



Hak cipta dan penggunaan kembali:

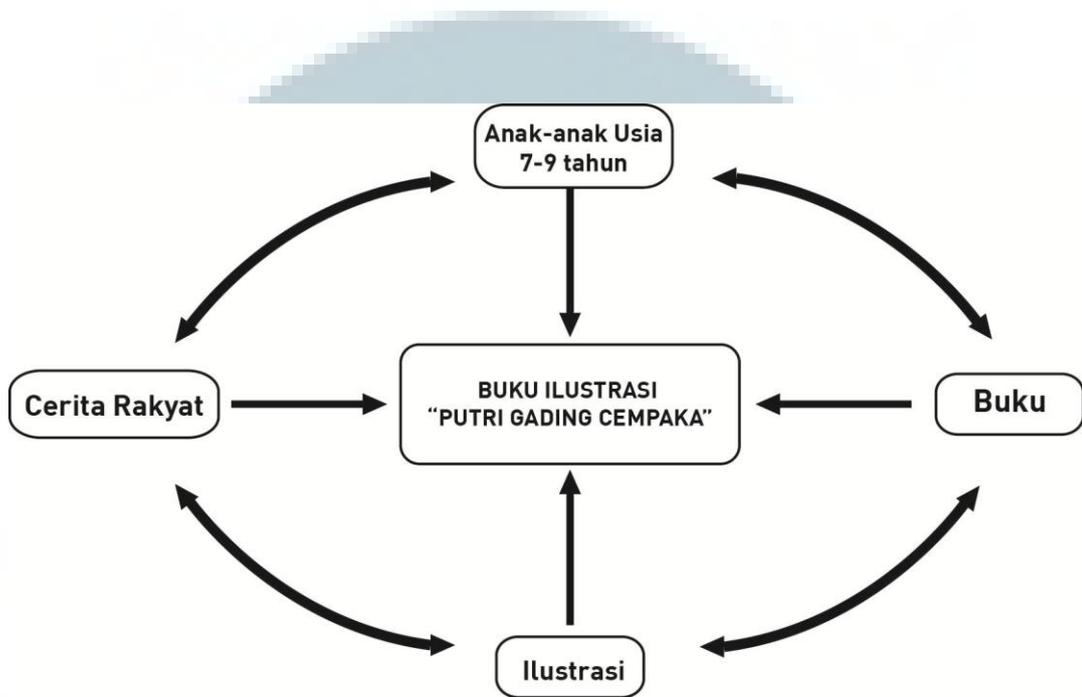
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

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



Bagan 2.1 Kerangka Teori

2.1. Desain Komunikasi Visual

2.1.1. Pengertian Desain

Menurut Landa (2006:31), desain adalah proses merancang sebuah konsep sesuai permintaan dan memvisualisaikannya dengan mementingkan integritas konsep dan elemen visual. Membuat dan memilih elemen visual yang meliputi desainnya dapat mengekspresikan dan efektif dapat mengkomunikasikan konsep desain.

Desain bukan hanya sebuah usaha untuk memperindah penampilan sebuah benda tetapi dapat berdiri kokoh di atasnya dan memberikan kenyamanan yang memadai bagi siapa saja yang duduk di atasnya. Desain merupakan proses penciptaan visual yang memiliki tujuan. (Wong, 1993:41).

2.1.2. Elemen Desain

Menurut Landa (2006: 46), elemen desain terdiri atas:

1. Garis

Garis adalah tanda yang dibuat dengan menggunakan alat yang ditarik di atas permukaan. Alatnya bisa apa saja, sebuah pensil, sebuah kuas runcing, sebuah komputer dan mouse, dan lain-lain.

Garis mempunyai banyak tipe, dan semua garis mempunyai arah dan kualitas. Tipe garis berdasarkan jalannya perpindahan dari awal ke akhir. Garis bisa berupa lurus, melengkung, atau kaku.

Kategori ke dua adalah arah garis. Arah garis merupakan hubungan garis dengan halaman. Garis horisontal membagi halaman dari Barat ke Timur atau Timur ke Barat. Garis vertikal membagi atas dan bawah pada halaman, utara ke selatan dan selatan ke utara. Garis diagonal terlihat miring dalam perbandingan pada tepi halaman.

Kualitas garis berdasarkan bagaimana garis digambar. Bisa berupa halus atau tegas, halus atau terputus-putus, tebal atau tipis, biasa atau berubah, dll.

