

BAB II.

STUDI PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Di dalam melakukan sebuah proses berkarya sangat diperlukan hasil rujukan penelitian atau karya terdahulu yang berisi tentang ulasan singkat aspek-aspek yang relevan dengan pilihan aspek Penciptaan Karya Seni Rupa. Pada bagian perupa melakukan beberapa tinjauan karya yang berkaitan dengan judul Penciptaan Karya Seni Rupa yang akan perupa ciptakan, didukung dengan beberapa rujukan yang bisa menambah inspirasi untuk perupanya.

Ada beberapa tinjauan pustaka yang dipilih oleh perupa adalah laporan penciptaan karya seni rupa, jurusan seni rupa Universitas Negeri Jakarta yang ditulis oleh Nendes Nentias yang mengangkat topik tentang “Ilustrasi pada Buku Perkembangan Sejarah Seni Rupa” pada tahun 2015. Pada penulisan tersebut membahas tentang sejarah di Seni Rupanya mulai dari masa prasejarah sampai abad klasik dan abad pertengahan sampai *pramodern*.

Tujuan dari laporan tersebut yaitu mengenalkan kepada anak-anak tentang sejarah seni rupa dengan membuat rancangan desain ilustrasi sebagai memperjelas dari penulisan dibukunya. Kemudian rujukan lainnya yaitu Septiyan Bambang Pujiyanto mengangkat topik tentang “Rancangan Bangun Aplikasi Biografi Pahlawan Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar pada Sistem Operasi Android” pada tahun 2015. Pada penulisan tersebut membahas tentang sebuah rancangan bangun berupa menggunakan

aplikasi biografi pahlawan Indonesia dengan menggunakan teknologi android. Tujuan dari laporan tersebut menjelaskan penggunaan android sangat cocok untuk di zaman sekarang terutama kepada anak-anak yang lebih pintar daripada orang tua mereka sendiri dengan begitu memudahkan untuk anak-anak supaya mau belajar. Kemudian rujukan lainnya yaitu Annastasia Latuperissa “Buku *Pop-Up* seri Tokoh Wanita Inspirasional: Martha Christina Tiahahu” pada tahun 2013. Pada penulisan tersebut membahas tentang sejarah pahlawan wanita di Indonesia yang bernama Martha Christina Tiahahu. Tujuan dari laporan tersebut yaitu mengenal dan menghayati perjuangan wanita yang dapat menjadi inspirasi dengan membuat kumpulan buku *pop-up* berseri yang mengangkat tema wanita-wanita inspirasional wanita.

Referensi praktik dilakukan agar di dalam Tugas Akhir nantinya penciptaan karya seni rupa ini memiliki karakteristik yang kuat dan memiliki nilai-nilai estetik dalam pembuatan penciptaan karya seni rupa. Berikut beberapa contoh referensi praktik yang sudah pernah dilakukan berupa riset sebelumnya berdasarkan ilustrator yang mengembangkan karakteristik pahlawan dan seniman.

B. Referensi dan Literatur Praktik

Syarat untuk menentukan bagus tidaknya suatu penciptaan karya salah satunya ialah sebuah daftar acuan atau sering disebut referensi praktik. Tujuan dari referensi praktik yaitu agar karya dalam Tugas Akhir penciptaan ini bisa menjadi bahan pertimbangan untuk serta menjadi bahan pengembangan untuk karya penciptaan yang memiliki nilai estetik dalam karya seni tersebut. Ada beberapa referensi praktik yang

berdasarkan gaya montase yang menggunakan teknik *digital art* dan *illustrator* yang mengembangkan ilustrasi.

1. Valentina Brostean



Gambar. 2.1: Nazario Graziano, 2015 (Sumber: Instagram, Nazario Graziano)
Diakses pada 02/01/2018, 07:03 WIB

Nazario Graziano seorang *freelance illustrator, art-director, graphic-designer* berasal dari Acona, Italy dan seorang Ayah dari satu anak. Nazario Graziano mendapatkan inspirasinya dari buku-buku lama ilustrasi untuk anak-anak, sang istri, kucing peliharaannya, musik, di sekolah *skateboards* lamanya, tato tradisional, memori tahun 80-an, flim *sci-fi* tahun 50-an, berbagai jenis tipografi, masih banyak lagi dan bisa terjadi di hari-hari lain nya.

Nazario Graziano pemilik dari *ADD studio/creativo , multidisciplinary studio founded in 2010, specializing in art-direction, branding, identity and graphic design.*

Dan Nazario seorang penemu atau membuat dari Revolver Lover dan ANTI. Pada akhirnya nama yang digunakan untuk projek Nazario Graziano yaitu : Black Drop.



Gambar. 2.2: *KING OF EMPTY SPACE*, 2014



Gambar.2.3: *GREAT AMERICAN POP*, 2016

(Sumber: Instagram, Nazario Graziano) Diakses pada 02/01/2018, 07:03 WIB

Beberapa pameran yang pernah dilaksanakan Nazario Graziano antara lain :

Main Exhibitions:

No.	Tahun	Penghargaan yang di dapat
1	22 Mar/19 Apr 2018	<i>HOMEBOUND Solo Exhibition / Galleria Aratro – Campobasso</i>
2	3/6 November 2016	<i>99 Novantanove Group-show / Toolbox – Torino</i>
3	Moskow, June 2015	<i>Natural Recall Group-show / Vkhutemas Gallery</i>
4	Nov/Dec 2014	<i>Natural Recall Group-show / Serra dei Giardini – Venice</i>
5	11/14 Dec 2014	<i>BAZR Group-show / Paris</i>
6	14 October 2014	<i>Colagene – Positive Side Effects Group-show / Corner44 – Paris</i>

7	May 2011	<i>Superheroes Group-show / D-Structure gallery – San Francisco</i>
8	17/18 March 2011	<i>Konen and Bram stores Personal / Konen and Brams stores – Munich and Luxembourg</i>
9	17 March 2011	<i>Colagene – Get your illustration fix Group-show / L'Issue Gallery Alt Store – Paris</i>
10	17/19 February 2011	<i>Colagene – Get your illustration fix Group-show / Yves Laroche art gallery – Montreal</i>
11	5/16 July 2010	<i>STT – Who's in charge Group-show / Dreamspace Gallery – London</i>
12	November 2009	<i>Nation, world graphic tour Group-show / Officine Farneto – Rome</i>
13	October 2008	<i>SynthEastwood Exhibition Group-show – Dublin</i>
14	December 2006	<i>Fuoriluogo 11 Group-show / Limiti Inchiusi Gallery – Campobasso</i>
15	April 2006	<i>Big Babel Personal with N.Micatrotta / Limiti Inchiusi – Campobasso</i>
16	26 November 2005	<i>Art-Trek 2 Group-show – Antwerpen</i>
17	November 2005	<i>Gemine Muse Selected Artist / Group show – Campobasso</i>

Tabel 1: Beberapa pameran yang pernah dilaksanakan Nazario Graziano

2. Phapfah Puttharugsa

Phapfah Puttharugsa / ภาพฟ้า พุทธิรักษา atau yang sering dipanggil dengan Binko

("BINKO'S adalah dari nama saya 'BINK' dikombinasikan dengan kata BINGO!! yang digunakan ketika orang memenangkan pertandingan permainan). Seorang *Illustrator* dan *Designer Freelance* berasal dari Thailand. Dengan pendidikan di

Mahidol University, Samsen Wittayalai, Design International Institute, Communication Design certificate, Packaging Design certificate.

