

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Identifikasi Data

2.1.1. Asal Usul Wayang Potehi di Cina

Menurut kamus *Cihai* (Kamus Besar Bahasa Tionghoa), “Wayang golek Tiongkok konon bermula pada zaman Dinasti Han (206 SM-220 M) dan sudah sangat berkembang pada zaman Dinasti Tang (618-907 M) dan Song (960-1279 M).” Potehi sangat populer di daerah sekitar Fujian selatan dan Taiwan. Dialog dan nyanyian menggunakan dialek Fujian selatan, diiringi dengan musik. Di daerah Quanzhou diiringi dengan musik Nanqu, sedang di daerah Zhangzhou mula-mula dengan musik Jingdao, kemudian beralih menggunakan opera Xiangju (Kong 319)



Gambar 2.1. Boneka Potehi Sun Wu Kong dari Tiongkok

Sumber: Hinky Import

Menurut dalang Thio Tiong Gie alias Teguh Chandra Irawan (72 tahun), asal-usul wayang potehi berasal dari kreatifitas lima orang narapidana yang divonis mati pada masa dinasti Tsang Tian. Dari kelima orang tersebut, hanya satu orang yang tetap tabah, sementara empat orang lainnya merasa sedih. Orang yang tabah tadi berpendapat bahwa sebaiknya jangan memikirkan kematian saja, lebih baik bersenang-senang. Kemudian mereka membuat alat musik dari barang-barang yang ada. Misalnya tutup panci menjadi *kecrek* atau *gembreng*, dan membuat boneka dari sapu tangan. Mereka pun berhasil menciptakan suatu

pertunjukkan boneka yang indah, yang mengisahkan tentang kehebatan raja. Suara musik yang merdu itu kemudian terdengar oleh raja yang kemudian memberikan pengampunan karena merasa terhibur. Raja kemudian membebaskan mereka dan meminta mereka untuk bermain di istana (Mastuti, par.13)

2.1.2. Masuknya Wayang Potehi ke Indonesia

Potehi di Indonesia sudah populer sejak abad ke-17 (Kong 319) Konon wayang ini masuk ke Indonesia bersamaan dengan awal mula perantauan orang Tionghoa ke Indonesia pada masa Raja Syailendra di Kerajaan Mataram (Kuno) pada abad ke-9. Kemudian berlanjut ke zaman Majapahit pada abad ke-14. Keberadaan potehi bertambah lagi bersamaan dengan datangnya kuli kontrak ke pertambangan timah di Bangka dan Belitung pada abad ke-18 (“Semangat Pluralisme Melestarikan Potehi”)

Potehi dibawa ke Indonesia oleh imigran Fujian selatan. Shu Ming dalam artikelnya *Yajiada Zaoqi Kaifa Yu Huaren* (Pengembangan Jakarta di Masa Awal dan Masyarakat Tionghoa) mengatakan pengenalan jalan cerita dan dialog potehi serta lakon-lakon Tiongkok Selatan lainnya yang dipentaskan pada pertemuan hari raya atau pekan klenteng di Jakarta telah diterjemahkan dalam bahasa setempat. “Bahasa setempat” yang dimaksud di sini adalah dialek Melayu Jakarta, untuk memenuhi kebutuhan warga peranakan dan pribumi yang tidak paham bahasa Tionghoa atau dialek Tiongkok.

Liem Thian Joe dalam bukunya *Riwayat Semarang* mengatakan, tahun 1771 telah dilangsungkan upacara meriah ketika masyarakat Tionghoa di Semarang memindahkan patung dewi Kwan Im ke dalam biara baru. Untuk itu mereka khusus mendatangkan sebuah rombongan potehi dari Batavia. Pertunjukkan berlangsung selama dua bulan. Dialog dan nyanyian pertunjukkan potehi menggunakan bahasa atau dialek setempat. Tema lakon kebanyakan diangkat dari cerita sejarah atau kisah cinta Tiongkok. Jalan ceritanya liku-liku dan menarik, sangat digemari penonton Indonesia.

Claudine Salmon dalam bukunya *Sastra Bahasa Melayu Tionghoa Peranakan* yang terbit tahun 1985 mengatakan bahwa potehi di Indonesia bersejarah sekitar 300 tahun. Dengan menyitir makalah J.L. Moens dari Belanda,

Salmon mengatakan bahwa sampai akhir tahun 1940-an, pertunjukkan potehi masih dapat dijumpai di Semarang dan Surabaya. Kegiatan pertunjukkan seperti itu berlangsung di halaman atau ruang depan klenteng, lakonnya diangkat dari cerita tradisional Tiongkok, dialog dalam bahasa Melayu (yang dimaksud bahasa Indonesia), namun kata-kata lagu yang dinyanyikan dalam pementasan potehi tersebut menggunakan bahasa Tionghoa.

Sedikit Mengenai Sejarah Nanqu Fujian yang dimuat di dalam majalah *Horison* Hong Kong, Juni 1982, mengatakan bahwa Nanqu (sejenis musik Tiongkok selatan) sudah lama tersebar ke Indonesia. Nanqu itu justru merupakan bagian dari potehi. Rombongan Wayang Golek Fujian Cina telah mengadakan kunjungan ke Indonesia pada bulan September 1963 dengan mengadakan pertunjukkan antara lain wayang potehi. Pentas potehi berangsur-angsur menjadi sepi setelah peristiwa G30S pada tahun 1965.



Gambar 2.2. Boneka Potehi *Sie Jin Kwie* Buatan Indonesia

Sumber: Dokumen Pribadi

Wayang: Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan yang terbit di Jakarta tahun 1975, pada halaman 13 dan 117, telah memperkenalkan wayang potehi Tiongkok. *Kompas* dalam laporannya, 18 November 1980, menulis: Di Indonesia wayang potehi selalu dibawakan dalam bahasa Indonesia. Memang bahasa Indonesia yang digunakan sederhana. Bukan bahasa Indonesia yang baku, tetapi bahasa Indonesia yang umumnya dipakai oleh Tionghoa peranakan. Biasanya

dalang wayang potehi menggunakan bahasa setempat, misalnya bahasa Jawa. Cerita yang menarik ditambah dengan penggunaan bahasa yang tidak terlalu asing inilah yang membuat wayang potehi menarik juga buat masyarakat pribumi. Dulu, wayang potehi memang bukan hanya hiburan untuk orang Tionghoa, orang pribumi pun sering berdesakan di luar klenteng untuk menyaksikannya. (Kong 319-321). Namun, pada masa Orde Baru keberadaannya seolah mati suri karena adanya Instruksi Presiden Nomor 14 Tahun 1967 yang melarang semua pertunjukan budaya Tionghoa. Baru tahun 1999, potehi kembali bangkit setelah pemerintah mencabut larangan itu. (“Semangat Pluralisme Melestarikan Potehi”).

2.1.3. Fungsi Wayang Potehi Dalam Kehidupan

Seni pertunjukkan tradisional pada umumnya seperti yang dikatakan oleh Dananjaya (1992) mempunyai fungsi sebagai alat pendidikan, alat hiburan, dan alat protes sosial. Wayang potehi di Indonesia pada hakikatnya adalah seni pertunjukkan tradisional, dan mempunyai fungsi sebagai berikut : (Adriana 7-9)

- Fungsi ritual

Dalam wawancara dengan seorang tokoh ahli waris pendiri Klenteng Tridharma Kampung Dukuh Surabaya, terungkap bahwa wayang potehi sebenarnya merupakan bagian yang utuh dari agama Tridharma. Tokoh tersebut, yakni Bapak Kiong, dengan tegas menyatakan bahwa wayang potehi bukanlah sarana hiburan, tetapi merupakan bagian utuh dari sebuah proses ritual yang tidak boleh digunakan untuk main-main. Hal itu terbukti dengan pementasan wayang potehi di Klenteng Kampung Dukuh yang dilaksanakan hampir setiap hari dalam rangka bagian ritual agama Tridharma. Umat Tridharma dalam mengekspresikan ritualnya memanfaatkan wayang potehi itu untuk menyampaikan segala sesuatu yang berhubungan dengan Sang Maha Pencipta. Pengaduan kegagalan usaha, pengaduan atas penderitaan hidup, ungkapan kegembiraan dalam menjalani kehidupan, ungkapan keberhasilan usaha, syukur atas kesembuhan diri atau keluarga dapat dimanifestasikan dalam bentuk ritual dengan pementasan wayang potehi. Pementasan semacam itu tidak membutuhkan penonton sebab pementasan itu dipersembahkan kepada dewa-dewa dan Sang Maha Khalik.

- Fungsi hiburan

Wayang potehi dapat dipentaskan untuk seni hiburan. Dalam pertunjukkan semacam itu, tentu saja penonton terutama komunitas pendukung budaya wayang potehi itu hadir untuk menikmati keindahan pertunjukkan itu. Keindahan wayang sebagai hasil karya seni pahat, keindahan busana, keindahan gerak, keindahan ceritanya, serta keindahan irama dan alunan musiknya merupakan hiburan tersendiri bagi komunitas pendukung budaya wayang potehi. Di tangan seorang dalang yang mahir, keindahan gerak wayang potehi akan tampak begitu menarik. Gerakan yang sangat sulit dilakukan bila diperagakan oleh manusia, dapat diekspresikan dengan baik oleh seorang dalang. Gerak yang indah, artistik, serta penuh dengan variasi jurus silat akan merupakan daya tarik dan daya hiburan yang menawan. Tak pelak juga unsur-unsur lawak pun terselip dalam pertunjukkan wayang potehi, meskipun tidak ada wadah khusus seperti pada wayang kulit yang memunculkan adegan *gara-gara* (punakawan) atau adegan Cangkik dan Limbuk. Dalam wayang potehi dalang memanfaatkan setiap bagian adegan untuk dapat menghibur penontonnya dengan berbagai lawakan segar.

- Fungsi pendidikan

Wayang potehi sarat dengan nuansa pendidikan, baik pendidikan moral agama, moral masyarakat, moral berbangsa, atau moral bernegara, maupun pendidikan yang lain. Melalui tokoh-tokoh, penonton akan memetik berbagai pelajaran tentang berkehidupan yang baik, tentang berkehidupan agama yang baik, tentang berkehidupan sosial yang baik, dan sebagainya. Melalui cerita, penonton akan mendapat hikmat tentang menjalankan kehidupan agamanya, tentang hidup menolong, dan sebagainya. Dalang yang piawai akan banyak menyisipkan ajaran yang sangat penting yang bersumber pada berbagai ajaran agama, baik Budha, Tao, atau Kong Hu Cu, dan sebagainya.

- Sarana kritik sosial

Wayang potehi potensial sebagai sarana untuk memberikan kritikan terhadap kehidupan manusia sebagai individu, anggota masyarakat, anggota keluarga, maupun sebagai anggota sebuah bangsa. Perilaku yang tidak baik dari individu, masyarakat, pemimpin, atau pun bahkan pejabat tinggi pun dapat

merupakan sasaran kritik, terutama bila wayang itu dipentaskan di luar klenteng. Tentu saja kritik itu dikemas dengan cara yang baik.

2.1.4. Wayang Potehi

2.1.4.1. Pengertian Umum Wayang Potehi

Kata potehi berasal dari kata *Poo* (kain), *Tay* (kantong), *Hie* (wayang). Dalam bahasa Tionghoa disebut *bùdàixì* (布袋戲). Secara lengkap istilah potehi memiliki arti wayang kantong atau boneka kantong (Mastuti, par.12) Potehi yang dinamakan pula pertunjukkan dalam tangan adalah salah satu jenis wayang golek Fujian (Hokkian). Kata Potehi dalam Bahasa Indonesia berasal dari dialek Fujian selatan. Kamus Besar Bahasa Indonesia memberi penjelasan sebagai “wayang golek Cina”. Ini menunjukkan bahwa potehi Indonesia berasal dari Tiongkok. Kamus Besar Bahasa Tionghoa mengatakan bahwa potehi adalah boneka kayu dengan kantong kain, suatu jenis wayang golek. Boneka kayu potehi agak kecil, bagian kepala bersambung dengan kantong kain, di luarnya dikenakan pakaian panggung. Tangan seniman atau dalang dimasukkan ke dalam kantong untuk mengendalikan gerak boneka, oleh karena itu potehi dinamakan pula boneka di tangan (Kong 319)

2.1.4.2. Proses Pembuatan Wayang Potehi

Menurut salah satu seniman wayang potehi Liem Giok Sam alias Cahya Santoso (47 tahun), wayang potehi merupakan salah satu budaya yang unik dan patut dilestarikan. Sangat disayangkan, generasi muda saat ini jarang sekali yang berminat untuk mempelajari maupun menikmati wayang potehi. Wayang potehi memiliki kandungan nilai seni yang sangat tinggi. Di dalam wayang potehi, terdapat berbagai macam unsur seni, seperti seni ukir, seni musik, seni menyulam, serta seni memainkan wayang dengan tangan. Kepala wayang potehi terbuat dari kayu waru. Sedangkan tangan dan kaki potehi terbuat dari kayu sengon. Kayu waru tersebut dipilih yang sudah berumur 6 bulan supaya mudah dipahat. Pembuatan mata, hidung, mulut dan telinga dari wayang potehi tersebut diukir menggunakan pisau kecil, dibuat sedemikian rupa sehingga sesuai dengan wajah dari tokoh yang ingin diciptakan.



Gambar 2.3. Proses Pengukiran Menggunakan Pisau Kecil

Sumber: Dokumen Pribadi

Mata dari tokoh berkarakter baik biasanya cenderung menyipit ke atas, sedangkan mata dari tokoh jahat dibuat besar membulat seperti sedang melotot. Pemberian warna pada wajah boneka biasanya disertai dengan tujuan tertentu, misalnya wajah yang berwarna putih polos, menandakan karakter dari tokoh tersebut baik hati dan berwajah tampan atau cantik, untuk wajah berwarna merah muda menandakan tokoh tersebut mudah marah, sedangkan tokoh jahat seperti siluman atau setan biasanya dicat penuh ornamen. Akan tetapi tidak semua tokoh yang dicat dengan ornamen adalah tokoh jahat.



Gambar 2.4. Tokoh dengan Wajah yang Dicat Penuh Ornamen

Sumber: Dokumen Pribadi

Kepala, tangan dan kaki ini kemudian disambungkan dengan kain belaco yang sudah dibentuk menyerupai tubuh manusia. Setelah itu diluarnya dikenakan pakaian yang menyerupai pakaian kerajaan-kerajaan Tiongkok pada zaman dahulu. Motif dari pakaian itu pun tidak sembarangan, misalnya sulaman pakaian tokoh raja selalu disertai motif naga untuk menggambarkan kekuasaan dan

digambarkan di atas kain berwarna emas, untuk pakaian tokoh panglima selalu disertai dengan sulaman berbentuk kepala harimau, pakaian untuk raja kecil atau menteri juga disertai motif naga, akan tetapi kainnya tidak berwarna emas, sedangkan pada pakaian wanita biasanya banyak terdapat sulaman bunga-bunga. Proses pembuatan wayang potehi ini membutuhkan kesabaran dan ketelatenan. Setelah selesai, barulah boneka-boneka ini siap untuk dipentaskan (*personal conversation*, 5 Februari 2008)

2.1.4.3. Proses Pementasan Wayang Potehi

Wayang potehi biasanya dimainkan oleh dua orang dalang yang berada di belakang panggung. Dari kedua orang tersebut, satu orang adalah dalang inti dan satunya lagi adalah asisten dalang. Dalang inti bertugas menyampaikan kisah atau lakon wayang. Sementara asisten dalang bertugas membantu dalang inti menampilkan tokoh-tokoh sesuai cerita. Cara memainkannya adalah dengan memasukkan jari tangan ke dalam kantong kain dan menggerakkannya sesuai dengan jalannya cerita. Pertunjukkan wayang potehi dibawakan secara serial. Ada kisah yang setelah tiga bulan disampaikan baru selesai secara keseluruhan (Mastuti, par.12).



