

2. LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Judul Perancangan

2.1.1. *Concept art*

Concept art adalah ilustrasi atau grafis 3d yang digunakan sebagai representasi *visual* dari berbagai macam ide, seperti contohnya desain kendaraan ataupun keadaan, sebelum dibuat produk akhirnya. Seorang *Concept artists* adalah orang-orang yang membuat visualisasi pra-produksi untuk menggambarkan ide-ide dan *mood/suasana* produksi sebuah produk, terutama dalam sebuah film atau *game*. Juga untuk menunjukkan pada calon klien/produser, bagaimana *final product* dari film/*game* tersebut, bahkan jauh sebelum proses produksi dimulai. *Concept art*, setelah disetujui, dapat digunakan untuk pembuatan model secara 3d, kadang disesuaikan atau direvisi kembali pada tahap tersebut, dan digunakan kemudian sebagai referensi tambahan pada model final, yang ditekstur sehingga menyerupai hal yang nyata. *Concept art* melingkupi dari sketsa yang sangat dasar sampai lukisan yang fotorealistik. Desain konsep tersebut dapat direalisasikan maupun tidak. Meski direalisasikan, namun dalam jangka waktu yang lama, dan banyak juga desain yang akhirnya tidak dipakai pada hasil akhir film atau *game* tersebut.

Concept art adalah jenis ilustrasi yang digunakan pada tahap pre-produksi suatu produk, untuk memvisualisasikan dan menyesuaikan hasil akhirnya. Dalam industri *entertainment*, istilah tersebut digunakan untuk menentukan “*the look, feel and colours*” dari karakter-karakter, senjata, *mood*, dan elemen-elemen dalam sebuah film maupun *video game*.

2.1.2. Novel

Novel menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku (788).

Istilah novel berasal dari bahasa Italia *Novella*, Spanyol *Novela*, dan Perancis *Nouvelle* yang berarti “baru”, “berita”, atau “cerita pendek tentang sesuatu yang

baru”. Namun modern ini, istilah novel berarti prosa naratif yang ditulis secara panjang dan berupa sebuah fiksi. Pada abad ke 17, novel bervariasi antara cerita romansa yang panjang dan novel pendek yang dinamakan “novella”.

2.2. Tinjauan Buku Bacaan

Pengertian dan sejarah *Concept art*. *Concept* (konsep) memiliki definisi yang berarti ide yang berasal atau terinspirasi dari contoh spesifik ataupun kejadian yang spesifik, suatu rencana, dan juga sesuatu yang dibentuk di dalam pikiran. Dalam pengertian ilmu kognitif dan filosofi, konsep berarti ide abstrak atau simbol mental, biasanya diasosiasikan dengan representasi yang berhubungan dengan bahasa maupun simbol. Menurut John Locke, konsep berkaitan erat dengan persepsi umum. Persepsi dibentuk dari mengabstraksi, mengambil dan membuang karakteristik umum atau karakteristik dari beberapa sifat yang berhubungan. Karakteristik umum ini adalah karakter-karakter yang sama pada individual-individual yang berbeda.

Beberapa orang mungkin berpikir jika sebuah karya seni, dibuat memang untuk merepresentasikan tentang suatu imajinasi, suatu jarak dan keterkaitan yang absurd, dan selebihnya lagi, cenderung tidak mengerti. Seni konseptual adalah sebuah jenis karya rupa yang telah menjadi trade mark. Karya-karya ini memang lekat dengan wujud yang cenderung simpel, minimalistik dan biasanya tiga dimensional. Karya konseptual biasanya merupakan sebuah karya yang menyajikan tentang apa yang ada dibalik realita. Dimana realita menyimpan kekhawatiran bagi setiap seniman akan wujud lain yang lebih kompleks. *Conceptual art* merupakan suatu babak baru (di masa 60-an) dalam karya perupa yang lebih menekankan ide, dibandingkan *visual* akhir, bagi mereka ini merupakan bentuk penentangan terhadap formalisme yang memang menciptakan wujud ideal dalam perkembangan seni, dan mereka mengusung sebuah gagasan yang menolak mentah-mentah seni sebagai hasil akhir dari sebuah perjalanan ide. Pada dasarnya mereka memang mengandaikan 'upaya pemetaan' nilai simbolik suatu wujud, khasanah yang telah lama dilupakan dan menyeruak langsung kedalam nilai yang cenderung nihilis dan minimalis. Sebagai wujud nyata ekspresi sebuah masyarakat barat yang makin dingin dan cenderung terjauhkan oleh

teknologi. Dan memang para seniman ini lebih menyeret permasalahan *visual*, kedalam wilayah yang labil, berat dan dingin dan serta merta menyeret pemahaman terlalu ke wilayah diskursivitas-intelektual ketimbang intensifikasi perasaan seperti indahnya lukisan, menariknya sosok figur dalam fotografi dan patung tembaga yang menggambarkan sosok seorang pemikir, lebih menarik dan meracau akan *insight philosophy* daripada *insight aesthetic*. Selama 10 tahun kemudian, perkembangan seni rupa jenis ini memang perlahan buram, dan sejarah seni berubah kedalam wujud yang lebih masinal, dan ide pada akhirnya menjadi mesin hasrat yang telah di kembangkan secara umum dan biasa. Dan kemudian hal-hal yang biasa itu menjadi sesuatu yang eksklusif, ketika dikemas dalam ruang-ruang bersih galeri seni (*Pop Art* dan *Contemporary*). Secara umum karya ini mengasyikkan, aneh dan cenderung datar, sejurus kemudian kita sudah lupa dengan rumit dan kompleksnya dibalik realita yang (*visual* yang nampak) mereka tawarkan sesudah itu.

Seni konseptual atau yang disebut juga sebagai *conceptual art*, sedikit banyak memiliki pengaruh terhadap definisi istilah *concept art* yang digunakan pada dewasa ini. Seni konseptual adalah setiap bentuk seni dimana ide untuk suatu benda seni dianggap lebih penting daripada produk akhirnya. Teori tersebut dieksplorasi oleh Marcel Duchamp pada tahun 1910, namun istilah tersebut baru digunakan pada akhir tahun 1950 oleh Edward Kienholz. Pada tahun 1960 dan 1970an, bidang seni tersebut menjadi suatu pergerakan yang besar dan internasional dalam skalanya. Tipikal seni konseptual melingkupi fotografi, teks, grafis, ataupun kombinasi teks dan gambar yang sengaja didesain untuk menjadi kurang menarik secara *visual* atau kadangkala dengan simpel, dengan maksud agar *visual* tidak mengalihkan perhatian dari ide-ide yang mereka ekspresikan.

Awal mula perwujudan dari seni konseptual ini sangat bervariasi. Seperti contohnya adalah karya Kosuth yang berjudul *One and Three Chairs* pada tahun 1965, dimana dia mengkombinasikan sebuah kursi, fotografi sebuah kursi, serta definisi “kursi” menurut kamus. Seni konseptual sangat fundamental bagi benda-benda seni yang dibuat di akhir abad 20.



Gambar 2.1 “One and Three Chairs”

Joseph Kosuth, 1965

Istilah *Concept art* yang kita kenal sekarang ini mengacu kepada seni konseptual yang diterapkan pada bidang film dan animasi pada tahun 1930, ketika istilah seni tersebut digunakan untuk mendeskripsikan gambar, ilustrasi, *look*, desain, keadaan adegan-adegan film ataupun objek. Sejarah *Concept art* itu sendiri sama tuanya dengan sejarah film. Hal ini disebabkan oleh karena setiap benda seni yang akan dibuat, diperlukan konsep terlebih dahulu. Bidang *concept art* ini sangat erat hubungannya dan sangat diperlukan dalam pembuatan terutama film maupun *game*.

Menurut George Hull, yang adalah salah satu *concept artist* film *The Matrix*, sutradara selalu menunjuk pada poin-poin di dalam naskah dan meminta ide kepada sang atau para *concept artist* yang disewa. Sang sutradara kadang memberi deskripsi singkat dan sang *artist* harus mengetahui kemana dan bagaimana adegan tersebut akan dibawa atau ditampilkan. Maka ia harus benar-benar mengerti *genre* film yang akan dibuat.

Sejarah seni/desain konsep yang juga disebut dengan *concept art* tidak lepas dengan perkembangan film dengan jenis fantasi, animasi dan *game*. Terlebih lagi, mereka merupakan bagian yang sangat *vital* terhadap dikenal secara luasnya bidang seni *concept art*. Pada tahun 1930, Disney pertama kali membuat *concept art* untuk film *Three Little Pigs*. Namun untuk film *live-action*, film dengan jenis fantasi baru berkembang sekitar tahun 1980, seiring dengan munculnya teknik-teknik pembuatan film yang canggih, yang karenanya meningkatkan ketertarikan khalayak terhadap film dengan jenis tersebut.

Di era film bisu, film fantasi yang bagus adalah *The Thief of Bagdad* besutan Douglas Fairbanks dan *Die Nibelungen* oleh Fritz Lang pada tahun 1924. Di sini *concept art* mulai digunakan secara kasar, tidak detail, dan hanya menggambarkan secara umumnya saja. Mengikuti mereka, dimulailah era film yang bersuara, khalayak dari segala usia kagum akan film fantasi yang sangat disukai yaitu *The Wizard of Oz* pada tahun 1939. Juga yang patut diakui pada era tersebut pada tahun 1933, film *King Kong* yang menjadi *icon* bukan merupakan representasi murni dari film fantasi, namun merambah *sub-genre* dari fiksi fantasi seperti *The Lost World*.

Tahun 1940an film fantasi berwarna mulai muncul, seperti *Jungle Book* yang diproduksi Alexander Korda. Tahun 1950an banyak bermunculan film-film fantasi seperti *Darby O'gill and The Little People* dan *The 5000 Fingers of Dr. T* yang dibuat oleh Dr. Seuss. Film yang patut dicungki jempol lainnya dari era ini adalah yang memiliki elemen elemen yang fantastis dan diklasifikasikan sebagai fantasi adalah *Harvey*, *Scrooge* (adaptasi tahun 1951 dari novel oleh Charles Dickens yang berjudul *A Christmas Carol*), dan *The Seventh Seal*, masterpiece dari Ingmar Bergman pada tahun 1975. *Alice in Wonderland*, film animasi yang dibuat oleh Disney juga merupakan film fantasi yang klasik.