2. Bidang

Bidang adalah garis tepi pada umumnya sebagai penutup bentuk. Bidang dapat diisi dengan warna, corak, atau tekstur. Bidang dapat melengkung dapat pula kaku, biasa atau ada perubahan, datar atau bervolum, dll.

3. Gelap terang

Mendesripsikan gelap terang suatu elemen visual. Hubungan antara satu

elemen dengan yang lain dengan kaitan gelap terang disebut kontras gelap terang. Kita butuh kontras gelap terang dalam membaca kata-kata dalam halaman.

4. Tekstur

Tekstur adalah sifat yang berkenaan dengan peraba yang menggambarkan sifat dari suatu permukaan. Tekstur peraba itu nyata, kita bisa merasakan tekstur dengan jari-jari kita pada permukaan. Sedangkan tekstur visual itu ilusi, hanya memberikan kesan tekstur yang asli.

5. Format

Format adalah substrat atau pendukung desain grafis. Memiliki banyak jenis dan variasi dalam format. Seperti contoh, banyak variasi pada brosur dalam segi ukuran dan bentuk, dan cara membuka yang berbeda.

6. Pola

Pola merupakan repetisi susunan elemen, seperti desain kertas pembungkus dan baju kotak-kotak.

7. Warna

Warna adalah salah satu elemen desain yang sangat penting. Menurut Landa (2011:19), warna adalah properti atau deskripsi energi cahaya, kita bisa melihat warna karena adanya cahaya. Hal itu dikarenakan, ketika cahaya mengenai obyek, beberapa cahaya diserap, sedangkan cahaya yang tersisa atau tidak terserap dipantulkan. Cahaya yang dipantulkan tersebut menjadi warna seperti yang kita lihat.

Selain itu warna juga sebagai alat yang paling kuat untuk menyampaikan atau menyalurkan emosi seniman. Dapat mempengaruhi emosi kita dari luar pikiran, dapat menyampaikan suasana hati apapun, serta bisa menyenangkan atau menghibur sebuah keputusan. (Zelanski & Fisher, 2010:11).

Dalam efek fisiologis, perbedaan warna dapat memberikan tanggapan emosional yang berbeda yang mana mereka lihat, pakai, atau tinggal.

Menurut Suzy Chiazzari (Zelanski & Fisher, 2010:47) terdapat spesifikasi asosiasi antara emosi dan warna tertentu di budaya Barat, antara lain:

- a. Merah: daya hidup, kekuatan, kehangatan, sensualitas, ketegasan, kemarahan, ketidaksabaran.
- b. Merah muda: ketenangan, kebaikan, pemeliharaan, cinta yang tidak egois.
- c. Jingga: kegembiraan, keamanan, kreativitas, stimulasi.
- d. Kuning: kebahagiaan, stimulasi mental, optimis, takut.
- e. Hijau: harmoni, relaksasi, damai, ketenangan, kepuasan, ketulusan, kemurahan hati.
- f. Pirus (*turquoise*): ketenangan mental, konsentrasi, keyakinan, penyegar.
- g. Biru: damai, harapan, keluasan, fleksibilitas, penerimaan, kepercayaan.
- h. Nila/violet: spiritualitas, intuisi, inspirasi, pemurnian, perenungan.

- i. Putih: damai, pemurnian, isolasi, kelapangan.
- j. Hitam: kewanitaan, perlindungan, pembatasan.
- k. Abu-abu: kemerdekaan, pemisahan, kesendirian, kritik terhadap diri.
- l. Perak: perubahan, seimbang, kewanitaan, sensitifitas.
- m. Emas: bijaksana, kelimpahan, idealisme.
- n. Coklat: pemeliharaan, bumi, mundur, pikiran sempit.

Warna memiliki beberapa properti, yaitu:

- a. Hue

Hue merupakan pengganti nama pada warna yang simpel. *Hue* mendeskripsikan sensasi visual pada bagian spektrum warna yang berbeda. Misalnya warna merah muda, merah tua, mawar, merah menyala adalah warna , tetapi *hue* dalam warna tersebut adalah merah. (Lauer & Pentak, 2008:258).

