

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Buku Interaktif**

Buku adalah media dokumentasi tertua yang menyampaikan pengetahuan serta ide dan gagasan manusia, serta berperan sebagai sistem komunikasi yang menghubungkan penulis dan pembaca melalui kolaborasi penulis, editor, desainer, dan penerbit dalam proses publikasinya (Haslam, 2006; Darnton, 2009). Interaktivitas adalah interaksi pengguna atau pembaca buku dengan media yang menyangkut tingkat kualitas dan kondisi dari interaktivitas (Lestari, 2022 h.69). Buku Interaktif merupakan sebuah media atau alat komunikasi dua arah (Tarigan & Siagan, 2015) (Warsita, 2008 h.36). Buku interaktif atau buku bergerak (moveable books) merupakan buku yang terdiri dari berbagai campuran objek yang terdiri dari bagian cerita/konten, gambar dan permainan (Reid Walsh, 2018). Buku interaktif dapat berbentuk buku fisik yang didalamnya memiliki bagian-bagian yang bisa digerakkan. Interaksi dari jenis buku ini tidak hanya membaca isi namun juga mengajak untuk melihat, menyentuh, dan memanipulasi komponen yang ada di buku. Kata interaktif mempunyai kata sifat saling melakukan aksi yang memberikan feedback kepada penggunanya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku interaktif merupakan media informasi berupa buku yang dapat yang dapat menimbulkan sebuah initeraksi kepada penggunanya. Buku interaktif juga merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk anak usia dini, karena menggabungkan unsur bermain, menyenangkan dan menarik minat anak (Fitriani, 2015). Oleh karena itu, demi meningkatkan efektivitas pembelajaran maka digunakan jenis media belajar yang menyangkut fungsi psikomotorik. Kemampuan psikomotor berkaitan erat dengan objek fisik yang menjadi unsur penting dalam pendidikan murid karena mencakup aspek teoritis hingga praktis (Magdalena, 2024, h.24). Fenomena ini juga

didukung oleh Hendratno et al. (2022) yang menemukan bahwa penggunaan buku interaktif membantu dalam meningkatkan pemahaman murid (h.25).

### **2.1.1. Jenis-Jenis Buku Interaktif**

Buku interaktif memiliki berbagai jenis, yaitu dengan fitur interaktif yang disediakan, pembaca tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam memahami dan berinteraksi dengan materi yang disajikan (Limanto, Bangsa, & Christianna, 2020). Buku interaktif komprehensif menjadi tujuh kategori. Setiap kategori memiliki fitur unik yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pembaca (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.4).

#### **2.1.1.1. *Pop-Up Book***

Penggunaan buku *pop-up* dan *format* dalam desain memiliki peran penting untuk menciptakan pengalaman membaca yang menarik sekaligus komunikatif. Format sendiri merujuk pada ruang lingkup, batas, dan ukuran dari sebuah desain yang tidak bisa dipilih sembarangan, melainkan harus mempertimbangkan fungsi, tujuan komunikasi, biaya, dan solusi perancangan yang tepat. Format penerapan dapat dilihat pada media seperti poster, papan reklame, sampul CD, halaman buku, hingga layar digital. Pemilihan format yang sesuai akan membuat karya desain lebih efektif dan relevan dengan konteks penggunaan (Landa, 2018).



Gambar 2. 1 Contoh *Pop-up Book*  
Sumber: <https://pin.it/1KmOaUjtp...>

Perpaduan antara pemilihan format yang tepat dan elemen interaktif seperti *pop-up* atau *peek a boo* mampu menghadirkan pengalaman membaca yang lebih hidup, menyenangkan, sekaligus efektif dalam menyampaikan pesan (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.4).

### 2.1.1.2. *Peek A Boo Book*

Buku interaktif ini memungkinkan pembaca berinteraksi secara langsung dengan isi melalui fitur seperti lipatan, jendela tersembunyi, dan mekanisme *pop-up* yang mengejutkan pembaca dengan gambar dan teks tambahan. Karena pembaca tidak hanya melihat elemen visual pada halaman, elemen interaktif membuat pengalaman membaca menjadi lebih menarik dan dinamis. Interaktivitas ini menciptakan hubungan timbal balik yang membuat proses membaca menjadi lebih menyenangkan. Mereka juga memiliki fungsi edukatif, yaitu menyampaikan pesan atau informasi tertentu melalui keterlibatan langsung. Buku *peek-a-boo* memungkinkan pembaca menebak isi tersembunyi di balik flap yang dapat dibuka.



Gambar 2. 2 Contoh *Peek a Boo Book*  
Sumber: <https://pin.it/7LZd6gnhD...>

Dengan demikian, buku tidak hanya memberi pembaca pengalaman membaca, tetapi juga pengalaman bermain karena pembaca harus membuka *flap* untuk menemukan lebih banyak informasi (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.4). Konsep ini

dimaksudkan untuk menarik pembaca untuk berpartisipasi lebih aktif dalam mendapatkan informasi.

#### **2.1.1.3. *Pull Tab Book***

Buku *pull tab* adalah buku interaktif yang dapat ditarik untuk membuat elemen visual bergerak atau berubah pada halaman tertentu (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.5). Penggunaan interaktivitas ini meningkatkan pengalaman membaca. Dengan tab yang menarik pada halaman, elemen visual tidak hanya bersifat statis tetapi dapat berubah sesuai dengan pergerakan yang terkait dengan alur cerita.



Gambar 2. 3 Contoh *Pull Tab Book*

Sumber: <https://i.pinimg.com...>

#### **2.1.1.4. *Hidden Objects Book***

Dalam mengikuti petunjuk atau alur cerita, buku interaktif ini membantu pembaca menemukan objek tersembunyi di halamannya. Buku ini tidak hanya memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan, tetapi juga mengajarkan cara melihat dan memecahkan masalah melalui teks, ilustrasi, atau tantangan tertentu. Buku objek Tersembunyi mengajak pembaca untuk berpartisipasi dalam permainan mencari objek tersembunyi yang digambarkan dengan sebuah ilustrasi yang kompleks dan penuh detail. Buku ini dirancang untuk memberikan suatu tantangan bagi pembaca dengan menampilkan gambar-gambar kompleks di mana suatu objek yang ditentukan harus ditemukan dalam

kumpulan objek lainnya (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.5). Setiap halamannya memberikan tampilan berbeda sehingga pembaca harus memiliki fokus lebih untuk mengamati serta menemukan objek.



Gambar 2. 4 Contoh *Hidden Objects Book*

Sumber: <https://pin.it/3KbGkf1qs...>

#### 2.1.1.5. *Games Book*

Buku interaktif berisi berbagai permainan untuk pembaca bermain. Dalam buku-buku ini terdapat teka-teki, teka-teki silang, labirin, dan tantangan logika lainnya melibatkan pembaca secara aktif. Setiap halaman menawarkan berbagai jenis permainan, sehingga pengguna tidak hanya membaca tetapi juga berinteraksi dengan konten melalui aktivitas bermain. Terbukti bahwa elemen permainan ini dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* anak-anak, melatih kemampuan mereka untuk memecahkan masalah, dan mendorong mereka untuk mengembangkan metode untuk menyelesaikan tantangan (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.5).



Gambar 2. 5 Contoh *Games Book*

Sumber: <https://pin.it/2wPirII42...>

Variasi permainan dalam buku permainan juga dapat memperpanjang waktu pembaca berinteraksi dengan buku. Anak-anak akan lebih termotivasi untuk kembali membaca buku karena mereka penasaran dengan tantangan yang akan datang. Teori *gamification in learning* (Gee, 2003) berpendapat bahwa elemen permainan memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi intrinsik anak dan membuat proses belajar terasa seperti aktivitas bermain. Oleh karena itu, buku-buku seperti ini bukan hanya hiburan; mereka adalah media pembelajaran yang mendorong perkembangan kognitif anak, kreativitas, dan daya konsentrasi mereka.

#### 2.1.1.6. *Participant Book*

Buku *participate* adalah salah satu jenis buku interaktif yang tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga mengajak pembaca untuk berpartisipasi dalam aktivitas tertentu, seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, atau mengikuti instruksi yang diberikan. Pembaca dilibatkan dalam cerita ini dan diminta untuk membuat pilihan atau memberikan jawaban di akhir cerita untuk menilai apa yang mereka pahami (Oey, Waluyanto, & Zacky, 2013, h.5). Buku jenis ini biasanya memiliki jawaban bagi pembaca untuk menilai seberapa baik mereka memahaminya. Menurut Kucirkova

(2019), fitur buku interaktif, baik digital maupun cetak, dapat meningkatkan keinginan anak untuk membaca ketika relevan dengan cerita. Ini menunjukkan bahwa interaksi ini mendukung proses belajar.



Gambar 2. 6 Contoh *Participant Book*  
Sumber: <https://pin.it/33QoFS42H...>

Buku jenis *participate* memiliki jawaban bagi pembaca untuk menilai seberapa baik mereka memahaminya. Menurut Kucirkova (2019), fitur buku interaktif, baik digital maupun cetak, dapat meningkatkan keinginan anak untuk membaca ketika relevan dengan cerita. Ini menunjukkan bahwa interaksi ini mendukung proses belajar. Hal ini diperkuat oleh Aram & Shapira (2021) yang menemukan bahwa keterlibatan aktif anak dalam aktivitas literasi, seperti menjawab pertanyaan saat membaca dapat memperluas pemahaman sekaligus meningkatkan pemahaman isi cerita.

### 2.1.2. Jenis Interaktivitas Buku

Prinsip lipatan kertas (*folds*) dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat buku interaktif dengan efek tiga dimensi. Teori ini mencakup aspek teknis dan estetika, khususnya tentang bagaimana ilustrasi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman membaca yang menarik. Menurut buku *Pop-up design and paper mechanics: How to make folded paper sculptures*. London: The Crowood berikut adalah penjelasan rinci dari masing-masing proses interaktivitas buku (Birmingham, 2019) :

### 1. *Right-angle V-fold*

Mekanisme yang paling sederhana adalah lipatan huruf "V" dengan sudut tegak lurus. Pembaca tidak dapat melihat konten saat halaman dibuka. (Birmingham, 2019, h.30).

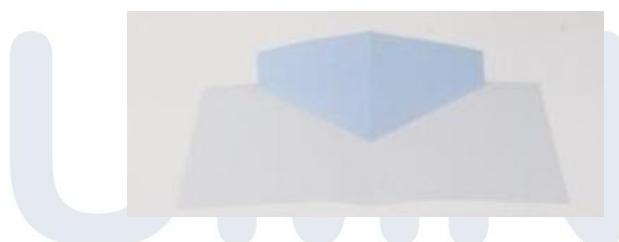


Gambar 2. 7 *Right-angle-V-fold*

Sumber: Birmingham, 2019

### 2. *Acute-angle V-fold*

Lipatan berbentuk "V" dengan sudut lebih sempit (runcing). Arah lipatan menunjuk ke pembaca, sehingga cocok Ditempatkan di bagian atas halaman agar menyisakan ruang untuk teks/ilustrasi tambahan. (Birmingham, 2019, h.32)

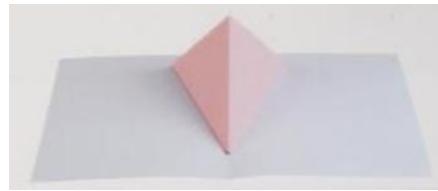


Gambar 2. 8 *Acute-angle V-fold*

Sumber: Birmingham, 2019

### 3. *Pointed V-fold*

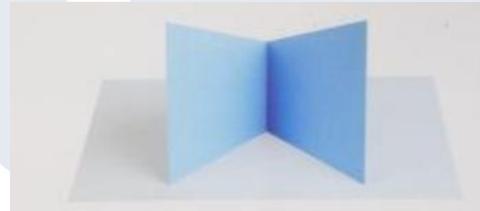
*Pointed V-fold* adalah variasi sederhana dari lipatan V yang lebih lancip. Ini biasanya digunakan sebagai dasar untuk membuat latar vertikal atau elemen dekoratif supaya buku terlihat lebih menarik (Birmingham, 2019, h.34).



Gambar 2. 9 *Pointed V-fold*  
Sumber: Birmingham, 2019

#### 4. *Obtuse-angle V-fold*

*Obtuse angle V Fold* memiliki sudut yang lebih lebar dari  $90^\circ$  dan jarang digunakan sendirian. Biasanya digabungkan dengan lipatan gunung untuk menghasilkan bentuk yang lebih kompleks seperti sebuah ruangan (Birmingham, 2019, h.36).



Gambar 2. 10 *Obtuse-angle V-fold*  
Sumber: Birmingham, 2019

#### 5. *Asymmetric V-fold*

*Asymmetric V-fold* dengan dua sisi yang berbeda panjang atau sudut memberi efek di luar pusat, yang menghasilkan bentuk yang lebih variatif dan dinamis (Birmingham, 2019, h.38).



Gambar 2. 11 *Asymmetric V-fold*  
Sumber: Birmingham, 2019

#### 6. *Parallel-folds*

Setiap lipatan sejajar dengan spine buku. Hasilnya adalah cetakan tengah halaman yang stabil, yang sering digunakan untuk membuat struktur atau platform yang lebih besar pada halaman buku yang dirancang (Birmingham, 2019, h.42).



Gambar 2. 12 *Parallel-folds*  
Sumber: Birmingham, 2019

#### 7. *Parallelogram*

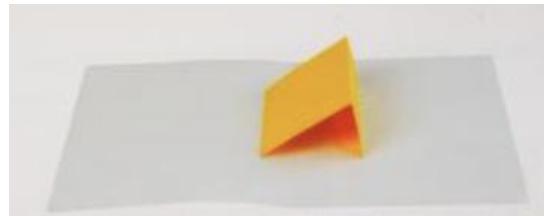
Mekanisme jajaran genjang ini berbeda karena bentuk buku datar saat dibuka. Namun, sangat penting sebagai dasar untuk pembuatan *moving arm* atau komponen bergerak lainnya supaya rapih dan tidak gampang rusak (Birmingham, 2019, h.46).



