



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Wayang

Menurut buku kamus umum bahasa Indonesia, Wayang dapat diartikan sebagai suatu gambaran atau tiruan manusia yang terbuat dari kulit ataupun media lainnya yang mendukung untuk pembuatan wayang. (1876; 1150)

Arti lain dari wayang adalah ayang-ayang atau yang berarti bayangan, diartikan demikian karena pertunjukan wayang disaksikan dibalik layar atau tabir. Artian lain juga mengatakan wayang adalah bayangan angan-angan yang menggambarkan perilaku nenek moyang terdahulu yang digambarkan dengan sosok wayang dengan segala bentuk fisik yang dimiliki wayang, mulai dari bentuk tubuh hingga bentuk detail wajah beserta bagian lainnya memiliki arti tersendiri dan masing-masing bagian memiliki arti yang juga menggambarkan watak dari suatu tokoh wayang. (sagio, 1991)

Ada banyak sekali tokoh wayang di Indonesia, namun hanya ada beberapa tokoh yang terkenal seperti tokoh dari cerita Pandawa Lima. Dari cerita Pandawa Lima ini terdapat lima tokoh penting dan tiga diantaranya adalah Bima, Yudistira, dan Arjuna. Ketiga tokoh tersebut adalah putra kandung kunti.

Bima adalah putra kedua dari Kunti dan Pandu, arti nama Bima dalam bahasa Sansekerta memiliki arti mengerikan. Bima adalah sosok yang

memiliki badan tinggi besar, kuat, dan juga memiliki wajah yang sangar diantara semua saudara-saudaranya. Meskipun demikian Bima memiliki hati yang baik

Yudistira adalah saudara Pandawa yang paling tua. Yudistira diceritakan memiliki sifat yang sangat baik, sangat bijaksana, tidak memiliki musuh, dan hampir tidak pernah berdusta seumur hidupnya.

Arjuna adalah putra terakhir dari Kunti dan Pandu. Arti dari nama Arjuna sendiri memiliki arti “yang bersinar / yang bercahaya”. Sosok Arjuna diceritakan memiliki paras yang sangat menawan, dan juga dikagumi para wanita. Sosok arjuna juga memiliki semangat yang tinggi dan juga sangat mahir dalam memanah sehingga Arjuna dianggap sebagai ksatria terbaik oleh Drona.

Sedangkan tokoh lainnya adalah Nakula dan Sadewa. Mereka merupakan anak kembar dari Madrid an Pandu. Keahlian mereka sangat berbeda, namun dengan perbedaan keahlian tersebut dapat saling mengisi kekurangan. Keahlian yang mereka miliki adalah ahli astronomi dan ahli dalam memainkan pedang. Kedua keahlian teresbut dimiliki oleh orang yang berbeda.

2.1.1. Jenis Wayang

Di Indonesia tedapat banyak sekali jenis wayang, terutama dipulau jawa terdapat kira-kira 40 jenis wayang yang dapat dibedakan menurut alur

cerita yang dibawakan, berdasarkan bahan dasar pembuatan wayang ataupun bagaimana cara pementasan pertunjukan wayang. Namun dari 40 jenis wayang yang ada tersebut, lebih dari setengahnya sudah punah. (Haryono, 1960)

Menurut Padmosoekotjo dalam bukunya yang berjudul *sadjijo*, pertunjukan yang diiringi dengan adanya tarian yang paling digemari oleh suku bangsa Jawa adalah pertunjukan wayang. Ada tujuh jenis wayang yang paling digemari, yaitu:

- Wayang beber, pertunjukan dengan menggelar wayang-wayang tersebut. Wayang ini terbuat dari selembar kain untuk dengan adegan tertentu
- Wayang purwa, wayang ini disajikan berdasarkan cerita dari buku Mahabarata, Ramayana dan Kresnayana. Wayang purwa adalah wayang yang paling digemari dari jenis wayang lainnya oleh suku bangsa Jawa. Wayang purwa ada yang terbuat dari kulit atau sering disebut wayang kulit purwa, dan ada juga yang terbuat dari kayu atau juga dikenal dengan sebutan wayang golek purwa. Biasanya pertunjukan wayang ini ada di daerah Sunda atau Jawa Barat.
- Wayang madya, jenis wayang ini seperti wayang purwa, namun ceritanya dimulai dari Prabu Gendrayana di Astina sampai Lembusubrata di Majapura, yaitu setelah Prabu

Parikesit yang merupakan raja terakhir dalam wayang purwa.