Gambar 2.5. Pementasan Wayang Potehi di Mall Artha Gading

Sumber: Dokumen Pribadi

Pementasan wayang potehi biasanya dilakukan di klenteng. Akan tetapi pada hari raya Imlek, terkadang potehi juga dipentaskan di dalam *mall*. Salah satu fungsi dari pementasan potehi adalah sebagai sarana ritual untuk memuja para leluhur. Ketika pementasan dilakukan di klenteng, sebenarnya potehi ditujukan

untuk para dewa dan roh leluhur, sehingga tidak mementingkan ada tidaknya penonton. Sedangkan pementasan potehi di dalam *mall* lebih ditunjukkan sebagai sarana hiburan. Pementasan di dalam klenteng biasanya dilakukan apabila ada umat dari klenteng tersebut yang ingin mengungkapkan rasa syukur karena permohonannya terkabul. (Mudjiono, *personal conversation* 20 Februari 2008)

Wayang potehi dimainkan dalam sebuah panggung (seperti panggung boneka). Di tempat yang agak luas, dibuat panggung dengan atap (seperti bedeng). Di sisi depan dibuatkan panggung kecil tempat boneka-boneka dimainkan yang disebut tunil. Bila dipentaskan di dalam klenteng, panggung ini harus menghadap ke arah tuan rumah dari klenteng tersebut yang disebut Kong Cao atau Ma Cao. Tujuannya adalah sebagai pemujaan atau memberikan penghiburan kepada tuan rumah dari klenteng tersebut. (Mudjiono, *personal conversation* 20 Februari 2008). Dalang dan asisten dalang memainkan boneka dari balik panggung sambil duduk. Mereka tidak perlu mengenakan pakaian khusus, seperti beskap (pakaian Jawa untuk laki-laki). Mereka boleh berkaos oblong atau bertelanjang dada. Tidak ada orang yang melihat mereka. Yang penting adalah bagaimana cara mereka memainkan boneka agar tampak hidup. Dalang dapat bertugas untuk memainkan boneka atau mengisi suara. Permainan musik dilakukan oleh anggota yang lain di belakang panggung. Musik wayang potehi terdiri dari gembeng besar (*Toa Loo*), gembeng kecil (*Siauw Loo*), rebab (*Hian Na*), kayu (*Piak Ko*), suling (*Bien Siauw*), gendang (*Tong Ko*), dan slompret (*Thua Jwee*). Ketujuh alat musik tersebut dimainkan oleh tiga orang pemain musik, dimana satu orang memainkan dua atau tiga alat musik. (Mastuti, par.14)



Gambar 2.6. Dalang Memainkan Potehi di Klenteng Kampung Dukuh

Sumber: Dokumen Pribadi

Pementasan wayang potehi diawali dengan sebuah ritual yang dipercaya dapat melancarkan pementasan. Ritual pementasan pada panggung yang masih baru berbeda dengan ritual pada panggung yang sudah pernah dipakai untuk pementasan. Ritual pada panggung yang masih baru diawali dengan menyiapkan sesaji yang diletakkan di depan panggung berupa *Sam Sing* (tiga macam daging seperti ayam, babi, dan ikan laut), *Ngo Ko* (lima macam buah), dan kue-kue berwarna merah seperti kue ku atau kue kura, kue mangkok dan kue wajik, dupa atau *hio* serta lilin.

Setelah selesai sembahyang di depan panggung, pada prosesi ritual selanjutnya dalang akan menggigit leher ayam yang masih hidup, di mana ayam tersebut harus berwarna hitam legam, kemudian mengoleskan darah ayam tersebut ke empat sudut panggung, setelah itu ayam tersebut akan dilepaskan di depan panggung. Kemudian dalang akan melipat kertas *kim choa* yang diibaratkan sebagai uang dan diselipkan di empat penjuru tunil. Jika pementasan sudah akan dimulai, dalang akan mengambil kertas *kim choa* yang lain dan akan dibakar kemudian dikelilingkan di dalam panggung, serta di bagian depan tunil tempat wayang akan dimainkan. Hal ini dipercaya dapat menolak bala. Ketika pementasan satu seri cerita sudah selesai, maka kertas *kim choa* yang telah diselipkan di sudut-sudut tunil pada ritual awal sebelum pentas tadi akan dilepas kemudian dibakar.



Gambar 2.7. Dalang Sukar Mudjiono Membakar *Kim Choa* Sebelum Pementasan

Sumber: Dokumen Pribadi

Pemilihan judul cerita yang akan dipentaskan pun harus melalui ritual yang disebut *Pak Pwee*. Ritual ini biasanya dilakukan oleh pengurus dari klenteng tempat pementasan akan dilaksanakan. Caranya adalah dengan mengajukan beberapa judul di depan para dewa, kemudian melemparkan dua buah kayu kecil. Apabila kedua kayu tersebut jatuhnya tertutup, berarti dewa menolak judul yang diajukan dan harus mengajukan judul yang lain. Judul dianggap diterima oleh dewa apabila salah satu kayu jatuh tertutup dan satunya lagi terbuka.

Untuk dapat memainkan semua cerita dengan lengkap, diperlukan satu set boneka potehi sejumlah 150 buah dan 75 buah pakaian boneka. Satu set boneka potehi tersebut terdiri dari *Lao Sing* (tokoh pria dengan wajah berwarna putih dan berjenggot hitam) sebanyak 15 buah, *Siauw Sing* (tokoh pendekar pria muda) 20 buah, tokoh perempuan tua 10 buah (termasuk tokoh baik dan tokoh jahat), tokoh perempuan setengah umur 10 buah, tokoh perempuan muda 15 buah, tokoh jahat 30 buah (tokoh muda 10 buah, tokoh tua berjenggot hitam 10 buah, tokoh tua berjenggot putih 10 buah), tokoh lawak 10 buah, tokoh setan 4 buah, (setan bertanduk emas 2 buah dan setan bertanduk perak 2 buah), tokoh siluman 4 buah, tokoh Nacha, Yang Cien (dewa bermata tiga), Ciu Pat Kai, Sun Wu Kong, Wu Ching, Raja Naga 4 buah, dan sisanya adalah prajurit biasa. Apabila kurang dari 150, maka tidak semua cerita dapat dimainkan, melainkan hanya beberapa cerita saja. (Liem, *personal conversation* 5 Februari 2008). Lakon-lakon wayang potehi yang sering dipentaskan antara lain *Sie Jin Kwie*, *Hong Kiam Cun Ciu*, *Cun Hun Cauw Kok*, *Poei Sie Giok*, *Loo Thong Sauw Pak* (Mastuti, par.13).

2.2. Analisis Data

2.2.1. Tinjauan tentang Buku

2.2.1.1. Sejarah dan Perkembangan Buku

Pengertian buku menurut *The Encyclopedia Americana International Edition* dibedakan berdasarkan bentuk dan fungsinya. Pengertian buku dilihat dari bentuknya adalah kumpulan lembaran yang digabungkan menjadi satu, di bagian depan dan belakangnya dilindungi dengan sampul yang terbuat dari bahan yang tahan lama. Sedangkan menurut fungsinya, buku didefinisikan sebagai bentuk komunikasi grafis yang cukup bertalian secara logis dan dirangkai menjadi satu

atau beberapa unit untuk presentasi sistematis dan penyimpanan materi berharga yang tahan lama. (*The Encyclopedia Americana International Edition* 220)

Pada zaman dahulu buku digunakan sebagai media penyampai pikiran dan perasaan, baik secara langsung maupun dalam bentuk karya tulis imajinasi. Buku juga digunakan sebagai media penyimpanan dan penyebaran ilmu pengetahuan yang memiliki pengaruh besar pada perkembangan peradaban. Beberapa sarjana menganggap bentuk awal buku adalah lembaran dari tanah liat dan batu, serta silinder dari Assiria, Babylonia, dan Khaldea. Akan tetapi pendapat dari sumber yang berwewenang menganggap bahwa awal mula buku adalah gulungan *papyrus* yang ditemukan di Mesir pada tahun 3000 SM, yang berisi baik tentang hal-hal suci maupun duniawi. (*The Universal Standard Encyclopedia* 964). *Papyrus* adalah jenis tumbuhan yang terdapat di tepi sungai-sungai dangkal di negeri-negeri sekitar Laut Tengah. Kira-kira dalam abad ke 25 SM dari kulit pohon ini dibuat semacam kertas, disebut *papyrus* juga untuk bahan tulisan (*Ensiklopedi Umum* 785). Dibandingkan dengan kulit, *papyrus* lebih murah dan lebih mudah diproduksi. Cara penulisan pada *papyrus* berupa kolom-kolom sempit, dengan jarak yang kecil antar kolom dan hanya bisa dilakukan pada satu sisi saja.



Gambar 2.8. *Papyrus*

Sumber: http://www.earlham.edu/~seidti/iam/papyrus_66a.gif

Karena ketidaknyamanan penggunaan *papyrus*, maka sekitar abad pertama Masehi, bangsa Romawi menemukan sebuah buku dengan bentuk persegi yang

disebut *codex*. *Codex* terdiri dari lembaran-lembaran yang dilipat pada bagian tengahnya, dijahit dengan benang, kemudian dijilid. Kolom-kolom tulisan pada *codex* lebih lebar daripada kolom pada gulungan *papyrus*. Bisa dikatakan *codex* merupakan cikal bakal buku yang ada saat ini. (*The Universal Standard Encyclopedia* 964-965).

Buku cetak terkuno yang masih dapat ditemukan sekarang diproduksi di Cina pada tahun 868. Cetakannya terbuat dari balok kayu, dan dicetak di atas suatu gulungan perkamen. Bukti cetak *portable* pertama yang ditemukan mengarah pada mesin cetak dari Cina pada abad ke-13. Namun, perkembangan mesin cetak yang paling signifikan berasal dari Eropa. Hal tersebut menjadi kunci bagi perkembangan percetakan di masa selanjutnya, dengan memperkenalkan efisiensi produksi dan distribusi informasi tercetak secara massal.