Gambar 2. 13 *Parallelogram*  
Sumber: Birmingham, 2019

#### 8. *Asymmetric Parallel-folds*

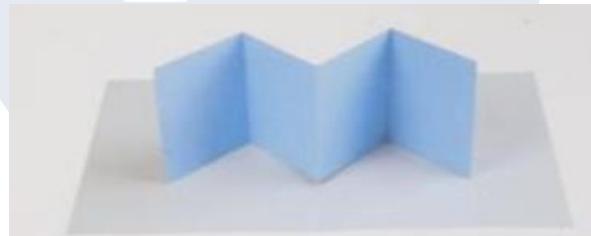
Variasi lipatan *parallel folds* dengan posisi yang tidak simetris. Sering digunakan untuk membuat jurang atau kedalaman yang berbeda di sisi kanan kiri halaman (Birmingham, 2019, h.50).



Gambar 2. 14 *Asymmetric Parallel-folds*  
Sumber: Birmingham, 2019

#### 9. *Zig-zag fold*

Lipatan *zigzag* menciptakan empat bidang (*planes*) dan tiga lekukan (*gutters*). Cocok untuk menampilkan objek berlapis seperti penampilan *background* (Birmingham, 2019, h.52).



Gambar 2. 15 *Zig-Zag fold*  
Sumber: Birmingham, 2019

#### 10. *M-fold*

*M-fold* terdiri dari satu lembar kertas yang memiliki enam bidang (*planes*) dan sembilan lekukan. Salah satu mekanisme yang paling fleksibel karena memberikan banyak ruang supaya gambar pada halaman dapat bergerak (Birmingham, 2019, h.54–56).



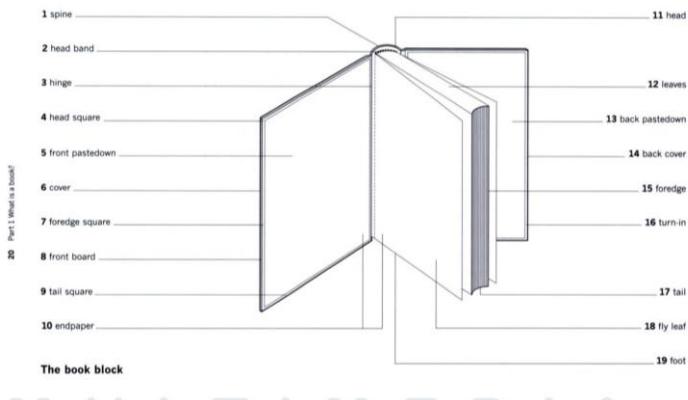
Gambar 2. 16 *M-fold*  
Sumber: Birmingham, 2019

### 2.1.3. Anatomi Buku

Proses pembuatan buku melibatkan beberapa komponen dan struktur penting yang bisa membentuk struktur fisik buku. Menurut Haslam (2006), anatomi buku dapat dibagi ke dalam tiga kelompok besar, yaitu blok buku, halaman, dan grid. Berikut komponen penting pada blok buku adalah :

- 1.) *Spine* : bagian punggung buku yang menutupi sisi jilidan serta berfungsi sebagai penopang keseluruhan struktur buku.
- 2.) *Head Band* : pita kecil berbahan benang yang ditempatkan di ujung jilidan, biasanya diberi warna untuk memperindah dan melengkapi desain sampul.
- 3.) *Hinge* : lipatan pada kertas bagian belakang buku yang menghubungkan bagian *pastedown* dengan *fly leaf* dengan bahan yang fleksible seperti kertas yang kuat.
- 4.) *Head Square* : bagian yang melindungi pada sisi atas buku yang merupakan hasil terbentuknya ukuran sampul lebih besar dari isi buku.
- 5.) *Front Pastedown* : lembar endpaper yang ditempel secara permanen pada bagian dalam sampul depan.
- 6.) *Cover* : bagian pelindung berupa papan tebal atau kertas keras yang berfungsi menjaga blok isi buku.
- 7.) *For edge Square* : pelindung kecil pada sisi depan buku yang terbentuk karena adanya selisih ukuran antara sampul dengan isi.
- 8.) *Front Board* : papan pelindung yang terletak pada sampul bagian depan buku.
- 9.) *Tail Square* : pelindung kecil pada sisi bawah buku yang timbul akibat perbedaan ukuran antara sampul dan isi buku.
- 10.) *Endpaper* : lembaran kertas tebal yang ditempel pada sisi dalam penutup depan maupun belakang, berfungsi sebagai penguat block buku.
- 11.) *Head* : bagian paling atas dari keseluruhan struktur buku.

- 12.) *Leaves* : lembaran isi buku yang terdiri atas halaman depan (*recto*) dan halaman belakang (*verso*).
- 13.) *Back Paste Down* : lembar *endpaper* yang ditempel pada bagian dalam sampul belakang.
- 14.) *Back Cover* : papan pelindung yang membentuk penutup bagian belakang buku.
- 15.) *For edge* : sisi luar isi buku yang berseberangan dengan punggung (tulang belakang).
- 16.) *Turn-in* : bagian lipatan kertas atau kain penutup yang diarahkan dari bagian luar ke sisi dalam penutup.
- 17.) *Tail* : bagian paling bawah dari keseluruhan struktur buku.
- 18.) *Flyleaf* : halaman kosong pada *endpaper* yang berada setelah *pastedown*.
- 19.) *Foot* : bagian bawah dari sebuah halaman buku.
- 20.) *Signature* : kumpulan lembar cetak yang telah dilipat dan dijilid sehingga membentuk blok isi buku.



**MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

Gambar 2. 17 Book Block  
Sumber: Haslam (2006)

Kemudian untuk bagian *page* terdapat beberapa element yang digunakan untuk membuat buku, yaitu sebagai berikut :

- 1.) *Portrait* : format halaman dengan tinggi yang lebih besar dibandingkan lebar.

- 2.) *Landscape* : format halaman dengan lebar lebih besar dibandingkan bagian tinggi.
- 3.) *Page Height and width* : ukuran dimensi tinggi dan lebar halaman.
- 4.) *Verso* : halaman sebelah kiri dari sebuah buku, bernomor genap.
- 5.) *Single Page* : lembar tunggal yang terikat di sisi kiri.
- 6.) *Double Page Spread* : dua halaman bersebelahan yang dirancang sebagai satu kesatuan visual.
- 7.) *Head* : bagian paling atas dari halaman.
- 8.) *Recto* : halaman sebelah kanan dari buku, biasanya bernomor ganjil.
- 9.) *Fore edge* : sisi luar halaman yang berlawanan dengan jilidan.
- 10.) *Foot* : bagian bawah halaman.
- 11.) *Gutter* : ruang kosong pada sisi dalam halaman yang dekat dengan bagian jilidan.

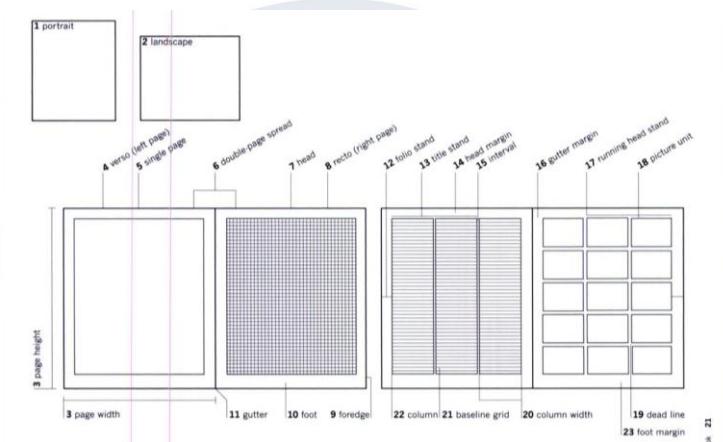
Lalu bagian *Grid* adalah sebagai berikut :

- 1.) *Folio stand* : garis yang menentukan posisi penempatan nomor halaman.
- 2.) *Title stand* : garis yang menentukan tata letak judul pada halaman.
- 3.) *Head Margin* : jarak atau ruang kosong di bagian atas halaman.
- 4.) *Interval/Column Gutter* : ruang vertikal yang memisahkan antar satu kolom dengan kolom yang lain.
- 5.) *Gutter margin/Binding margin* : margin bagian dalam halaman yang paling dekat dengan jilidan.
- 6.) *Running Head stand* : garis yang menentukan posisi kepala halaman (*running head*).
- 7.) *Picture unit* : Pembagian grid modern yang diukur berdasarkan garis dasar (*baseline*) dan dipisahkan oleh ruang kosong.
- 8.) *Dead line* : garis pemisah antara unit gambar.
- 9.) *Column width/measure* : lebar kolom yang mempengaruhi teks panjang dalam baris.

10.) *Baseline* : garis dasar tempat huruf duduk, sementara bagian turun huruf (turun) digantung di bawah.

11.) *Column* : ruang persegi panjang dalam *grid* untuk menempatkan teks atau gambar.

12.) *Foot Margin* : ruang kosong di bagian bawah halaman.



Gambar 2. 18 *Page* dan *Grid*  
Sumber: Haslam (2006)

#### 2.1.4. Prinsip Desain

Dalam merancang sebuah elemen garfis memiliki dampak signifikan tidak hanya pada efek visual tetapi juga bagaimana orang bereaksi terhadapnya secara umum, prinsip desain memberikan panduan penting untuk menggunakan elemen grafis guna menghasilkan karya visual yang harmonis. Prinsip-prinsip desain ini mencakup format, keseimbangan, hierarki visual, ritme, kesatuan, ritme, kesatuan, dan hukum organisasi perceptual (Landa, 2014). Semua elemen ini saling terkait dan berinteraksi untuk menghasilkan desain yang stabil, seimbang, dan mudah dipahami oleh audiens.

##### 2.1.4.1. *Format*

Format merupakan istilah ruang lingkup, batas, dan persyaratan ukuran dari sebuah desain. Pemilihan format tidak bisa sembarang tetapi harus mempertimbangkan aspek fungsi, tujuan komunikasi, biaya, serta solusi perancangan yang tepat. Contohnya

penerapan format ada di media seperti poster, papan reklame, sampul CD, halaman buku, dan layar tampilan desain. Format yang tepat dan sesuai akan membuat karya desain terlihat efektif sesuai dengan konteks penggunaanya (Landa, 2018). Jenis Format Buku adalah Menurut Ghozalli (2020), format dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yakni:

### 1. *Spread*

Jenis tata letak di mana ilustrasi terdiri dari dua halaman yang terbuka (kanan dan kiri) secara keseluruhan disebut sebagai spread ilustrasi. Dengan menggunakan spread seperti ini, dimaksudkan untuk memberi tekanan visual pada momen atau momen penting sehingga pembaca ingin melihat ilustrasi untuk waktu yang lebih lama daripada yang mereka lakukan dengan penyajian normal. Untuk menggambarkan latar cerita secara menyeluruh, seperti lokasi, suasana, atau waktu, format ini sangat cocok karena ilustrasi besar memungkinkan detail visual yang lebih kaya dan menarik (Ghozali, 2020, h.15).



Gambar 2. 19 *Spread*

Sumber: <https://pin.it/TSas4jH2V...>

Ilustrasi tidak selalu harus menyentuh tepi halaman, atau "*bleed*". Namun, ilustrasi dapat memenuhi seluruh luas dua halaman. Variabel memungkinkan ilustrasi dibingkai atau menyisakan area kosong untuk teks. Istilah *bleed* sendiri merujuk pada bagian ilustrasi yang dicetak melebihi area potong

kertas, untuk mencegah bagian penting ilustrasi terpotong saat proses pemotongan (Ghozali, 2020, h.16).

## 2. *Single*

Jenis *single* menampilkan satu cerita dalam satu kesatuan, berbeda dengan penyebaran yang memiliki dua halaman. kemungkinan pembaca akan bingung karena perubahan karakter dan latar adalah masalah yang harus diperhatikan. Untuk menghindari hal ini, ilustrasi harus dibuat dengan latar dan sudut pandang yang berbeda sehingga mudah membedakan setiap adegan.



Gambar 2. 20 *Single*

Sumber: <https://pin.it/3jF8v2TNX...>

Ketika alur cerita berbeda harus disampaikan dalam satu tebaran, atau ketika cerita yang kompleks harus disampaikan dalam jumlah halaman terbatas, *single* ini biasanya digunakan. Oleh karena itu, *single* berfungsi dengan baik untuk memberikan informasi lebih lanjut kepada pembaca tentang situasi tertentu (Ghozali, 2020, hlm. 17–18).

## 3. *Spot*

Beberapa ilustrasi kecil yang "mengambang" yang berukuran lebih kecil dari satu halaman terdiri dari kategori spot. Ilustrasi ini biasanya disusun dalam satu halaman atau

tebaran untuk menunjukkan berbagai aktivitas yang berlangsung secara bersamaan. Karena fokus utama bentuk ini adalah aktivitas yang digambarkan, tidak ada latar yang kompleks. Penggunaan spot dapat menghadirkan kesan dinamis terhadap adegan kegiatan, sementara teks biasanya ditempatkan secara fleksibel mengikuti ilustrasi untuk menjelaskan aktivitas yang sedang terjadi. Selain itu, *spot* juga bisa dikombinasikan dengan kategori ilustrasi lain guna memperkuat penyampaian cerita (Ghozalli, 2020, hlm. 19).



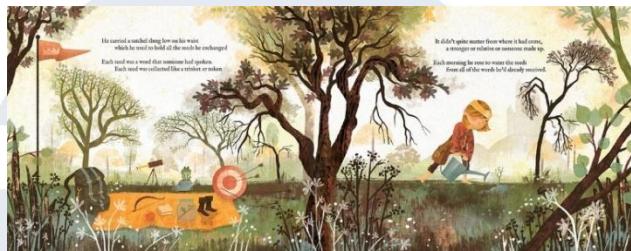
Gambar 2. 21 *Spot*  
Sumber: <https://i.pinimg.com...>

Ilustrasi *spot* mampu menghasilkan visual yang lebih hidup dan dinamis dari suatu aktivitas yang sedang berlangsung. Penempatan teks biasanya disesuaikan mengikuti ilustrasi sehingga keduanya tampak saling mendukung dalam menjelaskan adegan. Selain itu, kategori ini juga dapat dipadukan dengan bentuk ilustrasi lain untuk mempertegas jalannya cerita.

