

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Menurut Lauer dan Pentak (2011) Desain/perancangan adalah merencanakan/mengatur, dimana perancangan melekat dalam berbagai macam bidang seni, mulai dari patung, fotografi, animasi, film, dll. Karena hampir seluruh bidang melibatkan sebuah perancangan, apakah diterapkan secara sadar, dieksekusi dengan baik, atau dipertimbangkan dengan buruk. Pada dasarnya perancangan adalah kebalikan dari kebetulan, karena ketika suatu karya yang dihasilkan berhasil maka itu bukan terjadi karena sebuah kebetulan melainkan karena karya tersebut sudah melalui perancangan sebelumnya. Perancangan yang dimaksudkan adalah bagaimana kita mengatur sebuah elemen visual hingga dapat dijadikan sebagai solusi permasalahan dalam bentuk visual dan dapat dikatakan sebagai proses desain (p. 4).

Sedangkan menurut Samara (2007) desain/perancangan lebih dari sekedar untuk membuat, memesan, atau bahkan mengedit, tetapi perancangan adalah untuk menambah nilai dan makna, menyederhanakan, memperjelas, memodifikasi, memuliakan, mendramatisasi, membujuk, dan mungkin bahkan untuk menghibur. Perancangan adalah awal serta akhir proses serta produk yang dihasilkan (p. 6).

Dari penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses sebelum merancang suatu karya/produk. dimana dengan proses

perancangan kita dapat menyederhanakan, memperjelas pesan, sampai mengetahui bagaimana menjelaskan suatu pesan yang ingin disampaikan, melalui karya/produk yang dihasilkan agar informasi yang ingin disampaikan dapat tepat sampai kepada *audience*.

2.2. Media Informasi

Menurut Heinich (1993), (dikutip dalam Susilana & Riyana, 2009) media merupakan suatu alat komunikasi. Jika dilihat, media berasal dari kata “*medium*” yang berarti ‘perantara’ suatu pesan/informasi yang akan disampaikan kepada penerima pesan/informasi (p. 6).

Dari pengertian di atas, penulis memberikan kesimpulan bahwa media informasi adalah suatu alat/media perantara yang digunakan untuk menyebarkan suatu informasi, agar tersampaikan dengan baik kepada penerima informasi tersebut.

2.2.1. Jenis Media Informasi

Exhibit 1.1 Old Definitions of Media: Print versus Electronic

<i>Print Media</i>	<i>Electronic Media</i>
Magazines: consumer, farm, business	Television: broadcast, cable, syndication, spot
Newspapers: national, local	Radio: network, local
Outdoor billboards	Internet
Direct mail	Mobile
Yellow pages	

Gambar 2.1. *Old Definition of Media*
(Katz, 2017)

Seperti yang terlihat pada gambar di atas, Katz (2017) mengatakan bahwa media dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu media cetak dan elektronik. Media cetak dapat meliputi majalah, koran, buku, dll. Sedangkan media elektronik dapat meliputi radio, televisi, internet, dll. Terdapat beberapa jenis media yang sukar untuk dikategorikan, salah satunya adalah *outdoor billboard*. Namun *outdoor billboard* tetap dikategorikan sebagai media cetak, ketika kita berada diluar rumah (p. 2).

Selain itu menurut Silvana dan Rohanda (2017) mengatakan bahwa buku merupakan salah satu jenis media komunikasi, yang memiliki peran penting dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi untuk berbagai kepentingan. Meskipun kita dapat memanfaatkan teknologi internet sebagai media pembelajaran, namun hal tersebut belum dapat menggeser penggunaan buku yang memiliki peran yang sangat sentral sebagai media pembelajaran, karena pada dasarnya internet digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dan hanya dapat menjadi sarana pelengkap pembelajaran (p. 31-32).

2.3. Buku

Haslam (2006) mengatakan bahwa ‘buku’ merupakan kata serapan dari bahasa inggris yaitu “*book*”, yang berasal dari bahasa inggris kuno ‘bok’ dan kata ini sebutan dari pohon “*beech*”. dimana pohon beech ini, pada zaman dahulu digunakan sebagai papan untuk menulis (p. 6).

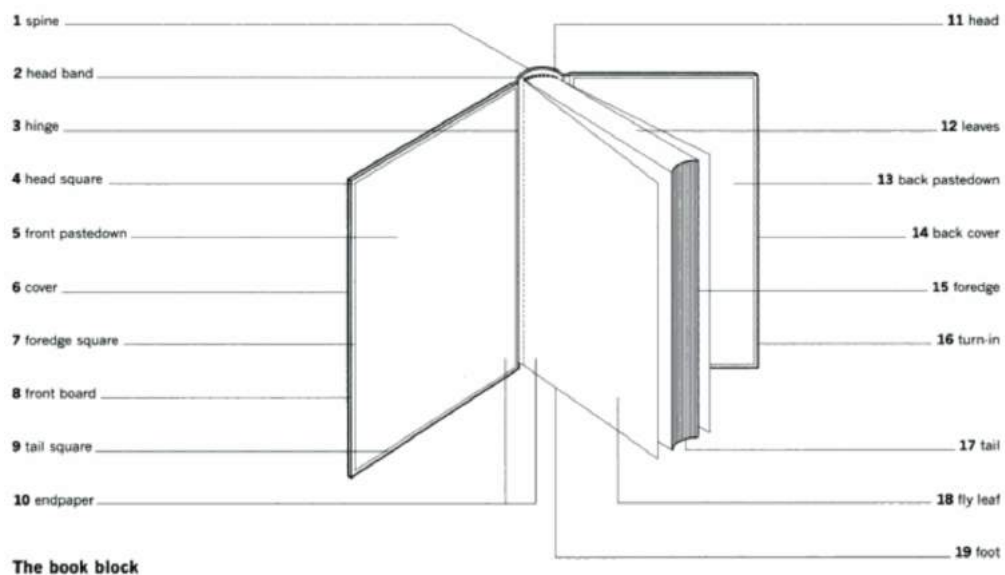
Haslam (2006) juga mengatakan bahwa buku adalah sebuah wadah yang terdiri dari serangkaian halaman, dicetak, dan dijilid yang berisi informasi berupa

pengetahuan, gagasan, dan kepercayaan dunia yang dapat melintasi ruang dan waktu (p. 9).

Dari pengertian di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa buku merupakan sekumpulan kertas yang berisi rangkaian informasi, gagasan, dan pengetahuan yang disatukan.

2.3.1. Anatomi Buku

Haslam (2006) membagi komponen buku menjadi 3 bagian (p. 20-21), yaitu:

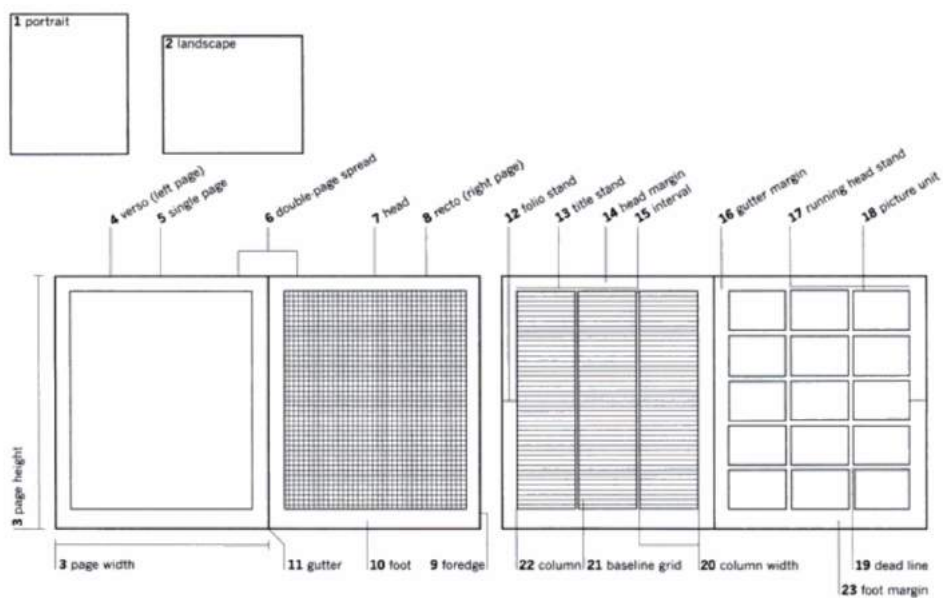


Gambar 2.2. *The Book Block*
(Haslam, 2006)

1. *Book Block*, terdapat menjadi 19 bagian komponen didalamnya.
 - a. *Spine*, bagian dari sampul buku yang digunakan untuk menutupi bagian tepi yang dijilid.
 - b. *Head Band*, sebuah benang yang diikat yang berfungsi untuk menutupi bagian jilid buku.

