

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Desain Grafis**

Menurut Landa (2014), desain grafis adalah bentuk dari komunikasi yang ada pada setiap informasi atau pesan lalu menyampaikannya kedalam bentuk visual komunikasi untuk memberikan penjelasan informasi kepada target (hlm. 1).

##### **2.1.1. Elemen Desain**

Desain terdiri dari beberapa elemen yang mendukung untuk menjadi kesatuan visual. Menurut Landa (2014), dimensional dalam pembuatan desain terbagi menjadi 4 bagian yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur (hlm. 19).

##### **2.1.1.1. Garis**

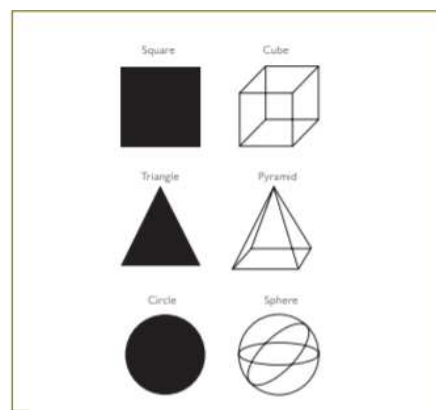
Garis adalah kumpulan dari titik yang menjadi sebuah kesatuan yang memanjang dan dapat membentuk menjadi garis lurus, melengkung, dan sudut (hlm. 19).



Gambar 2.1. Garis

### 2.1.1.2. Bentuk

Bentuk adalah permukaan dimensi yang tersusun dari garis, warna, pola, dan tekstur. Bentuk berlandaskan dari tiga bidang geometri yaitu, persegi, segitiga, dan lingkaran (hlm. 20-21).



Gambar 2.2. Bentuk

### 2.1.1.3. Warna

Warna adalah elemen yang dapat dilihat jika terdapat cahaya. Warna yang berada pada objek dipantulkan oleh cahaya sehingga dapat ditangkap oleh mata. Warna dibagi menjadi tiga kategori elemen yaitu *hue*, *value*, dan *saturation* (hlm. 23-27).

1. *Hue* adalah nama dari warna contohnya merah, kuning, hijau.
2. *Value* adalah tingkat cerahnya warna contohnya kuning tua atau hijau muda.
3. *Saturation* adalah tingkat pekatnya kombinasi pada warna.

#### **2.1.1.4. Tekstur**

Tekstur adalah representasi dari permukaan yang dapat dirasakan. Ada dua jenis tekstur yaitu *tacticle* dan visual. *Tacticle* adalah tekstur yang dapat disentuh secara fisik, sedangkan visual adalah ilusi tekstur yang dibuat seperti foto, lukisan, dan gambar (hlm. 28).

### **2.1.2. Prinsip Desain**

Menurut Landa (2014), prinsip desain adalah suatu hal yang sangat penting dalam proses desain yang meliputi konsep, tipografi, visual, dan elemen formal yang saling bergantung satu sama lain dalam penerapannya (hlm. 29).

#### **2.1.2.1. Format**

Format adalah penetapan batasan media yang akan dipakai dalam desain (hlm. 29).

#### **2.1.2.2. Balance**

*Balance* atau keseimbangan adalah proses untuk menciptakan visual yang harmoni dengan elemen-elemen lainnya (hlm. 30-31).

#### **2.1.2.3. Hirarki Visual**

Hirarki visual bertujuan untuk mengatur informasi menjadi sebuah urutan dan menuntun target agar pesan dari informasi dapat tersampaikan dengan baik (hlm. 33).

#### **2.1.2.4. Ritme**

Ritme adalah urutan serta repetisi atau pengulangan dalam komponen desain untuk mengembangkan aliran visual dan elemen-elemen lainnya dengan bentuk irama (hlm. 35).

#### **2.1.2.5. Kesatuan**

Kesatuan adalah prinsip untuk menyatukan elemen-elemen yang terkait pada desain grafis untuk menjadi sebuah kelompok atau golongan yang sama (hlm. 36).