#### 2.1.4.2. *Balance*

Keseimbangan adalah prinsip desain yang memusatkan elemen visual untuk memberi keteraturan pada komposisi desain untuk menentukan batas, ukuran, serta ketentuan khusus dalam desain. Setiap

elemen memiliki bobot visual yang ditentukan oleh warna, ukuran, jumlah serta ruang (*space*) pada buku sehingga terlihat nyaman ketika dilihat. Dalam desain, keseimbangan terdapat tiga jenis, yaitu simetris, asimetris, dan radial. Dari ketiga jenis tersebut dapat memberi kesan profesional dan mendapatkan kenyamanan visual ketika membaca sebuah teks dalam ilustrasi (Landa, 2014).



Gambar 2. 22 Contoh *Balance* Buku  
Sumber: <https://i.pinimg.com...>

#### 2.1.4.3. *Visual Hierarchy*

Hierarki Visual adalah prinsip yang menentukan urutan dari prioritas informasi dari sebuah desain. Melalui hierarki, perhatian suatu desain dapat ditekankan langsung kepada elemen yang paling penting dengan lebih mudah, sehingga pesan utama lebih cepat untuk dipahami. Penerapan hierarki visual biasanya mengkomunikasikan pesan dalam sebuah desain untuk diwujudkan dengan menggunakan variasi ukuran, kontras warna, dan tata letak, serta memberikan informasi sesuai dengan petunjuk yang sesuai, lengkap dan beraturan untuk memudahkan pembaca (Landa, 2014).



Gambar 2. 23 Contoh *Visual Hierarchy* Buku  
Sumber: <https://i.pinimg.com/1200x...>

#### 2.1.4.4. *Rhythm*

Ritme dalam desain mengacu pada pengulangan dan pengaturan elemen visual yang menciptakan rasa gerakan, pola, atau aliran yang teratur dalam desain. Dengan ritme, desain menjadi lebih dinamis dan menarik untuk dilihat, sekaligus memberikan konsistensi visual. *Rhythm* dapat dibentuk dalam pengulangan bentuk, garis, warna, jarak antara elemen, maupun pola, yang bertujuan untuk mencapai keseimbangan antara variasi dan keteraturan (Landa, 2014).



Gambar 2. 24 Contoh *Rhythm* Buku  
Sumber: <https://i.pinimg.com...>

#### 2.1.4.5. *Unity*

Kesatuan adalah prinsip yang memastikan semua elemen desain dapat menciptakan tampilan keseluruhan visual yang utuh, seimbang secara estetis dan menarik. Dengan adanya kesatuan, desain akan terlihat saling terhubung, teratur dan dapat memperkuat pesan komunikasi yang ingin disampaikan (Landa, 2014). Kesatuan merupakan keutuhan dan konsistensi dari isi konten. Dalam arti lain, kesatuan merupakan kesinambungan antara isi teks, gambar, ilustrasi, dan elemen-elemen yang ada dalam sebuah desain (Sitepu, 2004, h. 30).



Gambar 2. 25 Contoh *Unity* Buku

Sumber: <https://pin.it/5vjoyLdZy...>

### 2.1.5. Elemen Desain

Menurut Landa (2018), dalam desain grafis terdapat beberapa elemen visual yang perlu diketahui sehingga dapat menghasilkan komposisi desain yang menarik, komunikatif, dan harmonis.

### 2.1.5.1. *Line*

Selain bentuk, warna, dan tekstur, garis merupakan elemen formal penting dalam desain dua dimensi. Garis dimulai dengan titik, satuan terkecil yang biasanya berbentuk lingkaran, meskipun kotak seperti piksel dapat ditemukan dalam media digital. Garis dapat didefinisikan sebagai jejak memanjang atau garis dari titik-titik yang bergerak serta tanda yang dibuat oleh berbagai alat ketika ditarik di permukaan, seperti pensil, kuas, alat digital, dll. Meskipun garis secara teoritis hanya memiliki panjang, dalam praktiknya mereka juga dapat berbeda dalam ketebalan dan kualitas (Pentak & Lauer, 2015, h.129).

Dalam komposisi dan komunikasi visual, garis memiliki peran penting untuk mengarahkan pandangan, memberikan kesan gerak, membagi ruang, dan membentuk struktur visual. Berbagai karakter garis, seperti lurus, lengkung, bersudut, tipis, tebal, halus, patah, teratur, atau tidak teratur, memiliki fungsi unik untuk menghasilkan ekspresi, ritme, dan makna visual dalam desain (Landa, 2018).



Gambar 2. 26 *Line*  
Sumber: <https://pin.it/5vjoyLdZy...>

### 2.1.5.2. *Shapes*

*Shape* merupakan elemen dasar desain yang penting, karena dapat memberi karakter visual tertentu pada karya, baik dengan struktur teratur (geometris) maupun ekspresif (organik dan bebas) (Landa, 2018). Garis besar atau batas luar dari suatu objek pada bidang dua dimensi yang sebagian atau sepenuhnya dibentuk oleh garis (*outline*, *contour*) atau warna, nada, dan tekstur disebut bentuk. Bentuk pada dasarnya datar karena hanya memiliki tinggi dan lebar, dan kualitasnya ditentukan oleh cara ia dibatasi atau digambar. Bentuk dapat berkembang menjadi berbagai kategori karena hal ini:

1. *Geometric Shape*, terlihat kaku dan teratur karena memiliki garis dan sudut yang lurus dan tegas.
2. *Organic*, digambar dengan garis melengkung, baik secara detail dan bebas, sehingga tampak lebih alami.
3. *Rectilinear Shape*, suatu bentuk rettilinear terdiri dari garis lurus atau sudut.
4. *Curvilinear Shape*, dibentuk oleh garis lengkung atau tepi mengalir yang dominan.
5. *Irregular Shape*, gabungan garis lurus dan lengkung.

6. *Accidental Shape*, terbentuk secara tidak sengaja sebagai hasil dari proses atau material tertentu, seperti menumpahkan tinta di atas kertas.
7. *Nonobjective / non representational*, sebagai bentuk yang sepenuhnya diciptakan dan tidak berasal dari representasi objek nyata.



Gambar 2. 27 *Shape*

Sumber: <https://i.pinimg.com...>

#### 2.1.5.3. *Color*

Warna sangat penting untuk desain karena mampu membangkitkan perasaan, menarik perhatian, dan menyampaikan makna visual. Dalam desain, cahaya dan pigmen dapat menghasilkan warna, namun keduanya tetap berfaktual (Landa, 2018). Hal ini memberikan penjelasan tentang cahaya pantulan atau warna pantulan. Karena permukaan suatu objek memantulkan cahaya, warna yang dilihat pada permukaannya sebenarnya berasal dari cahaya yang dipantulkan. Ini adalah cahaya yang dipantulkan sampai ke mata kita dan membentuk persepsi warna kita. Pemilihan warna juga dapat mempengaruhi tindakan, dan emosi seseorang dalam merespon visual secara psikologis (Purnama 2010, h. 118).



Gambar 2. 28 Warna *Additive* dan *Subtractive*  
 Sumber: <https://pin.it/5sSpiMK00...>

Terdapat unsur penting dalam warna secara *technical* terdapat 3 dimensi dari warna menurut buku *Graphic Design Solution* (Landa, 2018) sebagai berikut :

### 1. *Hue*

*Hue* adalah nama warna dasar, seperti merah, hijau, atau biru serta elemen utama warna yang disebut berdasarkan identitasnya.

### 2. *Value*

*Value* merupakan tingkat terang atau gelapnya warna menentukan nilai. Dalam teks, ini disebut sebagai "keterangannya" atau keterangannya. Biru muda, misalnya, merupakan warna yang lebih terang dari biru tua, yang merupakan warna yang lebih gelap.

### 3. *Saturation*

*Saturation* merupakan kekuatan atau kelemahan warna, seperti apakah warna terlihat cerah, tajam, atau bahkan redup dan kusam. Dituliskan sebagai kusam atau kecerahan warna. Oleh karena itu, merah dengan saturasi tinggi tampak cerah dan terang, sedangkan merah dengan saturasi rendah tampak pudar atau keabu-abuan.

#### 4. *Chroma and Internsity*

Chroma adalah intensitas atau kemurnian warna, baik murni maupun bercampur. Warna dapat menunjukkan perasaan hangat (merah, kuning, hijau) atau dingin (biru, hijau, biru) atau jarak (tenang, sejuk, dan jarak). Selain itu, teks tersebut menyatakan bahwa asosiasi psikologis dan pengalaman visual sering mempengaruhi persepsi ini.



Gambar 2. 29 *Value, hue, Saturation*  
Sumber: <https://pin.it/4J9bkSH3U...>

Terdapat beberapa kombinasi skema warna yang harmonis (Landa, 2014):

##### 1. *Monochromatic*

Skema *monochromatic* ini menggunakan satu warna atau rona utama. Kemudian, variasi nilai (terang-

gelap) dan tingkat saturasi digunakan untuk mengembangkan pewarnaanya dari sebuah warna.

## 2. *Analogous*

Analog Skema ini menggunakan tiga warna yang berdekatan pada roda warna, menghasilkan kombinasi visual yang harmonis.

## 3. *Complementary*

Komponen skema ini menciptakan kontras yang kuat dengan dua warna yang saling berlawanan.

## 4. *Split Complementary*

Split Complementary (Komplementer Terpisah) adalah jenis skema komplementer yang terdiri dari satu warna utama dan dua warna lain di sebelah warna komplementernya, membentuk pola seperti huruf "Y".

## 5. *Triadic*

Metode *triadic* menggabungkan tiga warna pada roda warna dengan jarak yang sama, membentuk pola segitiga sama sisi yang menghasilkan kontras dan keseimbangan antar warna.

## 6. *Tetradic*

Skema *Tetradic* ini menggunakan dua set warna komplementer secara bersamaan untuk menghasilkan kombinasi warna yang kaya dengan kontras antara nuansa hangat dan dingin.

## 7. *Cool and warm color*

Warna hangat (merah, oranye, kuning) memberi kesan semangat dan energik, dan warna dingin (biru, hijau, ungu) memberi kesan tenang dan sejuk.



Gambar 2. 30 *Color Scheme*  
Sumber: <https://www.picmonkey.com..>

#### 2.1.5.4. *Texture*

Tekstur adalah kualitas permukaan yang sebenarnya atau model dari kualitas yang dapat dirasakan secara visual dan sentuhan. Dalam seni visual, ada dua jenis tekstur: tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah tekstur yang benar-benar dapat disentuh dan dirasakan, sering disebut sebagai tekstur nyata, misalnya dalam teknik cetak seperti embossing, stamping, carving, atau letterpress. Di sisi lain, tekstur visual adalah representasi dari tekstur nyata yang dihasilkan melalui foto, pemindaian, atau media digital. Desainer dapat meningkatkan tampilan karya visual dengan membuat berbagai tekstur menggunakan media seperti menggambar, melukis, dan memotret untuk menghasilkan texture (Landa, 2018, h.23).

MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 31 *Texture*  
Sumber: <https://i.pinimg.com...>

#### 2.1.5.5. *Figure & Ground*

Prinsip utama teori Gestalt adalah figur dan landasan, juga dikenal sebagai ruang positif dan negatif. Ini menjelaskan hubungan antara bentuk utama (gambar) dan latar belakangnya (tanah) dalam bidang dua dimensi. Orang mempunyai kecenderungan untuk membedakan objek yang terlihat jelas (figur/bentuk positif) dari lingkungan sekitarnya (tanah/bentuk negatif). Tanah, yang sering dianggap kosong, memiliki peran penting karena tanpanya, angka tidak dapat dikenali. Oleh karena itu, untuk menciptakan keseimbangan dan kesatuan dalam desain, ground harus selalu menjadi bagian penting dari komposisi visual. (Landa, 2018, h.18).



Gambar 2. 32 *Figure & Ground*  
Sumber: <https://i.pinimg.com...>

### **2.1.6. *Layout & Grid***

Dalam perancangan sebuah buku, *grid* adalah alat yang digunakan untuk memetakan rencana keseluruhan suatu proyek dan digunakan untuk mengatur ruang dan menyusun informasi bagi pembaca (Tondreau, 2019). Grid juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung informasi dan menjaga keteraturan tata letak. Penggunaan grid memiliki peran penting dalam mempermudah proses penataan elemen pada desain (Lesmana, 2020).

Layout telah berkembang begitu luas hingga menyatu dengan konsep desain itu sendiri, sehingga sering dianggap bahwa melakukan sama dengan melakukan desain itu sendiri (Rustan, 2013). Pada dasarnya layout adalah metode desain untuk menyatukan berbagai elemen, termasuk visual dan teks, dalam satu area agar menjadi kesatuan yang konsisten dan mudah dipahami oleh pembaca (Ambrose & Harris, 2011). Sistem komposisi yang tersusun dari garis vertical dan horizontal yang membagi sebuah format ke dalam margin serta kolom merupakan grid (Landa, 2014). Menurut Rustan dalam Asthararianti dan Lesmana (2020), layout juga mencakup penempatan elemen visual, teks, dan tidak terlihat. Fungsinya adalah untuk menyampaikan informasi dengan cara yang membuat pembaca mudah ketika melihat penempatan desain.

#### **2.1.6.1. *Layout***

Dalam *layout* terdapat dua jenis tata letak yang digunakan Matulka (2008, hlm. 45) mengatakan bahwa ada dua jenis tata letak yang umum digunakan dalam buku ilustrasi, yaitu sebagai berikut :

##### **1. *Double-Page Spread***

*Double Page Spread* adalah tata letak di mana ilustrasi meluas hingga dua halaman berseberangan dan membentuk satu kesatuan komposisi. Format ini sangat cocok untuk menggambarkan adegan besar, pemandangan luas, atau situasi dengan banyak tokoh (Matulka, 2008). Penggunaan *double spread* juga memberi pengalaman visual yang imersif, membuat anak merasa seolah “masuk” ke dalam cerita, sehingga sering

dipakai untuk menekankan momen penting atau penuh emosi (Salisbury & Styles, 2012).



Gambar 2. 33 *Double page spread*

Sumber: <https://pin.it/59MBrLtOc...>

Teks panjang dapat ditampilkan dengan *Double Page Spread* tanpa mengurangi kekuatan visual. Karena ilustrasi menyatu di dua halaman buku cerita bergambar, buku edukasi anak, majalah, dan katalog, format ini banyak digunakan. Ini membuat tampilan lebih menarik dan membuat pembaca berhenti untuk menikmati cerita (Tondreau, 2019).

