeimbangkan tindakan yang berlawanan dan setara. Keseimbangan melibatkan faktor: berat visual, posisi, dan pengaturan. Ukuran, bentuk, nilai, warna, dan tekstur sebuah tanda, posisi penempatan tanda pada halaman, berkontribusi terhadap bobot visual elemen. Keseimbangan memiliki dua kategori, yaitu:

##### a. Simetris

Pembagian bobot visual secara setara di kedua sisi sumbu pusat atau pencerminan elemen secara setara; disebut sebagai refleksi.

##### b. Asimetris

Pembagian bobot visual yang dicapai melalui berat dengan menyeimbangkan satu elemen dengan bobot elemen tandingan tanpa mencerminkan (*mirroring*) elemen di kedua sisi sumbu pusat.



Gambar 2. 8. Pengaturan Simetris (kiri) dan Pengaturan Asimetris (kanan)  
(*Graphic Design Solutions /Landa/2011*)

## 2. *Visual Hierarchy*

Desainer menggunakan hirarki visual untuk mengatur semua elemen grafis sesuai dengan penekanan (*emphasis*). *Emphasis* atau penekanan dilakukan dengan pengaturan elemen visual yang sesuai dengan kepentingan yang ingin ditekankan; menekankan beberapa elemen di atas elemen lainnya. Atau secara singkat, desainer menentukan elemen grafis mana yang dilihat pembaca lebih dulu, lalu berlanjut pada mana yang selanjutnya. *Emphasis* dapat dicapai dengan cara:

### a. *Emphasis* dengan Kontras

Melalui kontras seperti perbedaan terang- gelap, halus-kasar, cerah-kusam, dapat menciptakan sebuah penekanan pada elemen grafis yang dikomposisikan. Kekontrasan juga tergantung dan dapat dibantu oleh ukuran, skala, bentuk, dan posisi.

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

### 3. *Rhythm*

Pola elemen desain grafis yang dikomposisikan dengan pengulangan (repetisi) yang kuat dan konsisten, dapat mengatur sebuah ritme, yang menyebabkan mata pemirsa bergerak di sekitar halaman. Pengaturan dapat diatur dengan interval antara posisi elemen pada halaman, yang polanya dapat dibentuk dan kemudian diinterupsi, diperlambat, atau dipercepat. Ritme dapat dipahami dengan memahami perbedaan antara repetisi (pengulangan) atau variasi, yaitu:

- a. Repetisi (pengulangan): Pengulangan satu atau beberapa elemen visual beberapa kali atau dengan konsistensi besar (ukuran) atau menyeluruh.
- b. Variasi: dibangun dengan modifikasi pola atau dengan mengubah elemen, seperti warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, dan berat visual.

### 4. *Unity*

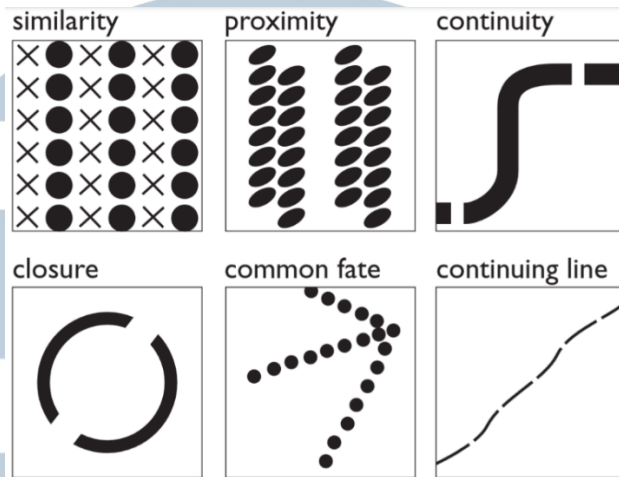
Kesatuan dapat terlihat saat semua elemen grafis yang terdapat dalam desain saling terkait sehingga membentuk keseluruhan yang utuh dan lebih besar; semua elemen grafis tampak kohesif, padu atau 'seolah-olah saling memiliki satu sama lain'. Pikiran memiliki kemampuan untuk berusaha menciptakan keteraturan, membuat koneksi, dan mencari keseluruhan dengan pengelompokan. memersepsikan unit visual berdasarkan lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna.

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

*The Laws of Perceptual Organization* sangat mempengaruhi bagaimana suatu komposisi dapat dibangun menjadi *Unity* dan mencakup beberapa asas yang mampu membangun persepsi bagi pembaca, yaitu:

- a. *Similarity*: elemen serupa, elemen yang memiliki karakteristik, dianggap sebagai milik bersama.
- b. *Proximity*: elemen-elemen yang saling berdekatan, dalam kedekatan spasial, dianggap sebagai milik bersama.
- c. *Continuity*: elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya dianggap terkait, menciptakan kesan gerakan.
- d. *Closure*: kecenderungan pikiran untuk menghubungkan elemen-elemen individual untuk menghasilkan bentuk, unit, atau pola yang lengkap.
- e. *Common fate*: unsur-unsur kemungkinan akan dirasakan sebagai sebuah unit jika mereka bergerak ke arah yang sama.
- f. *Continuing line*: Jika dua garis putus, *audience* akan melihat gerakan keseluruhan daripada jeda; juga disebut garis tersirat.

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. 9. *Laws of Perceptual Organization*  
(Graphic Design Solutions /Landa/2011)

## 5. Skala dan Proporsi

Skala adalah ukuran elemen atau bentuk yang dikomposisikan dengan elemen atau bentuk lain dalam sebuah format. Skala didasarkan pada hubungan proporsional antara bentuk. Pengaturan skala harus dilakukan karena:

- a. Pengaturan skala dapat membawa variasi visual ke dalam sebuah komposisi.
- b. Skala mampu menambah kontras, dinamisme, dan penekanan yang dibutuhkan antara *shape and form*.
- c. Pengaturan skala dapat menciptakan ilusi ruang tiga dimensi.

Proporsi sendiri didefinisikan sebagai hubungan ukuran komparatif antar bagian satu dengan yang lain dan secara keseluruhan. Elemen atau bagian dibandingkan dengan keseluruhan dalam hal ukuran, dan atau kuantitas. Di dalam

proporsi terdapat makna tersirat yaitu harmoni. Dalam desain, harmoni adalah kesepakatan dalam suatu komposisi; unsur-unsur dibangun, diatur, dan berfungsi dalam hubungannya satu sama lain untuk efek yang cocok (hlm. 24-35)

## **2.2. Buku**

Buku adalah wadah berisi serangkaian halaman, bentuk dokumentasi tertua yang terdapat pada peradaban manusia yang menuliskan mengenai ide, konsep, kepercayaan, dan pengetahuan mengenai dunia. Buku memiliki fungsi sebagai media yang mampu menyimpan ilmu pengetahuan, ide-ide, berbagai kepercayaan, dan menyampaikan komunikasi massa (Haslam, 2006, hlm.9).

