

## BAB II

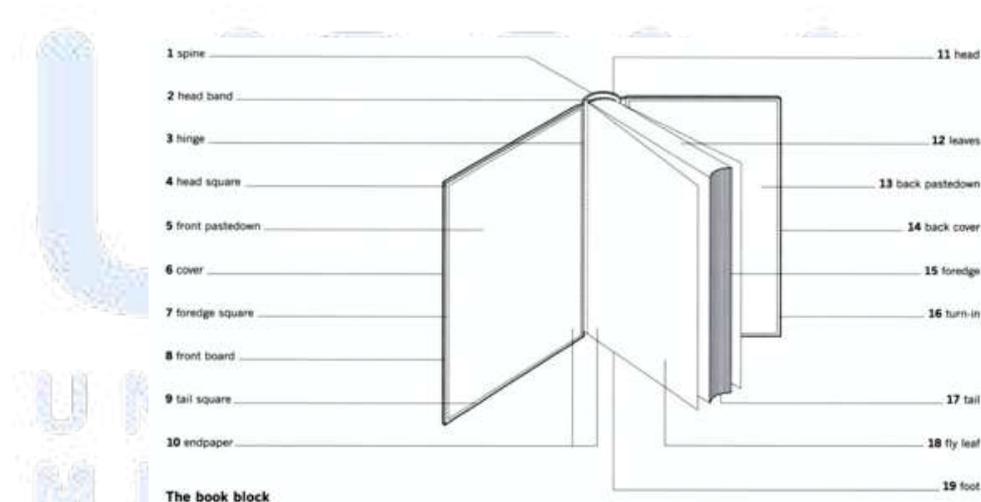
### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Buku

Buku menurut KBBI didefinisikan sebagai lembar kertas berjilid, berisi tulisan ataupun kosong. Haslam (2006) menjelaskan buku merupakan sekumpulan dokumen yang berisikan ilmu pengetahuan, kepercayaan, ataupun ide-ide yang telah dicetak dan disatukan agar dapat disimpan dan disampaikan kepada audiens tanpa batasan ruang dan waktu. Buku juga merupakan bentuk dokumentasi tertua yang dapat ditelusuri, dan merupakan salah satu sarana terampuh dalam menyebarkan suatu gagasan.

##### 2.1.1 Komponen Buku

Haslam (2006) dalam bukunya menjelaskan bahwa sebuah buku terdiri dari beberapa komponen, dan setiap komponen tersebut memiliki nama teknik yang biasa digunakan pada percetakan. (Hlm 20)



Gambar 2.1 Komponen Buku

Sumber: Haslam (2006)

- a. *Spine* merupakan lapisan terluar yang berfungsi untuk melindungi bagian dalam buku.

- b. *Headband* merupakan lapisan dari ikatan benang yang berfungsi untuk menyatukan sampul bagian depan dan belakang. Seringkali diwarnai untuk melengkapi sampul.
- c. *Hinge* yaitu bagian lipatan yang terdapat di *endpaper* dan berada di antara *flyleaf* dan *pastedown*.
- d. *Head square* merupakan lapisan pelindung yang berada pada sudut teratas buku dan terletak di bagian *cover*. Dibandingkan isi buku, *head square* biasanya memiliki ukuran yang lebih besar.
- e. *Front pastedown* merupakan lapisan lembaran tebal yang menempel di bagian dalam *cover*.
- f. *Cover* terdapat di bagian depan buku dan berbentuk lapisan tebal. Bagian ini berfungsi untuk melindungi isi buku.
- g. *Foredge square* merupakan pengaman yang terletak di pinggiran depan buku, dibentuk oleh bagian *cover* dan sisi belakang buku.
- h. *Front board* merupakan sebuah bidang tebal yang terletak pada bagian *cover*.
- i. *Tail square* merupakan lapisan pelindung yang berada pada bagian belakang buku. Terbentuk oleh bagian *cover* dan papan belakang dengan ukuran yang lebih besar dari bagian isi.
- j. *Endpaper* adalah lembaran tebal pada bagian buku yang berfungsi sebagai lapisan sisi dalam pada bagian *cover* dan penopang sendi buku.
- k. *Head* merupakan komponen buku yang berada di bagian atas.
- l. *Leaves* merupakan lembaran kertas di halaman yang telah dijilid dan terdiri dari dua bidang halaman, kiri, kanan, depan, belakang.
- m. *Back pastedown* merupakan lembaran kertas yang berada pada bagian akhir buku.
- n. *Back cover* merupakan lapisan tebal yang terletak di bagian belakang buku dan berfungsi untuk menjaga isi buku.
- o. *Foredge* merupakan sisi pinggir dari bagian depan buku.

- p. *Turn-in* merupakan bagian ujung kertas pada bagian luar yang dilipat ke bagian dalam *cover*.
- q. *Tail* merupakan bagian yang berada pada sisi bawah buku.
- r. *Fly leaf* merupakan halaman kosong yang terletak pada bagian *endpaper*.
- s. *Foot* merupakan bagian bawah dari halaman.

### 2.1.2 Jenis Buku

Male (2014) dalam bukunya menjelaskan berdasarkan jenis-jenisnya, buku terbagi menjadi delapan golongan, yaitu *children's book*, *quality non-fiction*, *general fiction*, *specialist*, *publishing*, *advertising*, *design group*, dan multimedia.

#### a. *Children's Book*

*Children's book* atau buku anak-anak terdiri dari dua jenis yaitu fiksi dan non-fiksi. Buku fiksi merupakan jenis buku bergambar yang ditujukan untuk anak-anak, sedangkan buku non-fiksi adalah buku yang berisikan konten informasi yang berasal dari spesialis. Isi konten untuk buku non-fiksi bersifat nyata atau kebenaran.

#### b. *Quality Non-Fiction*

*Quality non-fiction* merupakan buku yang membahas subjek tunggal yang berisikan mata pelajaran populer seperti buku masakan, berkebun, olahraga, sejarah, otomotif, atau biografi. Buku jenis ini biasa disebut dengan buku ensiklopedia.

#### c. *General Fiction*

*General fiction* merupakan jenis buku fiksi secara umum. Bahasan dalam jenis buku ini dapat berupa kehidupan, cinta, misteri, dan lainnya. Buku general fiction biasanya ditujukan untuk orang dewasa.

d. *Specialist*

*Specialist* merupakan jenis buku yang berisikan referensi, teknik, ataupun tentang pelajaran.

e. *Publishing : Magazine dan Newspaper*

*Publishing* merupakan jenis buku yang dibuat oleh editor. Biasanya jenis buku ini berisikan pengetahuan umum, khusus, atau gaya hidup. Isi buku dapat berupa artikel-artikel atau komentar.

f. *Advertising*

*Advertising* merupakan jenis yang tergolong dalam *above the line*. Buku *advertising* dapat berupa media cetak atau media bergerak.

g. *Design Group*

*Design Group* merupakan jenis yang tergolong pada *below the line*. Buku jenis ini dapat berisikan penjualan, laporan perusahaan, pengemasan, bahan perusahaan, dan lainnya.

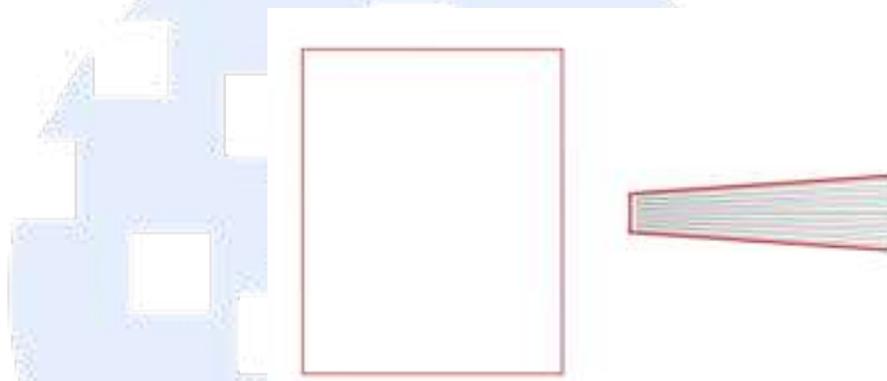
### 2.1.3 Teknik *Binding*

Evans, Sherin, dan Lee (2013) menjelaskan menjelaskan bahwa teknik binding terdiri dari beberapa jenis antara lain *perfect binding*, *case binding*, *saddle stitch binding*, *side stitch binding*, *screw and post binding*, *tape binding*, *plastic comb binding*, *ring binding*, dan *spiral and double loop wire binding*. (Evans, Sherin, dan Lee, 2013. Hlm 80-82)

a. *Perfect Binding*

*Perfect binding* merupakan teknik penjilidan yang dilakukan dengan mengumpulkan isi buku yang akan dijilid menjadi satu tumpukan dan kemudian melakukan pengeleman pada tiap tepi halaman. Setelahnya bagian sampul akan diaplikasikan untuk membungkus buku. Proses pemasangan sampul dilakukan ketika lem masih panas.

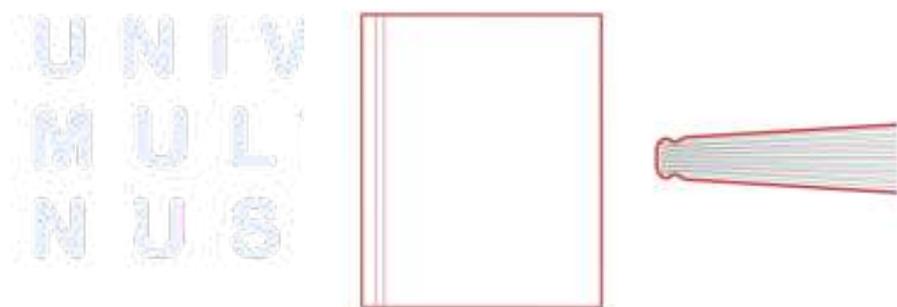
Dibandingkan dengan teknik lainnya, *perfect binding* merupakan teknik yang termurah dan tercepat.