## 2. *Single-Page Spread*

*Single Page Spread* merupakan layout dimana Ilustrasi hanya terletak pada satu halaman, dan teks berukuran besar sering ditempatkan di halaman sebelah gambar. Jenis layout ini biasanya terdapat di buku cerita bergambar dengan cerita yang lebih Panjang biasanya digunakan untuk teks panjang seperti esai, laporan, atau buku, *grid* satu kolom biasanya digunakan. Blok teks, yang merupakan komponen utama halaman atau spread, adalah ciri utamanya.



Gambar 2. 34 Single Page Spread

Sumber: <https://pin.it/5C6VpuPFC...>

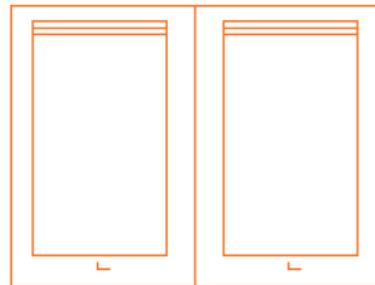
Single Page Spread sering digunakan untuk buku cerita bergambar yang lebih panjang karena memberi ruang untuk teks yang jelas dan terstruktur. Satu halaman memiliki ilustrasi, dan halaman lain berisi teks besar yang mudah dibaca. Format ini juga cocok untuk karya formal seperti esai, laporan, atau buku pengetahuan karena memiliki grid satu kolom yang rapi (Tondreau, 2019; Matulka, 2008).

#### 2.1.6.2. *Grid*

Grid berfungsi sebagai suatu batasan dan menjaga konten tetap terstruktur dan rapih (Landa, 2018). Menurut Beth Tondreau (2019) dalam bukunya “Layout Essential 100 Design Principle for Using Grids” grid layout terdiri dari 5 jenis, yaitu sebagai berikut :

##### 1. *Single-Column Grids*

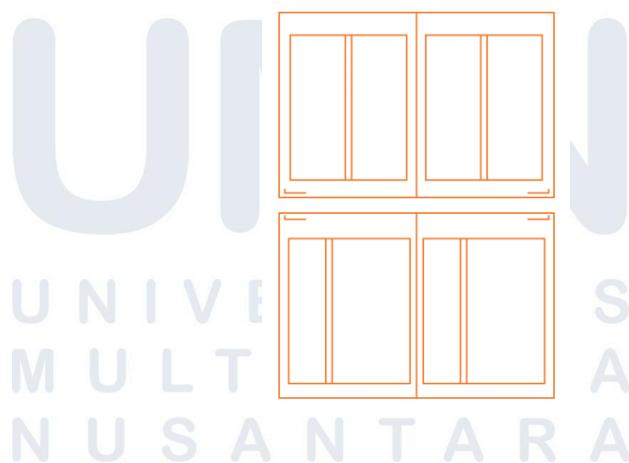
*Single Column* biasanya digunakan untuk teks panjang seperti esai, laporan, atau buku, *grid* satu kolom biasanya digunakan. Blok teks, yang merupakan komponen utama halaman atau spread, adalah ciri utamanya.



Gambar 2. 35 *Single-Column Grids*  
Sumber: Tondreau (2019)

## 2. *Two Column Grids*

*Two Column Grids* digunakan untuk mengatur banyak teks dan menempatkan berbagai jenis informasi di kolom terpisah. *Grid* ini dapat diatur dengan kolom yang sama atau berbeda lebar dengan perbandingan yang ideal, jika salah satu kolom yang lebih besar, maka ukurannya biasanya dua kali lipat dari kolom yang lebih sempit dan tidak dapat berfungsi dengan baik.

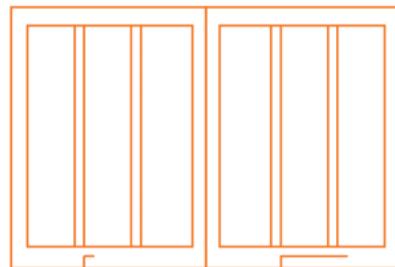


Gambar 2. 36 *Two-Column Grids*  
Sumber: Tondreau (2019)

## 3. *Multi-Column Grids*

*Multi Column Grids* digunakan untuk memberikan fleksibilitas yang lebih besar dibandingkan dengan grid satu atau dua

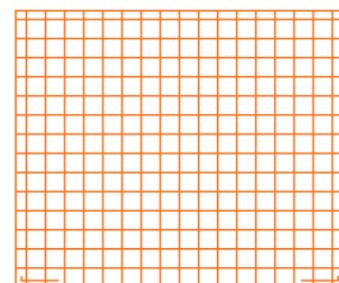
kolom. *Grid* ini menggabungkan beberapa kolom dengan lebar yang berbeda sehingga bisa digunakan untuk majalah atau situs web.



Gambar 2. 37 *Multi-Column Grids*  
Sumber: Tondreau (2019)

##### 5. *Modular Grids*

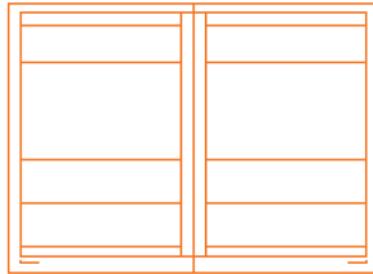
*Modular Grids* digunakan untuk menyimpan data dan tulisan yang kompleks seperti koran, kalender, bagan atau tabel. *Grid* ini menggabungkan kolom vertikal dan horizontal, membagi struktur halaman ke dalam potongan ruang yang lebih kecil.



Gambar 2. 38 *Modular Grids*  
Sumber: Tondreau (2019)

##### 6. *Hierarchical Grids*

*Hierarchical grid* digunakan untuk membagi halaman menjadi suatu area tertentu. *Grid* jenis ini terdiri dari kolom horizontal, yang memungkinkan penyesuaian tata letak yang lebih luas sesuai dengan jenis konten yang dibutuhkan.



Gambar 2. 39 *Hierachial Grids*  
Sumber: Tondreau (2019)

### 2.1.7. *Typography*

*Typography* merupakan salah satu elemen penting dalam teks. Dalam buku *Basics Design 03: Typography* menjelaskan bahwa tipografi adalah bentuk penulisan yang diwujudkan secara visual dari ide, yang dapat mempengaruhi perasaan serta gagasan pembaca (Ambrose, 2005). Komposisi yang tepat, seperti memilih jenis huruf, mengatur jarak antar huruf dan kata (kerning), dan menyesuaikan tipografi dengan karakter pembaca, dapat membantu menghasilkan teks yang sempurna saat menulis buku.

*Typography* berada pada tata letak yang dapat meningkatkan keterbacaan selain menyampaikan informasi. Oleh karena itu, penyusunannya harus mempertimbangkan elemen penyelarasan yang berkaitan dengan posisi teks tanda hubung atau pemenggalan kata, hierarki yang menyusun teks berdasarkan jenis huruf dan ukuran, dan eksplorasi tipografi yang memungkinkan desainer mencoba berbagai bentuk teks sambil mempertahankan komposisi (Anggarini, 2021).

#### 2.1.7.1. *Klasifikasi Tipografi*

*Typography* dapat dibagi ke dalam beberapa kategori yang didasarkan pada gaya serta perkembangan sejarahnya, klasifikasi ini tidak bersifat mutlak karena setiap ilmu tipografi memiliki sudut pandang yang berbeda-beda, namun tetap menjadi acuan penting dalam memahami tipografi (Landa, 2018). Berikut adalah klasifikasi dari penggunaan *typography* dalam buku :

### 1. *Old Style*

Terinspirasi langsung dari bentuk tulisan tangan dengan pena bermata lebar, jenis huruf Roman ini muncul pada akhir abad ke-15. Selain ketebalan garis yang tidak simetris, ciri-cirinya terdiri dari serif miring dengan bentuk melengkung (*bracketed serif*). Jenis font seperti Caslon, Garamond, Hoeffler Text, dan Times New Roman adalah contoh dari *font old style*.

### 2. *Transitional*

*Typeface* yang muncul pada abad ke-18 sebagai jembatan antara gaya kuno dan kontemporer. Dengan bentuk huruf yang lebih tegas dan kontras yang lebih tinggi, jenis huruf ini menggabungkan keduanya. Namun, tetap mempertahankan sedikit kehangatan gaya tradisional. Misalnya, Baskerville, Century, dan ITC Zapf *International* adalah merek *typeface*.

### 3. *Modern*

Jenis *typeface* yang muncul pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Modern lebih tegas dan geometris dibandingkan dengan gaya lama yang bergantung pada bentuk tulisan tangan. Dia memiliki garis vertikal yang kuat, proporsi yang sangat simetris, dan perbedaan ekstrim antara garis tebal dan tipis. Didot, Bodoni, dan Walbaum adalah contoh *font*.

### 4. *Slab Serif*

*Typeface* ini memiliki serif yang tebal dan kaku seperti lempengan. Slab Serif pertama kali muncul pada awal tahun 1800-an dan terbagi menjadi beberapa subdivisi, seperti Egyptian dan Clarendon. Banyak iklan dan judul menggunakan bentuk yang kuat. Contoh jenis huruf termasuk Memphis, American Typewriter, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon.

### 5. *Sans Serif*

Jenis huruf yang tidak memiliki serif disebut sans-serif, dan diperkenalkan pada abad ke-19. Beberapa jenis huruf tanpa serif memiliki garis yang ketebalannya berbeda, termasuk yang tipis dan tebal. Beberapa bagian Sans Serif termasuk Grotesque, Humanist, dan Geometric. Jenis font seperti Futura, Helvetica, Univers, Franklin Gothic, dan Frutiger adalah contohnya.

### 6. *Blackletter*

Jenis huruf ini juga disebut sebagai huruf hitam karena dipasang dari gaya manuskrip abad pertengahan, khususnya dari abad ke-13 hingga 15. Gaya hurufnya rapat dan garis hurufnya tebal dengan bentuk padat dan sedikit lengkungan adalah ciri-cirinya. Contoh fontnya adalah Textura, Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.

### 7. *Script*

*Typeface Script* mirip dengan tulisan tangan dengan huruf miring dan saling menyambung. Jenis typeface ini dapat mengambil bentuk pena bermata lebar, pena fleksibel, pena runcing, atau kuas. Seseorang sering menggunakan jenis ini untuk mendapatkan kesan yang elegan, personal, atau dekoratif. Contoh jenis huruf : Brush, Shelley Allegro, dan Snell Roundhand Script.

### 8. *Display*

Jenis huruf ini dibuat khusus untuk judul, headline, atau teks yang menarik. Jenis huruf ini menarik perhatian dan menonjolkan pesan visual, tetapi biasanya memiliki bentuk yang unik, kreatif, bahkan rumit, sehingga tidak cocok untuk teks panjang.

<u>Old Style</u> / <i>Garamond, Palatino</i>	<u>Sans Serif</u> / <i>Futura, Helvetica</i>
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
<u>Transitional</u> / <i>New Baskerville</i>	<u>Italic</u> / <i>Bodoni, Futura</i>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i>
<u>Modern</u> / <i>Bodoni</i>	<u>Script</u> / <i>Palace Script</i>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i>
<u>Egyptian</u> / <i>Clarendon, Egyptian</i>	
<b>BAMO hamburgers</b>	
<b>BAMO hamburgers</b>	

Gambar 2. 40 *Typeface Examples*  
Sumber: Landa (2018)

Gambar tersebut menampilkan berbagai contoh typeface yang diposting berdasarkan klasifikasi gaya huruf, seperti Old Style, Transitional, Modern, Egyptian, Sans Serif, Italic, dan Script. Setiap jenis huruf memiliki karakter visual yang berbeda-beda, mulai dari kesan klasik, formal, modern, hingga dekoratif. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pemilihan jenis huruf berperan penting dalam menyampaikan karakter dan suasana visual sesuai dengan tujuan komunikasi dan target audiens (Landa, 2018).

#### 2.1.7.2. Penempatan Tipografi

Desain teks sangat penting dalam desain buku ilustrasi karena mempengaruhi suasana dan menyampaikan cerita. Terdapat beberapa tingkat formalitas penempatan teks (Matulka, 2008, h. 47–50). Seperti berikut :

##### 1. *Very Formal*

Teks harus berada di bagian atas atau bawah kedua halaman, atau berlawanan dengan ilustrasi; itu juga dapat berada di halaman yang bersebelahan.

##### 2. *Formal*

Teks dapat muncul di atas atau di bawah ilustrasi setiap halaman, dengan posisi yang berubah-ubah, baik

tinggi maupun rendah. Misalnya, pada satu halaman, teks dapat muncul di atas dan di bawah ilustrasi sekaligus.

### 3. *Very Informal*

Teks ditata dengan cara yang tidak teratur, biasanya diletakkan di atas atau di bawah ilustrasi tanpa pola tertentu dengan bahasa yang sangat santai.

### 4. *Informal*

Bentuk ilustrasi dipengaruhi oleh posisi teks; itu bisa berada di dalam, di luar, atau di sela-sela gambar. Desainer sering menggunakan tata letak teks untuk berinteraksi langsung dengan ilustrasi untuk meningkatkan makna dari sebuah ilustrasi secara langsung.

### 7. *Absent*

*Absent* disebut sebagai "buku bergambar tanpa kata" ilustrasi mewakili seluruh cerita tanpa teks.

## 2.2 Raden Saleh

Raden Saleh Sjarif Boestaman dikenal sebagai pelopor seni lukis modern di Hindia Belanda, Indonesia. Karyanya dipengaruhi gaya Romantisisme Eropa abad ke-19 dan merupakan pelukis Indonesia, yang dianggap sebagai pionir seni lukis modern, menghadapi banyak tantangan dalam perjalanan karir. Diskriminasi rasial yang dilakukan oleh masyarakat kolonial Hindia Belanda adalah yang paling menonjol (Kraus, 2005:278–288). Raden Saleh lahir di Semarang, Jawa Tengah pada tahun 1807 dari keluarga bangsawan Jawa berdarah Arab dan meninggal pada tanggal 23 april 1880. Dia diasuh oleh pamannya, yang menjabat sebagai Bupati Semarang, dan sudah mulai pandai menggambar sejak kecil. Pendidikan di Volks-School serta sifatnya yang ramah membuatnya mudah beradaptasi dengan lingkungan elite Belanda. Bakatnya semakin berkembang ketika diperkenalkan oleh Prof. Caspar Reinwardt kepada pelukis Belgia A.A.J. Payen, yang memberikan dasar teknik seni lukis Barat serta mengajaknya berkeliling Jawa. Baik kehidupan pribadi maupun pekerjaan seni Raden Saleh sering dikaitkan dengan politik dan peristiwa sejarah di masanya, salah satunya dengan Pangeran Diponegoro,

pemimpin Perang Jawa. Dalam catatan sejarah, A.J. Payen, seorang pelukis Belgia, menjadi mentor Raden Saleh selama magangnya di Bogor, Bandung, dan Priangan dari September 1820 hingga Februari 1824. Periode ini dianggap sebagai titik awal perkembangan teknik lukisannya (Scalliet, 2005:152–162).

