

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. Studi Literatur

Pada perancangan ini akan di gunakan berbagai acuan teori serta informasi dan pengetahuan yang berasal dari buku-buku, literature batik dan buku *layout*, artikel, artikel dari website, serta data-data yang berhubungan dengan tema perancangan yang akan dibuat.

#### 2.1.1. Tinjauan Tentang Batik

##### 2.1.1.1. Pengertian Batik

Pada masa silam, seni batik bukan sekedar untuk melatih keterampilan lukis dan *sungging*, seni batik sesungguhnya sarat akan pendidikan etika dan estetika bagi wanita zaman dulu. Seni batik menjadi sangat penting dalam kehidupan karena kain batik telah terjalin erat ke dalam lingkaran budaya hidup masyarakat. Selain itu, batik juga punya makna dalam menandai peristiwa penting dalam kehidupan manusia jawa.

Seni batik dari masa ke masa, selalu berkembang dalam keragaman yang artistik. Dalam perkembangannya telah terjadi proses akulturasi seni yang terabadikan dalam susunan corak, ragam hias dan warna yang terlukis pada batik Cina, batik *Wong Kaji*, batik *Wong Cilik*, dan batik Klasik. Unsur-unsur Hinduistik, Eropa, dan Cina tergambar secara jelas pada lembar-lembar batik, seperti motif burung *phoenix*, fauna mitologis *chi-lin*, motif naga, juga motif fenomena alam.

Memang setiap zaman memiliki karakteristik tersendiri. Seni batik berakar pada faktor budaya yang bercirikan masa histori tertentu. Pada zaman pertengahan, misalnya, membukukan ciri keanggunan gaya aristokrasi. Lembar batik yang cantik itu tak hanya elok secara harfiah, namun juga simbolik. Selain unsur simbolis yang pekat makna, unsur yang kuat lainnya adalah proses pengerjaan yang rumit sejak di-*kemplong*, ditulis hingga di-*lorod*, memerlukan ketelitian dan penguasaan teknologi bahan dan proses.

Eloknya batik itu hanya sekelumit dari sekian bukti rajut mesra antara budaya-budaya nusantara, khususnya Jawa, dengan budaya luar , khususnya Cina,

yang menebar di ranah seni batik, menandai relasi akulturatif yang demikian luasnya. Yang jelas pertautan tersebut telah memeperkaya seni batik, yang selalu tak akan pernah habis untuk diungkap, dinikmati dan dikagumi. Sehingga banyak penulis dan peneliti domestik maupun mancanegara yang membahas benturan dan pergeseran budaya seputar seni kriya batik. Proses akulturatif ini terus berlanjut sampai abad-abad kemudian, saling memengaruhi, memperkaya, dan mewujudkan menjadi batik Nusantara.

Batik adalah teknik perintang warna dengan menggunakan *malam*, yang telah ada sejak pertama kali diperkenalkan dengan nama *batex* oleh Chastelein, seorang anggota *Raad van Indie* (Dewa Hindia) pada tahun 1705. Pada masa itu penanaman dan penenunan kapas sebagian besar berpusat di pulau Jawa. Penduduk biasa mengenakan kain yang dilukis dengan cara mereka sendiri. Akhirnya teknik itu berkembang dan dikenakan oleh semua kalangan hingga sekarang. Batik, sebagaimana namanya, *mbatik* adalah *ngemban titik*. Secara operasional berarti padat karya, karena membatik membutuhkan banyak tenaga kerja. Dari mulai mendesain, menggambar motif, membuka tutup kain dengan malam, mewarnai, hingga memasarkan batik itu sendiri. *Mbatik* juga bisa berarti *mbabate saka sithik*. Membatik membutuhkan kesabaran luar biasa, mengingat membatik bersumber dari kata hati.

#### **2.1.1.2. Sejarah dan Perkembangan Batik**

Sejarah pematikan di Indonesia sangat berkaitan erat dengan perkembangan kerajaan Majapahit dan penyebaran ajaran Islam di tanah Jawa. Perkembangan batik banyak dilakukan pada masa-masa kerajaan mataram, kemudian pada masa kerajaan Solo dan Yogyakarta. Kesenian batik Indonesia telah dikenal sejak zaman Majapahit lalu berkembang pada kerajaan serta raja-raja berikutnya. Meluasnya kesenian batik menjadi milik rakyat Indonesia setelah akhir abad ke-XVIII atau awal abad ke-XIX. Batik yang dihasilkan ialah batik tulis sampai awal abad ke-XX dan batik cap dikenal setelah perang dunia kesatu selesai atau sekitar tahun 1920. Adapun kaitannya dengan penyebaran ajaran islam. Banyak daerah-daerah pusat pematikan di Jawa adalah daerah-daerah

santri kemudian batik menjadi alat penunjang ekonomi oleh tokoh-tokoh pedagang muslim melawan perekonomian Belanda.

Kesenian batik adalah kesenian gambar diatas kain untuk pakaian yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja Indonesia zaman dulu. Awalnya batik dikerjakan hanya terbatas dalam wilayah Keraton saja dan hasilnya untuk pakaian raja dan keluarga serta para pengikutnya. Oleh karena banyak dari pengikut raja yang tinggal di Keraton, maka kesenian batik ini dibawa oleh mereka keluar dari wilayah Keraton dan dikerjakan ditempatnya masing-masing.

Lama kelamaan kesenian batik ini dilirik oleh masyarakat terdekat dan selanjutnya meluas menjadi sebuah pekerjaan untuk kaum wanita didalam rumah tangga untuk mengisi waktu senggangnya. Selanjutnya, batik yang tadinya hanya pakaian keluarga Keraton, kemudian menjadi pakaian rakyat yang digemari, baik kaum wanita maupun pria.

Pepin van Roojen, dalam buku yang berjudul *Batik Design*, mengatakan bahwa populernya batik sebagai bagian dari tradisi busana di Jawa, khususnya ketika kerajaan Mataram berkuasa, yang sangat antusias dengan perkembangan kebudayaan Jawa. Dalam hal ini batik telah menjadi sesuatu yang sangat istimewa, khususnya untuk keperluan seremonial. Kedatangan bangsa Inggris juga mempengaruhi tradisi berkain atau berbusanan di Pulau Jawa.

Bangsa Cina di Jawa juga memiliki peran besar dalam hal perwanaaan kain. Menjelang abad ke-20 penemuan cap logam untuk memalam (*canting*) mengenalkan perbuahan revolusioner pada industri batik di Jawa dan meningkatkan produksi batik menjadi bagian tren busana yang penting dan menunjukkan nilai terbaik dalam pencapaian artistik sebagai penanda sosial masyarakat.

### **2.1.1.3. Bahan dan Peralatan Mambatik**

Ditinjau dari proses pembuatan, pengertian dan penggunaannya, batik dapat diartikan sebagai kain bercorak. Kata batik dalam bahasa jawa berasal dari kata “tik”. Memiliki pengertian yang berhubungan dengan suatu pekerjaan yang halus, lembut dan kecil, mengandung unsur keindahan. Batik berarti menitikkan

malam dengan canting sehingga membentuk corak yang terdiri atas susunan titikan dan garisan.

Teknik membatik identik dengan proses *celup rintang*, menggunakan zat pewarna, malam perintang, dan kain sebagai obyeknya. Melalui proses teknik inilah ragam ragam hias ditampilkan pada kain. Ditinjau dari teknik pembuatannya, terdapat dua macam batik yakni batik tulis dan batik cap. Keduanya memiliki pola, proses produksi, dan cirinya masing-masing.

Batik tulis adalah batik yang dihasilkan dengan menggunakan canting tulis sebagai alat bantu dalam meletakkan cairan malam pada kain. Perkembangan teknik yang menghasilkan batik tulis bermutu tinggi di kraton-kraton Jawa ditunjang oleh canting tulis dan kain halus.

Selain canting tulisan terdapat alat pembuat corak berulang berbentuk stempel yang disebut canting cap. Cap terbuat dari lempengan kecil bahan tembaga yang berbentuk corak pada salah satu permukaannya. Muka stempel yang bercorak dibasahi varian malam untuk dicapkan pada kain. Selain itu ada cap yang terbuat dari kayu yang permukaannya bercorak hasil ukiran. Walaupun corak yang dihasilkan sama baiknya, namun ada efek tertetu yang berbeda satu sama lain dan memiliki keindahannya sendiri.

Perlengkapan dalam membatik, tidak mengalami perubahan dari dahulu sampai sekarang. Dilihat dari peralatan cara mengerjakannya membatik dapat digolongkan sebagai suatu kerja yang bersifat tradisional. Dengan demikian pekerjaan memiliki sifat khas, seperti halnya kerja tradisional yang lain. Oleh karena itu jika peralatan dan cara pengerjaan dimodernisasi predikat batik dan membatik akan hilang. Tetapi dilihat dari segi produksi dan ekonomi;

#### A. *Gawangan*

*Gawangan* ialah perkakas untuk membentangkan kain batik. *Gawangan* dibuat dari bahan kayu atau bambu. *Gawangan* harus dibuat sedemikian rupa, sehingga mudah dipindahkan, tetapi harus kuat dan ringan.

#### B. *Bandul*

*Bandul* dibuat dari timah atau kayu, atau batu yang dikantong. Fungsi pokok *bandul* ialah untuk menahan kain yang baru dibatik agar tidak mudah berpindah tempat.

C. *Wajan*

*Wajan* ialah alat untuk mencairkan “malam” (lilin untuk membatik). *Wajan* dibuat dari logam baja, atau tanah liat. *Wajan* sebaiknya bertangkai supaya mudah untuk diangkat dan diturunkan dari perapian tanpa dibantu alat lain. Oleh karena itu, *wajan* yang terbuat dari tanah liat lebih baik daripada *wajan* yang terbuat dari logam, karena tangkai pada *wajan* tidak mudah panas. Namun *wajan* yang terbuat dari tanah liat termasuk lama dalam memanaskan “malam”.

D. *Anglo*

*Anglo* merupakan alat perapian sebagai pemanas “malam”. *Anglo* terbuat dari tanah liat. Dalam menggunakan *anglo*, diperlukan bahan untuk membuat api ialah arang kayu.

E. *Tepas*

*Tepas* ialah alat untuk membesarkan api sesuai dengan kebutuhan saat membatik. Bahannya terbuat dari bambu. Selain *tepas*, digunakan juga *ilir*. Fungsi *tepas* dan *ilir* sama, hanya berbeda dibentuknya. *Tepas* berbentuk empat persegi panjang dan meruncing pada salah satu sisi lebarnya dan tangkainya terletak pada bagian yang runcing. Sedangkan *ilir* berbentuk bujur sangkar dan tangkainya terletak pada salah satu sisi serta memanjang ke samping.

F. *Taplak*

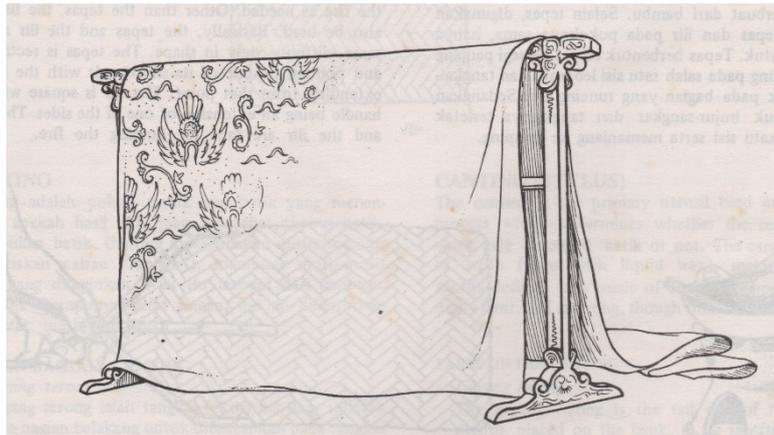
*Taplak* ialah kain untuk menutup paha pembatik supaya tidak terkena tetesan “malam” panas sewaktu *canting* ditiup, atau waktu membatik. *Taplak* biasanya dibuat dari kain bekas.

G. *Saringan* “malam”

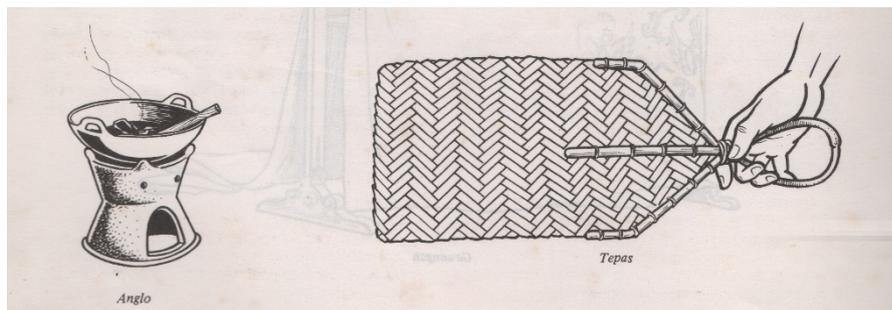
*Saringan* ialah alat untuk menyaring “malam” panas yang banyak. Jika “malam” disaring, maka kotoran yang ada dapat dibuang, sehingga bisa dipergunakan untuk membatik.