Pada zaman Renaisans di Eropa, seni mencetak berkembang menjadi industri seperti yang kita kenal saat ini. Karena abjad dari bahasa Eropa hanya memiliki 26 karakter, tidak seperti aksara Mandarin yang begitu banyak dan rumit, maka menjadi lebih praktis untuk diterapkan. Pada saat itu, percetakan menjadi faktor yang dominan bagi perdagangan buku, dan menjadi kunci utama bagi seluruh proses penerbitan, kecuali dalam proses pembuatan kertas dan penjilidan. Namun akhir-akhir ini, penerbit telah menjadi faktor yang dominan, sebagai pihak yang bertanggung jawab atas teks, desain dan keseluruhan isi buku.

Inovasi buku yang sederhana dan mudah dibawa, dengan tulisan yang dapat dibaca dengan jelas serta desain yang elegan, menjadi dasar bagi penerbitan buku modern. Pengaruh yang signifikan terhadap penerbitan modern bermula pada abad ke-19, dan berkaitan dengan produksi massal. Dengan adanya revolusi industri, maka muncul metode mekanis untuk pembuatan kertas, penyusunan tulisan, hingga percetakan (Jennings 133).

2.2.1.2. Manfaat Buku

Menurut Boyd, Walker dan Larreche, promosi merupakan upaya membujuk orang untuk menerima produk, konsep dan gagasan. Menurut David W. Cravens, promosi secara garis besar dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu :

- Iklan (*advertising*), merupakan setiap bentuk presentasi dan promosi ide, barang atau jasa yang dibayar oleh sponsor tertentu.
- Penjualan langsung (*personal selling*), merupakan presentasi langsung dalam suatu percakapan dengan satu atau lebih calon pembeli, dengan maksud untuk mendapatkan penjualan.
- Promosi penjualan (*sales promotion*), merupakan insentif yang dirancang untuk mendorong pembelian atau penjualan sebuah produk, antara lain seperti pemberian sampel, peragaan penjualan, dan kontes.
- Hubungan masyarakat (*public relation*), merupakan suatu cara mendorong timbulnya permintaan terhadap suatu produk, jasa, atau ide, dengan cara memasang berita-berita atau presentasi menarik mengenai hal tersebut di media massa, dan tidak dibayar langsung oleh suatu sponsor. (Cravens 77)

Sebagai media promosi, buku termasuk dalam promosi jenis hubungan masyarakat (*public relation*). Di mana tujuan dari promosi ini adalah untuk menyebarluaskan informasi sekaligus mendorong calon konsumen untuk membeli barang atau jasa yang ditawarkan. Sebagai media promosi, buku dapat memuat pesan persuasif secara implisit sehingga *target audience* dapat menilai suatu produk secara lebih objektif. Dalam hal ini, pendekatan kepada calon konsumen dilakukan secara tidak langsung sehingga hasil yang diperoleh tidak bisa dilihat dalam waktu yang singkat pula.

2.2.2. Elemen Visual Pada Buku Bergambar

2.2.2.1. Garis

Pengertian garis menurut Leksikon Grafika adalah benda dua dimensi tipis memanjang. Sedangkan Lillian Gareth mendefinisikan garis sebagai sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis. Terbentuknya garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekaskan jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan. Untuk menimbulkan bekas, bisa mempergunakan pensil, pena, kuas dan lain-lain. Bagi senirupa garis memiliki fungsi yang fundamental, sehingga diibaratkan sebagai jantung senirupa.

Garis sering pula disebut dengan kontur. Pentingnya garis sebagai elemen senirupa, sudah terlihat sejak dulu. Manusia jaman dahulu menggunakan garis sebagai media ekspresi senirupa di gua-gua, untuk membentuk obyek-obyek ritual mereka. Sebagai contoh adalah lukisan di dinding gua Lascaux di Prancis, Leang-leang di Sulawesi, Altamira di Spanyol dan lain-lain.

Selain berupa lukisan, nenek moyang manusia juga menggunakan garis sebagai media komunikasi, seperti huruf paku peninggalan bangsa Phoenicia (abad 12 - 10 SM) yang berupa goresan-goresan. Disamping potensi garis sebagai pembentuk kontur, garis merupakan elemen untuk mengungkapkan gerak dan bentuk, baik bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

Dalam hubungannya sebagai elemen senirupa, garis memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana. Suasana yang tercipta dari sebuah garis terjadi karena proses stimulasi dari bentuk-bentuk sederhana. Berikut beberapa jenis garis beserta asosiasi yang ditimbulkannya : (Darmawan, par.4-8)

- Horizontal : Memberi sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak.
- Vertikal : Stabilitas, kekuatan atau kemegahan.
- Diagonal : Tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.
- Lengkung S : *Grace*, keanggunan.
- Zig-zag : Bergairah, semangat, dinamika atau gerak cepat.
- *Bending up right* : Sedih, lesu atau kedukaan.
- *Diminishing Perspective* : Adanya jarak, kejauhan, kerinduan dan sebagainya.
- *Concentric Arcs* : Perluasan, gerakan mengembang, kegembiraan.
- *Pyramide* : Stabil, megah, kuat atau kekuatan yang masif.
- *Conflicting Diagonal* : Peperangan, konflik, kebencian dan kebingungan.
- *Spiral* : Kelahiran atau *generative forces*.
- *Rhythmic horizontals* : Malas, ketenangan yang menyenangkan.
- *Upward Swirls* : Semangat menyala, berkobar-kobar, hasrat yang tumbuh.
- *Upward Spray* : Pertumbuhan, spontanitas, idealisme.
- *Inverted Perspective* : Keluasan tak terbatas, pelebaran tak terhalang.
- *Water Fall* : Air terjun, penurunan yang berirama, gaya berat.
- *Rounded Archs* : Lengkung bulat mengesankan kekokohan.
- *Rhythmic Curves* : Lemah gemulai, keriang.

- *Gothic Archs* : Kepercayaan dan religius.
- *Radiation Lines* : Pemusatan, peletupan atau letusan.

2.2.2.2. Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Kualitas terang gelap (*value*) memberikan bentuk serta tekstur pada semua benda. Semua elemen dalam *layout* memiliki *value*. Tetapi karena sifatnya yang relatif, *value* dari sebuah elemen dapat dipengaruhi oleh *background* atau elemen-elemen lain yang ada di sekitarnya. *Value* adalah unsur yang penting untuk mengekspresikan sebuah tema. Fungsi *value* antara lain sebagai berikut :

- Membedakan berbagai jenis huruf
- Mengarahkan mata pembaca
- Membentuk pola
- Memberikan kesan ruang dan kedalaman
- Menyamarkan suatu hal
- Memdramatisasi sebuah *layout*
- Menegaskan suatu hal
- Membuat sebuah objek lebih menonjol atau berada di belakang objek lain.

Value dengan tingkat kekontrasan yang rendah dapat digunakan untuk menciptakan suasana tenang, sedangkan *value* dengan tingkat kekontrasan yang tinggi menggambarkan suasana kegembiraan. (Siebert & Ballard 22-23)

2.2.2.3. Bentuk

Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar *elips*, bulat, segi empat dan lain sebagainya. Dari definisi tersebut dapat diuraikan bahwa bentuk merupakan wujud rupa sesuatu, bisa berupa segi empat, segi tiga, bundar, *elips*, dan sebagainya. Bentuk atau rupa mempunyai muatan kesan yang kasat mata. Seperti yang diungkapkan Plato, bahwa rupa atau bentuk merupakan bahasa dunia yang tidak dirintangi oleh perbedaan-perbedaan seperti terdapat dalam bahasa kata-kata.

Kemudian muncul teori tentang *frame of reference* (kerangka referensi) dan *field of reference* (lapangan pengalaman) yang menjelaskan bahwa penerimaan suatu bentuk pesan, dipengaruhi oleh beberapa aspek yakni panca

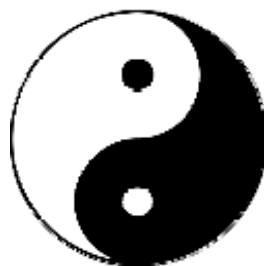
indra, pikiran serta ingatan. Berikut beberapa contoh bentuk dan asosiasi yang ditimbulkannya berdasarkan buku *Handbook of Design & Devices* tulisan Clarence P. Hornung :

- Segitiga

Merupakan lambang dari konsep Trinitas. Sebuah konsep religius yang mendasarkan pada tiga unsur alam semesta, yaitu Tuhan, manusia dan alam. Selain itu segitiga merupakan perwujudan dari konsep keluarga yakni ayah, ibu dan anak. Dalam dunia metafisika, segitiga merupakan lambang dari raga, pikiran dan jiwa. Sedangkan pada kebudayaan Mesir, segitiga digunakan sebagai simbol feminitas dan dalam huruf Hieroglyphs, segitiga menggambarkan bulan.