Raden Saleh mendapat pengakuan luas karena kemampuannya menguasai teknik Barat sambil mempertahankan sikap kritis yang ditunjukkan dalam tanda-tanda perlawanan di Eropa. Pengalamannya yang panjang di Eropa meningkatkan keterampilan artistiknya, dan persahabatannya dengan seniman terkenal seperti Horace Vernet dan Eugène Delacroix (Achmad, 2012). Sebelum munculnya pelukis-pelukis abad ke-20 seperti Affandi, Sudjojono, dan Basuki Abdullah, Raden Saleh dianggap sebagai tokoh penting dalam sejarah seni rupa Indonesia. Dia menandai awal seni lukis modern. Menurut psikologi seni, karyanya memiliki nilai historis, simbolis, dan estetika karena mereka berasal dari pengalaman lintas budaya, lingkungan, dan keterampilan teknis (Endriawan, 2020).

Perjalanan hidup Saleh juga dipengaruhi oleh keadaan politik saat itu. Keluarganya di Semarang terkena dampak pada awal Perang Jawa (1825–1830) ketika sepupunya, Raden Mas Sukur, memilih bergabung dengan pasukan Pangeran Diponegoro di Demak pada September 1825. Payen, yang saat itu terkepung pasukan Diponegoro di Yogyakarta, menulis tentang peristiwa ini dalam buku harianya. “Hal ini membuat saya sangat khawatir terhadap murid saya, Saleh” (Payen, 1988:139; Scalliet, 2005:162).

### **2.2.1. Perjalanan Hidup Raden Saleh**

Awal mula perjalanan hidup dari Raden Saleh tidak lepas dari latar belakang keluarganya dalam tradisi Islam, politik, dan budaya Jawa yang menentukan awal perjalanan hidupnya. Ia lahir di Terboyo, Semarang, sekitar Mei 1811. Ada beberapa versi tentang tahun kelahirannya, mulai dari 1809 hingga 1814, namun versi 1811 dianggap paling masuk akal karena kisah hidupnya yang konsisten. Ayahnya, Sayyid Husen bin Alwi, adalah keturunan Hadramaut yang bermigrasi ke India, dan ibunya, Mas Adjeng Zarip Husen, berasal dari keluarga Bustaman, yang terkenal dalam hal agama dan pemerintahan. Keluarga ini naik ke atas setelah membantu VOC pada

pertengahan abad ke-18 dari garis kakaknya, Ki Bustam. Menurut Kraus (2018), karena status sosialnya, keturunannya banyak diangkat menjadi bupati, penghulu, dan pejabat penting lainnya di Jawa.



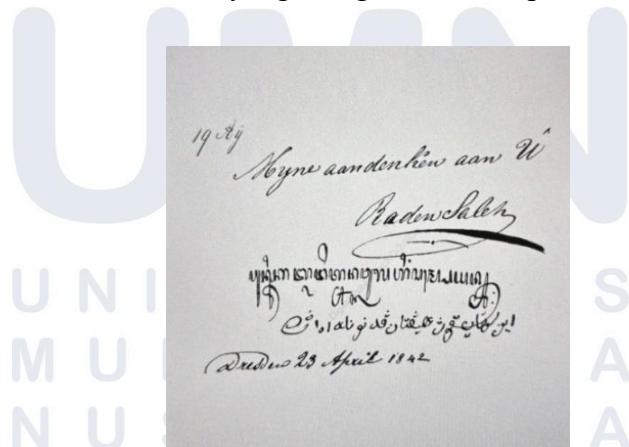
Gambar 2. 41 Raden Saleh  
Sumber: [https://Berkas:Raden\\_Saleh.jpg...](https://Berkas:Raden_Saleh.jpg...)

### 2.2.1.1 Masa Muda Raden Saleh

Masa kanak-kanak Raden Saleh diwarnai oleh dua pengalaman yang bertentangan satu sama lain. Di satu sisi, ia dibesarkan dalam lingkungan intelektual yang kaya akan perpaduan budaya pamannya, Raden Adipati Suroadimenggolo V, adalah seorang bupati yang akrab dengan sastra Jawa klasik, Islam, dan kagum dengan peradaban Barat. Pada saat itu, saat Raden Saleh berada di Semarang, yang memungkinkan dia untuk belajar tentang Jawa dan mendapatkan pendidikan Eropa. Sebaliknya, pamannya dan keluarganya berkhianat karena berpartisipasi dengan Pangeran Diponegoro dalam Perang Jawa (1825–1830), yang menimbulkan tekanan politik yang berat pada mereka. Dia mengalami luka dan penghinaan akibat peristiwa ini dan diskriminasi kolonial yang ia alami sejak kecil.

Meskipun berlangsung singkat, pendidikan menggambarnya pertama kali dimulai dengan bimbingan Jannes Theodorus Bik. Salah

satu pertemuan yang lebih signifikan dengan Saleh adalah dengan Antoine Auguste Joseph Payen, seorang pelukis Belgia, yang mengajarnya dari tahun 1819 hingga 1822. Bakat Raden Saleh semakin berkembang di bawah Arah Payen. Sebagai bukti awal kemampuannya, ia menulis surat kepada Caspar Georg Carl Reinwardt pada tahun 1820, di mana ia menceritakan tentang hobinya menggambar tanaman. Ia mulai menulis cat air tentang kehidupan pedesaan Jawa sejak kecil. Namun, keadaan politik dan penangkapan pamannya menghancurkan keluarganya, dan Raden Saleh harus bekerja sebagai penulis di Cianjur. Peristiwa ini, ditambah diskriminasi kolonial yang ia saksikan sejak dulu, meninggalkan luka dan paspor yang membekas dalam hidupnya. Pengalaman pahit inilah yang kemudian membentuk kepribadiannya selalu menuntut kehormatan sebagai manusia, bukan sekadar diukur dari ras atau asal-usul, serta menjadikan seni sebagai jalan untuk menunjukkan kecerdasan dan martabatnya (Kraus, 2018). Meski berada dalam tekanan, ia tetap dikenal sebagai pemuda berbakat di bidang seni lukis, bahkan sempat menarik perhatian misionaris Jerman, Johann Friedrich Carl Gericke, yang mengakui kemampuan melukisnya.



Gambar 2. 42 Tanda tangan Raden Saleh  
Sumber: Kraus (2018)

### 2.2.1.2 Langkah awal Raden Saleh di Kesenian

Ketika Raden Saleh tinggal bersama pamannya, Suroadimenggolo, yang juga mendorong ketertarikannya pada ilustrasi, minat seninya mulai muncul. Meskipun singkat, ia mendapatkan pelajaran menggambar sistematis pertamanya dari Jannes Theodorus Bik. Pertemuannya dengan pelukis Belgia Antoine Auguste Joseph Payen, yang menjadi mentornya antara tahun 1819 dan 1822, adalah hal yang jauh lebih penting. Payen melihat bakat Saleh yang luar biasa. Pada tahun 1820, ia menulis surat kepada Caspar Georg Carl Reinwardt, menceritakan tentang pekerjaannya menggambar tumbuhan di Pasanggrahan Cikayo. Karyanya yang menghasilkan gambar cat air tentang kehidupan desa Jawa menjadi bukti awal kemampuan dia, yang pada akhirnya digunakan untuk mendukung dokumentasi kolonial (Kraus, 2018).

Minat Raden Saleh yang semakin besar pada seni membawa dia pada peluang besar. Ia berangkat ke Belanda bersama Jean Baptiste de Linge pada tahun 1829. Saat itu, Perang Diponegoro masih melanda Jawa, dan Belanda juga terlibat dalam konflik politik setelah Revolusi Belgia. Pada saat Raden Saleh berada di Antwerpen, Raja Belanda memberikan beasiswa tahunan kepadanya, menjadikannya orang pertama di Eropa yang menerima dukungan resmi dari pemerintah Belanda untuk belajar seni. Ia kemudian bersekolah di Den Haag, belajar bahasa, matematika, dan melukis dengan cat minyak. Dia belajar dari pelukis potret sejarah Andreas Schelfhout dan Cornelis Kruseman. Selain itu, Saleh menyalin karya seniman terkenal seperti Van Dyck, Rembrandt, dan Paulus Potter. Biaya pendidikan, termasuk biaya kebutuhan musim dingin Raden Saleh, ditanggung penuh oleh pemerintah Belanda. Dengan dasar teknik Eropa yang kuat dan latar belakang budaya Jawa yang ia bawa sejak kecil, Raden Saleh memulai karya seninya sebagai pelukis internasional.

Keluarga Raden Saleh hancur karena keadaan politik dan penangkapan pamannya, meskipun dia sangat terkenal. Ia bekerja sebagai penulis di Cianjur, tetapi minatnya adalah melukis. Pada tahun 1827, misionaris Jerman Johann Friedrich Carl Gericke bahkan menulis bahwa dia kagum dengan kemampuan muda Saleh. Hal ini menunjukkan bahwa ia mulai menjadi pelukis di Jawa sebelum belajar di Eropa (Claver, 2010). Keinginannya untuk bekerja di bidang seni diperkuat oleh ketertarikannya pada masyarakat Eropa yang ia kenal dari Semarang. Pada tahun 1829, ia berlayar bersama Jean Baptiste de Linge ke Belanda. Ini adalah kesempatan yang sangat baik baginya. Menurut Kraus (2018), perjalanan itu menandai awal perjalanan panjang Raden Saleh di dunia seni

### **2.2.1.3 Tahun awal Raden Saleh di Belanda**

Kondisi Jawa yang bergejolak akibat Perang Jawa (1825–1830) menandai kepergian Raden Saleh ke Belanda pada tahun 1829. Karena Pangeran Diponegoro masih belum ditangkap, masa depan kekuasaan Belanda di Nusantara tidak jelas. Ketika Raden Saleh tiba di Antwerpen, Raja Belanda memberikan beasiswa kepadanya. Ini adalah pilihan unik karena sebelumnya belum pernah ada seorang pribumi di Eropa yang diberikan dukungan resmi untuk belajar seni. Ia dilindungi dan didukung oleh pejabat tinggi Jean Chrétien Baud, yang kemudian menjadi Gubernur Jenderal Hindia Belanda, dan menerima tunjangan tahunan sebesar f2.000. Menurut Kraus (2018), Raden Saleh memulai pendidikan formal di Belanda. Dia belajar bahasa Belanda, matematika, dan teknik melukis dengan cat minyak.

Dia belajar seni di studio pelukis terkenal Cornelis Kruseman, yang mengajarkan potret dan lukisan sejarah, dan Andreas Schelfhout, yang adalah maestro pemandangan alam romantis. Selain dididik untuk menyalin karya-karya penting dari seniman Eropa seperti Van Dyck, Rembrandt, dan Paulus Potter, Saleh juga diberikan tugas melukis oleh mentornya secara teratur. Dia masuk ke kalangan pelukis muda Den

Haag dan menjadi bagian dari subkultur seniman bohemian. Pada tahun 1836, ia bahkan bergabung dengan perkumpulan Mason Bebas. Setelah itu, Raden Saleh mulai mendapat kesempatan untuk membuat gambar potret, termasuk gambar keluarga Baud, di mana dia menunjukkan keterampilannya dalam membuat komposisi yang rumit. Raden Saleh membuat lukisan potret keluarga Jean Chrétien Baud sekitar tahun 1832.



Gambar 2. 43 Lukisan Raden Saleh : “Keluarga Jean Chretein Baud” (1831)  
Sumber: <https://luk.staff.ugm.ac.id...>

Lukisan potret ini menjadi salah satu karya pertama Saleh di tanah kelahirannya ketika dibawa ke Jawa. Tahun-tahun awal Raden Saleh di Belanda memperkuat posisi sebagai seniman modern pertama dari Hindia yang menerima pengakuan internasional (Claver, 2010; Kraus, 2018). Dalam lukisan tersebut, Baud digambarkan bersama istri dan sepuluh anaknya dalam suasana ruang tamu yang khas untuk keluarga kelas menengah Belanda pada tahun 1800-an. Gambaran ideal kelas menengah dan keterbukaan budaya mereka ditampilkan dengan detail seperti piano, lukisan di dinding, dan pemandangan taman di latar belakang. Lukisan ini masih menampilkan komposisi kelompok besar yang menantang, tetapi Saleh menunjukkan keterampilannya dalam memperhatikan detail figur dan motif. Setelah dibawa ke Istana Buitenzorg oleh Baud, lukisan keluarga Baud bahkan menjadi karya pertama Raden Saleh yang dilihat di Jawa.

#### 2.2.1.4 Pulang ke Nusantara

Setelah lebih dari dua dekade tinggal dan berkarya di Eropa, pada Oktober 1851 Raden Saleh akhirnya kembali ke tanah air. Ia menumpang kapal uap Makassar dengan membawa banyak barang pribadi, mulai dari perlengkapan seni, karya seni grafis, buku-buku, hingga benda-benda khas Eropa dan Timur Tengah. Sebelum kepergiannya, pada Maret 1851 ia dianugerahi gelar “Pelukis Raja” (Schilder des Konings) oleh Raja Belanda serta memperoleh izin perjalanan sebesar 3.000 gulden. Namun, pemerintah Belanda tidak mengizinkannya kembali ke Eropa di kemudian hari, seolah-olah menutup “eksperimen” yang dianggap mengganggu tentang seorang pribumi Jawa yang berhasil menembus dunia seni Barat.