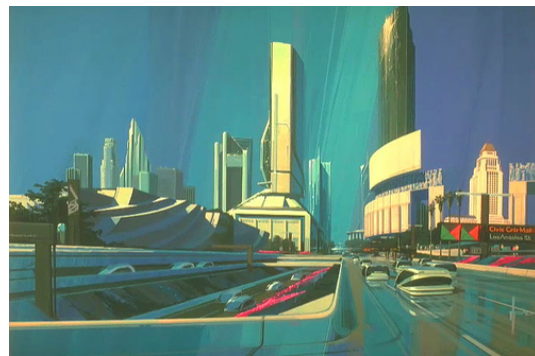
Tahun 1980an, dirilis film fantasi historikal berjudul *Raiders of the Lost Ark*, yang menjadi inspirasi banyak film fantasi pada abad 21. Film tersebut juga dikenal sebagai *Indiana Jones and The Raiders of the Lost Ark*. Pada tahun 1983, nama Frank Frazetta mulai dikenal. Karirnya yang dimulai dari ilustrator dan seniman ilustrasi komik, ditarik untuk menjadi *concept artist* film animasi berjudul *Fire and Ice* yang berkolaborasi dengan Ralph Bakshi. Gaya ilustrasi Frazetta yang menggabungkan gaya lukisan klasik dengan seni fantasi modern banyak diminati oleh orang-orang. Gaya gambar tersebut yang kemudian menginspirasi banyak film fantasi pada tahun-tahun selanjutnya. Yang tidak kalah dari itu adalah film *Tron* yang disutradarai oleh Steven Lisberger. Film fantasi tersebut acapkali dikatakan sebagai film *CGI* pertama yang menjadi standard untuk semua film *CGI* setelahnya. Seorang *concept artist* yang memiliki andil dalam film itu adalah Syd Mead. Ia mendesain bermacam-macam kendaraan, mesin-mesin, *setting*, ruangan-ruangan dan berbagai *setting* dan *mood*

sebuah adegan. Ia memiliki sejarah panjang berperan sebagai *concept artist* di banyak film. Beberapa diantaranya adalah *Star Trek* (1978), *Bladerunner* (1981), *MGM 2010* (1984), *20th Century FOX Aliens* (1985), *Forbidden Planer* (1994), *Dreamworks The Island* (2004),



Gambar 2.2 “The Berserker”

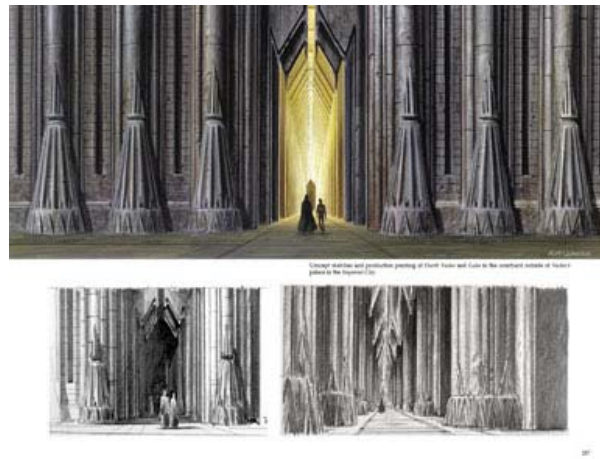
Sumber: Frazetta, 1980



Gambar 2.3 “Mirror Roads”

Sumber : Mead, 1981

Film-film lain yang *groundbreaking* pada masanya, salah satu contohnya adalah *Star Wars* yang muncul pada tahun 1977 oleh George Lucas. Para audiens kagum akan *visual* dan *sound effect* yang luar biasa. Banyak hal-hal yang sebelumnya belum pernah dibayangkan oleh khalayak. *Lightsaber*, pesawat luar angkasa yang canggih, dan sebagainya. *Concept artist* yang membantu menciptakan semua itu adalah Ralph McQuarrie (yang juga menangani *conceptual art* film *Jurassic Park* pada tahun 1993). Namun selepas trilogi pertama *Star Wars*, peran *concept artist* dipegang oleh Ryan Church dan Iain McCaig. Kontribusi McCaig sebagai *concept artist* terlihat dalam *trilogy Star Wars episode 1-3*, *Harry Potter and the Goblet of Fire* (2005), *Charlotte’s Web* (2006), *Outlander* (2006). Sedangkan selain *Star Wars*, Ryan Church yang dikenal akan desain kendaraan, planer dan arsitekturnya, terlibat dalam film *War of the Worlds* (2005) dan *Avatar* (2009) yang adalah film kombinasi *live-action* dan *CG* oleh James Cameron.



Gambar 2.4 “Return of the Jedi”

Sumber: McQuarry, 1983



Gambar 2.5 “Dragon Design”

Sumber: McCaig, 1993



Gambar 2.6 “Darth Maul”

Sumber: McCaig, 1993

Film yang tidak kalah dengan itu adalah *Jurassic Park* oleh Steven Spielberg pada tahun 1993. Siapa yang menyangka dinosaurus yang terlihat sangat realistis dapat dibuat pada jaman itu. *Concept artist* yang menjadikan film tersebut terasa nyata adalah Mark 'Crash' McCreery dari Stan Winston Studio. Dia juga menangani berbagai film yang kita kenal, antara lain adalah *Congo* (1995), *The Relic* (1997), *The Lost World: Jurassic Park* (1997), *Dreamcatcher* (2003), *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* (2003), *Van Helsing* (2004), *The Village* (2004), *Lady in the Water* (2006). Juga film revolusioner yang

muncul pada tahun 1999, yaitu *The Matrix*, yang mengubah dunia sinematis setelah dirilis. Karya desain konsep George Hull, Simon Murton, James Martin, Darek Gogol, Yerant Douvalian dan Marc Gabbana ini dipuji keindahan *visualnya* oleh masyarakat. Tidak lupa juga film yang melekat di hati audiens, yang diangkat dari novel klasik J.R.R.Tolkien, yaitu trilogi *Lord of The Rings* (2001-2003). John Howe meminjamkan bakatnya dalam memvisualisasikan *Middle-earth*, desain naga, *setting* dan lainnya bersama dengan Alan Lee yang menambahkan *visual* autentik pada dunia yang sinematik. Pada tahun tersebut, dirilis juga *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2001) adaptasi dari novel oleh J.K.Rowling. Ravi Bansal, Gert Stevens, Rob Bliss, Vladimir Todorov mengerjakan desain konsep yang digunakan dalam film tersebut. Tahun 2003-2007 Disney merilis film fantasi *trilogy Pirates of the Caribbean* dengan desain konsep dikerjakan oleh James Carson, Tim Flattery, Warren Manser.



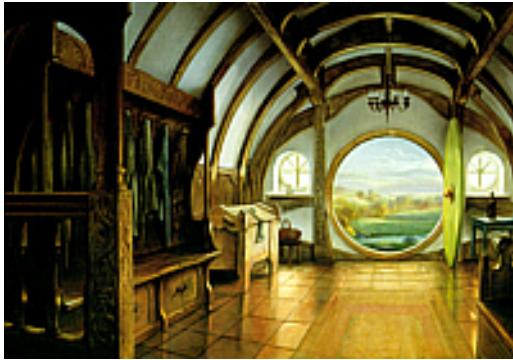
Gambar 2.7 “Fangorn Forest”

Sumber: Lee, 2001



Gambar 2.8 “The mirror of Galadriel”

Sumber: Lee, 2001



Gambar 2.9 “The Hobbit’s dwelling”

Sumber: Howe, 2001



Gambar 2.10 “The Orc details”

Sumber: Howe 2001

2.3. Gambar Ilustrasi

2.3.1. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Fred R. Barnard, seorang *advertising executive* Amerika pada tahun 1920-an mengucapkan sebuah kalimat "*A picture worth a thousand word*". Ilustrasi dibuat dengan maksud untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Dengan bantuan *visual*, manusia akan lebih mudah memahami tulisan tersebut.

Ilustrasi atau gambar adalah unsur penting dalam dimensi *visual*. Dalam ilustrasi, selain mempunyai kekuatan bercerita, juga menambah unsur estetik dan daya tarik. Walau aspek verbal / *text* memang sangat krusial, tetapi dengan kekuatan gambar *visual*, sebuah informasi dapat diperjelas, didramatisir dan atraktif sehingga unsur jenuh dan kaku dapat diminimalisir. Apalagi untuk anak-anak, sudah diketahui bahwa dunia *visual*-lah yang paling efektif dan cepat diterima oleh anak-anak. (“Ilustrasi” Omni-*Visual*).

Tujuan sebuah ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan *visual*, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

- Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
- Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
- Memberikan bayangan langkah kerja
- Mengkomunikasikan cerita.
- Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

2.3.2. Sejarah Ilustrasi

Konsep ilustrasi dimulai dari lukisan dinding prasejarah dan konsep tulisan *hieroglif*. Sejak saat itu, manusia mulai memakai dan mengembangkan konsep ilustrasi sebagai media komunikasi. (“Ilustrasi” Wikipedia).

Di Amerika Serikat, masa keemasan ilustrasi berlangsung pada tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Pada saat inilah banyak ilustrator yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok *Pre-Raphaelite* dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti *Arts and Crafts Movement*, *Art Nouveau*, dan *Les Nabis*. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen.

Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw, dan CAD. Namun ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi.

2.3.3. Ilustrasi Luar Negeri dan Ilustrasi Indonesia

Di Indonesia saat ini banyak penulis-penulis baru yang bermunculan. Seiring dengan hal tersebut, ilustrasi di Indonesia pun mengalami kemajuan, baik secara kualitas (goresan, gaya gambar, pewarnaan, kreativitas, dan lain-lain) maupun kuantitas.

Menurut Bagus Setiadi (2006), salah seorang ilustrator Indonesia, ilustrasi di Indonesia sudah menyamai ilustrasi yang berkembang di luar sana, tapi semua itu kembali ke nilai investasi dan selera pasarnya. Ilustrasi luar negeri lebih terlihat maju karena dibuatnya ilustrasi tersebut untuk dijual ke seluruh dunia dan itu membutuhkan investasi yang sangat besar. Selain itu, ilustrasi di luar negeri sangat mahal dan juga dihargai (dalam “Bukune”).

Selera masyarakat sangat menentukan maju atau tidaknya ilustrasi di Indonesia. Ilustrasi di Indonesia cenderung menggunakan *American Style* yang lebih mengarah ke anak muda jaman sekarang. Namun, ada beberapa di antaranya yang condong ke Jepang dengan gaya minimalis dan *manga*.

2.4. Tinjauan Aspek Historis

Setting cerita sebagian besar terinspirasi dari negara Timur Tengah seperti Mesir, Siria, Israel, Lebanon, Jordan, Irak, Saudi Arabia, Kuwait, Bahrain dan Qatar. Pemukiman pertama di area yang sekarang terkenal sebagai Timur Tengah mulai ada sejak tahun 3000 sebelum masehi di Mesopotamia (Irak). Dari kira-kira tahun 500 sebelum masehi, beberapa kerajaan mendominasi area tersebut, dimulai dari kerajaan Persia, diikuti oleh kerajaan Makedonia yang dipimpin oleh Alexander the Great, dan keturunan kerajaan-kerajaan seperti Mesir dan Siria. Di Saudi Arabia pada jaman dulu menjadi pemukiman penduduk yang sangat berpengaruh karena telah berabad-abad menjadi pusat perdagangan, dengan lokasi di tengah-tengah padang gurun.



Gambar 2.11 “Kurd Costume”

Sumber: Sebah, 1873

Iklm pada negara-negara Timur Tengah cenderung panas dan kering. Di beberapa bagian turun hujan, namun biasanya terlalu jarang dan sangat kecil sehingga kurang dapat menyokong agricultural. Namun walau demikian, ditemukan bahwa kegiatan bercocok tanam tertua terdapat di sini. Menurut spekulasi, polar es dari jaman es berpindah dari 10,000 tahun lalu, yang menyebabkan hujan menghilang dari Afrika utara dan barat daya Asia. Dari banyak fakta, para ahli berpendapat bahwa sepertinya area tersebut pernah menjadi seperti Taman Eden. Area yang terdapat hujan menjadi bertambah jauh dan terpisah. Tahun 3000 sebelum masehi, mereka belajar bagaimana menjinakkan banjir tahunan untuk mengairi tanah mereka. Sebagian lainnya hidup nomaden, mereka belajar bagaimana untuk bergerak ke atas dan bawah pegunungan atau melewati oasis di padang pasir untuk kambing, domba, keledai mereka, juga beberapa tahun kemudian, unta dan kuda.



Gambar 2.12 “Armenian Costume”

Sumber: Braun & Schneider,
1880



Gambar 2.13 “Arab Costume”

Sumber: Braun & Schneider,
1861-1880

Lokasi Timur Tengah ada pada persimpangan Afro-Eurasia yang juga disebut sebagai “Land of the Seven Seas.” Terletak di sepanjang rute air dari Ukraina selatan sampai pada Mediterania, melewati Laut Hitam, Bosporus, Laut Marmora, Dardaneles dan Laut Aegean. Di beberapa era, sebuah area diantara Delta Nil dan pegunungan Sinai telah diadaptasi untuk membuat pelabuhan diantara Mediterania dan Laut Merah. Sejak penjinakan unta berpunuk satu pada tahun 3000 sebelum masehi, orang-orang melewati padang gurun dengan barang-barang mereka, rombongan, dan barang-barang rumah tangga mereka. Sangat jarang pada 4000 tahun lalu orang-orang Timur Tengah mengetahui tekanan dari luar ataupun pengaruh dari luar.



Gambar 2.14 “Selimiye Mosque Dome”

Sumber: Wikipedia, 2005



Gambar 2.15 “Jerusalem Kotel”

Sumber: Tepert, 2006

Padang rumput tidak lagi terdapat di Timur Tengah. Lebih dari 9/10 hutan telah ditebang. Air yang dapat diminum sangatlah minim, karena itu, air sangat berharga. Batu bara ditambang di Anatolia. Beberapa area pegunungan menghasilkan perunggu, besi dan lainnya. Yang lebih banyak daripada itu adalah pasir dan batu berharga, bahan-bahan untuk pembangunan dan sinar matahari yang terik. Namun di beberapa bagian memiliki sumber minyak yang berlimpah.

Pada abad pertama sebelum masehi, kerajaan Roma yang semakin luas menelan seluruh area Mediterania timur (yang juga termasuk Timur Tengah), dan dibawah kerajaan Roma, daerah tersebut dipersatukan dengan banyak negara Eropa dan Afrika Utara di dalam satu unit politik dan ekonomi. Meskipun budaya Latin menyebar di area tersebut, budaya dan bahasa Mesir yang pertama diterapkan di area tersebut oleh kerajaan Makedonia terus berlanjut mendominasi selama periode kerajaan Roma. Kota-kota di Timur Tengah, terutama Alexandria, menjadi pusat kota untuk kerajaan tersebut, dan daerah itu menjadi kunci penghasil agrikultur.



Gambar 2.16 “Emperor Suleiman”

Sumber: Wikipedia



Gambar 2.17 “Moroccan dance”

Sumber: Lydia, 2007

Selama agama Kristen mulai menyebar di Kerajaan tersebut, Timur Tengah dan kota-kota seperti Alexandria menjadi pusat dari pengajaran agama Kristen. Pada abad ke lima, Kristen Roma adalah agama dominan di Timur Tengah, bersamaan dengan itu, kepercayaan-kepercayaan lain (termasuk sekte-sekte Kristen yang sesat) sangat tidak diperbolehkan. Ikatan Timur Tengah dengan kota Roma semakin buruk sejak dipisahkannya menjadi Timur dan Barat, dengan Timur Tengah diikat pada Konstantinopel, Kapital dari Roma. Kejatuhan Roma dan kerajaan Roma barat memiliki efek langsung yang minimal di daerah tersebut.



Gambar 2.18 “Peacock”

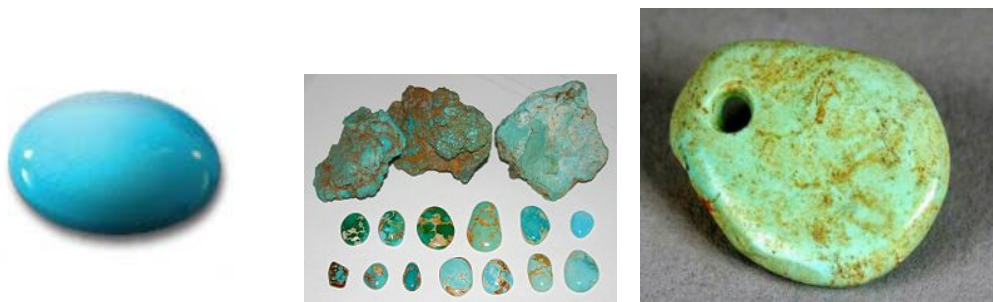
Kubadabad Palace, Turkey, 1236

Sumber: Javits, 2007

Grup Etnis di Timur Tengah bervariasi, termasuk diantaranya: Arab, Turki, orang Persia, Yahudi, Armenia, Georgia, Arab-Kurdi, Asiria, Azeri, Circa, Berber, Somali, Mesir, Samaria, Turk, Pashtun, Balukh, Habesha, Punjabi, Sindhi, dan Nubia. Religi yang sekarang dianut juga bermacam pula, karena sebagian besar berasal dari sini. Islam dengan berbagai ajaran adalah religi yang paling banyak dianut di Timur Tengah. Namun kepercayaan lainnya seperti Yahudi dan Kristen, juga sama pentingnya. Juga ada religi yang merupakan minoritas seperti Baha'I, Druze, Yazdani, Zoroastria.

Di Maroko, 80% penduduknya adalah kaum Berber yang berkulit putih, mirip dengan orang-orang *Nordic*. Mereka memiliki karakteristik wajah yang berbeda pula dengan orang-orang Arab, maupun Afrika. Masyarakat Maroko memiliki karakteristik genetis yang mirip dengan orang-orang yang tinggal di negara-negara Barat. Kaum Berber adalah kaum asli yang mendirikan Maroko sebelum masuknya orang-orang Arab. Walaupun demikian, tidak ada perbedaan genetis yang signifikan antara golongan yang satu dengan golongan yang lain, kecuali orang-orang benua hitam yaitu penari Ghanawa.

Turquoise atau yang juga dikenal sebagai Batu Pirus adalah sebuah batu mulia yang memiliki warna biru langit atau serupa warna telur burung Robin. Di bermacam kebudayaan di dunia lama dan baru, batu mulia ini telah dikenal untuk ribuan tahun sebagai sebuah batu suci, pemberi keberuntungan dan petuah, atau sebagai jimat. Batu tersebut pantas dikenal sebagai “gemstones of the peoples”. Klaim tertua atas batu ini ditemukan di Mesir, dimana kuburan-kuburan dilapisi



Gambar 2.19 “Turquoise”

Juga dikenal sebagai batu Pirus

Sumber: ICA Gem by Gem,

oleh turquoise ditemukan, diperkirakan kurang-lebih 3000 tahun sebelum Masehi. Di kerajaan Persia kuno, batu biru-langit ini dipakai di leher atau di pergelangan tangan sebagai perlindungan akan kematian yang tidak natural. Dipercayai apabila batu ini berubah warna, sang pemakai akan menghadapi kematian. Sementara itu, memang telah diketahui belakangan bahwa batu Turquoise memang dapat berganti warna, namun ini bukanlah suatu tanda akan adanya bahaya yang mengancam. Pergantian warna ini dapat disebabkan oleh cahaya, atau karena perubahan kimia oleh kosmetik, debu, maupun keasaman kulit.

Di waktu lampau, batu-batu Turquoise berpengaruh kepada kekayaan materi sang pemakai. Seorang pelajar dari Persia, Al-Qazwini, menulis bahwa: “Tangan yang memakai batu pirus tak akan mengalami kemiskinan”. Turquoise seringkali dipakai di turban, dan juga acapkali dikelilingi oleh mutiara, untuk melindungi sang pemakai terhadap ‘evil eye’. Untuk jimat, batu-batu tersebut menghiasi belati, pedang dan sadel kuda. Turquoise mulai diperkenalkan ke Eropa oleh para crusader. Karenanya, di period tersebut batu ini dinamakan “Turquoise” yang berarti “Turkish”.

