

BAB II

DATA DAN ANALISA

2.1. Data Objek

2.1.1. Sejarah Tenun dan Budaya Indonesia

Indonesia merupakan masyarakat majemuk dan tentunya memiliki beragam etnis, budaya serta memiliki nilai seni yang tinggi yang diwariskan dari nenek moyang secara turun – temurun sebagai cerminan budaya bangsa. Salah satu warisan itu ialah adanya budaya tenun. Budaya tenun juga merupakan salah satu dari begitu banyak keanekaragaman budaya yang telah diwariskan budaya nusantara yang harus serta patut untuk dijaga dan di kembangkan karena dapat memperkaya ciri khas bangsa Indonesia dengan motif dan coraknya yang beraneka-ragam dan penuh makna. Perbedaan letak geografis Indonesia yang terdiri dari beberapa pulau, suku, agama dan ras, mengakibatkan adanya begitu banyak jenis kain, corak dan ragam hiasan yang membaluti setiap tenunan yang dibuat oleh masing suku dalam menampilkan keterampilan dalam membuat seni tenun ikat. Maka ketika dilihat dari latar belakang sejarah budaya bangsa Indonesia ternyata sudah tampak sejak zaman batu (Neolithikum), di bawah pengaruh kebudayaan Dongson yang dibawa oleh bangsa Tonkin dan Annam utara sekitar 600 - 700 tahun sebelum masehi. Salah satu yang membuktikan bahwa adanya sejarah peninggalan kebudayaan Dongson adalah dengan bercocok tanam yang menggunakan sistem irigasi dan teknik membuat peralatan diantaranya alat untuk membuat tenun serta perkakas yang dibuat dari perunggu dan logam, teknik membuat perkakas dilakukan dengan menempa logam menjadi benda-benda peralatan rumah tangga, perlengkapan, tradisional, perhiasan, serta nekara dan kapak, maka dengan adanya peninggalan – peninggalan sejarah inilah yang meyakinkan setiap orang bahwa sejarah terutama tenun ikat telah ada dan diwarisi sejak turun temurun. Walaupun motif atau corak yang dihasilkan serta teknik pembuatan kain tenun di setiap suku berbeda, namun secara keseluruhan kain tenun mempunyai fungsi yang cukup sama yaitu sebagai alat barter (transaksi), mahar perkawinan, serta dipakai untuk kegiatan sehari-hari maupun busana untuk upacara pertunjukan tarian, upacara adat dan sebagainya.

Ketika berbicara tentang tradisi dan budaya di Indonesia maka tentu tidak akan lepas dari kebiasaan dan budaya masyarakat Nusa Tenggara Timur sendiri dalam

sejarahny masyarakat NTT diperkirakan sudah ada sejak 3000-4000 tahun yang lalu yang dalam cerita rakyat masyarakat ini datang dari berbagai belahan daerah dari jalan laut dengan rakit dari arah barat, timur atau utara, dari laut dan udara. Bahkan dari sumber lain yang menyebutkan bahwa suku Malaka dari Tanabara untuk mereka penduduk Sumba, Sina Mulin Malaka untuk mereka yang penduduk Dawan dan Tetum di Pulau Timur, Sina, Sina Malaka untuk penduduk Flores Timur dan lain-lain. Disisi lain ada sumber yang mengatakan muncul dari tumbuhan atau tanah, semisal suku Abur di Alar dan beberapa suku di Belu. Secara keseluruhan suku-suku bangsa yang berdiam di Provinsi Nusa Tenggara Timur digolongkan kedalam tiga tipe yaitu tipe yang menginduk ke ras Mongoloid, Negroid, dan Europoid dan bahasa yang digunakan oleh masyarakat di Provinsi Nusa Tenggara Timur dapat dikelompokkan dalam dua rumpun bahasa yaitu bahasa Sumba-Bima dan bahasa Ambon-Timor.(kemdikbud., 1980)

Unit Sentra usaha Tenun Ikat Ina Ndao merupakan salah satu dari begitu banyak UKM yang juga bergerak di bidang tenun ikat yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur tepatnya di Jl. Kebun Raja II, Kecamatan Naikoten I, Kota Kupang, Dengan pemiliknya bernama Bapak Yus Lusi dan istrinya Dorce Lusi beserta seorang rekan kerja pada tahun 1991 mulai merintis usaha membuat UKM tenun ikat yang bernama Ina Ndao. Arti dari Ina Ndao Sendiri berasal dari kata Ina yang dalam Bahasa Rote berarti Ibu (mama) dan Ndao merupakan nama kampung asal pemilik tenun ikat Bapak Lusi dan Ibu dorce, jadi Ina Ndao itu sendiri bermakna “Mama” yang mengajar cara menenun yang baik penuh ketulusan dari hati. Di balik arti Ina Ndao ini ternyata perjalanan Bapak Lusi dan Ibu Dorce dalam membangun usaha tenun ikat ini tidak semulus yang dipikirkan hanya bermodalkan dua puluh ribu rupiah dan sebuah tekad, ketekunan, keseriusan, dan konsistensi untuk menciptakan sebuah kualitas produk yang mampu bersaing di masyarakat. Inilah yang membuat bapak Lusi dan istrinya memulai usaha pengrajin tenun ikat, maka bersama salah seorang rekan kerja, mereka mulai membeli benang dan perlengkapan menenun untuk membuat tenun ikat. Kesulitan terbesar ketika masih awal - awal tahun berdirinya Sentra ini, dimana penjualan sangat minim, bahkan dalam sebulan hanya bisa laku terjual satu atau dua lembar kain dengan harga hanya 50-70 ribu per lembar. Pada tahun 1997 dimana saat terjadi krisis moneter itulah

sentral tenun ikat Ina Ndao mulai membaik dari segi pemasukan karena ada pesanan dari Ikatan Wanita Buruh Indonesia sebanyak 200 lembar dengan harga Rp 500.000 tiap lembarnya. Inilah awal mula Bapak Yus sudah bisa mendapatkan keuntungan dan juga mulai dikenal banyak kalangan lewat karya tangan istri dan sahabatnya dengan motif-motif kain daerah khas Ina Ndao. Sejak saat itulah Ina Ndao mulai mendapatkan banyak dukungan, bantuan dan pemasukan dari pemerintah daerah dan juga swasta. Mulai Tahun 1997 lembaga swadaya masyarakat NTT dan Ina Ndao bekerja sama dan maulai membuka pelatihan kepada murid – murid baik SD,SMP,SMA, Perguruan Tinggi dan kalangan masyarakat dari berbagai daerah di NTT. Pelatihan yang diberikan terdiri atas beberapa tahap yaitu dari proses pemintalan benang, pewarnaan, motif seperti apa yang mau dipakai, kelenturan kain, kerapian, sampai pada proses menenun. Sehingga sampai sekangan sentra tenun ikat Ina Ndao sudah mampu menghasilkan hampir setiap motif khas setiap daerah di NTT.



Gambar 2. 1 Pose Bersama Ibu Dorce Pemilik Sentra Tenun Ikat Ina Ndao
(Sumber : Dokumen Pribadi)

2.1.2. Pengertian Tenun Ikat

Tenun ikat adalah kriya tenun Indonesia berupa kain -kain yang ditenun dari helaian benang pakan atau benang lungsing sudah diwarnai dengan cara dicelupkan kedalam zat pewarna alami, dan tentunya alat – alat yang digunakan untuk menenun masih menggunakan alat tenun tradisional/alat tenun bukan mesin. (wikipedia.org, 2019)

2.1.3. Metode Pembuatan Tenun

Teknik -teknik menenun yang dikenal di Indonesia sangat kaya dan teknik tenun ikat yang paling umum adalah teknik tenun ikat lungsi Teknik ini digunakan untuk membuat ragam hias dengan Teknik ikat dan pewarnaannya hanya pada benang lungsi atau benang vertical dan berikutnya adalah teknik ikat pakan, yaitu teknik ikat yang ragam hias ikatnya dibuat pada benang pakan atau benang horizontal.

Selain teknik ikat lungsi dan teknik ikat pakan yang umum dikenal, penenun di daerah Nusa Tenggara Timur khususnya daratan Timor memiliki istilah dan Teknik yang biasa digunakan saat membuat tenun, yaitu :

a. Futus (mengikat benang)

Metode futus dimulai dengan membuat hiasan dasar pada kain tenun dengan cara mengikat pola gambar untuk beberapa warna. Dengan menggunakan metode futus durasi pembuatan satu kain tenun bisa mencapai tiga puluh hari. Metode futus inilah yang di pakai di Sentra tenun tenun ikat Ina Ndao dalam membuat kain tenun.

b. Sotis (menyisipkan benang)

Metode sotis diawali dengan menyisipkan benang tambahan diatas dan dibawah benang dasar sehingga pola gambar yang dibentuk muncul ke permukaan. durasi metode sotis dalam mengerjakan satu kain tenun bias mencapai dua bulan.

c. Buna (mengait dan menyungkit benang)

Metode buna memiliki tingkat kerumitan yang tinggi daripada futus dan sotis karena menggunakan banyak warna, namun dalm proses pengerjaan dengan metodi ini masih sama dengan metode futus dan sotis. Sedangkan pengerjaan dengan menggunakan metode buna durasi pengerjaan satu kain tenun bisa mencapai tiga bulan.

2.2. Analisa dan Target Audience

2.2.1. Analisis data

Pengetahuan pembelajaran mengenai Tenun Ikat, khususnya mengenai sejarah, proses pembuatan, motif-motif dan makna yang terkandung dalam setiap Kain adat masih sangat minim. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pendukung lainnya baik dalam keluarga maupun dalam pembelajaran. Selain itu, referensi yang membahas mengenai Tenunan khas Nusa Tenggara Timur (Ina Ndao), masih sangat kurang, sehingga berakibat pada terbatasnya media penunjang yang digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan Buku visual yang membahas mulai dari proses pembuatan sampai pada pengaplikasian tenun ikat. Dengan demikian dapat digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran.

Dalam perancangan buku visual ini menggunakan analisis SWOT yaitu tinjauan tentang kekuatan (strength), kelemahan (weakness), peluang (opportunities), dan ancaman (threats) sebagai berikut :

1. Strengths / kekuatan

Kain motif yang dihasilkan mempunyai makna dan filosofi yang mendalam terutama ingin menceritakan tentang kehidupan dimasa lampau yang memiliki arti yang sangat mendalam.

2. Weaknesses / kelemahan

Kurangnya pengenalan dan pengetahuan serta regenerasi terhadap makna- makna yang terkandung dalam selembar kain motif yang dihasil kepada generasi muda Nusa Tenggara Timur.

3. Opportunities / peluang

Menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan serta sebagai elemen pendukung pariwisata dan kebudayaan khususnya motif yang di hasilkan, dilihat dari karakter bentuk kain yang unik dan mempunyai makna filosofi kehidupan

4. Threats / ancaman

Dengan perkembangan budaya luar yang masuk ke Nusa Tenggara Timur, tanpa adanya pengenalan dan pembelajaran tentang tenun adat, akan berdampak pada hilangnya fungsi utama dan makna dari setiap kain yang di hasilkan, sebagai pedoman hidup masyarakat suku NTT, sehingga pada akhirnya hanya akan diingat sebagai busana biasa yang dipakai orang pada umumnya.