### **2.2.1. Komponen dalam Desain Buku**

Buku sudah seharusnya mampu memberikan pengalaman estetis. Buku yang mampu memberikan estetika yang unik, memungkinkan buku tersebut menjadi buku yang tidak biasa. Desain dengan detail yang sepenuhnya diperhatikan, menjadi senjata utama dalam menyentuh perasaan pembaca. Detail desain dalam buku tersebut dapat dilihat dari komponen-komponen dalam mendesain buku itu sendiri, yaitu:

#### *1. Cover*

Sebuah *packaging* dalam sebuah produk (buku), berfungsi untuk melindungi dan memberikan pembaca sebuah estetika. Sampul merupakan ekspresi dari buku, menjadi sebuah kunci dan hal yang vital bagi kesuksesan buku itu sendiri untuk mampu menyentuh pembaca dan mempengaruhi penjualan.



## 2. *Book Spine*

Desain dalam tulang belakang buku, menjadi bahasa visual ke dua yang penting setelah sampul buku. Hans Pitt Virbo mengatakan dalam bukunya yang berjudul *Developing of the Books Art: "it is spine that presents ninety percent of a book"*. Buku yang kini dalam penjualannya, lebih sering disisipkan, tidak dapat ditampilkan sepenuhnya, membuat *book spine* menjadi bahasa visual pertama yang mengekspresikan gaya sebuah buku.

## 3. *Fly Page*

Dapat dikatakan sebagai jembatan antara cover dengan bagian dalam buku. Halaman ekspansi, halaman kosong, halaman sisipan atau halaman judul (jumlah buku), halaman hak cipta, tulisan, ucapan terima kasih, dan sebagainya termasuk dalam *Fly Page*.

## 4. *Contents*

Seorang desainer yang baik akan tetap memberikan *treatment* yang cukup (pas) bagi buku yang didesain, dengan tidak menyalahgunakan warna seperti menggunakan warna berlebih dan mengeksploitasi layout, dan mampu membiarkan tone alami dari buku yang didesain. Jika multi-warna dipilih desainer untuk mencapai hasil yang memuaskan, sudah sepatutnya dia memperhatikan urutan komposisi neon.

Maka dari itu, semakin penting judulnya, semakin banyak lahan kosong yang dibutuhkan. Kekosongan dalam tata letak yang padat dari isi, mampu memberi pembaca perasaan rileks dan menyenangkan.

#### 5. *Layout*

Mendesain tata letak selalu mengacu pada desain format teks lengkap dalam sebuah buku. Pada Umumnya, selain sampul, kertas-kertas pelapis dan halaman judul, kata pengantar juga disertakan. Desain tata letak pada halaman kata pengantar sudah sepatutnya harus orisinil, indah, sederhana, populer dan berjalan harmonis dengan isi buku.

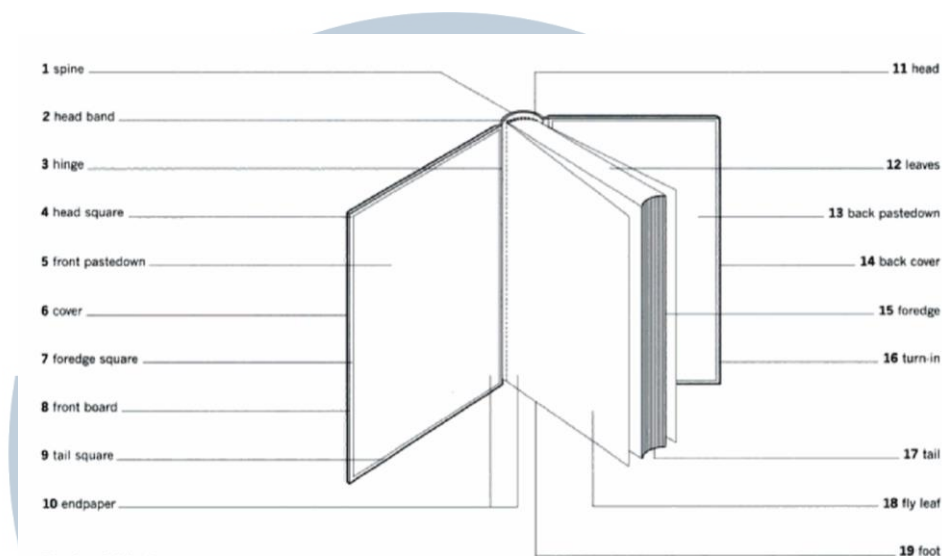
Visual adalah indra utama dari apresiasi manusia terhadap keindahan. Oleh karena itu, desain tata letak muncul sebelum isi buku untuk mengesankan para pembaca; desain tata letak yang sangat baik akan menarik pembaca untuk membaca isi buku lebih lanjut.

#### 6. *Copyright Page*

Mencakup judul buku, nama penulis, editor, kritik, penerbit dan nama dan lokasi printer dan nomor lisensi izin usaha penerbitan buku serta format, lembar cetakan, jumlah kata. Selain itu, terlampir juga tanggal publikasi, pesanan dalam edisi dan cetak, nomor cetak serta ISBN dan harga (Bienert, 2012, hlm.8-11).

Tidak hanya itu, komponen buku juga diambil berdasarkan pandangan Haslam:

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 10 Komponen Buku Menurut Haslam  
(*Book Design /Haslam/2006*)

### 2.1.2. Metode Interaktif

Schiering (2015) dalam bukunya menyatakan bahwa terdapat metode pembelajaran yang dapat ditempuh oleh manusia dalam segala usia, yaitu *Interactive Method* (IM). Halaman-halaman buku dengan pengaplikasian IM mampu membuat pembaca secara aktif berperan dalam pembelajaran dikarenakan halaman IM merupakan halaman yang interaktif secara “hands-on”. Sehingga, pembaca dituntun dengan intruksi yang berhubungan dengan topik yang dibaca untuk melakukan permainan yang edukatif.

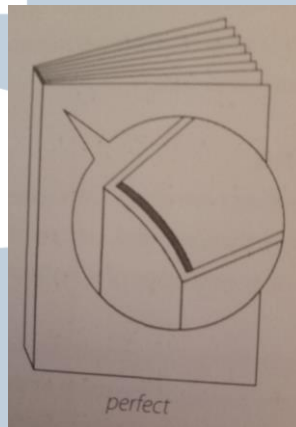
Secara tidak langsung, permainan edukatif tersebut melibatkan ikatan emosional pembaca dalam pembelajaran yang berguna untuk membentuk sebuah memori atau ingatan secara efektif. Sehingga, pembaca tidak hanya dimudahkan dalam penyerapan informasi, namun juga dapat mengingat kembali informasi atau pembelajaran yang telah disampaikan dalam buku (hlm. 33-45).

