

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

2.1.1 Spiritualitas Mistis Di Balik Ekspresi Rakyat Jaranan

(Alkaf, 2016) Jurnal ini bertujuan menggali aspek-aspek mistik dibalik kesenian jaranan di Desa Lencoh dan mengharapkan kesenian ini terus berlanjut, untuk mendapatkan informasi menggunakan metode observasi dan wawancara kepada narasumber. Jurnal ini menghasilkan penjelasan definisi dengan detail mengenai aspek-aspek yang dibahas. Definisi yang terkait berguna bagi penulis sebagai pengumpulan data mengenai definisi-definisi yang relevan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah kesenian di daerah Lencoh didukung dengan panorama yang indah berpotensi menjadi tempat pariwisata yang dapat diandalkan, namun hal ini diperlukan pendampingan dari perguruan tinggi juga diperlukan keterlibatan investor untuk terlibat terutama dalam hal pendanaan.

2.1.2 Perancangan Buku Ilustrasi Makhluk-Makhluk Mitologis Nusantara

‘TAMBO MARU’

(Beskin & Koesoemadinata, 2018) Jurnal ini menjelaskan tentang kebudayaan masyarakat Indonesia yang terikat dengan kepercayaan terhadap alam ghaib, kesaktian, roh, makhluk-makhluk ghaib dan para dewa. Penelitian ini menghasilkan buku ilustrasi dengan judul “Tambo Maru”. Konsep tersebut dinamakan mitologi atau mitos. Jurnal ini ingin mengenalkan makhluk

mitologi dalam bentuk buku ilustrasi yang ditargetkan pada anak-anak dan ditujukan untuk keperluan edukasi.

Jurnal ini berguna bagi penulis sebagai pengumpulan data mengenai konsep kreatif, konsep media, konsep visual, dan konsep pesan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah cerita makhluk mitologi nusantara kurang mendapatkan perhatian dari masyarakat, cerita makhluk mitologi nusantara kurang digarap oleh animator, ilustrator dalam penerapan berbagai media yaitu buku anak, permainan interaktif dan animasi sehingga banyak cerita makhluk mitologis dari luar negeri masuk ke Indonesia dan lebih diminati oleh anak-anak dan masyarakat.



Gambar 2. 1 Buku ilustrasi Tambo Maru

2.1.3 Perancangan Buku Ilustrasi “VESPA NUSANTARA”

(Hidayat, 2017) Jurnal ini menjelaskan tentang Vespa yang hadir sejak tahun 1960-an dan menjadi fenomena romantisme dan kini sudah menjadi ‘simbol’ yang seakan berperan sebagai duta ‘Bhineka Tunggal Ika’ yang diimplementasikan dalam sebuah buku ilustrasi. Metode perancangan, mengumpulkan data verbal dan visual yang didapat dari buku maupun internet dengan teori terkait, untuk pengumpulan data menggunakan survey, *internet browsing*. Metode analisa menggunakan 5W + 1H.

Jurnal ini berguna bagi penulis sebagai pengumpulan data yang relevan untuk perancangan buku ilustrasi mulai dari proses konsep hingga program kreatif.



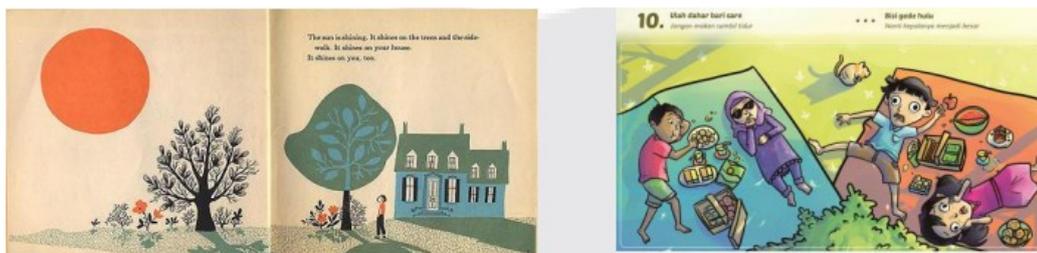
Gambar 2. 2 Buku ilustrasi Vespa Nusantara

2.1.4 Perancangan Buku Ilustrasi Pamali Sebagai Media Informasi

Mengenai Budaya Bernasehat Di Masyarakat Sunda

(Erlangga & Kadarisman, 2018) jurnali ini menjelaskan tentang faktor utama penyebab dari pergeseran budaya ini adalah kurangnya apresiasi masyarakat Sunda terhadap Budayanya sendiri. Metode yang digunakan adalah analisis S.W.O.T, jurnal perancangan ini menghasilkan buku ilustrasi yang ditujukan pada anak usia 7 tahun keatas.