5. Kesimpulan

Diperlukan perencanaan media sebagai solusi untuk media pembelajaran terkait makna-maknanya, maka dibutuhkan semua pihak yang terkait untuk saling mendukung agar peninggalan leluhur masyarakat Nusa Tenggara Timur yang berbentuk kain Motif tetap konsisten, juga agar masyarakat NTT tidak kehilangan

pemahaman terkait makna dari setiap motif sebagai pedoman hidup yang di wariskan oleh leluhur kita.

2.2.2. Target Audience

Agar dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka berikut adalah penjelasan karakter sasaran dari segi geografis, demografis, behavioral, dan psikografis.

a. Segmen Geografis

Secara geografis, target market buku Tenun Ikat Ina Ndao ini adalah masyarakat di Nusa Tenggara Timur.

b. Segmen Demografis

Target audience dari buku Tenun Ikat Ina Ndao ini secara demografis dapat dijabarkan sebagai berikut :

Jenis kelamin : Pria dan Wanita

Usia : 15 – 50 Tahun

Strata ekonomi : menengah keatas (masyarakat modern)

pendidikan : pelajar, mahasiswa, pegawai

Profesi : Semua pekerjaan

c. Segmen Behavioral

Dari aspek behavioral, perancangan media visual buku ini ditujukan kepada masyarakat yang menyukai Motif khas Ina Ndao.

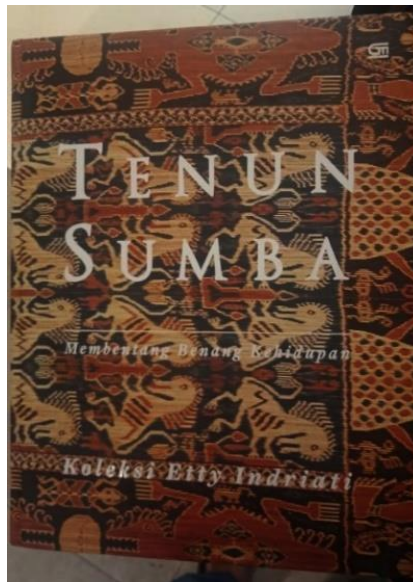
d. Segmen Psikografis

Secara psikografis, perancangan media visual buku ini ditujukan kepada masyarakat yang menyukai dan tertarik dengan perkembangan seni dan kebudayaan, khususnya perkembangan kerajinan tenun ikat dan motif-motifnya.

2.3. Referensi Perancangan

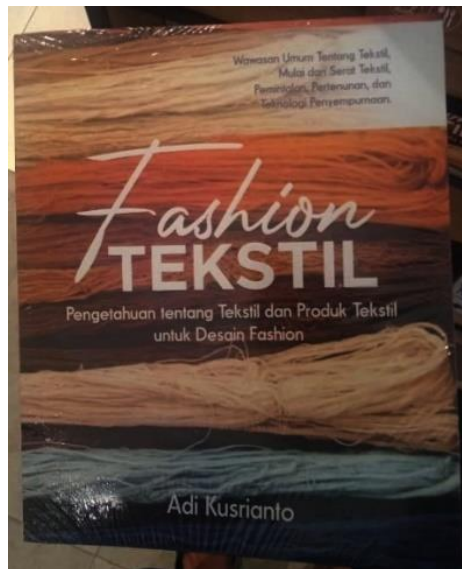
Referensi perancangan diambil dari buku-buku yang sudah terbit dengan tampilan visual yang menarik.

1. Judul : Tenun Sumba
Pengarang : Ety Indriati
Penerbit : PT Gramedia Pustaka Utama
Kesimpulan : Dalam buku ini di jelaskan mengenai fungsi dan arti kain tenun dalam kehidupan masyarakat Sumba terutama mengenai cara pembuatan, ragam teknik, serta arti dari setiap motif yang di hasilkan.



Gambar 2. 2 Tenun Sumba
(Sumber : Documen Pribadi)

2. Judul : Fashion Tekstil
Pengarang : Adi Kusrianto
Penerbit : Penerbit Andi
Kesimpulan : Dalam buku ini di jelaskan mengenai pengetahuan dasar tentang tekstil, dapat mengetahui efek dari sebuah proses produksi tekstil dan mengetahui sifat dari setiap tekstil yang di hasilkan.



Gambar 2. 3 Fashion tekstil
(Sumber : Documen Pribadi)

3. Judul : Think Simple Design
 Pengarang : Faten.co
 Kesimpulan : Layout pada buku ini mempunyai tingkat keterbacaan yang baik sehingga layout isi buku ini juga dapat diterima oleh pembaca karena desain layout pada isi buku ini tidak terkesan kaku atau monoton.



Gambar 2. 4 Think Simple Design
(Sumber : <https://designtemplateplace.com>)

2.4. Landasan Teori

2.4.1. Pengertian Ilustrasi

Awal kemunculan ilustrasi dari bahasa Latin yang berarti “Illustrare” yang dengan arti menjelaskan atau menerangkan, sedangkan pengertian ilustrasi itu sendiri adalah untuk menerangkan sifat dalam sebuah peristiwa atau kejadian seperti hasil visualisasi dari tulisan yang di buat menggunakan teknik seni rupa seperti fotografi, lukisan, drawing dan lain - lain. Dan dalam Bahasa belanda biasa disebut dengan “Ilustratie” dengan arti hiasan- hiasan suatu gambar agar membuatnya lebih jelas.