- c. *Hinge*, lipatan buku di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
- d. *Head Square*, bagian pelindung sampul buku.
- e. *Front Pastedown*, *endpaper* yang direkatkan pada sampul buku depan bagian dalam.
- f. *Cover*, kertas tebal atau papan yang berfungsi sebagai pelindung buku.
- g. *Foredge Square*, pelindung sisi buku yang berupa cover dan bagian belakang.
- h. *Front Board*, sebuah papan sampul yang berada di bagian depan buku.
- i. *Tail Square*, bagian pelindung buku yang terbentuk karena lebih besarnya sampul dibandingkan kertas isi dan terletak di bawah buku.
- j. *Endpaper*, kertas tebal yang berfungsi sebagai pelindung bagian dalam sampul dan mendukung *hinge*.
- k. *Head*, buku bagian atas.
- l. *Leaves*, lembaran kertas yang digabungkan menjadi satu.
- m. *Back Pastedown*, *endpaper* yang direkatkan pada sampul buku belakang bagian dalam.

- n. *Back Cover*, sampul buku bagian belakang.
- o. *Foredge*, bagian tepi depan buku.
- p. *Turn-in*, bagian kertas yang dilipat dari luar ke bagian dalam sampul.
- q. *Tail*, buku bagian bawah.
- r. *Fly Leaf*, halaman pertama buku yang dibiarkan kosong untuk membalik kertas.
- s. *Foot*, bagian bawah dari halaman.



Gambar 2.3. *Page and Grid*
(Haslam, 2006)

2. *Page*, terdapat 11 bagian komponen didalamnya.
- a. *Portrait*, format kertas dimana tinggi halamannya lebih besar dibandingkan lebarnya.
 - b. *Landscape*, format kertas dimana lebar halamannya lebih besar dibandingkan tingginya.
 - c. *Page Height and Width*, Ukuran tinggi dan lebar halaman.
 - d. *Verso*, bagian kiri dari lembar halaman yang biasa berisikan nomor genap.
 - e. *Single Page*, selembar kertas yang direkatkan pada sampul pada bagian kiri.
 - f. *Double-page Spread*, dua halaman kertas bagian kanan dan kiri dan saling berhadapan.
 - g. *Head*, bagian atas dari buku.
 - h. *Recto*, bagian kanan dari lembar halaman yang biasa berisikan nomor ganjil.
 - i. *Foreedge*, bagian tepi depan buku.
 - j. *Foot*, bagian bawah dari halaman.
 - k. *Gutter*, margin yang mengikat/menyatukan buku menjadi satu.

3. *Grid*, terdapat 12 bagian komponen didalamnya.
- a. *Folio Stand*, garis yang menentukan posisi nomor folio pada halaman.
 - b. *Title Stand*, garis yang menentukan posisi judul pada halaman.
 - c. *Head Margin*, margin yang berada di bagian atas halaman.
 - d. *Interval/Column Gutter*, ruang vertikal yang berfungsi untuk membagi kolom satu sama lain.
 - e. *Gutter Margin/Binding Margin*, margin bagian dalam yang berada paling dekat dengan bagian yang di jilid.
 - f. *Running Head Stand*, garis pembatas untuk memisahkan posisi *grid* dari *running head*.
 - g. *Picture Unit*, pembagian kolom *grid* yang dipisahkan oleh garis.
 - h. *Dead Line*, garis antara *picture unit*.
 - i. *Column Width/Measure*, lebar kolom yang menentukan panjang garis individu.
 - j. *Baseline*, garis yang menentukan dimana tulisan berada.
 - k. *Column*, ruang persegi panjang yang digunakan untuk menyusun tulisan.
 - l. *Foot Margin*, margin yang berada di bagian bawah halaman.

2.3.2. Jenis Buku

Menurut Male (2007) terdapat beberapa jenis-jenis buku yang diterbitkan (p. 21), antara lain yaitu:

1. *Children's Books*

Terdapat dua macam jenis buku anak-anak, yaitu *Non-Fiction* dan *Fiction*. *Non-Fiction* adalah buku yang berisi sebuah informasi yang benar/nyata adanya, biasanya seperti kurikulum nasional. Sedangkan *Fiction* adalah sebuah buku bergambar yang ceritanya merupakan imajinatif dari penulis, dan dapat dengan mudah dimengerti oleh anak-anak (p. 21).

2. *Quality Non-Fiction*

Sebuah buku yang bersifat *Non-Fiction*, dimana didalamnya terdapat informasi bisa meliputi mata pelajaran, masakan, berkebun, sejarah alam, hingga biografi seseorang (p. 21).

3. *General Fiction*

Merupakan sebuah buku yang isinya merupakan hasil imajinatif dari seorang penulis, dan memiliki aliran cerita seperti *romance*, *mystery/thriller*, *horror*, dll. Buku ini diutamakan untuk orang dewasa.

4. *Specialist*

Buku yang berisikan referensi suatu teknik dan sebuah pelajaran yang tidak jelas (p. 21).

Selain jenis-jenis buku yang diterbitkan, terdapat pula beberapa jenis golongan majalah dan koran yang diterbitkan (p. 22), antara lain yaitu:

1. *Editorials*

Berisikan sebuah informasi umum maupun khusus, seperti artikel dan komentar mengenai gaya hidup (p. 22).

2. *Advertising*

Sebuah periklanan dalam bentuk cetak maupun gambar bergerak (p. 22).

3. *Design Groups*

Berisikan informasi mengenai sebuah aktivitas marketing yang dilakukan di tingkat konsumen seperti titik penjualan, laporan perusahaan, pengemasan, bahan perusahaan, desain situs web internet, dll (p. 22).

4. *Multimedia*

Berupa gambar bergerak seperti animasi, pasca produksi, film, hingga gambar digital (p. 22).

5. *Miscellaneous*

Berisikan informasi mengenai lembaga, organisasi atau individu pribadi, seperti layanan publik, pemerintah daerah atau nasional, lembaga akademik (p. 22).

2.4. Ilustrasi

Maharsi (2018) Ilustrasi merupakan sebuah representasi visual dari sebuah naskah/cerita. Dimana visual yang dibuat mampu mengkomunikasikan pesan

yang ingin disampaikan, sehingga dapat membantu *audience* agar lebih mudah memahami sebuah naskah/cerita. Dengan kata lain, ilustrasi berarti sebuah cara yang dapat mengkomunikasikan sebuah ide/konsep ke dalam bentuk visual agar sebuah naskah/cerita lebih bisa dirasakan secara jelas makna yang tersirat di dalamnya (p. 16-17).

Sedangkan menurut Sitepu (2004) ilustrasi adalah salah satu bagian dalam kategori gambar, yang memiliki sentuhan unik terhadap penyampaian sebuah informasi. Selain itu ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan dan kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistis dan abstrak (p. 44-45).

2.4.1. Fungsi Buku Ilustrasi

Menurut Male (2007) konteks penggunaan ilustrasi beragam dan dapat dijadikan sebagai media komunikasi secara visual. Terdapat 5 peranan ilustrasi dalam menyampaikan sebuah informasi (p. 85).

1. Documentation, Reference and Instruction

Sebuah ilustrasi dapat mendokumentasikan, memberikan referensi, pendidikan, serta penjelasan dan pengajaran secara kontekstual sangat luas dan mencakup segudang tema dan subjek (p. 86).

2. *Commentary*

Ilustrasi dapat dijadikan sebagai wadah visual yang dapat memperjelas suatu pesan dalam bidang jurnalisme seperti yang ada di dalam surat kabar dan majalah (p.118).

3. *Storytelling*

Visual sebuah narasi fiktif, sering dianggap sebagai prasyarat untuk menyediakan representasi visual dari fiksi naratif. Oleh karena itu ilustrasi dalam sebuah *storytelling* merupakan gagasan yang baik secara historis maupun kontemporer (p. 138).

4. *Persuasion*

Gambaran ilustrasi sebuah iklan komersial, merupakan ilustrasi yang memiliki tujuan yang terarah dan telah ditentukan (p. 164).

5. *Identity*

Dapat dijadikan sebuah pembeda atau ciri khas terhadap suatu merek ataupun perusahaan. Biasanya terlihat dari sebuah logo dan bentuk visualnya yang mewakili karakteristik utamanya (p. 172).

2.4.2. Media dalam Ilustrasi

Menurut Maharsi (2018) dalam membuat sebuah karya harus diketahui media apa saja yang dapat digunakan untuk menciptakan karya tersebut. Berikut adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam membuat sebuah ilustrasi (p. 123).

1. Digital

Media digital merupakan media yang menggunakan komputer beserta perangkatnya dalam proses pembuatannya. Akibat dari perkembangan teknologi, membuat ilustrasi sekarang dapat dilakukan secara digital dari mulai tahap sketsa hingga tahap pewarnaannya. Perangkat atau alat khusus yang dapat digunakan dalam proses pembuatan sebuah ilustrasi menggunakan media digital adalah *graphic pen* dan *cintiq* (p. 137).



