

## BAB II

### DATA DAN ANALISA

#### II.1. Data Objek

Seni membatik merupakan sebuah seni menggambar di media kain, yang sudah sejak lama ada dan menjadi adat istiadat dan budaya di Yogyakarta bahkan Indonesia. Menyusun pola-pola yang indah dan memiliki filosofi disetiap garisnya, Kegiatan seni menggambar ini berkembang hingga dikenal sebagai seni membatik.



Gambar 2.1 Gambar motif batik Parang khas Yogyakarta

<https://kumparan.com/tugujogja/10-jenis-batik-khas-yogyakarta-mulai-dari-parang-rusak-hingga-kawung-1uQIVW4Yqf/full>

Di negara Indonesia seni membatik sudah dikenal sekitar 1000 tahun yang lalu, perkembangan sejarah batik di Indonesia sendiri sangat berhubungan erat dengan perkembangan kerajaan Majapahit dan penyebaran ajaran Islam di Pulau Jawa. Pada perjalanannya perkembangan batik banyak dilakukan pada masa Kesultanan Mataram dan berlanjut ke Kesultanan Surakarta dan Yogyakarta. Pada awal perjalanan seni membatik masih ditulis dan dilukis pada media daun lontar, kulit dan sebagainya. Saat itu corak dalam membatik belum sebanyak saat ini Corak-corak pada batik terdahulu bersumber dari corak tanaman dan juga corak hewan.

Akhirnya batik mulai menyebar luas ke daerah-daerah kerajaan lainnya. Karena ketertarikannya terhadap seni membatik akhirnya para pembesar kerajaan Mataram, Kerajaan Demak, dan Kerajaan Majapahit menjadikan batik sebagai sebuah simbol budaya.



Gambar 2.2 proses kegiatan membatik

<https://ceritaihsan.com/sejarah-batik-indonesia/>

Perkembangan batik di jaman penyebaran Islam memiliki pengaruh terhadap perkembangan motif-motif batik. Dikarenakan ajaran Islam telah mempengaruhi banyak dari kalangan masyarakat, batik dengan corak hewan lambat laun mulai ditiadakan dikarenakan bentuk binatang dianggap menyalahi syariat Islam. Sehingga pembuatan motif binatang mulai disamarkan menggunakan lukisan motif-motif lain. Di masa itu proses pewarnaan batik masih menggunakan warna-warna yang berasal dari alam. Biasanya bahan yang digunakan meliputi daun jati tinggi, mengkudu, pohon nila, maupun sogu. Dan sodanya para pembatik menggunakan soda abu dan tanah lumpur.

Seiring pesatnya perkembangan kerajaan Mataram Islam, batik tulis menjadi simbol yang mewakilkan batik klasik atau batik murni. Selama waktu mendirikan kerajaan Mataram Sultan Wijaya atau Panembahan Senopati sering bertapa (1587-1601). Seringnya melakukan pengembaraan spiritual di sepanjang pesisir selatan Laut Jawa, dengan mengilhami lanskap deburan ombak yang menghantam karang terciptalah salah satu motif batik parang khas Kerajaan Mataram. Seiring berjalanya waktu timbullah dinamika-dinamika kehidupan di dalam kraton dan memunculkan Perjanjian Gianti (1755 M). Terjadinya perjanjian yang membagi Mataram menjadi Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta. Tidak hanya kekuasaan yang terbagi di dalam Perjanjian Gianti tetapi budaya batik pun ikut terbagi disegi sisi pelestariannya.

Batik tetap dijadikan sebagai pakaian adat kraton, pada masanya dulu batik hanya berkembang terbatas di dalam tembok kraton dan sebagai mata pelajaran bagi putri bangsawan.

Rutinitas membatik dahulunya hanya dikerjakan oleh ratu dan putri kerjaan serta dibantu oleh abdidalem perempuan. Dikarnakan membatik perlu melalui proses yang lama, maka kegiatan membatik mulai boleh dikerjakan diluar oleh abdidalem perempuan. Dari sini lah awal mula batik dapat dinikmati oleh kalangan masyarakat luas. Mulailah banyak abdidalem dan keluarga abdidalem serta keluarga prajurit mulai melakukan kegiatan membatik. Seiring bergulirnya waktu masyarakat mulai tertarik untuk membatik dan semakin tersebar luas.

