

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung proses perancangan buku referensi seni tari *Bedhaya Ketawang* dengan menggunakan teknik *digital watercolour illustration* kepada remaja guna melestarikan budaya bangsa, maka dibutuhkan beberapa teori dan konsep yang relevan sebagai pokok pembahasan juga sebagai literatur sehingga penciptaan buku dapat dipertanggung jawabkan.

2.1 Studi Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang dilakukan oleh Helen Dwi Magdalena, mahasiswa S1 jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya dengan judul penciptaan buku ilustrasi tentang tari remo sebagai upaya pengenalan kepada anak-anak.

Dalam sebuah penelitian yang diangkat oleh Helen Dwi Magdalena ini merangkum tentang apa arti dan isi dari sebuah tari tradisional yang berasal dari Jawa Timur yakni tari remo menjadi sebuah buku ilustrasi. Dari penjelasan tersebut telah didapat bahwa penelitian yang dilakukan oleh Helen Dwi Magdalena adalah penciptaan buku ilustrasi yang mengupas tentang sejarah, detail tari, hingga pernak-pernik tari remo tersebut sedangkan perbedaan dari perancangan buku ini adalah pada letak teknik pengerjaan dan beberapa isi konten yang akan dikerjakan, yakni dengan menggunakan teknik *digital watercolour illustration* dan isi konten yang membahas tentang kesenian tari *bedahaya ketawang*.

2.2 Tari *Bedhaya Ketawang*

2.2.1 Teori Barthes tentang kaitan makna dan simbol

Fungsi dari mitos tentang Ratu Kidul adalah pengambilan posisi pada wilayah simbolis yang mampu memberikan kemantapan pada saat berjalannya sebuah sistem kepercayaan, sebagaimana yang masih diyakini oleh sebagian masyarakat tradisional khususnya yang berada di pulau Jawa. Guna kepentingan agar tetap terjaga ketegaran dari *pamor* yang menyebutkan tentang keberadaan keraton, keyakinan terhadap mitos penguasa pantai Selatan Kanjeng Ratu Kidul yang disebut sebagai permaisuri (bayangan) sang raja, tidak lain adalah untuk memberikan *legitimasi* kewibawaan lingkungan keraton yang sampai kini berusaha dilestarikan demi kewibawaan *trah* kebangsawannya. Makna yang dapat dipetik darinya adalah kaitan antar nilai-nilai tradisional yang senantiasa berlangsung dan berkelanjutan tentu harus siap menghadapi konsekuensi perubahan semangat jiwa zaman. Salah satu hal pasti yakni, mitos Ratu Kidul telah memberikan banyak makna bagi nilai-nilai kehidupan sosial masyarakat Jawa ke arah kedamaian di antara hubungan *kaula lan gusti*. Pengaplikasian nilai-nilai tersebut mengalami perubahan dalam bentuk ungkapan seni budaya, tergambar dalam susunan Tari *Bedhaya Ketawang*. Sebagai ungkapan seni, Tari *Bedhaya Ketawang* mampu menawarkan beberapa pilihan dalam rangka hadirnya suatu makna yang ditampilkan sesuai dengan bingkai pemahaman seni sebagaimana dikaji oleh bidang estetika dengan tidak mengabaikan nilai-nilai penafsiran atau pun semiotika sebagai bidang ilmu yang berkutat pada persoalan simbol.

Dapat dipahami, bahwa keberadaan mitos Ratu Kidul tetap dipercayai ketika dihadapkan dengan pandangan dari sisi pemikiran yang masih tradisional yang cenderung lebih diwarnai oleh sebuah kesadaran yang bersifat *sakral-magis*. Lebih-lebih didukung dengan pandangan atau karakteristik yang disertai kesadaran masyarakat (tradisional) lebih bersifat praksis dan terkadang naif, karena masih lekatnya sebuah nilai dalam wujud penghormatan terhadap leluhur atau *pinisepuh*, yang menimbulkan kecenderungan sikap yang menerima konsep-konsep ideologi secara *taken for granted*. Lain halnya dengan persepsi yang lebih mengutamakan kesadaran kritis, yang dapat dikatakan pandangan modern yang selalu berusaha mencari pemahaman melalui pemecahan sebuah masalah yang didapat secara rasional. Bagi dunia modern, susah membuktikan secara empiris tentang kebenaran suatu mitos. Akan tetapi, dengan menggunakan pandangan kritis yang berkembang saat era pasca modern, kebenaran akan mitos telah dipelajari dengan paradigma yang tak lagi menganut paham tentang kebenaran (tunggal) sebagaimana yang terjadi pada mazhab modernitas. Tokoh yang patut diungkap dalam hal ini adalah Ferdinand de Saussure, kemudian disusul oleh Roland Barthes yang menempatkan mitos sebagai sistem semiologi (Barthes, 2007: 299). Inti dari permasalahannya menempatkan makna terhadap bentuk mitos secara terpisah dari kandungannya. Pada akhirnya terbesit suatu analisis pemaknaan melalui identifikasi serta penjelajahan fakta sebagai tanda bagi hal atau sesuatu yang lain (Barthes, 2006: 155-156). Dalam mitos, terdapat tiga dimensi yang menyangkut pautkan penanda, pertanda, dan tanda; yang akhirnya harus dipahami dalam konteks makna yang tidak pernah tetap dan stabil.

2.2.2 Makna Simbolis Tari *Bedhaya Ketawang*

Bedhaya Ketawang merupakan salah satu bentuk tari tradisional (klasik) Jawa yang berjumlah sembilan penari puteri, yang difungsikan khusus untuk persembahan di hadapan raja pada setiap *jumenengan* (peringatan kenaikan takhta raja). Konon, proses terciptanya tari *Bedhaya Ketawang* sangat kuat kaitannya dengan perjalanan spiritual raja Sultan Agung ketika mendapatkan ilham lewat meditasinya, sehingga banyak yang mengatakan bahwa sampai sekarang pencipta tari *Bedhaya Ketawang* adalah seorang raja Mataram bernama Sultan Agung. Sebagaimana Tari *Bedhaya Ketawang* merupakan tari yang disakralkan, dalam pementasan tari *Bedhaya Ketawang* memerlukan syarat-syarat khusus, seperti: kesucian penari yang diwajibkan gadis perawan dan tidak boleh menarikannya apabila sedang datang bulan, juga persyaratan waktu latihan yang khusus yaitu hanya dilakukan pada hari Selasa *Kliwon*.

Tari *Bedhaya Ketawang* merupakan salah satu dari kesekian tari yang ada di keraton Surakarta yang mempunyai makna simbolis serta lekat hubungannya dengan upacara adat, religi, sakral, dan percintaan raja dengan mahluk halus Kanjeng Ratu Kidul atau Kanjeng Ratu Kencanasari (Hadiwidjojo, 1979: 12). Kedudukan tari *Bedhaya Ketawang* sebagai tari yang sangat dikeramatkan, tidak lain merupakan sarana penguatan kewibawaan atau legitimasi. Hal ini membuat pandangan masyarakat Jawa terhadap rajanya yang memiliki *kesakten* (kesaktian), *mawa teja* atau bisa dikatakan mengandung sinar, sehingga membawa kebenaran tentang ada dan terciptanya tari *bedhaya* (Anderson, 1985: 62).

Mengungkap tentang makna simbolis Tari *Bedhaya Ketawang*, salah satunya dapat dilihat pada jumlah dari penarinya yang menunjuk pada angka sembilan. Dengan mencermati nama setiap bagian yang diperankan masing-masing penari, maka jumlah dari angka sembilan pada tari *bedhaya ketawang* mengandung simbol *mikrokosmos* (*jagating manungsa, Jw.*) dapat ditandai dengan adanya sembilan lubang pada diri manusia yang disertakan anggota badannya. Semua itu terwakili dalam setiap peran dari para penari-penari *bedhaya*, yakni:

1. *Batak*, digambarkan sebagai kepala yang merupakan perwujudan dari jiwa.
2. *Endhel-Ajeg*, diwujudkan sebagai nafsu atau keinginan hati.
3. *Gulu*, diwujudkan sebagai leher.
4. *Dhada*, diwujudkan sebagai dada.
5. *Apit-mBuri*, diwujudkan sebagai lengan kanan.
6. *Apit-Ngarep*, diwujudkan sebagai lengan kiri.
7. *Endhel-Weton*, dirupakan sebagai perwujudan bagian tungkai kanan.
8. *Apit-Meneng*, diwujudkan sebagai tungkai kiri.
9. *Buncit*, diwujudkan sebagai bagian organ seks

(Soedarsono, 1984: 79).

Selain itu, angka sembilan yang dipilih merupakan bilangan terbesar menurut pandangan agama hindu yang dikaitkan dengan sembilan dewa-dewa penguasa *makrokosmos* yang mengitari delapan arah mata angin yaitu: satu sebagai pusat jagat, Utara, Selatan, Timur, Barat, Tenggara, Barat Daya, Barat Laut, dan Timur Laut. Maka dari situlah, jumlah sembilan yang mengandung

makna simbolis *makrokosmos* dan *mikrokosmos* dipercaya yang dapat mempengaruhi kemakmuran dan kesejahteraan atau sebaliknya (kehancuran), yang bergantung pada bisa atau tidaknya setiap individu atau kelompok masyarakat terutama negara berhasil dalam menata keselarasan hidup dengan jagat raya. Selain itu, angka sembilan merupakan simbol yang menyatakan bahwa adanya alam semesta dengan segala isinya yang mencakup matahari, bintang, bulan, angkasa (langit), bumi (tanah), api, air, angin, dan makhluk hidup di dunia (Nora K. Dewi, 1993: 22).

2.2.3 Refleksi Mitos Kanjeng Ratu Kidul dalam Tari *Bedhaya Ketawang*

Penataan birokrasi dalam suatu kepemimpinan yang ada dalam sistem kerajaan (Jawa) yang senantiasa mewujudkan legitimasi atau bertambah kokohnya kewibawaan raja, sehingga memberikan jarak pemisah yang lebih besar antara *kaula* dan *gusti*. Dari salah satu pihak, kedudukan raja dan bangsawan sebagai kelompok yang selalu berada di posisi atas dan selalu dihormati, sedangkan kelompok masyarakat rendah yang berkedudukan sebagai rakyat harus tunduk pada raja. Tumbuhnya gagasan yang dirupakan dalam bentuk sebuah konsep tentang tata tertib sosial, memegang peranan yang sangat besar dalam hal mengatur konsep segi kehidupan berpolitik serta agama. Dalam hal itu, berbagai unsur yang ada di dunia dan berbagai kategori sosial semua akan tunduk pada model klasifikasi, peraturan yang dipertentangkan dan saling melengkapi, tertib sosial, yakni totalitas yang hidup. Pelaku utama dalam bentuk pelukisan ini adalah sebuah keharusan yang membuat sebuah jarak antara kelas-kelas yang sebelumnya sudah tersusun, dan unuk menjamin persekutuan antara mereka (Kartodirjo, 1986: 10-11). Dalam hal

ini, para bangsawan (raja) yang senantiasa membaur dengan rakyat dalam rangka memperoleh dukungan dan pengakuan dari rakyatnya.

Beberapa usaha legitimasi posisi kekuasaan raja digambarkan dengan menggabungkan kebesaran raja-raja dengan kepercayaan setempat atau dengan para tokoh legendaris yang banyak dihadirkan melalui *historiografi* tradisional. *Geneologi* yang merupakan *sintesis* para nabi, tokoh dari Mahabharata, tokoh legendaris, raja-raja Hindu Jawa dan raja-raja Mataram, tidak lain merupakan dasar dari melegitimasi otoritas warga Mataram (Kartodirdjo, 1987: 206). Antara lain dapat dilihat dalam *Babad Tanah Jawi*, yang menyebutkan:

Batara Brama katoeroenaken dateng martjapada, joemeneng ratoe woten ing nagari ing Giling Wesi, nggentosi praboe Watoe Goenoeng ... Lami-lami Batara Brama apepoetra estri, anama Bramani. Bramani apepoetra Tri-Troesta. Tri-Troesta apepoetra Pari-Kenan. Pari-Kenan apepoetra Manoe-Manasa. ... Praboe Pari-Kesit apepoetra Joeda-Jana. Joeda-Jana apepoetra Gendra-Jana. Gendra-Jana apepoetra Djaja-Baja ... ing Kediri (Ras, 1987: 11)

Masih dengan sumber yang sama, Ras juga sebutkan mitos tentang Nyai Ratu Kidul yang menggambarkan perkawinan dewi samudera itu dengan raja Mataram Sultan Agung, seperti berikut: “*Katjarios kanjeng soeltan poenika kadatonipoen kekalih, satoenggil nama ing koeta Karta, satoenggilipoen ing seganten Kidoel, sabab rara Kidoel poenika sampoen kagarwa ing kanjeng soeltan*” (1987: 140). Hal ini memberikan pernyataan bahwa raja Sultan agung yang konon diperbincangkan pencipta tari *Bedhaya Ketawang* ada kaitannya dengan mitos Kanjeng Ratu Kidul.

Sampai sekarang pun dapat dipahami, bahwa sistem keyakinan masyarakat Jawa (bahkan daerah lain) masih percaya atas kekuatan yang menguasai wilayah pantai Laut Selatan yang dijuluki Kanjeng Nyai Ratu Kidul. Dalam bidang antropologi telah memberikan identifikasi sistem keyakinan dalam suatu religi atau kepercayaan berwujud pikiran dan gagasan manusia yang menyangkut-pautkan keyakinan dan konsepsi manusia tentang sifat-sifat Tuhan, tentang wujud dari alam gaib (*kosmologi*), tentang terjadinya alam dan dunia (*kosmogoni*), tentang zaman akherat (*esyatologi*), tentang wujud dan ciri-ciri kekuatan sakti dan mahluk-mahluk halus lainnya menurut (Koentjaraningrat, 1985: 43). Berhubungan dengan hal itu, keyakinan bahwa tari *Bedhaya Ketawang* yang menggambarkan curahan cinta suci Kanjeng Ratu Kidul kepada *Panembahan Senapati* sang raja Sultan Agung adalah menifestasi keyakinan masyarakat Jawa pada alam gaib. Penggambaran cinta antara sang raja dengan ratunya mahluk yang lain Kanjeng Ratu Kidul, dapat dilihat pada syair tembang (*sindhenan*) Tari *Bedhaya Ketawang* pada bagian *Gending Semang-semang*, sebagaimana dideskripsikan oleh (Nora K. Dewi, 1993: 18-19) seperti berikut:

*Sapa baya kang awelas asih brangti,
pendaming rat kusuma dinatur wenda,
kawastara nanging sira ing papreman,
ning wong agung susuhunan.*

*Danu madya ambara lah sih jiwa,
dene samar aweta anuhun pada susuhunan,
lelewane yen prapta gateri ati,
miyangga lit randahane sira tilarsa,
den aririh salira sapa darbea,
ning wong agung susuhunan.*

*Poma-poma yen babar aja nglingsira,
tudukena yen manira angawula,
sun anuhun pada baya,
sumbalinga yen katona dadi lara,
dadi edan baya sasuhunan.*

*Kapan baya wong agung babo sun amanggih,
ing papremaning wong agung,
bale atma tunjangan alit sinoreja,
lamun kangen tumurun pundi parannya.*

Dampak dari keyakinan tentang mitos Nyai Ratu Kidul lebih terasa, ketika melihat dan mencermati secara langsung aktivitas para pelaku yang terlibat dalam ritual atau upacara *jumenengan* yang ditandai dengan pementasan Tari *Bedhaya Ketawang*. Setiap *hendak* menari, seluruh penari harus melakukan apa yang disebut dengan *caos-dahar* yaitu sebuah *manifestasi* dari kebaktian dan usaha untuk berinteraksi secara langsung dengan makhluk halus serta dunia gaib. Menyertakan dupa atau *kemenyan* di hadapan para penari guna melengkapi seluruh proses jalannya ritual. *Caos-dahar* juga dilakukan oleh seluruh abdi raja yang juga terlibat dalam proses upacara *jumenengan*. Sikap tubuh pada saat aktivitas *caos-dahar* adalah dengan duduk bersila dengan kedua tangan menyembah. Dilakukan sebanyak lima kali menghadap ke arah mulai dari Selatan, Utara, Barat, Timur, lalu kembali ke Selatan. Penyembahan ke lima arah tersebut ditujukan kepada makhluk halus yang dianggap dan dipercaya melindungi keraton dan seisinya, yaitu: arah selatan kepada Kanjeng Ratu Kidul, arah Utara kepada Bathari Durga atau Sang Hyang Pramoni, arah Barat kepada Kanjeng Ratu Sekar Kedhaton, arah Timur kepada Kanjeng Sunan Lawu, kemudian kembali ke arah Selatan untuk berpamitan kepada Kanjeng Ratu Kidul atau Kanjeng Ratu Kencanasari (Nora K. Dewi, 1993: 20). Berdasarkan urutan arah sikap

menyambah yang dimulai dari arah Selatan, lalu kembali lagi ke Selatan, menunjukkan bahwa arah Selatan merupakan pusat yang diyakini sebagai tempat dimana Sang Ratu bersinggasana sebagai penguasa pantai Selatan.

2.3 Pengkajian Buku

Buku memiliki karakteristik yang memberukan begitu banyak kemudahan bagi siapa saja yang membacanya. Dimulai dari penulisan, cetak, editing, lalu distribusi. Proses pembuatan sebuah buku memakan waktu yang cukup lama, jauh lebih lama dari proses pembuatan media-media yang lain. Buku yang merupakan salah satu bentuk cetak yang dipergunakan sebagai penyedia semua macam jenis tulisan yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Buku merupakan sumber informasi dan pengetahuan, pencerita sebuah kisah, hingga kumpulan-kumpulan istilah penting bagi siapa saja yang membacanya. Buku selain dipergunakan sebagai sumber informasi dan pengetahuan, juga dipergunakan untuk membuka wawasan, sekedar hiburan, atau untuk pembelajaran (<http://ilmu-pendidikan.net/>).

Alasan kuat lain mengapa buku sedemikian kuat dan solid dalam peranannya sebagai media yang sulit tergantikan dapat dilihat dari sejarahnya. Sejarah dari buku yang ada di dunia sendiri dimulai sejak dahulu kala, bahkan sebelum Johann Gutenberg menemukan mesin cetaknya yang pertama di pertengahan abad 15. Kedudukan buku yang hampir tak tergantikan juga dikarenakan hubungan yang sangat kompleks dengan ajaran agama-agama. Sulit kita bayangkan suatu agama bisa mencapai penganutnya tanpa adanya kitab yang berbentuk buku. Tak heran pula jika buku mendapatkan kedudukan yang sangat erat dikalangan masyarakat karena konteks isi yang terkandung di dalamnya merupakan ajaran agama. Oleh

karnanya, buku yang sering kali dianggap sebagai sumber dari kebenaran. Dari sinilah buku mendapatkan kesan yang positif dan baik dimata masyarakat (Muktiono, 2003: 4).

2.3.1 Buku Refrensi

Refrensi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah sumber acuan, rujukan, atau petunjuk. Dimaksudkan adalah sebuah karya tulisan ilmiah yang dirupakan menjadi sebuah buku yang pokok pembahasannya terfokuskan dalam satu bidang ilmu. Topik yang dibahas dalam buku refrensi ini merupakan pembahasan topik yang cukup luas, karena buku refrensi pada dasarnya memiliki sifat sebagai buku acuan atau *literature* karena itulah buku refrensi ini harus selalu tersedia di perpustakaan manapun sehingga buku ini dapat dipakai oleh siapa saja setiap saat (<http://duniadosen.com/>).

Buku refrensi memiliki beberapa macam jenis diantaranya, seperti halnya buku-buku yang lain yakni ensiklopedi, bibliografi, kamus, buku tahunan, majalah, dan lain-lain. Beberapa jenis koleksi buku refrensi adalah buku yang berisikan sebuah penjelasan mengenai pengetahuan yang tersusun secara abjad. Kata ensiklopedi yang diambil dari bahasa Yunani *Enkykliopaideia* yang berarti sistem belajar yang lengkap. Banyak orang menulis beberapa buku ensiklopedi sesuai dengan pembahasan yang ingin mereka bahas, oleh sebab itu ruang lingkup dari ensiklopedi sangat luas.

2.3.2 Struktur Buku

Buku mempunyai bagian-bagian yang dinamakan komponen buku. Komponen buku pada umumnya tidak selalu sama antara satu dengan yang lain (<https://d42nkd.wordpress.com/>). Pada dasarnya buku mempunyai unsur-unsur diantaranya sebagai berikut:

1. Sampul Buku (Cover Buku)

Sampul buku adalah bagian terluar dari buku yang berisikan informasi pertama yang hendak diberikan kepada pembaca sebelum membaca isi dari buku tersebut. Sampul buku ini selain bagian terluar juga merupakan salah satu pelindung buku dan memperkokohnya agar lebih tahan lama. Ada beberapa jenis dari sampul buku diantaranya ada yang terbuat dari kertas tebal, ada yang dibuat dari karton dan dibaluti dengan kain linen, bahkan ada yang dibuat menggunakan kulit asli agar dapat dijual dengan harga yang mahal. Sampul atau cover buku juga memiliki fungsi lain yang sangat berguna untuk menyajikan judul halaman publikasi, nama penulis, penerbit, yang disertai dengan gambar grafis untuk dijadikan sebuah daya tarik tersendiri. Karena sampul atau cover buku itulah dapat memudahkan siapa saja yang hendak mencari atau menelusuri judul buku yang hendak dicari.

2. Punggung Buku

Judul buku terkadang juga tertera pada punggung buku. Judul yang tertera pada punggung buku ini kemungkinan berbeda dengan judul yang tertera pada halaman judul. Punggung buku biasanya lebih simple

dan ringkas biasanya berisikan nama pengarang, nama penerbit, dan logo penerbit.

3. Halaman Kosong (*Fly Leaves*)

Halaman kosong ialah halaman yang ada setelah sampul buku dan halaman ini biasa juga disebut dengan halaman pelindung. Halaman ini selain disebut pelindung juga memiliki fungsi lain yakni sebagai penguat dari jilid pada buku. Karena itulah biasanya halaman ini terbuat dari kertas yang lebih tebal agar buku yang dibuat lebih kuat dan lebih tahan lama.

4. Halaman Judul Singkat (*Half Title*)

Halaman judul singkat ini letak posisinya ada setelah halaman kosong dan berisikan judul singkat dari buku, biasa juga sering disebut "*Half Title Page*".

5. Judul Seri

Judul seri merupakan judul dari beberapa karya atau buku yang memiliki jilid-jilid lanjutan yang masih berkaitan dalam konten atau cerita yang ada didalam buku tersebut.

6. Halaman Judul (*Title Page*)

Halaman judul merupakan sebuah halaman yang berisikan banyak informasi dan data yang telah diberikan oleh penerbit, seperti halnya judul, nama pengarang, dan berbagai pihak yang berkaitan dalam sebuah pengarang seperti penerjemah, ilustrator, dan editor merupakan halaman judul buku. Halaman judul buku ini juga

berisikan tentang segala informasi termasuk kota tempat dimana buku ini diterbitkan, penerbit, dan tahun diterbitkannya buku tersebut. Halaman judul merupakan bagian terpenting yang perlu diperlihatkan, karena halaman judul yang akan dijadikan sumber utama dalam mengumpulkan segala macam informasi dan data yang diperlukan dalam katalogisasi.

a. Judul Buku

Dalam sebuah buku judul resmi ada dan dicantumkan pada halaman judul. Selain judul resmi ada juga yang dinamakan judul pokok yakni, judul tambahan, judul alternatif, dan judul paralel.

b. Nama Pengarang

Nama pengarang juga ikut tercantumkan tak luput dengan gelar pengarang tersebut jika buku tersebut bersifat perseorangan. Dalam halaman judul juga dicantumkan berbagai nama dari berbagai pihak yang masih terlibat dalam pengarang, penerbit, penerjemah, atau pun editor.

c. Keterangan Edisi

Keterangan ini juga tercantum pada halaman judul, karena terkadang keterangan edisi justru terdapat di sampul buku, halaman balik judul, atau kata pendahuluan. Dengan mencantumkan keterangan edisi ini sangat diperlukan karena sangat berguna untuk menunjukkan tingkatan buku tersebut dari buku-buku sebelum buku tersebut diciptakan. Jika buku yang dimaksudkan adalah

cetakan atau pencetakan ulang dari buku tanpa revisi atau penambahan, maka kata edisi mungkin berbeda dengan cetakan.

d. Keterangan *Imprin*

Keterangan *Imprin* merupakan keterangan yang membahas tentang tempat diterbitkannya buku, penerbit, dan tahun penerbitan buku tersebut yang terdapat di halaman judul. Unsur-unsur tersebut terkadang tidak selalu ada dalam halaman judul bahkan di dalam buku sekalipun, kadang juga terdapat pada halaman dibalik judul atau bahkan pada halaman sampul luar bagian belakang buku. Pada halaman judul tertulis hak cipta "*Copyright*".

7. Halaman Balik Judul

Banyak informasi penting yang ada di dalam halaman balik judul antara lain yakni:

- a. Keterangan kepengarangan
- b. Judul asli dari karya terjemahan
- c. Kota tempat terbit dan penerbit
- d. Tahun terbit dan tahun *copyright*
- e. Keterangan edisi
- f. Dan lain-lain.

8. Halaman Persembahan (*Dedication*)

Letak dimana halaman persembahan adalah sebelum pada peletakan halaman prakata pada buku. Dalam proses *katalogisasi deskriptif* halaman persembahan tidak lagi diperlukan.

9. Kata Pengantar

Kata pengantar merupakan kata singkat yang mendahului teks, yang berisikan beberapa penjelasan yang telah diberikan oleh pengarang kepada para pembaca yang merupakan bagian dari definisi kata pengantar. Beberapa penjelasan tersebut juga dimaksudkan guna menjelaskan tujuan atau maksud dari penulisan buku, ruang lingkup, dan pengembangan subyek yang dibahas. Kata pengantar sendiri biasanya juga berisikan ucapan-ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu pengaran dalam proses penulisan hingga terciptanya buku tersebut.

10. Daftar isi

Pemuatan judul per bab yang diikuti dengan rician anak bab, namun biasanya tanpa bab, semua ada pada Daftar isi. Peletakan daftar isi biasanya sering kali dilihat setelah kata pengantar. Dalam daftar isi biasanya juga terdapat daftar gambar, daftar tabel, dan lain-lain.

11. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian pertama pada bab pertama dari buku. Pendahuluan berisikan penjelasan tentang subyek yang hendak akan dibahas, baik dalam pengembangannya maupun organisasinya secara

ilmiah. Biasanya penahuluan sering kali tidak murni dari sang pengarang, melainkan campur tangan seseorang yang dianggap punya kemampuan lebih tentang bidang yang akan dibahas.

12. Naskah (Teks)

Naskah merupakan penjelasan dalam buku agar tampak lebih kuat dan kokoh, banyak naskah yang disertakan macam-macam pendukung seperti jenis ilustrasi gunanya agar mempermudah dan lebih menarik perhatian pembaca.

13. Indeks

Beberapa hal penting yang harus ada dalam indeks adalah daftar rinci dari sebuah terbitan atau buku tentang subyek, nama orang, nama tempat, nama geografis, dan lain-lain. Susunan indeks harus tersusun dengan cara yang sistematis mengikuti abjad atau alphabet. Tujuan dibuatnya indeks antara lain untuk mempermudah para pembaca dalam mencari informasi. Peletakan indeks terkadang diletakkan pada bagian akhir dari buku.

14. Bibliografi (Daftar Pustaka)

Semua buku yang bersifat ilmiah selalu memuat bibliografi, yang biasa dipergunakan dalam buku guna menjelaskan sumber-sumber yang ada dalam konteks buku yang diambil dari buku yang lain, dan biasa diletakkan pada bagian akhir buku.

15. Glossary

Beberapa daftar kata atau istilah yang masih dianggap asing bagi para pembaca umumnya masih perlu dijelaskan adalah glossary. Glossary juga biasa diletakkan pada bagian akhir buku.

16. Nomor Pagina

Nomor pagina biasa dirupakan seperti angka Romawi kecil dan angka Arab pada sebuah buku. Penomoran menggunakan angka Romawi ini biasa diletakkan pada halaman kata pengantar sampai dengan daftar isi, sedangkan penggunaan angka Arab sering kali dipergunakan untuk bab pendahuluan sampai akhir.

2.4 Digital Imaging

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *digital* berarti sesuatu yang berhubungan dengan angka-angka untuk perhitungan sistem tertentu, dimana juga memiliki arti penomoran. Sedangkan *imaging* berasal dari kata *image*, yang artinya bayangan, citra, dan gambar. *Imaging* dapat diartikan sebuah pencitraan yaitu proses yang terlibat dalam penangkapan, penyimpanan, penampilan, dan pencetakan gambar grafis. Terutama pada bidang seperti teknologi CD-ROM, dapat menyangkut prosedur yang rumit dan detail yang tinggi, termasuk *scanning* dan *digitalisasi* foto, menentukan ukuran optimum dan resolusi gambar dan kompresi keterangan *digital* mengenai gambar untuk menghemat ruang. Beberapa pendapat mengenai *Digital Imaging* antara lain:

1. Seorang artist studio tiga belas yang bernama Aqlie Zainal mengatakan bahwa, *Digital Imaging* merupakan olah *visual* dengan mengedit atau *retouch*, olah bentuk dan *tones color* melalui media komputer yang materi olahannya dapat berupa sebuah *sketch*, *digital point*, atau bahkan foto.
2. Jeffrey Sebastian yang merupakan anggota dari Divisi *Digital Imaging* dan Komersil-The Loop Indonesia mengemukakan bahwa *Digital Imaging* adalah sebuah proses *post-photography*, dimana proses tersebut akan melibatkan *cleaning-up*, *composing*, dan *colour adjustment* untuk menghasilkan *image* yang diinginkan.
3. Sedangkan Carlo Tuanzon Sardez dari *Digital Artist-Wishing Well* mengatakan bahwa *Digital Imaging* adalah sebuah proses dimana pergantian *image* dengan cara *compose* dan *combining*, termasuk *retouching*.

Dari beberapa pendapat para pakar *Digital Imaging* di atas maka ditariklah kesimpulan bahwa *Digital Imaging* merupakan sebuah teknik dimana teknik tersebut melibatkan unsur fotografi *digital* dengan program komputer, dimana ada proses *retouching*, *combining*, dan *composing*. Atau bisa juga dikatakan sebuah metode untuk mengedit gambar yang di-*scan* dari dokumen asli menjadi *digital life* dalam bentuk *pixel* yang dapat dibaca dan dimanipulasi komputer (Friza Reihan, 2010 : 9).

2.5 Teknik Cat Air

Melukis adalah salah satu cara dimana seseorang bisa mengekspresikan diri. Dalam melukis terdapat gaya dan bentuk ekspresi yang luas menurut (Philip Berril, 2008: 6). Penggunaan cat air dalam hal melukis dapat menghasilkan gambar-gambar yang detail, tegas, tepat, tebal, halus, dan cepat atau bisa jadi kebalikannya. Dengan menggunakan car air siapa saja bisa menggambarkan gaya dan ekspresi bebasnya.

2.5.1 Teknik Sapuan Kuas dengan Cat Air

Teknik sapuan kuas dengan menggunakan cat air dibedakan menjadi 4 jenis sapuan menurut (Philip Berril, 2008: 13), diantaranya:

1. Sapuan Datar

Campuran dari air dan warna yang diaplikasikan secara menyeluruh dan merata, dengan menggunakan sedikit air. Dengan menyapu permukaan menggunakan kuas yang sama panjang dan sapuannya mengarah ke arah yang sama, dengan catatan bahwa setiap sapuan kuas secara terus menerus menimpa sapuan yang sebelumnya hingga merata. Teknik yang dilakukan ini tidak dengan cara menggosok atau menyikat dengan menggunakan kuas lukis, melainkan menggunakan kuas yang sama panjang.

2. Sapuan Gradasi

Pada jenis sapuan ini penggunaan campuran warna pekat dan penggunaan air pada palet. Pada saat menyapukan kuas pada kertas penambahan air pada sapuan dilakukan setiap kali sapuan sejak sapuan

pertama, pada intinya sapuan gradasi dilakukan dengan cara mengencerkan cat dimulai dari gelap ke terang atau sebaliknya.

3. Sapuan Kertas dan Basah pada Cat Basah

3 warna disapukan pada permukaan kertas dilakukan sebanyak jumlah dari warna tersebut. Sapuan pada kertas yang kering tersebut tidak akan berubah warna setelah beberapa saat.

4. Sapuan Kuas

Pada teknik sapuan kuas banyak contoh eksperimen mempergunakan kuas berujung bundar dan rata dengan menggunakan sapuan kuas kering dan banyak kegunaan lainnya contohnya strippling atau melukis titik-titik warna.

2.5.2 Teknik *Aquarel*

Tampilan dari cat air yang sangat sederhana yang membuatnya tampak mudah selalu menjadikan ketertarikan tersendiri bagi para pelukis pemula. Beberapa fakta yang menyatakan bahwa cat air sangat praktis digunakan ialah bahwa cat air adalah media yang dapat digunakan dan dapat mengering lebih cepat, dan memberikan efek kepuasan pada siapa saja secara langsung (Tom Hoffmann, 2012: 11). Teknik *Aquarel* ini merupakan teknik yang menggunakan cat air sedikit encer difungsikan guna mendapatkan hasil sapuan yang tipis dan ringan, sehingga hasil yang didapat saat melukis dengan menggunakan teknik ini kesan atau hasil yang nantinya akan ditampilkan adalah transparan atau tembus pandang(<http://kantinilmu.com/2016/02/macam-macam-teknik-melukis-dan-penjasnnya>).

2.6 Warna

Warna merupakan salah satu faktor yang penting dalam komunikasi visual. Warna juga dapat memberikan dampak psikologis, sugesti dan suasana bagi siapa saja yang melihatnya. Karena itulah kedudukan warna dalam sebuah desain grafis sangatlah penting.

Melesetnya sebuah pewarnaan sering kali terjadi pada pembuatan desain dengan menggunakan komputer. Hal ini terkadang disebabkan warna yang terlihat pada layar monitor berbeda ketika dicetak, biasanya aplikasi cetak hanya dipakai gabungan warna menggunakan CMYK (*Cyan Magenta Yellow Black*), sedangkan di layar monitor menggunakan RGB (*Red Green Blue*), HLS (*Hue Lightness Saturation*), *Hexadesimal* dan lain-lain. Berikut adalah sistem atau model warna, antar lain:

1. RGB (*Red Green Blue*)
2. CMYK (*Cyan Magenta Yellow Black*)
3. HLS (*Hue Lightness Saturation*)
4. LAB Color -Lightness A (*green-red axis*)
B (*blue-yellow axis*)
5. RGB Hexadecimal: misal: #FF0000

Dalam beberapa kebutuhan cetak dan *printing*, warna yang digunakan adalah menggunakan sistem atau model CMYK, sedangkan yang ditampilkan di layar monitor (*web, wallpaper, game, video*) warna yang biasa digunakan adalah RGB dan RGB *Hexadecimal*. Karena banyaknya warna, maka untuk memudahkan mendapatkan warna yang sesuai dan disepakati. Hal ini bergungsi untuk

menyamakan persepsi warna dengan menggunakan kode angka (Sadjiman, 2009:1).

2.6.1 Kombinasi Warna

Menurut Sadjiman (2009: 1) sebelum menentukan warna yang cocok atau harmonis, lebih baik terlebih dahulu mengenal jenis-jenis kombinasi warna berdasarkan *color-wheel* yang telah dibuat, yakni:

1. Warna *Akromatik*

Warna *akromatik* adalah sebuah warna kombinasi gelap tan terang saja.

Akromatik berasal dari kata 'a' yang artinya tidak, dan *Chromatic* artinya warna. Biasa disebut dengan *Grayscale*. Kombinasi warna tersebut memiliki kesan yang klasik dan artistik, yang dapat dipakai untuk fotografi atau surat kabar.

2. Warna *Monokrom* atau Netral

Monokrom atau netral adalah satu warna *Hue* yang dikombinasikan dengan gelap terang. Kombinasi warna yang sederhana ini tidak banyak beresiko karena kombinasi ini dapat dengan mudah diterima oleh mata. Kelemahan kombinasi ini akan membosankan dan mudah ditinggalkan.

3. Warna Komplementer

Komplementer adalah 2 (dua) warna *Hue* yang berlawanan, yang dikombinasikan dengan gelap terang. Kombinasi tersebut mudah menarik perhatian atau nyaman untuk dilihat (*eye catching*), tapi jika penggabungan warna tersebut tidak pas, maka akan terlihat tidak

matching dan tidak nyaman lagi untuk dipandang.

4. Warna *Pastel* dan *Dark Colors*

Warna *pastel* adalah warna-warna yang mendekati warna terang atau putih. Sedangkan kebalikannya adalah warna gelap yang biasa disebut dengan *Dark colors*.

5. Warna *Analog*

Warna *analog* adalah warna yang berbeda *Hue* yang bersebelahan, sehingga kombinasinya akan lebih mudah diterima oleh mata dan lebih berani dibandingkan warna *monokrom*.

6. Warna *Clash*

Warna *clash* merupakan 2 warna yang berlawanan (komplementer), tetapi menyimpang atau bergeser 1 *hue*. Sesuai namanya "*Clash*" adalah warna yang tidak harmonis atau bertentangan sehingga kombinasi warna tersebut tidak enak dipandang. Tapi dengan menggunakan teknik tertentu, akan didapatkan paduan warna yang inovatif dan khas.

7. Warna Split Komplementer

Split komplementer ini lebih rumit dari warna *clash* karena terdiri dari 3 warna yang tidak harmonis (*clash*). Bila kombinasi warna yang dipergunakan dapat menyatukan 3 warna dalam sebuah desain, akan menghasilkan sebuah karya yang inovatif dan sangat indah. Jika penggabungan 3 warna tersebut gagal maka akan berdampak negatif pula kepada siapa saja yang melihatnya yang akan menyakitkan mata. Maka diperlukan kejelian dan rasa guna menyatukan 3 warna yang

bersebrangan ini.

8. Trangle Primer, Sekunder dan Tersier

Kombinasi warna ini merupakan perpaduan antara 3 warna yang senasib, yang membedakan perpaduan 3 warna ini dengan warna *clash* adalah warna ini cenderung memadukan warna yang berdekatan atau senasib.

2.6.2 Psikologi Warna

Warna merupakan salah satu unsur yang dapat mempengaruhi psikologi manusia. Pada setiap negara memiliki ragam budaya yang mempunyai berbagai macam arti tersendiri dalam mengartikan warna, meski begitu arti warna yang hendak disampaikan masih mencakup ruang *universal*.

1. Merah

Melambangkan perjuangan, semangat, aktif, agresif, dominan, kemauan keras, persaingan keberanian, energi, kehangatan, cinta, dan bahaya.

2. Biru

Melambangkan ketenangan, kepercayaan, keamanan, kecanggihan, kebersihan, dan keteraturan.

3. Hijau

Melambangkan sesuatu yang alami, sehat, berkeinginan, keberuntungan, kebanggaan, kekerasan hati, dan kekuasaan.

4. Kuning

Melambangkan rasa optimisme, harapan, dinamis, gembira, dan santai.

5. Ungu/Jingga

Melambangkan tentang spiritual, misteri, kebangsawanan, dan keangkuhan.

6. Oranye

Melambangkan energi, semangat, segar, keseimbangan, ceria, dan hangat.

7. Coklat

Melambangkan tanah atau bumi, kenyamanan, daya tahan, pesimis terhadap kesejahteraan, dan kebahagiaan masa depan.

8. Abu-abu

Melambangkan intelek, futuristik, milenium, kesederhanaan, dan kesedihan.

9. Putih

Melambangkan suci, bersih, tepat, tidak bersalah.

10. Hitam

Melambangkan sesuatu yang canggih, kematian, misteri, dan anggun.

2.7 Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang huruf. Latar belakang tipografi muncul sejak manusia berusaha menuangkan pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada manusia lainnya melalui sebuah tulisan. Pada awalnya manusia berkomunikasi melalui lisan, mereka menghafal setiap kisah hidupnya dalam bentuk

syair dan menuturkan kembali syair itu kepada yang lainnya. Kemudian muncullah sebuah penyampaian pesan berupa tulisan yang dilakukan dengan cara menyurat, mengukir, mentakik, menggambar, kemudian menulis sampai dengan mencetak (Surianto Rustan, 2011:25-30).

Pada abad XV tepatnya 1455 Masehi di Jerman Johan Gutenberg merupakan pelopor pembaharu tipografi, Johan Gutenberg telah menemukan huruf cetak ilmiah di era tersebut. Pada era huruf cetak, kita mulai mengenal istilah kata *font* dan *typeface*. Font berasal dari bahasa Perancis *foindre*, yang artinya mencair. Istilah ini dipergunakan pada wadah yang berisikan set huruf-huruf logam hasil dari pengecoran yang digunakan pada pencetak sebagai komposisi suatu dokumen. Sedangkan pengertian *Typeface* sendiri dapat diartikan sebagai suatu set karakter dengan ciri bentuk yang sama pada setiap karakter. Dengan demikian, pengertian *typeface* dengan nama Roman adalah mengandung semua ukuran huruf Roman dari yang terkecil hingga terbesar, demikian juga *italic*, *bold*, dan normal.

2.7.1 Klasifikasi Huruf

Huruf juga memiliki klasifikasi tertentu yang menjadikannya suatu identifikasi visual, berfungsi sebagai pembeda antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Berikut ini adalah klasifikasi yang umum digunakan untuk menamai setiap bentuk visual yang terstruktur dalam bentuk huruf:

1. Serif

Serif merupakan salah satu jenis huruf yang mempunyai kaki atau sirip yang berbentuk lancip diujungnya. Fungsi dari kaki-kaki pada jenis huruf ini agar mempermudah dalam membacanya, dari teks-teks kecil

maupun teks dengan jarak baris yang sempit. Kesan-kesan yang diberikan pada jenis huruf ini adalah klasik, elegan, dan resmi pada penerapan karya desain. Jenis huruf ini sering kali dijumpai pada surat-surat penting, surat kabar, dan sebagainya. Contoh dari *font serif* ini adalah *Times New Roman*, *Bodoni* (Anggraini S. dan Nathalia, 2014 : 58). Huruf *serif* ini dibagi menjadi empat jenis, yakni:

a. *Old Style*

Sesuai dengan namanya "*Old Style*", huruf ini memang terlihat lebih kuno dibandingkan dengan huruf serif lainnya, karena pada dasarnya bentuk kaki pada huruf ini yakni membentuk kurva yang menghubungkan dengan garis utama huruf. Contohnya: *Caslon*, *Goudy*, *Caxton*, dan lain-lain.