Gambar 2.4. Contoh Digital
(Maharsi, 2018)

2.4.3. Jenis Ilustrasi

Maharsi (2018) mengatakan bahwa ilustrasi memiliki banyak jenis, dan semuanya memiliki desain dan fungsi yang sesuai dengan kebutuhan komunikasinya. Berikut adalah beberapa jenis ilustrasi yang ada (p. 70).

1. Ilustrasi Karikatur

Ilustrasi karikatur merupakan sebuah gambaran kartun dimana karya karikatur tersebut tercipta dengan cara mendistorsi atau mendeformasi wajah suatu tokoh untuk dijadikan sebuah objek. Maksud deformasi sendiri adalah merubah susunan bentuk dengan sengaja untuk kepentingan seni

sehingga menjadi sebuah bentuk yang baru. Karikatur sendiri dapat berfungsi sebagai cinderamata hingga dapat dijadikan sebagai bentuk dari komunikasi sosial (p. 74).



Gambar 2.5. Ilustrasi Karikatur
(Maharsi, 2018)

2. Ilustrasi Buku Anak

Ilustrasi buku anak dapat berbentuk pengetahuan maupun dongeng, namun yang pasti semua jenisnya memiliki tujuan yang sama yaitu membuat sebuah cerita semakin menarik dengan adanya sebuah gambar. Karena dengan adanya ilustrasi dalam sebuah cerita, dapat membuat anak berimajinasi dan bereksplorasi dan menumbuhkan ketertarikan terhadap sebuah naskah yang dikomunikasikan (p. 78).



Gambar 2.6. Ilustrasi Buku Anak
(Maharsi, 2018)

3. Ilustrasi Iklan

Ilustrasi iklan adalah ilustrasi yang digunakan untuk kebutuhan iklan, bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap produk atau jasa yang ditawarkan. Ilustrasi sebuah produk atau jasa yang dikomunikasikan secara visual dapat terlihat lebih estetik kepada audiens (p. 86-87).



Gambar 2.7. Ilustrasi Iklan
(<https://fachmycasofa.files.wordpress.com/2014/11/teh-botol6.jpg>, 2020)

4. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi ini adalah ilustrasi yang dibuat khusus untuk menyertai artikel dan menguraikan berita mengenai peristiwa tertentu. Ilustrasi ini berbeda

dengan ilustrasi iklan, karena ilustrasi editorial bertujuan untuk menguatkan dan mendukung kata-kata tertulis yang menyertainya (p. 91).

Terdapat dua jenis dalam ilustrasi editorial, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Ilustrasi Surat Kabar

Ilustrasi jenis ini dibuat biasanya untuk kolom berita opini dan bersifat simbolis dan mendukung isi dari sebuah surat kabar (p. 92).



Gambar 2.8. Ilustrasi Editorial
(Maharsi, 2018)

2. Ilustrasi Majalah

Ilustrasi majalah tergantung kepada jenis majalahnya. Terdapat beberapa majalah yang menampilkan ilustrasi tokoh terkenal untuk bagian sampul. Selain itu ada pula ilustrasi majalah yang bertujuan untuk menyertai naskah cerita (p. 95).



Gambar 2.9. Ilustrasi Majalah
(<https://dgi.or.id/wp-content/uploads/2015/06/Kendra-Paramita-Edisi-Pemilu.jpg>, 2020)

2.4.4. Gaya Ilustrasi

Male (2007) mengatakan bahwa masing-masing ilustrator memiliki gaya ilustrasi yang berbeda untuk menunjukkan ciri khas mereka sebagai ilustrator dan pada umumnya gaya ilustrasi sendiri dibagi menjadi 2, yaitu literal dan konseptual. Ilustrasi literal menggambarkan sesuatu yang nyata dan akurat. Sedangkan ilustrasi konseptual adalah penggambaran suatu ide atau teori yang tidak digambarkan seperti bentuk aslinya (p. 50-51).

1. *Conceptual Imagery and Surrealism*

Jenis gaya ini menggambarkan suatu gambaran dengan memanfaatkan sebuah ide dan metode komunikasi, ilusi, simbolisme dan ekspresionisme, sehingga dapat dideskripsikan sebagai gambar yang imajinatif. Male juga mengatakan bahwa gaya ini mulai berkembang pada majalah yang dipublikasikan tahun 1950-an di Amerika dengan mengangkat isu atau tema yang sedang terjadi. Hal tersebut karena dengan menggunakan

gaya surealisme akan lebih kompleks dan pembaca akan menjadi lebih kritis (p. 54).



Gambar 2.10. Contoh Gambar *Surrealism*
(Male, 2007)

2. *Diagrams*

Jenis gaya ini biasanya merupakan ilustrasi yang menggambarkan ciri-ciri suatu objek, sistem, atau sebuah proses melalui sebuah gambar. Jenis ini biasa digunakan dalam buku teks pendidikan (p. 58).



Gambar 2.11. Contoh Gambar *Diagrams*
(Male, 2007)

3. Abstrak

Abstrak merupakan suatu gaya yang tidak menggambarkan suatu objek yang tidak ada hubungannya dengan alam dan kehidupan nyata, pada

dasarnya gaya ini termasuk bebas dalam berekspresi dan tidak merepresentasikan apapun (p. 60).



Gambar 2.12. Contoh Gambar Abstrak
(Male, 2007)

4. *Hyperrealism*

Gaya ini merupakan penggambaran ulang suatu hal yang nyata dengan mengupayakan detail dan realis. Objek yang digambarkan dapat berupa adegan kehidupan sehari-hari, pemandangan, hingga puisi dan sajak. Seiring berjalannya waktu, gaya ini semakin realistis dengan mempertimbangkan perspektif, skala, cahaya, hingga proporsi (p. 64).



Gambar 2.13. Contoh Gambar *Hyperrealism*
(Male, 2007)

5. *Stylised Realism*

Gaya ini merupakan penggambaran yang memadukan unsur realis dan dekoratif yang biasa disebut dengan impresionis dan ekspresionis. Gaya ilustrasi ini juga banyak digunakan untuk kalangan anak muda baik bersifat non-fiksi maupun fiksi. Selain itu pertimbangan elemen yang dibuat bertujuan untuk hiburan ataupun untuk menyampaikan dan membesar-besarkan poin tertentu terhadap suatu karakter dan kepribadian individu. (p. 68-69).



Gambar 2.14. Contoh Gambar *Stylised Realism*
(Male, 2007)

6. *Sequential Imagery*

Sequential Imagery merupakan rangkaian gambar yang berkaitan satu sama lain dan membentuk sebuah pesan atau cerita yang ingin disampaikan. Gaya ini dapat berupa komik, novel grafis, cerita fiksi dan non-fiksi yang ditujukan untuk anak muda. Selain itu gaya ini juga dapat bertujuan untuk periklanan, informasi, edukasi serta dijadikan sebagai hiburan (p. 70).



Gambar 2.15. Contoh Gambar *Sequential Imagery*
(Male, 2007)

2.5. Desain Komunikasi Visual

Kusrianto (2009) menyatakan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah seni berkomunikasi menggunakan sebuah bahasa rupa (visual) untuk menyampaikan suatu pesan dan disampaikan melalui sebuah media (desain), dengan tujuan untuk menyampaikan informasi, mempersuasi, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku sasaran sesuai dengan apa yang diinginkan. Selain itu Desain Komunikasi Visual juga sering dipergunakan untuk mengantisipasi berbagai persoalan, mulai dari persoalan sosial, hingga persoalan komersial (p. 4).

Sedangkan menurut I. N. Setiawan, Noorwatha, Udayana, Wasista, Jayanegara, Aditama, I. Yasa, N. Yasa, Anggara, I. K. Setiawan, dan Yusa (2020) Desain Komunikasi Visual adalah sebuah proses perancangan tata letak suatu pesan/informasi yang disampaikan kepada masyarakat melalui indera mata manusia (p. 63).

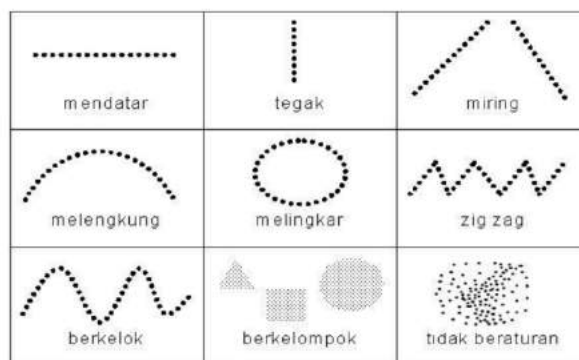
2.5.1. Elemen Desain

Mulyana, Putra, dan Suriansyah (2019) sebuah karya dalam sebuah desain, memiliki beberapa elemen atau unsur dasar yang membentuknya. Elemen tersebut dibagi menjadi 5 bagian, yaitu titik, garis, bentuk, tekstur, dan warna (p. 22).