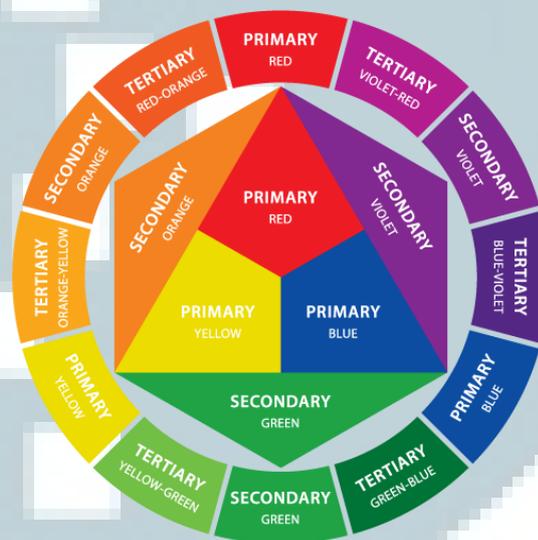
Penyusunan warna yang paling umum digunakan adalah *color wheel*. Di dalam *color wheel* yang sudah diperbaharui Johannes Itten (Lauer & Pentak, 2008:259) terbagi atas 3 kategori, yaitu:

- 1) Warna Primer : Merah, kuning, dan biru.
- 2) Warna Sekunder : Campuran dari dua warna primer, yaitu:
 - Merah dan kuning menjadi jingga.
 - Kuning dan biru menjadi hijau.

- Biru dan merah menjadi ungu.

3) Warna Tersier: campuran dari warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan, misalnya:

- Biru dan hijau membuat biru-hijau
- Merah dan ungu membuat merah-ungu.
- Dan seterusnya.



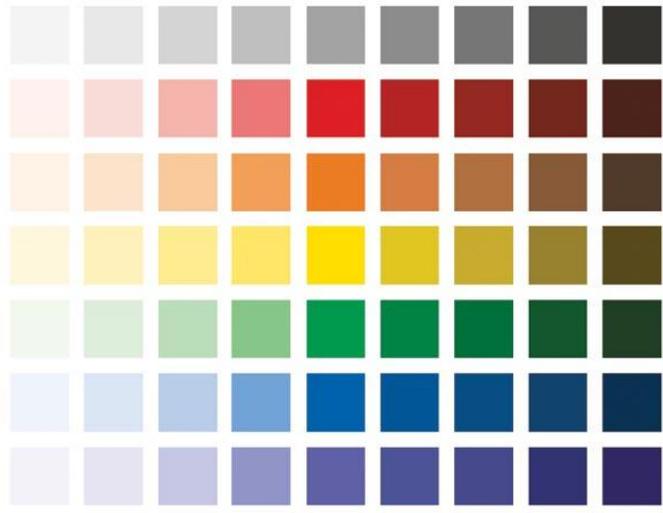
Gambar 2.1 *Color Wheel*.

(Sumber : <http://www.pengadprinting.com/>)

b. Value

Value adalah pengganti untuk keterangan dan kegelapan dalam *hue* dengan cara menambahkan warna putih atau hitam pada warna.

Penambahan warna putih pada warna disebut *tint* sedangkan penambahan warna hitam pada warna disebut *shade*. (Lauer & Pentak, 2008:260).



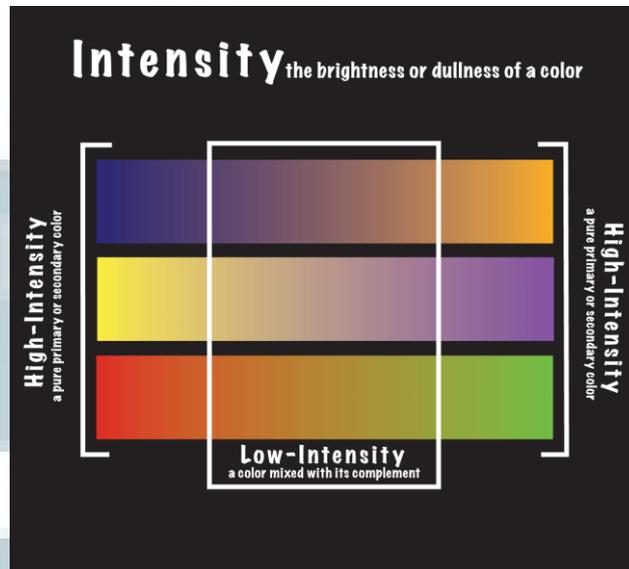
Gambar 2.2 Value pada warna.