- Yin Yang

Merupakan bentuk yang termasuk dalam jenis Monad, yakni bentuk yang terdiri dari figur geometris bulat yang terbagi oleh dua bentuk bersinggungan dengan masing-masing titik pusat yang berhadapan. Di Cina bentuk seperti ini disebut *Yin Yang*, di Jepang disebut *Futatsu Tomoe* sedangkan orang Korea menyebutnya *Tah Gook*. *Yin Yang* merupakan gambaran dua prinsip alam, *Yang* melambangkan kecerahan, *Yin* melambangkan kegelapan, *Yang* melambangkan nirwana, *Yin* melambangkan dunia, *Yang* sebagai matahari, *Yin* sebagai bulan, *Yang* memiliki posisi aktif, maskulin, *Yin* pasif, feminin. Kesemuanya itu melambangkan prinsip dasar kehidupan, yakni keseimbangan. (Darmawan, par.11-15)



Gambar 2.9. Yin Yang

Sumber:<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/17>

2.2.2.4. Ruang

Ruang adalah jarak yang terjadi antara dua benda atau lebih. Saat mendesain sebuah *layout*, harus diperhatikan ruang yang terdapat di antara tulisan

dan gambar. Ruang memungkinkan mata pembaca untuk beristirahat sejenak dan memahami apa saja yang terdapat dalam halaman tersebut. Jarak yang terdapat di antara kolom memberikan batas untuk membantu pembaca memahami tulisan dengan lebih mudah. Fungsi dari ruang antara lain sebagai berikut: (Siebert & Ballard 22-23)

- Memberikan tempat “istirahat” untuk mata pembaca
- Menghubungkan elemen satu dengan yang lainnya
- Menonjolkan sebuah elemen
- Membuat sebuah *layout* lebih mudah untuk diikuti
- Membuat tulisan lebih mudah untuk dibaca

2.2.2.5. Tekstur

Tekstur adalah tampilan permukaan dari suatu benda. Tekstur dapat digunakan antara lain untuk: (Siebert & Ballard 16-17)

- Menghubungkan gambar dengan latar belakang
- Menciptakan suasana
- Menciptakan perbedaan yang menarik perhatian
- Mengelabui mata pembaca
- Menciptakan kesan penuh dan kedalaman

2.2.2.6. Warna

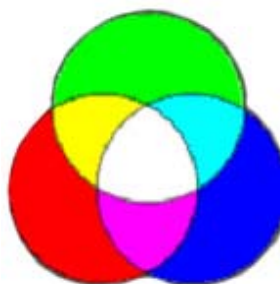
Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek dan *observer* (dapat berupa mata manusia ataupun alat ukur). Cahaya merupakan bagian dari spektrum gelombang elektromagnetik. Seberapa terangnya cahaya dinyatakan dalam *Color Temperature* dengan satuan derajat Kelvin. Standar Internasional menyatakan cahaya putih dengan angka 5000 derajat Kelvin. Semakin tinggi nilai *color temperature* warna akan menghasilkan warna *bluish* (kebiruan) dan semakin rendah nilai *color temperature*, akan menghasilkan warna *yellowish* (kekuningan). Sumber cahaya yang berbeda tentu akan memberikan warna yang berbeda pula terhadap objek yang dilihat. Beberapa sumber cahaya antara lain sinar matahari, lampu bohlam, lampu TL, atau lampu khusus lainnya. Objek hanya memantulkan, meneruskan atau menyerap cahaya

yang datang mengenainya. Objek dipengaruhi oleh bahan pembentuknya maupun permukaan objek tersebut seperti mengkilap, *doft*, plastil, metal, tekstile, cat metalik dan sebagainya. (Dameria 10-11).

Untuk melihat suatu warna, tentu harus ada mata. Mata sebagai panca indera mempunyai struktur yang begitu unik dan kompleks di dalamnya. Panjang gelombang yang diterima oleh mata selanjutnya diteruskan ke otak manusia sebagai memori dan diberi deskripsi. Namun demikian mata manusia bersifat sangat subjektif. Sebuah warna objek yang sama dapat memberikan persepsi yang berbeda bagi setiap orang. Hal-hal yang mempengaruhi persepsi seseorang dalam melihat warna antara lain: warna *background* gambar, usia, jenis kelamin, kondisi fisik mata seseorang, perbedaan emosional, besar kecil suatu objek, dan jugasudut pandang. (Dameria 12).

Dalam proses pencampuran warna, dikenal dua macam cara, yaitu :

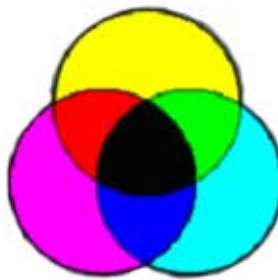
- Pencampuran warna *additive* adalah pencampuran warna primer cahaya yang terdiri atas warna merah, hijau dan biru dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih. Kombinasi antara dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder. Warna sekunder tersebut yaitu *cyan* (gabungan warna hijau dan biru), *magenta* (gabungan warna biru dan merah) dan *yellow* (gabungan warna merah dan hijau). Prinsip pencampuran warna *additive* diterapkan pada monitor, TV, Video, *Scanner*, dan lain-lain.



Gambar 2.10. Warna *Additive*

Sumber: www.nairobibits.com/e-learning/courses/course3/html/handout

- Pencampuran 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 adalah contoh dari pencampuran warna *subtractive*. Warna *subtractive* terdiri atas *cyan*, *magenta* dan *yellow*. Secara teori pencampuran ketiga warna *subtractive* akan menghasilkan warna hitam, tetapi kenyataan di lapangan adalah warna coklat tua (karena keterbatasan pigmen tinta cetak), oleh sebab itu ditambahkan warna hitam (*black* dinyatakan dengan simbol K berasal dari kata *Key*) untuk menambah kepekatan. Saat ini warna CMYK menjadi warna standar dalam proses cetak separasi warna di industri grafika.



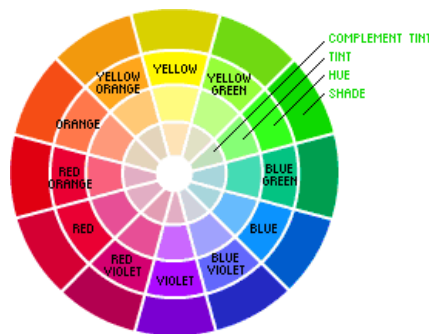
Gambar 2.11. Warna *Subtractive*

Sumber: www.nairobis.com/e-learning/courses/course3/html/handout

Dalam pembagian warna digunakan lingkaran warna (*color wheel*). Warna-warna dalam lingkaran warna terdiri atas tiga bagian yaitu :

- Warna primer terdiri atas warna merah, kuning dan biru. Warna primer merupakan warna dasar lingkaran warna.
- Warna sekunder terdiri atas warna *orange*, hijau dan ungu. Warna sekunder merupakan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Warna *orange* merupakan pencampuran warna merah dan kuning, warna hijau merupakan pencampuran warna biru dan kuning, sedangkan warna ungu adalah pencampuran antara warna merah dan biru.

- Warna tersier merupakan pencampuran antara warna primer dan sekunder di sebelahnya dengan perbandingan yang sama. Warna tersier terlihat unik dan cantik, seperti warna hijau limau (*lime green*) dihasilkan dari campuran warna hijau dan kuning. Warna hijau toska dihasilkan dari campuran hijau dan biru. Warna Indigo dihasilkan dari campuran ungu dan biru (Dameraia 15)



Gambar 2.12. *Color Wheel*

Sumber: <http://afyarns.com/support/color/wheel.gif>

Warna seringkali diasosiasikan dengan anggapan tertentu. Berikut adalah anggapan mengenai warna :

- Biru

Warna biru sering dianggap sebagai warna yang dapat memberikan inspirasi, dan biasanya warna tersebut cocok untuk situs web, kemasan produk atau kartu identitas perusahaan dan untuk hal-hal penting lainnya. Biru juga memberikan ketenangan dan pilihan paling tepat untuk area yang membutuhkan konsentrasi atau suasana meditasi. Biru adalah warna langit dan juga warna laut. Warna ini identik dengan air dan sesuatu yang bersifat dingin. Biru adalah warna yang paling sering digunakan untuk hal-hal yang memerlukan ketenangan. Biru tua melambangkan kepercayaan, kebijaksanaan, dan kematangan berpikir dalam mengambil keputusan. Sedangkan biru muda yang keabu-abuan kerap dipakai untuk hal-hal yang melibatkan teknologi tinggi, seperti benda-benda digital dan barang elektronik.

- Hijau

Warna hijau identik dengan pemandangan alam. Hijau muda yang cerah mengandung banyak kuning akan berkesan segar, ringan dan menyenangkan.

Sedangkan hijau tua yang mengandung banyak biru berkesan sejuk cenderung dingin. Hijau tua ini juga identik dengan keberuntungan dan kesejahteraan.

- Kuning

Warna kuning merupakan sebuah warna yang cocok dipakai untuk penjualan atau dalam pameran karena lebih menarik mata dibandingkan dengan warna lain. Kuning adalah warna matahari, sumber energi dan sumber cahaya alam di bumi. 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 menaikkan *mood*. Dalam psikologi warna, kuning dikaitkan dengan kecerdasan, ide baru serta kepercayaan terhadap potensi diri.

- Hitam

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

- Ungu

Warna ungu dapat mempunyai banyak arti dari kesan sederhana sampai agung, tergantung banyaknya latar belakang yang digunakan. Ungu merupakan warna yang unik karena karakternya berubah-ubah begitu drastis tergantung intensitas yang dimilikinya. Warna ungu tua dengan intensitas penuh berkarakter misterius, mistis, dalam dan angkuh. Sebaliknya warna ungu muda pastel justru memiliki karakter yang lembut, ringan dan menyenangkan.

- *Pink*

Warna *pink* atau merah muda merupakan warna yang energik, terlihat muda, menciptakan perasaan yang lembut serta bebas. *Pink* menggambarkan permukaan material yang halus lembut. *Pink* identik dengan wanita atau karakter feminim. Warna *pink*, terutama *pink* yang mengandung banyak warna putih menggambarkan kelembutan, kehalusan, rasa sensitif, dan romantis.

- *Orange*

Orange bukan warna yang serius, umumnya lebih disukai oleh orang-orang berkepribadian *extrovert*. Dalam lingkaran warna, *orange* berada di tengah-tengah antara warna merah dan kuning. *Orange* merupakan warna yang paling

hangat karena memiliki energi dua warna, yaitu merah yang panas dan kuning yang hangat lembut. Warna ini menebarkan energi, menghangatkan hati, sekaligus memancarkan keceriaan.

- Merah

Merah identik dengan rona buah apel, kelopak mawar, warna darah, dan panasnya nyala api, sehingga berasosiasi pada sesuatu yang membangkitkan selera, kegairahan, emosi, dan semangat yang membara. Merah banyak digunakan sebagai lambang keberanian, kekuatan, sensualitas dan bahaya. Merah sangat ekspresif dan dinamis dalam merepresentasikan cinta dan kehidupan.

- Coklat

Warna coklat sering dihubungkan dengan kesederhanaan yang abadi. Coklat sangat identik dengan warna tanah dan warna kayu, sehingga penggunaan warna coklat memberi perasaan dekat dengan lingkungan alam seperti halnya hijau. Namun berbeda dengan hijau yang sejuk, coklat lebih memiliki karakter yang hangat. Coklat juga warna yang mencerminkan tradisi dan segala sesuatu yang berbau kebudayaan. Rempah-rempah, ukiran kayu yang cantik, kain batik yang klasik dengan perhiasan emas dan keindahan latar bangunan-bangunan tua adalah visualisasi lain dari warna ini.

- Netral

Warna-warna netral dilihat sebagai warna ‘aman’ dan sopan. Warna ini tidak akan membuat sebuah produk terlihat kuno karena warna ini selalu trendi. Warna netral tidak bersifat dominan dan apabila dipadukan dengan warna lain, warna netral akan menjadi warna latar belakang. Ada beberapa warna yang dikategorikan sebagai warna netral, yaitu abu-abu, krem, *beige* (coklat keabu-abuan), coklat, hitam dan putih. Perpaduan sesama warna netral akan menciptakan komposisi yang rata atau tidak ada yang menonjol. Menggunakan satu warna yang mencolok akan mengurangi rasa bosan dalam warna netral.

- Putih

Putih adalah warna yang melambangkan kesucian. Karena itulah warna putih sering digunakan untuk acara-acara bersifat sakral seperti pernikahan atau acara ibadah keagamaan. Secara psikologis, putih melambangkan kejujuran, ketulusan dan keikhlasan. Putih membuat suatu produk terlihat jernih dan bersih.

Ibarat kanvas, penggunaan warna putih cenderung seperti tanpa warna, sehingga setiap warna yang berada di atas putih menjadi warna yang menonjol karena putih berperan sebagai latar belakangnya. Putih juga sering diasosiasikan sebagai sesuatu yang dingin seperti salju. (Dameria 30-50)

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna *Prang System* yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi :

- *Hue*, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dan sebagainya.
- *Value*, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
- *Intensity*, seringkali disebut dengan *chroma*, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Selain *Prang System* terdapat beberapa sistem warna lain yakni, CMYK atau *Process Color System*, *Munsell Color System*, *Ostwald Color System*, *Schopenhauer/Goethe Weighted Color System*, *Subtractive Color System* serta *Additive Color/RGB Color System*. Diantara bermacam sistem warna, kini yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah CMYK atau *Process Color System* yang membagi warna dasarnya menjadi *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black*. Sedangkan *RGB Color System* dipergunakan dalam industri media visual elektronika. (Darmawan, par.20-22)

2.2.2.7. Tipografi

Pengertian tipografi menurut buku *Manuale Typographicum* adalah : *Typography can defined a art of selected right type printing in accordance with specific purpose ; of so arranging the letter, distributing the space and controlling the type as to aid maximum the reader's.*

Dari pengertian diatas, memberikan penjelasan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. (Darmawan, par.23) Ada juga yang mengatakan bahwa tipografi adalah salah satu

sarana untuk menerjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Pengertian yang lain mengatakan tipografi adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf, dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain. Peran dari tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. (Wijaya, par.6)

Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan *pictograph*. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama *Hieroglyphe* pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar ke seluruh Eropa. Puncak perkembangan tipografi terjadi kurang lebih pada abad ke-8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya.



Gambar 2.13 . *Hieroglyphe*

Sumber: <http://www.shahkala.com/images/egypt/hieroglyph.jpg>

Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuklah huruf-huruf Romawi. Tipografi saat ini mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (*hand drawn*) hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan

tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya. (Darmawan, par.24-25)

Tipografi sebagai salah satu elemen desain juga mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, serta mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan. Penggunaan tipografi dalam desain komunikasi visual disebut dengan desain tipografi. Komponen dasar daripada tipografi adalah huruf (*letterform*), yang berkembang dengan tulisan tangan (*handwriting*).

Ada empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu :

1. *Legibility*

Legibility adalah kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Dalam suatu karya desain, dapat terjadi *cropping*, *overlapping*, dan lain sebagainya yang dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas suatu huruf. Untuk menghindari hal ini, maka seorang desainer harus mengenal dan mengerti karakter dari bentuk suatu huruf dengan baik.

2. *Readability*

Readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf, baik untuk membentuk suatu kata, kalimat, atau tidak, harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Khususnya spasi antar huruf. Ketidaktepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas.

3. *Visibility*

Yang dimaksud dengan *visibility* adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak tertentu. Setiap karya desain mempunyai suatu target jarak baca, dan huruf-huruf yang digunakan dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.

4. *Clarity*

Clarity adalah kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju. Agar suatu

karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatnya, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* adalah *visual hierarchy*, warna, pemilihan *type*, dan lain-lain.