H. *Dingklik*

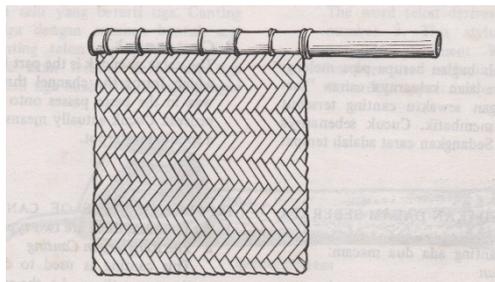
*Dingklik* pada prinsipnya berupa tempat duduk si pembatik.



Gambar 2.1 *Gawangan*. Sumber, Hamzuri, (1985)



Gambar 2.2 *Anglo* dan *Tepas*. Sumber, Hamzuri, (1985)



Gambar 2.3 *Irir*. Sumber, Hamzuri, (1985)

### ***Canting***

*Canting* adalah sebuah alat berbentuk cawan kecil dengan dua ujung pipa, ujung yang satu berlubang, sedangkan ujung yang satu lagi tidak berlubang dan merupakan ekor dari cawan yang terbuat dari tembaga. Ekor tersebut kemudian diletakkan ke gagang kayu atau gagang bambu. Bagian badan berbentuk cawan yang terbuat dari tembaga ini dikenal juga dengan sebutan *nyamplungan*.

Bagian-bagian canting :

1. *Gagang terong*

*Gagang terong* ialah tangkai canting, terletak pada bagian belakang untuk ditancapkan pada tangkai yang sebenarnya. Terong ialah nama tumbuh-tumbuhan perdu keluarga tumbuhan berbunga terompet atau *solanaceae*.

2. *Nyamplungan*

*Nyamplungan* ialah bagian pokok canting yang merupakan badan canting. Gunanya untuk tempat cairan “malam” dari wajan sewaktu akan membatik. Dinamakan *nyamplungan* karena, karena bentuk dan besarnya menyerupai *nyamplung* yaitu nama buah kendanga.

3. *Carat* atau *cucuk*

*Carat* atau *cucuk* ialah bagian berupa pipa melengkung yang merupakan jalan keluarnya “malam” dari *nyamplungan* sewaktu *canting* tersebut digunakan untuk membatik. *Cucuk* sebenarnya berarti paruh burung. Sedangkan *carat* adalah tempat air minum.

*Canting* dapat dibedakan dalam beberapa macam;

1. Menurut fungsinya canting ada dua macam:

a. *Canting Reng-rengan*

*Canting Reng-rengan* dapat diartikan sebagai kerangka. Biasanya *canting reng-rengan* dipergunakan khusus untuk membuat kerangka pola tersebut, sedang *isen* atau isi bidang dibatik dengan mempergunakan canting *isen* sesuai dengan isi bidang yang diinginkan. Batikan hasil mencotoh pola baik kerangka ataupun bersama isi

b. *Canting Isen-isen*

*Canting isen-isen* ialah *canting* untuk membatik isi bidang, atau untuk mengisi pola. *Canting isen* berujung kecil.

2. Menurut besar kecil ujung canting dapat dibedakan:

- *Canting carat* kecil
- *Canting carat* sedang
- *Canting carat* besar

3. Menurut banyaknya *carat (cucuk)* canting dapat dibedakan:

a. *Canting Cecekan*

*Canting Cecekan* memiliki ujung satu (tunggal), kecil, dipergunakan untuk membuat titik-titik kecil. Selain untuk membuat titik-titik kecil sebagai pengisi bidang, *canting cecekan* dipergunakan juga untuk membuat garis-garis kecil.

b. *Canting Loron*

*Loron* berasal dari kata *loron* yang berarti dua. *Canting loron* memiliki dua ujung, berjajar atas dan bawah; dipergunakan untuk membuat garis rangkap

c. *Canting Telon*

*Telon* berasal dari kata *telu* yang berarti tiga. *Canting* ini memiliki tiga ujung. *Canting telon* digunakan untuk membuat, maka akan terlihat bentuk segi tiga yang dibentuk oleh buah titik, sebagai pengisi bidang.

d. *Canting Prapatan*

*Prapatan* dari kata *papat* yang berarti empat. *Canting* ini memiliki empat ujung yang dipergunakan untuk membuat empat buah titik yang membentuk bujur sangkar sebagai pengisi bidang.

e. *Canting Liman*

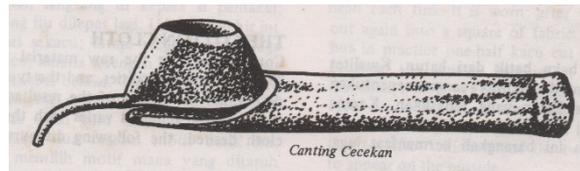
*Canting* ini memiliki lima ujung untuk membuat bujur sangkar kecil yang dibentuk oleh empat buah *cicik* dan sebuah titik ditengahnya.

f. *Canting Byok*

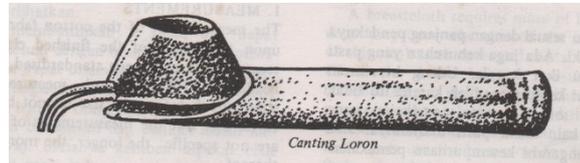
*Canting Byok* ialah *canting* yang memiliki tujuh ujung lebih dipergunakan untuk membentuk lingkaran kecil yang terdiri dari titik-titik. Sebuah titik atau lebih, sesuai dengan banyaknya ujung atau besar kecilnya lingkaran. *Canting byok* biasanya berujung ganjil.

g. *Canting Renteng* atau *Galaran*

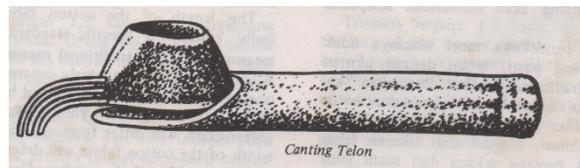
*Galaran* berasal dari kata *galar*, suatu tempat yang terbuat dari bamboo yang dicacah membujur. *Renteng* adalah rangkaian sesuatu yang berjejer. *Canting Galaran* atau *renteng* selalu berujung genap, empat buah ujung atau lebih, biasanya paling banyak enam buah, tersusun dari bawah ke atas.



Gambar 2.4 *Canting Cecekan*. Sumber, Hamzuri, (1985,7)



Gambar 2.5 *Canting Loron*. Sumber, Hamzuri, (1985,7)



Gambar 2.6 *Canting Telon*. Sumber, Hamzuri, (1985,7)

## **Mori**

Mori merupakan bahan baku batik dari katun. Kualitas mori bermacam-macam, dan jenisnya sangat menentukan baik buruknya kain batik yang dihasilkan. Karena kebutuhan mori dari berbagai macam kain tidak sama. Mori dibutuhkan sesuai dengan panjang pendeknya kain yang dikehendaki. Maka lebar mori sangat menentukan panjang masing-masing jenis mori.

Sebelum dibatik mori harus diolah lebih dahulu. Baik tidaknya pengolahan akan menentukan baik buruknya kain. Pengolahan mori adalah sebagai berikut; Mori yang sudah dipotong *diplipit*. *Diplipit* ialah dijahit pada bekas potongan supaya benang “pakan” tidak terlepas. Benang pakan ialah benang yang melintang pada tenunan. Setelah *diplipit* kemudian dicuci dengan air tawar sampai bersih. Kalau mori kotor, maka kotoran itu akan menahan resapan cairan warna lilin (*malam*) yang dibatik dan menahan cairan warna pada waktu proses *pembabaran*.

## **Pola**

Pola ialah suatu motif batik dalam mori ukuran tertentu sebagai contoh motif batik yang akan dibuat. Ukuran pola ada dua macam. Pola A ialah pola yang panjangnya selebar mori. Pola B ialah pola yang panjangnya sepertiga lebar mori, atau sepertiga panjang pola A. Membatik menggunakan pola selalu diawali dari ujung mori. Apabila menggunakan pola A, maka setelah selesai membatik seukuran pola yang ada, kemudian pola dilepaskan, berarti proses batikan pola selebar mori selesai. Melepas pola dapat diartikan "*ngrucat*". Bila menggunakan pola B, setelah selesai membatik seukuran pola, maka pola digeser ke samping, yaitu ke arah kiri atau kanan, sesuai dengan langkah permulaan membatik. Jika memulai membatik dari samping kiri, maka menggesernya ke arah kanan, dan sebaliknya. Menggeser pola B dapat diartikan "*nglenser*". Apabila pola  $\frac{1}{3}$  mori, maka 3 kali *nglenser* sehingga dapat mencapai selebar mori. Baik dalam menggunakan pola A atau B, sekali mencapai batikan selebar mori disebut "*saadeg*". Meletakkan pola pada mori sewaktu akan dipergunakan harus ditusuk dengan jarum pada keempat sudutnya (pola). Letak pola lebih kurang tiga sentimeter dari pinggiran mori. Area pinggir itu tidak ikut proses batik yang disebut dengan "*longkangan*" atau sela.

## **Lilin (*Malam*)**

Lilin atau *malam* merupakan bahan yang dipergunakan untuk membatik. Malam yang dipergunakan untuk membatik bermacam-macam kualitasnya. Kualitas ini berpengaruh terutama pada daya serap, warna yang dapat mempengaruhi warna mori (kain), dan sebagainya. Maka harga malam pun bisa berbeda-beda tergantung dengan kebutuhan membatik. *Malam* atau lilin batik yang dipakai sebagai perintang zat warna berasal dari sarang lebah. Daerah penghasil lilin lebah antara lain daerah Timor, Sumbawa, Sumba, dan Palembang. Pada awal abad ke-19 ketika batik mulai banyak diminati, Palembang sempat mengirim lilin lebah ini menggunakan kapal ke pulau Jawa. Komoditi ini dianggap terlalu mahal karena oleh pembudidayaan sarang lebah merupakan pekerjaan yang sulit dan membutuhkan waktu yang lumayan panjang.

Beberapa jenis malam batik lain adalah *gondorukem* yang berasal dari getah pohon pinus merkusi, damar mata kucing dari pohon *shorea spec* dan *paraffin*. *Paraffin* berasal dari minyak bumi, bersifat mudah retak, sehingga memiliki kelemahan sebagai bahan malam. Kelebihannya terletak pada kesesuaian sifatnya dengan lilin lebah serta harganya murah sehingga sering dipakai sebagai bahan campuran untuk jenis lilin lainnya. Percampuran dilakukan dengan mencairkan bahan-bahan tersebut kemudian dibekukan kembali. Perbandingan campurannya disesuaikan dengan tingkat kebutuhan membatik.

Bahan malam seperti *gondorukem*, damar, parafin, lemak, malam *lorodan*, lilin lebah, malam mikro, jenis malam lainnya, digunakan menurut ramuan, sifat, dan kegunaan tertentu. Contohnya, malam *klowongan* tulis dipakai untuk membuat garis-garis *klowongan* atau garis-garis pola; Malam *tembakan* tulis dipakai untuk menutupi bidang-bidang di pola setelah diwarnai biru; Malam *carikan*, memiliki daya lekat yang kuat pada kain, digunakan untuk membatik *klowongan* atau *ngengrengan* dan memberi *isen-isen* corak. Malam *tembakan* berdaya lekat kuat, sangat mudah mencair dan mongering digunakan untuk *nemboki* dan *mbironi*. Memiliki warna yang lebih tua dibandingkan malam carikan.

Tahap permalaman bisa berulang-ulang berdasarkan rancangan ragam hiasnya. Makin rumit garisnya akan makin lama proses pemalaman berlangsung. Proses pemalaman terdiri dari *nglowongin*, *nembok*, *mbironi*, dan *nonyok*, masing-masing dengan jenis malam yang berbeda. *Nglowongi* adalah membuat kontur dan garisan pada bidang pola. *Isen-isen* dilakukan setelah proses *nglowongin*, meliputi pembuatan garisan atau titik dengan canting *isen-isen*, yaitu canting *pasiran godongan*, *isen-isen* dan *cecekan*. Pemalaman pertama kali di atas kain disebut *reng-rengan*, biasanya canting *reng-rengan* digunakan khusus untuk membuat kerangka pola tersebut. Sedangkan *nglowongi* berada di samping halaman muka kain yang dibatik disebut *ngengreng klowongan*.

Pemalaman yang mengikuti pola bagian muka *terusan*, sedangkan *nglowongi* pada bagian belakang disebut *terusan klowongan* memakai *malam klowongan*. Setiap produsen memiliki ketentuan yang berbeda sesuai dengan pemalaman yang akan dicapai pada proses membatik. *Nembok* yaitu pemalaman

bagian pola dengan menutup supaya tidak terkena warna, sehingga tetap putih. *Nembok* dilakukan setelah *nglowongi*, menggunakan malam *tembokan* dengan *canting tembokan*. Bahan *malam* ini mempunyai ketentuan berbeda dengan *malam klowongan*. Menembok secara berulang kali dinamakan *ngengreng tembokan* dan *tersan tembokan*.