Gambar 2.2 *Perfect Binding*  
Sumber: Evans, Sherin, dan Lee (2013)

b. *Case Binding*

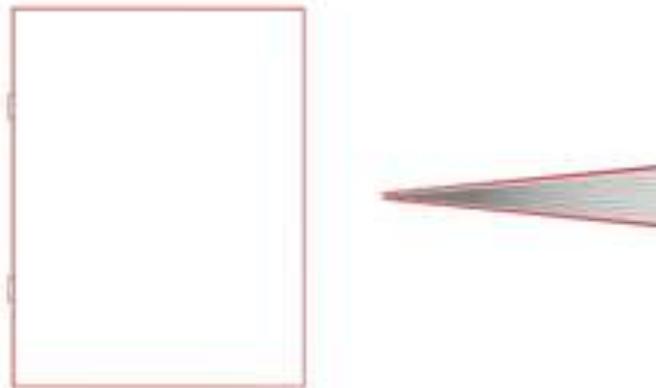
*Case binding* juga disebut dengan teknik *hardcover*. Teknik penjilidan ini dilakukan dengan mengumpulkan isi buku yang akan dijilid menjadi satu tumpukan dan kemudian menjahit per lembar halaman dengan benang dan kemudian direkatkan menggunakan pita linen sehingga dapat memperkuat penjilidan. Hasil jilidan dengan menggunakan teknik *Case binding* memiliki kekuatan, daya tahan, dan tampilan yang berkualitas. Namun, penjilidan dengan teknik ini membutuhkan waktu yang cukup lama dan biaya yang besar.



Gambar 2.3 *Case Binding*  
Sumber: Evans, Sherin, dan Lee (2013)

c. *Saddle Stitch Binding*

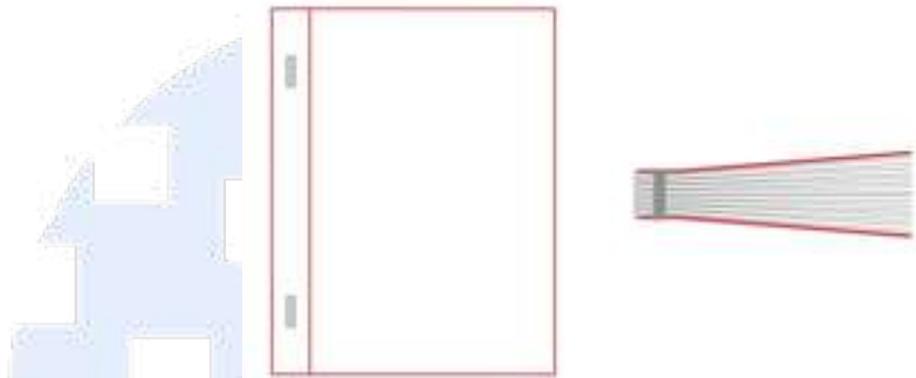
Teknik *Saddle Stitch Binding* merupakan teknik penjilidan yang dilakukan dengan menumpuk bagian sampul dan isi buku, lalu menggantungnya di atas rantai atau pelana. Bagian sampul akan dicetak dan dilipat di mesin yang sama, lalu diletakkan di atas isi buku. Setelahnya sampul dan isi buku akan dijepit menggunakan kawat (di staples) di bagian tengah dan kemudian dipotong. Teknik ini merupakan teknik penjilidan yang cepat dan murah serta dapat menyisipkan isi buku dengan mudah apabila terjadi kesalahan.



Gambar 2.4 *Saddle Stitch Binding*  
Sumber: Evans, Sherin, dan Lee (2013)

d. *Side Stitch Binding*

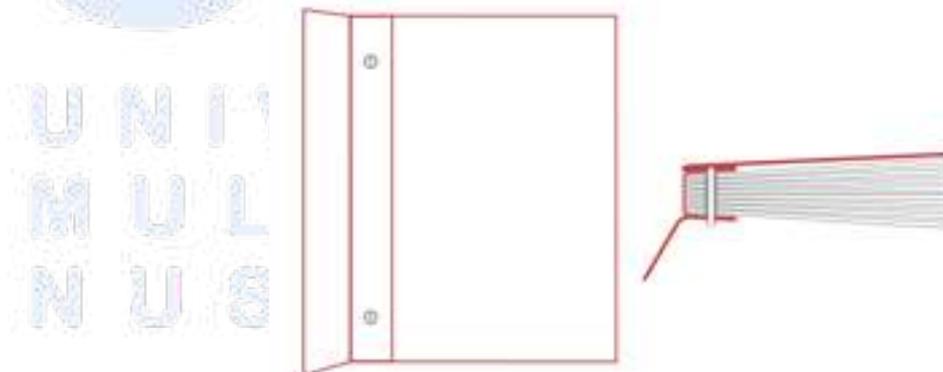
Teknik *side stitch binding* merupakan teknik penjilidan yang dilakukan dengan mengumpulkan bagian sampul dan isi buku menjadi satu tumpukan, kemudian tumpukan kertas tersebut akan dijepit menggunakan kawat (di staples) pada bagian tepi yang telah diikat. Teknik *side stitch binding* merupakan salah satu teknik penjilidan yang cepat dan murah. Selain itu, terdapat berbagai jenis *wire styles* dengan lebar yang berbeda. Namun, buku yang dibuat dengan teknik ini akan memiliki halaman yang tidak rata saat dibuka karena dibutuhkan margin setidaknya 1” dalam proses penjilidan.



Gambar 2.5 *Side Stitch Binding*  
 Sumber: Evans, Sherin, dan Lee (2013)

e. *Screw and Post Binding*

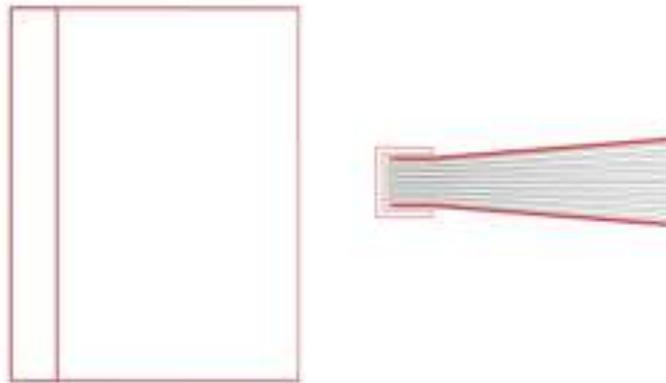
Teknik *screw and post binding* merupakan teknik penjiilidan yang dilakukan dengan mengumpulkan bagian sampul dan isi buku menjadi satu tumpukan. Kemudian tumpukan kertas tersebut akan dibor dan diikat bersama dengan tiang yang akan ditahan menggunakan sekrup. Sekrup dapat dibuka untuk menambah dan menghapus halaman. Kelebihan penjiilidan dengan teknik ini yaitu mudah untuk menyisipkan halaman tambahan, selain itu material halaman yang digunakan juga dapat berbeda sesuai dengan kebutuhan. Namun, proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga tidak cocok dalam jumlah besar.



Gambar 2.6 *Screw and Post Binding*  
 Sumber: Evans, Sherin, dan Lee (2013)

f. *Tape Binding*

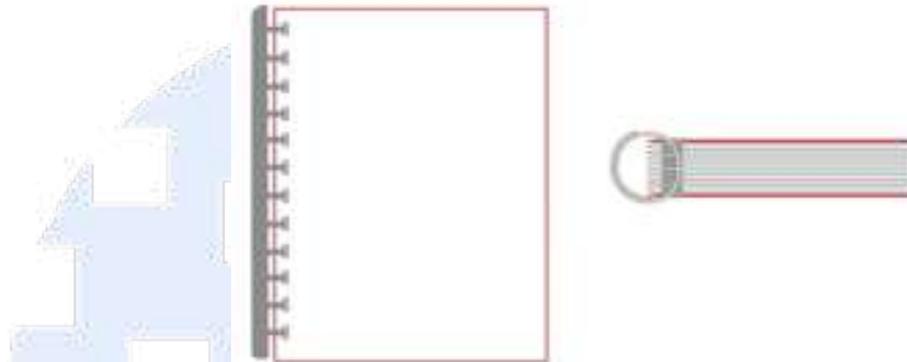
Teknik *tape binding* merupakan teknik penjilidan yang dilakukan dengan mengumpulkan, menyusun, dan memotong semua sisi pada bagian sampul dan isi buku. Kemudian sepotong kain yang mengandung lem akan ditempelkan pada bagian sisi buku. Potongan kain tersebut akan dipanaskan hingga lem meleleh dan merekatkan bagian sampul dan isi buku. *Tape binding* merupakan salah satu opsi penjilidan tahan lama dengan harga yang lebih murah.



