

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Literatur

Dalam setiap pembuatan sebuah karya selalu dibutuhkan berbagai macam sumber seperti buku, majalah, dan juga dari media internet. Untuk memperoleh data yang baik dan akurat dibutuhkan sumber-sumber data yang sebanyak-banyaknya. Semakin banyak sumber yang didapat semakin baik pula karya tersebut.

Dalam pembuatan ilustrasi wallpaper ini dibutuhkan buku, majalah serta jurnal yang berhubungan dengan judul tersebut. Dimulai dari pengertian, sejarah hingga informasi terbaru yang ada. Dalam pembuatan ilustrasi wallpaper ini juga membutuhkan referensi mengenai ilustrasi yang mendalam dari sejarah, teknik hingga gaya ilustrasi yang ada.

2.1 Perancangan

Yang dimaksud dengan perancangan adalah aktifitas merencanakan isi, yang meliputi penentuan konsep isi dan konsep visualisasi dari sebuah desain, sampai terwujud sebuah desain yang diinginkan.

2.2 Tinjauan Ilustrasi

2.2.1 Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dsb; 2. gambar, desain, atau diagram untuk penghias halaman sampul dsb; 3. penjelasan tambahan berupa contoh, bandingan, dsb untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dsb). Selain pengertian berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia ilustrasi menurut Cambridge University adalah sebuah gambar yang terdapat pada buku, majalah dan lainnya atau proses penggambaran suatu objek. Menggambar atau juga yang dapat disebut proses pembuatan ilustrasi adalah suatu cara untuk menghasilkan suatu gambar; suatu proses pembuatan tanda pada sebuah permukaan dengan memberikan tekanan baik dari atau memindahkan peralatan pada permukaan

tersebut. Tanda-tanda ini merupakan wujud visual dari apa yang dilihat oleh pembuat ilustrasi pada saat menggambar, suatu kejadian atau abstrak yang diingat maupun diimajinasikan. Pengertian gambar lainnya adalah menggoreskan garis pada sebuah kertas. Sebuah gambar bisa juga merupakan sketsa atau ilustrasi yang jadi. Menurut Triyadi Guntur Wiratmo Ketika kita membicarakan gambar dalam konteks Ilustrasi berarti memperbincangkan gambar dalam bingkai fungsi. Sisi fungsi sangat melekat dalam kata 'Ilustrasi'. Hal ini terjadi karena dalam sejarahnya kata "*Illustrate*" muncul akibat pembagian tugas fungsional antara teks dan gambar. Dari etimologinya *Illustrate* berasal dari kata '*Lustrate*' bahasa Latin yang berarti memurnikan atau menerangi. Sedangkan kata '*Lustrate*' sendiri merupakan turunan kata dari * leuk- (bahasa Indo-Eropa) yang berarti 'cahaya' (*Grolier Multimedia Encyclopedia*). Dalam konteks ini Ilustrasi adalah gambar yang dihadirkan untuk memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual. Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data-data diatas ilustrasi memiliki pengertian sebagai proses pembuatan desain atau gambar yang ingin memperjelas sesuatu, keinginan, ide dari seorang desainer.

Peralatan menggambar umumnya adalah pensil, kapur arang, krayon, pastel, tinta dan pena. Kebanyakan bahan-bahan menggambar bukanlah berbahan dasar air atau minyak melainkan penggunaan bahan dasar kering, tanpa ada persiapan tertentu. Media gambar yang berbahan dasar air (seperti *water colour pencils*) mulai ada, dimana bisa dihasilkan seperti halnya memakai pensil biasa yang kemudian dibasahi dengan kuas basah untuk mendapatkan beragam macam efek. Ada juga pastel yang berbahan dasar minyak atau krayon yang berbahan dasar lilin. Beberapa alat-alat ini menunjang fungsi dari visual yang ingin disampaikan oleh seorang ilustrator.

Disamping gambar, lukisan juga bagian dari ilustrasi. Lukisan merupakan latihan penggunaan warna pada sebuah media atau peralatan melukis di permukaan seperti kertas, kanvas atau dinding. Ini dilakukan oleh pelukis, istilah ini khusus untuk menyebutkan profesi mereka. Manusia sudah mengenal lukisan sejak lama seperti halnya mereka menggunakan bahasa tulisan. Lukisan artistik dianggap merupakan bagian yang penting dari sebuah bentuk seni oleh kebanyakan orang.

Jenis gambar mengarah pada gaya ekspresi artistic yang sudah berkembang cukup lama, bahkan berabad-abad, dengan bermacam-macam karakteristik yang dikenal. Sebagai contoh, simak warna dan goresan pada impresionisme. Gaya gambarlah yang membedakan antara seorang seniman dengan seniman yang lain. Gaya memiliki dua pengertian: gaya individual yang mengarah pada elemen-elemen visual khusus, teknik-teknik dan metode-metode yang menunjukkan karya seniman tersebut. Gaya juga bisa berarti suatu pergerakan atau sekolah dimana tempat para seniman berkumpul.

Terdapat berbagai macam jenis ilustrasi abs trak, kartun, ekspresionisme, impresionisme, realisme, romantisme, surealisme, *pointillism*, *naïve art*, kubisme, modernisme, post-modernisme, konstruktivisme, *hard-edge*, *graffiti*, dan sebagainya. Selain dari pada gaya ilustrasi juga memiliki berbagai macam teknik, teknik-teknik dasar yang digunakan dalam ilustrasi adalah *line drawing*, arsir, arsir silang, arsir tak beraturan, *scribbling*, *stippling* (aka *pointillism*), dan *blending*. Sedangkan teknik ilustrasi lainnya adalah *impasto*, *grisaille*, *pointillism*, *sfumato*, *sumi-e*, *glaze*, dan *digital painting*.

Media/medium adalah sarana pemadatan atau pelekatan warna. Media ilustrasi berarti suatu objek dimana tinta, pigment, atau warna disalurkan pada permukaan gambar. Contohnya adalah sebagai berikut: kapur, pensil warna, konte, krayon, tinta, *marker*, pastel, pena, minyak, *acrylic*, *gouache*, lilin, *tempera*, cat air, *fresco*, *graffiti*. Seiring dengan perkembangan teknologi media untuk melakukan ilustrasi berkembang menggunakan *digital* atau komputer. Program komputer yang biasa digunakan adalah *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Macromedia Freehand*, *Microsoft Paint*, dan masih banyak lainnya.

2.2.2 Sejarah Ilustrasi di Indonesia

Di Indonesia karya-karya visual sudah dikenal sejak zaman dahulu. Kita dapat mengetahui hal ini dengan bukti-bukti sejarah yang ada seperti artifak-artifak dan lukisan-lukisan yang ada di goa-goa yang ada di daerah kepulauan Indonesia. Dari bukti ini kita dapat menarik kesimpulan bahwa Indonesia sudah mengenal gambar atau visual sejak zaman pra sejarah. Pada zaman ini alat untuk

menggambar masih sangat primitif alat yang digunakan masih menggunakan batu, dan di gambarkan pada benda-benda keras atau dinding-dinding goa.



