

## 2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

### 2.1. Studi literatur

Dalam merancang sebuah buku wisata dibutuhkan penjelasan yang sistematis beserta dengan data literatur yang jelas. Maka dari itu berikut akan dijabarkan teori – teori dan data – data penelitian yang digunakan dalam perancangan buku ini :

### 2.2. Tinjauan Tentang Buku

#### 2.2.1.1. Sejarah dan Perkembangan Buku

Pada awalnya buku merupakan kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu sisinya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada suatu buku disebut halaman. Seiring perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, kini dikenal pula istilah e-book atau buku-e (buku elektronik), buku jenis ini hanya dapat diakses melalui komputer dan internet sebagai mediana.

Pada zaman kuno, komunikasi antar sesama berupa penyampaian informasi, cerita-cerita, nyanyian, doa-doa, maupun syair, masih mengandalkan bahasa lisan dari mulut ke mulut. Semuanya disimpan dalam ingatan, tetapi cara ini memiliki kekurangan dimana memori seseorang kadang terbatas sehingga mereka mulai berpikir untuk menuangkannya dalam tulisan. Tulisan pun pada awalnya hanya berupa coretan-coretan gambar pada dinding - dinding gua yang kemudian berkembang menjadi *pictograph* atau bahasa gambar.

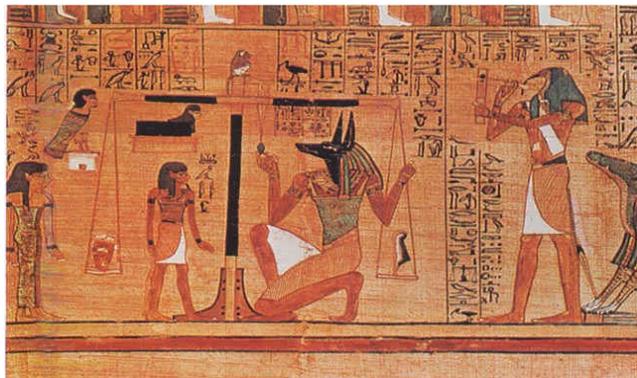


Gambar 2.1 *Pictograph* bangsa Sumeria

Tulisan-tulisan yang diukir di atas keping-keping batu (prasasti) merupakan bentuk awal buku yang ada saat ini. Bangsa Mesir merupakan bangsa pertama yang mengenal tulisan dan menciptakan huruf *hirogliph*, dimana tulisan ini didasarkan pada pictograph sehingga hanya tampilannya berupa gambar – gambar simbol yang digunakan sebagai huruf. Tulisan ini banyak ditemukan di dinding – dinding makam raja Mesir dan buku catatan mereka yang ditulis di lembaran kulit kayu yang disebut *papyrus*. *Papyrus* adalah nama tumbuhan sejenis alang-alang yang banyak tumbuh di tepi Sungai Nil.



Gambar 2.2 Contoh Prasasti bertuliskan huruf paku



Gambar 2.3 Contoh *Hirogliph* yang tertulis pada dinding makam raja Mesir

Selain Mesir, bangsa Romawi juga memanfaatkan *papyrus* untuk membuat tulisan. Panjang gulungan *papyrus* dapat mencapai puluhan meter yang kemudian hal ini dirasa merepotkan penulis maupun pembacanya sehingga gulungan tersebut akhirnya dipotong – potong menjadi lembaran-lembaran yang lebih pendek agar lebih enak digunakan. *Papyrus* terpanjang yang telah ditemukan terdapat di British Museum, London, panjangnya mencapai 40,5 meter.

Salah satu bentuk buku kuno lainnya yaitu *codex*. Kata *codex* diambil dari bahasa Latin, yang berarti blok kayu. *Codex* berupa balok kayu berlapis lilin yang dapat dipakai ulang dengan cara memanaskan lapisan lilin tersebut sehingga meleleh dan dapat dipakai menulis kembali. Biasanya bertuliskan kumpulan naskah kuno tentang ajaran agama.



Gambar 2.4 Halaman pertama dari Codex Argenteus

Saat kerajaan Romawi mulai runtuh pada abad kelima muncul manuskrip, yaitu naskah kuno yang lebih rapi daripada *Codex*. Manuskrip muncul dari hasil pemikiran bangsa Romawi yang kesulitan mendatangkan *papyrus* karena kehilangan kontak dengan Mesir sebagai penghasil *papyrus*. Manuskrip ini memanfaatkan kulit binatang sebagai media tulisan dengan sampul yang terbuat dari kayu.

Di Timur Tengah juga muncul bentuk yang mirip dengan manuskrip berupa kulit domba yang disamak dan dibentangkan, disebut *pergamenum* atau *perkamen*, yang artinya kertas kulit. Perkamen lebih kuat dan lebih mudah dipotong dan dibuat berlipat-lipat sehingga lebih mudah digunakan. Inilah bentuk awal dari buku yang berjilid.

Buku cetak pertama kali ditemukan sebelum tahun 1501, buku ini disebut *Incunabulum*. Terdiri atas dua macam yaitu *block book* dan tipografi. *Block book* terbuat dari satu pahatan, yang sering juga disebut *xylographic*, sedangkan tipografi adalah cetakan yang ditekan dan dapat dipindah – pindah letaknya.



Gambar 2. 5 Contoh Inacubulum

Di Cina para cendekiawan menggunakan buluh bambu lidi dan mengikat lidi tersebut menjadi satu, inilah bentuk buku yang umum di Cina pada saat itu. Kebiasaan menulis di atas lidi ini kemudian mempengaruhi sistem tulisan Cina sehingga mereka menulis secara vertikal dari atas ke bawah, kanan ke kiri yang kemudian disimpan dengan cara digulung. Tulisan – tulisan ini semuanya ditulis tangan menggunakan tinta khusus maupun diukir di permukaan buluh bambu. Pencipta kertas yang menandai era baru dalam dunia buku di Cina bernama Ts'ai Lun. Penemuan Ts'ai Lun telah mengantarkan bangsa Cina menjadi pengeksport kertas satu-satunya di dunia pada abad ke-12.



Gambar 2.6 Contoh tulisan Cina yang ditulis pada buluh bambu

Sebagai tindak lanjut penemuan kertas, pada abad ke-15 muncul penemuan mesin cetak oleh Johannes Gensleich Zur Laden Zum Gutenberg dari Jerman. Gutenberg menemukan cara mencetak buku dengan bantuan huruf-huruf logam terpisah yang dapat disusun menjadi kata atau kalimat. Tetapi, untuk mencetak sebuah buku masih membutuhkan waktu yang relatif lama karena kapasitas luas cetakannya kecil dan untuk menyusun huruf harus dilakukan secara manual kata per kata. Walau bagaimanapun juga, mesin ini termasuk penemuan baru dan dirasa lebih menguntungkan karena mampu mengandakan cetakan lebih cepat dan dalam jumlah yang banyak. Teknik cetak yang ditemukan Gutenberg bertahan hingga pertengahan abad ke-20 sebelum akhirnya ditemukan teknik cetak yang lebih sempurna, yakni cetak offset.



Gambar 2.7 mesin cetak Guttenberg



Gambar 2.8 Injil hasil cetakan asli Guttenberg

Di Indonesia sendiri, pada zaman dahulu, juga mengenal buku kuno. Buku kuno itu ditulis di atas daun lontar. Daun lontar yang sudah ditulisi itu kemudian dijilid hingga membentuk sebuah buku.

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini menghasilkan mesin-mesin offset yang lebih baik dan mampu mencetak ratusan ribu eksemplar buku dalam waktu singkat. Hal ini diikuti dengan ditemukannya komputer sehingga memudahkan penyusunan huruf dan *layout* (tata letak halaman). Kemudian juga muncul berbagai mesin penunjang percetakan seperti mesin jilid, pemotong kertas, *scanner* (alat pengkopi gambar, ilustrasi, atau teks yang bekerja dengan sinar laser hingga bisa diolah melalui komputer), dan juga *printer* laser (alat cetak yang menggunakan sumber sinar laser untuk menulis pada kertas yang kemudian di taburi serbuk tinta).

Semua penemuan tersebut menjadikan buku-buku lebih mudah dicetak dengan sangat cepat, dijilid dengan sangat bagus, serta hasil cetakan dan desain yang lebih rapi dan beragam. Sehingga dalam kenyataannya berbagai buku terbit silih berganti dengan penampilan yang semakin menarik. Industri penerbitan buku ini membantu mengemukakan gagasan seseorang kepada publik secara terbuka, tetapi pada akhirnya tetap penerbit yang menjadi faktor dominan sebagai pihak yang menentukan teks, desain dan isi keseluruhan buku.

### 2.2.1.2 Jenis-jenis Buku

Berdasarkan jenisnya, buku dibagi menjadi beberapa kategori sebagai berikut :

- Novel

Novel adalah sebuah karya prosa, yang isinya berupa fiksi (cerita rekaan) yang dijabarkan secara naratif. Penulis novel disebut juga novelis. Kata novel berasal dari kata novella yang berarti “sebuah kisah, sepotong berita”. Novel lebih panjang (setidaknya 40.000 kata) dan lebih kompleks dibandingkan dengan cerpen, dan tidak dibatas oleh keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara dan sajak. Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kegiatan mereka dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan menitik beratkan pada segi naratif tersebut. Bentuk lain dari novel yaitu roman, yang alur ceritanya lebih kompleks dan jumlah pemeran atau tokoh ceritanya lebih banyak.

- Majalah

Majalah adalah terbitan berkala yang isinya meliputi berbagai liputan jurnalistik, pandangan tentang topik aktual yang patut diketahui pembaca. Menurut skala penerbitannya, majalah dibedakan atas majalah bulanan, mingguan, dwi mingguan, dst. Sedangkan menurut isinya dibedakan atas majalah wanita, remaja, olahraga, sastra, ilmu pengetahuan, dsb.

- Kamus

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kamus adalah :

Buku acuan yang memuat kata dan ungkapan yang biasanya disusun menurut abjad berikut keterangan tentang maknanya, pemakaiannya atau terjemahannya;

Buku yang memuat kumpulan istilah atau nama yang disusun menurut abjad beserta penjelasan tentang pemakaiannya.