Di Amerika selatan, tengah dan utara, Turquoise selalu memiliki posisi special di tengah-tengah batu-batu berharga lainnya. Contohnya orang-orang Aztech di Meksiko, menggunakan batu ini untuk menghiasi topeng-topeng seremonial mereka karena dianggap suci menurut kepercayaan mereka. Orang-orang India di Amerika utara percaya bahwa batu mulia yang berwarna biru langit ini menyimbolkan hubungan antara langit dan lautan. Di segala jaman dan di seluruh dunia, batu Turquoise dipakai sebagai perlindungan alami terhadap kekuatan-kekuatan kegelapan. Batu mulia ini juga tidak jarang diberikan sebagai hadiah persahabatan, disebabkan karena batu ini dikatakan dapat memberi kesetiaan dan kestabilan dalam sebuah hubungan. Batu Turquoise berkualitas tinggi adalah yang berwarna biru langit terang yang murni. Semakin kuat warna cenderung ke hijau, dan semakin kotor tekstur batunya, semakin rendah pula kualitasnya.



Gambar 2.20 “Mehndi”

Sumber: Luxemag, 2008

Mehndi, atau juga yang dikenal sebagai henna, adalah sejenis tanaman berbunga yang daunnya dipakai untuk menghiasi kulit, rambut, kuku, sutra dan wol (Luxemag, 12). Pemakaian Mehdi adalah sebagai suatu seni menghias badan yang disebut sebagai *body art*. Sejarah mehndi dimulai kira-kira sejak abad 12 setelah masehi. Seni tersebut telah digunakan selama berabad-abad di Timur Tengah dan Afrika. Beberapa dokumentasi menyebutkan bahwa Mehndi berasal dari Mesir kuno, dimana seni tersebut digunakan sebagai pewarna untuk kuku tangan dan kuku jari kaki pada mumi. Lalu Mehdi mulai meluas dan digunakan untuk menunjukkan kelas sosial dan status. Ketahanannya berkisar antara satu sampai dua minggu tergantung dari temperatur badan dan pengaruh bahan-bahan kimia lainnya seperti sabun.

Walaupun diaplikasikan di berbagai kebudayaan, namun secara tradisional, ada empat jenis desain Mehdi. Desain di kebudayaan Timur tengah mirip dengan gaya desain tekstil, lukisan, dan ukiran Arab yang kebanyakan menggunakan desain gambar bunga. Sementara di Afrika Utara, gaya yang menjadi ciri khasnya adalah menghiasi bentuk tangan dan kaki menggunakan bentuk-bentuk bunga yang geometris. Terakhir, di Indonesia dan Asia Selatan, gaya desain yang seringkali ditemui adalah perpaduan antara gaya Timur Tengah

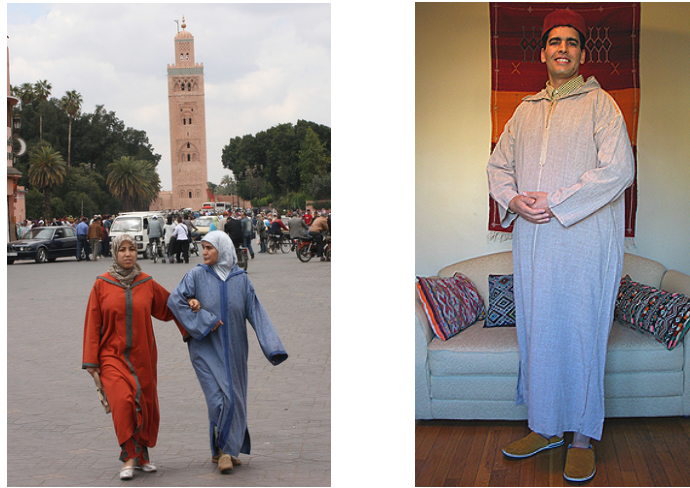
dan India, yang memberi warna blok di ujung-ujung jari kaki maupun tangan. Di Bangladesh, yang populer adalah desain Pakistani yang memiliki ciri khas gambar yang kurus dan gambar yang mencolok, yang merupakan campuran antara gaya India Utara dan motif Arab, seperti bunga-bunga, dedaunan dan bentuk-bentuk geometris.

Mehdi memiliki peran penting dalam segala aspek di negara-negara Timur, misalnya tradisi upacara pernikahan. Di daerah-daerah seperti Saudi Arabia, Bahrain, Kuwait dan Arab, biasanya sebelum pernikahan, sang mempelai wanita mendekorasi tangan dan kakinya dengan mehdi, sementara ibu dan neneknya menyanyikan lagu-lagu tradisional. Selain itu, di Timur Tengah, mehdi juga digunakan di berbagai perayaan seperti kelahiran dan pemberian nama. Dekorasi tubuh menggunakan henna dilakukan dalam acara-acara, upacara religi, dan terutama pernikahan. Dalam berbagai kebudayaan, yang dilukis dengan henna adalah tangan sampai lengan dan kaki. Untuk masyarakat Islam, Yahudi Sephardic dan pernikahan Hindu, pengantin wanita, dan juga terkadang sang pengantin pria, juga dihiasi oleh motif-motif henna yang memberi berkah. Di beberapa tempat dipercayai bahwa semakin tua warnanya, semakin bahagia juga pasangan itu dalam pernikahan.

Mehdi dikenal sebagai tato temporer, yang sangat aman karena dibuat dari bahan-bahan alami. Henna ini memiliki ketahanan beberapa hari saja. Mehdi adalah symbol status, religi, tanda kesuburan, cinta maupun sebagai jimat untuk perlindungan. Tangan yang didekorasi oleh Henna adalah simbol cinta. Mehdi juga merupakan kondisioner untuk rambut dan juga digunakan untuk mewarnai rambut yang telah memutih. Juga digunakan pada kulit kepala untuk menghentikan rambut rontok. Selain itu, banyak lagi kegunaan medis dari mehndi yang disarankan oleh para dokter, salah satunya untuk mengatasi kulit kering.

Pakaian tradisional dan yang dikenakan hingga saat ini, salah satunya adalah Djellaba atau Jellaba. Djellaba adalah jubah yang memiliki tudung kepala dan lengan panjang. Pakaian ini dibuat dengan beragam variasi bentuk dan warna. Secara tradisional, biasanya pemakaian pakaian tersebut dengan topi Fez dan sandal yang disebut Baboosh. Sementara pakaian untuk kaum wanita biasanya lebih berwarna-warni. Tidak jarang tudung kepala tersebut digunakan untuk

menaruh roti ataupun barang belanjaan. Djellaba dibuat dari berbagai macam material, dari katun sampai bahan wol.



Gambar 2.21 “Djellaba”

Sumber: Moroccan Chic, 2008

Gaya Djellaba yang dikenakan oleh pria biasanya lebih kendor di tubuh, warna lebih gelap, dan juga lebih polos. Sementara djellaba yang biasanya dipakai oleh perempuan, lebih pas di tubuh dan memiliki dekorasi yang lebih banyak, dan juga warnanya lebih bervariasi. Terkadang mereka menambahkan *scarf*. Hampir semua djellaba memiliki tudung kepala yang dinamakan ‘cob’. Secara tradisional, ujung pakaian djellaba sampai ke lantai, namun sekarang banyak model yang lebih pas di badan dan ujung jubah menjadi lebih pendek.

Agama Islam adalah faktor kunci bagaimana orang-orangnya berpakaian. Djellaba menutupi seluruh tubuh, dan karena itulah pakaian tersebut dianggap sebagai pakaian yang mencerminkan kerendahan-hatian.

Selain itu dikenakan juga Kaftan. Namun di Maroko, Kaftan hanya dikenakan oleh para wanita. Pakaian ini adalah pakaian tradisional khas Maroko, yang bervariasi dari gaya kasual sampai formal.

2.5. Sinopsis Cerita

Di Makkaresh ada seorang pendongeng yang menceritakan sebuah kisah tentang empat orang teman sepermainan sejak kecil di Kampung Sharbanu yang bernama Husayn, Safira, Hasyim, dan Qadrii. Dari kecil Husayn adalah anak yang pemberani dan tidak mudah menyerah walau di ambang kematian meski memiliki tubuh yang lebih kecil dari Hasyim dan jauh lebih langsing daripada Qadrii, dia memiliki ketangkasan dan kecerdasan yg lebih melebihi kedua temannya. Safira memiliki kepribadian yang sangat menonjol, Ia tidak saja cantik jelita, Ia juga memiliki watak yang menyenangkan hingga disukai oleh semua orang yang tinggal di dalam rumah yang lebih menyerupai istana itu, tindak tanduknya senantiasa ramah dan sopan, tutur katanya selalu terjaga dan pembawaannya senantiasa halus dan lembut. Hasyim adalah seorang bocah laki-laki bertubuh besar dan berkulit gelap, serta memiliki sedikit luka cacat memanjang di atas alis matanya yang di sebelah kiri. Sejak kecil Qadrii adalah anak yang banyak akal dan kadang menggunakan tipu daya untuk meraih apa yg diinginkan. Secara diam-diam mereka bersaing untuk merebut perhatian Safira. Namun, lain halnya dengan Qadrii yang merupakan anak kepala desa yang kaya dan juga sepupu Safira, Husayn dan Hasyim adalah anak pegawai yang bekerja di rumah Safira. Suatu hari, Safira menginginkan sekuntum bunga di atas puncak gunung yang curam lalu terjadi persaingan antara Qadrii, Husayn dan Hasyim. Pada akhirnya Husayn berhasil mendapatkan bunga tersebut. Safira berterimakasih kepada mereka bertiga walaupun Ia sudah menetapkan pilihan di dalam hatinya. Sebagai tanda terima kasih Safira memberikan perhiasan dari batu Turquoise, batu itu dipercaya dapat menuntun jalan pemiliknya. Semakin mereka beranjak dewasa, Safira semakin cantik dan perasaan ketiga sahabat itu kepadanya bertumbuh seiring dengan bertumbuhnya perasaan Safira terhadap Husayn. Ayah Safira hendak menikahkannya dengan Qadrii namun Safira menolak dan ayahnya bertambah marah begitu mengetahui alasan Safira menolak pinangan Qadrii sehingga mengusir Husayn beserta keluarganya. Safira sangat sedih dan sebelum Husayn pergi, Ia meminta Husayn untuk membawanya tetapi Husayn menolak karena Ia tidak memiliki apa-apa. Akhirnya Safira meminta Husayn berjanji untuk datang menjemputnya kelak. Tak lama kemudian, kedua orangtua Husayn