### 2.2.2. *Binding*

Dalam penjilidan terdapat beberapa teknik penjilidan yang dapat ditempuh dalam pembuatan buku. Terdapat beberapa cara dalam merekatkan lembaran-lembaran kertas dan melipat lembaran-lembaran hasil cetak. Beberapa teknik cetak adalah:

#### 1. *Perfect Binding*

Terdiri dari lembaran-lembaran isi buku yang telah di *trimming* yang disatukan dengan lem. Lem untuk *perfect binding* diaplikasikan di sepanjang *spine* (punggung buku bagian dalam). Saat sampul ditekan menuu permukaan yang basah dengan lem, lembaran-lembaran tersebut akan menempel pada bantalan sekuat juga lem antar lembarannya juga.

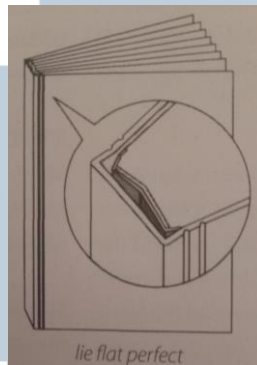


Gambar 2. 11. *Perfect Binding*  
(*Getting it Printed* / Kenly & Beach /2004)

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. Lay-Flat Binding

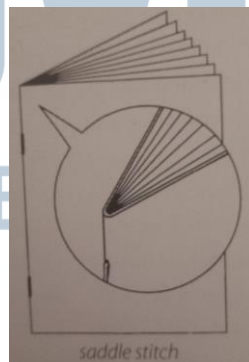
Teknik ini menjadi teknik alternatif untuk menjilid buku. Teknik ini jauh lebih mahal dibanding *perfect binding*. Berat kertas dan pelapis kertas pada teknik ini terbatas untuk kedua sampul, teks dan kertas harus yang memiliki *grain* panjang.



Gambar 2. 12. Lie Flat Perfect Binding  
(*Getting it Printed* / Kenly & Beach /2004)

## 3. Stitching

Teknik ini diselesaikan dengan jahitan menggunakan kawat atau benang. Beberapa teknik dalam penggunaan *stitching*, yaitu: *Saddle Stitching* penjilidan dilakukan dengan staples tengah, di bagian spine dan tanpa di *trimming* terlebih dahulu. (Kenly & Beach, 2004)



Gambar 2. 13. Saddle Stitch  
(*Getting it Printed* / Kenly & Beach /2004)

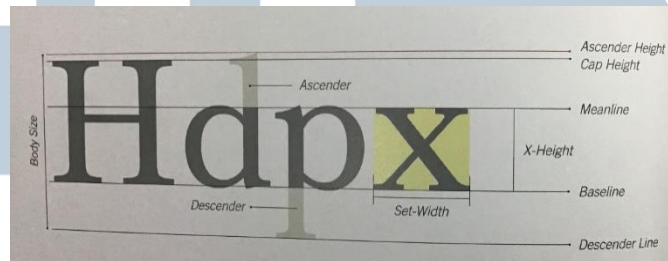
### 2.2.3. Tipografi

#### 1. Anatomi Huruf

Seluruh elemen dari sebuah bentuk huruf merupakan identitas visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Komponen anatomi huruf dibagi menjadi:

- a. *Baseline*, merupakan garis maya horisontal yang menempatkan huruf-huruf dalam posisi sejajar. Garis maya ini merupakan batas dari bagian terbawah huruf besar dan badan huruf kecil (tanpa *ascender* dan *descender*).
- b. *Cap Height*, merupakan garis maya horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas huruf besar desain huruf umumnya memiliki tinggi *ascender* sedikit di atas *cap height* oleh karena terdapat terminologi *ascender height* yang menjadi garis batas *ascender*.
- c. *Meanline*, merupakan garis maya horisontal yang menjadi batas dari bagian teratas badan huruf kecil.
- d. *X-height*, merupakan tinggi dari badan huruf kecil, tanpa *ascender* dan *descender*. *X-height* dimulai dari *baseline* hingga *meanline*. Cara yang termudah melihat ketinggian badan huruf kecil adalah dengan menggunakan huruf kecil 'x'.
- e. *Ascender*, merupakan bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke atas dan posisinya berada di atas *meanline*.

- f. *Descender*, merupakan bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke bawah dan posisinya berada dibawah baseline.



Gambar 2. 14. Anatomi Huruf  
(Tipografi dalam Desain Grafis/Sihombing/2015)

## 2. Keluarga Huruf

Perbedaan tampilan yang pokok dalam sebuah keluarga huruf dibagi menjadi tiga bentuk variasi, yaitu: berat, proporsi dan kemiringan.

a. Berat, merupakan perubahan berat dari struktur bentuk dasar huruf terletak pada perbandingan antara tinggi huruf yang tercetak dengan lebar *stem* (garis/goresan vertikal pada anatomi huruf). Bila ditinjau dari berat huruf maka anggota dari keluarga huruf ini dapat dibagi menjadi tiga kelompok dasar, yaitu *light*, *regular*, dan *bold*.

b. Proporsi, merupakan perbandingan proporsi antar tinggi huruf dan lebar huruf yang tercetak (*set-width*) dibagi menjadi tiga kelompok dasar, yaitu *condensed*, *regular*, dan *extended*. Biasanya layak diterapkan untuk teks yang pendek, seperti untuk *headline* atau sub-judul.

- c. Kemiringan, merupakan huruf yang tercetak miring dalam terminologi tipografi disebut *italic*. Biasanya untuk penekanan pada kata, menunjukan istilah atau kata yang berasal dari bahasa asing, *caption*, *highlight* dari naskah, dan kadang juga pada *headline* atau sub-judul (Sihombing, 2015, hlm.134-145).

### 3. Pedoman penggunaan huruf

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan perangkat visual yang pokok dan efektif.

#### a. *Legibility* dan *Readability*

*Legibility* merupakan kualitas huruf dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. *Readability* merupakan lebih kepada kualitas kemudahan dan kenyamanan dibacanya rangkaian huruf dalam sebuah desain tipografi atau tata letak (*layout*).

#### b. *Tracking* dan *Leading*

*Tracking* dan *leading* memiliki dampak yang sangat berarti terhadap *readability*. Susunan huruf terlalu rapat mengaburkan bentuk huruf, sedangkan susunan huruf terlalu renggang mempengaruhi kecepatan dan kenyamanan membaca. Penyesuaian *leading* membantu kecepatan dan kenyamanan membaca. *Leading* yang terlalu kecil atau besar akan memakan waktu lebih lama bagi mata untuk menemukan ataupun menyambung baris-baris teks selanjutnya (Sihombing, 2015, hlm.164-174).