Keempat prinsip pokok dari desain tipografi tersebut di atas mempunyai tujuan utama untuk memastikan agar informasi yang ingin disampaikan oleh suatu karya desain komunikasi visual dapat tersampaikan dengan tepat. Penyampaian informasi tidak hanya merupakan satu-satunya peran dan digunakannya desain tipografi dalam desain komunikasi visual. Sebagai salah satu elemen desain, desain tipografi dapat juga membawa emosi atau ekspresi, menunjukkan pergerakan elemen dalam suatu desain, dan memperkuat arah dari suatu karya desain seperti juga desain-desain elemen yang lain. (Wijaya, par.17-23)

Berikut beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig, antara lain sbb :

1. Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. Egyptian

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

3. Sans Serif

Pengertian Sans Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

4. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

5. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Dalam pemilihan jenis huruf, yang harus diperhatikan adalah karakter produk yang akan ditonjolkan dan karakter segmen pasarnya. Seperti misalnya pada produk minyak wangi untuk wanita jarang yang menggunakan jenis huruf Egyptian karena berkesan kuat dan keras dan biasanya mempergunakan jenis huruf Roman yang bernuansa klasik dan lembut sehingga cocok dengan karakter minyak wangi dan wanita. (Darmawan, par.26)

2.2.3. Tinjauan Unsur Komposisi

2.2.3.1. *Layout*

Layout adalah susunan dari huruf dan seni (foto, ilustrasi, atau gambar-gambar yang lain) pada sebuah kertas. (Sierbert & Ballard 1) *Layout* didefinisikan sebagai penyatuan elemen-elemen menjadi satu dalam suatu area untuk menciptakan sebuah interaksi satu sama lain sehingga mengkomunikasikan pesan dalam suatu konteks. Elemen-elemen ini dapat berupa kata-kata, fotografi, ilustrasi, grafik, digabungkan dengan kombinasi kuat hitam, putih, dan warna. (Swann, p.11) Terdapat dua bentuk dasar dalam penataan *layout*, yaitu vertikal dan horisontal.

Sebuah *layout* harus memberikan arahan yang tepat bagi pembacanya. *Layout* dikatakan sukses apabila dapat membedakan dengan jelas mana informasi yang penting, dan pembaca dapat menangkap seluruh informasi dengan jelas di antara desain yang ada. (Goodman 56) Sebuah *layout* yang baik harus memenuhi tiga kriteria yaitu *layout* tersebut bekerja, terorganisir, dan menarik pembaca. *Layout* dikatakan bekerja apabila dapat menyampaikan pesan dengan cepat, harus terorganisir supaya pembaca dapat mengikuti alur yang disampaikan, dan harus berbeda dengan yang lain agar terlihat menarik.

Agar sebuah *layout* dapat berfungsi dengan baik, yang pertama harus diketahui adalah pokok pesan yang ingin disampaikan, kemudian menentukan ukuran media yang akan digunakan dan di mana media tersebut akan diletakkan

atau dijual. Ukuran dari huruf dan gambar yang digunakan juga harus disesuaikan dengan *target audience* supaya dapat dengan mudah dibaca. (Sierbert & Ballard 1-3)

Warna juga memiliki peran yang penting dalam pengaturan *layout*. Warna-warna netral serta area bertekstur datar cenderung mengurangi berat dari sebuah komposisi. Sebuah bidang yang sangat luas dapat diseimbangkan dengan bidang yang sempit dengan menggunakan warna yang berintensitas kuat dan memiliki tingkat kontras yang tinggi.

Ada empat prinsip dasar ketika melakukan penataan *layout* :

- Tingkat kekontrasan (*Contrast*). Agar setiap halaman buku menarik secara visual dan mampu menarik perhatian pembaca, tiap halaman harus memiliki kekontrasan. Bagian *headline* haruslah kontras dan tampak beda dari bagian lain dari suatu halaman.
- *Alignment*. Gunakan satu jenis *alignment* (perataan paragraf) untuk keseluruhan buku, karena *alignment* yang berbeda-beda hanya akan menimbulkan kerancuan kesan. Setiap *alignment* dapat memberikan kesan yang berbeda-beda. Paragraf yang dibuat rata tengah akan memberi kesan formal, seperti pada undangan perkawinan dan pengumuman formal. Paragraf yang dibuat *justified* (rata kanan-kiri) akan memberikan kesan rapi.
- Pengulangan (*Repetition*). Dalam menciptakan *layout*, harus ada kesatuan antar tata ruang. Penambahan unsur visual yang berulang pada tiap halaman akan membantu kesatuan tersebut.
- *Proximity*. Unsur-unsur yang sejenis atau saling berkaitan harus didekatkan satu sama lain. Hal ini membantu pembaca menentukan arah pergerakan mata dalam membaca. ("*Book Layout*")

2.2.3.2. Grid

Grid bisa diartikan sebagai jaringan atau kumpulan garis yang disusun secara vertikal dan horizontal untuk meletakkan titik-titik koordinat. Pada mulanya grid digunakan oleh seniman pada jaman Renaissance sebagai cara untuk mengukur gambar mereka agar sesuai dengan ukuran monolitik lukisan dinding. Grid juga digunakan sebagai dasar perpetaan dan selama berabad-abad

perencanaan militer telah digambarkan pada koordinat grid. Arsitek pada jaman dulu menggunakan grid untuk menggambarkan perspektif dan mengukur rancangan mereka. Pada perkembangan selanjutnya, Gutenberg, seorang tipografer, menggunakan grid untuk mendesain huruf dan melengkapi tampilan halaman media cetak. (Hurlburt 9)

Desain dari buku, brosur, majalah, dan koran memiliki beberapa elemen seperti kolom untuk teks, area untuk ilustrasi dan foto, judul, nomor halaman, dan sebagainya. Untuk menata informasi ini dengan tepat, desainer seringkali membuat sebuah garis pedoman yang mendasari penempatan informasi-informasi tersebut yang dinamakan grid. Grid merupakan hal yang pokok dalam menciptakan ketetapan visual pada seluruh halaman dalam sebuah karya. Grid tidak membatasi kreativitas, melainkan memberikan sebuah fondasi yang kuat bagi desain untuk tumbuh dan berkembang. (Goodman 76)

Grid sebagai struktur fondasi dasar tata letak memiliki beberapa fungsi sebagaimana dikemukakan oleh Josef Muller-Brockman, antara lain : (Ambrose & Haris 49)

- Untuk membangun argumen secara obyektif dalam komunikasi visual
- Untuk membangun dan menyusun teks dan materi ilustratif secara sistematis dan logis.
- Untuk menyusun teks dan ilustrasi dalam susunan yang rapi, padat dan memiliki irama tersendiri.
- Untuk menyatukan materi-materi visual agar dapat terbaca dengan jelas dalam struktur yang padat juga.

2.2.4. Tinjauan Fotografi

2.2.4.1. Pengertian dan Sejarah Fotografi

Menurut *The New Grolier Multimedia Encyclopedia*, fotografi berasal dari istilah Yunani *phos* yang berarti cahaya dan *graphein* yang berarti menggambar. Istilah tersebut pertama kali dikemukakan oleh Sir John Herschel pada tahun 1893. Jadi arti kata fotografi adalah menggambar dengan cahaya. Prinsip kerja yang paling mendasar dari fotografi sudah dikenal sejak berabad-abad yang lalu. Pada waktu itu telah diketahui bahwa apabila seberkas cahaya menerobos masuk

melalui lubang kecil ke dalam sebuah ruangan yang gelap, maka pada dinding di hadapannya akan terlihat bayangan dari apa yang ada di muka lubang. Hanya saja bayangan yang terlihat dalam keadaan terbalik. Ruangan inilah yang disebut sebagai *camera obscura* (*camera*: kamar, *obscura*: gelap). Dari sinilah lahir istilah *Camera*. Prinsip ini telah digunakan oleh ilmuwan Arab Ibnu al Haisan sejak abad ke-10. Lalu pada abad ke-15 Leonardo da Vinci mencoba menguraikan kerja kamar gelap ini dengan lebih terperinci.

Pada mulanya kamera ini tidak begitu diminati karena cahaya yang masuk amat sedikit, sehingga bayangan yang terbentuk pun samar-samar. Penggunaan kamera ini baru populer setelah ditemukannya lensa pada tahun 1550. Dengan lensa pada kamera, maka cahaya yang masuk ke kamera dapat diperbanyak, dan gambar dapat dipusatkan sehingga menjadi lebih sempurna. Tahun 1575 kamera *portable* yang pertama baru dibuat. Baru tahun 1680 lahir kamera refleksi pertama, namun penggunaannya masih untuk menggambar, karena bahan baku untuk mengabadikan benda-benda yang berada di depan lensa selain dengan menggambar masih belum ditemukan.

Sejarah penemuan film dimulai ketika orang berusaha mengabadikan benda yang berada di depan kamera, sudah mulai berkembang pada abad ke-19, dengan adanya penemuan penting oleh Joseph Niepce, seorang veteran Perancis. Ia bereksperimen dengan menggunakan Aspal Bitumen Judea. Dengan pencahayaan 8 jam, ia berhasil mengabadikan benda yang berada di depan lensa kameranya menjadi sebuah gambar pada plat yang telah dilapisi bahan kimia tersebut. Namun masih belum dapat membuat duplikat gambar.