meninggal dan Hasyim mengajak Husayn yang sudah kehilangan semangat hidup untuk menjadi ‘Askari’, untuk sejenak Husayn melupakan kesedihannya. Selama menjadi ‘Askari’ Husayn banyak menemui pertarungan-pertarungan dengan penyamun. Setelah Husayn pergi, Safira mengurung diri di kamarnya dan menolak untuk menikahi orang selain Husayn, Ia mengisi hari-harinya dengan berdoa kepada Tuhan. Suatu hari, saat Safira melihat ke luar jendela, Ia melihat seorang anak tertabrak kereta, Ia langsung lari keluar dan ada kejadian yang aneh yaitu saat Safira menitikkan air mata, luka anak itu sembuh. Sejak saat itu Safira mengabdikan dirinya untuk menolong orang-orang miskin dan yang terluka sehingga orang-orang menganggapnya sebagai orang yang mulia dan Ia memiliki banyak pengikut. Qadrii yang membenci orang miskin karena merasa Safira lebih memperhatikan mereka daripada dirinya menjadi marah dan membenci Safira yang menolak dirinya. Qadrii membawa anak buahnya dan menemui Safira di danau, Safira pun dikejar oleh anak buah Qadrii dan menghilang ke danau. Qadrii yang takut perbuatannya ketahuan, meminta bantuan Maqtuf dan anak buahnya menghabiskan seluruh isi rumah Safira. Tak lama kemudian golongan ‘Askari’ Husayn diperintahkan untuk menghabiskan Maqtuf, Husayn berhasil menghabiskan seluruh bawahan Maqtuf sehingga Ia dijuluki ‘Singa Perkasa dari Kohina’ namun Maqtuf mengeluarkan pasir merah yang berubah menjadi kawanan serigala yang segera menghabiskan pasukan Husayn. Makhluk berwarna abu-abu tersebut disebut sebagai Ibnu-Aawa. Husayn pun terpojok dan meminta Hasyim untuk kembali memanggil bantuan selagi Ia menghadang serigala-serigala itu. Saat Husayn hampir mati tiba-tiba muncullah sosok makhluk bersayap yang mengalahkan serigala-serigala tersebut dan membawa Husayn ke sebuah gubuk di pinggiran hutan dimana Ia dirawat oleh seorang tua yang dulunya adalah seorang murid Safira. Dari situ Ia tahu bahwa Safira menghilang, setelah pulih Ia kembali ke kota dan diundang ke rumah Qadrii, hendak diangkat menjadi bawahannya. Qadrii mengatakan bahwa Safira dan seluruh keluarganya sudah meninggal dan Qadrii sudah membangun mausoleum untuk menguburkan Safira dan keluarganya. Husayn sangat sedih dan merasa tidak bisa memenuhi janjinya kepada Safira namun, malam harinya Ia bermimpi tentang Safira yang memberitahukan bahwa Qadrii yang membunuh dirinya. Husayn sangat marah dan sedih lalu memasuki

kamar Qadrii hendak membunuhnya saat sedang tidur, tetapi tindakannya ketahuan, Husayn pun melarikan diri. Kemudian Qadrii menyuruh Hasyim untuk membunuh Husayn meskipun Hasyim enggan karena Husayn adalah sahabatnya. Setelah pertarungan yang sengit, Hasyim tidak percaya karena Husayn mengetahui Qadrii membunuh Safira dari mimpi tetapi Husayn keras kepala ingin membunuh Qadrii sehingga Hasyim terpaksa membunuh Husayn, sahabat baiknya. Husayn yang sudah di ambang kematian membisikkan sesuatu kepada Hasyim lalu Ia menitipkan batu Turquoise yang didapatnya dari Safira kepada Hasyim. Kemudian pendongeng itu selesai bercerita dan mengumpulkan uang, ketika Ia beranjak pergi, ada seorang gadis kecil yang mengembalikan barangnya yang jatuh yaitu kalung batu Turquoise dan menanyakan apakah Husayn benar-benar mati. Kakek itu menjawab tidak kecuali Tuhan menghendakinya. Gadis itu tersenyum dan kembali kepada ibunya yang nampak seperti gadis cantik yang pernah dikenalnya dahulu.

2.6. Studi Literatur

2.6.1. Tinjauan tentang Gambar

Citra atau gambar atau bayangan atau imaji (dari Bahasa Inggris *image*, dan Bahasa Latin *imago*) adalah benda yang dihasilkan atas upaya manusia dalam mereproduksi kemiripan dari suatu obyek, biasanya obyek-obyek fisik/nyata.

Dalam suatu gambar terdapat unsur-unsur yang turut membangun terciptanya sebuah gambar tersebut, yaitu :

2.6.1.1. Garis (*Line*)

Pengertian Garis menurut Sanyoto (71), secara umum, garis dapat diartikan sebagai suatu bentuk yang kecil memanjang. Melalui sebuah ‘garis’, bobot kualitas serta karakter bahan dapat diungkapkan secara sederhana. Garis bisa lancar, terputus-putus, bisa beruas-ruas seperti naga, yang pasti garis adalah sesuatu yang bisa menimbulkan khayalan sesuatu yang kecil memanjang.

Ada 2 macam bentuk garis, yaitu :

a) Garis Nyata

Garis nyata adalah suatu hasil goresan. Misalnya, kaligrafi. Kaligrafi merupakan contoh garis yang lembut, lincah, luwes, kadang-kadang kuat, lembut, manis, gemulai lembut, ringan tertegun-tegun, melesat lancar, gempal, dan sebagainya. Kaligrafi adalah contoh suatu simbol emosi yang diekspresikan dalam goresan berirama, dengan “*mood*” yang berkualitas tinggi.

b) Garis Semu

Garis semu adalah garis yang sebenarnya tidak ada, namun terlihat seperti ada garis. Misalnya saja, batas limit suatu benda, batas ruang, batas warna, batas cahaya, bentuk massa, rangkaian massa, dan lain-lain.

2.6.1.2 Potensi Garis

Dalam bidang seni/desain, garis merupakan unsur yang memiliki peranan paling besar dan terpenting, karena garis memiliki peran ganda yaitu garis sebagai goresan nyata yang dapat menghasilkan nilai tersendiri, dan garis sebagai garis semu yang dapat membantu membentuk keindahan suatu karya seni, yang kesmua garis-garis tersebut memiliki karakter-karakter tertentu. Baik garis nyata dan garis semu mempunyai potensi sendiri-sendiri.

Adapun potensi yang dimiliki oleh garis nyata adalah :

- 1) Dapat mengekspresikan gerak massa obyek tertentu, misalnya ombak laut, padi tertiup angin, dan lain-lain.
- 2) Mempunyai nilai ekspresi pribadi, yang apabila dikuasai suasana (*mood*), sentuhan (*touch*), dan alat (*medium*), garis dapat mantab, goyah, gelap, pucat, lemag gemulai, dan sebagainya, yang dapat memberi emosi marah, ragu-ragu, sedih, gembira, dan lain-lain.
- 3) Garis mempunyai kemampuan membentuk tekstur/barik kasar yang bersifat semu maupun nyata.
- 4) Dapat memberikan sugesti dalam menggaris batas (membuat kontur). Dengan beberapa goresan saja, sebuah bentuk dapat dicapai, sehingga dikatakan bahwa garis merupakan ekonomis dalam seni.
- 5) Mempunyai kemampuan membuat gelap terang (*value*) untuk arsip gambar.

- 6) Mempunyai kemampuan menciptakan komunikasi seperti kode-kode, huruf-huruf, gambar grafik, gambar-gambar teknik, lambang-lambang, dan lain-lain.

Adapun potensi yang dimiliki oleh garis semu adalah :

- 1) Untuk menyatukan atau menggerombolkan obyek-obyek pada suatu garis tertentu, sehingga berakibat tidak cerai berai (prinsip kesatuan/*unity*).
- 2) Untuk menciptakan irama, seperti gemulai, tajam, keras, dan sebagainya yang enak dilihat.
- 3) Untuk membimbing pandangan dari tempat satu ke tempat lain yang dipentingkan.
- 4) Untuk menentukan karakter karya seni dengan bentuk garis yang dibuat.

2.6.1.3. Karakter Garis

Karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis, baik garis nyata maupun garis semu. Bahasa garis ini sangat penting dalam penciptaan karya seni/desain untuk menciptakan karakter yang diinginkan.

Berikut ini beberapa karakter garis tersebut :

a. Garis horisontal

Garis horisontal memberi karakter tenang (*calm*), damai, pasif, kaku. Melambangkan ketenangan, kedamaian, kemantaban.

b. Garis vertikal

Garis vertikal atau garis tegak keatas mengesankan agung, jujur, tegas, cerah, cita-cita dan pengharapan. Garis vertikal memberikan karakter keseimbangan (*stability*), megah, kuat, tetapi statis dan kaku. Melambangkan kestabilan, keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kekokohan, kejujuran, dan kemashuran.

c. Garis diagonal

Garis diagonal memberikan karakter gerakan (*movement*), gerak lari/meluncur, dinamik, tak seimbang, gerak gesit, lincah, dan menggetarkan. Melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan, kekenesan.

d. Garis zig-zag

Garis *zig-zag* memberi karakter gairah (*excited*), semangat, bahaya, mengerikan. Karena dibuat dengan tikungan-tikungan tajam dan mendadak maka