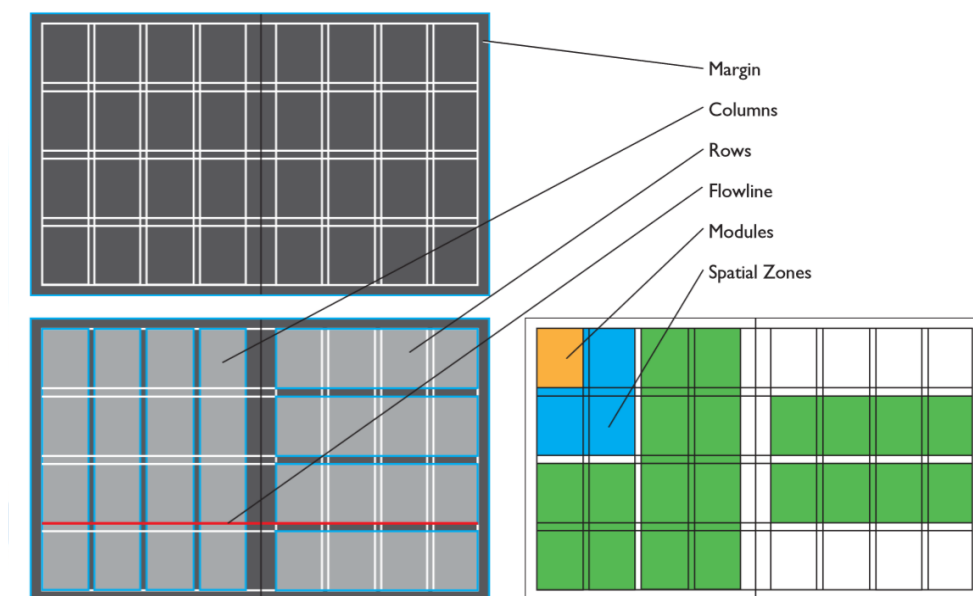
#### 2.2.4. Layout dan Grid

Landa (2011) menyatakan dalam bukunya bahwa *layout* merupakan tata letak dari sekelompok bagian komponen atau elemen-elemen desain yang terorganisir; dapat disebut pula sebagai penataan ruang.

##### 1. The Grid

struktur modular dan komposisi yang terdiri dari vertikal dan horizontal yang membagi format menjadi kolom dan margin. grid adalah sistem struktural yang menyatukan semua elemen visual. jenis struktur untuk memastikan bahwa pembaca akan dapat dengan mudah mengakses dan membaca banyak informasi. grid adalah sistem struktural yang menyatukan semua elemen visual.

##### 2. Anatomi grid



Gambar 2. 15. Anatomi Grid

(*Graphic Design Solutions* /Landa/2011)

a. *Margin*

Berfungsi sebagai bingkai di sekitar konten visual dan tipografi, secara bersamaan mendefinisikan area aktif atau langsung halaman serta batas-batasnya. (Saat merencanakan margin untuk buku terikat, beri ruang yang diperlukan untuk mengikat margin selokan, ruang kosong yang dibentuk oleh margin bagian dalam dua halaman buku yang menghadap).

b. *Column dan Column Interval*

Penyejajaran atau pengaturan vertikal yang digunakan untuk mengakomodasi teks dan gambar. Spasi antar kolom disebut *Column Interval*.

c. *Flow Line*

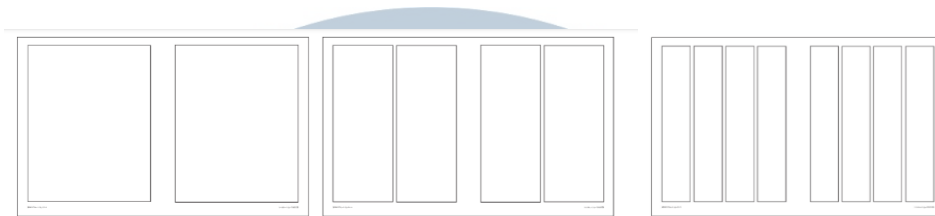
Berfungsi untuk membangun keberpihakan horisontal dalam kisi dan dapat membantu aliran visual.

d. *Grid Modul*

Sebuah unit individual yang dibuat oleh persimpangan kolom vertikal dan alur horizontal. Blok teks atau gambar ditempatkan dalam modul kotak.

e. *Spatial Zone*

Dibentuk dengan mengelompokkan beberapa modul kisi untuk mengatur penempatan berbagai komponen grafis. Zona spasial dapat didedikasikan untuk teks atau gambar atau salah satunya.



Gambar 2. 16. Jenis *One Couolumn Grid, Double Couolumn Grid, Four Couolumn Grid*  
(*Graphic Design Solutions /Landa/2011*)



Gambar 2. 17. enis *One Modular Grid*  
(*Graphic Design Solutions /Landa/2011*)

### 2.3. Ilustrasi

Male (2017) dalam bukunya menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah 'karya seni' yang secara visual mengkomunikasikan konteks atau pesan kepada audiens. Sebuah ilustrasi memiliki kemampuan untuk mempengaruhi cara manusia mendapatkan informasi, bagaimana manusia terpersuasi untuk melakukan sesuatu dan mempermudah penyerapan informasi (hlm.5).

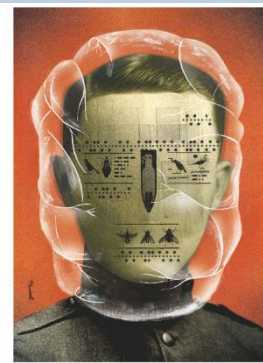
#### 2.3.1 Jenis Ilustrasi

Dalam perancangan terdapat kategori gaya ilustrasi yang digunakan dalam membentuk bahasa visual khas yang mengidentifikasi 'tanda' seseorang atau *personal iconography*; representasi simbolik pribadi, yaitu:

## 1 *Visual Metaphor*

Mendesripsikan gambar yang imajinatif, namun tidak berlaku secara harfiah yang didalamnya terdapat:

- a. *Conceptual Imagery; surrealism*; menggambarkan konten dengan menyajikan gambar yang penuh teka-teki, rasa ingin tahu kepada penonton untuk mengundang interpretasi yang lebih dalam.



Gambar 2. 18. Ilustrasi David Plunkert for *The New York Times*  
(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective/Male/2017*)

- b. Diagram; menggambarkan sebuah fitur dari suatu objek, sistem atau proses yang dibuat secara jauh dari kenyataan gambar, inovatif dan kaya warna yang melampaui dasar-dasar grafik informasi murni; seperti peta bergambar dan sebagainya yang mampu memfasilitasi kepentingan edukatif.



Gambar 2. 19. Diagram *geologic timeline* of the Earth  
(*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective/Male/2017*)

## 2. *Pictorial Truth; Literal Representation;*

Menggambarkan sebuah visual secara harfiah (sesungguhnya), mengandung penggambaran yang mampu memberikan rasa realitas, dapat diberi nilai tambah estetika, rekaan (buatan atau fantasi) dan imajinasi; yang didalamnya terdapat gaya:

### a. *Stylized Realism*

Memvisualkan objek secara realistis; bersesuaian dengan hakikat dan senyatanya. Namun, diberi modifikasi baik untuk tujuan hiburan atau untuk menyampaikan dan membesar-besarkan suatu hal yang spesifik.

## 1. **Fungsi, Manfaat dan Tujuan Ilustrasi untuk Informasi**

Male (2017) menyatakan bahwa ilustrasi berperan untuk:

### 1. *Documentation, reference and instruction;*

Ilustrasi untuk memberi informasi, mendokumentasikan dan menyediakan referensi, pendidikan, penjelasan, dan instruksi secara kontekstual sangat luas dan mencakup segudang tema dan subjek. Hal tersebut, dalam perancangan mencakup untuk:

#### a. *Trade Material for Young Audiences*

Memberikan pembaca dengan informasi dan pengetahuan yang umumnya mereka cari untuk memenuhi minat yang melekat pada subjek.

#### b. *Historical and Cultural Subject Matter*

Ilustrasi sejarah dan budaya memberikan pemahaman yang cukup besar dan berharga tentang luasnya kekayaan subjek ini, apa pun media dan output yang

diungkapkannya. Dalam pembuatan karya ini, penting adanya kolaborasi antara ilustrator dan para ahli; antara disiplin subjek dan praktik seni visual.

## 2. Gaya Visual Kolase

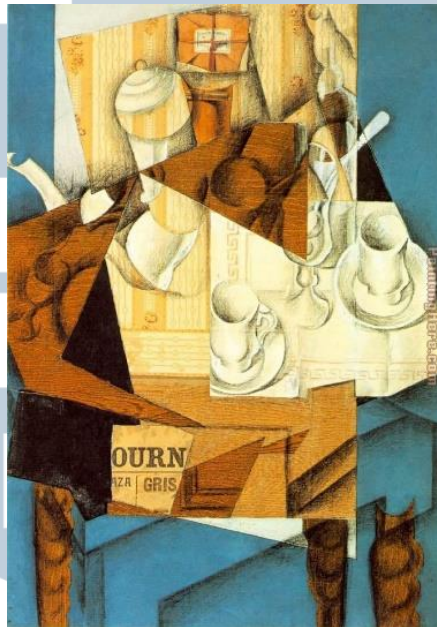
Kolase melibatkan *cutting* dan *pasting*, dan selebihnya tidak ada batas dalam konten, tema, teknik, komposisi, dan berbagai material yang bermacam-macam banyaknya sebanyak imajinasi dari seseorang.

Abad ke 19, foto kolase digunakan sebagai sebuah objek untuk mengingatkan seseorang tentang warisan keluarga yang mereka miliki. Hal tersebut terjadi disaat pada tahun 1850-1860-an, fotografi sangat populer. Dan sat itu, banyak studio membuat personal potrait yang membuat para masyarakat mengoleksinya mengenai keluarga dan teman mereka. Masyarakat menempel foto-foto tersebut, mengatur dan menggantung di tembok. Hal tersebut digunakan mereka sebagai *mementos*.

Pada abad ke 19 dan 20, para seniman masa itu sudah mulai untuk berjuang untuk “*to break*”, keluar dan untuk memutus rantai tradisi artistik klasik. Pada tahun ini para seniman telah bergerak untuk melepaskan diri dari konsep artistik yang tradisional dan membuka, eksplorasi hal yang baru untuk gerakan *modern art* dan artistik yang selanjutnya, yang menyusul.

Pada masa *Synthetic Cubism* (1912), menjadi akar dari seni kolase modern. Pada masa ini Picasso dan Braque menaruh perhatian pada bentuk sintetis dan *pasting* berbagai material baru, material yang asing, tidak dipakai oleh mereka

biasanya seperti kain, koran dan ditempel pada *canvas* yang dikombinasikan dengan lukisan. Pada tahun ini, muncul sebutan teknik “*Papier Colle*” (kertas tempel) yang pada umumnya diketahui sebagai kolase.



Gambar 2. 20. Kolase karya Juan Gris berjudul *Breakfast* (*Collage; Make the Impossible Possible/2018*)

Perjalanan kolase menginjak pada masa *futurism*. *Futurism* adalah gerakan *avant-garde* ditemukan di Milan tahun 1909, memunculkan para seniman merintis berbagai pembaruan dan eksperimental pada sebuah gaya karya seni. Pada masa ini, para pelukis futuris perlahan mengembangkan gaya dan topik tersendiri. Masa disaat kemunculan *papier colle* dari Picasso sangat mengejutkan dunia dengan gayanya yang menggunakan berbagai macam tempelean elemen ke dalam karyanya.

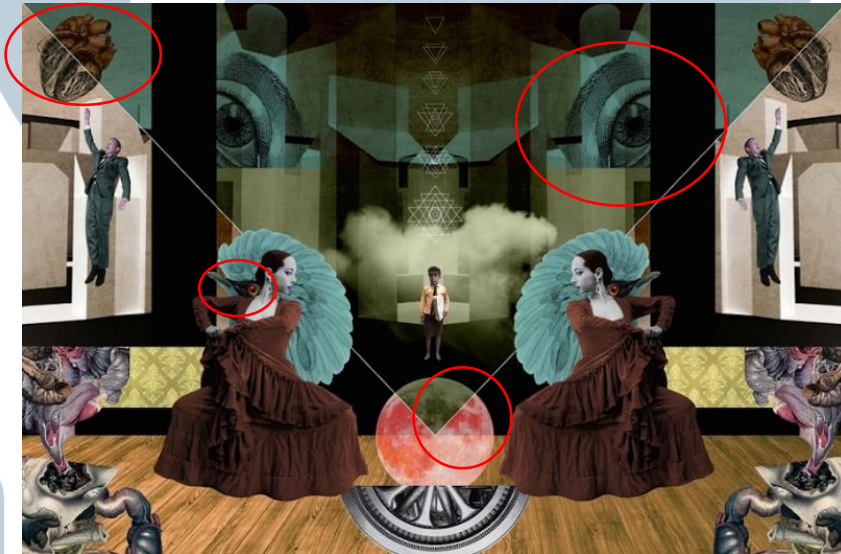
Pada era *Victorian* tahun 1837-1901, para wanita *Victorian* mengalami keterbatasan mereka sebagai seorang wanita dengan adanya lingkup domestik patriarki. Hal tersebut membuat status mereka sebagai wanita membuat mereka tidak memiliki hal dalam bersuara, menuntut dan memiliki kepemilikan (properti) mereka sendiri. Namun, para perempuan *Victorian* mulai bermain dengan foto kolase sebagai jalan keluar mereka dari stereotip sosial yang kaku tersebut dan menemukan *private pleasure* dengan cara yang sangat imajinatif.