(Sumber: <http://blog.mitchalbala.com/>)

c. Intensitas

Intensitas menggantikan kecerahan pada warna dan intensitas penuh ketika warna murni atau belum dicampur. Intensitas juga kadang disebut *chroma* atau *saturation*. (Lauer & Pentak, 2008:262).

UMMN



Gambar 2.3. Intensitas Warna.

(Sumber: <http://edtech2.boisestate.edu/>)

2.1.3. Prinsip Desain

Menurut Landa (2006:52) prinsip desain terdiri atas:

1. Keseimbangan

Keseimbangan adalah penyebaran berat yang sama. Ketika desain seimbang, itu berarti berpegangan bersama, terlihat kompak, dan terasa harmonis. Ketika desain tidak seimbang, kita akan merasa tidak nyaman.

2. Tekanan

Tekanan adalah pengaturan elemen visual, memberikan tegangan atau pentingnya kepada beberapa elemen visual, demikian memungkinkan 2 aksi: informasi mudah diperoleh dan grafik desain mudah diterima.

3. Irama

Irama adalah sebuah pola yang dibuat dengan mengulang dan memvariasi elemen, dengan pertimbangan memberikan jarak antara mereka, dan membangun rasa dari perpindahan dari satu elemen ke elemen lain.

4. Kesatuan

Kesatuan adalah salah satu tujuan utama pada komposisi, membangun keseluruhan yang terpadu, daripada bagian yang tidak berelasi.

5. Korespondensi

Ketika kita mengulang sebuah elemen seperti warna, arah, gelap terang, bidang, atau tekstur, atau membangun sebuah gaya, seperti gaya linear, kamu membangun sebuah hubungan visual atau korespondensi antara elemen-elemen.

6. Grid

Grid adalah sebuah panduan , struktur komposisi modular yang terbuat vertikal dan horisontal yang membagi sebuah format dalam kolom dan batas.

7. *Alignment*

Hubungan visual bisa dibuat antara elemen-elemen, bidang, dan objek, ketika tepi dan sumbu berbaris (*alignment*) satu dengan yang lainnya.

8. *Flow*

Flow bisa juga disebut dengan perpindahan dan yang dihubungkan dengan prinsip irama.

2.2. Ilustrasi

2.2.1. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi berada di antara seni dan desain grafis. Ilustrasi adalah tentang ekspresi personal, kepuasan terhadap pelayanan, tetapi mempertimbangkan disiplin dengan cara yang dangkal dan hampir tidak menggores permukaan. (Zeegen, 2009:6).

Ilustrasi tidak hanya untuk komunikasi, ajakan, informasi, edukasi, dan hiburan, tetapi juga untuk mencapai kejelasan, pandangan, gaya dan sering sudut pribadi. Ilustrasi adalah gambar yang dihadirkan untuk memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual. (Zeegen, 2009:6).

Ilustrasi berasal dari kata *illustrate*. *Illustrate* berasal dari kata '*Lustrate*' bahasa Latin yang berarti memurnikan atau menerangi. Sedangkan kata '*Lustrate*' sendiri merupakan turunan kata dari * *leuk-* (bahasa Indo-Eropa) yang berarti 'cahaya' (Grolier Multimedia Encyclopedia 2001).

2.2.2. Sejarah Ilustrasi Di Indonesia

Di Indonesia karya Ilustrasi dapat dilihat dari artifak-artifak visual naratif yang ada. Merunut khasanah, catatan-catatan visual di garca-garca goa yang bertebaran dari Leang-leang di Sulawesi sam pai goa Pawon di Jawa Barat menjadi penanda

bertutur visual era pra sejarah. Gambar-gambar pada lembar-lembar lontar ataupun pada media.

Era pra modern ditandai Wayang Beber. Di era kolonialisasi muncul media-media modern seperti majalah atau surat kabar yang terjadi transfer ilmu (ilustrasi) baik teknis maupun gagasan dari Ilustrator asing (penjajah) kepada para Ilustrator Indoneisa.

Di masa Jepang (1942–1945) para seniman mengerjakan karya ilustrasi dalam rangka propaganda Jepang. Keimin Bunka Shidosho adalah wadah kelompok kesenian yang langsung dibawah pengawasan Sendenbu atau Barisan Propaganda Bala Tentara Dai Nippon (Dullah, Raja Realisme Indonesia: 17).

Ilustrator (para seniman yang mengerjakan karya ilustrasi) mendapat posisi yang baik secara politis karena pemanfaatan untuk kepentingan perang. Pesan-pesan baik gagasan propaganda maupun pesan naskah pada media massa ditranslasikan dengan gamblang oleh ilustrator. Tetapi di era ini juga muncul jurnalisme-jurnalisme visual yang kuat dari para seniman. Dokumentasi peristiwa-peristiwa penting dalam pergerakan kemerdekaan tergambarkan dalam catatan-catatan visual para seniman.

Di era 1945 pula, muncul karya poster yang fenomenal “Boeng Ajo Boeng” menjadi tonggak sejarah perjuangan, kontribusi dari para seniman. Poster tersebut hasil kolaborasi antara S. Soedjojono, Affandi dan Dullah (sebagai model untuk di gambar), sedangkan Chairil Anwar menyumbangkan slogan untuk

Headline teksnya. Goresan-goresan kuat dan ekspresif dapat kita temukan hampir di semua artifak ilustrasi di era ini. (Wiratmo, 2009).

2.2.3. Gaya Ilustrasi

Menurut Yoyok R.M dalam bukunya yang berjudul Pendidikan Seni Budaya 2 pada halaman 35-39, ada 9 gaya seni, antara lain:

1. **Seni Abstrak**
Seni yang menyimpang dari realita dan kebenaran yang menggambarkan konsep, emosi, ide dalam mendapatkan keindahan dan tidak dapat direpresentasikan.
2. **Seni Kartun**
Seni yang karyanya lucu unik dan terlihat realistis. Sangat cocok untuk anak-anak.
3. **Seni Ekspresionisme**
Seni yang menunjukkan emosi yang dialami suatu objek.
4. **Seni Impresionisme**
Seni yang membuat lukisan dengan warna cerah dan tekanan kuas yang terlihat.
5. **Seni Folk**
Seni yang mengekspresikan tradisi yang mencerminkan kepercayaan, kebudayaan, dan nilai.

6. Seni Naif

Gambar seperti anak-anak dengan 2 dimensi yang datar, tidak ada perhitungan anatomi.

7. Seni Realisme

Seni yang mempresentasikan kehidupan sehari-hari secara detail digambarkan.

8. Seni Romantisme

Seni yang menekankan suasana mewah pada sekitar objek secara dramatis dan tegas.

9. Seni Surealisme

Seni dengan detail imajinatif dan provokatif, gambar yang ajaib.

2.2 Buku Anak

Sejarah ilustrasi terjalin dengan sejarah buku. Selama 400 tahun, sampai ditemukan fotografi, ilustrasi merupakan satu-satunya bentuk yang dicetak. Contoh luas pertama buku anak-anak, menampilkan mendongeng daripada instruksi pendidikan, muncul pada abad ke-19 ketika penemuan litografi warna diikuti aliran yang meluas.

Pada awal abad ke-20 adanya peningkatan pesat dalam jumlah judul yang tersedia untuk anak-anak, dengan perkembangan angka ilustrator, diantaranya Edward Ardizzone dan E.H. Shepard, menjadi terkenal karena pekerjaannya di bidang tersebut. Industri buku anak semakin berkembang melewati abad dan

sekarang banyak ilustrator, termasuk Quentin Blake dan Michael Foreman, yang terkenal dengan karyanya. (Zeegen, 2009)

2.3 Tipografi

Tipografi adalah desain bentuk huruf dan pengaturannya dalam dua dimensi ruang (untuk media cetak) dan dalam ruang dan waktu (dalam media digital). (Landa, 2006:74). *Letterform* adalah gaya tertentu dan bentuk pada masing-masing individu alfabet. Ada 3 bentuk primer menurut Landa (2006:74) :

1. Kaligrafi : digambar dengan tangan , goresan dibuat dengan alat gambar harfiah “menulis indah”.
2. Tulisan : huruf yang dirancang dan dieksekusi oleh gambar konvensional atau dengan cara digital.
3. *Type: letterforms* yang dihasilkan oleh mekanik. Jenis digital yang dihasilkan adalah jauh dari cara yang paling umum, yaitu menggunakan letterforms untuk komunikasi visual.

Ketika bekerja menggunakan *type*, ada istilah dasar yang harus dikenal:

1. *Typeface*: desain satu set *letterform*, angka, dan tanda baca dengan properti visual yang konsisten
2. *Type font*: set lengkap *letterform* dengan angka, dan tanda-tanda, ukuran, dan gaya. Ini digunakan untuk tulisan komunikasi.
3. *Type family*: beberapa desain *font* yang berkontribusi dengan variasi gaya dengan dasar desain satu *typeface*.

