

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang konsep dan teori yang memperkuat perancangan. Dengan adanya referensi diharapkan perancangan ini dapat membawa hasil yang maksimal.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh mahasiswa STIKOM Surabaya (Institut Bisnis dan Informasi Stikom Surabaya) yang bernama Christ Sindhu Adi Nugroho, dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Batik Tuban Sebagai Upaya Pelestarian Nilai-nilai Budaya. Pembuatan buku ilustrasi difokuskan pada setiap motif-motif batik klasik yang ada di daerah Tuban, serta menggambarkan nilai budaya yang terdapat pada beberapa macam motif batik klasik khas Tuban. Perancangan buku ilustrasi batik Tuban bertujuan agar dapat melestarikan nilai-nilai budaya melalui buku ilustrasi tersebut.

Perbedaan tujuan penelitian saat ini dengan tujuan penelitian terdahulu ada pada tema yang di ambil untuk dijadikan buku ilustrasi batik dan daerah yang diteliti. Dimana pada penelitian terdahulu merancang buku ilustrasi batik Tuban sebagai upaya melestarikan nilai-nilai budaya, sedangkan penelitian saat ini merancang batik tulis Jarak Arum *ex-lokalisasi* Dolly dengan teknik *watercolor* guna meningkatkan *brand awareness*. Selain terdapat tujuan untuk sama-sama menginformasikan kepada

masyarakat luas terutama kalangan dewasa dini melalui buku ilustrasi, namun yang membedakan adalah tema dan struktur rancangan yang diangkat untuk dimasukkan kedalam buku ilustrasi tersebut memiliki strategi yang berbeda-beda.

2.2 Batik

Kata “batik” berasal dari bahasa Jawa, dari kata “amba” yang berarti menggambar dan “tik” yang berarti kecil. Seperti misalnya terdapat dalam kata-kata Jawa lainnya yakni “klitik” (warung kecil), “bentik” (persinggungan kecil antara dua benda), “kitik” (kutu kecil) dan sebagainya (Teguh Suwarto, dkk, 1998: 8). Pengertian lain dari batik menjelaskan bahwa batik merupakan suatu seni dan cara menghias kain dengan penutup lilin untuk membentuk corak hiasannya, membentuk sebuah bidang pewarnaan, sedang warna itu sendiri dicelup dengan memakai zat warna biasa (Endik S, 1986: 10).

Menurut konsensus Nasional 12 Maret 1996 (Deperindag, tth: 14), bahwa: “Batik adalah karya seni rupa pada kain dengan pewarnaan rintang, yang menggunakan lilin batik sebagai perintang”. Menurut Hamzuri (1985: 1), batik adalah lukisan atau gambar pada mori yang dibuat dengan menggunakan canting.

Batik Indonesia telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) oleh UNESCO sejak 2 Oktober, 2009, sebagai keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait dengan banyaknya pengertian umum tentang batik yang bermacam-macam, maka departemen perindustrian membuat definisi sebagai berikut (S.Susanto,1992:4): “Batik adalah

kain tekstil hasil pewarnaan , pencelupan rintang menurut corak khas ciri batik Indonesia, dengan menggunakan lilin batik sebagai zat perintang”.

Melalui definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa batik dapat digolongkan menurut dua sistem:

- a. Penggolongan menurut cara perekatan lilin batik yaitu batik tulis, batik cap dan batik lukis.
- b. Penggolongan menurut cara proses penyelesaian batik, yaitu batik kerokan, batik bedesaan, batik radion dan batik remukan.

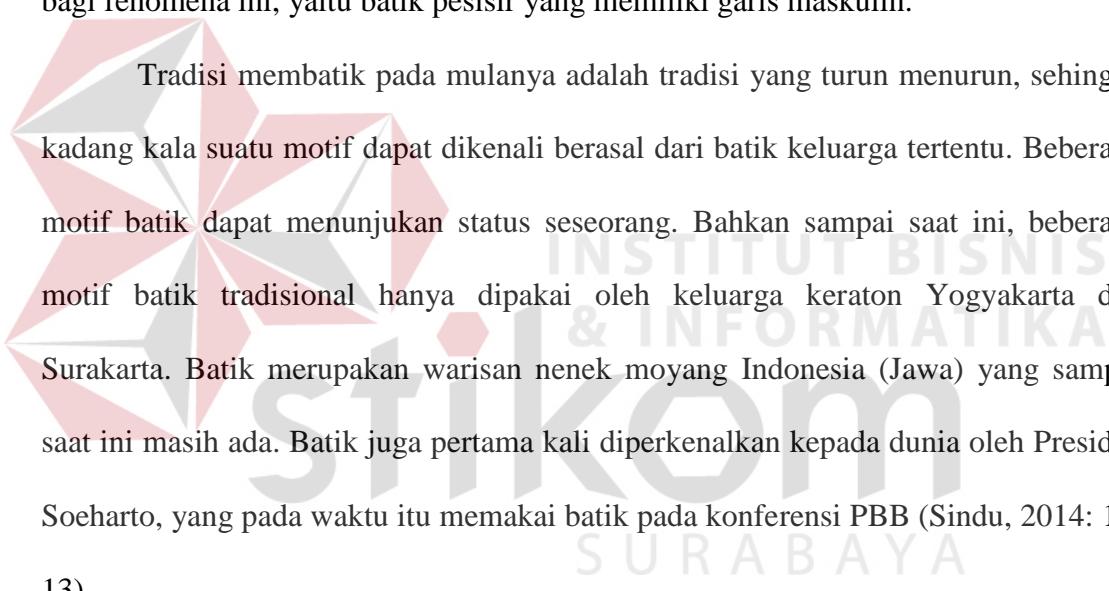
Batik merupakan produk seni budaya yang memiliki nilai seni yang tinggi dan telah menjadi bagian dari Budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama. Kain Batik bagi Bangsa Indonesia dapat dikatakan sudah mendarah daging, karena umumnya di Jawa, batik dipakai sebagai busana untuk upacara pernikahan atau upacara adat lainnya, bahkan juga digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Secara khusus, batik Indonesia memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pembuatannya memakai teknik pencelupan rintang.
- b. Zat perintang adalah lilin batik dengan ramuan khusus.
- c. Motif batik mempunyai ciri khas Indonesia yang mana tersusun dari ornamen-ornamen yang memiliki filosofi, keindahan, arti simbolis yang sesuai dengan kepribadian Bangsa Indonesia.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa batik merupakan suatu seni menghias kain dengan menggambar pola-pola tertentu di atas kain dengan menggunakan malam.

2.2.1 Budaya Batik

Batik adalah sebuah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama. Perempuan-perempuan Jawa pada masa lampau menjadikan keterampilan mereka dalam membatik sebagai mata pencaharian, sehingga pada masa lalu pekerjaan membatik adalah pekerjaan eksklusif perempuan sampai ditemukannya “Batik Cap” yang memungkinkan masuknya laki-laki ke dalam bidang ini. Ada beberapa pengecualian bagi fenomena ini, yaitu batik pesisir yang memiliki garis maskulin.



Tradisi membatik pada mulanya adalah tradisi yang turun menurun, sehingga kadang kala suatu motif dapat dikenali berasal dari batik keluarga tertentu. Beberapa motif batik dapat menunjukkan status seseorang. Bahkan sampai saat ini, beberapa motif batik tradisional hanya dipakai oleh keluarga keraton Yogyakarta dan Surakarta. Batik merupakan warisan nenek moyang Indonesia (Jawa) yang sampai saat ini masih ada. Batik juga pertama kali diperkenalkan kepada dunia oleh Presiden Soeharto, yang pada waktu itu memakai batik pada konferensi PBB (Sindu, 2014: 12-13).

2.2.2 Sejarah Batik

Berbagai macam spekulasi terhadap munculnya batik pertama kali di Indonesia telah diutarakan oleh beberapa sejarawan. Seni batik diperkirakan sudah ada di Indonesia sejak zaman kebudayaan logam atau kebudayaan perunggu (Kebudayaan *Dongsong*). Zaman ini dimulai sekitar tahun 500 sebelum masehi. Hal

ini dapat dilihat dari adanya kesamaan bentuk-bentuk motif dan ornamen dengan motif batik saat ini, seperti:

1. Garis-garis sejajar yang menyerupai sawud atau galaran atau rawan.
2. Garis-garis miring yang menyerupai dasar motif lerek atau lereng.
3. Lingkaran kecil-kecil yang mempunyai cecek-cecek atau titik-titik.
4. Garis-garis lengkung bersambung yang menyerupai pilin atau pilin berganda.
5. Segitiga berderet yang menyerupai motif pinggir unto walang atau motif tumpal.
6. Meander menyerupai motif pinggir awan batik klasik pantai utara Jawa (Cirebon).
7. Roset, seperti kotif dasar dari motif-motif ceplok.
8. Planet, seperti dasar ornamen pohon hayat.
9. Swastika, seperti pada motif banji dalam batik.
10. Lingkaran, seperti pada motif ceplok, nitik dan kawung.
11. Cecek sawut, seperti pada bentuk motif isen dalam motif batik.

