2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

Dalam rancangan ini akan digunakan berbagai acuan seperti, teori-teori serta informasi dan pengetahuan yang berasal dari buku-buku, literatur batik dan buku *lay out*, promosi, artikel, majalah batik, artikel dari *website*, serta data-data lain yang berkaitan dengan tema perancangan yang akan dibuat.

2.1.1. Tinjauan tentang Batik

2.1.1.1 Pengertian Batik

Batik (atau kata *Batik*) berasal dari bahasa Jawa "amba" yang berarti *menulis* dan "titik". Kata batik merujuk pada kain dengan corak yang dihasilkan oleh bahan "malam" (*wax*) yang diaplikasikan ke atas kain, sehingga menahan masuknya bahan pewarna (*dye*), atau dalam Bahasa Inggrisnya "wax-resist dyeing" (Belajar Batik, 14 april 2008).

Batik adalah proses penulisan gambar atau ragam hias pada media apapun dengan menggunakan lilin batik (wax/malam) sebagai alat perintang warna. Pada pembuatan batik, lilin batik (malam) diaplikasikan pada kain untuk mencegah penyerapan warna pada saat proses perwanaan. Definisi batik ini telah disepakati pada Konvensi Batik Internasional di Yogyakarta pada tahun 1997. meskipun demikian, masyarakat awam mengenal batik sebagai kain yang memiliki corak dan motif yang khas. Dengan kata lain, orang awam mengenal batik sebgai motif, bukan sebgai teknik pembuatan.

Terdapat beberapa versi tentang asal kata batik. Dua versi yang paling terkenal adalah bahwa kata *batik* bersasal dari bahasa *proto-austronesia* dan bahasa jawa. Batik berasal dari bahasa proto-austronesia "bec ik" yang artinya membuat tato dan berasal dari bhasa Jawa yaitu "amba" atau menulis dan "titik". Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama (Pengertian dan Macam Berdasarkan Pembuatannya, para 1).

2.1.1.2. Sejarah dan Perkembangan Batik Tradisonal Indonesia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi dua (98), Batik adalah corak atau gambar pada kain yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu. Batik merupakan kata yang berasal dari Jawa yaitu "ba" atau "mba" yang merupakan awalan umum bahasa Jawa yang berarti akan melakukan sedangkan "tik" berarti titik jadi batik artinya membuat titik, batik sendiri pada dasarnya terdiri dari 2 goresan dasar yaitu titik dan garis, dari dua goresan dasar tersebut lahirlah motih yang bervariasi mengikuti perkembangan waktu, latar belakang sosial, budaya, ekonomi dan geografis (*Batik Trendy 1*).

Menurut seorang peneliti McCabe Elliot seorang peneliti, pencinta dan kolektor batik dari Amerika Serikat yang telah menulis beberapa telaah batik di daerah Jawa, juga tidak bisa memastikan kapan sebenarnya batik mulai dikenal oleh masyarakat. Dalam bukunya Batik Fabled Cloth of Java, Elliot menulis, batik pastilah telah dikenal lama sekali, tapi sayangnya sangat sulit dicari jejaknya di manapun. Tak seorang pun tahu dengan pasti kapan dan dimana orang mulai menuliskan malam, lem perekat, paraffin, atau bahkan lumpur keatas kain yang kemudian membubuhkan perwarna. Tetapi masyarakat mengenal bahwa di tanah Jawa dan wilayah sekitar Madura batik berkembang sebagai salah satu dari bentuk kesenian besar Asia. Batik juga dikenal di Cina, Jepang, India, Thailand, Turkistan, Eropa dan Afrika.

Beberapa ahli tekstil bahkan mempercayai bahwa proses pembatikan awalnya ada di India sebelum dipraktikan di Mesir. Hal tersebut dibuktikan oleh catatan *Pliny* dalam *Natural History* (70M), di mana dia memerintahkan orang-orang Mesir mengaplikasikan desain pada kain yang sangat mirip dengan proses pembatikan. Hanya saja, metodenya yang paling pasti dijumpai tujuh abad berikutnya di Cina. Para ahli sangat yakin bahwa batik yang ditemukan di Jepang merupakan batik Cina yang dibuat pada masa Dinasti Tang.

Namun jejak awal batik, khususnya di pulau Jawa belum bisa dipastikan. Peneliti seperti Rens Heringa pun tidak bisa memastikannya. Dalam bukunya *Fabric of Enchantment: Batik from The North Coast of Java*, dia menduka prosesnya telah ada sejak zaman prasejarah. Tapi tidak satu buktipun bisa

ditemukan sebelum abad ke-19, periode ketika mulai ada pembuatan batik di wilayah Kasunanan Surakarta dan Kasultanan Yogyakarta sebelum diikuti kegairahan serupa di wilayah pesisir utara Pulau Jawa (Asikin 10).

Berbeda dengan Heringa, Elliot mengatakan bahwa batik telah ada di pulau Jawa tiga abad sebelumnya, yaitu abad ke-16. Catatan dari Pantai Malabar pada tahun 1516 menegaskan bahwa kain untuk tujuan ekspor telah megnalami proses pembatikan. Dua tahun berikutnya pada 1518, mulai dikenal istilah *tulis* untuk menyebut batik yang dibuat dengan proses batik tulis. Cacatan itu juga menyebutkan bahwa seabad berikutnya muncul pula istilah *"batek"* pada barang-barang dari jawa yang dikirim ke Sumatra. Jadi meskipun batik sangat penting bagi kebudayaan dan perekonomian Jawa, tapi sejarah awal keberadaannya tak tercatat.

Seperti sudah disebutkan, sebenarnya tak seorang ahli batik pun yang bisa dengan pasti menyakinkan asal-usul kata "batik". Terlebih kapan masyarakat Jawa mulai membatik. Ada beberapa pendapat mengenai hal tersebut dan umumnya masih berputar-putar diantara mitos dan sejarah. Elliot mengatakan, kata batik tida kberasal dari bahas Jawa kuno. Kenyataannya, asal usulnya sangat kabur. Istilah yang hamper mendekati kata tersebut adalah *titik* seperti pengertian dalam bahasa modern. Bahkan Raffles, yang telah paham bahasa jawa pun tidak bisa menerjemahkan kata tersebut. Dia hanya menyebutkan ungkapan tukang batik yang artinya pembuatan kain batik (Asikin 12).

Menurut Heringa dan Veldhuisen, istilah *"Bathik"* tak begitu jelas hingga abad ke-17, menurutnya kata itu berhubungan dengan kata Jawa kuno "*thika*" yang berarti menulis, menggambar, melukis dan sesuatu yang berhubungan dengan aktibitas. Ada juga kata majemuk Jawa kuno *"tulis thika"* yang berarti tulisan atau gambar. Menurutnya asal usul batik di pulau jawa dimulai pada masa pemerintahan Lembu Amiluhur dari kerajaan Jenggala, konon istrinya yang berasal dari Koromandel India ngajarkan seni menenun, batik dan mewarnai kain pada orang-orang Jawa. Itu berlangsung sekitar tahun 700 dan diteruskan oleh puteranya Raden Panji Inu Kertapani. Tapi catatan mengenai kain batik baru dijumpai delapan abad kemudian dalam sebuah prasasti zaman pra-islam di

Kerajaan Galuh. Prasasti yang dibuat tahun 1518 itu menyuratkan daftar singkat yang bisa dikenali sebagai nama motif batik sekarah ini.

Sejarah perdagangan penting di asia tenggara, antara jawa dan kerajaan Malaka yang mempengaruhi masuknya motif corak kain di Pulau Jawa, yaitu patola (kain dengan teknik ikat ganda), selain dari India barang-barang dari Cina juga banyak masuk ke Malaka, seperti tenun sutra, kain satin, brikat, dan lain-lain. Dari bahan tersebut lalu di jualah di PulauJawa.

Pepin van Roojen dalam buku *batik design*, mengatakan bahwa populernya batik sebagai bagian tradisi berbusana di Jawa, khususnya ketika kerajaan Mataram berkuasa, yang sangat antusias dengan perkembangan kebudayaan Jawa. Dalam hal ini batik telah menjadi sesuatu yang sangat istimewa, khususnya untuk keperluan seremonial. Kedatangan bangsa Inggris juga mempengaruhi tradisi kain atau berbusana di Pulau Jawa, diantaranya juga ada beberapa kain katun dari India, hal ini memperjelas betapa pentingnya India terhadap batik di Jawa.

Bangsa Cina di Jawa juga punya peran besar dalam soal perwarnaan kain. Menjelang abad ke-20 penemuan cap logam untuk memalam *(canting)* mengenalkan perbuahan revolusioner pada industri batik di Jawa dan meningkatkan produksi batik menjadi bagian fesyen cosmopolitan yang penting, dan menunjukkan representasi terbaik dalam pencapain artistik dan sebagai penanda sosial masyarakat.

Rafles juga menemukan perbedaan atara batik dari Jawa tengah dengan batik pesisiran di Pantai Utara Jawa. Yang pertama cenderung lebih kaku, formal dan penuh symbol, batiknya lebih bebas dan bersifat figurative. Menurut Roojen periode akir bada ke-19 hingga ke-20 merupakan masa subur bagi indistri batik. Pola dan motifnya bertambah kaya, ini juga menunjukkan ekspresivitas kreatig orang Jawa dalam menyerap hal-hal baru yang diwujudkan dalam motif batik yang mereka buat (Asikin 13-45).

Tentang pengaruh seni Cina dalam kesenian Eropa, khususnya yang lalu mempengaruhi juga pola desain para pembatik Indo-Eropa di jawa, Seniman Eropa mulai menghasilkan varietas objek dekoratif setelah gaya Cina atau yang biasa dikenal sebagai *chinoiseries* mulai popular, dan mempengaruhi kerajinan

batik di Jawa. Seperti salah satu contohnya yaitu kain yang dipakai oleh pengantin perempuan yang baru saja menikah. Bunga *chrysanthemums*/ bunga crisans suatu lambang musim gugur dari Cina dan dari sini hingga pertengahan abad, yang hanya dibuat untuk para peranakan *martrons*. Biasanya menggunakan warna-warna yang terang daripada biasa yang dipakai oleh peranakan indo-eropa.

Perkembangan selanjutnya selepas kemerdekaan, batik masih memainkan peran penting. Salah satu strategi presiden perama RI, Soekarno untuk meningkatkan kesadaran mengenai identitas nasiolan para penduduk, dengan menjadikan kain kebaya, kain panjang dan selendang sebagai busana nasional wanita Indonesia.

Dengan perkembagnan jaman modern para desainer busana bekerja sama dengan pengrajin batik, memakai elemen desain batik sebagai material busana fashion dan tak jarang malah total berubah busana batik (Saroni 10-24).

Batik pada masa kini mengalami perkembangan dari waktu ke waktu mengalami akulturasi budaya, dahulu hanya batik tulis, sekarang mulai berkembang batik cap, batik tenun, batik printing dan kombinasi (*Batik Trendy* 2).

2.1.1.3.Jenis-jenis Batik Indonesia

Ciri khas batik Jawa tidak terlepas dari pengaruh tradisi India, Cina, Arab, Eropa. Batik-batik di Jawa mempunyai ciri khas tersendiri dan mempunyai perbedaan antara rakyat jelata dan batik yang dipakai oleh bangsawan. Daerah penghasil batik tersebar di Indonesia adalah Yogyakarta, Solo, Pekalongan, Cirebon, Lasem, Pacitan, Tuban, batik Tegal, batik Kudus, Semarang, batik Kebumen, Gresik, Madura.

Motif batik tiap daerah memiliki perbedaan masing-masing, selain memiliki keindahan motif, memiliki makna, pesan dan harapan. Jaman dahulu batik juga merupakan symbol feodalisme Jawa karena adanya perbedaan dan motif batik untuk raja dan keluarganya, orang biasa, petani, nelayan dan sebagainya (*Batik Trendy 2*).