Gambar 2.7 *Tape Binding*  
Sumber: Evans, Sherin, dan Lee (2013)

g. *Plastic Comb Binding*

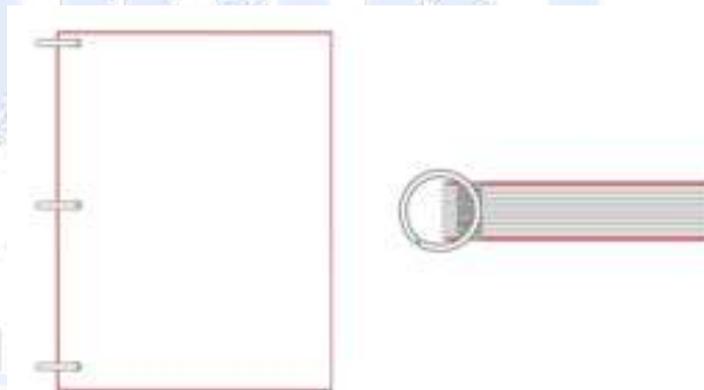
Teknik *plastic comb binding* merupakan teknik penjilidan yang dilakukan dengan merakit, menyusun, dan mengumpulkan bagian sampul dan isi buku menggunakan *plastic comb*. Proses ini dilakukan dengan membuka *plastic comb*, memasukan isi buku yang telah dilubangin, dan menutupkan. Penjilidan dengan teknik ini memiliki kelebihan yaitu dapat menambah dan mengurangi halaman sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.8 *Plastic Comb Binding*  
 Sumber: Evans, Sherin, dan Lee (2013)

#### *h. Ring Binding*

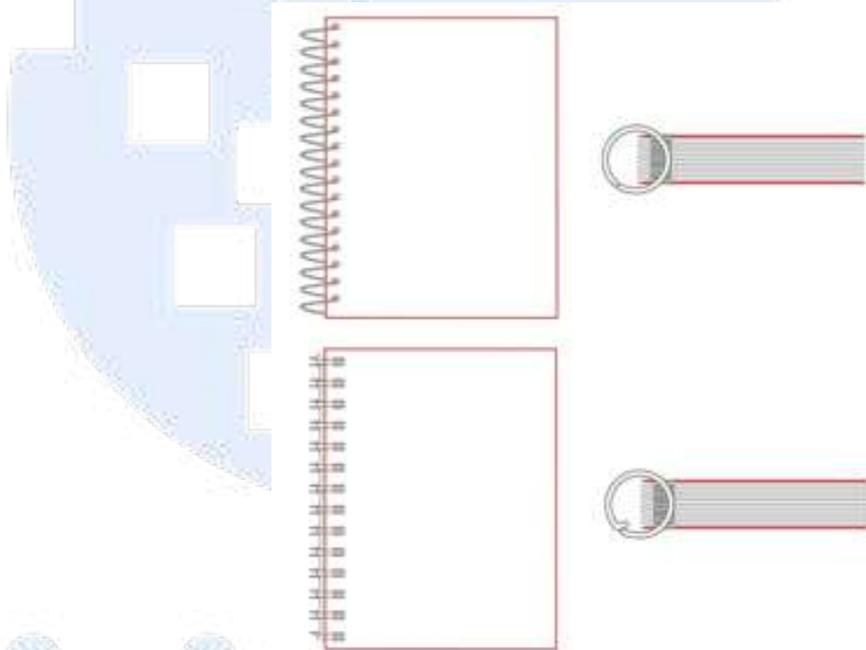
Teknik *ring binding* merupakan teknik penjilidan yang dilakukan dengan merakit, menyusun, dan mengumpulkan bagian sampul dan isi buku menggunakan *individual rings*. Penjilidan dengan teknik *ring binding* memiliki kelebihan yaitu dapat menambah dan mengurangi halaman sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, terdapat berbagai pilihan warna dan ukuran *rings* dan *binder*. Proses perakitan pada teknik penjilidan ini menggunakan perakitan tangan sehingga tidak sesuai dengan proses besar.



Gambar 2.9 *Ring Binding*  
 Sumber: Evans, Sherin, dan Lee (2013)

#### *i. Spiral and Double Loop Wire Binding*

Teknik *spiral and double loop wire binding* merupakan teknik penjiilidan yang dilakukan dengan cara menyusun dan menyatukan bagian sampul dan isi buku dengan menggunakan sepotong plastik, kawat, atau kawat ganda yang dipilin menjadi bentuk spiral dan memasukkannya ke dalam lubang yang telah dibuat sebelumnya.



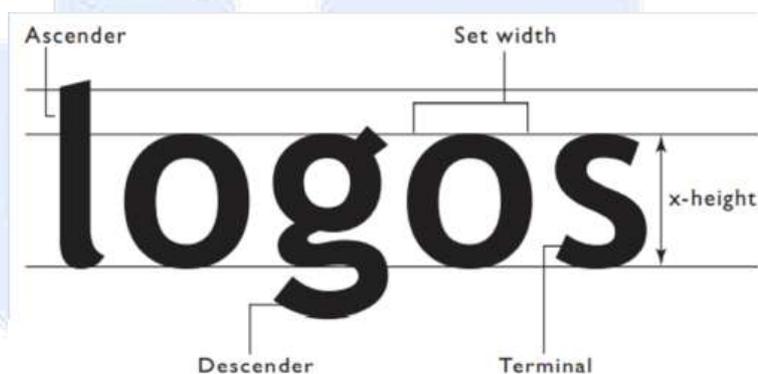
Gambar 2.10 *Perfect Binding*  
Sumber: Evans, Sherin, dan Lee (2013)

#### 2.1.4 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah ilmu dan kemampuan dalam merancang, menyusun, dan mengatur tata letak huruf atau aksara pada sebuah bidang yang tersedia agar dapat menghasilkan kesan tertentu sehingga dapat meningkatkan kenyamanan audiens dalam hal bacaan maupun estetika. Tipografi menjadi salah satu bidang yang sangat berkaitan dengan desain grafis. Tipografi umumnya terdiri dari kumpulan huruf, tanda baca, angka, tanda, simbol, dan aksen.

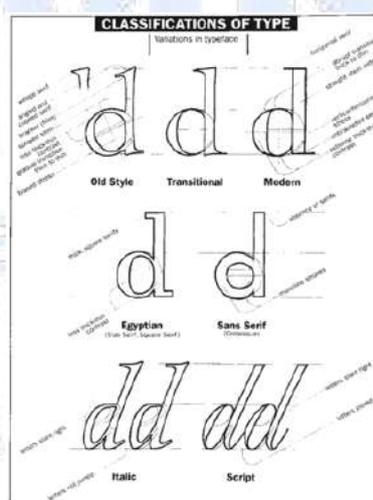
Landa (2014) dalam bukunya menjelaskan bahwa dalam menggunakan tipografi di sebuah desain, diperlukan pertimbangan dalam menyesuaikan antara tipografi dengan konsep, target audiens, desain, dan

pesan yang ingin disampaikan. Hal ini dikarenakan setiap jenis tipografi merepresentasikan *image* karakter yang berbeda. Selain itu, Landa (2014) juga menjelaskan bahwa dalam penggunaan tipografi, perlu memperhatikan tingkat keterbacaan (*readability*) dan kejelasan (*legibility*) huruf agar pesan dalam desain dapat tersampaikan dengan baik. Dalam tipografi, anatomi huruf terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu *set width*, *ascender*, *descender*, *terminal*, dan *x-height*.



Gambar 2.11 Anatomi Huruf  
Sumber: Landa (2014)

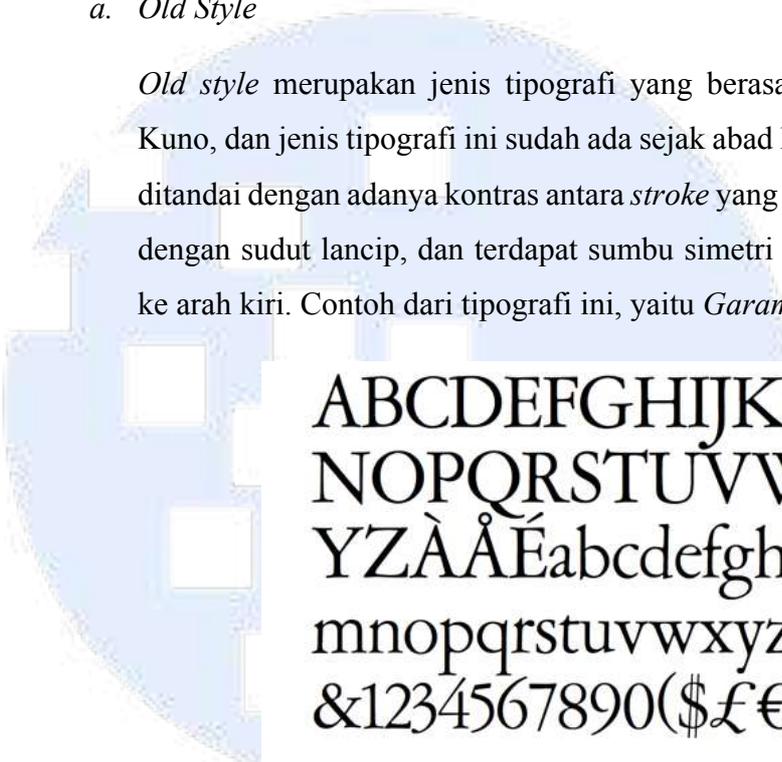
Landa (2014) menjelaskan bahwa tipografi berdasarkan pengayaan dan sejarahnya diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu : (Landa, 2014, Hal. 47)



Gambar 2.12 Klasifikasi Tipografi  
Sumber: Landa (2014)

a. *Old Style*

*Old style* merupakan jenis tipografi yang berasal prasasti Romawi Kuno, dan jenis tipografi ini sudah ada sejak abad ke-15. Jenis font ini ditandai dengan adanya kontras antara *stroke* yang tipis dan tebal, serif dengan sudut lancip, dan terdapat sumbu simetri dengan kemiringan ke arah kiri. Contoh dari tipografi ini, yaitu *Garamond* dan *Caslon*.