*Nonyok* ialah pemalaman pada bagian latar. *Malam* yang digunakan sama dengan *malam tembokan*. *Nonyok* dilakukan ketika malam mencapai titik cair yang tidak terlalu panas dan tidak terlalu dingin. *Malam* yang terlalu panas akan cepat menghitam, menyebabkan daya serapnya tinggi sehingga bisa masuk ke dalam serat benang. Sedangkan malam yang terlalu dingin menyebabkan tidak bisa menyerapkan malam ke dalam benang, dan hanya menempel pada bulu-bulu benang sehingga mudah terlepas. Batik dengan proses pemalaman panjang akan menggunakan malam dengan ketentuan dan jenis yang berbeda dari pada proses pemalaman yang pendek. Demikian halnya pemalaman pada musim kemarau yang bersuhu panas, menggunakan malam yang berbeda dengan pemalaman musim penghujan. Jadi pemalaman selalu dihubungkan dengan keadaan iklim waktu pemalaman.

### **Warna dan Pewarnaan**

Perwarnaan dimulai setelah kain melalui proses pemalaman. Proses ini dilakukan untuk memberi dan mengubah warna, memperjelas betuk, rincian, perlambangan, dan ciri tradisi. Memperkuat estetika yang sebagai simbol nilai ekspresi. Kain yang sudah dimalam, direndam di dalam sebuah bak air sehingga kanji yang melapisi kain itu merenggang ikatannya dengan benang, kemudian dibersihkan hingga kanji terlepas, lalu dibersihkan kembali. Perendaman umumnya dilakukan selama kurang lebih 12 jam.

Kurang lebih pada abad ke-19 perwarnaan kain batik menggunakan zat-zat pewarna alam. Warna coklat diperoleh dari kulit pohon *tingi*, daun tarum menghasilkan warna biru (nila), kulit kayu pohon tegeran serta kunyit mengandung pewarna kuning. Akar pohon mengkudu menghasilkan warna merah. Coklat soga dalam paduan dengan biru (nila) umumnya tampak pada batik gaya

Kraton Solo dan Yogya. Sedangkan warna-warna merah mengkudu, kuning dan hijau termasuk warna kain batik pesisir.

Sekitar akhir abad ke-19 menyusul penemuan zat-zat pewarna buatan pewarnaan kain batik mulai memanfaatkan warna-warna tiruan itu. Penggunaan zat pewarna jenis ini ternyata membuat proses produksi batik lebih cepat dan beraneka warna. Alat-alat yang digunakan di dalam menghilangkan malam diantaranya kompor untuk pemasakan air, drum besar sebagai tempat penampungan batik, tempat permanen untuk membersihkan kain setelah dihilangkan malamnya. Serta *cawuk*, yaitu sejenis sendok tajam untuk mengerok malam yang menempel pada kain.

## **2.1.2. Tinjauan Tentang Batik Bram Mulyowidodo Klaten**

### **2.1.2.1. Batik Bram Moelyowidodo**

Menurut hasil data wawancara dari Ratnawati Bram (anak kedua Bram Moelyowidodo), Dalinem, dan Yeventinus Robertus Robin (pekerja batik), batik Bram Moelyowidodo merupakan 100% batik tulis (*handmade*) dari coretan gambar Bram Moelyowidodo. Dimana keahlian dalam batik ini diperoleh dan dikuasai sejak Bram Moelyowidodo masih kecil, yang berawal dari dorongan Ibu Bram yang mengajarkannya tentang batik dan rasa keingin tahu, serta kecintaannya akan budaya Indonesia. Batik Bram Moelyowidodo memiliki ciri khas motif yang tidak fokus pada motif-motif ornament namun lebih menyerupai lukisan aktivitas keseharian masyarakat, dengan kata lain batik ini tidak memiliki ornament yang bernilai mistis, relasi manusia dengan pencipta tapi menggambarkan relasi antar manusia. Keunikan batik Bram adalah batik yang menggambarkan tentang akulturasi serta melambangkan ke-Bhinneka Tunggal Ika. Adapun pula motif batik Bram Moelyowidodo berceritakan tentang suasana relasi masyarakat di pasar tradisional. Selain itu keunggulan dari batik Bram Moelyowidodo lebih memadukan warna kontras yang bermacam-macam dan kualitas dari batik yang dibuat sangat berkualitas dan terlebih lagi batiknya memiliki nilai perpaduan budaya yang kental.

### **2.1.2.2. Ciri khas Motif Batik Bram Moelyowidodo**

Menurut Ibu Dalinem dan Bapak Robin, pekerja batik di Bram Moelyowidodo, motif batik Bram Moelyowidodo sangat bermacam-macam dan motifnya naturalis, ekspresif, jelas, tegas. Kebanyakan motif batik Bram Moelyowidodo bercerita, yang lebih berunsur perpaduan budaya seperti pernikahan adat Cina dan Jawa. Motif batik lainnya cerita tentang keadaan pasar rakyat Indonesia, dan juga terdapat motif beras utah, burung merak, berunsur keagamaan, dan lain-lain.

Untuk pewarnaanya batik Bram Moelyowidodo memiliki berbagai macam warna dari coklat, biru merah, merah maroon, orange, ungu, hijau, hitam. Kepekatan warnanya disebabkan penggunaan zat pewarna dari naptol obat kimia dari Jerman dan Polandia, warna presion, nila, serta juga menggunakan warna alami sogan. Batik bram juga menggunakan proses *coletan* dengan warna dari indugusol. Sedangkan proses penggambaran semua dilakukan oleh Bram Moelyowidodo sendiri.

### **2.1.2.3. Proses Produksi Batik Bram Moelyowidodo**

Proses produksi batik Bram Moelyowidodo yaitu :

1. Menyiapkan sehelai kain mori
2. Menggambar pola batik dengan cara pres menggunakan pensil atau aubana (pensil dari Jepang bila terkena air langsung hilang)
3. Kain mori digambar dengan canting yang diberi malam pada bagian sisi depan dan belakang yang dinamakan putihan.
4. Setelah menyelesaikan gambar malam dibiarkan mengering.
5. Kain batik ditembok, dengan mem-blok warna yang ingin ditembok sesuai dengan warna yang diinginkan.
6. Proses pewarnaan pertama dengan memasukan ke dalam bahan kimia supaya warna tidak luntur.
7. Setelah detail warna diwarnai, batik ditembok lagi menggunakan malam, untuk menutup motif dan mempertahankan warna.
8. Kain batik *dilorot* untuk menghilangkan lilin/malam pada kain.

#### **2.1.2.4. Alat dan Bahan**

Alat yang digunakan untuk membatik :

1. Canting
2. Wajan
3. Kompor
4. Kuas
5. Pensil atau aubana
6. Gawangan
7. Bak celup
8. Lorotan (*Jimbang/ tong*)
9. Kursi kecil
10. Tempat Pengeringan Batik

Bahan yang digunakan untuk membatik :

- a. Malam (malam putih, malam tembok, malam carikan)
- b. Kain (primis, cent, sutra, katun, canting, kaos)
- c. Warna (zat pewarna berupa naftol dari Jerman, Polandia, campuran nostik sogan, fration, nila, indogosol)

## **2.2 Tinjauan Buku**

### **2.2.1. Pengertian Buku**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Menurut kamus *Oxford Advanced Learners Dictionary*, buku didefinisikan sebagai sejumlah lembaran kertas yang ditulis dan dicetak, disatukan dalam satu sampul buku. Sedangkan membaca diartikan sebagai sebuah aktivitas seseorang dalam jangka waktu tertentu. Dapat disimpulkan bahwa melalui buku, dapat mengetahui banyak hal-hal baru. Buku memberikan informasi baik pengetahuan yang luas.

Buku merupakan sebuah media komunikasi yang dapat menyampaikan informasi dan wawasan. Buku bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan, mengembangkan intelektualitas dan kreativitas, serta membentuk pola pikir dan budaya masyarakat. Sebuah buku diharuskan dapat memperhatikan segmen,

tujuan, dan metode yang akan digunakan sehingga para pembaca mampu mengerti isi buku dengan baik.

### 2.2.2. Sejarah Buku di Dunia

Pada zaman kuno, tradisi komunikasi masih mengandalkan lisan. Penyampaian informasi, cerita, nyanyian, disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut. Karenanya hafalan merupakan ciri yang menandai tradisi ini. Semakin banyak yang dihafalkan, orang merasa kesusahan atau tidak mampu untuk menghafalkannya lagi. Hingga, terpikirlah untuk menuangkannya dalam sebuah tulisan. Maka, ditemukanlah yang disebut sebagai buku kuno. Buku kuno pada masa itu, belum berupa tulisan yang tercetak diatas kertas seperti sekarang ini, melainkan tulisan-tulisan diatas keping-keping batu (prasasti) atau juga diatas kertas yang terbuat dari daun *papyrus*.

Mesir merupakan bangsa yang pertama mengenal tulisan yang disebut dengan *hieroglif*. Tulisan *hieroglif* yang diperkenalkan bangsa Mesir Kuno hurufnya berupa gambar-gambar. Mereka menuliskannya pada batu-batu atau pada kertas *papyrus*. Kertas *papyrus* berbentuk gulungan ini disebut sebagai bentuk awal buku atau buku kuno.

Selain Mesir, bangsa Romawi juga memanfaatkan *papyrus* untuk membuat tulisan. *Papyrus* adalah tumbuhan sejenis alang-alang yang banyak tumbuh di tepi Sungai Nil. Panjang gulungan *papyrus* bisa mencapai puluhan meter. Hal ini dapat menimbulkan kesusahan bagi sang penulis maupun yang membacanya. Karena itu, gulungan *papyrus* ada yang dipotong-potong. *Papyrus* terpanjang terdapat di *British Museum* di London yang mencapai 450 meter. Kesulitan dalam menggunakan gulungan memunculkan perkembangan bentuk. Perubahan itu sesuai dengan kebutuhan untuk sebuah kemudahan. Maka, pada awal abad pertengahan gulungan diganti dengan *codex*. *Codex* adalah lembaran kulit domba terlipat yang dilindungi oleh kulit kayu yang keras.

Perkembangan selanjutnya, orang-orang Timur Tengah menggunakan kulit domba yang disamak dan dibentangkan. Lembar ini disebut dengan *pergamenum* yang kemudian disebut *perkamem*, artinya kertas kulit. *Perkamem* lebih kuat dan

lebih mudah dipotong dan dibuat berlipat-lipat sehingga mudah digunakan bagi penulis dan pembaca.

Cina dan Jepang, perubahan bentuk buku gulungan menjadi buku berlipat yang dilapisi dengan sampul berlangsung lebih cepat dan lebih sederhana. Bentuknya seperti lipatan kain tirai. Inilah bentuk awal dari buku yang berjilid. Buku-buku kuno semuanya bertuliskan tangan. Pada awalnya yang banyak diterbitkan adalah kita suci, seperti Al-Qur'an yang dibuat dengan tulisan tangan.

Indonesia sendiri, pada zaman dahulu, juga dikenal dengan buku kuno. Buku kuno itu ditulis di atas daun lontar. Daun lontar yang sudah ditulis kemudian dijilid hingga membentuk sebuah buku. Perkembangan perbukuan mengalami perubahan signifikan dengan diciptakannya kertas yang sampai sekarang masih digunakan sebagai bahan baku penerbitan buku. Pencipta kertas yang memicu lahirnya era baru dunia perbukuan itu bernama Ts'ai Lun. Ts'ai Lun berkemangsaan Cina. Hidup sekitar tahun 105 Masehi pada zaman Kekaisaran Ho Ti didaratan Cina. Penemuan Ts'ai Lun telah mengantarkan bangsa Cina mengalami kemajuan. Sehingga, pada abad kedua, Cina menjadi pengeksport kertas satu-satunya di dunia.

Sebagai kelanjutan dari penemuan kertas, penemuan mesin cetak pertama kali merupakan perkembangan selanjutnya yang signifikan dari dunia perbukuan. Penemu mesin cetak itu berkebangsaan Jerman bernama Johannes Gensleich Zur Laden Zum Gutenberg. Gutenberg telah berhasil mengatasi kesulitan pembuatan buku yang dibuat dengan ditulis tangan. Gutenberg menemukan cara pencetakan buku dengan huruf-huruf logam yang terpisah. Huruf-huruf itu bisa dibentuk menjadi kata atau kalimat. Selain itu, Gutenberg juga melengkapi ciptaannya dengan mesin cetak. Namun proses dalam pembuatan satu buah buku diperlukan waktu yang lumayan lama karena mesin yang ada kecil dan jumlah huruf yang digunakan sangat terbatas. Kelebihannya, mesin Gutenberg mampu menggandakan cetakan dengan cepat dan jumlah yang banyak.

Gutenberg memulai pembuatan mesin cetak pada abad ke-15. Teknik cetak yang ditemukan Gutenberg bertahan hingga abad ke-20 sebelum akhirnya ditemukan teknik cetak yang lebih sempurna, yakni pencetakan offset, yang ditemukan pada pertengahan abad ke-20. Pada era modern sekarang ini

perkembangan teknologi semakin canggih. Mesin–mesin offset raksasa yang mampu mencetak ratusan ribu eksemplar buku dalam waktu singkat telah dibuat. Hal itu diikuti pula dengan penemuan mesin komputer sehingga memudahkan untuk penyusunan huruf dan *layout* (tata letak halaman). Diikuti pula dengan penemuan mesin penjilitan, mesin pemotong kertas, *scanner*, dan juga printer *laser*. Semua penemuan menakjubkan ini telah menjadikan buku-buku sekarang ini mudah dicetak dengan cepat, dijilid dengan sangat bagus, serta hasil cetak dan hasil desain yang bagus. Tidak mengherankan bila sekarang ini didapati berbagai buku yang banyak terbit dengan penampilan yang menarik.

### **2.2.3 Sejarah Perkembangan Buku di Indonesia**

Buku di Indonesia pada awalnya masih berupa gulungan daun lontar. Menurut seorang sastrawan dan mantan ketua IKAPI, Ajib Rosidi, secara garis besar usaha penerbitan buku di Indonesia dibagi menjadi tiga bagian, yaitu penerbitan buku pelajaran, penerbitan buku bacaan umum (termasuk sastra dan hiburan), dan penerbitan buku agama. Pada masa penjajahan Belanda, penulisan dan penerbitan buku sekolah dikuasai oleh orang Belanda. Kalaupun ada orang pribumi yang menulis buku pelajaran, umumnya mereka hanya sebagai pembantu atau orang yang ditunjuk oleh Belanda. Sedangkan penerbitan buku agama dimulai dengan penerbitan buku-buku agama Islam yang dilakukan orang Arab, sedangkan penerbitan buku agama Kristen umumnya dilakukan oleh orang Belanda. Penerbitan buku bacaan umum berbahasa Melayu dikuasai oleh orang-orang Cina sedangkan orang pribumi hanya bergerak dalam usaha penerbitan buku berbahasa daerah dan usaha penerbitan buku bacaan yang murni dari penulisan hingga penerbitannya dilakukan orang pribumi dari Sumatera Barat dan Medan. Melihat adanya penerbitan buku milik orang pribumi, pemerintah Belanda mendirikan penerbitan Buku Bacaan Rakyat. Tujuannya untuk mengimbangi usaha penerbitan yang dilakukan kaum pribumi. Pada tahun 1908, penerbitan Buku Bacaan Rakyat diubah namanya menjadi Balai Pustaka. Hingga Jepang masuk ke Indonesia, Balai Pustaka belum menerbitkan buku pelajaran dikarenakan adanya kuasa oleh penerbit swasta Belanda (“Sejarah Buku, Majalah, Surat Kabar”).

Sekitar tahun 1950-an mulai berkembang penerbit swasta nasional yang sebagian besar berada di pulau Jawa dan Sumatera dengan motif politis dan idealis. Mereka memiliki sebuah tujuan untuk mengambil alih dominasi para penerbit Belanda. Pada tahun 1955, pemerintah Republik Indonesia berhasil mengambil alih dan menasionalisasi semua perusahaan Belanda. Kemudian pemerintah berusaha mendorong pertumbuhan dan perkembangan usaha penerbitan buku nasional dengan memberikan subsidi dan bahan baku kertas bagi para penerbit buku Nasional sehingga penerbit buku-buku yang diterbitkan cukup terjangkau harganya. Pada tahun 1965 terjadi perubahan situasi politik di Indonesia yang mengakibatkan keluarnya kebijakan baru pemerintah dalam bidang politik, ekonomi, dan moneter. Sejak akhir tahun 1965, subsidi untuk para penerbit dihapus. Mengakibatkan situasi perbukuan mengalami kemunduran, hanya 25% yang dapat bertahan.

Pada tahun 1970-an industri percetakan di dunia berganti dengan teknik cetak *offset*. Indonesia mengimpor mesin-mesin cetak untuk membantu memenuhi kebutuhan para penerbit. Mesin cetak *web-offset* yang ada pada saat itu antara lain: Pacer (Inggris), Heidelberg (Jerman), Double Width Goss Urbanite (Amerika). Teknologi offset sampai sekarang telah mengalami perkembangan dalam kemampuan mencetak kertas dengan ukuran kertas, kecepatan, dan kapasitas cetak yang lebih besar (“Sejarah Buku, Majalah, dan Surat Kabar”).

#### **2.2.4. Jenis-Jenis Buku**

Beberapa jenis buku yang ada pada saat ini, sebagai berikut;

##### **1. Novel**

Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif, biasanya dalam bentuk cerita. Kata novel berasal dari bahasa Italia yaitu “novella” yang berarti sebuah kisah, sepotong berita. Novel lebih panjang (setidaknya 40.000 kata) dan isinya lebih kompleks dari cerpen, dan tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak (“Jenis-jenis Buku”).

## 2. Cergam

Arswendo Atmowiloto (1986) mengungkapkan cergam sama dengan komik, gambar yang dinarasikan, kisah ilustrasi, *picto-fiksi* dan lain-lain (“Jenis-jenis Buku”).

## 3. Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri (“Jenis-jenis Buku”).

## 4. Ensiklopedia

Ensiklopedia atau ensiklopedi, adalah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat. Kata “ensiklopedia” diambil dari bahasa Yunani; *enkyklios paideia* yang berarti sebuah lingkaran pengajaran yang lengkap. Ensiklopedia sebuah pendidikan peripurna yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan. Seringkali ensiklopedia dicampur dengan kamus dan ensiklopedia yang awal memang berkembang dari kamus. Perbedaan utama anatar kamus dan ensiklopedia ialah bahwa sebuah kamus hanya memberikan definisi dilihat dari sudut pandang linguistik atau hanya memberikan kata-kata sinonim saja, sedangkan sebuah ensiklopedia memberikan penjelasan secara lebih mendalam. Sebuah ensiklopedia mencoba menjelaskan setiap artikel sebagai sebuah fenomena (“Jenis-jenis Buku”).

## 5. Nomik

Nomik adalah singkatan dari novel komik (“Jenis-jenis Buku”).

## 6. Antologi

Secara harafiah antologi diturunkan dari kata bahasa Yunani yang berarti “karangan bunga” atau “kumpulan bunga”, adalah sebuah kumpulan dari karya-karya sastra. Awalnya, definisi ini hanya mencakup kumpulan puisi yang dicetak satu *volume*. Namun, antologi juga dapat berarti kumpulan karya sastra lain seperti cerita pendek, novel pendek, prosa, dan lain-lain. KBBI mendefinisikan antologi sebagai kumpulan karya tulis pilihan dari seorang atau

beberapa orang pengarang. Antologi dapat pula disebut sebagai bunga rampai (“Jenis-jenis Buku”, par 13).

#### 7. Dongeng

Dongeng merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral, yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Dongeng juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi, dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi kegenerasi. Dalam satu buku, bisa terdiri atas satu atau lebih dongeng (“Jenis-jenis Buku”, par 14).

#### 8. Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekadar daftar tanggal lahir atau mati dan data-data pekerjaan seseorang, biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian. Biografi yang ditulis sendiri oleh tokohnya dinamakan *autobiografi*.

#### 9. Catatan Harian (Jurnal/*Diary*)

Catatan harian adalah buku yang berisi berdasarkan catatan harian atau catatan harian itu sendiri, misalnya catatan harian Anne Frank (“Jenis-jenis Buku”, par 15).

#### 10. Novelet

Cerita tanggung, untuk dikatakan sebagai cerpen, terlalu panjang dan untuk dikatakan sebagai novel, terlalu pendek (“Jenis-jenis Buku”, par 17).

#### 11. Fotografi

Fotografi berasal dari dua kata yaitu *photo* yang berarti cahaya dan *graph* yang berarti tulisan atau lukisan. Fotografi adalah proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya. Karya-karya foto seseorang atau beberapa orang dapat saja dijadikan buku. Buku jenis ini akan menarik jika disertai keterangan mengenai objeknya. Untuk kepentingan lain, buku fotografi bisa berisi penjelasan mengenai cara atau strategi untuk menghasilkan foto-foto seperti yang tercetak. (“Jenis-jenis Buku”, par 18-19).

#### 12. Karya Ilmiah

Laporan penelitian, disertai, tesis, skripsi, dan sebagainya (“Jenis-jenis Buku”, par 20).

### 13. Tafsir

Tafsir adalah keterangan atau penjelasan tentang ayat-ayat Al-quran agar maksudnya lebih mudah dipahami. Tafsir harfiah berarti tafsir kata demi kata, mimpi. Buku yang berisi materi tentang hal ini dinamakan buku tafsir (“Jenis-jenis Buku”, par 21).

### 14. Kamus

Kamus adalah buku acuan yang memuat kata dan ungkapan, biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang makna, pemakaian, atau terjemahannya. Kamus dapat pula diartikan sebagai buku yang memuat kumpulan istilah atau nama yang disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang makna dan pemakaiannya (“Jenis-jenis Buku”, par 22).

### 15. Panduan (*How To*)

Disebut juga buku petunjuk, misalnya buku tentang bertenak ayam, berkebun kelapa sawit, kiat memperoleh dan kiat menjalani beasiswa di luar negeri, dan sebagainya (“Jenis-jenis Buku”, par 24).

### 16. Atlas

Kumpulan peta disantukan dalam bentuk buku. Selain dalam bentuk buku, atlas juga ditemukan dalam bentuk multimedia, misalnya *Google Earth*. Atlas dapat memuat informasi geografi, batas Negara, sosial, agama, serta ekonomi (“Jenis-jenis Buku”, par 25).

### 17. Ilmiah

Buku yang disusun berdasarkan kaidah ilmiah. Misalnya, buku yang disusun berdasarkan hasil penelitian dan disampaikan dalam bahasa ilmiah (“Jenis-jenis Buku”, par 26).

### 18. Teks

Sebenarnya adalah buku pelajaran, diktat, modul (“Jenis-jenis Buku”, par 27).

## 19. Mewarnai

Buku jenis ini identic dengan buku anak-anak, isinya biasanya berupa garis-garis yang membentuk gambar. Fungsinya, adalah membantu anak-anak untuk belajar mewarnai objek (“Jenis-jenis Buku”, par 28).

### 2.2.5 Basis Media Buku

Perancangan buku terdiri dari beberapa unsur yang sangat penting. Contohnya pada bentuk ukuran buku, ukuran bidang cetak buku, jenis font, jarak antara paragraph, layout, warna yang mendominasi, jenis kertas, teknik cetak, dan hal lainnya. Elemen-elemen tersebut akan dietrapkan dalam penyampaian informasi sehingga buku dapat lebih mudah dan nyaman saat dibaca, pembaca tertarik dan rasa keingin tahu semakin tinggi.

### 2.2.6. Elemen Buku

Pada dasarnya elemen pada buku berupa cover dan informasi atau isi didalam buku. *Cover* adalah pelindung dari badan buku. *Cover* berguna sebagai wajah atau tampilan dari isi buku, *cover* yang menarik dapat menggambarkan isi dari buku. Sedangkan isi buku lebih kepada menyajikan informasi dan gagasan sesuai dengan tema yang diangkat.

### 2.2.7. Prosedur Proses Perancangan Buku

Menurut Sofia Mandoor dan Niksolim (1933) untuk merancang sebuah buku diperlukan tahapan supaya buku tersusun dengan baik dengan kriteria sebagai berikut;

#### a. Keperluan

Membahas latar belakang masalah pentingnya buku tersebut dibuat, serta manfaat apa yang didapatkan masyarakat dengan adanya buku tersebut.

#### b. Sasaran Pembaca

Meneliti dan menganalisis sasaran, kepada siapa buku ini dibuat.

#### c. Isi Naskah

Mengkaji penulisan isi naskah, bahasa kalimat yang digunakan, sesuai dengan tingkat pembaca.

d. Kompetitor

Menganalisa buku competitor dari kelebihan dan kelemahan buku tersebut.

e. Penyajian

Isi atau informasi buku dituliskan dengan susunan yang rapi dan bahasa yang mudah dimengerti target pembaca.

f. Kemuktahiran

Informasi pada buku harus harus diangkat dari sumber yang baru dan dapat menjadikan buku semakin menarik dan layak untuk dibaca.

g. Hak Cipta

Pengarang harus mencantumkan secara lengkap dari mana sumber informasi diperoleh.

#### **2.2.8. Tinjauan Kondisi Buku di Indonesia**

Pada zaman sekarang penerbitan buku masih terus bertahan dan berkembang. Setiap Negara industri memiliki penerbit yang banyak dari konsumsi lokal maupun ekspor, serta banyaknya judul buku yang diterbitkan setiap tahunnya. Hampir setiap buku yang diterbitkan harus memiliki konsep desain, bukan hanya informasi namun juga tampilan *cover* serta visualnya.

#### **2.2.9. Potensi Buku di Indonesia**

Industri perbukuan di Indonesia sangat kuat meskipun dilihat daya beli masyarakat naik dan turun. Menurut pengamat buku Frans Parera, Indonesia memiliki kesempatan dalam menguasai pasar Asia. Keberadaan penulis lokal Indonesia dianggap modal yang bagus untuk memperkenalkan berbagai buku di Indonesia. Permasalahan bahasa tidak menjadi masalah yang rumit karena buku Indonesia dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris. Sementara dalam sistem pendataan jumlah buku, penerbit, masih kesulitan. Terlebih untuk mengetahui keragaman dan kelebihan buku terbitan dalam negeri. Sekalipun memiliki potensi yang besar, masih sulit untuk mewujudkan buku dari Indonesia yang benar mencerminkan kekuatan negeri dalam hitungan waktu.

## 2.3. Tinjauan Unsur Visual Buku

### 2.3.1. Layout

*Layout* dalam bahasa Indonesia berartikan tata letak, pengaturan tulisan-tulisan dan gambar. *Layout* dapat diartikan sebagai proses menyusun menurut suatu aturan atau pola. Sebuah *layout* dapat mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat mudah ditangkap dan dipahami oleh pengguna. Sebuah *layout* harus ditata dan dipetakan secara baik supaya pengguna dapat berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain dengan mudah. Sebuah *layout* harus menarik supaya untuk mendapatkan perhatian cukup dari penggunanya.

#### a. Sejarah *Layout*

Menurut Suriyanto Rustan, dalam bukunya yang berjudul *Layout, Dasar dan Penerapannya*, dimulai dari 25.000 tahun SM, dimana para pemburu yang hidupnya berpindah-pindah di zaman Paleolitikum sampai Neolitikum dengan melukis dinding gua dengan objek-objek binatang, peristiwa perburuan, dan bentuk-bentuk lainnya. Sekitar kurang lebih 1.500 tahun SM, bangsa Mesir mulai mengenal system *hieroglyph* dan menggunakan *papyrus* sebagai kertas. Sementara di Cina, masyarakat mengembangkan sistem tulisan yang menggunakan lebih dari 40.000 karakter. Orang-orang terpelajar dari Phoenicia sekitar (Syria, Yordania, Israel, Palestina, dan Lebanon) melakukan invasi yang luar biasa, menciptakan sistem tulisan yang awalnya menggunakan lebih dari 500 karakter menjadi hanya 22 karakter. Sistem tulisan ini disebut *cuneiform* sekitar tahun 800-900 SM. Karakter dalam tulisan Yunani selanjutnya digunakan oleh orang-orang Romawi dengan beberapa penyesuaian untuk menuliskan literature mitologi, filsafat, dan kepercayaan mereka (Suriyanto 2).

Pada abad pertengahan hanya sedikit yang bisa dibaca, selain masih banyaknya orang yang buta huruf. Di Eropa hanya ada kurang dari 50.000 literatur dan hanya para biarawan dan orang kaya. Pada pertengahan abad ke-12, setelah 600 tahun invasi, migrasi, dan hubungan dagang dengan Cina, orang-orang Eropa mulai mengenal cara pembuatan kertas yang lebih murah. Pabrik kertas pertama didirikan di Fabriano, Italia pada tahun 1267. Lalu di Troyer, Perancis pada tahun 1345. Pada tahun 1450, seorang berkebangsaan Jerman bernama Johannes Guterberg mengembangkan sistem percetakan, *moveable type*, yang

dapat memproduksi ribuan hasil cetakan diatas kertas dalam kurun waktu yang singkat. Dalam kurun waktu 13 tahun setelahnya, teknologi percetakan telah menyebar ke seluruh Eropa. Muncullah *broadsides*, selembarnya yang dicetak pada salah satu sisinya, menjadi surat kabar yang pertama. Dari sinilah mulai digunakan *layout* di dalam penyusunannya (Surianto 3).

b. Perkembangan *Layout*

*Layout* atau tata letak adalah penyusunan dari elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang, sehingga membentuk susunan *artistic*. Hal ini dapat disebut sebagai manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Terdapat tiga kriteria dasar untuk *layout* yang baik, yaitu jika pengaturannya berhasil, terorganisir, dan mampu menarik khalayak. Suatu *layout* juga harus menonjol dari sekelilingnya untuk menjalankan perannya sebagai penarik perhatian.

Pada tahun 1970-an hingga 1990, proses membuat *layout* masih menggunakan teknik kertas *graf* dengan pengaturan huruf masih menggunakan istilah *paste up*. Komputer pada waktu itu hanya boleh mencetak huruf-huruf yang tidak sempurna susunannya, karena belum terdapat *software* yang boleh mengatur huruf. Sekitar tahun 1990-an ditemukan sebuah *software* yang boleh digunakan untuk membuat *layout* seperti *Adobe Pagemarker*, *Quark Express*, dan sebagainya. *Layout* yang baik akan mampu menyajikan sejumlah informasi dalam cara praktis dan estetik bagi yang melihatnya. Tidak ada aturan khusus dalam menyusun tata letak halaman selain bahwa informasi tetap poin utama yang penting untuk disajikan (Dabner 100).

c. Jenis *Layout*

Pada dasarnya *layout* dibagi menjadi dua macam gaya dasar, yaitu: simetris dan asimetris. Secara umum, *layout* simetris diasosiasikan dengan pendekatan desain tradisional dimana desain yang dihasilkan disusun pada satu titik bidang kerja. Jenis *layout* ini digunakan pada penerbitan buku yang mengambil dari tulisan tangan dari abad pertengahan. Yang termasuk dalam jenis

*layout* ini adalah *manuscript grid*, *column grid*, *hierarchical grid*, *dynamic grid*, dan *modular grid*.

*Layout* yang asimetris sering pula disebut *layout ungrid*, mulai digunakan pada awal 1930, yang diawali oleh desainer dari sekolah Bauhaus, dan berkembang seiring jenis huruf *sans serif*. Pada masa sekarang *layout* yang asimetris sering dipadukan dengan gaya yang asimetris dalam satu halaman (Dabner 102-103).

### 2.3.2. Tipografi

Tipografi yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *typos* bentuk dan *graphein* (menulis) mempunyai pengertian seni dan teknik menulis sebuah pembahasan dalam bentuk huruf, menggunakan kombinasi *typeface styles*, *point sizes*, *line length*, *line leading*, *character spacing*, dan *word spacing* untuk menghasilkan *typeset artwork in physical or digital form*. Tipografi terdiri dari 26 huruf yang kita sebut alfabet. Alfabet isi semula berasal dari simbol-simbol yang masing-masing digunakan untuk mewakili dari sebuah bahasa (Craig, Susan 4)

#### a. Sejarah Tipografi

Salah satu aktivitas yang penting dalam kehidupan manusia adalah berkomunikasi. Tanpa kita sadari, dalam kehidupan sehari-hari kita memiliki peran dalam kegiatan berkomunikasi, sebagai pengirim atau penerima pesan. Kelancaran dan keberhasilan dalam berkomunikasi tidak lepas dari perkembangan bahasa tulis sebagai alat berkomunikasi. Bahasa tulis merupakan representasi fisik dari struktur pemikiran yang ada di otak manusia yang tidak terlihat secara kasat mata. Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar pembangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat mampu memberikan makna serta menyuarakan kesan secara visual (Sihombing 2).

Bahasa tulis merupakan salah satu indikator penanda antara masa awal sejarah dan prasejarah. Perkembangan bahasa tulis bermula sejak sebelum Masehi, dimana pada awalnya manusia menggunakan bahasa gambar untuk berkomunikasi. Bangsa Afrika dan Eropa mengawali dengan lukisan dinding pada gua di tahun 35000-4000 SM. Pada masa itu gambar atau lukisan dijadikan

sebagai sarana utama untuk memberikann informasi maupun media untuk kegiatan ritual (Sihombing 3).

Sekitar tahun 3100 SM, bangsa Mesir menggunakan *pictograph* sebagai simbol-simbol untuk menggambarkan sebuah objek. Komunikasi menggunakan gambar terus berkembang. Perpindahan yang mendasar dari bahasa gambar dan tanda (*pictograph, ideograph* hingga *phonograph*) dan dilihat pada sistem alfabet *Phoenician* pertama yang diperkenalkan pada tahun 1300 SM. Alfabet ini terdiri dari 23 simbol yang sederhana dan terbatas hanya sebagai perwakilan unsur bunyi (Sihombing).

Bangsa Yunani kemudian mengadaptasi sistem alfabet ini ke dalam struktur anatomi huruf yang lebih teratur dengan menerapkan bentuk-bentuk geometris. Perkembangan yang terpenting adalah penerapan pola membaca dari arah kiri ke kanan. Istilah alfabet sendiri berasal dari singkatan dua huruf pertama dalam sistem alfabet Yunani, yaitu Alpha dan Beta. Sistem alfabet kemudian terus berkembang hingga kemudian bangsa Romawi menyempurnakan dalam bentuk huruf yang sebagaimana kita kenal dan gunakan sekarang (Sihombing 4).

#### b. Jenis Tipografi

Jenis huruf berdasarkan klarifikasi yang dilakukan oleh James Craig dalam bukunya berjudul *Designing With Type: A Basic Course in Typography*, antara lain sebagai berikut :

- *Roman*

Ciri dari huruf ini memiliki kaki atau *serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Roman* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, dan feminim.

- *Egyptian*

Jenis huruf yang memiliki kaki yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, dan stabil.

- *Sans Serif*  
*Sans Serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki kaki pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis adalah *modern*, kontemporer, efisien
- *Script*  
Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya posisinya miring kekanan. Kesan yang ditimbulkan adalah sifat pribadi dan akrab.
- *Miscellaneous*  
Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan *ornament* atau garis-garis dekoratif dan ornamental.

### 2.3.3. Tinjauan Tentang Gambar

#### 2.3.3.1. Garis (*Line*)

Garis adalah sebuah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya sehingga tergambarlah sebuah garis dengan bentuk lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak serta memiliki karakter tertentu. Penggunaan garis dapat diaplikasikan dalam pembuatan grafik atau bagan.

Beberapa karakter garis ialah :

- *Garis Horizontal*  
Garis ini mengasosiasikan cakrawala laut mendatar, pohon tumbang, dan benda-benda lain yang panjang dan mendatar, mengesankan keadaan istirahat. Garis ini melambangkan ketenangan, kedamaian, kemantapan
- *Garis Vertikal*  
Garis ini mengasosiasikan benda-benda yang berdiri tegak lurus seperti batang pohon, orang berdiri, dan lain-lain. Garis vertical ini mengesankan keadaan yang tak bergerak, sesuatu yang menusuk angina, jujur, cerah, tegas, cita-cita atau pengharapan. Garis vertical memberikan karakter seimbang, megah, kuat tetapi statis dan kaku. Garis ini melambangkan kestabilan atau keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kekokohan, kejujuran, dan kemashyuran.

- *Garis Diagonal*

Garis ini mengasosiasikan orang lari, kuda meloncat, pohon mendoyong, dan lain-lain yang mengesankan objek dalam keadaan tidak seimbang dan menimbulkan gerak akan jatuh. Garis diagonal memberikan karakter, gerak lari atau meluncur, dinamis, tidak seimbang, gerak gesit, lincah, dan menggetarkan. Garis diagonal melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan.

- *Garis Lengkung*

Garis lengkung meliputi lengkung mengapung, kubah, busur, memberi kualitas mengapung seperti pelampung, mengasosiasikan gumpalan asap, buih sabun, balon, dan sebagainya. Garis ini mengesankan gaya mengapung ringan dan dinamis, serta memberikan karakter ringan, dinamis, kuat dan melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan.

- *Garis lengkung s*

Garis lengkung s atau garis lemah gemulai merupakan garis lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis ini dibuat dengan gerakan melengkung ke atas bersambung melengkung ke bawah atau ke kanan bersambung melengkung ke kiri, yang merupakan gerakan indah. Sehingga garis ini sering disebut *line of beauty*. Garis ini merupakan garis terindah dari semua bentuk garis, memberikan asosiasi bentukan ombak, pohon atau padi tertiuip angin, gerakan lincah bocah atau anak binatang dan sebagainya. Garis lengkung s memberi karakter indah dinamis, luwes, melambangkan keindahan, kedinamisan, dan keluwesan.

- *Garis zig-zag*

Merupakan garis lurus patah-patah yang bersudut runcing dibuat dengan gerakan naik turun secara cepat, spontan. Merupakan gabungan dari garis vertikal dan diagonal, memberikan sugesti semangat, kegairahan. Karenanya, garis ini diasosiasikan sebagai petir atau kilat, letusan, retakan tembok, dan sebagainya, sehingga mengesankan bahaya. Garis *zig-zag* memberikan karakter gairah (*excited*), semangat, bahaya, kengerian. Karena dibuat dengan tikungan-tikungan tajam dan mendadak mengesankan gugup, kalau irama musik seperti rock, metal, dan sebagainya. Garis ini melambangkan gerak, semangat, kegairahan, dan bahaya (Sanyoto, 108-109).

### 2.3.3.2. Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Setiap benda memiliki *value/tonalitas* warna, *value* disebut *tone*, nada atau nuansa. Kita mengontrol cahaya dengan *value*, dan kita mengubah cahaya menjadi warna-warna dengan menggunakan *pigmen*. *Value* adalah dimensi mengenai terang gelap atau tua muda warna yang dikenal dengan *brightness* atau keterangan warna, *value* merupakan nilai gelap terang untuk memperoleh kedalaman karena pengaruh cahaya (Sanyoto 42).