Jurnal ini berguna bagi perancangan buku ilustrasi “*Mistical Culture*” karena terdapat aspek-aspek yang terkait. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ketika merancang buku ilustrasi pamali untuk anak berumur 7 tahun perlu didesain demenarik mungkin, juga dimasukkan bahasa bilingual yaitu bahasa daerah dan juga bahasa indonesia agar dapat mudah dimengerti, juga perancangan buku ilustrasi pamali untuk anak berusia 7 tahun sangat berdampak positif khususnya untuk daerah perkotaan dimana budaya daerah sudah mulai terkikis.



Gambar 2. 3 Buku ilustrasi Pamali sebagai media informasi masyarakat sunda

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Buku Elektronik

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang disatukan dalam jilid, pada setiap lembarnya berisikan tulisan atau gambar dan itu disebut

dengan halaman. Seiring berkembangnya jaman dan dunia informatika, muncul istilah *e-book (electronic book)* yang membutuhkan perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau *gadget* untuk mengaksesnya.

Definisi buku menurut Kurniasih, buku merupakan buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis kurikulum secara tertulis (Rasyono et al., n.d.). Secara bahasa, buku berarti lembar kertas yang berjilid, baik itu berisi tulisangambar maupun kosong Depdiknas, 2001. Jadi definisi buku secara umum yaitu sebuah media tertulis yang dicetak dan dijilid diatas kertas.

Menurut Iyan Wibowo dalam (Perdana & Riyadhi, 2014), buku memiliki anatomi atau bagian-bagian sebagai berikut :

6. *Cover* atau Sampul

a. *Cover* depan

Cover depan sangat mempengaruhi daya tarik sebuah buku, sebab yang pertama kali dipandang adalah sampulnya, biasanya sampul buku berisikan judul buku, nama penulis, logo, nama penerbit.

b. *Cover* belakang

Cover belakang biasanya berisikan judul buku, sinopsis, biografi penulis, ISBN (*International Standard Book Number*) beserta *barcode barcode*-nya, dan alamat penerbit beserta logonya.

c. Punggung buku

Pada buku yang memiliki ketebalan tertentu biasanya berisikan nama pengarang, nama penerbit, dan logo penerbit.

7. Perwajahan Buku

a. Ukuran buku

Ukuran buku sangat berhubungan dengan materi isi.

b. Bidang cetak

Dalam setiap halaman isi buku, ada bagian kosong disetiap pinggiran-pinggirannya, atau biasa disebut *margin*. Selain untuk keindahan, bagian tersebut berfungsi mengamankan materi dari kesalahan cetak misalnya terpotong. Sedangkan bagian yang berisi tulisan materi bisa dinamakan bidang cetak.

c. Pemilihan huruf

Jenis huruf atau *font*, ukuran huruf dan jarak antar baris *lead* sangat penting dalam pembuatan buku. Ketiga hal tersebut selain untuk kepentingan estetika, akan menentukan enak tidaknya buku dibaca.

d. Teknik penomoran halaman

Halaman berkaitan dengan kemudahan pembaca dalam menandai materi isi.

e. Pemilihan warna

Pada beberapa buku dibutuhkan warna pada bagian gambar tertentu yang memang dibutuhkan, untuk penegasan atau sekedar keindahan.

f. Keindahan dan kesesuaian ilustrasi

Pada buku terutama buku untuk anak-anak banyak membutuhkan ilustrasi yang berfungsi menggambarkan materi, sehingga membantu imajinasi pembaca pesan di dalam buku.

- g. Kualitas kertas dan penjiilidan

Tidak semua buku dicetak menggunakan kertas yang sama.

8. Halaman *Preliminaries*

- a. Halaman judul

Halaman ini berada dihalaman awal setelah *cover*, dan berisikan judul, sub judul, nama penulis, nama penerjemah, nama penerbit, dan logo.

- b. Hak cipta atau *copyright*

Halaman hak cipta berisi judul, identitas penerbit, penulis, termasuk tim yang terlibat selama proses publikasi.

- c. Halaman tambahan

Halaman ini biasanya berisi *motto* dan ucapan terimakasih penulis.

- d. Sambutan

Halaman ini berisi sambutan yang disampaikan lembaga atau perseorangan yang berkompeten.

- e. Kata pengantar

Berisikan sedikit ulasan atas buku atau ulasan tentang penulis, yang ditulis oleh penerbit atau siapapun yang berkompeten dalam isi buku.

- f. Prakata

Berisikan panduan yang ditulis oleh penulis sebelum pembaca memasuki materi buku.

- g. Daftar isi

Berisikan halaman isi yang berkaitan dengan tema tertentu dari materi buku.

