



INSTITUT **BAB II**
& INFORMATIKA

TIJAUAN PUSTAKA

stikom
SURABAYA

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan. Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Titis Febri Prabandari. Mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual dari Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya dengan judul penelitian *Perancangan Multiconstruktional Pop-Up Book Cerita Sawunggaling sebagai Upaya Pelestarian Legenda Asli Surabaya Untuk Anak-Anak*. Perancangan mengenai multiconstruktional *Pop-up* book tersebut bertujuan untuk membangkitkan kembali pamor legenda asli nusantara dan memperkenalkan buku dengan teknik lipat *pop-up*. Dalam perancangan *pop-up book* ini menggunakan teknik media campuran. Konsep dari perancangan tersebut merupakan bagian besar dari karakter pembuatan buku ini, baik dari ide cerita, tokoh, dan sebagainya. Hasil perancangan *pop-up book* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pengenalan kembali legenda asli Surabaya pada generasi yang lebih muda.

Untuk penelitian saat ini yang dilakukan adalah *Penciptaan Buku Pop-up Mesatua Bali "I Lubdhaka" dengan Teknik Pull Tab sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional*. Dimana, pada saat sekarang ini anak-anak tidak ada yang tahu pasti mengenai budaya di Indonesia, salah satunya budaya tradisional Mesatua Bali (Mendongen). Anak-anak lebih mengenal cerita-cerita yang ada di TV atau video. Ada beberapa penyebab mengapa anak-anak sekarang ini kurang

menyukai atau bahkan tidak mengenal warisan budaya Mesatua Bali. Orang tua dalam hal ini sangatlah berpengaruh dalam pelestarian budaya Mesatua Bali yang kini hampir punah, Orang tua saat ini sangat jarang mempunyai waktu bersama anaknya untuk Mesatua Bali, itu merupakan salah satu penyebabnya.

Sesungguhnya dengan Mesatua Bali, selain dapat memupuk pengetahuan tentang nilai-nilai budaya terhadap anak-anak, dapat juga menumbuhkan rasa kedekatan antar orang tua dengan anak-anak. Yang membedakan dengan penelitian saat ini ialah budaya Mesatua Bali dengan mengangkat cerita I Lubdhaka perlu dilestarikan sebagai budaya tradisional yang merupakan kekayaan Indonesia. Perlu diupayakan untuk menarik minat Mesatua Bali anak-anak dengan cerita I Lubdhaka dengan mengemas secara berbeda cerita Mesatua Bali yang dulu di sampaikan secara lisan dari para orang tua kepada anak, sekarang disajikan dengan tulisan dalam buku *pop-up* yang pastinya akan lebih menarik. Dengan itu anak-anak pun dapat membaca pula isi cerita selain mendengar cerita dari para orang tuanya, serta mampu mengajak anak-anak secara interaktif untuk mengenal tokoh dan alur dari cerita Mesatua Bali.

2.2 Kajian tentang Buku

Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa (Muktiono, 2003:3). 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. Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum. Ada beberapa jenis buku antara lain (Muktiono, 2003:76):

1. Buku fiksi

Jenis buku ini merupakan salah satu jenis buku yang paling banyak diterbitkan dunia . adapun kisah dibalik ceerita fiksi / tidak berdasarkan kehidupan nyata. Contoh dari buku fiksi adalah: Novel, Cerita rakyat, dan sebagainya.

2. Buku Non Fiksi

Dalam kepustakaan jenis-jenis buku non fiksi banyak digunakan sebagai buku-buku refrensi ataupun juga ensiklopedia. Adapun beberapa jenis buku non fiksi antara lain: buku sekolah, buku jurnalistik, atlas, album, dan sebagainya

2.3 Pop Up

2.3.1 Pengertian *Pop-up Book*

Pop-up adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. *Pop-up* berasal dari bahasa inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan buku *pop-up* dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku *pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya bahkan ada buku *pop-up* yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih

menyenangkan dan menarik untuk dinikmati. Hal lain yang membuat buku *pop-up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka halaman buku tersebut (<http://dgi-indonesia.com>).

Penggunaan buku seperti ini bermula dari abad ke-13, pada awalnya *pop-up* digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib. Selama berabad-abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah, hingga abad ke-18 tehnik ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak (www.markhiner.co.uk/history-text.htm).

Buku *pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga lebih jelas dan menarik. Tampilan visual dalam bentuk tiga dimensi yang membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik setiap halaman. Cara visualisasi ini, kesan nyata yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

Dari penjelasan yang sudah di paparkan diatas mengenai buku *pop-up* dapat penulis simpulkan bahwa, buku *pop-up* adalah buku dengan gaya yang memberikan hiburan melalui gambar ilustrasinya, yang bisa berubah, bergerak ataupun timbul pada halaman kertasnya. Tampilan buku *pop-up* sangat menarik karena mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak kinetik. Kumpulan potongan-potongan objek pada buku tersebut kadang diikuti gerakan dari elemen gambar

dengan cara membuka atau menarik halaman, sehingga dapat terbentuk sesuai dengan benda aslinya serta bertujuan untuk memberikan tampilan visual lebih menarik pada sebuah cerita.

2.3.2 Jenis-jenis Teknik *Pop-up*

Jika dilihat secara keseluruhan, buku *pop-up* tidak jauh berbeda dengan buku lainnya. Hanya saja, pada setiap pembuatan buku *pop-up* desainer haruslah memiliki keterampilan khusus. Sama seperti buku lainnya, pembuatan buku diawali dengan penentuan konsep dan jalan cerita. Selanjutnya menentukan teknik - teknik yang dipakai dalam membuat bentuk *pop-up* tersebut.

Menurut Sabuda dalam *Frequently Asked Question, Creative Questions* teknik *Pop-up* ada berbagai macam antara lain, diantaranya teknik transformations adalah, *volvelles*, *peepshwo*, *flaps*, *pull-tabs*, *pull-downs* dan sebagainya, berikut ini adalah macam-macam teknik Pop-up (www.robertsabuda.com):

a. *Transformations*

Transformations adalah tampilan bentuk *pop-up* yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal. Apabila menarik lembar halaman ke samping atau ke atas sehingga tampilan dapat berubah ke bentuk yang berbeda.



Gambar 2.1 Transformations
(Sumber: Popuplady.com)

b. Volvelles

Volvelles adalah tampilan bentuk *pop-up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian-bagian yang dapat berputar.



Gambar 2.2 Volvelles
(Sumber: Popuplady.com)

c. Peepshow

Peepshow atau juga disebut trowongan buku, tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang ditempatkan atau disusun bertumpuk menjadi satu di

belakang kertas yang lain, menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif, seperti melihat ke dalam sebuah terowongan.



Gambar 2.3 Peepshow
(Sumber: *Populady.com*)

d. Carousel

Carousel didukung dengan tali, pita, kancing, dan lain sebagainya jika dibuka dan dilipat kembali akan berbentuk benda yang kompleks. Hal ini menciptakan serangkaian tampilan dua dimensi ataupun tiga dimensi sehingga menyajikan bentuk nyata.



Gambar 2.4 Caroules
(Sumber: *Populady.com*)

e. Box and cylinder

Box and cylinder atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika buku dibuka.



Gambar 2.5 Box and Cylinder

(Sumber: *Populady.com*)

f. Pull tab

Pull tab atau tarik tab yaitu sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru. Tab dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya.



Gambar 2.6 Pull Tab

(Sumber: *Populady.com*)

2.3.3 Perkembangan Gaya *Pop-up*

Jika dilihat dari perkembangannya, *pop-up* diawali dengan konstruksi yang masih sederhana, sekitar awal abad ke-13. Pada awalnya *pop-up* digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi dan meramalkan. Selama berabad-abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah hingga abad ke-18 ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak. Gaya *pop-up* dulunya diawali dengan konstruksi yang masih sederhana. Pada masa itu teknik ini disebut *movable book* (buku bergerak), dengan melibatkan peran mekanis pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar atau objek beberapa bagian pada kertas tampak bergerak, memiliki bentuk atau dimensi (Hiner, 2006 : 19).

Dalam perkembangannya, gaya *pop-up* sudah sangat bervariasi penggunaannya tidak hanya sebatas sebagai hiasan dalam kartu ucapan, namun juga sebagai sarana berbagai macam promosi seperti sarana promosi sebuah perusahaan, misalnya saja sebagai *corporate* sebuah perusahaan, panduan tur, panduan sejarah museum, real estate, restaurant, taman nasional, tempat wisata, dan hotel, serta sebagai kartu pos. Dari uraian mengenai perkembangan gaya *pop-up* di atas peneliti mencoba menerapkannya ke dalam produk buku cerita rakyat I Lubdhaka.

2.3.4 Unsur dalam Buku *Pop-up*

Dalam pembuatan sebuah buku haruslah mengetahui unsur-unsur dalam buku, terutama dalam pembuatan buku pop-up yang memiliki unsur-unsur sebagai berikut (<http://www.popup-book.com>):

a. Cover

Cover adalah tempat dimana judul itu berada, cover buku atau sampul sebuah buku dapat dinilai dari berbagai sudut pandang yang beranekaragam seperti permainan warna-warna yang sesuai dengan konsep buku, pemilihan gambar yang serupa dengan konsep, sampai pemakaian huruf atau tipografi huruf yang harmonis akan membuat tampilan cover buku menjadi lebih menarik. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa cover buku yang baik haruslah menggunakan pemilihan gambar, warna-warna, huruf yang sesuai dengan tema atau konsep yang diangkat.

b. Isi

Isi, yaitu yang berisi bab, sub-bab, yang isinya adalah inti dari buku. Berikut ini adalah unsur-unsur yang terkandung di dalam sebuah isi antara lain, tulisan yang dimaksud adalah suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara/symbol. Tulisan bertujuan untuk menyampaikan informasi, walaupun pada saat ini kebanyakan dari kita tidak memahaminya, tapi pada zaman dulu mungkin saja itu merupakan trend yang biasa mereka lihat dan dimengerti. Jadi sama saja, tulisan dari zaman dulu hingga sekarang ditujukan untuk menyampaikan informasi melalui simbol/aksara tertentu yang bisa difahami.

Selain tulisan juga terdapat unsur gambar yaitu suatu perpaduan titik, garis, bidang, dan warna yang dikomposisikan untuk mencitrakan sesuatu. Tujuan penggunaan gambar pada sebuah buku adalah untuk menerangkan informasi. Kekuatan gambar adalah segalanya. Selain dijadikan sebagai komunikasi dan pencitraan juga bisa dijadikan sebagai logo atau symbol. Tujuan penggunaan gambar pada sebuah buku adalah untuk menerangkan informasi. Kekuatan gambar adalah segalanya, selain dijadikan sebagai komunikasi dan pencitraan juga bisa dijadikan sebagai logo atau simbol. Menurut Sunaryo (2002:5) bahwa unsur gambar merupakan susunan atas bagian-bagian yang membangun terciptanya bentuk-bentuk pada sebuah desain atau karya seni.

Adapun unsur-unsur gambar yang ada sebagai berikut, unsur rupa raut istilah raut dipakai untuk menerjemahkan kata shape dalam bahasa Inggris. Istilah itu seringkali dipadankan dan dikacaukan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Dalam kamus, bangun berarti bentuk, rupa, wajah, perawakan. Selain itu juga berarti bangkit, berdiri, dan struktur atau susunan. Sedangkan kata bidang berarti permukaan rata dan tentu batasnya. Unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya (Sunaryo, 2002:9).

Dari segi perwujudannya, menurut Sunaryo (2002:10) raut dapat dibedakan menjadi (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut bersudut banyak, dan (4) raut tak beraturan. Raut geometris adalah raut yang berkontur atau dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung yang mekanis, seperti bangun-bangun yang

terdapat dalam geometri atau ilmu ukur. Raut organis atau biomorfis merupakan raut yang bertepi lengkung bebas, sedangkan raut yang bersudut banyak memiliki banyak sudut yang berkontur garis zig-zag. Raut tak beraturan mungkin karena tarikan bebas, terjadi secara kebetulan, atau melalui proses khusus yang mungkin sulit dikendalikan.

Selain unsur rupa raut terdapat unsur rupa warna yaitu adalah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya, menurut Sunaryo (2002:12). Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi. Helmholtz dan Maxwell tahun 1790 (dalam Sunaryo 2002:12-13), mengemukakan teori warna didasarkan pada teori warna cahaya.

Di kelompokkan menjadi tiga, antara lain: (1) warna primer atau warna pokok, merupakan warna yang bebas dari unsur-unsur warna lain, yakni merah, kuning, dan biru; (2) warna sekunder adalah warna hasil pencampuran warna pokok, yakni hijau, jingga, dan ungu; (3) warna tersier merupakan hasil pencampuran yang mengandung ketiga warna pokok, yakni jingga kekuningan jingga kemerahan, ungu kemerahan, ungu kebiruan, hijau kebiruan, dan hijau kekuningan.

Diantara unsur rupa raut, dan warna adapun unsur rupa yang membentuk gambar yaitu, unsur rupa tekstur. Sunaryo (2002:17) menjelaskan tekstur atau barik ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Sunaryo menjelaskan, menurut Wong tahun 1972 mengemukakan tiga macam tekstur visual, yakni tekstur hias,

tekstur spontan, dan tekstur mekanis. Selain unsur raut, warna, tekstur terdapat unsur rupa gelap terang ialah juga disebut nada, ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap. Sunaryo juga menjelaskan bahwa unsur rupa gelap terang juga dapat dimanfaatkan antara lain, memperkuat kesan trimatra suatu bentuk, mengiluskan kedalaman ruang, dan menciptakan kontras atau suasana tertentu.

Setelah unsur rupa raut, warna, gelap terang masih terdapat unsur ruang yaitu unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Kemudian Sunaryo menjelaskan bahwa, ruang dalam desain dwimatra umumnya dibatasi oleh garis bingkai yang membentuk bidang persegi atau persegi panjang, walaupun dapat dengan bentuk yang lain, bidang itu disebut bidang gambar.

2.3.5 Prinsip-Prinsip dalam Penyusunan Buku *Pop-up*

Beberapa prinsip-prinsip dalam penyusunan desain ilustrasi buku *pop-up* antara lain (Sunaryo, 2002:22):

a. Keseimbangan

Keseimbangan atau balance merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Sunaryo, 2002:22). Prinsip keseimbangan diterapkan dalam karya ini sebagai acuan penataan objek gambar dan teks cerita untuk menciptakan suatu keseimbangan yang tepat.

Ada beberapa jenis-jenis keseimbangan, antara lain sebagai berikut (Sanyoto, 2009:237):

1. Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*) yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan kanan sama persis, baik dalam bentuk rautnya, besar ukurannya, arahnya, warnanya maupun teksturnya.

2. Keseimbangan Memancar

Keseimbangan memancar (*radical balance*) sesungguhnya sama dengan keseimbangan simetri, tetapi kesamaan polanya bukan hanya di antara ruang sebelah kiri dan kanan saja, melainkan juga antara ruang sebelah atas dan ruang sebelah bawah.

3. Keseimbangan Sederajat

Keseimbangan sederajat (*obvious balance*) yaitu keseimbangan komposisi antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan tanpa mempedulikan bentuk yang ada di masing-masing ruang. Jadi, meskipun bentuk raut yang berbeda, tetapi besarnya sederajat, misalnya bentuk raut lingkaran dengan bentuk raut segitiga dengan besaran yang sama.

4. Keseimbangan Tersembunyi

Keseimbangan tersembunyi (*axial balance*) sering disebut juga keseimbangan asimetris (*asymmetrical balance*), keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan meskipun keduanya tidak memiliki besaran sama maupun bentuk raut yang sama.

b. Kombinasi

Unsur rupa pada dasarnya sama atau serupa, tetapi beraneka bentuk, warna, dan ukurannya. Penerapan dalam karya ini antara lain peragamaan nada warna dengan variasi nada warna analogus dan subjek tokoh pada setiap halaman yang menghasilkan kesatuan yang menarik dan selaras. (Sunaryo, 2002:25).

c. Kesatuan

Kesatuan adalah hubungan antar bagian-bagian secara menyeluruh dari unsur-unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh. Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya (Sunaryo, 2002:31). Dalam pembuatan karya ini prinsip kesatuan di gunakan sebagai pengabungan elemen-elemen yang ada saling mendukung antara gambar dan teks sehingga diperoleh titik fokus yang dituju.

Prinsip kesatuan sesungguhnya ialah “adanya saling berhubungan” antar unsur yang disusun. Jika satu atau beberapa unsur dalam susunan terdapat saling berhubungan maka kesatuan telah dapat dicapai. (Sanyoto, 2009:213)

2.4 Definisi Layout

Layout atau tata letak mempunyai peranan penting dalam keberhasilan komunikasi visual, karena dengan susunan yang sistematis dan konstruksi akan menciptakan susunan yang teratur, komposisi yang menarik dan berimbang sehingga dapat menarik publik untuk menanggapi isi pesan yang disampaikan. Prinsip *layout* menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007:277), prinsip layout yang baik memiliki lima unsur yaitu promosi, keseimbangan, kontras,

irama, dan kesatuan. Untuk mengatur *layout*, maka diperlukan pengetahuan akan jenis layout. Dalam periklanan dikenal adanya dua teknik layout yaitu (Kusrianto, 2007:277):

1. Layout simetris

Layout simetris berarti membagi bidang sama besar dan menentukan komposisi. Letak dari unsur-unsur visual yang dipilih dalam ukuran bidang yang telah ditentukan agar tercapainya sebuah desain yang seimbang, harmonis dan menarik. Layout simetris cenderung berkesan menciptakan keseimbangan desain yang formal, konservatif, tenang dan terkesan kurang dinamis.

2. Layout asimetris

Layout asimetris adalah pembagian bidang yang tidak sama besar dan cenderung adanya keseimbangan yang dinamis, bergerak, hidup, atraktif dan ritmis, sehingga proses komunikasi dan penyampaian pesan makna lebih dari sekedar penampilan.

2.5 Teori Warna

Warna adalah salah satu dari dua unsur yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi dari pada akal. Suatu pembawaan menyenangkan warna merupakan bagian dari kejiwaan manusia. Warna mencapai tujuannya melalui (Danger, 1992:51):

1. Respon Fisiologis. Warna menarik perhatian, betapapun netralnya pesan yang disampaikan. Warna dapat menciptakan daya tarik impuls pada karya.

2. Respon psikologis. Warna dapat membantu menyatakan kehangatan, kedinginan, kualitas, rasa hati dan emosional lainnya karena warna didasarkan pada tabiat manusia.
3. Daya tarik pada indera. Warna dapat menambah dimensi dan realisme produk yang penampilannya belum siap untuk disampaikan tanpa warna.
4. Daya tarik pada emosi. Warna dapat menyampaikan kesenagn dan untuk meningkatkan penampilan.

Warna sejak lama diketahui bisa memberikan pengaruh terhadap psikologi, emosi serta cara bertindak manusia. Warna juga menjadi bentuk komunikasi non verbal yang bisa mengungkapkan pesan secara instan dan lebih bermakna yang sering digunakan para marketer atau komunikasi visual yang handal untuk tujuan branding, sales/penjualan serta marketing perusahaan. Berikut ini adalah daftar warna dan maknannya (Rustan, 2013:73):

a. Abu – abu

Dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksanaan, masa lalu, bosan, kebusukan, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, seimbang, netral, perkabuungan, formal, bulan maret.

b. Putih

Rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, netral, cahaya, penghormatan, kebenaran, penghormatan, kebenaran, salju, damai, innocnce, simpel, aman, dingin, penyerahan, takut, netral, tanpa imajinasi, keterbukan, udara, kematian, kehidupan perkawinan, harapan, lemah lembut, kosong, bulan januari.

c. Hitam

Klasik, baru, kekuatan, depresi, kemarahan, kematian, kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal – hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, kejahatan, serius, mengikuti kecenderungan sosial, anarki, kesatuan, dukacita, profesional.

d. Merah

Perayan, kekayaan, nasib baik, suci tulus, perkawinan,perkabungan, setan, gairah, kuat, energi, api, cinta, roman, gembira, cepat, panas, sombong, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, menonjol, darah, marahm perang, radikal, sosialisme, komunisme, agresi, penghormatan, martir, roh kudas.

e. Biru

Laut, manusia, produktif, isi dalam, langit, damai, profesional, kesatuan, harmoni, tenang, terpercaya, sejuk, kolot, kepuasan, air, es, setia, bersih, teknologi, idealisme, dingin, berpengalaman, udara, kuat, tabah, cahaya,bijaksana, bangsawan, bumi, kebenaran.

f. Hijau

Kecerdasan, tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, kekayaan, uang, nasib, baik giat, murah hati, malu, keseimbangan, harmoni, stabil, tenang, islam, kreatif.

g. Kuning

Sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealisme, kaya, musim panas, harapan, udara, pengecut, serakah, lemah, persahabatan, feminim, berani, bergaul.

h. Purple

Bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, kerajaan, upacara, misteri, bijaksana, pencerahaan, sombong, flambiyon, menonjol, romantis, kehalusan, penebusan dosa, perkabungan, biseksual.

i. Jingga

Hinduisme, Buddhisme, kebahagiaan, energi, keseimbangan, panas, api, antuisme, flamboyan, kesenangan, agresi, sombong, emosi, bahaya, berlebih, hasrat, protetanisme.

j. Cokelat

Tenang, berani, kedalama, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, cemar, berat, miskin, kasar, tanah, tabah, simpel, persahabatan, ketergantungan.

k. Pink

Musim semi, syukukr, terima kasih, penghargaan, kagum, simpati, feminim, kesehatan, cinta, roman, perkawinan, sukacita, kekanaka.

Warna mampu merangsang dan menciptakan daya tarik visual dalam sebuah karya desain. Ada beberapa prinsi-prinsip warna yang perlu di ketahui sebagai berikut (Sanyoto, 2009:42):

a. Kesatuan Warna

Suatu susunan warna-warna harus “menyatu” agar tidak cerai-berai, kalang kabut, kocar kacir, sehingga enak dilihat. Kesatuan warna dapat diperoleh jika warna-warna yang digunakan, yaitu hubungan kesamaan dan hubungan kemiripan dari warna yang digunakan.

b. Keserasian (Proporsi) Warna

Untuk memperoleh keserasian warna diperlukan proporsi/perbandingan warna yang tepat. Proporsi atau perbandingan adalah menyangkut ukuran. Untuk memperoleh komposisi yang sebanding, dalam ari tidak ada yang menonjol, diperlukan perbandingan keluasan warna yang digunakan.

c. Dominasi Warna

Suatu karya seni harus memiliki keunikan, keistimewaan, keunggulan, daya tarik, pusat perhatian atau pusat pandang yang sering disebut dominansi. Karya seni yang tanpa dominiasi akan tersa hambar, tidak ada greget, tidak ada vitalitas, tidak ada pusat perhatian, sehingga tidak menarik.

d. Keseimbangan Warna

Suatu komposisi ata karya seni harus memiliki kesimbangan dalam susunan unsur-unsurnya, terutama ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan.

Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu warna dingin dan warna panas. Warna-warna dingin seperti, hijau. Biru, hijau-biru, biru-ungu, dan ungu dapat memberi kesan pasif, statis, kalem, damai, dan secara umum kurang mencolok. Sebaliknya, warna-warna panas, seperti merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau dan merah-ungu memiliki kesan hangat, dinamis, aktif, dan mengundang perhatian (Supriyono, 2010:74).

2.6 Bentuk dan Simbolis

Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan lain sebagainya. Dari definis tersebut dapat diuraikan bahwa bentuk merupakan wujud rupa sesuatu. Biasanya berupa Segi Empat, Segi Tiga, Bundar, Elips dan lain sebagainya, yang menjelaskan bahwa penerimaan suatu bentuk pesan, dipengaruhi oleh beberapa aspek yakni panca indra, pikiran serta ingatan.

Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Terdapat variasi dari bentuk yang tak terbatas dan kombinasi dari bentuk yang masing-masing mengkomunikasikan pesan dan artinya sendiri. Seringkali arti di balik sebuah bentuk adalah budaya (misalnya segi delapan berwarna merah sebagai rambu berhenti), terutama ketika bentuk dikombinasikan. Berikut adalah beberapa makna dari bentuk dasar (Sanyoto, 2009:83):

a. Lingkaran

Lingkaran tidak memiliki awalan dan tidak memiliki akhiran. Lingkaran mewakili kekekalan dan dalam setiap budaya biasanya mewakili bentuk

matahari, bulan, alam semesta dan objek angkasa lainnya. Lingkaran sering digunakan untuk benda-benda yang akrab seperti roda, bola, berbagai macam buah.

Lingkaran memiliki pergerakan yang bebas. Lingkaran bisa berputar. Bayangan dan garis dapat meningkatkan rasa pergerakan dalam lingkaran. Lingkaran merupakan kurva yang anggun dan terlihat feminin. Lingkaran juga memberikan rasa hangat, menenangkan dan memberikan rasa sensualitas dan cinta. Pergerakannya memberikan energi dan kekuatan. Kelengkapannya menunjukkan ketakterbatasan, kesatuan dan harmoni.

Lingkaran melindungi, memberikan pertahanan dan membatasi. Lingkaran membatasi apa yang ada di dalam dan menjaga hal-hal lain tetap di luar. Lingkaran menawarkan keamanan dan koneksi. Lingkaran menunjukkan komunitas, integritas dan kesempurnaan.

Lingkaran tidak terlalu umum digunakan dalam desain, namun lingkaran dapat digunakan untuk menarik perhatian, memberikan penekanan dan mengatur hal-hal agar tetap terpisah.

b. Kotak dan Persegi Panjang

Kotak dan persegi panjang menunjukkan kejujuran dan stabilitas. Kotak adalah bentuk yang umum digunakan dan terpercaya. Hal ini disebabkan karena umumnya tulisan yang kita baca disusun dalam bentuk kotak dan persegi pandang, maka bentuk tersebut menjadi familiar, aman dan nyaman.

Kotak dan persegi panjang memberikan kesesuaian, kedamaian, soliditas, keamanan, dan kesetaraan. Keakraban dan stabilitasnya, bersamaan dengan sifatnya yang terlalu biasa dapat terlihat membosankan. Kotak dan persegi panjang umumnya tidak menarik perhatian, namun dapat dimiringkan untuk menambahkan twist yang tak terduga. Misalnya pada halaman web yang memiringkan gambar yang dibingkai agar terlihat menonjol. Dalam simbol Budha, persegi di dalam lingkaran menunjukkan hubungan antara manusia dan penciptanya.

c. Segitiga

Segitiga bisa stabil jika berada di bentuk dasar dan tidak stabil ketika tidak dalam bentuk dasar. Segitiga mewakili tekanan dinamis, aksi dan agresi. Segitiga memiliki energi dan kekuatan dan dinamis stabil serta tidak stabilnya dapat menunjukkan baik konflik maupun kekuatan yang mantap. Segitiga ini seimbang dan dapat menjadi simbol untuk hukum, ilmu dan agama.

Segitiga dapat menunjukkan pergerakan berdasarkan ke mana mereka menunjuk. Segitiga dapat digunakan untuk memberikan tema yang umum seperti piramida, panah dan simbol-simbol. Secara spiritual, segitiga mewakili trinitas agama. Segitiga dapat menunjukkan penemuan diri dan wahyu.

Kekuatan segitiga menunjukkan maskulinitas. Sifat dinamisnya membuat segitiga lebih cocok untuk desain logo pada perusahaan teknologi tinggi yang berkembang daripada untuk institusi keuangan. Segitiga dapat digunakan untuk menyampaikan perkembangan, arah dan tujuan.

d. Spiral

Spiral merupakan ekspresi dari kreativitas. Umumnya ditemukan pada pola pertumbuhan alam dari banyak organisme dan menunjukkan proses pertumbuhan dan evolusi. Spiral menunjukkan ide dari kesuburan, kelahiran, kematian, ekspansi dan transformasi. Spiral merupakan siklus waktu, hidup, dan musim dan merupakan bentuk umum dalam simbolisme agama dan mistik.

Spiral bergerak dalam dua arah dan menunjukkan kembalinya pada titik yang sama pada perjalanan hidup dengan tingkatan pengertian yang baru. Spiral mewakili kepercayaan selama perubahanm pelepasan energi dan mempertahankan fleksibilitas melalui transformasi.

Spiral yang searah dengan jarum jam menunjukkan proyeksi dari intensi dan spiral yang berlawanan jarum jam menunjukkan pemenuhan dari intensi. Spiral ganda dapat digunakan untuk menyimbolkan kekuatan yang berlawanan.

Penggunaan bentuk dalam desain merupakan hal yang pasti terjadi, karena tidak mungkin menciptakan sebuah desain tanpa menggunakan sekurang-kurangnya satu bentuk. Bahkan kertas yang kosong pun merupakan sebuah bentuk. Bentuk sebagai salah satu elemen dalam desain akan membantu desainer untuk mengkomunikasikan pesan dan bukan hanya tujuan dekorasi semata.

e. Garis

Pengertian garis sendiri ialah menurut Leksikon Grafika adalah benda dua dimensi tipis memanjang. Sedangkan Lillian Gareth mendefinisikan garis sebagai sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak

menonjol dan sosoknya disebut dengan garis. Terbentuknya garis merupakan Gerakan dari suatu titik yang membebaskan jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan. Untuk menimbulkan Bekas Biasa menggunakan pensil, pena, kuas, dan lain lain. Bagi seni rupa garis memiliki fundamental, sehingga diibaratkan jantungnya senirupa. Garis Sering pula disebut KONTUR, sebuah kata yang samar dan jarang dipergunakan. Pentingnya garis sebagai elemen senirupa sudah terlihat sejak dahulu kala. Sebagai contoh adalah bila kita melihat garis berbentuk 'S', atau yang sering disebut 'line of beauty' maka kita akan merasakan sesuatu yang lembut, halus dan gemulai. Perasaan ini terjadi karena ingatan kita mengasosiasikannya dengan bentuk-bentuk yang dominan dengan bentuk lengkung seperti penari atau gerak ombak di laut.

Beberapa jenis garis beserta suasana yang ditimbulkannya seperti, garis lurus mengesankan kekuatan, arah dan perlawanan. Garis lengkung mengesankan keanggunan, gerakan pertumbuhan. Berikut kami sajikan beberapa jenis garis beserta asosiasi yang ditimbulkannya (Sanyoto, 2009:96):

1. Horizontal : Memberi sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak.
2. Vertikal : Stabilitas, kekuatan atau kemegahan.
3. Diagonal : Tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.
4. Lengkung S : Grace, keanggunan.
5. Zig-zag : Bergairah, semangat, dinamika atau gerak cepat.
6. Bending up right : Sedih, lesu atau kedukaan.
7. Diminishing Perspective : Adanya jarak, kejauhan, kerinduan dan sebagainya.
8. Concentric Arcs : Perluasan, gerakan mengembang, kegembiraan dsb.

9. Pyramide : Stabil, megah, kuat atau kekuatan yang masif.
10. Conflicting Diagonal : Peperangan, konflik, kebencian dan kebingungan.
11. Spiral : Kelahiran atau generative forces.
12. Rhythmic horizontals : Malas, ketenangan yang menyenangkan.
13. Upward Swirls : Semangat menyala, berkobar-kobar, hasrat yang tumbuh.
14. Upward Spray : Pertumbuhan, spontanitas, idealisme.
15. Inverted Perspective : Keluasan tak terbatas, kebebasan mutlak, pelebaran tak terhalang.
16. Water Fall : Air terjun, penurunan yang berirama, gaya berat.
17. Rounded Archs : Lengkung bulat mengesankan kekokohan.
18. Rhythmic Curves : Lemah gemulai, keriangian.
19. Gothic Archs : Kepercayaan dan religius.
20. Radiation Lines : Pemusatan, peletupan atau letusan

2.7 Tipografi

Tipografi menurut buku Manuale Typographic adalah;

“Typography can defined a art of seleted right type printing in accordance with specific pupose : of so arranging the letter, distributing the space and controlling the type as to aid maximum the reader’s”

Pengertian diatas ialah memberikan penjelasan bahwa tipografi ialah seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan khusus, sehingga menolong pembaca

untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Supriyono, 2010:19).

Berikut ini sajian beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi, antara lain sebagai berikut (Supriyono, 2010:25):

1. Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. Egyptian

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

3. Sans Serif

Pengertian Sans Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

4. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

5. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Dalam pemilihan jenis huruf, yang senantiasa harus diperhatikan adalah karakter produk yang akan ditonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya.

2.8 Budaya

2.8.1 Budaya Sebagai Identitas

Budaya bagi suatu bangsa merupakan sebuah harta yang tidak ternilai harganya, tanpa adanya budaya suatu bangsa akan dipandang rendah oleh bangsa lain. Kebudayaan pada kenyataannya adalah sebuah konsep yang amat luas sehingga lahir respon terhadap sebuah konsep kebudayaan. Istilah kebudayaan dihubungkan dengan kata-kata “abad” atau “peradaban”. Dimana suatu budaya akan mengalami perubahan mengikuti zamanya. Secara historis, budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *budhayah*, berasal dari bentuk jamak *budhi* yang dartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam buku Human Communication: Konteks-konteks Komunikasi, budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang serta diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Sedangkan budaya menurut Mulyana dan Rahmat (2006:25), budaya adalah suatu pola hidup yang menyeluruh. Dimana budaya bersifat kompleks, bastrak dan luas. Sehingga budaya merupakan hasil dari perpaduan kehidupan, adat istiadat dan norma yang terjadi di tengah-tengah masyarakat.

Menurut Prabowo (2008:9), identitas budaya merupakan cermin dari adanya kesamaan sejarah dan kode-kode budaya yang membentuk sekelompok orang menjadi satu, walaupun dari luar mereka tampak berbeda. Proses klasifikasi identitas budaya dari teori Stuart Hall tergambar jelas dalam kehidupan masyarakat berkulit hitam di Amerika dan Eropa. Namun jika ditinjau dari definisi yang diuraikan oleh Stuart Hall maka identitas budaya memiliki dua faktor yang menentukan dan saling berpengaruh dalam pembentukan dari identitas budaya itu sendiri, yaitu faktor eksternal yang berdasarkan fisik dari seseorang dan faktor internal yang berdasarkan hal-hal yang membuat seseorang mendekat satu sama lainnya dan secara tidak langsung membentuk identitas.

Menurut Person dalam C.Greertz (1973:122), salah satu wujud kebudayaan adalah seni. Dimana perwujudan seni selalu berhubungan dengan penggunaan simbol, sebagaimana dalam bahasa yang menyiratkan suatu bentuk pemahaman bersama diantara warga masyarakat pendukungnya. Perwujudan seni merupakan suatu kesatuan karya yang dapat menjadi ekspresi individual, social, maupun budaya, yang dimana isi dari wujud seni sebagai substansi ekspresi yang menekankan pada berbagai tema, interpretasi atau pengalaman hidup penciptanya dalam bentuk tanda secara verbal maupun visual.