Berikut ini merupakan pengertian Ilustrasi menurut para ahli:

1) Rohidi (1984)

Ilustrasi itu berkaitan dengan seni rupa yang artinya gambaran terhadap suatu elemen rupa sehingga mampu menerangkan atau memperjelas sebuah teks, supaya para pembaca bisa merasakan sendiri sensasi yang dialami ketika melihat ilustrasi itu lewat kesan, dan sifat-sifat serta cerita yang disajikan.

2) Soedarso (1990:1)

Seni lukis atau seni gambar yang dibuat untuk kepentingan lain, yang mampu memberikan arti kepada para pembaca, misalnya pada cerita pendek di suatu majalah atau koran dan lain-lain.

a. Fungsi Ilustrasi

1) Untuk menarik perhatian orang (pembaca)

Misalnya saja sebuah majalah jika dilihat dan tidak memiliki ilustrasi atau gambar tentu kesannya akan lain, tentu terasa seperti hambar dan pastinya akan sepi dari para peminat baca. Namun jika sebaliknya ada ilustrasi di dalamnya pasti akan mengundang para peminat baca.

1) Dapat dipermudah untuk memahami keterangan atau penjelasan sebuah ilustrasi.

Dengan ilustrasi tentu akan memudahkan seorang pembaca dalam menyimak bacaan itu, tentu dari semua hal yang ditulis bisa dipahami secara menyeluruh, namun ilustrasi hadir untuk membantu pemahaman dengan contoh sederhana:

1) Bisa hadir lewat sarana yang bisa diekspresikan dengan media gambar.

- 2) Memberikan pemahaman terkait isi cerita atau tulisan yang disampaikan.
- 3) Menambah keidahan dalam sebuah perwajahan.

b. Tujuan Ilustrasi

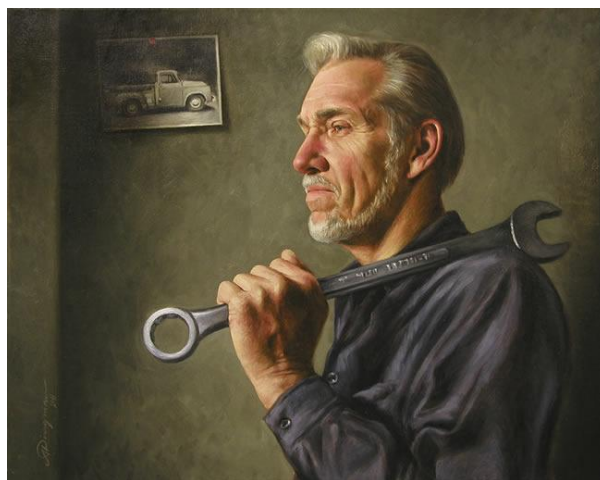
- 1) Agar memperjelas informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada para pembaca.
- 2) Menambah variasi dalam setiap kegiatan atau bahan ajaran yang bisa memberi kesan menarik, komunikatif, memberi motivasi, dan memudahkan para pembaca mencerna informasi yang disampaikan.
- 3) Membantu para pembaca untuk selalu mengungat konsep dan gagasan yang disampaikan dengan melalui sebuah gambar atau ilustrasi.(Aris kurniawan, 2021)

c. Gaya Ilustrasi

Setiap gaya dan jenis ilustrasi dapat tergambar dalam gaya ilustrasi itu sendiri. Jenis dan gaya sebuah ilustrasi tergantung masing-masing pribadi mengkreasiannya. Maka berikut ini merupakan jenis dan gaya yang biasa dipakai seorang ilustrator baik dengan teknik tradisional maupun modern sebagai berikut :

1) **Realis**

Gaya ilustrasi realis merupakan gaya gambar yang sesuai dengan kenyataan dan tentu memiliki kesamaan dengan objek yang digambar dan benar-benar ada.



Gambar 2. 5 ilustrasi realis
(Sumber : <https://www.dictio.id>)

2) Surrealis

Ilustrasi surealis merupakan gaya gambar yang sifatnya merujuk pada pendekatan yang sifatnya metafora, hiperbola, humanoid, dan sebagainya sehingga pada gaya gambarnya bersifat khayalan dan tidak nyata serta penuh misteri.



Gambar 2. 6 ilustrasi surealis
(Sumber : <https://www.goodnewsfromindonesia.id>)

3) Kartun (Cartoon)

Ilustrasi kartun adalah gaya gambar yang menarik untuk dipandang karena memiliki kesan lucu, serta penuh warna yang unik.



Gambar 2. 7 ilustrasi kartun
(Sumber : <https://www.dictio.id>)

4) Karikatur

Ilustrasi karikatur merupakan gaya gambar pada tokoh objek yang mau digambar tidak menghiraukan proporsional tubuhnya (objek). Maka biasanya mata objek lebih besar biasanya, kepala lebih besar dari tubuh dll. Yang mau ditonjolkan dari karikatur kebanyakan detail wajah, namun tetap mengutamakan ekspresi.



Gambar 2. 8 ilustrasi Karikatur
(Sumber : <https://id.pinterest.com/>)

5) Japan Style

Ilustrasi Japan Style merupakan gaya gambar gaya menarik untuk dilihat karena gaya gambarnya bersifat seperti manga (komik) Jepang, sehingga banyak dikenal dari tokohnya karena mata yang besar, warna rambut yang bervariasi.



Gambar 2. 9 ilustrasi japan style
(Sumber : <https://www.muhaemin-af.com/>)

6) American Style

Ilustrasi American Style merupakan gaya gambar pada umumnya mengambil karakter tokoh pahlawan, dengan ciri-ciri tubuh si tokoh yang kekar dan berotot, wajah segi empat.



