

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Kajian teori dan konsep yang digunakan untuk memperkuat perancangan ini, agar hasil yang diperoleh bisa lebih maksimal dan bisa dipertanggungjawabkan antara lain menggunakan beberapa referensi.

2.1 Teori Budaya

Kebudayaan yang mengacu kepada cita-cita bersama secara luas, nilai, pembentukan dan penggunaan kategori, asumsi tentang kehidupan, dan kegiatan *goal-directed* yang menjadi sadar tidak sadar diterima sebagai “benar” dan “benar” oleh orang-orang yang mengidentifikasi diri mereka sebagai anggota masyarakat.

Kebudayaan sebagai acuan yang menjadi pemandu perilaku orang dalam suatu komunitas dan diinkubasi dalam kehidupan keluarga. Ini mengatur perilaku kita dalam kelompok, membuat kita peka terhadap masalah status, dan membantu kita mengetahui apa tanggung jawab kita adalah untuk grup. Budaya yang berbeda struktur yang mendasari yang membuat bulat bulat masyarakat dan komunitas persegi persegi.

Kebudayaan adalah keseluruhan kompleks dari ide dan segala sesuatu yang dihasilkan manusia kedalam pengalaman historisnya. (Sarumpaet, 2011). Termasuk disini adalah pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, kebiasaan, kemampuan lainnya serta terapi dan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Mendefinisikan sebuah budaya sebagai sikap dan kepercayaan, cara berpikir, berperilaku, dan mengingat bersama oleh anggota komunitas tersebut.

Kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar. Menurut Ki Hajar Dewantara, kebudayaan berarti buah budi manusia adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni zaman dan alam yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran didalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai.

Wujud-wujud baru budaya muncul bukan sebagai reaksi spontan dari adaptasi genetic, melainkan akibat dari perjuangan individu untuk memperoleh kendali atas kehidupan pribadi dan sosialnya. Seorang ahli antropologi Amerika Franz Boas berpendapat bahwa budaya begitu kuatnya hingga membentuk pandangan atas dunia Danesi (2004:43-44).

2.1.1 Unsur-Unsur Budaya

Dalam buku pengantar ilmu antropologi Koentjaraningrat (1990:203), menjelaskan bahwa ada tujuh unsur yang dapat disebut sebagai isi pokok dari tiap kebudayaan di dunia yaitu :

1. Bahasa
2. Sistem pengetahuan
3. Organisasi sosial

4. Sistem peralatan hidup dan teknologi
5. Sistem mata pencaharian hidup
6. Sistem religi
7. Kesenian

2.1.2 Adat-Istiadat Jawa

Adat-istiadat atau tata cara seperti yang menjadi kebiasaan masyarakat Jawa secara turun-temurun, memiliki makna yang dalam. Adat-istiadat itu merupakan pengejawantahan alam pikiran bangsa Jawa yang berkaitan dengan kepada Tuhan. Konsep yang mendasari alam pikiran bangsa Jawa itu adalah (1) kesatuan kosmos, yakni semua yang terbentang di jagad raya: alam semesta hutan, gunung, sawah, lautan dengan manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan sebagai suatu solidaritas kehidupan (seperti telah diutarakan diatas), dengan *sangkan paraning dumadi*, yakni asal mula dan tujuan hidup, suatu ungkapan yang berkaitan dengan dunia spiritual orang Jawa, dan (2) *langgeng*, keabadian, *sangkan paraning dumadi*: dari kata *sangkan*, dari kata *sangka* artinya ‘dari, asal, asal mula’, *paran*, kata benda berarti ‘tujuan’, sedang *dumadi*, dari kata *dadi*, berarti ‘menjadi’, diberi sisipan *um*, berarti ‘dijadikan’/dalam konteks dijadikan oleh tuhan, ‘hidup’. Jadi yang dimaksud dengan *sangkan paraning dumadi* adalah asal mula dan tujuan hidup Sarumpaet (2011:221).

2.2 Daerah Istimewa Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah provinsi tertua kedua di Indonesia setelah Jawa Timur, yang dibentuk oleh pemerintah negara bagian Indonesia. Provinsi ini juga memiliki status istimewa. Status ini merupakan sebuah warisan dari zaman sebelum kemerdekaan. Cikal bakal atau asal usul Yogyakarta adalah Kasultanan Yogyakarta dan juga Kadipaten Paku Alaman. Oleh Jepang ini disebut dengan *Koti/Kooti*.

Terjadi pembicaraan serius dalam sidang PPKI di Jakarta pada tanggal 19 Agustus 1945 yang membahas tentang kedudukan *Kooti*. Dalam sidang tersebut Pangeran Puruboyo, wakil dari *Yogyakarta Kooti*, meminta pada pemerintah pusat supaya *Kooti* dijadikan 100% otonom. Kemudian kedudukan *Kooti* ditetapkan *status quo* sampai dengan terbentuknya Undang-Undang tentang pemerintahan daerah. Pada hari itu juga Soekarno mengeluarkan piagam penetapan kedudukan bagi kedua penguasa tahta Kesultanan Yogyakarta dan Kadipaten Paku Alaman. Piagam tersebut baru diserahkan pada 6 September 1945.

Komite Nasional Indonesia Daerah (KNID) Yogyakarta dibentuk pada tanggal 1 September 1945 dengan merubah keanggotaan *Yogyakarta Kooti Hookookai*. Setelah mengetahui sikap rakyat Yogyakarta terhadap Proklamasi, barulah Sultan Hamengku Buwono IX mengeluarkan dekrit kerajaan yang dikenal dengan Amanat 5 September 1945. Isi dekrit tersebut adalah integrasi monarki Yogyakarta ke dalam Republik Indonesia. Dekrit dengan isi yang serupa juga dikeluarkan oleh Sri Paduka Paku Alaman VIII pada hari yang sama.

Berikut wilayah kekuasaan Kasultanan Yogyakarta meliputi:

1. Kabupaten Kota Yogyakarta dengan bupatinya KRT Hardjodiningrat,
2. Kabupaten Sleman dengan bupatinya KRT Pringgodiningrat,
3. Kabupaten Bantul dengan bupatinya KRT Joyodiningrat,
4. Kabupaten Gunung Kidul dengan bupatinya KRT Suryodiningrat,
5. Kabupaten Kulon Progo dengan bupatinya KRT Secodiningrat.

Sedang wilayah kekuasaan Kadipten Paku Alaman meliputi:

1. Kabupaten Kota Paku Alaman dengan bupatinya KRT Brotodiningrat,
2. Kabupaten Adikarto dengan bupatinya KRT Suryaningprang.

Kabupaten-kabupaten tersebut tidak memiliki otonomi melainkan hanya wilayah administratif. Bupati selain mengepalai masing-masing kabupatennya yang disebut dengan Bupati Pamong Praja, mereka juga mengepalai birokrasi kerajaan yang disebut dengan Abdi Dalem Kerajaan. Birokrasi kerajaan inilah yang akan menjadi penopang utama Kabupaten dan Kota di DIY sampai tahun 1950.

Untuk merumuskan susunan dan kedudukan daerah Yogyakarta, BP KNID juga menyelenggarakan sidang maraton untuk merumuskan RUU Pokok Pemerintahan Yogyakarta sampai awal 1946. RUU ini tidak kunjung selesai karena perbedaan yang tajam antara BP KNID, yang menghendaki Yogyakarta menjadi daerah biasa seperti daerah lain, dengan kedua penguasa monarki, yang menghendaki Yogyakarta menjadi daerah istimewa.

Pada tanggal 18 Mei 1946 Sultan Hamengku Buwono IX dan Sri Paduka Paku Alaman VIII dengan persetujuan BP DPR DIY (Dewan Daerah) mengeluarkan Maklumat No. 18 yang mengatur kekuasaan legeslatif dan eksekutif. Maklumat ini adalah realisasi dari keputusan sidang KNI Daerah Yogyakarta pada 24 April 1946. Setelah menyetujui rencana maklumat itu, KNID membubarkan diri dan digantikan oleh Dewan Daerah yang dibentuk berdasarkan rencana maklumat. Dalam sidangnya yang pertama DPR DIY mengesahkan rencana maklumat No 18 yang sebelumnya telah disetujui dalam sidang KNI Daerah Yogyakarta tersebut. Dalam maklumat ini secara resmi nama Daerah Istimewa Yogyakarta digunakan menandai bersatunya dua monarki Kasultanan dan Pakualaman dalam sebuah Daerah Istimewa.

Setelah pengakuan kedaulatan sebagai hasil KMB, Indonesia memasuki babak sejarah yang baru. Negara Republik Indonesia yang beribukota di Yogyakarta sejak 1946, hanyalah sebuah negara bagian dari Republik Indonesia Serikat (RIS) yang berkedudukan di Jakarta sampai 17 Agustus 1950. Secara formal dibentuk dengan UU No. 3 Tahun 1950 yang diubah dengan UU No. 19 Tahun 1950. Kedua UU tersebut diberlakukan mulai 15 Agustus 1950 dengan PP No. 31 Tahun 1950. UU 3/1950 tentang Pembentukan Daerah Istimewa Yogyakarta sangatlah singkat (hanya 7 pasal dan sebuah lampiran daftar kewenangan otonomi). UU tersebut hanya mengatur wilayah dan ibu kota, jumlah anggota DPRD, macam kewenangan, serta aturan-aturan yang sifatnya adalah peralihan. UU 19/1950 sendiri adalah perubahan dari UU 3/1950 yang berisi penambahan kewenangan bagi DIY. Status keistimewaan Yogyakarta tidak diatur lagi dalam UU pembentukan karena

telah diatur dalam UU 22/1948. Dalam UU 3/1950 disebutkan secara tegas Yogyakarta adalah sebuah Daerah Istimewa setingkat Provinsi bukan sebuah Provinsi. Walaupun *nomenklatur*nya mirip, namun saat itu mengandung konsekuensi hukum dan politik yang amat berbeda terutama dalam hal kepala daerah dan wakil kepala daerahnya. Kemudian pada tahun 1951 Yogyakarta menyelenggarakan pemilu pertama dalam sejarah Indonesia. Pemilu diselenggarakan untuk memilih anggota legislatif di Daerah Istimewa Yogyakarta dan Kabupaten.

Perubahan yang cukup penting, pasca UU 3/1950 adalah perubahan wilayah. Wilayah birokrasi eksekutif yang menjadi DIY adalah wilayah Negara yang dibagi 3 kabupaten yakni Kota, Kulonprogo dan Kori dan kemudian menjadi 4 kabupaten 1 kota seperti yang sekarang. Pengaturan keistimewaan DIY dan pemerintahannya selanjutnya diatur dengan UU No 1/1957 tentang Pokok-Pokok Pemerintahan Daerah. UU ini diterbitkan untuk melaksanakan ketentuan dalam pasal 131-133 UUD 1950.

Substansi istimewa bagi Daerah Istimewa Yogyakarta dapat dilihat dalam kontrak politik antara Nagari Kasultanan Yogyakarta & Kadipaten Puro Pakualaman dengan Pemimpin Besar Revolusi Soekarno. Substansi Istimewa bagi Daerah Istimewa Yogyakarta terdiri dari tiga hal yaitu sebagai berikut :

1. Istimewa dalam hal Sejarah Pembentukan Pemerintahan Daerah Istimewa sebagaimana diatur UUD 45 pasal 18 & Penjelasan mengenai hak asal-usul suatu daerah dalam teritori Negara Indonesia serta bukti - bukti autentik/fakta sejarah dalam proses perjuangan kemerdekaan, baik sebelum maupun sesudah

Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 hingga sekarang ini dalam memajukan Pendidikan Nasional & Kebudayaan Indonesia.

2. Istimewa dalam hal Bentuk Pemerintahan Daerah Istimewa Yogyakarta yang terdiri dari penggabungan dua wilayah Kasultanan & Pakualaman menjadi satu daerah setingkat provinsi yang bersifat kerajaan dalam satu kesatuan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (sebagaimana disebutkan dalam Amanat 30 Oktober 1945, 5 Oktober 1945 & UU No.3/1950);

Istimewa dalam hal Kepala Pemerintahan Daerah Istimewa Yogyakarta yang dijabat oleh Sultan & Adipati yang bertahta (sebagaimana amanat Piagam Kedudukan 19 Agustus 1945 yang menyatakan Sultan & Adipati yang bertahta tetap dalam kedudukannya dengan ditulis secara lengkap nama, gelar, kedudukan seorang Sultan & Adipati yang bertahta sesuai dengan angka urutan bertahtanya (Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan Daerah Istimewa Yogyakarta).

2.2.1 Regalia Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat

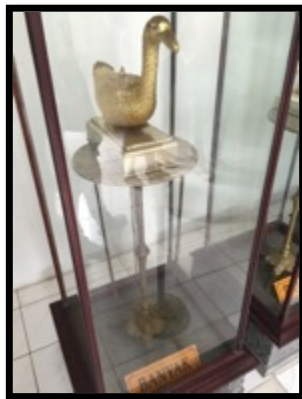
Lambang kerajaan berupa benda-benda yang selalu dikeluarkan pada waktu upacara-upacara resmi, dan selalu menyertai sultan, disebut Ampilan Dalem. Benda-benda tersebut dibuat dari emas murni bertatahkan berlian, dan biasanya dibawa oleh abdidalem perempuan yang disebut Manggung, Delapan simbol kepemimpinan Jawa yang disebut Regalia sebagai pengertian bahwa raja mempunyai yang namanya pusaka Kanjeng Kyai Upocoro, Kanjeng Kyai Upocoro itu meliputi beberapa replika

dari beberapa hewan dan benda-benda lain yang semuanya terbuat dari logam mulia, benda-benda replika tersebut bentuknya tidak jauh berbeda dengan wujud aslinya akan tetapi untuk benda aslinya terbuat dari emas murni dan tidak diperlihatkan untuk umum namun, ketika Keraton mengadakan acara dan keperluan-keperluan tertentu maka benda asli tersebut dipertontonkan untuk umum. Regalia yang asli dibersihkan setiap satu tahun sekali di bulan Suro bersama dengan pusaka-pusaka yang lain.

Benda-benda tersebut memiliki filosofi sebagai simbol bahwa raja harus mempunyai sifat-sifat atau kejiwaan seperti yang tergambar di dalam masing-masing benda tersebut yang dinamakan Kanjeng Kyai Upocoro.

Nah antara lain benda-benda itu diwujudkan dalam pedalangan yang sering anda dengar banyak, dhalang, sawung, galling, hardawalika, kaku mas, kutuk, kandhil.

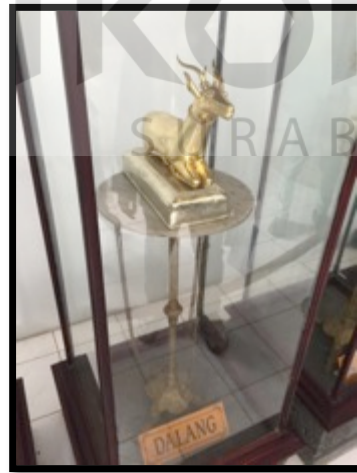
1) *Banyak* (angsa)



Gambar 2.1 Banyak atau Angsa
(Sumber : Foto Peneliti)

Hewan ini adalah mereka sangat protektif terhadap anak-anaknya, apabila ada hewan atau makhluk lain yang mengancamnya mereka akan bersifat agresif. Benda regalia yang berwujud angsa ini menyimbolkan kesucian, kejujuran, kesiapsiagaan, kesetiaan, kewaspadaan, dan ketajaman. benda ini bertujuan untuk memberikan pelajaran bahwa seorang pemimpin harus bertindak lurus, dilandasi niat yang tulus dan suci dari hati nurani untuk menjadi pemimpin yang tulus melindungi dan mengayomi rakyat, bukan karena kepentingan pribadi maupun golongan. Berani jujur dan mengakui kesalahan, sehingga tidak menjadi pemimpin yang anti kritik. Selalu siap siaga dan tanggap dalam menyelesaikan segala permasalahan, dan selalu setia men-curahkan tenaga, pikiran, bahkan materi untuk rakyat.

2) *Dhalang* (kijang)

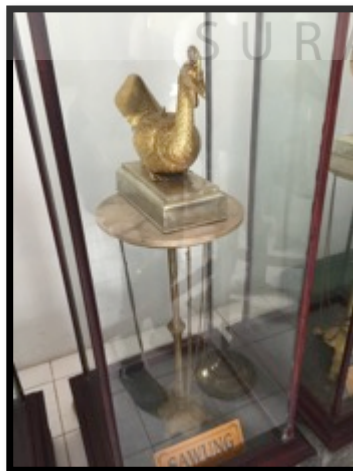


Gambar 2.2 Dhalang atau Kijang
(Sumber : Foto Peneliti)

Kijang termasuk jenis hewan yang mampu berlari dengan kecepatan tinggi, dan ia memiliki keunikan di mata para spiritualis sebagai salah satu hewan yang berkemampuan berlari dengan sangat cepat, selain itu hewan ini juga dikenal sebagai hewan yang sangat cerdas.

Hewan kijang menyimbolkan kecerdasan dan ketangkasan. pelajaran yang bisa dipetik dari benda regalia yang berwujud kijang ini adalah bahwasanya seorang pemimpin harus bertindak cepat dan tangkas, terutama berkaitan dengan hal-hal yang berhubungan dengan kepentingan rakyatnya. Seorang pemimpin juga harus cerdas, tidak hanya cerdas secara intelektual, namun juga harus cerdas secara emosional dan spiritual, sehingga dengan kecerdasan dan ketangkasan yang ia miliki mampu menjadi pemimpin yang baik bagi rakyatnya.

3) *Sawung* (ayam jantan)



Gambar 2.3 Sawung atau Ayam Jantan
(Sumber : Foto Peneliti)

Sawung (ayam jantan) adalah jenis unggas yang paling digemari oleh banyak orang. Ayam jantan menarik karena lebih atraktif, berukuran lebih besar, memiliki jalu panjang, berjengger lebih besar, dan bulu ekornya panjang menjuntai. *Sawung* (ayam jantan) menyimbolkan kejantanan dan rasa tanggung jawab.

Benda regalia yang berwujud ayam jantan ini memberikan pelajaran bahwa seorang pemimpin harus berani dan bertanggungjawab. Berani bertindak dengan segala resiko demi kepentingan rakyat. Bertanggungjawab dengan *gentleman* atas apa yang ia perbuat, baik itu benar ataupun salah. Pertanggungjawaban sebagai pemimpin tidak hanya di dunia saja, namun juga pertanggung jawaban di akhirat.

4) *Galing* (burung merak jantan)



Gambar 2.4 Galing atau Merak
(Sumber : Foto Peneliti)

Galing (burung merak jantan) adalah Burung jantannya memiliki bulu ekor yang indah yang dapat dikembangkan untuk menarik perhatian merak betina. Bulu-bulu penutup ekor dibuka membentuk kipas dengan bintik berbentuk mata berwarna biru.

Galing (burung merak jantan) menyimbolkan kemuliaan, keagungan, dan keindahan. *Galing* (burung merak jantan) memberikan pelajaran bahwa seorang pemimpin harus menjaga kemuliaan dan keagungannya sebagai seorang pemimpin. Pemimpin sebagai orang yang mulia dan agung hendaklah selalu menjaga diri agar tidak mengotorinya dengan perbuatan-perbuatan yang dapat mencemari nama baiknya dan merendahkan kemuliaan dan keagungannya dengan melakukan tindakan, perbuatan, dan keputusan yang tidak bertanggungjawab.

5) *Hardawalika* (berwujud raja ular naga)



Gambar 2.5 Hardhawalika atau Naga
(Sumber : Foto Peneliti)

Hardawalika (raja ular naga) memiliki wujud seperti ular raksasa, mirip dengan naga Tiongkok namun tanpa kaki, dan biasa digambarkan mengenakan mahkota. Benda regalia *hardawalika* (raja ular naga) ini menyimbolkan kekuatan. *harda-walika* (raja ular naga) memberikan pelajaran bahwa seorang pemimpin harus kuat baik lahir maupun batin. Kuat dengan segala ujian dan cobaan, kuat dengan godaan-godaan yang datang sehingga tugas yang diemban sebagai pemimpin dapat dilewati dengan baik.

6) *Kutuk* (berwujud kotak uang)



Gambar 2.6 Kutuk atau Kotak
(Sumber : Foto Peneliti)

Benda regalia *Kutuk* (kotak uang) ini berbentuk segi empat sebagai tempat penyimpanan uang. *Kutuk* (kotak uang) menyimbolkan kemurahan hati dan kedermawanan. Benda ini bertujuan memberikan pelajaran bahwa seorang pemimpin

harus tetap rendah hati dan hidup dalam kesederhanaan, tidak hidup dalam gelimang harta dan kemewahan. Harta yang dimiliki pemimpin hendaknya tidak untuk kepentingan pribadi, namun juga bisa digunakan untuk membantu rakyatnya yang masih sangat kekurangan.

7) *Kacu Mas* (berwujud tempat saputangan emas)



Gambar 2.7 Galing atau Merak
(Sumber : Foto Peneliti)

Kacu Mas berbentuk kotak sebagai tempat sapu tangan. *kacu mas* menyimbolkan kesucian dan kemurnian. *Kacu Mas* berarti seorang pemimpin harus suci dari perbuatan-perbuatan yang bisa mengotori nama baiknya. Selalu menjaga kemurnian niatnya sebagai pemimpin yang selalu mengayomi masyarakat.

8) *Kandhil* (berwujud lentera minyak)



Gambar 2.8 *Kandhil* atau lentera minyak
(Sumber : Foto Peneliti)

Kandhil (lentera minyak) berbentuk persegi panjang dan bagian atas berbentuk lonceng sebagai alat penerangan dengan minyak sebagai bahan bakarnya. *Kandhil* (lentera minyak) menyimbolkan penerangan dan pencerahan. *Kandhil* (lentera minyak) berarti seorang pemimpin harus mampu menjadi tauladan bagi rakyatnya, menjadi pemimpin yang mampu menerangi hati rakyatnya, bak lentera dalam kegelapan.

2.3 Kepemimpinan Jawa

Pengertian kepemimpinan bisa beragam. Meskipun demikian dari beragam pengertian tersebut setidaknya bisa disimpulkan bahwa kepemimpinan adalah suatu proses dan perilaku untuk mempengaruhi aktivitas para anggota kelompok untuk

mencapai tujuan bersama yang dirancang untuk memberikan manfaat kepada individu anggota kelompok dan organisasi secara keseluruhan.

Orang juga sering mempertanyakan apa hubungan kepemimpinan (*leadership*) dengan manajemen (*management*). Pada dasarnya keduanya memiliki kemiripan, meskipun sebenarnya sangat berbeda dalam konsep. Konsepsi pemimpin lebih ke arah mengerjakan yang benar, sedangkan manajer memusatkan perhatian pada mengerjakan secara tepat atau terkenal dengan sebuah ungkapan "*managers are people who do things right and leaders are people who do the right thing*". Kepemimpinan memastikan tangga yang kita daki bersandar pada tembok secara tepat, sedangkan manajemen mengusahakan agar kita mendaki tangga seefisien mungkin.

Dari situ dipahami bahwa kepemimpinan membawa arti adanya fenomena kompleks yang melibatkan *pemimpin*, *pengikut*, dan *situasi*. Tiga elemen ini saling berinteraksi dalam hubungan saling membutuhkan dengan kapasitasnya masing-masing *pemimpin* terkait dengan personalitas, posisi, kepakaran, kemudian *pengikut* berhubungan dengan kepercayaan, kepatuhan, pemikiran kritis, sedangkan *situasi* berkaitan dengan kerja, tekanan atau stress, lingkungan. Kita bisa memahami proses kepemimpinan dengan baik ketika kita tidak hanya melihat pada sosok seorang pemimpin, tetapi juga pengikut, bagaimana pemimpin dan pengikut saling mempengaruhi, dan juga bagaimana situasi bisa mempengaruhi kemampuan dan tingkah laku pemimpin dan pengikut.

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang heterogen dilihat dari banyak aspek, salah satunya adalah dari aspek suku bangsa yang membentuk bangsa Indonesia. Realitas menunjukkan bahwa suku Jawa merupakan suku mayoritas. Di sisi lain, sejarah menunjukkan bahwa kerajaan besar yang pernah menguasai sebagian besar wilayah yang sekarang dikuasai Negara Republik Indonesia berkedudukan di Jawa. Keadaan itu tentu saja akan mempengaruhi kompleksitas hubungan antara pemimpin, pengikut dan situasi dalam konsepsi dan penerapan kepemimpinan di Indonesia secara keseluruhan, baik pada masa lalu maupun pada masa sekarang ini. Pemahaman mengenai konsepsi kepemimpinan Jawa barangkali bisa membantu memahami konsepsi kepemimpinan Indonesia. Berikut ini akan disajikan beberapa konsep dari kepemimpinan Jawa.

Konsep kepemimpinan *hasta brata* merupakan salah satu konsep yang cukup luas diapresiasi dan berasal dari naskah kuna Mahabarata. Menurut konsepsi ini maka seorang pemimpin harus meniru 8 sifat alam yaitu:

1. Bumi

Bumi wataknya adalah ajeg. Untuk itu seorang pemimpin sifatnya harus tegas, konstan, konsisten, dan apa adanya.

Disamping itu, bumi juga menawarkan kesejahteraan bagi seluruh makhluk hidup yang ada di atasnya. Tidak pandang bulu, tidak pilih kasih, dan tidak membedakan. Maka seorang pemimpin harus memikirkan kesejahteraan pengikut atau bawahannya tanpa pandang bulu dan dengan konsisten.

2. Matahari

Matahari selalu memberi penerangan, kehangatan, serta energi yang merata di seluruh pelosok bumi. Pemimpin harus memberi semangat, membangkitkan motivasi dan memberi kemanfaatan pengetahuan bagi orang yang dipimpinnya.

3. Bulan

Bulan memberi penerangan saat gelap dengan cahaya yang sejuk dan tidak menyilaukan. Pemimpin harus mampu memberi kesempatan di kala gelap, memberi kehangatan di kala susah, memberi solusi saat ada masalah dan menjadi penengah di tengah konflik.

4. Bintang

Bintang adalah penunjuk arah yang indah. Seorang pemimpin harus mampu menjadi panutan, menjadi contoh, menjadi suri tauladan dan mampu memberi petunjuk bagi orang yang dipimpinnya.

5. Api

Api bersifat membakar. Seorang pemimpin harus mampu membakar jika diperlukan. Jika terdapat resiko yang mungkin bisa merusak organisasi, maka seorang pemimpin harus mampu untuk merusak dan menghancurkan resiko tersebut sehingga bisa sangat membantu untuk kelangsungan hidup organisasi yang dipimpinnya.

6. Angin

Angin pada dasarnya adalah udara yang bergerak dan udara ada di mana saja dan ringan bergerak ke mana aja. Jadi pemimpin itu harus mampu berada di mana saja

dan bergerak ke mana saja dalam artian bahwa meskipun mungkin kehadiran seorang pemimpin itu tidak disadari, namun dia bisa berada dimanapun dia dibutuhkan oleh anak buahnya. Pemimpin juga tak pernah lelah bergerak dalam mengawasi orang yang dipimpinnya.

7. Laut atau samudra

Laut atau samudra yang lapang dan luas, menjadi muara dari banyak aliran sungai. Artinya seorang pemimpin mesti bersifat lapang dada dalam menerima banyak masalah dari anak buah.

Disamping itu, seorang pemimpin harus menyikapi keanekaragaman anak buah sebagai hal yang wajar dan menanggapi dengan kacamata dan hati yang bersih.

8. Air

Air mengalir sampai jauh dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Meskipun wadahnya berbeda-beda, air selalu mempunyai permukaan yang datar. Artinya, pemimpin harus berwatak adil dan menjunjung kesamaan derajat dan kedudukan. Selain itu, sifat dasar air adalah menyucikan. Pemimpin harus bersih dan mampu membersihkan diri dan lingkungannya dari hal yang kotor dan mengotori.

Konsep kepemimpinan Jawa lainnya yang juga cukup banyak diapresiasi adalah konsep kepemimpinan yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara yang terdiri dari 3 aspek kepemimpinan yaitu (1) *ing ngarsa sung tuladha*, (2) *ing madya mangun karsa*, dan (3) *tut wuri handayani*.

Ing ngarsa sung tuladha menekankan peran seorang pemimpin sebagai tokoh yang harus bisa diteladani, yang harus bisa membimbing dan memberi arah ke mana organisasi hendak di bawa. Kalau dikaitkan dengan hasta brata maka konsep ini sama dengan sifat bintang dimana seorang pemimpin harus bisa menjadi petunjuk arah yang jelas.

Ing madya mangun karsa berarti bahwa seorang pemimpin harus bisa membangkitkan semangat orang-orang yang dia pimpin. Harus bisa membangkitkan gairah untuk mewujudkan kepentingan bersama. Seorang pemimpin adalah seorang motivator, seperti matahari yang mampu memberikan energi kepada semua makhluk hidup di bumi.

Akhirnya seorang pemimpin harus mampu bersikap *tut wuri handayani*, yaitu mampu menyediakan kesempatan untuk berkembang bagi yang dipimpinnya. Seseorang memenuhi syarat untuk menjadi seorang pemimpin ketika dia mampu mengedepankan orang lain terlebih dulu. Keberhasilan seseorang memimpin terkait dengan keberhasilan dia membuat orang-orang yang dipimpinnya berhasil. Secara hakiki seorang pemimpin adalah seseorang yang memegang kendali untuk membuat orang lain mendapatkan kendali. Kewenangan yang dimiliki pada hakekatnya adalah kewenangan untuk memungkinkan orang lain memiliki kendali atas pekerjaan dan kehidupannya.

Konsep kepemimpinan Jawa yang meskipun tidak begitu dikenal luas tetapi cukup menarik adalah prinsip-prinsip kepemimpinan Sultan Agung seperti diungkapkan lewat *Serat Sastra Gendhing*, yang memuat tujuh amanah, yaitu:

Pertama, *Swadana Maharjeng tursita*, seorang pemimpin haruslah sosok seorang intelektual, berilmu, jujur, dan pandai menjaga nama, serta mampu menjalin komunikasi atas dasar prinsip kemandirian.

Kedua, *Bahni bahna Amurbeng jurit*, seorang pemimpin harus selalu berda di depan dengan memberikan keteladanan dalam membela keadilan dan kebenaran.

Ketiga, *Rukti setya Garba rukmi*, seorang pemimpin harus bertekad bulat untuk menghimpun segala daya dan potensi guna kemakmuran dan ketinggian martabat pengikutnya, masyarakat ataupun bangsa yang dipimpinnya.

Keempat, *Sripandayasih Krani*, seorang pemimpin harus bertekad menjaga sumber-sumber kesucian agama dan kebudayaan, agar berdaya manfaat bagi masyarakat luas.

Kelima, *Gaugana Hasta*, seorang pemimpin juga harus bisa menciptakan seni sastra, seni suara, dan seni tari guna mengisi peradaban bangsa.

Keenam, *Stiranggana Cita*, disamping bisa menciptakan seni, maka seorang pemimpin harus mampu berfungsi sebagai pelestari dan pengembang budaya, pencetus sinar pencerahan ilmu, dan pembawa obor kebahagiaan umat manusia.

Ketujuh *Smara bhumi Adi manggala*, seorang pemimpin harus memiliki tekad juang lestari untuk menjadi pelopor pemersatu dari pelbagai kepentingan yang berbeda-beda dari waktu ke waktu, serta berperan dalam perdamaian di mayapada (dunia).

Konsep terakhir yang layak disajikan adalah konsep kepemimpinan yang termuat dalam *Serat Wulang Jayalengkara*. Prinsip ini menarik karena pemilihan hal

yang diacunya sebagai sifat ideal seorang pemimpin. Menurut Serat Wulang Jayalengkara, seorang pemimpin haruslah memiliki watak *Catur* (empat hal), yakni, *retna, estri, curiga, dan paksi* dengan penjelasan sebagai berikut:

Retna atau permata, wataknya adalah pengayom dan pengayem, karena khasiat batu permata adalah untuk memberikan ketenteraman dan melindungi diri. Berarti seorang pemimpin harus mampu menjadi pelindung bagi yang dipimpinnya, mampu menciptakan rasa tenang dalam hati orang-orang yang dipimpinnya.

Estri atau wanita wataknya adalah berbudi luhur, bersifat sabar, bersikap santun, mengalahkan tanpa kekerasan atau pandai berdiplomasi. Seorang pemimpin harus memiliki budi luhur, melebihi dari yang dipimpinnya. Dia juga harus memiliki kesabaran dan sopan santun yang memadai agar bisa menggerakkan orang yang dipimpinnya, tanpa yang bersangkutan merasa terpaksa berbuat karena kalah dalam status dan kedudukan.

Curiga atau keris memiliki ujung yang tajam, oleh karena itu seorang pemimpin haruslah memiliki ketajaman olah pikir dalam menetapkan kebijakan (*policy*) dan strategi di bidang apapun sesuai dengan organisasi yang dia pimpin.

Paksi atau burung, mengisyaratkan watak yang bebas terbang kemanapun. Seorang pemimpin harus bisa mandiri agar dapat bertindak independen tidak terikat oleh kepentingan satu golongan, sehingga pendapat, keputusan, maupun tindakannya bisa menyejukkan semua lapisan masyarakat.

Itulah beberapa konsep kepemimpinan Jawa yang cukup dikenal luas dan layak menjadi bahan renungan untuk mengembangkan prinsip kepemimpinan yang

membumi di Indonesia. Tentu saja hal itu masih bisa dan harus disinergikan dengan prinsip kepemimpinan dari suku bangsa lain yang membentuk mosaik bangsa Indonesia agar menjadi prinsip yang benar-benar membumi karena didasarkan pada hal-hal yang memang ada dalam pemikiran bangsa sendiri.

2.4 Profil Remaja

Periode remaja adalah masa transisi dari periode anak-anak ke periode dewasa. Periode remaja adalah periode paling penting dalam kehidupan. Periode ini sangat menentukan sikap mental pribadi remaja kedepannya karena sangat rentan untuk terpengaruhi dari berbagai hal disekitarnya. Oleh karena itu tidak semua remaja memiliki ketertarikan yang sama. Remaja saat ini lebih respon kepada hal-hal yang bersifat modern, untuk hal-hal yang bersifat tradisional ketertarikan mereka hampir terbenam bahkan mereka kurang mencintai unsur-unsur dari bangsa dan negara seperti lagu nasional, butir-butir pancasila, undang-undang dasar dan warisan budaya.

Masa remaja sebagai periode perubahan yang kerap kali dalam setiap tindakannya selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa adanya aksi untuk melakukan pemilahan mana yang baik dan mana yang buruk. Akibatnya, mereka sangat identik sekali dengan gaya hidup yang metropolitan. Pengenalan filosofi kepemimpinan Jawa kepada remaja adalah sebuah aksi nyata untuk menyelamatkan budaya warisan bangsa sekaligus moral remaja yang merupakan aset bangsa. Selanjutnya para remaja akan menyadari betapa besar dan tingginya nilai-nilai

budaya bangsa sendiri, dari sini akan tertanam sifat memiliki sehingga remaja tidak akan meninggal warisan budaya bangsa.

Masa remaja seringkali dihubungkan dengan mitos dan stereotip mengenai penyimpangan dan tidakwajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya teori-teori perkembangan yang membahas ketidakselarasan, gangguan emosi dan gangguan perilaku sebagai akibat dari tekanan-tekanan yang dialami remaja karena perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya maupun akibat perubahan lingkungan.

Konstruksi sosial yang mengharuskan remaja untuk bejalar setiap hari membuat jiwa mereka seringkali mengalami stres. Remaja yang merupakan usia dalam periode peralihan, sangat senang sekali dengan kehidupan yang ringan dan membuat jiwanya senang. Maka, pengenalan filosofi kepemimpinan Jawa kepada remaja diwujudkan dalam buku ilustrasi sehingga para remaja dalam membaca buku tersebut bisa sampai pada halaman akhir.

Sejalan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri remaja, mereka juga dihadapkan pada tugas-tugas yang berbeda dari tugas pada masa kanak-kanak. Sebagaimana diketahui, dalam setiap fase perkembangan, termasuk pada masa remaja, individu memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Apabila tugas-tugas tersebut berhasil diselesaikan dengan baik, maka akan tercapai kepuasan, kebahagiaan dan penerimaan dari lingkungan. Keberhasilan individu memenuhi tugas-tugas itu juga akan menentukan keberhasilan individu memenuhi tugas-tugas perkembangan pada fase berikutnya.

Hurlock (1973) memberi batasan masa remaja berdasarkan usia kronologis, yaitu antara 13 hingga 18 tahun. Menurut Thornburgh (1982), batasan usia tersebut adalah batasan tradisional, sedangkan aliran kontemporer membatasi usia remaja antara 11 hingga 22 tahun.

Perubahan sosial seperti adanya kecenderungan anak-anak pra-remaja untuk berperilaku sebagaimana yang ditunjukkan remaja membuat penganut aliran kontemporer memasukan mereka dalam kategori remaja. Adanya peningkatan kecenderungan para remaja untuk melanjutkan sekolah atau mengikuti pelatihan kerja (magang) setamat SLTA, membuat individu yang berusia 19 hingga 22 tahun juga dimasukan dalam golongan remaja, dengan pertimbangan bahwa pembentukan identitas diri remaja masih terus berlangsung sepanjang rentang usia tersebut.

2.4.1 Perkembangan Psikis Remaja

Ketika memasuki masa pubertas, setiap anak telah mempunyai sistem kepribadian yang merupakan pembentukan dari perkembangan selama ini. Di luar sistem kepribadian anak seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi, pengaruh media massa, keluarga, sekolah, teman sebaya, budaya, agama, nilai dan norma masyarakat tidak dapat diabaikan dalam proses pembentukan kepribadian tersebut. Pada masa remaja, seringkali berbagai faktor penunjang ini dapat saling mendukung dan dapat saling berbenturan nilai.

2.4.2 Minat Remaja

Berikut ini beberapa minat remaja menurut Hurlock (1996:217) yaitu :

- 1) Minat rekreasi, selama masa-masa remaja, remaja cenderung menghentikan aktivitas rekreasi yang menuntut banyak pengorbanan tenaga dan berhenti ari perkembangan kesukaan akan rekreasi yang di dalamnya ia bertindak sebagai pengamat yang pasif. Pada awal masa remaja, aktivitas permainan dari tahun-tahun sebelumnya beralih dan diganti dengan bentuk rekreasi yang baru dan lebih matang. Berangsur-angsur bentuk permainan yang kekanak-kanakan menghilang dan menjelang awal masa remaja, pola rekreasi individual hampir sama dengan pola akhir masa remaja dan awal masa dewasa. Minat rekreasi pada remaja seperti permainan dan olah raga, bersantai, berpergian, hobi, dansa, membaca, menonton, radio dan kaset, televisi, melamun.
- 2) Minat sosial, minat yang bersifat sosial bergantung pada kesempatan yang diperoleh remaja untuk mengembangkan minat tersebut dan pada kepopulerannya dalam kelompok. Seorang remaja yang status sosioekonomis keluarganya rendah, misalnya, mempunyai sedikit kesempatan untuk mengembangkan minat pada pesta-pesta dan dansa dibandingkan dengan remaja dengan latar belakang keluarga yang lebih baik. Begitu pula, remaja yang tidak populer akan mempunyai minat sosial yang terbatas. Namun demikian, ada beberapa minat sosial tertentu yang hampir bersifat universal di antara remaja amerika saat ini, tujuh di antaranya seperti pesta, minum minuman keras, obat-

obat terlarang, percapakan, menolong orang lain, peristiwa dunia, kritik dan pembaruan.

- 3) Minat pribadi, minat pada diri sendiri merupakan minat yang terkuat di kalangan kawula muda. Adapun sebabnya adalah bahwa mereka sadar bahwa dukungan sosial sangat besar dipengaruhi oleh penampilan diri dan mengetahui bahwa kelompok sosial menilai dirinya berdasarkan benda-benda yang dimiliki, kemandirian, sekolah, keanggotaan sosial dan banyaknya uang yang dibelanjakan. Ini adalah "simbol status" yang mengangkat wibawa remaja diantara teman-teman sebaya dan memperbesar kesepakatan untuk memperoleh dukungan sosial yang lebih besar. Minat pribadi seperti, minat pada penampilan diri, minat pada pakaian, minat pada prestasi, minat pada kemandirian, minat pada uang
- 4) Minat pendidikan, pada umumnya remaja muda suka mengeluh tentang sekolah dan tentang larangan-larangan, pekerjaan rumah, kursus-kursus wajib, makanan di kantin, dan cara pengelolaan sekolah. Mereka bersikap kritis terhadap guru-guru dan cara guru mengajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi sikap remaja terhadap pendidikan seperti, sikap teman, sikap orang tua, nilai-nilai, relevansi atau nilai praktis dari berbagai mata pelajaran, sikap terhadap guru-guru, pegawai tata usaha, dan kebijaksanaan akademis serta disiplin, keberhasilan dalam berbagai kegiatan ekstra kurikuler, drajat dukungan sosial diantara teman-teman sekelas.
- 5) Minat pada pekerjaan, anak sekolah menengah atas mulai memikirkan masa depan mereka secara bersungguh-sungguh. Anak laki-laki biasanya lebih

bersungguh-sungguh dalam hal pekerjaan dibandingkan dengan anak perempuan yang kebanyakan memandang pekerjaan sebagai pengisi waktu sebelum menikah.

- 6) Minat pada agama, bertentangan dengan pandangan populer, remaja masa kini menaruh minat pada agama dan menganggap bahwa agama berperan penting dalam kehidupan. Minat pada agama antara lain tanpa dengan membahas masalah agama, mengikuti pelajaran-pelajaran agama di sekolah dan perguruan tinggi, mengunjungi gereja dan mengikuti berbagai upacara agama. Pola perubahan minat religius pada remaja didasarkan oleh 3 periode seperti, periode kesadaran religius, periode keraguan religius, periode rekonstruksi agama.
- 7) Minat pada simbol status, simbol status merupakan simbol yang menunjukkan bahwa orang yang memilikinya lebih tinggi atau mempunyai status yang lebih tinggi dalam kelompok. Selama masa remaja simbol status mempunyai 4 fungsi seperti, menunjukkan pada orang-orang lain bahwa remaja mempunyai status sosial ekonomi yang lebih tinggi daripada teman-teman lain dalam kelompok, bahwa remaja mencapai prestasi yang tinggi, bahwa remaja bergabung dengan kelompok dan merupakan anggota yang diterima kelompok karena penampilan atau perbuatan yang sama dengan penampilan dan perbuatan anggota kelompok yang lain, dan bahwa remaja mempunyai status hampir dewasa di dalam masyarakat. Kalau misalnya, remaja memiliki mobil sendiri segera setelah memperoleh tanda resmi untuk mengendarai mobil, kalau keluarga memiliki rumah yang besar dalam lingkungan yang elite, dan kalau dapat membelanjakan

uang tanpa harus bekerja, hal-hal ini dapat menyatakan status sosial ekonomi yang tinggi.

2.5 Buku Ilustrasi

Buku dapat didefinisikan sebagai bendel kertas, lembar kertas yang berjilid, bendel kertas yang bertuliskan yang berisi disiplin ilmu tertentu (Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003). Buku ada berbagai macam, dan salah satunya adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi merupakan buku yang didalamnya terdapat gambar yang mendukung daya khayal dalam cerita. Didalam buku ilustrasi terdapat banyak gabungan mulai dari isi buku yang berupa teks tulisan (kumpulan huruf-huruf) dengan ilustrasi. Istilah ilustrasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu 'ilustrare' yang artinya menerangkan sesuatu. Ilustrasi sendiri menurut (Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003), adalah lukisan (gambar, foto) yang dimaksudkan untuk membantu memperkuat daya khayal atau memperjelas maksud uraian.

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Pada saat sekarang ini biasanya digunakan juga sebagai pengisi ruang kosong, misalnya dalam majalah, koran,

tabloid, dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun. Susanto (2011:190).

Gambar ilustrasi adalah gambar yang dipakai untuk menjelaskan sesuatu berupa teks, cerita, keadaan, adegan dan peristiwa. Melalui gambar ilustrasi diharapkan informasi yang terdapat dalam bacaan mudah dipahami. Sebagai contoh untuk mengetahui postur atau bagaian-bagian tubuh manusia maka akan lebih jelas jika menggunakan sebuah gambar ilustrasi.

Sebuah ilustrasi haruslah mampu menjelaskan tulisan yang mengungkapkan kejadian, suasana, cerita dan lain-lain melalui gambar. Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi agar ilustrasi yang dibuat bisa mencapai hal diatas, antara lain :

- 1) Komunikatif, gambar ilustrasi tersebut mudah dipahami atau dimengerti sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik
- 2) Informatif, bersifat memberikan sebuah informasi tentang pesan yang akan disampaikan
- 3) Gambar ilustrasi tersebut dibuat tidak rumit agar memudahkan orang untuk mengerti
- 4) Pembuatan gambar ilustrasi harus disesuaikan dengan tema atau isi teks.

2.6 Upaya dan Pengenalan

Upaya berarti usaha atau ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, dan mencari jalan keluar (Depdiknas, 2001). Sedangkan arti kata pengenalan adalah proses, cara, perbuatan mengenal atau mengenali, jadi yang

dimaksud upaya pengenalan adalah usaha yang dimaksudkan untuk memperkenalkan sesuatu (KBBI).

2.7 Prinsip-prinsip Layout

Dalam setiap buku atau tulisan yang membahas pembelajaran tentang prinsip desain, selalu dimuat 5 buah prinsip utama dalam desain menurut Tom Lincy, yaitu :

1. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi yang dimaksud adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya. Dalam dunia tata layout, dikenal ukuran kertas atau bidang kerja yang paling populer, yaitu yang dikenal dengan ukuran kertas atau bidang kerja yang paling populer, yaitu yang dikenal dengan ukuran *Letter*, 805” x 11”. Proporsi itu memiliki sejarah panjang, lebih dari 15 abad yang lalu. Awalnya adalah ketika ditemukannya lembaran-lembaran *Vellum* (naskah yang ditulis pada kulit domba) yang dilipat-lipat dengan ukuran *letter* tersebut, kemudian dijahit sembung menyambung membentuk sebuah *Codex*. *Codex* adalah bentuk awal sebuah buku susunannya dilipat-lipat (bukan digulung seperti prasasti jaman Mojopahit).

2. Keseimbangan (*Balance*)

Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halaman memiliki efek seimbang. Terdapat dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau tidak simetris. Keseimbangan formal atau simetris dan

keseimbangan informal atau tidak simetris. Keseimbangan formal digunakan untuk menata letak elemen-elemen grafis agar terkesan rapid dan formal. Prinsip keseimbangan formal atau simetri sering digunakan dalam karya publikasi yang dibuat untuk memberi kesan dapat dipercaya, dapat diandalkan, serta memberi kesan aman. Prinsip itu sering dipergunakan untuk menggambarkan adanya dinamika, energi, dan pesan yang bersifat tidak formal. Prinsip tersebut juga sering digunakan oleh kalangan muda. Penerapan prinsip itu berhubungan dengan prinsip-prinsip lainnya, yakni kesatuan dan harmoni.

3. Kontras (*Contras*)

Saat mengamati suatu visual, penulis sering mendengar komentar, “Wah, desain ini terlalu dasar”. Sementara itu, ada juga komentar “Di mana penekanannya?” “Apa maksudnya?”. Jika suatu *layout* desain menampilkan elemen-elemen yang sama kuatnya, maka akhirnya tidak ada satupun materi di halaman itu yang menonjol. Oleh karena itu, diperlukan suatu kontras sehingga akan diperoleh focus yang ingin ditonjolkan, masing-masing elemen dihalaman harus ada yang dominan. Anda dapat menonjolkan headlinenya, ilustrasi atau fotonya, maupun justru *white spacenya*. Jika semua elemen sama menonjolnya, maka mereka akan berebut mencari perhatian. Dalam pemilihan huruf, misalnya, penggunaan huruf tebal yang dikombinasikan dengan huruf tipis dapat menimbulkan kontras. Huruf berukuran besar jika disandingkan dengan huruf kecil juga akan menimbulkan kontras. Banyak yang dapat

dilakukan untuk memadu objek agar muncul kontras sehingga diperoleh focus perhatian.

4. Irama (*Rhythm*)

Irama sebenarnya bermakna sama dengan *repetition* alias pola perulangan yang menimbulkan irama yang enak diikuti. Penggunaan pola warna maupun motif yang diulang dengan irama tertentu merupakan salah satu prinsip penyusunan layout. Dalam publikasi yang memiliki beberapa halaman, kontinuitas dari iramanya haruslah dijaga supaya diperoleh irama. Penulis harus membuat beberapa elemen tetap yang diulang-ulang polanya. Dengan demikian, pembaca masih dapat mengikuti alur dari publikasi melalui ciri dari desain layout tersebut.

5. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip kesatuan adalah hubungan antara elmen-elemen desain yang semula berdirirrr sendiri-sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan, misalnya mendekatkan elemen-elemen sehingga berdampingan (*side by side*) atau bersinggungan (*in contact each other*). Selain itu, dapat ditambahkan warna atau alat-alat bantu seperti garis border atau ornamen. Penerapan prinsip kesatuan dalam desain grafis harus memerhatikan karakteristik dan fungsi setiap elemen. Silver, dalam bukunya *Graphic Layout and Design*, menyatakan agar elemen-elemen yang ditata memperoleh unity dan kontras yang mudah ditangkap oleh mata pembaca,

maka cobalah mengikuti pola bentuk huruf seperti L, U, T, O dengan tanpa meninggalkan prinsip-prinsip desain grafis yang lain. Namun, semakin bebasnya seorang desainer dalam mengolah media dan elemen grafis, teori tersebut menjadi tidak terlalu dominan walaupun masih ada yang menerapkan.

2.8 Prinsip Dasar Desain

Untuk menghasilkan desain yang berkualitas diperlukan pertimbangan yang cerdas dalam mengorganisasikan elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain secara tepat dengan memperhatikan keterbatasan bahan. Untuk itulah diperlukan kreativitas untuk menghasilkan desain yang kreatif. Ciri-ciri desain yang kreatif adalah dapat menarik perhatian pembaca, tulisan didalamnya mudah dibaca dan dimengerti, informasi tulisan dilengkapi dengan informasi visual, dapat mengangkat intisari tulisan tersebut dan dapat menceritakan suasana setempat dan perasaan orang yang bersangkutan. Menurut Stephen McElroy, pada intinya adalah bagaimana caranya agar desain itu komunikatif dan persuasive adapun prinsip-prinsip desain adalah:

1. Keseimbangan artinya halaman harus tampil seimbang dan harmmonis. Untuk mendapatkan desain yang enak dilihat adalah dengan peletakan keseimbangan dan keharmonisan dari unsur-unsur desain. Karena prinsip yang mendasar dari komposisi yang mudah diidentifikasi dan terlihat jelas adalah keseimbangan. Bila kita melihat sebuah benda dengan berat yang sama diletakkan pada jarak yang sama diatas sebuah sumbu maka akan terlihat bahwa kedua belah sisi dari garis akan terlihat sama. Namun, bisa saja kedua

benda yang seolah-olah dengan bentuk yang sama namun memiliki massa berbeda akan terlihat tidak seimbang apabila diletakkan pada timbangan dengan sebuah titik di tengahnya. Keseimbangan terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya:

a. Keseimbangan Simetri, obyek-obyek yang disusun di sebelah kiri dan sebelah kanan sumbu khayal sama dalam bentuk, ukuran, bangun, dan letaknya.

b. Keseimbangan Asimetris, susunan keseimbangan asimetris diperoleh jika bentuk, bangun, garis, ukuran, volume diletakkan sedemikian rupa sehingga tidak mengikuti aturan keseimbangan simetris. Keseimbangan asimetris banyak dipergunakan untuk desain modern atau kontemporer.

c. Keseimbangan horizontal, keseimbangan yang diperoleh dengan menjaga keseimbangan antara bagian bawah dan bagian atas.

2. Keserasian atau harmoni. Prinsip desain diartikan sebagai keteraturan di antara bagian-bagian sebuah karya. Keserasian adalah suatu usaha untuk menyusun berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen-elemen lain dalam satu komposisi yang utuh agar nikmat dipandang. Serasi atau harmoni bias dicapai dengan kesamaan arah, kesamaan bentuk dan bangun meskipun berbeda ukuran ataupun dengan tekstur yang bersifat sama. Keserasian bias dicapai dengan berbagai variasi agar tidak membosankan.

3. Proporsi, adalah perbandingan antara satu bagian obyek dengan obyek lain satu dengan keseluruhannya. Proporsi berbeda dengan skala. Proporsi sangat terkait dengan obyek lain yang telah diketahui sebelumnya. Misalnya, ukuran gambar yang serasi untuk newsletter jelas kurang proposional untuk baliho.
4. Skala, merupakan ukuran relative dari suatu obyek yang akan terlihat setelah dibandingkan dengan obyek lainnya. Penggunaan skala dapat menciptakan keserasian dan kesatuan obyek dalam desain. Skala biasanya dinyatakan dengan ukuran panjang dan lebar. Elemen-elemen yang digunakan memiliki hubungan dalam skala secara konsisten. Penerapan memberikan garis bantu (*grid*). Obyek maupun badan manusia dapat juga digunakan untuk skala, misalnya kaki, depa, hasta, dan lain-lain.
5. Irama atau Ritme, biasanya terkait dengan kesan gerak yang ditimbulkan oleh pengulangan elemen. Didalam pengulangannya penulis sebagai desainer dapat memberikan aksas atau penekanan tertentu. Ritme yang baik dapat memeberikan kesan gerakan yang lembut dan berkesinambungan. Irama mampu mengarahkan perhatian dari bagian yang satu ke bagian yang lain. Irama dpat sederhana, namun dapat juga sangat kompleks. Gradasi merupakan jenis irama yang sering digunakan dengan melakukan perubahan secara bertahap terhadap elemen, baik dari segi warna, ukuran, atau nilai, yang diberikan bersamaan dengan pengulangan yang dilakukan.



Gambar 2.9 Contoh Layout
(Sumber : behance.net)



Gambar2.10 Contoh Layout
(Sumber : pinterest.net)

2.9 Teori Nirmana

Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa. Elemen-elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian berdasarkan bentuknya.

1. Titik, titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah.

2. Garis, garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna.
3. Bidang, bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.
4. Gempal, gempal adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman.

Penyusunan merupakan suatu proses pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa aturan yang perlu digunakan untuk menyusun bentuk-bentuk tersebut. Walaupun penerapan prinsip-prinsip penyusunan tidak bersifat mutlak, namun karya seni yang tercipta harus layak disebut karya yang baik. Perlu diketahui bahwa prinsip-prinsip ini bersifat subyektif terhadap penciptanya.

Dalam ilmu desain grafis, selain prinsip-prinsip diatas ada beberapa prinsip utama untuk tujuan komunikasi dari sebuah karya desain.

1. Ruang Kosong *White Space* Ruang kosong dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan.
2. Kejelasan *Clarity* Kejelasan atau clarity mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya. Bagaimana sebuah karya tersebut dapat mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambiguitas/ makna ganda.

3. Kesederhanaan *Simplicity* Kesederhanaan menuntut penciptaan karya yang tidak lebih dan tidak kurang. Kesederhanaan seing juga diartikan tepat dan tidak berlebihan. Pencapaian kesederhanaan mendorong penikmat untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh.
4. Emphasis *Point of Interest* Emphasis atau disebut juga pusat perhatian, merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistic.

2.10 Tipografi

Tipografi atau yang biasa disebut tata huruf, merupakan unsur dalam karya desain yang mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya. Tipografi sendiri mulai berkembang pesat setelah ditemukannya mesin cetak oleh Johan Gutenberg (1398-1468) sekitar tahun 1440. Ratusan model huruf telah bermunculan, namun desain dasar model huruf roman yang dikembangkan oleh Frenchman Nicholas Jensen (1420-1480) masih tetap digunakan sebagai tipe umum untuk kepentingan cetak Susanto (2011:402).



Gambar 2.11 Contoh Tipografi
(Sumber : graphicdesignjunction.com)



Gambar 2.12 Contoh Tipografi
(Sumber : graphicdesignjunction.com)

2.11 Warna

Warna mempunyai definisi yaitu sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Warna menurut kejadiannya dibagi menjadi dua yaitu, warna *subtraktif*, dan warna *aditif*. Warna *subtraktif* adalah warna yang berasal dari pigmen, sedangkan warna *aditif* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spectrum. Warna pokok *subtraktif* menurut teori adalah cyan atau biru, magenta atau merah, dan kuning, dalam computer biasa disebut CMY. Warna pokok *aditif* adalah merah, hijau, biru, atau biasa disebut RGB.

Secara khusus dalam pigmen, terdapat klasifikasi warna yaitu warna primer, sekunder, intermediet, tersier, kuarter. Warna primer disebut warna pokok, merupakan warna yang tidak bisa dibentuk oleh warna lain dan dapat digunakan sebagai bahan pokok pencampuran untuk memperoleh warna lain. Warna tersebut antara lain: merah, kuning, biru. Warna sekunder adalah warna jadian dari

percampuran dua warna primer. Warna sekunder adalah sebagai berikut: jingga/orange, ungu/violet, dan hijau.

Warna intermediet adalah warna perantara yaitu warna yang ada diantara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Warna intermediet diantaranya kuning-hijau, kuning-jingga, merah-jingga, merah-ungu, biru-violet, biru-hijau. Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder. Warna tersier adalah coklat kuning, coklat merah, coklat biru. Warna kuartier atau warna keempat yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga, diantaranya coklat-jingga, coklat-hijau, dan coklat-ungu. Susanto (2011:433).

2.12 Warna Komplementer

Menurut (Susanto, 2011) dalam bukunya Diksi Rupa warna komplementer adalah bisa disebut warna kontras dua warna yang saling berseberangan (menunjuk pada warna yang saling berseberangan, 180 derajat) pada lingkaran warna. Ada empat kemungkinan warna kontras:

- 1) Warna kontras komplementer atau kontras dua warna
- 2) Warna kontras split komplemen atau kontras dua warna komplemen bias
- 3) Warna kontras triad warna komplemen atau kontras segitiga atau kontras tiga warna
- 4) Warna tetrad komplemen atau kontras dobel komplemen atau kontras empat warna

2.13 Pencetakan Buku

Hal-hal yang harus dihitung dalam pencetakan buku adalah :

1. Biaya Desain isi dan cover buku
2. Biaya setting naskah
3. Biaya pembuatan (FC)
4. Biaya pembuatan negatif dan positif
5. Biaya montage cover buku
6. Biaya montage isi buku
7. Biaya plate cover buku
8. Biaya plate isi buku
9. Biaya *cover* buku
10. Biaya isi buku
11. Biaya pencetakan cover buku
12. Biaya pencetakan (ongkos cetak) isi buku
13. Biaya pelipatan isi buku
14. Biaya pengomplitan
15. biaya penjilidan; jilid kawat; jilid lem; jilid benang
16. Biaya pemotongan (ongkos potong kertas/sisir kertas)
17. Biaya pengepakan
18. Perhitungan total biaya

a) Tingkatan Efisiensi HPP Cetak

HPP dapat dikatakan efisiensi jika harga yang ditawarkan terhadap order buku cukup kompetitif dengan kualitas cetak terjamin baik.

b) Kualitas Buku

Penetapan harga sesuai dengan kualitas buku jika harga buku sama dengan mutu cetak sehingga dapat bersaing dengan yang lain.

c) Ketepatan jadwal Produksi

Penetapan harga dianggap bijaksana dan tepat jika jadwal produksi dilaksanakan tepat waktu. Ketepatan waktu penyerahan hasil cetak sangat penting. Ketepatan waktu sangat mempengaruhi kredibilitas dan profit dari percetakan.

d) Kelancaran waktu penyerahan/pengiriman

Apabila penyerahan buku ke penerbitan sesuai dengan jadwal produksi berarti penerbit memperoleh ketepatan waktu edar. Ketepatan waktu edar mempengaruhi laku tidaknya buku.

e) Sehatnya pertumbuhan

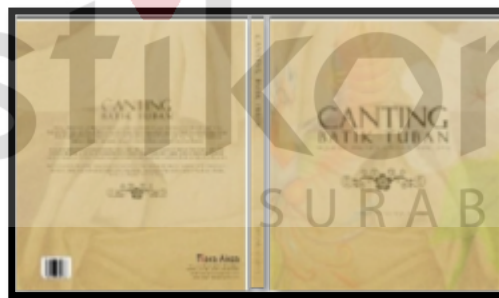
Kelancaran produksi, ketepatan waktu, baiknya mutu dan terjaminnya berarti akan memperlancar pembayaran dari pelanggan (penerbitan). Kelancaran pembayaran akan memperlancar *cash flow* percetakan sehingga perusahaan bisa tumbuh dengan sehat.

2.14 Penelitian Terdahulu

Terdapat sebuah penelitian terdahulu yang dilihat dari segi media yang digunakan dan segmentasi nya serupa dengan tugas akhir yang sedang di kerjakan oleh peneliti saat ini yaitu.

2.15 Buku Ilustrasi “Canting Batik Tuban”

Jurnal penelitian tentang Batik Tuban ini merupakan tugas akhir salah seorang mahasiswa STIKOM Surabaya fakultas Desain Komunikasi Visual, Christ Sindhu Adi Nugroho yang berjudul, “Penciptaan Buku Ilustrasi Batik Tuban Sebagai Upaya Pelestarian Nilai-Nilai Budaya”



Gambar2.13 Cover Buku Ilustrasi Canting Batik Tuban



Gambar 2.14 Konten Buku Ilustrasi Canting Batik Tuban

Konsep desain dalam penciptaan buku Ilustrasi Batik Tuban ini adalah pesona yang terselubung. Yang dimaksud dari tema ini adalah pesona nilai-nilai budaya seperti makna, filosofi dan kisah/mitos yang terkandung dalam motif batik klasik Tuban yang telah diselubungi nilai ekonomi sehingga mengurangi pesona dari batik Tuban yang sesungguhnya.

