

2. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Pembahasan Teori

2.1.1 Teori Semiotika

Semiotika berasal dari bahasa Yunani “*semeion*” yang memiliki arti “tanda”. Semiotika merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang makna, tanda, dan simbol. Namun, tak hanya itu, semiotika juga mengkaji mengenai relasi tanda. Kata kunci dalam semiotika adalah relasi, bukan tanda itu sendiri. Semiotika mengkaji relasi tanda, yakni relasi tanda yang satu dengan tanda – tanda yang lainnya, relasi tanda – tanda dengan makna – maknanya atau objek – objek yang dirujuk, dan relasi tanda – tanda dengan para penggunanya atau interpreter – interpreternya (Budiman viii). Pada kenyataannya, semiotika biasa didefinisikan sebagai pengkajian tanda – tanda (*the study of signs*), yang merupakan studi atas kode – kode, yaitu sistem apapun yang memungkinkan kita memandang entitas – entitas tertentu sebagai tanda – tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna (Scholes dalam Budiman 1). Belajar mengenai semiotika, tidaklah lepas dari tokoh – tokoh pencetus teori ini, dan dua tokoh yang terkenal adalah Charles S. Peirce dan Ferdinand de Saussure. Menurut pemahaman Charles S. Peirce, semiotika tidak lain merupakan sebuah nama lain dari logika, ‘doktrin formal tentang tanda – tanda’, sementara bagi Ferdinand de Saussure, semiotika adalah ilmu umum tentang tanda. Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa bagi Peirce, semiotika adalah suatu cabang filsafat, dan bagi Saussure semiologi adalah bagian dari disiplin ilmu, psikologi sosial.

Charles S. Peirce memaparkan semiotika dengan menggunakan signifikasi antara representamen, interpretan, dan objek. Peirce mengungkapkan bahwa tanda bukanlah sesuatu yang sederhana yang kemudian olehnya dibagi tipe – tipe tanda tersebut menjadi simpel dan fundamental. Tipe – tipe tersebut adalah ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan dengan objeknya, misal lampu lalu lintas. Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal diantara representamen dan objeknya, misal jejak telapak kaki yang merupakan

indeks bahwa telah ada seseorang yang lewat. Sedang simbol merupakan tanda yang bersifat umum dan telah disepakati secara universal, misal tanda dilarang masuk.

Menurut Saussure, tanda merupakan kesatuan dari dua bidang yang tidak terpisahkan – seperti halnya selembar kertas – , bidang yang dimaksud adalah penanda (*signifier*) atau bentuk dan petanda (*signified*) atau konsep atau makna (Piliang 314). Petanda bukanlah sesuatu yang diacu oleh tanda, melainkan semata – mata representasi mentalnya. Menurut Saussure, hubungan antara penanda dan petanda umumnya bersifat sewenang – wenang. Hal ini bukan berarti pemilihan penanda – penanda sepenuhnya terserah kepada penutur, melainkan pemilihan tersebut tidak bermotivasi, penanda tidak memiliki hubungan yang alamiah dengan petanda (Budiman 31).

Ruang studi semiotika sendiri sangatlah luas sehingga menimbulkan kesan sebagai ilmu yang arogan. Karena itu, menurut Charles Morris (dalam Budiman 4), seorang filsuf yang menaruh perhatian pada ilmu tentang tanda – tanda, semiologi pada dasarnya dapat dibedakan menjadi tiga cabang, yakni sintatik, semantik, dan pragmatik.

1. Sintatik (*syntatics*) atau sintaksis (*syntax*) adalah suatu cabang penyelidikan semiologi yang mengkaji ‘hubungan formal diantara satu tanda dengan tanda – tanda yang lainnya’. Merupakan kaidah – kaidah yang mengendalikan tuturan dan interpretasi, pengertian sintatik kurang lebih adalah semacam ‘gramatika’.
2. Semantik (*semantics*) adalah suatu cabang penyelidikan semiologi yang mempelajari ‘hubungan diantara tanda – tanda dengan designata atau objek – objek yang diacunya’. Menurut Morris, designata adalah makna tanda – tanda sebelum digunakan dalam tuturan tertentu.
3. Pragmatik (*pragmatics*) adalah suatu cabang penyelidikan semiologi yang mempelajari ‘hubungan di antara tanda – tanda dengan interpreter – interpreter atau para pemakainya’. Berurusan dengan aspek komunikasi, khususnya fungsi – fungsi situasional yang melatari tuturan.

2.1.2 Semiologi Roland Barthes

Roland Barthes adalah seorang kritikus, filsuf serta ahli semiologi yang berasal dari Perancis. Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang sangat ulet mempraktekkan model linguistik dan semiologi dari Saussure. Barthes berpendapat bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi – asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu.

Teori Barthes tentang semiologi merupakan pengembangan teori – teori yang dikemukakan oleh Saussure. Namun, yang membedakan teori semiologi Barthes dan Saussure adalah, teori semiologi Barthes lebih menekankan pada cara tanda di dalam teks berinteraksi dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya serta gagasannya mengenai makna interaktif antara pembaca, penulis, dan teks sedangkan Saussure menekankan pada teks semata.

Tujuan dari analisa Barthes bukan hanya untuk membangun suatu sistem klasifikasi unsur – unsur, melainkan menyajikan kajian yang logis dan terperinci mengenai suatu tindakan. Dalam pandangan Saussure tentang *langue* dan *parole*, Barthes memberikan contoh perbedaannya dengan memilah fenomena busana dalam tiga sistem yang berlainan. Pertama, busana yang ditulis (*clothes as written about*), yaitu yang dideskripsikan didalam sebuah majalah mode atau media cetak lainnya dengan sarana bahasa tulis, yang berarti bentuk *langue* yang sesungguhnya, karena pakaian yang dijelaskan tidak berhubungan dengan selera mode seseorang melainkan sistematika tanda; kedua, busana yang difoto (*clothes as photographed*), *langue* masih dipermasalahkan tetapi sudah tidak memiliki bentuk abstrak, busana yang difoto dikenakan oleh seseorang. Disisi ini, *langue* menjadi semi-*real* dan orang yang mengenakan busana mewakili *parole*; ketiga, busana yang dikenakan (*clothes as worn*), dalam contoh ini, *langue* dapat dilihat tersusun atas (1) berbagai oposisi di antara bagian – bagian setelan (*pieces*), bagian – bagian pakaian, serta detail – detailnya, yang variasinya mengakibatkan perubahan makna (penggunaan topi baret dan peci tidak sama maknanya); (2) kaidah – kaidah yang mengendalikan asosiasi bagian – bagian didalam setelan itu sendiri, entah disepanjang tubuh ataupun ke dalam. Sedangkan *parole* nya terdiri

atas segala fenomena bahan atau fabrikasi yang acak atau juga gaya berpakaian individual(ukuran pakaiannya, tingkat kebersihannya, kebiasaan pribadi dalam berbusana, atau asosiasi bagian – bagiannya secara bebas).

Pendekatan semiologi Roland Barthes secara khusus tertuju pada sejenis tuturan yang biasa disebut mitos. Menurut Barthes, bahasa membutuhkan kondisi tertentu untuk dapat menjadi mitos, yaitu yang secara semiotis dicirikan oleh hadirnya sebuah tataran signifikasi yang disebut sistem semiologis tingkat kedua.



