

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Landa (2014), dalam karyanya disebutkan bahwa orang dapat menerima pesan dan informasi melalui suatu sistem komunikasi visual yang dikenal sebagai desain grafis. Desain grafis adalah visualisasi dari suatu konsep yang bergantung pada proses pembuatan, pemilihan, dan penataan elemen visual.

2.1.1 Warna

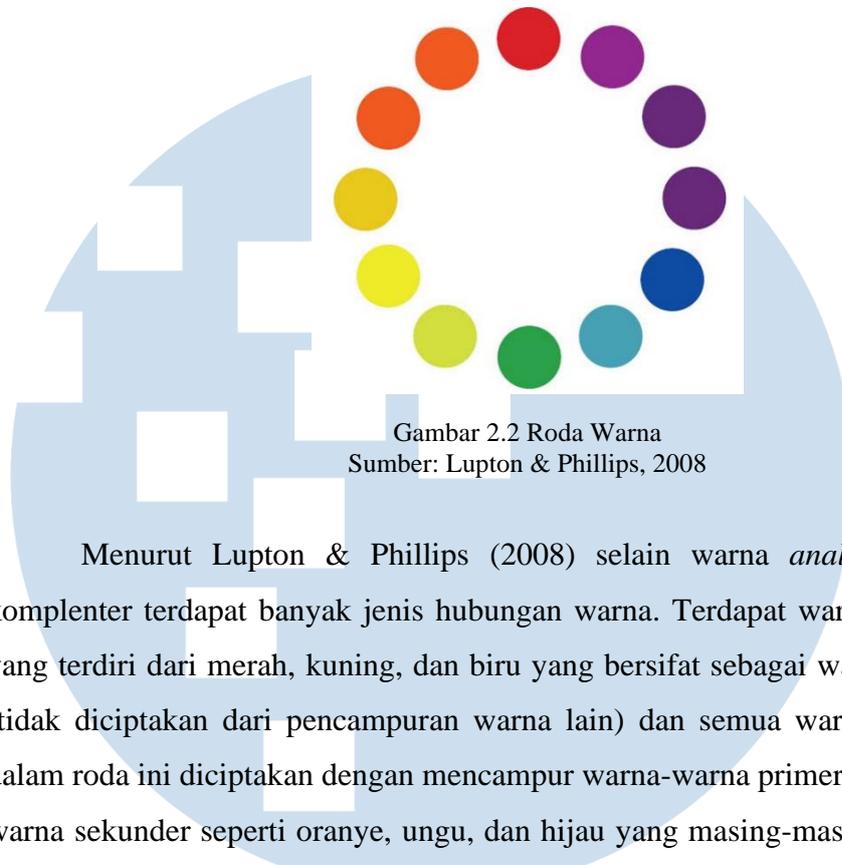
Warna adalah cara untuk menyampaikan emosi, menggambarkan realitas, dan mengatur informasi. Dalam desain, warna digunakan untuk menonjolkan seperti papan perhatian atau menyembunyikan elemen seperti kamufase, serta membedakan dan menghubungkan antara satu hal dengan yang lainnya. Sebagai contoh, warna dalam desain grafis telah menjadi sangat penting, menghidupkan media modern dan menyatukan grafik dengan warna. Warna bukan lagi sesuatu yang dianggap subjektif dan tidak stabil, tetapi memiliki peran yang kuat dalam menyampaikan pesan dan mempengaruhi persepsi mata (Lupton & Phillips, 2008).

Roda warna merupakan alat desain yang sangat berguna untuk proses pemilihan warna dalam segala aplikasi. Warna-warna yang berdekatan pada spektrum atau berada dekat satu sama lain pada roda warna adalah warna *analogus*. Menggunakan gabungan warna *analogus* memberikan kontras warna yang minim serta menciptakan harmoni. Warna *analogus* juga memiliki suhu warna yang berdekatan. Selain *analogus* terdapat juga gabungan dua warna yang berlawanan antar satu sama lain di roda warna ini yaitu warna komplementer. Setiap warna mengandung kontras dari warna lainnya, dan mereka memiliki suhu yang berlawanan (hangat dan dingin). Keputusan untuk menggunakan gabungan warna *analogus* atau kontras memengaruhi energi visual dan suasana hati dari setiap komposisi.



Gambar 2.1 Aplikasi Warna Komplementer & *Secondary*
 Sumber: Lupton & Phillips (2008)

Roda warna adalah alat dasar yang memperlihatkan hubungan antara berbagai warna. Konsep ini tidak hanya penting bagi anak-anak yang belajar mencampur warna, tetapi juga sangat berguna bagi para seniman yang bekerja dengan berbagai jenis pigmen cat. Dengan demikian, roda warna bukan hanya sekadar pegangan dasar, tetapi juga menjadi panduan yang berguna bagi para seniman dalam menciptakan perpaduan warna yang harmoni dan bervariasi.



Gambar 2.2 Roda Warna
Sumber: Lupton & Phillips, 2008

Menurut Lupton & Phillips (2008) selain warna *analogus* dan komplementer terdapat banyak jenis hubungan warna. Terdapat warna primer yang terdiri dari merah, kuning, dan biru yang bersifat sebagai warna dasar (tidak diciptakan dari pencampuran warna lain) dan semua warna lain di dalam roda ini diciptakan dengan mencampur warna-warna primer. Terdapat warna sekunder seperti oranye, ungu, dan hijau yang masing-masing terdiri dari dua warna primer yang dicampurkan bersama. Terakhir terdapat warna tersier seperti merah-oranye dan kuning-hijau yang dicampur dari satu warna primer dan satu warna sekunder.

Dari buku *The Language of Graphic Design*, Poulin (2011) warna adalah elemen visual yang kuat dan komunikatif bagi seorang desainer grafis. Warna dapat menarik perhatian, mengelompokkan elemen, menguatkan makna, menyampaikan pesan, dan menciptakan suasana tertentu. Misalnya, warna-warna terang menghasilkan respons yang menyenangkan, sedangkan warna-warna gelap menghasilkan efek yang lebih tenang. Selain itu, warna juga memiliki makna subjektif yang langsung dipahami tanpa kata-kata. Penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan daya tarik visual dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan sebuah desain (hlm 134).

2.1.1.1 Sifat Visual Fundamental Warna

Berdasarkan Poulin (2011), warna memiliki tiga sifat visual fundamental dari warna yaitu; *hue*, *value*, dan *saturation*. Berikut adalah penjelasan dari ketiga sifat visual fundamental dari warna:

1. *Hue*

Hue adalah identifikasi yang diberikan untuk setiap warna seperti kuning, merah, atau biru. Identifikasi ini merupakan hasil dari bagaimana manusia biasanya "melihat" cahaya yang dipantulkan dari suatu objek pada frekuensi tertentu. Namun, warna tersebut hanya dapat diidentifikasi ketika berdampingan dengan warna lain untuk dibandingkan. Warna tanpa *hue* yang terlihat, seperti abu-abu, adalah warna netral (Poulin, 2011, hlm 144).

2. *Value*

Kecerahan atau kegelapan warna diidentifikasi sebagai nilainya. Sifat ini juga disebut sebagai *luminance*, *brightness* atau *tone*. *Value* juga sepenuhnya bergantung pada *hue* dan saturasi warna. Menambahkan putih pada warna menciptakan *value* atau nilai yang lebih terang. Sebaliknya, menambahkan hitam menciptakan *value* warna yang lebih gelap. Nilai atau *value* dapat digunakan untuk melebih-lebihkan makna dari setiap pesan visual dan juga dapat menciptakan ilusi ruang atau kedalaman (Poulin, 2011, hlm 144).

3. *Saturation (Chroma)*

Intensitas atau saturasi warna menentukan tingkat kecerahan, keredupan, dan kejenuhan warna. Semakin tinggi saturasi, warna semakin cerah dan intens. Semakin rendah saturasi atau warna semakin redup, warna terlihat suram. Tingkat saturasi juga menentukan kadar abu-abu dan putih pada warna. Warna yang

saturated dan terang cenderung mencolok mata, sementara warna redup atau *desaturated* terlihat tenang dan formal. Penggunaan warna saturasi tinggi secara berlebihan dapat mengganggu mata (Poulin, 2011, hlm 144-146).

2.1.1.2 Kategorisasi Roda Warna

Roda warna atau *color wheel* adalah diagram hubungan warna fundamental yang terdiri dari 12 warna: 3 primer, 3 sekunder, dan 6 tersier. *Color wheel* dapat memudahkan desainer memahami hubungan antar warna dan menciptakan kombinasi warna yang harmonis maupun berbenturan secara visual. Dengan melihat posisi warna pada roda, desainer dapat memperkirakan apakah perpaduan warna tertentu akan harmonis atau berbenturan secara visual.

Berikut adalah uraian kategorisasi warna di dalam roda warna sesuai Poulin (2011):

1. Warna Primer

Kuning, merah, dan biru adalah warna primer. Mereka murni dalam komposisi dan tidak dapat dibuat dari warna lain. Semua warna lain dibuat dengan mengkombinasikan warna primer (Poulin, 2011, hlm 150).

2. Warna Sekunder

Warna yang menggabungkan dua warna primer. Kuning dan merah membentuk jingga; merah dan biru membentuk ungu; serta kuning dan biru membentuk hijau (Poulin, 2011, hlm 150).

3. Warna Tersier

Merupakan warna yang dibuat dengan menggabungkan satu warna primer dengan satu warna sekunder - merah-jingga, merah-

ungu, ungu-biru, biru-hijau, dan kuning-hijau (Poulin, 2011, hlm 150).

4. Warna Komplementer

Warna seperti merah dan hijau, biru dan jingga, serta kuning dan ungu, adalah warna komplementer yang saling berlawanan pada roda warna. Jika dicampur, warna-warna komplementer ini akan saling menetralkan. Akan tetapi, bila diletakkan bersebelahan, intensitas warnanya justru meningkat (Poulin, 2011, hlm 151).

5. Warna Monokromatik

Warna yang diciptakan dari berbagai nilai dari satu warna disebut warna monokromatik. Hal ini dicapai dengan menambahkan putih atau hitam pada suatu warna. Skema warna monokromatik dipersepsikan sebagai homogen dan terpadu (Poulin, 2011, hlm 151).

6. Warna Analogus

Warna yang diciptakan dari warna-warna berdekatan pada roda warna dan memiliki perbedaan saturasi/kromatik yang sedikit disebut warna analogus. Skema warna analogus juga dipersepsikan sebagai terpadu, namun lebih bervariasi daripada skema warna monokromatik (Poulin, 2011, hlm 150).

7. Warna triadik

Warna yang diciptakan dari warna-warna yang berjarak sama atau terletak di sudut-sudut segitiga sama sisi pada roda warna disebut warna triadik. Skema warna triadik dipersepsikan sebagai kuat, dinamis, dan cerah (Poulin, 2011, hlm 150).

8. Warna Kuadratik

Warna yang diciptakan dari warna-warna yang terletak di empat sudut persegi atau persegi panjang pada roda warna disebut warna kuadratik (Poulin, 2011, hlm 150).

2.1.2 Tipografi

Menurut Cullen (2012) menyatakan bahwa tipografi merupakan proses mengubah bahasa menjadi bentuk visual dengan memperhatikan nilai-nilai estetika sehingga informasi dapat disampaikan dengan keindahan namun tetap efisien. Dengan menerapkan tipografi yang tepat, informasi dapat disampaikan dengan jelas dan juga mampu membangkitkan emosi.

2.1.2.1 Klasifikasi Tipografi

Pada buku *The Fundamentals of Typography*, Ambrose dan Hary (2006, hlm 102) menyatakan bahwa perlunya klasifikasi huruf bertujuan untuk memberikan makna pada pemilihan tipografi secara terstruktur atau sistematis. Klasifikasi dapat dilakukan berdasarkan periode waktu, karakter huruf, maupun penggunaannya, namun secara simpel dapat digolongkan sebagai *serif*, *sans serif*, dan *decorative*.

1. *Serif*

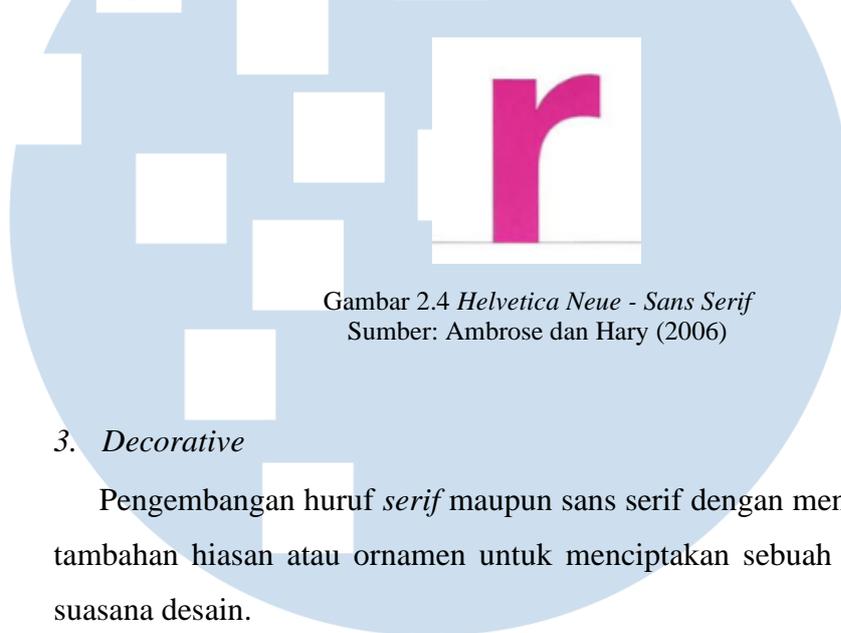
Huruf *serif* adalah jenis huruf di mana karakter-karakternya memiliki goresan kecil di ujung goresan vertikal atau horizontal utama. Goresan-goresan ini membantu membimbing mata melintasi baris teks dan memudahkan pembacaan. Huruf *serif* umumnya adalah huruf yang lebih tua dan tradisional, namun sekarang masih banyak huruf *serif* baru yang diproduksi.



Gambar 2.3 Bembo - *Serif*
Sumber: Ambrose dan Hary (2006)

2. *Sans Serif*

Huruf yang tidak memiliki goresan *serif* kecil disebut sebagai *sans serif*. Jenis ini adalah jenis huruf yang lebih modern yang pada umumnya memiliki variasi goresan yang lebih sedikit, tinggi huruf (*x-height*) yang lebih besar, dan tekanan yang lebih sedikit pada goresan melingkar.



Gambar 2.4 *Helvetica Neue - Sans Serif*
Sumber: Ambrose dan Hary (2006)

3. *Decorative*

Pengembangan huruf *serif* maupun *sans serif* dengan menggunakan tambahan hiasan atau ornamen untuk menciptakan sebuah gaya atau suasana desain.



Gambar 2.5 *Decorative Typeface*

Sumber: <https://www.sitepoint.com/wp-content/uploads/2009/10/Decorative.gif>

Selain itu, Ambrose dan Hary (2006) juga menyebutkan mengenai sistem klasifikasi tipe McCormack menggunakan lima kategori dasar yaitu; *Block Romain*, *Gothic*, *Script*, dan *Graphic*. Sistem ini tidak membedakan antara huruf serif dan sans serif dan yang paling banyak digunakan karena kesederhanaannya. Berikut adalah penjelasan lima kategori klasifikasi tipografi tipe McCormack:

1. *Block*

Jenis huruf *Block* berasal dari gaya tulisan ornamen yang populer pada Abad Pertengahan. Tampilannya terasa berat dan sulit dibaca

dalam blok teks besar, serta terlihat kuno. Huruf ini juga dikenal sebagai *Blackletter*, *Gothic*, *Old English*, *Black*, dan *Broken*. Contoh yang diberikan adalah Wittenberger Fraktur MT.



The image shows the word 'Blockf' in a blackletter font style, which is a typeface characterized by thick, vertical stems and decorative, often broken, serifs. The letters are highly stylized and difficult to read in long passages.

Gambar 2.6 *Example of Block Typeface: Wittenberger Fraktur MT*
Sumber: Ambrose dan Hary (2006)

2. *Roman*

Huruf *Roman* memiliki huruf dan serif yang disusun secara proporsional, dan awalnya diambil dari inskripsi Romawi. Jenis huruf ini paling mudah dibaca dan sering digunakan untuk teks utama. Contoh yang diberikan adalah *Book Antiqua*.

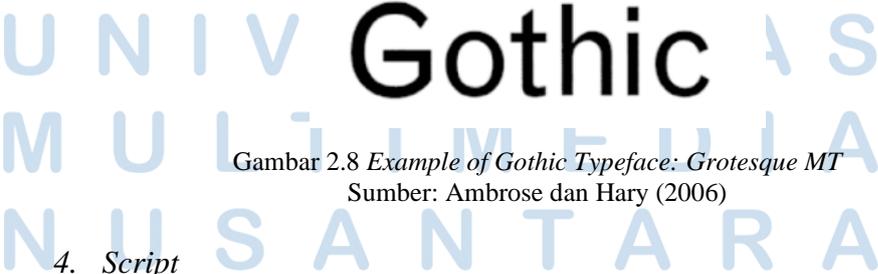


The image shows the word 'Roman' in a classic serif font. The letters are well-proportioned and have elegant, curved serifs, making them highly legible and suitable for formal or traditional text.

Gambar 2.7 *Example of Roman Typeface: Book Antiqua*
Sumber: Ambrose dan Hary (2006)

3. *Gothic*

Huruf *Gothic* tidak memiliki hiasan serif yang biasa ditemukan pada huruf Romawi. Desain mereka yang bersih dan sederhana membuatnya cocok untuk teks tampilan, tetapi mungkin sulit dibaca dalam teks panjang, meskipun telah berhasil dikembangkan untuk digunakan sebagai teks utama surat kabar. Jenis huruf ini juga dikenal sebagai *sans serif* dan *Lineale*. Contohnya adalah *Grotesque MT*.



The image shows the word 'Gothic' in a sans-serif font. The letters are clean, uniform in weight, and lack the decorative flourishes of traditional serif fonts. The background features a large, faint watermark of the letters 'UNIVERSITAS'.

Gambar 2.8 *Example of Gothic Typeface: Grotesque MT*
Sumber: Ambrose dan Hary (2006)

4. *Script*

Jenis huruf *Script* dirancang untuk meniru tulisan tangan sehingga ketika dicetak, karakter-karakternya terlihat seperti terhubung. Seperti halnya dengan tulisan tangan, beberapa variasi lebih mudah dibaca daripada yang lain. Contohnya adalah *Isadora*.



Gambar 2.9 *Example of Script Typeface: Isadora*
Sumber: Ambrose dan Hary (2006)

5. *Graphic*

Huruf *Graphic* memiliki karakter-karakter yang dapat dianggap sebagai gambar tersendiri, dan kategori ini mencakup berbagai gaya yang sangat beragam. Biasanya dirancang untuk tujuan atau tema tertentu, mereka dapat memberikan koneksi gambar dengan materi subjek. Contohnya adalah *Trixie Cameo*.



Gambar 2.10 *Example of Graphic Typeface: Trixie Cameo*
Sumber: Ambrose dan Hary (2006)

2.1.3 Ilustrasi

Dari buku *The Fundamentals of Illustration*, Zeegen (2020) menegaskan bahwa ilustrasi adalah sebuah bentuk seni yang penting dan tergolong abadi. Ilustrasi menjadi gambaran imajinasi yang melekat kepada orang-orang dan dapat mengikat momen-momen pribadi seseorang individu. Hal ini terbukti dengan anak-anak kecil yang terekspos dengan buku-buku gambar hingga remaja dan dewasa yang tertarik dengan berbagai gambar dari sampul sebuah CD. Selain itu, ilustrasi memiliki peran yang penting pada

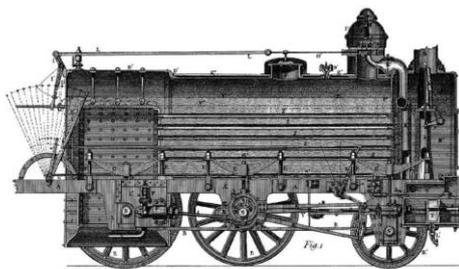
zaman dahulu untuk menafsirkan kejadian atau pencapaian manusia sebelum lahirnya fotografi. Hingga saat ini ilustrasi yang menjadi pelengkap desain grafis terus berkembang dengan banyaknya gaya ilustrasi yang baru sesuai pada eranya (hlm. 12-13). Untuk memberikan ilustrasi yang baik dalam desain, menggambar menjadi peranan terpenting. Tanpa adanya kemampuan menggambar dan visualisasi yang baik, maka tidak ada penyampaian pesan sehingga pembuat karya ilustrasi dapat gagal disebut menjadi seorang Ilustrator (hlm. 56).

2.1.3.1 Peran Ilustrasi

Menurut Male (2017) pada bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, tertulis bahwa ilustrasi memiliki peran-peran sebagai fungsinya sesuai konteks yang berbeda-beda. Berikut adalah kelima peran dalam ilustrasi menurut Male (2017):

1. Ilustrasi sebagai dokumentasi, referensi dan instruksi

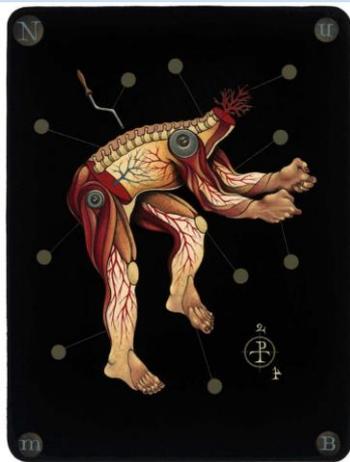
Ilustrasi dapat berperan untuk mendokumentasikan dan memberikan referensi, edukasi, penjelasan dan instruksi secara kontekstual sangat luas dan mencakup berbagai tema maupun subjek materi. Ilustrasi yang membawa informasi harus berwujud realistis dan teknis meskipun mencakup berbagai subjek, gaya visual, dan teknik. Oleh karena itu, pendekatan dekoratif dan seni lukis juga sering digunakan selain *hyperrealism*, tergantung pada tujuan penggunaan ilustrasi. Contoh subjek ilustrasi sebagai dokumentasi referensi, dan instruksi mencakup; ilustrasi sejarah dan kebudayaan, ilustrasi ilmiah, ilustrasi medis, dan ilustrasi teknis (Male, 2017, hlm. 163).



Gambar 2.11 Contoh ilustrasi sebagai dokumentasi referensi, dan instruksi
Sumber: Male (2017)

2. Ilustrasi untuk berkomentar

Ilustrasi dapat berperan sebagai komentar melalui *editorial illustration* yang luas penggunaannya dan seringkali muncul dalam berbagai media dan publikasi seperti; koran, majalah, dll. Ilustrasi editorial bersifat simbiosis dengan jurnalisme dan memberi ilmu atau pandangan melalui visual pada berita dan artikel (Male, 2017, hlm. 215).



Gambar 2.12 Contoh ilustrasi untuk berkomentar - *Editorial image*
Sumber: Male (2017)

3. Ilustrasi dalam bercerita

Menurut Male (2017), ilustrasi memiliki peran penting dalam *storytelling*, khususnya dalam menyajikan secara visual mitos, legenda, dan cerita narasi fiksi. Fiksi naratif sebagian besar ditemui dalam buku anak-anak, novel grafis, dan strip komik, serta publikasi spesialis seperti kompilasi tematik yang berisi mitologi, cerita gotik, dan fantasi. Meskipun demikian, ilustrasi kurang banyak digunakan pada cerita fiksi kontemporer karena seni penulisan yang baik tergolong sudah cukup menggambarkan dan menarik pembaca sehingga tidak perlu adanya penambahan ilustrasi (Male, 2017, hlm. 250).

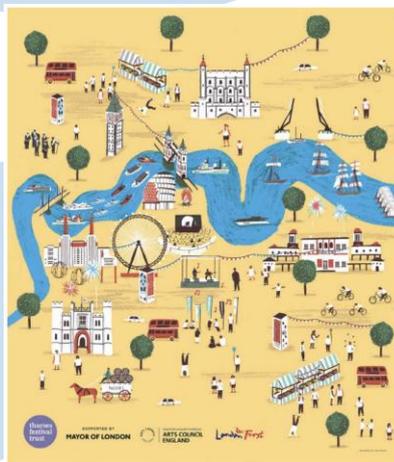
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.13 Contoh ilustrasi dalam bercerita - *Weather Witches*
 Sumber: Male (2017)

4. Ilustrasi untuk persuasi

Ilustrasi memiliki peran dalam dunia periklanan yang sangat komersial dan konsep yang terarah. Ilustrator seringkali dituntut oleh atasan dari sebuah agensi untuk mengikuti konsep yang sudah ada sesuai arahan, namun tetap dengan kebebasan kreatif yang terbatas (Male, 2017, hlm. 283).



Gambar 2.14 Contoh ilustrasi untuk persuasi
 Sumber: Male (2017)

5. Ilustrasi sebagai identitas

Ilustrasi memiliki peran strategis dalam membangun *branding* dan identitas perusahaan melalui penerapannya pada kemasan, logo, dan materi pemasaran. Ilustrator biasanya akan bekerja sama dengan desainer grafis untuk menciptakan gaya visual yang mewakili citra

perusahaan atau produk di benak konsumen untuk meningkatkan *brand awareness* (Male, 2017, hlm. 306).



Gambar 2.15 Contoh ilustrasi sebagai identitas - '*Sessions Surf Shop*' Identity

Sumber: Male (2017)

2.1.3.2 Jenis Ilustrasi

Berikut adalah ada tujuh jenis ilustrasi yang seringkali digunakan sebagai komunikasi visual berdasarkan Zeegen (2020):

1. *Editorial Illustration*

Editorial Illustration adalah gambar ilustrasi yang seringkali ditemukan dalam desain publikasi seperti; majalah atau koran. Berbeda dengan foto yang berperan sebagai bukti konkret terkait peristiwa yang tengah berlangsung, adanya ilustrasi editorial bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai ide atau pandangan yang berbeda. (Zeegen, 2020, hlm. 88)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

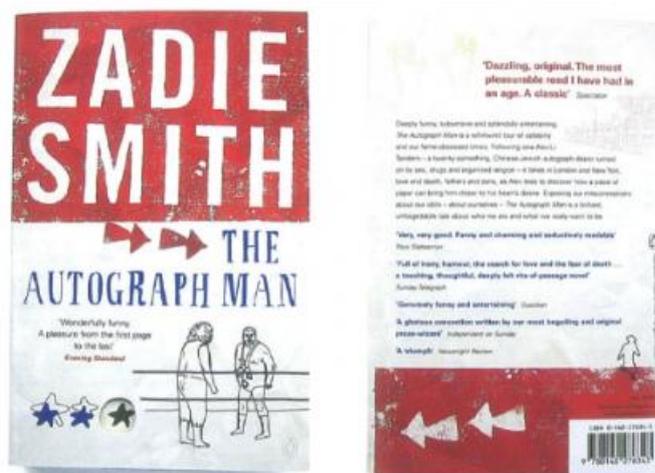


Gambar 2.16 Editorial Illustration - 'Karma Comedian'
Sumber: Zeegen (2020)

2. Book Publishing

Publikasi buku merupakan media pertama bagi ilustrator untuk berkarya sebelum adanya fotografi yang digunakan untuk cover buku. Pada masa kini, jenis publikasi buku yang sangat merespons terhadap ilustrasi melibatkan buku-buku anak, karya fiksi, dan beberapa referensi (Zeegen, 2020, hlm. 92).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.17 Book Publishing - 'The Autograph Man' by Zadie Smith
Sumber: Zeegen (2020)

3. Fashion Illustration

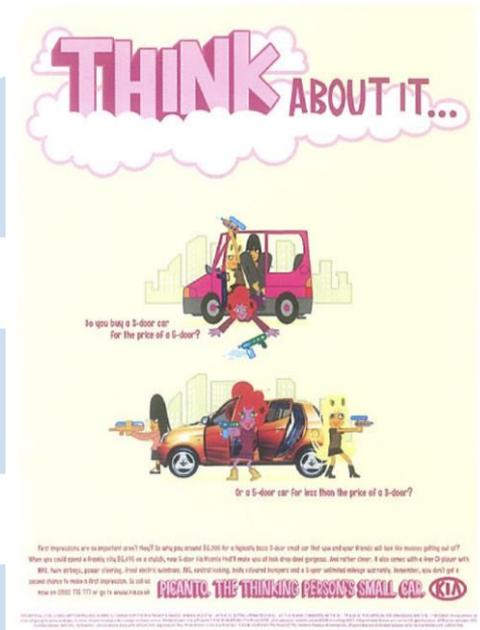
Gaya busana dapat dikombinasikan melalui adanya ilustrasi, berbeda dengan sekadar foto. *Fashion illustration* diterapkan untuk membuat barang pakaian menjadi semakin diminati oleh para penggemar fashion karena gaya desain yang modis, avant-garde dan mengikuti tren (Zeegen, 2020, hlm. 96).



Gambar 2.18 Fashion Illustration - Bag design sports bag
Sumber: Zeegen (2020)

4. Advertising Illustration

Advertising Illustration adalah jenis ilustrasi yang digunakan bersama dengan desain grafis untuk diterapkan dalam kampanye-kampanye dan media promosi yang disebarluaskan kepada masyarakat. Seringkali ditampilkan pada media-media seperti; *billboard*, pamflet, TV, dll (Zeegen, 2020, hlm. 100).



Gambar 2.19 Advertising Illustration - Press campaign
Sumber: Zeegen (2020)

5. Music Industry Illustration

Musik memiliki bentuk visualnya sendiri dan perlu ditampilkan sebagai gambaran. *Music Industry Illustration* merupakan jenis ilustrasi yang diterapkan untuk proyek artis pemusik termasuk, *cover album*, *merchandise*, dan animasi untuk konten promosi sebuah grup vokal (Zeegen, 2020, hlm. 106).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.20 Music Industry Illustration - Music promotion poster gig
Sumber: Zeegen (2020)

6. Graphic Design Studio Collaboration

Sebagai kebutuhan periklanan, studio desain grafis seringkali bekerja sama dengan ilustrator untuk memenuhi kebutuhan perusahaan dalam membuat desain promosi dalam berbagai media. Adanya unsur desain grafis dengan karya ilustrasi untuk kebutuhan promosi (Zeegen, 2020, hlm. 110).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.21 *Graphic Design Studio Collaboration - Promotional campaign*
Sumber: Zeegen (2020)

7. *Self-initiated Illustration*

Self-initiated Illustration merupakan jenis ilustrasi yang dibuat berdasarkan gaya gambar ilustrator sehingga menciptakan ciri khas nya masing-masing (Zeegen, 2020, hlm. 114).



Gambar 2.22 *Self-initiated Illustration - Self-initiated exhibition project Kiko and Milo*
Sumber: Zeegen (2020)

2.1.3.3 Kolase

Menurut Motherwell dalam Brockelman (2001), kolase adalah teknik yang melibatkan penyatuan potongan-potongan kertas yang berbeda-beda dan menempelkannya di atas kanvas atau media lainnya. Proses penggabungan ini sangat terkait dengan ekspresi diri, tidak hanya memperhatikan kesesuaian dengan realitas, melainkan juga dipengaruhi oleh perasaan yang muncul selama proses pembuatan (melawan hukum alam). Berdasarkan Rise Art (2020), kolase dapat dilakukan dengan berbagai cara sehingga memunculkan gaya yang beragam. Namun berikut adalah empat jenis teknik kolase yang sudah umum digunakan oleh para seniman:

1. *Paper collé*

Papier collé diterjemahkan sebagai 'kertas yang ditempel' dan merujuk pada penggunaan eksklusif kertas yang ditempelkan ke permukaan datar, berbeda dengan kolase yang menggunakan berbagai bahan. Picasso dan Braque keduanya membuat *papiers collés* pada akhir tahun 1912 dan awal tahun 1913, sering kali menggabungkan potongan-potongan koran sebagai cara untuk mengaburkan batas antara seni tinggi dan kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.23 Contoh *Paper collé* (Georges Braque)

Sumber:

<https://collectionapi.metmuseum.org/api/collection/v1/iiif/500398/1389369/restricted>

2. *Assemblages*

Assemblage adalah penggabungan objek yang ditemukan dalam komposisi 3D. Proses ini awalnya diilhami oleh para seniman Surealis yang membuat objek-objek absurd berdasarkan tulisan Sigmund Freud tentang mimpi dan ketidaksadaran. Contoh pertama dari metode ini adalah *Still Life* karya Picasso, yang memperluas tradisi lukisan benda mati ke dalam ruang 3D. Metode *assemblage* kemudian menginspirasi seniman Dada seperti Kurt Schwitters, yang menciptakan komposisi berukuran besar dari objek dan bahan yang ditemukan dalam susunan non-hirarki dan nonsensikal.



Gambar 2.24 Contoh *Assemblage* (Robert Rauschenberg)

Sumber:

[https://www.thoughtco.com/thmb/zlQMSgdoM_izznjNx90zPF3FZzE=/1500x0/filter:s:no_upscale\(\):max_bytes\(150000\):strip_icc\(\)/rrc_09-56a039555f9b58eba4af69da.jpg](https://www.thoughtco.com/thmb/zlQMSgdoM_izznjNx90zPF3FZzE=/1500x0/filter:s:no_upscale():max_bytes(150000):strip_icc()/rrc_09-56a039555f9b58eba4af69da.jpg)

3. *Décollage*

Décollage adalah kata dalam bahasa Prancis yang berarti ‘melepaskan’, yang melibatkan menggunakan potongan kertas iklan yang menumpuk untuk mengungkap gambar dan kata-kata di bawahnya. Istilah ini secara luas terkait dengan gerakan *nouveau réalisme* yang didirikan pada tahun 1960.



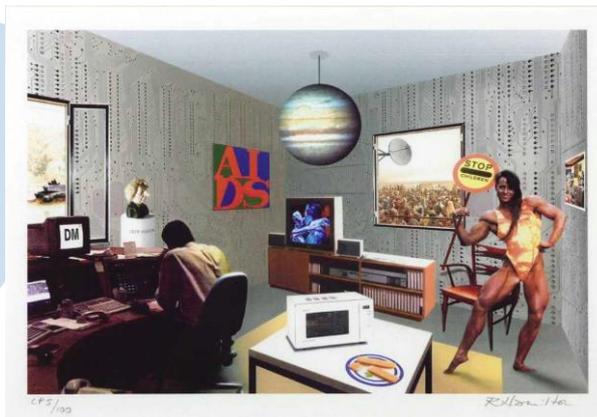
Gambar 2.25 Contoh *Décollage* (Jacques Mahé de la Villeglé)

Sumber:

https://media.tate.org.uk/aztate-prd-ew-dg-wgtail-st1-ctr-data/images/.width-1440_MmR1U8L.jpg

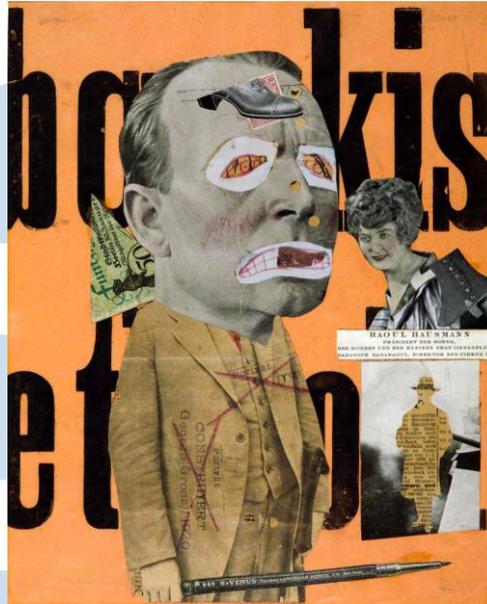
4. *Montage / Photomontage*

Montage adalah tindakan merangkai gambar yang saling terkait dalam suatu komposisi. *Photomontage* adalah proses yang sama, tetapi menggunakan fotografi. Teknik kolase ini biasanya menjadi alat yang sangat kuat untuk komentar sosial karena seniman memanipulasi dan mengedit gambar dari media massa untuk bermain atau menciptakan kembali maknanya.



Gambar 2.26 Contoh *Montage* (Raoul Hausmann)

Sumber: https://media.tate.org.uk/aztate-prd-ew-dg-wgtail-st1-ctr-data/images/.width-1200_dQA6GKo.jpg



Gambar 2.27 Contoh *Photomontage* (Raoul Hausmann)
Sumber: https://media.tate.org.uk/aztate-prd-ew-dg-wgtail-st1-ctr-data/images/.width-1440_88tBfkv.jpg

2.1.4 Fotografi

Fotografi adalah sebuah proses untuk merekam gambar, disebut sebagai foto, entah itu pada film yang peka terhadap cahaya atau, dalam fotografi digital, melalui memori elektronik atau magnetik digital. Fotografi hadir dalam hampir semua aspek kehidupan modern. Sebagai alat komunikasi dan dokumentasi, foto dapat ditemukan dalam berbagai media seperti surat kabar, majalah, iklan, poster, televisi, dan masih banyak lagi. Tidak hanya itu, fotografi juga memegang peran penting dalam kegiatan domestik dan rekreasi seperti foto spontan yang mendokumentasikan kegiatan seperti liburan dan perayaan. Dengan adanya kamera digital dan kamera ponsel yang meluas dengan teknologi yang semakin pesat, kegiatan-kegiatan ini juga didokumentasikan untuk dipamerkan di situs berbagi foto dan situs jaringan sosial berbasis foto. Beberapa fotografi juga bisa dianggap seni dan umumnya dipajang di museum dan galeri dalam format yang mirip dengan lukisan. (IMMA, 2020)

2.1.4.1 Komposisi Fotografi

Berdasarkan Ang (2018) dalam bukunya yang berjudul *Digital Photography - An Introduction*, keberhasilan komposisi fotografi dapat dicapai jika elemen subjek dalam gambar mampu mengkomunikasikan pesan kepada audiens dituju. Selain mengatur cara framing sebuah foto, fotografer perlu memiliki pengetahuan dalam mengatur kedalaman bidang atau *depth of field*, fokus untuk menarik perhatian audiens, serta memanfaatkan cahaya atau bayangan untuk membentuk sebuah gambar yang bagus. Berikut aspek-aspek komposisi yang penting dalam fotografi menurut Ang (2018):

1. *Symmetry*

Pengaturan simetris baik digunakan untuk gambar yang memiliki detail rumit dan berfungsi sangat baik untuk subjek yang sangat sederhana, seperti potret dengan latar belakang yang polos.

2. *Radical*

Komposisi radial seringkali digunakan saat elemen-elemen kunci menyebar keluar dari pusat. Hal ini memberikan perasaan yang hidup, meskipun subjeknya tidak bergerak.

3. *Diagonal*

Garis diagonal memandu pandangan dari satu bagian gambar ke bagian lain akan memberikan energi lebih banyak daripada garis horizontal.

4. *Overlapping*

Elemen subjek yang tumpang tindih menunjukkan peningkatan kedalaman dimensi objek.

5. *The Golden Spiral and Golden Section*

Komposisi fotografi yang menggunakan grid *golden section* dimana grid dibagi menggunakan rasio phi sehingga menghasilkan proporsi yang selaras secara visual.

6. *Tall Crop*

Kebalikan dari *letterbox composition*, *tall crop* adalah pemotongan tinggi dan sempit, yang menekankan panorama yang meluas ke atas.

Komposisi ini bermanfaat untuk menghilangkan banyak detail yang tidak diinginkan di sekitar tepi.

7. *Letterbox Composition*

Letterbox composition adalah pembingkai lebar dan sempit pada sebuah objek. Pemotongan dengan penggunaan komposisi ini memusatkan perhatian pada keberagaman warna dan detail, menghilangkan materi yang tidak diinginkan.

8. *Framing*

Komposisi yang menggunakan pembingkai untuk memfokuskan perhatian audiens kepada objek yang dibingkai.

9. *Geometric Patterns*

Komposisi yang menggunakan bentuk geometris, seperti segitiga dan persegi panjang. *Geometric patterns* cocok untuk komposisi fotografi karena cara mereka berinteraksi dengan bingkai gambar yang pada dasarnya berbentuk persegi.

10. *Massed Patterns*

Komposisi yang digunakan untuk menunjukkan ketidakteraturan atau kekacauan, seringkali ditunjukkan dengan motif yang berantakan.

11. *Rhythmic elements*

Penggunaan komposisi dengan irama gelap dan terang untuk menciptakan sebuah suasana.

2.1.5 *Layout dan Grid*

Berdasarkan buku *Design Elements: A Graphic Style*, Samara (2007) mendefinisikan *grid* sebagai kerangka kerja sebuah sistem dari sumbu vertikal dan horizontal yang dapat digunakan untuk mengatur penyejajaran dan hubungan proporsional di antara elemen-elemen desain *layout*. Konten seperti; gambar, bidang teks, *headline*, dan data tabel harus disusun bersama untuk menciptakan sebuah alur satu kesatuan agar adanya komunikasi. Maka dari itu, *grid* juga berfungsi untuk menghindari kompleksitas dalam komunikasi sehingga tidak adanya kesalahan dalam menangkap informasi.

Selain itu, *grid* bisa bersifat longgar dan organik atau bisa ketat dan terlihat mekanis.

Berikut adalah ringkasan manfaat dari penggunaan sistem *grid* berdasarkan Samara (2007, hlm.256):

1. Adanya kejelasan, efisiensi, ekonomi, dan kontinuitas.
2. *Grid* memperkenalkan tatanan sistematis ke tata letak, membantu membedakan antara berbagai jenis informasi, dan memudahkan pencarian dokumen sebagai navigasi pengguna.
3. Dapat membantu seorang desainer menyusun jumlah informasi yang besar dengan cepat karena desainer dapat mengatur pedoman tata letak informasi dalam sebuah proyek desain.
4. *Grid* dapat membantu banyak individu bekerja sama dalam proyek yang sama atau berbagai proyek lainnya dengan kualitas visual yang telah ditetapkan berdasarkan *grid* sebagai pedoman yang diterapkan untuk menciptakan keharmonisan secara visual.

2.1.5.1 Komponen Dalam Grid

Samara (2007) mengatakan bahwa *grid* terdiri dari delapan komponen dasar yang penting untuk diketahui dalam *layout* dan *grid*. Berikut adalah penjelasan mengenai delapan komponen-komponen wajib sebagai dasar komb dalam berbagai kombinasi penggunaan *layout* dan *grid*:

1. Columns

Columns atau kolom adalah wadah vertikal yang menampung teks atau gambar. Lebar dan jumlah kolom pada halaman atau layar dapat bervariasi tergantung pada kontennya sehingga menciptakan pembagian horizontal antara margin (Samara, 2007, hlm. 256).

2. Modules

Modules adalah pembagian-pembagian unit individu yang dipisahkan oleh ruang yang konsisten, memberikan *grid* berulang dan secara konsisten teratur. Menggabungkan modul dapat menciptakan

kolom dan baris dengan ukuran yang beragam (Samara, 2007, hlm. 256).

3. *Margins*

Margins adalah ruang negatif antara tepi format dan konten, yang melingkupi dan mendefinisikan area dimana konten teks dan gambar akan disusun. Pentingnya untuk memikirkan proporsi margin karena hal ini dapat membantu menetapkan ketegangan keseluruhan dalam komposisi *layout*. Margin dapat digunakan untuk memfokuskan perhatian, berfungsi sebagai tempat istirahat untuk mata, atau bertindak sebagai area untuk informasi yang bersifat lebih rendah. Mereka mewakili jumlah ruang antara ukuran potong, termasuk *gutter*, dan konten halaman. Margin juga dapat berfungsi sebagai tempat untuk informasi sekunder, seperti catatan dan keterangan (Samara, 2007, hlm. 256).

4. *Spatial Zones*

Spatial zones adalah kelompok modul atau kolom yang dapat membentuk area berbeda-beda untuk berbagai informasi seperti: teks, gambar, dll. Setiap bidang dapat diberikan peran khusus untuk menampilkan informasi. Contohnya adalah satu bidang horizontal untuk zona gambar, dan bidang di bawahnya bagi serangkaian kolom teks sebagai deskripsi (Samara, 2007, hlm. 256).

5. *Flowlines*

Flowlines adalah penyejajaran yang membagi ruang menjadi horizontal. Adanya *flowlines* menjadi metode untuk menggunakan ruang dan elemen-elemen untuk membimbing pembaca melintasi halaman. Pada suatu *grid*, bisa ada satu atau beberapa *flowlines* (Samara, 2007, hlm. 256).

6. *Markers*

Markers adalah indikator penempatan untuk teks yang bersifat lebih rendah atau secara konsisten muncul untuk memudahkan pembaca mencari dokumen, seperti judul berjalan, judul bagian, folio, atau

elemen lain yang hanya menempati satu lokasi dalam tata letak apapun (Samara, 2007, hlm. 256).

7. *Gutters*

Gutter adalah ruang atau area kosong yang memisahkan antara kolom dengan baris dengan adanya bidang konten (teks atau gambar) satu sama lain (Samara, 2007, hlm. 256).

8. *Rows*

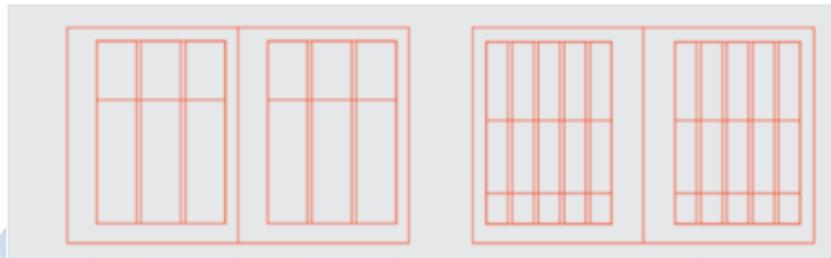
Rows adalah sistem baris yang terbentuk secara bersilangan dengan kolom vertikal, jika terdapat banyak *flowline* pada interval teratur sehingga memecah halaman dari atas ke bawah dalam proporsi yang diulang (Samara, 2007, hlm. 256).

2.1.5.2 Klasifikasi Diagram Grid

Selain komponen, pentingnya untuk mengetahui klasifikasi jenis-jenis diagram grid beserta contoh penerapannya. Berikut adalah empat klasifikasi jenis diagram *grid* berdasarkan Samara (2007) pada buku '*Design Elements: A Graphic Style*':

1. *Column Grid*

Column grid memiliki susunan *grid* kolom ganda yang fleksibel sehingga konten atau informasi yang bersifat tidak berkelanjutan dapat diatur secara lebih bebas. Sebagai contoh, beberapa kolom dapat digunakan untuk sebagian diperuntukkan teks berjalan dan gambar besar, sementara keterangan dapat ditempatkan di kolom dengan jarak yang kecil. Jumlah kolom dapat digunakan, tergantung pada ukuran format serta banyaknya konten. *Column grid* dengan dua hingga tiga kolom, yang tergolong paling umum digunakan dalam desain buku publikasi seperti majalah, dapat memberikan sejumlah besar penataan horizontal bertambah banyak dari bagian atas halaman. Terlepas dari jumlah kolom, tubuh dan margin dapat berikatan secara asimetris maupun simetris yang *mirrored* (hlm. 258).



Gambar 2.28 *Column grid*
Sumber: Samara (2007)

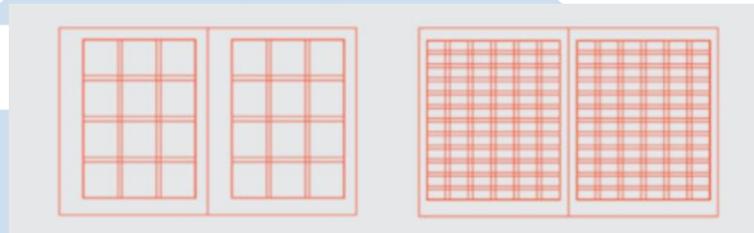


Gambar 2.29 *Contoh penerapan Column grid*
Sumber: Samara (2007)

2. *Modular grid*

Jenis *grid* modular ini menggunakan garis panduan horizontal dan vertikal untuk membagi bagian menjadi lebih banyak. Samara (2007) juga menjelaskan bahwa *modular grid* sangat cocok untuk proyek-proyek yang sangat kompleks dengan beragam isi konten sehingga membutuhkan kontrol yang lebih tepat dan efisien. Setiap modul menentukan sebagian kecil dari ruang informasi. Dikelompokkan bersama, modul-modul ini mampu menentukan area yang disebut *spatial zone*, di mana peran-peran khusus dapat ditetapkan. Tingkat kontrol dalam *grid* tergantung pada ukuran modul sesuai jumlah yang digunakan. Modul yang lebih kecil memberikan fleksibilitas dan ketepatan yang lebih besar. Namun perlu dipikirkan bahwa terlalu banyak pembagian modul juga bisa menjadi

membingungkan atau terlihat berlebihan. Variasi pada jumlah dan tekanan modul dapat keuntungan untuk membuat konten tipografi dan gambar yang semakin beragam. (hlm. 258)



Gambar 2.30 *Modular grid*
Sumber: Samara (2007)



Gambar 2.31 *Contoh penerapan Modular grid*
Sumber: Samara (2007)

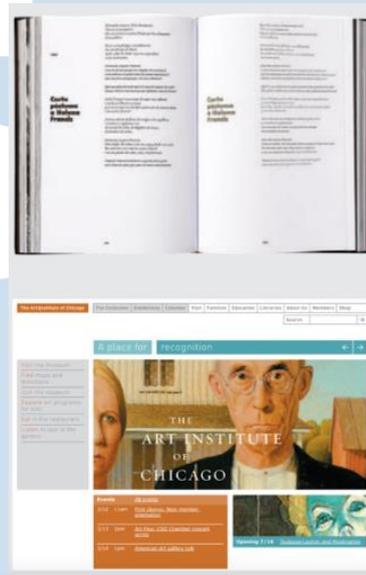
3. *Hierarchic grid*

Samara (2009) menyatakan suatu proyek informasi yang sesuai dengan kebutuhan visual proyek terkadang memerlukan grid yang tidak lazim dan tidak masuk ke dalam kategori apa pun. Maka adanya hierarki grid atau disebut *Hierarchic grid*. Jenis *grid* ini memecah suatu format dengan menggunakan garis horizontal sehingga membentuk beberapa baris sesuai kebutuhan informasi yang mereka susun. Namun uniknya jenis *grid* ini lebih didasarkan pada penempatan intuitif dari penyejajaran yang

disesuaikan dengan proporsi berbagai elemen, daripada adanya pengulangan. Lebar kolom dan interval, bervariasi tergantung pada konteks dan penggunaan. Contohnya adalah menggunakan satu kolom dalam format yang sama, berisi beberapa baris yang dikelompokkan bersama. Atau *hierarchical grid* yang mungkin terdiri hanya dari satu pembagian yang luas dan sederhana. *Hierarchical grid* ini direkomendasikan untuk membuat buku, poster, atau halaman *web* dengan susunan organik dan jelas (hlm. 259).



Gambar 2.32 *Hierarchical grid*
Sumber: Samara (2007)

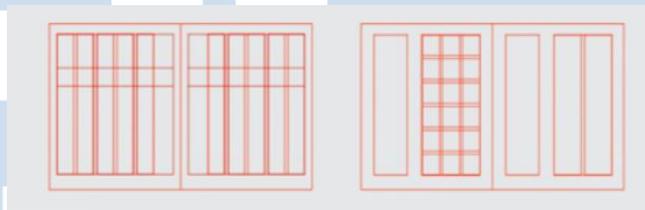


Gambar 2.33 Contoh penerapan *Hierarchical grid*
Sumber: Samara (2007)

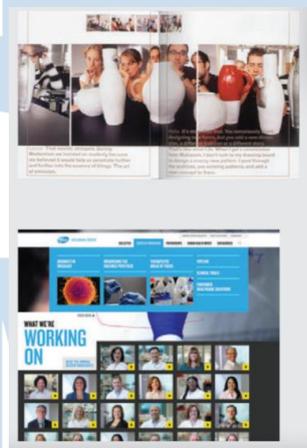
4. *Compound grid*

Compound grid dapat diterapkan dengan menyusun *grid* yang memiliki tepi luar bersama, untuk menyambung satu informasi ke yang lain sehingga adanya hubungan satu sama lain. Selain itu juga ada jenis *compound grid* yang secara bebas menentukan marginnya sendiri dengan

width kolom atau *flowlines* yang spesifik sesuai jumlah antar grid (atau tidak sesuai). Yang terakhir adalah dengan cara menggabungkan *grid* yang saling berlawanan di *spread* halaman tunggal atau pada satu halaman dapat dipisahkan menjadi area yang berbeda. Perbedaan penggunaan grid ini penting untuk menjelaskan hubungan antara bagian atau jenis konten sesuai kompleksitas publikasi dalam bagian-bagian maupun satu *spread* halaman (hlm. 259).



Gambar 2.34 *Compound grid*
Sumber: Samara (2007)



Gambar 2.35 *Contoh penerapan Compound grid*
Sumber: Samara (2007)

2.2 Media Informasi

Menurut Turow (2019) dalam buku *Media Today: Mass Communication in a Converging World*, media adalah platform atau sarana yang dikembangkan oleh industri untuk menciptakan dan menyebarkan sebuah pesan kepada audiens. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, informasi sendiri merupakan pemberitahuan atau sebuah pesan faktual mengenai suatu hal (Setiawan, n.d.).

Selain itu, Turow (2019) juga menambahkan bahwa informasi adalah fakta yang mengungkap kebenaran. Jika informasi terkumpul berkesinambungan, dapat menghasilkan kesimpulan tentang sesuatu dalam pesan. Maka, media informasi adalah alat untuk mengumpulkan dan menyampaikan informasi faktual dari pengirim ke penerima pesan.

2.2.1 Fungsi Media Informasi

Berikut adalah 5 fungsi dalam penggunaan media informasi berdasarkan Turow (2019):

2.2.1.1 Media informasi sebagai hiburan

Media hiburan menyajikan konten yang menghibur untuk memenuhi kebutuhan manusia akan kesenangan. Mulai dari komedi, berita menarik, sinetron, hingga bentuk hiburan lainnya bertujuan memberi kegembiraan dan pengalaman positif bagi pengguna. Dengan menghadirkan cerita dan suasana yang membuat tertawa, memberi informasi menarik, atau menampilkan drama dan romansa yang menarik, media hiburan dapat menemani waktu luang dengan cara yang menyenangkan.

2.2.1.2 Media sebagai sahabat

Media berperan penting memberikan dukungan sosial bagi yang merasa sendirian. Media ibarat sahabat setia yang menyediakan konten hiburan dan inspirasi agar individu tetap terhubung dengan dunia luar meski tanpa interaksi fisik. Konsumsi konten seperti film, musik, dan buku bisa membawa individu ke dunia baru, menciptakan perspektif baru dalam kebersamaan maya. Platform sosial juga memfasilitasi interaksi global untuk saling berbagi dan mendukung.

2.2.1.3 Media sebagai pengawasan

Media berperan penting menggali dan menyebarluaskan informasi tentang berbagai peristiwa dalam kehidupan. Tujuannya menghimpun, menganalisis, dan menyajikan info terkini pada masyarakat. Contoh media pengawasan mencakup daftar saham, prakiraan cuaca, hingga pelaporan perkembangan politik, ekonomi, sosial, budaya. Selain memberi

pengetahuan rinci tentang berbagai fenomena, media juga menyediakan platform untuk mengumpulkan data, riset, dan fakta secara objektif. Dengan informasi mendalam tersebut, masyarakat didorong terlibat diskusi, memberi keputusan berdasarkan fakta akurat, dan memahami berbagai aspek kehidupan lebih cermat.

2.2.1.4 Media sebagai penafsiran

Media berfungsi sebagai platform untuk memfasilitasi pemahaman individu terhadap berbagai peristiwa. Peran utamanya adalah menyediakan konteks dan interpretasi informasi agar individu dapat mengambil langkah yang tepat. Sebagai penafsir, media menyajikan data, analisis, dan opini yang membantu individu memahami arti dan implikasi dari informasi yang ada. Media juga menyediakan ruang bagi para ahli untuk membahas isu-isu sulit, serta membantu audiens memahami perspektif baru. Audiens mendapat pemahaman mendalam dari berbagai sumber, menganalisis dan membandingkan sudut pandang, lalu membuat keputusan. Selain itu, media sebagai penafsir juga dapat mengkritisi dan memfilter informasi yang disebarluaskan, serta membantu mengungkap kebenaran di balik berita hoax.

2.2.1.5 Media sebagai banyak kegunaan

Media memiliki banyak kegunaan karena menggabungkan berbagai tujuan yang dicapai lewat beragam jenis media. Penggunaan media tak terbatas pada satu jenis, tapi memanfaatkan beberapa media untuk berbagai tujuan. Dengan menggunakan berbagai media, audiens dapat menggabungkan informasi unik dari masing-masing media untuk suatu tujuan. Sebagai contoh, media sosial digabungkan dengan media cetak dan elektronik sebagai tujuan pemasaran lebih cepat. Gabungan media audio dan visual juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan lebih kuat.

2.2.2 Klasifikasi Jenis Media Informasi

Berdasarkan buku yang berjudul *Information Design Workbook*, Baer & Vacarra (2008) mengatakan bahwa ada tiga kategori bentuk atau jenis media informasi yaitu:

2.2.2.1 Printed Matter

Printed Matter adalah salah satu jenis media informasi manual yang bertujuan untuk mengambil perhatian audiens dan menyampaikan sebuah pesan secara efektif melalui komunikasi cetak secara transparan. Media ini berfungsi sebagai alat untuk memberikan konten berupa teks, gambar, dan visual dengan maksud memberikan informasi, hiburan, atau pendidikan kepada pembaca. Contoh ilustrasi cetak adalah dengan adanya berbagai materi promosi seperti poster, brosur, karya sastra, dan masih banyak lagi. Ilustrasi tersebut sangat signifikan dalam memperkaya konten media cetak dengan elemen visual yang menarik dapat memudahkan penyampaian pesan. Eksistensi ilustrasi membuat media cetak lebih memikat perhatian pembaca dalam menggali informasi.

2.2.2.2 Screen Based

Jenis media informasi *screen based* atau berbasis layar merupakan bentuk media yang mengajak pengguna untuk mengeksplorasi konten dengan berbagai metode. Contoh-contoh media ini adalah *mobile application* atau aplikasi seluler, website, dan media interaktif lainnya. Pengguna dapat mengakses dan berinteraksi dengan konten yang terstruktur dalam berbagai lapisan desain tertentu. Contohnya pada situs web, pengguna dapat menjelajahi berbagai halaman, menu navigasi, atau bagian-bagian untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Adanya keunggulan media ini yang terletak pada pengalaman interaktif yang lebih kaya dan personal, sehingga pengguna lebih fleksibel dalam menjelajahi konten sesuai keperluan.

2.2.2.3 Enviromental

Jenis media informasi ini berperan sebagai panduan ke lokasi tertentu, dan pentingnya pertimbangan terhadap jumlah sumber media

informasi untuk menyampaikan pesan atau makna dengan efektif, seperti yang terlihat pada *signage*, *wayfinding*, dll.

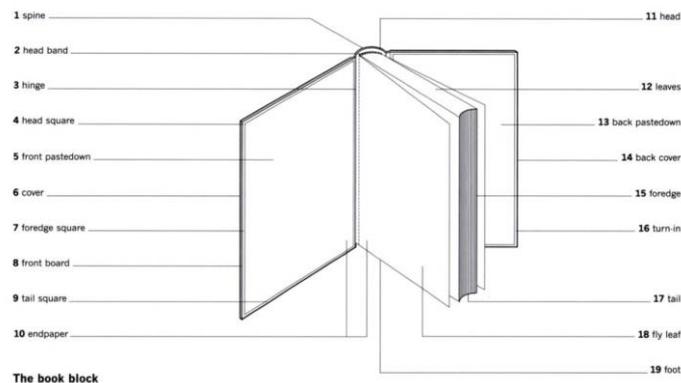
2.3 Buku

Buku merupakan media informasi tertua di dunia yang sudah lama digunakan untuk menyimpan berbagai pengetahuan, ide, dan keyakinan sebagai pencatatan sejarah. Sudah lebih dari 4000 tahun sejak adanya eksistensi buku. Haslam (2006) memiliki definisi buku sebagai wadah yang mudah dibawa berisi rangkaian dan jilidan halaman cetak yang menyimpan, mengumumkan, menguraikan dan menyebarkan pengetahuan untuk para pembaca yang berliterasi melintasi ruang dan waktu (Haslam, 2006, hlm. 6-9).

2.3.1 Anatomi Buku

Berikut adalah jenis-jenis anatomi buku yang terbagi dalam 3 kelompok komponen dasar untuk membentuk sebuah buku menurut teori Haslam (2006) dari bukunya yang berjudul *Book Design*;

2.3.1.1 *The book block*



Gambar 2.36 *The book block*
Sumber: Haslam (2006)

1. *Spine*

Spine adalah lapisan diluar yang melapisi bagian dalam buku.

2. *Head band*

Head band adalah lapisan dari benang yang diikatkan pada bagian buku untuk penjilidan dan seringkali diwarnai untuk mengkomplemen jilid cover.

3. *Hinge*

Hinge adalah daerah lipatan pada bagian *endpaper* yang terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*.

4. *Headsquare*

Headsquare adalah lapisan pelindung pada sudut bagian paling atas dari buku dan terletak pada *cover* dengan ukuran yang lebih besar daripada ukuran isi buku.

5. *Front pastedown*

Front pastedown adalah lapisan *endpaper* yang menempel pada bagian dalam *cover*.

6. *Cover*

Cover merupakan kertas tebal atau papan yang menempel guna untuk melindungi bagian depan buku.

7. *Foreedge square*

Foreedge square adalah pelindung tepi depan buku yang dibentuk oleh bagian *cover* buku dan bagian belakang buku.

8. *Front board*

Front board adalah papan sampul pada bagian depan buku.

9. *Tail square*

Tail square adalah pelindung bagian belakang buku yang dibentuk oleh bagian *cover* buku dan bagian belakang buku yang ukurannya sedikit lebih besar dari halaman isi buku

10. *Endpaper*

Endpaper merupakan lembaran tebal yang digunakan untuk melapisi bagian dalam papan *cover* dan menopang bagian *hinge* buku.

11. *Head*

Head merupakan bagian paling atas sebuah buku.

12. *Leaves*

Leaves adalah lembaran kertas dengan halaman dua sisi depan belakang yang dijilid.

13. *Back pastedown*

Back pastedown adalah kertas terakhir yang ditempelkan pada bagian dalam buku.

14. *Back cover*

Back cover adalah lembaran tebal sebagai papan sampul pada bagian cover belakang buku.

15. *Foreedge*

Foreedge adalah tepi pada bagian depan buku.

16. *Turn-in*

Turn-in adalah tepi kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam bagian cover.

17. *Tail*

Tail merupakan bagian bawah buku.

18. *Fly leaf*

Fly leaf yaitu halaman kosong sebelum halaman kertas akhir pada buku.

19. *Foot*

Foot adalah bagian bawah halaman.

20. *Signature*

Lembaran kertas tercetak yang dilipat dan dijilid berurutan untuk membentuk buku.

2.3.1.2 *The page*

1. *Portrait*

Portrait adalah format dimana tinggi halaman lebih besar daripada lebar halaman buku.

2. *Landscape*

Landscape adalah format dimana lebar halaman lebih besar daripada tinggi halaman buku.

3. *Page height*

Page height and width adalah ukuran halaman buku.

4. *Verso*

Verso adalah sisi halaman bagian kiri yang ditandai oleh halaman ganjil.

5. *Single page*

Single page adalah selembarnya halaman yang tertempel di sebelah kiri.

6. *Double-page spread*

Double-page spread adalah dua halaman yang saling berhadapan menyatu menjadi satu halaman dimana materi terletak di seberang gutter.

7. *Head*

Head adalah bagian atas buku.

8. *Recto*

Recto adalah sisi halaman bagian kanan yang biasa ditandai oleh nomor halaman genap.

9. *Foredge*

Foredge adalah sisi bagian depan buku.

10. *Foot*

Foot adalah bagian bawah buku.

11. *Gutter*

Gutter merupakan ruang bagian buku yang akan dijilid.

2.3.1.3 *The grid*

1. *Folio stand*

Folio stand adalah garis bantu untuk menentukan nomor halaman pada buku.

2. *Title stand*

Title stand merupakan garis bantu yang menentukan posisi judul.

3. *Head margin*

Head margin adalah batas pada sisi atas buku

4. *Interval*

Interval yaitu area kosong vertikal yang membagi batas kolom satu sama lain.

5. *Gutter margin*

Gutter margin adalah batas sisi bagian dalam halaman untuk posisi penjilidan.

6. *Running head*

Running head stand adalah garis untuk posisi judul bab pada buku.

7. *Picture unit*

Picture unit adalah pembagian kolom yang dipisahkan oleh *dead line / unused line*.

8. *Dead line*

Dead line adalah garis mati yang menjadi pemisah antar *picture unit*.

9. *Column width*

Column width adalah lebar kolom yang menentukan panjang garis per individu.

10. *Baseline grid*

Baseline grid adalah garis yang menentukan posisi teks.

11. *Column*

Column adalah area persegi pada grid yang berfungsi untuk mengatur teks.

12. *Foot margin*

Foot margin adalah area margin di kaki halaman buku.

13. *Shoulder / foredge*

Shoulder / foredge adalah area margin di bagian luar vertikal halaman.

14. *Column depth*

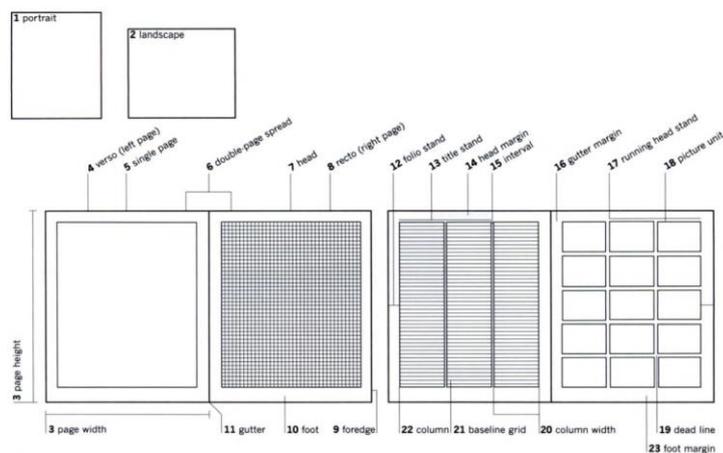
Column depth adalah ukuran tinggi kolom yang biasanya menggunakan ukuran dalam points, milimeter, atau jumlah garis.

15. *Characters per line*

Characters per line merupakan rata-rata jumlah karakter yang diset dalam ukuran poin tertentu untuk suatu ukuran spesifik.

16. *Gatefold / throwout*

Gatefold / throwout adalah halaman terikat dengan lebar tambahan yang dilipat ke dalam buku, biasanya sepanjang sisi depan.



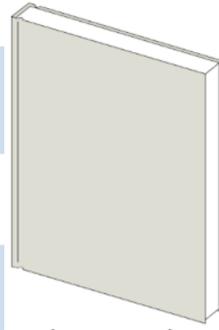
Gambar 2.37 *The page dan the grid*
Sumber: Haslam (2006)

2.3.2 Jenis Penjilidan

Ada berbagai banyak cara untuk mengumpulkan halaman per halaman hingga menjadi satu dalam buku. Berikut adalah sepuluh jenis penjilidan yang dapat diterapkan dalam membuat buku berdasarkan Lupton (2008);

2.3.2.1 *Case / Hardcover*

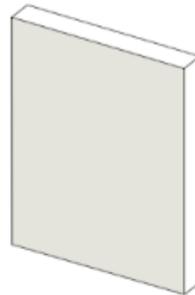
Halaman-halaman dalam sebuah buku dijilid menjadi kesatuan-kesatuan menggunakan benang, lalu kesatuan-kesatuan ini dilekatkan dengan lem pada pita linen untuk memberikan fleksibilitas dan kekuatan. Seluruh kesatuan halaman yang telah terikat ini kemudian dipotong rapi dan dilekatkan pada bagian sampul buku: sampul depan, punggung, dan sampul belakang, dengan tambahan lembaran kertas pembungkus di sisi dalam sampul. Buku yang dijilid dengan menggunakan *case / hardcover* dapat terbuka lebar saat dibaca dan sangat awet.



Gambar 2.38 Case / Hardcover
Sumber: Lupton (2008)

2.3.2.2 *Perfect*

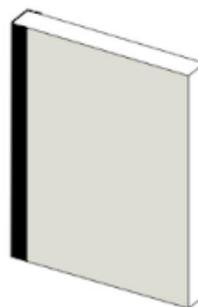
Lembaran-lembaran kertas dilekatkan dengan menggunakan lem di sepanjang sisi yang akan dijilid. Setelah itu, sampul dibungkus dan dilekatkan ke sisi yang dilem tersebut. Penjilidan seperti ini dalam jumlah sedikit dapat dilakukan secara manual jika memiliki mesin pemotong kertas guillotine, atau jika menggunakan lembaran-lembaran kertas yang sudah dipotong oleh mesin. Namun, buku dengan teknik jilid *perfect binding* tidak bisa terbuka secara datar ketika dibaca.



Gambar 2.39 *Perfect*
Sumber: Lupton (2008)

2.3.2.3 *Tape*

Pita kain yang telah dilumuri lem yang mudah panas, dibungkus mengelilingi halaman dan sampul buku yang telah dirangkai dengan rapi. Kemudian panas diaplikasikan sehingga lem menjadi aktif menempel pada halaman dan sampul buku. Dengan cara penjilidan pita ini, buku dapat terbuka secara datar saat dibaca.



Gambar 2.40 *Tape*
Sumber: Lupton (2008)

2.3.2.4 *Slide Stitch*

Slide stitch adalah jenis *binding* ketika halaman dan sampul dijepit menggunakan penjepit mulai dari bagian depan hingga belakang. Namun, karena jepitan menembus dari tepi buku, maka untuk buku tipis akan banyak kehilangan ruang di tengah lipatan buku. Pentingnya untuk memperhatikan ketebalan buku dalam penggunaan jilid ini. Buku yang dijilid dengan cara *slide stitch* tidak bisa terbuka datar saat dibaca.

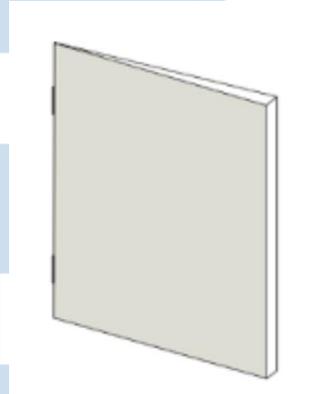


Gambar 2.41 *Slide Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

2.3.2.5 *Saddle Stitch*

Binding saddle stitch dapat dilakukan dengan cara sampul dan halaman buku dilipat menjadi dua bagian yang sama dan kemudian dijepit di bagian lipatan. Karena keseluruhan buku terlipat dua, maka ketebalan maksimal agar penjilidan lipat ini efektif adalah sekitar setengah inci atau 1,3 cm. Buku yang dijilid cara *saddle stitch* dapat terbuka datar saat dibaca.

Cara penjilidan *saddle stitch* dapat diproduksi dengan biaya murah, baik menggunakan mesin maupun jepitan manual berleher panjang.



Gambar 2.42 *Saddle Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

2.3.2.6 *Pamphlet Stitch*

Teknik jilid *pamphlet stitch* ini serupa dengan *saddle stitch*. Sampul dan halaman dijahit menggunakan benang, lalu ujung benang diikat. Simpul dan sisa ujung benang yang menonjol tetap terlihat. Proses manual seperti ini biasanya dilakukan untuk jumlah terbitan yang sedikit dengan jumlah halaman 36 atau kurang. *Pamphlet stitch* akan dapat terbuka datar saat dibaca.

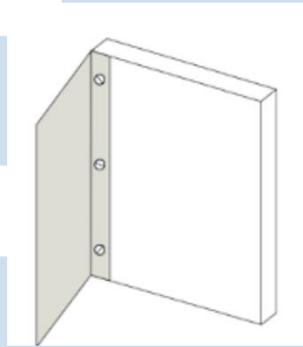


Gambar 2.43 *Pamphlet Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

2.3.2.7 *Screw and Post*

Penjilidan ini dilakukan dengan sampul dan halaman buku yang dilubangi lalu dijilid dengan bantuan pasak berulir dan sekrup. Setelah terpasang, bagian sampul dilipat ke arah sampul itu sendiri sehingga

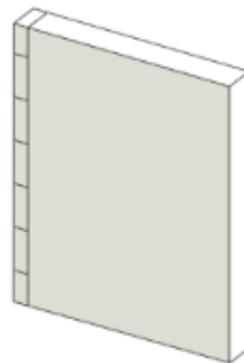
menutupi bagian ikatan. Dengan cara penjilidan seperti ini, halaman buku dapat dengan mudah ditambah atau dikurangi sesuai kebutuhan tanpa merusak buku. Teknik jilid *screw and post* harus dilakukan secara manual dan tidak bisa terbuka datar saat dibaca.



Gambar 2.44 *Screw and Post*
Sumber: Lupton (2008)

2.3.2.8 *Stab*

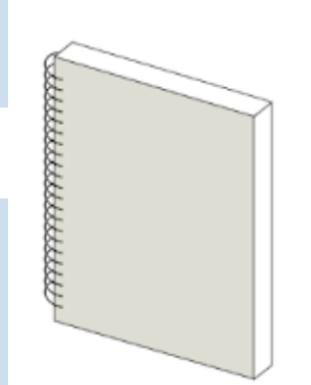
Teknik jilid *stab* juga disebut penjilidan cara tusuk gaya Jepang. Lembaran-lembaran kertas dijahit bersama sehingga benang penjilid terlihat di bagian punggung dan sisi buku. Namun, cara penjilidan ini menciptakan celah besar di bagian tengah buku ketika terbuka, sehingga hal ini harus diperhitungkan saat merancang tata letak buku. Buku yang dijilid cara tusuk tidak bisa terbuka datar oleh pembaca.



Gambar 2.45 *Stab*
Sumber: Lupton (2008)

2.3.2.9 *Spiral*

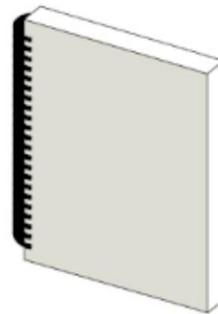
Spiral adalah jenis jilid dengan halaman-halaman sebuah buku yang dilubangi menggunakan mesin khusus hingga membentuk lubang-lubang. Setelah itu, sebuah kawat berbentuk spiral dimasukkan melintasi lubang-lubang tadi di sepanjang tulang punggung buku. Buku yang sudah dijilid dengan cara demikian bisa terbuka lebar dengan posisi datar saat dibaca.



Gambar 2.46 *Spiral*
Sumber: Lupton (2008)

2.3.2.10 *Plastic Comb*

Penggunaan jenis jilid plastic comb sangat tidak direkomendasikan. Alasannya adalah karena sambungan plastiknya terlihat tidak rapi dan buku yang dijilid dengan metode ini juga sulit untuk dibuka secara datar saat dibaca.



Gambar 2.47 *Plastic Comb*
Sumber: Lupton (2008)

2.3.3 **Keunggulan Buku**

Menurut Haslam (2006), perkiraan bahwa buku akan punah karena teknologi digital muncul, tetapi World Wide Web (WWW) belum bisa menggantikan peran buku. Catalano (dalam Straubhaar, LaRose, Davenport, 2018) menyatakan bahwa 60% siswa lebih suka menggunakan buku, sementara 20% lainnya memilih e-text karena kemudahan penggunaannya dan kemampuan untuk membuat catatan. Meskipun e-text lebih mudah diakses, keberadaan notifikasi pada perangkatnya bisa mengganggu proses pembelajaran dan menyebabkan gangguan pada kemampuan belajar dan penyerapan informasi pembaca (Chang et al., dalam Straubhaar, LaRose, Davenport, 2018). Buku, di sisi lain, dapat meningkatkan pemahaman, memungkinkan fokus yang lebih baik dalam pembelajaran, dan mengurangi gangguan (Foasberg dalam Straubhaar, LaRose, Davenport, 2018).

2.4 Akulturasi Tionghoa di Cirebon

Akulturasi Tionghoa di Cirebon menggambarkan perpaduan budaya yang kaya dan dinamis. kehadiran pedagang Tionghoa membawa pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk arsitektur, kuliner, dan tradisi lokal. Interaksi ini menghasilkan harmoni budaya yang unik dan bertahan hingga sekarang, menjadi bagian penting dari identitas Cirebon.

2.4.1 Akulturasi

Menurut Wallace et al. (2010), kata akulturasi pertama kali diperkenalkan dalam *Webster's Unabridged Dictionary* pada tahun 1928 sebagai "pembauran satu ras manusia atau suku dengan yang lain dalam budaya atau seni melalui kontak" dan pada tahun 1934 direvisi menjadi "pembauran kelompok sosial seseorang dengan kelompok lain dalam budaya atau seni melalui kontak." Seiring berjalannya waktu, banyak penjelasan lebih mendalam untuk kata akulturasi ini seperti halnya menurut Redfield et al. (1936), dimana akulturasi dapat dijelaskan sebagai fenomena yang terjadi ketika kelompok individu dengan budaya yang berbeda melakukan interaksi dengan jangka waktu yang panjang dan konstan, sehingga menciptakan budaya baru yang signifikan dibanding kedua budaya. Menurut Rose (1956), akulturasi adalah pengadopsian yang dilakukan oleh perorangan atau

kelompok suatu budaya yang asing. Relevansi kelompok ini dengan budaya asal yang semakin memudar membuat kelompok ini menciptakan budaya baru.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan akulturasi tidak hanya mencakup pengambilan elemen-elemen budaya, tetapi juga menghasilkan pembentukan budaya baru sebagai akibat dari interaksi yang terus-menerus antara kelompok individu yang memiliki latar belakang budaya yang beragam. Proses ini mengubah wajah budaya dengan menambahkan kedalaman dan merangsang perkembangan budaya yang lebih kompleks dan dinamis.

2.4.2 Sejarah Budaya Tionghoa di Cirebon

Berdasarkan wawancara dengan Dr. Yerry Wirawan ahli budaya Tionghoa di Indonesia, beliau menyebutkan bahwa Cirebon merupakan sebuah kota pesisir yang vital sebagai pusat perdagangan setelah Banten. Sebagai pelabuhan utama, Cirebon menjadi tempat berkumpulnya pedagang dari berbagai penjuru, memperkaya dinamika Nusantara dengan masyarakat yang berorientasi pada perdagangan dan agama Islam. Berbeda dengan kerajaan pedalaman yang mengandalkan pertanian, Cirebon sebagai pusat perdagangan memunculkan warna baru dalam masyarakatnya. Konsep kota dagang ini, yang berbeda dari kerajaan tradisional, menjadi fenomena baru pada masa itu, menciptakan kota cosmopolitan yang menarik berbagai budaya dari Tiongkok, Timur Tengah, dan India.

2.4.2.1 Kedatangan Masyarakat Tiongkok ke Nusantara

Menurut Hidayat (1977) Jeremy Wijaya, seorang sejarawan, menyebutkan bahwa kedatangan komunitas Tionghoa ke Cirebon diyakini telah dimulai sejak abad ke-8. Ini ditandai dengan pembangunan Kelenteng Kak Tino Kak Sie di sekitar wilayah pelabuhan Cirebon. Walaupun begitu penulis juga menemukan banyak analisa lain mengenai kedatangan pertama kali etnis Tionghoa ke Cirebon yang menurut Lia (2019), menyebutkan bahwa bukti fisik kampung Tionghoa yang berada pada Kecamatan

Lemahwungkuk, kota Cirebon yang dibentuk saat Laksamana Cheng Ho mendarat di Pelabuhan Muara Jati pada tahun 1415. Laksamana Cheng Ho memimpin ekspedisi ke daerah-daerah selatan untuk tujuan perdagangan dan penyebaran agama Islam diiringi pasukan sebanyak 27.000 personil awak kapal Jupri (2021).

Menurut Gocher (1990), pada abad ke-15 kerajaan Islam berskala kecil sudah mulai bermunculan di tepian Utara pulau Jawa. Dari kerajaan ini mereka menciptakan jalur-jalur dagang dan menjadi pusat perdangan internasional. Banyak sekali pendatang dalam skala internasional mulai berdatangan dari masyarakat Timur Tengah, negara-negara Selatan Tiongkok, India, dan Tiongkok muslim, semua datang ke kota Cirebon untuk berdagang membuat komunitas disini menjadi kaya dan mengadopsi budaya komunitas Jawa.

2.4.2.2 Tan Eng Hoat

Tan Eng Hoat, yang juga dikenal sebagai Tan Eng Hok atau Tan Eng Goan, merupakan tokoh Muslim Tionghoa terkemuka di Cirebon, Indonesia, pada abad ke-17. Menurut De Graaf and Ricklefs (2004) beliau mendapat Gelar Maulana Iftidil Hanafi dari Sultan Trenggana Demak. Dia memainkan peran penting dalam penyebaran Islam di wilayah tersebut dan dikenal karena kontribusinya terhadap pendidikan Islam dan pembangunan komunitas. Tan Eng Hoat lahir pada akhir abad ke-16 di Fujian, China, dan kemudian bermigrasi ke Cirebon, yang merupakan pusat pembelajaran Islam di Jawa pada saat itu. Dia sangat terlibat dalam kegiatan keagamaan dan menjadi tokoh yang dihormati di antara komunitas Muslim Tionghoa dan pribumi di Cirebon. Salah satu kontribusi terbesarnya adalah mendirikan sekolah-sekolah Islam dan masjid, di mana dia mengajarkan prinsip-prinsip Islam dan budaya Tionghoa kepada masyarakat setempat. Dia juga memainkan peran kunci dalam mediasi konflik dan memupuk persatuan di antara berbagai kelompok etnis dan keagamaan di wilayah tersebut. Warisan Tan Eng Hoat terus dirayakan di Cirebon, di mana dia diingat sebagai pionir identitas Muslim Tionghoa dan simbol toleransi

beragama serta harmoni komunitas. Pengaruhnya membentuk lanskap budaya dan keagamaan di wilayah Jawa, meninggalkan dampak yang berkelanjutan pada sejarah Islam di Indonesia.

2.4.2.3 Kisah Sunan Gunung Jati dan Putri Ong Tin

Menurut Gocher (1990), Sunan Gunung Jati yang juga dikenal dengan Syarif Hidayatullah, lahir di Mesir datang ke Cirebon dan menjadi salah satu Wali Songo. Walaupun beliau menggantikan tahta pamannya, beliau lebih tertarik untuk menyebarkan agama Islam ketimbang berurusan dengan politik. Beliau dikenal sering melakukan ekspedisi ke penjuru tanah Sunda, dan kerajaan-kerajaan tetangga lainnya dalam rangka menyebarkan agama Islam. Beliau menikahi 5 wanita dan keturunan yang lahir dari istri keempat beliau hingga kini masih bertahta di Keraton. dan salah satu dari istrinya yang lain merupakan putri Ong Tien dari Kerajaan Tiongkok.

Menurut Prayitno (2017), tahun 1540 ketika Sunan Gunung Jati memutuskan untuk menikahi Putri Ong Tin, seorang putri dari Kaisar Hong Gie. Kehadiran Putri Ong Tin ke Cirebon untuk melangsungkan pernikahannya menjadi momen bersejarah yang diiringi oleh kedatangan ribuan pasukan yang mengiringi serta mendukung perayaan tersebut. Para pasukan ini, yang sebagian besar terdiri dari masyarakat Tionghoa, tidak hanya datang untuk menghadiri pernikahan, tetapi juga memilih untuk menetap dan bergabung dengan komunitas lokal di kota Cirebon. Hal ini menciptakan dinamika budaya yang lebih kaya dan keragaman dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Cirebon. Berdasarkan Gocher (1990), kedatangan putri Ong Tien membawa berbagai benda fisik dari tanah Tiongkok ke kota Cirebon ini dari macam-macam porselin atau keramik, kain sutra, satin hingga perhiasan berbahan emas dan batu Giok.

Menurut Hastoro (2022), kisah kasih antara Syarif Hidayatullah dan putri Ong Tien Nio dimulai ketika mereka bertemu di Istana Kaisar China. Pada waktu itu, Syarif Hidayatullah melakukan kunjungan resmi ke China setelah menerima undangan dari kaisar Dinasti Ming yang berkuasa pada sekitar tahun 1471.

Hastoro (2022) juga mengungkapkan bahwa Syarif Hidayatullah berkesempatan bertemu dengan Kaisar Hong Gie, putra mahkota Kaisar Yung Lo, saat menghadiri acara di istana. Di sinilah dia bertemu dengan putri Ong Tien, dan pertemuan itu menanamkan benih cinta di antara mereka. Meskipun demikian, sang Kaisar saat itu tidak menyetujuinya, dan Syarif Hidayatullah kemudian kembali ke Cirebon. Beberapa waktu kemudian, sang putri, yang cinta sudah tumbuh di dalam dirinya, memutuskan untuk menyusul Syarif Hidayatullah ke Tanah Jawa. Setelah menikah, putri tersebut memeluk agama Islam dan diberi gelar Rara Sumanding. Namun, pernikahan mereka tidak berlangsung lama karena pada tahun 1485, putri Ong Tien meninggal dunia. Hingga saat ini, jejak sang putri dari Tiongkok dapat ditemukan dari makam bergaya Tionghoa yang berada di dekat makam Sunan Gunung Jati di Cirebon.

2.4.3 Bukti Akulturasi Budaya Tionghoa di Cirebon

Cirebon adalah kota yang kaya akan warisan budaya, termasuk pengaruh kuat dari budaya Tionghoa. Jejak budaya Tionghoa terlihat dalam berbagai aspek kehidupan di Cirebon, seperti arsitektur, kuliner, serta tradisi dan upacara. Bukti-bukti ini menunjukkan bagaimana interaksi antara masyarakat lokal dan komunitas Tionghoa telah menghasilkan perpaduan budaya yang khas dan harmonis di kota Cirebon.

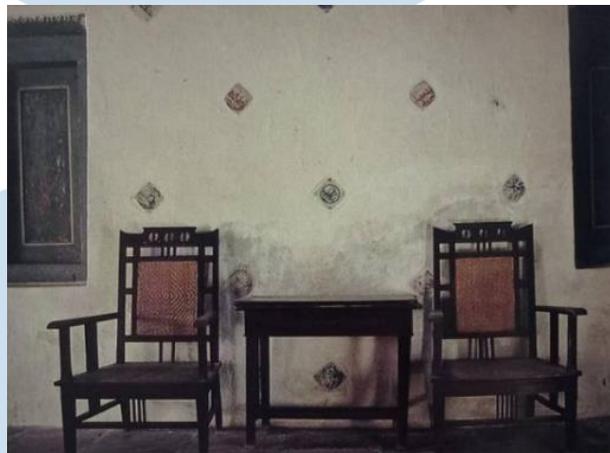
2.4.3.1 Arsitektur

Menurut Mukhaer (2022), terdapat juga makam Sunan Gunung Jati dipenuhi keramik yang dikumpulkan dari dinasti Song dan Ming. Fenomena serupa ditemukan pula di Mesjid Merah Panjunan yang didirikan 1480. Kedua contoh ini menggambarkan pengaruh yang signifikan dari budaya Tionghoa pada periode tersebut, di mana keramik menjadi lambang utama dari pertukaran budaya dan perdagangan antara Tiongkok dan wilayah Nusantara, termasuk Cirebon.

Selain itu di Cirebon terdapat sebuah masjid bersejarah yang memiliki pengaruh budaya Tionghoa, yaitu Masjid Agung Sang Cipta Rasa.

Masjid ini terletak di pusat Kota Cirebon dan memiliki arsitektur yang unik, menampilkan campuran gaya arsitektur Islam dan Tionghoa. Masjid Agung Sang Cipta Rasa memiliki sejarah yang menarik yang melibatkan peran penting komunitas Tionghoa di Cirebon. Menurut Gunawan et al. (2023), struktur yang digunakan dalam pembangunan Masjid Ciptarasa di Cirebon mengadopsi metode *Duo Gongyang* untuk struktur vertikalnya, dengan penerapan sambungan tenon dan joint. Hal ini dilakukan untuk menciptakan kesan monumental pada bangunan tersebut.

Berdasarkan Gocher (1990) gambar dibawah merupakan bukti camputan arsitektur yang beragam budaya dari kursi khas Belanda yang diletakan di depan resepsionis keraton Kasepuhan, hingga dibaliknnya yang merupakan hiasan keramik berpola khas Tionghoa yang menempel pada tembok. Pengabungan budaya yang ditampilakn dalam arsitektur keraton ini merupakan bukti fisik atau *tangible* dari keberagaman budaya yang terkumpul di kota Cirebon ini. Terutama dalam seni.



Gambar 2.48 Foto Interior Istana Keraton oleh Lawrence Lim
Sumber: Gocher (1990)

Bukti arsitektur terkenal selanjutnya merupakan Makam Sunan Gunung Jati. Menurut Bellboy (2024), di kompleks makam Sunan Gunung Jati terdapat banyak peninggalan sejarah karena adanya akulturasi budaya yang kuat. Salah satunya adalah berbagai jenis keramik unik dan ornamen dengan motif bunga, burung, dan gambar khas Tionghoa. Disebutkan bahwa

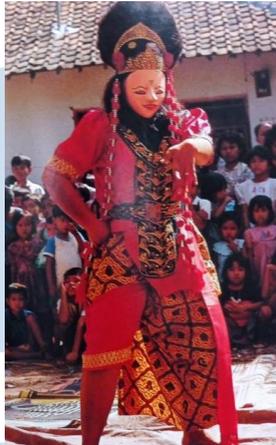
keramik-keramik tersebut diyakini sebagai milik Putri Ong Tien Nio yang dibawanya dari Tiongkok. Menurut Hasyim dalam Prayitno (2020), Opan mengungkapkan bahwa kecintaan Sunan Gunung Jati kepada Putri Ong Tien tercermin dari cara dia menghargai warisan istri tersebut. Berbagai warisan yang dibawa oleh Putri Ong Tien masih disimpan dengan rapi di salah satu bangunan di area kompleks pemakaman Sunan Gunung Jati.

Arsitektur yang kaya dengan unsur-unsur ini tidak hanya menciptakan sebuah bangunan yang memukau secara visual, tetapi juga menjadi pusat spiritual dan budaya bagi komunitas Tionghoa di Kota Cirebon, serta menarik minat pengunjung untuk mengagumi keindahan dan keunikan warisan budaya tersebut.

2.4.3.2 Kesenian

Tari Topeng Cirebon adalah salah satu contoh seni yang mencampurkan elemen-elemen dari budaya Tionghoa dan Cirebon. Meskipun tidak sepenuhnya berasal dari pengaruh Tionghoa, tarian ini telah mengalami pengaruh yang cukup besar dari budaya Tionghoa dalam hal gerakan, kostum, dan musiknya. Menurut Ross (2016), Tari topeng Cirebon ini merupakan gabungan dari budaya Jawa, Tionghoa, serta motif Arab, tetapi juga mengandung pengaruh Kolonial Eropa. Beliau juga menambahkan kain batik yang digunakan pada tari ini memiliki motif yang berkhas Tionghoa dan pada akhirnya Tari topeng ini mendapat penghargaan dari masyarakat sebagai lambang kebudayaan Cirebon dan diajarkan di konservatori seni nasional.

Dalam pertunjukan Tari Topeng Cirebon, terdapat penggunaan topeng-topeng yang menggambarkan beragam karakter dari berbagai budaya, termasuk tokoh-tokoh Tionghoa dari cerita rakyat atau sejarah. Selain itu, dalam beberapa penampilan, gerakan-gerakan yang dipengaruhi oleh tarian tradisional Tionghoa dapat ditemukan dalam koreografi yang digunakan. Ini menjadi contoh yang menarik bagaimana budaya Tionghoa dan Cirebon dapat menyatu dalam sebuah seni yang memiliki daya tarik dan keunikan tersendiri.



Gambar 2.49 Foto Atraksi Tari Topeng
Sumber: Gocher (1990)

Gocher (1990) menyebutkan bahwa kesenian tarian topeng merupakan tradisi kuno yang masih dilestarikan dimana penari topeng mengambil karakter dari topeng yang mereka pakai, menambahkan nuansa spiritual dan dramatis pada pertunjukan mereka. Sebagai bagian standar dari beberapa ritual, seperti pernikahan atau saat penanaman dan panen padi, untuk mengontrol atau meredakan kekuatan alam. Topeng-topeng yang digunakan diyakini memiliki kekuatan magis atau supernatural yang ditransfer ke penari saat mereka memakainya. Dalam pertunjukan, penari memainkan berbagai karakter dengan gerakan yang kaku dan terstruktur, menggambarkan emosi dan sifat manusia melalui warna dan ekspresi topeng. Dengan demikian, tarian topeng tidak hanya sebuah pertunjukan seni, tetapi juga sebuah ritual yang menghubungkan manusia dengan alam dan dunia gaib.



Gambar 2.50 Batik Mega Mendung

Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/12/13/legendaris-asal-usul-batik-mega-mendung-motif-dan-maknanya-yang-kaya-perpaduan-budaya>

Selain itu, terdapat bukti akulturasi dalam karya seni batik. Hal ini didukung berdasarkan Wenny (2022), yang menjelaskan bahwa batik Mega Mendung adalah motif batik yang berasal dari Cirebon, yang menggabungkan pengaruh Islam dan budaya Tionghoa. Motif ini menampilkan pola awan yang sering ditemukan dalam seni Tiongkok, seperti piring, kain, keramik, atau lukisan Tionghoa. Namun, para pembatik Cirebon menciptakan pola awan dengan gaya yang unik dan berbeda dari pola awan Tiongkok tradisional pada saat itu.

Semenjak zaman kerajaan Cirebon, masyarakat dari latar belakang etnis dan kepercayaan yang beragam hidup saling berdampingan, dan bukti keberagaman kota Cirebon ini terbukti dari simbolisme makhluk Paksi Naga Liman yang sering muncul di motif batik keraton hingga kereta kuda. Jika dianalisa kereta Paksi Naga Liman ini menggabungkan elemen dari tiga binatang, yaitu burung (paksi), naga, dan gajah (dikenal liman). Menurut Habibi dalam Arofah (2022) Ketiga binatang ini merupakan simbol dari budaya Arab dan Islam (paksi), Tiongkok dan Buddhisme (naga), serta India dan Hinduisme (liman).



Gambar 2.49 Foto Kereta Paksi Naga Liman

Terdapat beberapa perbedaan signifikan dalam bentuk kereta Paksi Naga Liman keraton Kasepuhan dan keraton Kanoman. Walaupun begitu

esensi utama Simbolisme Paksi naga Liman tetap sama, berdasarkan Infografis yang terpapang pada Museum Pusaka Keraton Kanoman Paksi Nagaliman ini merupakan simbol identitas hibiditaskebudayaan Cirebon (tiga kekuatan besar) yakni budaya Islam (Paksi), Tionghoa (Naga), dan Hindu (Liman).

2.4.3.3 Kuliner

Dalam dunia kuliner, terdapat banyak contoh hidangan yang mencerminkan gabungan budaya Tionghoa dan Cirebon. Salah satu contohnya adalah "Empal Gentong", sebuah hidangan khas Cirebon yang terinspirasi oleh masakan Tionghoa. Empal Gentong terdiri dari potongan daging sapi atau jeroan yang dimasak dalam kuah kaldu daging yang kaya akan rempah-rempah tradisional seperti jahe, lengkuas, dan kayu manis. Menurut Fadly dalam Khairunnisa (2021), penggunaan jeroan dalam empal gentong merupakan gabungan dari kuliner Tionghoa karena ciri khas penggunaan babt hingga jeroan dalam kuah.

Selain itu, terdapat juga hidangan seperti "Tahu Gejrot", yaitu tahu goreng yang disajikan dengan saus pedas manis yang terbuat dari campuran gula, cuka, dan bawang merah cincang, yang menggabungkan unsur-unsur rasa dan teknik memasak Tionghoa dengan rasa khas Cirebon. Hidangan ini dibuat oleh komunitas keturunan Tionghoa yang mendirikan pabrik-pabrik tahu di desa tersebut pada era kolonial Belanda, kira-kira tahun 1930 hingga 1940 (Syahroni, 2022). Empal Gentong dan Tahu Genjrot merupakan salah dua contoh bagaimana kuliner Cirebon memadukan unsur-unsur budaya Tionghoa dan lokal, menciptakan hidangan-hidangan yang unik dan lezat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A