*Value* dapat disebut juga sebagai *tone*, nada, atau nuansa. *Value* adalah alat untuk mengukur derajat keterangan suatu warna, eberapa gelap dan terangnya suatu warna. Bila garis mendiskripsikan bentuk objek maka *value* akan memperjelas dan memperkaya garis yang dapat membentuk kesan tiga dimensi menjadi lebih hidup.

### 2.3.3.3 Bentuk (*Shape*)

Objek yang memiliki kespesifikan karakter tiga dimensi merupakan bentuk. Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk kan yang paling dasar adalah pembentuk, silinder, kubus dan piramida, manusia dan binatang dalam memperlihatkan bentuk tiga dimensi yang lebih kompleks. Bentuk mampu menghadirkan suasana berbeda layaknya bentuk *imajinatif*, *geometric*, dan sebagainya, bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak sebuah garis yang menggambarkan sebuah objek didalam hubungannya dengan latar belakang, karakter tiga dimensi yang terbentuk.

Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

a. Huruf (*Character*)

Bentuk *visual* yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung.

b. Simbol (*Symbol*)

Bentuk *visual* yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambing untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata.

c. Bentuk Nyata (*Form*)

Bentuk yang mencerminkan kondisi fisik dari suatu objek. Seperti gambar hewan secara detail atau benda lainnya.

**2.3.3.4. Ruang (*Space*)**

Ruang di sekitar gambar memiliki bentuk. Dasar yang mendasari, ruang adalah sebuah area yang menghidupkan elemen lain. Ketika sebuah garis atau elemen bentuk diperkenalkan ke area dari ruang, dimana ruang dihidupkan. Ruang adalah beberapa bidang yang sisinya bersinggungan sehingga membentuk beberapa bidang, tampak panjang, tinggi dan lebar.

Ruang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Ruang Positif

Ruang masif atau ruang yang bersifat padat atau berisi, tidak berongga.

2. Ruang Negatif

Ruang yang bersifat kosong di luar ruang positif.

**2.3.3.5. Pola (*Pattern*)**

Bentukan dekoratif yang sifatnya dua dimensional, tidak menggunakan gradasi warna terang ke gelap atau sebaliknya sehingga tidak menampilkan adanya kesan ruang. Selain itu, menyerupai siluet dan meminimalisir volume objek (Evans, Thomas 26)

**2.3.3.6. Tekstur (*Texture*)**

Tekstur adalah permukaan benda yang dapat dirasakan, baik kasar maupun halus, keras maupun lembut. Tekstur merupakan elemen desain yang bersifat ekspresif dan emosional serta menggambarkan ciri khasnya. Tekstur juga dapat menimbulkan kesan ekspresif yang dapat menentukan kekuatan emosional dalam gambar.

Tekstur berarti juga berupa kualitas dan karakteristik dari sebuah permukaan. Tekstur dapat di-*tactile* dan divisualisasikan. Tekstur disediakan dengan kesempatan untuk mengkreasikan dan memperdalam sebuah komposisi

dan membedakan gambar dari latar ketika sebuah desain adalah lapisan yang kompleks (Evans, Thomas 27).

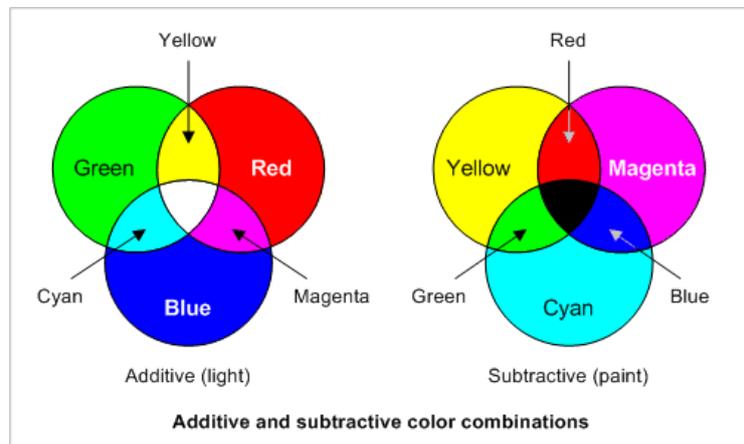
Tekstur mempunyai dua sifat. Tekstur yang bersifat teraba disebut tekstur raba, sedangkan yang bersifat visual disebut tekstur lihat atau semu. Tekstur raba adalah tekstur yang dirasakan lewat panca indera peraba. Tekstur ini sifatnya nyata, artinya bila dilihat tampak kasar, jika diraba terasa kasar juga. Yang termasuk tekstur raba adalah tekstur kasar-halus, licin-kasar, dan keras-lunak. Sedangkan tekstur lihat adalah tekstur yang dirasakan lewat panca indera penglihatan. Tekstur ini lebih bersifat semu, artinya tekstur yang terlihat kasar jika diraba ternyata bisa terasa halus. Yang termasuk tekstur semu adalah tekstur bermotif, bercorak, atau bergambar. Namun, tekstur semua adalah tekstur bermotif, bercorak, atau bergambar. Namun, tekstur ini dapat pula bersifat nyata dimana dilihat kasar dan diraba pun kasar. Dengan demikian, secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan menjadi tekstur kasar-nyata, tekstur kasar semu, dan tekstur halus. Di dalam desain, tekstur digunakan sebagai alat ekspresi sesuai dengan karakter tekstur itu sendiri. Karakter tekstur tersebut antara lain, tekstur halus melambangkan lembut, ringan dan tenang, sedangkan tekstur kasar melambangkan kuat, kokoh, berat, dan keras (Sanyoto,137-141).

#### **2.3.3.7. Warna (*Color*)**

Warna adalah salah satu unsur seni rupa yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Warna memiliki kesan secara *universal*. Mulai dari kebutuhan visual sama dengan kebutuhan manusia yang lainnya selalu berhubungan dengan warna. Berdasarkan dari buku berjudul *Color Basic*, karya Anne Damera. Warna cahaya ditemukan pada abad XVII oleh Isaac Newton yaitu warna sinar yang dipantulkan ke sebuah prisma dari pembiasaan tersebut menghasilkan sinar pelangi.

Warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan dan dapat dibentuk oleh panjang gelombang. Proses pencampuran warna diterapkan dalam perangkat input maupun *output*, dikenal ada dua macam cara yaitu *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah pencampuran warna primer cahaya yang terdiri dari RGB (*Red Green Blue*) dimana pencampuran ketiga warna primer dengan sejumlah

warna yang akan menghasilkan warna putih. Kombinasi dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder. Warna sekunder tersebut disebut cyan (gabungan warna hijau dan biru), magenta (gabungan warna merah dan biru), dan kuning (gabungan warna merah dan hijau).



Gambar 2.7 Warna primer, sekunder, terrier

Sumber, [www.google.com](http://www.google.com)

Warna *subtractive* adalah warna sekunder dari warna *additive*, namun secara material warna *subtractive* berbeda dengan warna *additive*. Warna *additive* dibentuk dari cahaya, sedangkan warna *subtractive* dibentuk dari pigmen warna yang bersifat transparan. Tinta cetak merupakan contoh dari pencampuran warna *subtractive*. Warna *subtractive* terdiri atas *cyan*, *magenta*, dan *yellow*. Secara teori pencampuran ketiga warna *subtractive* akan menghasilkan warna hitam, tetapi nyatanya bisa bewarna coklat tua karena keterbatasan *pigmen* dari tinta cetak. Oleh sebab itu ditambahkan warna hitam untuk menambah kepekatannya (Dameria 16-17).

a. Klasifikasi warna berdasarkan *spectrum* warna

Teori Brewster pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan warna netral. Kelompok warna ini disusun dalam lingkaran warna Brewster.

- *Warna Primer*  
Warna primer memiliki warna dasar merah, kuning, dan biru. Warna-warna yang lainnya merupakan warna kombinasi dari ketiga warna tersebut.
- *Warna Sekunder*  
Warna sekunder adalah warna campuran dari warna primer dengan proporsi 1:1. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dan kuning, warna hijau merupakan hasil campuran warna biru dan kuning, dan warna ungu merupakan hasil campuran warna merah dan biru.
- *Warna Tersier*  
Warna tersier merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Warna jingga kekuningan didapatkan dari pencampuran warna jingga dan kuning, warna hijau kekuningan didapat dari pencampuran warna hijau dan kuning.
- *Warna Netral*  
Warna netral adalah hasil pencampuran semua warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, maka akan menghasilkan warna yang netral. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menjadi warna hitam.



Gambar 2.8 Warna primer, sekunder, tersier

Sumber, [www.google.com](http://www.google.com)

- b. Klasifikasi warna berdasarkan gambar
- Warna *Monochrome*  
Merupakan warna yang bersumber dari satu warna dari nilai dan intensitas yang berbeda. Gambar *monochrome* tidak mempresentasikan kenyataan atau realitas yang ada, namun mendefinisikan keseimbangan antara cahaya dan juga gelap dari sebuah objek, bukan warna-warni objek yang sesungguhnya maupun gradasi objek dari berbagai warna tersebut.
  - Warna *Polychrome*  
Warna *polychrome* membuat objek menjadi lebih realistis dan ekspresif dikarenakan pencampuran warna didasarkan pada warna-warna yang sesungguhnya terlihat.
- c. Klasifikasi warna berdasarkan sensasinya
- Sensasi warna berhubungan dengan indera penglihatan yaitu mata karena sifatnya visual. Cahaya merangsang retina mata yang menyebabkan sensasi warna. Pengguna warna yang tepat dapat membantu menghidupkan suasana atau memberi sensasi dalam suatu gambar ilustrasi (Sejarah, Proses, dan Terjadinya Warna”,14)
- d. Klasifikasi warna berdasarkan maknanya berdasarkan dari buku berjudul *Color Basic*, karya Anne Dameraia :
- Warna Merah  
Positif : hidup, cerah, pemimpin, gairah, kuat  
Negatif : panas, bahaya, emosi yang meledak, agresif, brutal  
Dalam lingkaran warna, merah adalah warna paling panas dan memiliki gelombang warna paling panjang sehingga warna inilah yang paling cepat tertangkap oleh mata.
  - Warna Kuning  
Positif : segar, cepat, jujur, adil, tajam,cerdas  
Negatif : sinis, kritis, murah atau tidak eksklusif.

Sebagai salah satu warna primer, kuning adalah warna dengan efek yang kuat, sehingga secara psikologis warna ini sangat efektif diterapkan pada hal-hal yang membutuhkan motivasi dan *mood*.

- Warna Biru

Positif : kebenaran, kontemplatif, damai, intelegensi tinggi, meditatife.

Negatif : emosional, egosentris, racun

Warna biru adalah warna yang dapat memberikan inspirasi. Biru juga memberikan ketenangan dan pilihan paling tepat untuk area yang membutuhkan konsentrasi atau suasana meditasi. Warna tersebut selalu mengasosiasikan terhadap air dan sesuatu yang bersifat dingin .

- Warna Oranye

Positif : muda, kreatif, keakraban, dinamis, persahabatan.

Negatif : dominan, arogan

Dalam lingkaran warna, oranye berada di tengah antara warna merah dan kuning. Oranye merupakan warna paling hangat karena memiliki energi dua warna: warna merah yang panas dan warna kuning yang hangat lembut. Warna ini menebarkan energi, menghangatkan hati, sekaligus memancarkan keceriaan.

- Warna Hijau

Positif : sensitife, stabil, formal, toleran, harmonis, keberuntungan

Negatife : pahit

Warna hijau adalah warna yang langsung mengasosiasikan pada pemandangan alam. Hijau pepohonan yang teduh, segarnya rumput, sawah adalah sebagian besar imajinasi yang pada umumnya tercipta saat mengingat warna tersebut.

- Warna Ungu

Positif : artistic, personal, mistis, spiritual.

Negative : angguh, sombong, diktator

Ungu memiliki abanyak arti dari kesan sederhana sampai agung tergantung banyaknya sebagai latar belakang yang digunakan. Dalam lingkaran warna, ungu merupakan kombinasi dua warna dengan karakter

bersebrangan, merah yang berani, dinamis, dominan, dan panas dengan biru yang tenang, statis, dan dingin.

- Warna Coklat

Positif : sederhana, hangat, alami

Negatif : tidak cerah, tidak bersih, tidak steril.

Warna coklat dihubungkan dengan kesederhanaan yang abadi. Coklat juga merupakan salah satu warna netral sehingga warna ini dapat dengan mudah diterapkan untuk seluruh ruangan, terutama melalui material kayu dan material alami lainnya.

- Warna Putih

Positif : jujur, bersih, polos, higienis

Negatif: monoton, kaku

Putih adalah warna yang melambangkan kesucian. Karena itulah warna putih sering digunakan untuk acara bersifat sakral seperti pernikahan atau acara ibadah keagamaan. Warna putih cenderung seperti tanpa warna, sehingga warna yang berbeda diatas putih menjadi warna yang menonjol karena putih berperan sebagai latar belakangnya.

- Warna Hitam

Positif : kuat, kreativitas, magis, idealis, fokus.

Negatif : terlalu kuat, superior, merusak, menekan.

Hitam dapat menggambarkan keheningan, kematangan berpikir, dan kedalaman akal yang menghasilkan karya, terutama karya-karya yang bernilai seni. Hitam juga sangat digemari sekaligus menampilkan kesan elegan dan mewah.

- Warna Abu-abu

Warna abu-abu merupakan warna netral yang dilihat sebagai warna aman dan sopan. Warna netral tidak bersifat dominan dan apabila dipadukan dengan warna lain, warna netral akan menjadi warna latar belakang. Warna netral cocok dipadukan dengan warna apapun, khususnya dengan warna yang lebih kuat.

## **2.4.4. Tinjauan Tentang Fotografi**

### **2.4.4.1. Pengertian Fotografi**

Fotografi adalah sebuah sebutan proses pembuatan gambar dengan cahaya. Secara etimologi, sebutan ini bermula dari kaya Yunani, *phos* yang berarti cahaya dan *graphein* yang berarti menulis atau menggambar, Daya cipta fotografi sungguh mengagumkan dan penuh rangsangan. Foto atau potret yang dihasilkan dapat merupakan suatu catatan harian kehidupan dan rekaman berbagai peristiwa, suasana, dan tempat yang dapat mengungkapkan perasaan (Ensiklopedia Nasional Indonesia Jilid 5 : 371).

Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran limunitas cahaya yang tepat untuk menghasilkan bayangan identic dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (selanjutnya disebut lensa). Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat untuk menghasilkan gambar, digunakan bantuan alat ukur *lightmeter*. Setelah mendapat ukuran pencahayaan yang tepat, seorang fotografer bisa mengatur intensitas cahaya tersebut dengan merubah kombinasi ISO/ASA (*ISO speed*), diafragma (*aperature*), dan kecepatan rana (*speed*). Kombinasi antara ISO, diafragma, dan kecepatan rana disebut dengan exposure (“The First Photograph”, par 2)

### **2.4.4.2. Sejarah Fotografi**

Sejarah fotografi dimulai pada abad ke-19. Tahun 1839 merupakan tahun wala kelahiran fotografi. Pada saat itu, di Perancis dinyatakan secara resmi bahwa fotografi adalah sebuah terobosan teknologi. Saat itu, rekaman dua dimensi seperti yang dilihat mata sudah bisa dibuat permanen (“Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi, par 4)

Sejarah fotografi bermula jauh sebelum Masehi. Pada abad ke-5 sebelum masehi, seorang pria bernama Mo Ti mengamati suatu gejala. Jika pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang kecil (*pinhole*), maka di bagian dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbaik lewat lubang tadi. Mo Ti adalah orang pertama yang menyadari fenomena kamera obscura (“Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi, par. 5).

Berabad-abad kemudian, banyak yang menyadari dan mengagumi fenomena ini, sebut saja Aristoteles pada abad ke-3 SM dan seorang ilmuwan Arab Ibnu Al Haitam (Al Hazen) pada abad ke-10 SM, yang berusaha untuk menciptakan serta mengembangkan alat yang sekarang dikenal sebagai kamera. Pada tahun 1558, seorang ilmuwan Italia, Giambattista della Porta menyebut camera *obscura* pada sebuah kotak yang membantu pelukis menangkap bayangan gambar (“Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi, par. 6).

Nama kamera *obscura* diciptakan oleh Johannes Kepler pada tahun 1611. Johannes Kepler membuat desain kamera portable yang dibuat seperti sebuah tenda, dan memberi nama alat tersebut kamera *obscura*. Didalam tenda sangat gelap kecuali sedikit cahaya yang ditangkap oleh lensa, yang membentuk gambar keadaan diluar tenda diatas selembar kertas (“Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi, par. 7).

Berbagai penelitian dilakukan mulai pada wala ke-17, seorang ilmuwan berkebangsaan Italia-Angelo Sala menggunakan cahaya matahari untuk merekam serangkaian kata pada pelat *chloride* perak. Tapi ia gagal mempertahankan gambar secara permanen. Sekitar tahun 1800, Thomas Wedgwood, seorang berkebangsaan Inggris bereksperimen untuk merekam gambar positif dari citra pada kamera *obscura* berlensa, hasilnya sangat mengecewakan. Humphrey Davy melakukan percobaan lebih lanjut dengan *chloride* perak, tapi bernasib sama juga walaupun sudah berhasil menangkap gambar melalui kamera *obscura* tanpa lensa (“Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi, par. 8).

Akhirnya, pada tahun 1824, seorang seniman *lithography* Perancis, Joseph-Nicephore Niepce (1765-1833), setelah delapan jam meng-*exposed* pemandangan dari jendela kamarnya, melalui proses yang disebutnya Heliogravure (proses kerjanya mirip *lithograph*) di atas pelat logam yang dilapisi aspal, berhasil melahirkan sebuah gambar yang agak kabur, berhasil pula mempertahankan gambar secara permanen. Ia melanjutkan percobaannya hingga tahun 1826, inilah yang akhirnya menjadi sejarah awal fotografi yang sebenarnya. Foto yang dihasilkan itu kini disimpan di University of Texas di Austin, AS (“Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi, par. 9).

Penelitian demi penelitian terus berlanjut hingga pada tanggal 19 Agustus 1839, desainer panggung opera yang juga pelukis, Louis-Jacques Mande' Daguerre (1787-1851) dinobatkan sebagai orang pertama yang berhasil membuat foto yang sebenarnya, sebuah gambar permanen pada lembaran plat tembaga perak yang dilapisi larutan iodin yang disinari selama satu setengah jam cahaya langsung dengan pemanas merkuri (*neon*). Proses ini disebut *daguerreotype*. Untuk membuat gambar permanen, pelat dicuci larutan garam dapur dan air suling. Januari 1839, Daguerre sebenarnya ingin mematenkan temuannya itu. Akan tetapi, pemerintah Perancis berpikir bahwa temuan itu sebaiknya dibagi ke seluruh dunia secara cuma-cuma ("Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi, par. 10).

Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Melalui perusahaan Kodak Eastman, George Eastman mengembangkan fotografi dengan menciptakan serta menjual *roll film* dan kamera *boxs* yang praktis, sejalan dengan perkembangan dalam dunia fotografi melalui perbaikan lensa, *shutter*, *film*, dan kertas foto ("Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi, par. 11).

Tahun 1950, untuk memudahkan pembedikan pada kamera *Single Lens Reflex* maka mulailah digunakan prisma SLR), dan Jepang mulai memasuki dunia fotografi dengan produksi kamera Nikon yang kemudian disusul dengan Canon. Tahun 1972 kamera polaroid temuan Edwin Land mulai dipasarkan. Kamera polaroid mampu menghasilkan gambar tanpa melalui proses pengembangan dan pencetakan film ("Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi, par. 12).

Kemajuan teknologi turut memacu fotografi secara sangat cepat. Kalau dulu kamera sebesar tenda hanya bisa menghasilkan gambar yang tidak terlalu tajam, kini kamera digital yang cuma sebesar dompet mampu membuat foto yang sangat tajam dalam ukuran sebesar Koran ("Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi, par. 13).

#### **2.4.4.3 Perkembangan Fotografi di Indonesia**

Perkembangan fotografi di Indonesia selalu berkaitan dan mengalir bersama momentum sosial-politik perjalanan bangsa ini, mulai dari momentum

perubahan kebijakan politik kolonial, revolusi kemerdekaan, ledakan ekonomi diawal 1980-an, sampai reformasi 1998 (“Sejarah Fotografi di Indonesia”, par 1).

Pada tahun 1841, seorang pegawai kesehatan Belanda bernama Juriaan Munich mendapat perintah dari Kementrian Kolonial untuk mendarat di Batavia dengan membawa dauguerreotype. Munich diberi tugas mengabdikan tanamantanaman serta kondisi alam yang ada di Indonesia sebagai cara untuk mendapatkan informasi seputar kondisi alam. Sejak itu, kamera menjadi bagian teknologi modern yang dipakai Pemerintah Belanda untuk menjalankan kebijakan barunya. Penguasaan dan kontrol terhadap tanah jajahan tidak lagi dilakukan dengan membangun benteng pertahanan atau penempatan pasukan dan meriam, melainkan dengan cara menguasai teknologi transportasi dan komunikasi modern. Dalam kerangka ini, fotografi menjalankan fungsinya lewat pekerja administrative colonial, pegawai pengadilan, opsir militer, dan misionaris (“Sejarah Fotografi di Indonesia”, par 2).

Latar itulah yang menjelaskan mengapa selama 100 tahun keberadaan fotografi di Indonesia (1841-1941) penguasaan alat ini secara eksklusif ada di tangan orang Eropa, sedikit orang Cina, dan Jepang. Berdasarkan survey dan hasil riset di studio foto-foto komersial di Hindia Belanda tentang foto –foto yang ada sejak tahun 1850 hingga 1940, dari 540 studio foto di 75 kota besar dan kecil, terdapat 315 nama orang Eropa, 186 orang Cina, 45 orang Jepang, dan hanya empat orang lokal Indonesia salah satunya adalah Kasian Cephass (“Sejarah Fotografi di Indonesia”, par 3).

Kasian Cephass adalah warga lokal asli. Ia dilahirkan pada tanggal 15 Februari 1844 di Yogyakarta. Cephass sebenarnya adalah asli pribumi yang kemudian diangkat sebagai anak oleh pasangan Adrianus Schalk dan Eta Philipina Kreeft, lalu disekolahkan ke Belanda. Cephass-lah yang pertama kali mengenalkan dunia fotografi ke Indonesia. Meski demikian, literatur-literatur sejarah Indonesia sangat jarang menyebut namanya sebagai pribumi pertama yang berkarir sebagai fotografer profesional. Nama Kassian Cephass mulai terlacak dengan karya fotografi tertuannya buatan tahun 1875 (“Sejarah Fotografi di Indonesia”, par 4).

Dibutuhkan waktu hampir seratus tahun bagi bangsa ini untuk benar-benar mengenal dunia fotografi. Masuknya Jepang pada tahun 1942 telah menciptakan kesempatan bagi bangsa Indonesia untuk menyerap teknologi ini. Demi kebutuhan propagandanya, Jepang mulai melatih orang Indonesia menjadi fotografer untuk bekerja di kantor berita mereka, Domei. Pada saat itulah muncul nama Mendur Bersaudara . Merekalah yang membentuk imej baru tentang bangsa Indonesia (“Sejarah Fotografi di Indonesia”, par 5).

Lewat fotografi, Mendur bersaudara berusaha menggiring mental bangsa ini menjadi bermental sama tinggi dan sederajat. Frans Mendur bersama kakaknya, Alex Mendur, juga menjadi ikon bagi dunia fotografer nasional. Mereka kerap merekam peristiwa-peristiwa penting bagi negeri ini, salah satunya adalah mengabadikan detik-detik pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. Inilah momentum ketika fotografi benar-benar sampai ke Indonesia, ketika kamera berpindah tangan dan orang Indonesia mulai merepresentasikan dirinya sendiri (“Sejarah Fotografi di Indonesia”, par 6).

#### **2.4.4.4.Fotografi Dokumentasi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, diartikan sebagai pengumpulan bukti-bukti dan keterangan-keterangan. Oleh karena itu, foto dokumentasi dapat diartikan sebagai pengumpulan bukti-bukti atau keterangan-keterangan mengenai suatu peristiwa melalui media foto (Nugroho, 104).

Marry Warner, dalam bukunya berjudul “Photography: a Cultural History” mengungkapkan definisi documenter secara umum yaitu segala sesuatu representasi non-fiksi di buku atau media visual. Menurut Graham Clarke, documenter merupakan bukti bagi sesuatu hal yang pernah ada waktu mendatang sebagai catatan atau laporan kebenaran objektif akan sesuatu hal yang pernah ada atau yang telah terjadi (“Dokumentasi”, par 1).

Elemen utama foto documenter adalah realitas, sementara estetika dan kreativitas berfungsi sebagai pelengkap. Sementara itu, teks pengantar memberikan konteks yang diperlukan, setidaknya menurut sang fotografer, supaya audiens mendapat pesan yang utuh dari foto tersebut, yang terpenting teks

pengantar menyampaikan pemaparan tentang suatu isu dalam bentuk informasi yang tidak tergambar dalam foto (“Dokumentasi”, par 6).

Pesan lebih penting dari perantaranya. Artinya, nilai estetika tidak mengalihkan perhatian audience dari pesan dalam foto. Estetika foto penting karena foto yang indah dapat memenangi perhatian audience-nya, terlebih di tengah-tengah gempuran visual suguhan dunia modern sekarang ini. Tetapi berniat lebih jauh agar audience memerhatikan isu dibalik foto itu, tidak hanya menikmati daya tarik visualnya, melainkan ikut berpartisipasi menjadi subjek, mengambil bagian dalam isu dan peristiwa (“Dokumentasi”, par 7).

#### **2.4.4.5. Teknik Fotografi**

##### *a. Blurring*

*Blurring* menitik beratkan pada kemampuan untuk mengolah aperture dan shutter speed. Racikan yang pas akan menghasilkan efek *motion blur* yang dahsyat. *Blurring* bisa dilakukan dengan *slow speed* dan aturan *aperture* sempit. Hasil yang ingin dihasilkan adalah efek gerakan dalam foto yang akan kita hasilkan (“*Panning, Blurring, dan Freezing*”, par 4).

##### *b. Panning*

*Panning* adalah kombinasi *shutter speed* dan gerakan kamera. Kamera harus bergerak mengikuti gerakan objek foto. Diafragma lebar dibutuhkan untuk memberi ruang bagi *shutter speed*. *Panning* dipakai untuk memberikan kesan gerakan dari objek tersebut sama seperti *blurring*, namun pada *panning* efek *blur* pada *background* (“*Panning, Blurring, dan Freezing*”, par 5).

##### *c. Freezing*

Konsep foto *freezing* pada dasarnya adalah usaha fotografer untuk mem-pause sebuah adegan yang terjadi. Dalam posisi pause objek foto akan bisa menikmati dengan seksama oleh mata audiens. Inilah saat-saat istimewa yang tidak pernah bisa dilakukan oleh mata yang menghentikan sebuah gerakan. Dalam kondisi pergerakan yang cepat, fotografer harus cekatan melihat momentum dan segera mengatur kecepatannya. Prioritas memang ada pada *shutter speed*, sedangkan *aperture* dan ISO akan menyesuaikan. Tidak akan bisa mendapatkan

gambar yang ‘frozen’ tanpa kecepatan tinggi (“*Panning, Blurring, dan Freezing*”, par 3).

#### **2.4.4.6. Pengambilan Gambar**

##### *a. Extreme Long Shot*

Dikenal juga sebagai *Extra Long Shot* atau *Very Long Shot* yaitu teknik pengambilan gambar mencakup area yang sangat luas dengan maksud untuk mengikutsertakan objek dan kondisi disekitar subjek utama ke dalam *frame*. Saat menggunakan teknik pengambilan gambar seperti ini disarankan agar anda mencari komposisi yang menyatu antara subjek utama dengan objek dan kondisi disekitar subjek. Sehingga secara keseluruhan semua pada gambar terlihat menjadi sebuah kesatuan yang menarik dan relevan (Mengenal Macam-Macam Teknik Pengambilan Gambar (*Type of Shot*), par. 3-4).

##### *b. Long Shot*

Pada teknik ini pengambilan gambar hanya menggunakan area yang cukup untuk memperlihatkan seluruh tubuh subjek tanpa terpotong oleh *frame*. Teknik ini hanya menyorot dan memprioritaskan subjek utama dan bermaksud untuk menonjolkan subjek dengan ekspresi dan interaksinya tanpa ada bagian tubuh yang terpotong (Mengenal Macam-Macam Teknik Pengambilan Gambar (*Type of Shot*), par. 5).

##### *c. Medium Shot*

Pada teknik ini area pengambilan gambar sedikit lebih sempit dari teknik *medium long shot* diatas yaitu dimulai dari batas pinggang sampai atas kepala. Teknik ini bertujuan untuk menonjolkan lebih detail lagi bahasa tubuh dari ekspresi subjek (Mengenal Macam-Macam Teknik Pengambilan Gambar (*Type of Shot*), par. 7).

##### *d. Close Up*

Teknik pengambilan gambar *close up* mengambil area yang jauh lebih sempit yaitu batas sedikit dibawah bahu sampai batas kepala. Tujuannya untuk menceritakan secara detail ekspresi dan mimik dari wajah seseorang. Oleh sebab itu teknik pengambilan *close up* sering digunakan untuk memotret orang yang senyum, menangis, merenung dan lagi trend saat ini untuk menampilkan kerutan

wajah seseorang agar terlihat lebih dramatis (Mengetahui Macam-Macam Teknik Pengambilan Gambar (*Type of Shot*), par. 8).

e. *Extreme Close Up*

Sedangkan teknik pengambilan gambar ini hanya mengekspose bagian tertentu saja pada wajah. Umumnya teknik ini digunakan untuk menampilkan bagian yang dianggap menarik dari wajah seseorang seperti hanya menampilkan bagian mata, hidung, atau bibir (Mengetahui Macam-Macam Teknik Pengambilan Gambar (*Type of Shot*), par. 10).

#### 2.4.4.7. Sudut Pandang

a. Mata Burung (*Bird Eye*)

Foto yang diambil dengan posisi angle ini akan memperlihatkan sudut pandang dari ketinggian. Maksudnya pemotretan dilakukan dari tempat yang sangat tinggi (Mengetahui Macam-Macam Sudut Pandang (*Angle*) dalam Fotografi, par. 3).

b. Mata Kodok (*Frog Eye*)

Angle ini memiliki karakter sudut pandang yang rendah hanya saja tingkat kerendahannya lebih extreme yang dimana kamera hampir saja menyentuh tanah. Sehingga saat menggunakan *angle* ini terkadang fotografer harus tiarap saat memotret (Mengetahui Macam-Macam Sudut Pandang (*Angle*) dalam Fotografi, par. 6).

c. Mata Mendatar (*Eye Level*)

Ini sudut pandang atau *angle* yang netral sehingga disebut juga normal angle. Pada angle ini tingginya kamera saat membidik harus sejajar dengan subjek atau objek yang dibidik. Bila memotret seseorang maka bagian tubuh yang dijadikan tolak ukur untuk mensejajarkan sorotan kamera dengan subjek adalah pada posisi kepala, lebih tepatnya jatuh di area mata (Mengetahui Macam-Macam Sudut Pandang (*Angle*) dalam Fotografi, par. 2).

d. *High Angle*

*Angle* ini memiliki karakter memotret objek dari ketinggian hanya saja angle ini tidak se-ekstrem *bird eye view*. Bila digunakan untuk memotret seseorang maka tingginya sorotan kamera harus lebih tinggi dari posisi kepala

orang tersebut. Sehingga posisi kepala akan tampak lebih besar membulat dan ukuran badan tampak mengecil sampai ke kaki seperti meruncing (Mengetahui Macam-Macam Sudut Pandang (*Angle*) dalam Fotografi, par. 4).

e. *Low Angle*

*Angle* ini menggunakan sudut pandang yang rendah dan jika digunakan untuk memotret maka tingginya sorotan kamera harus lebih rendah dari kepala orang tersebut namun tidak se-ekstrem *frog eye view*. Hasil foto ini adalah membesar pada bagian kaki dan mengecil dibagian badan sampai ke kepala (Mengetahui Macam-Macam Sudut Pandang (*Angle*) dalam Fotografi, par. 5).

#### 2.4.4.8. Peralatan Pendukung Fotografi

a. Kamera

Kamera SLR (*Single Lens Reflector*) adalah kamera yang memungkinkan fotografer untuk dapat melihat objek melalui kamera dengan sama persis seperti apa yang ia lihat. Cara kerja kamera ini adalah cahaya masuk melalui lensa, dipantulkan oleh cermin pantul ke atas, diterima oleh pentaprisma, dipantulkan ke depan serong ke bawah, dipantulkan lagi oleh salah satu dinding pentaprisma ke belakang menuju jendela bidik. Di sini mata pemotret yang berpandangan melalui lensa. Kelebihan kamera jenis ini adalah dapat berganti lensa yang mengikuti pandangan lensa tersebut (Soelarko 37)

Pada prinsipnya kamera SLR dan DSLR memiliki cara kerja dan komponen yang sama, yang membedakan adalah pada kamera DSLR terdapat lebih banyak tombol dibanding SLR seperti pilihan ISO, White Balance, Preset Scenes, Resolusi dan lainnya, dan yang paling membedakan adalah medium penangkapnya. Kamera SLR menggunakan film sebagai medium penangkap, sedangkan kamera DSLR tidak lagi menggunakan film, namun menggunakan sensor CCD atau CMOS. Kemudian hasilnya disimpan ke dalam memory card. (“Perbedaan Kamera SLR dan DSLR”, par. 1)

b. Lensa

Berfungsi untuk memfokuskan cahaya hingga mampu membakar medium penangkap. Di dalam lensa terdapat titik bakar atau titik api (*focus*). Sedangkan jarak antara pusat lensa dan dengan titik api disebut jarak fokus (*focal length*).

Selain itu, ada pula kepekaan lensa (*lens speed*) yang didapatkan dari jarak fokus dibagi diameter lensa (Soelarko 6-7).

Beberapa macam lensa:

- Lensa normal atau standart adalah lensa dengan focal length 40-55 mm, paling banyak digunakan karena memang kegunaannya paling luas. Karena kewajaran pandangannya, yang dibawakan oleh pandangan yang paling mirip dengan mata, maka segala apa yang ingin disajikan seperti kita melihatnya, dapat difoto dengan lensa *standart* (Soelarko 16-18).
- Lensa sudut lebar atau *wide-angle lens* adalah *focal length* kurang dari 50 mm. kita dapat melihat lebih banyak (lebih luas) disbanding dengan pandangan mata. Lensa-lensa bersudut lebar berukuran *focal length* 35,28,24,19,16 mm. makin pendek jarak fokusnya, makin lebar pandangannya. Sifat-sifat lensa bersudut lebar adalah menjauhkan pandangan, sudut pandang lebar, *depth of field* besar, distorsi perspektif, dan distorsi pinggir (Soelarko 11-13).
- Lensa mata ikan atau *fish-eye lens* adalah lensa dengan *focal length* 16 mm, mempunyai sudut pandangan 180°, sehingga dapat memotret segala yang ada di sekitar kamera (Soelarko 14-15).
- Lensa teropong atau tele adalah yang mempunyai kemampuan memotret dari jauh, karena sifatnya mendekatkan pandangan. Makin panjang *focal length*nya, makin jauh kemampuannya. Sifat-sifat lensa tele adalah mendekatkan pandangan, sudut pandangannya sempit, *depth of field*nya dangkal, sensitif terhadap gerak, *focal length*nya tetap sehingga hanya bisa digunakan untuk jarak jauh, karena panjang sehingga susah dibawa-bawa dan perlu wadah khusus, *filter* yang diperlukan harus sesuai dengan kedudukan monyongnya (Soelarko 20-22).
- Lensa vario atau *zoom lens* adalah lensa yang tidak mempunyai *focal length* yang tetap, dapat berubah menurut batasan daya rentangnya. Lensa ini dapat meliputi jangkauan *wide angle*, normal, tele (Soelarko 22-24).
- Lensa fokus lunak atau *soft-focus lens* adalah lensa yang membuat halus dalam butir, juga segala warna yang keras menjadi redup, sehingga menimbulkan kesan kehalusan dan kemesraan (Soelarko 19).

- Lensa makro atau *macro lens* adalah lensa normal yang dikonstruksikan sedemikian rupa sehingga mampu memotret dari jarak lebih dekat dari lensa normal. Konfigurasi (kemampuan penggambaran objek) dari lensa makro adalah setengah dari ukuran objek yang sebenarnya (Soelarko 24-26).
- Lensa mikro atau *microphotography* atau *photomicrography* adalah lensa dengan *focal length* 8 mm atau lebih kecil, atau diartikan fotografi dengan bantuan mikroskop, yang mampu membesarkan pandangan benda-benda kecil, yang dapat diamati dengan mata (Soelarko 26-27).

c. *Filter*

Berarti saringan, menahan sesuatu, menyaring sesuatu dan menyalurkan hal lain yang tidak kena saringan. Kegunaan *filter* antara lain adalah melindungi lensa dari goresan atau sentuhan dengan benda tajam, debu, jari-jari kotor berlemak, dan angin laut berisi pasir (Soelarko 103-104).

Beberapa macam filter:

- *Filter UV (Ultra Violet)* yang bertugas untuk menurunkan kecerahan sinar matahari, mengurangi kesilauan, hingga tercapai keseimbangan sinar atau bayangan pada gambar (Soelarko 104).
- *Filter* polarisasi mempunyai tugas menembus kesilauan kaca atau permukaan air sehingga dapat melihat gambar dibalik kaca atau permukaan air terlihat lebih jelas (Soelarko 104).
- Lensa *cross screen*, *vario-cross* dan *snow-cross* membuat efek *flare* dengan bentuk sesuai dengan jumlah dan arah jari-jari pancarannya, seperti *cross screen* akan menghasilkan efek *flare* berbentuk silang (Soelarko 104).

d. Tripod

Alat bantu yang digunakan untuk meyangga kamera yang berbentuk kaki tiga, yang dapat diatur tinggi-rendahnya sesuai keinginan. Dibutuhkan untuk mencegah terjadi guncangan atau bergetarnya kamera, terutama dalam pemotretan dengan kecepatan rana yang rendah (Nugroho 331-332).

e. *Flash*

*Blitz* atau lampu kilat. Kegunaannya adalah menolong dalam segala cuaca buruk, dalam pemotretan *indoor* dan malam hari. Sifat-sifat lampu kilat adalah sangat terang, karena terlalu terang sehingga menimbulkan bayangan pekat, menimbulkan *frontlighting* atau *flatlighting* menimbulkan bintik putih pada mata, objek yang paling dekat akan tampak paling terang sedangkan semakin jauh akan semakin tampak gelap (Soelarko 87-88).