Hal yang paling disukai oleh Binko yaitu memakai pakaian dress yang warnanya gelap seperti warna *maroon*, abu-abu, apalagi hitam. Ahli dalam menggambar, melukis, mendisain, dan mural. Binko suka memelihara hewan dan dia punya kucing namanya *Clumsy Pegae*. Binko sangat tertarik dengan benda-benda yang berhubungan dengan warna hitam, nuansa yang terkesan *gothic*, dan surreal. Dalam pengaturan dekoratif detail dan sangat teliti serta pemilihan warna yang terkesan natural dengan karakteristik unik dari ilustrasinya yaitu bermata besar.



Gambar.2.4: Phapfah Puttharugsa /Binko, 2012 (Sumber: Instagram, Binko)
Diakses pada 02/01/2018, 07:03 WIB



Gambar. 2.5: *BINKO x SAKURA*,
2017(Sumber: Instagram, Binko)
Diakses pada 02/01/2018, 07:03 WIB



Gambar. 2.6: *Ephemeral flowers*,
2017(Sumber: Instagram, Binko)
Diakses pada 02/01/2018, 07:03 WIB

3. Kurniawan Ramadhan

Iwe aktif dalam kegiatan seni rupa sejak mendaftar di universitas UNY. Seni rupa yang menentukan dalam pendidi Iwe telah mencoba beberapa jenis media dalam menciptakan karya seni seperti gambar, foto, sablon, dan gambar transfer. Dari media tersebut, ia akhirnya memilih kolase sebagai teknik utama dalam karya seninya. Karena media sosial, dia tertarik dengan kolase. Kolase seperti “kita memotong bagian sejarah untuk membuat cerita baru”. Meskipun demikian, bukan hanya soal memotong dan melampirkan, tetapi harus mampu menceritakan kembali sebuah cerita. Mengisahkan kembali cerita adalah nilai estetika kolase.

Bagaimana kolase menceritakan kembali kisah lama yang disusun menjadi kisah baru yang orang-orang mungkin tidak dapat mengerti tentang apa yang diceritakan mengandung nilai estetika mungkin memiliki batasan dalam mengerjakan proyek seni, tetapi dari keterbatasan, Iwe mencoba menciptakan sesuatu

yang berbeda tanpa meninggalkan batasan dan Iwe adalah salah satu pemenang dari kompetisi 'Go Ahead Challenge 2016' lalu.



Gambar. 2.7: Iwe Ramadhan, Pemenang kategori seni visual 'Go Ahead Challenge 2016', 2016 (Sumber: 'Go Ahead Challenge, Iwe Ramadhan') Diakses pada 02/01/2018, 07:03 WIB



Gambar. 2.8: Iwe Ramadhan, Mind Walker Series, 'Go Ahead Challenge 2016', 2017 (Sumber: 'Go Ahead Challenge, Iwe Ramadhan') Diakses pada 02/01/2018, 07:03 WIB

C. Kajian Teori

1. Rancangan Buku

Desain atau perancangan buku berarti rancangan isi, *style*, format, *layout*, urutan dari macam-macam buku tersebut. Komponen berarti bagian atau halaman dari buku,

seperti catatan edisi, pengantar, indeks, atau *cover* depan dan belakang. Dalam desain buku elemen ialah suatu yang dapat terjadi berulang kali seperti ilustrasi, daftar, *header*, *footer*, tabel dan lainnya (Sutopo, 2006:11). Buku berdasarkan fisik dan substansinya terdiri dari 3 (tiga) bagian yang perlu diperhatikan dalam perancangan buku sebagai berikut (Sutopo, 2006:12-13):

- a. *Jaket* : Jaket merupakan kulit luar yang berfungsi melindungi *cover* buku supaya tidak cepat rusak dan kotor, namun tidak setiap buku menggunakan jaket.
- b. *Cover* : Terdiri dari 2 bagian yaitu bagian depan dan belakang, bahkan buku yang tebal memiliki bagian punggung. *Cover* merupakan bagian yang dilindungi oleh jaket di atas dan juga melindungi bagian dalamnya (*bookblock*).

Pada *cover* bagian depan terdapat informasi sebagai berikut:

1. Judul buku
2. Nama penerbit atau perusahaan
3. Logo penerbit atau perusahaan
4. Simbol *trademark*
5. Slogan produk

Pada bagian *cover* belakang terdapat informasi berikut:

1. Nama penerbit atau perusahaan dengan logo atau *trademark*
2. Petunjuk penggunaan sederhana
3. Keterangan yang menyatakan untuk negara mana buku dicetak
4. Keterangan singkat tentang penulis
5. Nomor ISBN

6. *Barcode*

7. Alamat email

- a. Kata Pengantar: Adalah halaman yang biasanya ditulis oleh pengarang atau seseorang untuk pengarang. Halaman pengantara seperti halaman-halaman lainnya diletakkan pada halaman sebelah kanan atau halaman ganjil.
- b. Daftar Isi: halaman berisi informasi mengenai urutan bagian buku berikut angka halamannya.

2. Ilustrasi

a. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa Perancis (*illustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun (Nurhadiat, Dedi, 2004:54) dan menurut Soedarso (1990: 1) Ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabdikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu naskah, contohnya cerita pendek dimajalah. Pengertian lain tentang ilustrasi adalah suatu gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa cerita, berita, karangan, cerita pendek maupun naskah. Ilustrasi juga dipergunakan sebagai memperjelas suatu pesan. Ilustrasi dapat membantu retensi yaitu, memudahkan para pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

Ilustrasi merupakan elemen-elemen yang dirasakan yang paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Tujuan ilustrasi ini untuk membantu pembaca tahu jalan sebuah cerita. Kata ilustrasi bila dilihat dari bahasa Inggris yaitu *illustration*, memiliki arti gambar, foto, atau pun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang

menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalkan dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto (Soedarso, 2014:566).

b. Prinsip-prinsip Ilustrasi

Dalam mengerjakan desain ilustrasi buku pahlawan Indonesia agar bisa mencapai sebuah penciptaan karya desain ilustrasi pahlawannya, yang paling utama harus mempertimbangkan adalah berbagai prinsip demi untuk mencapai hasil akhir yang bagus dan sangat memuaskan. Karena itu semuanya tergantung pada selera para pencipta/kreator, klien, dan masyarakatnya menjadi sasaran utama. Berikut adalah beberapa penerapan prinsip-prinsip ilustrasi, yaitu:

1) Kesederhanaan

Pada umumnya desain ilustrasi kebanyakan didalam pembuatannya tidak banyak menggunakan elemen-elemen ruang kosong (*white space*) karena itu desain ilustrasi menggambarkan dengan nilai kesan yang sederhana namun tetap terlihat elegan dan bagus.

2) Keseimbangan

keseimbangan sangat penting dalam ilustrasi desain karakter. Keadaan atau keselarasan antara kekuatan yang saling bertemu dapat menimbulkan kesan seimbang secara visualnya.

3) Kesatuan

Setiap visual unsur yang ada, terkandung dalam satu prinsip. Mulai dari garis, bidang, bentuk dan warna sehingga membentuk sebuah desain yang selaras dan proposional. Tidak ada satu pun unsur yang menyimpang dari alur kelarasannya dan singkatnya semua sudah menjadi utuh dalam membentuk citra atau kesan visual yang sama.

4) Penekanan (Aksentuasi)

Aksentuasi yaitu *centre of interest* yang artinya pusat perhatian. Dibagian visual yang sangat menonjol dan itu sebagai pusat perhatian. Ada unsur yang sangat mencolok diantara unsur lainnya sehingga kehadiran unsur tersebut mendominasi bagian-bagian lainnya. Pada akhirnya unsur visual yang paling menonjol ini terlihat lebih dulu daripada unsur yang lainnya. Dengan kata lain, aksentuasi atau penekanan sang primadona diantara elemen visual yang ada dan menjadi klimaks unsur yang ada.

3. Karakteristik Bentuk

Karakteristik bentuk adalah suatu sifat yang khas, yang melekat pada seseorang atau suatu objek atau menciptakan karakter yang memiliki ciri khas serta kepribadian. Karakter dibangun melalui bentuk-bentuk dasar lingkaran, oval, lonjong, dan

sebagainya yang dikembangkan menjadi karakter khusus untuk mencerminkan watak tokoh yang jahat, lembut, tampan ataupun cantik. Ada yang lapang mencerminkan watak yang keras, kuat, tangguh, dan suka berkelahi.

Garis kontur yang tipis mencerminkan watak tokoh yang lembut, menawan, jelita, dan kewanitaan. Bentuk tubuh yang didominasi dengan lekuk-lekuk dan bentuk dasar bulat mencerminkan tokoh yang lucu. Karakter tokoh baik hati dan menawan, divisualisasikan dengan garis-garis tipis dan lembut serta tidak banyak garis patahan. Berbeda dengan karakter tokoh jahat, dapat diwujudkan dengan garis kontur yang tegas dan tebal. Berikut beberapa karakteristik bentuk seperti di bawah ini:

a. Figuratif

Bentuk figuratif merupakan bentuk yang berasal dari alam (*nature*). Lahirnya bentuk figuratif tergantung pada pemikiran seseorang tentang bentuk tersebut. Setiap kebudayaan bangsa memiliki konsep yang berbeda-beda dengan gambar bentuk alam. Contoh bentuk figuratif dapat terlihat pada gambar manusia, hewan, tumbuhan, dan benda bersifat kiasan atau lambang. Pewarnaan ini dan keanekaan motif figuratif itu sendiri dan memberikan kesan keterampilan dan kesabaran melukis yang mengagumkan.

4. Elemen-elemen dalam Desain

a. Drafter

Drafter adalah desainer khusus membuat sebuah rancangan bangunan yang simetris dan digunakan untuk pembuatan sesuatu yang membutuhkan ketelitian dan

kearufan tingkat tinggi. Drafter membutuhkan orang yang ahli dalam bidang Autocad, Archicad, 3D revit architectur.

b. Editing

Editor yaitu merupakan pekerjaan desainer khusus membuat cover, banner, dan sebagainya. Membuat desain grafis seperti brosur, kartu nama, logo, pin, poster, dan sebagainya. Memerlukan penguasaan *software* yang harus dikuasai seperti program *CorelDraw*, *Photoshop*, *Freehand*, *Illustrator*, *skill* atau kemampuan ini sangat dibutuhkan dalam dunia periklanan dan publikasi.

c. Tata Letak (*Layout*)

Layouter merupakan pekerjaan khusus untuk membuat tataan *layout* majalah atau desain agar terlihat menarik dan mudah dibaca. Dalam bidang ini harus menguasai beberapa aplikasi *software* seperti *Adobe Page Maker*, *MS Publisher*, *Adobe Indesign*, layouter sangat dibutuhkan dalam dunia percetakan dan industri koran, buku, dan majalah.

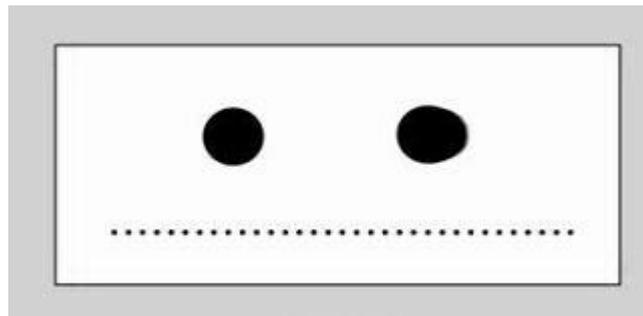
d. Penata Artistik (*Art dicator*)

Art Director atau penata artistik karya seni dari komputer yang digunakan *visual effect* atau hanya membuat dekorasi saja. Sebagai *art director* membutuhkan ide kreativitas sangat tinggi dalam membuat sebuah karya menjadi bagus dan menarik. Dalam art director membutuhkan penguasaan dalam aplikasi *CorelDraw*, *Photoshop*, *Photo Paint*, *Art Creator*. *Art Director* sangat dibutuhkan dalam dunia perfilman dan foto editing efek.

5. Unsur-Unsur dalam Desain

a. Titik

Titik adalah unsur seni rupa dua dimensi yang paling dasar. Titik dapat dikembangkan menjadi garis dan bidang. Titik merupakan unsur penting dalam seni rupa. Sebagai bukti adalah adanya lukisan bergaya impresif dengan teknik mengkombinasikan berbagai variasi ukuran dan warna titik hingga membentuk suatu kesatuan wujud. Lukisan seperti ini sering disebut beraliran *pointilisme*.

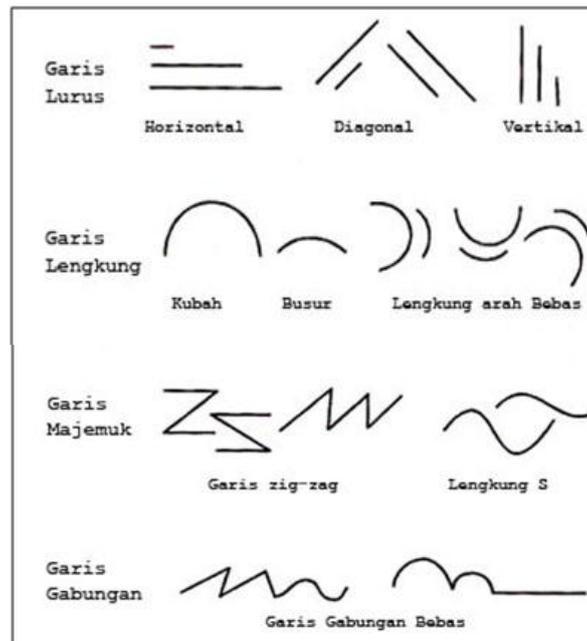


Gambar. 2.9: Unsur Titik, Elemen Desain (Sumber: *google image, gambar titik*)
Diakses pada 02/01/2018, 07:55 WIB

b. Garis (*Line*)

Garis merupakan element yang terbentuk mulai dari titik-titik, apabila titik-titik tersebut dideretkan akan membentuk sebuah garis (*Lilian Gareth*). Garis tidak memiliki kedalaman tapi hanya memiliki ketebelan dan panjang oleh karena itu garis dapat dikatakan objek dua-dimensi (*Lexicon Graphica*). Garis memiliki bentuk yang sangat bervariasi dan memiliki kesan tertentu sesuai dengan maksud dan yang ingin disampaikan. Sebagai salah satu contoh sederhana, garis lurus memiliki kesan kaku dan

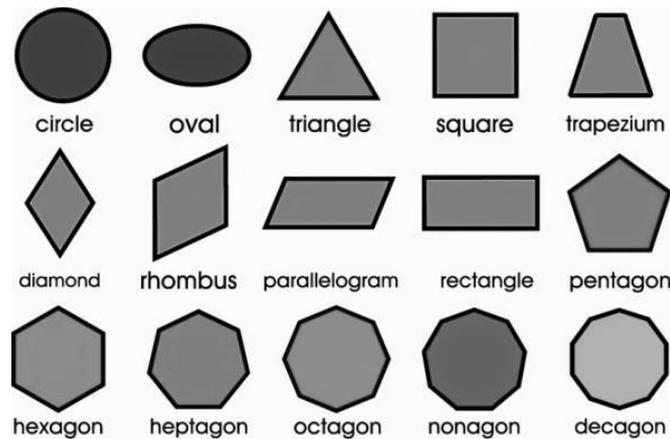
formal, garis lengkung memberikan kesan luwes dan lembut, sedangkan garis zigzag memiliki kesan keras dan dinamis.



Gambar. 2.10: Unsur Garis, (sumber: *google image* Nirmana Elemen Desain)
Diakses pada 13/01/2018, 19.00 WIB

c. Bidang (*Shape*)

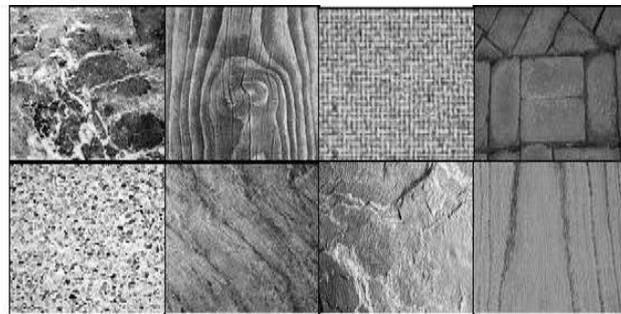
Bidang dalam dunia desain adalah semua bentuk yang memiliki tinggi dan lebar bisa dikategorikan bidang. Bidang dapat memiliki bentuk geometris seperti: segi empat, lingkaran, elips, dan sebagainya, bentuk-bentuk geometris bersifat formal. Setelah melihat bentuk geometris, saatnya kita melihat bentuk bidang yang non-geometris atau yang tidak beraturan bentuk ini berbanding terbalik dengan bidang geometris, tentu juga sifatnya tidak formal. Pengertian bidang tidak hanya terbatas pada wujud nyata geometris dan non-geometris, ruang kosong (*whitespace*) juga bisa dikategorikan bidang. Hal ini banyak dimanfaatkan oleh para desainer grafis untuk menghasilkan desain yang menarik.



Gambar. 2.11: Unsur Bidang, (sumber: *to be young art blogspot*)
Diakses pada 13/01/2018, 19.00 WIB

d. Tekstur (*Texture*)

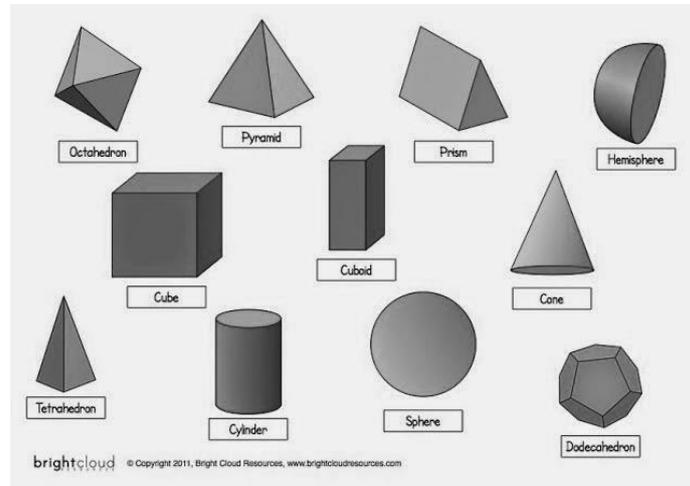
Tekstur merupakan nilai raba pada permukaan suatu benda, tekstur dalam konteks desain kebanyakan hanya bersifat semu, dalam artinya hanya memberikan kesan pada suatu permukaan atau tidak nyata.



Gambar. 2.12: Unsur Tekstur, (sumber: *geologiterapan blogspot*) Diakses pada 13/01/2018, 19.48 WIB

e. Ruang (*Space*)

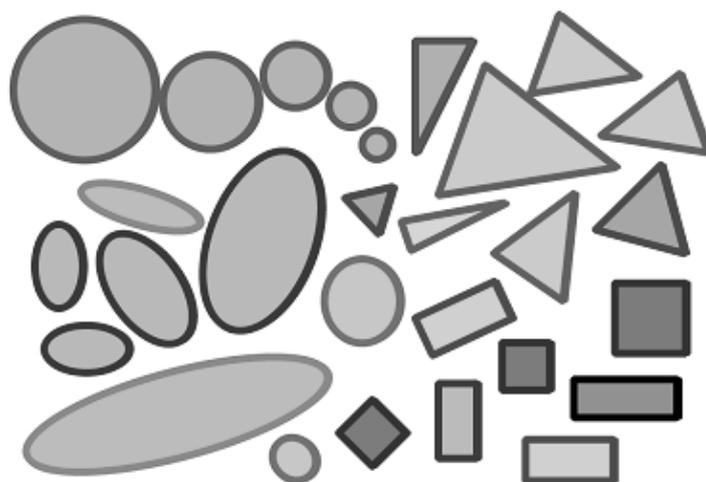
Ruang atau *space* merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya, yang pada desain biasanya dapat dijadikan sebagai unsur pemberi efek estetika desain. Dalam pengertian desain grafis area yang kosong yang berada diantara elemen-elemen visual juga dianggap sebagai elemen desain. Bidang kosong dimaksudkan untuk menambah kesan nyaman dan “istirahat” serta memberikan kesan tekanan kepada objek visual yang ada dalam sebuah desain.



Gambar. 2.13: Unsur Ruang (sumber: *google image, to be young art blogspot*) Diakses pada 13/01/2018, 19.48 WIB

f. Ukuran (*Size*)

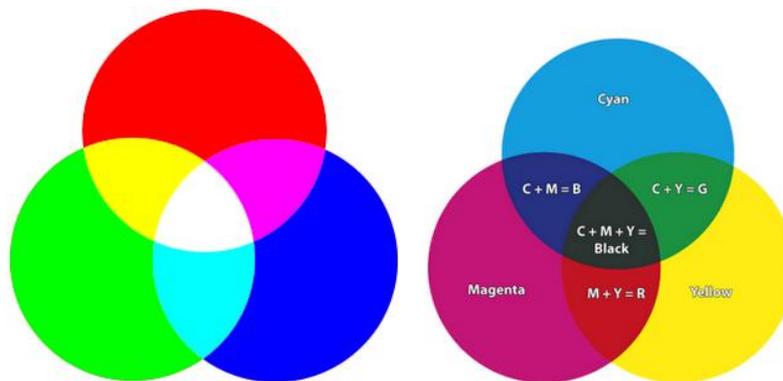
Ukuran dalam dunia desain dapat memberikan penekanan-penekanan tertentu dari sebuah besar-kecilnya sebuah objek. Besar kecilnya sebuah ukuran dapat memberikan kemudahan bagi para pembaca dalam memilih sebuah informasi yang dianggap penting karena secara tidak langsung pembaca dapat langsung diarahkan kesuatu objek dengan penekanan-penekanan tertentu.



Gambar. 2.14: Unsur Ukuran, (sumber: *Yayasan Pelatihan Anak Bangsa blogspot*) Diakses pada 13/01/2018, 19.48 WIB

g. Warna (Colors)

Warna adalah elemen dari unsur desain grafis yang menjadi penarik perhatian paling utama. Penggunaan warna yang tepat akan berbanding lurus dengan kualitas, citra, keterbacaan, dan penyampaian pesan dalam desain tersebut. semisal adalah untuk penggunaan warna yang lembut akan memancarkan kesan romantis, kedamaian, dan kenyamanan. Sedangkan warna-warna tegas dan terang akan memberi kesan dinamis. Menghindari memadukan warna yang salah adalah sangat penting untuk menjauhi penafsiran yang salah oleh orang yang melihatnya. Berikut beberapa contoh warna-warnyanya.



Gambar.2.15: Unsur Warna, (sumber: desain blogspot)
Sebelah kiri(RBG Color) dan Sebelah Kanan(CMYK Color) Diakses pada 13/01/2018, 21.00 WIB

6. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur- unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993). Berikut beberapa prinsip desain:

a. Keselarasan (Harmoni)

Keselarasan merupakan prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan, dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi dan menimbang. Keselarasan (harmoni) bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh rancangan penyajian.



Gambar.2.16: Foto Zebra (Sumber: <https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-contohnya/>) Diakses pada 10/02/2018, 21.00 WIB

b. Kesebandingan (Proporsi)

Proporsi dapat diartikan juga sebagai perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi dan memperoleh keserasian.



Gambar.2.17: Poster Data Print (Sumber: <https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-contohnya/>) Diakses pada 10/02/2018, 21.00 WIB

c. Irama (Ritme)

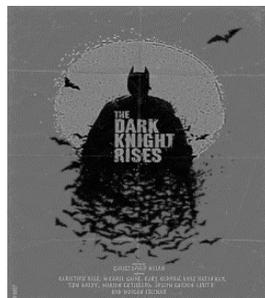
Ritme adalah pembuatan desain dengan bertujuan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis itu sendiri.



Gambar.2.18: Poster MOGWAI. (Sumber: <https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-contohnya/>) Diakses pada 10/02/2018, 21.10 WIB

d. Keseimbangan (Balance)

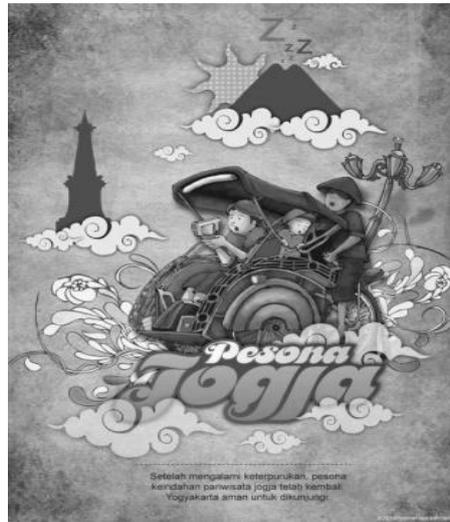
Keseluruhan komponen-komponen yang didesain harus tampil dengan seimbang. Tidak berat sebelah tetap harus sama dengan sisi yang lainnya. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, atau pngambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah.



Gambar.2.19: Poster Batman, *The Dark Knight Rises*. (Sumber: <https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-contohnya/>) Diakses pada 10/02/2018, 21.10 WIB

e. **Penekanan (Emphasis)**

Didalam setiap bentuk desain ada beberapa hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan utamanya dari penekanan ini yaitu untuk mewujudkan hal itu sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang mau disampaikan dapat disampaikan dengan jelas.



Gambar.2.20: Poster Pesona Jogja. (Sumber: <https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-contohnya/>)_Diakses pada 10/02/2018, 21.10 WIB

f. **Kesatuan (unity)**

Kesatuan didalam prinsip desain adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok penting dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat.



Gambar.2.21: Poster KREDIT pake HUT BPD DIY. (Sumber: <https://web7crawler.wordpress.com/2015/12/01/5-prinsip-desain-dan-contohnya/>)_Diakses pada 10/02/2018, 21.20 WIB

6. Sketsa

Sketsa yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *sketching* yang memiliki arti goresan awal yang kasar, ringan, semata-mata garis besar ataupun belum selesai, sering kali digunakan sebagai percobaan atau sebagai tanda yang digunakan dalam gambar biasa, catatan singkat tanpa bagian-bagian kecil yang mengemukakan gagasan tentang sesuatu. Gambar sketsa dapat digolongkan kedalam seni rupa murni, namun pada dunia desain, sketsa menjadi poin pertama untuk mengawali suatu goresan rancangan karya desain yang utuh sehingga dapat menghasilkan karya yang sempurna disebut desain atau ilustrasi. Menurut Menurut Linda Murray dan Peter Sketsa adalah merupakan rancangan yang kasar dari suatu komposisi atau sebagian komposisi dibuat demi kepuasan pribadi. Pribadi seniman ada beberapa hal yaitu skala, perbandingan, komposisi, penyinaran dan lain sebagainya. Sementara menurut Menurut H.W Fowler Sketsa merupakan begitu saja tanpa persiapan. Merupakan gambaran atau lukisan pendahuluan yang kasar, ringan dan semata-mata garis besar. Jenis-jenis sketsa dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Gambar garis besar yaitu sketsa yang membuat garis-garis bentuk sederhana tanpa rincian dan tidak selesai.
- b. Sketsa cepat yaitu sketsa yang menggunakan beberapa garis saja untuk menampilkan citra suatu sketsa yang sudah selesai.
- c. Studi citra yaitu sketsa yang berupa coretan dengan cepat dan kurang terperinci hanya menunjukkan bentuk global.

7. Tipografi



Gambar.2.22: Tipografi (sumber: <https://tipspercetakan.com/seni-tipografi-huruf-dalam-desain-grafis/>)
Diakses pada 12/02/2018, 07:03 WIB

Menurut Danton Sihombing (Perdana, 2007) tipografi adalah bidang ilmu yang mempelajari seluk-beluk mengenai huruf, yang mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai fungsi estetis dan fungsi komunikasi. Fungsi estetis tipografi digunakan untuk menunjang penampilan sebuah pesan agar terlihat menarik, sedangkan fungsi komunikasi tipografi digunakan sebagai untuk menyampaikan pesan teks (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat. Tipografi dalam desain komunikasi visual memiliki peran penting dalam penyampaian komunikasi. Selain menampilkan unsur visual pada

desain komunikasi visual, peran tipografi dapat mempersentasikan gagasan menjadi lebih kompleks dan mempermudah untuk dimengerti. Bentuk huruf yang dipakai atau digunakan dalam desain akan memberi kesan estetik tersendiri.

Tipografi merupakan seni tentang aturan atau tata cara penggunaan huruf, kata, paragraf pada ruang – ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan–kesan tertentu sehingga dapat menolong para pembaca agar lebih nyaman dan maksimal dalam membaca.

a. Istilah dalam tipografi :

1) *Typeface*

Merupakan bentuk visual yang dibunyikan sebagai komunikasi verbal dan desain dari karakter berbentuk alphabet serta nomor yang memiliki kesatuan berdasarkan properti visual yang konsisten.

2) *Type Size*

Type Size merupakan ukuran dari tubuh huruf tersebut, termasuk dari atas hingga bagian bawah hurufnya. Kriteria standar dari ukuran *bodytext* yang baik untuk bacaan yaitu 9-12 *point*.

3) *Upper Case and Lower Case*

Upper Case merupakan huruf yang berisi “kapital” sedangkan *Lower Case* yang berarti huruf “roman”.

4) *Kerning and Ligatures*

Kerning merupakan jarak horizontal dari dua karakter yang berturut-turut; menyesuaikan kerning menciptakan tampilan yang seragam dan mengurangi celah ruang putih diantara kombinasi huruf tertentu. Sedangkan *Ligatures* Dua atau lebih huruf yang terhubung membentuk satu karakter; terutama dekoratif (hiasan yang menghubungkan kedua huruf disebut "gadzook").

5) *Leading*

Pengukuran jarak antara baris dihitung dengan menggunakan satuan point. Penyisipan potongan metal yang diletakkan di antara huruf yang satu dan yang lain.

b. **Klasifikasi Huruf :**

Beberapa penggunaan jenis *font* atau huruf yang serupa digunakan yang terdiri dari:

1) *Montserrat Alternater (light)*



Gambar.2.23: *font Montserrat Alternater (light)*. Dok Pribadi.

2) *Montserrat (Bold)*



Gambar.2.24: *Montserrat (Bold)*. Dok Pribadi.

3) *Amaranth*



Gambar.2.25: *Amaranth*. Dok Pribadi.

8. Buku Anak

Buku merupakan kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Untuk itu buku dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam berimajinasi dan berperilaku, serta berpikir (*Bossert, 1998*). Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Berikut jenis buku yang dipilih oleh perupa:

a. Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekadar daftar tanggal lahir atau mati dan data-data pekerjaan seseorang, biografi juga bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian. Biografi yang ditulis sendiri oleh tokohnya dinamakan autobiografi. Biografi dapat dibagi menjadi dua macam yaitu biografi singkat dan biografi panjang. Biografi singkat berisi mengenai fakta – fakta kehidupan seseorang beserta dengan peran penting yang pernah dilakukannya, sedangkan biografi panjang berisi mengenai informasi penting yang ditulis secara lebih mendetail dengan gaya penyampaian yang baik.

Dalam pembuatan biografi, seorang penulis biografi harus menggunakan sumber referensi yang harus dapat dipertanggungjawabkan. Beberapa sumber referensi yang biasanya digunakan oleh seorang penulis biografi yaitu buku harian, surat, koran, kerabat tokoh yang ditulis, rekan kerja orang yang ditulis, dan beberapa sumber referensi dari buku lainnya.

Secara umum, biografi tersusun atas tiga komponen utama berikut ini :

1) Orientasi

Orientasi merupakan bagian perkenalan dari sebuah biografi. Di bagian ini penulis biografi biasanya menjelaskan gambaran awal orang yang dikisahkan di dalam biografi tersebut.

2) Peristiwa / Masalah

Peristiwa atau pun masalah merupakan bagian isi / utama dari sebuah biografi. Di bagian ini penulis akan menjelaskan mengenai seluruh kejadian dan peristiwa penting yang dialami oleh orang atau pun tokoh yang diceritakan di dalam biografi. Dapat dikatakan, bagian peristiwa / masalah merupakan bagian utama atau pun bagian pokok yang harus ada dalam sebuah biografi.

3) Reorientasi

Reorientasi merupakan bagian penutup dari sebuah biografi. Di bagian ini penulis biografi akan memberikan pandangannya terhadap tokoh yang dikisahkannya. Berbeda dengan bagian struktur peristiwa, keberadaan pandangan penulis dalam sebuah biografi bersifat optional (bisa ada bisa juga ditiadakan).

9. Teori Masa Anak Usia 9-12 Tahun

Pembagian dalam masa atau periodisasi yang dimaksudkan untuk lebih mengenal karya seni rupa anak dalam melakukan sebuah kegiatan dan penilaian. Semua periodisasi yang dikemukakan oleh para ahli memiliki kesamaan mulai dari usia dua tahun. Berikut paparan usia anak yang serupa pilih:

a. Perkembangan Masa Anak (*Childhood School Period*)

Mengenai perkembangan kemampuan persepsi anak-anak ini dilakukan berdasarkan Seorang penulis buku psikologi tentang ‘Perkembangan Anak’, *Elizabeth B. Hurlock* (2014: 78) menyatakan bahwa interaksi sosial awal anak mempelajari perilaku salah dan benar dimulai dari keluarga terutama dari orang tua. Masa anak usia sekolah, yang dalam psikologi perkembangan disebut dengan istilah akhir masa kanak-kanak, dimulai ketika anak usia 6 tahun sampai mereka mencapai usianya. Usia ini sering disebut sebagai masa yang menyulitkan, usia bertengkar, usia berkelompok, usia penyesuaian, atau usia kreatif. Yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pandangan Persepsi Anak terhadap Buku Ilustrasi

Pada periode awal realisme (*early realism*) menurut *Victor Lowenfeld*, “*Creative and Mental Growth*” yaitu sekitar usia 9-12 tahun, pengamatan visual anak mulai berkembang, ia mulai memperhatikan detail. Spontanitas mulai hilang, kesan gambar kaku. Karakterisasi warna mulai mendapat perhatian, namun mereka belum dapat menampilkan perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. Pada tahap ini gejala garis dasar berubah menjadi bidang dasar sebagai tempat berpijak obyek. Mulai tampak adanya kesadaran mendekorasi atau menghias obyek. Anak mulai menemukan

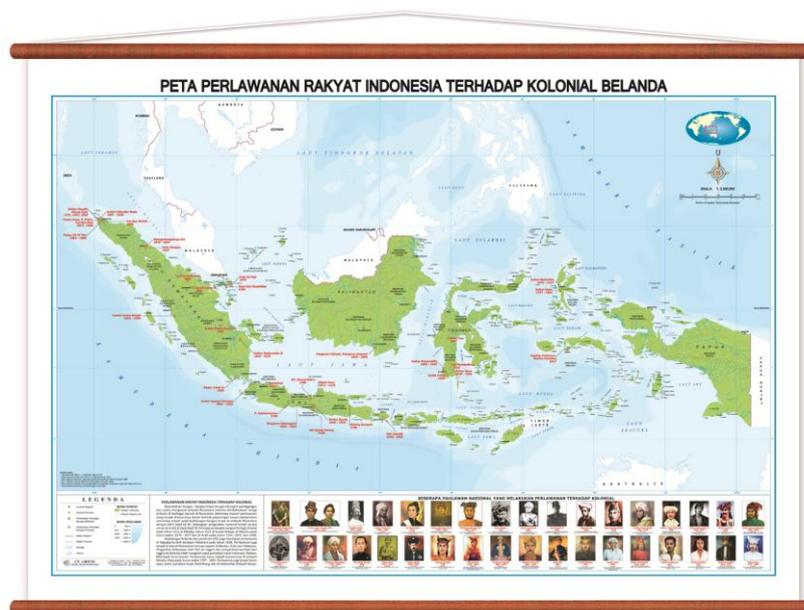
keindahan alamiah dari benda-benda di sekelilingnya dan stimulasi visual tidak hanya menarik perhatian dan minat anak, tetapi sekaligus dapat mengembangkan daya ingat anak terutama dalam buku yang menarik bagi anak usia dini adalah buku yang memiliki kesesuaian konteks dan ilustrasi (Walker, 2012:180). (Walker, Sue. 2012. *Describing The Design of Children Books: An Analytical Approach. Arts and Humanities Journal. Vol. 46(3), pp. 180-199.*)

Ahli lain mengemukakan bahwa setiap anak-anak akan membeli buku, yang dilihat terlebih dahulu adalah ilustrasi (Shulevitz,1985). Dikemukakan pula bahwa ada tiga pengertian dari ilustrasi, yaitu: (1) gambar berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku; (2) gambar, desain, atau diagram untuk penghias halaman sampul; dan (3) penjelasan tambahan berupa contoh untuk lebih memperjelas paparan tulisan. Pendapat berikutnya disampaikan (Stewig-2013:273-279) bahwa di dalam ilustrasi buku anak-anak pesan yang disampaikan diperkuat dengan warna-warna dalam gambar yang akan mempengaruhi minat baca seorang anak.

12. Tokoh Pahlawan Indonesia

Seorang pahlawan bangsa yang dengan sepenuh hati mencintai negara bangsanya sehingga rela berkorban demi kelestarian dan kejayaan bangsa negaranya disebut juga sebagai patriot. Kategori pahlawan ada banyak, tergantung dengan prestasi yang disumbangkannya seperti pahlawan kemanusiaan, pahlawan perintis kemerdekaan, pahlawan revolusi, pahlawan proklamasi serta pahlawan yang tidak ikut berperang dalam membela tanah air disebut seorang pahlawan juga contohnya: menciptakan lagu kebangsaan “Indonesia Raya” – ciptaan Wage Rudolf Soepratman lalu, Raden Saleh

seorang pelukis zaman Belanda. Beliau melukiskan kejadian “Penangkapan Pangeran Diponegoro”. Beliau juga disebut sebagai seorang pahlawan. Berdasarkan peraturan Presiden Republik Indonesia No. 33 Tahun 1964, seseorang yang semasa hidupnya sangat berjasa terhadap bangsa dan negara, dan telah mendapatkan pengesahan dari pemerintah dengan surat keputusan presiden.