Gambar 2. 10 ilustrasi karakter capten america
(Sumber : <https://www.wallpaperbetter.com/id/>)

7) Pop Art

Ilustrasi Pop Art merupakan gaya gambar yang kadang objek yang satu tidak ada hubungan dengan objek yang satu namun memberi makna dan arti sehingga gambar Pop Art ini kadang saling menindih satu dengan yang lain. Pop Art memiliki ciri yang berbeda-beda sehingga berupa foto atau ilustrasi, atau dapat digabung bersama. Setiap efek yang ada di Pop Art dapat mudah dikenali.



Gambar 2. 11 ilustrasi karakter pahlawan
(Sumber : <https://www.wallpaperbetter.com/id/>)

8) Fotografi

Ilustrasi fotografi merupakan gaya gambar dengan perpaduan antara beberapa foto sehingga membentuk sebuah ilustrasi yang menarik, sehingga gaya ilustrasi seperti ini juga tidak kalah dengan gaya ilustrasi yang bersifat hand made. Gaya ini sudah semakin dipakai pada kalangan desain grafis saat ini. (Rheva Maharani, 2018)



Gambar 2. 12 ilustrasi fotografi
(Sumber : <https://www.dictio.id>)

2.4.2. Pengertian Buku

Merurut KBBI buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, artinya buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu sisinya menggunakan berbagai cara. Setiap lembar kertas umumnya berisi ilustrasi atau gambar. Setiap sisi pada lembaran kertas dalam sebuah buku disebut hamalan. Seiring dengan kemajuan teknologi, khususnya pada bidang informasi kini telah dikenal pula istilah *e-book* atau buku elektronik, yang memanfaatkan berbagai jenis computer dan hungan internet untuk menggunakannya.

Buku merupakan hasil perekaman dan perbanyakan yang paling populer dan awet. Berbeda dengan majalah, apaagi surat kabar, buku direncanakan untuk dibaca dengan tak seberapa memperdulikan kebaruannya karena tanggal terbitnya kurang mempengaruhi.

2.4.3. Anatomi Buku

Anatomi buku adalah hal-hal yang berkaitan dengan struktur dan organisasi buku. Dengan kata lain anatomi buku berarti bagian-bagian dari buku. Dengan demikian, mengenal anatomi buku berarti mengenal bagian-bagian apa saja yang terdapat dalam sebuah buku.

1. Cover

Ketika mengamati buku-buku yang beredar di toko atau pusat perbelanjaan dan lain-lain, maka tampilan sampul buku yang sangat amat menarik serta bervariasi, tentu hal ini memiliki maksud dan tujuannya yaitu agar menarik perhatian dan minat para pembeli untuk membeli buku tersebut. Cover (sampul) buku, maka umumnya cover buku terdiri atas tiga bagian pokok, yaitu sampul depan, punggung buku, dan sampul belakang.

1. Sampul depan : Sampul di halaman depan buku biasanya terdiri atas judul buku, nama penulis (pengarang), penerbit, dan edisi, dan Bagian yang penting dan utama dari sampul buku ialah judul bukunya.
2. Punggung buku : Pada punggung buku biasanya terdapat judul buku. Sama seperti judul buku pada umumnya yang terdapat pada setiap kulit buku, maka judul pada punggung buku ini pun tidak menutup kemungkinan berbeda dengan apa yang terdapat pada halaman judul, Punggung buku biasanya terdiri atas judul, nama pengarang logo serta penerbit.
3. Sampul belakang : Sampul belakang buku berisi sinopsis, logo dan nama penerbit serta barcode, bagian yang penting dari sampul belakang buku adalah sinopsis. Sinopsis berarti sekali (sekilas) melihat (membaca) berisi rangkuman agar pembaca dapat mengetahui isi buku tersebut.

2. Perwajahan Buku

1. Ukuran buku : bagian dari ukuran buku berkesinambungan dengan materi (isi). Biasanya pada sebah novel ukurannya cenderung lebih kecil dari pada buku.
2. Bidang cetak : Dalam setiap halaman isi buku, biasanya ada bagian yang kosong di setiap sudut buku yang bisa disebut margin yang juga bertujuan untuk mengamankan materi dari kesalahan cetak seperti terpotong.

3. Pemilihan huruf : Berisi Jenis, ukun, dan jarak antarbaris pada setiap huruf sangat penting dalam pembuatan buku, gabungan dari ketiga bagian ini selain untuk kepentingan estetika, juga akan menentukan enak tidaknya buku saat dibaca.
3. Teknik penomoran halaman
 1. Pemilihan warna : setiap buku yang di terbitkan kadang membutuhkan pewarnaan pada bagian gambar-gambar tertentu yang memang untuk mempertegas isi buku dn juga untuk keindahan.
 2. Keindahan dan kesesuaian ilustrasi : Ada Beberapa buku, contohnya buku untuk anak-anak yang tentu membutuhkan ilustrasi utuk menggambarkan materi, sehingga dapat membantu imajinasi pembaca memahami isi buku.
 3. Kualitas kertas pada buku serta penjilidan yaitu dalam mencetak sebuah buku tentu tidak semua halaman buku dicetak dengan menggunakan kertas yang sama atau serupa, contohnya buku untuk buku yang ditujukan untuk anak - anak yang mengandung banyak ilustrasi dan banyak warna, maka harus menggunakan kertas tebal.
4. halaman pendahulu (Preliminarie)
 1. Halaman judul, biasanya berada di halaman depan atau awal, ketika dibuka terdapat Kaver Buku, yang berisi judul, subjudul, nama penulis, nama penerbit,logo serta nama penerjemah.
 2. Hak cipta (copyright) : Halaman ini berisi judul, identitas penerbit, penulis, termasuk tim penulis saat proses publikasi seperti para editor, penata letak, desain, ilustrator, dan lain-lain juga halaman hak cipta biasa berisi larangan atau bisa memperbanayak buku.
 3. Halaman tambahan : berisi motto ucapan terima kasih dari penulis.
5. Sambutan
 1. Sambutan : berisi sambutan yang disampaikan oleh lembaga tertentu yang kompeten.
 2. Kata pengantar : Ditulis penerbit atau siapa pun yang berkompeten yang berisi ulasan dari penulis terkait isi buku.