Gambar 2.1 Patung pada zaman pra sejarah

Sumber: <http://www.sulawesi.com>

Pada zaman sejarah kita juga dapat melihat pada benda-benda peninggalan dari kerajaan-kerajaan yang ada sebelumnya. Terdapat ukiran-ukiran yang terdapat di benda-benda, ukiran pada dinding, dan sebagainya. Seperti contoh pada zaman kerajaan Majapahit dalam peninggalan yang telah ditemukan kita dapat melihat ukiran pada patung-patung serta lukisan atau simbol-simbol seperti 8 arah mata angin untuk menyimbolkan para dewa-dewa. Selain dari patung-patung kita juga dapat melihat pada wayang-wayang yang ada di Indonesia. Pada zaman ini para seniman atau ilustrator menggunakan media yang masih sederhana dan masih memahat di batu-batu seperti prasasti dan sebagainya.



Gambar 2.2 pahatan pada logo kerajaan majapahit

Sumber: <http://oxsy.wordpress.com/>

Setelah melewati zaman sejarah kita bangsa Indonesia memasuki zaman modern. Pada masa kolonisasi Indonesia muncul media-media baru seperti surat kabar dan majalah. Melalui media surat kabar ataupun majalah tersebut terjadi transfer ilmu (ilustrasi) baik teknis maupun gagasan dari Ilustrator asing (penjajah) kepada para Ilustrator Indonesia. Pada saat ini ilustrator Indonesia mendapat pengaruh mengenai gaya-gaya ilustrasi dari dunia seperti abstrak, kartun, ekspresionisme, impresionisme, realisme, romantisme, surealisme dan yang lainnya. Pada saat ini Indonesia masih blum memiliki ciri atau gaya khas mereka di hampir setiap ilustrasi mereka terdapat pengaruh gaya-gaya gambar dari asing seperti amerika dan eropa. Pada masa ini para seniman sudah menggunakan bahan-bahan yang lebih baik dari pada zaman pra-sejarah atau pun sejarah, para ilustrator menggunakan tinta dan kertas untuk memvisualisasikan ide mereka.



Gambar 2.3 Ilustrasi pada kotak korek api

Sumber: <http://trully.multiply.com/>

Pada zaman modern ini pun beberapa Ilustrator bahkan sebagian besar masih dan cukup terpengaruh dengan gaya gambar luar. Gaya gambar yang sering digunakan adalah gaya gambar manga atau gaya gambar kartun yang berasal dari jepang. Tidak hanya terpengaruh gaya jepang beberapa ilustrator Indonesia masih terpengaruh gaya Amerika atau Eropa. Pada abad-20 seiring perkembangan teknologi yang ada ilustrasi atau menggambar dilakukan menggunakan komputer atau dikerjakan secara digital. Pada masa sekarang ada begitu banyak program untuk mengerjakan sebuah ilustrasi.



Gambar 2.4 Ilustrasi dengan gaya manga

Sumber: <http://huanyuu.deviantart.com/>

2.2.3 Tinjauan Ilustrasi Berdasarkan Unsur-Unsur Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa unsur yaitu garis, kualitas gelap terang, bentuk dan ruang, pola, tekstur, warna. Masing-masing unsur inilah yang membentuk sebuah ilustrasi yang dapat memberikan kenyamanan.

2.2.3.1 Garis (*line*)

Mendelowitz dan Wakeham menjelaskan bahwa garis merupakan unsur dasar dalam sebuah komposisi dan memiliki peranan penting karena dapat dipergunakan untuk menjelaskan bentuk-bentuk dan observasi visual atau pengungkapan secara subyektif akan gagasan, membangkitkan berbagai pengalaman, pikiran, atau paham serta intuisi-intuisi.



Gambar 2.5 Contoh ilustrasi garis

Sumber: <http://www.itchy-animation.co.uk>

Garis dapat dibedakan menjadi:

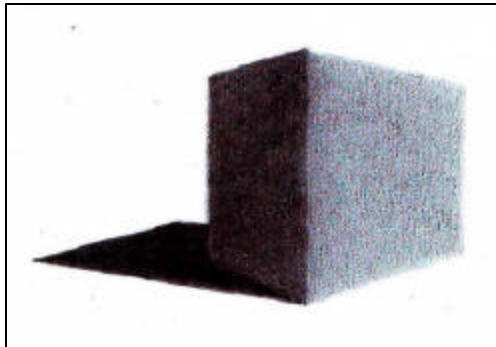
Garis kontur, garis yang menggoreskan bagian tepi dari suatu bentuk sehingga memisahkan setiap *area* atau *volume* yang ada disekitarnya. Garis kontur yang sangat sederhana umumnya tidak bervariasi lebih dari segi ketebalan, tidak diperkuat dengan gradasi gelap-terang ataupun bayangan.

Garis kaligrafi, merupakan cara penulisan indah. Garis kaligrafi terjadi jika keindahan dari garis yang ditampilkan menjadi aspek utama bagi keindahan gambar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa garis merupakan unsur yang penting dalam sebuah melukis atau menggambar, garis berfungsi membentuk benda yang ingin diungkapkan oleh sang seniman dalam menggambarkan sebuah ilustrasi.

2.2.3.2 Kualitas Terang Gelap (*value*)

Apabila garis didefinisikan sebagai bentuk dari objek, maka *value* akan memperjelas garis sehingga bentuk tiga dimensi dari benda tersebut terlihat lebih hidup dan memberikan kesan dramatis pada objek. Derajat perubahan *value* tergantung dari kekontrasan antara bayangan dengan cahaya, juga dari sumber cahaya yang menimpa objek. Objek yang dikenai cahaya mendapat *value* yang terang sedangkan yang tidak dikenai oleh cahaya mendapat *value* gelap atau sering disebut dengan bayangan.



Gambar 2.6 Contoh ilustrasi yang menggunakan gelap terang

Sumber: <http://febriantoedypratama.wordpress.com>

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *value* berfungsi untuk membuat benda menjadi lebih hidup dengan efek gelap terang yang didapat dari pantulan cahaya yang mengenai objek.

2.2.3.3 Bentuk dan Ruang (*Shape dan Space*)

Bentuk dapat menghadirkan suasana berbeda layaknya bentuk imajinatif, geometric dan sebagainya, bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak sebuah garis imajinasi yang menggambarkan sebuah objek didalam hubungannya dengan latar belakang dan karakter tida dimensi yang terbentuk. Sedangkan ruang adalah sebuah aspek negatif dari sebuah bentuk, ruang dapat dikenali dengan adanya gelap terang cahaya sehingga objek menjadi bentuk yang terpisah dari suatu ruang.



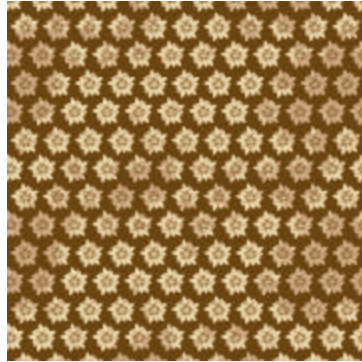
Gambar 2.7 Lukisan buah

Sumber: <http://1.bp.blogspot.com/>

Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk merupakan hasil dari sebuah garis yang memiliki arti tertentu dari sebuah pemikiran. Sedangkan ruang terbentuk karena adanya *value* yang membedakan antara bentuk dan ruang.

2.2.3.4. Pola (*Pattern*)

Pola merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar yang tidak memiliki kualitas gelap terang sehingga seperti siluet yang meminimalkan *volume* objek. Apabila pola bersifat dekoratif maka pola tersebut hanya bertujuan untuk memperindah seperti halnya pola pada kain atau tekstil.



Gambar 2.8 Contoh patern bunga

Sumber: <http://dryicons.com>

Dari definisi yang ada dapat disimpulkan bahwa pola merupakan sebuah betuk yang disusun sehingga membentuk sebuah tatanan yang tidak memiliki kualitas gelap-terang. Dan pola memiliki fungsi sebagai penghias.

2.2.3.5. Tekstur (*Texture*)

Wolf menyatakan bahwa tekstur merupakan elemen desain yang bersifat ekspresif dan emosional serta menggambarkan ciri khas pelukisnya. Tekstur dapat berbentuk berbagai variasi kuat lemah warna atau arsiran dan dapat juga diperoleh melalui percobaan yang menggunakan alat-alat yang ada disekitar secara kreatif.



Gambar 2.9 Texture batu

Sumber: <http://www.freeseamlesstextures.com/>

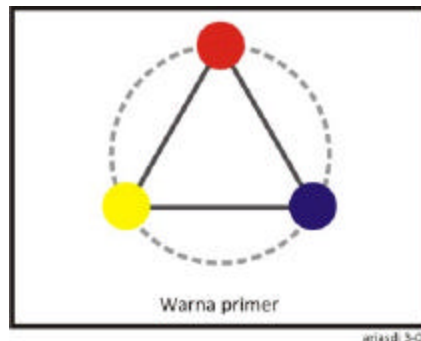
Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan sebuah emosional dan menggambarkan cirri khas setiap pelukis. Tekstur juga dapat dikatakan adalah ciri khas sebuah bentuk, contoh batu memiliki tekstur yang kasar seperti pasir, kayu memiliki tekstur yang bergaris-garis dan sebagainya. Tekstur dapat menimbulkan kesan sebuah benda tertentu.

2.2.3.6 Warna (*Colours*)

Warna merupakan kesan yang diperoleh oleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda corak rupa seperti biru atau hijau (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 1008). Warna dihasilkan dari gelombang cahaya sejenis radiasi elektromagnetik, yang terukur dengan satuan mikron. Warna pada umumnya digunakan untuk menghidupkan emosi dan suasana yang terdapat dalam satu kesatuan ilustrasi.

2.2.3.6.1 Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

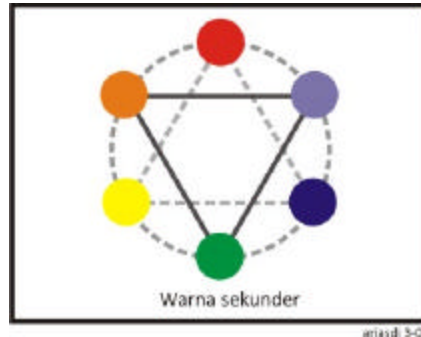
dibawah ini merupakan klasifikasi spectrum warna, warna primer sering disebut warna dasar. Warna primer memiliki tiga warna yaitu merah (*magenta red*), kuning (*lemon yellow*), dan biru (*turquoise blue*). Warna-warna tersebut merupakan warna dasar sehingga tidak dapat diperoleh dari pencampuran warna apapun.



Gambar 2.10 Warna Primer

Sumber: <http://ariasdimultimedia.wordpress.com>

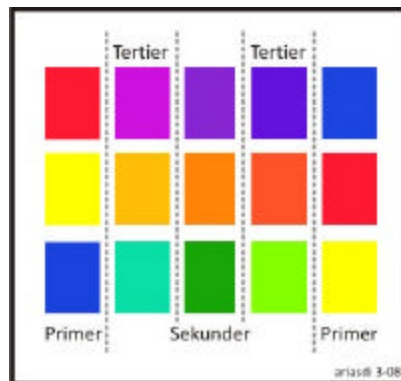
Warna sekunder merupakan hasil dari kombinasi warna primer dimana dalam lingkaran warna, warna sekunder merupakan lawan dari warna primer.



Gambar 2.11 Warna Sekunder

Sumber: <http://ariasdimultimedia.wordpress.com>

Warna tertier, merupakan kombinasi dari warna sekunder. Warna ini biasanya ditulis lebih dari satu warna, seperti merah kecoklatan atau kuning kehijauan atau ungu kemerehan dan sebagainya.



Gambar 2.11 Warna Tertier

Sumber: <http://ariasdimultimedia.wordpress.com>

Warna komplementer, merupakan warna yang saling berlawanan dalam lingkaran warna, berlawanan secara kontras dan jika digabungkan maka akan dihasilkan warna abu-abu netral. Warna komplementer ini dapat menetralkan intensitas warna yang terlalu kuat.



Gambar 2.12 Warna Komplementer

Sumber: <http://ariasdimultimedia.wordpress.com>

Warna Analogus, merupakan warna yang menggunakan terang gelap dari intensitas warna yang terdekat, sehingga warna analogus dapat menciptakan keharmonisan karena menggunakan hubungan yang dekat dengan warna-warna yang dipakai.



Gambar 2.13 Warna Analogus

Sumber: <http://ariasdimultimedia.wordpress.com>

2.2.3.6.2 Klasifikasi Warna Berdasarkan Gambar/Illustrasi

Dibawah ini merupakan klasifikasi warna berdasarkan gambar atau ilustrasi, warna *monochromatic*, merupakan warna yang ditambahkan atau dikurangi dari satu warna saja.

Warna *Polychromatic*, merupakan warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambahkan intensitas seperti pada halnya *monochromatic*.

2.2.3.6.3 Klasifikasi Warna Berdasarkan Sensasi

Dibawah ini merupakan klasifikasi warna berdasarkan sensasi yang diterima.

Warna Panas, yaitu warna merah, kuning, dan pencampurannya. Warna-warna ini saat dilihat memberikan perasaan atau kesan yang panas.

Warna Dingin, yaitu warna biru, hijau, dan pencampurannya. Warna-warna ini memberikan kesan yang sejuk dan tenang.

Warna Netral, yakni warna hitam, putih dan abu-abu.

2.2.3.6.4 Klasifikasi Warna Berdasarkan Karakteristik

Dibawah ini merupakan klasifikasi warna berdasarkan karakteristiknya, *Hue*, warna yang mengacu pada lingkaran warna seperti merah, biru, kuning, hijau, dan sebagainya. *Hue* merupakan kualitas yang membedakan warna satu dengan warna yang lainnya dan menonjolkan keunikan masing-masing warna. *Chroma*, merupakan kekuatan dan kelemahan warna yang mengacu pada intensitas warna.

Value, merupakan gelap terang bila dibandingkan dengan warna hitam dan putih. Penambahan dengan putih menjadikan warna lebih terang dan *valuenya* tinggi disebut *Tint*. Sedangkan penambahan dengan hitam menjadikan warna lebih gelap dan *valuenya* rendah disebut *Shade*.

2.2.3.6.5 Klasifikasi Warna Berdasarkan Makna

Menurut KOIN (KOIN/Waroeng Edisgn par.1) setiap warna memiliki makna tertentu seperti juga kata-kata, dibawah ini merupakan klasifikasi warna berdasarkan makna.

Merah



Respon *Psikologi*: power, energi, cinta, napsu, agresi, bahaya.

Catatan: terkadang warna merah berubah arti jika digabungkan dengan warna lain.

Merah digabungkan dengan hijau menjadi lambang dari natal, merah jika digabungkan dengan warna putih memiliki arti kebahagiaan dalam budaya Oriental.