2.8.2 Pelestarian Budaya

Pelestarian, dalam kamus besar Indonesia berasal dari kata dasar *lestari*, yang artinya adalah tetap selama-lamanya tidak berubah. Kemudian, dalam kaidah penggunaan Bahasa Indonesia penggunaan awalan ke dan akhiran *-an* artinya digunakan untuk menggambarkan sebuah proses atau upaya (kata kerja). Jadi

berdasarkan kata kunci *lestari* ditambah awalan ke- dan akhiran -an, maka yang dimaksud dengan pelestarian adalah upaya untuk membuat sesuatu selamanya tidak berubah dan dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mempertahankan sesuatu agar tetap sebagaimana adanya. Merujuk pada definisi pelestarian dalam Kamus Besar Indonesia tersebut, maka dapat ditemukan kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan pelestarian budaya adalah upaya untuk mempertahankan budaya agar tetap dipertahankan sebagaimana adanya.

Warisan budaya, menurut Davidson (1991:2) diartikan sebagai 'produk atau hasil budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jati diri suatu kelompok atau bangsa'. Dari gagasan ini, warisan budaya merupakan hasil budaya fisik (tangible) dan nilai budaya (intangible) dari masa lalu. Nilai budaya dari masa lalu (intangible heritage) tersebut yang berasal dari budayabudaya lokal yang ada di Nusantara, meliputi: tradisi, cerita rakyat dan legenda, bahasa ibu, sejarah lisan, kreativitas (tari, lagu, drama pertunjukan), kemampuan beradaptasi dan keunikan masyarakat setempat (Galla, 2001: 12)

Pelestarian tidak akan dapat bertahan dan berkembang jika tidak didukung oleh masyarakat luas dan tidak menjadi bagian nyata dari kehidupan kita. Para pakar pelestarian harus turun dari menara gadingnya dan merangkul masyarakat menjadi pecinta pelestarian yang bergairah. Pelestarian jangan hanya tinggal dalam buku tebal disertai para doktor, jangan hanya diperbincangkan dalam seminar para intelektual di hotel mewah, apalagi hanya menjadi hobi para orang

kaya. Pelestarian harus hidup dan berkembang di masyarakat. Pelestarian harus diperjuangkan oleh masyarakat luas (Hadiwinoto, 2002: 30).

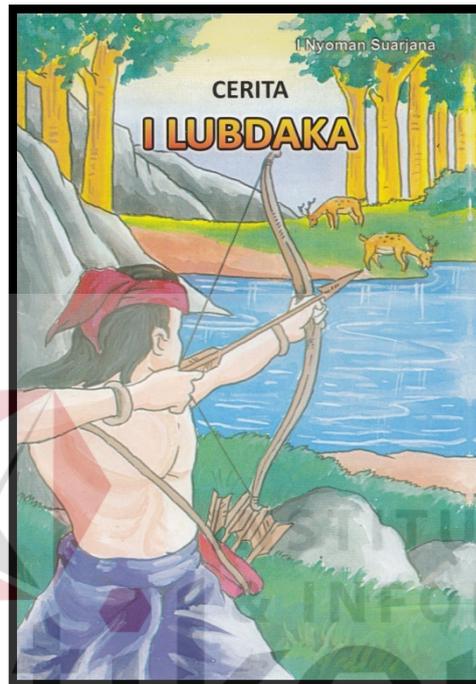
2.9 Komunikatif

Cara untuk mengatasi sebuah kelakuan adalah dengan pemakaian. Pemakaian juga meliputi tingkat dimana kelakuan nonverbal bertujuan menyampaikan informasi. perilaku yang komunikatif sengaja digunakan untuk menyampaikan pesan perilaku yang interaktif, sebenarnya mempengaruhi kelakuan dari partisipan yang lain. Sebuah perilaku bisa berarti komunikatif dan interaktif bila disengaja dan mempengaruhi, sebagai contoh jika anda sengaja memalbai ke teman sebagai tanda anda komunikatif dan interaktif, beberapa perilaku tidak bertujuan untuk komunikatif tetapi meskipun demikian menyediakan informatif untuk penerima, komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih, sehingga pesan yang masuk dapat dipahami (Supriyono, 2010:135).

2.10 Cerita I Lubdhaka

Menurut Nyoman Suarjana (1994:31) dalam buku Cerita I Lubdhaka menerangkan, Cerita I Lubdhaka itu dapat digolongkan ke dalam mitologi karena di anggap suci. Cerita tersebut sangat terkenal di Bali terutama dikaitkan dengan perayaan hari Saraswati atau sering disebut dengan hari “peleburan dosa”.

Mengikuti upacara itu umat Hindu percaya bahwa dosa-dosa mereka terhapuskan. Tidak berarti bahwa dengan adanya hari Siwaratri itu mereka bisa berbuat dosa sebanyak-banyaknya, justru mereka takut berbuat dosa.



Gambar 2.7 Cover Buku Cerita I Lubdhaka
(Sumber : Suarjana, 1994)

Satua(cerita) I Lubdhaka juga menunjukkan kepada kita agar selalu sujud kepada Tuhan dan turut menjaga keseimbangan alam. Supaya alam terjaga keseimbangannya, kita tidak boleh membunuh binatang semena-mena. Segala jenis satwa yang ada di dunia ini akan punah. Bila demikian, kita tidak akan pernah melihat secara langsung, keunikan, keanehan, kelucuan dan keindahan binatang-binatang di dalam cerita (Suarjana, 1994:33).