3. Prakata : Ditulis oleh penulis sebagai acuan memasuki materi atau isi buku, biasanya berisi metode buku.
 4. Daftar isi :Memudahkan pembaca ketika mencari halaman isi terkait isi tema buku.
6. Halaman Isi Buku
1. Judul bab : berisi jenis ukuran font,biasanya judul bab akan di buat berbeda dengan judul subbab apalagi dengan isi dari buku.
 2. Penomoran bab : Penomoran ini berbeda-beda. Buku ilmu pengetahuan biasanya menggunakan angka Romawi atau angka Arab, namun dalam buku seperti sastra atau buku yang lain menggunakan tulisan satu, dua, tiga, atau simbol-simbol dan lain- lain.
 3. Alinea : Biasa terdapat pada paragraf baru.
Penomoran teks: Biasanya dalam penomoran teks, diharuskan konsisten Misalnya dengan huruf atau dengan angka, atau dengan teknik yang lain.
7. Perincian
1. Perincian :Dalam perincian tidaj jauh berbeda dengan penomoran teks, perincian kadang ditemukan pada soal-soal ujian, kadang berupa penjabaran, atau penomoran, pilihan angka dan lain-lain.
 2. Kutipan : Dalam kutipan tentu harus ada sumber sumber yang jelas.
 3. Ilustrasi : Keterkaitan ilustrasi dengan materi harus sama. Karena dengan ilustrasi membantu memperjelas materi melalui gambar yang ditampilkan.
8. Tabel
1. Tabel: Tabel harus ditempatkan tepat pada materi yang berkaitan.
 2. Judul lelar: dalam penempatannya di atas atau di bawah teks, namun kadang bersebelahan dengan nomor halaman buku.
 3. Inisial: merupakan huruf yang dibuat sangat besar dan di tempatkan di di awal paragraf dan memiliki ukuran huruf yang lebih besar dari huruf yang lainnya.
 4. Catatan samping: ditempatkan di akhir kalimat kutipan tidak langsung.
 5. Catatan kaki: berada di baris paling bawan halaman, sebelum Judul lelar.
9. Halaman Postliminary (penyudah)
1. Catatan penutup: berisi catatan kaki yang di tempatkan di akhir materi.
 2. Daftar istilah: berisi istilah-istilah asing dan penjelasan dari isi buku.

3. Lampiran: berisi Penjelasan data dan pendukung atau penguat materi buku.
4. Indeks: berisi daftar istilah dari kata yang penting dan dilengkapi nomor halaman.
5. Daftar pustaka: Berisi daftar atau jurnal dan merupakan referensi buku.
6. Biografi penulis: menuliskan latar belakang dibalik pencipta buku ini.(Dewi Atmadja, 2019)

2.4.4. *Layout*

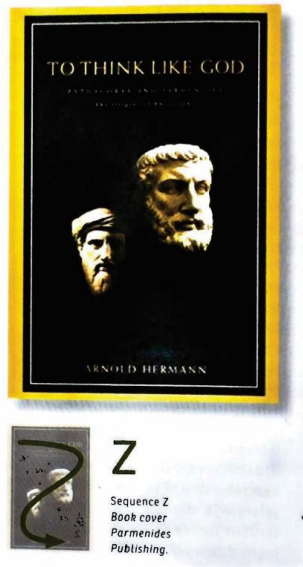
a. Pengertian *Layout*

Layout merupakan tata letak elemen-elemen pada sebuah desain terhadap suatu media tertentu untuk mendukung proses sebuah pesan atau konsep yang mau disampaikan. Sedangkan *Me-Layout* pada dasarnya merupakan salah satu tahapan atau proses kerja dalam membuat sebuah desain, maka boleh disimpulkan bahwa *layout* adalah pekerjaannya, sedangkan desain merupakan arsiteknya. Namun definisi *layout* dalam 13 perkembangannya sudah sangat luas dan melebur dengan definisi itu sendiri.(Suriyanto Rustan, 2009)

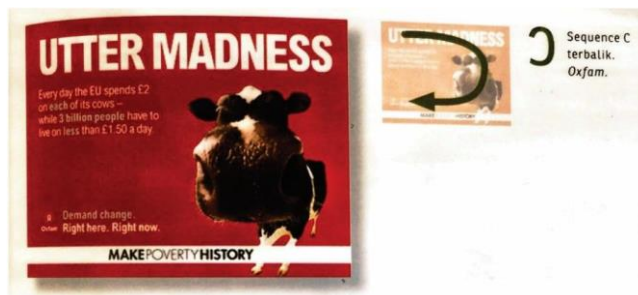
b. Penerapan *Layout* Pada Buku

Sequence atau urutan dalam penerapannya tentu bertujuan untuk informasi kepada pembaca buku, maka yang harus diatur urutan - urutan yang tepat berkaitan dengan informasi yang dilihat oleh pembaca, mana yang menjadi bagian pertama, kedua, ketiga dan seterusnya. *Sequence* akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan urutan yang sudah ditetapkan dalam buku.

