

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Terdahulu

Penelitian terdahulu mengenai Kuda Lumping pernah dilakukan oleh seorang mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya bernama Phebii Kurnia Diajeng Challtis tahun 2011. Dengan judul penelitiannya yaitu Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Tari Jaran Kencak sebagai Upaya Memperkenalkan Budaya Lumajang Kepada Anak-anak. Penelitian tersebut untuk memberikan informasi bahwa kesenian tari kuda lumping atau jaranan berasal dari Lumajang. Hal ini membuktikan bahwa kesenian kuda lumping atau jaranan bukan hanya ada di Jawa Timur atau Jawa Tengah. Karena kesenian tari kuda lumping ini banyak daerah yang mengakui, bahwa kesenian tersebut berasal dari daerahnya. Penelitian tersebut menggunakan teknik pengumpulan data yaitu meliputi: observasi, wawancara, telaah dokumen, *focus group discussion*, dan studi kompetitor.

Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi perbedaan antara kesenian kuda lumping Lumajang dengan kuda lumping Kediri. Peneliti sebelumnya pada bidang Desain Komunikasi Visual dengan cara penciptaan buku ilustrasi dengan teknik aquarel. Peneliti hanya sekedar mengambil objek penelitian Tari Kencak Lumajang khususnya pada tari kencak Lumajang sebagai data untuk pengembangan penelitian sekarang.

Dengan penelitian yang dilakukan saat ini diharapkan memberikan manfaat, makna atau pesan-pesan yang terdapat pada kesenian tari kuda lumping tersebut. Sehingga masyarakat luas bisa mengetahui fungsi dan perbedaan dalam kesenian tari kuda lumping, karena setiap daerah mempunyai perbedaan entah dari pakaian, cerita sejarah, dan irungan musik.

2.2 Pengertian Tari

Jika kita mendengar kesenian tari, yang terlintas di pikiran kita adalah seorang atau sekelompok orang yang melakukan gerakan-gerakan anggota tubuh dengan dimulai dengan diiringi alunan alat musik tradisional. Kesenian tari bukan hanya menggerakan anggota tubuh, melainkan pesan yang ingin disampaikan oleh penari untuk penonton.

Tari merupakan salah satu bentuk kesenian yang memiliki media ungkap atau substansi gerak, dan gerak yang terungkap adalah gerak manusia. Gerak-gerak dalam tari bukanlah gerak realistik atau gerak keseharian, melainkan gerak yang telah diberi bentuk ekspresif. Gerak ekspresif ialah gerak yang indah, yang bisa menggetarkan perasaan manusia. Gerak mengandung ritme tertentu, yang dapat memberikan kepuasan batin manusia.

Gerak yang indah bukan hanya gerak-gerak yang halus saja, tetapi gerak-gerak yang kasar, keras, kuat, penuh dengan tekanan-tekanan, serta gerak aneh pun dapat merupakan gerak yang indah. Gerak merupakan elemen pertama dalam tari, maka ritme merupakan elemen kedua yang juga sangat penting dalam tari (Rusliana: 2008). Tari tumbuh dari zaman ke zaman sesuai dengan

perkembangannya taraf kehidupan manusia di dunia ini termasuk pula kondisi alam atau lingkungan, sosial dan kepercayaan atau agama atau lebih luasnya lagi dengan perkembangan budayanya (Rusliana, hal:36-37)

a. Tari dalam Fungsi Sosial

Tari dalam kehidupan sosial masyarakat memiliki tiga fungsi utama, yaitu :

- 1) Tari untuk kebutuhan upacara kepercayaan yang disebut tari upacara.
- 2) Tari untuk kebutuhan hiburan atau kesenangan disebut tari hiburan.
- 3) Tari untuk memberikan kesenangan kepada pihak lain atau penonton disebut tari pertunjukan.

b. Tari dalam Fungsi Pendidikan

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan. Peranan seni tari dalam pendidikan diartikan bagaimana dampak positif dari aktivitas manusia dalam seni tari dan bagaimana pengaruh positifnya terhadap kehidupan manusia baik secara individu maupun kelompok.

c. Tari dalam Fungsi Ekonomi

Kehidupan dalam dunia seni tari bila dilaksanakan secara profesional akan menimbulkan pertumbuhan ekonomi bagi kehidupan pelaku, pengelolah bahkan lebih luasnya lagi menjadi sumber devisa negara yang berkaitan dengan dunia pariwisata.

2.3 Sejarah Jaranan

Menurut Agus Suryanto, Ketua Pembina Kesenian Jaranan Turonggo Putro Bismo, yang berada di Kelurahan Kampung dalam Kota Kediri menuturkan, jaranan atau kuda lumping, sebenarnya menggambarkan cerita masa lalu. Raja Bantar Angin, seorang raja dari Ponorogo bermaksud melamar Dewi Songgolangit, putri cantik dari kerajaan Kediri, atau yang biasa disebut juga dengan Dewi Sekartaji atau Galuh Candra Kirana. Konon menurut cerita, karena wajahnya yang jelek, Raja Bantar Angin akhirnya menyuruh Patihnya, yang bernama Pujangga Anom, seorang patih yang dikenal sangat tampan. Agar Dewi Sekartaji tidak tertarik dengan Patih Pujangga Anom, Raja Bantar Angin memintanya memakai sebuah topeng buruk rupa. Lalu Patih Pujangga Anom, datang ke kerajaan Kediri, menyampaikan maksud rajanya.

Putri Sekartaji, yang mengetahui Patih Pujangga Anom mengenakan topeng, merasa tersinggung, lalu menyumpahi agar topeng tersebut, tidak bisa dilepas seumur hidup. Raja Bantar Angin, akhirnya datang sendiri ke kerajaan Kediri. Sebagai gantinya, Dewi Songgolangit meminta tiga persyaratan. Jika Raja Bantar Angin bisa memenuhi, dirinya bersedia diperistri. Tiga syarat tersebut, binatang berkepala dua, seratus pasukan berkuda berwarna putih, dan alat musik yang bisa berbunyi jika dipukul bersamaan.

Sayangnya, Raja Bantar Angin, hanya bisa memenuhi 2 dari 3 persyaratan tersebut, seratus kuda berwarna putih yang digambarkan dengan kuda lumping, alat musik yang bisa dipukul bersamaan yakni gamelan. Sehingga, terjadi pertempuran diantara keduanya. Kerajaan Kediri, datang dengan membawa pasukan berkuda, yang kini digambarkan sebagai jaranan, sementara Kerajaan

Ponorogo membawa pasukan, yang kini digmabrkan sebagai kesenian Reog Ponorogo.

Diperjalanan, terjadi pertempuran, Raja Ponorogo yang marah, membabat macan putih yang ditunggangi Patih Kerajaan Kediri, dengan cambuk samandiman, hingga akhirnya melayang ke kepala salah satu kesatria dari Ponorogo. Bersamaan dengan kejadian tersebut, seekor burung merak, kemudian juga menempel di kepala kesatria tersebut, sehingga ada kepala manusia yang ditempel kepalai macan putih dan merak, ini yang sekarang disimbolkan dengan kesenian Reog Ponorogo. Bahkan, dalam tarian Reog, semua penari juga membawa cambuk. Sementara dalam kesenian jaranan atau kuda lumping, menggambarkan pasukan berkuda Dewi Sekartaji yang hendak melawan Raja Ponorogo.

Barongan, Celeng dan Atribut didalamnya, sebagai simbol, selama dalam perjalanan menuju Ponorogo yang melewati hutan belantara, pasukan juga dihadang berbagai hal, seperti naga, dan hewan-hewan liar lainnya. Sementara, terkait dengan munculnya makhluk halus yang konon merasuki tubuh penari, dalam pertunjukkan jaranan, menurut Hariadi pawang seni tradisional Jaranan Kampung dalem, itu hanya ada di Kediri. Biasanya, kalau sudah menyatu dengan jaranan, pemain yang kerasukan makhluk halus, agak sulit disadarkan. Mereka, akan meminta berbagai macam makanan, seperti kemenyan, madu, dan candu. Tak jarang, ada juga yang meminta ubi, jagung, ayam, hingga kambing yang masih terdapat darahnya (Andikafm: 2010).

2.4 Kajian Tentang Buku

Secara bahasa, buku berarti lembar kertas yang berjilid, baik itu berisi tulisan atau gambar maupun kosong. Buku dapat berarti sekumpulan tulisan atau gambar yang dikumpulkan dan disusun sedemikian rupa hingga membentuk sebuah lembaran yang dijilid.

Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa (Muktiono, 2003:2). Buku dapat dijadikan pula sebagai sarana informasi untuk memahami sesuatu dengan mudah. Dalam masyarakat, buku untuk anak-anak umumnya adalah buku bergambar, karena anak-anak lebih mudah memahami buku tersebut dengan banyak gambar dari pada tulisan, sedangkan orang dewasa lebih fleksibel untuk memahami apa yang ada pada buku walaupun tanpa gambar sekalipun (Muktiono, 2003).

Sehingga buku referensi adalah sebuah buku yang disusun sedemikian rupa yang memuat berbagai macam panduan dan tata cara untuk melakukan atau menciptakan sesuatu secara sistematis dan terarah serta memiliki manfaat keilmuan secara teoritis didalamnya. Singkatnya, buku mempunyai peran yang tidak kecil dalam mendorong perkembangan sosial, budaya, teknologi, politik dan ekonomi. (Muktiono, 2003:4-5).

2.5 Struktur Buku

Buku memiliki beberapa unsur-unsur yang mendasar sebagai berikut:

a. Kulit Buku

Kulit buku merupakan bagian buku yang paling luar atau biasa disebut juga sampul buku, kulit buku gunanya jelas, yaitu untuk melindungin isi

dan unruk memperkokoh buku. Kulit buku banyak jenisnya, ada yang dari kertas tebal saja, ada yang dibuat dari karton kemudian dibalut dengan kain linen, kain biasa, bahkan buku-buku mahal ada yang memakai balutan kulit asli. Yang lebih bagus buku-buku untuk perpustakaan memiliki kulit buku yang tebal karena buku-buku yang ada di perpustakaan sering berganti tangan. Di beberapa Negara buku-buku yang dipergunakan untuk perpustakaan diberi kulit yang kuat, yang diberi nama “*Library Binding*” (penjilidan untuk perpustakaan).

Pada kulit buku biasanya dimuat judul buku (*Cover Title*), kadang-kadang juga tidak ditemuii judul. Judul pada kulit buku ini dalam katalogisasi tidak terlalu penting. Dalam proses pengkatalogan dapat mengabaikannya, kecuali kalau judul tersebut berbeda dengan judul yang tercantum dalam halaman judul “*Title Page*” buku. Dalam hal demikian perlu dipertimbangkan apakah judul tersebut perlu dicatat dan diinformasikan kepada pembaca dalam katalog. Sebab sebagian pembaca memungkinkan akan menelusuri judul buku tersebut melalui judul dikulit tersebut.

b. Punggung Buku

Pada punggung buku biasanya terdapat judul buku. Seperti halnya judul yang terdapat pada kulit buku, judul punggung buku inipun ada kemungkinan tidak sama dengan apa yang terdapat pada halaman judul.

c. Halaman Kosong (*Fly Leaves*)

Halaman kosong ini adalah halaman tanpa teks yang terletak setelah kulit buku di bagian depan dan bagian belakang. Halaman kosong ini ada yang menyebut juga halaman pelindung. Halaman ini berfungsi sebagai penguat

jilid dan buku. Oleh karena itu biasanya halaman kosong ini terbuat dari kertas yang lebih kuat.

d. Halaman Judul Singkat (*Half Title*)

Halaman judul singkat ini ada yang menyebut juga halaman setengah judul “*Half Title Page*”. Halaman judul singkat ini terletak setelah halaman kosong dan berisi judul singkat dari buku.

e. Judul Seri

Judul seri ini merupakan judul dari karya-karya berjilid yang saling berkaitan dalam subyek dengan satu judul mencakup judul-judul seri.

f. Halaman Judul (*Title Page*)

Halaman judul buku merupakan halaman yang berisi banyak data dan informasi yang diberikan penerbit, antara lain judul buku, nama pengarang dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam kepengarangan seperti penerjemah, editor, dan ilustrator. Di samping itu juga berisi informasi tentang kota tempat terbit, penerbit dan tahun terbit. Oleh karena itu, halaman judul buku merupakan halaman yang sangat penting diperhatikan dalam proses katalogisasi deskriptif. Halaman inilah yang menjadi sumber utama dalam mengumpulkan berbagai data dan informasi yang diperlukan dalam katalogisasi.

1) Judul Buku

Judul yang tercantum pada halaman judul merupakan judul resmi dari buku tersebut. Disamping judul pokok tercantum pula judul-judul lain seperti judul tambahan, judul alternatif dan judul paralel.

2) Nama Pengarang

Nama pengarang yang tercantum di halaman judul biasanya lengkap dengan gelar-gelarnya jika pengarang tersebut bersifat perorangan. Pengarang bisa juga berupa lembaga atau badan. Di samping nama pengarang, di halaman judul dicantumkan juga nama-nama berbagai pihak yang terlibat dalam kepengarangan buku seperti penerjemah, editir, dan penyadur.

3) Keterangan Edisi

Pada halaman judul terdapat keterangan tentang edisi atau cetakan buku. Tetapi tidak selalu demikian karena sering kali keterangan edisi justru terdapat di halaman balik judul, di kulit buku atau di kata pendahuluan. Keterangan edisi penting dicantumkan dalam katalog karena menunjukkan tingkat kemutakhiran buku tersebut. Kata edisi mungkin berbeda dengan cetakan, jika yang dimaksud cetakan ialah pencetakan ulang dari buku tanpa revisi atau penambahan. Pencetakan ulang dengan bahasa Inggris biasanya dinyatakan dengan “*Printing*” dan untuk edisi dinyatakan dengan “*Edition*”.

4) Keterangan Imprin

Di halaman biasanya terdapat keterangan tentang kota tempat diterbitkan buku, penerbit, dan tahun penerbitanya. Ketiga unsur ini tidak selalu

terdapat di halaman judul bahkan di dalam buku. Unsur-unsur ini kadang-kadang terdapat di halaman bali judul atau mungkin di halaman kulit luar bagian belakang buku. Di halaman judul biasanya juga dituliskan juga hak cipta “*Copyright*”.

g. Halaman Balik Judul

Pada halaman balik judul sering kali terdapat banyak informasi penting, antara lain:

- 1) Keterangan kepengarangan
- 2) Judul asli dari karya terjemahan
- 3) Kota tempat terbit dan penerbit
- 4) Tahun terbit dan tahun *copyright*
- 5) Keterangan edisi

h. Halaman Persembahan (*Dedication*)

Halaman persembahan biasanya terletak sebelum halaman prakata. Dalam proses katalogisasi deskriptif tidak perlu memperhatikan halaman persembahan ini.

i. Kata Pengantar

Kata pengantar merupakan catatan singkat yang mendahului teks, berisi penjelasan-penjelasan yang diberikan si pengarang kepada para pembaca. Penjelasan-penjelasan itu dapat berupa tujuan dan alasan penulisan buku, ruang lingkup, dan pengembangan subyek yang dibahas. Sering pula kata pengantar berisi ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan buku tersebut dan penjelasan cetakan.

j. Daftar Isi

Daftar isi terletak sesudah kata pengantar tetapi dapat juga terletak di bagian akhir dari buku. Daftar isi memuat judul-judul bab yang biasanya diikuti rincian berupa anak-anak bab, tetapi bisa juga tanpa bab. Dalam daftar isi ini juga bisa ditemukan daftar gambar, daftar peta, ilustrasi.

k. Pendahuluan

Pendahuluan biasanya mengikuti daftar isi dan merupakan bab pertama dari buku. Pendahuluan memberikan wawasan tentang subyek yang dibahas, baik pengembangannya maupun pengorganisasinya secara ilmiah. Pendahuluan ini sering kali tidak ditulis sendiri oleh si pengarang, melainkan oleh seseorang yang dianggap mempunyai nilai lebih tentang bidang yang dibahas.

l. Naskah (*Teks*)

Naskah atau *teks* buku, bahkan ada yang menyebut isi buku. Naskah ini disajikan dalam bab-bab secara sistematis mengikuti daftar isi. Banyak *teks* dibubuh berbagai jenis ilustrasi untuk penjelasan atau hiasan. Buku yang memuat ilustrasi akan lebih mudah menarik pembaca, terlebih buku anak-anak. Buku akan lebih menarik juga apabila memakai huruf yang bagus.

m. Indeks

Indeks merupakan daftar secara rinci dari sebuah terbitan atau buku tentang subyek, nama orang, nama tempat, nama geografis, dan hal-hal yang dianggap penting. Indeks ini disusun secara sistematis menurut abjad atau alfabetis. Indeks ini bertujuan agar lebih memudahkan para pembaca dalam menelusuri informasi. Indeks ini biasanya diletakan di bagian akhir

dari sebuah buku. Tetapi apabila buku itu dalam beberapa jilid, biasa saja indeks tersebut terpisah dalam satu jilid.

n. *Bibliografi*

Merupakan daftar kepustakaan yang digunakan si pengarang dalam menulis buku. Biasanya buku-buku yang bersifat ilmiah selalu memuat *bibliografi* disebut juga dengan daftar pustaka. *Bibliografi* biasanya terletak di bagian akhir.

o. *Glossary*

Merupakan daftar kata-kata atau istilah0istilah yang dianggap masih asing bagi pembaca pada umumnya atau masih perlu dijelaskan. *Glossary* biasanya diletakkan di bagian akhir buku.

p. *Nomor Pagina*

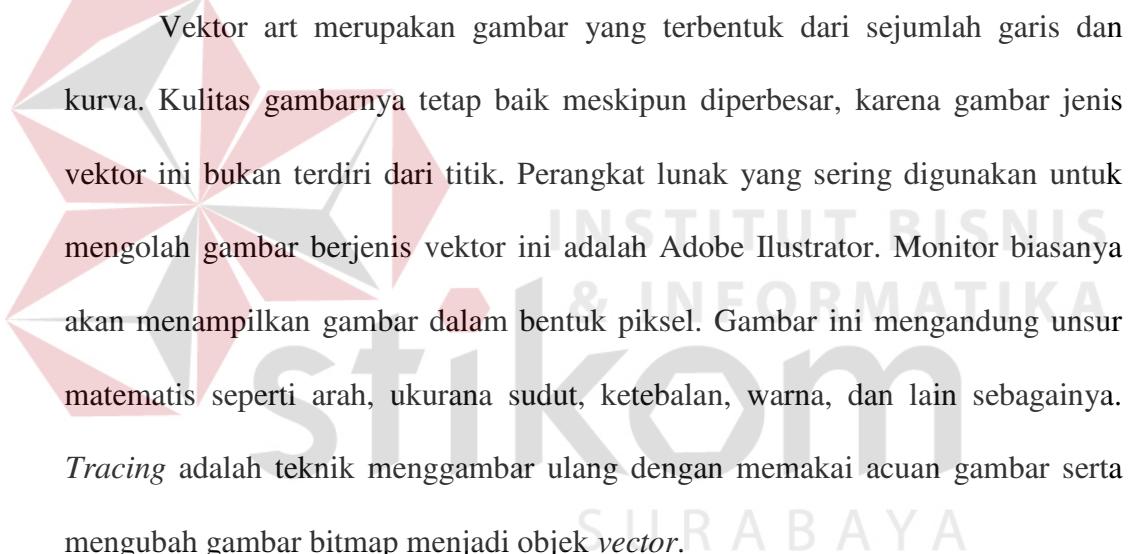
Nomor *pagina* dari sebuah buku biasanya terdiri atas angka Romawi kecil dan angka Arab. Angka Romawi kecil biasanya digunakan pada penomoran halaman kata pengantar sampai dengan daftar isi, sedangkan untuk bab pendahuluan sampai akhir biasanya digunakan angka Arab.

2.6 Ilustrasi

Gambar ilustrasi merupakan gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa berita, cerita, karangan atau naskah. Gambar ilustrasi juga merupakan gambaran singkat alur cerita suatu guna lebih

menjelaskan salah satu adegan (Kusmiyati, 1999). Perancangan buku ilustrasi tentang kuda lumping Kediri dengan teknik vektor. Merupakan bentuk visual dan teks atau kalimat dengan tujuan memperjelas *audience* yang secara umum belum dapat membaca dengan lancar, maka gambar ilustrasi dapat menerangkan secara umum karakter atau keseluruhan informasi tentang tata cara dan cerita mengenai kesenian tari kuda lumping Kediri.

2.7 Vektor



Vektor art merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Kulitas gambarnya tetap baik meskipun diperbesar, karena gambar jenis vektor ini bukan terdiri dari titik. Perangkat lunak yang sering digunakan untuk mengolah gambar berjenis vektor ini adalah Adobe Ilustrator. Monitor biasanya akan menampilkan gambar dalam bentuk piksel. Gambar ini mengandung unsur matematis seperti arah, ukurana sudut, ketebalan, warna, dan lain sebagainya. *Tracing* adalah teknik menggambar ulang dengan memakai acuan gambar serta mengubah gambar bitmap menjadi objek *vector*.

Vector sendiri ialah mendeskripsikan gambar dengan menggunakan garis dan kurva (garis dan kurva biasa disebut *vector*), yang didalamnya termasuk juga warna-warna dan properti-properti gambar. Apabila *vector* diedit, maka yang dimodifikasi adalah properti garis dan kurva yang mendeskripsikan bentuk tersebut. *Vector* dapat disgeser, diubah ukurannya (*resize*), diubah bentuknya (*reshape*), atau diubah warnanya tanpa mengurangi kualitas gambar aslinya. *Vector* dapat ditampilkan pada perangkat output dengan resolusi yang berbeda-beda tanpa mengurangi kualitasnya (Infotek, 2006).

2.8 Layout

Menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007:277), prinsip layout yang baik adalah yang selalu memuat lima prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan. Dalam pembuatan buku ini desain layout menjadi landasan dasar untuk menjadikan acuan dalam memberikan panduan dalam mendesain layout dari pembuatan buku ilustrasi kesenian kuda lumping Kediri. Untuk mengatur *layout*, maka di perlukan pengetahuan akan jenis-jenis *layout*. Berikut adalah jenis-jenis layout pada media cetak, baik majalah, iklan, koran maupun sebuah buku.

a. *Mondrian Layout*

Mengacu pada konsep seorang perlukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajianiklan yang mengacu pada bentuk-bentuk *square*, *landscape*, *portrait*, di mana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar atau *copy* yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.

b. *Multi Panel Layout*

Bentuk iklan di mana dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (*square* atau *double square* semuanya).

c. *Picture Window Layout*

Tata letak iklan di aman produk yang diiklankan ditampilkan secara *close up*. Bisa dalam bentuk produknya itu sendiri atau juga bisa menggunakan model (*public figure*).

d. *Copy Heavy Layout*

Tata letaknya mengutamakan pada bentuk *copywriting* (naskah iklan) atau dengan kata lain komposisi layoutnya di dominasi oleh penyajian teks (*copy*).

e. *Frame Layout*

Suatu tampilan iklan di mana border, bingkai atau framenya membentuk suatu naratif (mempunyai cerita).

f. *Shilhouette Layout*

Sajikan iklan yang berupa gambar ilustrasi atau teknik fotografi di mana hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian bisa berupa *Text-Rap* atau warna *spot color* yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar seadanya dengan teknik fotografi.

g. *Type Specimen Layout*

Tata letak iklan yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan *print size* yang besar. Pada umumnya hanya berupa *Head Line* saja.

h. *Sircus Layout*

Penyajian iklan yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan buku. Komposisi gambar visualnya, bahkan kadang-kadang teks dan susunannya tidak beraturan.

i. *Jumble Layout*

Penyajian iklan yang merupakan kebalikan dari *sirca layout*, yaitu komposisi beberapa gambar dan letaknya disusun secara beratur.