Biru 


Respon *Psikologi*: Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.

Catatan: warna biru sering digunakan oleh bank-bank yang ada di Amerika untuk memberikan kesan kepercayaan.

Hijau 


Respon *Psikologi*: Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan.

Catatan: warna hijau tidak terlalu sukses untuk ukuran global. Di Cina dan Prancis kemasan yang menggunakan warna hijau kurang mendapat sambutan, tetapi di Timur Tengah warna hijau sangat disukai.

Kuning 

Respon *Psikologi*: Optimis, harapan, filosofi, ketidak jujur, pengecut, penghinaan.

Catatan: Kuning adalah warna keramat dalam agama Hindu.

Ungu/Jingga 

Respon *Psikologi*: Spiritual, misteri, kebangsawanan, transformasi, kekasaran, keangkuhan.

Catatan: warna ungu sangat jarang ditemui di alam.

Oranye 


Respon *Psikologi*: Energi, keseimbangan, kehangatan.

Catatan: menekankan sebuah produk yang tidak mahal.

Coklat 

Respon *Psikologi*: tanah, realibility, daya tahan.

Catatan: kemasan makanan di Amerika yang menggunakan warna coklat sangat sukses, lain halnya dengan kemasan di Colombia warna coklat kurang disukai.

Abu-abu 

Respon Psikologi: Intelek, masa depan, kesederhanaan, kesedihan.

Catatan: warna abu-abu adalah warna yang mudah dilihat oleh mata.

Hitam 

Respon Psikologi: power, seksualitas, kecanggihan, kematian, misteri, ketakutan, kesedihan, keanggunan.

Catatan: melambangkan kematian dan kecanggihan di budaya barat. Sebagai warna kemasan hitam memiliki makna anggun, kemakmuran, dan kecanggihan.

2.2.4 Tinjauan Teori Perspektif Sederhana

Raynes mengemukakan bahwa perspektif merupakan hukum yang memprediksi dan menjelaskan tentang ragam dan cara bagaimana suatu objek yang tampak semakin berkurang dan semakin kecil ukurannya saat objek jauh dari jarak si pengamat. Dalam keilmuan perspektif ada tiga macam ilmu perspektif. Yakni perspektif titik lenyap, perspektif dua titik lenyap, dan perspektif tiga titik lenyap.

Perspektif satu titik lenyap merupakan penggambaran secara frontal sejajar dengan garis horizontal dengan bagian depan semakin membesar dan bagian belakang semakin mengecil.

Perspektif dua titik lenyap merupakan penggambaran objek yang tampak pada kedua sisi sampingnya dan masih menggunakan sudut pandang mata datar.

Perspektif tiga titik lenyap merupakan penggambaran objek yang hampir sama dengan dua titik lenyap hanya saja dengan menggunakan sudut pandang dari atas (mata burung) atau sudut pandang dari bawah (mata katak).

2.2.5 Tinjauan Teori Tata Cahaya

Tinjauan teori tata cahaya dalam menggambar diantaranya sebagai berikut,

Cahaya Natural, penggambaran dengan teknik tata cahaya ini dipengaruhi oleh musim, warna, arah cahaya, dan bayangan yang terjadi selalu konstan berubah sejalan dengan waktu. Penggambaran dengan teknik ini terkesan menarik dan menimbulkan suasana tertentu.

Cahaya Membaur, penggambaran dengan teknik ini bersifat idealkarena cahaya tidak langsung mengenai dari atas sehingga pewarnaan yang diakibatkan oleh pencahayaan tersebut menjadi halus dan membaur serta tidak mudah mengalami perubahan.

Cahaya Latar Belakang, penggambaran dengan teknik tata cahaya dibelakang objek atau model. Pada penggambaran teknik ini menghasilkan tepian pada objek dengan kontras tinggi karena pantulan cahaya dari belakang lebih tinggi dari pada bagian depan objek yang tidak terkena cahaya.

Cahaya Buatan, penggambaran dengan menggunakan sumber cahaya selain cahaya matahari seperti pencahayaan pada lampu studio.

2.2.6 Tinjauan Ilustrasi Berdasarkan Teknik.

Pada Ilustrasi ada berbagai teknik yang dapat digunakan untuk membuat sebuah ilustrasi, teknik-teknik ini menunjang sebuah ilustrasi dan menampilkan sebuah ilustrasi dengan bentuk yang berbeda-beda. Berdasarkan tekniknya ilustrasi dibagi menjadi,

Fotografi, teknik ilustrasi dengan alat bernama kamera. Fotografi sendiri dibedakan menjadi fotografi dokumentasi (bertujuan untuk mengabadikan peristiwa tanpa memandang segi estetis) dan fotografi piktoral (lebih mengutamakan seni dan keindahan). Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa fotografi juga merupakan dasar dari ilustrasi tetapi pemahaman mengenai fotografi sendiri berganti makna sehingga fotografi menjadi bidang sendiri.

Manual, teknik yang mengandalkan keahlian dan kreativitas tangan dan biasanya memiliki ciri khas dan keunikan sendiri dari setiap penggambarannya. Pada proses

ini dapat disimpulkan bahwa pada teknik ini kualitas dari sebuah ilustrasi didapat dari keahlian si pelukis atau ilustrator.

Digital, teknik ilustrasi yang mengandalkan bantuan media teknologi komputer dan program tertentu.

2.2.7 Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Gaya Gambar

Berdasarkan Gaya gambarnya ilustrasi dibedakan menjadi, Realis, salah satu gaya gambar yang mengutamakan kesesuaian keadaan yang sesungguhnya dengan kehidupan nyata. Kesimpulannya adalah bahwa pada gaya ilustrasi ini benda atau objek digambarkan sesuai dengan keadaan nyatanya, contoh pria gemuk digambarkan dengan gemuk.



Gambar 2.14 Lukisan bergaya Realis

Sumber: <http://woodcraft2enjoy.com>

Kubisme, pada gaya ilustrasi ini objek yang digambar biasanya objek yang nyata atau realistis tetapi pada ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris atau bersifat datar. Kesimpulan dari gaya ini adalah pada gaya ini objek digambarkan tidak sama dengan aslinya.



Gambar 2.15 Lukisan bergaya Kubisme

Sumber: <http://lillerusk.blogg.no>

Dekoratif, gaya ilustrasi ini memiliki banyak ornamen dan hanya berfungsi sebagai penghias.



Gambar 2.16 Lukisan bergaya Dekoratif

Sumber: <http://gpders.web-log.nl>

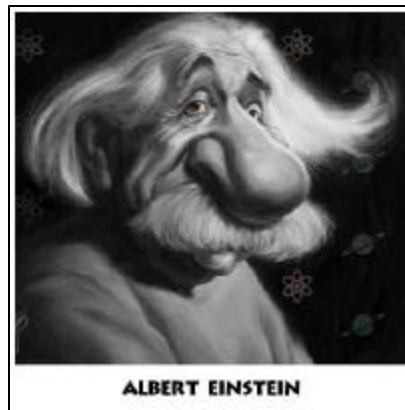
Kartun, teknik ini memiliki bentuk ilustrasi yang lucu , dan biasanya tersaji berupa komik maupun animasi.



Gambar 2.17 Lukisan bergaya Kartun

Sumber: <http://www.galeri-nasional.or.id/>

Karikatur, teknik pada ilustrasi ini hampir sama dengan teknik pada kartun, hanya saja biasanya teknik ilustrasi ini dibuat dengan ciri khas kepala besar daripada anggota badan yang lainnya. Dan pada teknik ini ilustrasi dibuat dengan tujuan menyindir.



Gambar 2.18 Lukisan bergaya Karikatur

Sumber: <http://nalar.co.id/wordpress/>

2.3 Tinjauan Street Art

2.3.1 Pengertian Street Art

Street Art dalam Bahasa Indonesia diartikan seni jalan, yang dimaksud dari seni jalan adalah setiap jenis seni yang dikembangkan di ruang publik atau di jalanan. Dalam kehidupan sehari-hari *street art* banyak dikenal sebagai mural dan *graffiti* walau jenis dari street art sendiri ada berbagai macam seperti *stencil graffiti*, *sticker art*, poster jalanan, *wheatpasting*, video proyeksi, seni intervensi, gerilya seni, *flash mobbing* dan instalasi jalan. Street art menggambarkan keinginan seorang atau pelukis ini dalam menggambarkan atau memvisualisasikan sesuatu. Sebagian besar gambar-gambar yang dibuat oleh para seniman jalanan ini berupa tulisan-tulisan dan gambar-gambar. Tujuan dari street art sendiri secara garis besar yaitu ingin memperindah kota.

Graffiti sebagai salah satu jenis dari *Street Art* memiliki ciri khas tersendiri dengan jenis *street art* yang lainnya. Pada *graffiti* gambar atau visualisasi dibuat dengan menggunakan *airbrush* dan visualisasi digambarkan di dinding atau tempat-tempat yang sudah tidak terpakai. Pada *graffiti* bentuk-bentuk visualisasi yang sering digunakan adalah bentuk-bentuk tulisan yang terkadang tidak memiliki arti.



Gambar 2.19 Graffiti

Sumber: <http://www.zimbio.com/Graffiti+Letters>

Mural sebagai salah satu dari jenis *street art* memiliki ciri khas yang tidak jauh berbeda dengan *graffiti*, kesamaan dari kedua jenis ini yaitu menggoreskan atau menorehkan visual atau konsep mereka di dinding. Pada mural gambar atau visualisasi dikerjakan dengan menggunakan cat dan waktu pengerjaan mural lebih lama. Sifat mural yang penuh ketelitian dalam pengerjaan sehingga memunculkan kesan sempurna tentu berbeda dengan *graffiti* maupun bentuk *street art* lain yang sifatnya cepat digoreskan pada tembok.



Gambar 2.20 Ilustrasi Mural

Sumber: <http://blog.studiodialog.com/>

Wallpaper dalam bahasa Indonesia diartikan kertas dinding. Kertas dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* berarti barang lembaran dibuat dari bubur rumput, jerami, kayu yang biasa ditulisi atau untuk pembungkus dan sebagainya. Dinding dalam pengertian *Kamus Besar Bahasa Indonesia* berarti penutup sisi samping (penyekat) ruang, rumah, bilik, dsb (dibuat) dari papan, anyaman bambu, tembok, dan sebagainya. Pengertian lain dari *wallpaper* adalah “sebuah kertas yang ditempelkan di dinding dengan motif atau corak tertentu” yang diproduksi di atas kertas datar atau bertekstur. *Wallpaper* memiliki pengertian kertas yang ditempelkan dipermukaan dinding.

Pada perkembangan zaman yang mengikuti teknologi *wallpaper* termasuk *street art* jika dilihat dari penggunaannya karena *wallpaper* ditempelkan pada dinding ruangan. *Wallpaper* tidak harus digunakan pada setiap dinding ruangan

wallpaper juga bisa digunakan pada sebagian dinding-dinding tertentu, tujuan dari penempatan wallaper di dinding-dinding tertentu adalah untuk memfokuskan pandangan dan desain ruangan disatu tempat, selain itu juga penggunaan wallaper yang berada disebagian dinding tidak membuat mata lelah atau membuat penuh ruangan. Perbedaan *wallpaper* dengan mural atau *graffiti* terdapat pada pengerjaan ilustrasi atau gambar, pada *wallpaper* pengerjaan dilakukan secara digital atau melalui komputer. *Wallpaper* pada masa kini berfungsi sebagai alat untuk memperindah ruangan. Kelemahan dari wallpaper adalah biaya produksi yang digunakan lebih mahal daripada menggunakan cat tembok, tetapi kelebihan dari wallaper sendiri dari pada cat tembok adalah wallaper lebih rapi dan pengerjaan lebih singkat dari pada menggunakan cat, selain itu juga jika pada suatu saat ingin mengganti suasana atau tema ruangan dapat dengan mudah diganti karena hanya menggunakan kertas.



Gambar 2.21 Contoh Wallpaper

Sumber: <http://www.stylehive.com/>

2.4 Tinjauan Sarana Pendukung

Pengertian Sarana menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai alat dalam mencapai makna dan tujuan. atau tujuan. Menurut Sagre dan Brigs dalam Latuheru(1988:13) Sarana prasarana adalah alat secara fisik untuk menyampaikan isi pembelajaran. Pengertian dukung adalah untuk menanggung atau menahan (beban, massa, struktur, bagian, dan sebagainya); berfungsi sebagai landasan untuk, untuk mempertahankan atau menahan (berat, tekanan, ketegangan, dll) tanpa memberi jalan; berfungsi sebagai alat untuk.

Sarana pendukung menurut judul perancangan adalah alat atau benda yang digunakan untuk menunjang konsep atau ide yang ingin disampaikan. Sarana penunjang memiliki fungsi untuk memperkuat konsep yang dimiliki, seperti halnya dalam sebuah kamar tidur. Kamar tidur tidak dapat disebut kamar tidur jika tidak memiliki kasur, ruang makan tanpa meja makan, dapur tanpa perabotan masak. Kasur, meja makan, dan perabotan termasuk dalam sarana pendukung.

2.5 Tinjauan Perpustakaan

2.5.1 Pengertian Perpustakaan

Perpustakaan menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah kumpulan buku-buku (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 713). Istilah pustaka, pustakawan, kepustakawanan, dan ilmu perpustakaan. Secara harafiah, perpustakaan sendiri masih dipahami sebagai sebuah bangunan fisik tempat menyimpan buku – buku atau bahan pustaka. Perpustakaan diartikan sebuah ruangan atau gedung yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu yang digunakan pembaca bukan untuk dijual (Sulistyo, Basuki). Ada dua unsur utama dalam perpustakaan, yaitu buku dan ruangan. Namun, di zaman sekarang, koleksi sebuah perpustakaan tidak hanya terbatas berupa buku-buku, tetapi bisa berupa film, slide, atau lainnya, yang dapat diterima di perpustakaan sebagai sumber informasi. Kemudian semua sumber informasi itu diorganisir, disusun teratur, sehingga ketika kita membutuhkan suatu informasi, kita dengan mudah dapat menemukannya. Menurut RUU Perpustakaan pada Bab I pasal 1 menyatakan Perpustakaan adalah

institusi yang mengumpulkan pengetahuan tercetak dan terekam, mengelolanya dengan cara khusus guna memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya melalui beragam cara interaksi pengetahuan.

Berdasarkan data diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa perpustakaan merupakan sebuah tempat atau fasilitas yang memiliki bahan pustaka seperti buku, dan film yang diorganisir secara teratur untuk memenuhi kebutuhan akan ilmu pengetahuan.

2.5.2 Maksud dan Tujuan Pendirian Perpustakaan

Aktifitas utama dari perpustakaan adalah menghimpun informasi dalam berbagai bentuk atau format untuk pelestarian bahan pustaka dan sumber informasi sumber ilmu pengetahuan lainnya. Maksud pendirian perpustakaan adalah: Menyediakan sarana atau tempat untuk menghimpun berbagai sumber informasi untuk dikoleksi secara terus menerus, diolah dan diproses. Sebagai sarana atau wahana untuk melestarikan hasil budaya manusia (ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya) melalui aktifitas pemeliharaan dan pengawetan koleksi.

Sebagai agen perubahan (Agent of changes) dan agen kebudayaan serta pusat informasi dan sumber belajar mengenai masa lalu, sekarang, dan masa akan datang. Selain itu, juga dapat menjadi pusat penelitian, rekreasi dan aktifitas ilmiah lainnya.

Tujuan pendirian perpustakaan untuk menciptakan masyarakat terpelajar dan terdidik, terbiasa membaca, berbudaya tinggi serta mendorong terciptanya pendidikan sepanjang hayat (Long life education). Berdasarkan data yang ada dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa perpustakaan memiliki tujuan untuk memberikan informasi yang ada sebagai sumber informasi dan ilmu pengetahuan untuk menciptakan masyarakat yang terpelajar serta menciptakan pendidikan yang baik bagi masyarakat yang pada akhirnya mensejahterakan masyarakat, bangsa dan negara.

2.5.3 Fungsi Perpustakaan

Pada umumnya perpustakaan memiliki fungsi,

Fungsi Penyimpanan, bertugas menyimpan koleksi (informasi) karena tidak mungkin semua koleksi dapat dijangkau oleh perpustakaan.

Fungsi Informasi, perpustakaan berfungsi menyediakan berbagai informasi untuk masyarakat. Fungsi pendidikan, perpustakaan menjadi tempat dan menyediakan sarana untuk belajar baik dilingkungan formal maupun non formal.

Fungsi Rekreasi, masyarakat dapat menikmati rekreasi kultural dengan membaca dan mengakses berbagai sumber informasi hiburan seperti : Novel, cerita rakyat, puisi, dan sebagainya.

Fungsi Kultural, Perpustakaan berfungsi untuk mendidik dan mengembangkan apresiasi budaya masyarakat melalui berbagai aktifitas, seperti: pameran, pertunjukkan, bedah buku, mendongeng, seminar, dan sebagainya.

Berdasarkan data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi perpustakaan adalah untuk menyimpan koleksi ilmu pengetahuan dan memberikan informasi tersebut baik formal maupun nonformal untuk memberdayakan masyarakat baik dari segi pendidikan maupun dari segi budaya.

2.5.4 Jenis-Jenis Perpustakaan

Jenis – jenis perpustakaan yang ada dan berkembang di Indonesia menurut penyelenggaraan dan tujuannya dibedakan menjadi,

Perpustakaan Digital adalah Perpustakaan yang berbasis teknologi digital atau mendapat bantuan komputer dalam seluruh aktifitas di perpustakaan secara menyeluruh. Contohnya : Buku atau informasi dalam format electric book, piringan, pita magnetik, CD atau DVD rom.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, selanjutnya disebut Perpustakaan Nasional, adalah Lembaga Pemerintah Non Departemen (LPND) yang melaksanakan tugas pemerintahan di bidang perpustakaan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, yang berkedudukan di Ibukota Negara.

Perpustakaan Provinsi adalah Lembaga Teknis Daerah Bidang Perpustakaan yang diselenggarakan oleh Pemerintah Daerah Provinsi yang mempunyai tugas pokok melaksanakan pengembangan perpustakaan di wilayah provinsi serta melaksanakan layanan perpustakaan kepada masyarakat.

Perpustakaan Kabupaten/Kota adalah Lembaga Teknis Daerah Bidang Perpustakaan yang diselenggarakan oleh Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota, yang mempunyai tugas pokok melaksanakan pengembangan perpustakaan di wilayah Kabupaten/Kota serta melaksanakan layanan perpustakaan kepada masyarakat umum.

Perpustakaan Umum adalah Perpustakaan yang ada di bawah lembaga yang mengawasinya. Perpustakaan umum terbagi atas :

Perpustakaan Umum Kecamatan, adalah Perpustakaan yang berada di Kecamatan sebagai cabang layanan Perpustakaan Kabupaten/Kota yang layanannya diperuntukkan bagi masyarakat di wilayah masing-masing.

Perpustakaan Umum Desa/Kelurahan adalah perpustakaan yang berada di Desa/Kelurahan sebagai cabang layanan Perpustakaan Kabupaten/Kota yang layanannya diperuntukkan bagi masyarakat di desa/kelurahan masing-masing.

Perpustakaan Khusus adalah Perpustakaan yang diperuntukkan untuk koleksi-koleksi tokoh terkenal. Contohnya : Perpustakaan Bung Hatta.

Perpustakaan lembaga Pendidikan : Perpustakaan yang berada di lingkungan lembaga pendidikan (SD, SMP, SMA, PT, dan LSM). Contohnya : perpustakaan Universitas. Pada perpustakaan tingkat PT, perpustakaan dapat dibagi kembali menjadi dua, yaitu : perpustakaan pusat dan perpustakaan tingkat fakultas.

Perpustakaan Lembaga Keagamaan adalah Perpustakaan yang berada di lingkungan lembaga keagamaan. Contohnya : Perpustakaan Masjid, perpustakaan Gereja, dll

Perpustakaan Pribadi adalah Perpustakaan yang diperuntukkan untuk koleksi sendiri dan dipergunakan dalam ruang lingkup yang kecil. Contohnya : Perpustakaan keluarga.

2.5.5 Ilmu Perpustakaan

Ilmu perpustakaan dapat dikatakan sebagai disiplin dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu produk, proses dan masyarakat (Daoed Joesoef). Disiplin ilmu menurut Thomson sebagai body of knowledge, sekelompok konsep yang diajarkan bersama.

Perpustakaan dipandang sebagai ilmu dari tiga aspek yaitu :

1. Ontologis, ilmu perpustakaan dapat dikaji dari definisi dan obyek yang menjadi kajiannya.
2. Epistemologis, bahwa ilmu perpustakaan memiliki kerangka pemikiran logis dan konsisten dengan argumen yang tersusun sebelumnya, menjabarkan hipotesis sebagai deduksi kerangka pemikirannya, dan melakukan falsifikasi dan verifikasi atas hipotesis dan mengujinya secara faktual.
3. Aksiologis, bahwa terbukti ilmu perpustakaan telah membawa kemaslahatan bagi umat manusia.

2.6 Tinjauan Perpustakaan Universitas Kristen Petra

2.6.1 Sejarah Perpustakaan Universitas Kristen Petra

Perpustakaan Universitas Kristen Petra mulai berdiri pada akhir tahun 1966, 5 tahun setelah berdirinya Universitas Kristen Petra yang berlokasi di Jalan Embong Kemiri no. 11 Surabaya, dengan koleksi awal berjumlah 696 eksemplar buku, serta 46 judul majalah dalam dan luar negeri. Kemudian pada tahun 1977 secara berangsur-angsur kampus Universitas Kristen Petra beserta perpustakaan yang merupakan perpustakaan pusat ini pindah ke gedung yang dirancang sebagai kampus Universitas Kristen Petra di jalan Siwalankerto 121-131.