Berdasarkan Penelitian Dr. Mario R. Gracia dan Pegie Stark tahun 2017 dalam buku yang ditulis dalam bukunya *Layout* menulis di wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas kebawah maka karena hal tersebut urutan/ alur pembaca di desain berdasarkan kecenderungan tersebut, namun ada juga pengaruh gerak mata dipengaruhi oleh pemberian *emphasis*/pembedaan pada suatu objek seperti warna, ukuran dan *Style*. Kecenderungan juga membaca dengan *Sequence* seperti dengan tanda huruf Z,C,L,T,I dan lain- lain supaya lebih mengingatkan pembaca.



Gambar 2. 13 contoh squance Z
(Sumber : Rustan, Surianto 2009. Layout Dasar dan Penerapan)



Gambar 2. 14 contoh squance C
(Sumber : Rustan, Surianto 2009. Layout Dasar dan Penerapan)

Berikut ini *Sequence* bisa dapat dicapai dengan beberapa bagian:

a. *Emphasis/Kontras*

Ada beberapa macam cara untuk menciptakan kontras seperti lewat ukuran yang lebih besar pada elemen-elemen *layout* lainnya di halaman tersebut, juga melalui posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan dan lain- lain. Selain kontras *Emphasis* juga memberi elemen *layout* yang sifatnya unuk , emosional, dan kontroversial dalam menarik orang untuk membacanya.

b. *Balance/Keseimbangan*

Dalam Dunia DKV ada dua macam balance yaitu simetris yang mana keseimbangannya dapat dibuktikan secara matematis, sebaliknya asimetris keseimbangannya bersifat optis (kelihatannya seimbang).

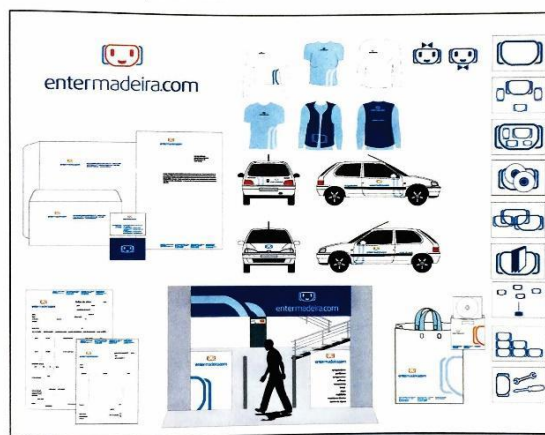


Gambar 2. 15 contoh keseimbangan simetris
(Sumber : Rustan, Surianto 2009. Layout Dasar dan Penerapan)

c. *Unity/Kesatuan*

Sebuah layout akan memberi efek yang kuat bagi pembacanya, maka ia harus mempunyai kesan *Unity/kesatuan* baik itu dari segi elemen-elemen yang di pakai dan sebagainya.(Surianto Rustan, 2009)

Dalam sebuah perusahaan, antara karya desain yang satu dan lainnya sebaiknya mempunyai sebuah kesamaan/sistem desain. Kesamaan tersebut bisa lewat warna, tipografi, dan elemen-elemen desain lainnya. Tujuannya untuk mengesankan perusahaan yang solid dan menunjang brand awareness di masyarakat terhadap perusahaan atau produk tersebut.



Gambar 2. 16 contoh Unity?Kesatuan
(Sumber : Rustan, Surianto 2009. Layout Dasar dan Penerapan)

2.4.5. Tipografi

Mempelajari Sejarah Tipografi sebetulnya seseorang sedang mempelajari sejarah kebudayaan manusia: ideologi, komunikasi, teknologi, seni sampai Politik. Dengan mempelajari tipografi maka akan menambah pemahaman untuk semakin memperdalam karya-karyanya oleh karena itu salah satu elemen penting pada buku adalah Pada awalnya tipografi berkaitan dengan setting huruf dan penekanannya. Namun seiring dengan pesatnya teknologi digital, maka tipografi mengalami perluasan, yaitu segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Namun pada pengaplikasiannya (praktek) tipografi telah jauh lebih berkembang dan mulai bekerjasama dengan bidang-bidang lain misalnya animasi, arsitektur desain produk dan lain-lain. (Suriyanto Rustan, 2010)

Berikut ini merupakan Jenis-jenis huruf yang dikelompokkan secara umum menjadi *serif*, *san serif*, *script*, dan dekoratif.

a. *Serif*

Serif merupakan bentuk seperti kait yang terdapat pada setiap sudut huruf. *Serif* berasal dari zaman Romawi, dimana para tukang batu menggunakan bentuk kait tersebut untuk menutupi bagian-bagian ujung sebuah pahatan huruf agar terlihat rapih dan font serif menjadi ciri khas dari sebuah *typeface*, karena setiap *typeface* berjenis *serif* memiliki *serif* berbeda-beda.



Gambar 2. 17 contoh Font Serif
(Sumber : <http://www.desainstudio.com>)

b. *San serif*

Font *san serif* memiliki arti tanpa *serif*/Kait. Jenis huruf ini mulai muncul pada tahun 1816 dan dianggap tidak populer atau aneh karena tidak memiliki *serif*. *San serif* mulai populer pada abad ke-20, ketika banyak desainer mulai mencari bentuk-

bentuk ekspresi baru yang mewakili sikap penolakan terhadap nilai-nilai lama, seperti pengkotak-kotakan masyarakat pada kelas-kelas tertentu. Gerakan tersebut disebut dengan gerakan 17.