2.5.1.1. Titik

Mulyana et al. (2019) mengatakan bahwa

Titik merupakan bagian terkecil dari garis, karena pada dasarnya suatu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik-titik yang sangat dekat. Jika titik-titik dari garis dipisahkan, maka titik yang berdiri sendiri dapat dibentuk menjadi titik-titik yang kecil, sedang dan besar. Dengan menggunakan titik dan elemen-elemen lainnya dapatlah diciptakan elemen desain grafis (p. 22-23)



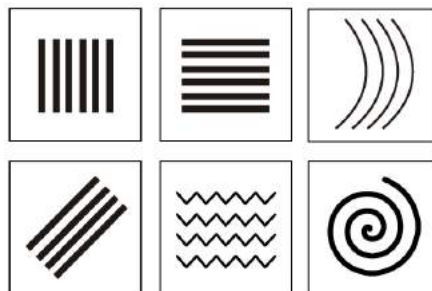
Gambar 2.16. Titik Membentuk Garis
(Mulyana, Putra, Suriansyah, 2019)



Gambar 2.17. Titik Membentuk Elemen Desain
(Mulyana, Putra, Suriansyah, 2019)

2.5.1.2. Garis

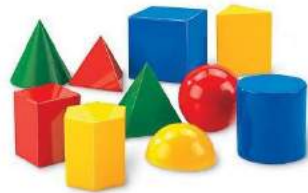
Garis merupakan sebuah elemen desain yang terbentuk karena adanya titik-titik yang disambungkan. Menurut Mulyana et al. (2019) garis merupakan sebuah elemen desain yang dapat dibentuk menjadi sebuah huruf hingga elemen grafis lainnya. Garis sendiri dapat dikategorikan menjadi 4, yaitu vertikal, horizontal, diagonal, kurva. Bila garis disatukan dapat berubah menjadi sebuah bentuk, seperti segitiga, kerucut, silinder, dll. Selain itu garis juga berfungsi untuk mengarahkan arah dari gerakan mata untuk melihat elemen yang ada dalam sebuah karya (p. 24-25).



Gambar 2.18. Garis
(<https://i1.wp.com/saveasbrand.com/wp-content/uploads/2015/12/Unsur-Desain-Grafis-Saveas-Brand-0.png?ssl=1>, 2020)

2.5.1.3. Bentuk

Bentuk merupakan sebuah elemen desain yang terbentuk karena adanya garis yang terhubung antara satu dengan yang lainnya. Menurut Mulyana et al. (2019) bentuk merupakan sebuah wujud yang memiliki ruang, dan biasanya memiliki dua atau tiga dimensi. Bentuk dikategorikan menjadi dua yaitu bentuk alami dan bentuk geometris (p. 21).



Gambar 2.19. Bentuk
(<https://3.bp.blogspot.com/-CpXnS6wVW6c/VqqpbFUKPdI/AAAAAAAAACgs/w0QuBoa09VA/s1600/shapes.jpg>, 2020)

2.5.1.4. Tekstur

Mulyana et al. (2019) menyatakan bahwa tekstur merupakan suatu gambaran dari suatu permukaan benda, karena setiap permukaan benda memiliki kualitas permukaan benda yang berbeda. Seperti contohnya permukaan kaca dan kayu, masing-masingnya memiliki tekstur yang berbeda. Selain itu gambaran tekstur suatu permukaan dapat dijadikan sebagai salah satu elemen desain dalam sebuah karya.



Gambar 2.20. Tekstur
(<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcQNY7ND8fYariFTZMGEuiX3s9AYMoU3-1Btw&usqp=CAU>, 2020)

2.5.1.5. Warna

Menurut Mulyana et al. (2019) warna merupakan salah satu elemen desain yang sangat penting dan berpengaruh dalam membuat komposisi suatu desain menjadi lebih menarik. Warna juga dapat memperlihatkan suatu *mood* tertentu, karena setiap warna memiliki kesan psikologis dan karakter tersendiri. Memilih pasangan warna agar tetap terlihat harmonis juga memerlukan sebuah pengetahuan (p. 33-34).

Menurut Chijiwa, (dikutip dalam Mulyana et al, 2019) warna yang harmonis juga merupakan suatu hasil penerapan dari suatu ilmu pengetahuan dan seni, serta mengikuti aturan khusus (p. 34).

1. Skema Warna

Dalam membuat sebuah desain, desainer memiliki interaksi dengan warna yang berbeda-beda, selain itu warna memiliki posisi masing-masing dan sesuai pada *color wheel*. Semakin dekat satu warna yang muncul dalam *color wheel*, semakin mirip kualitas

optiknya semakin harmonis pula warna yang dihasilkan, begitupun sebaliknya. Berikut adalah tiga *color wheel* dasar yang digunakan para desainer dalam mendesain (Samara, 2007, p. 94).

a. Analogous

Warna analogus adalah warna yang saling berdekatan di dalam *color wheel*. Meskipun warna yang ada terlihat berbeda satu sama lain, sebenarnya yang membedakan adalah perbedaan suhu warna (p. 94).



Gambar 2.21. *Analogous*
(Samara, 2007)

b. Complementary

Warna *complementary* adalah dua warna yang saling berseberangan di dalam *color wheel*. Hasil dari perpaduan warna *complementary* menghasilkan nada warna yang netral (p. 94).



Gambar 2.22. *Complementary*
(Samara, 2007)

c. *Triadic*

Warna *triadic* dapat dikatakan sebagai warna pelengkap yang terpisah, selain itu warna *triadic* melibatkan 3 warna pada interval 120 derajat dari warna satu sama lainnya yang berada dalam *color wheel* (p. 94).



Gambar 2.23. *Triadic*
(Samara, 2007)

2. Psikologi Warna

Menurut Samara (2007) warna memiliki psikologi warna tertentu, karena setiap warna yang hadir memiliki pesan psikologis tersendiri yang dapat mempengaruhi sebuah konten. Psikologi

warna juga dibedakan kategorikan menjadi 10 bagian utama (p. 110)

a. Merah

Warna merah merupakan warna yang paling mencolok, warna merah sendiri dapat menjadi pemicu meningkatnya adrenalin dan bisa membuat kita menjadi lapar karena dapat menyebabkan kita berpikir secara impulsif, karena warna merah dapat meningkatkan gairah (p.110).



Gambar 2.24. Merah
(Samara, 2007)

b. Biru

Warna biru merupakan warna yang memiliki kesan perlindungan, tenang, dan keamanan, hal tersebut dikarenakan adanya keterkaitan warna biru dengan samudra dan lain. Secara statistik, warna biru merupakan warna yang paling disukai dari semua warna (p. 110).



Gambar 2.25. Biru
(Samara, 2007)

c. Kuning

Warna kuning memiliki keterkaitan dengan matahari dan kehangatan, sehingga warna kuning dapat menstimulasi otak untuk merasakan kebahagiaan dan kehangatan. Meskipun begitu tingkatan warna yang berbeda pada warna dapat memiliki kesan yang berbeda pula. Warna kuning yang lebih cerah dan lebih hijau memiliki kesan kecemasan, sedangkan warna kuning yang lebih dalam memiliki kesan kekayaan (p. 110).



Gambar 2.26. Kuning
(Samara, 2007)

d. Coklat

Warna coklat diasosiasikan dengan tanah dan kayu sehingga menciptakan rasa aman dan nyaman, selain itu warna coklat juga memiliki konotasi keabadian. Coklat juga dapat memiliki kesan kerja keras, kepercayaan dan daya tahan (p. 110).



Gambar 2.27. Coklat
(Samara, 2007)

e. Ungu

Warna ungu memiliki kesan misterius dan sulit untuk dipahami. Tingkatan warna yang berbeda pada warna ungu memiliki konotasi yang berbeda. Ungu tua mendekati hitam memiliki kesan kematian, warna ungu yang lebih pucat seperti lavender memiliki kesan nostalgia, ungu kemerahan seperti fuchsia memiliki kesan dramatis, dan warna ungu seperti buah plum memiliki kesan magis (p. 110).



Gambar 2.28. Ungu
(Samara, 2007)

f. Hijau

Warna hijau merupakan spektrum warna yang memiliki kesan paling menenangkan, karena memiliki keterkaitan dengan alam dan tumbuh-tumbuhan. Semakin cerah hijau yang digunakan, memiliki kesan energik. Semakin gelap hijau yang digunakan dapat menunjukkan kesan ekonomi. Namun jika menggunakan warna hijau pada konteks tertentu, dapat diartikan sebagai penyakit (p. 110).



Gambar 2.29. Hijau
(Samara, 2007)

g. Jingga

Warna jingga merupakan campuran antara warna merah dan kuning, maka dari itu jingga memiliki kesan gairah dan kehangatan. Warna jingga yang lebih dalam dapat membuat lapar dan memiliki kesan mewah. Warna jingga yang lebih cerah dapat berkonotasi dengan kesehatan, kesegaran, kualitas, hingga kekuatan. Namun warna jingga yang lebih netral dapat berkonotasi eksotis (p. 110).



Gambar 2.30. Jingga
(Samara, 2007)

h. Abu-abu

Warna abu adalah warna yang paling netral dari semua spektrum warna. Meskipun abu bukan merupakan warna yang memiliki kesan berkomitmen, tetapi abu memiliki kesan formal, bermartabat, dan berwibawa. Warna abu sendiri dapat dikaitkan dengan teknologi bila di dipadankan dengan perak, warna abu sendiri juga bersifat kecanggihan, kompetensi, kecanggihan, hingga industri (p. 110).



Gambar 2.31. Abu-abu
(Samara, 2007)

i. Hitam

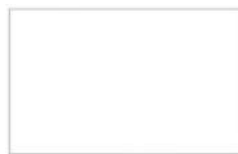
Tidak dapat diketahui dan ekstrim, warna hitam merupakan warna yang paling kuat dari semua spektrum warna yang ada. Memiliki kepekatan warna dan kontras yang dominan. Selain itu memiliki kualitas yang tidak pasti, memiliki kesan ketiadaan atau kematian. Namun warna hitam juga dapat berkesan formal, eksklusif, dapat menunjukkan otoritas, superioritas, dan bermartabat (p. 111).



Gambar 2.32. Hitam
(Samara, 2007)

j. Putih

Warna putih memiliki kaitan dengan cahaya sehingga memiliki konotasi dengan keutuhan dan kekuatan spiritual. Jika putih dikomposisikan di sekitar spektrum warna lainnya, terutama warna hitam, putih memiliki sifat tenang, megah, dan murni (p. 111).



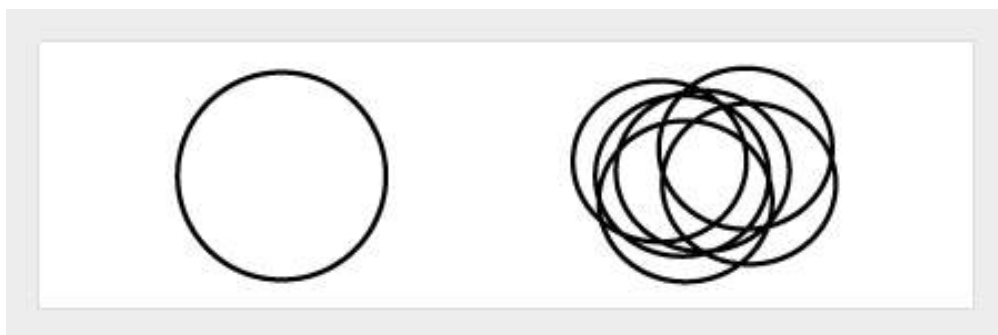
Gambar 2.33. Putih
(Samara, 2007)

2.5.2. Prinsip Desain

Mulyana et al. (2019) mengatakan bahwa dalam membuat suatu desain, harus mempertimbangkan dan menerapkan prinsip desain didalamnya. Prinsip desain digunakan untuk mempertimbangkan penempatan elemen desain dalam suatu halaman, sehingga menjadi suatu komposisi yang menarik dan komunikatif (p. 27).

2.5.2.1. Kesederhanaan

Menurut Mulyana et al. (2019) prinsip kesederhanaan (*simplicity*) adalah sebuah proses untuk menentukan dan mempertimbangkan sebuah komposisi elemen-elemen desain agar tidak terlihat terlalu kompleks. Karena jika elemen desain terlalu kompleks, semakin kompleks juga manusia dalam hal penerimaan pesan. Penyederhanaan sebuah elemen desain juga tidak dimaksudkan untuk mengurangi makna dari pesan yang sesungguhnya (p. 28).



Gambar 2.34. Contoh Kesederhanaan

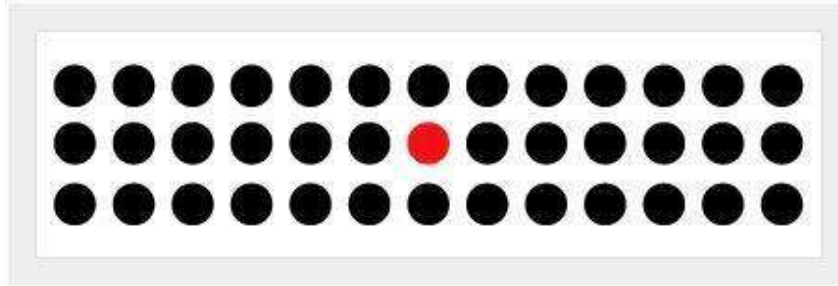
(<https://2.bp.blogspot.com/-KmE8GMI2ssg/WXmAPiE5eiI/AAAAAAAAAbo/DqVssEf3zFwfMfcpzDCjD0U7AtQ6W6bnACLcBGAs/s1600/Kesederhanaan.png>, 2020)

2.5.2.2. Penekanan

Mulyana et al. (2019) prinsip penekanan digunakan untuk menonjolkan suatu elemen desain, sehingga fokus mata langsung tertuju kepada elemen desain yang ingin ditonjolkan (p. 30).

Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk memberikan prinsip penekanan pada suatu elemen desain (p. 31).

1. Perubahan pada penggunaan pada huruf cetak (*Bold & Italic*), huruf peraga, atau badan teks yang berfungsi sebagai *cuess* atau *prompting* (p. 31).
2. Penggunaan warna kontras antara satu dengan yang lainnya (p. 31).
3. Menggunakan tekstur pada latar belakang suatu elemen yang ingin ditonjolkan (p. 31).
4. Memperbesar elemen yang ingin ditonjolkan, sehingga terlihat lebih menonjol dibandingkan yang lainnya (p. 31).
5. Memasukkan elemen desain ke dalam suatu *frame* atau *box* (p. 31).
6. Menggunakan bantuan tipografi (p. 31).
7. Pengulangan elemen desain (*repetition*) (p. 31).



Gambar 2.35. Contoh Penekanan
(https://1.bp.blogspot.com/_Pku8IdCjdgc/TTfg68h9qHI/AAAAAAAAAA4/q7oF2FHg2DU/s160

0/

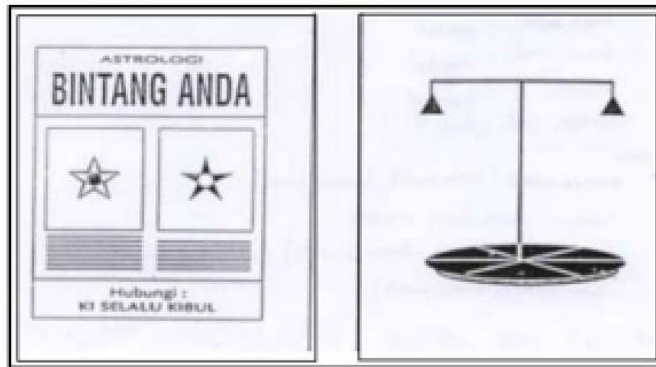
(emphasis.jpg, 2020)

2.5.2.3. Keseimbangan

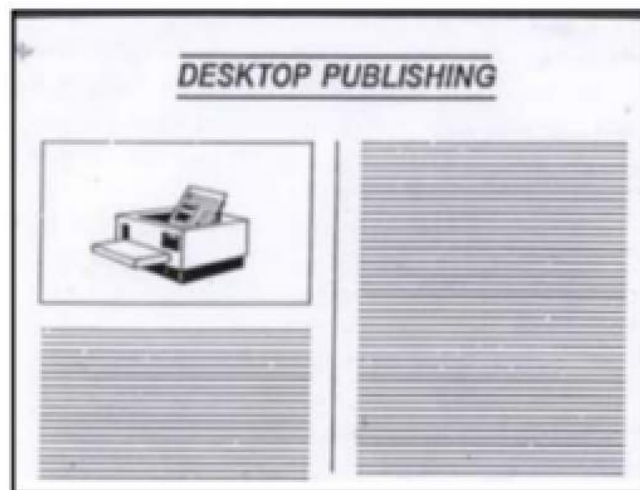
Mulyana et al. (2019) prinsip keseimbangan (*balance*) adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memepertibangkan peletakkan suatu elemen desain secara seimbang (p. 33).

Keseimbangan juga terdapat dua macam, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal biasa digunakan untuk mengatur tata letak dari suatu elemen grafis sehingga terkesan formal. Pada dasarnya keseimbangan formal mempunyai kesan yang seimbang, baik dari sisi kanan, kiri, atas maupun bawah (p. 33).

Sedangkan keseimbangan informal juga disusun dengan kesan yang seimbang, namun cara pengaturannya memiliki variasi yang berbeda. Prinsip ini biasa digunakan untuk menggambarkan suatu dinamika atau pesan yang tidak bersifat formal (p. 35).