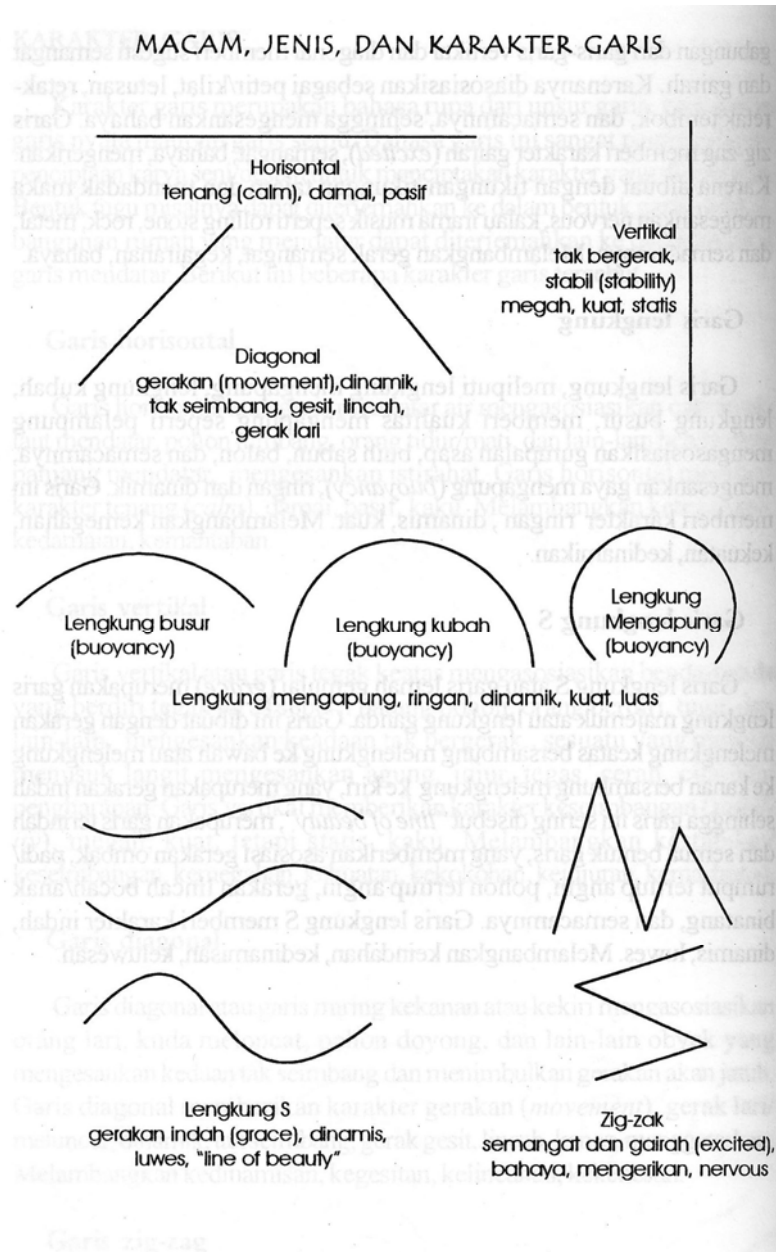
mengesankan *nervous*, dalam irama musik, dapat dikatakan seperti rolling stone, rock, metal, dan sebagainya. Melambangkan gerak semangat, kegairahan, bahaya.

e. Garis lengkung

Garis lengkung ini memberi karakter ringan, dinamis, dan kuat. Melambangkan kemegahan, kekuatan, kedinamikan.

f. Garis lengkung S

Garis lengkung S atau garis lemah gemulai (*grace*) merupakan garis lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis ini dibuat dengan gerakan melengkung keatas bersambung melengkung ke bawah atau melengkung ke kanan bersambung melengkung ke km, yang merupakan gerakan indah sehingga garis ini sering disebut "*line of beauty*", merupakan garis terindah dari semua bentuk garis. Garis lengkung S memberi karakter indah, dinamis, luwes. Melambangkan keindahan, kedinamisan, keluwesan.

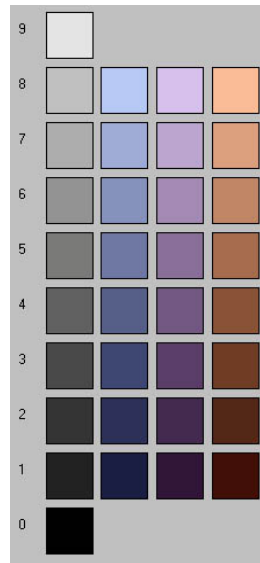


Gambar 2.22 Macam, Jenis, dan Karakter Garis

Sumber: Sanyoto, *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*, 2005

2.7. Kualitas Terang Gelap (Value)

Value adalah ukuran suatu kualitas terang dan gelap pada suatu warna tertentu.



Gambar 2.23 Kualitas terang gelap (*Value*)
Sumber: Wikipedia, the free encyclopedia

2.8. Bentuk dan Ruang (*Shape and Space*)

2.8.1. Bentuk berupa bidang

Menurut Sanyoto (83), bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar, memiliki dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri yang disebut ruang dwimatra.

Bidang sebagai ruang adalah merupakan ruang dwimatra dan merupakan tempat di mana obyek-obyek berada (triplek, kertas, karton, dan lain-lain), yang walaupun memiliki ketebalan, tetapi sangat tipis, dianggap tidak memiliki ketebalan, sehingga hanya berdimensi panjang dan lebar.

2.8.2. Ruang

Setiap bentuk pasti menempati ruang. Suatu bentuk dapat berupa dua dimensi atau tiga dimensi, maka ruang pun meliputi ruang dua dimensi/dwimatra dan ruang tiga dimensi/trimatra. Ruang dwimatra dapat berupa tafiril/bidang datar, yang hanya berdimensi memanjang dan melebar. Ruang trimatra berupa alam semesta, ruang rongga yang mempunyai dimensi tiga, yaitu panjang, lebar, dan dalam (tebal).

a. Ruang Dwimatra

Ruang dwimatra adalah merupakan ruang papir/datar. Ruang dwimatra ini hanya mengenal dua dimensi, yaitu panjang dan lebar.

b. Ruang Trimatra

Ruang trimatra merupakan jenis ruang yang benar-benar diartikan sebagai “ruangan” yang berongga atau ruang sempurna, yang memiliki tiga dimensi penuh, yaitu panjang, lebar, dan dalam/tebal.

c. Ruang Maya (Ruang Trimatra Semu)

Ruang maya adalah ruang tiga dimensi semu, adalah ruang datar dua dimensi namun bentuk raut yang menempati ruang tersebut direka sedemikian, sehingga mampu mengecoh si penglihat secara imajinasi, sehingga terlihat seperti adanya ruang tiga dimensi. Misalnya adalah gambar pemandangan.

2.9. Tekstur (*Texture*)

Menurut Sanyoto (62), tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut. Tekstur ini misalnya; kasar, halus, polos, bermotif, mengkilat, buram, licin, kasar, keras, lunak, dan sebagainya. Berdasarkan sifatnya, maka tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur raba dan tekstur lihat.

Tekstur raba adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indera peraba (ujung jari). Tekstur raba ini sifatnya nyata, artinya dilihat nampak kasar, diraba pun juga nyata kasar. Termasuk tekstur raba misalnya adalah tekstur kasar-halus, licin-kasab, dan keras-lunak.

Tekstur lihat adalah tekstur yang dirasakan lewat panca indera penglihatan. Tekstur lihat ini lebih bersifat semu, artinya tekstur yang terlihat kasar tetapi jika diraba ternyata halus. Termasuk tekstur lihat, misalnya adalah tekstur bermotif, bercorak, atau bergambar. Namun tekstur lihat ada kalanya sesuai dengan apa yang dilihat, misalnya nampak kasar, dan ternyata memang kasar.

Dengan demikian secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan ke dalam tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu, dan tekstur halus.

a) Tekstur nyata (tekstur kasar nyata)

Tekstur kasar nyata ini memiliki peran amat penting dalam dunia seni rupa atau desain, yaitu :

- Membantu memperoleh keindahan, karena dengan permukaan yang kasar akan lebih mudah memperoleh keselarasan/harmoni.
- Sebagai dominasi atau daya tarik.
- Membantu memperoleh keindahan yang berpadu dengan kekuatan (indah sekaligus kuat)
- Berguna untuk tujuan keindahan yang mengikuti fungsi, biasanya dijumpai pada desain-desain produk.

Tekstur kasar nyata ini dapat berwujud tekstur alam (misalnya batu, kayu, kulit binatang, dan sebagainya) dan juga tekstur buatan (dapat dibuat dengan apa saja, dengan kekasaran secara bebas, ditatah, diukir, atau dibuat meniru alam.).

b) Tekstur kasar semu

Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran rautnya bersifat semu, artinya terlihat kasar tetapi jika diraba halus. Terdapat tiga macam tekstur kasar semu, yaitu :

- Tekstur Hias Manual, yaitu tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual.
- Tekstur Mekanik, yaitu tekstur yang dibuat dengan alat mekanik, seperti penggaris, jangka, fotografi, cetak komputer, dan sebagainya.
- Tekstur Ekspresi, yaitu tekstur yang merupakan bagian dari proses penciptaan rupa, dimana raut dan tekstur merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

c) Tekstur halus

Tekstur halus adalah tekstur yang dilihat halus, diraba pun halus. Tekstur halus ini bisa licin, kusam, atau mengkilat. Banyak yang berpendapat bahwa tekstur halus ini bukanlah tekstur, karena pada umumnya, tekstur selalu dihubungkan dengan permukaan yang kasar.

2.10. Warna (*Colors*)

Menurut Sanyoto (9), warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.

Dari semua bentuk dari komunikasi non-verbal, warna adalah metode yang paling cepat untuk menyampaikan pesan-pesan dan arti. Diantara macam-macam kegunaannya, warna menstimulasi dan bekerja secara sinergi dengan semua indra kita, mengekspresikan konsep dan pemikiran, mengekspresikan fantasi ataupun keinginan, mengingatkan waktu dan tempat yang lain, dan menghasilkan respons estetik atau emosional. Warna-warna yang kita lihat kadang dipengaruhi oleh apa yang kita rasakan. Anak-anak yang berumur dua bulan lebih memilih objek-objek yang berwarna warni daripada yang tidak memiliki warna. Anak kecil adalah *colour-dominant* dan lebih tertarik akan warna daripada bentuk. Ketika mereka dewasa, mereka biasanya menjadi lebih tertarik pada bentuk, tapi bagaimanapun, banyak orang-orang kreatif yang tetap *colour-dominant* seumur hidupnya.