Sans Serif

Gambar 2. 18 contoh Font Sans Serif
(Sumber : <http://www.desainstudio.com>)

c. Script

Script Merupakan jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan, berbentuk seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. *Script* akan terlihat baik jika didalamnya digunakan perpaduan antara huruf besar dan huruf kecil.



Gambar 2. 19 contoh Font Script
(Sumber : <https://www.cetakbagus.com>)

d. Dekoratif

Font dekoratif pertamakali muncul pada abad ke-19. Dekorasi kemudian semakin banyak dan beragam seiring dengan berkembangnya dunia periklanan. Dekoratif dibuat dengan ornamen yang lebih mengedepankan keindahan dibandingkan dengan tingkat keterbacaannya. (Suriyanto Rustan, 2010)



Gambar 2. 20 contoh Font Decorative
(Sumber : <https://www.ffonts.net>)

2.4.6. Warna

1. Pengertian Warna

Arti secara luas adalah spektrum tertentu yang ditemukan dalam sebuah cahaya berwarna yang disebut cahaya sempurna (putih) dan Identitas dari sebuah warna juga dapat ditentukan oleh panjang gelombang dari cahaya sempurna (putih) tersebut.

Menurut Wikipedi warna adalah sebuah spektrum ditemukan pada cahaya sempurna yang disebut cahaya berwarna putih dan hanya melalui Warnalah bisa terciptanya gelombang cahaya yang sudah di tentukan oleh panjang gelombang cahaya tertentu.

2. Berikut merupakan jenis- jenis Warna yang di bagi menjadi beberapa bagian:

a. Warna Primer

Warna primer merupakan warna pokok dan utama. Warna ini bisa digunakan sebagai bahan campuran utama sehingga bisa menghasilkan yang warna lain.

Berikut warna primer yaitu:

- 1) Merah, disebut juga Magenta yakni merah semu ungu.
- 2) Biru, yang merupakan warna dari Cyan (biru semu hijau).
- 3) Kuning, yang sebenarnya bernama Yellow.

Warna -warna primer disini sering disingkat CMY (Cyan, Magenta, Yellow).



Gambar 2. 21 contoh warna primer
(Sumber : <http://multilearningtutorial.blogspot.com>)

b. Warna Skunder

Warna sekunder merupakan pencampuran dua warna primer (utama). yaitu warna biru di campur warna kuning yang menjadi Hijau (Skunder). macam-macam warna sekunder diantaranya:

- 1) Orange atau Jingga hasil campuran merah dengan kuning.

- 2) Hijau yaitu warna hasil campuran kuning dengan biru.
- 3) Ungu/Violet yaitu warna hasil dari campuran biru dengan merah.

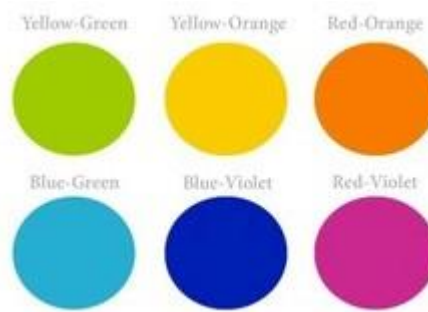


Gambar 2. 22 contoh warna sekunder
(Sumber : <http://multilearningtutorial.blogspot.com>)

c. Warna Intermediate

Warna intermediate merupakan warna yang perpaduannya berada di antara warna sekunder dan primer. macam – macam warna intermediate sebagai berikut:

- 1) Merah Violet (Red Violet) yakni ialah warna yang letaknya diantara merah dan violet/ungu.
- 2) Merah Jingga atau yang sering disebut (Red Orange) merupakan warna yang letak atau tempatnya berada di diantara jingga dan merah.
- 3) Kuning Jingga (Yellow Orange) merupan perpaduan antara atau letaknya berada disekit warna jingga dan kuning.
- 4) Kuning Hijau (Yellow Green) yakni warna yang perpaduannya berada pada warna hijau dan warna kuning.
- 5) Biru Hijau yang sering disebut (Blue Green) merupakan warna yang letak tempatnya berada diantara warna hijau dan warna biru.
- 6) Biru Violet atau yang disebut dengan (Blue Violet) merupakan warna yang tempatnya berada sekitar biru dan ungu atau warna violet.



Gambar 2. 23 contoh warna Intermediate
(Sumber : <https://www.teacherspayteachers.com>)

d. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang dicampur diantara primer dengan sekunder. macam macam warna tersier sebagai berikut:

- 1) Coklat Merah merupakan warna ini dihasilkan dari perpaduan antara warna merah dengan warna hijau.
- 2) Coklat Kuning merupakan warna yang dihasilkan dari campuran warna kuning dengan warna ungu.
- 3) Coklat Biru merupakan warna yang dihasilkan dari campuran warna biru dengan warna jingga atau orange.



Gambar 2. 24 contoh warna tersier
(Sumber : <http://multilearningtutorial.blogspot.com>)

e. Warna Kuarter

Warna kuarter merupakan campuran 2 warna tersier. Macam-macam warna kuarter sbb:

- 1) Coklat jingga merupakan warna yang berasal dari campuran merah tersier dengan warna kuning tersier.
- 2) Coklat ungu adalah campuran dari warna biru tersier dengan warna merah tersier.
- 3) Coklat hijau adalah warna hasil dari campuran dari warna biru tersier kuning tersier.(seputar pegetahuan, 2020)



Gambar 2. 25 contoh warna kuarter
(Sumber : <https://www.google.com/imgres?imgurl=http://2.bp.blogspot.com>)