Semakin populernya batik dikalangan masyarakat luas, klasifikasi motif batik larangan mulai memudar karena mulai banyak masyarakat yang menggunakan motif batik yang dahulu hanya boleh digunakan raja, permaisuri dan keturunannya. Semakin majunya perkembangan jaman masyarakat terkadang memakai motif yang tidak sesuai dengan kegunaannya hanya memakai batik dengan berlandaskan rasa suka terhadap motif ataupun warnanya. Motif larangan sendiri telah muncul sejak abad ke-18 yang ditentukan oleh Sultan Yogyakarta maupun Sunan Surakarta, dengan aturan tertentu dan cara pemakaiannya. Sesuai peraturan Sultan pada tanggal 3 Mei 1927, muncul 8 motif yang menjadi batik larangan seperti motif Parang Rusak Barong, Parang Rusak Gendher, Parang Rusak Klitik, Semen Gede Swat Gruda, Semen Gede Swat Lat, Udan Riris, Rujak Sente, dan Parang-parangan.



Gambar 2.3 seret pada batik khas Yogyakarta

<https://twitter.com/kratonjogja/status/845635276080758785>

Untuk ragam motif batik khas Yogyakarta cenderung mengacu pada bentuk motif silang dan sering muncul didalam motif ceplok dan kawung. Dan juga mengadopsi motif garis miring yang digambarkan dengan motif lereng atau parang. Adapun motif yang menggunakan motif anyaman atau limaran serta motif non geometris seperti bunga, burung, awan, gunaung dan sebagainya. Motif batik khas Yogyakarta juga banyak mengadopsi simbol-simbol kebudayaan Hindu, yang terlihat pada motif batik semen. Motif tersebut melambangkan gurdha, lidah api, bahkan kehidupan di alam selanjutnya. Ciri khas pada motif batik khas Yogyakarta juga terlihat pada pemilihan warna yaitu menggunakan warna yang cenderung mengarah ke warna tanah, batik khas Yogyakarta juga memiliki ciri khas berupa seret atau bagian yang berwarna putih di pinggir kain batik dan tetap dijaga sebagai ciri khas. Kegunaan seret tersebut bertujuan untuk menjaga motif batik agar malam yang digunakan untuk membatik tidak pecah sataat proses pembuatan dan di masuki warna lain.

#### 1. Motif Parang Rusak Barong



Gambar 2.4 contoh motif Parang Rusak Barong

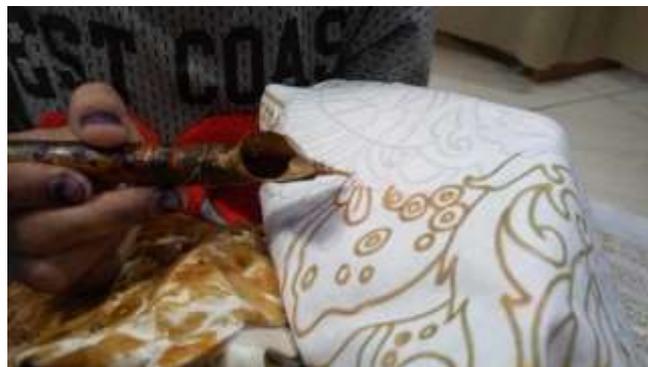
Parang rusak barong awal mulanya tercipta oleh Sultan Agung Hanyakrakusuma, yang menginginkan mengekspresikan jiwanya sebagai raja dengan segala tugas dan kewajibanya serta kesadaran sebagai seorang yang kecil di hadapan sang pencipta. Kata barong sendiri memiliki maksud arti yang besar, dan ini tercermin pada besarnya motif parang yang terdapat pada kain. Dan merupakan salah satu induk dari segala motif parang. Makna pada motif barong ini ditujukan kepada seorang raja yang harus selalu berhati-hati dalam bergerak dan kebijaksanaan dalam bertindak, pengendalian diri dalam dinamika usaha. Motif ini hanya digunakan oleh raja pada ritual meditasi dan ritual keagamaan.

## 2. Alat dan bahan membuat batik



Gambar 2.5 alat dan bahan

Alat dan bahan membuat batik terdiri dari, canting, lilin malam, kompor kecil, panci kecil, kain mori, gawangan, dan larutan pewarna dan berikut penjelasan serta kegunaannya canting bertujuan untuk mengambil lilin malam yang sudah dicairkan dengan cara memanaskannya dan bertujuan untuk menggoreskan malam cair kepada kain mori yang sudah di letakan digawangan.