Saat kolase bersentuhan dengan masa Dada (*Dadaism*) di Berlin, 1922, bersamaan Dada bersentuhan dengan *Constructivism*, dan sedang diselenggarakannya *The First International Congress of Progressive Artists*, para *Constructivist* sebagai oposisi menjadi *Expressionism*, dan sebelumnya Dada dengan sisa yang ada berserta dengan subjektivitas Dada yang arbiter, disaat yang bersamaan saat lahirnya statmen dari kelompok *Avant Garde* lainnya, seperti *De Stijl* telah memimpin untuk ke *International Party of Constructivists*.

Dari perjalanan kelahirannya sebuah *International Constructivism* yang sudah cukup dramatis, tidak terbendungkan kebenaran yang fundamental bahwa kolase dan turunannya seperti *photomontage* (teknik menyeleksi, mengubah, menggabungkan bersama hal yang terpisah, atau memisahkan, bagian menjadi bentuk yang secara keseluruhan berkelanjutan) yang telah diterima sebagai prinsip dari artistik yang tinggi (*advanced*) dalam ilmu grafis.



Berlanjut pada kolase di masa *Surrealism*, menginjak pada tahun 1925, Andre Breton membuat sebuah karya dengan analogi tubuh yang memiliki lahan atau ruang batas (potongan). Eksekusi tersebut adalah keberlanjutan yang alami dari penolakan para surealis yang putus asa terhadap seni kontemporer yang meniru karakteristik fisik. Tidak hanya itu, pemotongan tubuh mendorong batas sebuah analogi dan hal-hal metafor (kiasan), dan mungkin dapat melambangkan gerakan yang metaforis di dalam *Surrealism*.



Gambar 2. 21. Contoh Memotong Tubuh dalam Kolase Karya Eduardo Martinez  
(*Collage; Make the Impossible Possible/2018*)

### 3. Medium dalam Ilustrasi

Lawrence (2012) dalam bukunya menyatakan bahwa permasalahan yang dibahas dan kekuatan ide yang dimiliki oleh para ilustrator menjadi sebuah aspek penting untuk berkomunikasi melalui karya. Ilustrasi dibuat dengan tidak melupakan peranan penting dari medium yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

Pemilihan medium yang tepat bersifat krusial bagi ilustrator untuk mendapatkan konsep yang benar dalam menjawab sebuah brief. Medium yang bisa digunakan dalam pembuatan ilustrasi adalah:

### 1. *Applying Pencil*

Penggunaan pensil memiliki keterkaitan erat dengan kegiatan menggambar. Menggambar dapat digunakan untuk merekam, mengekspresikan (*representing*), dan menggambarkan atau melukiskan (*potraying*). “Menggambar” dapat bersifat observasional atau interpretatif (kesan) dan dapat mencerminkan suasana hati (*mood*) atau momen. Selain itu, dapat digunakan sepenuhnya untuk menyampaikan informasi.

### 2. *The use of odd media*

Elemen kolase menjadi pilihan bagi para ilustrator. Diidentikkan dengan menggabungkan dan membuat lapisan-lapisan layer dalam format analog dan digital guna menciptakan varian baru.

### 3. *Using Photography*

Gambar fotografis telah menjadi medium yang ideal bagi para ilustrator, digunakan sebagai referensi, menangkap gambar yang diolah atau dibuat ulang, bahkan digunakan secara langsung dalam proses pembuatan gambar. Sebuah foto mampu menghasilkan memori yang luar biasa; mampu merekam (menangkap) informasi (gambar) yang bekerja sebanyak mungkin yang mampu menjadi sumber.

#### 4. *Mixing media*

Ilustrator dapat bebas mengeksplor dan bereksperimen dengan media, membuat gambar dari apapun dan dimanapun yang menurut mereka sesuai. Mereka mampu menjarah media, menggabungkan dan menyesuaikan (menyocokkan) metode-metode berdasarkan kebutuhan proyek. *Mixing media* merupakan hal yang tidak biasa di dalam penggambaran ilustrator kontemporer.

#### 5. *Using the computer*

Penggunaan komputer membuat sebuah ilustrasi dapat menjangkau tingkat level menjadi ilustrasi digital dan dapat ditempatkan atau dikombinasikan dengan disiplin lain. Dengan adanya keberagaman kemungkinan digitalisasi ini; memanfaatkan keterampilan menggambar dan memanipulasi gambar, ilustrasi pada proses desain tahap ini menjadi penting (hlm.31-44).

### 2.4. **Semiotika**

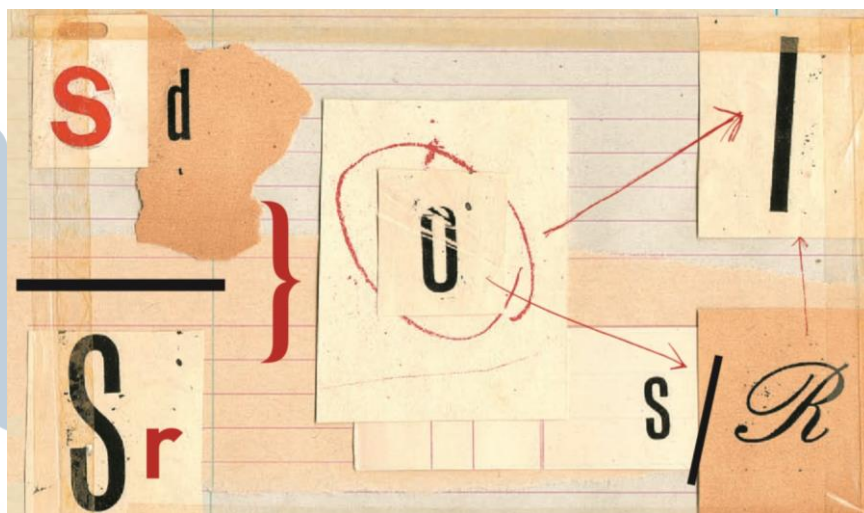
Dilansir dari buku berjudul “*Visible Sign, An Introduction to Semiotics in the Visual Art*” (2010) terdapat teori yang dapat diterapkan pada desain grafis dan komunikasi visual. Teori tersebut adalah teori yang diambil dari studi ilmu umum tentang tanda-tanda yang dikenal di Eropa sebagai semiologi dan di Amerika Serikat sebagai semiotika.