4. *Type style*: modifikasi dari *typeface* dengan membuat variasi desain, sementara tetap mempertahankan esensial dari karakter visualnya.

Klasifikasi type:

1. *Roman*

Istilah Roman ada dua arti dalam tipografi:

- a. Desain *letterform* dengan goresan yang tipis dan tebal dan *serifs*, yang mana asli dari Roman kuno.
- b. *Letterform* dengan goresan vertikal tegak lurus, untuk membedakan dari desain miring atau *italic*.

Subklasifikasi dari Roman ada beberapa jenis:

- a. *Old Style*

Gaya pada huruf Roman, paling langsung turun dalam bentuk *chisel-edge* model ditarik, mempertahankan banyak karakteristik desain ini. Contoh *Clason*, *Garamond*, *Palatino* dan *Times Roman*.

- b. *Transitional*

Gaya pada huruf Roman yang menunjukkan desain karakter keduanya pada *Modern* dan *Old Style*: sebagai contoh, *Baskerville*, *Century Schoolbook*, dan *Cheltenham*.

c. *Modern*

Gaya pada huruf Roman yang mana bentuk ditentukan dengan alat menggambar mekanik daripada pena *chisel-edge*. Contoh , *Bodoni, Caledonia, dan Tiffany.*

d. *Egyptian*

Gaya pada huruf Roman, karakternya berat, lempeng seperti *serif*. Contoh, *Clarendon, Egyptian, dan ITC Lubalin Graph.*

e. *Italic*

Desain *letterform* menyerupai tulisan tangan dan menunjukkan sudut/miring.

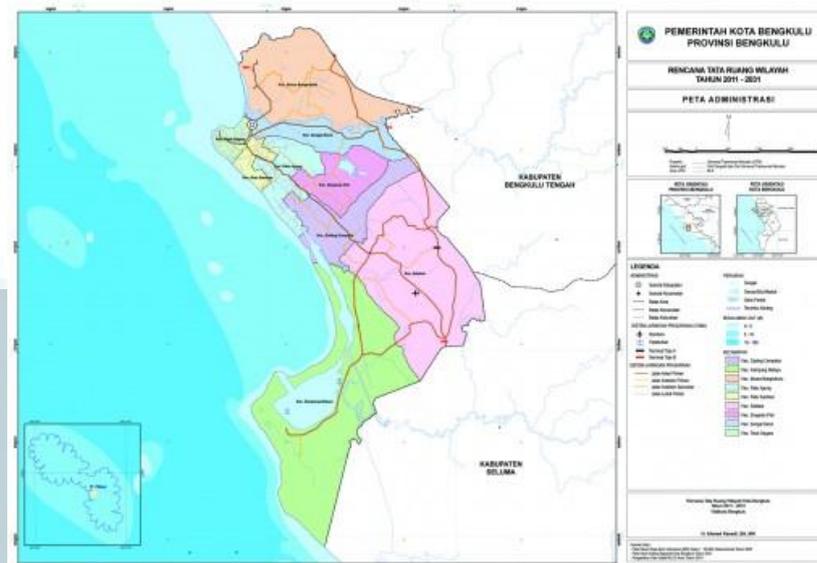
1. *Sans Serif*

Letterform yang didesain tanpa menggunakan *serif* dan selalu mempunyai garis tunggal dengan goresan tebal (tidak jelas, kelihatan variasi tebal dan tipis). Contoh, *Futura, Helvetica, dan Univers.* Beberapa *letterform* tanpa *serif* yang mempunyai goresan tebal dan tipis, seperti *Optima, Souvenir Gothic, dan Baker Signet.*

2. *Script*

Desain *letterform* yang sangat menyerupai tulisan tangan. Huruf biasanya miring ke kanan dan menyatu. *Script* bisa ditulis dengan pena *chisel-edge*, kuas *Sciprt, Shelley Alegro Script, dan Snell Roundhand Script.*

2.4 Bengkulu



Gambar 2.4 Peta Bengkulu.
(Sumber: <http://www.bengkulukota.go.id/>)

Bengkulu merupakan provinsi terkecil dan penduduknya terendah di Sumatera. Provinsi Bengkulu terletak di pantai barat daya Sumatera. Bengkulu terletak di pesisir barat Pulau Sumatera yang berhadapan langsung dengan Samudera Indonesia dan secara geografis berada diantara 3045 - 3059 Lintang Selatan dan 102°14' - 102°22' Bujur Timur dengan luas wilayah 539,3 km² terdiri dari luas daratan 151,7 km² dan luas laut 387,6 km². Posisi Kota Bengkulu menyebabkan daerah ini mempunyai lingkungan pantai yang berhadapan dengan gelombang kuat dan dapat menimbulkan erosi alami pantai atau abrasi pantai. (Bengkulu).

Bengkulu memiliki sekitar satu juta penduduk, sebagian besar terdiri dari Rejang, Melayu, Bugis dan orang-orang keturunan etnis Tionghoa. Pegunungan Bukit Barisan merupakan perbatasan timur laut-nya, berbatasan dengan Provinsi

Sumatera Selatan dan Provinsi Jambi. Provinsi ini dilindungi oleh hamparan pegunungan, yang segera berjajar dengan Bukit Barisan . (Bengkulu).

Bengkulu memiliki banyak nama dan sebutan. Salah satunya dalam bahasa Belanda disebut Benkoelen atau Bengkulen. Sedangkan dalam bahasa Inggris disebut Bencoolen. Dalam bahasa Melayu disebut Bangkahulu. Banyak yang menyebutkan bahwa nama Bengkulu berasal dari bahasa Melayu. Kata bang yang berarti “pesisir” dan kulon yang berarti “barat”, lalu terjadi pergeseran pengucapan bang berubah menjadi beng dan kulon menjadi kulu. (Kota Bengkulu).

Sumber tradisional mengatakan bahwa Bengkulu berasal dari kata Bangkai dan Hulu yang dimaksud adalah bangkai di hulu. Konon ceritanya pada zaman dulu ada perang yang terjadi antara kerajaan-kerajaan kecil di Bengkulu. Lalu menibulkan banyak korban antara kedua belah pihak di hulu sungai Bengkulu. Banyak korban yang tidak dikubur di hulu sungai tersebut, maka disebutlah bangkai di hulu dan menjadi Bengkulu. (Kota Bengkulu).

2.5 Cerita Rakyat

1. Pengertian

Menurut KBBI cerita rakyat atau folklor adalah adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yg diwariskan secara turun-temurun, tetapi tidak dibukukan; ilmu adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yg tidak dibukukan. Ada dua jenis folklor, yaitu:

- a. Lisan: folklor yg diciptakan, disebarluaskan, dan diwariskan di bentuk lisan (bahasa rakyat, teka-teki, puisi rakyat, cerita prosa rakyat, dan nyanyian rakyat).
- b. Bukan lisan: folklor yg diciptakan, disebarluaskan, dan diwariskan tidak di bentuk lisan (arsitektur rakyat, kerajinan tangan rakyat, pakaian dan perhiasan tradisional, obat-obatan tradisional, makanan dan minuman tradisional, bunyi isyarat, dan musik tradisional).

Menurut *Oxford Dictionary*, *folklore* (cerita rakyat) *is the traditional beliefs, customs, and stories of a community, passed through the generations by word of mouth*. (Kepercayaan tradisional, adat istiadat, dan cerita dari masyarakat, melewati generasi dari mulut ke mulut).

Cerita rakyat adalah jenis cerita tradisional warisan lokal suatu daerah dari generasi ke generasi secara lisan yang memahami dunia dan mengandung pesan moral atau pelajaran. Cerita-cerita tersebut biasanya berlangsung lama di tempat yang jauh, biasa bercerita tentang hewan yang dapat berbicara, royalti, petani, atau makhluk mitos. (Andaiyani⁴, 2013).

Menurut Listian folklor atau cerita rakyat ialah kebudayaan manusia (kolektif) yang diwariskan secara turun-temurun, baik dalam bentuk lisan maupun gerak isyarat atau adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, dan tidak dibukukan merupakan kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan turun menurun. (Alfiansyah).