Menurut Lintu selaku ketua Komunitas Batik Surabaya, motif batik sangatlah beraneka ragam, secara umum corak dan motif batik terbagai menjadi dua. Yakni corak pesisir pantai utara Jawa dan corak pedalaman yang dimiliki

kesultanan Solo dan Jogjakarta, lalu Banyumas, Ponorogo, Mojokerto dan Pacitan. Sedangkan batik pesisir dimiliki Jakarta, Indramayu, Semarang, Lasem, Tuban, Lamongan, Sidoarjo dan Madura.

Hampir semua keraton di Jawa memiliki ciri khas batik masing-masing. Batik yang muncul di tiap daerah memiliki nilai filosofi yang berbeda. Batik pedalaman nilai filosofisnya kuat dengan pola yang masih hampir sama. Menggunakan pohon soga yang menggabungkan unsur warna cokelat dengan berbagai gradasinya. Motif batik pedalaman berciri khas warna cokelat yang selaras, sedangkan batik pesisir lebih berani mencomot warna lain sebagai paduan warna dasarnya. Baik batik pedalaman maupun batik pesisir secara umum memiliki tiga jenis corak. Tiga corak tersebut adalah corak bertema flora (tumbuhan), fauna (binatang) dan simetris (garis). Jawa Timur sendiri, memiliki batik yang dinilai sebagian kolektor lebih eksotis dibanding batik yang berasal dari Jawa Tengah. Ini tak lain karena batik Jatim memiliki motif warna yang bersifat Bang Buron atau lebih colorfull. Selain itu batik Jatim memiliki karakter yang lebih bebas dibandingkan batik yang berasal dari Jateng dan Jogjakarta.

Salah satu jenis motif batik Jawa tengah memiliki gaya yang khas seperti gaya yang tertata, terkontrol dan biasanya bersifat geometric dan pengrajin batik jawa tengah tidak memakai warna batik klasik dengan dominasi warna biru nila dan coklat soga dan warna alam merah yang dipakai oleh batik pesisiran.

Begitu juga dengan pemakaian warna batik Surakarta dan Yogyakarta, Batik Surakarta menyukai warna coklat emas pada latar krem, sehingga warnanya lebih terang, sebaliknya batik Yogyakarta cenderung lebih menyukai warna coklat atau biru gelap padal atar putih. Pada abad ke-20 Yogyakarta unggul dalam motif, dan Surakarta dalam pewarnaanya (Roojen. *Pattern* 45).

Selain itu juga adanya pengaruh Cina terhadap batik Pekalongan, Lasem dalam membuat batik mereka seiring memberikan symbol-simbol tertentu untuk khas etnis tersebut diekspresikan dalam perbedaan warna, ciri khas lainnya dapat dilihat ditemukan pada motif batik yang semarak dengan bunga-bunga yang cerah, serta symbol untuk keberuntungan, bahkan ornament pada keramik pun menjadi sumber inspirasi pencipta ragam hias. Warna-warna yang dipakai cenderung warna cerah, warna pastel (Asikin 42-4).

2.1.1.4.Fungsi Penggunaan Batik Indonesia

Batik mempunyai fungsi tersendiri selain perbedaan pemakaian dari golongan, usia, indicator posisi sosial, bahkan status perkawinan. Selain itu batik dipakai untuk keperluan upacara ritualm khususnya ritual yang menyangkut siklus hidup seperti perkawinan, upacara kehamilan atau juga upacara keratin. Hal tersebut menjadi semakin kayak arena batik bisa dipakai sebagai perngakat berbusana yang beragam. Sebab, batik bisa dipakai sebagai kain, kemben, dodot, sorban, selendang atau ikat kepala.

Kain panjang atau biasa dina makan kain. Ini ragam busan yang dipakai secara resmi oleh kalangan istana dan kaum bangsawan. Pada acara khusus misalnya Garebeg, Sultan melengkapi kain panjangnya dengan dodot yang merupakan kain upacara. Lebar dodot bisa empat kali lipat dari kain panjang. Umumnya pada bagian tengah dodot berbentuk persegi atau berlian tak diberi warna dan hanya pinggirannya didekorasi dengan corak desain penting seperti parang rusak atau semen, corak yang dianggap skral. Selain untuk upacara keratin mempelai pengantin Jawa juga dapat menggunakannya.

Pemakaian kemben pada perempuan yang statusnya belum menikah mengenakan kemben dengan tipe *byur* yang desainya bercorak dekoratif. Kemben untuk orang yang berstatus malah lebih dramatis lagi terutama ditunjukan dala m pola *sidangan* (bidang mirip berlian) untuk menunjukan status maritalnya. Bidang itu seringkali diberi lis sitra warna hijau, biru atau jingga.

Warna yang ada pada kemben tergantung atas pilihan si pemakai, tetapi pada situasi upacara yang tengah dilangsungkan, kemben warna hitam-putih atau disebut *bangun tulak*, biasanya dipakai perempuan yang hamil sebagai tolak bala, dilengkapi warna hijau dan putih sebagai symbol kepatuhan pada Ratu Kidul yang memang disebut-sebut punya ikatan mitologis dengan Sultan Mataram (Asikin 25).

2.1.1.5. Perawatan Batik

Batik tulis membutuhkan perawatan khusus baik kain maupun warna agar tetap terjaga. Batik dalam proses penyuciannya harus dilakukan secara hati-hati dengan menggunakan tangan, bajkan pada batik tertentu cukup hanya dicelup

saja. Tidak perlu diberi obat pencuci seperti rinso, lebih baik lagi apabila diberi teh pada saat direndam air setelah itu janganlah diperas agar lebih baik hasilnya. Penyucian batik dahulu menggunakan semacam buah kering bernama "klerak". Pencelupan dengan menggunakan air yang dicampur kanji juga dapat dilakukan untuk menjaga kehalusan. Pada saat penjemuran tidak boleh terkena cahaya matahari langsung cukup diangin-anginkan karena bahan batik cepat kering (*Batik Trendy 9*).

Agar warna batik berbahan sutra dan serat tidak cepat pudar, awet dan tetap tampak indah ada beberapa yang perlu diperhatikan, meliputi:

a. Mencuci kain batik dengan menggunakan shampo rambut. Sebelumnya, larutkan dulu shampo sehingga tak ada lagi bagian yang mengental. Setalah itu baru kain batik dapat dicelupkan.
b. Dapat menggunakan sabun pencuci khusus untuk kain batik yang dijual di pasaran.
c. Pada saat mencuci batik jangan digosok. Jangan pakai deterjen, kalau batik tidak kotor cukup dicuci dengan air hangat. Sedankan, kalau kotor, misalnya terkena noda makanan, bisa dihilangkan dengan sabun mandi atau bila kotor sekali, seperti terkena buangan knalpot, noda dapat dihilangkan dengan kulit jeruk dengan mengusapkan sabun atau kulit jeruk pada bagian yang kotor
d. Sebaiknya juga tidak menjemur kain batik di bawah sinar matahari langsung (tempat teduh).
e. Kain batik tidak boleh dicuci dengan mengunakan mesin cuci.
f. Tak perlu memeras kain batik sebelum menjemurnya. Namun, pada saat menjemur, bagian tepi kain agak ditarik perlahan-lahan supaya serat yang terlipat kembali seperti semula.
g. Sebaiknya hindari penyeterikaan. Apabila terlalu kusut, semprotkan air di atas kain kemudian letakan sebuah alas kain di bagian atas batik itu baru diseterika. Jadi yang diseterika adalah kain lain yang ditaruh di atas kain batik.
h. Disarankan untuk menyimpan batik dalam plastik agar tidak dimakan ngengat. Jangan diberi kapurbarus, karena zat padat ini terlalu keras sehingga bisa merusak batik. Sebaiknya, almari tempat menyimpan batik

diberi merica yang dibungkus dengan tisu untuk mengusir ngengat. Alternative lain menggunakan akar wangi yang sebelumnya dicelup dulu ke dalam air panas, kemudian dijemur, lalu dicelup sekali lagi ke dalam air panas dan dijemur. Setelah akar wangi kering, barulah dapat digunakan.

i. Sebaiknya juga tidak menyeprotkan parfum atau minyak wangi langsung ke kain atau pakain berbahan batik sutera berpewarna alami.

j. Apabila ingin memberi pewangi dan pelembut kain pada batik tulis, jangan disemprotkan langsung pada kainnya. Sebelumnya, tutupi dulu kain dengan koran, baru semprotkan cairan pewangi dan pelembut kain (Aniek par 4).

2.1.1.6.Proses Pengolahan Bahan

Jaman dahulu lilin/malam dibuat dari bubur ketan, terkenal dengan batik simbut dengan alat yang digunakan untuk membatik semacam pensil dari bambu. Ditemukan malam tawon (kote) yang merupakan cikal bakal lilin di Indonesia sampai sekarang. Sedangkan malam dapat dibuat dari gondorukem paraffin, mikro wax, dammar, lemak hewan, minyak beras dan lilin bekas.

Dari bahan tersebut bisa didapatkan pencampuran dengan perbandingan tertentu sesuai penggunaannya seperti lilin blowing, tembokan, biron, dan lain-lain. Secara umum proses pembuatan batik di Indonesia sejak dahulu sampai sekarang menggunakan prinsip *Rysist Dyed Technique* "pencelupan kain batik dengan lilin atau malam sebagai perintangnya" (*Batik Trendy* 2).

2.1.1.7.Proses Pembuatan Batik

Proses produksi pada batik tidak sederhana yang kita lihat, proses pembuatan batik membutuhkan waktu yang cukup lama apabila hasilnya ingin lebih baik lagi. Selain itu pengrajin biasanya ber-tipe orang yang sabar dan memiliki minat dalam seni lukis, akren penggambaran dan pewarnaanya harus berulang-ulang jadi proses pembuatan batik tidaklah mudah, proses-prosesnya dapat kita lihat, meliputi :

a. Pertama proses pada batik tulis dilakukan penggambaran dengan pensil diatas kain atau memindahkan pola dari kertas ke kain, dilakukan penorehan

lilin memakai canting mengikuti pola/motig dalam istilah jawa disebut *nglowong isen*.

b. Untuk batik cap, motif sudah ada pada canting cap tinggal menata cap sesuai dengan motif yang ada, jadi prosesnya lebih cepat dari batik tulis.

c. Proses kedua, yaitu pencelupan atau medel atau memberi warna biru tua, untuk batik dengan pewarna alami memerlukan pencelupan berulang-ulang minimal 5 kali untuk mendapakan warna yang bagus sedang pemakain pewarna sintetis hanya memerlukan satu kali pencelupan.

d. Proses ketiga, pengerokan lilin saat nglowong isen degnan plat logam tipis.

e. Proses ke-empat, Mbironi menutup sebagai proses biru dan cenak dengan lilin. Menyoga atau memberi warna coklat dengan cara merebus dan terakir melorot atau menghilangkan semua lilin dengan cara merebus.

f. Pewarna alam agar tidak luntur setelah dilakukan pencelupan kemudian dikusi dengan air kapur atau air (*Batik Trendi* 2-5).

2.1.1.8.Bahan Pewarna

Pewarnaan alam yang biasa digunakan berupa pohon/kayu, kulit pohon, buah/kulitnya, bunga, daun, bahkan kotoran sapi, adapun zat-zat warna tersebut misalnya indigofera sumatranegaerta (nila) penghasil biru, putri malu (kuning), kayu somba (orange), kayu mahoni (kuning, kayu nangka (kuning), kayu secang (merah pink), kulit bawang merah (coklat), daun nangka, bunga sepatu, kulit biji jelawe dan sebgainya (*Batik Trendy* 2).

2.1.2. Tinjauan Tentang Batik Jetis Sidoarjo

2.1.2.1. Kota Sidoarjo

Kota Sidoarjo merupakan ibukota Kecamatan Sidoarjo yang terletak di tepi selat Madura dan termasuk dalam wilayah administratif Kabupaten Sidoarjo, Propinsi Jawa Timur. Batas-batas administrasi dari kota Sidoarjo ini adalah sebelah utara berbatasan dengan Kecamatan Waru, sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Porong, sebelah timur berbatasan dengan Selat Madura sedangkan sebelah barat berbatasan degnan Kecamatan Krian. Secara geografis wilayah Kota Sidoarjo memiliki luas wilayah 6.256 Ha. Ditinjau dari Topografi

keadaan medan Kota Sidoarjo berada pada ketinggian antara 23-32 diatas permukaan laut.

Sidoarjo dulu dikenal sebagai pusat Kerajaan Janggala. Pada masa kolonialisme Hindia Belanda, daerah Sidoarjo bernama Sidokare, yang merupakan bagian dari Kabupaten Surabaya. Daerah Sidokare dipimpin oleh seorang patih bernama R. Ng. Djojohardjo, bertempat tinggal di kampung Pucang Anom yang dibantu oleh seorang wedana yaitu Bagus Ranuwiryo yang berdiam di kampung Pangabahan. Pada 1859, berdasarkan Keputusan Pemerintah Hindia Belanda No. 9/1859 tanggal 31 Januari 1859 Staatsblad No. 6, daerah Kabupaten Surabaya dibagi menjadi dua bagian yaitu Kabupaten Surabaya dan Kabupaten Sidokari. Sidokare dipimpin R.Notopuro (kemudian bergelar R.T.P Tjokronegoro) yang berasal dari Kasepuhan. Ia adalah putra dari R.A.P. Tjokronegoro, Bupati Surabaya. Pada tanggal 28 Mei 1859, nama Kabupaten Sidokare, yang memiliki konotasi kurang bagus diubah menjadi Kabupaten Sidoarjo.

Setelah R. Notopuro wafat tahun 1862, maka kakak almarhum 1863 diangkat sebagai bupati, yaitu Bupati R.T.A.A Tjokronegoro II yang merupakan pindahan dari Lamongan. Pada tahun 1883 Bupati Tjokronegoro mendapat pensiun, sebagai gantinya diangkat R.P. Sumodiredjo pindahan dari Tulungagung tetapi hanya 3 bulan karena wafat pada tahun itu juga, dan R.A.A.T. Tjondronegoro I diangkat sebagai gantinya.

Di masa Pedudukan Jepang (8 Maret 1942 - 15 Agustus 1945), daerah delta Sungai Brantas termasuk Sidoarjo juga berada di bawah kekuasaan Pemerintahan Militer Jepang (yaitu oleh *Kaigun*, tentara Laut Jepang). Pada tanggal 15 Agustus 1945, Jepang menyerah pada Sekutu. Permulaan bulan Maret 1946 Belanda mulai aktif dalam usaha-usahanya untuk menduduki kembali daerah ini. Ketika Belanda menduduki Gedangan, pemerintah Indonesia memindahkan pusat pemerintahan Sidoarjo ke Porong. Daerah Dungus (Kecamatan Sukodono) menjadi daerah rebutan dengan Belanda. Tanggal 24 Desember 1946, Belanda mulai menyerang kota Sidoarjo dengan serangan dari jurusan Tulangan. Sidoarjo jatuh ke tangan Belanda hari itu juga. Pusat pemerintahan Sidoarjo lalu dipindahkan lagi ke daerah Jombang.

Pemerintahan pendudukan Belanda (dikenal dengan nama *Recomba*)

berusaha membentuk kembali pemerintahan seperti di masa kolonial dulu. Pada November 1948, dibentuklah Negara Jawa Timur salah satu negara bagian dalam Republik Indonesia Serikat. Sidoarjo berada di bawah pemerintahan Recomba hingga tahun 1949. Tanggal 27 Desember 1949, sebagai hasil kesepakatan Konferensi Meja Bundar, Belanda menyerahkan kembali Negara Jawa Timur kepada Republik Indonesia, sehingga daerah delta Brantas dengan sendirinya menjadi daerah Republik Indonesia (Pemerintahan Kabupaten Sidoarjo, 20 Oktober 2010).

2.1.2.2. Batik Sidoarjo

Menurut buku terbitan Wastraprema, di Jawa terdapat dua pembagian corak warna batik menurut dua kawas besar, yaitu:

a. Batik Kraton Solo atau Yogya (Vorstenlanden)
b. Batik Pesisir

Batik Sidoarjo dapat digolongkan sebagai batik pesisir seperti batik Pekalongan, Lasem, Surabaya dan Priangan. Warna batik pesisir lebih dominan warna biru tua didominasi warna kuning, hijau, merah dengan corak yang hidup dan cerah.

Menurut hasil data dan wawancara dari para sumber, Di Sidoarjo ada empat tempat pusat batik yaitu Sekardangan, Kedungcangkring, Tulangan dan Jetis. Dari empat tempat yang sekarang masih eksis adalah Kampung Jetis karena masih banyak pengerajin batik yang tinggal di Jetis. Batik Sidoarjo merupakan 100% batik tulis (handmade) yang memiliki motif yang khas dari Sidoarjo, dimana keahlian batik ini diperoleh dan dikuasi secara turun-temurun. Motif yang dimiliki juga motif kuno, tidak banyak perubahan dari motif yang dulu dipakai oleh para pendahulu. Ada abangan dan ijo-ijoan (gaya Madura), motif beras kutah, motif krubutan (campur-campur) lalu ada motif burung merak, dan motif-motif lainnya. Motif kain batik asal Jetis didominasi flora dan fauna khas Sidoarjo yang memiliki warna-warna cerah, merah, hijau, kuning, dan hitam.

Untuk Batik Jetis sendiri memiliki motif punggul, kembang bayem dan kembang tebu. Selain itu keunggulan batik tulis Jetis justru pada keberanian

memadukan warna kontras dan menyelesaikan hasil akir dengan pemberian warna kuning pada kain.

Gambar 2.1 Motif Batik Sidoarjo

Koleksi : KAMSATUN 1975

2.1.2.3. Ciri khas Motif Batik Sidoarjo

Menurut Bapak Zainal Afandi, salah satu pengrajin batik Sidoarjo yang berada di Kampung Jetis, motif batik Sidoarjo sangat bermacam-macam dan motifnya jelas, tegas, ekspresif, naturalis. Kebanyakan motif batik sidoarjo bermotif flora dan fauna seperti kembang soro/tusuk sate, beras utah, kembang bayem, kembang tebu, pecah kopi, burung merak atau burung cipret, motif buket, ukel, merico bolong, mahkota, dll. Untuk motif batik secara keseluruhan ada sesek, tumpal, liris, pagi sore, sekarjagad.

Beberapa contoh motif :

Gambar 2.2. Motif Mahkota

Koleksi : KAMSATUN 1975

Gambar 2.3. Motif Siling kitir atau Nazi 1986

Koleksi : KAMSATUN 1975

Gambar 2.4. Motif Burung (konsumsi orang islam) 1989

Koleksi : KAMSATUN 1975

Gambar 2.5. Motif Pagi Sore

Koleksi : KAMSATUN 1975

Gambar 2.6. Motif Buketan dengan Tumpal
Koleksi : KAMSATUN 1975

Gambar 2.7. Motif Buket 1970
Koleksi : KAMSATUN 1975

Untuk pewarnaannya batik Sidoarjo memiliki warna-warna cerah, merah, hijau, kuning, dan hitam. Kepekatan warnanya, disebabkan penggunaan zat pewarna alam, juga karena kain dicelupkan beberapa kali dalam zat warna alam itu dan mengalami proses pembatikan berulang kali. Selain proses pewarnaan dengan pencelupan dapat juga dengan coletan, warna coletan biasanya biru, ungu, hijau dan merah rapit. Sedangkan proses penggambaran di Sidoarjo tergantung dari pembatiknya, ada yang menggukan *"Mal"* ada juga yang tidak menggunakan *"Mal"* yaitu menggunakan mal dalam membuat/menjiplak, jadi ada yang menumpuk kain yang sudah jadi dengan yang belum baru digambar dan ada yang langsung menggambar diatas kain dengan canting.

Contoh pembuatan batik yang dibuat dengan canting :

Gambar 2.8. Batik belum dalam proses perwanaan

2.1.2.4. Proses Produksi Batik Jetis Sidaorjo

a. Pertama, menyiapkan sehelai kain putih polos
b. Kain tersebut diolah agar kanji dari pabrik bisa hilang dan dapat menyerap warna dengan baik
c. Menggambar desain dengan pensil baru digambar dengan canting yang diberi malam/lilin
d. Setelah menyelesaikan gambar malam dibiarkan mengering
e. Proses pewarnaan pertama dengan mengoleskan bahan kimia yang ingin diwarnai setelah itu berulah diberi warna merah, hitam , dll sesuai selera pengrajin, bisa juga proses warna terjadi 2 sampe 3 kali.
f. Setelah detail diwarnai, proses pewarnaan dasar kain dengan cara pencelupan dengan air yang diberi obat pewarna
g. Dijemur sambil menunggu keringnya kain
h. Setelah itu di celupkan ke air mendidih untuk menurunkan malam
i. Kemudian dicuci air bersih yang diberi obat saren untuk pengawet, dicelup-celupkan sampai bersih tidak ada malamnya, apabila malam masih menempel menhilangkannya dengan menggunakan pisau untuk mengkerik sisa malam yang menempel pada kain
j. Di jemur dan setelah kering dilipat dan siap di pasarkan.

2.1.2.5. Alat dan Bahan

Alat yang dipakai dalam mpembuatan batik di Jetis Sidoarjo:

a. Canthing (tipe canting kasar-biasa-halus)
b. Wajan dan kompor
c. Obat pewarna dari alam maupun buatan
d. Tipe kain Sutra biasa dan super, kain prima, kain primisima, kain katun, kain santio.

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1. Perancangan Buku Batik Jetis Sidoarjo

2.2.1.1. Perkembangan Buku

Perkembangan buku dari awal hingga saat ini, membutuhkan suatu proses yang rumit. Informasi yang tertulis pertama yang dapat dipindah-pindah berupa lempengan tanah liat yang digunakan di Mesopotamia, serta gulungan lontar yang digunakan oleh orang Mesir kuno sekitar 5000 SM. Buku mulai dibuat dengan format yang modern pada sekitar abad pertama atau kedua, dengan bentuk seperti naskah kuno berupa lembaran lontar atau kertas perkamen yang dilipat vertical untuk menciptakan halaman-halamannya.

Mesikpun bentuknya mudah dibawa-bawa, namun pada masa itu buku masih bersifat benda berharga yang disimpan di perpustakaan istana dan tempat-tempat ibadah. Buku cetak terkuno yang masih dapat ditemukan sekarang diproduksi di Cina pada tahun 868. Cetakannya terbuat dari balok kayu dan dicetak diatas gulungan perkamen. Bukti cetak pertama yang ditemukan mengarah pada mesin cetak dari Cina pada abad ke-13. Namun perkembangan mesin cetak yang paling signifikan berasal dari Eropa. Hal tersebut menjadi kunci bagi perkembangan percetakan di masa selanjutnya, dengan memperkenalkan efisiensi produksi dan distribusi informasi tercetak secara manual.

Pada zaman Rennaisans di Eropa, seni mencetak berkembang menjadi industri seperti yang kita kenal sekarang ini, berkat penemuan mesin cetak oleh Johhanness Guttenberg. Karena abjad dari bahasa Eropa hanya memiliki 26 karakter tidak seperti aksara Mandarin yang begitu banyak dan rumit maka jenis abjad yang diadaptasi dari furuf latin ini menjadi lebih mudah dan praktis untuk

diterapkan. Sementara itu industri penerbit membantu penulis mengumumkan suatu gagasan kepada public secara terbuka. Pada saat itu, percetakan menjadi faktor yang dominant bagi perdagangan buku dan menjadi kunci utama bagi seluruh proses penerbitan, kecuali dalam proses pembutan kertas dan penjilidan. Namun akhir-akhir ini, penerbit telah menjadi faktor yang dominant, sebagai pihak yang bertanggung jawab atas teks, desain dan keseluruhan buku.

Inovasi buku yang sederhana dan mudah dibawa, degnan tulisan yang dapat dibaca dengan jelas serta desain yang elegan, menjadi dasar bagi penerbitan buku modern. Pengaruh yang signifikan terhadap penerbitan modern bermula pada abad ke-19 dan berkaitan degnan produksi missal. Dengan adanya revolusi industri, maka muncul metode mekanis untuk pembuatan kertas, penusunan tulisan, hingga percetakan (Jennings 132).

2.2.1.2. Penjelasan Tema / Judul Buku yang diambil

Judul perancangan yang diambil yaitu "Perancangan Komunikasi Visual Buku Batik Jetis Sidoarjo" yaitu, merancang sebuah buku sebagai media promosi untuk melestarikan dan meningkatkan potensi batik Sidoarjo sebagai salah satu kesenian dan budaya bangsa Indonesia, serta untuk menambah koleksi buku kesenian tentang batik Indonesia.

2.3. Tinjauan Buku Bacaan

2.3.1. Pengertian Buku Bacaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua (152), buku adalah lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, kitab, sedankan buku bacaan adalah buku untuk pelajaran memabaca (bagi anak sekolah), buku yang dibaca sebagai pengisi waktu. Buku dapat berupa acuan atau refrensi atau pedoman dalam melaksankan suatu, indormasi baik yang berupa ajaran atau pengetahuan, sejarah, hiburan, pernyataan, kebijaksanaan, nilai dan lainnya.

Buku memiliki arti yang sangat luas tergantung degnan jenisnya. Buku juga adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu unjungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Seiring dengan

perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini dikenal pula istilah e-book atau buku elektronik, yang mengandalkan computer dan internet. Buku memiliki berbagai kelebihan dibandingkan media penyampai informasi secara audio visual, di mana buku dapat dimiliki secara nyata, dapat dibaca di mana saja dan kapan saja.

2.3.2. Sejarah Buku Bacaan di Dunia

Pada zaman kuno, masyarakat mengandalkan tradisi menghafal secara lisan, penyampaian suatu berita, informasi, cerita memalui lisan dari mulut ke mulut, maka setelah semua informasi tersebut sudah terlalu banyak dan akhirnya mereka tidak dapat menghafalkannya lagi akhirnya mereka mulai terpikir untuk menuliskan agar dapat disimpan dan dibaca lagi dalam bentuk tulisan.

Pada awal tamadun, manusia telah menurunkan tulisan mereka diatas batu, papan dan juga diatas daun atau juga di atas kertas yang tersebut dari daun *papyrus* (nama ilmiah: *Cyperus Papyrus*). Medium tulisan ini telah menjadi bentuk proto bagi buku. Buku pertama muncul dan dikenal dari terciptanya kertas papyrus pada tahun sekitar 2400 SM orang Mesir menciptakannya. Adapun kertas papyrus yang diturunkan tulisan ini digulungkan untuk menjadi "skrol" (*scroll*) dan ia diyakini adalah bentuk buku yang palinga awal.

Kira-kira pada tahun 2400 SM, bangsa Mesir telah memanfaatkan tanaman *papyrus* sebagai bahan untuk membuat kertas pada zaman kuno. *Papyrus* adalah tumbuhan sejenis alang-alang yang banyak tumbuh di tepian lembah Sungai Nil.

Mereka pada saat itu membuat kertas dari kulit-kulit tipis atau kulit-kulit halus *papyrus*, sebelum kertas seperti yang kita kenal sekarang ini ditemukan.

Begitu pula dengan di Negara Cina sebelum terciptanya kertas, para cendekiawan menurunkan tulisan mereka di atas lidi buluh dan mengikat lidi ini menjadi buku. Dengan menulis di atas lidi telah mempengaruhi system tulisan Cina sehingga orang Cina mengamalkan tulisan menegak sehingga pada awal modern Buku memasuki satu era yang baru apabila industri kertas menjadi mantap. Kertas dipercayai mencul di negeri Cina seawal-awalnya pada 200 SM, pencipta kertas, yang memicu lahirnya era baru dunia perbukuan itu bernama Cai

Lun, yang berkebangsaan Cina. Hidup sekitar tahun 105 Masehi pada zaman Kekaisaran Ho Di di daratan Cina. Penemuan Cai Lun telah mengatarkan bangsa Cina mengalami kemajuan. Sehingga, pada abad kedua, Cina menjadi pengekspor kertas satu-satunya di dunia. Setelah itu, dunia perbukuan terus berkembang dengan ditemukanya mesin cetak untuk pertama kali oleh seorang berkebangsaan Jerman bernama Johann Gutenberg (1400-1468).

Gutenberg telah berhasil mengatasi kesulitan pembutan buku yang dibuat dengan ditulis tangan. Gutenberg menemukan cara pencetakan buku dengan huruf-huruf logam yang terpisah. Huruf-huruf itu bisa dibentuk menjadi kata atau kalimat. Selain itu, Gutenberg juga melengkapi ciptaannya dengan mesin cetak. Namun, tetap saja untuk menyelesaikan satu buah buku diperlukan waktu agak lama karena mesinya kecil dan jumlah huruf yang digunakan terbatas. Kelebihannya, mesin Gutenberg mampu menggandakan cetakan denga cepat dan jumlah banyak.

Gutenberg memulai pembutan mesin cetak pada abad ke-15. Teknik cetak yang di temukan Gutenberg bertahan hingga abad ke-20 sebelum akhirnya ditemukan teknik cetak yang lebih sempurna, yakni pencetakan *offset*, yang ditemukan pada pertengahan abad ke-20.

Sejak pertama kalinya ditemukan kertas hingga terciptanya buku, buku diartikan sebagai jaminan terhadap resiko kehilangan informasi tradisional lisan yang tidak memungkinkan untuk disimpan di dalam ingatan/memori dalam waktu jangka panjang. Selain itu juga dapat berupa catatan mengenai formula-formula magis, berbagai upacara dan ritual, hukum, catatan kerajaan/dinasti, pengalaman dalam bidang pengobatan dan pengamatan terhadap alam. Hal-hal itulah yang menjadi isi dari buku pada mulanya.

Cara pengerjaan berupa penulisan, penggandaan, dan penghiasan di jaman dahulu dikerjakan secara manual dengan tangan. Dan kesemuannya itu mendukung terjadinya kemajuan yang pesat dalam hal pembuatan buku serta publikasinya.

Buku bacaan dalam lingkup dunia, sudah semestinya telah mengalami perkembangan pada tahap di mana semua orang dapat menemukan apapun yang ingin mereka temukan dalam sebuah buku. Setiap hal dan tema telah

dikelompokkan dengan rapid an disatukan dalam bentuk buku dan dipublikasikan atas dasar kebutuhan masyarakat dunia.

2.3.3. Sejarah Buku Bacaan di Indonesia

Di Indonesia, buku bacaan dimulai sejak decade 90-an dan pada umumnya, buku bacaan tersebut kebanyakan masih berupa buku impor yang diterjemahkan di Indonesia dan kemudian di beberapa tahun belakang ini baru mulai terasa marak/gencarnya peredaran buku bacaan di Indonesia.

Pada tahun belakangan ini, buku bacaan telah mengalami perkembangan yang cukup pesat, dengan ditemukannya secara mudah, macam-macam buku yang disesuaikan dengan keperluan seseorang.

2.3.4. Tinjauan Kondisi Buku Bacaan di Indonesia

Hingga saat ini, penerbitan buku masih berahan ditengah era penyebaran informasi digital. Tiap negara industri mempunyai banyak penerbit untuk konsumsi local maupun ekspor dan beribu-ribu judul buku diterbitkan setiap tahunnya. Hampir semua terbitan buku harus didesain, tidak hanya sebgai penyampai informasi belaka dan itu berarti ada yang bertanggung jawab atas seluruh tampilan fisik dan visualnya.

2.3.5. Potensi Buku Bacaan di Indonesia

Berbicara potensi lebih banyak yagn menyetujui jika industri perbukuan di negeri ini cukup kuat. Mesikipun diketahui minat dan daya beli masyarakat relative rendah, dinamika perbukuan tetap marak. Kondisi demikian agak berbeda dengan Malaysia yang memiliki modal besar dan masyarakatnya gemar membaca, tetapi berdasarkan pidato Menteri Pendidikan Malaysia, mereka kesulitan mendapatkan bacaan umum lokal yang bermutu. Perlu diingat bahwa dinamika industri penerbitan di Malaysia tidak lepas dari dukungan negara dan kemakmuran rakyatnya. Karena sebagai besar buku terbitan mereka untuk konsumsi sekolah dan perguruan tinggi sebgai pendamping bacaan wajib siswa. Sementara itu di Indonesia penerbit dan penulis terus berkembang dengan dukungan yang minim dari pemerintah.

Frans Parera, pengamat perbukuan, mengatakan sebenarnya Indonesia memiliki kesempatan untuk menguasai pasar Asia. Keberadaan penulis lokal Indonesia dianggap modal untuk memperkenalkan berbagai buku dari Indonesia. Kendala bahasa sebenarnya tidak terlali menjadi masalah karena buku Indonesia dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris jika ingin dilempar ke Asia. Sebagai pembanding, dalam arena pameran buku Internasional di Malaysia tampak benar koordinasi yang baik antara berbagai sector yang bergerak dalam industri buku, mulai dari penerbit, distributor, percetakan, eksportir dan importer, hingga lembaga yang menaungi penerbitan buku di Malaysia.

Sementara di negeri ini, dalam urusan yang paling mendasar terkait dengan pendataan jumlah buku, penerbit, masih teramat suram untuk diketahui. Terlebih untuk mengetahui keragaman dan kekuatan buku-buku terbitan dalam negeri. Sekalipun memiliki potensi yang lebih besar, masih terlalu sulit memang mewujudkan *Books From Indonesia* yang benar-benar mencerminkan kekuatan negeri ini dalam hitungan waktu pendek. ("Books from Indonesia" par.4).

2.4. Tinjauan tentang Gambar

2.4.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar

2.4.1.1. Garis (*Line*)

Menurut Sadjiman, tanpa kita sadari setiap harinya orang menggunakan garis, untuk membuat tulisan, kode, gambar dan lain-lain. Karena tanpa kita sadari penggunaan garis sudah kita lakukan pada masa kanak-kanak, dimana kita dulu sering membuat gambar-gambar, tulisan di lantai, ditanah, sehingga semakin besar kita telah dapat menulis dan menggambar secara terkontrol.

Karena berdasarkan sejarah ternyata manusia purba dahulu juga telah membuat gambar-gambar binatang yang akan diburu menggunakan garis-garis. Sampai orang menemukan tulisan yang akan digunakan sehari-harinya.

Bedasarkan sejarah Garis merupakan sekumpulan titik yang dimensi panjangnya akan tampak menonjol bila dideretkan. Terbentuknya garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekaskan jejaknya dengan pensil, pena, kuas dan alat yang lain. Sehingga terbentuk suatu goresan. Dalam seni rupa garis atau yang disebut degnan kontur memiliki fungsi yang fundamental dan

sudah terlihat sejak dahulu kala. Manusia jama dulu menggunakan garis sebagai media untuk mengekspresikan diri mereka memalui penggambaran objek-objek ritual mereka di gua-gua.

Manusia jaman dahulu juga menggunakan garis sebagai media komunikasi, seperti huruf paku peninggalan bangsa Phoenicia (abad 12-10 SM) yang berupa goresan-goresan. Garis juga merupakan elemen untuk mengungkap gerak dan bentuk, baik bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Dalam hubungannya sebagai elemen seni rupa, garis memiliki kemampuan untuk mengungkapkan Susana yang terjadi, karena proses stimulasi dari bentuk-bentuk sederhana yang sering kita lihat di sekitar kita, yang terwakili dari bentuk dari garis tersebut. Sebagai misal garis yang berbentuk "S'" memberikan kesan sesuatu yang lembut, halus dan gemulai. Perasaan ini terjadi karena bentuk seperti itu identik degnan bentuk lengkung seperti penari atau gerak ombak laut.

Garis merupakan unsur cetak yang memiliki peranan paling penting, karena garis mempunyai kekuatan rupa maka harus dipaki hati-hati, garis-garis dapat membagi sebuah teks, mengkelompokan dan juga dapat menghubungkan kelompok tersebut dan juga dapat dipakai sebagai bingkai atau hiasan (Scheder 45).

Selain itu garis juga memiliki peran ganda yaitu garis sebgai goresan nyata yang dapat menghasilkan nilai tersendiri, sedankan garis semu dapat membatu membentuk keindahan suatu karya seni dan semua garis tersebut mempunyai karakter dan potensi sendiri-sendiri.

Karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis, baik untuk garis nyata atau garis semu. Bahasa garis ini sangant penting dalam penciptaan karya seni/desain untuk menciptakan karakter yagn diinginkan. Berikut adalah beberapa jenis garis beserta karakternya (Sadjiman 80):

a. *Horizontal*: mengesankan istirahat, karakter tenang, damai, pasif, kaku
b. *Vertical*: Stabilitas, kekuatan, kemegahan, kejujuran, keseimbangan, megah, kuat
c. *Diagonal*: karakter gerak, gesit, tidak seimbang, lincah, dinamis, kekenesan
d. Lengkung: gaya mengapung, ringan, dinamik, kuat, kemegahan, kekuatan
e. Lengkung S: keanggunan, gemulai, keluwesan, keindahan, karakter indah

f. *Zig-zag*: bergairah, semangat, gairah, dinamika atau gerak cepat, spontan
g. *Diminishing perspective*: adanya jarak, kejauhan, kerinduan
h. *Spiral*: kelahiran atau generative forces
i. *Pyramide*: stabil, megah kuat atau kekuatan massif
j. *Bending up Right*: sedih, lesu atau kedukaan
k. *Concentric Arcs*: perluasan, gerakan mengembang, kegembiraan
l. *Rhythmic Horizontals*: malas, ketenangan yang menyenangkan
m. *Conflicting Diagonal*: peperangan, konflik, kebencian dan kebingungan
n. *Upward Swirls*: semangat menyala, berkobar-kobar, hasrat yang tumbuh
o. *Upward Spray*: pertumbuhan, spontanitas, idealism
p. *Waterfall*: air terjun, penurunan yang berirama, gaya berat
q. *Rounded Archs*: kekokohan
r. *Gothic Achs*: kepercayaan, sesuatu yang religious
s. *Radiation Lines*: pemusatan, peletupan atau letusan
t. *Inverted Perspective*: keluasan tak terbatas, kebebasan mutlak, pelebaran tak terhalang.

2.4.1.2. Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Setiap benda di alam ini memiliki *value*/tonalitas warna, *value* disebut pula tone, nada atau nuansa. Kita mengontrol cahya degnan *value* dan kita mengubah cahaya menjadi warna-warna dengan menggunakan pigmen. *Value* adalah dimensi mengenai terang gelap atau tua muda warna, yang dikenal dengan *brightness* atau keterangan warna, *value* merupakan nilai gelap terang untuk memperoleh kedalaman karena pengaruh cahaya (Sadjiman 42).

Value dapat pula disebut suatu gejala cahaya yang menyebabkan perbedaan pancaran warna suatu objek. *Value* adalah alat untuk mengukur derajat ke"terang"an suatu warna yaitu seberapa terang atau gelapnya suatu warna jika dibandingkan degnan skala *value* atau tingkatan *value*: *tint, tone, shade.*

Pada skala value terlihat Sembilan tingkatan gelap terang:

a. Tingkatan ke 1,2,3 adalah value gelap yang disebut shade
b. Tingaktan ke 4,5,6 adalah tone
c. TIngaktan 7,8,9 adalah tint

d. Value 1 adalh hitam yang kita lihat sehari-hari

e. Value 0 merupakan hitam ideal, hitam sempurna

f. Value 9 adalah putih yang kita lihat sehari-hari

g. Value 10 adalah putih ideal, putih bening sumber cahaya

h. Value 5 adalah abu-abu atau value tengah-tengah

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

Menurut Brainard (1991) secara teknik ruang (*Space*) adalah suatu bentuk atau temapt kosong yang ada pada saat kita misalnya sedang mendesain suatu, kita sebagabi seorang desainer sering kali membuat suatu desain degnan menggunakan ruang kosong, agar desain tersebut tampak tertata dan tidak terlihat sesak, maka kita dapat memilih ruang kosong kita sendiri dan dapat menyelesaikan masalah kita sendiri. Pada saat kita mendesain kita pasti membutuhkan kertas sebagai media untuk merencanakan desain kita. Kertas adalah ruang yang mempunyai dua dimensi, mempunyai ukuran dan berat. Dua dimensi ini dapat dinamakan ruang kerja kita.

Pengertian bentuk (Shape) menurut Leksikon Grafika adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dsb. Dari definisi tersebut dapat diuraikan bahwa bentuk merupakan wujud rupa sesuatu, biasa berupa segi empat, segitiga, bundar, elips, dsb. Pada proses perancangan bentuk menempati posisi yang tidak kalah penting disbanding elem-elemen lainya, mengingat bentuk-bentuk geometris biasa merupakan symbol yang membawa nilai emosional tertentu. Berikut beberapa contoh bentuk dan asosiasi yang ditimbulkannya berdasarkan buku *Handbook of Design & Devices* tulisan Clarence P.Hornung :

a. Segitiga, merupakan lambang dari konsep Trinitas.

Sebuah konsep religius yang berdasarkan pada tiga unsur alam semesta, yaitu Tuhan, manusia dan alam. Selain itu segitiga merupakan perwujudan dari konsep keluarga yakni ayah, ibu dan anak. Dalam dunia metafisika segitiga merupakan lambang dari raga, pikiran dan jiwa. Sedangkan apda kbudayaan Mesir, segitiga digunakan ssebgai simbol feminitas dan dalam huruf Hieroglyps segitga menggambarkan bulan.

b. Yin Yang, merupakan bentuk yang termasuk dalam jenis Monad, yakni bentuk yang teridiri dari figure geometris bulat yang terbagi oleh dua bentuk bersinggungan dengan masing-masing titik pusat yang berhadapan. Di China bentuk seperti ini disebut Yin Yang, di jepang disebut Futatsu Tomoe sedangkan orang Korea menyebutnya Tah Gook. Yin Yang merupakan gambaran dua prinsip alam, Yang melambangkan kecerahan dan Yin melambangkan kegelapan, Yang melambangkan nirwana dan Yin melambangkan dunia, Yang sebagai matahari, sedangkan Yin sebgai bulan, yang memiliki posisi aktif, maskulin sedngkan Yin pasif, feminism. Semua itu melambangkan prinsip dasar kehidupan yakni keseimbangan.

2.4.1.4. Pola (*Pattern*)

Pola sangat alamiah untuk mengikuti suatu grid dan bentuknya cenderung mengalami pengulangan dari negative atau positif, selalu di ulang-ulang terus menerus, hal itu dinamakan kebiasaan dari sebuah pola. Bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume objek. Umumnya pola hanya bertujuan untuk memperindah seperti misalnya pola dekoratif pada tekstil, yang dapat diaplikasikan dalam bentuk pengulangan atau repitisi pada suatu bentuk atau desain.

Pola juga menggunakan suatu bentuk, garis, tekstur dan terang gelap. Konsep dari pola sama degnan *grid* , dapat membantu kita menyelesaikan masalah pada desain kita, seorang desainer haruslah tau kapan waktunya menggunakan suatu pola kapan waktunya menggunakan pada saat yang tepat (Brainard 168).

2.4.1.5. Tekstur (*Texture*)

Menurut Sdjiman, indera peraba yang menusia miliki mempunyai fungsi yaitu untuk mengenali bentuk ada tau benda-benda disekitar kita, setipa benda pasti mempunyai tekstur tersendiri, umumnya tekstur berhubungan dengan permukaan yang kasar-halus, kasab-licin, keras lunak, bermotif, semua termasuk tekstur tergantung bagaiman cara kita melihat dan meraba.

Teksture raba adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indera peraba (ujung jari). Bersifat nyata, jika dilihat tampak kasar, dirabapun juga kasar. Tekstur lihat adalah tekstur yang dirasakan lewat panca indera penglihatan, tekstur lihat ini bersifat semu, dapat tertipu oleh mata, tekstur yang terlihat kasar apabila diraba terasa halus, yang halus terasa kasar. Dengan demikian secara sederhana tekstur dapat dikelompokan dalam tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu dan tekstur halus.

Tekstur nyata (teksture kasar nyata) memiliki peran yagn sangat penting dalam bidan seni rupa, antara lain:

a. Sangat berguna untuk memperoleh keindahan, karena dengan permukaan yang kasar akan lebih mudah untuk memperoleh keselarasa/harmoni.
b. Dapat berfungsi sebagai dominasi atau daya tarik untuk memperoelh keindahan.
c. Berguna untuk memperoelh keindahan berpadu dengan kekuatan
d. Berguna untuk tujuan keindahan yang mengikuti fungsi

Tekstur kasar nyata dapat berwujud tekstur alam misalnya batu, kayu, kulit binatang dan tekstur buatan dapat dibuat dengan apa saja, dibuat seolah-olah meniru alam, dengan cara di ukir, di pahat dsb. Tekstur halus adalah tekstur yang dilihat halus dirabapun halus. Tekstur halus bisa licin, kusam atau mengkilat. Tekstur halus merupakan permukaan yang biasa terlihat sehari-hari pada berbagai objek, sehingga kurang diperhitungkan nilai keindahannya. Namun pada tekstur halus mengkilat memiliki kekhususan tersendiri yaitu apabila kita menyusun warna pada permukaan yang licin mengkilat sangat sulit untuk memperoleh keharmonisan karena pantulan-pantulan permukaan tersebut (Sadjiman 65).

2.4 .1.6. Warna (*Colors*)

Menurut, Sir Isaac Newton (pakar ilmu fisika) yagn terkenal dengan teori spectrum warna yang digunakan dalam cabang ilmu fotografi mengemukakan bahwa cahaya yang ada di alam semesta ini terdiri dari berbagai gelombang. Setiap gelombang memancarkan warna cahayanya sendiri. Perpaduan antara warna-warna dari berbagai gelombang tersebut menghasilkan warna putih.

Warna yang kita lihat sebenarnya adalah spectrum cahaya yang dipantulkan oleh benda yang kemudian ditangkap oleh indra penglihatan kita (yakni mata) lalu diterjemahkan oleh otak sebgai sebuah warna tertentu. Sebagai contoh kita melihat warna hijau yang terdapat pada daun karena cahaya yagn datang (umumnya cahaya matahari yang kita punya spectrum cahaya yang cukup komplit) diserap oleh daun selain warna hijau yang dipantulkan dan cahaya hijau yang terpantul inilah yang kita tangkpa sehingga kita dapat melihat bahwa daun berwarna hijau. Jadi sebenarnya faktor pernting bagi kita untuk melihat sebuah warna degnan baik adalah cahaya yang mengenai benda tersebut.

Ada beberapa property umum dari warna yakni *hue, saturation* dan *value* (kadang *value* disebut juga *brightness/lightness*). *Hue* secara sederhan bisa diartikan sebagai nama/ragam warna. Lebih spesifik hue adalah warna yang dipantulkan atau ditransmisikan oelh obye k, contoh warna yang kita sebut merah, hijau, kuning, dst.

Saturation dapat diartikan pada tingkat kemurnian warna (terkadang disebut juga sebgai chroma), dimana nilainya dihitung dari berapa banyaknya warna abu-abu yang terdapat pada warna degnan satuan %. Saturasi 0% berwarna abu-abu (*desaturated*) dan 100% menjadi warna yang sangat murni/cerah (saturated).

Value (*brightness/lightness*) adalah nilai gelap terang warna yang biasanya dinilai dengan ukuran presen, dimana 0% sama degnan hitam dan 100% sama degnan warna putih.

Additive color model yaitu model warna yang didasarkan dari pencampuran warna berdasarkan emisi cahaya (model ini digunakan oleh media-media elektronik, seperti layer TV, monitor, LCD, dsb). Model ini dikenal dengan istilah RGB (*Red Green Blue*) *Color System.* Pada model ini pencampuran warna Red Green dan Blue akan menghasilkan warna putih (hal ini yang menjadikan warna putih sebgai warna yagn kaya spectrum warna karena merupakan gabungan dari spectrum 2 cahaya).

Model kedua disebut sebgai subtractive color model yaitu merupakan warna yang didapat dari pencampuran warna berdasarkan media tinta pada kertas. Model ini disebut juga degnan istilah CMYK (*Cyan Magenta Yellow Black*) color

system. Pada system ini pencampuran warna CMYK akan menghasilkan warna hitam (dalam konteks cahaya, hitam tidak merupakan sebuah spectrum cahaya melainkan hitam berarti tidak ada spectrum cahaya atau lawan dari putih yang memuat semua spektrum cahaya).

Mata manusia memiliki 3 jenis reseptor warna untuk memproduksi semua warna yang kita ketahui yaitu: Merah (Red), Hijau (Green) dan Biru (Blue) karena hal inilah disebut Trikromat (Trichomacy). Fakta inilah yang membuat kita mampu mereproduksi warna hanya dengan memakai tiga jenis pigmen warna untuk hasil cetak dan tiga jenis fosfor pada monitor ("Pensil Warna Design" par.3).

Dari sini kita bisa melihat bahwa warna primer additive maupun substractive ekerja dengan memanipulasi panjang gelombang cahaya yang memasuki retina mata kita sebgai pengamat.

a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

- Warna premier merupakan warna yang terdiri dari merah (magenta), kuning (lemmon yellow), biru (turquoise blue)

  Struktur reseptor mata manusia yang berbasis trikomat ini memungkinkan kita untuk melakukan pencampuran warna berdasarkan addative primaries dan subtractive promaries ("Pensil Warna Design" par,6).

  - Warna primer additive terdiri dari tiga warna yaitu merah, hijau dan biru dimana warna sekunder didapat dengan penambahan dari ketiga warna premier. Warna ini biasanya dihasilkan oleh tiga sumber cahaya dengan panjang gelombang tertentu. Warna premier additive ini dimulai dengan warna hitam seiring dengan penambahan panjang gelombang maka akan tercipta warna yang panjang gelombang dipakai secara maksimal yaitu antara warna putih.
  - Warna primer subtractive juga terdiri dari tiga warna yaitu cyan, magenta, yellow. Pencampuran warna subtractive dikenal juga dengan nama pencampuran pigmen yang biasa dijumapi ketika kita melukis dengan cat air atau cat minyak. Disebut warna primer subtractive karena dengan menambahkan panjang gelombang, mereka menyerap

panjang gelombang tertentu dan meneruskan panjang gelombang ya ng lain dari sebuah sumber cahaya.

- Warna koplementer merupakan warna yang salign berlawanan disalam lingkaran warna dan selalu berlawanan secara kontras apabila warna tersbut dicampur maka akan menghasilkan warna kelabu atau tua, seperti warna campuran kuning dan ungu, hijau dan merah dsb.
- Warna analogus merupakan warna yang mengunakan warna terang gelap dan intensitas dari warna terdekat, seperti kuning kehijauan, kuning jingga.
- Warna sekunder merupakan hasil percampuran warna bersama antara berbagai warna premier seperti warna merah dan biru menjadi ungu, kuning dan merah menjadi jingga, kuning dan biru menjadi hijau.
- Warna tersier merupakan warna yang berbeda diantara warna hijau kekuningan, biru keunguan dsb.

b. Klafikasi Warna berdasarkan Gambar atau Ilustrasi

Merupakan warna yang memilik satu warna saja, monochrome. Dengan menambahkan atau mengurangi sari satu warna saja, warna dan kedalamannya tergambarkan dalam kualitas terang maupun gelap. Gambar monochrome tidak mempresentasikan kenyataan yang ada, namun mengidentifikasikan sebuah keseimbangan antara cahaya dan gelap dari sebuah objek yang sesungguhnya bukan warna -warni ataupun gradasi.

c. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya (Naomi Kuno, 2004) :

- Warna panas (*toreador red, falme orange, corn*)
- Warna dingin (aqua, rain drop, harbor breeze, spash blue)
- Warna netral (white, gray, beige, moist skin)

d. Klafikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

- *High Major Key* : Mempunyai kesan positif, merangsang, bergairah dan meriah seperti warna -warna merah, kuning kemerahan (jingga), merah kekuningan dll.
- *High Minor Key* : memberi kesan feminism, manis, lemah lembut.
- *Intermediate Major* : kesan kuat, tegas, jantan, jujur dan terbuka
- *Intermediate Minor* : memberi kesan pelik seperti dunia impian

- *Low Major Key* : memberi kesan yang berat
- *Low Minor Key* : memberi kesan suram dan mengerikan

e. Klafikasi Warna berdasarkan Kualitasnya (Sadjiman 57)

- *Hue*, adalah rona warna atau corak warna, yang merupakan sebutan terhadap warna dengan berbagai nama-nama warnanya, yang memiliki skala *hue* berupa lingkaran warna yang pada umumnya terdiri dari enam warna pelangi dan enam warna *intermediate*.
- *Chroma*, adalah tingakat kekuatan atau intesitas warna, yaitu tentang cemerlang, suram warna atau murni kotor warna, yang sering disebut *"saturation"* atau penyerapan warna atau peredaman warna yang memiliki skala *chroma* berupa jari-jari dari lingkaran warna menuju ketitik pusat.
- *Value*, adalah derajat ke-terang-an warna atau terang gelapnya warna, yang memiliki skala *value* berupa Sembilan tingkatan ke abu-abu an mulai dari hitam, abu-abu tua/gelap berangsur-angsur menuju ke-terang-an warna-warna atau sering disebut *"brightness*"

f. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya

(Sadjiman 38-41) Warna berdasarkan maknanya yaitu :

- Hitam, tegas, kesedihan, kematian, kekejaman, misteri, bencana, kesalahan, kuat, tajam, kengerian, kesengsaraan
- Putih, cerah, tegas, mengalah, jujur, tulus, damai, lembut, tentram, sopan
- Abu-abu, suram, mendung, kelabu
- Merah, berani, cinta, energik, darah, terlarang, hati-hati, bahaya, kebe naran, merangsang, perselisihan, perang, seks, kesadisan
- Orange, yaitu warna hangat, berkah, anugrah, panas, gairah, emosi
- Kuning, terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, kehidupan, kegembiraan
- Kuning emas, keagungan kemewahan, kejayaan, kemegahan, kemulyaan
- Jingga, dorongan, merdeka, anugerah, bahaya, kemerdekaan, kehangatan
- Hijau, warna segar, damai, hidup, subur, pertumbuhan dan pengharapan
- Biru, warna dingin, tenang, santai, sejuk, sedih, pasifm setia, kebenaran, sayu

- Ungu, berarti mistik, angkuh, kebesaran, kekayaan, kebangsawanan
- Violet, dingin, negative, diam, kesedihan, bela sungkawa, kesusahan
- Coklat, sopan, bijaksana, hemat, hormat, sopan, kebijaksanaan

2.4.2. Tinjauan Unsur Komposisi

2.4.2.1. *Layout*

Layout adalah proses menyusun bagian dan lain sebagainya menurut suatu aturan atau pola. *Layout* dalam desain menyangkut penempatan teks dan gambar di dalam sebuah desain, meliputi bagaimana elemen-elemen tersebut diletakkan dan diatur, baik dalam hubungan antar elemen satu sama lain, maupun secara keseluruhan di dalam desain.

Layout juga dapat dikatakan sebagai ilmu manajemen ruang dan bentuk. Tujuan utama penyusunan *layout* adalah untuk menghadirkan aspek visual dari tulisan maupun gambar yang akan dikomunikasikan kepada pembacanya, agar mampu menerima informasi yang disajikan secara maksimal tanpa kesulitan yang berarti. Ada tiga kriteria dasar untuk *layout* yang baik, yaitu jika pengaturannya berhasil, terorganisir, dan mampu menarik khalayak. Suatu *layout* juga harus menonjol dan sekelilingnya untuk menjalankan perannya sebagai si penarik perhatian (Siebert 85)

a. Sejarah *Layout*

Seiring dengan berjalannya waktu, layout semakin berkembang dahulu bentuk dan format *layout* masih standartan terkesan kaku, hanya bermain pada komposisi vertical-horisontal saja, dengan perkembangan jaman sekarang *layout* mengalami perubahan seperti teknik pemotongan, penghilangan bagian tertentu, de ngan bantuan media-media lainnya.

Setelah terjadinya perubahan pada *layout*, dapat terlihat hasilnya yang semakin semarak pada desain buku-buku yang telah terbit, komposisi serta *layout*nya lebih terlihat segar, unik, dan nyaman untuk dilihat.

b. Perkembangan *Layout*

Pada masa yang telah berkembang pesat ini, layout yang umum telah banyak dilanggar, dengan tujuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan tampilan yang lebih menarik. Pengaturan komposisi yang berani dapat

dilakukan dengan cara mengatur grid sebagai garis bantu, sehingga objek tetap berada di tempat yang tidak biasa, namun terlihat teratur dan seimbang.

c. Jenis *Layout*

Menurut Dabner, *layout* dapat dibagi menjadi dua macam jenis dasar, simetris yaitu *layout* tradisional yang desainnya mengacu satu titik halaman dan lebih formal sedangkan yang asimetris *layout* lebih kearah dinamis, seperti peletakan kolom pada tepi kiri saja, atau kanan dengan menggunakan rata kanan kiri *(justify)*, maupun diletakkan di tepi bidang, maupun diletakkan tersebar menutupi hampir seluruh bidang. Era modern juga tidak memakai *ornament* dan *font serif* dalam tipografi dan *layout*nya, lebih mengunakan tipografi *sans serif* agar terlihat lebih *simple* dan santai.

2.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi

Ilustrasi pada jaman sekarang dibedakan dari lukisan akibat timbulnya berbagai pergerakan seni yang semakin lama semakin modern. Dengan banyaknya desainer dan seniman yang mempergunakan teknik ilustrasi ke dalam karya-karya mereka yang bergaya *pop* dan *postmodern* maka ilustrasi menjadi bentuk seni yang sifatnya kontemporer. Namun yang membuahkan perbedaan adalah pada pergeseran fungsinya seiring dengan kemajuan jaman. Seni lukis lebih diarahkan kepada perasaan pribadi pelukisnya, bersifat independen dan tidak bergantung kepada kepuasaan orang lain. Berlawanan dengan hal tersebut, ilustrasi sekarang diciptakan untuk tujuan komersial dan reproduksi sehingga gambar dibuat untuk menyenangkan hati klien atau orang lain bahkan dibatasi oleh tenggang waktu pembuatan serta dikepalai oleh *Art Director*. Ilustrasi juga dituntut untuk dapat dipahami oleh banyak orang yang melihatnya dan seringkali digabunglan dan dihubungkan dengan teks (artikel, cerita, teks/*copy* iklan, dsb).

Hal tersebut menyebabkan ilustrasi umumnya diartikan sebgai bahasa visual yang dapat dihasilkan melalui berbagai media, baik fotografi, bentuk-bentuk huruf, grafik dan diagram, dsb (tidak terbatas gambar manual). Gambar ilustrasi merupakan salah satu cara di dalam memvisualkan sesuatu, namun ia

mempergunakan bentuk gambar atau lukisan yang mengkomunikasikan ide, gagasan, pendapat, perasaan dan juga suatu cerita.

2.5.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

a. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi buku berfungsi untuk menguraikan teks sehingga antara ilustrasi dan teks saling bergantung dan mendukung. Ilustrasi seperti ini dijumpai pada novel- novel, buku-buku bacaan anak dan orang dewasa, buku-buku olahraga, kartun dan karikatur (politik), dsb. Ilustrasi buku anak-anak banyak menggunakan fantasi sehingga ilustrasi sangat penting karena mampu mengembangkan cerita. Sedangkan ilustrasi surat kabar, majalah, artikel bersifat komunikasi masa, kebanyakan berupa gambar/fotografi. Ilustrasi juga dipergunakan sebagai sampul/jaket buku untuk menarik perhatian para pembeli, baik berbentuk kata-kata maupun gambar yang menggambarkan isi buku secara efektif.

b. Ilustrasi Periklanan.

Ilustrasi yang ditujukan kepada fungsi promosi dan pemasaran dan mempengaruhi ketertarikan konsumen. Ilustrasi periklanan meliputi:

- Ilustrasi *fashion*

  Dapat berbentuk fotografi maupun gambar memiliki tujuan sebagai bentuk laporan dan berita sekitar *fashion* maupun mempromosikan dan menjual produk-produk *fashion*.

- Ilustrasi produk

  Berfungsi untuk menggambarkan produk apapun yang diproduksi dan ditawarkan kepada konsumen serta bertujuan untuk menggambarkan produk semenarik mungkin.

- Ilustrasi pariwisata

  Ilustrasi yang umumnya menggambarkan pemandangan alam, arsitektur dan figure-figur tertentu di daerah yang dipromosikan.

c. Ilustrasi Medis

Ilustrasi ini berkaitan dengan pengetahuan kedokteran sehingga illustrator dituntut memiliki pengetahuan kedokteran disamping untuk memvisualkan.

d. Ilustrasi Ilmiah

Ilustrasi ini menggambarkan material tertentu yang membutuhkan suatu ketepatan, kejelasan dan kerapian, seperti bangunan dan arsitektur bentuk-bentuk konstruksi geometri lainnya.

Untuk perancangan ini ilutrasi yang dipakai adalah Ilustrasi periklanan karena dalam perancangan buku ini memberitahukan dan memberi informasi kepada masyarakat. Maka diperlukan Ilustrasi periklanan agar dapat tersampai apa yang dinformasikan nanti.

2.5.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

Berdasarkan sifat dan fungsinya, Gambar ilustrasi dapat dibedakan menjadi :

a. Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menjelaskan keadaan yang dilihat baik berupa sketsa kasar dengan grais-garis yang cepat maupun gambar yang detail. Contoh: sketsa cepat atau bahkan *photo realism* (mirip foto karena detail yang akurat).

b. Gambar ilustrasi yang memvisualkan apa yang diimajinasikan, yaitu menggambarkan objek atau keadaan yang tidak ada di dalam kenyataan. Visualisasinya dapat berupa penggambaran yang mewakili sesuatu bahkan dalam bentuk abstrak. Contoh: gaya surrealism(Salvador Dali) yang memberikan penggambaran seperti fantasi dan mimpi.

c. Gambar ilustrasi yang memvisualkan suatu ide dan konsep, misalnya dalam bentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi yang tidak hanya sekedar menekankan permasalahan teknik dan kemampuan namun menuntut kedalaman isi yang digambarkan. Tipepenggambaran ini menghadirkan sudut pandang, perasaan dan emosi, interpretasi orang yang menggambarkannya (Ekspresif).

d. Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau sebagai unsur dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada sehingga memberikandaya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.

e. Gambar ilustrasi yang menjelaskan atau berfungsi sebagai jembatan di dalam pemahaman bahasa verbal. Biasanya ilustrasi dan verbalisasi berdampingan dan saling mendukung serta mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis. Ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak (Mendelowitz & Duane 6).

2.5.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

Sarana ataupun perlengkapan yang dipergunakan antara lain :

a. Pensil merupakan material yang berbahan graphite atau bahan sejenisnya yang dikemas dalam kemasan luar yang berbentuk dan dapat berupa bahan dasar kayu, plastic, atau metal. Pensil digunakan sebagai sarana untuk membuat sketsa, yaitu goresan-goresan tipis yang membentuk garis-garis bantu dalam membentuk sebuah gambar. Pensil juga tersedia dalam berbagai jenis ketebalan, disesuaikan dengan kebutuhan sketsa. Ketebalan dan ketipisan ditentukan dengan satuan, seperti H, HB, B, 2B, 5B, 8B,EB, dan sebagainya.

b. Penghapus mempunyai bahan dasar karet lembut yang berfungsi untuk mengoreksi kesalahan yang telah dibuat tanpa merusak permukaan media yang digunakan untuk membuat gambar ilustrasi.

c. *Bolpoint* / pena / spidol, dan lain-lain, yang merupakan bahan-bahan yang tidak dapat dikoreksi dengan penghapus dan tujuan penggunaannya adalah untuk membuat garis tegas di bagian luar gambar ilustrasi sebagai pembatas, dapat diaplikasikan dalam berbagai ketebala n sesuai dengan kebutuhan, atau dapat juga disebut sebagai *outline*.

d. Sarana pewarnaan juga terdiri dari berbagai media, seperti cat air, cat minyak, pensil warna, spidol, crayon, dry pastel, oil pastel, air brush, dan sebagainya. Bahan dasarnya juga berbeda-beda, ada yang berbasis air, dan sebagian lainnya bebasis minyak.

e. Media gambar. Secara umum dan sederhana, media yang digunakan untuk menggambar, yaitu kertas dan kanvas. Kertas tersediadalam berbagai ukuran, jenis, tekstur, dan ketebalan, yang memudahkan orang yang membutuhkan sesuai dengan kebutuhan yang spesifik untuk menghasilkan karya dengan hasil yang maksimal. Kanvas juga tersedia dalam berbagai ukuran, dan ditujukan terutama untuk penggunaan media cat minyak. Karena lebih tahan dan ukuran ketebalannya yang memudahkan dalam mengaplikasikan cat minyak yang memerlukan media gambar yang tidak mudah menyerap air.

f. Kuas tersedia untuk berbagai kebutuhan. Seperti contoh, kuas untuk cat air, bulu-bulunya lebih halus dan tipis karena bahan dasar cat air adalah air dan sifatnya lembut. Lain halnya dengan kuas yang diperuntukkan bagi media cat minyak. Kandungan minyak dan kepekatan cat mengharuskan kuas yang digunakan lebih tebal dan kuat, sehingga kuas tersebut lebih tebal dan tidak sehalus kuas cat air. Ukurannya pun berbeda-beda, disesuaikan dengan ukuran gambar yang dibuat.

g. Palet, fungsi dari palet adalah sebagai wadah untuk cat agar memudahkan dalam mencampur warna sehingga memunculkan warna yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan si pencipta gambar.

2.5.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

Teknik Ilustrasi dibedakan menjadi :

Manual merupakan teknik gambar yang hanya dihasilkan dengan keterampilan tangan dan tidak mempergunakan alat bantu mesin. Penggunaan teknik ini menyebabkan kekhasan dan keunikan gaya dan ciri khas goresan. Oleh karena itu, maka teknik manual dirasakan memiliki kelebihan dari segi nilai estetiknya dibandingkan dengan komputer.

a. Fotografi merupakan teknik ilustrasi yang dipergunakan sejak ditemukannya alat kamera tahun 1665. Fotografi yang dipergunakan sebagai sarana yang merekam peristiwa enting tanpa memperhatikan unsur estetisnya, disebut juga fotografi dokumentasi. Sedangkan yang dimaksudkandalam ilustrasi fotografi yaitu jenis fotografi yang sangat

memperhatikan aspek estetis sehingga menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru. Jenis fotografi ini menjadi semakin meluas sejak ditemukannya percetakan sehingga peran seniman mulai tergeser oleh fotografi.

b. Kubisme Sintetik/Kolase/*Collage, Photomontage Collage* berarti menempel yaitu teknik yang mempergunakan kertas, kain, gambar ataupun bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada suatu dipergunakan oleh aliran *Kubism.* Sedangakn *Photomontage*, menerapkan prinsip yang sama dengan kolase namun teknik ini mempergunakan fotografi. *Photomontage* banyak dipergunakan pada gaya *Punk*, *Surealism*, *Pop Art* dada/*Dadaism* (Phaidon 504).

c. Komputer merupakan teknik gambar ilustrasi yang berbasis teknologi. Dengan penggunaan komputer maka teknik manual secara perlahan tergeser oleh karena sifatnya yang serba otomatis dan terkontrol. Kelebihan komputerisasi yaitu pada kemampuannya untuk menghasilkan bentuk-bentuk desain yang canggih dan berlapis-lapis dalam waktu yang relative singkat seperti: Gaya *American New Wave*. Namun demikian, goresan seniman sama sekali tidak terasa nilainya.

2.5.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

a. Arsir merupakan teknik yang menggambarkan bentuk dari objek dengan mengisi daerah yang terkena bayangan sehingga volume benda dapat dideskripsikan. Teknik arsir dapat dibedakan menjadi :

- Arsiran garis lurus, antara lain : Garis-garis paralel (*Hatching*) yaitu goresan garis dengan pola sejajar, garis-garis berpotongan (*Cross Hatching*) yaitu pola garis yang memotong garis-garis sejajar, garis-garis bervariasi (*Scribbling*) yaitu garis-garis yang bersifat acak ke segala arah, dapat menambah coarak atau warna, bentuk dan volume.
- Arsiran mengikuti bentuk/melengkung, antara lain: garis-garis kontur (*Contour Hatching*) berupa garis-garis lengkung yang mengikuti perubahan bantuk objek baik bentuk melingkar maupun perspektifnya,

serta garis-garis kontur yang saling memotong (*Cross Contour Hatching*) yang mendeskripsikan volume dan detail-detail benda.

b. *Dry-Brush* merupakan teknik pembuatan gambar dengan menggunakan sapuan cat dan kuas setengah kering/*semi-dry* atau tanpa campuran air, dilakukan dengan cara menyapukan kuas ke permukaan kertas yang kasar untuk menghasilkan efek pecah-pecah. Sehingga sesungguhnya teknik ini sama dengan teknik untuk menghasilkan tekstur gambar yang bersifat detail.

c. *Blocking* atau disebut sebagai pengecatan plakat. Bentuk cat plakat yang terkenal yaitu Cat Poster. Penemuan Cat Poster yang plakat pada masa modern, memunculkan gaya gambar yang mengaplikasikan teknik ini, disebut sebagai *Plakatstil*. Pewarnaan plakat ini biasanya berkesan datar, sedikit, tanpa gradasi dan umumnya minim objek utama yang sederhana, ornamen juga sangat di minimalisir.

d. *Pointilisim/Texture* merupakan teknik menggambarkan dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras dan lembut, dan sebagainya. Teknik ini juga bersifat ekspresif, representasional dan inovatif karena ditentukan oleh material, teknik serta kreativitas seniman atau ilustratornya. Bentuk pola tekstur yang terkenal yaitu gaya *Pointilism* oleh Georges Seurat. Bidang gambar diberikan titik-titik warna yang dari kejauhan tampak menyatu.

2.5.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

a. Realis/*Realism* merupakan salah satu gaya gambar dimana segala sesuatu digambarkan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya dalam kehiduoan nyata. Realisme yang sempurna dan memiliki kemiripan yang akurat dengan objek aslinya, disebut sebagai *Photorealism*/Foto Realisme karena agak sukar untuk dibedakan dengan foto.

b. Kubisme Analitik/*Cubism* merupakan metode mengambar yang ditemukan oleh Pablo Picasso dan Georges Braque pada awal abad ke-20. Kubisme walaupun menggambarkan objek yang real namun ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris, bersifat 2 dimensi dan datar. Bentuk kubisme ini membuat perubahan di dalam gaya gambar dan desain modern.

c. Dekoratif/*Decorative* merupakan teknik atau gaya gambar yang menarik dan penuh ornament namun tidak sepenuhnya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias. Gaya dekoratif ini berkembang sebagai bentuk gerakan yang menghidupkan kembali keterampilan tangan manusia dalam seni dan kriya serta menolak kehadiran industri yang menggunakan tanagn mesin. Beberapa gaya gambar dekoratif yang terkenal yaitu: *Victorian, Art and Craft* dan *Art Noveau*.

- Gaya *Victorian* bersifat romantisisme yang ornamentik serta sebagai upaya menghidupkan seni murni oleh gerakan anak muda Inggris *Pre-Raphaelite Brotherhood* (1848). Gaya ini menggunakan penggambaran bertekstur dan detail yang *decorative*, terutama pada kain dan bunga serta ber-*border* banyak.
- Gaya *Art and Craft* yang tampak seperti *Victorian* namun lebih menekankan pada penuhnya detail ornamen, dimana masing-masing ornamen memiliki makna masing-masing, baik berupa figure aneh dan mistis, maupun motif-motif alam.
- *Art Noveau* merupakan bentuk penolakan terhadap gaya *Victorian* dan anti industri. Ornamen yang dihasilkan tidak serumit *Art and Craft* sehingga *Art Noveau* sering dianggap tidak mempunyai keahlian sabaik *Art and Craft. Art Noveau* bersifat meliuk-liuk dan melayang-layang serta feminism dengan menonjolkan gari-garis lengkung yang sensual. Aspek dekoratifnya berkesan datar dan merupakan inovasi baru dalam sejarah desain.

d. Kartun/*Cartoon* merupakan bentuk gambar yang lucu dan menghibur yang disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian cerita baik berupa komik atau film animasi. Gambar kartun ditujukan untuk konsumen anak-anak karena sifatnya yang lucu dan kekanak-kanakan oleh karena itu juga sering digambarkan dengan tokoh binatang karena dianggap dekat dengan anak-anak. Kartun juga sangat digemari oleh remaja dan dewasa sebagai figur penghibur. Bentuk figur kartun yang lucu dihasilkan oleh penggambaran yang jauh dari kenyataan dan juga tidak proporsional. Penggambaran tokoh kartun yang galak misalnya digambarkan mempunyai kepala kecil dan

badan yang lebar sedangkan tokoh yang imut didasarkan atas bentuk proporsi bayi misalnya kucing yang mempunyai kepala besar, hidung kecil dan badan mungil.

e. Karikatur/*Caricature,* mirip dengan kartun bahkan orang sering mengasumsikan sebagai kartun. Karikatur biasanya dimuat di dalam majalah dan juga surat kabar, umumnya bertemakan berita-berita aktual yang sedang hangat dibicarakan dan dengan penggambaran dan cerita yang bersifat menyindir namun juga lucu dan menghibur. Karikatur yang ekstrem bersifat melebih-lebihkan dan dikembangkan berdasarkan pengetahuan dasar wajah dan daerah kepala, misalnya apabila keunikan seseorang terletak pada hidung yang besar maka hal tersebut yang ditonjolkan sehingga lebih dikenali. Figur yang digambar juga biasanya berkepala besar dan berbadan kecil. Seringkali karikatur dibuat dengan goresan dan arsiran *bolpoint* atau pena hitam sehingga berkesan monumental.

2.6. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi

2.6.1. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

Penggunaan fotografi sebagai ilustrasi memiliki berbagai kesulitan tersendiri, misalnya tentang perhitungan akan kondisi cahaya yang diperlukan untuk merekam objek, keterbatasan ruang gerak untuk mengambil gambar, serta memerlukan teknik tersendiri untuk menghasilkan foto yang mampu menyampaikan informasi secara jelas. Penggunaan fotografi di Indonesia tidak hanya sebatas dokumentasi saja, tetapu sudah meningkat ke media komunikasi, jurnalistik, bahkan ke dalam bidang seni foto sudah ada perkembangannya (Sotarno 11).

3.6.2. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

Berdasarkan sifat dan fungsinya, fotografi dibagi menjadi 2 kelompok besar, yaitu ilustrasi yang berfungsi sebgai ilustrasi, reportase, artistic. Yang kedua adalah fotografi yang bersifat untuk ilmu pengetahuan. Fotografi yang digunakan sebagai ilutrasi, reportase, dan dokumentasi biasanya digunakan untuk periklanan, majalah, surat kabar, buku. Fotografi sebagai ilustrasi dapat dan

mampu untuk memberikan informasi yang lebih dalam hal penyampaiannya, yang terkadang tidak dapat dilakukan oleh gambar-gambar ilustrasi lainnya. Sifatnya adalah untuk mendokumentasikan apa yang dilihat agar bisa menceritakan apa yang ditangkap oleh media kamera kepada orang lain yang melihat gambar.

Fotografi yang artistic juga banyak digunakan untuk mengabadikan koleksi pribadi atau untuk museum seni. Pengunaan fotografi untuk kepentingan iptek dituntut memiliki ketelitian yang tinggi dalam perkaman objeknya. Dibutuhkan kontril yang tinggi dalam segala aspek situasi fotografi. Juga dibutuhkan peralatan canggih, bahkan dengan kualitas tinggi dan teknik presisi tinggi. Biasanya foto dalam kelompok ini digunakan untuk tujuan ilmu pengetahuan.

Fotografi dapat menangkap dan merekam detail-detail dari suatu objek dan disajikan sangat sesuai dengan kondisi aslinya, tanpa mengubah apapun dari kenyataan objek yang ada. Fotografi juga dapat menjadi "mata kedua" bagi manusia dalam menyaksikan suatu hal/peristiwa yang terjadi di lain tempat, tetapi juga dapat dirasakan melalui foto yang memiliki 'jiwa' di dalamnya.

Berdasarkan fungsinya, fotografi bertujuan untuk (Soeprapto 1-2) :

a. Untuk sekedar memperoleh rekaman peristiwa, tidak terlalu diperlukan keterampilan fotografi. Contohnya: foto-foto upacara, pesta ulang tahun, atau pesta perkawinan.
b. Untuk keperluan promosi, yang termasuk dalam jenis ini antara lain foto iklan dan foto brosur pariwisata. Dibuat semenarik mungkin mengingat fungsi dan tujuannya, kalau perlu dibuat sedemikian mungkin lebih menarik dari aslinya.
c. Untuk bahan informasi memerlukan foto yang menekankan pada motto 'sebuah gambar bernilai ribuan kata'. Untuk memperolehnya dibutuhkan pula usaha yang lebih. Sekedar keterampilan dasar fotografi saja belum cukup.
d. Ekspresi diri, foto ini berfungsi sebagai pengungkapan kesan probadi, pandangan, pikiran dan tujuan dari pemotretnya.
e. Hanya mencari kesenangan (hiburan) saja, kebutuhan yang bersifat pribadi sekali, tergantung dari kadar keseriusan masing-masing orang.

2.6.3. Tinjauan Fotografi sebagai Ilustrasi berdasarkan Teknik

Secara mendasar, beberapa teknik fotografi dapat dibedakan menjadi ;

a. *Blurring* merupakan teknik yang mendapatkan gambar dengan hasil yang mengalami percepatan gerak dan pada hasil akhirnya dapat dilihat sebagai objek yang bergerak cepta, sehingga terlihat efek blur (tidak fokus) pada bagian yang bergerak.

b. *Panning* merupakan teknik fotografi yang hampir serupa dengan teknik *blurring* tetapi perbedaannya terletak pada bidang yang terkena efek *blur*. Teknik ini membuat objek utama yang terpotret pada fokus, dan *blur* pada *background* nya. *Panning* pada umumnya digunakan untuk memberi kesan adanya gerakan yang cepat, seperti contoh foto orang yang sedang mengendarai motor.

c. *Depth of field* dibagi menjadi dua macam, yaitu *depth of field* sempit dan *depth of field* luas. Pada teknik dof ini pengaturan dilakuakn pasa besarnya bukaan diafragma, yang nantinya akan mempengaruhi tampilan background. Dof sempit akan menghasilkan fokus di objek yang dekat, dan latar belakangnya akan terlihat sangat tidak fokus dan hanya tampak samar-samar. Sedangkan pada dof luas, maka hasil yang dapat terlihat yaitu sebaliknya. Fokus terjadi dengan merata di kedua - duanya objek dan *background*.

d. *Freezing* yaitu teknik yang menampilkan adanya pembekuan gerak yang cepat. Dapat dilakukan dengan pengaturan *speed* yang cepat agar dapat menangkap gerakan tersebut. Hal ini juga harus ditunjang dengan *lighting* (pencahayaan) yang cukup baik, agar memudahkan dalam mempercepat *speed*.

2.7. Tinjauan Gaya Desain

2.7.1. Sejarah Gaya Desain

Secara khusus, pengertian ‘Gaya” atau “*Style*” bila dikaitkan dengan desain grafis atau desain komunikasi visual adalagh ragam, corak, atau cirri spesifik yang menjadi karakteristik dari setipa ekspresi, konstruksi, visualisasi,

maupun eksekusi desainer. Sedangkan "gaya Grafis" atau *"Graphic Style"* menurut Heller (1988), merujuk pada cirri khas dari seseorang atau sekelompok desainer, juga ciri desain pada periode waktu tertentu atas pilihan-pilihan tipografi, warna, ilustrasi, tema, pendekatan, serta teknologi reproduksi yang menjadi karakter bahkan jiwa jamannya.

"Graphic Style" atau "Gaya Grafis" banyak bermunculan pada masa Revolusi Industri di Inggris, disebabkan oleh karena adanya penolakan terhadap kehadiran mesin, yang dianggap menciptakan dehumanisasi. Pada masa ini, muncul gerakan romantik yang berdasarkan pada perasaan serta kemuliaan dari hak individu mengungkapkan pikiran dalam karya. Gerakan romantik yang paling menonjol adalah Art and Craft Movement dan Art Nouveau sebagai reaksi modernism.

Secara etimologis, "Gaya" atau *"Style"* berasal dari bahasa Latin *"Stilus"*, yang berarti alat penggores; atau dari bahasa Yunani *"Stili"* atau *"Stilo"*, yang berarti batang tiang. Semua pengertian beberapa tokoh adalah antara lain sebagai berikut :

a. SOEKIMAN

   "Gaya" atau *"Style"* adalah suatu konsep segala bentuk ungkapan atau karya yang secara konsisten menjaga ciri khasnya yang dimiliki oleh seseorang, kelompok, masyarakat, bahkan bangsa dalam segala ekspresi, tingkah laku, tulisan, karya seni, ssstem budaya, gaya hidup (*life style*), dan peradabannya (*style of civilization*).

b. SIR MICHA BLACK

   Hampir sama dengan pendapat Soekiman, Sir Micha Black mengatakan bahwa "Gaya" atau *"Style"* adalah tanda-tanda peradaban dimana seorang peneliti sejarah, arkelog, atau antropolog dapat memperkirakan suatu artefag dengan mengamati gaya atau ciri-ciri khasnya seperti misalnya gaya Mesir, Yunani, *Renaissance, Gothic*, Koloniak, *Art Noveau* dan seterusnya.

c. HELLER dan CHWAST

   Menurut Heller dan Chwast, pengertian "Gaya" atau *"Style"* dalam konteks yang lebih luas adalah suatu *zeitgeist* (jiwa jaman) karena manusia tidak

mungkin dapat menciptakan suatu objek tanpa merefleksikan lingkungan budaya ataupun sistem sosial dimana ia menjadi bagiannya.

d. HENK BAREN

Henk Baren memaparkan pendapatnya mengenai pengertian "Gaya" atau "*Style*" secara lebih rinci dan memilahnya menjadi 4 macam, yaitu :

Objective Stijl (Gaya Obyektif)

Gaya dari benda, atau barang itu sendiri.

- Persoonlijk Stijl (Gaya Subyektif)

  Gaya yang dimiliki oleh seniman, desainer, penulis, pelukis, arsitek yang menjadi ciri khas hasil karyanya.

- Nationale Stijl (Gaya Nasional)

  Gaya yang menjadi ciri atau tanda kebudayaan suatu bangsa seperti gaya Amerika, Eropa, Jepang, Cina dan sebagainya.

- Technische Stijl

  Gaya khas yang menjadi keistimewaan teknik tertentu seperti bahan atau material yang digunakan dan menjadi karakter yang khas; misal kayu jati pada rumah Joglo, atau rumbia dan konstruksi bumbu pada arsitektur Bali dan sebagainya.

2.7.2. Modern

Modern berasal dari kata Latin *Modo* yang berarti "barusan". Namun pengertian *modernism hams* dibedakan dengan pengertian sehari-hari tentang sesuatu yang paling baru dan mukhtahir. Modern sebagai isme adalah serangkaian pemikiran dan gerakan dalam berbagai bidang kehidupan yang muncul sejak tahun 1900 hingga 1950.

Pada jaman ini, karya desain dibuat sudah mengutamakan segi atau aspek fungsinya, selain itu karyanya juga bersifat rasional dan objektif. Sehingga menghasilkan kecenderungan baru dalam desain seperti misalnya bentuk geometris dan terukur, menghilangkan elemen dekoratif, *layout* atau tata letak yang asimetris namun teratur, sistem *grid* yang jelas, warna-warna dengan intensitas yang redup dan dingin, serta *background* yang bersih.

System grid Sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid systems digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui grid system seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah kompisisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan grid systems dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik. (Gavin Amborse & Paul Harris, London 2005)