Gambar. 2.26: peta relawan rakyat Indonesia terhadap kolonial Belanda, (sumber: *google image*) Diakses pada 12/02/2018, 07:03 WIB

Pahlawan yaitu gelar yang diberikan kepada Warga Negara Indonesia atau seseorang yang telah berjuang melawan para penjajahan di wilayah yang sekarang menjadi wilayah Indonesia yang gugur atau meninggal dunia demi membela bangsa dan negaranya, yang semasa hidupnya melakukan tindakan kepahlawanan atau menghasilkan prestasi dan karya yang luar biasa bagi pembangunan dan kemajuan bangsa dan negara Indonesia. Berikut daftar Pahlawan Indonesia sesuai katagori :

Daftar Klasifikasi Pahlawan Indonesia yang sudah dipilih Pahlawan Nasional

No.	Pahlawan Nasional
1	 <p>Gambar.2.27: Hj. Rangkayo Rasuna Said, Pahlawan Nasional.</p>
2	 <p>Gambar .2.28: Jenderal TNI (Anumerta) Basuki Rachmat, Pahlawan Indonesia Nasional.</p>
3	 <p>Gambar.2.29: Marsda TNI Agustinus Adi Sucipto, Pahlawan Nasional.</p>
4	 <p>Gambar.2.30: Marsda TNI Prof. Dr. Abdurrahman Saleh, Pahlawan Nasional.</p>

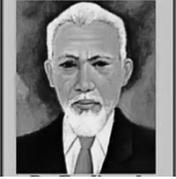
5	 <p data-bbox="616 555 1075 613">Gambar.2.31: Nyi ageng serang, Pahlawan Nasional</p>
6	 <p data-bbox="635 831 1059 891">Gambar. 2.32: R. Otto iskandar Dinata, Pahlawan Nasional.</p>
7	 <p data-bbox="624 1144 1070 1205">Gambar.2.33: Robert Wolter Monginsidi, Pahlawan Nasional.</p>
8	 <p data-bbox="644 1491 1050 1552">Gambar.2.34: Silas Papare, Pahlawan Nasional.</p>
9	 <p data-bbox="612 1839 1082 1890">Gambar.2.35: Sri Sultan Hamengkubuwono IX, Pahlawan Nasional.</p>

10	 <p>Gambar.2.36: Sutan Syahrir, Pahlawan Nasional.</p>
----	---

Tabel 2: Daftar Klasifikasi Pahlawan Nasional yang sudah Terpilih.

Daftar Klasifikasi Pahlawan Indonesia yang sudah dipilih Pahlawan Kemerdekaan Nasional

No.	Pahlawan Kmerdekaan Nasional
1	 <p>Gambar.2.37: Abdul Muis, Pahlawan Kemerdekaan Nasional.</p>
2	 <p>Gambar.2.38: DR G S samuel jacob ratulangi, Pahlawan Kemerdekaan Nasional.</p>

3	 <p>Gambar.2.39: Dr. Ferdinand Lumban Tobing, Pahlawan Kemerdekaan Nasional.</p>
4	 <p>Gambar.2.40: Dr. Soetomo, Pahlawan Kemerdekaan Nasional.</p>
5	 <p>Gambar.2.41: Jenderal Gatot Soebroto, Pahlawan Kemerdekaan Nasional</p>
6	 <p>Gambar.2.42: Jenderal Soedirman, Pahlawan Kemerdekaan Nasional.</p>
7	 <p>Gambar.2.43: K. H. Fakhruddin, Pahlawan Kemerdekaan Nasional.</p>

8	 <p data-bbox="619 564 1077 622">Gambar.2.44: K. H. Samanhuni, Pahlawan Kemerdekaan Nasional.</p>
9	 <p data-bbox="603 889 1093 947">Gambar.2.45: Ki Hajar Dewantara, Pahlawan Kemerdekaan Nasional.</p>
10	 <p data-bbox="611 1270 1085 1328">Gambar.2.46: M. Husni Thamrin, Pahlawan Kemerdekaan Nasional.</p>

Tabel 3: Daftar Klasifikasi Pahlawan Kemerdekaan Nasional yang sudah Terpilih.

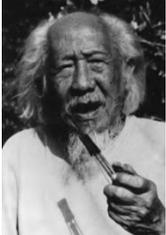
Daftar Klasifikasi Pahlawan Indonesia yang sudah dipilih Pahlawan Revolusi

No.	Pahlawan Revolusi
1	 <p data-bbox="628 685 1062 745">Gambar. 2.47: AIP II (Anumerta) Karel Satsuit, Pahlawan Revolusi.</p>
2	 <p data-bbox="608 1010 1086 1070">Gambar. 2.48: Brigadir Jenderal (Anumerta) Katamso, Pahlawan Revolusi.</p>
3	 <p data-bbox="612 1323 1082 1384">Gambar. 2.49: Jenderal (Anumerta) Ahmad Yani, Pahlawan Revolusi.</p>
4	 <p data-bbox="635 1671 1054 1731">Gambar. 2.50: Kapten CZI (Anumerta) Pierre A. Tendean, Pahlawan Revolusi.</p>
5	 <p data-bbox="608 1951 1086 2011">Gambar.2.51: Kolonel (Anumerta) Sugijono, Pahlawan Revolusi</p>

6	 <p>Gambar. 2.52: Letnan Jenderal (Anumerta) D.I Pandjaitan, Pahlawan Revolusi.</p>
7	 <p>Gambar. 2.53: Letnan Jenderal (Anumerta) M.T. Haryono, Pahlawan Pahlawan Revolusi.</p>
8	 <p>Gambar. 2.54: Letnan Jenderal (Anumerta) S. Parman, Pahlawan Revolusi.</p>
9	 <p>Gambar. 2.55: Letnan Jenderal (Anumerta) Suprpto, Pahlawan Revolusi.</p>
10	 <p>Gambar.2.56: Letnan Jenderal (Anumerta) Sustoyo Siswomirhajo, Pahlawan Revolusi.</p>

Tabel 4: Daftar Klasifikasi Pahlawan Revolusi yang sudah Terpilih.

Daftar Klasifikasi Pahlawan Indonesia yang sudah dipilih Seniman Indonesia

No.	Pahlawan Nasional
1	 <p data-bbox="643 779 1050 837">Gambar.2.57: Abdullah Suriosubroto, Seniman Indonesia.</p>
2	 <p data-bbox="611 1104 1083 1162">Gambar. 2.58: Affandi Koesoema, Seniman Indonesia.</p>
3	 <p data-bbox="627 1411 1067 1469">Gambar.2.59: Basuki Abdullah, Seniman Indonesia.</p>
4	 <p data-bbox="635 1724 1061 1783">Gambar.2.60: Ismail Marzuki, Seniman Indonesia.</p>

5	 <p data-bbox="609 555 1082 613">Gambar.2.61: Mohammad Yamin, Seniman Indonesia</p>
6	 <p data-bbox="638 831 1054 891">Gambar.2.62: Popo Iskandar, Seniman Indonesia.</p>
7	 <p data-bbox="646 1144 1046 1205">Gambar.2.63: Raden Saleh, Seniman Indonesia.</p>
8	 <p data-bbox="641 1453 1051 1514">Gambar.2.64: S. Soedjojono Seniman Indonesia.</p>
9	 <p data-bbox="644 1809 1048 1865">Gambar.2.65: Tengku Amir Hamzah, Seniman Indonesia.</p>

10	 <p data-bbox="624 584 1066 645">Gambar.2.66: Wage Rudolf Soepratman, Seniman Indonesia.</p>
----	---

Tabel 5: Daftar Klasifikasi Seniman Indonesia yang sudah Terpilih.

D. Kerangka Berpikir



Bagan 1 : Kerangka Berpikir, Dokumentasi Pribadi, 2019