U M M N  
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

## 1. *Components*

Ferdinand de Saussure (1857-1913), seorang profesor linguistik Swiss pada tahun 1900-an mengusulkan ilmu baru tersebut. Disekitar waktu yang bersamaan, Charles Sanders Peirce (1839-1914) seorang filsuf Amerika juga sedang mengembangkan studi mengenai ilmu tanda tersebut yang disebutnya semiotika.

Saussure dan Pierce memperlihatkan pusat dari studi mereka adalah tanda. Keduanya menaruh perhatian pada model yang struktural pada sebuah tanda, yang menitik beratkan pada hubungan antar komponen pada tanda. Kedua model dari mereka sangat mirip meskipun ada perbedaan dalam terminologinya saja. Hubungan antar komponen tanda tersebut, memungkinkan untuk mengubah sinyal, dalam bentuk apa pun yang muncul, menjadi pesan yang bisa dipahami.



Gambar 2. 22. Model Gabungan Saussure dan Peirce untuk suatu Tanda  
(*Visible Sign, An Introduction to Semiotics in the Visual Art* /2010)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

- a. Model Peirce untuk tanda adalah segitiga dan berkaitan dengan tanda itu sendiri, pengguna tanda dan realitas eksternal - objek (O) - disebut dengan tanda. Dalam model ini, tanda (kadang-kadang disebut sebagai *representament* (perwakilan) (S / R) sangat mirip dengan penanda Saussure yaitu *signifier* (Sr). Ini adalah bukti fisik dari tanda itu, misal dapat berupa kata, foto, lukisan, atau suara.
- b. Petanda Saussure, sebagai sebuah objek yang mewakili yaitu *signified* (Sd) menjadi *interpretant* (penafsir) (I) dalam model Peirce. Hal Ini bukan hanya mengacu pada pengguna tanda (pembaca) tetapi juga konsep mental tanda, yang didasarkan pada pengalaman budaya pengguna tanda (pembaca) tersebut. Tidak dapat memiliki makna tunggal yang dapat didefinisikan, tetapi artinya dapat bervariasi tergantung pada pembaca tanda.
- c. Terdapat tiga area utama yang membentuk apa yang dipahami sebagai semiotika; tanda-tanda itu sendiri, bagaimana tanda-tanda tersebut terorganisir ke dalam sebuah sistem dan pada konteks dimana tanda tersebut muncul (hlm.16-22).

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

#### 4. *How Meaning is Formed*

Saussure dan Peirce menyetujui bahwa untuk memahami bagaimana menghasilkan makna dari suatu tanda, perlu memahami struktur tanda dengan kelompok-kelompok tanda, yaitu:

##### a. *Icon*

Ini menyerupai tanda. Mereka menyerupai hal yang mereka wakili. Sebuah foto seseorang dapat digambarkan sebagai tanda ikon yang secara fisik menyerupai benda yang diwakilinya (*unperfect copy*). Dimungkinkan juga untuk memiliki kata-kata ikonik, di mana suara menyerupai benda yang diwakilinya.

##### b. *Index*

Ada tautan langsung antara tanda dan objek, adanya hubungan langsung dengan realitas fisik di mana tanda ditempatkan.

##### c. *Symbol*

Tanda-tanda ini tidak memiliki hubungan logis antara tanda dan apa artinya. Dengan kata lain memiliki hubungan antara *signifier* dan *signified* itu bersifat arbiter (manasuka) pada alamnya sendiri (dimana tanda ditempatkan). Ini berfungsi melalui aturan yang disepakati atau kode sosial. Simbol, mengandalkan pembaca yang telah mempelajari hubungan antara tanda dan artinya (hlm.31-32).

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

## 5. *Reading the sign*

- a. Denotasi adalah urutan signifikasi pertama yang merujuk pada realitas fisik objek yang ditandai. Relasi antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) di dalam tanda. Bersifat tersurat, harfiah.
- b. Konotasi dalam pengaplikasiannya dipengaruhi oleh latar belakang pemirsa. Bersifat *arbitrary* karena makna yang dibawa ke gambar didasarkan pada aturan atau konvensi yang telah dipelajari pembaca. menggambarkan interaksi yang berlangsung. Adanya saat tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya. Bagian manusiawi dari proses ini; ini mencakup seleksi atas apa yang masuk dalam bingkai (*frame*), fokus, rana, sudut pandang, kamera, mutu, dan seterusnya Bersifat tersirat, kiasan (hlm. 54-55).

## 6. *Ways of meaning*

Sean Hall (2018) dalam bukunya menyatakan bahwa terdapat beberapa majas untuk menjadi cara dalam menyampaikan pesan. Cara menyampaikan pesan ini dapat dimaknai untuk menyampaikan pesan secara tidak literal atau secara gamblang begitu saja. Bentuk *non-literal meaning* tersebut ditujukan untuk membuat sesuatu yang tidak familiar menjadi familiar, ataupun sebaliknya. Salah satunya adalah dengan penggunaan majas *Synecdoche*

Penggunaan majas tersebut dapat membantu untuk membuat wawasan baru dalam mengartikan sebuah objek, gambar maupun teks. Bila hal tersebut digunakan dengan bijaksana maka, dapat membentuk pesan yang resonan (gema) dalam hasil desain. Majas *Synecdoche* adalah majas dengan menggunakan sebuah bagian, potongan bagian untuk berpihak, berpegang atau berdiri untuk semua hal. Atau sebaliknya, semua hal untuk mewakili atau berpihak pada satu bagian (hlm.41).

#### 7. *Framing Meaning*

Mitos yang dimaksud pada desain adalah terdapat cerita-cerita yang mewakili dan membentuk ekspresi individu atau karya atau kolektif. Mitos bersifat bisa saja benar, atau sebagian benar atau bahkan sepenuhnya salah. Mitos terambil dari suatu kepercayaan pembaca (hlm.149)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## 2.5. Mentawai

Mentawai merupakan daerah kepulauan yang terdiri dari empat pulau besar, yaitu Siberut, Sipora, Pagai Utara, Pagai Selatan, dan beberapa pulau kecil lainnya yang berada di sisi barat Pantai Barat Sumatera. Dari pulau-pulau tersebut, Pulau Siberut yang memiliki lahan terluas di Mentawai dengan seluas 400.030 ha.

Pulau Siberut sendiri terbagi menjadi empat kecamatan, yaitu Siberut Selatan, Siberut Tengah, Siberut Utara, dan Siberut Barat. Untuk sampai ke Pulau Siberut yang berjarak kurang lebih 100 km dari Pulau Sumatera, hanya dapat dijangkau melalui dua dermaga dengan menggunakan kapal feri dalam waktu 10-12 jam dengan kapal cepat. Dua dermaga tersebut adalah dermaga Sikabalu yang terletak di Siberut Utara dan Muara Siberut di Siberut Selatan.