Gambar 2.36. Contoh Keseimbangan Formal
(Mulyana, Putra, Suriansyah, 2019)



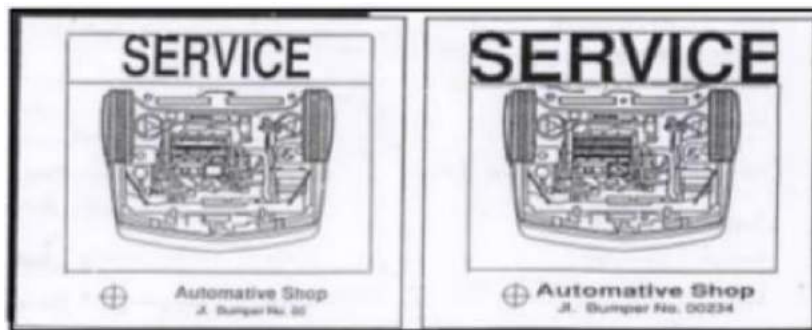
Gambar 2.37. Contoh Keseimbangan Informal
(Mulyana, Putra, Suriansyah, 2019)

2.5.2.4. Harmoni

Mulyana et al. (2019) mengatakan bahwa prinsip harmoni berhubungan dengan keseimbangan dan kesatuan, yang berarti terdapat keselarasan antara keseimbangan dan kesatuan. Terdapat dua pertimbangan yang harus diperhatikan untuk menggunakan prinsip harmoni, yaitu bentuk harmoni (*shape harmony*) dan nada harmoni (*tone harmony*) (p.35).

Prinsip desain yang pertama adalah bentuk harmoni, dimana bentuk harmoni dapat tercapai jika penempatan suatu elemen desain dapat divisualisasikan (teks/ilustrasi), sesuai dengan bentuk dan ukuran halaman (p. 20).

Selain itu, prinsip desain yang kedua adalah nada harmoni, dimana prinsip nada harmoni dapat tercapai dengan memperhatikan kesesuaian nada antara elemen-elemen yang membentuknya dari keseluruhan desain (p. 38).



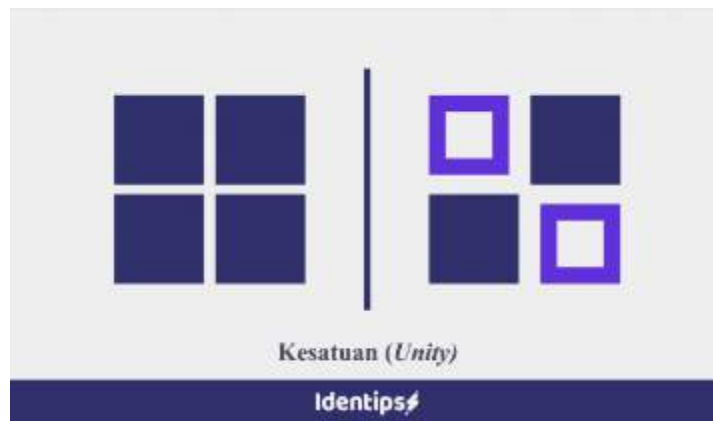
Gambar 2.38. Contoh yang Tidak Harmoni (Mulyana, Putra, Suriansyah, 2019)



Gambar 2.39. Contoh yang Harmoni (Mulyana, Putra, Suriansyah, 2019)

2.5.2.5. Kesatuan

Dalam Mulyana et al. (2019) mengatakan bahwa prinsip kesatuan adalah suatu hubungan dimana suatu elemen desain sebelumnya dapat berdiri sendiri dan memiliki ciri tersendiri, disatukan dengan elemen desain lain sehingga menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi yang baru pula (p. 38).



Gambar 2.40. Contoh Kesatuan
(<https://www.identips.com/img/content/001/1.png>, 2020)

2.5.2.6. Kontras

Terakhir adalah prinsip kontras, Mulyana et al. (2019) mengatakan prinsip kontras merupakan gabungan dari semua prinsip yang ada, kecuali nada harmoni. Prinsip ini berkaitan dengan cara mengkomunikasikan pesan sesuai dengan kelompok sasaran. Selain itu prinsip ini juga bertujuan untuk membuat sebuah visualisasi pesan menjadi lebih hidup (p. 41-42).

Penerapan sebuah prinsip kontras dalam elemen desain, dapat dilakukan dengan beberapa cara (p. 42).

1. Kontras perbedaan proporsi ruang, ukuran gambar, dan teks.
2. Kontras perbedaan bentuk dari suatu elemen desain.
3. Kontras perbedaan nada dalam elemen desain.
4. Kontras arah penempatan elemen desain.



Gambar 2.41. Contoh Kontras
(<https://mrsdeketsroom.weebly.com/uploads/1/6/3/1/16315958/1344773.jpg?250>, 2020)

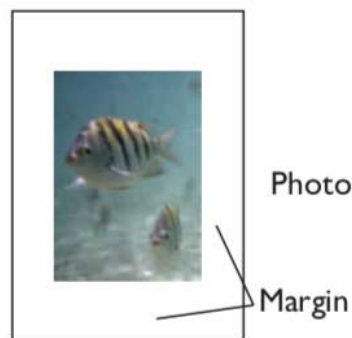
2.5.3. *Layout*

Menurut Harris dan Ambrose (2011) *Layout* adalah suatu tata letak untuk menata elemen-elemen desain yang memiliki kaitan dengan ruang dimana elemen tersebut akan ditempatkan. *Layout* juga dapat dikatakan sebagai sebuah pengaturan bentuk dan ruang. Tujuan dari *layout* sendiri adalah untuk mengkomunikasikan suatu elemen visual dan teks agar lebih mudah dipahami

oleh pembaca. Karena dengan *layout* yang baik, para pembaca akan lebih mudah untuk menavigasi suatu informasi (p. 8).

Layout sendiri dapat mengartikan bahwa tata letak suatu elemen desain dan teks tidak hanya dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi, tetapi juga dapat digunakan untuk memfasilitasi kreativitas (p. 9).

2.5.4. Margin



Gambar 2.42. Contoh Margin
(Landa, 2011)

Margin merupakan sebuah penentuan batas yang berada di tepi kanan, kiri, atas, maupun bawah dalam sebuah halaman cetak dan digital. Dalam sebuah *grid* atau apapun, margin berfungsi sebagai pembatas atau bingkai diantara konten visual dan teks (Landa, p. 161-162).

2.5.5. Grid

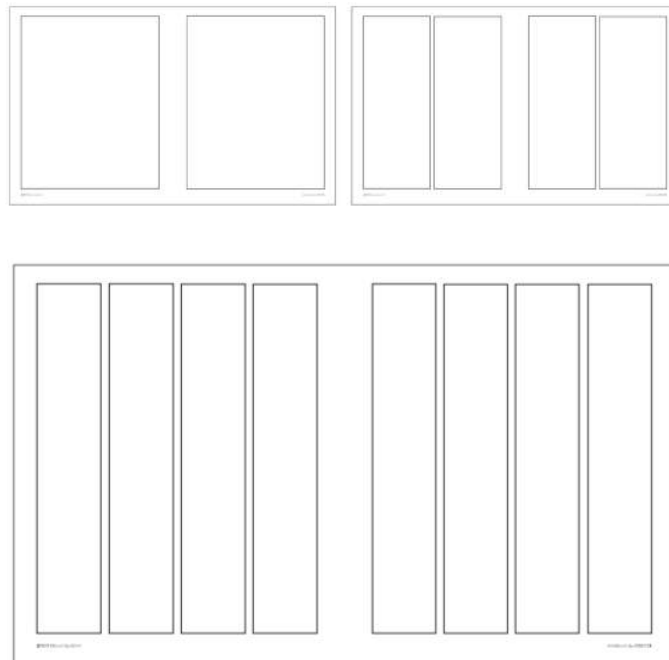
Menurut Landa (2011) *grid* adalah suatu panduan atau struktur komposisi yang terdiri dari garis horizontal dan vertikal sehingga membuat sebuah kolom dan margin. *Grid* sendiri berguna untuk mengatur teks dan visual, karena *grid* dapat

menjadi struktur yang dapat memastikan bahwa sebuah informasi dapat dengan mudah dibaca oleh pembaca (p. 158).

Penggunaan *grid* tidak hanya berguna untuk menghemat waktu untuk menyusun setiap halaman, namun juga dapat memberikan struktur kerangka yang memberikan kesan kesesuaian dan kesatuan dalam setiap halaman (p. 159).

2.5.5.1. Jenis *Grid*

Landa (2011) mengatakan bahwa *grid* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *one column grid*, *two column grid*, dan *four column grid* (p. 161).



Gambar 2.43. Contoh *Grid*
(Landa, 2011)

2.5.6. Tipografi

Menurut Sitepu (2004) tipografi merupakan salah satu hal penting dalam proses pembuatan desain, dimana tipografi mempelajari mengenai huruf (*font*). Karena huruf memiliki banyak jenis dan karakter, menyebabkan kita tidak dapat menggunakan huruf secara asal, karena setiap huruf dapat menciptakan kesan-kesan tertentu sesuai dengan tema publikasi/informasi yang ingin disampaikan. Berdasarkan fungsinya, tipografi juga terbagi menjadi dua jenis, yaitu *text types* dan *display types*, yang membedakan keduanya adalah ukuran yang digunakan (p. 33).