9. Halaman isi Buku

a. Judul bab

Jenis beserta ukuran *font size* lebih besar judul bab, dibuat berbeda dengan judul sub bab apalagi dengan isinya.

b. Penomoran bab

Penomoran pada bab biasanya menggunakan angka romawi.

c. Alinea

Pada setiap paragraf baru akan ditandai adanya alinea.

d. Penomoran teks

Pada penomoran teks diharuskan untuk konsisten.

e. Perincian

Perincian berisi penjabaran.

f. Kutipan

Dalam setiap kutipan harus mencantumkan sumber.

g. Ilustrasi

Pada ilustrasi yang dicantumkan harus memiliki keterkaitan dengan materi buku.

h. Judul lelar

Judul ini terletak di atas atau bawah teks, bisa juga diletakan disamping nomor halaman.

i. Inisial

Inisial adalah huruf pertama dalam di awal paragraph setelah judul bab yang dibuat sangat besar melebihi ukuran huruf lain.

1. Halaman *Postliminary*

a. Catatan penutup

Pada halaman ini berisi semacam catatan kaki yang berada diakhir materi atau setelah bab terakhir.

b. Daftar istilah

Berisikan istilah-istilah asing beserta penjelasannya yang digunakan pada materi buku.

c. Indeks

Berupa daftar istilah yang terdapat dalam buku yang disertai dengan halaman kemunculan istilah tersebut tanpa disertai arti dan disusun secara alfabetis agar mempermudah pencarian.

d. Daftar pustaka

Berisi daftar-daftar referensi yang digunakan pada materi buku.

e. Biografi penulis

Dalam buku atau tulisan (*text*) juga mengandung Signature (identitas) adalah salah satu unsur yang memberi bobot dalam sebuah desain. Selain memuat ciri khas brand tertentu, signature juga menjadi penarik perhatian audiens, terutama yang mencari prestis lewat merek tersebut. Signature dapat berupa logo/ brand name, jenis perusahaan, atau “splash”, yaitu informasi singkat yang umumnya menyuruh audiens untuk “action” (Rina & Ahmad,11).

Buku juga memiliki *layout*, *layout* pada dasarnya merupakan tata letak suatu elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu

untuk mendukung konsep / pesan yang dibawanya. Surianto Rustan (2009 : 138) Layout merupakan upaya untuk menentukan suatu tata letak yang sesuai dengan estetika suatu bidang yang disusun.

2.2.2 Ilustrasi

2.2.2.1 Definisi Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah hasil visualisasi dari tulisan dengan teknik, lukisan, fotografi, menggambar, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk.

2.2.2.2 Gaya Ilustrasi

Ilustrasi dengan gaya semi realism adalah gabungan dari gaya realis dan kartun, ilustrasi yang dihasilkan dari objek nyata namun tidak sepenuhnya mirip. Ilustrasi dengan gaya semi realis dalam dunia kartun atau komik dapat diterima oleh masyarakat Indonesia tidak hanya komik saja. Namun, seperti buku ilustrasi lebih mudah diterima oleh para remaja (Wakik, 2019). Gaya semirealis digunakan karena gaya ini memiliki batasan yang luas dalam penggunaannya di bidang ilustrasi sehingga penulis dapat mempunyai banyak pilihan untuk mengeksplorasi desain karakter namun masih memiliki kesan yang dapat dipercaya.



Gambar 2. 4 Ilustrasi semi realis

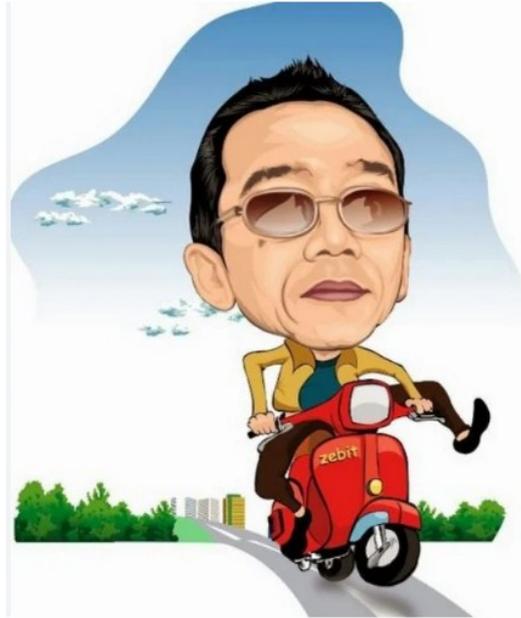
Ilustrasi memiliki beragam aliran atau gaya dalam mengepresikannya, antara lain :

1. Realis, gaya realis adalah gambar yang dibuat sesuai dengan keadaan sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai objek yang digambar.



Gambar 2. 5 Ilustrasi realis

2. Karikatur, gaya ini menggambarkan objek seseorang dengan cara melebih-lebihkan atau mengubah bentuk (*deformasi*) dan mengandung kritikan atau sindiran.



Gambar 2. 6 Ilustrasi karikatur

3. Kartun, merupakan gaya yang difungsikan untuk menghibur, karena berisikan humor. Gambar karutn dapat berupa tokoh binatang atau manusia



Gambar 2. 7 Ilustrasi kartun

4. Dekoratif, merupakan gaya yang diwujudkan dengan cara menstiril atau mengubah bentuk ada di alam tanpa meninggalkan ciri khasnya.



Gambar 2. 8 Ilustrasi dekoratif

5. Semi realis merupakan perpaduan antara gaya realis dengan kartun. Penggunaan gaya ilustrasi semi-realis dapat menjelaskan adegan dengan nyata, mulai dari suasana tempat, latar waktu, tokoh, busana, dan bangunan.



Gambar 2. 9 Ilustrasi semi realis

2.2.4 Budaya Mistis

Budaya atau kebudayaan berasal dari kata sansekerta yaitu *buddayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi*, yang berarti budi atau akal. Dengan demikian, kebudayaan berarti hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Soemardjan dan Soemardi (dalam Soekanto, 2007) merumuskan, kebudayaan sebagai semua hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah (*material culture*) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabdikan untuk keperluan masyarakat. Sedangkan menurut Sutamat Arybowo (dalam Hisyam, 2018), menggunakan pendekatan filsafat terhadap kajian budaya (*cultural studies*), dan menemukan pemahaman baru tentang kajian tentang budaya sebagai sebuah “proses pemaknaan” dimana kebudayaan tidak lagi dilihat sebagai sesuatu yang “diberikan”.

Dr. R. Soekmono mengatakan dalam bukunya yang berjudul ‘Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 1’ (SOEKMONO, 1973), di dalam *anthropologi* budaya ada istilah ‘*potlacth*’ yang artinya adalah kebiasaan untuk memberi sebanyak mungkin.

Jadi definisi budaya berdasarkan para ahli yang dikutip oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa budaya merupakan kebiasaan yang didasari oleh akal dan sering dilakukan oleh masyarakat.

Mistis adalah pengetahuan yang tidak rasional, yaitu pengetahuan (ajaran atau keyakinan) tentang Tuhan yang diperoleh melalui latihan

meditasi atau latihan spiritual, bebas dari ketergantungan indera atau rasio. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mistis atau mistik merupakan subsistem yang ada dalam hampir semua agama dan sistem religi untuk memenuhi hasrat manusia mengalami dan merasakan emosi bersatu dengan Tuhan dan hal ghaib lainnya. Berikut ini beberapa yang dapat dikategorikan budaya mistis :

1. Ilmu spiritual atau kebatinan

Ilmu spiritual atau kebatinan merupakan sebuah ilmu yang mampu merasakan gejala-gejala kegaiban, seperti menafsirkan mimpi, melihat makhluk halus, mampu merasakan atau mengetahui kepribadian seseorang hanya dengan menatap foto, dan ilmu kebatinan juga sering sekali dipergunakan untuk menolong orang lain yang mengidap penyakit, baik personalistik maupun naturalistik. Untuk mendapatkan ilmu kebatinan ini, dipercaya dapat melalui titisan dari para leluhur atau bisa juga melalui latihan.

2. Pamali

Pamali dapat diartikan sebagai pantangan, atau sesuatu yang tidak boleh dilakukan dan tidak boleh dilanggar. Pamali pada dasarnya mengajarkan hal yang baik, dan dapat membuat kelompok masyarakat yang lebih muda selamat dari sesuatu yang membahayakan, dosa, durhaka, dan kutukan. Atau bisa diartikan pamali adalah sebuah kejadian sebab akibat.

3. Sesajian atau sesajen

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sesajen adalah sajian kepada orang halus dan sebagainya, sembah. Dan juga sesajian atau sesajen sudah menjadi budaya yang melekat dimasyarakat jawa, seperti halnya sesajian untuk para leluhur atau masyarakat jawa sering menyebutnya among.

4. Benda pusaka

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pusaka berarti harta benda peninggalan orang yang telah tiada atau warisan, dan juga bisa barang yang diturunkan dari leluhur. Benda pusaka juga sering dipercaya memiliki tuah atau khodam yang singgah didalamnya dan setiap benda pusaka yang bertuah mereka memiliki kegunaan atau manfaat yang berbeda.