Melalui persamaan motif dan ornamen tersebut, maka para ahli dapat menyimpulkan bahwa pada zaman tersebut dasar seni batik sudah dimiliki oleh bangsa Indonesia sebelum mendapat pengaruh kebudayaan dari luar. Sesudah itu antara tahun 200 dan 300 sesudah masehi, terjadi perpindahan penduduk dari daerah Godawari dan Kalinga (Keling) di India, yang merupakan gelombang pertama orang Hindu ke Indonesia menuju ke Jawa Barat. Hal inilah yang pada akhirnya membuat pengetahuan rakyat setempat terhadap batik menjadi lebih berkembang, yang dapat dilihat melalui hasil batik mereka yang lebih halus (Sewan, 1982: 12).

Perkembangan seni kerajinan batik terus mengalami perkembangan pada abad ke-6 saat kedatangan orang Hindu untuk yang kedua kali ke Jawa Tengah. Layaknya

kesenian lainnya seperti gamelan, wayang kulit, teknik tenun dan candi-candi, seni kerajinan batik menjadi semakin kaya akan motif dan mengacu pada ragam hias motif yang terdapat di candi dan arca. Hingga sampai akhir kerajaan Majapahit (1292) bentuk motif yang ada seperti:

1. Motif dengan titik-titik dan lingkaran seperti yang terdapat pada patung Padmapani dari abad ke-8 di Jawa Tengah.
2. Motif dengan ornamen bentuk lingkaran dan roset kecil yang terdapat pada patung Ganesa dari Candi Banon dekat candi Borobudur (abad ke-9)
3. Motif garis miring dengan deretan lingkaran pada bidang-bidang miring seperti motif lerek, terdapat pada Candi Dieng (abad ke-9)
4. Dan banyak motif lainnya.

Beragam motif seni kerajinan batik pada zaman kebudayaan Hindu tersebut mengalami perkembangan yang begitu pesat setelah masuknya seni kebudayaan Islam yang banyak menonjolkan pada bentuk bangunan masjid, seperti bentuk kubah, menara dan bentuk turbah. Dalam seni Islam, perpaduan antara rasa dan pikiran cukup mendominasi. Pada zaman ini terdapat beberapa perkembangan motif, seperti:

1. Motif gaya simbolis stiliran yang timbul pada waktu peralihan kebudayaan Hindu ke Islam.
2. Motif lung-lungan atau motif naturalistik adalah motif yang tersusun dari ornamen tumbuh-tumbuhan. Motif ini berkembang didaerah pantai utara Jawa, Madura, dan Bali.

3. Motif *look-can* yaitu motif yang terjadi karena pengaruh Cina seperti motif ornamen burung *Phoenix* dan bentuk binatang atau tumbuhan dengan rumbai bergelombang.

Pada zaman Mataram tahun (1586-1654) seni batik dan kebudayaan lainnya terus berkembang dan menyebar ke seluruh nusantara. Pada tahun 1646 pada zaman raja-raja Jawa, seni batik berkembang dalam dua arah, yaitu:

1. Dalam kalangan Keraton dengan motif tetap bergaya simbolis (stileran).
2. Dalam kalangan rakyat, terutama rakyat daerah pantai dan bandar perdagangan dengan corak seni setempat, seperti gaya *look-can* dan *Phoenix* yang bersifat naturalis (Sewan, 1982: 12).

Pada zaman pendudukan Belanda di Indonesia pengembangan dan pembinaan batik cukup maju, karena Belanda melihat besarnya potensi batik nusantara. Akan tetapi yang sangat disayangkan, hal tersebut dilakukan bukan untuk meningkatkan taraf hidup rakyat Indonesia yang berprofesi sebagai pengrajin batik, tapi semata-mata hanya untuk meningkatkan perdagangan negeri Belanda seperti penyediaan kain putih atau mori sebagai bahan batik dan zat pewarna batik yang diproduksi oleh Belanda. Selain itu, Belanda juga membeli batik-batik Indonesia dengan harga murah hingga kemudian dijual pada negara-negara lain dengan harga yang tinggi. Hingga saat ini perkembangan motif batik cukup mengagumkan, walaupun beberapa motif batik telah mengalami pergeseran fungsi dan nilai filosofis karena tuntutan nilai ekonomi yang tinggi.

2.3 Batik Tulis

Menurut (H.M. Soeharto, 1997: 17), Batik Tulis ialah batik yang dihasilkan dengan cara menggunakan canting tulis sebagai alat bantu dalam melekatkan cairan malam pada kain. Perkembangan teknik yang menghasilkan batik tulis bermutu tinggi di kraton-kraton Jawa ditunjang oleh canting tulis dan kain halus.

Pengertian Batik Tulis adalah batik yang dianggap paling baik dan tradisional, yang proses pembuatannya melalui tahap-tahap persiapan, pemolaan, pembatikan, pewarnaan, pelorodan dan penyempurnaan. Pada batik tulis sangat sulit dijumpai pola ulang yang dikerjakan persis sama, pasti ada selintas perbedaan, contohnya: lengkungan garis atau sejumlah titik. Kekurangan tersebut merupakan kelebihan dari hasil pekerjaan tangan.

2.4 Brand

Menurut Straub dan Attner (Kennedy dan Soemanagara, 2006: 111) “*Brand is a name, symbol, design, or combination of them that identifies the goods or service of a company*”. *Brand* mengandung nilai kualitas sebuah barang atau jasa yang diperoleh dari pengalaman penggunaan satu produk atau lebih. Kualitas produk juga dipengaruhi oleh kemasan, model, dan garansi (Kennedy dan Soemanagara, 2006: 111).

Straub dan Attner (Kennedy dan Soemanagara, 2006: 112) membagi *brand* menjadi tiga:

1. Nama (*brand name*): bentuk kata, huruf, atau gabungan keduanya yang digunakan untuk memberikan ciri khas. Contoh: Toshiba, Aqua, Kapal Api dan sebagainya.

2. Tanda (*brand mark*): Simbol atau desain yang digunakan untuk memberikan ciri dan membedakannya. Contoh: huruf H pada mobil Honda, gambar hewan jaguar pada mobil Jaguar, simbol centang pada Nike, dan timbangan pada Penggadaian.
3. Karakter (*trade character*): simbol yang menunjukkan kualitas manusia. Contoh: Mr. Ronald Mc Donald untuk produk McDonald's, Andy pada produk Molto, Kwik pada produk Smarfren serta Mr. Versace pada pakaian Versace.

Menurut Surya (2003: 26), fungsi utama sebuah *brand* meliputi:

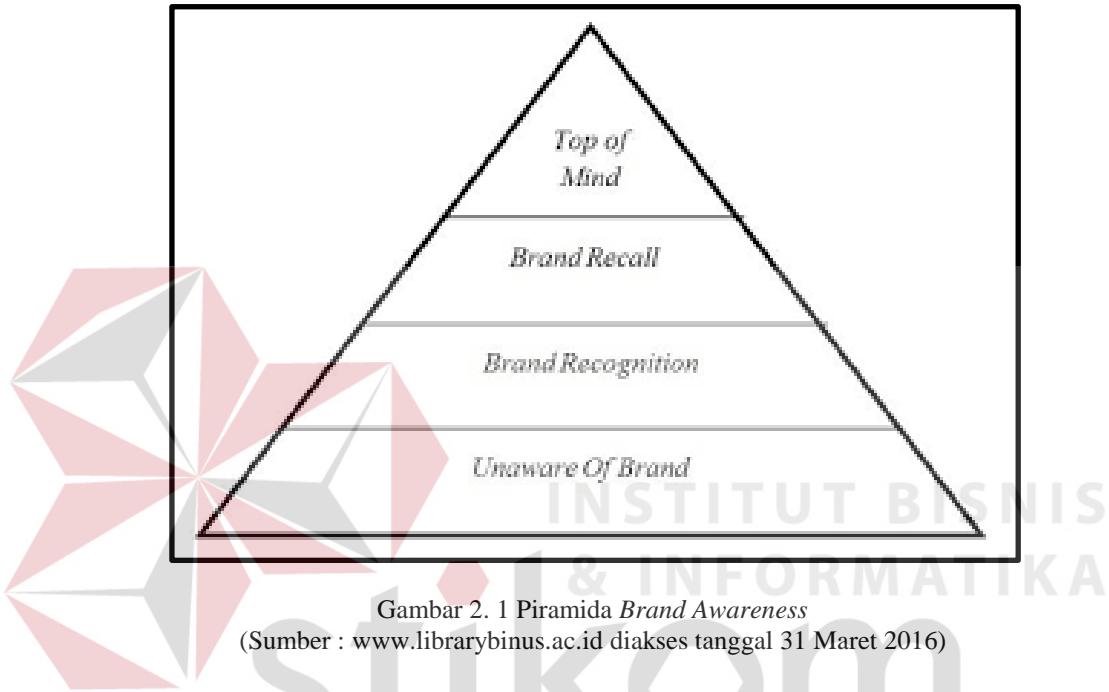
1. Sebagai sebuah janji. *Brand* menjanjikan diferensiasi yang berarti, menciptakan kecenderungan, dan mampu menjadikan produk "premium".
2. Sebagai jalan pintas dalam pengambilan keputusan.
3. Sebagai aset yang menambah nilai finansial.
4. Menandakan perubahan kepada *audience*.
5. Menanggapi perubahan *audience*.
6. Mengkomunikasikan dan mengkomunikasikan kembali nilai-nilai instansi atau perusahaan pada masyarakat.
7. Memerangkati (*to set*) moral orang-orang didalam lingkungan perusahaan.
8. Mengabsahkan (*to endorse*) momentum untuk sebuah pernyataan jangka panjang.

Menciptakan, mengelola, dan menguasai persepsi masyarakat, baik didalam organisasi maupun masyarakat umum.

2.5 *Brand Awareness*

Brand awareness adalah kesanggupan seorang calon pembeli untuk mengenali atau mengingat kembali bahwa suatu merek merupakan bagian dari

kategori merek tertentu (Darmadi Durianto, dkk, 2004: 54). *Brand awareness* menurut Rangkuti (2002: 243) adalah kemampuan seseorang pelanggan untuk mengingat suatu merek tertentu atau iklan tertentu secara spontan atau setelah dirangsang dengan kata-kata kunci.



Brand awareness ini terbagi menjadi empat tingkatan. yaitu:

1. *Unaware of a brand*

Pada tingkatan ini seseorang atau konsumen benar-benar tidak mengetahui suatu merek (*brand*) tertentu ataupun tidak pernah mendengar adanya merek tersebut.

2. *Brand recognition*

Pada tingkatan ini seseorang baru sadar atau mengingat suatu merek (*brand*) tertentu saat orang lain menyebutkannya terlebih dahulu.

3. *Brand recall*

Brand recall merupakan tingkatan yang lebih tinggi dari pada *brand recognition* di mana seseorang dapat diminta untuk menyebutkan merek-merek tertentu tanpa bantuan seperti pada tingkatan *brand recognition*. Biasanya merek-merek yang disebutkan sesudah *top of mind* merupakan *brand recall*.

4. *Top of mind*

Top of mind adalah nama suatu merek (*brand*) yang pertama kali disebutkan oleh seseorang, merek yang sudah menjadi *top of mind* berada pada posisi yang istimewa dalam benak konsumen, merek tersebut menjadi pimpinan dibandingkan merek-merek lainnya (Aaker, 1991: 62).

2.6 Sejarah Jalan Jarak Ex-Lokalisasi

Di Surabaya sudah tak asing lagi dengan nama jalan ini, dimana tempat ini adalah lokalisasi terbesar se-Asia Tenggara. Banyak kisah tentang berdirinya Dolly yang berada di jalan Jarak, salah satunya menyebutkan bahwa Dolly merupakan nama dari salah seorang perintis berdirinya usaha prostitusi di Surabaya tersebut. Dolly Van de Mart adalah seorang perempuan keturunan Belanda yang membuka sebuah wisma berisikan para perempuan cantik yang utamanya digunakan untuk melayani tentara Belanda ketika itu. Karena pelayanan yang sangat memuaskan yang diberikan oleh para perempuan cantik tersebut, maka para tentara Belanda itupun akhirnya tertarik untuk kembali datang berkunjung. Tidak hanya itu saja, namun terdapat juga sejumlah masyarakat pribumi yang juga penasaran untuk singgah sampai akhirnya rumah bordil itupun ramai.

Sebagai pencetus komplek lokalisasi di Jalan Jarak, Kelurahan Putat Jaya, Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya ini maka perempuan dengan sebutan tante Dolly itu kemudian dikenal sebagai tokoh melegenda tentang asal muasal terbentuknya gang lokalisasi prostitusi tersebut.

Dalam perkembangannya, gang Dolly yang berada di jalan Jarak semakin dikenal masyarakat luas, karena tidak hanya prajurit Belanda saja yang berkunjung, namun warga pribumi dan saudagar yang berdagang di Surabaya juga ikut menikmati layanan PSK. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap kuantitas pengunjung dan jumlah PSK yang semakin melambung.

Tidak hanya itu saja, Dolly juga menjelma menjadi kekuatan dan sandaran hidup bagi penduduk lokal disana. Terdapat lebih dari 800 wisma esek-esek, kafe dangdut dan panti pijat plus-plus yang berjejer rapi. Kawasan Dolly yang berada di tengah kota, berbaur dengan pemukiman penduduk yang padat di kawasan Putat, Surabaya, menjadi sumber rezeki bagi banyak pihak. Bukan hanya bagi pekerja seks, tetapi juga pemilik warung, penjaja rokok, tukang parkir, tukang ojek, dan tukang becak.



Gambar 2.2 Kawasan Lokalisasi Dolly yang Berada di Jalan Jarak
(Sumber : www.sidomi.com diakses tanggal 20 Februari 2016)

Kisah lain tentang Dolly juga pernah ditulis Tjahjo Purnomo dan Ashadi Siregar dalam buku berjudul "Dolly: Membedah Dunia Pelacuran Surabaya, Kasus Kompleks Pelacuran Dolly" yang diterbitkan Grafiti Pers, April 1982. Dalam buku itu disebutkan dulu kawasan Dolly merupakan makam Tionghoa, meliputi wilayah Girilaya, berbatasan dengan makam Islam di Putat Gede.

Baru sekitar tahun 1966 daerah itu diserbu pendatang dengan menghancurkan bangunan-bangunan makam. Makam China itu tertutup bagi jenazah baru, dan kerangka lama harus dipindah oleh ahli warisnya. Hal tersebut mengundang banyak orang untuk mendapatkan tanah bekas makam itu, baik dengan membongkar bangunan makam, menggali kerangka jenazah, atau cukup meratakan saja.

Setahun kemudian, tahun 1967, muncul seorang pelacur wanita bernama Dolly Khavit di kawasan makam Tionghua tersebut. Dia kemudian menikah dengan pelaut Belanda, pendiri rumah pelacuran pertama di jalan yang sekarang bernama Kupang Gunung Timur I. Wisma miliknya antara lain bernama T, Sul, NM, dan MR. Tiga di antara empat wisma itu disewakan pada orang lain.

Dolly semakin berkembang pada era tahun 1968 dan 1969. Wisma-wisma yang didirikan di sana semakin banyak. Adapun persebarannya dimulai dari sisi jalan sebelah barat, lalu meluas ke timur hingga mencapai sebagian Jalan Jarak.



Gambar 2.3 PSK di Lokalisasi Dolly
(Sumber : www.berita.beritajatim.com diakses tanggal 20 Februari 2016)

Suksesnya bisnis Tante Dolly, dibuktikan dengan makin menjamurnya wisma di tempatnya itu, hingga akhirnya lokalisasi itu disebut Gang Dolly, yang cukup terkenal se-Asia Tenggara. Nama itu untuk mengenang sang legenda Tante Dolly, setelah kematiannya.

Namun kekokohan Gang Dolly akan tinggal sejarah, yang tak akan dilupakan masyarakat Surabaya. Sebab, Wali Kota Surabaya, Tri Rismaharini, dengan tegas memutuskan untuk menutup Gang Dolly dan Jarak pada 18 Juni 2014 ini. Deklarasi penutupan dilakukan di Gedung Islamic Center Jalan Dukuh Kupang, Surabaya.

2.7 Jalan Panjang Rehabilitasi Lokalisasi

Menurut Humas Pemerintah Kota Surabaya (2015: 9), kota Surabaya kini menjadi salah satu kota yang paling dikagumi seantero dunia. Faktanya, ada banyak tamu dari dalam negeri dan luar negeri yang datang berkunjung ke Surabaya, terpesona dengan kemajuan pembangunan dan keindahan sudut-sudut kotanya.

Jika diibaratkan wajah manusia, tampilan Surabaya kini terlihat semakin cantik dan segar. Selain karena keberadaan taman-taman kota yang hijau dan asri, Surabaya kini juga telah terbebas dari sumber “penyakit sosial” bernama lokalisasi.

Dulu, wajah kota Surabaya pernah punya noda berwarna buram karena keberadaan tempat-tempat lokalisasi yang muncul di beberapa tempat. Kawasan lokalisasi tersebut memunculkan masalah pelik yang selalu sulit untuk diatasi. Tahun demi tahun berganti, tetapi masalah lokalisasi tersebut masih belum bisa dicari solusi penangannya.

Titik awal penyelesaian masalah awal klasik ini muncul ketika Pemerintah Kota (Pemkot) Surabaya memiliki komitmen kuat untuk menutup dan mengalihfungsikan kawasan lokalisasi. Pemkot Surabaya tegas melarang lokalisasi beroprasi di Surabaya dengan berpijak pada Peraturan Daerah (Perda) No.7 tahun 1999 Tentang Larangan Menggunakan Bangunan/Tempat untuk Perbuatan Asusila, serta Pemikiran untuk Melakukan Perbuatan Asusila.

Tekad kuat Pemkot utnuk menutup lokalisasi tidak hanya berpijak pada landasan hukum. Tetapi juga niat untuk memutus efek berantai yang muncul karena keberadaan efek lokalisasi. Salah satunya efek buruk terhadap anak-anak yang tinggal dikawasan lokalisasi.

Keseriusan Pemkot Surabaya dalam penutupan lokalisasi, salah satunya ditujukan untuk menyelamatkan masa depan anak-anak yang tinggal dikawasan lokalisasi. Dalam beberapa kali acara, salah satunya ketika membuka acara deklarasi Surabaya bahas prostitusi di Taman Bungkul pada 10 November 2013, Walikota Surabaya, Tri Rismaharini menyampaikan tentang pertumbuhan dan masa depan

anak-anak dikawasan lokalisasi harus menjadi prioritas diatas segalanya, termasuk urusan uang.

Ini karena anak-anak tersebut tumbuh dan berkembang di lingkungan yang tidak sehat bagi mental mereka. Mereka terbiasa melihat segala sesuatu yang seharusnya belum waktunya mereka lihat. Dan itu berpengaruh pada pembentukan sikap mereka.

Apalagi, diketahui bahwa indeks pembangunan manusia (IPM) dikawasan lokalisasi ternyata rendah. Berdasarkan data diketahui bahwa ada banyak anak yang tinggal dikawasan lokalisasi yang sudah putus sekolah ketika masih duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Padahal, anak-anak yang tinggal dikawasan Dolly, punya hak yang sama untuk mendapatkan kualitas pendidikan yang layak dan setara seperti anak-anak yang tinggal dikawasan lainnya.

Karena itu, komitmen Pemerintah Kota Surabaya dalam mengalihfungsikan lokalisasi, memiliki banyak makna. Tidak hanya menjadikan wajah kota menjadi lebih bermartabat dengan mengakhiri sumber penyakit sosial tersebut. Tetapi juga menjadi sebuah pijakan penting untuk memastikan anak-anak dikawasan itu bisa tumbuh dan berkembang dengan benar.

2.8 Asal Mula Batik Tulis Jarak Arum

Penutupan exlokalisasi Dolly yang dilakukan oleh walikota Surabaya, Tri Rismaharini merupakan awal mula terlahirnya berbagai UMKM *ex-lokalisasi* Dolly yang terkena dampak. Pasca penutupan gang Dolly oleh Wali Kota Surabaya membuat siklus pendapatan dari warga *ex-lokalisasi* tersebut menjadi menurun

drastis. Tetapi dibalik itu semua, Wali Kota Surabaya telah merencanakan untuk mendirikan UMKM bagi warga lokalisasi yang terkena dampak. Bergagai UMKM pun direalisasikan untuk menambah penghasilan warga lokal *ex-lokalisasi* tersebut. Salah satu UMKM yang didirikan adalah batik Jarak.

Salah satu warga yang menjadi penyelia batik Jarak adalah Fitria Anggraini, warga asli dari Putat Jaya. Fitria Anggraini adalah salah satu warga yang terkena dampak lokalisasi. Sebelum menjadi penyelia, Fitria rajin mengikuti pelatihan batik tulis yang diprakarsai oleh Badan Pemberdayaan Masyarakat (Bapemas) KB kota Surabaya. Awalnya pelatihan batik tulis yang digelar di Bali RW III Kelurahan Putat Jaya itu sepi peminat. Hanya beberapa orang saja yang datang untuk mengikuti pelatihan tersebut.

Namun seiring berjalananya waktu beberapa warga yang terdampak di Putat Jaya ikut serta, karena pelatihan tersebut berjalan lancar. Awalnya hanya warga yang mempunyai KK Surabaya saja yang boleh mengikuti pelatihan, tetapi karena peminat dan banyak warga luar Surabaya yang tinggal di Jarak yang terkena dampak, maka dibuka peluang untuk warga KK luar yang tinggal di Jarak untuk ikut serta mengikuti pelatihan batik yang diselenggarakan oleh Badan Pemberdayaan Masyarakat (Bapemas). Dari pelatihan membatik tersebut kemudian lahirlah Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang diberi nama Batik Tulis Jarak Arum.

Awal mula batik Jarak Arum tercetus ketika warga yang mengikuti pelatihan membatik harus membuat nama sentra untuk UMKM-nya. Nama yang dibuat harus melambangkan ciri dan tidak menjauh dari asal mula Jarak. Kata “Jarak” berasal dari nama jalan Jarak sendiri, dimana jalan tersebut dulunya ternoda karena sempat

menjadi tempat lokalisasi terbesar se-Asia Tenggara, dan nama Jarak sendiri diambil untuk mengenang dan dijadikan kiblat didalam setiap motif yang terdapat pada batik tersebut. Sedangkan kata “Arum” sendiri di ambil dari bahasa Jawa yang berarti harum. Jadi Jarak Arum sendiri mempunyai arti “jalan Jarak yang telah menjadi Harum”, yang dimana nama tersebut bertujuan untuk mengharumkan nama Jarak yang dulu sempat ternoda, untuk menjadi lebih baik dengan lahirnya Batik Jarak Arum.

Batik tulis karya warga Jarak punya keunikan yang membedakan dengan batik-batik lainnya. Salah satu ciri khas batik tulis buatan warga Jarak adalah disemua ukiran motif batik selalu terdapat gambar daun jarak sebagai ikonnya. Ikon daun jarak sendiri melambangkan Jalan Jarak, karena pengrajin tidak mau meninggalkan kesan Jarak yang dahulu adalah wilayah yang terkenal sebagai lokalisasi.

Motif yang dipadukan dengan motif daun jarak adalah ikon-ikon yang ada di Kota Surabaya. Hal tersebut ditujukan bagi pendatang luar Surabaya agar mengenal batik Jarak Arum adalah batik khas yang diproduksi oleh warga *ex-lokalisasi* Dolly yang terkena dampak. Motif dan warna yang terdapat dari Batik Jarak Arum juga telah disesuaikan dengan selera pasaran. Warna yang digunakan bukan hanya warna *ngejreng* saja, tetapi Jarak Arum juga menggunakan warna-warna *soft*, dimana salah satu ciri khas warnanya adalah warna *beige*.



Gambar 2.4 Motif Batik Tulis Jarak Arum
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)



Gambar 2.5 Pengrajin Batik Tulis Jarak Arum
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Dari pelatihan dan pendirian UMKM Batik Tulis Jarak Arum tersebut, kini anggota yang turut bergabung memperoleh tambahan pendapatan dari menjadi pengrajin batik. Batik Jarak Arum kini juga sudah melebarkan sayapnya ke berbagai daerah dan mancanegara. Batik yang hanya bisa didapatkan di Jarak tersebut, kini mulai banjir pesanan dari luar daerah maupun dari luar negeri. Dengan harga yang

relatif terjangkau, sekitar 200-300rb, para pecinta batik tulis bisa mendapatkan Batik Tulis Jarak Arum dengan ukuran kain 2m x 2m (Humas Pemerintah Kota Surabaya, 2015: 55).

2.9 Dewasa Dini

Dewasa dini adalah masa peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa. Peralihan dari ketergantungan kemasra mandiri baik dari ekonomi, kebebasan dari menentukan diri, dan pandangan masa depan lebih realistik.

Secara hukum dewasa dini sejak seseorang menginjak usia 20 tahun (meskipun belum menikah) atau sejak seorang menikah (meskipun belum berusia 20 tahun). Sedangkan dari lingkup pendidikan yaitu dicapainya kemasakan kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil ajar latih yang ditunjang kesiapan (Mappiare, 1983: 15).

Orang dewasa dini sudah masuk masa transisi baik secara fisik, intelektual, peran sosial dan psikologis yang menyertai berkurangnya kemampuan reproduktif.

Beberapa karakteristik dewasa dini dan pada salah satu nantinya dikatakan bahwa dewasa dini dan pada salah satu intinya dikatakan bahwa dewasa dini merupakan salah satu masa penyesuaian diri dengan cara hidup baru dan memanfaatkan kebebasan yang diperoleh (Hurlock, 1993).

Dewasa dini merupakan masa dari perkembangan fisik yang mengalami degradasi mengikuti umur seseorang. Pada masa dewasa dini motivasi untuk meraih sesuatu hal sangat besar yang didukung oleh kekuatan fisik yang prima.

2.9.1 Prespektif Batik di Kalangan Dewasa Dini Surabaya

Dewasa dini merupakan periode penyesuaian diri terhadap pola-pola kehidupan yang baru dan harapan-harapan sosial baru. Secara umum, mereka yang tergolong dewasa dini adalah mereka yang berusia 20-35 tahun. Menurut seorang ahli psikologi perkembangan, Santrock (1999), orang dewasa dini termasuk masa transisi, baik transisi secara fisik (*physically trantition*) transisi secara intelektual (*kognitif trantition*), serta transisi peran sosial (*social roletrantition*).

Dimasa ini adalah masa dimana orang telah menemukan jati dirinya, dan cenderung tidak mengikuti apa kata orang. Dewasa dini tergolong menjadi 2 jenis, yaitu orang yang sudah berpenghasilan dan mahasiswa. Dimana mereka memiliki penghasilan menyesuaikan dengan tingkatan sosial masing-masing.

Berbicara tentang minat batik dikalangan dewasa dini tergolong masih kurang. Untuk dewasa dini yang sudah memiliki pekerjaan memang menggunakan batik untuk kebutuhan pekerjaan, entah pekerja bank maupun akademis, dan lain sebagainya. Sedangkan dewasa dini yang termasuk golongan mahasiswa rata-rata mereka menggunakan pakaian yang terkesan ringan untuk dikenakan sehari-hari.

Bagi kalangan dewasa dini yang tergolong mahasiswa, batik adalah pakaian yang terkesan berat dengan desain yang begitu-begitu saja (monoton), sedangkan dewasa dini yang telah memiliki pekerjaan menganggap batik adalah pakaian formal yang cocok digunakan untuk seragam (terlihat elegan sesuai dengan motif dan desain pakaian batik pada umumnya).

Kalangan dewasa dini yang masih menyandang status mahasiswa juga memikirkan *budget* ketika akan membeli sesuatu, karena mereka masih belum

memiliki penghasilan sendiri. Mereka cenderung memilih pakaian yang menarik dan memiliki daya tarik tinggi dengan harga yang tergolong tidak menguras kantong. Lain halnya dengan yang sudah bekerja, sebagian dari mereka cenderung memikirkan fesyen, dimana salah satunya merupakan tuntutan dari pekerjaan.

2.10 Desain

2.10.1 Elemen-Elemen Dasar Desain

1. Garis

Garis adalah tanda yang dibuat oleh alat untuk menggambar melewati permukaan. Garis juga didefinisikan sebagai titik yang bergerak, selain itu garis juga disebut sebagai jalur terbuka.

Garis dikategorikan berdasarkan tipe, arah, dan kualitasnya. Tipe garis atau atribut garis merujuk pada gerakan garis dari awal hingga akhir. Tipe garis dapat berupa garis lengkung, lurus, atau siku-siku.

Kategori kedua adalah arah garis. Arah garis dibedakan menjadi tiga, yaitu garis horizontal, garis vertical dan garis diagonal.

Kategori ketiga adalah kualitas garis harus merujuk bagaimana garis itu digambar. Kualitas garis itu dapat berupa garis yang ragu-ragu atau tegas, halus atau patah-patah, tebal atau tipis, tetap atau berubah-ubah.

2. Bidang

Elemen grafis yang kedua adalah bidang (*shape*). Segala bentuk yang mempunyai dimensi dan lebar disebut bidang. Bidang bisa berupa bentuk-bentuk

geometris (lingkaran, segiempat, segitiga, elips, kotak, setengah lingkaran dll) dan bentuk-bentuk yang tidak beraturan.

Bidang geometris mempunyai kesan yang formal. Sedangkan bidang yang non-geometris atau bidang yang tidak beraturan mempunyai kesan yang tidak formal, santai dan dinamis. Pengertian bidang grafis dalam desain grafis tidak sebatas itu saja.

Area kosong yang ada diantara elemen-elemen visual dan *space* yang mengelilingi foto, bisa pula disebut bidang. Bidang yang kosong bisa dianggap sebagai elemen desain, seperti halnya garis, warna, bentuk dan sebagainya.

3. Warna

Warna merupakan elemen penting yang dapat mempengaruhi sebuah desain. Pemilihan warna dan pengolahan atau penggabungan satu dengan lainnya akan dapat memberikan suatu kesan atau image yang khas dan memiliki karakter yang unik, karena setiap warna memiliki sifat yang berbeda-beda. Danger (1992: 51) menyatakan bahwa warna adalah salah satu dari dua unsur yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi daripada akal.

4. Gelap Terang

Perbedaan nilai gelap terang dalam desain grafis disebut *value*. Salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca adalah dengan menyusun unsur-unsur visual secara kontras gelap terang. Kontras *value* dalam desain komunikasi visual dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi.

Penggunaan warna yang kurang kontras memberi kesan dinamis, energik, riang, dramatis dan bergairah. Secara umum, kontras gelap terang memiliki kemudahan baca lebih tinggi dibandingkan kontras warna (*hue*).

5. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba atau halus kasarnya permukaan benda. Dalam dunia seni rupa, khususnya desain grafis, tekstur dapat bersifat nyata dan dapat pula tidak nyata (tekstur semu). Tekstur dalam desain komunikasi visual lebih cenderung pada tekstur tertentu, yaitu kesan visual dari suatu bidang. Tekstur sering digunakan untuk mengatur keseimbangan dan kontras.

2.10.2 Prinsip-Prinsip Desain

Menurut Arfizal Arzad Hakim (1984: 22), menjelaskan bahwa prinsip-prinsip dalam desain diantaranya :

1. Keseimbangan

Terdapat dua cara pendekatan dasar untuk menyeimbangkan. Pertama merupakan keseimbangan *simetris* yang merupakan susunan dari elemen agar merata kekiri dan kekanan dari pusat. Kedua merupakan keseimbangan *asimetris* yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama disetiap sisi halamannya.

2. Irama atau Ritme

Irama atau ritme adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan yang menarik. Irama visual

dalam desain grafis bisa berupa repetisi dan variasi. Repetisi merupakan pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk ukuran atau posisi.

3. Penekanan atau Fokus

Penekanan atau penonjolan objek dapat dilakukan dengan cara menggunakan warna-warna yang mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat paling mencolok, memakai huruf serif ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen yang lain.

Dalam seni rupa, khususnya desain komunikasi visual, dikenal dengan istilah *focal point*, yaitu penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian. *Focal point* sering disebut juga sebagai *center of interest* (pusat perhatian).

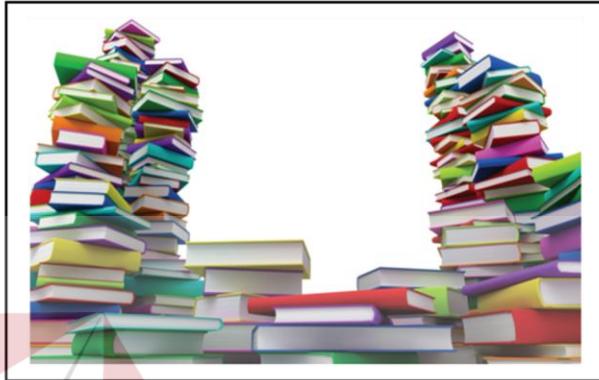
4. Kesatuan

Kesatuan atau biasa disebut *unity* adalah salah satu prinsip yang menekankan pola keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Jurus pungkas dari desain komunikasi visual adalah kesatuan. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya. Menciptakan kesatuan pada desain yang hanya memiliki satu muka, seperti poster dan iklan, relative lebih mudah dibandingkan bentuk buku atau folder yang memiliki beberapa halaman.

Dalam buku pengantar desain komunikasi visual (Adi Kusriato, 2007: 191) Lazlo Maholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas, dan terbaca (*legibility*).

Eksekusi terhadap desain tipografi dalam merancang grafis pada aspek *legibility* akan mencapai hasil yang baik bila melalui proses investigasi terhadap makna naskah, alasan kenapa naskah perlu dibaca, dan siapa yang membacanya.

2.11 Kajian Tentang Buku



Gambar 2.6 Buku

(Sumber : www.wall.alphacoders.com diakses tanggal 15 Februari 2016)

Buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan, gambar, atau kosong. Buku berisikan hal-hal non-fiksi (ilmu pengetahuan) dan fiksi (cerita karangan atau rekayasa). Buku yang terbit dan beredar dimasyarakat sangat banyak dan dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis sesuai dengan ciri-ciri dan karakteristik buku itu sendiri. Beberapa jenis buku tersebut antara lain buku fiksi, buku diktat, buku panduan, buku anak, buku biografi, buku terjemahan, dan sebagainya.

Buku dalam arti luas mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukiskan atas segala macam lembaran papyrus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala bentuknya berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton, dan kayu (Ensiklopedi Indonesia, 1980: 538). Fungsi buku adalah menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan,

dan lain-lain. Buku dapat menampung banyak sekali informasi tergantung dari jumlah halaman yang dimilikinya.

H.G. Andriese dkk menyebutkan buku merupakan “informasi tercetak di atas kertas yang dijilid menjadi satu kesatuan”. UNESCO pada tahun 1964, dalam H.G. Andriese dkk. Memberikan pengertian buku sebagai “Publikasi tercetak, bukan berkala, yang sedikitnya sebanyak 48 halaman” (web.iaincirebon.ac.id).

Menurut Rustan (2009: 27), pada umumnya elemen layout terbanyak yang digunakan pada buku adalah *bodytext*. Oleh karena itu dibutuhkan perhatian khusus dalam memilih dan menata sebuah font. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah cover, navigasi desain, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, pembedaan yang jelas antar bagian/bab, dan lain-lain.

Sesuai dengan empat definisi buku di atas, maka buku diartikan sebagai kumpulan kertas tercetak dan terjilid berisi informasi dengan jumlah halaman paling sedikit 48 halaman yang dapat dijadikan salah satu sumber dalam proses belajar dan membelajarkan. Jenis-jenis buku antara lain, yaitu novel, majalah, kamus, komik, ensiklopedia, kitab suci, biografi dan naskah.

2.12 Unsur-Unsur Dalam Buku

Resensi berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata kerja *revidere* atau *recensere*. Artinya melihat kembali, menimbang, atau menilai. Arti yang sama untuk istilah itu dalam bahsa Belanda dikenal dengan *recensie*, sedangkan dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *review*. Tiga istilah itu mengacu pada hal yang sama, yakni mengulas sebuah buku. Tindakan meresensi buku dapat berarti memberikan

penilaian, mengungkap kembali isi buku, membahas, atau mengkritik buku (Samad, 1997: 1-8).

Pemuatan resensi buku sekurang-kurangnya mempunyai lima tujuan, yakni:

1. Memberikan informasi.
 2. Mengajak pembaca untuk memikirkan, merenungkan, dan mendiskusikan lebih jauh fenomena atau problema yang muncul.
 3. Memberikan pertimbangan kepada pembaca.
 4. Menjawab pertanyaanyang timbul jika seseorang melihat buku baru terbit.
 5. Untuk mendapat bimbingan, berminat untuk membaca dan tidak ada waktu untuk membaca buku.
- Unsur-unsur yang membangun sresensi buku, yaitu:
1. Membuat judul resensi.
 2. Menyusun data buku.
 3. Membuat pembukaan.
 4. Tubuh atau isi pernyataan resensi buku.
 5. Penutup resensi buku.

2.13 Cara Membuat Buku

Buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2012: 132). Buku adalah kumpulan atau sejumlah publikasi kepada siapa orang berkonsultasi untuk mencari fakta-fakta atau informasi tentang latar belakang suatu objek, orang atau peristiwa secara cepat dan mudah (Trimo,

2000). Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah buku adalah margin, grid, dan *font* atau tipografi.

2.13.1 Margin

Margin, menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. Margin mencegah agar elemen-elemen *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman. Karena hal tersebut secara estetika kurang menguntungkan atau yang lebih parah lagi, elemen *layout* akan terpotong pada saat akan dicetak. Namun ada juga yang sengaja meletakan elemen *layout* jauh ke pinggir halaman bila memang konsep desain tersebut mengharuskan demikian dan sudah melalui pertimbangan estetis sebelumnya.

2.13.2 Grid

Grid adalah alat bantu yang bermanfaat dalam me-*layout*. Grid mempermudah kita dimana kita harus meletakan elemen *layout* dan mempermudahkan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman. Dalam membuat grid, kita membagi halaman menjadi beberapa kolom dengan garis-garis vertical, dan juga yang horizontal. Sedangkan untuk merancangnya kita harus mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

1. Beberapa ukuran dan bentuk bidangnya.
2. Apa konsep dan style desainnya.
3. Beberapa ukuran huruf yang dipakai.
4. Beberapa banyak isinya atau informasi yang ingin dicantumkan.

2.13.3 Font atau Tipografi



Gambar 2.7 Tipografi

(Sumber : www.ahlidesain.com diakses tanggal 15 Februari 2016)

Secara disiplin ilmu, tipografi (*typography*) merupakan sebuah disiplin seni tentang pengetahuan mengenai huruf. Sedangkan pengertian tipografi menurut buku Manuale Typographicum adalah merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Menurut Sihombing (2001: 58), Dalam pembuatan desain sebuah buku, dibutuhkan jenis huruf yang memiliki tingkat legability tinggi. Dalam desain tipografi, *Legability* memiliki pengertian sebagai kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. Tingkat kejelasan ini tergantung pada bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataannya dalam sebuah naskah. Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu pada sebuah objek

maupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam seni yang disebut tipografi (*typography*).

Menurut Rustan (2001: 16), Tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf”. Huruf menjadi sesuatu yang memiliki makna ganda, huruf dapat menjadi sesuatu yang dapat dilihat (bentuk/rupa huruf) dan dapat menjadi sesuatu yang dapat dibaca (kata/kalimat). Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (pesan/gagasan) dan makna yang tersirat (kesan). Selain itu pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi semakin meluas.

Prinsip yang harus diperhatikan dalam tipografi adalah *readability* (keterbacaan) dan *legibility* (kejelasan).

a. *Readability*

Menurut Ilene (2006: 59-60), *Readability* berhubungan dengan bagaimana huruf-huruf tersebut disusun. Faktor yang mempengaruhi tingkatan keterbacaan sebuah jenis huruf adalah ukuran, *leading*, *line length*, *alignment*, *letter space* dan *word spacing*.

b. *Legibility*

Saat memilih tipografi untuk anak-anak harus yang sederhana dan tampak mudah dibaca dengan *counter* bentuk yang sebaiknya bulat, bagian sudutnya disarankan mempunyai ujung yang tumpul, bukan bersudur lancip maupun kotak. Contoh yang baik adalah *Sassoon* yang dibuat secara khusus untuk anak-anak.

Tipografi menurut Mikke Susanto dalam bukunya “*Diksi Rupa*” Tipografi atau tata huruf, merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya (Susanto, 2011: 402).

2.14 Ilustrasi

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), Ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film. Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan dan sebagainya, dapat juga bermakna gambar, desain diagram untuk penghias halaman sampul.

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Selain itu tujuan ilustrasi juga adalah untuk memperjelas tulisan atau teks seperti pada artikel koran atau media-media lainnya representatif.

Ilustrasi adalah lukisan atau gambar yang memiliki fungsi memperjelas atau memperindah sesuatu, tampil secara visual dalam bentuk individu, baik itu warna ataupun hitam putih, selalu membangkitkan rasa keingintahuan, menyentuh perasaan

manusia, mengundang opini dan perdebatan dan terkadang memunculkan aksi atau tindakan (*Robert Ross, Illustration Today, 2014*).

2.14.1 Fungsi Ilustrasi

Fungsi khusus ilustrasi antara lain memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita, memberikan bentuk bayangan apa saja yang digunakan didalam tulisan ilmiah, memberikan bayangan langkah kerja, mengkomunikasikan sebuah cerita, menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia, memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan, dapat menerangkan konsep yang disampaikan.

Fungsi ilustrasi secara umum adalah :

- a. Memberi wajah atau rupa pada karakter dalam cerita.
- b. Menampilkan contoh dari hal yang sedang digambarkan atau dijelaskan pada buku teks.
- c. Memvisuakan langkah-langkah pada instruksi-instruksi dalam pedoman teknis atau manual.
- d. Menyampaikan pesan atau pengertian dari tema dalam sebuah narasi.
- e. Menghubungkan citra atau *image* pada ekspresi manusia, individualitas dan kreatifitas.
- f. Mengisnpirasi khalayak untuk lebih merasakan emosi dari aspek *linguistic* dalam sebuah tulisan atau narasi.

Fungsi ilustrasi secara khusus adalah :

a. *Visual Decoration*

Ilustrasi yang fungsi utamanya adalah untuk menghias suatu media sehingga tampil lebih indah. Contohnya *vignette*, *illumination ornaments* dan *surface tiles*.

b. *Visual Interpretation*

Ilustrasi yang berfungsi untuk menggambarkan isi suatu teks atau artikel. Misalnya *scientific illustration*, *children book illustration*, *graphic novel*, *conceptual art*, *infographic* serta informasi benda layanan.

c. *Visual Essay*

Ilustrasi yang dapat menceritakan sendiri apa yang menjadi bagian-bagian didalamnya. Pada umumnya bentuk ilustrasi ini terdapat pada tulisan atau artikel dan cenderung tidak memiliki hubungan langsung dengan teksnya. Ilustrasi ini tidak memerlukan teks untuk memaparkan isi gambarnya. Jadi pada visual *essay*, ilustrasi adalah teks itu sendiri. Selain itu, dalam visual *essay*, tulisan dan gambar bisa memiliki kesimpulan masing-masing yang terpisah namun tetap satu tema.

2.14.2 Jenis Ilustrasi

1. Ilustrasi karya ilmiah

Ilustrasi karya ilmiah seperti buku pelajaran, ensiklopedia dan buku sejarah. Pengetahuan umumnya berbentuk gambar realis sederhana atau mendetail.



Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi Karya Ilmiah
(Sumber : www.sp.yimg.com diakses tanggal 16 Februari 2016)

2. Ilustrasi karya sastra

Ilustrasi untuk karya sastra seperti puisi, cerpen dan novel dapat berbentuk realis, fantasi dan dekoratif.



Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi Karya Sastra
(Sumber : www.keytoothsumarz.files.wordpress.com diakses tanggal 16 Februari 2016)

3. Ilustrasi karya komik atau buku bergambar

Ilustrasi untuk karya komik atau buku bergambar lainnya, adapun yang bersifat dekoratif, *full colour* dan bergaya kartun.



Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi Karya Komik atau Cerita Bergambar
(Sumber : www.1.bp.blogspot.com diakses tanggal 16 Februari 2016)

4. Ilustrasi untuk karya karikatur

Ilustrasi untuk karya karikatur bentuknya mendekati realis namun bersifat deformatif. Biasanya karya ini berupa sindiran atau kritikan.



Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi Karya Karikatur
(Sumber : www.komikoo.com diakses tanggal 16 Februari 2016)

2.15 Cat Air (*Watercolor*)

Menurut Phillip Berril dalam buku Panduan Melukis dengan Cat Air (2008: 6), terdapat berbagai gaya dan bentuk ekspresi yang luas dalam melukis. Cat air (*watercolor*) menjadi alat yang luar biasa untuk menghasilkan gambar yang detail, tepat atau halus, atau kebalikannya, tebal, gambar objek-objek yang tegas dan cepat. Misalnya pemandangan, dengan efek-efek pada langit misalnya hujan, kabut, dan sinar matahari yang sulit didapatkan melalui media yang lain. Selain pada pemandangan, cat air dapat digunakan untuk menggambar berbagai hal, termasuk panorama laut, benda diam, potret, hewan dan bunga, dan membuat kita dapat mengembangkan gaya dan ekspresi bebas kita.

2.15.1 Teknik Sapuan Kuas dengan Cat Air

Menurut Phillip Berril (2008: 13) sapuan cat air dibedakan menjadi 4 jenis sapuan:

a. Sapuan Datar

Campuran air dan warna yang diaplikasikan dengan merata. Menggunakan kuas berujung bundar dan mencampurkan air dengan sedikit warna pada palet. Sapukan kuas sama panjang, biarkan setiap sapuan kuas menimpa sapuan kuas sebelumnya, jangan menggosok atau menyikat dengan menggunakan kuas lukis. Jangan disapukan kuas bolak-balik (tidak searah).

b. Sapuan Gradiasi

Menggunakan kuas berujung rata berukuran 13mm dengan campuran pekat dan air pada palet. Sapukan pertama kuas dari kiri ke kanan kemudian tambahkan

sedikit air ke dalam campuran sebelumnya dan sapukan kuas untuk kedua kalinya dibawah sapuan yang pertama. Ulangi langkah ini, dengan mengencerkan campurannya setiap kali. Mengencerkan cat dari gelap ke terang atau sebaliknya memiliki banyak kegunaan dalam melukis dengan cat air.

c. Sapuan Keras dan Basah Pada Cat Basah

Sapukan tiga kali warna pada permukaan kertas yang kering. Sapuan kuas tidak berubah setelah beberapa saat. Ini disebut sapuan keras. Terkadang diperlukan efek yang lebih lembut. Basahi permukaan kertas dengan sedikit air bersih. Sapukan kuas tiga kali dengan cara serupa. Warna akan membaur dan menyebar. Ini disebut sapuan basah, yaitu sapuan cat basah pada permukaan kertas yang masih basah atau pada lukisan basah.

Jika kamu menyiapkan cat air pada selembar kertas Koran, bagaimanapun gelapnya warna yang diaplikasikan, tetap saja akan terlihat transparan sehingga tulisan pada kertas itu akan tetap terbaca.

d. Sapuan Kuas

Berekspeten dengan kuas berujung bundar dan rata. Lakukan dengan menggunakan cat dan air, perhatikan berbagai sapuan yang dapat kamu hasilkan. Cobalah mengaplikasikan cat dengan sangat sedikit air sehingga kuas terasa kering. Sapuan kuas yang dilakukan dengan cara ini disebut dengan teknik kuas kering dan banyak kegunaannya. Lakukan *stippling*, yaitu melukis titik-titik warna. Cobalah menutulkan kuas lukis dengan perlahan pada permukaan kertas.

2.15.2 Teknik Pena dan Kuas dengan Cat Air

Menurut Phillip Berril (2008: 38), melukis dengan teknik pena dan kuas adalah salah satu tahap yang paling menyenangkan dalam melukis dengan cat air. Kita dapat menghasilkan sketsa warna suatu objek atau menyelesaikan lukisan dengan cepat. Kebanyakan seniman cenderung melakukan ini untuk mempertegas benda yang dilukis, daripada menggunakan teknik perspektif atau sinar dan bayangan untuk mendapatkan efek yang sama. Lukisan dengan teknik pena dan kuas menggunakan pena dan tinta hitam, atau pena nilon kecil atau spidol, untuk membuat sketsa lagi diatas objek yang dilukis untuk mendapatkan efek yang berbeda.

Dengan pena, kita dapat memvariasikan ketebalan garis dengan mengubah-ubah tekanan pada pena. Hal ini akan menghasilkan garis ekspresi tertentu seperti yang diinginkan oleh si pelukis.

Kita bisa membeli pena nilon tahan air atau spidol yang sangat berguna dalam situasi-situasi yang tidak memungkinkan penggunaan pena celup dan tinta. Umumnya, tinta dalam pena gambar seperti ini tidak dapat kering dengan cepat dan memudar dalam waktu tertentu jika lukisan terpapar sinar matahari. Tinta india adalah tinta permanen, tahan air dan dapat kering dengan cepat. Terdapat sejumlah pena gambar teknik dipasaran. Pena ini, biasanya digunakan oleh arsitek dan pembuat gambar, tetapi banyak seniman yang juga senang menggunakannya. Tebal garis yang dihasilkan tergantung dari mata penanya. Ketebalan mata penanya ada bermacam-macam dan dapat diganti-ganti.

2.16 *Layout*

Menurut Rustan (2009: 9), *layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Layout* yang dikerjakan melalui proses dan tahapan yang benar bukan tidak mungkin akan berdampak positif pada tujuan apapun yang ingin dicapai desainer melalui karya desain yang dibuatnya.

Dalam mendesain *layout* kita juga mengenal istilah *grid system*. Sebuah *grid* diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. *Grid system* digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui *grid system* seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan *grid system* dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetika.

2.16.1 Prinsip *Layout*

Menurut Surianto Rustan (2009 : 27), prinsip dasar layout terbagi menjadi 4 :

1. *Sequence*

Sequence/urutan banyak juga yang menyebutnya dengan hierarki/*flow*/aliran. Kita membuat prioritas dan mengurutkan mana yang harus dibaca terlebih dahulu hingga yang boleh dibaca diakhir penyampaian. Kenapa perlu adanya *sequence* ? jika semua komponen desain pada layout sama kuat bukan tidak mungkin pembaca konten desain kita akan menangkap informasi yang berbeda dengan yang ingin kita

sampaikan. Dengan adanya sequence pembaca akan secara otomatis mengarahkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan. *Sequence* ini bisa dicapai dengan menggunakan prinsip layout yang lain yaitu *Emphasis*.

2. *Emphasis*

Penekanan dapat diciptakan dengan berbagai cara, antara lain :

- a. Menambah ukuran font lebih dari yang lain.
- b. Memberikan warna yang kontras dengan *background* dan elemen desain yang lainnya.
- c. Letakkan disposisi strategis dan dapat menarik perhatian. Sebagai pegangan kita pasti sudah mengerti jika manusia pada umumnya membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Maka posisi yang pertama dilihat oleh pembaca adalah kiri atas.
- d. Gunakan *style* yang berbeda dengan *style* yang lain.

3. *Balance*

Pembagian berat yang merata pada bidang *layout*, pembagian yang merata bukan menampilkan elemen yang banyak hingga memenuhi bidang *layout*, akan tetapi lebih menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat.

4. *Unity*

Tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara fisik dan nonfisik yaitu pesan dan komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

2.16.2 Elemen-Elemen Layout

Dalam buku Rustan berjudul Layout Dasar & Penerapannya, Elemen-elemen dalam sebuah *layout* memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dengan lengkap dan tepat, dan menghadirkan kenyamanan dalam membaca termasuk didalamnya kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi, dan estetika (2009: 27). Elemen *layout* dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Elemen Teks

Elemen visual dalam sebuah *layout* meliputi: judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, subjudul, *pull quotes*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header* & *footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead* (Rustan, 2009: 27).

2. Elemen Visual

Elemen teks dalam sebuah layout meliputi : foto, *artworks*, *infographics*, garis, kotak, inzet, poin (Rustan, 2009: 53).

3. *Invisible Elements*

Elemen-elemen yang tergolong sebagai *invisible elements* ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout* lainnya (Rustan, 2009: 6). *Invisible Elements* ini meliputi *margin* dan *grid*.

- a. *Margin*

Margin menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. *Margin* mencegah elemen-elemen *layout* tidak jauh kepinggir halaman karena hal tersebut secara estetika kurang menguntungkan.

b. Grid

Grid mempermudah kita menentukan dimana harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman. Kadangkala untuk membuat *layout* sebuah karya desain yang mempunyai banyak halaman boleh saja kita menggunakan kombinasi lebih dari satu sistem *grid*.

4. Negative Space

White Space atau ruang kosong dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan. Ruang kosong akan membuat elemen-elemen pada desain bernafas sehingga konsumen atau pembaca lebih mudah menyerap atau memahami isi, maksud dan tujuan desain. Ruang kosong membantu menciptakan aliran dalam desain dan sekaligus akan membantu membentuk keseimbangan dalam desain.

Ketika elemen desain saling mengerumuni (ramai) satu sama lain, sulit untuk menemukan apa yang ingin dikomunikasikan melalui hal tersebut pada setiap elemennya. Ruang kosong akan mengorganisasikan elemen-elemen tersebut dan menyediakan kesan yang nampak secara visual.