j. *Grid Layout*

Suatu tata letak iklan yang mengacu pada konsep *grid*, yaitu desain iklan tersebut seolah-olah bagian per bagian (gambar atau teks) berada di dalam skala *grid*.

k. *Bleed Layout*

Sajian iklan di mana sekeliling bidang menggunakan *frame* (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). Catatan *Bleed* artinya belum dipotong menurut *pas cruis* (utuh) kalau *Trim* (sudah dipotong).

l. *Vertical Panel Layout*

Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara vertikal dan membagi *layout* iklan tersebut.

m. *Alphabet Inspired Layout*

Tata letak iklan yang menekankan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan di improvisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi (cerita).

n. *Angular Layout*

Penyajian iklan dengan susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat.

o. *Informal Balance Layout*

Tata letak iklan yang tampilan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

p. *Brace Layout*

Unsur-unsur dalam tata letak membentuk *letter L (L-Shape)*. Posisi bentuk L nya bisa terbalik, dan dimuka bentuk L tersebut dibiarkan kosong.

q. *Two Mortises Layout*

Penyajian bentuk iklan yang penggarapannya menghadirkan dua inset yang masing-masing memvisualkan secara diskriptif mengenai hasil penggunaan atau detail dari produk yang ditawarkan.

r. *Quadran Layout*

Bentuk tampilan iklan yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian depan volume atau isi yang berbeda. Misalnya kotak pertama 45%, kedua 5%, ketiga 12%, dan keempat 38% (mempunayi perbedaan yang menyolok apabila dibagi menjadi empat sama besar).

s. *Comic Script Layout*

Penyajian iklan yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk medai komik, lengkap dengan *caption* nya.

t. *Rebus Layout*

Susunan *layout* iklan yang menampilkan perpaduan gambar dan teks, sehingga membentuk suatu cerita.

2.9 Proporsi

Proporsi adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya (Kusrianto, 2007:277). Penerapan teori ini dalam pembuatan buku ilustrasi

tentang kuda lumping Kediri, Jawa Timur, sebagai salah satu media bagi visualisasi sebuah konsep dalam penerapan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan penataan visual, keseimbangan visual demi membentuk proporsi yang sesuai.

2.10 Garis (Line)

Garis adalah elemen visual yang dapat dipakai dimanapun dengan tujuan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca (Supriyono, 2010:58). Garis merupakan salah satu unsur desain untuk terbentuknya sebuah gambar. Garis memiliki sifat-sifat yang dapat memiliki arti atau kesan.

- a. Garis Tegak, memiliki kesan kuat, kokoh, tegas dan hidup.
- b. Garis Datar, memiliki kesan lemah, tidur, dan mati.
- c. Garis Lengkung, memiliki kesan lemah, lembut dan mengarah.
- d. Garis Patah, memiliki kesan hati-hati dan cermat.
- e. Garis Miring, memiliki kesan menyudutkan.
- f. Garis Berombak, memiliki kesan yang berirama.

Sifat-sifat garis tersebut adalah acuan untuk desain *layout* yang dapat menjadi acuan untuk mendukung dan menentukan desain *layout* untuk perancangan buku ilustrasi tentang jaranan Kediri.

2.11 Warna

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya.

Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis (Suproyono, 2010:58). Warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai macam aspek, baik aspek indera, aspek budaya.

Drew (2008), mengatakan bahwa warna harus diletakan sesuai kontennya untuk memahami implikasi yang terkait dengan maknanya. Warna dapat dipisahkan dan digunakan secara terpisah untuk menyampaikan pesan dan emosi yang cepat, tanggapan asosiatif, dari atau perilaku yang dipelajari.

Pada bagian ini Drew (2008), menjelaskan berbagai macam jenis warna dan berbagai macam tanggapan asosiatif secara positif maupun negatifnya. Seperti contohnya, warna emas atau *gold* memiliki tanggapan asosiatif positif yang berupa kehangatan, mewah, mahal, berseri-seri, berharga, serta prestis, serta memiliki tanggapan asosiatif negatif yang berupa mahal dan boros.