

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan tentang teori dan konsep yang akan memperkuat perancangan juga sebagai pendukung untuk lebih memudahkan penelitian. Dengan adanya referensi ini diharapkan perancangan dapat dikemas secara menarik dan maksimal.

2.1 Penelitian Terdahulu

penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian yang akan diuraikan. Hal penelitian yang dijadikan perbandingan yaitu topik yang tidak jauh berbeda dengan topik penelitian saat ini.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Melisa Valentin Leonardy dalam perancangannya yang berjudul Perancangan buku mengenai museum Balla' Lompoa sebagai eksistensi budaya etnis Makasar melalui media fotografi, penulis menyimpulkan bahwa :

Lewat buku fotografi dokumentasi ini diharapkan masyarakat dapat mengenal lebih jauh tentang Balla Lompoa dan budaya etnis Makasar

Penelitian terdahulu yang sudah ada bisa menjadi referensi untuk penelitian saat ini, terlebih dengan topik yang sama yaitu buku fotografi dengan obyek Museum.

Perbedaannya adalah penelitian terdahulu berfokuskan pada masyarakat dan budaya yang ada, di penelitian sekarang berfokus pada koleksi museum yang

masterpiece, dengan tujuan pengunjung yang bersegmentasi siswa / mahasiswa akan lebih menginformasikan koleksi unggulan di Museum Negeri Mpu Tantular. Penelitian saat ini, menggunakan buku fotografi untuk mengkomunikasikan visualan beberapa koleksi unggulan yang ada di museum negeri mpu tantular.

2.2 Komunikasi Visual

Komunikasi visual menggunakan mata sebagai alat penglihatan, menggunakan bahas visual, dimana bahas visual menjadi yang utama dalam menyampaikan pesan, terutama yang dapat dilihat dan dipakai untuk menyampaikan makna atau pesan (Kusrianto 2009:10). Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaian.

Fungsi komunikasi visual, diantaranya sebagai sarana informasi dan instruksi, bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi dan skala, contohnya peta, diagram, simbol dan penunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk yang dapat dimengerti, dan dipresentasikan secara logis dan konsisten. Sebagai sarana presentasi dan promosi untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut dapat diingat; contohnya poster. Juga sebagai sarana identifikasi. Identitas seseorang dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda, produk ataupun lembaga, jika mempunyai identitas akan

dapat mencerminkan kualitas produk atau jasa itu dan mudah dikenali, baik oleh produsennya maupun konsumennya.

2.2.1 Teori Dasar Komunikasi Visual

Teori komunikasi visual memang memiliki sejarah panjang tentang ideologi menarik tentang bagaimana penglihatan bekerja dan bagaimana kita mengerti dan memahami rancangan visual yang terlllihat (Safanayong, 2006 : 35). Beberapa pendekatan dasar yang berkaitan dengan teori komunikasi visual, yaitu :

- a. Teori Persepsi, komunikasi mengandalkan pada penglihatan yang akhirnya akan merangsang otak untuk dapat memahami suatu informasi yang telah diterima.
- b. Teori Kognitif, komunikasi dengan pendekatan melalui prose mental, yang meliputi memori, harapan, seleksi, kata-kata.
- c. Prinsip-Prinsip Persepsi, struktur yang digunakan untuk menginformasikan visual untuk pengamatnya.

Selain teori komunikasi visual, unsur – unsur visual juga berperan penting dalam komunikasi visual. Unsur-unsur visual meliputi :

- a. Garis, semua objek yang memanjang bisa disebut dengan garis. Garis memiliki citra dan karakter, garis lurus bisa diartika sebagai formal atau kaku, garis lengkung bisa diartika luwes dan lembut, garis zig zag bisa diartikan dinamis, garis yang tidak beraturan bisa diartikan sebagai kesan yang tidak formal atau kacau.

- b. Bidang, bentuk bidang ada dua yaitu beraturan dan tidak beraturan. Bidang beraturan memberikan kesan formal dan simple, tapi bidang yang tidak beraturan memberikan kesan dinamis dan fleksibel.
- c. Tekstur, nilai halus-kasarnya permukaan benda.
- d. Pola, susuna unsur-unsur visual yang bisa teratur dan tidakteratur.

2.3 Museum MPU Tantular

Museum Mpu Tanntular, berada di JL. Raya Buduran – Sidoarjo. Museum ini berdiri sejak 1933, namun tempatnya berpindah-pindah dengan alasan belum memiliki gedung sendiri. Sehingga pada 14 mei 2004 museum diresmikan di Sidoarjo.

Mpu Tantular adalah seorang Pujangga Jawa Timur yang hidup dalam pertengahan abad XIV dari kerajaaan Majapahit. Yang terkenal dengan karyanya Kitab Arjuna Wijaya dan Sutasoma. Di dalam Kitab Sutasoma inilah tercantum kata-kata Bhineka Tunggal Ika, yang sampai sekarang dipakai sebagai semboyan bangsa Indonesia. Nama Mpu Tantular juga mengandung pengertian yang tersembunyi, "Mpu" berarti ibu, yaitu titik pusat segala gerak dan pandangan hidup, "Tantular" berarti tak tertulari, tak terpengaruh, tak menyimpang, tak berubah, jadi tetap mengkhusukkan diri, untuk mencapai kehidupan abadi. Dengan Pemberian nama tersebut diharapkan museum dapat mewarisi hakekat dan kemurniannya (www.museum-mputantular.com).

Museum Mpu Tantular dalam perkembangannya saat ini telah menjadi Museum Negeri Propinsi Jawa Timur Mpu Tantular yang merupakan museum milik pemerintah propinsi Jawa Timur. Dengan diluncurkan SK Menteri

Pendidikan & Kebudayaan pada tanggal 13 Februari 1974 Nomor 040/C/1974. Museum Mpu Tantular tersebut menyuguhkan berbagai koleksi didalamnya, dan memiliki zona di setiap koleksinya.

2.3.1 Koleksi Museum

Koleksi yang di pameran di Museum Mpu Tantular terdiri dari mulai adanya pembentukan alam hingga terbentuknya teknologi modern sampai dengan IPTEK. Koleksinya terdiri dari beberapa zona, yaitu :

1. Zona Jaman Purba

Zaman purba juga dilengkapi dengan hasil teknologi manusia prasejarah antara lain. Peninggalan masa Paleolithik berupa kapak genggam, peninggalan masa neolithik berupa kapak persegi dan kapak lonjong serta manik-manik dan peninggalan masa perundagian berupa kapak orong, mata tombak, nekara, moko dan surya stambha). Dalam ilmu geologi yang dimaksud batuan adalah segala sesuatu yang menjadi bahan pembentuk kerak bumi. Terbentuknya batuan di alam dapat dibedakan menjadi batuan beku, batuan sedimen, dan batuan metamor.

2. Zona Peninggalan Hindu – Budha

Dalam agama Budha Mahayana dikenal adanya berbagai Budha dimana masing-masing mempunyai sifat dan ciri yang berlainan. Masing-masing Budha menguasai lima arah mata angin yang berbeda disebut Tataghata. Selain Budha sebagai penguasa masing-masing Tataghata terdapat para dewa yang tinggal di suatu surga yang biasa disebut Mandala dilengkapi dengan dewa-dewa pengiring yang mempunyai tugas dan ciri, berbeda. Sarana-sarana yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan dewa dilengkapi dengan motif hias tertentu. Tiap-

tiap motif hias mengandung makna simbolis yang berkaitan erat dengan kegiatan pemujaan yang dilakukan sehingga diharapkan dapat membantu keseluruhan proses kegiatan yang dilaksanakan beberapa contohnya : Trisula & Cakra, Pedupaan, Genta Pendeta, dll.

3. Zona Jaman Islam

Pada zona ini memiliki beberapa koleksi yang dipamerkan yaitu koleksi naskah keislaman baik yang ditulis di atas daun lontar, naskah kuno yang ditulis di daluwang serta mimbar bergaya pesisiran.

4. Zona Jaman Kolonial

Zona ini memiliki beberapa koleksi yang dipamerkan antara lain yaitu berbagai koleksi peninggalan Belanda, serta koleksi yang mendapat pengaruh dari kebudayaan Eropa baik berupa senjata laras panjang (senapan), laras pendek (pistol).

5. Zona Teknologi Modern dan IPTEK

Zona Teknologi dibedakan menjadi dua :

- a. Teknologi Modern
- b. Teknologi IPTEK

Keduanya terletak di lantai 2 dari gedung Pameran Tetap. Khusus pada peraga IPTEK, bisa dimanfaatkan oleh para pengunjung

6. Zona Koleksi Kesenian

Koleksi yang dipamerkan di ruangan ini adalah berbagai koleksi kesenian dari Jawa Timur dan lukisan perjuangan hasil karya pelukis Shocib.

Dari beberapa zona yang ada, Museum Mpu Tantular memiliki beberapa koleksi unggulan, yaitu sebagai berikut : (www.museum-mputantular.com)

- a. Telepon Meja, Bahan logam (perunggu). Terdiri dari dua bagian, bagian pertama untuk berbicara sedangkan bagian yang lain untuk mendengarkan. Telepon meja jenis ini dibuat sekitar abad XVIII M.
- b. Shimponion, Asal dari Jerman abad XVIII M. Alat musik ini termasuk instrumen musik klasik, tidak menggunakan listrik, tetapi secara manual dengan cara diputar.
- c. Sepeda kayu, Merupakan bentuk sepeda yang paling tua diciptakan oleh Michael Kesler seorang berkebangsaan Jerman pada tahun 1766.
- d. Hiasan Garudeya, Ditemukan Sdr Seger pada tahun 1989, di Desa Plaosan, Kec. Wates, Kab. Kediri. Hiasan ini dibuat dari emas 22 karat dengan berat keseluruhan 1.163.09 gram. Dilihat dari reliefnya, kemungkinan hiasan ini merupakan peninggalan dari abad XII-XIII M. Benda ini merupakan cinderamata dari Raja Siam kepada Raja Airlangga.
- e. Surya Stambha, Koleksi masterpiece ini merupakan koleksi langka yang berasal dari Nusa Tenggara Timur dan disebut dengan nama "Surya Stambha".
- f. Durga Mahesa Suramardhini, Asal dari candi Jawi, Pasuruan. Mempunyai 8 tangan yang menggambarkan kekuatan dan kesaktian durga sehingga bisa mengalahkan asura (raksasa).
- g. Sepeda Motor Uap, Diciptakan oleh warga negara Jerman bernama Gottlien Daimler, dijalankan dengan tenaga uap. Tipe sepeda motor ini pertama kali diproduksi oleh pabrik "Hildebrand Und Wolfmuller",

Muenchen (Jerman) pada tahun 1885 dengan kecepatan maksimal mencapai 30km/jam.

- h. Sepeda Tinggi, Diciptakan oleh orang Inggris, James Starley dan William Hilman, yang mendapat hak paten tahun 1870. Sering disebut "Ariel" yang berarti sepeda terbuat dari metal.

2.4 Buku

Buku merupakan benda material dimana buku bisa disimpan dengan baik berbeda dengan media komunikasi lainnya buku memiliki jangka waktu yang panjang, karena buku merupakan hasil perekaman dan perbanyakan yang paling awet dan populer. Buku yang beredar di masyarakat sangat banyak dan dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis sesuai dengan karakteristiknya. Menurut Samad (1997 : 1-8), buku sekurang-kurangnya mempunyai lima tujuan, yaitu :

- a. Memberikan informasi.
- b. Mengajak pembaca untuk memikirkan, merenungkan, dan mendiskusikan lebih jauh problema yang muncul
- c. Memberikan pertimbangan kepada pembaca
- d. Menjawab pertanyaan yang timbul ketika melihat isi buku yang terbit
- e. Mendapat bimbingan, berminat untuk membaca

Tata urutan sebuah halaman buku yaitu sebagai berikut:

- a. Cover, merupakan bagian terluar buku, berfungsi sebagai penarik perhatian konsumen serta untuk melindungi isi buku. Halaman kosong, merupakan halaman kedua setelah cover atau sampul buku.

- b. Halaman baru, juga merupakan halaman kosong, berhadapan dengan halaman belakang sampul.
- c. Halaman judul, merupakan halaman yang berisi teks berupa judul tanpa disertai dengan apapun. Pada halaman ini teks judul merupakan point of interest dari halaman tersebut.
- d. Halaman ilustrasi, merupakan halaman pendukung (ada atau tidak adanya, tidak begitu berpengaruh terhadap identitas buku) ilustrasi hanya sebagai pendukung atau untuk mempercantik buku.
- e. Pembuka, merupakan halaman yang hampir mirip dengan halaman judul namun terdapat beberapa ornamen atau ilustrasi pendukungnya.
- f. Halaman identitas penerbitan, halaman ini berisikan identitas buku yaitu berupa judul, pengarang, tahun penerbitan, designer, nama pencetak, banyak halaman serta ukuran buku.
- g. Halaman isi, merupakan halaman inti dari karya peneliti.

2.4.1 Layout

Menurut dgi-indonesia.com, Layout itu tentang bagaimana mengorganisasikan ruang. Pemahaman tentang ruang inilah yang kurang disadari oleh beberapa desainer. Ruang-ruang tersebut berbeda sifat dan jenisnya untuk tiap media. Ada ruang formal, ada ruang informal. Ada ruang statik, ada pula ruang dinamik. Bagaimana desainer mengorganisasikan ruang, hal tersebut didahului dengan mempelajari semua *content* dalam ruang tersebut. sebelum

melayout sebaiknya desainer mempelajari apa yang akan dilayout. Desainer sebaiknya memahami *content*, dalam hal ini ya membaca *content* tersebut.

Menurut Rustan (2009:9) Layout yang dikerjakan melalui prose dan tahapan yang benar akan berdampak positif pada tujuan yang akan dicapai melalui karya desain yang akan diteliti dan akan dirancang menjadi sebuah karya berupa buku.

Menurut Supriyono (2012: 71-80) adapun prinsip dalam layout , yaitu :

- a. Proporsi, Kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya merupakan proposi.
- b. Balancing (Keseimbangan), Penempatan elemen dalam suatu halaman sehingga menimbulkan efek seimbangan. Seimbang disini bukan berarti sama besar , tetapi memiliki tampilan yang sama bobotnya.
- c. Kontras, Kontras biasa disebut dengan fokus , fokus pada elemen yang telah ditampilkan melalui layout yang telah dibuat. Biasanya beberapa warna elemen diredupkan sehingga elemen-elemen lainnya menjadi lebih fokus.
- d. Irama, Repetition atau pengulangan biasa disebut dengan irama, pola warna dan motif yang diulang dengan irama tertentu menghasilkan suatu elemen yang menarik.
- e. Unity, Kesatuan, hubungan antar elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru yang memiliki fungsi baru yang utuh.

2.5 Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *photos* dan *graphos*. *Photos* berarti cahaya, sedangkan *graphos* berarti tulisan, jadi dapat disimpulkan fotografi adalah melukis menggunakan cahaya. Proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya merupakan fotografi, proses untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka akan cahaya. Pada umumnya, dalam foto yang menarik meliputi berbagai prinsip desain, seperti kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, dan perspektif. Foto adalah media visualisasi dengan alat bantu kamera yang memiliki akurasi keaktualan gambar/visual sangat tinggi. Dengan foto suatu obyek lebih bermakna dan berarti dibandingkan hanya dengan tulisan. Pembagian klasifikasi foto menurut pengambilan obyeknya, merupakan kategori dalam fotografi, seperti yang terklarifikasi dalam situs fotografi terbesar di Indonesia (www.fotografer.net), adalah :

- a. Abstrak, foto yang mengutamakan keindahan permainan bentuk dan warna.
- b. Arsitektur, menampilkan kecantikan bangunan buatan manusia.
- c. Budaya, Obyek foto berupa budaya tradisional, modern, tarian festival budaya, segala sesuatu yang berkaitan dengan budaya.
- d. Fashion, Foto yang mengambil obyek busana yang telah dirancang khusus dengan menggunakan bantuan foto model.
- e. Interior, Interior ruangan yang lebih diperlihatkan dalam ruangan.
- f. Jurnalistik, foto yang diambil saat melakukan tugasnya, merekam peristiwa-peristiwa yang terjadi.
- g. Komersial, Foto produk yang dibuat untuk kepentingan komersialnya.

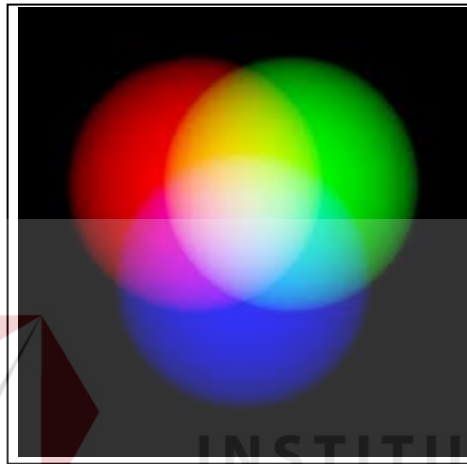
- h. Landscape, Pemandangan alam yang unsurnya adalah tak hidup.
- i. Dokumentasi, Karya foto yang memvisualisasikan obyek dengan fleksibel namun tetap informatif.
- j. Stock Photo, Foto ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan stock photo tersebut.

2.6 Teori Warna

Warna merupakan hal yang terpenting yang berguna untuk menentukan respon dari masyarakat. Setiap warna memiliki identitas dan kesan tersendiri. Teori warna dikembangkan dengan warna dasar merah, kuning, dan biru (RGB) seiring dengan berkembangnya zaman kemajuan pesat yang ada menimbulkan teori pewarnaan cat, tinta, pencelupan dengan menemukan dasar warna yaitu cyan, magenta, dan yellow dibantu dengan warna hitam (CMYK). Warna juga disebut sebagai inspirasi paling berharga yang paling mudah didapati. Pengolahan warna pada media cahaya dan pengolahan warna pada media cat memiliki metode yang berbeda-beda, Layar komputer menampilkan cahaya dengan menggunakan kombinasi cahaya warna merah, hijau, dan biru untuk menampilkan lebih dari 16,7 juta warna. Sebaliknya, semua mesin printer dan cetak menggunakan kombinasi empat warna cyan, magenta, kuning, dan hitam (CMYK) untuk mengaplikasikan semua warna pada halaman cetak (kurang dari 16,7 juta warna). CMYK dan RGB dianggap sebagai dua bahasa warna yang berbeda. Nugroho (2008:1-2)

2.6.1 RGB

Model warna yang terdiri atas 3 buah warna: merah (Red), hijau (Green), dan biru (Blue), yang ditambahkan dengan berbagai cara untuk menghasilkan bermacam-macam warna disebut dengan RGB. Keutamaan RGB adalah untuk menampilkan citra / gambar dalam perangkat elektronik, seperti televisi dan komputer

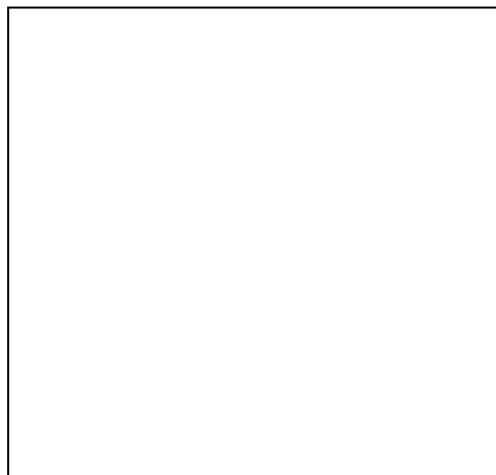


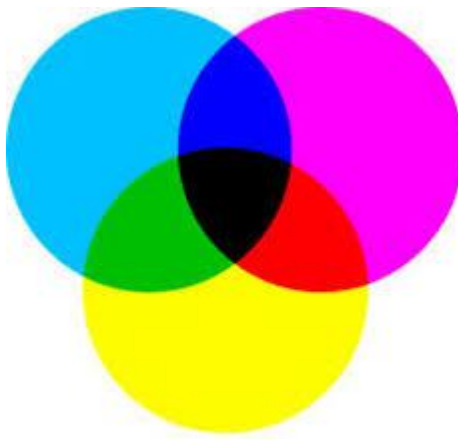
Gambar 2.1 Warna RGB

Sumber : www.ilmugrafis.info/artnews

Model warna ini merupakan model warna yang paling sering dipakai. RGB bisa disebut juga dengan model warna aditif, yaitu ketiga berkas cahaya yang ditambahkan bersama-sama.

2.6.2 CMYK





Gambar 2.2 Warna CMYK

Sumber : <https://anazdesign.files.wordpress.com>

Cyan Magenta Yellow Key, atau sering disingkat sebagai **CMYK** adalah proses pencampuran pigmen yang lazim digunakan percetakan. CMYK (adalah kependekan dari cyan, magenta, yellow-kuning, dan warna utamanya (black-hitam)). Namun ia juga dipergunakan untuk menjelaskan proses pewarnaan itu sendiri. Pada media cetak itu sendiri warna hitam adalah warna campuran maksimal dari ketiga warna ini Cyan Magenta Yellow. Warna ini tergolong warna yang mudah untuk dikembalikan ke asalnya. Warna ini termasuk yang digunakan dalam proses cetak separasi dengan perpaduan / kombinasi keempat warna dapat dihasilkan berbagai macam warna yang menyusun suatu *image*. Warna merah akan muncul saat magenta 100% dipadukan dengan yellow 100%. Warna Orange akan dihasilkan dengan menggabungkan 60% magenta dan 100% yellow. Warna-warna yang tidak dapat dihasilkan biasanya akan menggunakan warna khusus, menggunakan enam dasar warna (hexachrome). Tetapi umumnya yang digunakan tetapi warna CMYK.

2.7 Tipografi

Menurut Kusrianto (2009:90), ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf cetak biasa disebut dengan tipografi, Ini merupakan suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Yang dimaksudkan huruf cetak disini adalah huruf yang akan dicetak pada suatu media tertentu. Desain tidak lepas dari tipografi sebagai unsur pendukung dalam mendesain suatu media promosi. Perkembangan tipografi tersendiri banyak sekali dipengaruhi oleh budaya dan teknik pembuatannya. Menurut Lazlo Moholy, tipografi juga disebut sebagai alat komunikasi. Oleh karena itu tipografi harus mampu berkomunikasi dalam bentuknya yang paling jelas, tepat, dan terbaca.

2.7.1 Anatomi Bentuk Tipografi

Huruf terdiri dari bagian yang secara ilmiah memiliki nama, masing-masing bagian nama tersebut memiliki fungsi yang spesifik dalam ilmu tipografi.

Menurut anatominya huruf terdiri dari 4 ciri-ciri anatominya, yaitu :

1. Oldstyle

Huruf-huruf oldstyle diciptakan pada tahun 1470, ciri-ciri huruf Oldstyle adalah sebagai berikut :



Gambar 2.3 Tipografi Old Style

Sumber : <https://almaadin.files.wordpress.com>

Font yang dapat dikategorikan dalam oldstyle adalah Bembo, Baur Text, ITC Usherwood, Garamond, Palatino, dll.

2. Modern

Muncul pada abad ke-18, Font-font yang termasuk dalam kelompok modern ini seperti : Bodoni, ITC Modern, ITC Zapf Book, Melior, Auriga, dll



Gambar 2.4 Tipografi Modern

Sumber : <https://almaadin.files.wordpress.com>

3. Slab Serif

Bentuk serif yang tebal merupakan ciri-ciri dari slab serif , bukan hanya tebal bahkan huruf yang ditampilkan sangat tebal. Header untuk suatu penulisan atau desain menggunakan slab serif ini bertujuan untuk lebih menarik perhatian. Boton, Aachen, Calvert, Lubalin Graph, Rockwell, Stymie merupakan beberapa contoh huruf slab serif.



Gambar 2.5 Slab Serif

Sumber : <https://almaadin.files.wordpress.com>

4. Sans Serif

Pertama kali huruf ini muncul pada tahun 1816, Huruf tanpa serif (kait di ujung) ini merupakan huruf unik pada zaman munculnya huruf ini, Beberapa contoh font yang menggunakan sans serif antara lain Franklin Gothic, Formata, Gill sans, Futura, Optima, dll.



Gambar 2.6 Sans Serif

Sumber : <https://almaadin.files.wordpress.com>

2.8 Desain

Menurut Sachari (2005:7-8), Bahwa desain merupakan garis besar, sketsa, seperti dalam kegiatan seni, yang akan diwujudkan. Desain juga sebuah bidang ketrampilan media statis.

2.8.1 Elemen-Elemen Desain

Menurut Kusrianto (2009:30), Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa elemen-elemen desain yang diperlukan :

a. Titik

Salah satu unsur visual yang berwujud relatif kecil. Cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

b. Garis

Unsur visual yang banyak berpengaruh dalam pembentukan suatu objek, biasa disebut dengan goresan atau coretan. Garis dapat tampil dengan berbagai macam, seperti : zig zag, lurus, lengkung, bergelombang.

c. Bidang

Unsur visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar disebut dengan bidang. Bidang bisa dimunculkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu.

d. Ruang

Ruang akan hadir dengan adanya bidang. Ruang lebih mengarah pada bentuk 3 dimensi.