Ruang kosong dibentuk dengan berbagai cara sehingga dapat menambah kesan elegan dan kesempurnaan pada suatu desain. Hasil dari penggunaan ruang kosong mempunyai proporsi tertentu dalam harmonisasi suatu desain.

5. Visual Hierarchy

Hirarki dalam desain adalah suatu cara untuk menuntun mata pembaca kepada sesuatu hal. Juga merupakan salah satu cara untuk menunjukkan tingkat pentingnya

informasi. Desainer dapat menggunakan kontras untuk menuntun pembaca dalam membaca informasi dan gambar pada susunan yang diinginkan.

Didalam sebuah desain, obyek yang lebih besar adalah obyek yang dilihat pertama dalam sebuah komposisi. Akan tetapi hal ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, sebuah obyek yang lebih kecil dengan warna cerah atau penempatan yang tidak biasa akan menarik perhatian pembaca. Warna-warna cerah akan lebih menarik perhatian dibandingkan warna-warna yang ringan. Area besar berwarna hitam akan menarik perhatian, begitu juga dengan area kecil berwarna putih yang diletakkan dalam bidang hitam. Anomaly dalam desain akan menarik perhatian pembaca. Didalam sebuah pengulangan, obyek yang berbeda akan menarik perhatian.

6. Teori Gestalt

Gestalt adalah sebuah teori psikologi yang mengatakan bahwa seseorang akan mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai satu kesatuan yang utuh. Dikembangkan oleh Max Wertheimer dan rekan-rekannya, teori ini dapat menjelaskan kecenderungan persepsi yang terbentuk dibenak seseorang (Rustan, 2009 : 49).

Prinsip Gestalt yang banyak diterapkan dalam desain grafis antara lain:

a. *Proximity*

Sebuah kesatuan atau pengelompokan yang terbentuk karena adanya elemen-elemen yang saling berdekatan.

b. *Similarity*

Obyek-obyek yang bentuk/elemennya sama akan dilihat sebagai satu kelompok sendiri.

c. *Continuity*

Penataan visual yang dapat menggiring gerak mata mengikuti ke sebuah arah tertentu.

d. *Closure*

Melengkapi sebuah obyek menjadi sesuatu yang utuh walaupun sebenarnya tidak.

e. *Figure Ground*

Melihat foreground (latar depan) obyek atau background (latar belakang), atau keduangan dapat dilihat sebagai obyek.

2.17 Teori Warna

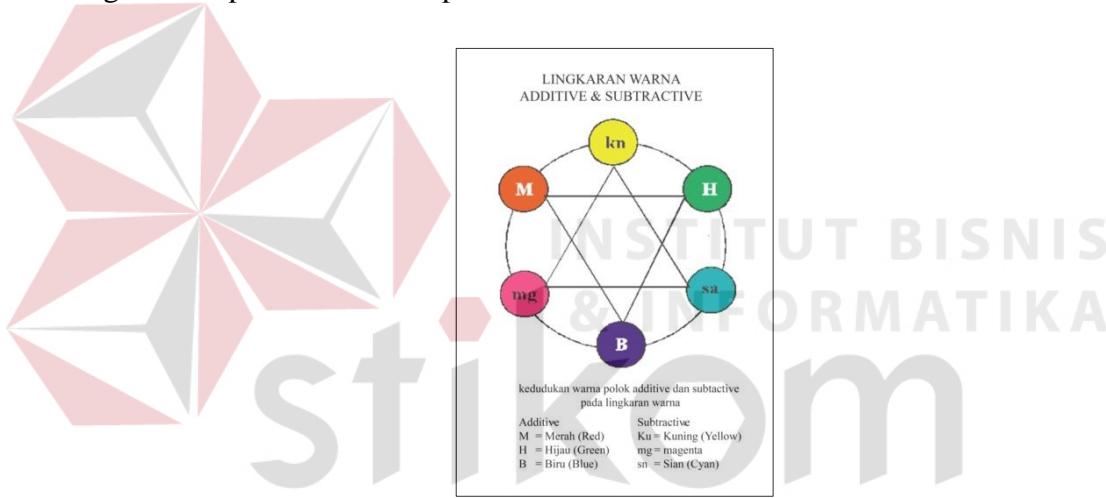
Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut *pigmen* atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda, misalnya adalah cat, rambut batu, daun, tekstil, kulit dan lain-lain (Sanyoto, 2009: 12).

Warna juga didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dapat diindera manusia memiliki panjang gelombang antara 380-780 nano meter. Cahaya yang dihasilkan dari jarak yang bisa diakses indra manusia tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna, yang kemudian dinamakan warna cahaya. Sedangkan bagian dari penglihatan yang dihasilkan dari pancaran cahaya kesebuah benda dan kemudian dipantulkan ke mata kita disebut warna *pigmen* (Susanto, 2011: 433).

Warna menurut kejadianya dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut *spectrum*.

Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen (Sanyoto, 2009: 13). Warna pokok *additive* ialah Merah (*Red*), Hijau (*Green*), dan Biru (*Blue*), dalam komputer biasa di sebut sebagai warna model RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah Sian (*Cyan*), Magenta dan Kuning (*Yellow*), dalam komputer biasa disebut warna CMY.

Dalam teori, warna-warna pokok *additive* dan *subtractive* disusun kedalam sebuah lingkaran warna, dimana warna pokok *additive* dan warna pokok *subtractive* saling berhadapan atau berkomplemen.

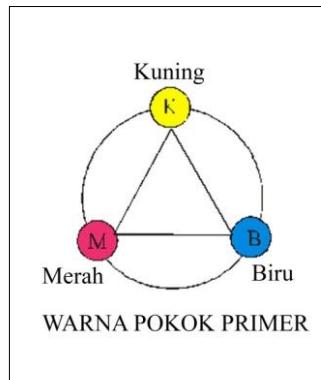


Gambar 2.12 Lingkaran Warna Addictive & Subtractive
(Sumber : Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain)

Warna memiliki klarifikasi dan nama-nama, yaitu primer, sekunder, intermediated, tersier dan kuarter. Berikut penjelasan mengenai klarifikasi dan nama-nama warna :

1. Warna Primer, merupakan warna yang tidak dapat dibentuk dari warna lain.

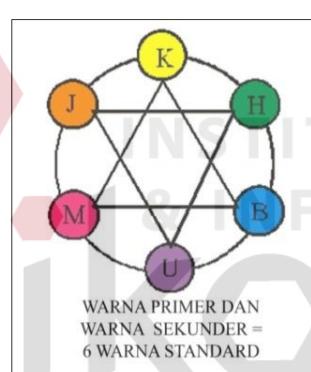
Contohnya : biru (*cyan*), merah (*magenta*) dan kuning.



Gambar 2.13 Lingkaran Warna Primer
(Sumber : Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain)

2. Warna Sekunder, adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer.

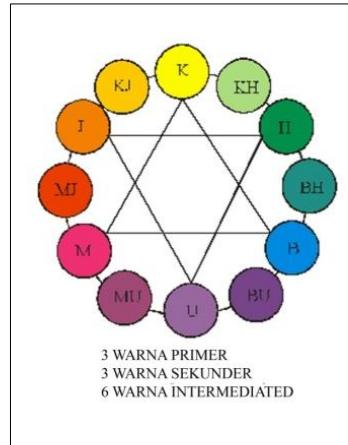
Contohnya : oranye (jingga), ungu (violet), dan hijau.



Gambar 2.14 Lingkaran Warna Sekunder
(Sumber : Sumber : Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain)

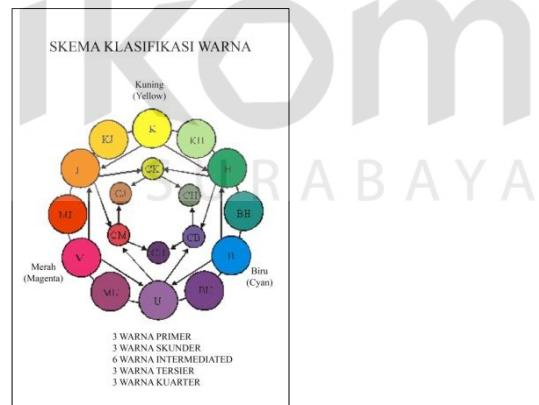
3. Warna *Intermediated*, adalah warna perantara, yaitu warna yang ada diantara warna-warna primer dan sekunder.

Contohnya : kuning hijau (sejenis *moon green*), kuning jingga (sejenis *deep yellow*), merah jingga (*red/vermilion*), merah ungu (*purple*), bitu violet (sejenis *blue/indigo*) dan biru hijau (sejenis *sea green*).



Gambar 2.15 Lingkaran Warna *Intermediated*
(Sumber : Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain)

4. Warna Tersier, adalah warna hasil percampuran dari warna sekunder. Contohnya : coklat kuning, coklat merah. Dan coklat biru.
5. Warna Kuarter, yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier. Contohnya : coklat jingga (jingga kuarter), coklat hijau (hijau kuarter) dan coklat ungu (ungu kuarter).



Gambar 2.16 Lingkaran Warna Tersier dan Kuarter
(Sumber : Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain)