

BAB II

DATA DAN ANALISIS

1. Data Objek

A. Suku Sawang

Suku Sawang adalah salah satu suku yang ada di Belitung dan masih ada sampai saat ini. Kata *sawang* berasal dari nama pohon yang berarti pohon *bukat* atau pohon bakau. Semua masyarakat Suku Sawang adalah pelaut ulung yang mengembara di samudera luas dan pada tahun 1936 masyarakat Suku Sawang mulai bermukim di daerah pesisir. Dahulunya masyarakat Suku Sawang hidup di atas perahu beratap selama berbulan-bulan hingga bertahun-tahun secara nomaden untuk mencari sumber kehidupan di laut. Selama mengembara dilautan untuk bertahan hidup, buah bakau dan “ilmu gaib” digunakan sebagai senjata dan sebagai alat pertahanan nenek moyang Suku Sawang untuk melumpuhkan dan membunuh para perompak atau bajak laut yang disebut Lanun.



Gambar 1 : Perompak Lanun
https://id.wikipedia.org/wiki/Orang_Lanun
Diakses pada : 30 Juni 2021

Suku Sawang dikenal dengan tradisi melautnya yang begitu kuat. Mereka hidup dan berbudaya selama berabad-abad di laut dengan memegang teguh nilai-nilai kehidupan yang

diturunkan oleh para leluhurnya dan membangun kebudayaan yang unik. Pada saat itulah Suku Sawang dikenal sebagai pelaut yang ulung. Mereka adalah pelaut yang berani melawan perompak atau Lanun dan dikenal sebagai nelayan yang sangat baik dan pekerja yang kuat. Kekuatan fisik mereka bukan hanya sekedar di lautan saja tetapi juga didaratan.

Pada zaman dahulu hampir seluruh kehidupan masyarakat Suku Sawang dihabiskan di atas perahu yang beratap. Masyarakat Suku Sawang bermatapencaharian sebagai nelayan yang mencari hasil laut. Sehari-hari masyarakat Suku Sawang beraktivitas mencari ikan. Peralatan yang mereka gunakan sangatlah sederhana seperti pancing (*ngendik*), tombak bermata lima (*serapang*), jaring (*nyala*), dan tombak dengan mata tombak yang dapat terlepas dari gagangnya apabila mengenai ikan sasarannya karena diberi tali penghubung (*ibul*).



Gambar 2 : Suku Sawang sedang melaut
Gedenkboek Billiton, 1927
Diakses pada : 30 Juni 2021

Dari gaya hidup dan penghasilan sehari-hari inilah yang membuat Suku Sawang percaya bahwa mereka diberikan rezeki dan keselamatan di tengah laut oleh makhluk-makhluk mitologi penguasa lautan. Kepercayaan ini sudah ada sejak zaman nenek moyang mereka masih hidup dan menjadi sistem religi Suku Sawang. Sistem religi Suku Sawang biasanya terdiri dari unsur keyakinan, upacara, dan ilmu gaib yang berkaitan erat dengan persepsi dan konsepsi mereka mengenai laut dan

alam sekitarnya. Kepercayaan akan alam gaib masih dilestarikan oleh para leluhur orang-orang tua masyarakat Suku Sawang, antara agama dan kepercayaan melebur menjadi satu. Salah satu kepercayaan yang sering dilaksanakan yaitu upacara ritual *Muang Jong*. Upacara ritual *Muang Jong* adalah upacara selamat bagi masyarakat Suku Sawang yang menggantungkan hidupnya pada kemurahan hasil sumber daya laut. Upacara ritual ini selalu dilaksanakan setiap tahunnya dan setelah tiga hari pelaksanaan upacara ritual ini semua masyarakat Suku Sawang dilarang untuk beraktivitas di laut. Tiga hari tersebut sangat disucikan karena itu adalah hari raya bagi seluruh makhluk penguasa lautan. Hal inilah yang menuntut semua masyarakat Suku Sawang untuk wajib menghormati hari-hari yang disucikan dalam tradisi religi nenek moyang Suku Sawang.

B. Tahapan dalam Pelaksanaan Upacara Ritual *Muang Jong*

Sebelum melaksanakan upacara ritual *Muang Jong* ada beberapa tahapan yang harus dilaksanakan dan dipenuhi sebelum melaksanakan upacara ritual *Muang Jong*. Tahap-tahap yang harus dilaksanakan yaitu mulai dari menentukan pelaksanaan upacara ritual *Muang Jong*, pengambilan kayu, membuat *jong* dan tiang *jitun*, menghias *jong*, jual beli *jong* sampai kepada upacara ritual *Muang Jong* itu sendiri. Sebelum tahap-tahap tersebut dilaksanakan, dukun Suku Sawang harus melakukan sebuah ritual terlebih dahulu. Ritual yang dilakukan adalah ritual *berasik*. Ritual *berasik* adalah salah satu prosesi menghubungi atau mengundang makhluk halus dari lautan melalui pembacaan mantra oleh dukun Suku Sawang. Tanda-tanda dari alam yang menunjukkan kedatangan para makhluk halus dari arah lautan ini berupa angin kencang yang tiba-tiba berhembus kuat dari arah laut dan gelombang ombak air laut juga nampak bertambah besar. Dukun Suku Sawang akan melakukan ritual *berasik* sambil menabuh gendang serta *berdeker* (berteriak) untuk mengulang-ulang bacaan mantra.

Sebelum menentukan hari pelaksanaan, pembuatan *jong* dan *ancak*, hingga pelaksanaan upacara ritual *Muang Jong* yang dilakukan pada keesokan harinya, dukun Suku Sawang selalu melaksanakan ritual *berasik* terlebih dahulu.

Adapun perlengkapan pada saat upacara ritual Muang jong yang harus disiapkan terdiri dari *jong* (perahu), *ancak* (replika rumah Suku Sawang diatas perahu), tiang *jitun* (tiang tempat upacara ritual *Muang Jong* dilaksanakan), dan seperangkat sesajen. Semua kegiatan ini dilakukan dengan cara gotong royong dengan beberapa tahap. Tahap-tahap sebelum upacara ritual *Muang Jong* dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1) Hari dan Tanggal Pelaksanaan

Setelah melaksanakan ritual *Berasik* dukun Suku Sawang diberikan jawaban kapan baiknya pelaksanaan upacara ritual *Muang Jong* dimulai. Upacara ritual *Muang Jong* biasanya dilaksanakan pada bulan-bulan ganjil atau diadakan pada bulan-bulan tertentu sesuai permintaan makhluk-makhluk mitologi penguasa lautan. Upacara ini dilakukan ketika angin bertiup dari arah tenggara yaitu angin *tenggare pute* (tenggara putih). Berbeda dengan Suku Sawang yang ada di daerah lain yang melihat dari angin Barat yang bertiup kencang.

2) Mengambil Kayu untuk Membuat Jong

Setelah melakukan ritual *Berasik*, dilanjutkan dengan menentukan hari dalam pengambilan kayu untuk membuat *jong*. Kayu yang biasanya digunakan untuk membuat *jong* adalah kayu *pepuruk* dan *jelutung* karena kayu tersebut lebih ringan. Kayu-kayu yang digunakan memiliki ukuran diameter di atas 10cm dan panjangnya kurang lebih 15m. Sebelum kayu tersebut dipotong, kayu tersebut diasapi dengan kemenyan dan dibacakan mantra oleh dukun Suku Sawang.

3) Membuat Jong dan Tiang Jitun

Kayu yang sudah ditebang kemudian dibelah menjadi bilahan reng. Setelah membelah kayu tersebut, dukun Suku Sawang kembali melakukan ritual *Berasik* sebelum membuat *jong*. *Jong* dibuat seperti kerangka perahu dan menggunakan peralatan seperti parang atau golok, kampak, palu, gergaji dan pahat.

4) Menghias Jong dan ancak

Jong dan *ancak* dihias dengan menggunakan hiasan *kaki lipan*. Hiasan *kaki lipan* ini terbuat dari kombinasi warna daun kelapa muda dan daun kelapa tua, sehingga terlihat kontras antara warna kuning dan hijau. Selain itu, *jong* juga dihias dengan tujuh buah patung yang terbuat dari bahan pelepah sagu. Patung tersebut diletakkan sesuai dengan tugasnya masing-masing seperti nahkoda, juru

mudi, juru batu, juru masak dan pembantu, juru mesin dan masinis seperti halnya sebuah kapal. Tujuh buah ketupat dan tujuh butir telur ayam kampung adalah makanan bagi awak *jong* yang berjumlah tujuh orang. Ketujuh awak *jong* ini tidak boleh disebutkan namanya sebelum upacara ritual malam dilaksanakan. Suku Sawang berkeyakinan bahwa apabila tujuh orang tersebut yang disimbolkan sebagai patung namanya disebut maka akan mendatangkan masalah dan malapetaka bagi masyarakat Suku Sawang, seperti sakit, bencana, dan sebagainya.

5) Mengisi Jong

Jong diisi dengan berbagai jenis makanan yang diisi oleh masyarakat Suku Sawang dan masyarakat setempat. Mulai dari anak-anak sampai orang tua memberi makanan untuk dibawa bersama *jong* ketika dilarungkan ke tengah laut. Makanan utama yang wajib diisi ke dalam *jong* adalah satu sisir pisang kepok, tujuh buah ketupat, tujuh butir telur ayam kampung dan satu ekor ayam kampung hidup serta dilengkapi dengan pedupaan atau kemenyan. Selain itu, *jong* diisi dengan bahan makanan lain seperti makanan ringan sampai dengan sembilan bahan makanan pokok. Masyarakat Suku Sawang berkeyakinan jika mengirimkan makanan, makhluk-makhluk mitologi penguasa lautan akan memberikan rezeki yang berlimpah kepada masyarakat Suku Sawang.

6) *Kude Dareng*

Sebelum pelaksanaan ritual *Kude Dareng*, dukun Suku Sawang kembali melaksanakan ritual *Berasik*. *Kude dareng* adalah permainan kuda yang disimbolkan dengan delapan anak laki-laki. Selain delapan anak laki-laki, yang terlibat dalam ritual *Kude Dareng* ini adalah dukun, pemuka adat, dan masyarakat Suku Sawang. Alat yang digunakan adalah *ancak* dan pedupaan atau kemenyan. Sebelum acara *Kude Dareng* dimulai, anak delapan anak laki-laki akan dibelangi wajahnya dengan jegala kuali atau kapur, mereka tidak menggunakan atasan atau baju dan dipunggung delapan anak laki-laki tersebut diletakan sehelai daun kelapa yang disimbolkan sebagai ekor kuda.

Setelah acara *Kude Dareng* selesai dukun Suku Sawang kembali mengadakan ritual *Berasik*. Setelah ritual *Berasik* dilakukan, dilanjutkan dengan melakukan upacara *Ngeraong*. Upacara *Ngeraong* dilakukan di hutan dekat dengan pemukiman warga dan dipimpin oleh seorang warga Suku Sawang pembawa *ancak* dan *Kude Dareng*. Tempat yang dituju adalah kuburan dan pohon besar untuk berkomunikasi dengan penghuni pohon besar dan makhluk halus mitologi lainnya. Acara

Ngeraong ini disertai dengan tabuhan gendang dan lantunan mantra-mantra oleh dukun Suku Sawang untuk berpamitan kepada penunggu pohon dan makhluk halus mitologi lainnya yang berada di daratan.

7) Jual Beli Jong

Jual beli *jong* ini dilakukan oleh wakil dukun darat dan wakil dukun laut yang saling bertatap muka. Jual beli *jong* ini seperti barter atau pertukaran antara hasil laut dan daratan. Selain itu wakil dukun darat meminta agar dijaga pada saat sedang melaut. Begitu pula wakil dukun laut agar mereka tidak dimusuhi ketika mereka berdatangan ke daratan. Jual beli *jong* ini dilakukan secara simbolis dan ditandatangani oleh kedua belah pihak dan disaksikan oleh masyarakat Suku Sawang.

8) Upacara Ritual

Acara selanjutnya dilaksanakan pada malam hari dan kembali mengadakan ritual *Berasiki*. Pada upacara ritual *Berasik* ini dukun Suku Sawang berkomunikasi dengan makhluk mitologi penguasa lautan yang dipercayai Suku Sawang. Dalam pelaksanaan ritual *Berasik* ini beberapa dukun muda dibantu oleh dukun inti Suku Sawang untuk meluruskan kata-kata yang diucapkan. Selain itu, dukun inti bertugas untuk menyadarkan dukun lain yang kerasukan makhluk halus pada acara malam hari. Setelah dukun-dukun muda sadar dari kerasukan makhluk halus, diadakanlah ritual pengobatan bagi masyarakat dengan cara meraupkan air yang sudah dibacakan mantra oleh dukun Suku Sawang ke muka masyarakat Suku Sawang berharap agar air yang diraupkan akan memberikan kesembuhan dari berbagai macam penyakit.

Setelah tahapan-tahapan tersebut dilaksanakan, dilanjutkan dengan tari-tarian dan ritual yang ada dalam upacara ritual *Muang Jong*. Adapun beberapa tarian dan ritual yang ada dalam upacara ritual *Muang Jong* adalah Tari *Simbang Dale*, Ritual *Mayang Ampar (Mandik Buyung)*, Ritual *Numbak Duyung*, Tari *Simbegelumbang* yang dilakukan bersamaan dengan Ritual *Mincing*, Tari *Sumbegelumbang*, dan Ritual *Mulang*.



Gambar 3 : Tarian yang ada di dalam Ritual Muang Jong
Dokumentasi Pribadi
10 Februari 2018

Tari-tarian dalam ritual ini tidak diurutkan. Urutan tarian tersebut dimulai atau dilakukan sesuai permintaan makhluk mitologi kepercayaan Suku Sawang yang hadir pada upacara ritual *Muang Jong*, kecuali untuk tari *Ancak* dan *Manjat Tiang Jitun*. Tari *Ancak* diperagakan oleh para pemuda Suku Sawang. Tari *Ancak* ini dimaksudkan untuk mengundang lebih banyak lagi para makhluk halus penghuni lautan untuk bergabung dalam upacara ritual *Muang Jong*. Tari *Ancak* ini ditarikan satu orang dan bergantian jika tidak kuat menarikannya. Selanjutnya tari ini berakhir ketika para penari kerasukan atau kesurupan dan memanjat tiang tinggi yang disebut tiang *Jitun*. Tiang *Jitun* adalah tiang yang terbuat dari dua batang kayu saling menyilang dan berdiri tegak pada saat penari kerasukan dan menaiki tiang tersebut. Selain penari, tiang *Jitun* juga digunakan untuk menggantungkan *Ancak* pada saat di tengah laut. Tari ini termasuk tari puncak dalam upacara ritual *Muang Jong*, karena tari ini dilaksanakan pada saat akhir upacara ritual dan sebelum Tarian adat ditarikan.