Kepulangannya terjadi dalam situasi Jawa yang sudah banyak berubah. Ketika ia berangkat pada tahun 1829, Perang Jawa masih berlangsung dan Pangeran Diponegoro dianggap sebagai harapan rakyat. Namun, pada saat Saleh kembali, tatanan politik dan sosial di Jawa sudah dikuasai oleh Belanda melalui Sistem Tanam Paksa (cultuurstelsel). Sistem ini menyejahterakan negeri Belanda tetapi menimbulkan penderitaan, kemiskinan, dan kelaparan di desa-desa Jawa. Para bangsawan Jawa memperoleh keuntungan materi, tetapi kehilangan kekuasaan politik dan martabat, sementara rakyat biasa semakin terbebani.

Setiba di Batavia pada tahun 1852, Raden Saleh sempat tinggal di Istana Gubernur Jenderal di Buitenzorg. Meski diterima dengan baik secara formal, ia menghadapi diskriminasi rasial dari orang-orang Belanda yang sulit mengakui kedudukannya sebagai seorang “inlander” yang berpendidikan Eropa. Meski begitu, kepulangannya ke Jawa disambut hangat oleh keluarga besarnya. Ia segera menjenguk ibunya di Semarang dan melukis beberapa potret kerabatnya, seperti Bupati Majalengka dan Magelang beserta istri mereka. Kemudian pada tahun 1853/1854, Raden Saleh menikah dengan seorang perempuan Eropa

bernama Winkleman yang memiliki sebidang tanah di kawasan Weltevreden, wilayah yang kini dikenal sebagai Gambir. Namun, rumah tangga mereka tidak bertahan lama dan akhirnya berakhir dengan perceraian. Beberapa tahun kemudian, tepatnya pada tahun 1868, Raden Saleh kembali menikah, kali ini dengan seorang perempuan Jawa keturunan bangsawan Keraton Yogyakarta bernama Raden Ayu Danoediredjo. Selain melukis, ia juga memperkenalkan penataan taman bergaya Eropa di kediaman para bupati, menunjukkan pengaruh budaya Barat yang dibawanya (Kraus, 2018).



Gambar 2. 44 Raden Ayu Danoediredjo  
Sumber: Kraus, 2018

Keberadaan Raden Saleh di Jawa membawa warna baru. Ia dipandang sebagai “manusia modern pertama di Jawa”, karena mampu menggabungkan pengetahuan Eropa dengan budaya lokal. Hal ini menjadikan dirinya bukan hanya seorang pelukis berbakat, tetapi juga simbol bahwa orang Jawa mampu menyerap dan menguasai pengetahuan Barat. Kepulangan Raden Saleh ke Nusantara bukan sekedar acara pribadi, melainkan juga acara budaya yang menampilkan potensi besar pribumi di dunia modern.

### 2.2.1.5 Akhir hayat Raden Saleh

Akhir hayat Raden Saleh ditandai dengan kisah yang cukup ironis. Pada bulan April 1880, istrinya jatuh sakit parah sehingga Raden Saleh membeli sebidang tanah untuk makam. Namun, justru ia sendiri yang wafat pada tanggal 23 April 1880, hanya beberapa hari setelah itu. Menjelang ajalnya, Raden Saleh sempat mengirimkan bahwa ia diracun oleh mantan pegawainya, yang sebelumnya pernah mencuri lukisan-lukisan berharganya. Namun demikian, secara medis ia meninggal akibat stroke dengan pendarahan otak.

Kabar wafatnya dilaporkan oleh sahabatnya, Aquasi Boachi, putra Raja Ashanti, kepada gubernur jenderal. Berita tersebut juga ramai diberitakan surat kabar di Jawa yang mengenang perjalanan hidup dan karya-karyanya. Pemakamannya menjadi sebuah peristiwa besar: para pemuka agama Islam, pejabat tinggi Sunda, dan masyarakat Buitenzorg turut mengiringinya ke tempat peristirahatan terakhir. Kepergian Raden Saleh bukan hanya duka bagi keluarga dan kerabatnya, melainkan juga meninggalkan jejak penting dalam sejarah seni. Ia dikenang sebagai sosok Jawa pertama yang berhasil menembus dunia seni rupa Eropa dan mencapai pengakuan internasional, sehingga menjadi teladan bagi generasi berikutnya (Kraus, 2018).

Raden Saleh diketahui pernah memelihara berbagai satwa di lahan rumahnya yang luas di kawasan Cikini, Jakarta, yang kala itu bahkan menyerupai kebun binatang pribadi. Setelah ia wafat, lahan seluas sekitar 5–10 hektar tersebut kemudian dihibasikan untuk kepentingan umum. Sebagian lahannya berkembang menjadi kebun binatang yang kemudian dipindahkan ke Ragunan, sementara rumah bergaya arsitektur Eropa kini difungsikan sebagai Rumah Sakit PGI Cikini (CNN Indonesia, 2021). Lokasi yang dulunya merupakan halaman rumah Raden Saleh juga berkembang menjadi kawasan Taman Ismail Marzuki (Antara, 2021; Good News From Indonesia, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa warisan Raden Saleh tidak hanya terbatas pada

karya seni, tetapi juga memberikan kontribusi penting bagi perkembangan fasilitas masyarakat di Jakarta.



Gambar 2. 45 Kediaman Raden Saleh

Sumber: <https://luk.staff.ugm.ac.id...>

### 2.2.2. Ciri Khas Gaya dan Teknik Lukisan Raden Saleh

Ketika Raden Saleh berada di Dresden, Jerman, ia menemukan gaya khasnya. Di sana, ia mulai mengembangkan tema pertarungan hewan dan adegan perburuan dengan nuansa oriental. Ia percaya bahwa sebagai seniman Asia, dia lebih baik dapat menggambarkan energi, perasaan, dan suasana pembohong dunia Timur daripada pelukis Eropa. Untuk menunjukkan betapa dramatisnya setiap adegan, Raden Saleh menggunakan teknik gelap-terang (*chiaroscuro*) yang kontras, yang digunakan dalam gaya Romantisisme. Setiap karyanya menampilkan ketegangan, dinamika, dan ekspresi emosional yang kuat, terutama dalam lukisan perburuan singa, badai laut, dan adegan binatang yang bertarung.

Secara konsep, Raden Saleh mengikuti selera publik Eropa yang membayangkan imajinasi romantis tentang dunia Timur, bukan nilai-nilai budaya Jawa yang lebih mengutamakan harmoni dan keseimbangan. Hal ini membuat karya tulis diterima luas di seluruh Eropa karena dianggap menggambarkan "eksotis oriental" yang penuh gairah, pembohong, dan dramatis. Raden Saleh membangun reputasi sebagai pelukis oriental yang diakui dan dihargai di lingkaran seni internasional dengan teknik cat minyak

Eropa, komposisi penuh gerakan, dan pemilihan tema yang menegangkan (Kraus, 2018).

### **2.2.3. Lukisan Raden Saleh**

Secara umum, berdasarkan tema dan gaya yang ia ciptakan selama tinggal di Eropa dan Hindia Belanda, karya-karya Raden Saleh dapat dimasukkan ke dalam tiga kelompok utama. Sangat penting untuk memahami posisinya sebagai pelukis Jawa yang dapat menguasai teknik Eropa sambil menampilkan kepekaan "Oriental" dalam karyanya. Setiap jenis lukisan tidak hanya menunjukkan kemampuan teknisnya, tetapi juga mengandung pesan simbolis dan gambaran tentang dunia, baik alam maupun manusia (Kraus, 2018). Tiga kategori tersebut adalah:

#### **2.2.3.1. Lukisan *Portrait***

Sebagai seorang pelukis potret yang mahir, Raden Saleh banyak menggambarkan orang-orang penting dari zamannya, mulai dari pejabat kolonial Belanda hingga tokoh negara. Lukisan *portrait* tersebut sering mengandung simbol status sosial dan kritik politik yang halus, selain menunjukkan keahlian teknis dalam menggambarkan ekspresi dan detail pakaian (Kraus, 2018). Berikut merupakan beberapa karya potret penting Raden Saleh:

##### **1. Penangkapan Pangeran Diponegoro (1857)**

Lukisan Raden Saleh "Penangkapan Pangeran Diponegoro" yang dibuat pada tahun 1857 adalah lukisan bertema sejarah yang dia buat dan merupakan salah satu karya seni terpenting dalam sejarah seni rupa Indonesia. Menurut Warner Kraus (2018), Raden Saleh menyatakan dalam suratnya kepada Adipati Ernst II pada 12 Maret 1857 bahwa ia telah menyelesaikan lukisan bersejarah tersebut, yang sebenarnya dibuat untuk Raja Willem III sebagai respon nya terhadap lukisan Nicholas Pieneman yang berjudul "Penyerahan diri Diponegoro". Lukisan

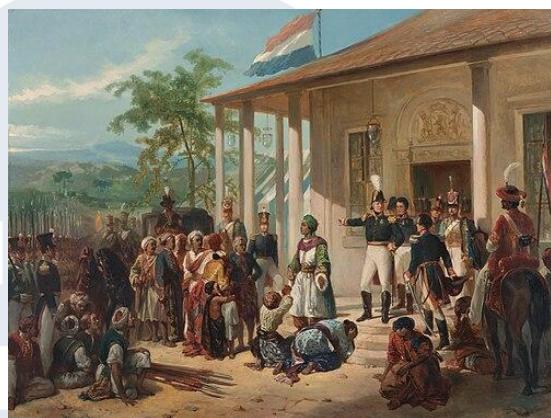
"Penangkapan Pangeran Diponegoro" dibuat oleh Raden Saleh sebagai tanggapan kritis terhadap versi Pieneman. Saleh mengubah cerita dari peristiwa yang sama. Dengan wajah penuh kemarahan dan sikap tegas, Diponegoro berdiri tegak menolak duduk, menunjukkan perlawanan dan martabat. Bahkan, Saleh menempatkan De Kock di sisi kiri komposisi yang dalam tradisi Jawa dianggap sebagai posisi perempuan atau inferior secara simbolik menempatkan Belanda dalam posisi lemah dan pasif. Selain itu, kepala para perwira Belanda digambarkan dengan ukuran yang besar dan grotesk, seperti raksasa dalam tradisi wayang Jawa, yang memberi kesan ejekan dan sindiran visual terhadap keangkuhan kolonial.



Gambar 2. 46 Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro  
Sumber: <https://luk.staff.ugm.ac.id...>

Jika dibandingkan dengan karya Nicolaas Pieneman, "Penyerahan Diri Diponegoro kepada Letnan Jenderal HM de Kock" (1835), ada perbedaan yang signifikan. Sementara Jenderal De Kock digambarkan sebagai figur yang agung, bijak, dan berwibawa, Pieneman menampilkan Diponegoro dengan tubuh merunduk, tenang, seolah-olah pasrah menerima kekalahannya. Storyline ini jelas mendukung kolonial Belanda, memberikan legitimasi

atas kekuatan mereka. Sebaliknya, Raden Saleh menentang perspektif itu. Ia menggambarkan Diponegoro berdiri tegak dengan wajah marah dan penuh wibawa, menolak tunduk di hadapan De Kock. Bahkan Saleh menempatkan De Kock di sebelah kiri komposisi sisi kiri dalam simbolisme Jawa menunjukkan posisi yang lebih rendah (Kraus, 2018).



Gambar 2. 47 Lukisan Penyerahan diri Diponegoro  
Sumber: [https://The\\_Submission\\_of\\_Prince\\_DipoNegoro...](https://The_Submission_of_Prince_DipoNegoro...)

Oleh karena itu, tulisan Raden Saleh berfungsi bukan hanya sebagai dokumentasi peristiwa sejarah tetapi juga kritik politik terselubung terhadap kolonialisme Belanda. Lukisan Saleh menampilkan versi Jawa dari peristiwa bersejarah itu, berbeda dengan lukisan Pieneman yang menonjolkan cerita kolonial yang penuh dengan propaganda. Lukisan ini tidak hanya menunjukkan penangkapan Diponegoro; itu juga menunjukkan perlawanan dan kebanggaan bangsa serta kritik tajam terhadap penghinaan kolonial. Keberanian Raden Saleh untuk memberikan lukisan ini kepada Raja Willem III menunjukkan semangatnya untuk menyampaikan kebenaran sejarah dari sudut pandang orang asli, meskipun dia tahu pelanggaran terselubung yang mungkin tidak diketahui oleh Belanda. Lukisan ini kemudian diberikan

kepada Raja Willem III dari Belanda, dan pada tahun 1975 dikembalikan ke Indonesia sebagai bagian dari perjanjian kebudayaan antara kedua negara. Setelah restorasi tahun 2013 oleh Susanne Erhards, kondisi lukisan kini terjaga dengan baik, menampilkan warna serta detail yang lebih terang (Kemdikbud, 2019).

## 2. Gubernur Jendral Johanes Graaf van den bosch (1836)

Lukisan potret Gubernur Jenderal Johannes van den Bosch karya Raden Saleh merupakan salah satu karya penting yang sarat makna historis. Ini awalnya dibuat oleh Raden Saleh pada tahun 1836, setelah Van den Bosch kembali dari Jawa, lalu kemudian diberi sensor oleh JC Müller Kruseman. Dalam lukisan tersebut, Van den Bosch menggambarkan sedang bersandar pada tumpuan patung dada Raja Willem I, sementara latar belakang menampilkan Istana Bogor dengan Gunung Salak, sebuah simbol kekuasaan kolonial di Hindia Belanda. Menariknya, meski saat itu Van den Bosch sudah berusia 56 tahun, dalam potret ia tampak lebih muda, kemungkinan karena Raden Saleh merujuk pada potret sebelumnya karya Kruseman tahun 1829 (Kraus, 2018).



Gambar 2. 48 Lukisan Gubernur Jendral Johanes Graaf Van Den Bosch  
Sumber: Kraus, 2018

Secara visual, lukisan ini menegaskan status Van den Bosch sebagai sosok yang berpengaruh dalam sejarah kolonial, terutama karena ia dikenal sebagai arsitek tanam paksa (cultuurstelsel) dan peletak dasar sistem pemerintahan kolonial berbasis birokrasi atau "negara pegawai". Sistem ini, meskipun dianggap sukses dari sudut pandang Belanda, justru menimbulkan penderitaan besar bagi rakyat Jawa karena memiskinkan petani dan memperkuat kolaborasi antara pejabat kolonial dengan elit lokal. Para bupati bahkan mendapatkan keuntungan pribadi dari sistem ini, sehingga memperlebar jurang ketidakadilan sosial. Dengan demikian, lukisan potret ini tidak hanya mewakili tokoh penting kolonial, tetapi juga menyimpan narasi tentang sisi kelam penjajahan di Hindia Belanda.

### 3. Pertemuan Rahasia di Hutan (1848)

Lukisan Pertemuan Rahasia di Hutan menampilkan adegan dramatis yang penuh simbol. Terlihat seorang perempuan memasuki area terbuka di tengah hutan dari sisi kanan, menuju seorang penunggang kuda yang menunggunya di dekat kolam kecil di sebelah kiri. Perempuan tersebut digambarkan mengenakan jubah putih panjang hingga mata kaki, dilapisi mantel brokat merah berhias dengan sisi dalam biru dan lengan lebar, serta syal sutra kuning yang menjuntai sebagai pengikat. Kepalanya tertutup cadar berhias mutiara yang diikat kain merah, menandakan statusnya sebagai perempuan muda dari kalangan bangsawan. Detail pada kudanya sangat khas Raden Saleh, terutama pada mata kuda yang terbelalak, seolah memantulkan gejolak batin pemiliknya yang tidak tergambar jelas di wajahnya. Dengan demikian, kuda dalam

lukisan ini berfungsi sebagai simbol ekspresi emosi yang tersembunyi.



Gambar 2. 49 Pertemuan Rahasia di Hutan  
Sumber: Kraus, 2018

Teknik kuas yang digunakan menampilkan kontras menarik: sapuan tegas pada pepohonan di latar belakang berbeda dengan detail halus pada mantel brokat, wajah perempuan, dan kepala kuda. Pemilihan warna, khususnya pada figur perempuan, menampilkan pengaruh seni Romantisisme Prancis yang memang banyak mempengaruhi karya-karya Raden Saleh. Menariknya, dalam salah satu suratnya dari Paris, Raden Saleh pernah menyebutkan keinginannya untuk membuat ilustrasi kisah Seribu Satu Malam.

### 2.2.3.2. Lukisan *Landscape*

Dalam lukisan *lansdscape*, Raden Saleh menampilkan keindahan alam dengan sentuhan Romantisisme Eropa, seperti penggunaan cahaya dramatis, perspektif, dan suasana emosional. Pemandangan yang ia ciptakan tidak hanya menampilkan estetika

visual, tetapi juga menjadi media untuk memperkenalkan kekayaan alam Nusantara kepada dunia serta untuk mengingatkan bahwa manusia hanyalah makhluk fana yang tidak berdaya di hadapan kebesaran alam dan Sang Pencipta. Berikut merupakan beberapa lukisan *landscape* Raden Saleh (Kraus,2018) :

### 1. Lukisan Gunung Merapi (1865)

Raden Saleh pergi ke Jawa Tengah pada tahun 1865. Ia tidak hanya memiliki tujuan untuk menjalin hubungan kekerabatan dan mencari pasangan dari kalangan bangsawan Jawa, tetapi ia juga memiliki tujuan seni untuk memperluas gambaran lanskap Jawa yang sebelumnya menjadi bagian dari seluruh Jawa Barat. Dengan izin dari pemerintah kolonial dan dibantu oleh Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen, dia dapat menyaksikan letusan Gunung Merapi yang mengerikan dari Oktober hingga Desember 1865 (Kraus, 2018).



Gambar 2. 50 Lukisan Gunung Merapi (Siang)  
Sumber: Kraus, 2018

Raden Saleh sangat tertarik pada Gunung Merapi, yang dalam kosmologi Jawa dianggap sebagai pusat keseimbangan antara gunung dan laut, tanah dan udara. Di tempat itu, dia membuat beberapa gambar dan kemudian melukis banyak lukisan tentang letusan Merapi, baik siang

maupun malam. Lukisan-lukisan ini menampilkan detail letusan yang menakjubkan, termasuk semburan lava, pecahan batu, kepulan asap, dan awan panas yang disusun dengan visual yang sangat terstruktur (Kraus, 2018).



Gambar 2. 51 Lukisan Gunung Merapi (Malam)  
Sumber: Kraus, 2018

Karya ini unik karena keberanian Raden Saleh, yang jarang dilakukan oleh para pelukis Eropa ketika mereka menggambarkan gunung berapi secara langsung. Dalam salah satu versinya, bahkan ada tampilan tetangga pengamat, dengan bendera Belanda dan pondok bambu di latar depan. Ini menunjukkan betapa kecilnya manusia di hadapan kekuatan alam yang luar biasa. Hal ini tidak hanya sejalan dengan tradisi romantisme Eropa, tetapi juga mendukung pandangan Jawa tentang hubungan kosmis antara keseimbangan manusia dan alam.

## 2. Banjir di Jawa Tengah (1862)

Salah satu karya penting Raden Saleh, *"Watersnood op Midden Java"* (kadang-kadang disebut *Overstroming op Java*), dibuat sekitar tahun 1862. Karya ini terinspirasi oleh banjir besar yang melanda provinsi Banyumas. Penjelajah William Barrington D'Almeida datang ke studio Raden Saleh pada tahun 1862 dan melihat

karya ini sebelum selesai. Ia menceritakan suasana studio yang penuh dengan sketsa dan karya seni; salah satunya adalah dua lukisan besar tentang banjir ini.



Gambar 2. 52 Lukisan Banjir di Jawa Tengah  
Sumber: [https://A\\_Flood\\_on\\_Java...](https://A_Flood_on_Java...)

Lukisan “*Watersnood op Midden Java*” karya Raden Saleh menggambarkan ketakutan orang Jawa yang berjuang menyelamatkan diri dari banjir, dengan sosok Wedana berdiri di atas atap rumah membawa sapu tangan sebagai pusat perhatian, melibatkan keluarga, warga desa, serta kerbau yang menambah kesan kekacauan di tengah langit mendung dan air bah, sementara sebuah perahu kecil di tengah-tengah memberi harapan. Karya ini, yang pernah dipamerkan di rumahnya di Cikini dengan hasil disumbangkan untuk amal, sering dibandingkan dengan “*Le Radeau de la Méduse*” karya Géricault; namun jika Géricault menyoroti kaum buangan, Saleh justru menekankan peran Wedana sebagai pemimpin pelindung rakyat, sejalan dengan latar bangsawan Jawa yang ia miliki. Kesimpulannya, “*Watersnood op Midden Java*” bukan sekedar lukisan bencana alam, melainkan juga sebuah pernyataan sosial dan politik.



Gambar 2. 53 *Le Radeau de la Méduse*  
Sumber: [https://The\\_Raft\\_of\\_the\\_Medusa](https://The_Raft_of_the_Medusa)

Raden Saleh menunjukkan ketegangan antara harapan dan kecemasan, solidaritas rakyat Jawa, peran aristokrasi sebagai pelindung, serta kritik terselubung terhadap kolonialisme yang gagal memberi perlindungan. Dengan demikian, karya ini merefleksikan pandangan Raden Saleh terhadap bangsanya, Eropa, dan kondisi zamannya. Selain itu, ketidakhadiran peran kolonial Belanda menegaskan solidaritas antar orang Jawa sebagai penyelamat, yang dapat dibaca sebagai kritik halus terhadap kolonialisme. Dengan ekspresi khas Jawa yang membumi, bukan religius seperti tradisi Eropa, lukisan ini tidak hanya menampilkan bencana alam, tetapi juga mencerminkan pandangan sosial-politik Saleh tentang kepemimpinan, solidaritas, dan martabat bangsanya.

### 3. Badai di Laut (1840)

Lukisan Badai di Laut dan Kapal Karam karya Raden Saleh menghadirkan salah satu pengalaman paling mendasar dalam sejarah manusia: menghadapi ganasnya samudra. Motif badai dan kapal karam sendiri merupakan tema tua dalam seni rupa, yang sejak abad ke-17 banyak

berkembang di Belanda. Bagi masyarakat Belanda, tema laut bukan hanya soal kedekatan geografis, tetapi juga simbol dari sumber kekayaan besar mereka melalui jalur perdagangan laut. Dalam karya-karya seni, laut dan badai sering dipakai sebagai metafora rapuhnya manusia sekaligus tekad heroiknya untuk terus menantang bahaya. Raden Saleh menempatkan dirinya dalam tradisi tersebut, namun dengan pengalaman pribadi yang nyata. Pada tahun 1829, ia berlayar dari Jawa ke Eropa dan berulang kali menghadapi badai besar di Samudra Hindia maupun Atlantik. Pengalaman itu membuatnya mampu menggambarkan suasana badai secara hidup, terutama permainan cahaya dan atmosfer.



Gambar 2. 54 Lukisan Kapal Karam Dihantam Badai  
Sumber: <https://galnas.abdmmar.com/collection/93>

Dalam salah satu karyanya tentang badai laut, Raden Saleh melukiskan kapal Belanda yang kehilangan layar, berjuang melawan gelombang besar untuk bertahan hidup. Lukisan ini menunjukkan kesadaran Raden Saleh terhadap tradisi seni lukis Belanda, khususnya karya pelukis abad ke-17 seperti Abraham Willaerts dan Bonaventura Peeters yang banyak mengangkat tema laut. Detail menarik terlihat pada tong yang mengapung di bagian depan kiri kanvas, elemen yang sering ia gunakan. Pada masa lampau,

tong sering dibuang ke laut untuk mengalihkan perhatian paus atau makhluk laut lainnya, sebuah tradisi yang sarat simbolisme. Di abad ke-19, kehadiran tong dalam lukisan laut sudah menjadi konvensi, melambangkan pengorbanan sesuatu yang berharga demi keselamatan. Melalui lukisan ini, Raden Saleh tidak hanya merekam drama maritim, tetapi juga menghadirkan simbol perjuangan manusia menghadapi alam dan nasibnya.



Gambar 2. 55 Lukisan Badai di Laut  
Sumber: Kraus, 2018

#### 2.2.3.3. Lukisan Manusia dan Hewan

Pada lukisan bertema manusia dan hewan, Raden Saleh sering menggambarkan adegan penuh ketegangan antara keduanya. Gerakan, ekspresi emosional yang dinamis, serta detail anatomi yang akurat menjadi ciri khasnya. Lukisan jenis ini tidak hanya menonjolkan keterampilan teknis, tetapi juga menyiratkan simbol perjuangan, keberanian, dan interaksi manusia dengan alam. Berikut merupakan lukisan manusia dan hewan karya Raden Saleh (Krauss, 2018) :

##### 1. Perburuan Singa (1840)

Lukisan Perburuan Singa karya Raden Saleh dibuat pada Tahun 1840 dan merupakan salah satu karya paling

dinamis dalam tradisi seni perburuan abad ke-19. Menggunakan minyak kucing, Saleh menghadirkan adegan penuh ketegangan di mana singa-singa menyerang para penunggang kuda, sementara para pemburu berusaha keras mendaratkannya dengan tombak dan senjata api. Suasananya liar, penuh energi, dan sarat dengan ketegangan hidup-mati, diperkuat oleh komposisi dramatis berupa kuda yang terjungkal, penunggang yang jatuh, serta gestur heroik para pemburu. Pengaruh Romantisisme Eropa tampak jelas dalam sapuan kuasnya yang ekspresif dan komposisi penuh gerak, selaras dengan tradisi Rubens dan Delacroix, meski Saleh memberi sentuhan khas melalui detail tropis serta figur pakaian adat Hindia yang menghadirkan identitas Asia ke dalam tema klasik Eropa.



Gambar 2. 56 Lukisan Perburuan Singa  
Sumber: Kraus, 2018

Tema perburuan singa sendiri memiliki akar panjang dalam sejarah seni, dari relief Romawi kuno hingga karya Rubens yang kemudian menginspirasi Delacroix. Saleh mengenal tradisi ini melalui reproduksi cetakan dan etsa, lalu mentransformasikannya menjadi karya yang segar, sarat dengan dramatisasi, sekaligus berbeda karena menampilkan

nuansa Jawa misalnya latar lanskap tropis dan pemburu berpakaian ala Hindia. Lukisan ini juga mencerminkan status sosial Saleh yang tinggi, karena beberapa karyanya dipesan oleh tokoh penting seperti Pangeran Albert dari Sachsen-Coburg dan Gotha maupun Raja Willem III Belanda. Dengan demikian, Perburuan Singa tidak hanya menjadi representasi kehebatan teknis dan estetika, tetapi juga simbol keberhasilan Raden Saleh menempatkan dirinya dalam percaturan seni internasional sambil membawa identitas Jawa ke panggung global international.

## 2. Antara Hidup dan Mati (1870)

Lukisan Antara Hidup dan Mati atau juga dikenal dengan judul Penunggang Kuda Arab Diterkam Singa merupakan karya terakhir Raden Saleh yang diselesaikan di Eropa. Karya ini menampilkan adegan dramatis seorang penunggang kuda Arab yang berjuang keras melawan serangan singa di gurun suasana yang seolah-olah merefleksikan pertarungan hidup dan mati. Banyak kurator yang menggambarkan lukisan ini tidak hanya sebagai gambaran perburuan, tetapi juga alegori perjuangan sebuah bangsa dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaannya.

Teknis dan Proses penciptaannya sendiri sangat khas, menurut catatan Paolo Mantegazza, seorang antropolog dan psikolog asal Italia yang sempat bertemu Raden Saleh di Florence pada tahun 1877, sang pelukis biasa membuat model lilin terlebih dahulu untuk sosok-sosok dalam lukisannya. Ia mengamati bagaimana Raden Saleh berhari-hari menyusun dan mengutak-atik komposisi hingga sesuai keinginannya, baru kemudian dipindahkan ke kanvas. Pada masa itu, usia Raden Saleh sudah lanjut dan ia mengalami gangguan

emosional, sehingga perlu waktu berbulan-bulan untuk menyelesaikan karya dengan komposisi yang tampak sederhana ini. Setelah selesai di Paris pada tahun 1878, lukisan ini dikirimkan ke Ernst II sebagai tanda persahabatan yang telah terjalin selama 35 tahun.



Gambar 2. 57 Lukisan Antara hidup dan mati  
Sumber: Kraus, 2018

Dengan ekspresi dramatis dan ketegangan yang kuat, *Antara Hidup dan Mati* tidak hanya menampilkan keterampilan teknis Raden Saleh, tetapi juga menghadirkan simbolisme mendalam mengenai keberanian, perjuangan, dan harapan dalam menghadapi ancaman terbesar kehidupan.