- Ensiklopedia

Ensiklopedia adalah buku (atau serangkaian buku) yang menghimpun uraian tentang berbagai cabang ilmu tertentu dalam artikel terpisah dan biasanya tersusun sesuai abjad.

#### 2.2.1.3. Pengertian Buku Bacaan

Buku merupakan salah satu media informasi tertulis yang memiliki beraneka macam bentuk, informasi dan tampilan. Berdasarkan kamus *Oxford Advanced Learner Dictionary*, buku didefinisikan sebagai sejumlah kertas yang ditulisi dan dicetak serta disatukan dalam sampul buku. Sedangkan berdasar kamus besar Bahasa Indonesia membaca diartikan sebagai proses untuk mengenal kata dan memadukan arti kata dalam kalimat dan struktur bacaan. Buku mengungkapkan tulisan dimana melalui aktifitas ini manusia memperoleh pengetahuan sekaligus hiburan. Maka dapat disimpulkan secara sederhana bahwa buku bacaan merupakan karya tulis yang disusun untuk memberikan informasi kepada pembacanya. Buku bacaan selain bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan dan intelektual seseorang juga dapat membentuk pola pikir masyarakat.

#### 2.2.1.4. Sejarah Buku Bacaan

Awal mula buku bacaan diperkirakan berasal dari *pictograph* yang banyak ditemukan di dinding gua dan prasasti purbakala, dimana gambar-gambar tersebut saling berurutan terangkai membentuk sebuah cerita, biasanya berupa cerita tentang perburuan hewan. *Pictograph* lainnya juga ditemukan di tempurung hewan seperti kura-kura tapi jumlahnya terbatas. Dalam perkembangannya buku bacaan ditemukan pada abad ke-15, berupa balok-balok kayu yang diukir dengan tiap halamannya berisi teks maupun ilustrasi.

Pada abad ke-16 dan 17, penggunaan potongan-potongan kayu mulai digantikan oleh lempengan-lempengan papan dan tembaga yang diukir dan juga digambar dengan semacam zat asam seperti mineral yang memberikan lapisan asam tipis. Namun penemuan ini hanya bertahan hingga abad 18, dimana terjadi revolusi industri dan mulai muncul teknik lithografi dengan menggunakan mesin cetak offset.

Pada abad ke-19, muncul teknik foto mekanik yang memungkinkan reproduksi teknik lukis dan menggambar dengan variasi yang lebih banyak. Tetapi kemudahan yang didapat membuat seniman saat itu terlena dan mengeskplotasi karya dengan semena-mena, sehingga beberapa pelukis dan ilustrator besar memilih menggunakan cara lama, meskipun ada juga yang menggunakan teknik foto mekanik untuk menghasilkan efek yang lebih baik. Pada abad ke-19 buku fiksi dengan ilustrasi pendukung lebih populer dibanding pada masa abad ke-20.

Pada masa penjajahan kolonialisme di Indonesia, buku menjadi sarana kritis untuk mengerakan bangsa Indonesia bersatu mencapai kemerdekaan. Tetapi hal ini diketahui serta ditentang pemerintah Belanda, mereka berusaha menghancurkan buku-buku yang dianggap mengancam stabilitas politik mereka, dimana buku yang dianggap membahayakan pemerintah dilarang beredar dan rakyat “dibungkam” dan “dibuat buta” terhadap masalah politik saat itu, hal ini berlanjuthingga jaman orde baru. Persatuan dan kesatuan bangsa dijadikan alasan untuk melakukan mengekangkan terhadap dunia media cetak dan media massa. Tetapi sejak tahun 1998, saat pemerintahan orde baru digulingkan, media cetak dan massa mendapat kebebasannya kembali, hal ini dapat dilihat dengan munculnya berbagai acara televisi bertemakan komedi politik yang tidak “sungkan-sungkan” menyindir politikus dan juga dengan munculnya banyak buku dengan berbagai tema yang dahulu merupakan tema terlarang pada masa pemerintahan Suharto.

## **2.3. Tinjauan tentang Gambar**

### **2.3.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar**

#### **2.3.1.1. Garis (Line)**

Garis merupakan sekumpulan titik yang dimensi panjangnya akan tampak menonjol bila dideretkan. Terbentuknya garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekaskan jejaknya dengan pensil, pena, kuas, dan lain sebagainya, sehingga terbentuk suatu goresan. Dalam seni rupa, garis atau disebut pula dengan kontur memiliki fungsi yang fundamental, dan sudah terlihat sejak dahulu kala. Manusia zaman dahulu menggunakan garis sebagai media untuk mengekspresikan diri mereka melalui penggambaran obyek-obyek ritual mereka di gua-gua.

Manusia zaman dahulu juga menggunakan garis sebagai media komunikasi, seperti huruf paku peninggalan bangsa Phoenicia (abad 12-10 SM) yang berupa goresan-goresan. Garis juga merupakan elemen untuk mengungkapkan gerak dan bentuk, baik bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Dalam hubungannya sebagai elemen seni rupa, garis memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana yang terjadi karena proses

stimulasi dari bentuk-bentuk sederhana yang sering kita lihat di sekitar kita, yang terwakili dari bentuk garis tersebut. Sebagai misal garis yang berbentuk seperti huruf “S”, memberikan kesan sesuatu yang lembut, halus, dan gemulai. Perasaan ini terjadi karena bentuk seperti itu identik dengan bentuk lengkung seperti penari atau gerak ombak di laut. Berikut ini adalah beberapa jenis garis beserta asosiasi yang ditimbulkannya:

- Horizontal: memberi sugesti ketenangan atau hal yang Tak bergerak.
- Vertikal: stabilitas, kekuatan, atau kemegahan.
- Diagonal: tidak stabil, sesuatu yang bergerak, atau dinamis.
- Lengkung S: keanggunan.
- Zig-Zag: bergairah, semangat, dinamika, atau gerak Cepat.
- Bending up right: sedih, lesu, atau kedukaan.
- Diminishing Perspective: adanya jarak, kejauhan, kerinduan, dan sebagainya.
- Concentric Arcs: perluasan, gerakan mengembang, kegembiraan.
- Pyramide: stabil, megah, kuat atau kekuatan yang masif.
- Conflicting Diagonal: peperangan, konflik, kebencian dan kebingungan.
- Spiral: kelahiran atau generative forces.
- Rhythmic horizontals: malas, ketenangan yang menyenangkan.
- Upward Swirls: semangat menyala, berkobar-kobar, hasrat yang tumbuh.
- Upward Spray: pertumbuhan, spontanitas, idealisme.
- Inverted Perspective: keluasan tak terbatas, kebebasan mutlak, pelebaran tak terhalang.
- Waterfall: air terjun, penurunan yang berirama, gaya berat.

- Rounded Archs: kekokohan.
- Rhythmic Curves: lemah gemulai, keriangan.
- Gothic Archs: kepercayaan, sesuatu yang religius.
- Radiation Lines: pemusatan, peletupan, atau letusan.

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis selain dikenal dengan goresan atau coretan, juga menjadi batas suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan, serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

#### 2.3.1.2. Kualitas terang Gelap (Value)

Value digunakan untuk menunjukkan terang gelapnya warna, seperti tingkatan warna dari putih hingga hitam.

#### 2.3.1.3. Ruang (Space)

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua yaitu ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dirasakan.

#### 2.3.1.4. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang dibagi menjadi dua yaitu bidang geometri/beraturan, dan bidang non geometri/tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur luasannya, sedangkan bidang non geometri adalah bidang yang relatif sukar diukur luasannya. Bidang dapat dibentuk dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

#### 2.3.1.5. Tekstur (Texture)

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik, tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan tekstur halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan, sedangkan disebut tekstur semu bila terdapat perbedaan antara hasil raba dengan penglihatan.

#### 2.3.1.6. Warna (Colors)

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood, semangat, dan lain-lain. Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis. Molly E.Holzschlag, seorang pakar warna dalam tulisannya “*Creating Color Scheme*” membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respon secara psikologis pemirsanya sebagai berikut:

<b>Merah</b>	:Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, Agresifitas, dan bahaya.
<b>Biru</b>	:Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, dan perintah.
<b>Hijau</b>	:Alami, kesehatan, pandangan yang enak, Kecemburuan, dan pembaharuan.
<b>Kuning</b>	:Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran, Kecurangan, pengecut, pengkhianat.
<b>Ungu</b>	:Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
<b>Orange</b>	:Energi, keseimbangan, kehangatan.
<b>Coklat</b>	:Bumi, dapat dipercaya, nyaman, dan

bertahan.

**Abu-abu** :Intelek, futuristik, modis, kesenduan,  
dan merusak.

**Putih** :Kemurnian/suci, bersih, kecermatan, *innocent*,  
steril, dan kematian.

**Hitam** :Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian,  
misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, dan  
keagungan.

Dalam dunia komputer, tidak hanya ditemui warna-warna sebagaimana yang ditemui pada dunia nyata, tetapi sistem warna digital akan mampu memberikan nuansa warna yang lebih luas lagi yang berjumlah hingga jutaan. Beberapa model warna dalam dunia komputer adalah sebagai berikut:

- *Addictive Color (Red Green Blue)*

Warna *Red Green Blue (RGB)* dibuat dengan bersumber pada sinar. Sebagai contoh yang mudah, bola lampu yang memancarkan sinar yang secara umum disebut putih. Namun jika bola lampu tersebut diletakkan dibalik kaca yang berwarna biru, maka sinar yang memancar seolah berwarna biru. Jika kacanya diganti kuning, sinarnya pun akan berubah menjadi kuning. Pesawat televisi dan monitor menggunakan sistem warna ini. *Addictive color* dipergunakan jika *image* yang dibuat akan ditampilkan sebagai *display* di layar monitor, misalnya *web page* atau *slide show*.

- *Subtractive Color (Cyan Magenta Yellow Key)*

*Subtractive Color* secara umum bisa dikatakan sebagai warna yang dapat dilihat mata karena adanya pantulan cahaya. CMYK merupakan singkatan dari komponen warna dasar *Cyan* (Biru Muda), *Magenta* (Merah), *Yellow* (Kuning), dan *Black* (Hitam). Warna-warna tersebut sering digunakan dalam proses cetak *offset* ataupun printer.

Selain sistem warna, ada pula beberapa aspek atau sifat warna yang perlu diperhatikan:

- Panas. Warna panas merupakan warna-warna yang mengacu pada warna merah. Merah merupakan warna yang kuat, agresif, menonjol, dan mampu menarik perhatian.
- Dingin. Warna dingin merupakan warna-warna yang mengacu pada warna biru, seperti biru kehijauan dan biru keunguan. Warna dingin yang cerah mampu mendominasi, kuat, serta bersifat tenang.
- Hangat. Segala macam warna yang mengandung warna merah adalah warna hangat. Penambahan warna dari kuning ke merah inilah yang membedakan secara jelas antara warna hangat dan warna panas. Yang termasuk warna hangat antara lain seperti merah kejinggaan, jingga, dan kuning kejinggaan.
- Sejuk. Warna biru merupakan dasar dari warna sejuk. Yang mendasari perbedaan antara warna sejuk dan dingin adalah penambahan warna kuning dalam setiap komposisinya. Warna-warna sejuk antara lain seperti kuning kehijauan, hijau, dan biru kehijauan, yang bersifat ringan, tenang, nyaman, dan nyantai.
- Terang. Warna terang adalah warna termuda dalam warna, yang memiliki sifat hampir transparan. Warna terang melambangkan kebersihan, istirahat, cairan.
- Gelap. Warna gelap adalah warna yang dalam setiap komposisinya mengandung warna hitam. Warna hitam mampu menggambarkan kerapatan bidang, membuat bidang tersebut terlihat semakin kecil, serta melambangkan kepekatan dan keseriusan.
- Pucat/ Tidak cerak. Warna pucat adalah warna-warna yang mengandung sedikitnya 65% warna putih dalam komposisinya, seperti putih gading, biru terang, dan merah muda. Warna pucat menunjukkan kelembutan, ketenangan, dan keromantisan.
- Cerah. Warna cerah adalah warna-warna murni, seperti warna biru, merah, kuning, dan jingga. Warna cerah melambangkan kekuatan, keaktifan, semangat, kegembiraan, dan mampu menarik perhatian.

## 2.4. Tinjauan Unsur Komposisi

### 2.4.1. Layout

Dalam pembuatan sebuah karya harus memperhatikan pula masalah komposisi. Komposisi adalah pengorganisasian unsur-unsur rupa yang disusun dalam karya desain grafis secara harmonis antara bagian dengan bagian, maupun antara bagian dengan keseluruhan. Komposisi dalam hal ini dapat dikatakan pula dengan istilah *layout*. Layout yang harmonis dapat diperoleh dengan mengikuti kaidah prinsip-prinsip komposisi yang meliputi kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*ritme*), kontras, fokus (pusat perhatian), serta proporsi.

#### a. Kesatuan

Kesatuan merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Kesatuan diperlukan dalam suatu karya yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya. Dengan adanya kesatuan itulah, elemen-elemen yang ada saling mendukung sehingga diperoleh fokus yang dituju. Ada beberapa cara untuk mencapai kesatuan yaitu:

- Menentukan dominasi agar diperoleh pengaruh yang tepat  
Sebuah karya harus memiliki suatu dominasi tertentu agar karya tersebut diperhatikan, dilihat, dipahami isi serta maksudnya, dan kemudian diberi reaksi oleh target atau respondennya.
- Dominan pada ukuran  
Untuk memperoleh daya tarik, ukuran dapat dijadikan salah satu faktor. Sebuah karya publikasi yang berukuran besar akan menarik untuk diketahui, diintip, dan dibaca.
- Dominan pada warna  
Ketika suatu karya, yang terlihat secara keseluruhan adalah bidang-bidang warna. Bidang-bidang itu membentuk arti serta estetika keindahan. Dominasi warna tertentu akan lebih mudah untuk mengarahkan konsentrasi. Tentu saja yang perlu diperhatikan adalah keserasian antar warna.
- Dominan pada letak/ penempatan

Peletakan dapat berperan dalam menentukan kesatuan. Untuk itu, perlu dipertimbangkan posisi peletakan elemen-elemen visual dan kemudian perhatikan bahwa letak elemen tersebut akan berpengaruh dan berperan menentukan.

- Menyatukan arah

Sebuah karya visual hendaknya memiliki *point of view*. Maksudnya adalah arah perhatian yang mula-mula harus dibedakan oleh respondennya. Arah juga dapat diartikan sebagai alur untuk mengamati/membaca sebuah karya.

- Menyatukan bentuk

Sebuah karya visual yang berisi bentuk-bentuk tak beraturan akan lebih sulit untuk dicerna. Bentuk-bentuk yang menyatu akan lebih mudah untuk dicerna.

b. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan elemen-elemen visual. Keseimbangan dapat dibagi menjadi: Balans simetris dan asimetris, serta balans memusat dan menyebar. Keseimbangan dapat dicapai dengan memperhatikan beberapa hal berikut ini:

- Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran.
- Keseimbangan dalam warna.
- Keseimbangan tekstur.
- Keseimbangan karena komposisi.

c. Irama

Irama atau ritme adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti pola penataan tertentu secara teratur agar didapatkan kesan menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur.

d. Kontras

Kontras dalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton. Tentu saja kontras ditampilkan secukupnya saja karena bila terlalu berlebihan akan muncul ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis.

e. Fokus

Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukkan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi pusat perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat suatu fokus dilakukan dengan menjadikan segala sesuatu yang berada di sekitar fokus mendukung fokus yang telah ditentukan.

f. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi ini menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun sejauh mana ukuran itu menunjang tampilan suatu desain.

## 2.5. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi

Sekitar tahun 1826, fotografi mulai dikenal di masyarakat. Istilah fotografi sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu kata *phos* “cahaya” dan *graphis/graphe* ‘gambar’, yang jika disimpulkan secara singkat adalah menggambar dengan cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi adalah suatu proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya, seperti film dan sensor elektronik. Untuk merekam gambar ini biasanya menggunakan kamera. Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu mebakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran cahaya yang tepat akan menghasilkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan ( selanjutnya disebut lensa). Untuk menghasilkan ukuran cahaya yang tepat digunakan alat bantu ukur *lightmeter*. Setelah mendapat ukuran cahaya yang tepat, seseorang dapat mengatur cahaya tersebut dengan mengatur kombinasi ASA(*ISO speed*), duafragma (*aperture*) dan penggunaan filter. Cabang-cabang fotografi antara lain : fotografi alam, fotografi jurnalistik, fotografi seni, fotografi studio, dan fotografi udara.

Saat ini seiring kemajuan zaman manfaat fotografi tidak dapat lepas dari kehidupan kita, diantaranya :

- a. Untuk sekedar merekam peristiwa-peristiwa penting seperti ulang tahun, pernikahan, dan foto keluarga dimana keterampilan teknik dasar saja sudah cukup memadai.
- b. Sebagai bahan informasi, contohnya foto-foto untuk berita yang menekankan moto “sebuah gambar bernilai ribuan kata”
- c. Sebagai pelengkap data dalam suatu karya, usaha atau pekerjaan yang lebih menekankan pada ketajaman pengutaraan-kejelasan.
- d. Untuk keperluan promosi, contohnya untuk foto iklan , foto brosur wisata, dan foto fashion. Foto-foto tersebut dibuat semenarik mungkin sesuai dengan maksud dan tujuannya, jikalau perlu dinuat lebih menarik daripada aslinya.
- e. Sebagai hiburan untuk mencari kesenangan semata
- f. Untuk mengekspresikan diri dimana sebuah objek dapat difoto dengan berbagai macam pendekatan yang menghasilkan berbagai hasil yang berbeda pula dalam waktu yang relatif singkat. Sesuai dengan kesan, pandangan dan tujuan masing-masing.

Untuk menghasilkan foto yang baik, perlu diperhatikan antara lain :

- a. Teknik (ketrampilan menggunakan peralatan)
- b. Artistik ( rasa keindahan yang ingin ditampilkan)
- c. Isi (makna/cerita/isi/kesan yang ingin disampaikan)

Dunia fotografi erat kaitannya dengan kamera, sebagai alat paling populer untuk merekam gambar. Kamera berasal dari kata *camera obscura* yang berarti ruang gelap. Jenis kamera dibedakan menjadi beberapa aspek yaitu : (1) berdasarkan media penangkap cahaya (2) berdasarkan mekanisme kerjanya (3) berdasarkan *viewfinder*-nya. Berikut akan dijelaskan mengenai ketiga jenis kamera ini :

#### 2.5.1.1 Jenis kamera berdasarkan media penangkap cahaya

##### a. Kamera Film

Kamera film adalah kamera yang media penangkap cahayanya berupa pita seluloid yang terdiri dari butiran perak halida yang sangat sensitif terhadap cahaya. saat proses cuci film, butiran halida yang telah terkena cahaya akan menghitam, sedangkan yang tidak terkena cahaya akan larut dalam cairan pengembang (*developer*). Kelebihan dari kamera jenis ini adalah serba guna dan kecepatannya dalam memotret, berukuran kecil,

kompak dan tidak moncolok. Adapun beberapa tipe film yang bisa dipakai menggunakan kamera ini yaitu :

- Type 135(35mm)

Menghasilkan negatif berukuran 3 x 4cm. film jenis ini yang paling umum digunakan karena praktis.

- Type 120

Film ini memiliki lebar 6cm. ukurannya bervariasi, 4,5 x 6 cm (untuk 15 kali pemotretan), 6 x 6 cm (untuk 12 kali pemotretan), 6 x 7 cm (untuk 10 kali pemotretan) dan 9 x9 cm (untuk 8 kali pemotretan)

- Type 127

Menghasilkan negatif berukuran 4 x 4cm

- Type 126

Menghasilkan negatif berukuran 26 x 26 mm

- Type 110

Menghasilkan negatif berukuran mini

Pembagian film berdasarkan jenis bahan dan tingkat sensitifitasnya :

- Film b/w (hitam/putih)

Dikenal juga dengan istilah *monochrome* yang memiliki satu lapisan emulsi saja.

- Film warna

Film ini memiliki tiga lapisan emulsi yang nantinya menyatu dengan warna sesuai aslinya.