Gambar 2.6 Proses membuat batik

Sebelum melakukan proses membuat batik, biasanya media kain mori diberi pola terlebih dahulu berupa garis sesuai dengan bentuk motif. Guna mendapatkan proporsi dan ukuran yang baik.

Sumber data untuk mendukung proses skripsi ini diperoleh dari sumber:

- **Literatur**  
Merupakan pencarian data melalui buku, catatan jurnal, maupun artikel di dalam *website* yang terkait dengan motif batik khas Yogyakarta. Sehingga mampu membantu pencarian informasi yang dibutuhkan untuk perancangan buku ini

## II.2. Analisa Objek data

### A. Analisis SWOT

- ***Strenght (Kekuatan)***  
Di dalam buku ini terdapat sebuah pesan-pesan leluhur terdahulu mengenai arti sebuah makna motif batik khas Yogyakarta
- ***Weakness (Kelemahan)***  
Kurangnya kesadaran masyarakat (terutama) kaum remaja tentang arti motif batik dan kegunaannya.
- ***Opportunities (Peluang)***  
Menjadi elemen pendukung di kalangan wisatawan dan menjadi salah satu pedoman hidup tentang makna dan filosofi yang ada didalamnya
- ***Threats (Ancaman)***  
Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan sangat mudahnya masuk budaya luar. Tanpa adanya kesadaran untuk memperkenalkan budaya batik beserta makna dan kegunaannya lambat laun akan tergerus oleh zaman dan batik akan kehilangan aura yang sesungguhnya. (orang kurang berminat dengan kebudayaan) remaja kurang suka dengan membaca buku kebudayaan.

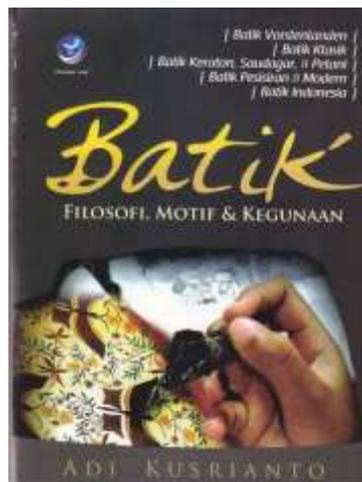
### II.3. Referensi Perancangan

Untuk membantu dalam pembuatan perancangan buku perlu adanya referensi yang diinginkan. Bertujuan sebagai dasar perancangan sebagai contoh dalam perancangan buku.

1. Judul Buku : Batik “Filosofi, Motif, & Kegunaan”

Pengarang : Adi Kusrianto

Kesimpulan : Buku ini memberikan penjelasan dan wawasan tentang kain batik. Penjelasan kain batik di mulai dari asal daerah, fungsi, bahkan filosofi yang terkandung didalamnya. Yang memunjukkan batik merupakan warisan budaya dari Indonesia yang telah menyebarkan ke setiap daerah. Didalam buku ini pembaca akan berjalan-jalan ke setiap daerah persebaran kebudayaan batik.



Gambar 2.7 Batik Filosofi, Motif, & Kegunaan

<https://www.goodreads.com/book/show/22453493-batik-filosofi-motif-dan-kegunaannya>

2. Judul Buku : Kamus Visual Tipografi

Pengarang : Nikko Purnama Lukman

Kesimpulan : Buku ini merupakan buku Kamus Visual Tipografi yang menjelaskan tentang tipografi dan dibahas mendetail satu persatu dibuku ini. Yang menarik dibuku ini adalah penataan layout dan cara menerangkan bagian demi bagian yang terlihat lebih menarik.



Gambar 2.8 Kamus Visual Tipografi



Gambar 2.9 Kamus Visual Tipografi

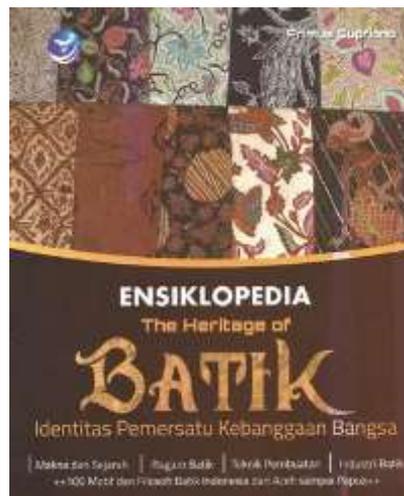


Gambar 2.10 Kamus Visual Tipografi

<http://dgi.or.id/read/news/kamus-visual-tipografi-oleh-nikko-purnama-lukman-2.html>