Gambar 2.1 Tataran mitos dalam semiologi Roland Barthes
 sumber:<http://www.ahlidesain.com/semiologi-dalam-desain-komunikasi-visual.html>

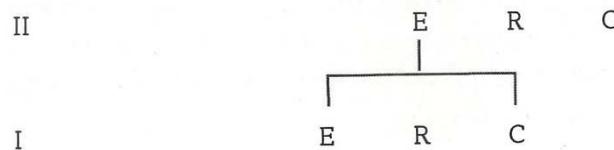
Penanda – penanda (*signifier*) berhubungan dengan petanda – petanda (*signified*) sedemikian rupa sehingga menghasilkan tanda (*sign*). Selanjutnya tanda – tanda pada tataran pertama ini akan menjadi penanda – penanda yang berhubungan dengan petanda – petanda pada tataran kedua. Pada tataran signifikasi lapis kedua inilah mitos muncul (Barthes 114 – 115).

Barthes berpendapat, dalam bukunya *mythologies*, bahwa “dalam semiologi, tataran ketiga bukanlah apa – apa melainkan asosiasi dari kedua tataran sebelumnya, yang dinamakan signifikasi. Signifikasi adalah mitos itu sendiri.” (121). Kata signifikasi adalah kata yang membenaran yang tepat, sebab pada kenyataannya, mitos memiliki fungsi ganda: ia mengeluarkan dan memberitahu, ia

memberi pengertian atau paham akan sesuatu dan memaksakan pengertian tersebut. (Barthes 117).

Mitos tidak menyangkal sesuatu, melainkan fungsi dari mitos adalah untuk berbicara tentang sesuatu, secara sederhana, mitos membersihkan sesuatu tersebut, membuatnya menjadi *innocent*, memberinya pembenaran yang natural dan terus menerus, mitos memberi sesuatu sebuah kejelasan, bukan sebuah penjelasan belaka namun sebuah kalimat yang merupakan fakta (Barthes 143).

Barthes menjelaskan mengenai signifikasi berlapis ganda yang digambarkannya melalui perangkat denotasi dan konotasi. Setiap sistem signifikasi terdiri dari lapis ekspresi (E), lapis isi atau konten (C), dan lapis relasi (R) sebagai penghubung kedua lapis tersebut, dimana kedua lapis tersebut akan berelasi. Sistem ini dinamakan sistem ERC



Gambar 2.2 Skema tataran ERC, konotatif.

sumber : Budiman (2011, p.40)

Oleh Hjelmslev hal ini disebut semiologi konotatif. Tataran pertama merupakan lapis denotatif dan tataran kedua disebut lapis konotatif. Dapat dikatakan bahwa sistem konotasi merupakan sistem dimana lapis ekspresinya tersusun dari sistem signifikasi.

Disisi lain, terdapat juga kasus dimana pada tataran pertama, sistem ERC tidak membentuk ekspresi (E) pada tataran keduanya seperti dalam semiologi konotatif, melainkan membentuk konten atau isi (C) sebagai *signifiernya*. Kasus ini terjadi pada setiap metabahasa, yakni sistem dimana lapis isis atau kontennya tersusun dari sebuah sistem signifikasi, atau sebagai bahasa tentang bahasa, sebuah semiotik tentang semiotik (Budiman 40).

Setiap tuturan, baik berupa verbal maupun visual, secara tertulis maupun sekedar representasi secara potensial dapat menjadi mitos (Barthes dalam Budiman 41). Dalam arti, bahwa tidak hanya wacana tertulis yang dapat dibaca sebagai mitos, melainkan film, olahraga, fotografi, bahkan makanan. Barthes menunjukkan contoh kecil mengenai mitos dalam pengalamannya saat mengunjungi sebuah *barber shop*. Ditempat cukur itu, Barthes disodorkan sebuah majalah *Paris Match* yang disampul depannya terdapat gambar “seorang negro muda yang mengenakan seragam serdadu Prancis tengah memberi hormat dengan mata menatap ke atas, yang mungkin tertuju pada bendera Prancis.



Gambar 2.3 Sampul depan majalah *Paris Match*

sumber : https://courses.nus.edu.sg/course/elljwp/parismatch_files/image002.jpg

Pada tataran pertama (denotasi atau *signifier*), dapat diidentifikasi adanya gambar seorang serdadu, berpakaian seragam, lengan diangkat, mata menatap ke atas, dan bendera Prancis. Makna literal yang didapat adalah seorang serdadu berkulit hitam memberi hormat pada bendera Prancis. Pada tataran selanjutnya, gambar tersebut menyodorkan makna bahwa Prancis adalah sebuah negara besar, dengan segenap putranya tanpa diskriminasi ras sedikitpun, setia dengan takzim di bawah perlindungan benderanya.

Menurut Barthes, citra dapat dibedakan lagi kedalam dua tataran, yaitu : pesan harfiah atau pesan ikonik dan pesan simbolik atau pesan ikonik berkode. Pesan harfiah merupakan tataran denotasi yang berfungsi menaturalkan pesan simbolik; sementara pesan simbolik merupakan tataran konotasi yang keberadaannya didasarkan pada kode budaya tertentu atau familiaritas terhadap

stereotipe tertentu. Dengan kata lain, sebagai suplemen analogis tersebut, makna pada tataran kedua, petanda –petandanya mengacu kepada budaya tertentu, kode dari tatanan konotasi ini mungkin tersusun dari suatu tatanan simbolik universal atau retorik dari satu periode tertentu, atau dari semacam stok stereotipe kultural. Petanda – petanda dari citra ini dapat disebut juga ideologi, sedangkan penanda – penandanya disebut retorik (Budiman 43).

2.1.3 Teori Nirmana

2.1.3.1 Definisi Nirmana

Nirmana dalam kamus bahasa Kawi (Jawa kuno) merupakan rangkaian kata dari kata ‘*Nir*’ yang artinya tidak ada atau tanpa, dan ‘*mana*’ yang berarti angan – angan (Sanyoto x). Nirmana juga sering diartikan dengan tidak berwujud, tidak ada rupa. Jika dilihat dari artinya, nirmana merupakan salah satu cabang ilmu yang mengajarkan untuk menciptakan karya seni tanpa mengangan – angankan suatu bentuk, menyusun dan belajar berekspresi dengan unsur – unsur seni rupa untuk memperoleh keindahan karya yang artistik atau indah.

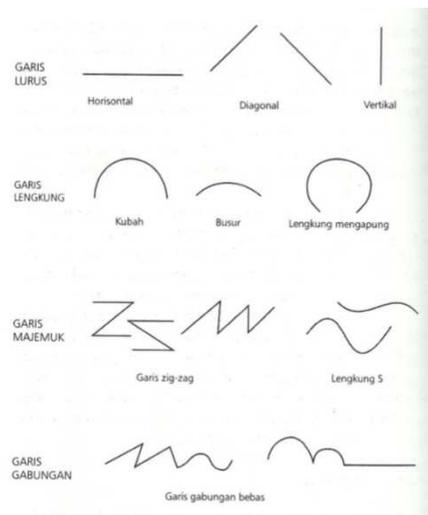
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nirmana merupakan ilmu keindahan atau ilmu yang mempelajari mengenai seni dan desain. Nirmana merupakan dasar dalam mendesain dan dunia desain, karena dalam dunia desain, diperlukan nilai – nilai keindahan. Nirmana mengajarkan dasar – dasar elemen dalam desain, seperti bentuk berupa: titik, garis, bidang, dan gempal; tekstur; ukuran; warna; prinsip desain (irama, kesatuan, dominasi, keseimbangan, proporsi, dan kesederhanaan).

2.1.3.2 Bentuk berupa Titik dan Garis

Titik dan garis merupakan elemen desain yang paling sederhana. Bentuk berupa titik, merupakan sentuhan dari alat gambar yang tidak bergeser. Umumnya, titik dipahami karena ukurannya yang kecil, padahal pengertian kecil sendiri tidaklah pasti. Bila sentuhan alat gambar tersebut bergeser, itulah yang disebut dengan garis. Garis dibagi menjadi garis nyata dan garis semu. Garis nyata adalah

garis yang memang digambarkan secara manual, sedang garis semu tercipta dari cara objek tertata.

Umumnya, titik digambarkan bulat, namun sebenarnya juga bisa berbentuk kotak, segitiga, maupun berntuk abstrak. Ada juga yang menyebut titik sebagai *spot*, yakni hasil dari cipratan, semprotan, tetesan, tutulan, dan sejenisnya. Salah satu contoh penerapan titik ada pada raster foto berwarna yang merupakan campuran dari titik – titik warna kuning, merah, biru, dan hitam. Disisi lain, jenis dari garis dibagi menjadi garis lurus, garis lengkung, garis majemuk (zig-zag atau garis seperti ombak), dan garis gabungan, dimana tiap garis memiliki karakternya masing – masing.



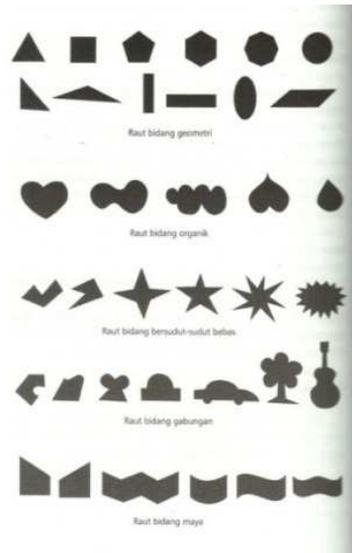
Gambar 2.4 Jenis garis

sumber : Sanyoto (2009, p.102)

2.1.3.3 Bentuk berupa Bidang

Bentukan dikatakan bidang bila memiliki panjang dan lebar serta menutupi permukaan. Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang dan bentuk bidang sendiri disebut ruang dwimatra. Ruang dwimatra adalah ruang dua dimensi berupa ruang datar. Ruang dwimatra yang terisi objek disebut ruang positif, sedang ruang yang tidak terisi objek disebut ruang negatif atau biasa disebut dengan *white space* (Sanyoto 146).

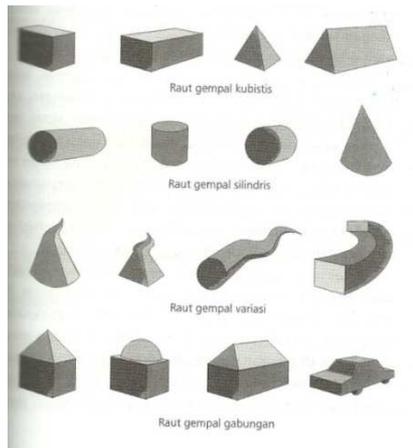
Macam bidang meliputi bidang geometri dan non geometri. Bidang geometri adalah bidang yang teratur yang dapat diukur, meliputi bidang segitiga, bujur sangkar, segilima, dan lainnya. Sedangkan bidang non geometri dapat berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya.



Gambar 2.5 Raut bidang
sumber : Sanyoto (2009, p.120)

2.1.3.4 Bentuk berupa Gempal

Bentuk dikatakan gempal bila memiliki tiga dimensi, yakni panjang, lebar, dan tebal. Gempal dapat dibedakan menjadi gempal teratur (bersifat matematis) dan gempal tidak teratur (berbentuk bebas). Adapun sifat gempal adalah nyata (berbentuk yang bisa dipegang utuh) dan semu (bentuk tiga dimensi yang terlihat tiga dimensi dengan bantuan *value* warna). Macam raut gempal antara lain adalah gempal kubistik, gempal silindris (bentuk gempal yang membulat atau melingkar), gempal gabungan yang merupakan gabungan dari kubistik dan silindris, dan gempal variasi (bentuk gempal imajiner atau khayalan).



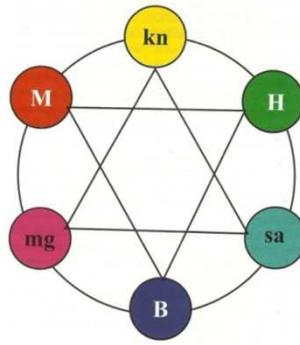
Gambar 2.6 Raut gempal
sumber : Sanyoto (2009, p.129)

2.1.3.5 Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang dinamakan *pigmen*. Warna terlihat karena adanya cahaya yang mengenai suatu benda, dan benda tersebut memantulkan warna ke mata.

Warna menurut kejadiannya dibagi menjadi dua, yakni warna *addictive* (RGB) dan *subtractive* (CMYK). Warna *addictive* adalah warna yang berasal dari spektrum dan biasanya merupakan warna untuk media elektronik. Warna pokok dari warna *addictive* adalah *Red – Green – Blue*. Prinsip kerja warna RGB ini mendasarkan pada kemampuan mata dalam menangkap persepsi warna dengan menggabungkan warna merah – hijau – biru sebagai warna primer.

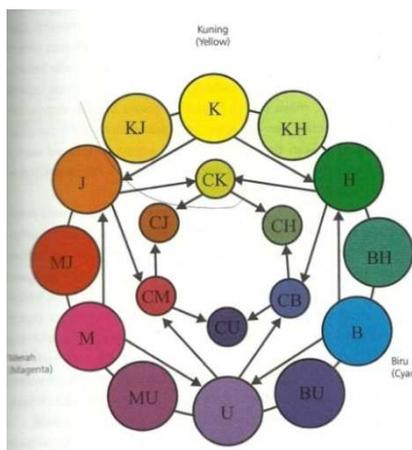
Warna *subtractive* merupakan warna yang berasal dari pigmen dan biasanya merupakan warna untuk mencetak. Warna pokok *subtractive* adalah *Cyan – Magenta – Yellow – Key*. Warna – warna lain dapat dibuat dengan cara mencampurkan warna – warna untuk didapatkan warna yang baru, namun warna tersebut tidak sempurna karena pada dasarnya warna – warna tersebut tidak bercampur, hanya pigmennya yang saling berdekatan. Unsur K dalam CMYK adalah kadar atau presentase warna hitam.



Gambar 2.7 Lingkaran warna *addictive – subtractive*
sumber : Sanyoto (2009, p.20)

Secara subjektif, warna dibagi menjadi : *hue*, *value*, dan *chroma*.

1. *Hue* adalah identitas warna. Warna pada *hue* dibagi menjadi warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, dan warna kuarter. Warna primer merupakan warna pokok, warna yang tidak bisa didapat dari pencampuran warna lain dan merupakan bahan pokok pencampuran warna. Warna sekunder adalah pencampuran dari dua warna primer. Warna intermediate adalah warna perantara, berada diantara warna primer dan sekunder. Sedangkan warna tersier merupakan warna hasil pencampuran dua warna sekunder. Terakhir adalah warna kuarter, yang merupakan pencampuran dari dua warna tersier.



Gambar 2.8 Klasifikasi warna (warna pokok-warna sekunder-warna *intermediate*-
warna tersier-warna kuarter)
sumber : Sanyoto (2009, p.33)

2. *Value* merupakan dimensi gelap – terangnya warna. Dalam *value*, teknik yang digunakan adalah *tint*, *tone*, dan *shade*. *Tint* merupakan *value* paling terang, *tone* merupakan *value* normal dan *shade* merupakan *value* paling gelap. Ketiga teknik ini umumnya digunakan untuk memperoleh kesan tiga dimensi.
3. *Chroma* merupakan intensitas suram – cerahnya warna. Warna *chroma* didapat dengan mencampurkan dua warna yang komplementer, misal kuning dan ungu, merah dan hijau. *Chroma* digunakan untuk mengubah karakter warna. Misal warna merah yang berkarakter panas, garang, marah, akan berubah karakternya menjadi lemah lembut, kalem, tenang.

Pembagian warna lainnya adalah menurut jenisnya. Menurut jenis warnanya, warna dibagi menjadi warna panas dan warna dingin. Yang tergolong warna panas adalah merah, jingga, dan kuning, sedang yang tergolong warna dingin adalah biru, ungu, dan hijau. Warna hijau akan menjadi hangat saat menjadi hijau kekuningan dan ungu saat menjadi ungu kemerahan. Warna panas memberi kesan semangat, kuat, dan aktif; sedang warna dingin memberi kesan tenang, damai, dan pasif. Warna panas biasanya terasa dekat dan menambah ukuran, sedang warna dingin terasa jauh dan memperkecil ukuran. Penggunaan warna panas yang berlebih akan memberi kesan merangsang, sedang penggunaan warna dingin yang berlebih akan memberi kesan melankoli dan sedih.

2.1.3.6 Prinsip Desain

Salah satu unsur penting dalam mendesain adalah prinsip – prinsip desain. Prinsip – prinsip desain bukanlah sebuah aturan main yang harus ada dalam sebuah karya, karena seni bukanlah matematika yang nilainya adalah sebuah keharusan, seni merupakan cabang ilmu yang bebas.

Prinsip – prinsip desain tersebut adalah:

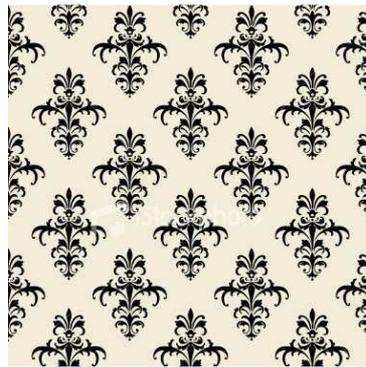
1. Irama

Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto, dalam bukunya Nirmana menjabarkan arti irama sebagai berikut :

Irama berasal dari kata *wirama* (Jawa), *wirahma* (Sunda), *rhythmos* (Yunani), yang semula berarti gerak berukuran, ukuran perbandingan, berkerabat dengan kata *rheine* yang artinya mengalir (Ensiklopedia Indonesia 1479). Jadi, irama dalam hal ini dapat diartikan sebagai gerak yang berukuran (teratur) dan mengalir (178).

Irama dapat diartikan pengulangan yang teratur, baik berupa pengulangan bentuk, warna, dan raut. Irama tidak saja hanya gerak pengulangan yang terus menerus, namun juga menciptakan gerak mengalir

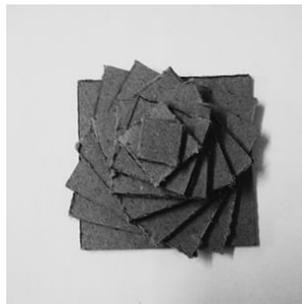
1. Repetisi, merupakan jenis irama dengan pengulangan ekstrem (mengulang dengan kesamaan total). Pengulangan jenis repetisi menampilkan efek rapi, resmi, tenang namun kokoh dan pengulangan jenis ini merupakan pengulangan yang mudah karena hanya satu perbedaannya, yakni tempat objeknya berada. Pola yang digambar berulang – ulang tersebut disebut patra.



Gambar 2.9 Contoh repetisi

sumber : <https://www.flickr.com/photos/34891893@N08/5610852142/>

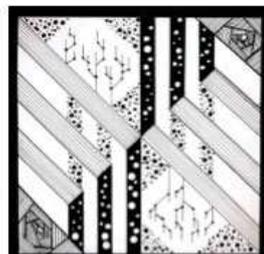
2. Transisi merupakan pengulangan yang disertai perubahan – perubahan yang runtut, terus – menerus seperti mengalir. Perubahan transisi akan menciptakan sebuah harmoni. Harmoni adalah kombinasi yang mengandung kemiripan antar unsurnya. Perubahan kedudukan pada transisi tidak seperti pada repetisi, tapi juga bisa bergerak melengkung atau berombak.



Gambar 2.10 Contoh transisi

sumber : http://scontent-a.cdninstagram.com/hphotos-xfal/t51.2885-15/s306x306/e15/10945298_626504340828118_1996656402_n.jpg

3. Oposisi adalah irama dengan perubahan ekstrem. Terdapat dua jenis kontras, yakni kontras ekstrem dan kontras *discord* (Oposisi yang bukan merupakan pengulangan, pengulangan tanpa keterkaitan). Contoh kontras discord yakni, raut segitiga menjadi lingkaran atau warna merah menjadi hijau.

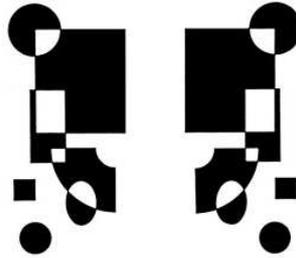


Gambar 2.11 Contoh oposisi

sumber : <http://dkv.binus.ac.id/files/2014/10/NirmanaGestalt.jpg>

2. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan (*unity*) disebut juga keutuhan. Sebuah karya desain haruslah memiliki keutuhan sehingga tidak tampak kacau yang mengakibatkan karya tersebut tidak enak dilihat. Prinsip dari kesatuan adalah adanya hubungan antar unsur atau objek dalam desain.

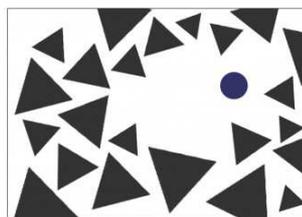


Gambar 2.12 Contoh penerapan *unity*

sumber : <https://www.flickr.com/photos/34891893@N08/5610852092/>

3. Dominasi

Dominasi adalah istilah yang digunakan untuk menerjemahkan kata kerja *domination* (penjajah). Kata lain yang juga memiliki kemiripan adalah *dominance* (keunggulan), *dominant* (unggul, istimewa), *domineer* (menguasai). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa dominasi berarti menguasai, bisa juga adalah keistimewaan, keunikan, keganjilan, penyimpangan. (Sanyoto 247). Dominasi dalam karya seni digunakan sebagai daya tarik, penarik perhatian dan penghilang kebosanan.



Gambar 2.13 Contoh penerapan dominasi

sumber : <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/69/b6/8a/69b68ac74e5c6a2559bef531b6254e95.jpg> dominasi/

4. Keseimbangan (*balance*)

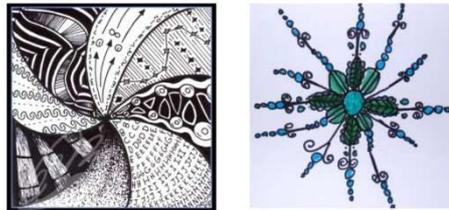
Prinsip desain lain yang tak kalah penting adalah keseimbangan atau *balance*. Keseimbangan dibagi menjadi empat: Keseimbangan simetris, yakni keseimbangan antara ruang kiri dan kanan sama persis, baik bentuk rautnya, besar ukurannya, arahnya, warnanya, maupun teksturnya.



Gambar 2.14 Contoh keseimbangan simetris

sumber : <http://www.slideshare.net/arievkusuma1/nirmana-p2>

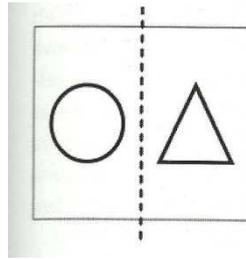
keseimbangan memancar, sebenarnya sama dengan keseimbangan simetris, tetapi kesamaannya tidak hanya di ruang kiri dan kanan tapi juga atas dan bawah.



Gambar 2.15 Contoh keseimbangan memancar

sumber : <http://www.slideshare.net/arievkusuma1/nirmana-p2>

keseimbangan sederajat adalah keseimbangan ruang kanan dan kiri tanpa memedulikan bentuk dimasing – masing ruang. Jadi, bila diruang sebelah kiri terdapat bentuk lingkaran dan diruang sebelah kanan terdapat bentuk kotak, tidak akan menjadi masalah selama besarnya sama.



Gambar 2.16 Contoh keseimbangan sederajat

sumber : Sanyoto (2009, p.263)

Sedangkan keseimbangan tersembunyi atau keseimbangan asimetris adalah keseimbangan antara ruang sebelah kanan dan kiri meskipun objek dalam bidang tidak memiliki raut dan ukuran yang sama.

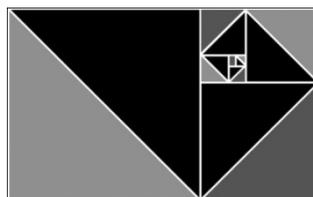


Gambar 2.17 Contoh keseimbangan asmetris

sumber : <https://agustiwiria.files.wordpress.com/2010/08/images4.jpeg>

5. Proporsi

Proporsi adalah kesepadanan, sedangkan proportional adalah seimbang, sebanding. Proporsi pada dasarnya menyangkut ukuran, perbandingan yang sifatnya matematis, untuk mendapatkan proporsi yang ideal. Masalah untuk hal ini adalah desainer selalu berangkat dari rasa, bukan matematis, sehingga *feeling* lah yang digunakan.



Gambar 2.18 Proporsi

sumber : <http://www.tilejunkt.com.au/wp-content/uploads/2014/08/Golden-Mean.jpg>

6. Kesederhanaan dan Kejelasan

Prinsip desain lainnya, adalah kesederhanaan dan kejelasan. Kesederhanaan berarti desain tidak berlebihan juga tidak kurang, jika ditambah akan terasa rumit dan jika dikurangi akan terasa ada hilang. Kesederhanaan, lagi – lagi bergantung pada rasa dan *feeling* dari desainer, karena karya yang rumit juga tidak enak bila dilihat dan menyebabkan orang pusing. Penerapan kesederhanaan dapat membuat karya jadi jelas maksudnya.

2.1.4 Teori Estetika Posmodern

Posmodernisme dikenal sebagai gerakan yang muncul setelah modernisme. Posmodern dikenal sebagai gerakan yang menggebrak kebosanan yang ada dalam masyarakat melalui karya – karyanya yang memiliki konsep kegembiraan bermain. Karya – karya dengan pendekatan posmodernisme lebih berkaitan terhadap penyanggahan terhadap konsep *form follows function* dan pendekatan formalisme, melalui pengembangan bentuk – bentuk yang bersifat ironik, skizofrenik (Piliang, *Hipersemiotika* 183).

Karya – karya dari posmodern umumnya meminjam apa yang ada sebelumnya untuk digunakan, sehingga gayanya merupakan bentuk dari eklektikisme, yaitu kombinasi berbagai gaya dari berbagai seniman, periode, atau kebudayaan masa lalu, dan meramunya menjadi satu gaya baru. Karena itulah masa lalu merupakan wacana yang penting dalam posmodernisme (184). Karya – karya posmodern sendiri dianggap bersifat transparan, dimana didalamnya tidak ditemukan makna atau anti-interpretasi.

Dalam posmodern, terdapat idiom – idiom estetik yang berguna sebagai pembuka wawasan untuk pengenalan posmodernisme. Idiom – idiom tersebut adalah *pastiche*, parodi, *kitsch*, *camp*, dan skizofrenia, yang mana kelima idiom tersebut adalah sebagian dari kemungkinan untuk menjelajah seni posmodern (187).

2.1.4.1 Pastiche

Menurut Yasraf Amir Pilliang, “sebagai karya yang mengandung unsur – unsur pinjaman, *pastiche* mempunyai konotasi negatif sebagai miskin kreativitas, orisinalitas, keotentikan, dan kebebasan. Eksistensi karya *pastiche*, dalam hal ini, sangat bergantung pada eksistensi kebudayaan masa lalu dan karya – karya serta idiom – idiom estetik yang ada sebelumnya” (187).

Pastiche adalah imitasi murni, dalam hal ini, *pastiche* hanya mengambil berbagai fragmen sejarah, mencabutnya dari semangat zamannya dan menempatkannya dalam konteks semangat masa kini. *Pastiche* dapat dikatakan adalah salah satu bentuk parodi sejarah, namun menurut Fredic Jameson (dalam Pilliang 188), *pastiche* merupakan parodi kosong, maksudnya adalah parodi tanpa cemoohan, tanpa *sense of humour*. Karena tujuan *pastiche* lebih pada upaya membuat sesuatu dari materi apapun yang ada tanpa harus terikat dengan semangat materi tersebut.

2.1.4.2 Parodi

Parodi juga merupakan bentuk imitasi, namun bukan imitasi murni. Berbeda dengan *pastiche* yang menjadikan karya atau gaya masa lalu sebagai titik berangkat duplikasi, revivalisme, atau rekonstruksi sebagai ungkapan simpati, penghargaan, atau apresiasi; parodi sebaliknya, menjadikan masa lalu sebagai titik berangkat dari kritik, sindiran, kecaman, sebagai ungkapan dari ketidakpuasan atau sekadar ungkapan rasa humor (Pilliang, *Hipersemiotika* 191).

Mikhail Bakhtin (dalam Pilliang 192) menyatakan parodi sebagai salah satu bentuk representasi, akan tetapi representasi yang lebih ditandai oleh pelencengan, penyimpangan, dan *plesetan* makna (representasi palsu). Parodi lebih menonjolkan sisi sindiran, kritik, ataupun lelucon yang diangkat dari apa yang ada sebelumnya.

2.1.4.3 Kitsch

Yasraf Amir Pilliang dalam bukunya hipersemiologi, menuliskan bahwa :

Istilah *kitsch* berakar dari bahasa Jerman *verkitschen* (membuat murah) dan *kistchen* yang berarti secara literal ‘memungut sampah dari jalan’. Oleh sebab itu, *kitsch* sering ditafsirkan sebagai sampah artistik atau selera rendah (194).

Kitsch dikenal sebagai idiom posmodern yang miskin akan orisinalitas. Seperti dalam pendapat Baudrillard yang menyiratkan miskinnya orisinalitas, keotentikan, kreativitas, sebagai kriteria dari *kitsch*. *Kitsch* sangat bergantung pada seni tinggi, dimana semangat dari *kitsch* sendiri adalah untuk memassakan seni tinggi. *Kitsch* menanggalkan makna, ideologi dari objek – objek kebudayaan tinggi dan menjadikannya tak lebih dari sebuah tanda transparan dan maknanya segera tampak. Contoh *kitsch* adalah handuk bergambar Monalisa, bangunan berbentuk ikonik sepatu, meja yang dilapisi *veneer* serat kayu, patung miniatur Yesus.

2.1.4.4 Camp

Camp, menurut Sontag (Pilliang 200), tidak tertarik pada konsep – konsep keindahan atau makna, ia lebih tertarik pada bagaimana makna diproduksi atau direproduksi. Jadi, *camp* lebih tertarik pada gaya, mengenai bagaimana makna itu diproduksi daripada makna itu sendiri. Makna sendiri ditolak atau didistorsikan oleh *camp*, karena bentuk sendiri telah menjadi kandungan isi bagi *camp*.

Camp sering dikatakan sebagai idiom posmodern yang miskin makna. *Camp* sendiri tidak tertarik pada sesuatu yang orisinal, *camp* lebih tertarik pada duplikasi dari apa yang ditemukan untuk kepentingannya sendiri. *Camp* merupakan jawaban dari kebosanan dan memberikan jalan keluar yang bersifat ilusif dari kekosongan dan kemiskinan makna dalam kehidupan modern dengan cara mengisi kekosongan tersebut dengan pengalaman melakukan peran dan sensasi lewat ketidak orisinalan (198).

2.1.4.5 Skizofrenia

“Skizofrenia adalah sebuah istilah psikoanalisis yang pada awalnya digunakan untuk menjelaskan fenomena psikis dalam diri manusia” (Pilliang 202).

Skizofrenia hidup dalam dunia simbol yang berlapis – lapis, yang memungkinkannya sampai pada satu makna absolut (204). Dalam skizofrenia, terdapat kesimpangsiuran bahasa, kekacauan pertandaan dalam gambar, teks, ataupun objek, dimana elemen – elemen dalam sebuah karya tidak berkaitan satu dengan yang lain sehingga makna karya tersebut akan sulit untuk ditafsirkan (205).

2.1.5 Komodifikasi

Komodifikasi adalah transformasi nilai guna (*use value*) menjadi nilai tukar (*exchange value*) (Mosco dalam *Komunika* oleh Yayasan Obor Indonesia 23). Secara ringkas, komodifikasi memperlihatkan proses bagaimana produk – produk kultural dikerangka sesuai dengan kepentingan pasar, terlihat dari perubahan nilai guna menjadi nilai tukar yang dikerangka pasar dan diatribusikan kepada objek.

Dalam sebuah diskusi pembahasan mengenai hubungan antara kebudayaan dan komodifikasi, terdapat sebuah isu otentisitas atau status tradisi, yakni apakah komodifikasi membahayakan otentisitas dari kebudayaan – kebudayaan tradisional ataukah memungkinkan atau bahkan melahirkan bentuk – bentuk baru kebudayaan yang otentik (Maunati 40). Melihat bahwa konsep dari tradisi sendiri terus berubah, mengalami pergeseran dari konsep tradisis yang ‘naturalistik’ ke konsepsi yang ‘simbolik’ (dikutip oleh Maunati dari Wood). Dimana dalam mengikuti selera pasar, seni budaya tidak lagi diproduksi tergantung pada keautentikan. Bersifat lepas dari perdagangan menjadi bersifat komersial dan nilai otentik kemudian diproduksi secara massal menjadi komoditas yang penuh perhitungan laba. Benda – benda budaya dan tradisi yang dipenuhi makna dan nilai – nilai tinggi, otentik telah mengalami pergeseran makna, dan diproduksi secara massal berdasarkan selera pasar. Tujuan produksi adalah agar produk dibeli oleh masyarakat, tidak lagi mengenai kreativitas sang kreator pembuat seni.

Disamping itu, secara luas, komodifikasi diyakini telah merusak kebudayaan tradisional. Namun, menurut Firat (dalam Maunati 43), komodifikasi kebudayaan justru mendorong terpeliharanya kebudayaan – kebudayaan semacam itu.

2.1.6 Tinjauan Produk : Biore

Biore merupakan produk yang berorientasi pada kecantikan kulit yang berasal dari Jepang. Produk - produk Biore sendiri telah beredar secara global, sehingga tidak lagi hanya beredar di Jepang. Biore berdiri di bawah naungan PT Kao Jepang. PT Kao sendiri merupakan perusahaan Kimia dan kosmetik yang kantor pusatnya berlokasi di Nihonbashi Kayabacho, Chuo, Tokyo, Jepang dan telah bekerja sama dengan berbagai perusahaan lain di luar Jepang, seperti PT Kao Indonesia yang merupakan gabungan antara Kao *Corporation* dan PT Rodamas. Negara – negara yang menjadi pasar Biore saat ini adalah Jepang, Taiwan, Indonesia, USA, Canada, UK, Australia, China, Hong Kong, Thailand, Vietnam, Malaysia, dan Singapore.

2.1.6.1 Produk dari Biore

Produk dari Biore adalah sabun cuci muka, sabun mandi berupa sabun kecantikan dan sabun kesehatan, *make up remover*, *UV protection*, dan *pore pack*. Kao Indonesia meluncurkan produk pembersih wajah Biore pada tahun 1985, dan sabun mandi Biore pada tahun 1987. Kemudian pada tahun – tahun selanjutnya variasi produk mulai diluncurkan dari produk pembersih *make up* sampai pada perawatan tubuh. Produk dari Biore tidak hanya berfokus pada wanita saja, namun telah diproduksi produk untuk laki – laki juga (*Men's Biore*).

Salah satu produk dari Biore adalah Biore *pore pack*. Produk ini merupakan produk untuk membersihkan komedo di hidung dengan menggunakan *pore pack*. Cara kerja *pore pack* adalah dengan membasahi hidung, kemudian menempelkan *pore pack* di hidung. Setelah beberapa saat, saat *pore pack* dilepas, akan didapat komedo – komedo yang menempel di *pore pack*. *Pore pack* Biore, menggunakan berbagai pendekatan visual agar dapat lebih menarik. Ada yang menggunakan desain polos dan ada yang menggunakan unsur visual budaya. Unsur visual budaya yang digunakan oleh Biore *pore pack* adalah unsur visual budaya Jepang dan Indonesia. Unsur budaya Jepang yang digunakan adalah visual bunga sakura dan *green tea*. Unsur budaya Indonesia yang digunakan adalah visual batik, yakni motif batik parang dan mega mendung.



Gambar 2.19 Produk *pore pack* Biore

sumber : <http://www.indonesiabiore.com/women/product-experience/porepack>

2.1.7 Tinjauan Umum Kemasan

Kemasan merupakan wadah atau tempat untuk melindungi produk terhadap cuaca atau proses alam yang dapat merusak barang. Kemasan juga memiliki fungsi agar produk mudah dibawa ke mana saja. Selain sebagai pelindung, desain yang digunakan di kemasan memiliki fungsi sebagai alat komunikasi. Kemasan tidak lagi hanya memiliki fungsi sebagai pelindung produk, tapi juga sebagai alat promosi, alat komunikasi melalui elemen visual yang digunakan dalam desain kemasan sehingga menciptakan citra tersendiri bagi produk di mata konsumen (Klimchuk dan Krasovec 33).

2.1.8 Batik

Batik terdiri dari rangkaian kata '*mbat*' dan '*tik*'. '*Mbat*' dalam bahasa Jawa diartikan sebagai '*ngembat*' atau melempar berkali-kali, sedangkan '*tik*' berasal dari kata titik. Jadi membatik dapat dikatakan berarti melempar titik – titik yang banyak berkali – kali ke sebuah kain. Ada juga yang berpendapat '*mbat*' bermakna menulis dan '*tik*' bermakna titik, yang berarti menulis titik (Musman dan Arini 1).

Batik merupakan kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia, khususnya Jawa. Batik dibuat dengan

menggambar menggunakan canting yang berisi lilin panas yang digunakan untuk melukis diatas selembar kain.

2.1.8.1 Sejarah Batik

Asal mula batik di Indonesia masih simpang siur. Tidak ada kepastian kapan teknik batik dikenalkan di Indonesia, terutama di Jawa meskipun kata batik sendiri berasal dari bahasa Jawa. G.P Rouffaer berpendapat bahwa teknik batik kemungkinan diperkenalkan dari India atau Srilanka pada abad ke – 6 atau ke – 7. Sedangkan Amri Yahya berpendapat bahwa masih banyak kesimpang siuran mengenai asal batik Indonesia yang diperkirakan berasal dari daratan India, khususnya disekitar pantai Koromandel dan Madura, sebab disana telah dikenal teknik tutup – celup sejak beberapa abad sebelum Masehi. Meskipun telah sama-sama menggunakan teknik tutup – celup, namun teknik yang digunakan di India berbeda dengan yang di Jawa (Musman dan Arini 3-4). Fione Kerlogue menuliskan dalam bukunya, *the book of batik* bahwa referensi tertulis dari kata ‘batik’ hampir dipastikan ada pada tagihan muatan kapal Belanda tahun 1641 yang menggunakan kapal pengangkut barang dari Batavia, Jawa ke Bengkulu, sebelah utara Sumatra. Namun, apakah kata yang digunakan merupakan apa yang dikenal sebagai ‘batik’ dengan tepat masih tidaklah pasti (18).

Banyak pula penulis yang berpendapat bahwa beberapa motif atau pola yang ada pada batik saat ini muncul pada relief – relief batu kuno. Dekorasi relief panel pada candi abad ke-10, Loro Jonggrang, di Prambanan dekat Yogyakarta, Jawa Tengah, diukir dengan motif yang dapat dikatakan mirip dengan beberapa desain batik saat ini. Bagaimanapun, tidak ada alasan untuk menduga bahwa teknik membuat batik tidak berkembang secara bersamaan di tempat yang berbeda. Di Indonesia sendiri, pembuatan batik dengan cara yang simpel selain menggunakan lilin telah tercatat di beberapa pulau, salah satunya adalah kain sarita pada suku Torajan. (Kerlogue 18).

2.1.7.2 Perkembangan Batik

Perkembangan batik di Indonesia berkembang sangat pesat, setelah batik ditetapkan sebagai warisan pusaka dunia oleh UNESCO pada 2 Oktober 2009.

Batik dikenal sebagai ekspresi dari negeri dan identitas nasional. Bahkan tak jarang, banyak terlihat masyarakat mulai mengenakan batik dalam kesehariannya, untuk bekerja, sebagai seragam, dan untuk acara kelulusan siswa, misalnya. Batik sendiri berkembang pesat di daerah Jawa, seperti Solo, Yogyakarta, Pekalongan, dan daerah – daerah lainnya. Namun, tidak berarti batik di daerah lain tidak berkembang, melainkan daerah Jawa dikenal sebagai daerah yang tradisinya masih kental, sehingga penggunaan batik masih sering terlihat. Perkembangan batik ini tidak diiringi dengan pengajaran mengenai batik itu sendiri. Dimana pola – pola dalam batik tersebut ternyata memiliki nilai estetis dan makna serta doa tersendiri pada tiap motif.

2.1.7.3 Pola atau Motif pada Batik

Menurut Oetari Siswomihardjo – Prawirohardjo, pola batik dibedakan dalam dua golongan besar oleh para penulis dan peneliti batik, yakni :

- 1) Golongan geometris. Pada golongan ini, motif – motifnya terdiri dari bentuk – bentuk ilmu ukur seperti titik, garis, lingkaran, dan lainnya. Susunannya memperlihatkan garis – garis vertikal, horisontal, dan diagonal. Contoh pola geometris :
 - a. Kelompok pola *Lereng* atau *Parang*. Polanya terdiri dari lajur – lajur atau bidang – bidang yang sempit, yang berisi motif – motif yang berbeda dan ditata secara diagonal.



Gambar 2.20 Pola lereng atau parang pada batik (geometris)

sumber : <http://wisata-yogyakarta.com/budaya/mengenal-motif-batik-yogyakarta/attachment/batik-lereng/> ; <http://www.batikjirolupat.com/wp-content/uploads/2014/08/motif-kain-batik-parang-195x183.jpg>

- b. Kelompok pola *Ceplok*. Motif utama pada pola ini berbentuk penampang – penampang bunga, buah, biji, dan binatang. Juga sering berupa bintang, lingkaran, bujur sangkar, dan lainnya. Pola *Ceplok* disusun secara vertikal, horisontal, dan diagonal.



Gambar 2.21 Pola ceplok pada batik (geometris) kiri:batik sidomukti, kanan: batik nitik

sumber: <http://www.serambibatik.com/content/uploads/makna-dan-filosofi-motif-batik-sido-mukti.jpg> ; <http://wisata-yogyakarta.com/wp-content/uploads/2012/10/batik-nitik.jpg>

- 2) Golongan non geometris. Motif – motif pada pola ini terutama terdiri dari flora, fauna, bangunan – bangunan dan sayap dalam berbagai bentuk dan benda – benda alam. (10,12)

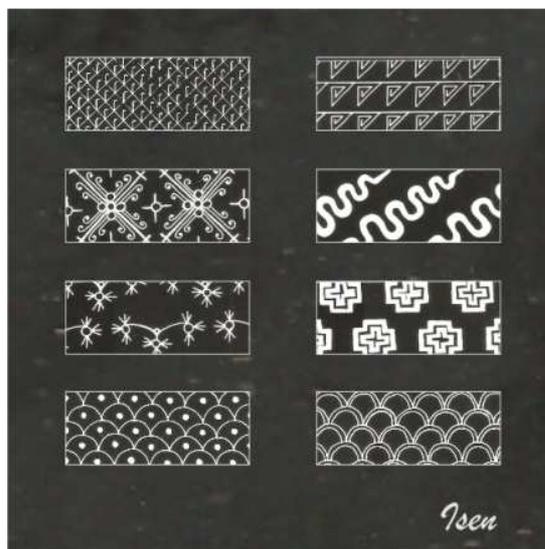


Gambar 2.22 Batik golongan non geometris

sumber : <http://www.batikjirolupat.com/blog/motif-batik-klasik-motif-turun-temurun-yang-berakar-pada-budaya/ccontoh-batik-klasik-non-geometris/>;
<http://www.batikjirolupat.com/wp-content/uploads/2014/09/arti-motif-batik-tumbuhan1.jpg>

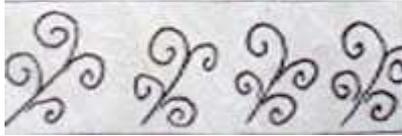
meskipun terbagi dalam dua kelompok pola, namun motif yang digunakan dalam batik tetap memiliki makna yang sama. Tidak jarang pola – pola geometris mengandung unsur pola non geometris, dan juga sebaliknya.

Golongan batik non-geometri dikenal oleh masyarakat dengan istilah *semen*. Motif batik dalam *semen* merupakan berbagai macam motif yang berukuran kecil, yang merupakan motif tambahan pada pola – pola batik. *Semen* berasal dari bahasa Jawa *semi* yang berarti tumbuh, semua motif *semen* selalu menggambarkan sesuatu yang hidup. Karena itu, motif *semen* selalu berupa ranting, daun atau bunga. Motif *semen* yang paling sering digunakan adalah ranting – ranting, daun, kadang juga berupa bunga. Motif tersebut dinamakan *lung – lungan* (dari bahasa Jawa yang berarti ranting muda). Selain *semen*, ada pula istilah lainnya, yakni *isen – isen* yang berarti isi. *Isen – isen* berukuran kecil, jenisnya ada puluhan dan fungsinya ganda, terkadang digunakan untuk mempercantik motif – motif utama. Contoh *isen – isen* adalah pola *ukel* dan pola *mlinjon* (Siswomihardjo-Prawirohardjo 13).



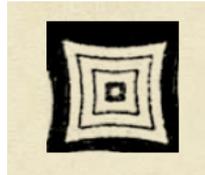
Gambar 2.23 Macam pola *isen*

sumber : <http://pusatgrosirsolo.com/wp-content/uploads/2014/03/ISEN-PELENGKAP-BATIK-YANG-MEMBUAT-CANTIK.jpg>



Gambar 2.24 Pola *ukel*

sumber : <http://parasakti7970.blogspot.com/2012/06/menggambar-pola-batik.html>



Gambar 2.25 Pola *mlinjon*

sumber : <https://gobatik.files.wordpress.com/2012/01/mlin.gif>

Motif – motif batik dapat juga menunjukkan status sosial seseorang. Motif batik klasik yang dianggap tradisional masih digunakan oleh keluarga keraton di Surakarta dan Yogyakarta, sedangkan masyarakat mengembangkan motifnya sendiri dengan memodifikasi motif batik tradisional dengan motif batik lainnya. Hal ini menyebabkan banyaknya jenis motif batik yang beredar saat ini. Banyak pula batik yang mendapat pengaruh dari luar negeri, seperti dari India yang bernuansa islami, Cina dengan motifnya yang oriental, dan Eropa yang bergaya individual. Namun, hal tersebut tidak mengubah makna dari simbol yang digunakan dalam batik. Misal, motif beras atau biji – bijian yang merupakan lambang kemakmuran dan kesuburan oleh masyarakat Jawa dan Cina.

Adapun sebenarnya tiap motif batik memiliki makna dan filosofi tersendiri. Masyarakat Jawa kuno mempercayai batik memiliki kekuatan magis yang berisi doa – doa untuk pemakainya. Tiap motif menyimbolkan sesuatu yang umumnya berhubungan dengan kehidupan. Tak hanya simbol, sebenarnya nama batik tersebut juga membantu dalam menemukan makna dari motif batik tertentu. Tiap motif batik antara satu daerah dengan daerah lain berbeda, sehingga tercipta berbagai variasi corak dan motif.

Jenis motif batik dapat dibagi berdasarkan geografisnya menjadi batik pesisir dan non pesisir (batik keraton), Batik pesisir memiliki kebebasan berekspresi dengan corak – corak yang tidak memiliki pakem atau aturan tertentu dalam susunan motifnya, umumnya berwarna cerah atau berani dengan motif yang sangat kaya dan cantik. Batik ini telah berakulturasi dengan budaya asing, misal motif bunga yang dipengaruhi India dan Eropa. Sedangkan batik non pesisir merupakan batik tradisional yang umumnya masih memegang pakem, yang sampai saat ini masih bisa dijumpai di daerah Solo dan Yogyakarta.

Motif batik klasik (batik non pesisir) yang masih digunakan oleh keluarga keraton, misalnya adalah motif batik parang. Motif batik parang merupakan golongan motif geometri dan merupakan motif yang khusus untuk keluarga raja di keraton. Motif parang dianggap sakral oleh masyarakat Jawa yang masih menganut kepercayaan kuno. Motif parang pertama kali dibuat oleh raja dari Kerajaan Mataram, yakni Panembahan Senopati yang sering bertapa di pesisir selatan Pulau Jawa. Senopati mendapatkan ilhamnya saat melihat bagian parang (pereng atau tebing) yang rusak dihempas ombak sehingga diciptakannya motif batik parang, yang dinamai parang rusak. (Fitinline, par. 6)

Motif batik lain yang mendapat pengaruh dari luar negeri (batik pesisir), salah satunya adalah motif batik mega mendung yang berasal dari Cirebon. Motif ini merupakan akulturasi budaya dari Cina yang digunakan oleh masyarakat setempat untuk menjadi sebuah motif yang sesuai dengan selera masyarakat Cirebon yang mayoritasnya adalah pemeluk agama islam (Musman dan Arini 54). Sejarah batik di Cirebon yang mendapat pengaruh dari luar negeri dimulai ketika pelabuhan Muara Jati (Cirebon) menjadi tempat persinggahan pedagang Tiongkok, Arab, Persia, dan India, saat itulah terjadi asimilasi dan akulturasi beragam budaya yang menghasilkan banyak tradisi baru bagi masyarakat Cirebon. Selain itu, pernikahan Putri Ong Tien dan Sunan Gunung Jati, semakin membuka pintu bagi budaya Cina untuk masuk ke keraton. Berbagai pernak – pernik dan hiasan – hiasan yang dilengkapi dengan simbol – simbol kebudayaan Cina menjadi tidak asing bagi masyarakat Cirebon, yang mana akhirnya hal tersebut menginspirasi

masyarakat untuk menuangkannya dalam karya batik, salah satunya adalah motif mega mendung Cirebon (55).

Makna dari batik dapat tergantung pada bagaimana batik itu dibuat, dimana batik tersebut akan ditempatkan, dan untuk siapa batik itu dibuat. Suatu motif batik bisa memiliki makna yang berbeda untuk tiap individu dan makna nama dari motif batik tersebut bisa berbeda antara satu daerah dengan daerah lainnya (Kerlounge 75). Ide dasar dari kelahiran pola – pola motif tersebut berasal dari filosofi kehidupan dan perspektif seniman penciptanya. Bentuk – bentuk simbolik motif batik itu sendiri dipengaruhi oleh lingkungan, budaya, dan pengalaman estetis dari seniman penciptanya, sehingga terkadang bentuk simbolisnya tidak sama dengan bentuk realitanya. Makna pada tiap motif tersebut juga mengambil sisi kehidupan dan berisi doa untuk penggunanya. Misal saja pada motif batik kawung :



Gambar 2.26 Motif batik Kawung

sumber : http://fitinonline.com/data/article/picture/20130524-080438_nv310506nvbatik_motif_kawung_1-185x204.jpg

Kawung sendiri adalah nama sejenis pohon palma yang buahnya disebut *kolang – kaling*, yang berbentuk lonjong seperti motif utama pola kawung. Menurut almarhum Hardjonagoro Go Tik Swan, seorang empu batik di kota Solo, pola kawung memiliki arti bahwa si pemakai pola diharapkan dapat berguna bagi orang banyak, seperti pohon kawung yang batang, daun, bahkan buahnya pun

berguna bagi manusia. Pendapat lain mengatakan bahwa pola kawung menggambarkan perekonomian desa, yang disesuaikan dengan pembagian waktu masyarakat Jawa dan yang berazaskan gotong royong dan kerukunan. Lain lagi pendapat orang Jawa kuno yang mengatakan bahwa motif pola kawung yang murni geometris ini mengandung kekuatan magis yang sangat besar karena itu orang yang bisa menggunakannya hanyalah orang yang menyimpan kekuatan berlebih dalam dirinya. disamping itu, motif tersebut masih diisyaratkan dengan tingkat kearifan yang tinggi, karena kekuasaan atau kekuatan yang besar bila tidak dibarengi dengan tingkat kearifan yang seimbang akan menimbulkan bencana. Sementara itu, di daerah lain yang jauh dari keraton, masyarakatnya menilai pola kawung sebagai lambang kesuburan, karena dua motif silang kecil – kecil di dalam bentuk – bentuk lonjong menyerupai biji – biji dalam buah (Siswomihardjo-Prawirohardjo 15-17).

2.2 Kerangka Pemikiran

Adanya sebuah desain kemasan suatu produk yang menggunakan unsur visual budaya secara gamblang sebagai dominasi visual di kemasannya.



Kemasan *Biore pore pack heritage* batik motif, menggunakan motif batik parang dan mega mendung dalam kemasannya. Dimana penggunaan unsur visual budaya tersebut merupakan sebuah artefak visual tradisional yang diimplementasikan pada desain modern.



Sistem dalam teori semiologi Roland Barthes, yakni denotatif, konotatif, dan mitos akan digunakan untuk membongkar desain kemasan tersebut. Dimana dengan teori ini, akan ditemukan konsep dan makna dari penggunaan kedua motif batik tersebut.