- Film positif

Film yang tidak membutuhkan proses cetak foto. Langsung menghasilkan hasil akhir seperti obyek aslinya dalam bentuk transparasi.

- Film negatif

Film yang hasil akhirnya setelah dicetak menghasilkan warna kebalikan dari film saat di cuci. Jika saat di cuci gelap, saat di cetak ternyata warna terang.

- Film daylight

Film jenis ini biasanya digunakan saat kondisi pemotretan dengan sumber sinar matahari langsung dan lampu kilat elektronis.

- Film tungsten

Untuk digunakan saat pemotretan di studio

- Film inframerah

Film yang sensitif terhadap panas yang dipantulkan di permukaan obyek.

#### b. Kamera Polaroid

Kamera yang langsung memberikan gambar positif sehingga tidak perlu melakukan proses cuci cetak film menggunakan lembaran polaroid.

#### c. Kamera digital

Kamera digital dibagai menjadi 2 berdasarkan mekanisme kerjanya, yaitu:

- *Single lens reflect* (SLR)

Kamera yang memiliki cermin datar dengan kemiringan 45derajat dibelakang lensa, sehingga apa saja yang terlihat oleh pemotret dalam jendela pandang adalah juga yang akan ditangkap pada film. Kelebihan kamera ini yaitu dapat diganti-ganti lensanya.

- Kamera instant

Kamera yang memiliki sistem aotomatik, sehingga pengukur cahaya, lebar diafragma dan kecepatan telah diatur secara otomatis.

### 2.5.1.2 Jenis kamera berdasarkan teknologi *viewfinder*

#### a. Kamera saku

Merupakan jenis kamera yang paling umum dikenal masyarakat. Memiliki lensa utama yang tidak daat diganti, umumnya telah di atur secara otomatis yang hanya membutuhkan sedikit penyetelan cahaya. kelemahannya gambar yang ditangkap oleh mata, berbeda dengan yang dihasilkan film karena ada perbedaan sudut pandang jendela pembidik (*viewfinder*) dengan lensa.

#### b. Kamera Twin Single Lens Reflect

Kelemahan pada kamera saku diperbaiki oleh kamera ini dimana pada kamera ini telah disediakan dua lensa, yaitu lensa pengamat dan lensa penerus gambar.

### c. Kamera Single Lens Reflect (SLR)

Cahaya yang masuk ke dalam kamera dibelokkan ke mata fotografer sehingga mendapatkan bayangan yang identik dengan yang akan dicetak. Saat fotografer memencet tombol kecepatan rana, cahaya akan dibelokkan kembali ke ke medium atau film. Kelebihan menggunakan kamera ini yaitu lensanya dapat diganti sehingga dapat menghasilkan foto yang bervariasi sesuai kehendak fotografer. Tiga tipe lensa menurut sudut pandangnya :

- Lensa normal (standard 50mm)

Memiliki sudut pandang sekitar 46 derajat sama dengan mata manusia sehingga hasil yang didapat sama seperti mata normal. Pada lensa ini panjang panjang fokusnya sama dengan panjang garis diagonal dari bidang film.

- Lensa sudut lebar (*wide angle*)

Panjang fokus pada lensa ini lebih pendek daripada lensa normal, yang mengakibatkan bidang objek yang ditangkap menjadi lebih luas, sehingga praktis untuk memotret sekelompok orang yang banyak, bangunan tinggi atau lebar, dan pemandangan alam.

- Lensa jarak jauh (*tele*)

Lensa tele memiliki panjang fokus lebih dari normal, sehingga cenderung mempersempit bidang objek yang direkam tetapi menghasilkan gambar rekaman yang tampak lebih dekat dan lebih besar. Biasanya digunakan untuk merekam objek yang jauh dengan kemampuan perbesarannya, objek tersebut seolah-olah didekatkan.

## 2.6. Tinjauan Gaya Desain

### 2.6.1. Sejarah Gaya Desain

#### 1. Victorian (1820-1900)

Timbul sebagai reaksi menolak kehadiran mesin karena dianggap menciptakan dehumanisasi. Muncul gerakan romantik yang berdasarkan pada perasaan serta kemuliaan dari hak individu mengungkapkan pikiran dalam karya. Filsuf Hegel mengatakan bahwa seni dapat menyembuhkan keresahan manusia akibat tekanan alam atau lingkungannya.

Ciri Visual :

- Inspirasi Jaman Gothic

- Bentuk Gemuk menyenangkan mata
- Ornamen menjadi simbol kenyamanan
- Iklan cetak diisi oleh ornamen
- Ilustrasi digambar secara kasar
- Lebih menitikberatkan pada berita verbal daripada bahasa gambar
- Typeface fat face dan egyptian sering dipakai

## **2. Art & Craft(1850-1900)**

Gerakan yang berusaha menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam seni dan kriya sebagai penolakan industri yang menggunakan mesin,

### **William Morris & John Ruskin (Inggris, 1888)**

Mendirikan bengkel untuk memproduksi logam, furnitur, tekstil, barang cetakan dengan gaya Gothic dan oriental yang menghasilkan barang indah, mengutamakan kepuasan seniman dalam berkarya serta harga terjangkau. Namun kenyataannya yg menjangkau hanyalah kaum kaya di Inggris saja.

## **3. Art Nouveau (1880-1915)**

Berarti 'seni baru'. Art Nouveau adalah aliran seni yang memiliki gaya dekoratif tumbuhan (flora) yang meliuk-liuk. Masih merupakan reaksi terhadap industrialisasi dan gaya mesin yang dianggap menghilangkan sifat manusiawi dalam produksi barang kebutuhan manusia, shg seringkali malah tampil berlebihan dan menekankan sifat emosional. Gaya Art Nouveau mula-mula sebagai karya seni populer yang dapat dinikmati orang kebanyakan, namun kenyataannya lebih banyak diterapkan pada seni dan barang untuk konsumsi orang kaya. Gaya Art Nouveau juga mendapat pengaruh dari seni rupa Jepang. Hal ini tampak pada lukisan Gunung Fuji oleh Katsushika Hokusai (1760-1849). Juga dipengaruhi oleh seni rupa India (?), dimana wayang kulit yang kita kenal juga menggunakan ornamen hias dan ukir ala Art Nouveau.

Ciri Visual :

- Tipografi dekoratif,
- Desain dengan irama bergelombang

- Informal
- Bentuk yang mengambang
- Keindahan garis lengkung
- Naturalis dan menampilkan motif flora
- Simbolis
- Feminim dan sensual

### **Glasgow Style (Mackintosh) (Inggris)**

Didirikan Charles Rennie Mackintosh (Scottish Art Nouveau Designer, 1868-1921), Margaret MacDonald (British Designer 1864-1933), Frances Macdonald dan George Walton. Mereka murid William Morris namun karyanya tidak diakui sebagai karya Art and Craft karena tidak mementingkan keahlian dan ketrampilan tangan yang tinggi. Mackintosh dianggap sebagai desainer Art Nouveau Eropa. Glasgow Style merupakan gabungan dari Seni *Celtic dan Jepang* yang kemudian menjadi pengaruh seni modern di Benua Eropa.

### **4. Early Modern (1890-1940)**

Muncul untuk mengatasi kesenjangan seni dan industri, desain lebih fungsional, meninggalkan simbolisme dan beralih ke rasionalisme

#### **Deutscher Werkbund (Jerman) – Behren**

Mendukung industrialisasi yang mendukung serikat kerja. Sebagai penanda berakhirnya aman ‘ Art Nouveau’. Lembaga ini bertujuan untuk meningkatkan kerja profesional melalui jalinan keselarasan antara logika rasional, seni, industri, dan keterampilan.

### **5. Expressionism**

Secara harafiah, “Ekspresionisme” berarti binatang buas. Kata “Ekspresionisme” sendiri berasal dari kata “Ekspresi”.

Gaya ini dimulai pada tahun 1900-1906 saat Van Gogh dengan cara menggunakan warna-warni yang berani, Gauguin dengan distorsi orang besar dan gemuk, dan Paul Cezanne dengan kebebasan pada karyanya. Namun pelopor gaya ini yang sebenarnya

adalah Edvard Munch (1863-1944) dari Norwegia dengan karyanya, yang berjudul “The Scream”.

- Tema utama berkisar masalah kematian, kesakitan, dan dorongan seksual.
- Kebebasan warna, mendobrak aturan-aturan alam yang ada.
- Perubahan sudut pandang perspektif satu titik hilang menjadi berbagai sudut pandang.

Berasal dari kata ekspresi/spontan, Dimulai 1900-1906 ketika Van Gogh dengan warna-warni yang berani, Gaugin dengan distorsi orang besar dan gemuk dan Paul Cezanne dengan kebebasan pada karyanya.

Arti harafiah ekspresionisme adalah ‘binatang buas’. Ekspresionisme menjadi aliran avant-garde pertama abad 20. Tema utama berkisar masalah kematian, kesakitan, dan dorongan seksual. Sejalan dengan teori psikoanalisa Sigmund Freud (perilaku dewasa adalah dorongan bawah sadar pengalaman yang terbentuk dari masa kecilnya).

Di Prancis, ditampilkan oleh kelompok seniman Fauvisme, di Jerman ditampilkan oleh seniman Fauvisme, Die Brucke, Blaue Reiter, dan Neue Sachlichkeit menjadi cikal bakal Ekspresionisme. Menurut Wassily Kandisky ada 3 sumber inspirasi bagi lahirnya lukisan:

- Impresi, kesan dari luar diri si seniman.
- Improvisasi, ekspresi yang spontan dan spiritual sifatnya.
- Komposisi, ekspresi dari perasaan yang timbul belakangan dan secara sadar sekalipun akan tetap memakai perasaan dan tidak nasional.

Ekspresionisme diperlihatkan juga oleh seniman-seniman golongan Fauvisme dengan cirinya mengandalkan kebebasan warna dengan mendobrak aturan-aturan alam yang ada, seperti pada lukisan Henry Matisse.

Kebebasan ekspresionisme dari sisi bentuk tampak pada kubisme yang diusung oleh Pablo Picasso dengan menghilangkan sudut pandang perspektif satu titik hilang diganti dengan berbagai sudut pandang. Kubisme dan Picasso mencari definisi menentang konsep-konsep awam yang ada. Misalnya: wanita cantik digambarkan Picasso jauh dari cantik.

## 6. **Modernism / Avant Garde / Formalisme / Seni Kontemporer (1908-1940)**

Fungsionalis, Rasional, Objektif, 'Form Follow Function', 'Less is More' Estetika Mesin, Kesederhanaan bentuk, anti Ornamen.

### a. **Futurism**

Aliran seni di Italia yang didirikan oleh Filippo Marinetti. Gerakan ini diinspirasi dari kehidupan yang berubah karena penemuan mesin yang menghasilkan unsur gerak dan kecepatan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia di awal abad ke-20.

Tipografi dalam futurisme berkembang menjadi media ekspresi dalam desain, bukan makna tapi juga bentuknya divisualkan dengan puisi yang memakai bentuk-bentuk tipografi sebagai ungkapan perasaan yang mendukung karya puisi tersebut.

### b. **Kubisme**

Adalah suatu aliran dalam seni rupa yang bertitik tolak dari penyederhanaan bentuk-bentuk alam secara geometris (berkotak-kotak). Pada tahun 1909 berkembang aliran **Kubisme Analitis** yang mengembangkan konsep dimensi keempat dalam seni lukis. Dimensi keempat dimengerti sebagai adanya konsep ruang sekaligus waktu dalam lukisan. Pada setiap sudut lukisan terlihat obyek yang dipecah-pecah dengan posisi waktu yang berbeda. Sedangkan **Kubisme Sintetis**, pelukisannya disusun dengan bidang yang berlainan warna yang saling tumpang dan tembus.

Tokoh yang terkemuka diantaranya Pablo Picasso (1881-1993) dan George Braque (1882-1963). Karya yang terkenal adalah 'Les Femmes d'Alger' dan 'Guernica'.

### c. **Constructism (Rusia, 1914-1920)-Tatlin, Lissitzky, Rodchenko**

Tokohnya El Lissitzky yang mengatakan konstruktivisme adalah pelopor avant garde seni di Rusia. Seni harus dinikmati semua kelas secara merata. Konstruktivisme adalah seni resmi untuk pemerintahan Bolshevik di

Rusia. Berkembang tahun 1914-1920, merupakan pengaruh Kubisme yang berkembang di Rusia. Estetika konstruktivisme berkaitan dengan bentuk/ bidang geometris kinetik sebagai cerminan jaman modern yang dikuasai mesin. Awalnya hanya mengeksplorasi bentuk geometris saja, namun karena pesan menjadi kurang efektif dan efisien maka dipakailah sosok dan figur manusia. Sehingga dikenal dengan istilah Sosial Realisme.

Konstruktivisme menjadi seni propaganda komunis Soviet sarat dengan muatan-muatan kampanye pemerintahan baru pasca Revolusi Bolshevik. Konstruktivisme yang lahir dan terpengaruh oleh ekspresionisme ini kemudian berkembang lagi menjadi Produktivisme yang lebih memvisualkan daya guna pada masyarakat/ sosial dibandingkan menjadi alat propaganda kepentingan pemerintah Soviet.

Konstruktivisme banyak mempengaruhi desain grafis ketika seniman-seniman aliran ini mengajar di sekolah Bauhaus Republik Weimar (sekarang Jerman). El Lissitzky banyak bereksperimen dengan fotogram (memotret tanpa kamera, namun dengan kertas foto dan cahaya di kamar gelap).

Karya yang terkenal adalah 'Beat The White With the Red Wedge' oleh Lissitzky yang kemudian dipakai oleh Lenin sebagai poster propaganda Revolusi Bolshevik.

#### **d. Abstrak**

Seni yang menampilkan unsur garis, bentuk, dan warna yang tidak terbatas pada bentuk-bentuk yang ada di alam. Salah satu perintis seni abstrak adalah Kandinsky, Mondrian, dan lain-lain. Seni abstrak pada dasarnya berusaha memurnikan karya seni dan hanya mengandung unsur bahasa rupa murni yaitu garis dan warna.

#### **e. Dada (Swiss, 1916)-Heldfeld**

Dada adalah sebuah gerakan kebudayaan yang bermula di neutral Zurich, Swiss selama Perang Dunia I. Aliran ini dipakai sebagai sikap protes

terhadap perang dunia pertama yang membuat manusia menderita. Mereka katakan bencana perang disebabkan oleh sikap pengagungan berlebih terhadap logika dan rasionalisme. Sebagai wujud dari protesnya itu, mereka menolak semua hukum-hukum keindahan, yang didalamnya termasuk bentuk dan warna. Oleh karena itulah, dada dikatakan sebagai aliran seni anti estetis dan anti art.

Aliran seni anti estetis dan anti art yang berkembang di Swiss, cenderung absurd dan nihilis. Dada berarti 'kuda katu mainan' oleh Hugo Ball. Tristan Tzara dipakai sebagai sikap protes terhadap perang dunia pertama yang membuat manusia menderita. Cara mengatasinya dengan cara chaos, anarki politik, emosi alamiah, instuisi dan sikap irrasional.

Ciri-ciri utama gaya Dadaisme adalah paduan berbagai karya lukisan, patung, atau barang tertentu dengan menambah unsur rupa yang tak lazim sebagai protes kepada keadaan disekitarnya; seperti lukisan reproduksi lukisan 'Monalisa' karya Leonardo da Vinci namun diberi kumis.

Di New York, Dada dikembangkan oleh Marchel Duchamp yang mengirim sebuah kloset urinoir pada sebuah pameran (1917, 'Pontain'), ketika nilai-nilai seni dilembagakan oleh kekuasaan dan dikomersilkan oleh pemilik galeri. Dada dianggap sebagai penemu montage fotografi. Di Jerman Dada menjadi media protes terhadap hegemoni militerisme dan protes anti media pers.

**f. De Stijl (Belanda, 1917-1931)**

Nama majalah seni Belanda, tokohnya Piet Mondrian, Theo Van Doesburg J.J.P. Oud, dan Rob Van t'Hoff.

Ciri De Stijl adalah tidak representasional, tidak ilustratif ataupun naratif. Menggunakan bentuk-bentuk geometris, dengan konstruksi yang sangat teknis. Merupakan perkembangan dari aliran Konstruktivisme.

Mondrian awalnya dipengaruhi oleh Kubisme Picasso, namun ia menghilangkan berbagai garis lengkung dan hanya menyisakan garis vertikal dan horizontal. Gaya ini disebut Neo Plastisisme.

Neo Plastisisme adalah bagian dari De Stijl yang menekankan kelenturan bidang dengan memanfaatkan garis vertikal-horizontal dan warna biru-merah-kuning-hitam-putih. Karyanya yang terkenal adalah *Composition With Red, Yellow, Blue and Black Composition* (1921).

Setahun setelah gerakan tersebut Gerit Rietveld menciptakan sebuah kursi yang diadopsi dari lukisan Piet Mondrian yang kemudian menjadi karya penting pada sejarah desain modern. De Stijl mencapai puncaknya pada tahun 1924 yang ditandai oleh karya Schorder House di Utrecht yang menyajikan karya desain modern melalui ungkapan garis, bidang, warna dalam aneka perabotan berbentuk geometri.

**g. Bauhaus (Jerman, 1919)-Walter Gropius, Moholy Nagy, Bayer & Schmidt**

Berdiri 1919 di Weimar (Jerman), berasal dari Bauen (to build) dan haus (House). Oleh **Walter Gropius**.

Gropius, Otto Dix, Max Beckman tadinya bergabung dalam gerakan German Werkbund yang mendukung perang sebagai solusi unjuk kekuatan Jerman. Namun setelah itu mereka menerbitkan petisi anti-perang yang menyatakan bahwa kaum intelektual harus melakukan perpindahan dari perang fisik menuju pertempuran budaya. Gropius kemudian mereformasikan sistem German Werkbund menjadi sistem pendidikan yang disebut '**Staatliches Bauhaus-Weimar**'.

Bauhaus adalah sistem sekolah yang menggabungkan seni terapan, yakni arsitektur, seni desain, kriya sebagai satu kesatuan bersama teknologi dengan tujuan menghasilkan karya rancangan yang dapat menjawab permasalahan sosial dan budaya industri modern. Konsepnya adalah **industrialisasi hanya dapat diterima melalui kemampuan seni dan ide yang cemerlang**.

Bauhaus adalah upaya membangun Jerman akibat perang dengan meningkatkan mutu desain di era industri dengan harga yang murah. Prinsip pengajaran Bauhaus:

- Dipengaruhi oleh seni ekspresionisme.
- Menggunakan ‘garis bauhutte’.
- Menggabungkan seniman dan kriyawan.
- Pendekatan rasionalisme dan desain untuk mesin.

Para desainer yang pernah menjadi direktur Bauhaus adalah:

- Walter Gropius (hingga 1928)
- Johannes Itten
- L. Mies Van der Rohe

Van der Rohe yang terkenal dengan konsep ‘Less Is More’ dikemudian hari.

Ide-ide baru diberikan oleh Paul Klee dan Vassilly Kandisky yang mengajar Bauhaus tahun 1920-1921. Klee menerapkan seni rupa modern dengan seni primitif dalam komunikasi visual. Kandinsky memakai konsep bahwa warna dan bentuk memiliki nilai-nilai spiritual dan makna tersendiri. Johannes Itten menerapkan metode kursus yang sampai sekarang masih dipakai pada pendidikan tinggi desain.

Bauhaus dibubarkan oleh Hitler (1933) karena terlalu universal dan kurang nasionalis serta dituduh komunis Bolshevik. Para desainer beremigrasi ke Amerika antara lain Lazlo Moholy-Nahy yang menciptakan **New typography**.

Para desainer eks-Bauhaus mencoba mendirikan kembali Bauhaus di Amerika, namun tidak bertahan lama. Jasa Bauhaus yang terbesar bagi dunia adalah: Menciptakan metode pendidikan seni rupa, desain, kriya dan arsitektur yang terpadu, dan memberi bentuk yang jelas mengenai apa dan bagaimana desain modern (yang kemudian terkenal dengan ‘**Internasional Style**’).

#### **h. Surealism**

Penggambaran dunia fantasi psikologis yang diekspresikan secara verbal, tertulis, maupun visual. Karya seni lukis beraliran surealism banyak mengetengahkan penggambaran dunia mimpi, dunia khayal, dunia yang

tak mungkin, dunia mistis, horor, atau dunia yang absurd. Beberapa contoh penting adalah Chirico, Salvador Dali, Max Ernst, Jean Arp, Joan Miro, dan Marc Chagall.

**i. The New Typography-Lissitzky, Moholy Nagy, Renner, Tschichold, Sutnar, Zwart**

Tokohnya adalah Lazlo Moholy Nagy yang membuat eksplorasi typography pada karyanya, sebab typography adalah alat komunikasi yang kuat dari bentuknya. Untuk itu Clarity, dan Legibility sangat penting.

Tokoh yang lain adalah Jan Tschichold yang terkenal dengan buku tentang dasar-dasar desain typography. Beberapa pemikiran yang diaplikasikan pada karyanya adalah: susunan huruf asimetris, variasi ukuran dan ketebalan pada stroke, dengan susunan desain vertikal/ horizontal.

Pada awalnya aplikasi International Style mendapat kritik tajam dari desainer Amerika yang menggunakan gaya tradisional yang lebih 'lentur'. International Style, gaya ini seringkali memanfaatkan teknik fotomontage yang dikembangkan El Lissitzky. Sehingga berkesan nyata, menggunakan huruf sanserif, dan italic membuat kesan modern sesuai standar khas international style.

**7. Art Deco (Perancis, 1924-1937)-Paul Poitret, Emile Jacques Ruhlman**

Berasal dari Paris Exposition des Art Decoratifs et Industries 1925 di Perancis. Art Deco tidak dianggap sebagai aliran, namun hanya gaya atau kecenderungan dalam desain. Kehebatan mesin, transportasi, pesawat terbang, kapal, industri otomotif menjadi inspirasi gaya ini. Art Deco dipengaruhi oleh Kubisme dan Fauvisme serta gaya Mesir dan Indian Aztec.

Gaya ini banyak diaplikasikan pada desain grafis, arsitektur, produk industri, furnitur. Jika kaum modernisme 'ngotot' pada fungsionalisme dan formalisme, maka Art Deco tampil mewah, dan selera kelas atas.

Art Deco banyak menggunakan bahan-bahan mahal, dan sedikit ornamen hias. Ornamen yang digunakan lebih beraturan dan menggunakan garis-garis lurus atau persegi (rectilinear). Art Deco adalah kecenderungan murni gaya tanpa ideologi apapun. Di Perancis, perkembangan Art Deco dipengaruhi oleh dunia mode.

Art Deco banyak menggunakan gradasi warna yang halus, efek kilau atau lengkungan logam. Art Deco tak selalu berhubungan dengan kemewahan, namun menggunakan bahan sederhana untuk menampilkan kesan mewah.

Art Deco untuk arsitektur di Amerika justru dipakai untuk menekan biaya produksi. Di Amerika disebut 'Gaya Odeon', sebab banyak diaplikasikan pada gedung bioskop jaringan Odeon di Amerika.

Art Deco di Jerman mengasimilasikan gaya Bauhaus dengan bentuk-bentuk ekspresif, dan digunakan untuk menampilkan kesan futuristik.

Art Deco di Swiss adalah percampuran gaya Art Deco Perancis yang romantis dengan Art Deco Jerman.

#### **a. Streamline (1935)**

Dilhami dari hukum Aerodinamik dan aneka binatang terbang, gaya ini tadinya hanya diterapkan untuk beberapa produk transportasi berkecepatan tinggi. Namun kemudian, Streamline juga digunakan pada desain alat rumah tangga dengan alasan agar kesan visualnya tampak modern. Bahkan di Amerika dianggap sebagai *a symbol of modernity, and was accepted as 'The American machine style'*. Walau pada masa depresi sekalipun (1930-an) para desainer seperti Henry Dreyfuss, Raymond Loewy, dan Norman Bell Geddes mempunyai konsep estetika relatif, yakni bahwa desain sebuah barang hanya berlaku pada masa tertentu dan untuk kebutuhan tertentu saja. Akibatnya usia produk/ desain menjadi makin cepat, karena cepat usang.

### **8. Late Modern**

#### **a. Swiss International Style-Bill, Lohse, Neuburg, Vivarelli**

Gaya ini disebut juga gaya Swiss, karena berkembang dari sana hingga Jerman sesuai PD II. Gaya ini sangat kuat pengaruhnya bahkan hingga

kini Gaya Typography International ini sering dikaitkan dengan Konstruktivisme, De Stijl, Bauhaus, dan New Typography.

Ciri gaya ini adalah letak yang asimetris, sistem grid yang berdasarkan psikologi persepsi, harmonisasi penyusunan huruf, sans serif (Helvetica dan Futura) disusun justify, kolom teks yang sempit untuk melegakan mata, mengutamakan foto bukan gambar sebagai konsep 'lebih faktual'. Pemecahan masalah desain mengacu pada objektivitas, keilmuan dan universal.

Tokohnya Max Bill yang juga ikut menyusun kurikulum Institut Desain Ulm Jerman tahun 1950. Tokoh yang lain adalah Emil Ruder, dan Armin Hoffman.

Gaya ini mengilhami desain corporate identity di Amerika Serikat, terutama pada komposisi yang berkesan geometris.

**New York School** berkembang tahun 1960 di Amerika Serikat, tokohnya Paul Rand, yang mengeksplorasi pesan dan divisualkan melalui simbol-simbol, sehingga pesan biasa menjadi unik. Karyanya No Way Out (1950), Saul Bass mendesain poster film 'The Man With The Golden Arm' (1955).

Di bidang tipografi, aliran ini berhasil memanfaatkan huruf sebagai sebuah ilustrasi dan logo yang menarik.

#### **b. Pop Art (Inggris, 1954)**

Muncul karena protes terhadap international style dan fungsionalisme yang menggugat desain yang punya nilai estetika selamanya sementara barang yang diproduksi memakai pendekatan relatif. Menurut mereka estetika barang konsumtif harus berangkat dari budaya populer. Kata populer berasal dari Yunani yang artinya 'populis' (rakyat). Aliran ini mendukung media massa yang populer seperti koran, iklan, televisi, komik, supermarket. Pop Art marak di Amerika dan Inggris dengan tokohnya Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Jasper John, Claes Oldenburg, George Segal dan di Inggris David Hockney.

Sifat Pop dari seni mereka tampak pada:

- Penggunaan model selebritis
- Penggunaan elemen visual
- Umumnya cenderung menekankan pada sensasi visual
- Penggunaan unsur rupa berupa barang konsumsi sehari-hari masyarakat perkotaan
- Dapat berupa kolase, penyusunan ulang, atau pembesaran obyek.

Teknik reproduksi Pop Art menghalalkan penggandaan secara manual (silk-screen) ataupun mekanis (fotokopi). Di Jepang, Pop Art dipakai dalam poster pementasan kelompok teater bawah tanah kashimaki Oshen (1966) dengan menggunakan visualisasi yang campur aduk antara ragam tradisional dan gaya komik, sebahai pemberontakan terhadap estetika modern yang ‘rapi dan bersih’.

Pop Art juga sering disebut sebagai popular culture yang disebut ‘budaya rendah’ karena lebih mengedepankan hiburan, komersial dan selera masyarakat awam yang tak perlu intelektual tinggi. Hal ini berlawanan dengan konsep high culture yang kelas atas. Berintelektual tinggi dan berpemikiran idealis.

#### **c. Revivalism (Amerika)**

Di Amerika, desain Pop Art dipakai sebagai upaya mengangkat lagi unsur-unsur tradisional Amerika atau idiom-idiom dalam koran dan komik, seperti pemakaian teknik warna blok datar, outline pada komik, dan foto montage.

Yang berkaitan dengan seni tradisional adalah: tipe huruf, ornamen tradisional, dan mengangkat kembali Art Deco, Art Nouveau. Gaya ini disebut Revivalism.

#### **d. Psychedelia**

Dampak Pop Art adalah maraknya memakai poster sebagai media ekspresi dari gerakan protes (hak asasi, lingkungan hidup, anti perang vietnam, cinta damai, pembela hak wanita). Karena media poster dan aplikasinya yang seperti itu maka masyarakat awam memberi stigma media ini dengan

anti kemapanan, musik rock, obat-obat psikotropika, lalu muncullah gaya yang disebut Psychadelic Art.

Gaya Psychadelic ini sering dikaitkan dengan gaya poster seperti orang kecanduan obat. Para pedesainnya otodidak dan klien mereka adalah group rock dan promotortari. Tarian dan musik bersuara keras menggunakan teknik pencahayaan berkilau dan warna-warni yang dipantulkan/ disiramkan ke seluruh panggung dan penyanyinya.

Ciri khas poster Pop Art Psychadelic ini adalah:

- Warna-warna terang, cerah dan kombinasi warna-warna komplementernya (hijau, merah, ungu dengan oranye)
- Menggunakan garis lengkung dan lentur yang membuat gambar menjadi tidak realis dan tidak jelas
- Typography dibuat melengkung-lengkung berirama hingga sulit terbaca
- Foto dibuat high contrast atau menggunakan warna komplementer

#### e. **Optic Art**

Hasil karya seni rupa ini banyak memerlukan pemikiran rasional dalam berkarya, tapi hasil karyanya menunjukkan bentuk karya seni yang ekspresif. Tokohnya adalah Victor Vasarely yang lahir di Hongaria dan hidup di Paris. Penekanan pada permainan ilusi optik dari mata pengamat.

### **9. Post Modern**

Lebih merupakan protes dan penonjolan ekspresi individu, sejak sebelum PD I sampai setelah Vietnam (1960-an).

Ketidakpercayaan pada modernisme kemudian menyatu dengan perkembangan teknologi informasi yang makin pesat, sehingga muncullah wacana majemuk, global village. Pada desain grafis menghasilkan eforia dan kegegap-gempitan kemajuan teknologi repro-grafika-digital. Beberapa konsep berkaitan dengan global-village adalah:

- **Eklektisme**, adalah upaya atau pemikiran untuk menggabungkan nilai dan unsur lama dengan unsur baru, tradisional dengan lokal. Eklektik eropa adalah mengangkat kembali gaya klasik Yunani, untuk Indonesia dapat berarti mengangkat dan memadukan unsur tradisional Jawa, Sumatera, Bali, dan lain-lain.
- **Narasi Kecil**, Lyotard mengartikan Postmodern sebagai ketidakpercayaan terhadap segala pemikiran, referensi atau narasi besar. Kalau narasi besar adalah Liberalisme/ kapitalis, sementara narasi kecil adalah Marxis. Narasi kecil yang lain adalah feminisme, persamaan hak bagi gay dan lesbian, etnografi dan lintas budaya, dan lain-lain.
- **Dekonstruksi**, Modernisme percaya pada keteraturan, formalitas yang rasional, maka postmodern menolak semua itu dengan memunculkan konsep dekonstruksi. Namun sebagian pemikir postmodern percaya bahwa modernisme dapat diperbaiki sebagian demi sebagian tanpa harus menolak dan menciptakan dekonstruksi.
- **Parodi**, Modernisme bersifat rasional, fungsionalisme, teratur, sistematis. Postmodern menolaknya karena dianggap menghilangkan nilai-nilai kemanusiaan yang penuh dengan perasaan. Karena itu muncul upaya untuk memandang sesuatu secara menyimpang dari apa yang dianggap wajar oleh sistem sosial yang berlaku.

Estetika postmodern disamping munculnya kembali penghargaan pada nilai-nilai manusiawi, kemampuan teknologi, sentuhan ekspresif dalam desain dan kriya.

Hilangnya batas seni dan kehidupan, banyak karya seni ditampilkan diruang-ruang publik, trotoar, tembok jalan, eksperimental seni, seni kejadian, konsepsi, instalasi, dan lain-lain.

Hilangnya batas seni budaya tinggi dan budaya pop. Karya seni yang baik tidak harus digaleri dan dengan kurasi yang ketat tapi dapat dihasilkan seniman jalanan. Tradisional yang otodidak. Maka muncul istilah 'Kitsch' yang dianggap

tanpa nilai estetika hanya tujuannya tampil menarik berdasarkan kriteria umum yang paling 'rendah'.

Seni model kitsch muncul didalam karya grafiti, ekspresif da tak diketahui siapa yang menggambar.Bahkan upaya menggambar diam-diam juga bagian dari proses kesenian mereka. Pada desain grafis anti art ini berkembang Gaya Punk.

Metafora dan makna alternatif kalau pada karya modernisme cenderung dibuat agar bermakna tunggal, maka dalam postmodern muncul kembali pengkajian semiotika untuk 'menafsirkan' seni agar mengakomodir nilai-nilai kemanusiaan.

Dalam desain grafis, postmodern erat kaitannya dengan kecenderungan musik, teknologi komputer dan elektronika.

**a. New Wave**

Masih menggunakan unsur/ teknik desain Swiss modern. Bedanya dengan Punk adalah masih mementingkan unsur keterbacaan disamping estetis dan teknik komputer. Berkembang di Amerika dan Eropa dengan tiadanya perbedaan mendasar pada karya-karyanya. Tokohnya Wolfgang Weingart, Odermatt dan Tissi di Eropa, sedang di Amerika ada Greiman.

**b. Punk (Inggris)**

Muncul pertama kali di Inggris, karya-karyanya cenderung memberontak untuk menciptakan kejutan. Menggunakan gaya kolase dari gambar-gambar yang telah terpakai, robekan kolase sering membawa kesan berani dan kasar walau tetap ada yang menggunakan komputer. Tokohnya adalah Jamie Reid, Nevile Brody, David Carson, Gert Dumbar, dan studio Grapus.

**c. Pop Modernisme**

Merupakan gaya gerakan seni rupa yang berkembang sejak tahun 1956 seiring dengan gerakan Pop Art dalam bidang seni. Pop secara cepat meluas sebagai suatu gejala sosial yang meluas ke seluruh daratan Eropa dan Amerika Serikat. Gerakannya yang keras seolah-olah merupakan ciri

pemberontakan dan kemarahan kaum muda terhadap segala aturan dan nilai-nilai 'kolot' generasi tua. Pop mewabah ke semua cabang seni rupa dan desain bahkan merambah ke kehidupan sehari-hari. Pop memang tidak menawarkan gaya tunggal yang dominan, namun lebih bersifat eklektik dengan citra teknologi masa depan, fantasy, bahkan mistisme Timur. Pop begitu bebas dengan kemungkinan baru dan perpaduan gaya secara tak lazim. Fenomena ini dalam dunia desain disebut sebagai gaya Pop-Modernisme. Ciri khas terletak pada *freedom, instant, unexpendable*. Melalui budaya pop inilah, rasionalitas ditentang satu per satu. Para desainer mencoba mengadakan eksperimen dengan tampilan bentuk yang tidak serius dan penuh dengan permainan.

**d. Bio Design**

Sekitar tahun 1980, Ligi Colani seorang perancang kelahiran Italia mengembangkan konsep Bio Design dan diaplikasikan pada berbagai desain, seperti mobil, pesawat terbang, kamera, pakaian, dan sejumlah peralatan rumah tangga. Bio Design yang dikembangkan memiliki kecenderungan merupakan peniruan karakter rupa binatang tumbuhan atau segala sesuatu yang ada di alam.

**e. Alchimia (Italy, 1977)- Alessandro Mendini**

Desain postmodern terutama dipelopori oleh desainer yang tergabung dalam studio Alchimia di Italia dengan tokohnya Alessandro Mendini. Alchimia menggunakan banyak keterampilan tangan dan warna serta bentuk dekoratif ataupun simbol-simbol masa lalu dalam desainnya. Sejumlah pengamat menilainya sebagai bentuk radikalisme para perancang Italia yang jenuh dengan gaya modern.

**f. Memphis (1980)**

Tahun 1980 Ettore Sottsass Jr. desainer Alchimia memisahkan diri dan membentuk kelompok desain memphis dengan aplikasi di furniture, perlengkapan lampu, dan keramik. Tokoh yang lain adalah Michele De

Lucchi, Andrea Branzi, Arata Isozaki, Shiro Kuramata, serta Michael Graves. Gaya ini menerapkan bahasa estetik ‘baru’ yang mengangkat warna pastel, hiasan, dan kenafan bentuk pada karya desain.

Beda dengan Alchimia. Memphis untuk komersial, Alchimia orientasinya eksperimen. Memphis tak ada simbol masa lalu, Alchimia menggunakan simbol historis.

**g. Green design / Eco Design (1960)**

Pada tahun 1960, muncul kepedulian masyarakat dunia terhadap pelestarian lingkungan dan bertambahnya kekhawatiran akan semakin rusaknya bumi oleh pencemaran. Sejumlah perancang mencoba mencari pemecahan melalui karya-karya desain.

Di tahun 1970, berkembang penggunaan material alternatif yang ramah lingkungan untuk berbagai desain, seperti bahan alam atau bahan hasil daur ulang. Pada periode tahun yang sama, sejak dunia mengalami krisis energi, berkembang pula karya-karya desain yang hemat energi seperti *solar energy* atau *bio energy*.

Sejak diadakan konferensi dunia tentang pemanasan global di Rio de Janeiro, Brazil tahun 1990, para perancang terdorong untuk semakin giat membuat bentuk alternatif dimana desainnya memiliki nilai yang tinggi namun juga ramah lingkungan.

**10. Digital Era/ Eksperimental Digital/ Neo Expressionism**

Merupakan kepanjangan dari postmodern. Era ini diusung oleh Cranbrook Academy of Art, Michigan sebagai dekonstruksi yang secara konseptual diartikan sebagai meniadakan dan mengingkari tatanan. Sementara secara visual diapliaksi praktis oleh majalah *Émigré*, *Fuse*, dan *Ray Gun*.

Majalah *Émigré*, adalah sebagai laboratorium Macintosh Computer dengan tendensi aplikasi mengekspose tipografi.

Majalah Fuse, yang dikomandoi Neville Brody dan John Wozencroft mengembangkan 'new estetika' dengan mengolah dan melakukan eksperimen pada font (tipografi digital).

Huruf diolah sehingga menjadi tema tentang politik, sex, dan pornografi. Huruf menjadi medium yang menyuarakan sekspresi dibanding dengan fungsinya.

Majalah Ray Gun, yang diusung David Carson, berlatar belakang musik alternatif tahun 1990-an, serta menentang segala bentuk pengkodean dan struktur baku sebelumnya. Ray Gun mengikuti Émigré yang mengeksploitasi software dari sistem Machintosh dengan antara lain mengolah leading negatif, overlapping layer, komposisi halaman yang absurd, yang kemudian digilai serta jadi simbol kultur anak muda.

**a. Fontism**

Munculnya program Fontografer yang memudahkan orang mendesain huruf secara digital. Munculnya kecenderungan mengekspresikan dengan huruf tanpa peduli struktur tradisi, sehingga muncul jenis huruf yang aneh, unlegible dan custom type.

**b. Controlled Chaos**

Salah satu ciri postmodern dalam desain grafis adalah kacau, rusuh, dan membingungkan, tapi menjadi terstruktur karena melalui komputer yang didalamnya menggunakan program yang terstruktur berbasis matematis, serta selalu diupdate.

**c. Rave (Keriaan)**

Rave adalah memadukan Neo-Psychedelic, Japanimation, dan image video game dengan sentuhan techno yang memadukan musik serta grafis. Yang mengusung gaya ini adalah group musik, tari, dan club-club santai after hours. Aplikasinya dalam bentuk poster, kartupos, undangan dan brosur yang kemudian jadi souvernir event tersebut.

**d. Kinetics (Motion Tipografi Kontemporer)**

Dengan ditemukannya Web sebagai new media maka komputer dipakai sebagai alat bantu untuk memvisualkan efek-efek gerak tersebut.

**e. New Simplicity (Neo-Modern)**

Merupakan gaya yang ‘berlawanan’ dengan gaya dekonstruksi. Cirinya meminimalisasi layer bidang teks dan gambar pada desain sehingga visualisasi tampak polos dan sederhana. Bedanya dengan gaya Swiss International terletak pada konsep personalitas (subjektifitasnya). Memakai warna pastel, sederhana bentuk, miskin ornamen tapi sangat memikat. Bentuk sederhana dipakai untuk memudahkan produksi pencetakan dan kecepatan navigasi pada internet.