Sejalan dengan perkembangan Universitas Kristen Petra, pada tanggal 10 Oktober 1992 diresmikan pemakaian Gedung Petra. Empat dari sepuluh lantai yang ada ditempati oleh perpustakaan, yaitu lantai 5 - 8. Dengan kepindahan perpustakaan ke gedung yang baru, software otomasi yang telah dipersiapkan sejak tahun 1989 sebagai sistem otomasi perpustakaan terintegrasi resmi dioperasikan dengan nama SPEKTRA singkatan dari Sistem Informasi Perpustakaan Universitas Kristen Petra.

Sesuai dengan arah perkembangan perpustakaan yang tidak lagi ke arah fisik bangunan tetapi lebih ke arah perluasan akses informasi global yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, maka pada 3 Juni 1995 Perpustakaan secara resmi telah terhubung ke *Internet*. Dengan konsep Perpustakaan Tanpa Dinding (*Library Without Walls*) serta diawali dengan terbentuknya jaringan PetraNet, Perpustakaan mulai menyediakan layanan akses internet bagi penggunanya dan mulai mengembangkan layanan online pada tahun 1996 seperti layanan penelusuran artikel, layanan referensi, pengusulan buku baru, dsb. Layanan Perpustakaan Universitas Kristen Petra dapat diakses secara *online* melalui *internet*.

Dengan motto barunya *A Caring Learning Zone* Perpustakaan Universitas Kristen Petra tidak hanya berperan sebagai pusat informasi saja, tetapi ikut membentuk masyarakat belajar dengan menjadi pendamping proses belajar dan mitra profesional bagi masyarakat akademis dan praktisi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

2.6.2 Keunikan Universitas Kristen Petra

Mempunyai koleksi yang cukup kuat di bidang teknik khususnya Teknik Sipil dan Arsitektur, serta Sastra Inggris. Sistem layanan yang mengutamakan kepuasan pengguna Dilibatkannya mahasiswa melalui Klub Sahabat Perpustakaan, perekrutan tenaga Mahasiswa Paruh Waktu dalam pengelolaan perpustakaan sebagai upaya untuk mempererat hubungan dengan pengguna, mengetahui kebutuhan dan harapan pengguna serta merupakan nilai tambah bagi mahasiswa itu sendiri.

2.7 Tinjauan Aspek History

Desain Ilustrasi wallpaper berasal dari *Street Art*. Pada awalnya *street art* sudah ditemukan sejak zaman dahulu pada masa pra-sejarah manusia sudah mengenal *street art*. Manusia pada zaman pra-sejarah melukis pada dinding-dinding goa, sama halnya dengan pengertian *street art* sendiri yang melukis pada dinding. Seiring perkembangan zaman *street art* kembali muncul di Amerika di kota New York, masyarakat New York menggambar pada dinding-dinding kota

untuk menyampaikan pemikiran mereka walau tidak seluruh gambar mereka memiliki arti. *Street Art* masuk ke Indonesia pada tahun 2000 dan sangat dikenal dengan *graffiti* atau mural. Wallpaper dapat dikatakan sebagai salah satu dari *street art* ini karena wallpaper juga ditempatkan pada dinding hanya saja pengerjaan pada wallpaper sendiri dikerjakan dengan komputer dan di cetak pada sebuah kertas tidak secara manual seperti halnya *graffiti* atau mural. Sedangkan perpustakaan sejak dahulu berfungsi untuk memberikan ilmu kepada masyarakat melalui pustaka-pustaka yang ada tetapi seiring perkembangan jaman perpustakaan juga ikut berkembang mengikuti jaman mulai dari penggunaan internet sebagai salah satu media untuk memberikan pembelajaran juga menggunakan beberapa buku-buku internet sebagai pengganti buku.

2.8 Tinjauan Aspek Kultural

Sebenarnya Ilustrasi pada wallpaper merupakan hal yang *universal*, hampir pada setiap wallpaper diberikan ilustrasi walau hanya berbentuk pola atau menggambarkan sesuatu. Tidak hanya di dunia ilustrasi *wallpaper* juga berlaku di Indonesia dengan hal yang sama. Hampir tidak ada perbedaan yang berarti antara visual yang ada di dunia dengan yang ada di Indonesia hanya saja di Indonesia pola dari *wallpaper* yang ada biasanya berupa *pattern*. Sedangkan perpustakaan hampir tidak ada perbedaan dari yang ada di luar negeri dan yang ada di Indonesia tujuan dari perpustakaan tetap sama yaitu memberikan informasi kepada masyarakat, hanya saja yang membedakan antara luar negeri dan yang ada di Indonesia adalah masyarakat. Masyarakat Indonesia kurang memiliki minat baca mereka hanya membaca jika perlu lain halnya dengan orang luar yang memiliki tingkat kesadaran tentang membaca yang tinggi. Sehingga diharapkan di Indonesia tingkat kepedulian dan kesadaran masyarakat untuk membaca dapat di tingkatkan.

2.9 Tinjauan Aspek Kehidupan

Wallpaper dalam kehidupan berfungsi sebagai penghias ruangan, selain itu wallpaper berfungsi untuk mencerminkan kesan yang ingin ditonjolkan dari sebuah ruangan. Seperti halnya dengan kehidupan, wallpaper ingin memberikan kenyamanan saat seseorang berada di ruangan tersebut. Dengan kenyamanan tersebut seseorang akan dapat menikmati hidup dengan bahagia, selain itu juga ruangan yang nyaman dapat meningkatkan keharmonisan keluarga atau kenyamanan dalam belajar. Dengan wallpaper tertentu keinginan seseorang akan suatu hal dapat disampaikan ataupun disalurkan, ilustrasi wallpaper berfungsi untuk penyampaian kesan atau ide seseorang. Perpustakaan dalam kehidupan sehari-hari berfungsi sebagai tempat pembelajaran dan tempat ilmu berada, dalam kehidupan perpustakaan ingin agar masyarakat dapat hidup dengan lebih baik melalui belajar, untuk mendapatkan hidup yang lebih baik ilmu sangat penting dan perpustakaan merupakan tempat ilmu-ilmu yang begitu banyak berkumpul. Sehingga pada akhirnya kehidupan masyarakat dapat lebih baik lagi.

2.10 Data Kuisisioner

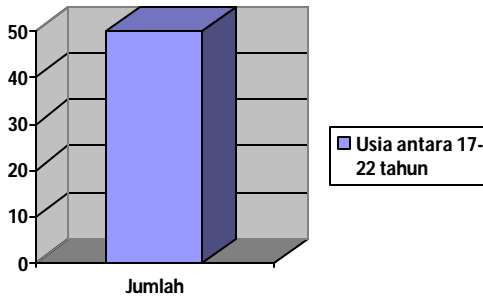
untuk memperjelas target dari ilustrasi wallpaper ini penulis melakukan pembagian kuisisioner dengan hasil data sebagai berikut.

2.10.1 Asumsi Data Kuisioner

Tabel 2.1. Data Usia Responden

Usia	Jumlah	Persentasi
Usia antara 17-22 tahun	50	100%

Bagan 2.1. Bagan Usia Responden



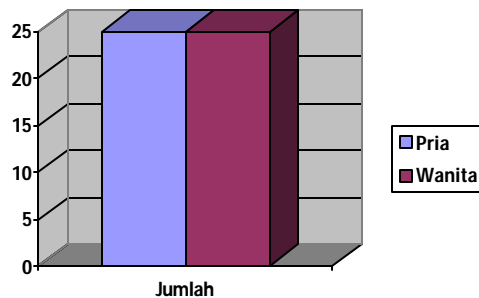
Asumsi

Pembagian kuisioner dibagikan kepada responden dengan usia antara 17 hingga 22 tahun, karena target utama dari ilustrasi ini adalah mahasiswa.

Tabel 2.2. Data Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentasi
Pria	25	50%
Wanita	25	50%

Bagan 2.2. Bagan Jenis Kelamin



Asumsi

Pemabagian kuisisioner dibagikan secara merata kepada pria dan wanita karena Universitas Kristen Petra memiliki mahasiswa dan mahasiswi yang merupakan target utama dari dari ilustrasi ini.

2.10.2 Analisa Data Kuisisioner

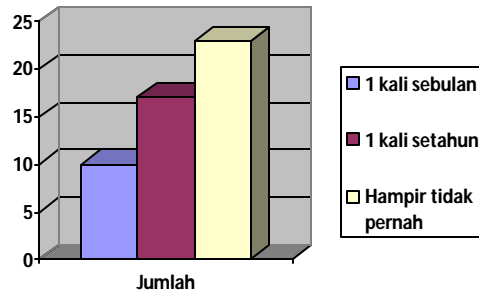
Pertanyaan:

1. Apakah kamu sering keperustakaan?

Tabel 2.3. Data Seberapa Sering Mahasiswa ke Perpustakaan

Seberapa Sering	Jumlah	Persentasi
1 kali sebulan	10	20%
1 kali setahun	17	34%
Hampir tidak pernah	23	46%

Bagan 2.3. Bagan Seberapa Sering Mahasiswa ke Perpustakaan



Analisa

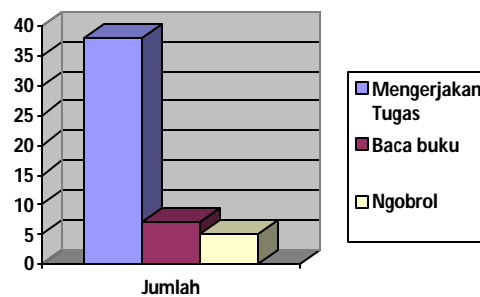
Dari hasil data diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa yang ada di Universitas Kristen Petra sangat jarang untuk mengunjungi perpustakaan.

2. Jika kamu ke perpustakaan apa yang kamu lakukan?

Tabel 2.4. Data Kegiatan yang dilakukan di Perpustakaan

Kegiatan	Jumlah	Persentasi
Mengerjakan Tugas	38	76%
Baca buku	7	14%
Ngobrol	5	10%

Bagan 2.4. Bagan Kegiatan yang dilakukan Mahasiswa



Analisa

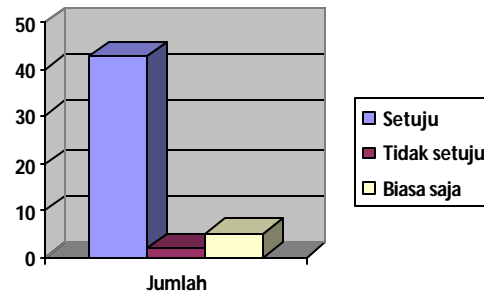
Menurut data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa datang ke perpustakaan sebagian besar hanya untuk mengerjakan tugas yang diberikan sewaktu kuliah.

3. Apakah Kamu Setuju Jika Perpustakaan Memiliki Wallpaper?

Tabel 2.5. Data Jika Perpustakaan Memilki Wallpaper

Tanggapan	Jumlah	Persentasi
Setuju	43	86%
Tidak setuju	2	4%
Biasa saja	5	10%

Bagan 2.5. Bagan Tanggapan Jika Perpustakaan Memiliki Wallpaper



Analisa

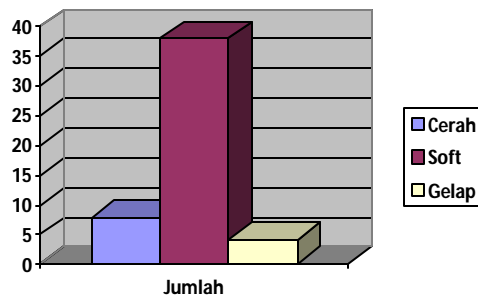
analisa yang dapat ditarik dari data diatas adalah mahasiswa setuju jika perpustakaan memiliki wallpaper.

4. Jika perpustakaan diberi warna, warna apa yang kamu sukai?

Tabel 2.6. Data Warna yang di Suka Untuk Perpustakaan

Jenis warna	Jumlah	Persentasi
Cerah	8	16%
Soft	38	76%
Gelap	4	8%

Bagan 2.6. Bagan Warna Apa yang Disukai Oleh Mahasiswa



Analisa

Menurut analisa yang dapat ditarik dari data diatas adalah mahasiswa lebih menyukai warna-warna yang soft untuk perpustakaan.

2.11 Analisa Wawancara

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan dengan Liauw Toong Tjiek, ST, M.S. (Aditya Nugraha) didapat hasil yaitu perpustakaan Universitas Kristen Petra sebagai perpustakaan ingin agar perpustakaan tidak hanya menjadi sebuah tempat yang didatangi hanya karena ingin mengerjakan tugas tetapi perpustakaan ingin menjadi sebuah tempat yang asik untuk didatangi tidak hanya sebagai tempat untuk belajar dan mencari tugas melainkan menjadi tempat yang asik buat berkumpul selain kantin atau *café*.

Selain itu juga hasil yang didapat melalui wawancara dengan Bpk. Aditya yaitu fungsi perpustakaan sebagai katalisator yang menghubungkan setiap jurusan karena menurut Bpk. Aditya mahasiswa merasa sedikit canggung saat berada di tempat atau di ruang jurusan lain sedangkan jika mereka berada diperpustakaan mahasiswa tidak akan merasa canggung terhadap mahasiswa dari jurusan lain.

Oleh karena hal itu perpustakaan mengharapkan bahwa perpustakaan dapat menarik mahasiswa untuk datang dan melakukan aktivitas didalam perpustakaan.

Selain melakukan wawancara dengan Bpk. Aditya juga dilakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa yang ada di dalam Universitas Kristen Petra.

Dari hasil wawancara tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa mahasiswa jarang mendatangi perpustakaan karena mereka menganggap bahwa perpustakaan merupakan tempat yang tidak nyaman dan membosankan, jika mahasiswa ini mendatangi perpustakaan hanya karena ingin mencari tugas-tugas kampus.

Selain itu juga saat ditanyakan apakah setuju jika ada ruang baca yang memiliki wallpaper di dalam perpustakaan? Mereka mahasiswa ini tertarik dan setuju jika perpustakaan memiliki wallpaper.

Dan dari hasil wawancara yang dapat didapat sebuah kesimpulan bahwa mahasiswa lebih menyukai warna-warna yang lembut jika berada di perpustakaan karena mahasiswa merasa jika warna-warna cerah yang digunakan mereka merasa penat dan tidak tenang, mereka lebih menginginkan warna yang lembut karena ingin merasa tenang dan sejuk jika berada di suatu tempat.