Mentawai tidak akan lepas dari penduduk yang menduduki lahannya. Berkulit kuning kecoklatan, bermata sipit dan berambut tipis seperti orang Hawaii, Kepulauan Polynesia, menjadi sebuah kekhasan bagi masyarakat suku Mentawai. Tidak hanya dari fisik, keistimewaan mereka juga terdapat pada bahasa asli mereka yang termasuk dalam kelompok bahasa Proto Melayu.

Suku Mentawai, menjadi masyarakat dengan salah satu kebudayaan tradisional zaman neolitik (zaman batu muda) yang masih hidup di Indonesia hingga kini. Mereka masih terbuka untuk tetap memegang adat mereka yang disebut sebagai *Arat Sabulungan*, walaupun saat ini masyarakat Mentawai didominasi dengan menganut agama Kristen dan Katolik. (Kusbiantoro, 2016.hlm.187-189).

### 2.6.1 Budaya Mentawai


Kebudayaan Mentawai mengacu pada kepercayaan asli Orang Mentawai, yaitu *Arat sabulungan*, yang dapat dimengerti sebagai adat daun-daunan. *Arat Sabulungan* atau adat dedaunan adalah wujud wujud dari pemahaman Orang Mentawai akan hutan beserta isinya. Daun dipercayai memiliki penghuni dan fungsi sebagai keseimbangan hidup atau kesejahteraan bagi masyarakat Mentawai. Kesejahteraan bagi suku Mentawai berarti adanya keselarasan hidup dengan lingkungan. *Arat Sabulungan* adalah dasar, acuan dari semua aspek atau unsur seluruh budaya Mentawai.





Dalam menanggapi perubahan lingkungan yang terjadi hingga kini, upacara *bebeitei uma* menjadi sebuah pegangan bagi orang Mentawai. Upacara *bebeitei uma* merupakan pranata sosial menyeluruh yang mengacu pada pandangan hidup dan ajarn agama. Upacara tersebut sebagai acuan untuk memahami dan menerjemahkan lingkungan tradisional maupun sekarang yang mendiami era modern

Dalam kehidupan sosial budaya orang Mentawai, terdapat *sikerey* yang menjadi tokoh penting dalam kehidupan mereka, khususnya dalam menyelenggarakan upacara. *Sikerey* mampu mengantarkan manusia mencapai kesejahteraan hidupnya. Setiap komunitas orang Mentawai memiliki *sikerey* (Rudito, 2013.hlm.3-5).

## 2.6.2 Makna Objek dalam Adat Mentawai

Sebelum melakukan percobaan, penulis mendapatkan beberapa objek yang dapat dijadikan ikon untuk menjadi tanda dan penanda dalam mengonotasikan sesuatu yang akan berkaitan dengan konten, yaitu:

Objek	Makna
	Burung Enggang bagi suku Mentawai, adalah burung yang mampu menuju dunia roh para leluhur dan dekat dengan leluhur.
	<i>Omat Simagre</i> bagi suku Mentawai, adalah boneka mainan bagi roh leluhur agar roh leluhur selalu senang dan mau bermain, berkumpul di dalam rumah komunal ( <i>uma</i> )
	Daun <i>katuitca</i> memiliki sifat dapat melihat keadaan buruk sehingga dapat segera diperbaiki dan melihat masa depan yang menjadi harapan seluruh anggota <i>uma</i> .

	<p>Daun <i>suga</i> menandakan bahwa “dipanggil-panggil” mengartikan bahwa anggota uma selalu dipanggil oleh kebaikan dan roh baik.</p>
	<p>Daun <i>nakka</i> menandakan akan kewibawaan dan keberanian nenek moyang.</p>
	<p>Daun <i>ruru</i> memiliki arti akan persatuan klan.</p>
	<p>Daun <i>Kararaiba</i> bersifat sebagai pertahanan terhadap kejahatan.</p>

Tabel 2. 1 Beberapa Objek dalam Adat Mentawai  
(<https://commons.wikimedia.org>)

Tidak berhenti disitu, penulis juga menemukan beberapa tanaman yang tidak memiliki makna tertentu namun, sering ditemukan di wilayah Mentawai, khususnya saat penulis melakukan observasi partisipan.



Gambar 2. 23. Beberapa Tanaman Umum Mentawai

IN U U A N I A A A

### **2.6.3. Permasalahan Budaya Mentawai Kini**

Kini, budaya Mentawai, salah satu budaya Indonesia yang seharusnya memperkokoh jati diri negara Indonesia sedang mengalami degradasi sejak program pemerintah modern datang untuk “memajukan” mereka. Pada tahun 1954, masyarakat Mentawai diberi ultimatum oleh pemerintah untuk meninggalkan kepercayaan dan tradisi mereka yang dianggap jahiliah tersebut. Sejak saat itu pemisah generasi atau kesenjangan generasi akan praktik budaya Mentawai makin melebar di suku Mentawai.

Pada tahun 1990, pemerintah lokal mulai mengakui adanya keuntungan ekonomi dalam mengizinkan suku Mentawai hidup bebas. Namun pada saat itu, satu generasi penuh telah dibesarkan tanpa pernah menyentuh adat tradisional sehingga kini generasi muda Mentawai kini tidak tersambung kebudayaannya dengan generasi terdahulu dan mengalami degradasi jati diri akan budaya mereka sendiri, budaya Mentawai.

Menurut antropolog Mentawai Juniator Tulus, hingga kini hanya tersisa sekitar 2000 orang Mentawai yang masih mempraktikkan kepercayaan tradisional mereka. Hal tersebut tidak menutup tetap adanya tarikan antara yang tua dengan yang muda di desa mereka, membuat folklor Mentawai yang pada hakikatnya harus diturunkan secara turun-temurun menjadi terkikis perlahan.

Walaupun sudah bermunculan berbagai usaha untuk menghidupkan kembali tradisi Mentawai yang dimulai transisinya ke demokrasi di tahun 1998, membawa generasi termuda Mentawai menjadi dewasa di masa yang tidak begitu

mengekang. Budaya terdahulu disosialisasikan melalui kurikulum sekolah lokal melalui aktivis-aktivis yang berperan.

Namun hal tersebut tidak dapat menyelesaikan sepenuhnya, mengenai masih banyaknya orang Mentawai yang terseret jauh dari budaya mereka yang hilang akibat kerja tangan pihak pemerintah bertahun-tahun lamanya. Saat ini, tak bisa hanya fokus penyelamatan keragaman hayati. Untuk itu, diperlukan cara dengan memberdayakan sumber daya manusia yang ada agar memahami dunia modern dan melanjutkan praktik keberlanjutan mereka.

Hal tersebut untuk menjaga aset bagi generasi mendatang. Melindungi dan memperkuat budaya ini, tidak hanya bermanfaat bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat Mentawai, juga berkontribusi dalam pelestarian keragaman hayati global (Emont & Ponomarev, 2016).

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA