

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Informasi

Buku merupakan bentuk dokumentasi tertua yang terdiri dari kumpulan kertas yang berfungsi untuk melestarikan dan menyebarkan pengetahuan (Haslam, 2006, h. 9). Salah satu jenis buku adalah buku informasi, yaitu jenis buku non-fiksi yang menyajikan fakta (Naidoo, 2007, h. 137). Buku informasi berfungsi untuk memberikan informasi yang menambah wawasan dan juga mengasah pemikiran kritis (Thobroni & Aliyah, 2020, h. 190).

2.1.1 Fungsi Buku sebagai Arsip

Salah satu fungsi buku adalah sebagai katalog seni. Katalog merupakan dokumen yang mengandung ide, gagasan, dan inovasi dalam bentuk tulisan ataupun dokumentasi karya yang dapat digunakan sebagai perkembangan dalam kesenian yang dibahas (Susanto, 2019, h.10).

2.1.2 Kelebihan Buku

Dewasa ini, teknologi yang terus berkembang membawa kemudahan akses informasi dalam berbagai bentuk media digital. Buku juga menjadi salah satu media yang dapat diakses secara digital. Namun, Merga (2018) menemukan bahwa remaja tetap memilih untuk membaca buku secara konvensional (cetak) (h. 2). Hal tersebut diakibatkan remaja yang sudah lebih akrab membaca buku dengan format cetak dibandingkan digital (Alexandrov, 2020, h. 12; Dewi, 2022, h. 92; Kisno & Sianipar, 2019, h. 233).

Selain lebih terbiasa dan mudah digunakan, Kisno & Sianipar (2019) menjelaskan bahwa buku dianggap lebih nyaman dan mendukung proses pembelajaran (h. 233). Pernyataan tersebut juga ditemukan oleh Dewi (2022) yang menjelaskan bahwa buku dengan format cetak memiliki keunggulan dalam kenyamanan membaca karena mata tidak cepat lelah dan lebih mudah dipahami, terutama dalam pemahaman jangka panjang (h. 91). Dewi (2022)

menambahkan bahwa penggunaan buku konvensional juga memudahkan anotasi, yaitu menambahkan catatan kecil langsung pada buku; dan memberikan kesan emosional dari segi tekstur dan aroma serta sensasi membalik halaman buku (h. 89). Selain itu, dalam penggunaannya, buku tidak bergantung pada alat pendukung seperti jaringan internet sehingga bisa dibaca di mana saja (Dewi, 2022, h. 91). Buku dalam format cetak juga memiliki keunggulan dibandingkan media berbasis digital, yaitu lebih mudah fokus karena minim distraksi (Alexandrov, 2020, h. 15).

2.1.3 Preferensi Format Buku

Buku informasi memiliki peran dalam perkembangan remaja. Asri (2016) menjelaskan dalam menulis buku informasi untuk remaja dapat memperhatikan beberapa faktor, yaitu memberikan penekanan pada sampul dan memuat konten yang kaya akan informasi faktual (h. 138). Asri (2013) menambahkan bahwa daya tarik buku informasi terdapat pada bahasa, tipografi, serta visual seperti foto dan ilustrasi (h. 8). Penggunaan foto atau ilustrasi juga menambah ketertarikan remaja untuk membaca buku (Derouet, 2020, h. 5). Teks yang digabungkan dengan foto yang sesuai meningkatkan pemahaman remaja terkait topik yang dibahas oleh buku (Derouet, 2020, h. 6).

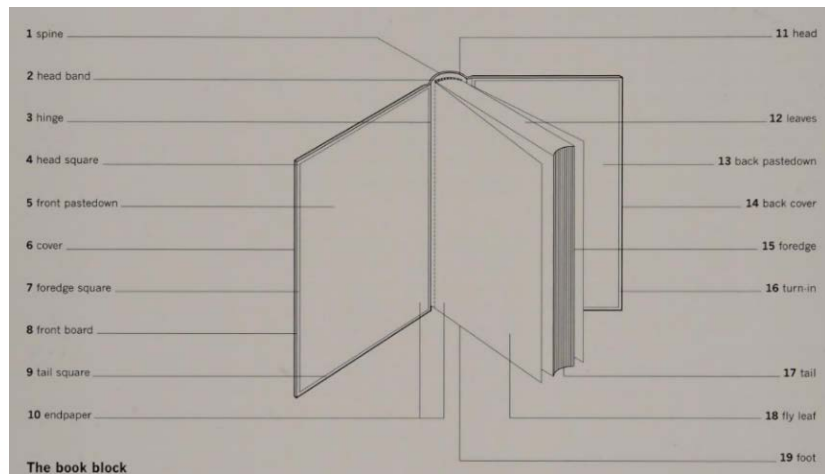
2.1.4 Komponen Buku

Buku terdiri dari berbagai komponen teknis yang digunakan dalam proses perancangannya (Haslam, 2006, h. 20). Komponen buku terbagi menjadi 3 bagian, yaitu *book block*, *the page*, dan *the grid*. Berikut adalah komponen-komponen buku menurut Haslam (2006):

1. *Book block*

- a. *Spine*: Bagian buku yang menutupi jilid buku.
- b. *Head band*: Kumpulan benang yang terikat pada seksi-seksi buku.
- c. *Hinge*: Kertas tebal yang dilipat pada bagian antara *pastedown* dan *fly leaf*.

- d. *Head square*: Bagian protektif kecil pada bagian atas buku yang terbentuk dari bagian *cover* yang lebih besar dari *book leaves*.
- e. *Front pastedown*: Kertas tebal yang ditempel pada bagian dalam *cover* depan buku.
- f. *Cover*: Kertas tebal atau papan yang terdapat pada bagian luar dan memproteksi bagian dalam buku.
- g. *Foreedge square*: Bagian pelindung kecil yang terletak pada bagian *foreedge* buku.
- h. *Front board*: Papan pada bagian depan *cover* buku.
- i. *Tail square*: Bagian pelindung kecil pada bagian bawah buku.
- j. *Endpaper*: Kertas tebal yang ditempel pada bagian dalam *cover*.
- k. *Head*: Bagian atas buku.
- l. *Leaves*: Lembaran kertas dalam buku.
- m. *Back pastedown*: Kertas tebal yang ditempel pada bagian dalam *back board*.
- n. *Back cover*: Papan sampul pada bagian belakang buku.
- o. *Foreedge*: Bagian samping buku.
- p. *Turn-in*: Bagian lebihan *cover* yang dilipat dari luar hingga dalam buku.
- q. *Tail*: Bagian bawah buku.
- r. *Fly leaf*: Lembaran kosong pada bagian awal dan akhir buku.
- s. *Foot*: Bagian bawah halaman.



Gambar 2. 1 *Book block*

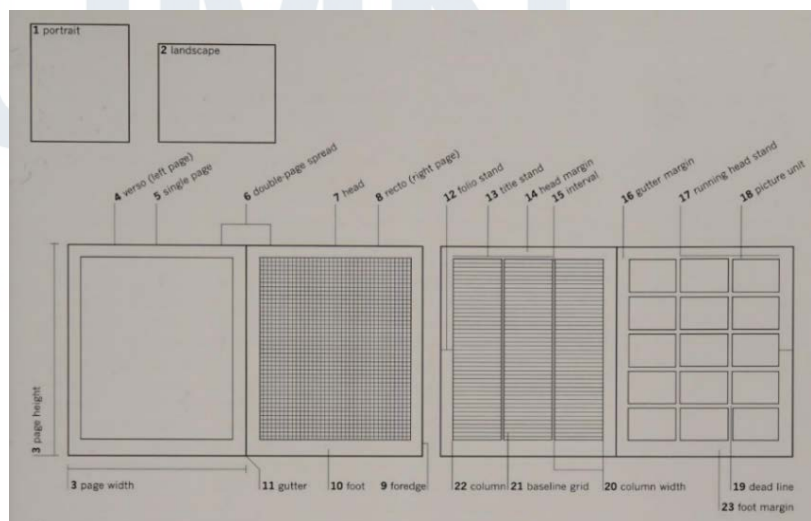
Sumber: Haslam (2006)

2. *The page*

- a. *Portrait*: Format dengan ukuran tinggi kertas lebih besar dari ukuran lebar kertas.
- b. *Landscape*: Format dengan ukuran tinggi kertas lebih kecil dari ukuran lebar kertas.
- c. *Page height and width*: Ukuran panjang dan lebar halaman.
- d. *Verso*: Bagian kiri halaman, biasanya memiliki nomor halaman genap.
- e. *Single page*: Satuan satu halaman.
- f. *Double-page spread*: Dua halaman yang didesain seolah-olah merupakan satu halaman besar.
- g. *Head*: Bagian atas buku.
- h. *Recto*: Bagian kanan buku, biasanya memiliki nomor halaman ganjil.
- i. *Foredge*: Bagian depan samping buku.
- j. *Foot*: Bagian bawah buku.
- k. *Gutter*: Margin buku untuk *binding*.

3. *The grid*

- a. *Folio stand*: Garis yang memperjelas posisi angka folio.
- b. *Title stand*: Garis yang menunjukkan letak judul pada *grid*.
- c. *Head margin*: Margin pada bagian atas halaman.
- d. *Interval/ column gutter*: Bagian vertikal yang memisahkan kolom *grid*.
- e. *Gutter margin/ binding margin*: Margin pada bagian dalam halaman yang dekat dengan jilid.
- f. *Running head stand*: Garis yang menunjukkan letak *running head* pada *grid*.
- g. *Picture unit*: Bentuk *grid* modern yang terbagi oleh *baseline* dan di antaranya terpisah dengan *dead line*.
- h. *Dead line*: Jarak antar *picture unit*.
- i. *Column width/ measure*: Lebar kolom.
- j. *Baseline*: Garis yang menentukan letak kalimat.
- k. *Column*: Bagian berbentuk persegi panjang pada *grid* yang digunakan untuk menyesuaikan letak kalimat.
- l. *Foot margin*: Margin pada bagian bawah halaman.



Gambar 2. 2 *Page and grid*

Sumber: Haslam (2006)

2.1.5 Pembagian Konten Buku

Dalam buku *Layout for Graphic Designers*, Ambrose & Harris (2018) menjelaskan bahwa konten buku dapat dibagi menjadi beberapa bagian agar penyampaian informasi dalam buku dapat diterima pembaca dengan baik. Pembagian konten buku juga dapat digunakan untuk menambah aspek estetika pada desain buku (h. 114). Menurut Ambrose & Harris (2018) terdapat dua cara untuk membagi konten buku, yaitu:

1. *Physical division*: Membagi isi konten buku dengan mengubah bentuk buku secara fisik. Contohnya adalah dengan menggunakan ukuran halaman yang berbeda atau menggunakan bahan yang beragam untuk bagian yang berbeda.



Gambar 2. 3 *Physical division*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/67723169...>

2. *Design interventions*: Membagi isi konten buku menggunakan desain pada dalam buku. Contohnya adalah menggunakan variasi teks untuk membedakan seksi buku, atau menggunakan ukuran teks dan gambar yang berbeda. *Design intervention* biasanya digunakan pada bagian awal bab, dengan menggunakan teks atau foto yang besar untuk membuat pembaca berhenti sebentar dan memperhatikan teks atau gambar yang terletak pada halaman tersebut.



Gambar 2. 4 *Design interventions*

Sumber: <https://www.itsnicethat.com/articles/deem-journal-publication...>

2.2 Elemen dan Prinsip Desain

2.2.1 Elemen visual

Elemen visual merupakan bagian yang krusial dalam sebuah desain. Elemen visual digunakan untuk menyusun sebuah desain dengan tujuan untuk berkomunikasi secara visual kepada target (Landa, 2018, h. 19).

2.2.1.1 Figure/ground

Figure/ground merupakan persepsi visual dalam hubungan antara bentuk dan ruang pada dua dimensi. *Figure* atau *positive shape* adalah bentuk yang definitif dan jelas terlihat bentuknya. Sementara *ground* atau *negative shape* adalah latar yang tersisa dari bentuk-bentuk yang ada (Landa, 2018, h. 21). Baik *figure* ataupun *ground* merupakan elemen yang perlu diperhatikan dalam komposisi desain.



Gambar 2. 5 *Figure dan ground*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/18492743/Book-Covers...>

2.2.1.2 Tekstur

Tekstur merupakan kualitas atau representasi kualitas dari permukaan. Dalam desain, tekstur dapat digunakan untuk menambahkan dimensi (Resnick, 2003, h. 23). Berikut adalah jenis-jenis tekstur:

1. Tekstur taktil: Tekstur taktil atau tekstur asli adalah tekstur yang berada pada permukaan yang dapat diraba dan dirasakan secara fisik.



Gambar 2. 6 Tekstur taktil

Sumber: <https://www.printmag.com/graphic-design/modulations-collectors...>

2. Tekstur visual: Tekstur visual adalah tekstur buatan yang merupakan ilusi dari tekstur asli. Contohnya adalah foto dari sebuah tekstur asli yang dapat dilihat tekstur permukaannya namun tidak dapat dirasakan saat diraba. Pola juga merupakan bentuk tekstur visual.



Gambar 2. 7 Tekstur visual

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/111556547/Journey-Branding...>

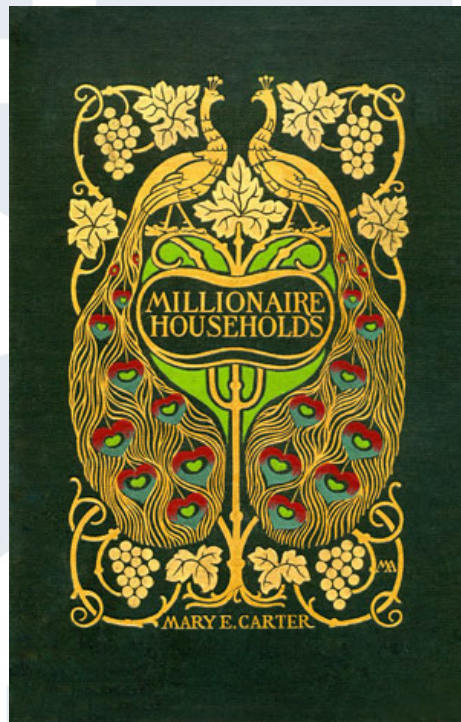
2.2.2 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan suatu aturan atau hukum yang digunakan oleh desainer untuk menyusun elemen-elemen visual menjadi sebuah desain yang utuh (Landa, 2018, h. 25).

2.2.2.1 Balance

Balance atau keseimbangan tercapai ketika elemen visual yang digunakan terdistribusi secara merata dalam desain yang dibuat (Resnick, 2003, 24). *Balance* terbagi menjadi dua, yaitu:

1. *Symmetrical balance*: *Symmetrical balance* adalah menggunakan elemen yang memiliki bobot visual sama pada kedua sisi komposisi untuk menciptakan desain yang stabil (Resnick, 2003, h. 24).



Gambar 2. 8 Contoh *symmetrical balance*

Sumber: <https://robertstephenparry.com/endymion/book-covers...>

2. *Asymmetrical balance*: *Asymmetrical balance* adalah *balance* yang dicapai dengan mendistribusikan elemen visual dengan bobot desain berbeda namun saling melengkapi. Resnick (2003) menjelaskan bahwa *asymmetrical balance* dapat digunakan untuk membuat desain yang bervariasi dan dinamis (h. 24).



Gambar 2. 9 Contoh *asymmetrical balance*

Sumber: <https://www.creativeboom.com/news/faith-magazine-redesign...>

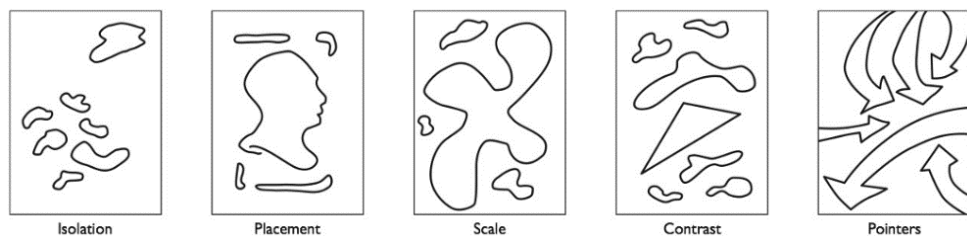
2.2.2.2 *Hierarchy*

Dalam konteks desain, *hierarchy* adalah memposisikan foto dan teks dalam suatu urutan tertentu sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh pembaca (Visocky O'Grady & Visocky O'Grady, 2008, h. 105). Adanya *hierarchy* yang jelas dalam desain berfungsi untuk mencegah *visual stress* dan *information overload* (Visocky O'Grady & Visocky O'Grady, 2008, h. 105). Untuk membuat *hierarchy* yang jelas, desainer harus dapat memahami kepentingan dari informasi yang dimiliki agar desain yang dibuat dapat disusun sehingga dipahami dengan baik oleh pembaca (Landa, 2018, h. 25).

Untuk memperjelas hierarki visual, diperlukan adanya *emphasis* atau penekanan pada elemen visual. Landa (2018) menjelaskan *Emphasis* dapat dicapai melalui beberapa cara (h. 25), yaitu:

1. *Emphasis by isolation*: Fokus yang dihasilkan dengan mengisolasi sebuah elemen visual dari elemen-elemen lainnya.

2. *Emphasis by placement*: Penempatan tertentu dalam desain dapat membuat sebuah elemen visual lebih diperhatikan oleh pembaca. Contohnya, penempatan pada tengah halaman akan menarik perhatian pembaca dengan mudah.
3. *Emphasis through scale*: Ukuran suatu bentuk atau objek berperan penting dalam menciptakan dimensi dalam desain. Biasanya, objek dengan ukuran besar lebih menarik perhatian.
4. *Emphasis through contrast*: *Emphasis* dapat diciptakan melalui kontras seperti gelap dan terang.
5. *Emphasis through direction and pointers*: Elemen seperti panah dapat digunakan untuk mengarahkan mata pembaca.
6. *Emphasis through diagrammatic structures*: Struktur diagram dapat diciptakan untuk membuat penekanan berdasarkan urutan hierarki elemen. Contohnya adalah *tree structures*, *nest structures*, dan *stair structures*.

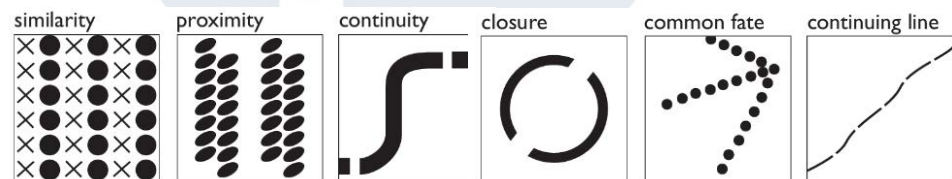


Gambar 2. 10 *Emphasis*
Sumber: Landa (2018)

2.2.2.4 *Unity*

Unity tercapai saat seluruh elemen visual yang digunakan terasa saling berkaitan dan menjadi suatu kesatuan (Resnick, 2003, h. 24). Prinsip *unity* berkaitan dengan prinsip *laws of perceptual organization*, yaitu sebuah prinsip yang menjelaskan bagaimana cara manusia memersepsikan hubungan antar bentuk-bentuk visual menjadi sebuah urutan, bentuk, atau kelompok (Landa, 2018, h. 29). Berikut adalah penjelasan mengenai enam *laws of perceptual organization*:

1. *Similarity*: Elemen yang memiliki karakteristik seperti warna, bentuk, dan tekstur yang serupa dapat dikelompokkan untuk menciptakan kesatuan.
2. *Proximity*: Elemen yang berdekatan dipersepsikan sebagai satu kelompok.
3. *Continuity*: Elemen yang terlihat seperti bersambungan membuat kesan pergerakan.
4. *Closure*: Elemen individu cenderung dikelompokkan untuk menciptakan suatu kesatuan atau pola.
5. *Common fate*: Elemen yang diletakkan atau bergerak ke arah yang sama dilihat sebagai suatu kesatuan.
6. *Continuing line*: Penggunaan garis pada desain, meskipun terputus, tetap dilihat sebagai garis yang berkesinambungan, disebut dengan *implied line*.



Gambar 2. 11 *Laws of perceptual organization*

Sumber: Landa (2018)

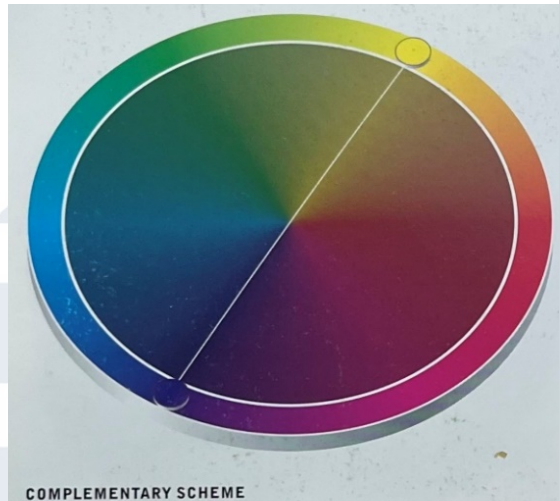
2.3 Warna

Landa (2018) menjelaskan bahwa warna memberikan konteks dan informasi tambahan dalam berkomunikasi dengan pembaca melalui desain (h. 124).

2.3.1 *Color harmonies*

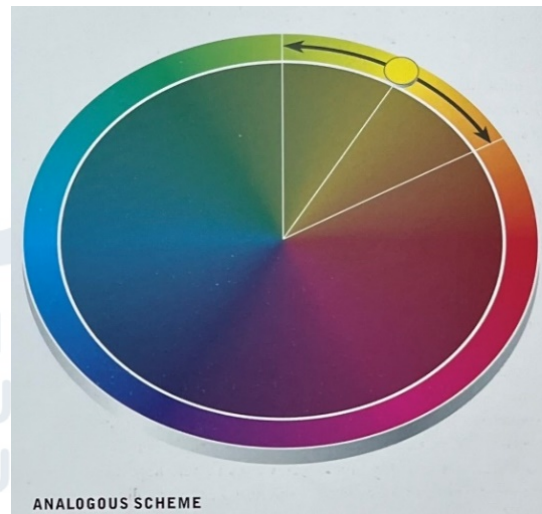
Harmoni warna adalah teori dalam penggunaan kombinasi warna (Fraser dan Banks, 2004, h. 42). Berikut adalah skema dasar harmoni warna yang dijelaskan oleh Fraser & Banks (2004):

1. *Complementary scheme*: Dua warna yang terletak berseberangan dalam *color wheel*. Warna komplementer memiliki warna yang kontras satu sama lain.



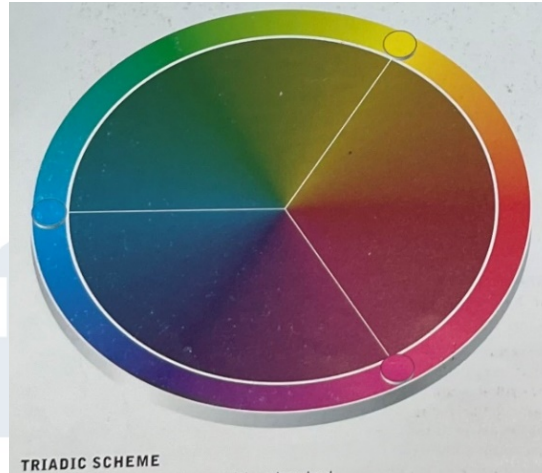
Gambar 2. 12 Skema warna komplementer
Sumber: Fraser & Banks (2004)

2. *Analogous scheme*: Warna-warna yang terletak bersebelahan dalam *color wheel*. Warna-warna *analogous* memberikan kesan warna yang harmonis.



Gambar 2. 13 Skema warna analogous
Sumber: Fraser & Banks (2004)

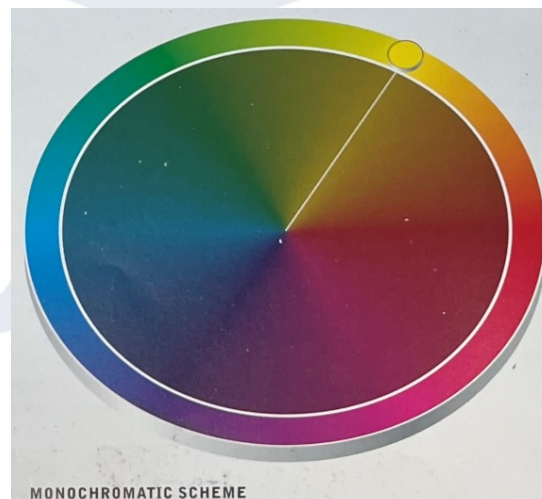
3. *Triadic scheme*: Tiga warna yang memiliki jarak yang sama pada *color wheel*.



Gambar 2. 14 Skema warna triadik

Sumber: Fraser & Banks (2004)

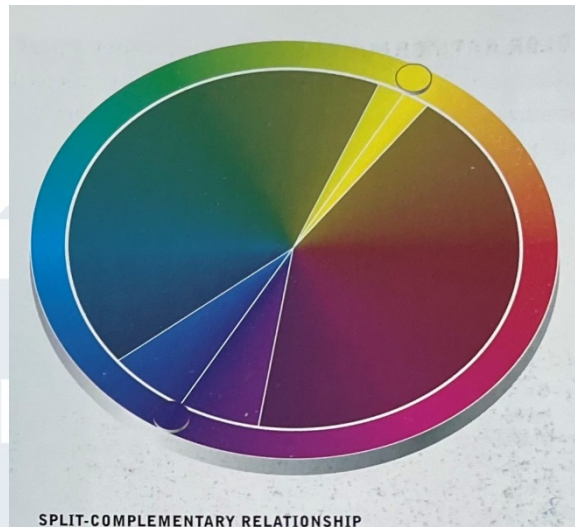
4. *Monochromatic scheme*: Satu warna dengan tingkat *shade* dan *tints* yang berbeda sehingga menciptakan kontras serta tingkat keterangan yang bervariasi dari satu warna tersebut.



Gambar 2. 15 Skema warna monokromatik

Sumber: Fraser & Banks (2004)

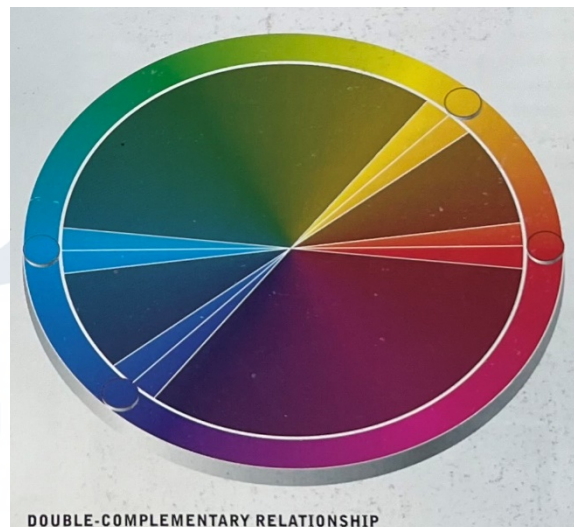
5. *Split-complementary relationship*: Hubungan antara satu warna dengan dua warna yang terletak di sebelah warna komplementernya pada *color wheel*.



Gambar 2. 16 *Split complementary relationship*

Sumber: Fraser & Banks (2004)

6. *Double-complementary relationship*: Dua pasang warna komplementer yang terletak berseberangan pada *color wheel*.



Gambar 2. 17 *Double-complementary relationship*

Sumber: Fraser & Banks (2004)

2.3.2 Color temperature

Berdasarkan temperaturnya, warna dapat dibagi menjadi dua, yaitu *cool* atau *warm* (Landa, 2018, h. 126). Temperatur warna dapat dipengaruhi oleh saturasi dan tingkat keterangan warna. Berikut adalah penjabaran dua temperatur warna:

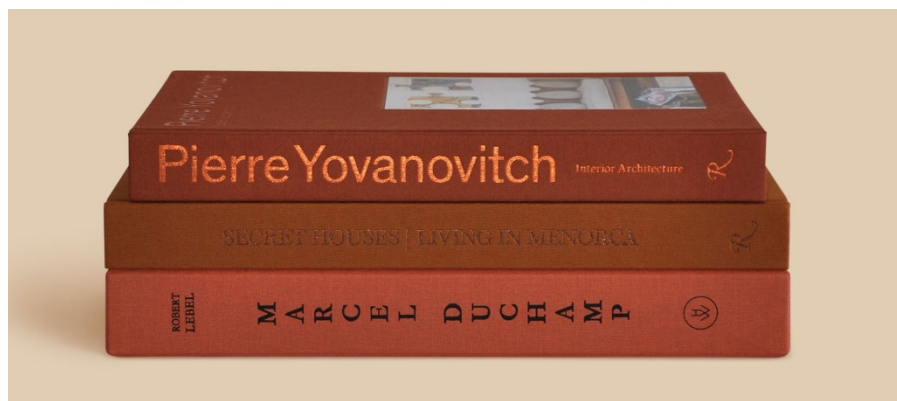
1. *Cool colors*: Warna-warna *cool* adalah warna yang terletak pada bagian kiri dalam *color wheel*. Warna-warna *cool* memberikan kesan tenang dan teduh.



Gambar 2. 18 *Cool colors*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/24955247/Book...>

2. *Warm colors*: Warna-warna *warm* adalah warna yang terletak pada bagian kanan dalam *color wheel*. Warna-warna *warm* memberikan kesan hangat, pedas, dan intens.



Gambar 2. 19 *Warm colors*

Sumber: <https://arje.com/products/the-muses-book-stack...>

2.4 Typography

Tipografi adalah ide mengenai tulisan yang direalisasikan menjadi bentuk visual (Ambrose & Harris, 2005, h. 6). Tipografi merupakan sebuah elemen yang penting dan dapat menentukan simbol atau efek dalam desain.

2.4.1 Type selection

Haslam (2006) menjelaskan bahwa untuk memilih *typeface* untuk buku, banyak yang harus dipertimbangkan oleh desainer seperti konten dari buku yang sedang dirancang, tahun pembuatan, sejarah, target, dan penerbit multibahasa (h. 92). Konten buku dapat menjadi pertimbangan utama dalam memilih *type* yang akan digunakan (Haslam, 2006, h. 98).

2.4.2 Type Classifications

Landa (2018) menjelaskan bahwa *type* dapat dibagi menjadi delapan klasifikasi, yaitu:

1. *Old style (humanist)*: Jenis ini ditemukan sekitar abad ke-15, yang pada zamannya dibuat menggunakan pena dengan ujung lebar. Contohnya adalah *Times New Roman*, *Garamond*, dan *Bembo*.



Gambar 2. 20 Contoh *old style typeface*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/62899711/Type-Specimen...>

2. *Transitional*: Disebut *transitional* karena merupakan transisi dari *old style* ke *modern*. Contohnya adalah *Baskerville* dan *Century*.



Gambar 2. 21 Contoh *transitional typeface*

Sumber: <https://sva.design/projects/13568/baskerville...>

3. *Modern (Classicist/ Empire)*: Jenis ini dibuat pada akhir abad ke-18. Ciri khasnya adalah kontras tinggi antara tebal-tipis pada setiap garisnya. Contohnya adalah *Bodoni* dan *Didot*.



Gambar 2. 22 Contoh *transitional typeface*

Sumber: <https://www.laferraredesign.com/portfolio/didot...>

4. *Slab serif (Egyptian)*: Bentuk dari *slab serif* dapat dibedakan dari *typeface* serif lainnya karena bentuknya yang tebal dan “kotak”. Contohnya adalah *Serifa* dan *Clarendon*.



Gambar 2. 23 Contoh *slab serif typeface*

Sumber: <https://emilymckennadesign.com/clarendon...>

5. *Sans-serif*: *Sans-serif* muncul pada awal abad ke-19, dengan ciri khas tidak ada kaki kecil pada bentuk hurufnya menjadikannya sebagai jenis *type* yang mudah dibaca. *Sans-serif* memberikan kesan lebih sederhana dan modern. Contoh dari *sans-serif* adalah *Montserrat*, *Futura*, dan *Gotham*.



Gambar 2. 24 Contoh *sans-serif typeface*

Sumber: <https://www.axios.com/local/tampa-bay/2022/09/02/big-book-florida...>

6. *Blackletter*: Jenis ini didasarkan pada bentuk tulisan yang digunakan pada abad pertengahan yang memiliki ciri tebal dan ornamental sehingga sulit untuk dibaca. Contohnya adalah *Fraktur* dan *Rotunda*.

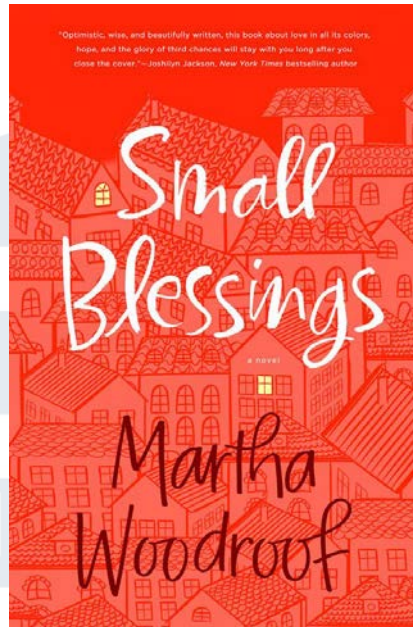


Gambar 2. 25 Contoh *blackletter* typeface

Sumber: <https://shop.itemzero.com/products/fraktur-book...>

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

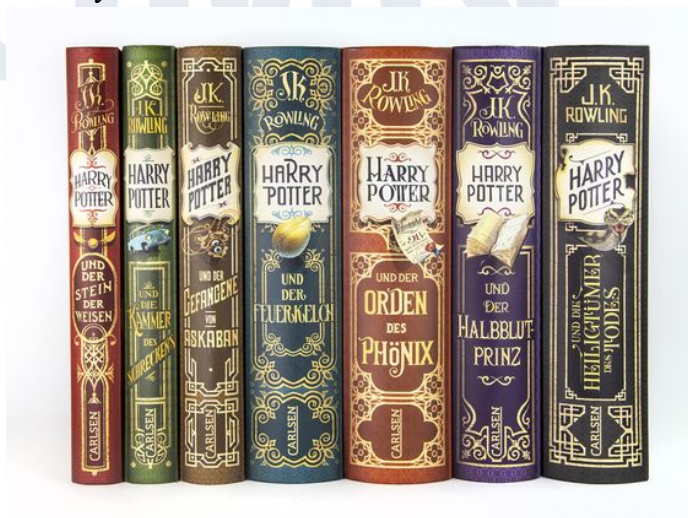
7. *Script*: Jenis ini dibuat menyerupai tulisan tangan. Biasanya jenis *Script* memiliki huruf yang bersambung satu sama lain. Contohnya adalah *Berthold Script*, *Pushkin*, dan *Brush Script*.



Gambar 2. 26 Contoh *script typeface*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/Hand-Lettered-Book-Cover...>

8. *Display*: Karakter dari *Display* yang biasanya dekoratif dan ornamental menjadikannya *type* yang digunakan hanya pada *headlines* dan judul. Jenis *Display* dapat dimasukkan ke dalam klasifikasi lainnya.



Gambar 2. 27 Contoh *display typeface*

Sumber: <https://www.harrypotter.com/news/behind-the-german...>

2.4.3 Hierarki teks

Saat menambahkan teks pada sebuah desain, perlu ditentukan terlebih dahulu urutan kepentingan teks berdasarkan informasi yang disampaikan (Dabner 2003, h. 66). Hal tersebut dapat dicapai dengan menetapkan hierarki teks dengan membagi jenis teks ke beberapa level. Dabner (2003) menjelaskan bahwa terdapat beberapa cara untuk membedakan level dari setiap teks, yaitu menggunakan teks dengan ukuran dan ketebalan yang berbeda untuk setiap levelnya; penggunaan tipe *typeface* yang berbeda; serta menginkorporasikan warna dalam menentukan hierarki teks (h. 66).

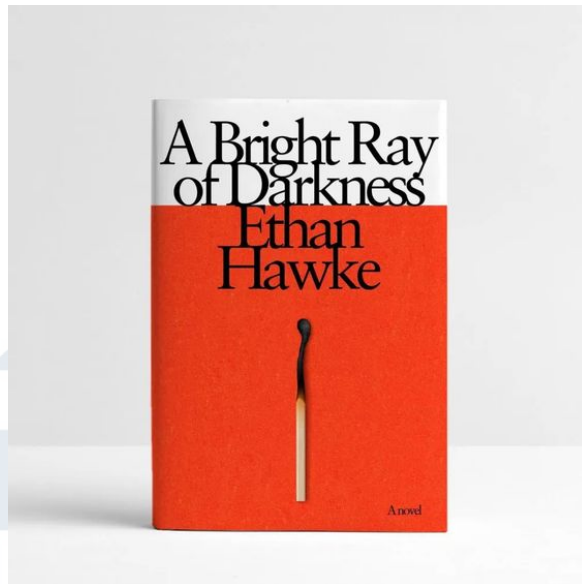


Gambar 2. 28 Hierarki teks
Sumber: Dabner (2003)

2.4.4 Alignment

Lupton (2010) menjelaskan penggunaan teks dalam desain dapat ditata menggunakan beberapa macam *alignment*, yaitu:

1. *Centered*: Teks ditata rata tengah, dengan bagian kiri dan kanan simetris. *Centered alignment* memiliki kelebihan terkesan formal dan klasik, namun dapat menyebabkan kesenjangan jumlah kata pada setiap barisnya. Biasanya *centered alignment* digunakan untuk menata teks pada judul.



Gambar 2. 29 *Centered alignment*

Sumber: <https://www.printmag.com/book-covers/30-of-the-best-book...>

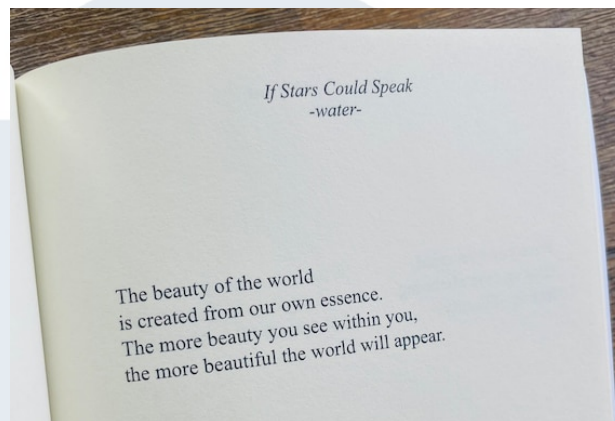
2. *Justified*: Teks rata kanan dan kiri, dengan tiap baris memiliki panjang yang sama. Kelebihannya adalah terlihat rapi, namun dapat terlihat celah yang kurang rapi pada setiap baris tergantung pada jumlah dan panjang kata. Biasanya dipakai pada koran.



Gambar 2. 30 *Justified alignment*

Sumber: <https://gdoc.io/newspaper-templates/classic-newspaper...>

3. *Flush left/ ragged right*: Teks rata kiri, dengan ciri teks sejajar pada bagian kiri sedangkan bagian kanan mengalir secara natural. Kelebihannya adalah teks yang menggunakan *flush left* dapat dibaca secara natural, namun kekurangannya adalah terkadang pembagian setiap barisnya dapat mengganggu alur membaca. Biasanya digunakan untuk menulis puisi.



Gambar 2. 31 *Flush left/ ragged right*

Sumber: <https://www.etsy.com/no-en/listing/1258278268/spiritual-poetry...>

4. *Flush right/ ragged left*: Teks rata kanan, dengan ciri teks sejajar pada bagian kanan sedangkan bagian kiri mengalir secara natural. Tipe *alignment* ini jarang digunakan karena sulit untuk dibaca. Biasanya digunakan untuk bagian *captions* dan *marginalia*.



Gambar 2. 32 *Flushed right/ ragged left*

Sumber: Soemantri (2002)

2.4.5 *Legibility* dan *Readability*

Ambrose & Harris (2005a) menjelaskan bahwa *legibility* dan *readability* memiliki pengertian yang serupa namun tak sama. *Legibility* merujuk pada kemudahan untuk melihat dan membedakan satu huruf dari huruf lainnya dari bentuk visualnya (Ambrose & Harris, 2005, h. 104). *Readability* berarti sebuah teks secara keseluruhan mudah dibaca, yang dipengaruhi oleh segi teknisnya (Landa, 2018, h. 44).

2.5 *Images*

Ambrose & Harris (2018) menjelaskan *image* sebagai elemen grafis yang melengkapi suatu desain. Baik sebagai elemen utama atau elemen pelengkap, *image* memainkan peran penting dalam membantu menyampaikan pesan dalam suatu desain.



Gambar 2. 33 *Image* dalam desain buku
Sumber: Ambrose & Harris (2018)

2.5.1 *Image editing*

Dalam penggunaan *image* sebagai elemen dalam desain, *image* dapat disunting sesuai dengan tujuan digunakannya dalam desain tersebut (Pettersson 2024, h. 102). Penyuntingan *image* menentukan kepentingan dan pengaruh yang diberikan *image* tersebut. Biasanya, teknik yang digunakan dalam *image editing* adalah *cropping* dan *changing scale* (Pettersson, 2024, h. 111).

1. *Cropping*: Tampilan dari sebuah *image* dapat ditingkatkan dengan menghilangkan bagian yang kurang penting atau mengganggu (Pettersson, 2024, h. 108). *Cropping* dilakukan agar tampilan *image* lebih terfokus pada bagian yang ingin ditampilkan tanpa menghilangkan hubungan antara subjek pada *image*, sehingga tidak mengubah arti dari *image* tersebut (Pettersson, 2024, h. 108). Biasanya teknik *cropping* digunakan pada koran dan buku.
2. *Changing scale*: Skala dari sebuah *image* dapat diperbesar atau diperkecil, menyesuaikan dengan konteks desain. Namun, dalam mengubah skala sebuah *image*, perlu diperhatikan agar detail penting dari *image* tetap jelas terlihat. Pengaturan skala *image* dapat mengubah persepsi makna dari *image* tersebut (Pettersson, 2024, h. 112).

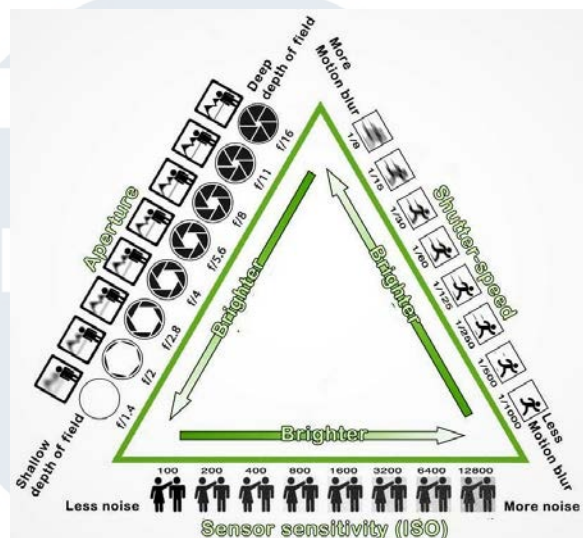
2.5.2 Fotografi

Ambrose & Harris (2005b) menjelaskan fotografi sebagai salah satu teknik untuk menciptakan *image* (h. 46). Fotografi biasanya digunakan karena dapat menyampaikan informasi melalui gambar dengan detail yang baik, harga produksi yang relatif murah, dan kemudahan dalam memanipulasi hasil foto menggunakan program di komputer (h. 46).

Peterson (2009) menjelaskan dalam bukunya *Understanding Photography Field Guide*, *The photographic triangle* adalah sebuah konsep dasar mengenai cara mengambil foto. *The photographic triangle* menjelaskan mengenai cara mengatur *exposure* kamera yang terdiri dari kombinasi *aperture*, *shutter speed*, dan *ISO* (h. 30). Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing kontrol tersebut menurut Peterson (2009):

1. *Aperture*: Dikenal juga sebagai diagram, *aperture* adalah sebuah lubang atau bukaan yang terletak pada bagian dalam lensa. *Aperture* berhubungan dengan *depth of field*; semakin besar angka *aperture* maka semakin kecil lubangnya sehingga kamera menjadi lebih fokus.

2. *Shutter speed*: Pada kamera terdapat mekanisme *shutter*, yaitu lamanya kamera menerima cahaya ke dalam film atau sensor digital. Proses tersebut dikenal sebagai *shutter speed*. Kontrol *shutter speed* mengatur gerakan pada kamera.
3. *ISO*: *ISO* berfungsi untuk mengontrol banyaknya cahaya yang masuk ke dalam kamera sehingga berpengaruh pada gelap terang hasil foto.



Gambar 2. 34 Diagram the photographic triangle

Sumber: <https://medium.com/@setr710/1-aperture-shutter-speed-iso...>

2.5.3 Ilustrasi

Male (2017) menjelaskan ilustrasi sebagai elemen visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiensnya. Ilustrasi mempermudah penyampaian secara emosional sehingga lebih berkesan dan lebih mudah dimengerti. Soedarso (2014) membagi ilustrasi menjadi tujuh jenis, yaitu:

1. *Naturalis*: Ilustrasi yang mengikuti bentuk objek tanpa disederhanakan sehingga hasilnya terlihat realistis.



Gambar 2. 35 Ilustrasi naturalis

Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/aliran-naturalisme...>

2. Dekoratif: Jenis ilustrasi yang mengubah wujud asli objeknya menjadi lebih sederhana.



Gambar 2. 36 Ilustrasi dekoratif

Sumber: <https://laurentamaki.com/portrait-gallery...>

3. Kartun: Jenis ilustrasi yang memberikan kesan kekanak-kanakan dan biasanya ditujukan untuk anak-anak.



Gambar 2. 37 Ilustrasi kartun

Sumber: <https://www.theconceptartblog.com...>

4. Karikatur: Jenis ilustrasi yang biasanya digunakan untuk menyindir atau mengkritik seseorang dengan cara mengubah proporsi subjek. Biasanya, karikatur digunakan pada koran.



Gambar 2. 38 Ilustrasi karikatur

Sumber: https://www.instagram.com/p/Csi_SBcKEs0/?epik...

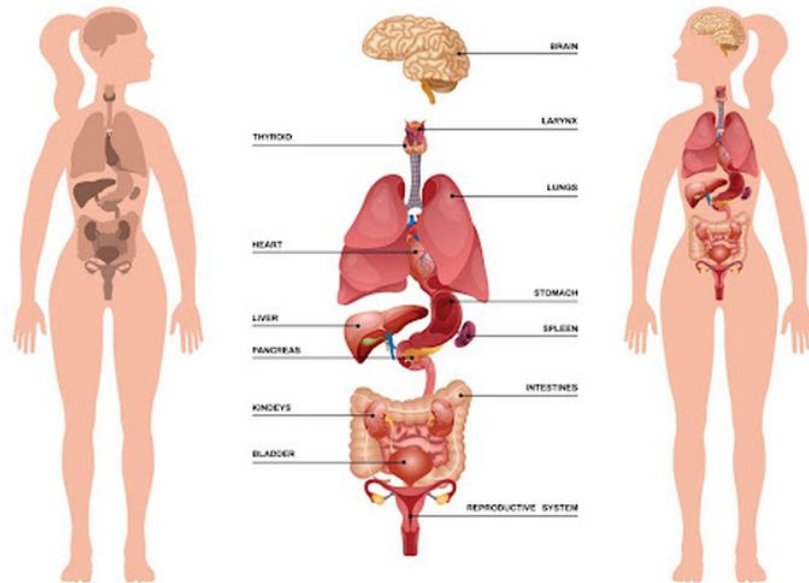
5. Komik: Serangkaian gambar yang memiliki cerita. Biasanya dilengkapi dengan dialog karakter.



Gambar 2. 39 Ilustrasi komik

Sumber: <https://www.giuliasagramola.it/work/incendi-estivi...>

6. Ilustrasi buku pelajaran: Jenis ilustrasi yang digunakan untuk mengedukasi.



Gambar 2. 40 Ilustrasi buku pelajaran

Sumber: <https://buku.kompas.com/read/2229/5-organ-dalam-tubuh...>

7. Ilustrasi khayalan: Jenis ilustrasi hasil imajinasi ilustratornya.



Gambar 2. 41 Ilustrasi khayalan

Sumber: <https://www.itsnicethat.com/articles/doris-liou...>

2.6 Layout

Ambrose & Harris (2018) menjelaskan *layout* sebagai cara menata letak teks dan *image* dalam sebuah desain (h. 6). Cara menata letak teks dan *image* dalam sebuah desain dapat mempengaruhi bagaimana pembaca memahami informasi yang ingin disampaikan.

2.6.1 Entry points

Dalam sebuah desain yang menggunakan teks, *entry point* berfungsi sebagai penanda letak untuk mulai membaca (Ambrose & Harris, 2018, h. 96). Salah satu cara untuk memberikan *entry point* dalam sebuah desain adalah dengan menyesuaikan warna, ukuran, atau jenis *font* yang digunakan sehingga pembaca dapat membaca isi teks dengan alur yang baik (Ambrose & Harris, 2018, h. 96).

2.6.2 Pace

Pace merupakan tingkat kecepatan membaca sebuah teks. Ambrose & Harris (2018) menjelaskan bahwa *pace* dapat diatur dengan menambahkan elemen desain (h. 104). Elemen desain yang kuat atau penggunaan blok warna yang kontras dapat digunakan untuk memperlambat *pace* membaca. Ambrose & Harris (2018) juga menjelaskan bahwa *pace* pada teks bervariasi berdasarkan ukurannya (h. 104). Contohnya adalah teks ukuran kecil biasanya dibaca seluruhnya.

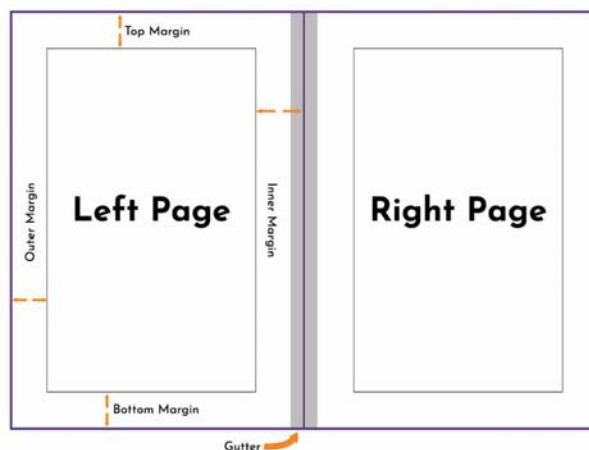
2.7 Composition

Landa (2018) menjelaskan bahwa *composition* adalah bentuk keseluruhan ruang dan struktur yang terbentuk dari penempatan elemen visual, teks, dan foto yang saling berhubungan untuk berkomunikasi secara visual (h. 133). Berikut adalah hal yang perlu dipertimbangkan saat membuat komposisi desain menurut Landa (2018):

2.7.1 Margin

Margin digunakan untuk membuat batasan pada desain. Margin bersifat seperti bingkai pada desain. Semakin besar ruang kosong pada bagian

pojok kiri, kanan, atas, dan bawah desain; maka tingkat keterbacaan akan meningkat.



Gambar 2. 42 Margin

Sumber: <https://www.fineprintandweb.co.uk/book-printing-north-wales...>

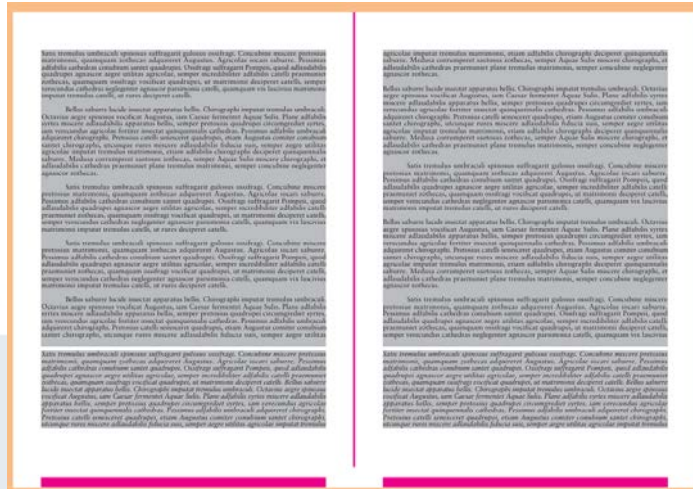
2.7.2 Grid

Grid merupakan struktur dalam membuat desain yang digunakan untuk memandu dalam mengatur posisi dan letak dari elemen visual (Ambrose & Harris, 2018, h. 28; Landa, 2018, h. 163). Ambrose & Harris (2018) menjelaskan bahwa variasi *grid* dapat dibagi menjadi dua tipe, yaitu *symmetrical grid* dan *asymmetrical grid* (h. 32). *Symmetrical grid* adalah tipe *grid* dengan ciri halaman kiri (*verso*) merupakan cerminan dari *grid* pada halaman kanan (*recto*), sedangkan *asymmetrical grid* memiliki ciri khas *grid* pada halaman kiri dan kanan yang sama persis (Ambrose & Harris, 2018, h. 32-44).

Selain *symmetrical grid* dan *asymmetrical grid*, variasi *grid* dapat dibagi berdasarkan jumlah kolomnya. Berikut adalah penjelasan variasi *grid* menurut Tondreau (2019):

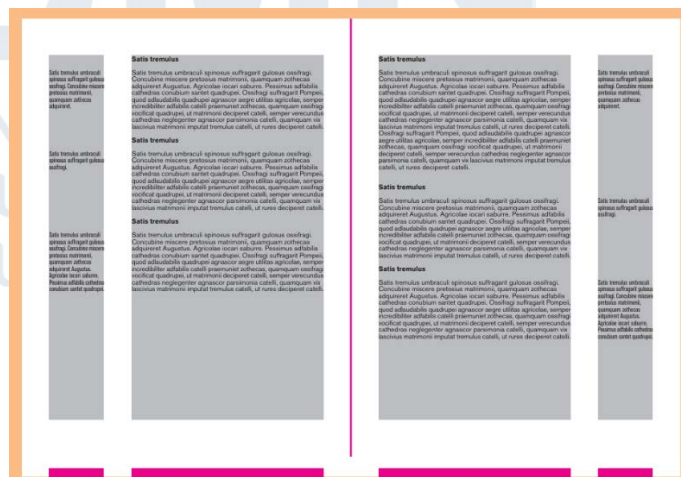
1. *Single Column Grid*: Menyusun halaman menggunakan *grid* yang berbentuk satu kolom saja. Penggunaan *single-column grid*

biasanya digunakan untuk media seperti buku atau jurnal, yang terisi dengan teks panjang.



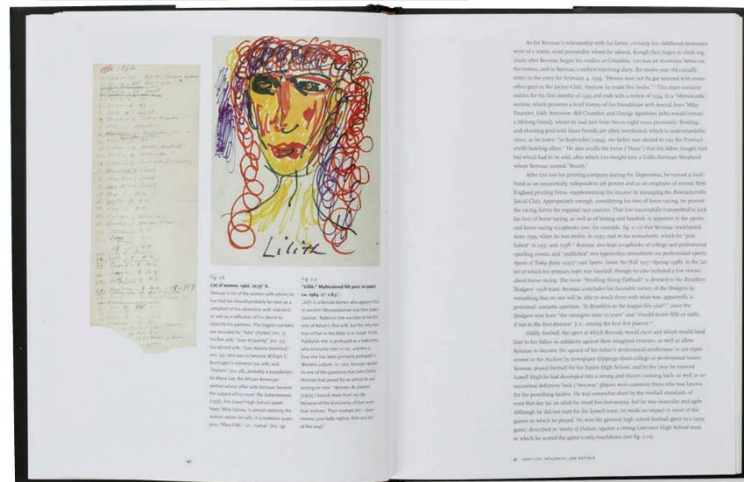
Gambar 2. 43 Single-column grid
Sumber: Ambrose & Harris (2018)

2. **Two-Column Grid:** Variasi *grid* dengan dua kolom dalam satu halaman. Tipe *grid* ini biasanya digunakan untuk menampilkan teks panjang dengan informasi pendukung atau gambar. Ukuran dari dua kolom tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhannya. Meskipun biasanya dibagi menjadi dua kolom dengan ukuran sama besar, *two-column grid* dapat dibagi menjadi satu kolom besar untuk informasi utama berupa teks panjang dan satu kolom kecil untuk informasi pendukung berupa *marginalia*.



Gambar 2. 44 Two-column grid
Sumber: Ambrose & Harris (2018)

3. *Three-column grid*: Variasi *grid* yang terdiri dari tiga kolom. Biasanya penggunaan tipe *grid* ini dibagi menjadi dua kolom sama besar untuk informasi utama dengan satu kolom kecil untuk informasi tambahan. Penggunaan *three-column grid* juga dapat dibagi menjadi dua kolom yang diisi dengan satu teks panjang dan satu kolom kecil untuk informasi tambahan, menyesuaikan dengan fungsi buku.



Gambar 2. 45 *Three-column grid*

Sumber: Tondreau (2019)

4. *Multicolumn grid*: Variasi *grid* dengan jumlah kolom yang banyak. Pada *multicolumn grid*, ukuran dan letak kolom dapat bervariasi untuk menciptakan desain yang dinamis, menyesuaikan dengan fungsinya.



Gambar 2. 46 *Multicolumn grid*

Sumber: Tondreau (2019)

5. *Modular grid*: Terbentuk oleh kolom vertikal dan horizontal dengan jumlah yang banyak sehingga membuat *grid* yang terdiri dari kotak-kotak kecil. Biasanya *modular grid* digunakan untuk desain dengan informasi yang banyak dan detail.



Gambar 2. 47 *Modular grid*

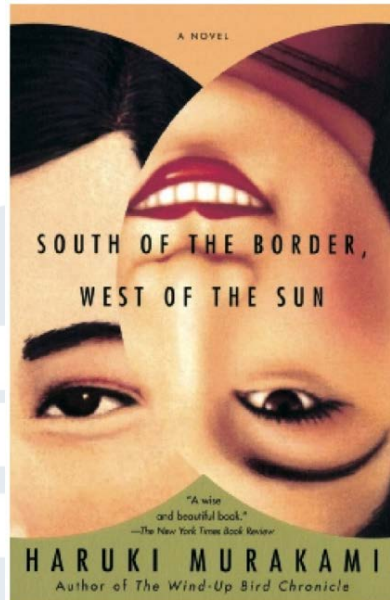
Sumber: Tondreau (2019)

2.7.3 *Arranging type and image*

Saat menggunakan *type* dan *image*, keduanya perlu diposisikan dengan seksama agar terlihat hubungan antara satu sama (Landa, 2018, h. 146). Dalam menggabungkan *type* dan *image*, hubungan antara keduanya harus diputuskan terlebih dahulu karena akan mempengaruhi cara memposisikan keduanya dalam komposisi. Landa (2018) membagi hubungan antara *type* dan *image* menjadi tiga, yaitu:

1. *Supporting partner relationship*: Pada tipe ini, *image* menjadi fokus utama dalam komposisi sedangkan *type* bersifat sebagai pendukung yang memberikan konteks untuk *image*. *Type* yang

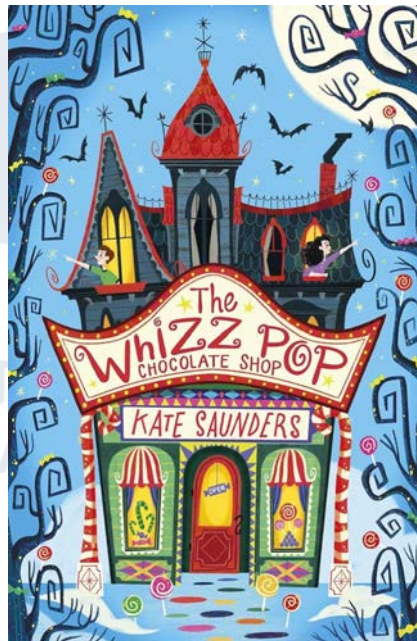
biasanya digunakan adalah jenis *type* yang netral sehingga tidak menarik fokus dari *image*.



Gambar 2. 48 Contoh *supporting relationship*

Sumber: Landa (2018)

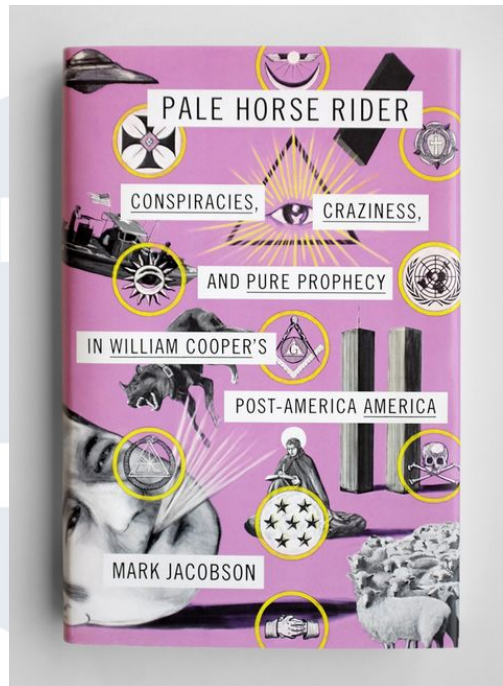
2. *Sympathetic relationship*: Pada jenis ini, *type* dan *image* saling mendukung satu sama lain, dengan menggunakan *type* dan *image* yang memiliki karakteristik yang serupa.



Gambar 2. 49 Contoh *sympathetic relationship*

Sumber: <https://www.amazon.com/Whizz-Pop-Chocolate-Shop...>

3. *Contrasting relationship*: Pada jenis ini, *type* dan *image* yang digunakan memiliki karakteristik yang kontras satu sama lain. Kontras antara *type* dan *image* ini dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan kepada audiens.



Gambar 2. 50 Contoh *contrasting relationship*

Sumber: <https://eyecondesign.aiga.org/a-book-jacket-designer...>

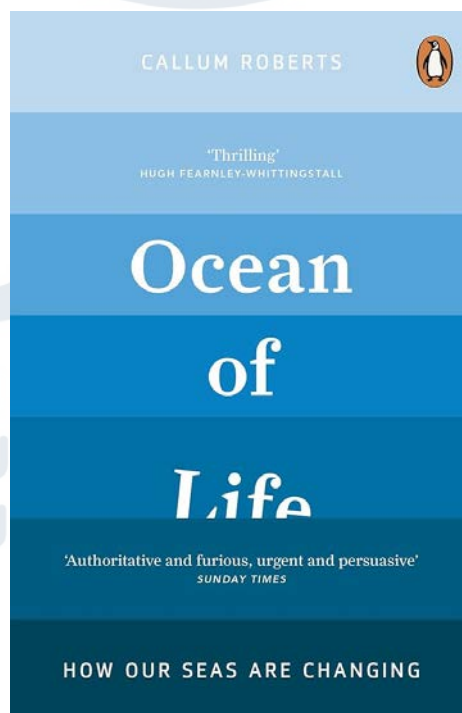
2.7.4 *Composing with color*

Penggunaan warna dalam desain berhubungan dengan elemen *figure/ ground* (Fraser & Banks, 2004, h. 120). Warna-warna *warm* seperti oranye dan merah lebih memikat mata pembaca sehingga seringkali dilihat sebagai *figure*, sedangkan warna-warna *cool* seperti biru memberikan tidak menarik mata pembaca dan dilihat sebagai *ground*. Kontras yang tercipta antara warna-warna *warm* dan *cool* dalam sebuah desain dapat digunakan untuk menciptakan sebuah dimensi (Fraser & Banks, 2004, h. 120).



Gambar 2. 51 *Warm and cool color composition*
Sumber: Fraser & Banks (2004)

Selain temperatur warna, warna juga dapat dikomposisikan dengan rangkaian warna progresif. Rangkaian warna progresif dapat memberikan kesan pergerakan yang dinamis atau kedalaman (Fraser & Banks, 2004, h. 121).



Gambar 2. 52 *Progressive color sequence*

Sumber: <https://www.amazon.co.uk/Ocean-Life-Callum-Roberts...>

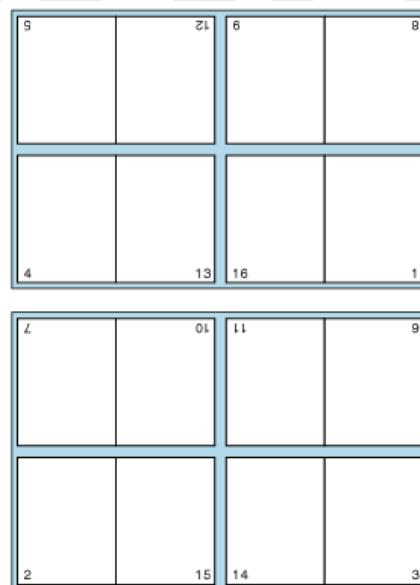
2.8 Copywriting

Whiteley (2002) menjelaskan bahwa buku non-fiksi memberikan pengetahuan yang menarik untuk remaja yang sedang berkembang (h. 70). Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan terkait *copywriting* buku non-fiksi untuk remaja, yaitu penggunaan kebahasaan yang jelas dengan ritme yang baik; membahas topik yang sesuai dengan usia remaja; menggunakan bahasa yang memberi tahu namun tidak menggurui; memberikan informasi yang akurat; fokus pada satu subjek; serta menggunakan foto atau ilustrasi yang memberikan informasi tambahan (h. 71).

2.9 Pre-press

Pre-press adalah proses menyusun dan mempersiapkan sebelum mencetak buku. Berikut adalah penjelasan beberapa tahap *pre-press* menurut Ambrose & Harris (2008) dan Haslam (2006):

1. *Imposition*: Pengaturan rangkaian dan posisi halaman sebelum dicetak, dipotong, dan dilipat. *Imposition* juga membantu desainer untuk melihat pengaturan warna atau pemilihan kertas berbeda pada buku.



Gambar 2. 53 *Imposition*

Sumber: https://soma.sbccc.edu/users/Russotti/111/read_mes...

2. *Flat plan*: Sebuah struktur susunan halaman buku dengan penggambaran *layout* dari desain yang telah dibuat.



Gambar 2. 54 *Flat plan*

Sumber: <https://ctherynmedia.wordpress.com/2014/11/17...>

3. *Tip-ins* dan *tip-ons*: Halaman tambahan dalam buku yang menggunakan bahan berbeda. *Tip-ins* adalah penambahan satu lembar kertas ke dalam publikasi dengan ukuran yang lebih kecil dari halaman lainnya.



Gambar 2. 55 *Tip-ins*

Sumber: <https://www.designspiration.com/save...>

Tip-ons adalah penambahan bagian pada buku yang dapat berupa *postcard*, surat, atau *reply card*. *Tip-ons* dapat ditempel secara permanen atau sementara.



Gambar 2. 56 *Tip-ons*
 Sumber: <https://www.thumbprintbooks.ca/portfolio...>

2.10 *Printing and finishing*

Dalam desain publikasi, terdapat berbagai teknik *printing* dan proses *finishing* yang dapat menghasilkan desain yang menarik dan efektif (Ambrose dan Harris, 2014, h. 6).

2.10.1 Jenis kertas

Kertas merupakan jenis substrat yang dapat menerima tinta (Ambrose dan Harris, 2014, h. 10). Berikut adalah beberapa jenis kertas yang dapat digunakan dalam proses *printing* dengan karakteristiknya, yaitu:

1. *Newsprint*: Kertas dengan ketahanan rendah namun memiliki harga produksi yang murah. Biasanya digunakan sebagai kertas koran dan komik.



Gambar 2. 57 *Newsprint paper*
 Sumber: <https://www.britannica.com/topic/newspaper...>

2. *Antique*: Kertas *offset* yang memiliki *finishing* paling bertekstur. Biasanya digunakan dalam publikasi laporan.



Gambar 2. 58 *Antique paper*

Sumber: <https://www.ubuy.co.id/en/product/G0AHO5W-114...>

3. *Uncoated woodfree*: Biasanya digunakan dalam *printing* komersil. Terdapat dua tipe *finishing*, yaitu *office* dan *offset*. Biasanya digunakan sebagai kertas fotokopi.



Gambar 2. 59 *Uncoated woodfree paper*

Sumber: http://www.qspaper.com/page432?_l=en&product_id=55...

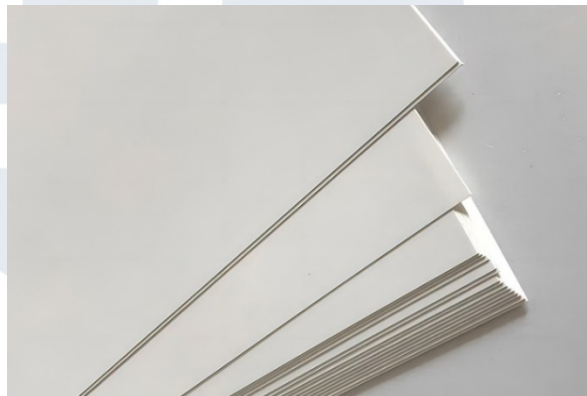
4. *Mechanical*: Dibentuk menggunakan bubur kertas dengan kandungan asam. Warna kertas *mechanical* cenderung kuning dan memiliki jangka waktu penggunaan yang tidak begitu lama karena warna pada kertas dapat memudar. Biasanya digunakan sebagai kertas koran atau direktori.



Gambar 2. 60 *Mechanical paper*

Sumber: <https://teletype.in/@arhushi/By9SBZtaS...>

5. *Art board*: Papan yang belum dilapisi, biasanya digunakan sebagai bahan untuk *cover* buku.



Gambar 2. 61 *Art board*

Sumber: <https://www.bincheng-paper.com/manufacturer-of-250g-art-board...>

6. *Art*: Kertas berkualitas tinggi dengan warna cerah dan tingkat penyerapan tinta yang baik sehingga cocok untuk mencetak berwarna dan detail. Biasanya digunakan sebagai kertas majalah.



Gambar 2. 62 *Art paper*

Sumber: <https://soerabaja45.co.id/apa-itu-art-paper...>

7. *Cast coated*: Kertas yang dilapisi dengan *finish high-gloss*. Biasanya digunakan untuk *printing* berwarna yang *high-quality*.



Gambar 2. 63 *cast coated paper*

Sumber: <https://justinsamazingworldatfennerpaper.blogspot.com...>

8. *Chromo*: Kertas yang memiliki lapisan *waterproof* pada satu sisi yang ditujukan untuk *diemboss* atau *divarnish*. Biasanya digunakan sebagai bahan untuk label atau *cover*.



Gambar 2. 64 *Chromo paper*

Sumber: <https://www.beingreen.in/product/chromo-paper-coating...>

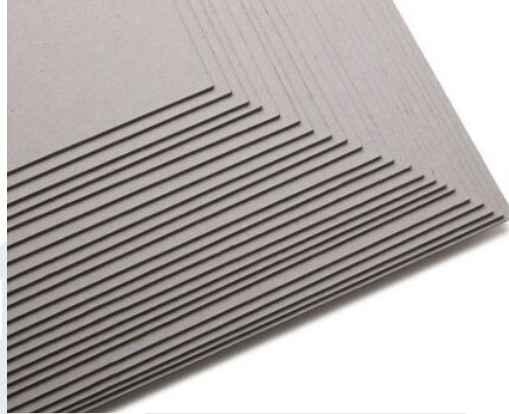
9. *Cartridge*: Kertas tebal berwarna putih. Biasanya digunakan untuk menggambar menggunakan pensil atau tinta.



Gambar 2. 65 *Cartridge paper*

Sumber: <https://www.jstdial.com/jdmart/Morigaon/Offset-Cartridge-Paper...>

10. *Greyboard*: Papan yang terbuat dari limbah kertas. Biasanya digunakan sebagai bahan untuk *packaging*.



Gambar 2. 66 *Greyboard*

Sumber: <https://papercutz.co.uk/a3-greyboard-3mm-thick...>

11. *Showthrough*: Kertas tipis yang transparan. Kertas ini biasanya digunakan untuk memberikan efek visual.



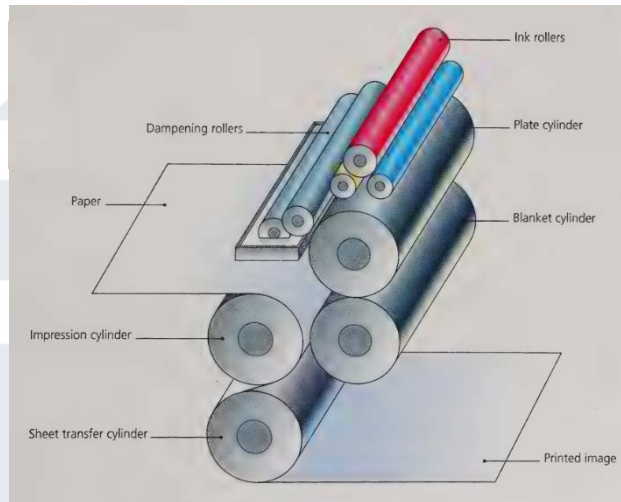
Gambar 2. 67 *Showthrough*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/285415695129002415...>

2.10.2 *Printing*

Printing merupakan teknik yang digunakan dalam proses mengaplikasikan tinta pada substrat (kertas) (Ambrose & Harris, 2014, h. 41). Berikut adalah beberapa teknik *printing* yang sering digunakan pada masa kini:

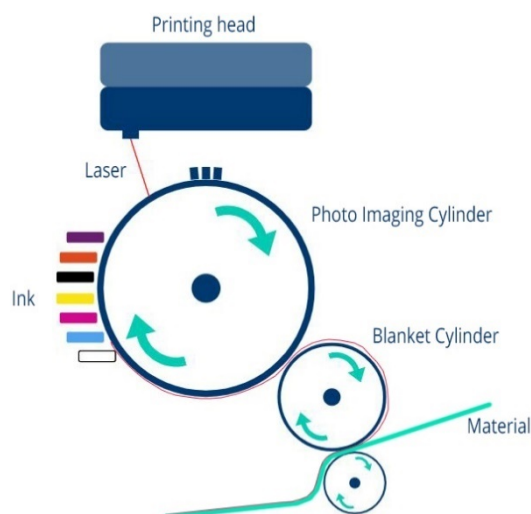
1. *Offset lithography*: Teknik *printing* ini menggunakan plat besi untuk mentransfer tinta ke media cetak menggunakan karet. *Offset lithography* cocok untuk mencetak dalam jumlah banyak seperti mencetak buku. Namun, tipe *printing* ini memiliki jumlah minimal dalam sekali cetak, yaitu 300-500 eksemplar.



Gambar 2. 68 Proses *offset lithography*

Sumber: David (2011)

2. *Digital printing*: Metode *printing* ini memiliki kelebihan dalam kecepatan dan tidak ada minimal jumlah cetak sehingga lebih ekonomis. *Digital printing* juga memiliki kelebihan dalam kemampuan untuk mencetak sesuai dengan desain yang dibuat.



Gambar 2. 69 Proses *digital printing*

Sumber: <https://www.ukprinting.com/blog/DigitalPrinting...>

2.10.3 *Finishing*

Finishing merupakan proses yang ditambahkan setelah *printing* dengan tujuan untuk menambahkan efek dekoratif pada sebuah hasil *printing* (Ambrose dan Harris, 2014). Proses *finishing* juga dapat menambahkan fungsionalitas pada sebuah desain. Berikut adalah beberapa contoh tipe *finishing*:

2.10.3.1 *Varnishes*

Varnish merupakan lapisan tidak berwarna yang biasanya ditambahkan untuk melindungi hasil *printing*. *Varnish* juga dapat digunakan untuk memberikan efek seperti *glossy* atau *matt* pada hasil *print*. *Varnish* dapat diaplikasikan secara *in-line (wet)* atau *off-line*. *In-line (wet)* berarti *varnish* ditambahkan pada lapisan tinta yang masih basah pada substrat, sehingga keduanya diserap di saat bersamaan; sedangkan *off-line* berarti *varnish* diaplikasikan setelah tinta sudah kering (Ambrose dan Harris, 2014, h. 64). Berikut adalah beberapa jenis *varnish*:

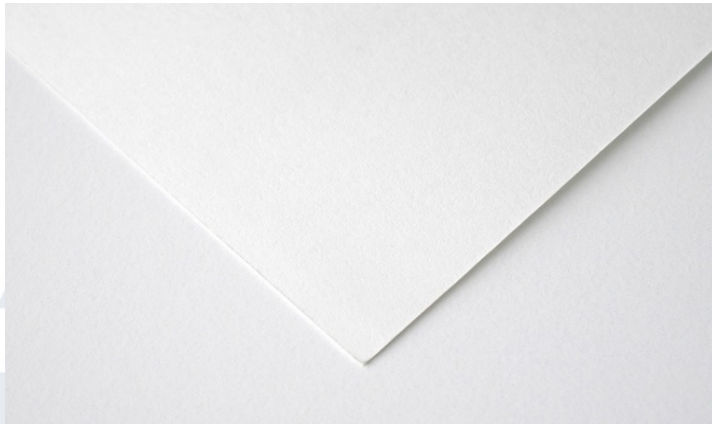
1. *Gloss*: Hasil *varnish* yang bersifat *glossy* dan memantulkan cahaya. Tipe ini dapat digunakan untuk meningkatkan kontras dan ketajaman dari hasil *printing*.



Gambar 2. 70 *Gloss varnish*

Sumber: <https://www.papertisserie.com.au/product/gloss-coated...>

2. *Matt (dull)*: Biasanya digunakan sebagai *varnish* pada desain yang *text-heavy* untuk meningkatkan keterbacaan karena tipe *varnish* ini tidak memantulkan cahaya.



Gambar 2. 71 *Matt (dull) varnish*

Sumber: <https://shop.aclaustin.com/photo-matte-paper...>

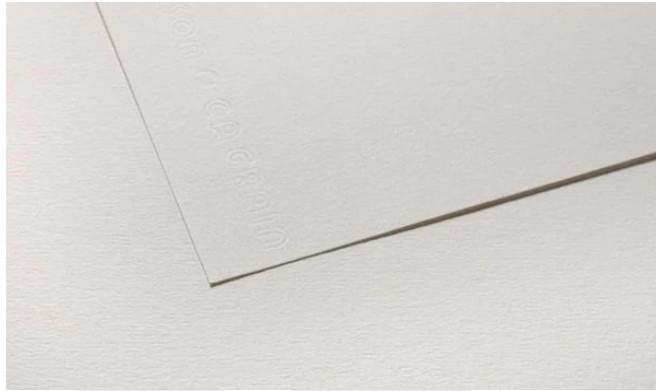
3. *Satin (silk)*: Merupakan percampuran dari hasil *varnish gloss* dan *matt* karena memberikan pantulan cahaya namun tidak seeksif tipe *gloss*.



Gambar 2. 72 *Satin varnish*

Sumber: <https://new-dimensions.com/product/8-mil-...>

4. *Neutral*: Memberikan perlindungan pada hasil *print* namun tidak memberikan efek pada penampilannya.



Gambar 2. 73 *Neutral varnish*

Sumber: <https://kaartist.com/products/canson...>

5. *Spot UV*: Biasanya digunakan untuk memvarnish area tertentu bertujuan untuk memfokuskan daerah tersebut dengan memberikan tekstur dan tampilan yang berbeda dari bagian lainnya.



Gambar 2. 74 *Spot UV varnish*

Sumber: <https://beamreachuk.co.uk/wp-content/uploads/2016...>

6. *Pearlescent*: Memberikan efek pantulan cahaya warna-warni.



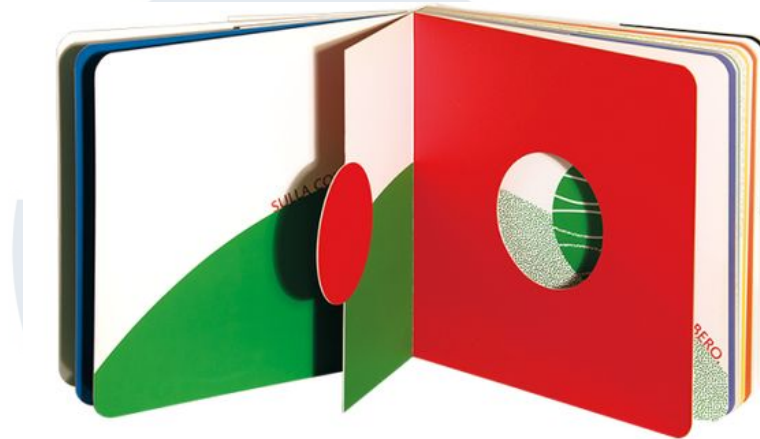
Gambar 2. 75 *Pearlescent varnish*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/23543047/See-The...>

2.10.3.2 Cutting Methods

Terdapat beberapa metode untuk memotong sebuah bagian spesifik dari substrat untuk mencapai hasil yang diinginkan, yaitu:

1. *Die cut*: Proses memotong sebuah bagian spesifik dari kertas menggunakan besi (Ambrose dan Harris, 2014, h. 72). *Die cut* biasanya digunakan untuk dekorasi pada *cover* buku.



Gambar 2. 76 *Die cut*

Sumber: <https://www.topipittori.it/it/topipittori/imparare-pensare-con-le-mani...>

2. *Laser cutting*: Menggunakan laser untuk memotong bentuk yang diinginkan pada *stock* yang digunakan. Hasilnya lebih presisi dibandingkan memotong menggunakan besi.



Gambar 2. 77 *Laser cutting*

Sumber: <https://www.designandpaper.com/books-as-art-objects...>

3. *Kiss cut*: Metode *cutting* ini serupa dengan *die cut*, namun perbedaannya adalah pada *kiss cutting*, kertas tidak dipotong seluruhnya hingga lepas. Biasanya metode *kiss cutting* dipakai untuk memotong stiker.



Gambar 2. 78 Kiss cut

Sumber: <https://www.fiverr.com/logo-maker...>

2.10.3.3 *Embossing and debossing*

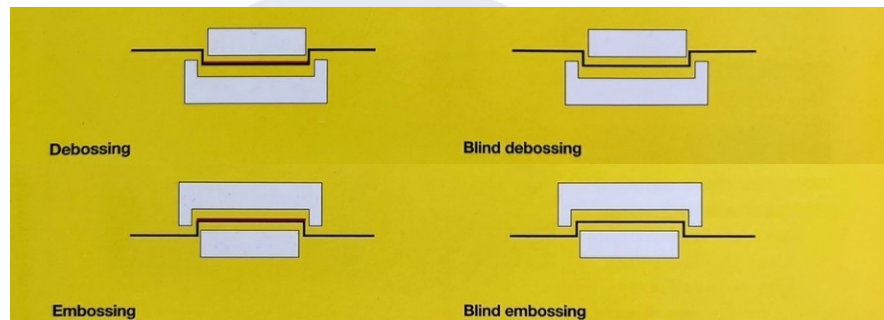
Ambrose & Harris (2014) menjelaskan proses *embossing* dan *debossing* sebagai proses cap pada substrat yang menghasilkan bagian kertas menjadi timbul atau bertekstur (h. 90). *Embossing* dan *debossing* juga dapat memberikan efek dekoratif, membuat sebuah bagian kertas menjadi lebih spesial. *Emboss* adalah proses cap yang mengakibatkan bagian yang dicap menjadi timbul, sedangkan *deboss* adalah proses cap yang mengakibatkan bagian yang dicap menjadi tertekan ke dalam.



Gambar 2. 79 Embossing

Sumber: <https://wrenpress.co.uk/pages/embossing-debossing...>

Beberapa bahan yang biasanya digunakan sebagai bahan untuk *emboss* dan *desboss* adalah tinta atau foil. Proses *emboss* atau *deboss* juga dapat dilakukan tanpa menggunakan bahan tambahan, disebut dengan *blind embossing* dan *blind debossing* (Ambrose dan Harris, 2014, h. 90). Proses *blind embossing* dan *blind debossing* memberikan dimensi pada bahan kertas yang sama.

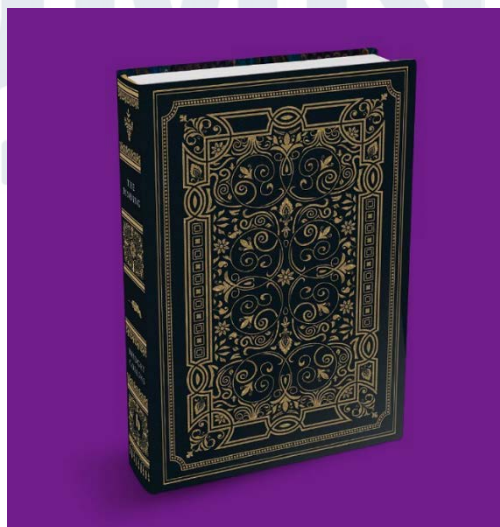


Gambar 2. 80 *Embossing* dan *debossing*

Sumber: Ambrose & Harris (2014)

2.10.3.4 *Foil blocking*

Foil blocking adalah proses menempelkan foil berwarna pada substrat menggunakan tinta yang dipanaskan sehingga foil menempel pada substrat (Ambrose dan Harris, 2014, h. 96). *Foil blocking* juga bisa disebut dengan *foil stamp*, *heat stamp*, *hot stamp*, *block print*, dan *foil emboss*.



Gambar 2. 81 Contoh *foil blocking*

Sumber: <https://www.thepublishingpost.com/post/a-golden-age-of-gold-foil...>

2.10.4 Binding

Binding merupakan proses untuk menggabungkan kumpulan kertas menjadi sebuah format publikasi seperti buku, brosur, majalah, atau format lainnya (Ambrose dan Harris, 2014, h. 139). Terdapat beberapa tipe *binding* dengan tingkat durabilitas yang berbeda-beda. Berikut adalah beberapa tipe *binding* dengan karakteristiknya:

1. *Open binds*: Tipe *binding* ini memberikan kesan informal dari bentuknya yang industrial dan terlihat seperti sebuah buku yang belum selesai karena hasil *binding* yang terlihat.



Gambar 2. 82 Contoh buku *open binding*

Sumber: <https://uk.pinterest.com/pin/541346817680024489...>

2. *Wiro, spiral, and comb binding*: Tipe *binding* ini memiliki ciri khas lubang-lubang pada bagian pinggir halaman yang dibuat untuk memasukan batang logam pipih. Kelebihan dari tipe ini adalah buku bisa terbuka datar.



Gambar 2. 83 *Wiro, spiral, and comb binding*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/25684660368376270...>

3. *Canadian binding*: Serupa dengan *wiro binding*, namun tipe *binding* ini ditutupi oleh *cover* dari buku. *Canadian binding* dibagi menjadi dua, yaitu *full-canadian binding* dan *half-canadian binding*.



Gambar 2. 84 *Canadian binding*

Sumber: <https://41.media.tumblr.com/f92a90b8fa...>

4. *Self binds*: Tipe *binding* ini tidak menggabungkan kertas menggunakan alat apapun, hanya dengan cara melipat buku. Biasanya digunakan pada map atau brosur.



Gambar 2. 85 *Self binds*

Sumber: <https://letterformarchive.org/news/the-new-face-of-letterform...>

5. *Case binding*: Tipe *binding* ini biasanya digunakan untuk buku bersampul tebal karena ketahanannya.



Gambar 2. 86 *Case binding*

Sumber: <https://theinspirationgrid.com/gutenberg-printers-annual-report...>

6. *Perfect binding*: Tipe *binding* ini menggunakan lem untuk menempelkan seluruh halaman pada *cover* buku. Sebelum dilem, terkadang buku dibagi menjadi beberapa bagian dan dijahit terlebih dahulu sebelum digabungkan untuk dilem pada *cover* buku. Biasanya digunakan untuk majalah atau buku bersampul tipis.



Gambar 2. 87 *Perfect binding*

Sumber: <https://www.wakefields.co.nz/types-of-book-binding...>

7. *Alternative bindings*: Tipe *binding* yang menggunakan bahan-bahan alternatif untuk menciptakan hasil *binding* yang unik.



Gambar 2. 88 Contoh alternative binding menggunakan karet
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/30970909/the-mother-journal...>

2.11 Seni Lukis Kaca Cirebon

Seni lukis kaca adalah bentuk seni lukis yang menggunakan media kaca sebagai pengantar pesan dari seniman kaca (Sapari, 2019, h. 108). Samuel (2013) menjelaskan kaca sebagai media lukis memiliki ciri-cirinya tersendiri, yaitu sifat kaca yang memantulkan cahaya dan melindungi pigmen pada lukisan kaca (h. 276). Selain itu, sifat kaca yang licin dan sulit untuk diperbaiki membuat seni lukis kaca Cirebon menjadi seni yang menuntut penguasaan teknik yang khas, yaitu melukis secara terbalik (Samuel, 2013, h. 276). Meskipun seni lukis kaca juga berkembang di daerah lain, lukisan kaca Cirebon berbeda karena merupakan hasil ekspresi visual yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Cirebon serta menjadi simbol masyarakat Cirebon (Casta, 2019, h. 70).

2.11.1 Sejarah seni lukis kaca Cirebon

Awalnya, lukisan kaca ditemukan pada abad ke-14 di Belanda. Kemudian, pada awal abad ke-15 seni lukis kaca mulai menyebar ke berbagai penjuru, seperti Eropa, Iran, dan Cina. Seni lukis kaca diperkirakan masuk ke Indonesia pada akhir abad ke-18 melalui kapal dari Belanda yang melewati

Batavia (Soemantri, 2002, h. 42). Sebagai kota pelabuhan yang sering dilewati oleh kapal dagang dari luar negeri, Cirebon juga dikenalkan dengan lukisan kaca oleh pedagang Belanda dan Cina (Ilhamsyah dkk., 2022, h. 497). Berbagai sumber menyatakan bahwa lukisan kaca Cirebon mulai diproduksi di Keraton (Ilhamsyah dkk., 2022, h. 497). Pada saat itu, kaca merupakan bahan yang eksklusif dan memiliki harga mahal sehingga lukisan kaca hanya bisa dinikmati oleh bangsawan Keraton. Mulai tahun 1880-an impor kaca ke Hindia Belanda naik drastis, menyebabkan turunnya harga kaca. Harga kaca yang menurun menjadikan seni lukis kaca terjangkau ke kalangan umum seperti pedesaan dan daerah pesisir (Budiono, 2002, h. 3). Selain harganya yang menjadi lebih terjangkau, diperkirakan pasar malam juga turut andil dalam memperluas seni lukis kaca ke kalangan umum (Cohen, 2005, h. 31-32).

Pada awal persebarannya, lukisan kaca banyak mengangkat tema pewayangan, terbukti dari lukisan-lukisan kaca paling awal di Indonesia yang dibuat pada tahun 1880 hingga 1890-an yang semuanya bertemakan wayang (Cohen, 2005, h. 31; Samuel, 2013, h. 277). Hal tersebut dikarenakan mayoritas pelukis kaca pada masa itu juga berprofesi sebagai dalang wayang (Samuel, 2013, h. 277). Contohnya adalah Sitsiwan, salah satu seniman lukis kaca paling awal yang berasal dari Gegesik, Kabupaten Cirebon. Sitsiwan menekuni seni di berbagai bidang, seperti seni lukis, pewayangan, seni memahat, dan seni musik hingga dijuluki sebagai *titisan* Sungging Prabangkara (Cohen, 2005, h. 6).

Selain tokoh pewayangan, lukisan kaca Cirebon awalnya juga berkembang dengan tema yang berfungsi religi-magis (Budiono, 2002, h. 3). Hal tersebut dikarenakan Cirebon adalah salah satu area sentral penyebaran agama Islam di Pulau Jawa (Casta, 2019, h. 70). Perkembangan ini terlihat pada lukisan bertema kaligrafi Arab dan bangunan masjid yang menjadi media penyebaran agama Islam dan nilai etika agama Islam (Wulandari dkk., 2012, h.2). Dari sisi magis, lukisan kaca bertema Macan Ali dipercaya sebagai pengusir bala (Soemantri, 2002, h. 42).

Beberapa tema populer lainnya pada masa itu adalah tema subjek tradisional, seperti cerita rakyat (Soemantri, 2002, h. 42). Motif dari Keraton Cirebon seperti *megamendung* dan *Wadasan* juga digunakan sebagai ornamen pelengkap pada lukisan kaca (Budiono, 2002, h. 8). Macam-macam lukisan kaca yang indah dan dipercayai fungsi religi-magisnya menjadikannya sebagai seni yang digemari oleh masyarakat Cirebon.

Pada tahun 1970-an lukisan kaca berkembang pesat hingga mulai dikenali oleh masyarakat luas dan mencapai puncak popularitasnya pada tahun 1980-1990an (Rosniawati, 2018, h. 52). Alasan pertama perkembangan seni lukis kaca Cirebon adalah banyaknya pameran seni lukis kaca yang digelar pada tahun 1970-an hingga 1990-an (Fischer, 1994, h.52). Terutama Pameran Seni dan Budaya Cirebon di Galeri Soemardja, Institut Teknologi Bandung (ITB) pada tahun 1974 yang menjadi awal mula meningkatnya popularitas seni lukis kaca Cirebon secara drastis (Tunggal, 2024). Pada pameran tersebut, Rastika, seorang seniman lukis kaca asal Gegesik, Kabupaten Cirebon, bertemu dengan seorang dosen seni ITB, Haryadi Suadi (Rahadiningtyas, 2021, h. 170). Keduanya menjadi tokoh penting dalam perkembangan seni lukis kaca Cirebon dan berhasil memperluas seni lukis kaca Cirebon ke luar daerah Cirebon (Sugesti & Susilawati, 2016, h. 55).

Alasan kedua adalah minat pada barang antik yang meningkat drastis (Samuel, 2013, h. 282-283). Pedagang dan kolektor barang antik mulai mengoleksi segala jenis kesenian rakyat yang tersedia dan mudah dibeli pada masa itu, termasuk lukisan kaca. Meskipun awalnya kolektor hanya tertarik pada lukisan yang sudah berumur dan diakui di luar negeri seperti lukisan kaca putri Cina, lama-kelamaan lukisan kaca dengan tema lainnya juga mulai diminati. Terakhir, alasan yang mendukung perkembangan seni lukis kaca Cirebon adalah kebijakan pada era orde baru tahun 1970-an yang mempromosikan identitas dan kesenian lokal (Casta dkk., 2021, h. 269-270). Kebijakan ini juga diimplementasikan di Cirebon dan merangsang perkembangan lukisan kaca hingga mencapai puncak popularitasnya (Samuel, 2013, h.283).

Masa keemasan tersebut berhasil meningkatkan status lukisan kaca Cirebon yang dulunya dipandang sebagai kesenian biasa menjadi seni yang lebih diapresiasi, terbukti dari harga lukisan kaca Cirebon yang meningkat (Raden dkk., 2019, h. 3). Pejabat pemerintah pun ikut mengoleksi lukisan kaca (Tunggal, 2024). Salah satunya adalah lukisan berjudul “8 dewa” karya Toto Sunu, yang dibeli oleh mantan presiden Soeharto pada tahun 1988 (Detik Jabar, 2024).

Perkembangan seni lukis kaca yang pesat pada masa itu diiringi dengan seniman kaca yang mulai mengembangkan teknik lukisan kaca modern (Soemantri, 2002, h. 42). Sunu merupakan salah satu seniman lukis kaca yang dikenal sebagai tokoh yang mengembangkan teknik lukis kaca modern. Salah satunya adalah menggabungkan lukisan pada papan dengan lukisan kaca untuk membuat kesan tri-matra (Soemantri, 2002, h. 42). Toto Sunu juga bereksperimen menggunakan *airbrush* pada lukisan kaca untuk memberi gradasi warna (Soemantri, 2002, h. 42). Teknik lukisan kaca modern didukung dengan penemuan alat-alat baru serta munculnya warna-warna baru seperti warna merah dan emas yang digunakan oleh seniman lukis kaca pada lukisannya (Wulandari dkk., 2012, h. 2). Contohnya adalah seniman lukis kaca Haryadi Suadi yang menggunakan warna, komposisi, dan tekstur yang baru dan modern pada lukisannya. Tema lukisan kaca juga ikut berkembang dari tema religi-magis menjadi lebih bebas dan ekspresif (Budiono, 2002, h. 10). Beberapa seniman bahkan menggabungkan tema tradisional seperti tokoh pewayangan dengan budaya modern.

Sayangnya, popularitas yang didapat oleh seni lukis kaca Cirebon pada masa itu tidak bertahan sampai sekarang. Casta (2019) menjelaskan bahwa sejak tahun 1990-an akhir, seni lukis kaca Cirebon sulit mempertahankan perkembangan yang dialami 2 dekade sebelumnya (h. 71). Kini keberadaan seni lukis kaca Cirebon kurang diperhatikan, dan baru dimanfaatkan oleh pemerintah lokal saat melakukan proyek kebudayaan (Detik Jabar, 2024). Jalan Sukalila yang merupakan tempat ramai penjual lukisan kaca Cirebon menjadi sepi, hanya tersisa satu gerai yang menjual lukisan kaca

Cirebon (Ilhamsyah, Damayanti, & Kusmara, 2022, h. 498). Meski begitu, beberapa pameran mengusahakan untuk membawa seni lukis kaca hidup kembali. Contohnya adalah pameran “Berkaca Pada Lukisan Kaca” yang digelar pada tahun 2012 di ISI Yogyakarta, dan pameran “Cerita kaca” yang digelar pada tahun 2024 di *dia.lo.gue artspace*. Walaupun seni lukis kaca tidak sepopuler dulu, pameran-pameran yang mengapresiasi seni lukis kaca berusaha mempertahankan seni lukis kaca agar tetap hidup.

2.11.2 Tema lukisan kaca Cirebon

Waluyo (2000) menjelaskan dalam disertasinya bahwa lukisan kaca Cirebon terbagi menjadi tiga tema besar, yaitu pewayangan, kaligrafi, dan tema-tema pengaruh eksternal.

2.5.2.1 Tokoh pewayangan

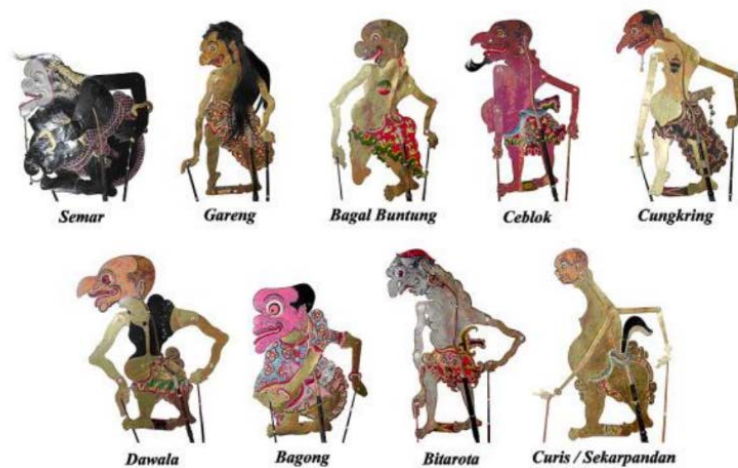
Pewayangan merupakan warisan budaya Cirebon yang awalnya dikenalkan oleh Sunan Kalijaga. Di Cirebon, Pewayangan sangat disukai karena menarik dan menghibur, namun tetap mengandung nilai moral dan etika sosial (Waluyo, 2000, h. 201).

1. Punakawan

Keluarga Punakawan atau Panakawan memiliki arti abdi setia dan dalam pewayangan berperan sebagai pengiring ksatria Pandawa (Kresna, 2021, h. 49; Waluyo, 2000, h. 165). Meskipun wayang merupakan pengaruh dari kepercayaan Hindu-Buddha dari India, Punakawan sama sekali tidak ada dalam kitab asli India (Kresna, 2021, h. 49). Punakawan merupakan hasil modifikasi kreatif oleh pujangga Indonesia yang pertama kali muncul dalam karya *Ghatotkacasraya* karangan Empu Panuluh pada zaman Kerajaan Kediri (Tanudjaja, 2022, h. 55). Setelah kemunculannya, Punakawan terserap dalam berbagai daerah di Indonesia dan mengalami perkembangan yang berbeda-beda di masing-masing daerah tersebut. Contohnya adalah pewayangan Jawa Tengah menggambarkan terdapat empat tokoh Punakawan, namun

dalam pewayangan Cirebon terdapat hingga sembilan tokoh Punakawan (Tanudjaja, 2022, h. 56).

Dipercaya bahwa pada pewayangan Cirebon terdapat sembilan tokoh Punakawan karena dihubungkan dengan *Wali Songo*, yaitu sembilan wali yang menyebarkan agama Islam di Indonesia (Waluyo, 2000, h. 171). Nama kesembilan Punakawan dalam pewayangan Cirebon adalah Semar dengan delapan anaknya, yaitu Curis (Sekarpandan), Cungkring (Petruk), Gareng, Bagong, Dawala, Ceblok, Bitarota, dan Bagal buntung (Waluyo, 2000, h. 171).



Gambar 2. 89 Wayang punakawan Cirebon

Sumber: Koleksi Ki Mulki, foto oleh Waryo dalam Tanudjaja (2022)

Tokoh Punakawan yang paling sering digambarkan pada lukisan kaca Cirebon adalah Semar, karena dianggap membawa keamanan, ketenangan, dan kesuksesan (Wulandari dkk., 2012, h. 2). Pada lukisan kaca, tema semar sering digabungkan dengan kaligrafi sebagai gabungan dua kekuatan ajaran moralitas etika sosial dan teologis (Waluyo, 2000, h. 176). Penggabungan keduanya dalam lukisan kaca dipercaya membantu mengingatkan orang tentang selalu adanya daya magis yang menjauhkan manusia dari cobaan dunia dan mengutamakan ajaran-Nya (Waluyo, 2000, h. 176).



Gambar 2. 90 Semar dan kaligrafi dalam lukisan kaca Cirebon
Sumber: Fischer (1994)

2. Tema-tema Simbolis

Dalam lukisan kaca Cirebon, makhluk-makhluk mistis seperti Macan Ali, Ganesha bertaring berbadan banteng, dan *Paksi Naga Liman* juga sering digambarkan (Waluyo, 2000, h. 182). Macan Ali adalah harimau mistis yang diadaptasi dari Kerajaan Pajajaran yang diadopsi ke dalam Kesultanan Cirebon yang beragama Islam (Waluyo, 2000, h. 182; Wulandari dkk., 2012, h. 6). Macan Ali biasanya digambarkan dengan posisi muka menghadap depan dan badan menghadap samping dengan tulisan kaligrafi *Laa Ilaha Illallah* yang artinya tiada Tuhan selain Allah SWT (Haryanto, 2015, h. 351; Wulandari dkk., 2012, h. 6). Lukisan kaca bertema Macan Ali biasanya digantung di rumah karena dipercaya memiliki kekuatan untuk menolak bala (Wulandari dkk., 2012, h. 2).



Gambar 2. 91 Lukisan kaca Macan Ali

Sumber: <https://perpustakaan.syekhnurjati.ac.id...>

Paksi Naga Liman dikenal sebagai kereta kencana Sultan Keraton Kanoman. *Paksi Naga Liman* merupakan makhluk mistis yang merupakan gabungan dari *paksi* (burung) sebagai simbol dari dewa Wisnu, naga, dan *liman* (gajah) yang merupakan simbol dari Ganesha (Fikriyyati & Suardana, 2020, h. 209-210). Kereta kencana *Paksi Naga Liman* dipercaya dibuat pada tahun 1428 dan digunakan oleh Walangsungsang (Pangeran Cakrabuana) dalam menaklukkan Palimanan dan dalam perang melawan Kerajaan Galuh (Hao, 2019, h. 3, 219).



Gambar 2. 92 Lukisan kaca Paksi Naga Liman

Sumber: <https://sadeanwongcirebon.blogspot.com/2013/03...>

2.5.2.2 Kaligrafi

Seni kaligrafi merupakan bentuk seni visual yang paling diapresiasi dalam agama Islam (Waluyo, 2000, h. 184). Pada lukisan kaca Cirebon biasanya digunakan kaligrafi figuratif, yaitu mencampurkan kaligrafi dengan ilustrasi yang dekoratif (Raden dkk., 2019, h. 3). Menurut Raden dkk. (2019), kaligrafi figuratif dapat dibagi menjadi tujuh, yaitu:

1. Kaligrafi antropomorfis: Objek figuratif berupa manusia.
2. Kaligrafi zoomorfik: Objek figuratif berupa binatang.
3. Kaligrafi botanis: Objek figuratif berupa tanaman.
4. Kaligrafi arsitektur: Objek figuratif berupa bangunan dan terkadang terdapat manusia juga.
5. Kaligrafi pemandangan: Objek figuratif berupa pemandangan seperti bumi, gunung, dan laut.
6. Kaligrafi proyektif: Objek figuratif berupa produk atau instrumen.
7. Kaligrafi Arab: Objek figuratif berupa elemen geometris atau elemen asimetris.



Gambar 2. 93 Raden Mursada Mencari Tasliman
Sumber: Fischer (1994)

2.5.2.3 Tema-tema Pengaruh Eksternal

Cirebon adalah salah satu area sentral penyebaran agama Islam di Pulau Jawa (Casta, 2019, h. 70). Penyebaran ajaran Islam terjadi dengan cepat dan diterima dengan baik oleh masyarakat karena tidak ada perbedaan status sosial seperti halnya pada agama Hindu (Raden dkk., 2019, h. 8). Lukisan kaca merupakan salah satu bentuk seni yang digunakan sebagai media penyebaran Islam di Cirebon. Contoh tema yang terpengaruh agama Islam adalah lukisan kaca *Buroq*. *Buroq* (dituliskan juga sebagai *Buraq*, *Bouraq*, *Burak*) merupakan hewan yang dikendarai oleh Nabi Muhammad SAW saat melaksanakan Mi'raj (Fischer, 1994, h. 37). *Buroq* merupakan binatang imajiner yang berkepala wanita cantik, berbadan kuda, berbuntut merak, dan memiliki sayap (Fischer, 1994, h. 37). Selain *Buroq*, terdapat juga lukisan kaca yang bergambarkan masjid, seperti Masjid Haram, Masjid Madinah, dan Masjid Wali (Waluyo, 2000, h. 200).



Gambar 2. 94 Lukisan kaca Buroq
Sumber: Fischer (1994)

2.11.3 Pengaruh Budaya pada Lukisan Kaca Cirebon

Sebagai kota pelabuhan yang sering didatangi oleh pedagang, Cirebon terekspos dengan berbagai budaya dari luar negeri. Kebudayaan-

kebudayaan tersebut diserap dan diadaptasi oleh masyarakat Cirebon menjadi kesenian yang khas dan menyesuaikan kebutuhan dan kepercayaan masyarakatnya. Hal tersebut dapat dilihat pada lukisan kaca Cirebon yang terpengaruh oleh berbagai budaya, yaitu Islam, Hindu-Buddha, Cina, dan Eropa (Raden dkk., 2019, h. 7).

Akulturasasi Islam pada lukisan kaca Cirebon terlihat pada tema yang diangkat pada awal persebarannya, yaitu kaligrafi Arab yang mengutip langsung dari Qur'an serta lukisan kaca yang bergambarkan pemandangan Masjid (Sugesti & Susilawati, 2016, h. 53). Minimnya penggambaran karakter manusia pada lukisan kaca juga merupakan pengaruh dari kepercayaan Islam (Waluyo, 2000, h. 149). Terlihat dari banyaknya seniman lukis kaca Cirebon yang menghindari menggambar manusia dan hewan pada karyanya dan lebih memilih untuk menggambar tokoh-tokoh pewayangan atau hewan mistis seperti Macan Ali (Raden dkk., 2019, h. 11). Sementara itu, tema pewayangan merupakan pengaruh dari Hindu-Buddha (Sugesti & Susilawati, 2016, h. 53). Tema pewayangan yang merupakan pengaruh Hindu-Buddha diserap dan disesuaikan dengan masyarakat Cirebon sehingga terciptalah tokoh-tokoh Punakawan yang tidak ada pada cerita aslinya (Kresna, 2021, h. 49).

Pada lukisan kaca Cirebon sering digunakan ornamen khas Keraton Cirebon, yaitu *megamendung* dan *wadasan*. Bentuk *megamendung* dan *wadasan* dikatakan sebagai hasil asimilasi dari kebudayaan Cina dan Indonesia karena bentuknya yang menyerupai ornamen historis budaya Cina (Soekarba, 2018, h. 76). *Megamendung* berasal dari kata *mega* yang berarti awan dan *mendung* yang berarti hitam, menjadikannya awan hitam pertanda hujan (Lasmiyati, 2013, h. 139). *Megamendung* merupakan simbol dari jiwa yang memberikan ketenangan (Mahmud & Wirabhakti, 2024, h. 269). *Wadasan* berasal dari kata *wadas* yang berarti karang (Mahmud & Wirabhakti, 2024, h. 269). Bagi seorang Islam yang religius, *wadasan* memiliki arti bahwa mereka harus memiliki iman seperti batu karang yang kokoh dan tidak tergoyahkan meski diterjang ombak (Soekarba, 2018, h. 76). Pada lukisan kaca, biasanya

megamendung terletak pada bagian atas lukisan dan *wadasan* pada bagian bawah lukisan.

Berbeda dengan kebudayaan lain yang mempengaruhi tema lukisan kaca Cirebon, kebudayaan Eropa memberikan pengaruh dalam teknis lukisan kaca. Contohnya adalah efek pewarnaan gradasi gelap-terang harmonis yang terlihat pada lukisan kaca (Raden dkk., 2019, h.11). Selain itu, beberapa lukisan kaca juga terlihat menggunakan komposisi yang terinspirasi dari kebudayaan Eropa (Raden dkk., 2019, h. 5). Meskipun lukisan kaca Cirebon terpengaruh dari berbagai kebudayaan, perkembangan seni lukis kaca serta peran masyarakat Cirebon menjadikan seni lukis kaca sebagai seni yang menjadi saksi akan sejarah perkembangan Cirebon itu sendiri.

2.11.4 Seniman lukisan kaca Cirebon

Sejak awal mulanya seni lukis kaca berkembang di Cirebon, terdapat banyak seniman yang menggeluti bidang ini. Perkembangan lukisan kaca membagi seniman menjadi beberapa aliran yang berbeda. Berikut adalah beberapa seniman lukis kaca Cirebon dengan alirannya masing-masing:

2.6.4.1 Rastika

Rastika merupakan pionir seniman lukis kaca Cirebon yang paling dikenal, sampai-sampai disebut maestro. Sebutan tersebut didapatnya karena karya lukis kaca yang dibuat oleh Rastika selalu detail dengan tema-tema yang simbolis dan kreatif. Ia juga berperan dalam mempopulerkan bukan hanya lukis kaca saja, namun juga seni tradisional khas Cirebon lainnya ke luar Cirebon. Meskipun ia dikenal sebagai seniman lukis kaca, Rastika juga mahir dalam bidang seni lainnya, seperti pewayangan, bermain musik, mengukir, dan memahat (Hilda Soemantri, 2002, h. 42).

Rastika lahir pada tahun 1942 di Gegesik, Kabupaten Cirebon. Meskipun ia berhenti bersekolah sampai tingkat sekolah dasar (SD), ia sangat tertarik pada pewayangan dan melukis (Sugesti & Susilawati, 2016, h. 55). Ketertarikan tersebut dikembangkannya dengan belajar

melukis dari melihat Dalang Sudarga Lesek dan Dalang Maruna yang sedang melukis wayang mereka (Sugesti & Susilawati, 2016, h. 55). Dari bekal minat akan pewayangan dan bakat melukis yang dipelajarinya, Rastika mulai melukis pada kaca pada tahun 1960.

Pameran Seni dan Budaya Cirebon di Galeri Soemardja, Institut Teknologi Bandung (ITB) pada tahun 1970 menjadi titik balik dari karier Rastika, menjadikannya seniman lukis kaca Cirebon yang dikenal orang-orang (Tunggal, 2024). Karyanya yang unik dan tidak biasa sangat menarik bagi para pemerhati seni. Pada pameran tersebut, dikatakan bahwa Rastika bertemu dengan Haryadi Suadi, dan keduanya menjadi dua tokoh penting yang mengembangkan lukisan kaca Cirebon (Tunggal, 2024). Sejak itu, ia diundang ke berbagai pameran dan berhasil menjual karyanya ke para pejabat dan kolektor. Ia juga membangun *sanggar* pada tahun 1987 yang diberi nama *Sungging Prabangkara* yang merupakan hadiah pemberian Martha Tilaar (Cohen, 2005, h. 6).



Gambar 2. 95 Rastika di depan Sanggar

Sumber: Cohen (2005)

Karakteristik lukisan kaca Rastika pada umumnya adalah mengangkat tema pewayangan, menggunakan pewarnaan yang *flat* layaknya wayang yang dua dimensi, dan penggambaran latar belakang yang cenderung datar namun dihiasi *megamendung* dan *wadasan* (Casta

dkk., 2021, h. 269). Berikut adalah beberapa karya lukisan kaca dari maestro seni lukis kaca Cirebon, Rastika:

1. *Citra Indonesia* (1980)

Lukisan ini merupakan karya Rastika yang paling besar, dengan tinggi 3 meter dan panjang 11 meter, yang menggambarkan adegan *Bharatayudha* (Soemantri, 2002, h. 42). Pada lukisan ini, Rastika menggambarkan kepulauan di Indonesia dengan ornamen *megamendung* dan *wadasan* yang merupakan ciri khas Cirebon. Dapat terlihat juga gambar naga dan ciri khas kebudayaan dari setiap kepulauan Indonesia. Kini, lukisan kaca *Citra Indonesia* dipajang tetap di Museum Taman Mini Indah Indonesia (TMII) di Jakarta.



Gambar 2. 96 Citra Indonesia

Sumber: <https://www.fadevmother.com/2024/08...>

2. *Barikan* (2003)

Lukisan *Barikan* karya Rastika disebut-sebut sebagai lukisan tersukses sepanjang kariernya. Dikatakan bahwa Rastika terinspirasi dari *Barikan* karya Sitisiwan dan membuat versinya sendiri, yaitu seri lukis kaca berjumlah 16 lukisan yang berjudul *Kidung Barikan* (Cohen, 2005, h. 13). Lukisan ini diselesaikan Rastika untuk sebuah pameran di Jakarta pada tahun 2003.

Tradisi *Barikan* sendiri merupakan tradisi berbagi makan yang dilakukan bersama-sama oleh warga pada malam hari (Khatimah, 2022).

Tradisi ini dilakukan untuk membawa berkah dan menolak bala (kesialan) (Afrillia, 2021). Selain di Gegesik, Kabupaten Cirebon, tradisi ini juga dilakukan di daerah-daerah lainnya, yaitu Jawa Timur, Aceh, dan Garut.



Gambar 2. 97 Kidung Barikan

Sumber: <https://hypeabis.id/read/33796/pameran-cerita-kaca...>

3. *Pandawa Lima beserta Punakawan Sembilan*

Lukisan ini merupakan karya Rastika yang menggambarkan lima tokoh *Pandawa* pada sebelah kanan dan sembilan tokoh *Punakawan* pada bagian kiri. Di tengah-tengahnya terdapat *gunungan*, yaitu wayang yang menandakan awal dan akhir dari suatu adegan wayang (Fischer, 1994, h. 41). Lukisan ini menunjukkan keunikan dari pewayangan Cirebon, yaitu tokoh *Punakawan* yang berjumlah sembilan, berbeda dengan penggambaran tokoh *Punakawan* dari daerah lain yang biasanya digambarkan sebagai empat tokoh (Tanudjaja, 2022, h. 56). Selain itu, lukisan ini juga menunjukkan kemahiran Rastika sebagai seniman lukis kaca dalam menggambarkan wayang adegan, yaitu menggambarkan beberapa wayang sekaligus dalam satu lukisan kaca (Cohen, 2005, h. 171). Rastika disebut sebagai pencipta wayang adegan, karena sebelumnya, biasanya hanya digambarkan satu tokoh wayang saja pada sebuah lukisan kaca (Cohen, 2005, h. 172). Kini, lukisan kaca *Pandawa*

Lima beserta Punakawan Sembilan dapat ditemukan di Museum Wayang.



Gambar 2. 98 Pandawa Lima beserta Punakawan Sembilan
Sumber: <https://krungu.id/audioguide/673...>

2.6.4.2 Haryadi Suadi

Haryadi Suadi merupakan seorang seniman asal Cirebon yang kemudian menjadi dosen seni grafis di almamaternya, yaitu Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Teknologi Bandung (ITB) (Rosniawati, 2018, h. 54). Awalnya, Haryadi mulai tertarik pada lukisan kaca pada tahun 1950-an (Waluyo, 2000, h. 317). Kemudian, dalam proses untuk memperoleh seni untuk *Pameran Seni dan Budaya Cirebon*, ia bertemu dengan Rastika di rumahnya. Pertemuannya dengan Rastika menimbulkan ketertarikan untuk mulai berkarya pada medium kaca (Waluyo, 2000, h. 320). Setelahnya, keduanya menjadi tokoh penting yang meningkatkan popularitas lukisan kaca Cirebon pada tahun 1970-an (Rahadiningtyas, 2021, h. 170).

Sebelum menjadi seniman lukis kaca, Haryadi merupakan seniman alur seni rupa modern yang tertarik pada memang sudah sering menggambar subjek tradisional Jawa seperti wayang kulit, batik, dan lainnya (Rosniawati, 2018, h. 54) Selain itu, ia juga belajar seni lukis kaca secara lebih dalam dari Rastika yang terkenal menggunakan subjek

tradisional klasik dalam karyanya, sehingga ketika menjadi seniman lukis kaca, Haryadi juga sering mengangkat tema-tema klasik seperti pewayangan (Rahadiningtyas, 2021, h. 172). Meski begitu, pada karya-karyanya, Haryadi terlihat menggabungkan tema klasik lukisan kaca Cirebon dengan pengetahuan seni rupa dari pendidikan formalnya di ITB dan ketertarikannya pada seni rupa modern. Hasilnya, karya Haryadi menggunakan komposisi dan pewarnaan yang modern, namun esensi dan makna dari lukisan kaca Cirebon tetap terlihat (Rahadiningtyas, 2021, h. 174; Rosniawati, 2018, h. 54-55).



Gambar 2. 99 Rastika (kiri) dan Haryadi Suadi (kanan)

Sumber: Arsip Haryadi Suadi dalam Rahadiningtyas (2021)

Berikut adalah beberapa karya Haryadi yang menunjukkan kebaruan komposisi dan pewarnaan yang membawanya dalam seni lukis kaca Cirebon:

1. *Setanan (Reinkarnasi)* (1978)

Berdasarkan interpretasi dari Haryadi Suadi, lukisan ini merupakan gambar makhluk mistis yang sifatnya jahat, terlihat dari raut wajahnya yang menyeramkan dengan mulut lebar dan gigi taring, serta warna matanya yang merah menyala (Waluyo, 2000, h. 325). Makhluk tersebut menunggangi sebuah hewan serupa kerbau yang raut mukanya

juga terlihat bengis. Pada bagian atas lukisan terdapat gambar roh manusia yang melayang (Waluyo, 2000, h. 325).



Gambar 2. 100 Setanan (Reinkarnasi) (1978)

Sumber: <https://digital.library.cornell.edu/catalog...>

2. *Banteng dan Gajah* (1985)

Pada lukisan ini menunjukkan hidupnya aliran Sufisme (*Tasawuf*) di Cirebon, yaitu sebuah ajaran yang berakar dari Islam yang mengajarkan kemurnian jiwa dengan mengasingkan diri untuk berkomunikasi dengan Tuhan (Rahadiningtyas, 2021; Usman, 2015). Haryadi Suadi menginterpretasi ajaran Sufi secara modern melalui lukisannya, dengan menggunakan warna yang cerah dan komposisi yang begitu ramai seperti berasal dari sebuah mimpi (Rahadiningtyas, 2021, h. 142). Meski begitu, ornamen khas Cirebon, yaitu *megamendung* dan *wadasan* tetap dapat terlihat pada lukisannya (Rahadiningtyas, 2021, h. 142).

Pada bagian utama lukisan ini terlihat figur banteng dan gajah dengan satu kepala yang menjadi fokusnya. Figur banteng dan gajah

tersebut merupakan hasil menjiplak dari lukisan Rastika sebagai simbol hormat karena pada tradisi melukis kaca di Cirebon, menjiplak merupakan sebuah hal yang lumrah dan dianggap sebagai penghormatan terhadap seniman terdahulu (Rahadiningtyas, 2021, h. 176). Di sekitarnya digambarkan layaknya sebuah hutan dengan berbagai macam binatang seperti macan, gajah, dan burung. Pada bagian atas, terdapat matahari dan juga 3 ikan yang saling terhubung. Tiga ikan tersebut dikenal sebagai “*iwak telu, sirah sanunggal*”, yaitu tiga tahapan awal dalam sebuah proses yang dinamakan *martabat tujuh* dalam ajaran tarekat Syattariyah. Simbol tersebut juga dapat dilihat pada bendera Kesultanan Kacirebonan (Rahadiningtyas, 2021, h. 176).



Gambar 2. 101 Banteng dan Gajah (1985)

Sumber: <https://digital.library.cornell.edu/catalog...>

3. *Reinkarnasi (Tumimbal Lahir) (1996)*

Pada lukisan ini digambarkan sebuah proses reinkarnasi. Meskipun reinkarnasi merupakan bagian dari kepercayaan Hindu, dalam kepercayaan tradisional juga dikenal sebuah proses reinkarnasi yang dinamakan *nitis*. Pada lukisan ini terlihat 3 manusia yang berurutan dari atas ke bawah. Manusia yang paling depan dapat dikatakan sebagai manusia yang sedang hidup atau reinkarnasi sekarang ini, karena

bentuknya yang paling jelas. Dua figur di belakangnya adalah reinkarnasi sebelum-sebelumnya karena gambarnya yang lebih samar.



Gambar 2. 102 Reinkarnasi (Tumimbal Lahir) (1996)

Sumber: <https://digital.library.cornell.edu/catalog...>

2.6.4.3 Toto Sunu

Sumbar Priyanto Sunu atau yang lebih dikenal dengan Toto Sunu adalah seorang seniman yang aslinya berasal dari Purwokerto (Waluyo, 2000, h. 307). Toto Sunu yang memiliki bakat menggambar tertarik untuk mencoba melakukan seni lukis kaca dan akhirnya pindah ke Cirebon. Sebagai seniman pendatang, ia lebih bebas berekspresi dalam melukis kaca karena tidak terikat pada keyakinan seniman Cirebon yang biasanya membuat lukisan kaca dengan pewarnaan yang datar (Waluyo, 2000, h. 307). Toto Sunu akhirnya mencoba menciptakan karya-karyanya dengan cara-cara yang variatif dari pewarnaan dan teknik yang digunakan. Contohnya adalah penggunaan *airbrush* sehingga latar pada lukisan kaca lebih bertekstur dan ekspresif (Casta dkk., 2021, h. 270). Sejak tahun 1987 Toto Sunu mulai dipandang sebagai seniman yang membarui lukisan kaca Cirebon (Waluyo, 2000, h. 308). Namun

beberapa pihak kurang setuju dengan pembaharuan yang dibawa oleh Toto Sunu karena dianggap meninggalkan ciri khas dari lukisan kaca Cirebon yang tradisional, yaitu pewarnaan yang *flat* (Casta dkk., 2021).



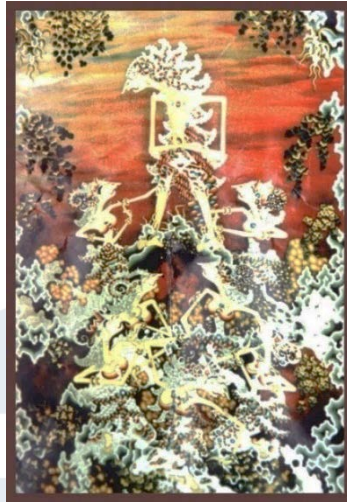
Gambar 2. 103 Toto Sunu dan lukisannya

Sumber: <https://halimicirebon.wordpress.com/2014/12/29/biografi-toto...>

Berikut adalah beberapa karya Toto Sunu yang menggambarkan gaya melukisnya yang ekspresif dan eksploratif:

1. *Begawan Mintaraga*

Begawan Mintaraga adalah jelmaan dari Arjuna yang menjalani tapa di Gunung Indrakila, letak Goa Mintaraga (Leksono, 2019). *Mintaraga* berarti pemisahan raga, yaitu pertapaan yang dilakukan oleh Arjuna. Tokoh ini juga dikenal dengan nama *Ciptoning* yang berarti “Ciptahening” atau jiwa bersih (Leksono, 2019). Pada lukisan ini digambarkan ketika Begawan Mintaraga sedang diuji keteguhan hatinya oleh tujuh bidadari tercantik di Kahyangan, yaitu Supraba, Wilutama, Warsiki, Surendra, Gagarmayang, Tunjungbiru, dan Lengheng Mulat (Waluyo, 2000, h. 311). Terlihat pada bagian latar warna langit sore oranye saat matahari terbenam yang kontras dengan sosok Begawan Mintaraga digambarkan dengan rambut panjang.



Gambar 2. 104 Begawan Mintaraga karya Toto Sunu
Sumber: <https://www.facebook.com/146665638754632/photos...>

2. Kumbakarna Gugur

Kumbakarna adalah pelindung Negeri Alengka dan adik dari Rahwana (Maknun & Noviani, 2021, h. 234). Saat berperang untuk membela negerinya, Alengka, dari pasukan kera, Kumbakarna gugur terkena anak panah Rama dan Laksmna (Waluyo, 2000, h. 313). Lukisan ini menggambarkan momen ketika Kumbakarna gugur. Di bagian bawah lukisan terlihat pasukan kera yang sedang mengeroyok Kumbakarna (Waluyo, 2000, h. 313). Latar pada lukisan ini merupakan gradasi warna oranye dari gelap ke terang, lengkap dengan ornamen *megamendung* ciri khas Cirebon.



Gambar 2. 105 Kumbakarna Gugur karya Toto Sunu
Sumber: <https://www.facebook.com/146665638754632/photos...>

2.12 Penelitian yang Relevan

Sebelum penelitian yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan topik yang diangkat oleh penulis. Berikut adalah penjelasan hasil dari penelitian terdahulu yang relevan beserta dengan kebaruannya:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Mereka yang Tembus Pandang: Nasib Lukisan Kaca dan Hilangnya Saksi Bisu Masa Lalu	Samuel (2013)	Membahas perkembangan lukisan kaca dari awal masuknya ke Indonesia, tema-tema yang diangkat dalam lukisan kaca, dan kurangnya perhatian pada lukisan kaca karena dianggap berkedudukan di bawah seni rupa lainnya.	a. Menyatakan bahwa seni lukis kaca tidak dianggap sebagai warisan budaya yang berharga dan berada di bawah seni-seni lainnya. b. Menjelaskan bahwa pasar barang antik menjadi salah satu penyebab meledaknya seni lukis kaca.
2.	Glass Painting: Symbolic Power Relationship in Cultural Production and Adaptation Strategies on	Casta (2019)	Menyatakan bahwa lukisan kaca Cirebon mengalami involusi karena minimnya agen kreatif yang	Menjelaskan bahwa seni lukis kaca Cirebon terlalu fokus pada tema-tema klasik sehingga perkembangannya stagnan.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Cultural Involution		menekuni bidang seni lukis kaca serta minimnya perkembangan dalam aspek estetika lukisan kaca.	
3.	Production of Aesthetic Tastes and Creativity Education of Indonesian Glass Painting Artists	Casta dkk. (2021)	Menemukan bahwa selera estetika seniman lukis kaca Cirebon terpengaruh oleh kelas sosialnya.	Mengelompokkan lukisan kaca menjadi lima berdasarkan teori Pierre Bourdieu (1984) yang menyatakan bahwa selera estetika seniman berhubungan dengan habitus kelas sosialnya.