b. *Transitional*

Transitional merupakan salah satu bentuk huruf yang memiliki sudut pada kaki hurufnya dan garis utama (*stroke*) huruf saling berkaitan dan berhubungan dengan kurva pada huruf. Contohnya: *Century*, *Baskerville*, dan lain-lain.

c. *Modern*

Jenis huruf ini merupakan jenis yang terlihat lebih baru atau *modern* dibandingkan dengan huruf *serif* lainnya. Garis utama dan kaki huruf pada jenis *modern* ini terbentuk dengan adanya sudut-sudut. Contohnya: *Bodoni*.

d. *Egyptian (Slab Serif)*

Sesuai dengan namanya jenis huruf *Egyptian* ini mengingatkan akan bentuk tiang yang ada di bangunan Mesir Kuno, dan huruf ini juga sering kali dipergunakan pada tema tertentu seperti *western* atau *cowboy*. *Egyptian* memiliki ciri-ciri yang mudah diketahui yakni memiliki kaki yang tebal. Contohnya: *Lubalin*, *Memphis*, dan lain-lain.

2. *Sans Serif*

Berbeda dengan jenis huruf *serif*, jenis *Sans Serif* kali ini bersifat lebih santai dan tidak terlalu formal. Huruf jenis ini juga tidak mempunyai sirip atau kaki pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan yang hampir sama atau bahkan sama. Kesan yang ditimbulkan oleh jenis huruf *Sans Serif* ini adalah kesederhanaan, lugas, masa kini, futuristic, dengan adanya garis tipis dan warna yang tidak terlalu mencolok. Berikut adalah klasifikasi dari jenis huruf *Sans Serif* berdasarkan perkembangan zaman, yakni:

- a. *Grotesque Sans Serif*: memiliki perbedaan ketebalan antar *stroke* yang sangat kontras.
- b. *Neo Grotesque Sans Serif*: klasifikasi ini memiliki konstruksi huruf yang lebih halus dibandingkan dengan *grotesque*.
- c. *Humanist Sans Serif*: memiliki kualitas karakteristik kaligrafi seperti *serif*.

d. *Geometric Sans Serif*: memiliki konstruksi huruf yang dikembangkan dari bidang-bidang geometris.

3. *Script*

Script merupakan jenis huruf yang bentuknya menyerupai goresan tangan yang dilakukan dengan menggunakan pena, pensil, atau kuas dan biasanya menghasilkan bentuk huruf yang miring ke kanan. *Script* sendiri memiliki dua tipe huruf, yakni *Formal Script* dan *Casual Script*.

4. Dekoratif

Huruf Dekoratif ini biasanya hanya dipergunakan pada judul, dan tidak dianjurkan digunakan pada *body text* karena daya keterbacaannya rendah. Jenis huruf dekoratif ini adalah jenis huruf yang pengembangannya diambil dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada lalu ditambah dengan hiasan atau ornamen (garis-garis dekoratif).

2.8 Layout

Layout merupakan sebuah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berkaitan pada sebuah bidang yang menghasilkan sebuah susunan yang artistik atau memiliki nilai-nilai keindahan tersendiri. Hal ini juga bisa disebut dengan manajemen bentuk dan bidang dengan tujuan utamanya adalah menciptakan suatu karya *visual* dari gabungan antara elemen gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif dan dapat lebih mudah dipahami oleh siapa saja yang melihatnya (Suriyanto Rustan, 2011 : 53). Dalam *layout* terdapat salah satu unsur yang dapat membantu menjaga keteraturan pada desain yang biasa disebut *grid*. *Grid* berbentuk

garis-garis *vertikal* maupun *horizontal* yang bertugas guna membagi halaman menjadi beberapa bagian.

Berikut adalah jenis-jenis *grid standar* yang sering dipergunakan dalam pembuatan sebuah karya desain:

1. *Manuscript Grid* (Grid 1 Kolom)

Penggunaan satu kolom yaitu kolom kotak tengah merupakan jenis struktur yang paling sederhana dan biasa disebut dengan *Manuscript Grid*.

Meskipun terbilang sangat sederhana, penggunaan satu kolom ini juga memerlukan sebuah proses pengolahan yang khusus agar dapat menarik perhatian.

2. *Column Grid* (Grid Kolom)

Column Grid terbilang lebih *fleksibel* karena jumlah dan ukuran lebar kolomnya bebas, tergantung pada apa isi konten yang akan disalurkan dan ukuran huruf pada kolom teks. Dengan catatan jarak antar kolom sebaiknya tidak terlalu dekat atau terlalu karena mempengaruhi kenyamanan saat membaca hasil desain tersebut.

3. *Modular Grid* (Grid Modular)

Modular merupakan pertemuan antara divisi *horizontal* dan *vertikal*. Sehingga *grid* ini digunakan pada pembuatan format publikasi yang lebih rinci dan kompleks yang juga membutuhkan lebih dari satu grid kolom.

4. *Hierarchical Grid*

Hierarchical Grid biasa dijumpai pada *layout* website yang dirancang dengan mengandalkan intuisi dalam peletakan seluruh elemen-

elemennya. Jenis *grid* ini lebih dinamis dan lebar kolom cenderung bervariasi.

Perancangan *grid* harus disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan dari desain itu sendiri. Selain contoh jenis-jenis *grid* diatas, memodifikasi atau mengeksplorasi dari *grid* yang sudah ada mampu menciptakan sebuah desain dengan *layout* yang lebih *dinamis* dan *artistik* (Surianto Rustan 2011 : 55).

Dalam merancang *layout* sebuah desain salah satu teknik yang biasa dipergunakan adalah ruang kosong. Tanpa adanya ruang kosong, tampilan dari sebuah desain akan terasa lebih ramai dan menyulitkan pembaca untuk memahami isi yang akan disampaikan oleh desainer. Dengan demikian ruang kosong memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Digunakan sebagai pemisah dari setiap elemen desainnya.
2. Memberikan sebuah fokus terhadap elemen yang ingin ditekankan.
3. Memberi kesan desain yang lebih bersih dan *relaxing*.
4. Membuat *layout* terlihat lebih seimbang dan harmonis.

Mempermudah pembaca memahami isi desain.