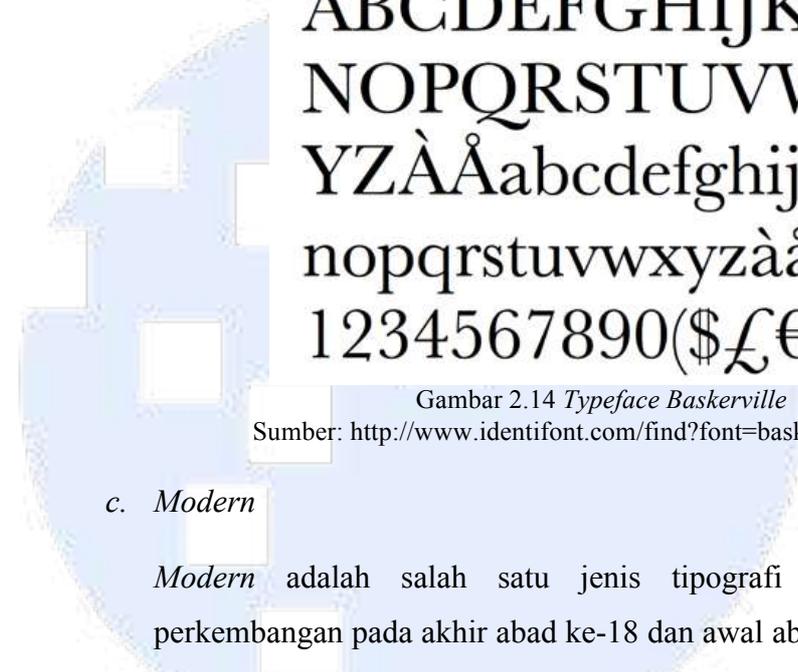
ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
YZÀÁÂÉabcdefghijkl  
mnopqrstuvwxyzàáé  
&1234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.13 *Typeface Garamond*

Sumber: <http://www.identifont.com/find?similar=garamont&q=Go#>

b. *Transitional*

*Transitional* muncul di abad ke-18 dan memiliki ciri khas antara serif *old style* ke modern karena merepresentasikan adanya transisi antara kedua *style* tersebut. Jenis *font* ini ditandai dengan adanya kontras yang lebih terlihat pada bagian *stroke*-nya jika dibandingkan dengan *old style*, bagian serif yang terlihat lebih horizontal, dan kemiringan yang hampir vertikal. Contoh dari tipografi ini, yaitu *Caledonia* dan *Baskerville*.



ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 YZÀÅabcdefghijklmnopghijklm  
 nopqrstuvwxyzàåé&  
 1234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.14 Typeface Baskerville

Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=baskerville&q=Go>

c. *Modern*

*Modern* adalah salah satu jenis tipografi yang mengalami perkembangan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Ciri khas dari *style modern* bertolak belakang dengan *old style*. Jenis font ini ditandai dengan adanya kontras *stroke* yang tinggi, pada bagian serif berbentuk horizontal, dan sumbu simetri berbentuk tegak lurus. Contoh dari tipografi ini, yaitu *Bodoni* dan *Didot* .



ABCDEFGHIJKLMN  
 OPQRSTUVWXYZÀ  
 ÅÉÎÏÏÏÜabcdefghijklmnopghijkl  
 mnopqrstuvwxyzàåéîï  
 ø&1234567890(\$£€.,!?)

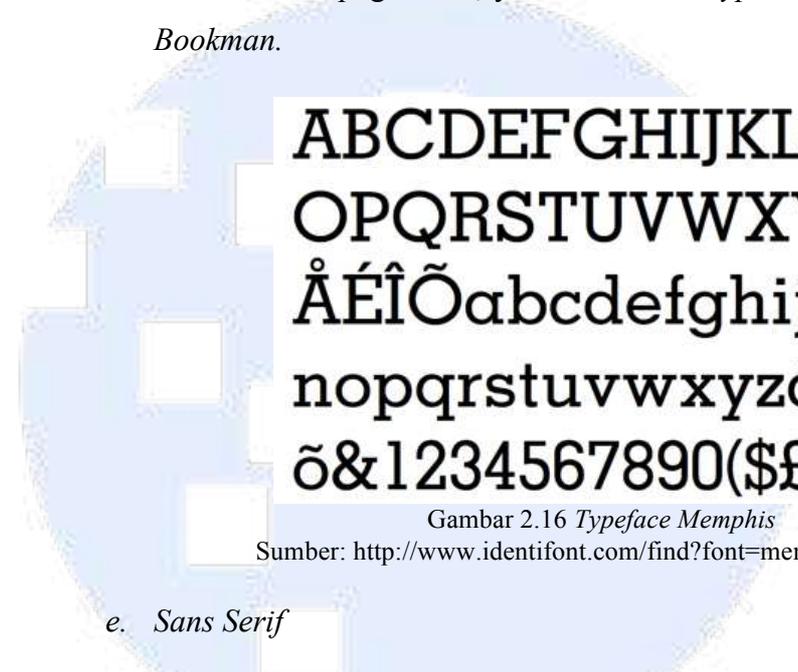
Gambar 2.15 Typeface Didot

Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=didot&q=Go#>

d. *Slab Serif*

*Slab Serif* muncul dan berkembang di awal abad ke-19. Jenis *font* ini ditandai dengan penggunaan *stroke* yang tebal dan seperti lempengan.

Contoh dari tipografi ini, yaitu *American Typewriter*, *Memphis*, dan *Bookman*.



ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZÀ  
ÅÉÎÕabcdefghijklm  
nopqrstuvwxyzàåéî  
õ&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.16 *Typeface Memphis*

Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=memphis&q=Go#>

e. *Sans Serif*

*Sans serif* muncul di abad ke-19. Jenis *font* ini ditandai dengan dihilangkannya bagian serif dan penggunaan beberapa *font* dengan goresan yang tebal dan tipis. Beberapa kategori dari tipografi ini, yaitu *Grotesque*, *Franklin Gothic*, *Universal*, dan *Frutiger*. Contoh dari tipografi ini, yaitu *Futura* dan *Helvetica*.



ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZÀÅÉÎ  
abcdefghijklmnopqr  
stuvwxyzàåéîõøü&1  
234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.17 *Typeface Futura*

Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=futura&q=Go#>

f. *Blackletter*

*Blackletter* muncul di abad pertengahan, antara abad ke-13 hingga abad ke-15. *Font* ini memiliki ciri khas yaitu goresan yang tebal dan

berat, serta huruf yang dipadatkan dengan sedikit lekukan. Contoh dari tipografi ini, yaitu *Rotunda*, *Fraktur*, dan *teksura*.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÊË  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.18 *Typeface Rotunda*  
Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=rotunda&q=Go>

g. *Script*

*Script* merupakan jenis *font* yang memiliki ciri khas yaitu berbentuk seperti kaligrafi atau tulisan tangan. Jenis *font* ini memberikan kesan seperti dibuat dengan pena, pensil, ataupun kuas. Contoh dari tipografi ini, yaitu *Brush Script*.



ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
ÀÁÊËÏÖÜabcdefghijkl  
mnopqrstuvwxyzàáêëöü&  
1234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.19 *Typeface Brush Script*  
Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=brush+script&q=Go>

h. *Display*

*Display* merupakan jenis *font* yang tidak dapat dimasukkan ke dalam beberapa kategori di atas karena bersifat dekoratif. Jenis *font* ini mudah dikenali dan memiliki ciri khas karakteristik individu, selain

itu jenis font ini memiliki tingkat keterbacaan yang rendah. Contoh dari tipografi ini, yaitu *Jokerman* dan *Papyrus*.

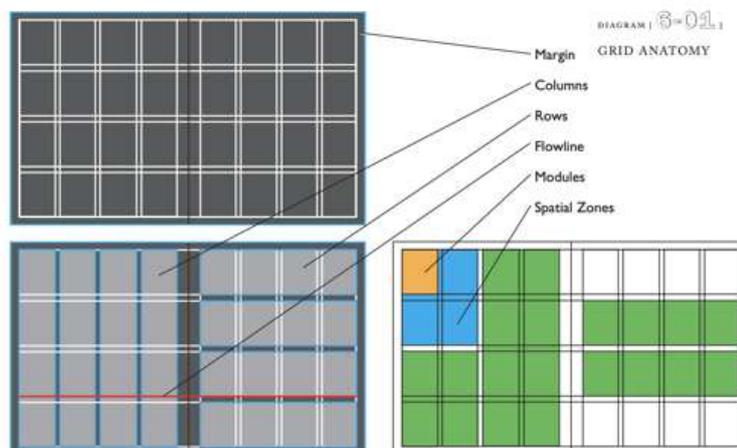
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
PQRSTUVWXYZÀÁÊ  
abcdefghijklmnopqr  
stuvwxyzàáêîöøü&!  
234567890(\$£.?!?)

Gambar 2.20 *Typeface Jokerman*

Sumber: <http://www.identifont.com/find?font=jokerman&q=Go>

### 2.1.5 Grid

*Grid* dijelaskan sebagai suatu elemen desain yang menjadi panduan komposisi melalui struktur vertikal dan horizontal yang membagi konten dalam desain. *Grid* dapat menjadi panduan penataan struktur desain dalam berbagai bidang, seperti buku, majalah, *website*, dan lainnya. Pembuatan desain dengan panduan *grid* dapat mengorganisasi huruf dan gambar serta mempermudah audiens dalam membaca desain. Anatomi *grid* terdiri dari *margin*, *rows*, *columns*, *modules*, *spatial zones*, dan *flowline*. (Landa, 2014, Hal. 174)



Gambar 2.21 Anatomi *Grid*

Sumber: Landa (2014)

Landa (2014) dalam bukunya juga menjabarkan bahwa *grid* terdiri dari beberapa jenis, yaitu *single column grid*, *two column grid*, *multi column grid*, dan *modular grid*.

a. *Single Column Grid*

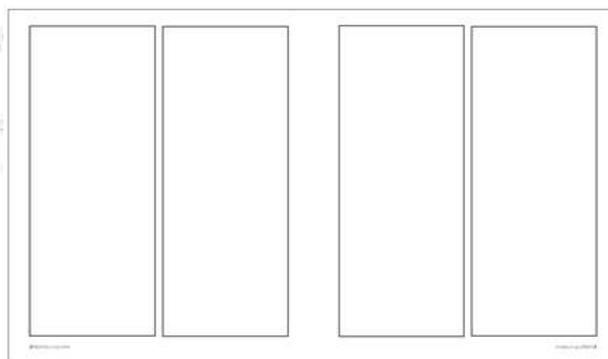
Jenis *grid* ini terdiri dari satu kolom, dan pada bagian atas, bawah, kiri, dan kanan sisinya dikelilingi oleh *margin*. *Manuscript grid*, merupakan nama lain dari *single column grid* dan banyak digunakan untuk pembuatan essay, laporan, dan novel.



Gambar 2.22 *Single Column Grid*  
Sumber: Landa (2014)

b. *Two Column Grid*

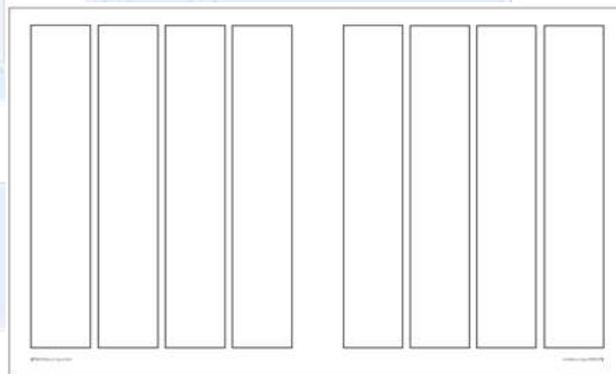
*Two column grid* merupakan sebuah *grid* yang terdiri dari dua kolom. Dua kolom dalam jenis *two column grid* dapat disusun dengan lebar atau ukuran kolom yang berbeda atau sama.



Gambar 2.23 *Two Column Grid*  
Sumber: Landa (2014)

c. *Multi Column Grid*

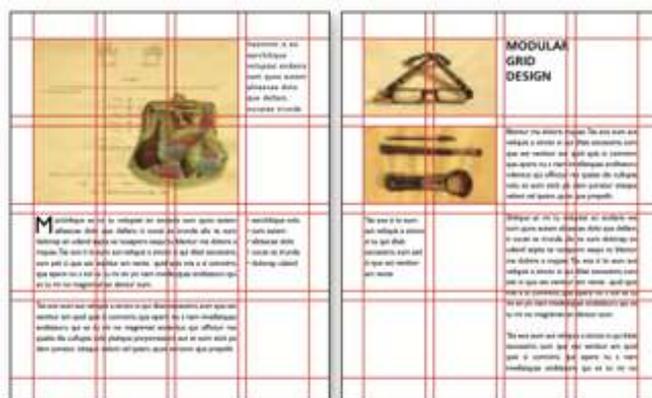
*Multi column grid* merupakan sebuah *grid* dengan jumlah kolom lebih dari dua. *Multi column grid* biasanya lebih fleksibel karena jumlah kolomnya memiliki lebar yang bervariasi. Jenis *grid* ini banyak digunakan untuk majalah dan *website*.



Gambar 2.24 *Multi Column Grid*  
Sumber: Landa (2014)

d. *Modular Grid*

*Modular grid* merupakan sebuah *grid* yang memiliki fleksibilitas paling tinggi diantara jenis *grid* lainnya. *Modular grid* banyak digunakan pada media seperti kalender, koran, tabel, dan grafik karena media-media tersebut biasanya memiliki informasi yang sangat kompleks.



Gambar 2.25 *Modular Grid*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.6 Warna

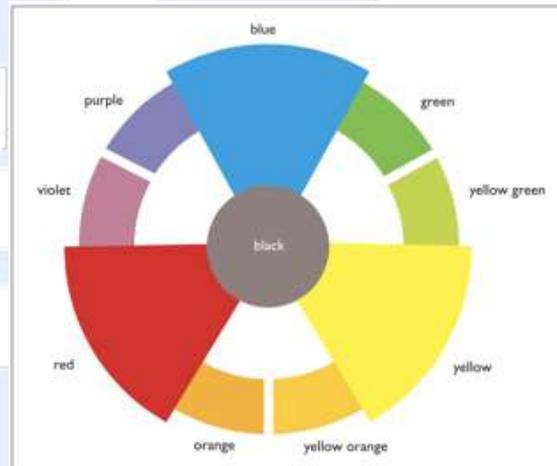
Landa (2014) menjelaskan bahwa warna merupakan elemen desain yang dipandang dominan, efektif, dan provokatif, karenanya penggunaan warna dalam desain harus lebih diperhatikan. Warna merupakan elemen desain yang dihasilkan dari pantulan cahaya terhadap objek-objek di sekitar. Terdapat tiga komponen atau elemen penting dalam warna, yaitu *saturation*, *hue*, dan *value*. Penggambaran nama dari warna-warna yang ada seperti merah, hijau, atau biru disebut dengan istilah *Hue*. Tingkat kepekatan atau intensitas sebuah warna disebut dengan istilah *Saturation*. Sedangkan *value* merupakan gelap terangnya sebuah warna. *Value* sebuah warna dinilai properti *tint*, *tone*, dan *shade* nya. (Landa, 2014, Hal. 23)



Gambar 2.26 Warna Aditif  
Sumber: Landa (2014)

Dalam warna, terdapat istilah yang disebut warna aditif dan subtraktif. Warna aditif adalah warna yang berasal dari cahaya atau dikenal dengan istilah *spectrum*. Warna aditif merupakan warna primer yang terdiri dari *red* (merah), *green* (hijau), dan *blue* (biru), sehingga dikenal dengan istilah warna RGB. Sedangkan warna subtraktif berkebalikan dengan warna aditif. Warna subtraktif adalah warna sekunder yang terdiri dari *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black*,

sehingga dikenal dengan istilah CMYK. Warna subtraktif banyak digunakan untuk percetakan. (Landa, 2014, Hal. 24)



Gambar 2.27 Warna Subtraktif  
Sumber: Landa (2014)

## 2.2 Ilustrasi

Gambar yang digunakan sebagai alat komunikasi dan bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada audiens merupakan pengertian dari ilustrasi. Ilustrasi merupakan kata dari Bahasa Latin “*illustrare*” yang berarti penjelasan atau penerangan. Menurut KBBI ilustrasi diartikan sebagai gambar (lukisan atau foto) yang dipergunakan untuk menjelaskan isi buku, karangan, dan lainnya. Menurut Bodmer (Zhihui Fang, 1996) penggunaan ilustrasi berfungsi untuk memperluas, menjelaskan, menafsirkan, atau menghias teks tertulis sehingga isi cerita dapat lebih mudah untuk dipahami oleh audiens.

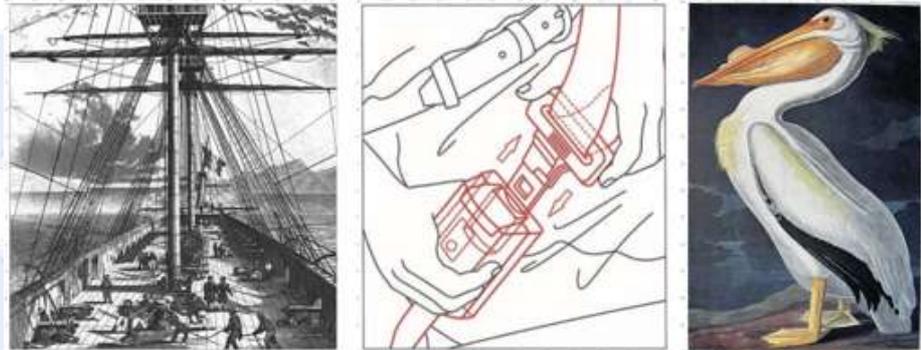
### 2.2.1 Fungsi Ilustrasi

Male (2014) dalam bukunya menjelaskan bahwa terdapat beberapa peranan ilustrasi dalam menyampaikan pesan, yaitu *documentation*, *commentary*, *storytelling*, *persuasion*, dan *identity*. (Male, 2014. Hlm 84)

#### a. *Documentation, Reference, dan Instruction*

Ilustrasi dapat membantu audiens untuk memahami konteks dari sebuah teks. Ilustrasi dapat berfungsi sebagai bentuk dokumentasi, referensi, dan instruksi atau penjelasan secara kontekstual secara luas

dan mencakup berbagai tema dan subjek. Ilustrasi dengan tujuan dokumentasi dan instruksi biasanya dibuat semirip mungkin dengan kenyataan dan disesuaikan dengan informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.28 *Documentation, Reference, dan Instruction*  
Sumber: Male (2014)

*b. Commentary*

Ilustrasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu pernyataan yang bersifat opini. Ilustrasi dengan tujuan *commentary* biasa disebut dengan ilustrasi editorial dan banyak digunakan sebagai visual yang menjadi penghubung dengan jurnalisme yang biasanya terdapat di surat kabar atau koran.

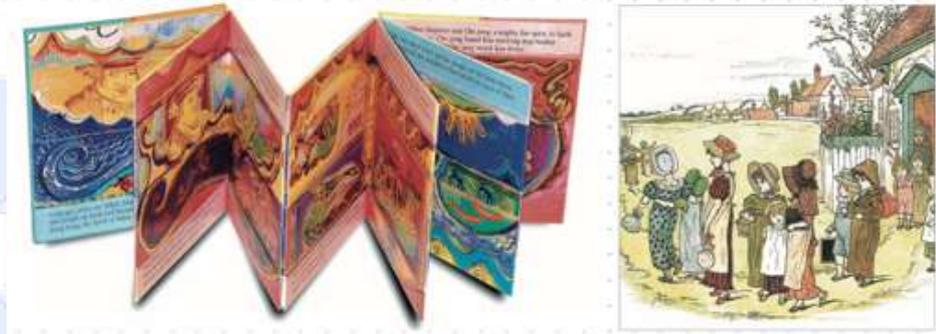


Gambar 2.29 *Commentary*  
Sumber: Male (2014)

*c. Storytelling*

Rangkaian ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah kisah atau cerita. Ilustrasi dengan tujuan *storytelling* banyak terdapat

pada buku fiksi yang ditujukan kepada anak-anak. Isi dari ilustrasi *storytelling* dapat berbentuk sejarah maupun kontemporer.



Gambar 2.30 *Storytelling*  
Sumber: Male (2014)

#### d. *Persuasion*

Ilustrasi dengan tujuan persuasi merupakan ilustrasi yang terarah dan memiliki tujuan yang jelas, yaitu membawa pesan persuasi yang dapat mempengaruhi audiens ketika membuat sebuah keputusan. Ilustrasi dengan tujuan persuasi dapat berupa iklan komersial.



Gambar 2.31 *Persuasion*  
Sumber: Male (2014)

#### e. *Identity*

Ilustrasi dapat digunakan untuk ciri khas dan tanda tersendiri pada suatu merek atau perusahaan. Tujuannya yaitu untuk membentuk suatu identitas agar lebih mudah dikenali oleh audiens. Ilustrasi berupa

identitas dapat berupa logo atau bentuk visual lain yang mewakili karakteristik utama perusahaan tersebut.



Gambar 2.32 Identity  
Sumber: Male (2014)

### 2.2.2 Teknik Ilustrasi

Salisbury (2004) dalam bukunya menjelaskan bahwa terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam penggambaran ilustrasi, yaitu *watercolor*, *acrylic paint*, *oil paint and pastels*, *black and white works*, *print based media*, *collage and mixed media*, dan *computers*. (Salisbury, 2004. Hlm 42-58)

#### a. *Watercolor*

*Watercolor* merupakan teknik ilustrasi dengan hasil transparan bergantung pada intensitas air di setiap warnanya karenanya penggunaan warna terang tidak bisa dilakukan setelah warna gelap. Terdapat dua jenis kertas yang biasa digunakan pada teknik *watercolor*, yaitu *cold press* dan *hot press*. *Cold press paper* memiliki lebih banyak rongga dan pori-pori, serta memiliki tekstur yang kasar sehingga lebih cepat menyerap air, sedangkan *hot press paper* lebih halus dan sulit untuk menyerap air. Teknik pencampuran warna pada *watercolor* juga terdapat dua teknik, yaitu *wet-on-wet* dan *dry*. Teknik *wet-on-wet* dilakukan dengan langsung mencampur dan menumpuk warna di atas kanvas yang basah. Sedangkan teknik *dry* dilakukan dengan menumpuk warna setelah kering.



Gambar 2.33 Teknik *Watercolor*  
Sumber: Salisbury (2004)

b. *Acrylic Paint*

*Acrylic paint* merupakan teknik ilustrasi menggunakan media berwarna cerah dan terang. Teknik *acrylic paint* banyak diminati oleh masyarakat karena sifatnya yang cepat mengering, selain itu *acrylic paint* juga dapat digunakan pada berbagai media seperti kertas, kayu, kanvas, dan media lain yang tidak licin. Penggunaan teknik *acrylic paint* dapat menghasilkan gaya lukisan yang berbeda tergantung pada jenis kuas dan pengaplikasiannya. Apabila diaplikasikan sedikit-sedikit maka akan seperti *watercolor*, namun apabila diaplikasikan dengan tebal maka akan seperti cat minyak.



Gambar 2.34 Teknik *Acrylic Paint*  
Sumber: Salisbury (2004)

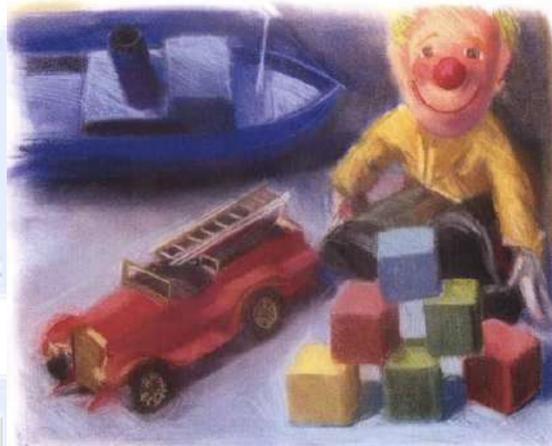
c. *Oil Paint and Pastels*

*Oil paint* merupakan teknik yang tidak banyak digunakan oleh ilustrator karena memiliki waktu pengeringan yang cukup lama. Untuk mengatasi masalah ini banyak seniman yang menggunakan tiner untuk mempercepat proses pengeringan, namun penggunaan tiner tersebut akan mengurangi tekstur pada media yang ada. Penggunaan kuas pada teknik *oil paint* disesuaikan dengan kebutuhan, seperti penggunaan kuas nilon untuk detail ilustrasi.



Gambar 2.35 Teknik *Oil Paint*  
Sumber: Salisbury (2004)

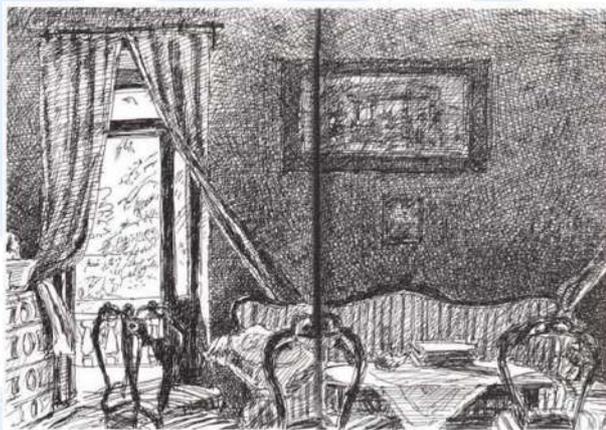
Teknik *pastels* merupakan teknik yang cukup banyak digunakan dalam buku ilustrasi anak karena *blending effect* yang diberikan. Terdapat dua jenis *pastels* yaitu, *oil pastel* dan *chalk* atau *soft pastel*. *Oil pastel* memiliki lebih banyak warna yang beragam dan lebih sulit untuk dikendalikan daripada *chalk* atau *soft pastel*.



Gambar 2.36 Teknik *Pastels*  
Sumber: Salisbury (2004)

d. *Black and White Works*

*Black and white works* merupakan teknik ilustrasi dengan menggunakan pena atau tinta hitam dengan *brush* sebagai media lukis. Saat ini teknik *black and white* tidak banyak diminati oleh ilustrator buku anak yang cenderung menggunakan banyak warna untuk ilustrasi mereka. Teknik ini lebih banyak digunakan untuk membuat buku ilustrasi yang ditujukan kepada anak yang lebih tua.



Gambar 2.37 Teknik *Black and White Works*  
Sumber: Salisbury (2004)

e. *Print Based Media*

*Print based media* merupakan teknik yang cukup populer dan banyak digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi anak karena

mudah untuk memproduksi gambar dalam jumlah banyak dan memberikan kesan estetik. *Print based media* diproduksi dengan menggunakan berbagai teknik seperti *wood engraving*, *linocutting* dan *print screening*.



Gambar 2.38 Teknik *Print Based Media*  
Sumber: Salisbury (2004)

*f. Collage and mixed media*

*Collage and mixed media* merupakan teknik yang cukup banyak digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi anak. Teknik *collage* dan *mixed media* dilakukan dengan menggabungkan berbagai material untuk menciptakan sebuah ilustrasi. Saat ini hampir setiap material dapat digunakan sebagai ide visual, terutama dengan bantuan komputer. *Collage and mixed media* menggunakan berbagai macam jenis kertas, kain, wallpaper, dan berbagai material. Teknik ini juga dapat digabungkan dengan teknik lain, baik digital maupun tradisional.



Gambar 2.39 Teknik *Pastels*  
Sumber: Salisbury (2004)

g. *Computers*

*Computers* merupakan teknik ilustrasi dengan menggunakan media digital sebagai material utamanya. *Software* yang banyak digunakan untuk membuat ilustrasi adalah *adobe photoshop* dan *adobe illustrator*. Perbedaan yang paling mendasar dari penggunaan teknik digital adalah media yang digunakan. Teknik digital menggunakan *screen* dan pen tablet atau *mouse*.



Gambar 2.40 Teknik *Pastels*  
Sumber: Salisbury (2004)

### 2.2.3 Jenis Ilustrasi

Male (2014) menjelaskan bahwa terdapat beberapa sifat dari penggambaran ilustrasi yang direpresentasikan oleh berbagai gaya ilustrasi,

yaitu *visual language*, *visual metaphor*, *pictorial truth*, dan *aesthetic and non-aesthetic*. (Male, 2014. Hlm 49)

a. *Visual Language*

Presentasi ilustrasi pada *visual language* terbagi menjadi dua, yaitu *stylisation* dan *visual intelligence*

- *Stylisation*

*Stylisation* merupakan suatu gaya visual yang menunjukkan ciri khas atau karakteristik seorang individu. Dengan adanya *stylisation*, audiens dapat menentukan *genre* dari ilustrasi tersebut. Pada umumnya penggambaran *style* ilustrasi terbagi menjadi dua, yaitu ilustrasi literal dan konseptual.



Gambar 2.41 Ilustrasi Konseptual  
Sumber: Male (2014)

Ilustrasi literal merupakan jenis ilustrasi yang mempresentasikan kenyataan dan kebenaran, sedangkan Ilustrasi konseptual merupakan jenis ilustrasi yang menggambarkan perumpamaan dari suatu objek atau visual. Ilustrasi konseptual dapat berasal dari suatu ide, teori, atau realitas yang digambarkan dalam bentuk yang berbeda.



Gambar 2.42 Ilustrasi Literal  
Sumber: Male (2014)

- *Visual Intelligence*

*Visual intelligence* dibutuhkan untuk menganalisis konsep visual dengan mempertimbangkan estetika, warna, tekstur, dan bentuk, serta emosional dari audiens, namun tetap mempertahankan objektivitas ilustrasi.

b. *Visual Metaphor*

*Visual metaphor* terbagi menjadi tiga bentuk ilustrasi, yaitu *conceptual imagery* dan *surrealism*, *diagrams*, dan *abstraction*.

- *Conceptual Imagery* dan *Surrealism*

*Conceptual imagery* dan *surrealism* merupakan gaya visual yang menampilkan ilustrasi imajinatif dengan kontradiksi antara mimpi dengan kenyataan. Gaya ilustrasi ini memanfaatkan berbagai ide dan metode komunikasi seperti simbolisme, ekspresionisme, dan ilusi.



Gambar 2.43 *Surrealism*  
 Sumber: Male (2014)

- *Diagrams*

*Diagrams* merupakan ilustrasi yang menjelaskan ciri-ciri suatu sistem, objek, dan proses buatan maupun alami, namun dengan penggambaran yang berbeda dengan realitas. Jenis ilustrasi diagram banyak ditemukan di buku teks pelajaran atau buku akademis.



Gambar 2.44 *Diagrams*  
 Sumber: Male (2014)

- *Abstraction*

Ilustrasi *abstract* biasanya tidak terbatas pada alam dan kenyataan, namun lebih banyak memanfaatkan penggunaan warna dan bentuk

tanpa adanya aturan yang pasti sehingga tidak mudah untuk dipahami.



Gambar 2.45 *Abstraction*  
Sumber: Male (2014)

### c. *Pictorial Truth*

*Pictorial truth* merupakan jenis ilustrasi yang termasuk ke dalam kategori representasi literal. Sebelum munculnya kamera, *pictorial truth* menjadi satu-satunya jenis ilustrasi yang ditemukan dalam berbagai *genre* dan periode. *Pictorial truth* terbagi menjadi beberapa gaya ilustrasi, yaitu *hyperrealism*, *stylised realism*, dan *sequential imagery*.

- *Hyperrealism*

*Hyperrealism* merupakan jenis ilustrasi yang menggunakan komposisi dengan detail dan realitas yang intens, tanpa adanya efek buram sehingga hasil ilustrasi *hyperrealism* sangat mirip dengan hasil fotografi. Gaya ilustrasi *hyperrealism* dibuat dengan memanfaatkan pemahaman terhadap perspektif, skala, dan proporsi pada suatu objek, sehingga hasil ilustrasi dapat terlihat hidup.



Gambar 2.46 *Hyperrealism*  
Sumber: Male (2014)

- *Stylised Realism*

*Stylised Realism* merupakan jenis ilustrasi dengan komposisi dan realitas yang lebih rendah daripada *hyperrealism*. Jenis ilustrasi ini dapat dianggap sebagai ilustrasi realistik, namun juga tidak. Gaya ilustrasi ini memberikan kesempatan untuk melebih-lebihkan ciri khas suatu karakter. Gaya *stylised realism* banyak digunakan di industri *fashion*.



Gambar 2.47 *Stylised Realism*  
Sumber: Male (2014)

- *Sequential Imagery*

*Sequential imagery* merupakan jenis ilustrasi realistis, namun dipresentasikan dalam berbagai *style* gambar yang berbeda. Gaya ini banyak ditemukan pada buku fiksi maupun non-fiksi yang ditargetkan kepada audiens muda, seperti pada buku komik maupun novel grafis.



Gambar 2.48 *Sequential Imagery*  
Sumber: Male (2014)

d. *Aesthetic and Non-aesthetic*

Dalam jenis ilustrasi *aesthetic* dan *non-aesthetic* terdapat gaya ilustrasi yang terus mengikuti tren dan perkembangan zaman. Gaya ilustrasi berdasarkan tren mendorong perkembangan ilustrasi dengan objek, tema, dan konteks yang dipengaruhi oleh perkembangan pasar, baik di industri musik, fashion, maupun periklanan.



Gambar 2.49 Tren  
Sumber: Male (2014)

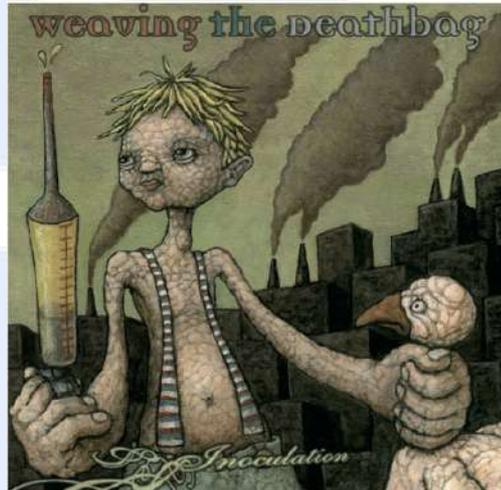
Di ilustrasi *aesthetic* dan *non-aesthetic*, terdapat sebuah istilah yaitu *chocolate box*. Istilah *chocolate box* identik dengan ilustrasi yang memiliki penggambaran superfisial yang memiliki isi konten layak dan aman untuk dipertontonkan karena subjek yang dipergunakan cenderung polos dan tidak menantang. Ilustrasi *chocolate box* banyak dipergunakan untuk periklanan.



Gambar 2.50 Chocolate Box  
Sumber: Male (2014)

Dalam jenis ilustrasi *aesthetic* dan *non-aesthetic*, juga terdapat penggambaran ilustrasi dengan menggunakan elemen *shock*. Jenis ilustrasi ini dapat berbentuk *hyperrealism* maupun *surrealism*. Objek dalam ilustrasi ini biasanya dibuat terdistorsi, aneh, serta kurang

pantas untuk dipertontonkan. Jenis ilustrasi ini banyak ditemukan pada lukisan *avant-garde*.



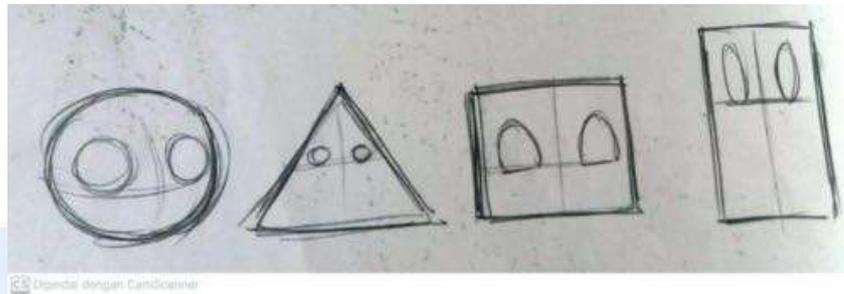
Gambar 2.51 *Shock Illustration*  
Sumber: Male (2014)

### 2.3 Desain Karakter

Menurut Tom Bancroft (2006) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah desain karakter, yaitu peran karakter dalam cerita (protagonis, antagonis, karakter sampingan, dan lainnya), sifat dan *personality* dari karakter tersebut, dan plot dalam cerita. Bancroft (2006) juga menjelaskan terdapat beberapa tahapan dalam membuat sebuah desain karakter, yaitu :

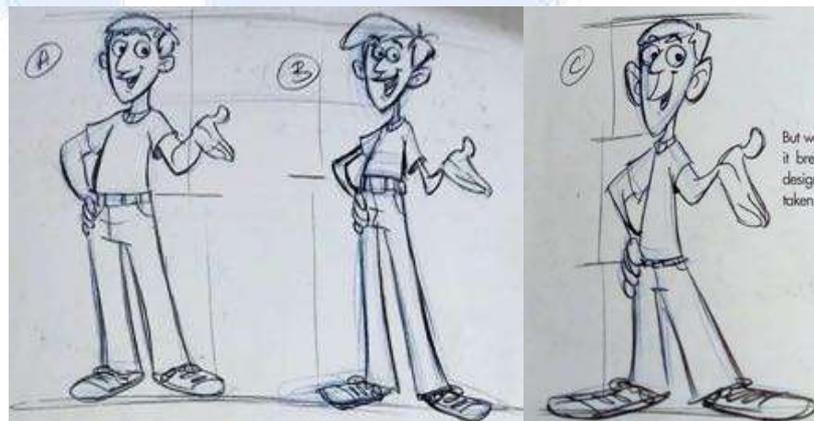
#### 2.3.1 Bentuk dan Ukuran

Dalam membuat desain karakter, bentuk dasar atau *basic shape* dapat mendeskripsikan sifat karakter. Bentuk dasar bulat atau *circle* memberikan kesan karakter yang baik, ramah, lucu, dan tidak berbahaya. Contohnya seperti penggambaran karakter anak bayi atau Santa Claus. Bentuk dasar persegi atau *squares* memberikan kesan kuat dan dapat diandalkan. Pembuatan karakter *superhero* banyak menggunakan bentuk dasar persegi. Sedangkan bentuk dasar segitiga atau *triangles* memberikan kesan cepat, berbahaya, dan mencurigakan. Bentuk dasar segitiga banyak digunakan dalam penggambaran karakter penjahat.



Gambar 2.52 Bentuk Dasar Karakter  
Sumber: Bancroft (2006)

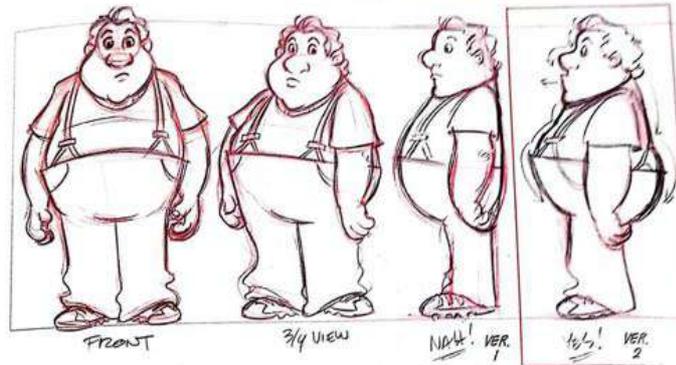
Setelah menentukan bentuk dasar karakter, selanjutnya adalah menentukan ukuran atau *size*. Penggunaan bentuk ukuran yang tepat dapat memperkuat visualisasi karakter. Menentukan ukuran dalam desain karakter dapat dilakukan dengan memisahkan tubuh dalam tiga bagian yang terdiri dari ukuran besar, kecil dan sedang.



Gambar 2.53 Ukuran dalam Desain Karakter  
Sumber: Bancroft (2006)

### 2.3.2 Karakter dalam Bentuk 3D

Setelah membuat variasi karakter, tahap selanjutnya adalah membuat karakter tersebut dalam bentuk 3D. Hal ini dilakukan dengan membuat karakter dari dampak depan, belakang, dan samping. Penggambaran karakter dalam bentuk 3D dilakukan agar perancangan visualisasi karakter tetap konsisten sepanjang jalan cerita.



Gambar 2.54 Bentuk Dasar Karakter  
Sumber: Bancroft (2006)

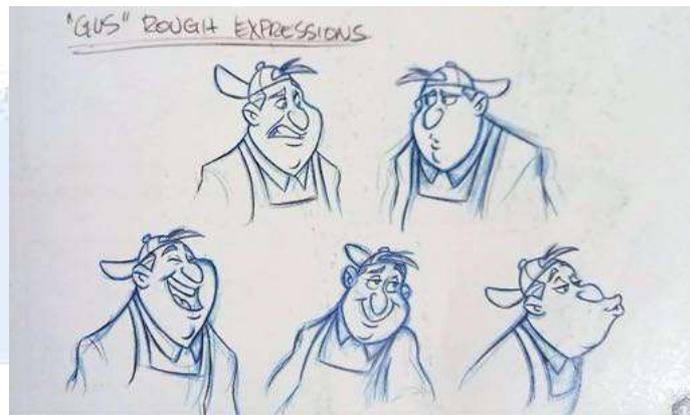
### 2.3.3 Pose dan Emosi

Dalam desain karakter, pose dapat menggambarkan sikap dan karakteristik sebuah tokoh. Contohnya untuk memberikan kesan orang berusia lanjut, tokoh dibuat dengan pose membungkuk daripada pose tegak. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan karakteristik tokoh tersebut.



Gambar 2.55 Pose  
Sumber: Bancroft (2006)

Dalam desain karakter, ekspresi merupakan cara berkomunikasi yang paling utama. Pembentukan ekspresi karakter dipengaruhi oleh bentuk mata, alis, hidung dan mulut.



Gambar 2.56 Ekspresi  
Sumber: Bancroft (2006)

## 2.4 Pahlawan Nasional

Pahlawan nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia telah gugur ataupun masih hidup dalam memperjuangkan wilayah Indonesia dari serangan penjajah. Gelar pahlawan nasional diberikan kepada seorang tokoh pejuang berdasarkan Undang-undang No. 20 tahun 2006 tentang Gelar, Tanda Jasa, dan Tanda Kehormatan. Kepala Arsip Nasional Republik Indonesia, Mustari Irawan (2014) menjelaskan syarat gelar pahlawan yaitu para tokoh yang telah berusaha untuk kepentingan bangsa, negara, dan masyarakat tanpa mengutamakan kepentingan pribadinya. Adapun pengabdian tersebut didasari oleh sikap ikhlas, rela berkorban, bertanggung jawab, dan cinta tanah air.

Dalam majalah Arsip : Nilai-nilai Kepahlawanan, juga dijelaskan bahwa gelar pahlawan juga bisa didapatkan oleh seseorang dengan prestasi dan karya luar biasa yang berguna untuk kemajuan dan pembangunan Republik Indonesia, bukan hanya kepada tokoh yang berjuang di medan perang. Terdapat beberapa nilai dari para Pahlawan Nasional yang perlu dipelajari, diimplementasikan, dan direvitalisasi menjadi motivasi, semangat, dan panutan dalam hidup berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai kepahlawanan tersebut yaitu sikap rela berkorban, mengutamakan kepentingan negara, ikhlas, dan cinta tanah air. (Arsip, 2014. Hlm 7)

Gelar pahlawan biasanya diberikan oleh Presiden Republik Indonesia menjelang peringatan Hari Pahlawan yang diperingati pada tanggal 10 November setiap tahunnya. Terdapat beberapa kriteria umum yang perlu dipenuhi untuk

memperoleh gelar Pahlawan Nasional antara lain seorang warga negara Indonesia maupun orang yang berjuang mempertahankan wilayah Republik Indonesia, berjasa terhadap bangsa dan negara, tidak pernah mengkhianati bangsa dan negara, berperilaku baik dan memiliki nilai keteladanan serta integritas moral yang tinggi. Kemudian, terhadap juga kriteria khusus yang perlu dipenuhi untuk memperoleh gelar pahlawan tersebut, yaitu memimpin dan melakukan perjuangan bersenjata maupun tidak bersenjata dengan tujuan untuk merebut, mencapai, dan mempertahankan persatuan dan kesatuan serta kemerdekaan bangsa; tidak pernah tunduk kepada musuh dalam perjuangannya; telah berjuang hampir seumur hidupnya; melahirkan pemikiran atau gagasan yang dapat meningkatkan pembangunan negara; dan melahirkan karya yang dapat meningkatkan kesejahteraan rakyat. (Arsip, 2014. Hlm 8-9)

Pengajuan gelar pahlawan juga membutuhkan berbagai macam dokumen mengenai tokoh calon pahlawan, seperti catatan riwayat hidup, catatan kisah perjuangan tokoh tersebut, biografi, bukti tanda kehormatan yang pernah diperoleh, catatan pendapat/pandangan masyarakat dan tokoh masyarakat mengenai calon pahlawan, serta gambar dokumentasi perjuangan tokoh.

## **2.5 Kisah Radin Inten II**

Radin Inten II merupakan seorang pahlawan nasional dari Lampung yang dengan gigih berjuang melawan Belanda di usianya yang masih muda. Radin Inten II diangkat menjadi pahlawan nasional berdasarkan SK No 082 pada 23 Oktober 1986 berkat jasa-jasanya dalam mempertahankan wilayah Lampung dari serangan Belanda. (Ciputra, 2022)

### **2.5.1 Asal Keturunan Radin Inten II**

Radin Inten II dengan gelar Kusuma Ratu (1850-1856) merupakan keturunan Fatahillah antara Sunan Gunung Jati dengan Putri Sinar Alam. Putri Sinar Alam merupakan putri dari Minak Raja Jalan Ratu dari keratuan Pugung. Radin Inten II merupakan putra dari Radin Imba II gelar Kusuma Ratu (1828-1834) dan cucu dari Radin Inten I gelar Dalom Kusuma Ratu IV (1751-1828).

Radin Inten II dilahirkan pada tahun 1834 di desa Kuripan yang sekarang berada di wilayah Lampung. Radin Inten II lahir dan tumbuh tanpa mengenal sosok ayahnya karena Radin Imba II ditangkap dan diasingkan oleh Belanda ke wilayah timor. Radin Imba II ditangkap oleh karena melakukan perlawanan bersenjata untuk menolak kehadiran Belanda di wilayah tersebut. Meski tidak pernah melihat dan bertemu dengan ayahnya, ibu Radin Inten II Ratu Mas tidak pernah lupa menceritakan kisah perjuangan Radin Imba II kepada Radin Inten II. Hal tersebut meningkatkan jiwa patriotisme yang menentang kehadiran Belanda di wilayah Lampung.

Faktor lain yang juga membentuk kepribadian dan memupuk jiwa patriotisme dari Radin Inten II adalah lingkungan dan masyarakat dimana Beliau dibesarkan. Radin Inten II lahir di dalam masyarakat Lampung yang sedang diliput oleh semangat perlawanan menentang kolonialisme Belanda, sehingga secara biologis maupun sosiologis Radin Inten II dibentuk menjadi anak bangsa yang menentang kekuasaan Belanda. (Gonggong, dkk, 1993. Hlm 45-47)

### **2.5.2 Perjuangan Melawan Belanda**

Pada tahun 1850, ketika masih berusia 16 tahun Radin Inten II secara resmi diangkat menjadi Ratu oleh Kyai Haji Wakhya untuk menggantikan posisi ayahnya, Radin Imba II. Pelantikan Radin Inten II menjadi Ratu diikuti rasa cemas oleh pihak Belanda. Pihak Belanda merasa cemas dengan Radin Inten II yang terus menerus memberikan sinyal akan melakukan perlawanan. Radin Inten II bahkan menolak tawaran Belanda yang berjanji akan memberikan pengampunan serta akan menyekolahkan Radin Inten II dengan dana pemerintah Belanda. Radin Inten II menolak karena merasa bahwa beliau tidak memerlukan pengampunan Belanda. Menurutnya melawan kolonialisme Belanda yang telah menindas dan memeras rakyat bukanlah suatu dosa melainkan sebuah kewajiban yang harus dijalankan. (Gonggong, dkk, 1993. Hlm 47-49)

Karena merasa bahwa perang tidak akan bisa dihindari, pihak Belanda mendatangkan pasukan tambahan dari wilayah Batavia. Pasukan tersebut dipimpin oleh Komandan Welson dan tiba di pelabuhan Calti keesokan harinya. Pasukan Belanda kemudian bergabung dengan pasukan Pangeran Sempurna Jaya Putih, yaitu seorang bangsawan Lampung yang berpihak kepada Belanda. Pihak Belanda memberikan ultimatum kepada Radin Inten II untuk menyerahkan diri, namun ultimatum tersebut diabaikan sehingga pihak Belanda mulai melancarkan serangan ke benteng pasukan Radin Inten II. Meski begitu Radin Inten II selalu berhasil menghindari dan benteng yang diserang selalu dalam keadaan kosong. (Ciputra, 2022)

### **2.5.3 Akhir Perjuangan Radin Inten II**

Dalam perang melawan pasukan Belanda, Radin Inten II sadar bahwa pasukannya tidak akan bisa menang melawan pasukan Belanda yang jumlahnya sangat besar, karena itu Radin Inten II melakukan taktik perang gerilya. Setelah berbulan-bulan gagal menangkap Radin Inten II, Belanda melancarkan strategi lain yaitu dengan menghasut salah satu prajurit dari Radin Inten II. Prajurit yang berkhianat tersebut adalah Radin Ngerapat.

Radin Ngerapat membuat rencana pengkhianatan dengan mengundang Radin Inten II untuk melakukan suatu pertemuan di dekat Kunyaian, daerah terbuka antara Tataan dan Gayam. Saat itu Radin Inten II ditemani oleh sepupunya. Radin Ngerapat kemudian menyuguhkan makanan kepada Radin Inten II dan sepupunya. Ketika sedang menikmati makanannya, pasukan Belanda bersenjata lengkap yang telah disembunyikan oleh Radin Ngerapat muncul dan mulai menyerang Radin Inten II. Saat itu terjadilah pertarungan yang tidak seimbang antara Radin Inten II dan sepupunya melawan pasukan Belanda dan pasukan Radin Ngerapat. Radin Inten II akhirnya gugur pada tanggal 5 Oktober 1856. Beliau gugur tanpa sekalipun menyerah terhadap pasukan Belanda.