### **2.1.3. Tipografi**

Landa (2014) menjelaskan bahwa *typeface* adalah desain yang telah disatukan menjadi satu set karakter dengan properti visual yang konsisten. Setiap jenis huruf mempunyai gaya visual dan karakter yang penting agar dapat dikenali jika jenis huruf tersebut telah dimodifikasi. *Font* adalah set lengkap yang mempunyai karakter, angka, simbol, serta *typeface* yang mempunyai ukuran, berat, serta gaya (hlm. 44).

#### **2.1.3.1. Klasifikasi Tipografi**

Berikut ini adalah klasifikasi gaya setiap huruf (hlm. 47).

1. *Old style* atau *humanist*

Diperkenalkan pada akhir abad ke-15 dan mempunyai *serif*. Contohnya seperti *Garamond*, *Times New Roman*, dan *Caslon*.

## 2. *Transitional*

Jenis huruf yang memulai transisi gaya lama ke gaya baru pada abad 18 dan mempertahankan karakteristik keduanya. Contohnya *Century* dan *Baskerville*.

## 3. *Modern*

Dikembangkan pada awal abad 19 dan mempunyai bentuk yang lebih geometris serta karakter yang kontras. Contohnya *Bodoni* dan *Walbaum*.

## 4. *Slab Serif*

Diperkenalkan pada awal abad ke-19 dengan karakteristik yang tebal atau berat dan mempunyai *serif*. Contohnya *Clarendon*, *Bookman*, dan *American Typewriter*.

## 5. *Sans Serif*

Huruf dengan karakter yang tidak mempunyai *serif* yang diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contohnya *Futura*, *Helvetica*, dan *Franklin Gothic*.

## 6. *Blackletter*

Huruf yang berasal dari abad ke-13. Karakteristik dari jenis huruf ini adalah tebal dan terdapat sedikit lengkungan. Contohnya *Rotunda* dan *Fraktur*.

## 7. *Script*

Huruf yang memiliki karakteristik miring, runcing, menyambung, serta mirip dengan tulisan tangan. Contohnya *Allegro Script*, dan *Brush Script*.

## 8. *Display*

Huruf yang dirancang sebagai *headline* atau judul karena sulit dibaca jika sebagai teks. Karakteristik yang rumit dan banyak hiasan yang dibuat dengan tangan.

### **2.1.3.2. *Letterspacing, Leading, dan Word Spacing***

Menurut Graham (2005), *letter spacing* merupakan jarak antar huruf dan karakter secara individual. *Leading* adalah ruang vertikal yang berada garis-garis huruf. *Word spacing* merupakan penyesuaian baik mempererat maupun meregangkan jarak antar kata (hlm. 210).

### **2.1.3.3. *Readability dan Legibility***

*Readability* merupakan kemudahan dalam bacaan dan mengenali huruf yang dipengaruhi oleh jenis huruf, jarak, warna, dan pemilihan kertas. *Legibility* adalah tingkat kenyamanan atau kemudahan mata pembaca terhadap penyusunan huruf dan kata (hlm. 53).

1. Jika jenis huruf terlalu tipis atau terlalu lebar, pembaca akan sulit mengenali huruf dan kata, terutama ukuran huruf yang lebih kecil.
2. Jenis huruf yang terlalu banyak kontras seperti tebal dan tipis dalam huruf dapat menyebabkan keterbacaan yang sulit.

3. Huruf yang telah disempitkan atau dilebarkan, terutama pada huruf yang memiliki ukuran kecil memiliki keterbacaan yang sulit.
4. Teks yang memakai huruf kapital pada semua kalimat menyulitkan untuk membaca.
5. Pemilihan *background* yang kontras dengan kalimat akan lebih mudah dibaca.
6. Warna yang memiliki saturasi tinggi dapat menyulitkan keterbacaan.
7. Para pembaca cenderung memilih untuk membaca warna gelap terlebih dahulu.

## **2.2. Grid**

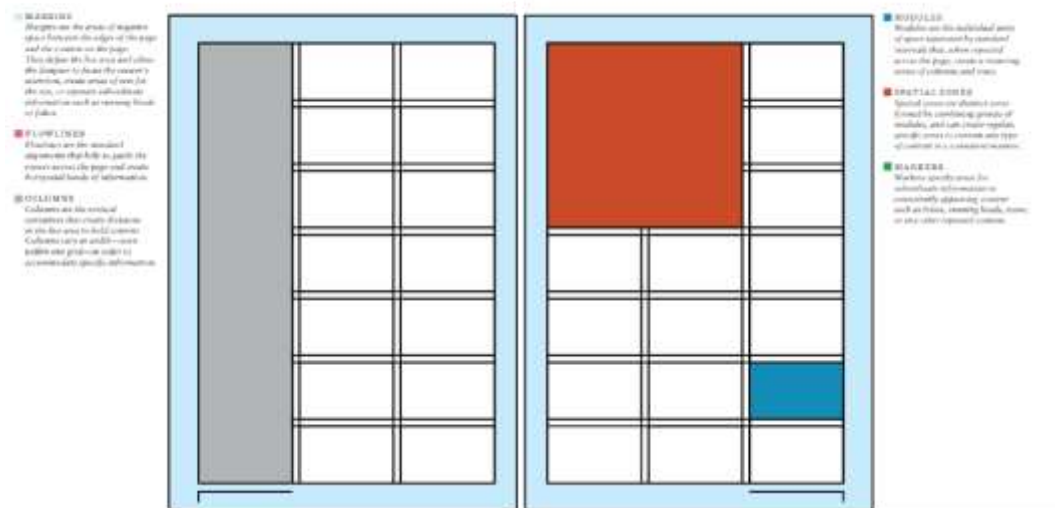
Menurut Graver dan Jura (2012), *grid* dan *layout* adalah komponen terpenting dalam desain karena menjadi dasar pada tahap penyusunan dari sebuah informasi dalam hirarki (hlm.10).

### **2.2.1. Komponen Grid**

Terdapat enam komponen yang ada menurut Graver dan Jura (2012):

1. *Margins* adalah sebuah ruang negatif yang terdapat diantara tepi halaman dan isi konten, bertujuan untuk menciptakan area yang mampu menarik perhatian pembaca. *Margins juga* berfungsi sebagai area pemisah antar informasi.
2. *Flowlines* adalah garis horisontal atau mendatar dan berfungsi sebagai pemandu pembaca.

3. *Columns* adalah area vertikal pada konten.
4. *Modules* adalah area kosong yang berulang-ualng untuk menciptakan sebuah kolom dan baris.
5. *Spatial zones* berfungsi sebagai area penempatan konten yang tercipta dari penggabungan *modules*.
6. *Markers* adalah penanda yang memiliki fungsi untuk menandai sebuah area informasi ataupun konten.



Gambar 2.3. Komponen *Grid*.

### 2.3. *Layout*

Menurut Arntson (2012), *layout* adalah suatu kesinambungan pada aspek suatu perancangan yang dilakukan untuk meningkatkan efektifitas dalam penyampaian informasi dengan estetika yang baik. Berikut ini adalah beberapa prinsip saat menciptakan layout (hlm. 111-119):



1. Ukuran dan proporsi pada tiap aspek *layout* yang terdapat pada teks, ukuran, gambar, serta aspek lainnya.
2. *Visual rhythm* menciptakan kesan melalui pengulangan warna, bentuk, teks, penempatan serta ukuran.
3. *Grid* berfungsi sebagai rujukan penempatan aspek dan berfungsi untuk mendapatkan satu kesatuan.

## **2.4. Buku**

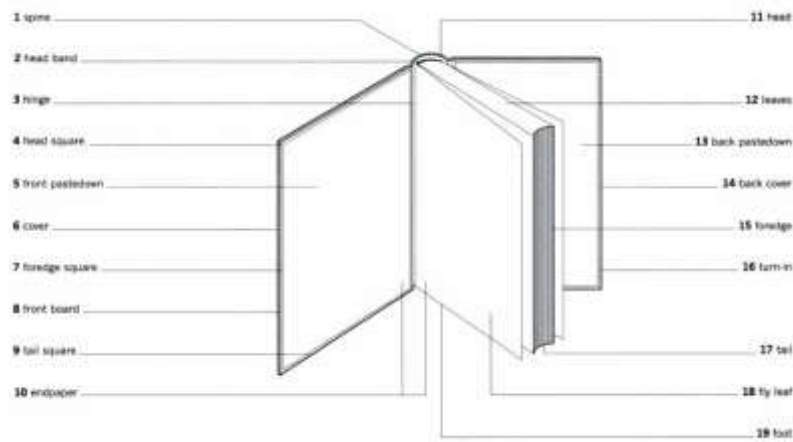
Menurut Haslam (2006) buku adalah media yang terdiri dari kertas-kertas dan halaman yang menjadi satu bagian, dengan tujuan untuk membagikan atau menyebarkan luar pembelajaran dan ilmu pengetahuan (hlm. 9).

### **2.4.1. Fungsi Buku**

Beberapa fungsi buku menurut Haslam (2006) adalah untuk memelihara, memberikan atau menyebarkan informasi kepada pembaca. Selain buku, ada juga beberapa media baru yang memiliki cara berkomunikasi yang sama seperti koran dan majalah, namun tetap menjadi platform yang bertujuan untuk berkomunikasi secara massal (hlm. 9 – 12).

### **2.4.2. Komponen Buku**

Menurut Haslam (2006) berikut ini adalah komponen-komponen buku (hlm. 20):



Gambar 2.4. Komponen Buku.

1. *Spine* adalah lapisan paling luar pada buku dengan bertujuan sebagai lapisan bagian dalam buku.
2. *Head band* adalah lapisan yang berfungsi sebagai pengikat jilid buku.
3. *Hinge* adalah lipatan di endpaper yang berada diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square* bertugas sebagai pelindung kecil yang berada di bagian atas buku dan memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.
5. *Front pastedown* adalah lapisan *endpaper* yang menempel serta berfungsi sebagai pelindung bagian sampul buku.
6. *Cover* adalah semacam kertas atau papan tebal yang menempel yang berfungsi sebagai melindungi buku.
7. *Fore-edge Square* adalah lapisan kecil pada bagian depan buku yang terbuat dari sampul depan dan belakang buku, serta berfungsi sebagai pelindung.

8. *Front board* adalah papan sampul yang berada di bagian depan buku.
9. *Tail Square* adalah bagian kecil yang berada di bagian bawah buku serta memiliki ukuran besar dari isi buku, yang berfungsi sebagai pelindung.
10. *End paper* adalah lapisan kertas tebal yang berfungsi sebagai penutup bagian sampul papan serta sebagai penahan punggung buku.
11. *Head* merupakan bagian atas sebuah buku.
12. *Leaves* adalah kertas yang mempunyai dua sisi dan halaman yang saling terikat pada dalam buku.
13. *Back pastedown* adalah lapisan kertas yang tebal dan menempel pada bagian dalam papan belakang.
14. *Back cover* adalah lapisan sampul yang berada di bagian belakang buku.
15. *Foreedge* adalah sisi depan pada sebuah buku.
16. *Turn-in* adalah tepi kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam yang berada pada sampul buku.
17. *Tail* adalah bagian bawah dari sebuah buku.
18. *Fly leaf* adalah halaman balik dari *endpaper*.
19. *Foot* adalah bagian bawah dari halaman buku.

### **2.4.3. Anatomi Buku**

Safanayong (2006) menjelaskan ada empat bagian dari sebuah buku, yaitu (hlm. 78):

#### **1. Sampul Buku**

Sampul buku terbagi menjadi tiga bagian yaitu sampul depan, belakang dan sampul punggung buku. Pada bagian sampul buku berisi judul serta nama pengarang buku.

#### **2. Halaman pendahuluan**

Halaman pendahuluan berisi kata pengantar, daftar isi dan kata sambutan.

#### **3. Halaman Isi**

Halaman isi buku berisi atau menjelaskan sebuah topik yang diangkat oleh penulis dalam bentuk bab, paragraf, gambar atau kutipan.

#### **4. Halaman Terakhir**

Halaman terakhir berisi lampiran, daftar pustaka atau biografi dari penulis.

### **2.4.4. Penjilidan**

Menurut Lupton (2008), proses penjilidan pada sebuah buku memerlukan staples, benang dan juga setiap bahan untuk merekatkan tiap-tiap kertas. Berikut ini adalah beberapa teknik jilid pada buku (hlm. 120):

#### **1. Case (*Hardcover*)**

*Case* merupakan teknik jilid dari sebuah buku yang diawali dengan menjahit pada kertas dengan menggunakan benang. Setelah itu disatukan dengan menggunakan *linen tape* agar menjadi lebih kuat, lalu merekatkan *block text* dengan *case* dan juga *endpaper* sehingga menciptakan ketahanan pada buku.

## 2. *Perfect*

Teknik penjilidan *perfect* biasanya diawali dengan menyatukan setiap lembar kertas dengan menggunakan bahan perekat (lem) atau staples, lalu dilanjutkan dengan penyatuan sampul buku.

## 3. *Tape*

Teknik menjilid *tape* biasanya dengan menggunakan lem panas untuk merekatkan lembaran-lembaran kertas.

## 4. *Side Stitch*

Teknik *side stitch* merupakan teknik menyatukan lembar-lembar kertas dengan menggunakan staples.

## 5. *Saddle Stitch*

Teknik penjilidan dengan cara melipat sampul menjadi dua bagian yang kemudian direkatkan dengan menggunakan staples.

## 6. *Pamphlet Stitch*

Teknik penjilidan ini mempunyai kesamaan dengan teknik *saddle stitch*. Mulai dari menjahit sampul bersama kertas dengan batas maksimal 36 lembar yang kemudian diikat dengan benang menjadi simpul.

## 7. *Screw and Post*

Teknik penjilidan dengan membuat lubang pada sampul serta kertas yang kemudian dilakukan proses pengikatan sekrup dengan menggunakan benang.

## 8. *Stab*

Teknik penjilidan ini juga disebut dengan *Japanese stab*. Diawali dengan penjahitan kertas dengan menggunakan benang.

### 9. *Spiral*

Teknik penjilidan dengan proses membuat lubang pada setiap kertas dengan menggunakan mesin serta memasukkan kawat pada tiap lubang.

### 10. *Plastic Comb*

Teknik penjilidan yang dianggap sebagai teknik menjilid yang paling buruk.

## **2.5. Fotografi**

Menurut Black (2013) fotografi adalah penangkapan gambar dengan memfokuskan pantulan cahaya melalui lensa dan merekam gambar dengan suatu media (hlm. 4), serta menurut Bull (20120), fotografi merupakan kata yang berasal dari istilah dari bahasa Yunani yaitu Phos (cahaya) dan Graphe (tulisan atau gambar. Jika dikombinasikan maka sesuatu kegiatan manusia yang merupakan melukis atau menulis dengan menggunakan cahaya (alami) (hlm. 5).

Tidak hanya untuk menghasilkan sebuah lukisan atau gambar, fotografi juga memiliki fungsi yaitu foto dokumenter. Menurut Graham Clarke (1997), foto dokumenter berfungsi sebagai bukti dari suatu hal yang pernah terjadi, bukti tersebut sebagai makna historis yang dapat digunakan pada saat masa mendatang untuk menjadi catatan dan laporan kebenaran objektif dari hal yang pernah ada. Diprose (2012) juga menjelaskan bahwa foto dokumenter merupakan salah satu jenis fotografi dengan cara mendokumentasikan sebuah peristiwa atau situasi yang nantinya akan menjadi sebuah sejarah pada masa mendatang. Fotografer diharuskan untuk merekam sebuah gambar dari kejadian yang sebenarnya (hlm. 347).

### 2.5.1. Komposisi Foto

Menurut Rutter (2007) komposisi foto mempunyai dua fungsi yaitu berfungsi untuk menata sebuah objek agar terlihat menarik dan komposisi yang berfungsi untuk memberikan pesan yang mendalam pada foto (hlm. 46). Berikut ini adalah komposisi pada fotografi:

#### 1. *Rule of Thirds*

Komposisi rule of thirds merupakan komposisi dengan pembagian ruang 2x3 pada garis vertikal dan garis horizontal. Rule of thirds menghasilkan komposisi yang dinamis serta seimbang karena mengarahkan objek foto ke salah satu titik untuk menjadi pusat perhatian mata.



Gambar 2.5. *Rule of Thirds*.  
(<https://www.phototraces.com/b/rule-of-thirds-photography/>)

## 2. *Lead in Lines*

*Lead in lines* adalah dengan memanfaatkan garis bantu yang alami untuk mengarahkan pandangan ke titik fokus utama.



Gambar 2.6. *Lead in Lines*.  
(<https://photographyhero.com/leading-lines-photography/>)

## 3. *Natural Frames*

Natural frames adalah komposisi dengan menggunakan bingkai pada objek yang terbuat dari elemen-elemen alam atau natural.



Gambar 2.7. *Natural Frames*.  
(<http://weedit.photos/2017/natural-framing-photography/>)



#### 4. *Color*

*Color* adalah komposisi dengan memanfaatkan pengaturan kontras warna pada tiap objek utama dan *background*.



Gambar 2.8. *Color*.  
(<https://epicureandculture.com/photography-color-wheel/>)

#### 5. *Depth of Field*

Depth of field adalah komposisi dengan memanfaatkan beda ketajaman gambar pada objek dan *background*.



Gambar 2.9. *Depth of Field*.  
(<https://www.lightstalking.com/depth-of-field/>)

#### 6. *Closed Composition*

Komposisi yang memanfaatkan ruang dan titik fokus dengan menyeluruh, sehingga tidak ada ruang yang tidak terpakai.



Gambar 2.10. *Closed.*

(<https://learn.zoner.com/hone-your-composition-experiment-with-abstract-macro-photos/>)

## 7. *Break the Rules*

*Break the rules* merupakan komposisi fotografi yang tidak terikat pada aturan komposisi lainnya.



Gambar 2.11. *Break the Rules.*

(<https://learn.zoner.com/hone-your-composition-experiment-with-abstract-macro-photos/>)

### **2.5.2. Triangle Exposure**

Menurut Black (2013), fotografi memiliki tiga prinsip dasar untuk menghasilkan sebuah visual foto dengan pencahayaan yang tepat, tiga prinsip yaitu:

#### 1. *Aperture* (Diafragma)

*Aperture* atau diafragma merupakan bukaan lensa untuk mengatur masuknya cahaya pada sensor kamera. Pembukaan aperture yang lebar dapat memasukkan banyak cahaya ke kamera.

#### 2. *Shutter Speed* (Kecepatan Rana)

Kecepatan rana berfungsi untuk mengatur kecepatan dari gerakan sensor kamera terhadap cahaya yang diukur dengan kecepatan mulai dari 1/1000 hingga satu detik.

#### 3. *ISO*

*ISO* adalah tingkat sensitivitas dari sensor kamera terhadap cahaya. Semakin tinggi nilai *ISO* yang digunakan akan semakin besar sensitivitas terhadap cahaya untuk menghasilkan gambar.

### **2.5.3. Pencahayaan**

Menurut Langford dan Smith (2007), pencahayaan pada fotografi berdampak pada sebuah visual yang ditampilkan untuk merepresentasikan sebuah konsep, detail, kedalaman, dan *mood*. Ada terdapat enam karakteristik pencahayaan pada fotografi:

#### 1. Kualitas

Kualitas pada foto berkaitan dengan sumber pencahayaan untuk menghasilkan sebuah bayangan. Kamera mempunyai beberapa karakteristik untuk menangkap sebuah bayangan.

## 2. Arah

Arah cahaya dapat membantu sebagai penentu dari bayangan yang dihasilkan pada sebuah kamera. Fungsi dari arah cahaya adalah untuk menciptakan sebuah tekstur dari objek fotografi.

## 3. Kontras

Karakteristik cahaya untuk menciptakan rasio gelap terang.

## 4. Ketidakrataan

Ketidakrataan pada cahaya dalam sebuah foto akan muncul akibat dari jarak antara sumber cahaya dan jarak dari objek.

## 5. Warna

Warna dalam fotografi merupakan pencampuran dari semua warna dengan pencahayaan.

## 6. Intensitas Cahaya

Intensitas cahaya memiliki pengaruh dengan kontras serta pengaturan kamera yang menciptakan sebuah perubahan dari cahaya yang berupa terang atau gelapnya dari sebuah objek yang menjadi target.

### **2.6. Suku Dayak Kenyah**

Suku Dayak merupakan suku asli pulau Kalimantan yang hidup secara berkelompok dan bertempat tinggal di pedalaman. Menurut Lontaan (1975), suku

Dayak mempunyai 6 suku besar dan 405 sub-suku kecil. Masing-masing dari sub-suku mempunyai adat istiadat yang berbeda (hlm. 4).

Menurut Udan (2020), setidaknya terdapat tujuh sub-suku Dayak yang berada di Kalimantan Timur, sub-suku tersebut adalah Dayak Kenyah, Dayak Tanjung, Dayak Benuaq, Dayak Bahau, Dayak Kayan, dan Dayak Punan. Kemiripan dari sub-suku ini dapat terlihat dari adat istiadat, namun ada beberapa perbedaan di dalam ornamen-ornamen setiap sub-suku tersebut.

Dayak Kenyah merupakan salah satu sub-suku Dayak di Kalimantan Timur. Kusumaningrum (2018) mengatakan bahwa banyak sekali motif-motif ornamen Dayak Kenyah yang dapat dijumpai pada rumah-rumah, hal ini sebagai adat istiadat untuk menghormati nenek moyang (hlm. 8). Ornamen suku Dayak Kenyah mempunyai perwujudan dan unsur dekoratif yang kuat dengan warna yang kontras, serta mempunyai gambaran motif organis dan berukuran lebih besar, hal ini merupakan sebagai salah satu faktor yang dapat membedakan motif dari suku Dayak Kenyah dengan motif suku Dayak lainnya (Marlina, 2017, hlm. 3).

### **2.6.1. Ornamen Suku Dayak Kenyah**

Pada setiap ornamen suku Dayak Kenyah tak terlepas dari kebiasaan hidup yang tergantung dengan alam. Menurut Sopandi (1997), motif yang dihasilkan oleh suku Dayak berbeda dengan satu sama lain. Penciptaan motif yang berbeda-beda karena adanya perbedaan adat istiadat serta budaya yang mempengaruhi proses penciptaan ornamen tersebut. Ornamen suku Dayak juga berhubungan erat dengan

alam disekitarnya yang menyebabkan motif-motif yang dihasilkan berupa gambaran dari binatang dan tumbuhan (hlm. 59).






Setiap ornamen memiliki fungsi dan makna dibaliknya. Nieuwenhuis (1994) menjelaskan, suku Dayak Kenyah menghias dengan ornamen dengan binatang mistis seperti kombinasi antara naga dan hewan anjing yang dihias dengan banyak lengkungan dan digunakan untuk menghias pintu-pintu rumah (hlm.264).

### **2.6.2. Rumah Lamin**

Rumah Lamin merupakan rumah tradisional suku Dayak Kenyah dan juga suku Dayak lainnya. Menurut Mayasari (2014), Pada setiap budaya mempunyai khas masing-masing. Kebudayaan dalam hal arsitektur mempunyai beragam bentuk yang terpengaruh dari adat, sosial, dan spiritual (hlm. 802).

Rumah Lamin merupakan sebutan dari rumah panjang. Menurut Elisason (2015), bahwa sebutan dari rumah panjang ini tidak hanya rumah Lamin, ada beberapa sebutan lain seperti Uma Dadoq, Luu', dan rumah Betang. Rumah Lamin biasanya dibangun di dekat sisi sungai dengan panjang sekitar 100 meter hingga 200 meter dengan daya tampung sekitar 60 keluarga. Rumah Lamin dibangun panjang karena sifat dari suku Dayak yang hidup secara kekeluargaan yang tinggi.

Tabel 2.1. Tabel *Glossary* Ornamen Suku Dayak Kenyah

No.	Ornamen	Nama	Denotasi	Konotasi
1		Harimau	Predator utama, kekuatan, dan lambang bangsawan	Menunjukkan kewibawaan, pahlawan, kekuatan yang dimiliki pemimpin suku
2		Burung Enggang	Suatu tanda yang identik dari pulau Kalimantan	Sebagai pemersatu suku Dayak, rendah hati, setia, besar dan berani.
3		Lingkaran atau Mata	Desa/kampung, simbol keturunan, melambangkan kepala suku	Representasi dari kehidupan suku Dayak Kenyah dengan lingkungan hidupnya
4		Garis lengkung atau Pakis	Tumbuhan Pakis yang daunnya melengkung	Lambang dari persaudaraan suku Dayak dan juga persatuan
5		Buaya	Predator sungai, simbol dunia bawah	kekuatan magis, kesaktian, dan kesuburan.

6		Guci	Ikon peninggalan nenek moyang dan sebagai alat pembayaran	Sebagai kenangan berharga dari nenek moyang dan melindungi dari kekuatan – kekuatan jahat.
7		Manusia	Penggambaran sosok nenek moyang dan lambang raja	Sebagai perwujudan dari nenek moyang yang selalu melindungi dari kekuatan jahat

## 2.7. Ornamen

Speltz (1923) menyatakan ornamen adalah kesesuaian dengan bentuk benda yang dihiasinya dengan tidak menyembuyikan sifat benda tersebut. Ornamen merupakan seni ragam hias yang tergantung dari bentuk obyek dan juga bahan serta sifat dari pembuatnya, seperti benda-benda yang diproduksi sebagai ornamen oleh orang yang berbeda dan juga waktu yang berbeda (hlm. 1).

Fungsi ornamen menurut Sunaryo (2009), ornamen mempunyai nilai-nilai simbolik dan makna tertentu yang berhubungan dengan pandangan hidup dari masyarakat. Bentuk ornamen dapat dikelompokkan berdasarkan motif hias dan pola pembentuknya secara motif geometris dan motif organis. Sedangkan menurut Gustami (1980), terdapat tiga fungsi dari ornamen, yaitu:



### 1. Fungsi Murni Estetis

Fungsi murni estetis adalah fungsi ornamen yang bertujuan untuk memperindah bentuk dari materi yang telah dihiasi untuk menjadi karya seni. Fungsi murni estetis tampak jelas pada produk-produk seperti batik, tenunan, anyaman, senjata tradisional, perabotan, perhiasan serta produk yang lebih menunjukkan nilai estetis pada ornamen yang diterapkan.

### 2. Fungsi Simbolis

Fungsi simbolis adalah fungsi dari sebuah ornamen yang ditemukan pada peralatan upacara adat dan benda-benda pusaka yang bersifat keagamaan atau kepercayaan, tak lupa menyertakan fungsi estetisnya.

### 3. Fungsi Teknis Konstruktif

Fungsi teknis konstruktif merupakan fungsi dengan memanfaatkan ornamen sebagai penyangga, penopang, penghubung, dan memperkokoh sebuah konstruksi.

#### **2.7.1. Kajian Semiotika**

Teori semiotika dipopulerkan oleh Lambert, ahli filsafat Jerman pada abad ke 18 lalu dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure yang kemudian menjadi perintis semiotika dalam linguistik. Sachari (2005) mengatakan bahwa menurut Peirce, logika adalah suatu hal untuk meninjau pemikiran orang untuk bernalar, berkomunikasi, dan memberi makna dari yang ditampilkan oleh alam kepada mereka melalui sebuah tanda. Pemaknaan tanda bisa sangat luas dari lingkup linguistik maupun umum. Sedangkan Ferdinand de Saussure

mengungkapkan bahwa tanda adalah dasar sebagai teori linguistik umum yang mempunyai kelebihan pada sistem semiotika.

Teori semiotika memiliki dasar kemampuan untuk merumuskan definisi normal pada setiap fungsi tanda. Sachari (2005) mengatakan, semiotik dapat digunakan untuk mengamati tandan yang bersifat empiris maupun duniawi (hlm. 66). Sachari menjelaskan bahwa Pierce membedakan tanda atas tiga jenis, yaitu:

1. Ikon

Ikon adalah suatu tanda yang mendasari adanya persamaan dengan sesuatu yang ditandankannya, contohnya adalah peta dan wilayah, foto dan objek.

2. Indeks

Indeks adalah suatu tanda yang terkait dengan sebuah denotasi dan tergantung pada kausal dengan apa yang telah diwakilkan oleh suatu tanda tersebut.

3. Simbol

Simbol adalah suatu tanda yang ditentukan untuk suatu aturan secara umum, secara kesepakatan ataupun konversi.