2. Ciri-ciri

Folklor memiliki ciri-ciri sebagai berikut menurut Alfiansyah:

- a. Penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan, yaitu melalui tutur kata dari mulut ke mulut dari satu generasi ke generasi selanjutnya.
- b. Bersifat tradisional, yaitu disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar.
- c. Berkembang dalam versi yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan penyebarannya secara lisan sehingga folklor mudah mengalami perubahan. Akan tetapi, bentuk dasarnya tetap bertahan.
- d. Bersifat anonim, artinya pembuatnya sudah tidak diketahui lagi orangnya.
- e. Biasanya mempunyai bentuk berpola. Kata-kata pembukanya misalnya. Menurut sahibil hikayat (menurut yang empunya cerita) atau dalam bahasa Jawa misalnya dimulai dengan kalimat anuju sawijing dina (pada suatu hari).
- f. Mempunyai manfaat dalam kehidupan kolektif. Cerita rakyat misalnya berguna sebagai alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan cerminan keinginan terpendam.
- g. Bersifat pralogis, yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum. Ciri ini terutama berlaku bagi folklor lisan dan sebagian lisan.

- h. Menjadi milik bersama (*collective*) dari masyarakat tertentu.
- i. Pada umumnya bersifat lugu atau polos sehingga seringkali kelihatannya kasar atau terlalu sopan. Hal itu disebabkan banyak folklor merupakan proyeksi (cerminan) emosi manusia yang jujur.

2.6 Putri Gading Cempaka

Dalam buku cerita Putri Gading Cempaka karangan Agus Setiyanto, cerita ini berkisah tentang sebuah kerajaan di Bengkulu, yaitu Kerajaan Sungai Serut yang dipimpin oleh Raja Ratu Agung. Raja Ratu Agung merupakan Pangeran dari Kerajaan Majapahit. Beliau memiliki 6 orang putera bernama Kelamba Api, Manuk Mincur, Lemang Batu, Tajuk Rompong, Rindang Papan, Anak Dalam dan yang paling bungsu seorang putri bernama Gading Cempaka. Putri Gading Cempaka sangatlah cantik hingga terkenal ke penjuru negeri, banyak yang meminang tetapi ditolak Raja karena putri belum cukup umur. Seiring berjalannya waktu Ratu Agung menua dan sakit keras. Lalu beliau memberikan wasiat kepada anak-anaknya bahwa kerajaan diberikan kepada Anak Dalam dan jika Sungai Serut ditimpa musibah besar maka berlari ke Gunung Bungkuk dan di sana ada seorang raja yang akan berjodoh dengan Putri Gading Cempaka. Lalu Ratu Agung pun wafat dan wasiat dituruti oleh anak-anaknya. Setelah itu kerajaan berganti nama menjadi Bangkahulu.

Banyak yang meminang Putri Gading Cempaka, tetapi belum satu pun bisa diterima. Suatu hari ada utusan dari Raja Aceh untuk meminang Sang Putri,

tetapi tetap ditolak. Raja Aceh pun marah dan perang pun terjadi. Seperti kata wasiat ayahandanya mereka pun pergi ke Gunung Bungkuk dan di sana Sang Putri menerima pinangan dari Baginda Maharaja Sakti yang mendapat mimpi melihat seorang bidadari menari dan bidadari tersebut adalah Putri Gading Cempaka. Lalu mereka pun menikah di Bangkahulu dan Baginda Maharaja Sakti dinobatkan sebagai raja di Bangkahulu.

2.7 Buku dan Percetakan

2.7.1. Teknik Percetakan

Menurut Surianto Rustan dalam bukunya yang berjudul *Layout*, ada lima macam teknik cetak yang umumnya digunakan, yaitu *offset, flexografi, rotogravure, sablon, dan digital*. Penulis akan menggunakan teknik cetak *digita*, yaitu teknik mencetak dalam waktu singkat dengan kuantitas yang tidak terlalu besar. Biasanya untuk *banner* dan poster, dan lain-lain.

2.7.2. Teori Layout

Layout pada dasarnya adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Prinsip dasar *layout* adalah prinsip dasar desain grafis, antara lain (Rustan, 2009, hlm. 74).

1. Sequence

Hirarki dalam desain, di mana kita membuat prioritas dan mengurutkan dari yang dibaca pertama sampai ke yang boleh dibaca belakangan. Hal ini

membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan.

2. *Emphasis*

Emphasis dapat diciptakan melalui kontras, bisa lewat ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep, yang berlawanan. Selain itu *emphasis* juga dapat diciptakan melalui elemen *layout* yang mengandung pesan-pesan yang unik, emosional, atau kontroversial.

3. *Balance*

Merupakan pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Ada dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan yang simetris dan keseimbangan yang tidak simetris.

4. *Unity*

Unity tidak berarti hanya kesatuan dari elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara elemen yang fisik dan *non-fisik* yaitu pesan/komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut

U M N N