Latar belakang kultural dan tradisi mempengaruhi respons dan reaksi kita kepada suatu warna. Contohnya, orang India percaya bahwa hijau adalah warna yang memberikan kedamaian dan harmoni. Jika seseorang dibesarkan dengan mempercayai bahwa hijau memberikan harmoni, warna tersebut akan memberikan respons positif bagaimanapun dan dimanapun itu digunakan.

a. Klarifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

Warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* (warna yang berasal dari cahaya, dan disebut spektrum) dan *subtractive* (warna yang berasal dari bahan, dan disebut pigmen). Warna pokok *additive* adalah merah (*Red*), Hijau (*Green*), dan Biru (*Blue*), yang dikenal dengan warna model RGB. Sedangkan warna pokok *subtractive* adalah Sian (*Cyan*), Magenta dan Kuning (*Yellow*), dan dikenal dengan warna model CMY.

- Pencampuran warna cahaya (*spectrum*)

Warna pokok cahaya terdiri dari Merah (*Red*), Hijau (*Green*), dan Biru (*Blue*), atau *RGB*.

- Cahaya biru (*blue*) dipadukan dengan cahaya merah (*red*) menghasilkan cahaya magenta.
- Cahaya merah (*red*) dipadukan dengan cahaya hijau (*green*) menghasilkan cahaya kuning (*yellow*).
- Cahaya hijau (*green*) dipadukan dengan cahaya biru (*blue*) menghasilkan cahaya sian (*cyan*).
- Cahaya biru (*blue*) dipadukan dengan cahaya merah (*red*) dan cahaya hijau (*green*) menghasilkan cahaya putihjemih/ bening/cahaya terang siang hari.
- Percampuran warna bahan (pigmen)

Wama pokok bahan terdiri dan Sian (*Cyan*), Magenta, dan Kuning (*Yellow*), atau disebut CMY.

- Kuning (*Yellow*) dicampur dengan Sian (*Cyan*) menghasilkan Hijau (*Green*).
- Magenta dicampur dengan Kuning (*Yellow*) menghasilkan jingga merah (*Orange*).
- Sian (*Cyan*) dicampur dengan Magenta menghasilkan Ungu biru (*Violet*).
- Kuning (*Yellow*) dicampur Magenta dicampur Sian (*Cyan*) menghasilkan wama gelap/hitam.

Wama-wama lain dapat dibuat dengan cara mencampur-campur wama dari hasil percampuran-percampuran wama-wama pokok bahan tersebut di atas untuk memperoleh wama-wama baru. Percampuran wama bahan sifatnya tidak sempurna, di mana wama-wama tersebut sesungguhnya tidak bercampur tetapi pigmennya hanya berdampingan saja. Wama bahan tidak secermmerlang wama cahaya karcna sifat pigmen selalu ada kandungan unsur kotor atau kandungan wama lain yang mempengaruhinya, sehingga pada komputer selalu dengan rumusan model CMYK. K adalah prosentase *black*/hitam/gelap, di mana setiap wama selalu mengandung unsur wama gelap.

b. Klarifikasi Warna berdasarkan Sensasinya

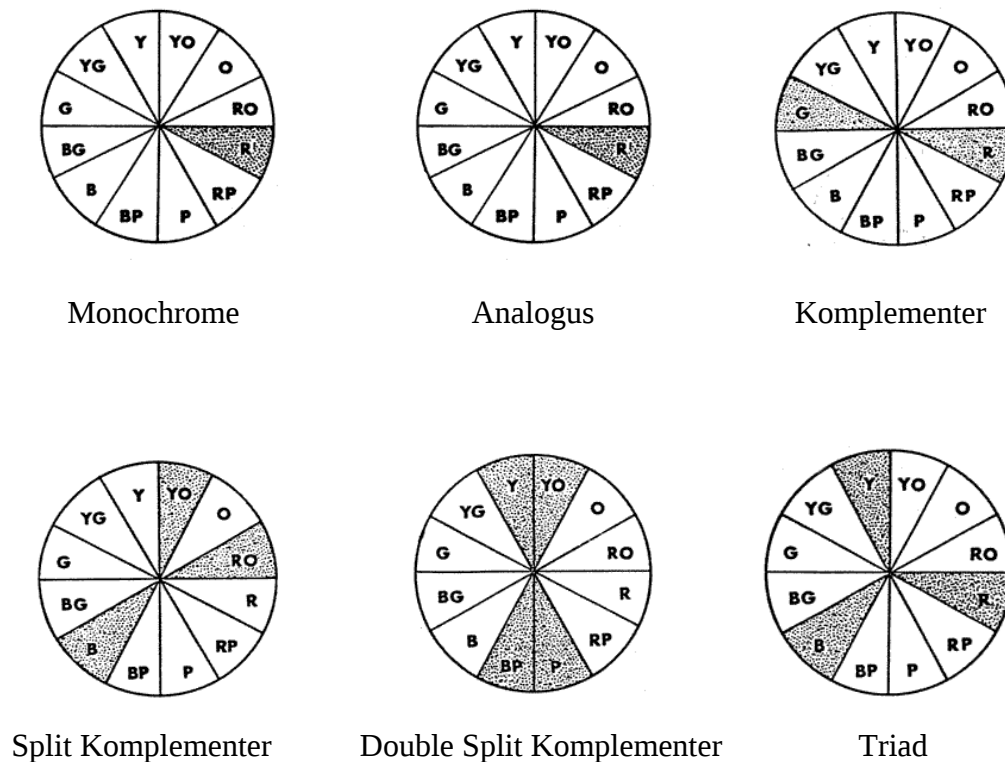
Suatu karya seni harus memiliki keunikan, keistimewaan, keunggulan, daya tarik, pusat perhatian atau pusat pandang, yang sering disebut sebagai dominasi warna. Warna dapat berfungsi sebagai dominasi manakala warna tersebut lain dari yang umum/kebanyakan.

Penggunaan warna-warna analogus untuk seluruh komposisi misalnya, akan terlihat harmonis, tetapi akan terkesan mentah, datar, dan menjemukan jika tidak ada dominasinya. Oleh karena itu komposisi semacam itu perlu diberi dominasi, untuk menimbulkan suatu sensasi warna tersendiri. Suatu dominasi dapat terjadi apabila warna tersebut lain dari yang umum atau juga warna yang kontras, misalnya :

- Susunan warna-warna dingin dengan dominasi satu warna panas.
- Susunan warna-warna panas dengan dominasi satu warna dingin
- Susunan warna-warna harmoni analogus dengan dominasi satu warna komplementernya atau satu warna kontras lainnya.
- Susunan warna-warna menggunakan *value* gelap dengan dominasi satu warna menggunakan *value* terang.
- Susunan warna-warna menggunakan *value* terang dengan dominasi satu warna menggunakan *value* gelap.
- Susunan warna-warna menggunakan intensitas *chroma* rendah dengan dominasi satu warna cemerlang.

c. Klarifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

- Warna Laras (Dekat) :
 1. *Monochrome* : Warna yang dibuat dengan penambahan *value* (Penambahan putih atau hitam).
 2. *Analogus* : Warna yang berdekatan dalam lingkaran warna, misalnya kuning sampai kuning hijau.
- Warna Kontras (Jauh) :
 1. *Komplementer* (Berlawanan). Contoh : merah ke hijau
 2. *Split Komplementer* (Terpisah). Contoh : merah ke hijau biru atau kuning hijau
 3. *Double Split Komplementer*. Contoh : ungu merah-kuning hijau dan merah jingga-hijau biru
 4. *Triad* (3 warna kontras : merah, kuning, biru)



Monochrome

Analogus

Komplementer

Split Komplementer

Double Split Komplementer

Triad

Gambar 2.24 Warna Laras dan Kontras

Sumber: Sanyoto, *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*, 2005

d. Klarifikasi Warna berdasarkan Maknanya

Secara psikologis, warna memang mempengaruhi kita. Efek psikologisnya sering jauh lebih dahsyat daripada pengalaman *visual* kita. Warna tertentu memiliki efek psikologi tertentu pula. Warna-warna tertentu dapat merangsang kita, menciptakan gairah, atau sebaliknya membuat kita depresi dan melemahkan kita. Warna tertentu malah membuat kita lapar. Efek ini dikenal dengan *chromodynamics*.

- **Warna Panas** : Warna yang mengacu pada warna merah dalam tingkat kepekatan warna dalam lingkaran warna. Merah merupakan warna yang kuat, agresif, dan mampu menggetarkan ruang disekitarnya. Warna panas menonjol keluar dan mampu menarik perhatian. Karena alasan inilah, warna panas sering digunakan dalam *graphic signage* dan desain. Kekuatan dari warna panas mempengaruhi manusia di segala cara, seperti menunjukkan tekanan darah yang tinggi, menunjukkan kekacauan dalam suatu sistem.

- **Warna Dingin** : Warna yang mengacu pada warna biru. Warna dingin yang cerah mampu mendominasi dan kuat. Warna dingin mengingatkan kita pada es dan salju. Yang termasuk warna dingin ialah biru, hijau, biru kehijauan. Warna dingin berlawanan dengan warna panas, bila digambarkan seperti es dan api. Warna dingin bersifat tenang.
- **Warna Hangat** : Yang termasuk warna hangat ialah merah kejinggaan, jingga, kuning kejinggaan, yang selalu komposisinya berisikan campuran antara warna kuning dan merah.
- **Warna Sejuk** : Biru merupakan dasar dari warna sejuk. Warna sejuk berbeda dengan warna dingin, yang mendasari perbedaan tersebut adalah penambahan warna kuning dalam setiap komposisinya. Yang termasuk warna sejuk ialah kuning kehijauan, hijau, dan biru kehijauan dimana sering kita jumpai pada alam bebas. Warna sejuk bersifat ringan, tenang, nyaman, dan santai.

2.11. Tinjauan Unsur Komposisi

2.11.1. Penataan *Layout*

a. Komposisi secara umum (Vertikal-Horisontal)

Bentuk penataan komposisi yang paling umum adalah pada bidang gambar berbentuk segi empat panjang. Komposisi ini merupakan cara penataan yang paling mudah dengan hasil yang sederhana. Subjek gambar menentukan bidang gambar yang dikehendaki, misalnya untuk penggambaran pemandangan alam/*landscape* maka umumnya akan mempergunakan komposisi horisontal atau memanjang untuk menghasilkan gambar yang semakin dramatis pada bidang yang cukup lebar. Sedangkan lukisan potret akan lebih sesuai bila menggunakan komposisi vertikal atau dalam posisi tegak karena membutuhkan persegi panjang yang tinggi.

Khusus pada penggambaran potret, maka posisi yang umum adalah tampak depan atau badan agak menyamping namun dengan wajah menghadap depan. Tipe penggambaran ini banyak dijumpai dalam penggambaran lukisan klasik dan kuno. Pada beberapa lukisan potret, penggambaran wajahnya agak

menyamping ke kiri atau kanan dari garis tengah namun tetap memberi kesan frontal. Komposisi demikian terkesan aman karena tidak mengambil resiko di dalam mengatur tata letaknya.

b. Perkembangan komposisi

Untuk mencapai bentuk yang lebih menarik, tak jarang komposisi tersebut banyak dilanggar. Komposisi yang beraneka ragam terkaji sejak ditemukannya kamera sehingga orang mulai berani untuk melakukan manipulasi komposisi. Hal ini dapat dilakukan dengan permainan *grid* sebagai garis bantu sehingga objek dapat berada pada tempat yang unik dan menarik namun juga seimbang. Dimana format *layout-nya* bertumpu pada garis-garis vertikal dan horisontal dengan membagi bidang sehingga terkotak-kotak. Sehingga sekarang banyak dijumpai penggambaran objek yang terpotong, terletak di sisi paling kanan, di sisi paling kiri, dan sebagainya. Umumnya pengaturan komposisi tersebut tetap menggunakan elemen-elemen untuk menjaga keseimbangan gambar, seperti bayangan, subjek pembantu, pewarnaan, gradasi, dan lain sebagainya.

c. Warna dalam komposisi

Dalam penempatan komposisi, kuat lemahnya warna juga sangat mempengaruhi. Bidang-bidang yang memiliki intensitas warna tinggi dan kontras kuat secara psikologis memiliki berat yang lebih dibandingkan bidang-bidang yang intensitas warnanya lemah. Warna-warna netral serta area yang bertekstur datar cenderung mengurangi berat dari sebuah komposisi. Sebuah area bidang yang sangat luas dapat diseimbangkan dengan area yang sempit dengan menggunakan warna yang berintensitas tinggi. Misalnya *background* yang petang dan polos, mempunyai efek mengkonsentrasikan perhatian secara frontal pada wajah atau figur subjek yang dilukis. Kesan komposisi seperti ini bersifat formal dan tradisional. Walaupun demikian, warna *background* tidak selalu disajikan secara polos. Dapat pula ditampilkan dengan detail meski tetap memusatkan perhatian terhadap subjek utama yang dianggap menonjol. Penggambaran *background* yang detail dapat dipergunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana yang ada di sekitar objek. Namun untuk menimbulkan kesan tidak terlalu berat, maka umumnya diberikan ruang

negatif (misalnya warna pucat atau putih) pada gambar. Upaya menonjolkan dan menimbulkan ketertarikan terhadap subjek utama dapat pula dilakukan dengan pembuatan *background* yang detail tersebut, misalnya dengan menggunakan elemen pembantu seperti bunga, detail motif pakaian, topi, dan sebagainya yang justru membantu objek tampak lebih nyata dan menambah kesan dramatis pada karya yang dibuat tersebut.

2.11.2. Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

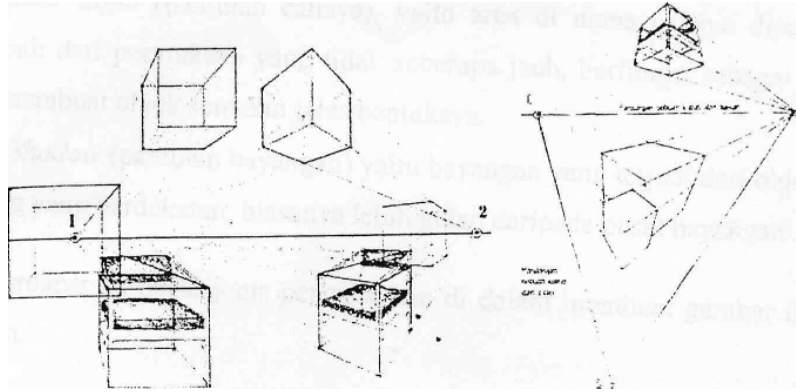
Gambar perspektif adalah sebuah gambar bentuk yang statis, terikat pada waktu dan dilihat dari titik pandang tertentu. Perspektif adalah hukum yang memprediksi dan menjelaskan tentang ragam cara bagaimana suatu objek yang tampak semakin berkurang dan semakin kecil ukurannya pada saat objek tersebut berada pada jarak yang jauh dari pengamat.

Basis dari semua perspektif adalah titik terang dari semua garis paralel pada horizon. Horizon adalah batas di mana mata manusia melihat terjauh atau tepi langit. Untuk perspektif dengan mata normal, garis horizon sama tinggi dengan ketinggian mata orang yang melihat. Walaupun sebenarnya tidak tampak, garis horizon harus digambar dengan garis tipis-tipis di atas permukaan gambar yang berfungsi sebagai pedoman ketinggian untuk seluruh komposisi. Hukum perspektif sendiri merupakan semua garis paralel/sejajar yang akan menuju pada satu titik yang sama. Aspek lainnya yaitu objek-objek yang berjarak sama tampak semakin mengecil hingga mendekati horizon. Jarak antara objek yang berjarak sama tersebut dilakukan secara konstan.

Perspektif linier sebagai hal yang terlintas saat menjelaskan gambar pandangan tiga dimensi ini, secara khusus digunakan untuk mengilustrasikan hubungan spasial dalam gambar yang mudah dimengerti. Sebagai petunjuk kedalaman *visual*, gambar perspektif linier member! kemampuan untuk menciptakan ilusi yang jelas mengenai bentuk, ruang dan kesan kedalaman tiga dimensi di atas permukaan gambar yang datar.

Adapun jenis gambar perspektif linier yang biasa digunakan ada 3 jenis yaitu perspektif 1, 2 dan 3 titik. Hal yang membedakan masing-masing jenis

perspektif tersebut hanya titik pandangnya. Benda tidak berubah, hanya titik pandang pengamat terhadap benda tersebut dan bagaimana kumpulan garis-garis sejajar akan tampak memusat.



. Gambar 2.25 Tiga jenis perspektif linier yaitu perspektif 1, 2, dan 3 titik.

Sumber: Ching. *Menggambar Suatu Proses Kreatif*, 2002

Hal 108, 109

2.11.3. Tinjauan Teori Tata Cahaya

Pencahayaan di dalam gambar berkaitan dengan kualitas atau terang gelap (*value*) karena aspek cahaya menentukan kualitas gradasi suatu objek. Dengan adanya tekanan gelap dan terang ini maka gambar akan menampilkan bentuk tiga dimensi sehingga tampak lebih riil. Beberapa elemen cahaya yang menentukan adanya skala gradasi ini adalah (Mendelowitz, Wakeham, *A Guide to Drawing: Fifth Edition*, hal. 84) :

- *Highlights* (cahaya maksimum) atau bagian dari objek yang memiliki warna yang paling ringan atau paling terang dibandingkan bagian lainnya. Biasanya muncul dari permukaan yang paling halus dan mengkilap. *Highlights* berupa bintik sinar yang kuat dan mengena pada bagian puncak dari permukaan yang menghadap ke arah sumber cahaya.
- *Lights* (cahaya) dan *Shadow* (bayangan) yaitu merupakan kualitas gelap dan terang yang paling luas arenanya, berada di antara *highlights* dan juga pusat bayangan.

- *Core of Shadow* (pusat bayangan) yaitu area di mana konsentrasi bayangan paling gelap, posisinya paralel dengan sumber cahaya, sedangkan pusat bayangan tidak menerima penerangan.
- *Reflected Light* (pantulan cahaya), yaitu area di mana cahaya dipantulkan kembali dari permukaan yang tidak seberapa jauh, berfungsi sebagai pengisi dan membuat objek semakin jelas bentuknya.
- *Cast Shadow* (pantulan bayangan) yaitu bayangan yang terjadi dari objek pada bidang yang berdekatan, biasanya lebih gelap daripada pusat bayangan.

Dalam membuat gambar ilustrasi, terdapat pula berbagai teknik pencahayaan yang berfungsi untuk membuat gambar tampak lebih nyata, antara lain :

- Cahaya Natural (*outdoor*)

Penggambaran subjek yang ditimpa cahaya langsung dari matahari memiliki kesulitan tersendiri karena dipengaruhi oleh banyak musim, warna dan arah dari cahaya serta daerah bayangan yang terjadi secara konstan mengalami perubahan sejalan dengan waktu. Hal ini menyebabkan, pada saat terjadi perubahan cahaya maka pola cahaya yang menimpa subjek dan juga bayangannya mengalami perubahan. Namun demikian penggambaran subjek yang langsung tertimpa cahaya ini, terkesan menarik dan menimbulkan kesan kontras serta suasana tertentu.

- Cahaya Membaur (*indoor*)

Pencahayaan dalam ruangan dianggap bersifat ideal karena cahaya tidak langsung mengenai (dari atas) sehingga pewarnaan yang diakibatkan oleh cahaya tersebut menjadi halus dan membaur serta tidak mudah mengalami perubahan.

- Cahaya Latar Belakang (*Background Lights/Against Daylight*)

Teknik ini menggunakan pencahayaan di belakang model dan pantulan cahaya untuk membuat objek tampak menonjol. Tampilan pencahayaan yang gemerlap dari teknik ini disebabkan oleh kombinasi dari warna yang halus dengan pinggiran subjek yang terang/banyak pantulan cahaya dari belakang.

- Cahaya Buatan (*Artificial Light*)

Berasal dari sumber cahaya selain matahari seperti pencahayaan lampu, baik\lampu tunggal maupun lampu laser yang umumnya dipergunakan di panggung dan konser musik. Keuntungan dari pencahayaan lampu elektrik adalah cahaya yang disorotkan tidak terlalu berlainan arah dan juga refleksinya tampak kuat dan tegas. Namun kekurangannya adalah pencahayaan ini menghasilkan cahaya yang terlalu keras dan bayangan yang jelas serta kontras, sehingga menghilangkan karakteristik dan detail objek.