**2.6.2. Perkembangan Gaya Desain secara umum**

Dengan memiliki hakekat sebagai sebuah upaya manusia dalam memecahkan masalah sehari-hari untuk meningkatkan kualitas hidup, maka perkembangan desain sangat berkaitan erat dengan perkembangan budaya manusia yang senantiasa berubah dan bertambah sesuai dengan kebutuhan manusia pada saat itu. Secara garis besar ada tiga tahap perkembangan gaya desain dalam desain komunikasi visual:

- Perkembangan peran desain diawali dengan masa Follow Meaning (bentuk mengikuti arti atau makna). Desain sebagai penghias yang mengacu kepada subjek tertentu sehingga lebih dikaitkan pada masalah ornamen saja, desain sebagai barang atau aktivitas tambahan, misalnya: kursi untuk raja harus dibuat seindah mungkin sesuai dengan kesan mewah, berbeda dengan kursi untuk rakyat biasa. Contoh desain di zaman ini: gaya Victorian dan Art and Craft.
- Sangat menonjolkan unsur makna dan dekoratif yang dominan. Sedangkan bagi gaya Art Nouveau, Jugendstil dan Glasgow, unsur dekoratif telah mengalami perkembangan menjadi bentuk lengkungan sehingga merupakan generasi baru dan inovatif. Hal ini menyebabkan Art Nouveau menjadi lava

peralihan yang tidak lagi full meaning dan dikategorikan sebagai awal dari desain modern (Early Modern).

- Pada awal tahun 1950-an, zaman strukturalis Form Follow Function (bentuk mengikuti kegunaan/ fungsi) ungkapan visual dalam desain tidak lagi melihat pola-pola masa lalu sebagai acuan. Desain tidak dekoratif namun encari kemungkinan-kemungkinan lain sehingga mengalami penambahan dan perubahan total. Desain hanya mengacu kepada fungsi atau kegunaan semata. Pada zaman ini, gaya desain termasuk gaya modern, yaitu: Plakatstijl, Futurism, Constructivism, Bauhaus, dan sebagainya.
- Pasca Perang Dunia, Post Strukturalis atau Post Modern, peran desain komunikasi visual berubah menjadi Form Follow Fun (bentuk mengikuti konsep) sesuai dengan selera pribadi, bersifat subjektif dan sebagai reaksi anti logika yang menjadi penyebab Perang Dunia. Desain bersifat pemberontakan dan sindiran dan hanya dapat dimengerti oleh desainer pembuatnya saja. Fase ini merupakan gejala timbulnya Postmodernisme. Gaya postmodernisme meliputi: American New Wave, American Punk, American Post-Modern, European New Wave.

### 2.6.3. Perkembangan Gaya Desain Buku di Indonesia

Menurut Drs. I Nym. Artayasa, M.Kes. dan A.A. Gede bagus Udayana, S.Sn, M.Si. (Desain), pengembangan desain di Indonesia diawali dengan membentuk “Design Center” oleh Fakultas perencanaan dan sipil Institut teknologi Bandung tahun 1968 dan pada waktu yang sama diperkenalkan dalam expo 70 di Osaka Jepang. Rintisan yang telah dilakukan ini dapat menyakinkan pemerintah untuk menggalakan kesadaran desain secara lebih luas lagi di Indonesia. Sebelumnya pada tanggal 1 Agustus 1947, pendidikan menggambar diresmikan dengan nama Balai Pendidikan Universitas Guru Gambar, bernaung di bawah Fakultas Ilmu Pengetahuan Teknik, universitas indonesia. Kemudian, atas inisiatif Sjafei Soemardjo, pada tahun 1950 status balai tersebut diperdebatkan apakah menjadi Akademi Seni Rupa yang berdiri sendiri, atau di lepas dari fakultas teknik dan menjadi embrio Universitas Kesenian Indonesia.

Sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam pembentukan ASEAN sebagai wadah pemersatu bangsa-bangsa Asia Tenggara tahun 1976, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sebagai penyelenggara mengeluarkan satu keputusan penting yakni suatu saran agar setiap anggota ASEAN memiliki dan mendirikan sebuah pusat pengembangan Desain dan Kerajinan.

Dengan adanya kegiatan-kegiatan yang berkisar pada masalah-masalah desain dengan berbagai aspek, dalam sebuah lokakarya munculah gagasan untuk membentuk sebuah organisasi yang pada waktu itu diberi nama IADI (Ikatan Ahli Desain Indonesia). Munculnya organisasi IADI merupakan manifestasi dari kehadiran profesi desain di Indonesia, dan terbentuknya organisasi ini juga didasari oleh kesadaran akan tanggung jawab profesi para ahli desain Indonesia untuk ikut membantu mengatasi negara yang sedang berusaha menaikkan taraf hidup bangsanya sampai pada garis kelayakan hidup yang sesuai dengan derajat martabat manusia.

Berdasarkan website <http://evaluasi.or.id> yang diakses pada tanggal 26 Januari 2006, dapat ditemui 107 institusi pengelola desain baik pada Universitas Institut, Sekolah dan Akademi, yang tersebar dari Palangkaraya, Makasar, Denpasar dan kota-kota besar di pulau Jawa. Bahkan ada di antaranya ada yang sudah berbentuk Fakultas Desain dan Akademi Desain dan membawahi jurusan Produk, Komunikasi Visual, Interior dan Pertamanan.

Dalam perkembangan berikutnya, istilah seni rupa dilengkapi menjadi seni rupa murni (seni murni), desain grafis menjadi Desain Komunikasi Visual, Desain Tekstil menjadi Kria Tekstil, Desain Interior dan Desain Pertamanan. Pergeseran pengertian dan lingkup inilah yang menjadi titik tolak perkembangan desain di Indonesia, yaitu (1) desain dalam lingkup gambar (termasuk melukis, menggambar, dan menggambar bangunan), (2) desain dalam lingkup gaya seni (aspek estetis), (3) desain dalam lingkup seni rupa (termasuk pendidikan seni rupa dan kerajinan), (4) desain dalam lingkup keteknikan (karya teknologis).

Konsekuensi perkembangan profesi dan perkembangan ilmu adalah spesialisasi dan interdisipliner menjadi tak terhindarkan sehingga tercipta hasil desain yang bersifat holistik. Seorang desainer tak dapat bekerja sendiri untuk memecahkan masalah, ia memerlukan bantuan konsultasi dari ahli ekonomi, konstruksi, ergonomi,

mekanikal dan elektrikal, pemipaan, manajemen dan lain-lain. Sehingga demikian perkembangan ilmu yang membentuk kerangka profesinya juga harus dapat menjembatani kerja interdisipliner tersebut.

Secara Aksiologis, hasil penelitian desain bermanfaat baik secara akademis untuk kemajuan pengembangan teori dan metode desain maupun secara praktis untuk membantu mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di masyarakat dan mencoba menanggulangi dengan memberikan rekomendasi, serta menciptakan inovasi yang dapat memberikan kenyamanan maupun ketenangan bagi masyarakat.

Pada dasarnya, desain bertujuan untuk menyesuaikan antara hasil desain dengan manusia sebagai pemakainya dengan menyadari kelebihan keterbatasan serta kemampuan yang dimilikinya. Dalam penyesuaian ini unsur-unsur kelebihan dan keterbatasan serta kemampuan manusia dijadikan acuan, kemudian dipadupadankan dengan unsur-unsur seni dan teknologi untuk mencapai keamanan, kenyamanan dan keindahan. Dilihat jauh ke depan bahwa dengan desain mampu meningkatkan efisiensi, produktivitas dan kualitas hidup manusia. Untuk bisa mewujudkan hal tersebut dalam program pendidikan telah dirancang sedemikian rupa, sehingga unsur-unsur norma, etika, kepribadian dan moral telah menjadi satu kesatuan yang sangat utuh serta sesuai dengan toksonomi tujuan pendidikan yang menyesuaikan antara kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif. Serta lebih lanjut dikembangkan menjadi sebuah kurikulum yang berbasis kompetensi dengan elemen-elemen: kepribadian; penguasaan ilmu dan keterampilan; kemampuan berkarya; sikap dan perilaku dalam berkarya menurut tingkat keahlian berdasarkan ilmu dan keterampilan yang dikuasai; pemahaman kaidah berkehidupan bermasyarakat sesuai dengan pilihan keahlian dalam berkarya. Sehingga pada akhirnya dengan “desain”, orang-orang yang mempelajarinya memiliki kepribadian, keilmuan dan keterampilan, ahli dalam berkarya, memiliki perilaku dalam berkarya dan mampu hidup dan bekerja bersama-sama dalam masyarakat.

Untuk meninjau perkembangan gaya desain buku yang ada di Indonesia, buku perlu diklasifikasikan terlebih dahulu. Selain berdasarkan fungsi, buku dapat dicermati dan dibedakan berdasarkan beberapa hal, antara lain:

- Siapa yang memakainya,

- Status sosial target marketnya,
- Trend yang sedang berlangsung di masyarakat,
- Daya tarik yang digunakan,
- Keunikan yang membuat buku tersebut menjadi stands out, dan
- Minat masyarakat terhadap buku tertentu pada masa tertentu.

Dari beberapa hal yang telah disebutkan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa semua poin menunjukkan bahwa buku dapat memiliki dua aspek yang berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, yakni aspek komunikasi dan estetika.

Komunikasi yang baik, dalam hal ini melalui bahasa tulis, ketika tidak ditunjang dengan estetika yang sesuai dengan target marketn, trend, dan minat masyarakat, tentu saja tidak membuat buku tersebut stand out dan laku di pasaran. Demikian juga sebaliknya. Ketika aspek estetika menjadi prioritas utama dan penerbit melupaka aspek komunikasi, buku tersebut hanya akan menjadi buku koleksi yang tidak efektif.

Jadi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa perkembangan gaya desain buku di Indonesia berlaku secara continue dan terus menerus, mengikuti trend yang sedang berlaku di masyarakat, namun masih tetap memperhatikan aspek komunikasi dan estetika.