Berdasarkan bentuknya Sitepu (2004) mengelompokkannya menjadi enam, yaitu:

1. Huruf Serif

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil (*counterstroke*) pada ujung badan huruf, selain itu jenis huruf ini dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya yang menarik dan menuntun pandangan pembaca untuk membaca teks yang sedang dibaca (p. 34).



Gambar 2.44. Huruf Serif (Sitepu, 2004)

2. Huruf Sans Serif

Jenis huruf ini berkebalikan dengan huruf serif, huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil (*counterstroke*) dan memiliki kesan *streamline*, fungsional, *modern* dan kontemporer (p. 36).

Century Gothic
Avant Garde

Gambar 2.45. Huruf Sans Serif
(Sitepu, 2004)

3. Huruf Blok

Jenis huruf ini memiliki huruf yang tebal sehingga terlihat mencolok. Karena memiliki karakter huruf yang gemuk dan terkesan berat, jenis huruf ini sering digunakan sebagai *headline* atau *tagline* (p. 38).

Haettenschweiler
Futura Xblk BT
Impact Freshet

Gambar 2.46. Huruf Blok
(Sitepu, 2004)

4. Huruf Script

Huruf ini mempunyai karakter yang menyerupai tulisan tangan, sehingga terkesan alami dan personal (p. 40).

Freehand 575 Freeport

Gambar 2.47. Huruf Script
(Sitepu, 2004)

5. Huruf *Black Letter*

Jenis huruf ini sangat khas dan memiliki karakter klasik sehingga sangat berbeda dengan jenis huruf lainnya. meskipun banyak variasi baru yang telah diciptakan (p. 41).



Gambar 2.48. Huruf *Black Letter*
(Sitepu, 2004)

6. Huruf *Graphics*

Jenis huruf ini terkesan seperti gambar, namun meskipun begitu tetap tidak menghilangkan makna bahwa sebenarnya yang ingin ditunjukkan adalah huruf yang bermakna (p. 42).



Gambar 2.49. Huruf *Graphics*
(Sitepu, 2004)

2.6. Mengasah Keterampilan Dengan Merangkai Bunga

2.6.1. Keterampilan

Menurut Ibeng (2020) keterampilan adalah suatu kemampuan dimana didalamnya menggunakan akal, fikiran, ide serta kreativitas dalam mengerjakan suatu hal,

selain itu dapat menjadikan hal tersebut lebih bermakna dan menghasilkan sebuah nilai lebih. Keterampilan juga tidak serta merta ada dengan sendirinya, keterampilan harus dikembangkan dan dilatih secara terus menerus oleh setiap individu.

Selain itu menurut Gordon (1994), (dikutip dalam Ibeng, 2020) keterampilan adalah sebuah kemampuan seseorang dalam mengerjakan suatu hal dengan lebih mudah. Keterampilan menurut Gordon sendiri lebih mengacu pada suatu kegiatan yang bersifat psikomotorik.

2.6.2. Merangkai Bunga

Kamal dan Mukhirah (2018) mengatakan bahwa, merangkai bunga adalah kegiatan seni yang memiliki kebebasan dalam berimajinasi dan berkreasi untuk menata sekumpulan bunga dalam satu tempat. Selain dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyalurkan hobi dan kreativitas, kegiatan merangkai bunga juga bisa menjadi sarana penghilang stres yang sangat mujarab (p. 76).

2.6.2.1. Manfaat Merangkai Bunga

Menurut Manfaat.co.id, merangkai bunga merupakan kegiatan yang menyenangkan dan memiliki banyak manfaat bagi seseorang yang melakukan kegiatan tersebut.

1. Manfaat bagi kecerdasan otak

Menurut Relf Professor bidang hortikultura, (dikutip dalam manfaat.co.id) kegiatan merangkai bunga memiliki manfaat

terhadap kondisi intelektual manusia. Manfaat tersebut adalah kita dapat memiliki kemampuan baru, meningkatkan kemampuan mengingat, meningkatkan kemampuan observasi, menstimulasi beberapa indra, serta dapat menambah pengetahuan baru.

2. Mengoptimalkan kondisi fisik tubuh

Tidak hanya memiliki manfaat bagi kondisi intelektual, merangkai bunga juga memiliki manfaat bagi kondisi fisik tubuh. Hal tersebut seperti mengembangkan dan menambah kemampuan dasar dari gerakan motorik, karena dengan merangkai bunga kita dapat meningkatkan koordinasi dan melatih otot yang jarang digerakkan.

3. Mengurangi stres

Kegiatan merangkai bunga juga dapat mengurangi stres yang seringkali kita alami, karena dalam proses kegiatan tersebut kita dapat berimajinasi dan berpikir secara kreatif sehingga menumbuhkan rasa rileks dan kesenangan.

4. Manfaat bagi kehidupan sosial

Melalui kegiatan merangkai bunga, kita juga dapat mempererat hubungan dengan kerabat dan menambah relasi. Selain itu kita juga dapat melakukan interaksi dengan orang lain yang memiliki minat dan ketertarikan yang sama dan dapat menambah pengalaman.

5. Sebagai wadah menyalurkan hobi

Merangkai bunga semakin dikenal sebagai kegiatan yang dilakukan untuk menyalurkan hobi, karena kegiatan ini tidak mengenal latar belakang hingga umur seseorang, sehingga siapapun yang tertarik dan hobi dapat melakukan kegiatan tersebut.

6. Kegiatan menghasilkan uang

Tidak hanya sebagai wadah menyalurkan hobi, kegiatan ini juga dapat dijadikan sebagai ladang untuk memperoleh penghasilan jika kita memiliki kemampuan dan dapat mengembangkannya.

2.6.2.2. Dasar Merangkai Bunga

Menurut Kamal dan Mukhirah (2018) dalam merangkai sebuah karangan bunga tentu sebelumnya harus memperhatikan dasar dan teknik merangkai bunga, guna memperoleh hasil yang menarik dan lebih memudahkan dalam proses pembuatannya (p. 22).

1. Desain Rangkaian

Desain rangkaian merupakan kerangka yang memiliki peranan penting sebelum melakukan kegiatan merangkai bunga. Dengan adanya sebuah desain lebih memudahkan untuk membuat sebuah karangan bunga, karena dapat menyiapkan terlebih dahulu sarana serta bahan dan kesan seperti apa yang ingin ditampilkan.

c. Tekstur Warna

Perpaduan tekstur warna yang tepat baik pada bunga, wadah, ruangan, hingga penunjang lainnya, akan membuat rangkaian bunga terlihat lebih bercahaya. Dengan perpaduan unsur yang tepat, rangkaian bunga akan terlihat semakin menarik, indah dan bersinar (p. 83).

d. Fungsi

Fungsi juga merupakan salah satu elemen yang penting untuk diperhatikan sebelum membuat sebuah rangkaian bunga. Seperti rangkaian bunga tersebut akan diberikan kepada siapa, dalam acara apa, hingga dimana tempat meletakkan rangkaian bunga tersebut (p. 83-84).

2. Skala atau Proporsi

Dalam proporsi penting sekali untuk memperhitungkan jenis bahan, wadah yang akan digunakan, hingga tempat dimana rangkaian bunga tersebut akan diletakkan. Hal tersebut dikarenakan rangkaian bunga akan kehilangan keindahannya, jika tidak terlihat proporsional baik pada tempat hingga pada tempat dimana rangkaian bunga tersebut diletakkan (p. 84).

3. Keseimbangan

Keseimbangan dalam sebuah rangkaian bunga sangat penting, keseimbangan dapat terlihat dari bentuk maupun warna. Biasanya keseimbangan warna dapat terlihat dari sebuah rangkaian bunga secara menyeluruh (p. 85).

4. Irama

Apabila dalam merangkai bunga kita menggunakan tahapan yang ada dengan baik, hal tersebut akan menghasilkan irama dalam sebuah rangkaian yang membuat rangkaian bunga terkesan alami dan indah (p. 86).

5. Keserasian dan Keharmonisan

Keserasian terhadap bunga yang akan digunakan sebelum menentukan bentuk dan jenis rangkaian bunga merupakan kreativitas dan seni dari perangkai. Jika menggunakan jenis bunga yang sama, perangkai tidak perlu repot memikirkan keserasian bentuk bunga. Namun lain hal jika kita menggunakan jenis bunga yang berbeda, perangkai harus memperhatikan keserasian baik bentuk maupun warnanya (p. 87-88).

6. Kesatuan

Keseluruhan rangkaian bunga yang indah tentunya tidak terlepas dari kesatuan komponen dasar yang digabungkan. Kesatuan yang

harmoni antara bentuk, warna, tempat, pemilihan fungsi bunga, hingga wadah membuat rangkaian bunga menjadi serasi (p. 88).

7. Fokus

Ketika merangkai sebuah bunga, kita harus menentukan fokus mana yang ingin kita tonjolkan pada rangkaian bunga tersebut. Hal tersebut ditentukan oleh perangkai bunga, fokusnya dapat diarahkan ke daun, ranting, maupun bunga (p. 89).

2.6.2.3. Teknik Merangkai Bunga

Menurut Meme *Florist* (2017) terdapat beberapa teknik sederhana dalam merangkai bunga.

1. *Layering*

Teknik ini juga dapat dikatakan sebagai teknik *stacking*, karena pada teknik ini membuat bunga, daun, maupun material lainnya diletakkan dengan posisi berlapis-lapis.

2. *Terracing*

Teknik ini sekilas terlihat sama dengan teknik *layering*, namun pada teknik ini lebih menciptakan kedalaman. Teknik ini lebih menciptakan kesan bentuk yang menyerupai tangga.

3. *Pave*

Teknik ini meletakkan berbagai jenis bunga di tempat yang berdekatan antara satu sama lainnya, namun meskipun begitu setiap bunga masih tetap memiliki identitasnya masing-masing.

4. *Clustering*

Teknik ini juga meletakkan bunga yang dirangkai secara berdekatan satu sama lainnya. Namun berbeda dengan teknik *pave*, teknik ini justru membuat bunga yang telah dirangkai kehilangan identitasnya karena ketika disatukan bunga-bunga tersebut terkesan menjadi satu bagian baru.

5. *Pillowing*

Teknik ini merupakan perpaduan dari teknik *clustering*, karena teknik ini juga memfokuskan bentuk bundar pada rangkaian bunganya. Bukan bunga yang berbentuk bundar, tetapi lebih kepada susunannya.

2.6.2.4. Jenis Rangkaian Bunga

Terdapat beberapa jenis rangkaian bunga dan setiap jenis rangkaian bunga digunakan dalam acara tertentu (Teman *Florist*, 2019).

1. Bunga Tangan (*hand bouquet*)

Umumnya jenis rangkaian bunga tangan digunakan ketika kita ingin memberikan hadiah kepada orang terdekat, seperti ketika seseorang ulang tahun, *graduation*, dll.

2. Bunga Meja

Jenis rangkaian bunga meja digunakan untuk memperindah meja, seperti di meja makan sehingga membuat suasana makan malam menjadi lebih hangat. Tidak hanya di meja makan, rangkaian bunga bisa diletakkan pada meja kerja, meja rias, dll.

2.6.2.5. Karakteristik Gaya Rangkaian Bunga

Dalam merangkai bunga, terdapat beberapa jenis gaya dalam rangkaian bunga. Berikut adalah beberapa jenis gaya dalam merangkai bunga.

1. *Korean Style*

Korean style adalah jenis gaya rangkaian bunga yang berasal dari Korea Selatan. Inti dalam rangkaian bunga bergaya ini adalah kesederhanaan, baik dari segi warna maupun desain. Warna-warna yang digunakan dalam jenis rangkaian bunga ini adalah menggunakan warna yang lembut. Rangkaian bunga dengan gaya ini memiliki karakteristik yang cenderung alami serta memiliki bentuk yang dinamis, hal ini dikarenakan rangkaian bunganya disusun bentuk tangkai bunga itu sendiri. Serta dari segi komposisi,

rangkaian bunga dengan gaya ini menghindari susunan rangkaian bunga yang terlalu penuh, sehingga semakin terkesan sederhana dan alami (Dewi, 2020).



Gambar 2.51. Tipe Rangkaian Korean *Style*
(<https://cdn.maubelajarapa.com/wp-content/uploads/2019/08/12120906/6EC52DC8-9FA6-464E-A8FC-690499AA1D981-600x600.jpeg>, 2020)

2. Ikebana

Menurut Muchsin (2006) Ikebana adalah sebuah seni merangkai bunga yang berasal dari Jepang. Ikebana berasal dari kata “ike” yang berarti hidup, dan “bana” yang berarti tumbuhan yang dapat menjadi seni alam dalam bentuk yang lain. Hal ini dikarenakan, seni merangkai dengan gaya ikebana tidak hanya dibuat menggunakan tumbuh-tumbuhan saja, tetapi juga dapat menggunakan bahan-bahan lainnya seperti menggunakan plastik, metal, batu, batang, dan sebagainya. Sehingga dapat lebih

meningkatkan kreativitas serta membuat kita lebih artistik dalam memanfaatkan bahan yang ada (p. 2-3).



Gambar 2.52. Tipe Rangkaian Ikebana
(Dari berbagai sumber, 2020)

2.6.3. Pengertian Bunga

Menurut Yuliah (2006) bunga merupakan bentuk khas yang dimiliki oleh kebanyakan tumbuhan. Kebanyakan para ahli botani mengatakan, bahwa bunga merupakan sepotong batang dengan beberapa kumpulan daun yang khusus. Namun untuk dikatakan sebagai daun sangat sukar, karena memiliki susunan yang berbeda dari daun pada umumnya. Meskipun bunga merupakan bagian dari tumbuhan, tetapi bunga bukan termasuk sebagai bagian pokok tumbuhan. Karena tumbuhan hanya memiliki tiga bagian pokok tumbuhan, yaitu akar, batang, dan daun. Selain itu bunga juga merupakan struktur penting dalam tumbuhan, karena merupakan bagian yang mendukung alat perkembangbiakan pada tumbuhan berbiji (p. 2-3).

2.6.3.1. Jenis Bunga

Menurut Yuliah (2006) bunga juga dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu :

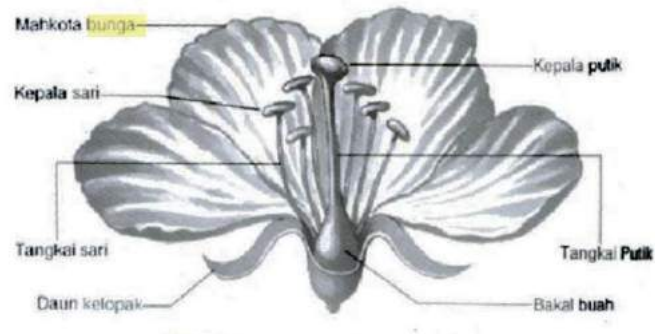
1. Jenis bunga kebun

Memang pada awal mulanya, semua bunga berasal dari bunga liar dan beberapa jenis masih menyerupai bentuk/jenis aslinya. Namun beberapa bunga yang sudah di kawin-acakkan dapat dikatakan sebagai bunga kebun. Bunga kebun banyak ditemukan di pertanian, pekarangan rumah, kebun pembibitan, dan rumah kaca (p. 17).

2. Jenis bunga liar

Terdapat beberapa jenis tanaman berbunga yang hanya dapat tumbuh baik di lingkungan tertentu. Jenis bunga ini hanya dapat ditemukan ditempat tertentu, karena tidak dapat tumbuh di semua tempat. Hal tersebut diakibatkan dari faktor lingkungan, misalkan di tempat yang terlalu panas, dingin, basah, ataupun kering (p. 19).

2.6.3.2. Bagian-bagian Bunga



Gambar 2.53. Bagian-bagian Bunga Lengkap
(Yuliah, 2006)

Menurut Yuliah (2006) bunga memiliki beberapa bagian, yaitu:

1. Daun Kelopak

Bagian ini merupakan bagian paling luar dan terletak di bawah bunga. Berfungsi sebagai pelindung ketika bunga masih kuncup, bentuknya menyerupai daun dan seringkali dijumpai berwarna hijau (p. 4-5).

2. Mahkota

Mahkota ini terletak di bagian dalam daun kelopak dan memiliki warna yang menarik dan indah. Mahkota memiliki warna yang menarik berfungsi untuk membantu dalam proses penyerbukan dan penyebaran biji (p. 5).

3. Tepal

Bagian ini merupakan salah satu bagian yang sulit dibedakan, karena susunan bentuk daun kelopak dan mahkotanya sama. Biasanya tepal memiliki warna yang menarik dan banyak dijumpai pada jenis bawang-bawangan, bakung-bakungan, dll (p. 5).

4. Benang sari

Benang sari merupakan bagian bunga yang menghasilkan tepung sari dan dapat dikatakan sebagai bunga jantan. Benang sari sendiri terdiri dari tangkai sari yang ramping dan kepala sari yang menggelembung (p. 5-6).

5. Putik

Putik merupakan bagian bunga yang menghasilkan biji pada buah dan dapat dikatakan sebagai bunga betina. Umumnya setiap bunga hanya memiliki satu putik saja, tetapi banyak juga jenis bunga yang memiliki dua atau tiga putik (p. 6).

6. Madu

Madu juga merupakan bagian dari bunga, meskipun memang tidak semua bunga menghasilkan madu. Madu tersebut diperoleh dari bagian khusus yang disebut nectarium, dan terletak di dasar mahkota bunga (p. 6-7).