Setelah tari-tarian dilaksanakan, acara akan dilanjutkan dengan tarian adat Suku Sawang yang diikuti dengan nyanyian, seperti: tari *Sampan Geleng*, *Cengadek*, tari *Ketimbang Burong*, tari *Nyusor Tebing*, tari *Antu Berayun*, tari *Gajah Menunggang*, tari *Nyalui*, *Beluncong*, Tari *Bedaek*, Lagu Terang Bulan Lima Belas.



Gambar 4 : Tari Ancak
Dokumentasi Pribadi
10 Februari 2018

9) Muang Jong

Acara selanjutnya yang dilakukan pada pagi hari adalah *Muang Jong*. Sebelum upacara ritual *Muang Jong* dilaksanakan, dukun Suku Sawang akan melakukan ritual *Berasik* kepada makhluk mitologi penguasa lautan untuk memberitahukan bahwa *jong* dan *ancak* akan segera dilarungkan ketengah laut. Sebelum dilarungkan ke laut, *ancak* dan *jong* akan dibacakan doa dan dikelilingi masyarakat yang menari dengan gerakan kaki khas Suku Sawang sambil diiringi dengan musik dan syair-syair oleh Suku Sawang. Hal tersebut bertujuan untuk menghibur masyarakat dan memanggil masyarakat lainnya untuk hadir dan ikut memeriahkan. Selanjutnya *ancak* atau replika rumah tempat tinggal Suku Sawang tersebut akan diarak kerumah warga atau masyarakat Suku Sawang sekitar untuk *betare* (berpamitan). Setiap rumah yang didatangi akan menghamburkan atau melemparkan beras kearah *ancak*. Beras yang dihamburkan atau dilemparkan ke arah *ancak* berisi doa agar diberikan rezeki dan dijauhkan dari bencana dan marabahaya.

Hal pertama yang dilakukan dalam upacara ritual *Muang Jong* ini adalah mencari daerah karang untuk menancapkan tiang *jitun*. Tiang *jitun* ini akan diletakkan *ancak* pada bagian atasnya. Penancapan kayu tiang *jitun* ini memang tidak segampang menancapkan kayu di daratan. Pengaruh arus laut dan air laut itu sendiri sangat besar sekali. Disini perlu adanya kerja sama yang baik untuk menancapkan kayu tiang *jitun*.



Gambar 5 : Tiang Jitun
Dokumentasi Pribadi
10 Februari 2018

Setelah tiang *jitun* berdiri dan *ancak* dipasangkan di atasnya, masyarakatan berbongong-bontong ketepi laut untuk menyaksikan *jong* dibawa ke kapal. kapalpun melanjutkan perjalanan ketengah laut untuk mengarungkan *jong*. Sebelum *jong* dilarungkan, dukun kembali melakukan upacara ritual *Berasik* dan menghamburkan beras sebanyak tiga genggam ke dalam laut. Perlahan-lahan *jong* diturunkan kedalam air laut secara bergotong royong. Setelah *jong* diturunkan, kemudian diturunkan pula tiang *jitun* yang tersisa dan bekas-bekas kayu pembuatan *jong* kedalam laut.



Gambar 6 : Jong
Dokumentasi Pribadi
10 Februari 2018

Data dan informasi tentang tahapan dalam pelaksanaan upacara ritual Muang Jong penulis dapatkan dari pak Idris atau kek Idris selaku narasumber. Beliau adalah salah satu tetua Suku Sawang, dan beliau adalah generasi terakhir dari Suku Sawang yang merasakan gaya hidup masyarakat Suku Sawang yang tinggal di atas perahu beratap milik Suku Sawang di tengah laut.

2. Analisa Objek dan Target Audience

A. Analisa SWOT

1) *Strength* (Kekuatan)

Buku Ilustrasi "*Muang Jong*" yang dirancang oleh penulis berisi tentang informasi berupa sejarah, kesenian, dan kepercayaan Suku Sawang yang berkaitan dengan *Muang Jong*. Buku ilustrasi ini menjadi media edukasi yang menarik dan informatif bagi *target audience*. Isi pada buku ilustrasi ini menjadikan ilustrasi sebagai ide dan gagasan untuk memahami konten pada isi buku dengan lebih mudah, sebagai daya tarik untuk *target audience*, dan penulis menyisipkan beberapa bahasa daerah ke dalam buku agar *target audience* berminat untuk membacanya.

2) *Weakness* (Kelemahan)

Kurangnya minat remaja usia 16 sampai 18 tahun di Tanjungpandan, Belitung pada budayanya sendiri terutama tentang upacara ritual *Muang Jong* masyarakat Suku Sawang yang dilaksanakan didaerahnya sendiri, dan pengaruh media sosial menyebabkan *target audience* kurang berminat dalam mencari informasi yang terkandung pada suatu buku.

3) *Opportunity* (Peluang / Kesempatan)

Buku ilustrasi "*Muang Jong*" yang penulis rancang akan menjadi suatu media edukasi yang menarik dan informatif, juga sebagai sumber informasi bagi masyarakat luas khususnya *target audience* dikarenakan kurangnya informasi mengenai upacara ritual *Muang Jong* dalam bentuk tulisan atau buku. Ilustrasi yang terkandung pada buku akan menjadi suatu elemen yang menarik bagi *target audience* agar lebih berminat untuk membacanya dan mudah untuk memahami isi yang terkandung pada buku.

4) *Threat (Ancaman)*

Kurangnya minat remaja di Tanjungpandan, Belitung terhadap tradisi dan budaya yang ada di daerahnya sendiri. Buku dengan tema upacara ritual *Muang Jong* mungkin akan sulit untuk diterima oleh para remaja berusia 16 sampai 18 tahun di Tanjungpandan, Belitung. Untuk mencari informasi yang berkaitan dengan *Muang Jong* mungkin remaja di Tanjungpandan, Belitung akan memilih alternatif lain yaitu melalui internet atau sosial media.

B. Target audience

1. Demografis:

- Pendidikan : SMA
- Pekerjaan : Pelajar
- Jenis kelamin : laki laki dan perempuan
- Umur : 16 sampai 18 tahun
- SES : B sampai C

2. Geografis

- Kecamatan Tanjungpandan, Kabupaten Belitung, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

3. Psikografis

- a. Behavior (Tingkah Laku)
 - i. Gemar membaca buku
 - ii. Menyukai sejarah dan budaya
 - iii. Memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar
- b. Minat
 - i. Memiliki minat terhadap budaya
 - ii. Terbuka dengan informasi dan hal hal baru
 - iii. Memiliki ketertarikan terhadap unsur visual
- c. Sikap

- i. Perduh terhadap lingkungan sekitar
- ii. Peka akan budaya yang telah diwariskan secara turun temurun didaerah mereka
- iii. Memiliki rasa tanggung jawab dalam melestarikan budaya yang ada di lingkungan sekitar mereka

C. Referensi Perancangan

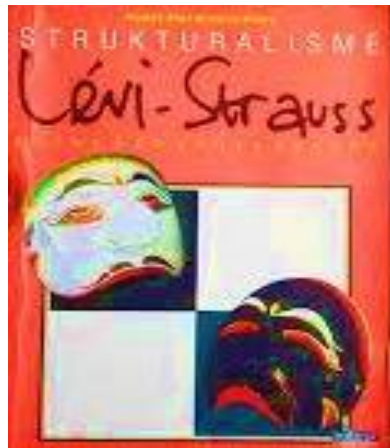
- A. Judul Buku : Kulek Terakhir
- Pembuat : Wahyu Kurniawan
- Penerbit : LPMP Mata Air
- Kesimpulan : Buku ini berisi tentang masyarakat Suku Sawang yang ada di pulau Belitung tepatnya di Gantong, Balitung Timur sebagai panduan dalam penulisan tugas akhir ini.



Gambar 7 : Kaver buku Kulek Terakhir
 Dokumentasi Buku Pribadi
 15 Juni 2021

- B. Judul Buku : Strukturalisme Levi Strauss Mitos daan Karya Sastra
- Pembuat : Heddy Shri Ahimsa Putra
- Penerbit : Galang Press, Yogyakarta
 Atas kerja sama Yayasan Adikarya IKAPI dan The Ford Foundation

Kesimpulan : Buku ini berisi tentang pemikiran-pemikiran levi-Strauss dan juga mengenai cara analisi strukturalnya terhadap mitos-mitos, dalam buku ini juga diuraikan dengan rinci dan sistematis asumsi-asumsi dan model-model yang menjadi dasar analisis struktural levi-strauss atas mitos.



Gambar 8 : Kaver buku Strukturalisme Levi Strauss Mitos daan Karya Sastra
Dokumentasi Buku Pribadi
15 Juni 2021

C. Judul Buku : Perang Tanpa Dendam Buku Ilustrasi Tari Caci
Pembuat : James William Utomo, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky
Penerbit : -
Kesimpulan : Jurnal ini menjelaskan tentang Tari Caci dengan tulisan dan Ilustrasinya. Tari Caci adalah tarian perang sekaligus permainan rakyat antara sepasang penari laki-laki yang bertarung dengan cambuk dan perisai di Flores, Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Jurnal Perang Tanpa Dendam buku ilustrasi Tari Caci ini menjadi salah satu acuan dalam pembuatan buku ilustrasi *Muang jong*.



Gambar 9 : Perang Tanpa Dendam Buku Ilustrasi Tari Caci
<https://media.neliti.com/media/publications/85963-ID-perancangan-buku-ilustrasi-seni-tari-tra.pdf>
15 Juni 2021

Jadi, berdasarkan referensi perancangan dan presentasi *target audience* serta berdasarkan teori yang ada di dalam buku, buku yang akan dirancang adalah buku ilustrasi yang menggunakan sampul sebagai *point of interest*, dengan ilustrasi sampul menggunakan teknik *digital painting* bergaya naturalis. Warna yang digunakan dalam sampul dan isi buku ilustrasi menggunakan warna natural menyesuaikan objek asli. Selain itu ukuran dimensi isi buku adalah 15.1cm x 20.6cm, sedangkan ukuran kaver buku 15.4cm x 21cm dengan ilustrasi *ancak* yang digantung diatas tiang *jitun* dengan menggunakan teknik digital painting, dan warna menyesuaikan dengan objek asli.

LANDASAN TEORI

A. Buku

Buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Pengertian buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, buku adalah hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi atau hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan. Buku akan dianggap berhasil jika dapat menggugah minat dari khalayak sasaran dalam memahami isi dari buku tersebut. Untuk mendukung keberhasilan sebuah buku diperlukan sebuah desain yang dapat mencerminkan maksud dan tujuan tersebut.

Menurut Sutopo (2006:11) desain atau perancangan buku berarti rancangan isi, *style*, format, *layout*, urutan dari macam-macam buku. Komponen berarti bagian atau halaman dari buku, seperti catatan edisi, pengantar, indeks, atau cover depan dan belakang. Dalam desain buku elemen adalah suatu yang dapat terjadi berulang kali dimana-mana seperti ilustrasi, daftar, *header*, *footer*, table dan lainnya.

B. Ilustrasi

Teori ilustrasi menurut Soedarsono (2014:566) Ilustrasi adalah elemen yang dirasa paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan mampu membantu pembaca untuk berimajinasi pada saat membaca buku ini. Kata ilustrasi bisa dilihat dari Bahasa Inggris *illustration*, Memiliki gambar, foto, atau pun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau

memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam pengembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga dapat menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloit, dan lain-lainnya. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, dan karikatural.

C. Jenis Ilustrasi

Menurut KBBI, arti ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Sedangkan menurut Soedarso (1990:1), pengertian ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabdikan untuk kepentingan lain yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, misalnya cerpen di majalah. Menurut Rohidi, 1984 ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut. Adapaun beberapa jenis ilustrasi adalah sebagai berikut:

1. **Gambar Kartun;** yaitu ilustrasi berupa gambar lucu dari manusia, hewan, tumbuhan, dan benda mati, yang digunakan untuk melengkapi suatu cerita. Beberapa contoh gambar kartun, yaitu; komik strip, gag kartun, dan kartun editorial.

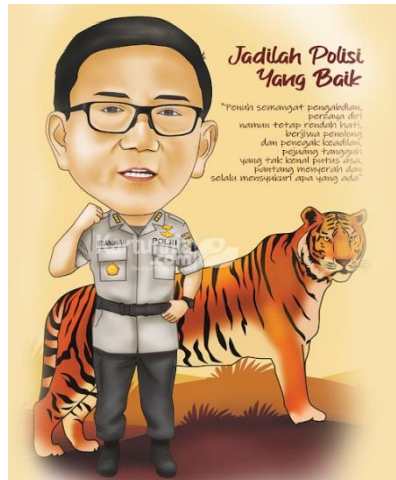


Gambar 10: Ilustrasi kartun

<https://www.hotstar.com/id/tv/warkop-dki-kartun-the-series/1260061611>

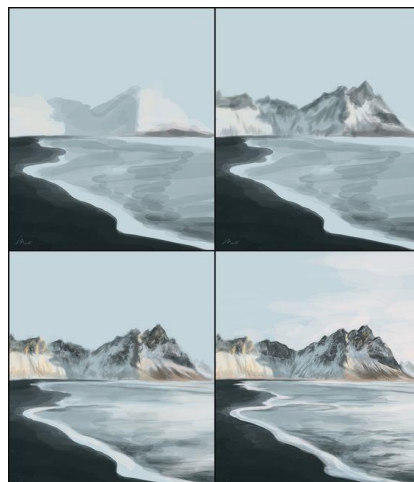
Diakses pada : 30 Juni 2021

2. **Gambar Karikatur;** gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut. Kata karikatur berasal dari kata Italia “*caricare*” yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan.



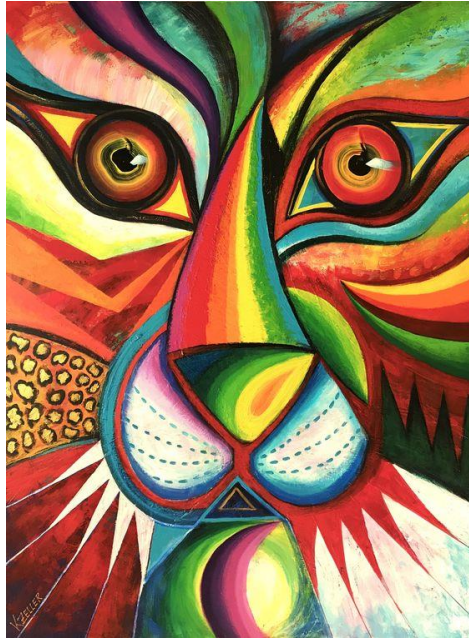
Contoh 11 : Ilustrasi dalam bentuk karikatur
<http://www.kartunnia.com/2021/01/karikatur-polisi-semangat.html>
Diakses pada : 30 Juni 2021

3. **Ilustrasi Naturalis;** yaitu gambar ilustrasi yang bentuk dan warnanya sesuai dengan kenyataan yang ada di alam tanpa penambahan dan pengurangan.



Gambar 12 : Contoh ilustrasi Naturalisme
<https://id.pinterest.com/pin/244c566e3e956e661f52b249acabde1a>
Diakses pada : 30 Juni 2021

4. **Ilustrasi Dekoratif**; yaitu gambar ilustrasi dengan bentuk yang dilebih-lebihkan atau disederhanakan untuk menghiasi sesuatu.



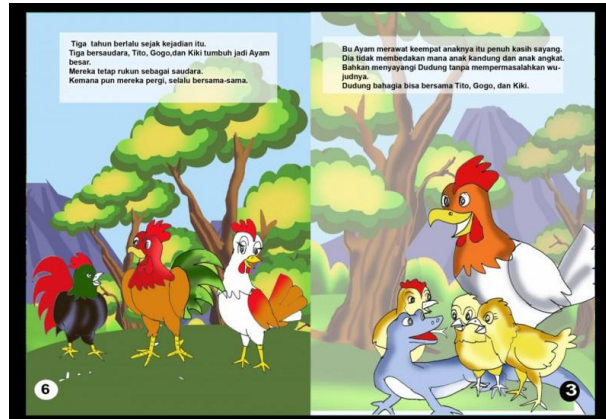
Gambar 13 : Contoh ilustrasi dekoratif
<https://id.pinterest.com/pin/697565429787539068/>
Diakses pada : 30 Juni 2021

5. **Ilustrasi Khayalan**; yaitu gambar ilustrasi yang dihasilkan dari imajinasi pembuatnya. Jenis ilustrasi ini banyak digunakan pada novel, komik, dan roman.



Gambar 14 : Contoh ilustrasi khayalan
<https://pixabay.com/id/illustrations/fantasi-alam-khayal-pohon-amazone-4388628/>
Diakses pada : 30 Juni 2021

6. **Ilustrasi Cergam;** cergam atau cerita bergambar merupakan jenis komik yang berisi gambar dan teks dengan sudut pandang yang menarik.



Gambar 15 : Contoh ilustrasi cergam

https://uzlifahrusyidiana.gurusiana.id/article/2019/3/yuk-bikin-cergam-4100340?bima_access_status=not-logged

Diakses pada : 30 Juni 2021

7. **Ilustrasi Buku Pelajaran;** yaitu gambar ilustrasi yang terdapat pada buku pelajaran dimana fungsinya untuk menerangkan isi teks yang sifatnya ilmiah maupun non ilmiah.



Gambar 16 : Contoh ilustrasi buku pelajaran

<https://www.google.com/search?q=gambar+buku+pelajaran&tbm=isch&ved>

Diakses pada : 30 Juni 2021

D. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki 2 fungsi penting dalam sebuah tulisan yaitu fungsi umum dan fungsi khusus. Adapun fungsi ilustrasi adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Ilustrasi Secara Umum

- **Memudahkan Pembaca Memahami Isi Pesan;** seringkali pembaca lebih mudah memahami isi sebuah informasi bila dilengkapi dengan gambar ilustrasi.
- **Menarik Perhatian Pembaca;** gambar ilustrasi yang terdapat pada buku, majalah, koran, dan media lainnya membuat informasi buku menjadi lebih menarik untuk dibaca.
- **Mengandung Nilai Estetika;** informasi dalam bentuk teks yang mungkin membosankan bisa menjadi lebih menarik bila dilengkapi dengan gambar ilustrasi.
- **Memudahkan dalam Mengungkap Kejadian;** suatu peristiwa akan menjadi lebih mudah dipahami orang lain bila dijelaskan dengan ilustrasi tanpa harus diceritakan secara rinci.
- **Dapat Menggambarkan Sesuatu;** gambar ilustrasi dapat membuat pembaca memahami suatu informasi tanpa harus membaca keseluruhan isi informasi tersebut.

2. Fungsi Ilustrasi Secara Khusus

- **Kualitatif;** penyampaian informasi penting dapat dilakukan dengan ilustrasi dalam bentuk grafik, tabel, simbol, dan lain-lain.
- **Deksriptif;** dalam hal ini, gambar ilustrasi dapat memberikan penjelasan ringkas suatu tulisan sehingga lebih cepat dipahami oleh pembacanya.
- **Analitis;** dalam proses analitis, suatu ilustrasi dapat digunakan untuk menjelaskan bagian-bagian suatu benda secara rinci.
- **Ekspresif;** menyampaikan ide dan gagasan dalam bentuk gambar merupakan fungsi ekspresif dari ilustrasi.

E. Tujuan Ilustrasi

Adapun tujuan atau manfaat dari ilustrasi ini adalah pertama, untuk memperjelas mengenai informasi yang akan kita sampaikan. Kedua, untuk menarik perhatian sehingga dapat memicu dan

memotivasi pembaca agar tidak bosan. Ketiga, kemudahan dalam mengingat konsep, ide dan gagasan yang ingin disampaikan melalui sebuah gambar.

Menurut Antonius Putra N dan Rahmatsyam Lakoro (2012:2), tujuan ilustrasi adalah untuk menghiasi dan menerangkan suatu cerita, puisi, maupun informasi lainnya dalam bentuk tulisan. Selengkapnya, adapun beberapa tujuan ilustrasi adalah sebagai berikut:

- Tujuan ilustrasi adalah untuk memperjelas informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.
- Tujuan ilustrasi berikutnya yaitu untuk memberikan variasi bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik, komunikatif, memotivasi, dan memudahkan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan.
- Ilustrasi juga bertujuan untuk membantu pembaca untuk mengingat konsep dan gagasan yang ingin disampaikan melalui gambar.

F. Layout

Menurut Suriyanto Rustan (2009:0) *Layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Kemudian dalam *layout* terdapat beberapa prinsip-prinsip yang dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membuat suatu layout yang baik.

Kemudian menurut Suriyanto Rustan (2008 : 1) layout adalah : “Tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan. Menata *layout* halaman cetak adalah satu bagian dari kegiatan desain grafis. Oleh karena itu, prinsip desain tidak ada bedanya dengan apa yang telah dipelajari pada desain grafis. Bidang halaman yang akan ditata tak ubahnya kanvas yang harus diisi dengan elemen elemen grafis. Prinsip *layout* yang baik menurut Tom Lincy adalah sebagai berikut:

- **Proporsi (*proportion*)** Proporsi adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya.
- **Keseimbangan (*balancing*)** Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang. Terdapat dua macam efek keseimbangan, yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau

tidak simetris. Keseimbangan formal digunakan untuk menata letak elemen-elemen grafis agar terkesan formal. Prinsip keseimbangan formal atau simetri yang sering digunakan dalam karya publikasi yang dibuat untuk memberi kesan dapat dipercaya, dapat diandalkan, serta memberi kesan aman, seimbang bukan berarti sama besar, tetapi memiliki tampilan yang sama bobotnya.

- **Kontras (*contras*)** Kontras diperlukan agar suatu visual tidak terlihat datar. Ini dikarenakan ada suatu elemen yang lebih terlihat menonjol.
- **Irama (*rhythm*)** Irama adalah pola perulangan yang menimbulkan irama yang enak diikuti. Penggunaan pola warna maupun motif yang diulang dengan irama tertentu merupakan salah satu prinsip penyusunan *layout*.
- **Kesatuan (*unity*)** Kesatuan atau unity adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri serta memiliki ciri-ciri sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh. Salah satu caranya dengan mendekatkan elemen-elemen sehingga berdampingan atau bersinggungan. Selain itu dapat ditambahkan dengan warna atau alat-alat bantu seperti border atau ornamen.

G. Tipografi

Rustan (2009: 78) juga menambahkan bahwa untuk *letter marks* keunikan menjadi hal yang paling utama dalam logo. Sedangkan pada *coporate typeface* lebih bertujuan untuk menjaga kesatuan desain (*unity*) antar media-media atau aplikasi desain perusahaan dengan fungsi yang harus sesuai seperti fungsi tipografi pada umumnya, yaitu penyampai informasi harus nyaman dibaca dengan segala kriterianya (*legible, readable*, dan lain-lain).

Sedangkan menurut KBBI tipografi adalah seni percetakan. Tipografi tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual. Media yang membawa manusia mengalami perkembangan dalam cara berkomunikasi. Komunikasi yang berakar dari simbol-simbol yang menggambarkan sebuah objek (*pictograph*), berkembang menjadi simbol-simbol yang merepresentasikan gagasan yang lebih kompleks serta konsep abstrak yang lain (*ideograph*).

Kemudian berkembang menjadi bahasa tulis yang dapat dibunyikan dan memiliki arti (*phonograph* setiap tanda atau huruf menandakan bunyi).

H. Warna

Warna didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis merupakan bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang.

Rustan (2009: 72) juga menyatakan, umumnya ada dua macam warna pada identitas visual, yaitu warna pada logo dan warna untuk *corporate*. Adakalanya *corporate color* yang digunakan dalam aplikasi-aplikasi desain menggunakan warna pada logo, namun ada juga yang memperluas jangkuan area warnanya.