- Judul Buku : Ensiklopedia The Heritage Of Batik  
Pengarang : Primus Supriono

Kesimpulan : Buku Ensiklopedia Batik memberikan penjelasan tentang berbagai macam daerah pengrajin batik dan pengelompokan batik berdasarkan daerah asal pembuatan berbagai macam batik. Buku ini juga memberikan contoh- contoh batik disetiap daerahnya berdasarkan pengelompokan daerah serta asal-usul perkembangan batik terdahulunya pada setiap daerah persebaran batik. Serta perkembangan industry kreatif yang bergerak dibidang batik sebagai upaya pelestarian



Gambar 2.11 Ensiklopedia The Heritage Of Batik

<https://pondokbacatulis.wordpress.com/2017/10/20/ensiklopedia-the-heritage-of-batik/>

#### **II.4. Target Audience**

Sebelum melakukan perancangan sebaiknya perlu di ketahui mengenai segmentasi pasar yang akan kita tuju, agar tercapainya sebuah informasi yang pas serta memudahkan dalam melakukan proses pembuatan perancangan hingga hasil akhirnya nanti.

1. Demografi
  - Pria & Wanita
  - Usia 18 – 30 tahun
  - Pelajar, Mahasiswa, Wiraswasta, Wisatawan
2. Psikologi

- Menggemari kebudayaan
  - Gemar pembaca buku
  - Gemar membuat batik
3. Geografi
- Yogyakarta
  - Dari luar jogja

## **II.5. Landasan Teori**

### **II.5.1. Perancangan Buku Visual**

Perancangan buku merupakan sebuah rancangan *style*, isi, *layot* dari sebuah buku. Komponen-komponen yang merupakan bagian halaman dari buku yang berupa *cover* depan maupun belakang, catatan, dan daftsar isi. Didalam mendesai buku sebuah elemen adalah sesuatu yang dapat terjadi berulang kali seperti *illustrasi header* dan *footer* dll.

Buku merupakan karya cetak yang memiliki daya tarik tersendiri, memiliki format yang dapat menarik perhatian orang untuk membaca. Perancangan buku tentunya juga memiliki tahapan perancangan agar sebuah buku dapat di rancang dengan sabaik mungkin. Dengan cara sekmentasi pembaca pembuatan buku akan lebih mudah dan dapat tersampaikan tepat ke pihak yang dituju.

### **II.5.2. Struktur Buku**

Struktur buku merupakan hal yang berakitan dengan anatomi buku. Merupakan sebuah bagian-bagian dari sebuah buku itu sendiri. Disebuah buku terdapat beberapa struktur utama yang menjadi landasan terbentuknya buku secara utuh. Bagain bagian tersebut diantaranya meliputi cover depan maupun belakang, index, isi, dan daftar isi.

#### **1. Kaver**

Merupakan halaman terdepan pada buku, sering kali kaverr buku terbuat dari bahan yang lebih tebal berbeda dengan halaman isi dan biasanya terletak dibagian depan dan belakang dari sebuah buku. Bagian kaver depan sebuah buku berisi judul dari sebuah

buku dan pengarang buku atau penerbit. Sedangkan kaver belakang dari buku sering kali berisi tentang sinopsis dari isi buku dan juga alamat penerbit buku tersebut.

- Kaver depan

Kaver depan atau sampul depan buku terdiri dari judul buku, dan nama penulis atau penerbit buku atau bahkan terdiri dari dua-duanya yang dimaksud adalah nama penulis dan penerbit buku serta edisi. Tetapi bagian yang terpenting pada kaver buku adalah judul buku itu sendiri.

- Punggung buku

Punggung buku atau bagian yang berada di samping dari sebuah buku, sering kali punggung buku berisi judul dari buku tersebut beserta dengan penulis dan penerbit dari buku tersebut. Tetapi judul yang berada di punggung buku tidak memiliki visual yang sama dengan judul yang berada di kaver depan dari sebuah buku. Kebanyakan hanya berupa text simple karena punggung buku sering kali hanya memiliki space yang kecil atau cenderung sempit.

- Kaver Belakang

Halaman sampul belakang dari sebuah buku, merupakan kaver belakang dari sebuah buku berisi sinopsis dari isi buku tersebut. Merupakan rangkuman singkat dari pembahasan sebuah buku tersebut, sinopsis pada buku merupakan salah satu elemen yang terpenting pada sebuah kaver yang bertujuan untuk menarik minat pembaca. Dan pada kaver belakang sebuah buku juga terdapat logo serta nama penerbit.

- Isi buku

Berisi tentang bagian inti dari buku, berisi sebuah informasi-informasi yang harus disampaikan. Isi buku sering kali didukung dengan ilustrasi dan text yang bertujuan untuk mendukung tercapainya informasi tersebut kepada pembaca.

## 2. Bentuk buku

Dengan menimbang hasil akhir dari sebuah buku maka sangatlah penting untuk memikirkan bentuk dari sebuah buku tersebut. Bentuk buku atau wajah pada buku yang

dimaksud berupa ukuran sebuah buku dan elemen-elemen yang mempengaruhi buku tersebut.

- **Ukuran buku**  
Kebanyakan buku memiliki ukuran yang berbeda beda dan ukuran tersebut juga memiliki hubungannya dengan sebuah isi dari buku tersebut. Sebelum memproduksi buku sebaiknya kita perlu untuk memikirkan ukuran dari buku tersebut.
- **Ruang cetak**  
Di dalam isi buku sering kali kita melihat bagian yang kosong berada di sisih tepi buku. Bagian itu bertujuan untuk memberikan jarak aman dari isi buku dan bisa juga sebagai pengaman materi isi buku dari kesalahan cetak.
- **No halaman**  
Penomoran halaman terkait dengan daftar isi dari sebuah buku yang bertujuan untuk memudahkan pembaca menandai materi isi buku.
- **Pemilihan Text**  
Perancangan buku sangat terkait erat dengan permasalahan pemilihan font, besar kecilnya huruf, serta jarak sepasi. Ketiga hal itu sangat penting dalam kelangsungan perancangan pembuatan buku. Selain berhubungan dengan estetika dari sebuah buku pemilihan *font* yang tepat dapat menentukan tingkat kenyamanan pembaca pada buku tersebut.
- **Pemilihan warna**  
Pemilihan warna yang tepat sangat berpengaruh terhadap estetika dari sebuah buku. Pemilihan warna sering kali terjadi di dalam ilustrasi dari sebuah buku maupun foto yang tercantum.
- **Pemilihan ilustrasi yang berhubungan**

Pemilihan *illustrasi* dari buku kerap kali digunakan untuk membantu pembaca. *Illustrasi* bertujuan membantu imajinasi dan pembaca dan merupakan elemen lain sebagai alat berkomunikasi.

- **Pemilihan Bahasa**

Pemilihan kata yang tepat untuk dicantumkan dalam sebuah buku. Buku biasanya menggunakan bahasa yang formal dan bersifat informatif. Agar isi buku dapat dengan mudah dipahami dan dapat tercapai informasi yang berada didalamnya.

### **II.5.3. Layout Buku**

Menurut (Surianto Rustan, 2009 : 122) yang sudah dituliskan *layout* pada dasarnya merupakan sebuah tata letak dari sebuah element-element desain disuatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. Tujuan utama dan manfaat pada layout membantu dalam penataan sebuah proses medesain agar terciptanya keharmonisan. Layout tentunya memiliki element-element yang berkaitan, element ini nantinya bertujuan untuk menyampaikan informasi yang lengkap serta tepat kepada pembaca. Menurut Rustan elemen tersebut dibagi ke beberapa bagian menjadi.

- **Text**, merupakan elemen pada sebuah layout yang berisi judul, isi paragraf, no halaman, dll. Penyusunan text pada buku harus dibuat secara tertata, yang bertujuan memudahkan pembaca untuk memahami sebuah isi buku.
- **Elemen Visual**, elemen visual pada sebuah buku meliputi foto, *artwork*, garis ataupun bentuk-bentuk *shape*. Elemen *visual* dapat membantu dalam pemetaan teks dan dapat digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah pesan tertentu.
- **White Space**, merupakan penambahan ruang kosong yang di tujukan agar penempatan karya tidak terlalu penuh dalam satu halaman. Yang bertujuan memberikan kesempatan mata untuk beristirahat ataupun membantu dalam penekanan sebuah konten/ objek-objek tertentu pada buku sekaligus membangun komposisi dan keseimbangan yang pas pada desain.

- **Visual Hierarchy**, suatu metode untuk memperjelas sebuah informasi yang penting bagi pembaca atau bisa dikatakan sebuah arahan dengan memberi sebuah tanda atau *space* yang kontras untuk menarik perhatian.
- **Invisible element**, elemen yang berfungsi sebagai sebuah acuan penempatan. *Invisible element* meliputi margin dan grid, margin berada di sisi pinggir dari halaman yang akan digunakan berfungsi untuk membatasi halaman untuk mencegah resiko kesalahan potong. Sedangkan grid membantu untuk memudahkan peletakan pada *layout* untuk mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout*.

Selain element-element yang ada di dalam *layout*, sebelum melakukan perancangan buku harus memperhatikan juga tentang komponen penting yang mengacu pada prinsip dasar dari pembuatan sebuah *layout*. Menurut Rustan prinsip *layout* terbagi menjadi empat seperti :

- **Keseimbangan**  
Porsi keseimbangan yang diberikan di dalam sebuah ruang desain, menentukan tingkat kenyamanan yang diberikan di dalam sebuah halaman buku atau ruang desain. Layout yang memiliki porsi keseimbangan yang kurang dapat sangat mengganggu tingkat kenyamanan pembaca dan minimnya tercapainya sebuah informasi.
- **Irama**  
Merupakan salah satu bentuk pengulangan yang konsisten secara bervariasi. keduanya Merupakan sebuah kunci utama untuk mengurangi tingkat kebosanan yang akan muncul. Perlu diingat elemen-elemen yang akan muncul perlu memiliki kesatuan yang utuh.
- **Titik berat**  
Untuk menarik perhatian kepada pembaca sangat perlu menitik beratkan pesan yang akan dimunculkan pada layout. Untuk memicu daya tarik kepada pembaca agar tidak cepat berpaling.

- Kesatuan

Satu kesatuan dalam sebuah layout harus saling memiliki, hal ini dapat membantu banyaknya element yang akan dimunculkan dalam satu bidang. Menurut (Rustan, 2009: 30) kesatuan yang baik memiliki kunci *it work* (mencapai tujuan), *it organized* (tertata dengan baik), *it attracts* (menarik bagi pengguna).

Seperti yang disebutkan di atas tujuan dan manfaat utama dari *layout* bertujuan untuk membuat tampilan menjadi menarik dan komunikatif. Yang dibuat untuk mendukung penataan element text dan gambar agar menjadi satu kesatuan yang serasi dan harmonis menjadikan pembaca dapat menangkap informasi yang disajikan. Menurut Freedy Adiono Basuki (2000) menyampaikan fungsi layout bertujuan untuk mencapai keharmonisan, nilai estetis, ekonomis, dan komunikatif.

#### **II.5.4. Warna**

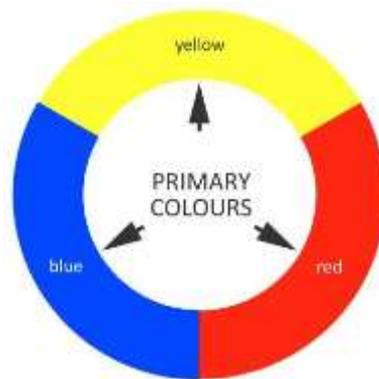
Warna merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari dunia desain bahkan kehidupan sehari-hari. Dengan adanya warna kita dapat mengimplementasikan karya sebuah desain maupun berkomunikasi secara visual. Dikarenakan setiap warna memiliki pesan yang berbeda-beda, warna dapat memberikan kesan dan *mood* di dalam setiap grafis. Penggunaan warna mempunyai daya tarik dalam setiap warna yang digunakan yang diharapkan dapat menciptakan kesan yang membangkitkan emosi. Dari semua warna terdapat beberapa pengelompokan salah satunya warna primer, sekunder, dan tersier sedangkan ada juga pengelompokan warna yang mengacu pada warna hangat dan warna dingin.



Gambar 2.12 Contoh color wheel

<https://id.pinterest.com/pin/675540012856789910/>

1. **Warna primer**, merupakan warna-warna dasar yang belum dicampur dan menjadi pedoman dalam penggunaannya. warna primer meliputi warna merah, kuning, & Biru.