Kemudian lahirlah Collodion, bahan baku fotografi yang diperkenalkan oleh Frederick Scott Archer, dengan menggunakan kaca sebagai bahan dasarnya. Proses ini adalah proses basah. Bahan kimia tersebut dilapiskan ke kaca, kemudian langsung dipasang pada kamera obscura, dan gambar yang dihasilkan menjadi lebih baik.

Pada tahun 1895, George Eastman membuat film gulung (roll film) dengan bahan gelatin, yang dipakai untuk memotret sampai sekarang. Dalam era modernisasi fotografi menampakkan perkembangan yang cukup besar dengan menampilkan fotografi digital. (Herlina, par.6-13)

2.2.4.2. Unsur Komposisi dalam Fotografi

Komposisi merupakan salah satu unsur penentu tingginya nilai estetika karya fotografi. Menurut Charpentier (1993), komposisi adalah cara bagaimana gambar membagi sebuah bidang gambar. Dalam penentuan pusat perhatian (*point of interest*) perlu diperhatikan unsur-unsur pendukungnya agar mempermudah untuk menentukan apa yang akan ditonjolkan. Unsur-unsur pendukung komposisi antara lain sebagai berikut :

- Wujud (*shape*), yaitu tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon (garis lurus majemuk/terbuka/tertutup), dan garis lengkung (terbuka, tertutup, lingkaran). Tekniknya dapat berupa kontras pencahayaan yang ekstrim seperti siluet, penonjolan detail-detail benda, atau mengikuti subyek menjadi garis luar atau *outline* dari sebuah *tone* warna tertentu.
- Bentuk (*form*), yaitu tatanan yang memberikan kesan tiga dimensional, seperti kubus, prisma, dan bola. Dalam fotografi ditunjukkan dengan gradasi cahaya dan bayangan, dan kekuatan warna.
- Pola (*pattern*), yaitu tatanan dari kelompok atau obyek sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto, sehingga memberikan kesan adanya keseragaman.
- Tekstur (*texture*) yaitu tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda. Tekstur akan tampak dari gelap terang atau bayangan dan kontras yang timbul dari pencahayaan pada saat pemotretan.
- Kontras (*contrast*) atau disebut juga nada, yaitu kesan gelap atau terang yang menentukan suasana (*atmosphere/mood*), emosi, dan penafsiran sebuah citra. Kontras warna disebabkan oleh warna-warna primer, yaitu merah, biru dan kuning, atau akibat dari penempatan warna primer terhadap warna komplemennya, seperti hijau, jingga dan ungu.
- Warna (*colour*) yaitu unsur warna yang dapat membedakan objek, menentukan *mood* dari foto, serta memberi nilai tambah untuk menyempurnakan daya tarik.

Unsur-unsur pendukung komposisi ini sangat dipengaruhi oleh sumber cahaya yang berupa cahaya seadanya, seperti cahaya matahari, lampu jalan atau cahaya dari lampu studio. Perbedaan sumber cahaya akan memberikan hasil yang berbeda pula. (Yuliadewi, par.9-13)

2.2.5. Tinjauan Gaya Desain

2.2.5.1. *New Simplicity*

New Simplicity, disebut juga *Neo-Modern* merupakan pengurangan layer dari tulisan dan gambar menjadi bentuk dan pesan yang sempurna. Sesuatu yang dianggap berlebih ditolak, namun daya tariknya tidak. *New Simplicity* menghadirkan bentuk geometri dasar dan teks yang tidak terikat, serta warna pastel yang menyenangkan dan ornamen yang minimalis. Kekomples-an tidak selalu tepat untuk semua masalah desain dan bukan pendekatan yang sesuai untuk semua desainer. Jumlah tekstur yang berlebihan seringkali mengalahkan sebuah ide. Gaya desain *New Simplicity* meminimaliskan keruwetan dari sebuah komponen, namun tidak seluruhnya. *New Simplicity* mengurangi desain grafis pada bagian-bagian yang kecil tetapi tetap mempertahankan ciri khas bagian tersebut dan menyampaikan pesan dengan baik, serta di saat yang sama menarik perhatian audiens. (Heller & Chwast 255-256)

2.2.5.2. *White Space*

Dalam desain grafis, istilah *white space* mengacu pada dua pengertian yang berbeda. *White space* sebagai bidang putih dan juga sebagai *wide space* atau bidang kosong, di mana bidang kosong tersebut tidak harus berwarna putih. *White space* mengacu pada suatu gaya komposisi atau visualisasi desain yang minimalis dan banyak menggunakan bidang-bidang kosong.

White space dan *wide space* muncul dari pemikiran tentang kesederhanaan dalam penyampaian pesan. ‘*less is more*’, sebuah pepatah populer dari bidang arsitektur yang cukup melukiskan pemikiran tentang *white space*. Bahwa dengan kesederhanaan, pesan dapat disampaikan dengan lebih baik dan jelas karena tidak terpengaruh oleh distorsi-distorsi visual yang ada. Pernyataan lain diungkapkan oleh Dieter Rams, seorang desainer industri dari Jerman, bahwa desain yang baik adalah desain yang minimalis, sederhana lebih baik daripada rumit, kecil lebih baik daripada besar, hening lebih baik daripada bising, dan seterusnya. (Ambrose & Haris 76). Pemikiran ini tentu saja terkait erat dengan pemikiran modern yang mengabdikan desain pada fungsi, *form follow function*. Sehingga dalam berbagai

bidang desain kesederhanaan dinilai tinggi dan efektif sedangkan dekoratif dianggap mengganggu dan tidak berguna.

Dalam perkembangan desain grafis, saat dunia memasuki era *form follow fun*, simplisitas dan pemikiran tentang kesederhanaan *white space* tetap digunakan karena kemampuannya untuk menarik perhatian dan menyampaikan informasi dengan efektif. *White space* sendiri dapat didefinisikan sebagai ketidakhadiran warna, teks, atau gambar. Dalam sebuah desain, kekosongan tersebut mampu menciptakan aksentasi yang kuat pada benda atau teks yang dijadikan pesan utama atau *focal point*. (Finke 115)

2.2.6. USP (*Unique Selling Proposition*)

Di Indonesia terdapat berbagai jenis wayang dengan masing-masing ciri khas yang dimiliki. Di mana di antara berbagai jenis wayang tersebut terdapat salah satu jenis wayang golek Tionghoa atau yang biasa disebut wayang potehi. Wayang potehi merupakan jenis wayang golek Tionghoa yang menceritakan kisah-kisah kerajaan Cina pada jaman dahulu. Ciri khas Tionghoa yang begitu kental dalam wayang inilah yang membedakannya dengan wayang-wayang lain yang ada di Indonesia. Keunikan yang dimiliki tersebut dapat menjadi USP (*Unique Selling Proposition*), sehingga nantinya dalam pembuatan buku akan dijelaskan mengenai proses pembuatan serta pementasan wayang potehi sehingga pembaca dapat memahami keunikan dan kerumitan pembuatan serta pementasan wayang potehi dan lebih menghargai kesenian tersebut.

2.2.7. Kesimpulan Analisis Data

Kurangnya pengetahuan masyarakat akan wayang potehi disebabkan terbatasnya media yang menjelaskan tentang wayang potehi secara detail. Pengetahuan mengenai wayang potehi lebih banyak disampaikan melalui artikel-artikel di koran, ataupun liputan di media elektronik. Oleh karena itu dibutuhkan media promosi berupa buku yang dapat memberikan informasi tentang proses pembuatan dan pementasan wayang potehi dan menggunakan fotografi sebagai media pendukung visual sehingga informasi dapat sampai ke pembaca dengan lebih jelas.

Target *audience* dari buku ini adalah masyarakat yang gemar membaca serta mempunyai minat untuk belajar tentang budaya. Tujuan utama dari buku ini adalah untuk menyampaikan informasi mengenai wayang potehi, terutama mengenai pembuatan dan pementasannya. Desain buku akan dibuat dengan *layout* minimalis. Sesuai dengan tinjauan desain grafis yang telah dijelaskan di atas, *layout* minimalis dengan desain *white space* akan menunjang tampilan buku ini sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima pembaca dengan baik tanpa terganggu oleh *layout* yang terlalu kacau dan menggunakan banyak elemen.

Pemasaran dan promosi buku ini akan lebih difokuskan pada mereka yang berdomisili di Indonesia, karena tujuan dari buku ini memang memasyarakatkan wayang potehi di Indonesia, di samping itu saat ini buku tentang wayang potehi dalam bahasa Indonesia masih jarang ditemui. Oleh karena itu buku ini nantinya akan dibuat dalam bahasa Indonesia, dengan kata-kata yang mudah dipahami sehingga pembaca dapat menangkap informasi yang disampaikan dengan mudah.