### 3. Perburuan Banteng (1855)

Lukisan *La Chasse au Taureau Sauvage* atau *Wild Bull Hunt* merupakan salah satu karya besar Raden Saleh yang menampilkan adegan perburuan dramatis dengan nuansa romantis sekaligus tragis. Karya ini menampilkan ketegangan antara manusia dan hewan pembohong melalui komposisi penuh gerakan kuda yang meronta, pemburu yang berusaha mengendalikan situasi, hingga binatang buas yang mengancam. Keunikan lukisan ini terletak pada keberanian

Raden Saleh menyelipkan dirinya dalam komposisi sebagai potret diri, tampak gagah menunggangi kuda coklat di tengah kekacauan perburuan. Kehadirannya bukan hanya sebagai pengamat, melainkan juga bagian dari narasi yang ia ciptakan.



Gambar 2. 58 Lukisan Perburuan Banteng  
Sumber: Kraus, 2018

Lukisan ini dipesan oleh Jules Stanislas Sigis Cezart, seorang pedagang gula dan kopi pada abad ke-19. Dalam penggambarannya, meski adegan utamanya adalah perburuan besar, terdapat nuansa yang mengingatkan pada tradisi berburu bangsawan Priangan di Jawa. Para pemburu awalnya bermaksud mengejar rusa, namun justru harus menghadapi binatang buas secara tidak sengaja. Raden Saleh menonjolkan adegan heroik khas karyanya pemburu di atas kuda yang memberontak menjadi pusat perhatian, sementara di sekitarnya tampak pemburu lain yang mendekat sambil memberi isyarat dan memanggil bantuan. Detail ini menampilkan kecenderungan Raden Saleh untuk menggabungkan pengalaman lokal dengan tradisi lukisan Eropa, sehingga menghasilkan karya yang kaya simbolisme sekaligus penuh ketegangan dramatis.

#### **2.2.4. Nilai Nasionalisme dalam Karya Raden Saleh**

Kehidupan lama Raden Saleh di Eropa membuatnya jauh dari kampung halamannya. Namun, ketika dia kembali ke tanah Jawa, pengalaman itu justru memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuannya tentang seni dan menghasilkan ide-ide baru. Ia tidak hanya membawakan gaya lukisan Barat tetapi juga menyebarkannya melalui media pendidikan, seperti buku bacaan bergambar untuk anak-anak dan buku pelatihan menggambar (Kraus, 2018). Dengan cara ini, Raden Saleh melakukan upaya untuk menanamkan dasar-dasar seni modern kepada masyarakat pribumi, sebuah langkah penting yang memperlihatkan kepeduliannya terhadap kemajuan bangsanya.

Raden Saleh lebih sering dianggap sebagai bagian dari tradisi romantisme di Eropa, terutama di Jerman, Belanda, dan Prancis. Menurut Kraus (2018), lukisan binatang buasnya, seperti singa, mengingatkan orang pada gaya Delacroix. Di sisi lain, komposisi dan penggunaan warnanya mengingatkan pada Horace Vernet. Namun, jiwa dan latar belakang budaya Jawa Raden Saleh sangat berbeda, meskipun masyarakat Eropa khawatir sebagai pelukis Romantik. Ia ternyata berperan sebagai pendahulu modernisme di Jawa sosok revolusioner yang membuang tradisi seni tradisional untuk membawa perspektif baru dalam seni lukis. Nasionalismenya didasarkan pada sikap radikalnya: berani menyimpang dari kebiasaan dan memanfaatkan demi kepentingan bangsa.

Meskipun Raden Saleh mahir dalam teknik Barat, Raden Saleh tetap setia pada tradisi budayanya. Ketika melukis potret tokoh-tokoh sebangsa di tanah Jawa, ia meninggalkan metode naturalis Eropa dan kembali ke gaya lukisan tradisional Jawa, yang cenderung datar dan tidak dimensional, menurut Kraus (2018), perspektif ini menegaskan identitasnya sebagai orang Jawa dan menunjukkan penghormatan pada budayanya sendiri. Oleh karena itu, karya Raden Saleh menunjukkan semangat nasionalisme; dia menunjukkan keberanian untuk menyampaikan ide-ide baru tentang negaranya kepada orang-orang di seluruh dunia dan upayanya untuk menggabungkan gaya Barat

dengan tradisi lokal. Lukisan Raden Saleh mewakili identitas, martabat, dan kebanggaan bangsa melalui lukisan-lukisannya, menjadikannya bukan hanya karya estetika tetapi juga simbol nasionalisme. Dia juga dianggap sebagai bagian dari tradisi seni Eropa dan simbol kebangkitan modernitas di Jawa pada zamannya (Susanto, 2014).

### **2.2.5. Pengaruh Raden Saleh terhadap Seni Lukis Indonesia**

Raden Saleh dikenal sebagai pelopor seni lukis modern Indonesia karena berhasil memperkenalkan teknik seni rupa Barat, seperti penggunaan cat minyak, perspektif, pencahayaan dramatis, dan realisme, yang sebelumnya belum dikenal dalam tradisi seni Jawa (Bachtiar, Carey, & Onghokham, 2009). Selain menghasilkan karya dengan gaya Romantik Eropa, ia juga memadukan unsur lokal, misalnya dengan menghadirkan satwa khas Nusantara, pemandangan vulkanis, dan motif budaya Jawa, sehingga melahirkan karya yang menjadi jembatan antara tradisi lokal dan modernitas. Pada tahun 1863–1864, Raden Saleh juga berperan sebagai pendidik dengan menyusun contoh gambar dan cat air untuk sekolah-sekolah di Jawa, yang mengajarkan teknik menggambar, bayangan, volume, dan sketsa, sehingga ikut memperluas pendidikan seni rupa pribumi (Winaya & Saleh, 2007). Peran ini menegaskan bahwa Raden Saleh bukan hanya seorang pelukis, tetapi juga seorang pendidik yang memberikan kontribusi besar pada perkembangan seni di Hindia Belanda.

Meski sering disebut tidak meninggalkan murid, sejumlah catatan menunjukkan bahwa Raden Saleh mendidik beberapa seniman. Murid-muridnya antara lain Raden Salikin, seorang kerabat yang membantu menyalin naskah tua; Raden Koesoema di Brata dari Ciamis yang kemudian menjadi guru menggambar di Bandung dan menghasilkan potret bangsawan; serta Raden Mangkoe Mihardjo yang dianggap murid paling berhasil dan sempat memamerkan 21 karya pada pameran internasional di Amsterdam tahun 1883. Selain itu, Lie Kim Hok, yang kemudian dikenal sebagai pelopor sastra Tionghoa-Melayu, juga pernah belajar darinya, begitu pula Ngabehi Wignjo Soewarno, pelukis istana Surakarta. Fakta ini membuktikan bahwa tradisi seni

rupa yang dirintis Raden Saleh tidak berakhir pada masa hidupnya, melainkan diteruskan oleh generasi berikutnya (Krauss, 2018). Murid-murid ini kemudian melanjutkan melanjutkan tradisi seni rupa yang dirintisnya, bahkan sebagian berhasil berkiprah di panggung internasional (Banu & Effendi, 2020).

Lebih jauh lagi, pengaruh Raden Saleh terlihat dalam lahirnya kesadaran identitas dan nasionalisme dalam seni rupa Indonesia. Melalui karyanya seperti Penangkapan Pangeran Diponegoro, ia mengekspresikan kritik terhadap kolonialisme sekaligus menegaskan martabat bangsanya (Krauss, 2018). Dengan keberhasilannya menembus dunia seni internasional, ia menunjukkan bahwa seniman pribumi mampu mencapai standar tinggi dalam seni rupa modern. Hal ini menginspirasi generasi berikutnya untuk percaya diri berkarya dan memperkaya tradisi seni di Indonesia. Warisan Raden Saleh tidak hanya berupa karya lukis monumental, tetapi juga tradisi pendidikan seni dan kesadaran nasional yang terus mempengaruhi perkembangan seni rupa Indonesia hingga awal abad ke-20.

### 2.3 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan kajian terhadap penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang sedang diteliti. Tujuan dari penelitian yang relevan ini adalah untuk memperoleh wawasan serta gambaran mengenai pendekatan, metode, dan media yang telah digunakan sebelumnya. Dalam konteks perancangan buku interaktif untuk pengenalan lukisan Raden Saleh, penelitian relevan ini sangat bermanfaat karena dapat memberikan acuan terkait strategi penyajian konten sejarah melalui media interaktif, teknik visualisasi yang menarik bagi anak-anak, serta pemilihan bentuk media yang sesuai dengan karakteristik sasaran audiens. Dengan mempelajari penelitian-penelitian terdahulu, penulis dapat memperkaya ide, menghindari pengulangan konsep yang sama, serta merancang media yang lebih inovatif dan efektif untuk memperkenalkan karya seni Raden Saleh kepada anak usia 8–10 tahun. Penelitian yang dilakukukan penulis adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Cerita Interaktif Augmented Reality Tentang Sejarah Sumpah Pemuda untuk mengajarkan sikap Toleransi Terhadap Siswa SD (2025).	Fitria Destiara	<p>Penelitian ini menghasilkan perancangan media buku cerita interaktif berbasis Augmented Reality (AR) dengan tema Sumpah Pemuda. Media ini dirancang untuk menanamkan sikap toleransi, persatuan, dan menghargai perbedaan sejak dulu pada siswa SD kelas IV–VI melalui pendekatan narasi fiksi, ilustrasi menarik, dan fitur interaktif AR yang menampilkan animasi, suara, serta visualisasi imajinatif.</p>	<p><b>A. Demografi:</b> Penelitian menargetkan siswa SD kelas IV–VI sebagai audiens utama.</p> <p><b>B. Media:</b> Menggunakan buku cerita interaktif berbasis AR sebagai media pembelajaran sejarah dan pendidikan karakter.</p> <p><b>C. Keterampilan:</b> Menekankan pada pembentukan sikap toleransi, kesadaran menghargai perbedaan, dan peningkatan literasi sejarah siswa dengan cara yang menyenangkan.</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
2.	Buku Pop-Up Sebagai Media Untuk Mengenalkan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II di Kota Palembang (2023).	Nur Muhammad & Husni Mubarat	Penelitian ini menghasilkan rancangan buku pop-up sebagai media edukatif untuk memperkenalkan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II kepada anak usia 6-12 tahun. Media buku pop-up dilengkapi media pendukung seperti poster, gantungan tas, botol minum, dan kaos. Dengan visual pop-up yang interaktif, anak-anak diharapkan lebih tertarik mengunjungi museum dan mempelajari sejarah serta budaya lokal melalui media yang menarik	<p><b>A. Demografi:</b> menargetkan anak usia 6-12 tahun, menyasar generasi muda agar lebih mengenal museum sejak dini.</p> <p><b>B. Media:</b> penggunaan buku pop-up sebagai media utama serta media pendukung visual lainnya yang kreatif.</p> <p><b>C. Keefektifan belajar:</b> media interaktif visual yang mampu menarik minat anak, bukan hanya memberi informasi pasif tetapi melalui pengalaman imajinatif yang menyenangkan.</p> <p><b>D. Konteks budaya :</b> konten mengenai sejarah dan budaya Kota Palembang melalui Museum Sultan Mahmud Badaruddin II.</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
3.	Peranan Buku Ilustrasi Sejarah R.A. Kartini untuk Anak Usia 4-6 Tahun (2018)	Ratu Zhada Kharisma Aulia & Mohammad Isa Pramana Koesoemadinata	Penelitian ini menghasilkan buku ilustrasi berjudul "Trinil, Bikmi & Klientje" sebagai media untuk mengenalkan sejarah R.A. Kartini kepada anak usia dini (4-6 tahun). Media dirancang dengan ilustrasi dominan, tipografi yang sesuai anak (jenis sans serif) dan gaya visual yang menyenangkan, serta dukungan media promosi dan media pendukung lainnya (stiker, tumbler, poster).	<p><b>A. Demografi:</b> Fokus pada usia emas (4-6 tahun), yang sangat sensitif terhadap pembentukan karakter dan penanaman nilai sejarah moral.</p> <p><b>B. Media:</b> Buku ilustrasi yang dirancang agar menarik, lengkap dengan gaya ilustrasi kartun/lucu, layout bebas, warna cerah, media pendukung (stiker, botol minum, dll) sehingga tidak hanya membaca tetapi juga terdapat elemen interaktif visual dan sensorik.</p> <p><b>C. Karakteristik isinya:</b> Mengangkat nilai moral, tokoh pahlawan nasional yang inspiratif, sejarah yang relevan dan dikemas sedemikian rupa agar cocok dan mudah dipahami usia anak.</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				<b>D. Aspek perancangan:</b> Penulis melakukan observasi, wawancara ahli, studi pustaka, dan analisis buku sejenis sebagai acuan (matriks perbandingan) sehingga desainnya berdasarkan penelitian terdahulu

Penelitian pertama oleh Fitria Destiara dalam jurnal Perancangan Buku Interaktif Sumpah Pemuda dengan Augmented Reality sebagai Media Edukasi Toleransi menunjukkan bahwa teknologi AR dapat membuat media pembelajaran lebih imersif dan meningkatkan minat anak dalam memahami nilai sejarah. Penelitian kedua oleh Nur Muhammad & Husni Mubarat berjudul Buku Pop-Up sebagai Media untuk Mengenalkan Museum Sultan Mahmud Badaruddin II di Kota Palembang menekankan efektivitas media pop-up dan media pendukung visual dalam menarik perhatian anak serta menumbuhkan minat belajar sejarah lokal. Penelitian ketiga oleh Ratu Zhada Kharisma Aulia & Mohammad Isa Pramana Koesoemadinata dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah R.A. Kartini untuk Anak Usia 4–6 Tahun merancang buku ilustrasi yang sesuai dengan usia dini melalui visual cerah, tipografi sederhana, serta media pendukung untuk memperkuat konsistensi pesan sejarah.

Berdasarkan penelitian tersebut, media interaktif dan ilustrasi naratif terbukti efektif dalam mengenalkan sejarah dan budaya kepada anak. Kebaruan perancangan ini terletak pada buku ilustrasi interaktif tentang lukisan Raden Saleh untuk anak usia 8–10 tahun yang memadukan narasi sederhana, ilustrasi yang menarik, serta interaktivitas yang informatif dan menyenangkan.