Gambar 2.13 Warna primer

<https://id.pinterest.com/pin/34340015900126321/>

2. **Warna sekunder**, merupakan hasil dari pencampuran dua warna primer bila digabungkan dengan komposisi tertentu akan menghasilkan berbagai macam warna
3. **Warna tersier**, merupakan sebuah warna kombinasi antara warna primer dengan warna sekunder yang menghasilkan warna-warna baru.

Selain warna primer sekunder dan warna tersier warna juga memiliki karakteristiknya tersendiri, sifat warna dapat digolongkan menjadi dua diantaranya

1. **Warna panas**, merupakan kelompok warna dalam satu spektrum warna yang merupakan keluarga dari warna jingga atau merah. Yang memiliki sifat hangat, gembira, merangsang ataupun marah.



Gambar 2.14 contoh warna panas

2. **Warna dingin**, merupakan kelompok warna dalam satu spektrum warna yang merupakan keluarga dari warna hijau hingga warna ungu. Yang melambungkan sebuah ketenangan, nyaman, dan sejuk.



Gambar 2.15 contoh warna dingin

### II.5.5. Typografi

*Typografi* merupakan salah satu ilmu dan kesenian sebuah tehnik untuk memilih dan menata suatu huruf dalam satu ruang yang tersedia. Dan digunakan untuk memunculkan suatu kesan tertentu kepada pembaca, yang bertujuan untuk menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan pembaca. Menurut Dendi Sudiana dalam buku “Pengantar Typografi”, Gambar adalah element grafis yang paling mudah di baca, melalui kata-kata yang terdiri dari huruf dan oleh huruflah pemandu pemahaman pembaca pesan atau ide. *Typografi* merupakan suatu gagasan suatu komunikasi grafik dan huruf menjadikan satu satunya visual yang bisa di bilang sangat efektif. Untuk memunculkan sebuah desain yang bagus dan komunikatif, peranan typografi tidak bisa dipisahakan dari sebuah element desain dan keberadaan sebuah element typografi harus selalu diperhitungkan karena selalu berhubungan dengan keseimbangan karya.

Dalam sebuah perancangan buku sangat perlu untuk menentukan sebuah typografi yang pas dan dapat menjadikan panduan dalam membaca. Karena di dalam sebuah buku kenyamanan pembaca dan tersampainya informasi kepada pembaca sangatlah penting agar sesuai dengan kaidah sebuah buku. Maka diperlukan sebuah ketelitian dalam memilih sebuah *typografi* dan kegunaannya agar dapat menjadi satu kesatuan yang padu.

## **II.5.6. Pengertian Ilustrasi**

Ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrate* yang mempunyai arti sebuah hiasan dengan tehnik gambar. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan sesuatu yang berhubungan dengan kejadian sebuah peristiwa. Menurut Rohidi (1984) ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa, ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan yang dapat membantu pembaca untuk memahami sebuah tulisan dan berguna untuk memperjelas sebuah makna serta dapat membantu pembaca untuk ikut merasakan langsung sebuah emosi yang sedang di gambarkan. Dengan adanya ilustrasi di harapkan dapat membantu sang pembaca untuk mengingat sebuah informasi yang diberikan. Ilustrasi merupakan bentuk lain dari sebuah visual kalimat *text*, dan sebagai penarik minat pembaca.

### **1. Tujuan & Manfaat Ilustrasi**

Ilustrasi yang menjadi salah satu alat berkomunikasi visual tentunya memiliki tujuan dan manfaat dalam menyampaikan suatu maksud tertentu. Selain itu ilustrasi juga bertujuan untuk menarik perhatian serta merangsang dan memotivasi pembaca agar tidak mudah bosan saat membaca, dan juga bertujuan lain untuk mempermudah pembaca mengingat konsep dan gagasan yang ingin di sampaikan dari sebuah gambar. Adapun peran sebuah ilustrasi sebagai berikut :

- a. Berfungsi sebagai penarik perhatian para pembaca, ilustrasi akan berhasil jika mampu meberikan kesan penasaran kepada pembaca supaya pembaca tertarik terus membaca dan mempelajari lebih lanjut.

- b. Ilustrasi juga merupakan sarana untuk mengekspresikan sebuah ide melalui sebuah gambar. Tidak sedikit orang yang gemar untuk mengekspresikan sebuah ide atau gagasnya melalui sebuah gambar.
- c. Ilustrasi juga berfungsi sebagai penyampai makna pada sebuah tulisan, dikarenakan adanya sebgaiian pembaca yang mungkin kebingungan untuk memahami sebuah tulisan dengan adanya ilustrasi yang digambarkan akan sangat membantu para pembaca untuk mencerna sebuah pesan yang ingin disampaikan. Tentunya dengan sebuah ilustrasi yang cocok dan menarik bagi pembaca agar pembaca mau mempelajari dan terus membaca.
- d. Bertujuan untuk menarik pembaca pada judul sebuah buku, yang bertujuan sebagai penggaet minat pembaca kepada sebuah buku
- e. Sebagai salah satu sarana memberikan hiburan kepada pembaca agar buku tidak terkesan monoton, dengan adanya ilustrasi buku menjadi lebih hidup dan memiliki aura tersendiri.

## **2. Jenis Ilustrasi**

Sekian banyak jenis jenis ilustrasi yang sering digunakan sebagai pelengkap sebuah karya tulis, seperti :

### **1. Ilustrasi manual**

Ilustasi manual merupakan sebuah ilustrasi gambar yang dihasilkan atau dibuat menggunakan tangan dan prosesnya dibuat menggunakan alat-alat sederhana yang dapat digunakan untuk membuat visual ilustrasi atau sebuah peristiwa.



Gambar 2.16 Ilustrasi Manual

Sumber : <http://hilustrasi.blogspot.com/2018/10/gambar-ilustrasi-seni-budaya-kelas-8.html>

## 2. Ilustrasi digital

Ilustrasi digital merupakan sebuah ilmu tentang bagaimana cara untuk mengeksplorasi sebuah kemampuan kreatif melalui bantuan perangkat komputer dan sebagainya. Menurut Mikke Susanto (2011:105) seperti apa yang sudah di tuliskan digital art adalah salah satu pemanfaatan untuk seni dalam bidang ekspresi seni. Dalam membuat seni ilustrasi digital terdapat dua macam jenis yang dapat di hasilkan melalui proses ada yang berbentuk vektor dan ada pula yang berupa bentuk bitmap. Dari dua bentuk ilustrasi digital tersebut tentunya juga memiliki karakteristik dan manfaat yang berbeda pula.

Pengertian gambar vector pada ilustrasi digital biasanya dibuat dengan software adobe illustrator dan coreldraw. Dibuat menggunakan curva-curve, titik dan garis bahkan bentuk-bentuk *shape*, pembuatan ilustrasi seperti ini

dapat dibesar atau kecilkan sesuai keinginan sang kreator tanpa harus takut untuk kehilangan sebuah resolusi karena berbasis pembuatan pada titik dan garis. Sedangkan ilustrasi digital yang berbentuk bitmap, yang umumnya mewakili dari bentuk raster dan grid sebuah persegi panjang dan ukuran pixel. Pada dasarnya pembuatan gambar bitmap merupakan sebuah gambar yang terbentuk dari sebuah titik-titik yang akan terlihat jelas sebagai sebuah gambar utuh jika di lihat dari jauh. Sedangkan jika di *zoom* akan muncul kotak-kotak sebuah pixel tergantung dengan banyaknya titik pixel yang dimunculkan tentunya akan besar pula resolusi gambar yang akan diberikan. Software yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi berbentuk bitmap seringkali menggunakan adobe photoshop.



Gambar 2.17 Ilustrasi Digital

Sumber : <https://www.graphie.co.id/blog/77/5-tren-ilustrasi-digital-di-tahun-2021>

### **II.5.7. Fotografi**

Fotografi merupakan teknik berkarya menggunakan cahaya, fotografi merupakan perpaduan antara ilmu, teknologi, dan seni yang memunculkan satu karya yang mengagumkan. Dengan kemampuan skill dan seni dari sang fotografer yang membuat karya fotografi dapat berarti serta memberikan kesan ataupun pesan.

### **II.5.8. Batik**

Batik merupakan warisan kebudayaan yang sudah sejak dulu ada, batik merupakan sebuah seni kain bergambar dengan menggunakan malam atau lilin cair. Setiap pola yang di gambarkan pada kain batik tidak sembarangan, pola-pola gambar pada kain batik memiliki arti makna yang beragam tergantung dengan lelaku sepiritual sang penemunya terdahulu.