Wayang jenis ini dibuat dengan bahan dasar kulit.

- Wayang gedhong, wayang ini sering disebut juga dengan nama wayang wasana yang menceritakan Lembusubrata sampai Panji Kudalaleyan di Pajajaran. Ceritanya yang paling terkenal adalah cerita tentang Panji Putra di jenggala. Cerita dari wayang ini merupakan cerita lanjutan dari wayang madya. Wayang ini terbuat dari kayu dalam bentuk dua dimensi, namun ada juga yang terbuat dari kulit.
- Wayang klithik, wayang ini juga dikenal dengan sebutan wayang krucil yang menceritakan dari zaman Pajajaran sampai Zaman majapahit pada masa prabu Brawijaya. Cerita yang paling terkenal adalah Darmawulan – Menakjingga. Wayang ini umumnya terbuat dari kulit yang tebal sehingga tidak memerlukan tangkai penjepit pada wayang.
- Wayang golek, wayang ini menceritakan tentang Raja Menak dari Arab. Terbentuk dari kayu namun wayang ini di kemas dalam bentuk tiga dimensi.
- Wayang suluh, wayang ini ada setelah Indonesia merdek, yaitu pada tahun 1946. Wayang ini bercerita tentang Negara ini yang bertujuan untuk membangun semangat rakyat dalam mempertahankan kemerdekaan. Wayang ini terbuat dari kulit

deangan jumlah 22 buah pada setiap set. Untuk ukuran wayang ini pada umumnya relative lebih pendek, yaitu sekitar 33-45 cm. tokoh yang dibuat juga tokoh manusia di kehidupan realita dan memiliki kedudukan yang berbeda.

2.2. Museum

Definisi museum yang digunakan adalah definisi museum menurut ICOM (*International Council of Museum*) yang ditetapkan pada tahun 1974.

Museum adalah suatu lembaga yang bersifat permanen dan tidak mencari keuntungan besar dalam melayani masyarakat. Segala perkembangan yang terjadi pada lembaga tersebut dapat diketahui oleh masyarakat, karena museum bersifat terbuka. Tujuan dari museum itu sendiri adalah untuk pembelajaran dan juga hiburan, karena museum menyimpan bukti fisik yang merupakan bagian dari kehidupan masyarakat dan lingkungan di masa yang berbeda.

(Maroević, 1998, 105)

2.3. Promosi

Promosi adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pihak pemilik barang ataupun jasa yang ingin memasarkan produk kepada khalayak. Banyak sekali produk yang tergolong mirip, namun produk tersebut berasal dari distributor yang berbeda, sehingga masing masing penjual produk melakukan caranya

sendiri untuk mendapatkan hati dari konsumen. Pada buku karangan Morissan M.A, dikatakan bahwa bauran promosi meliputi 4 elemen, yaitu iklan, promosi penjualan, publikasi dan Personal selling. Masing-masing elemen memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda. (Morissan, 2010, 16)

Meskipun banyak sekali cara yang dapat dilakukan oleh penjual produk, adapun tujuan dari promosi tersebut adalah sama, yaitu mengunggulkan produk mereka masing-masing. Tehnik promosi yang sehat adalah dengan tidak menjatuhkan *image* produk lain, tetapi tetap dapat meyakinkan konsumen bahwa produk tersebut adalah produk yang dapat diandalkan ataupun baik untuk konsumen.

2.4. Pengertian Desain Grafis

Desain grafis adalah artian luas dari seni. Desain grafis adalah penjelasan dari seni yang sudah diterapkan pada kehidupan sehari-hari, segala hal yang berhubungan dengan desain grafis dapat dengan mudah ditemukan dan ada disekitar kita. menjelaskan, mendekorasi, mengidentifikasi makna dari dunia. Itu semua ada di jalanan, dimanapun kita baca, bahkan kita menemukan desain grafis pada rambu jalanan, obat sakit kepala, iklan, majalah, logo, juga pada baju yang kita kenakan, namun semua itu sebenarnya sudah familiar sejak zaman Mesir kuno, dan zaman pertengahan Itali. (Newark, 2007: 6)

2.5. Desain Komunikasi Visual

Dalam kamus besaar bahasa Indonesia, kata Desain Komunikasi Visual dapat kita artikan setiap kata. Kata Desain berarti kerangka bentuk; rancangan, kemudian untuk kata Komunikasi berarti pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak. Sedangkan kata Visual berarti dapat dilihat dengan indra penglihat; berdasarkan penglihatan.

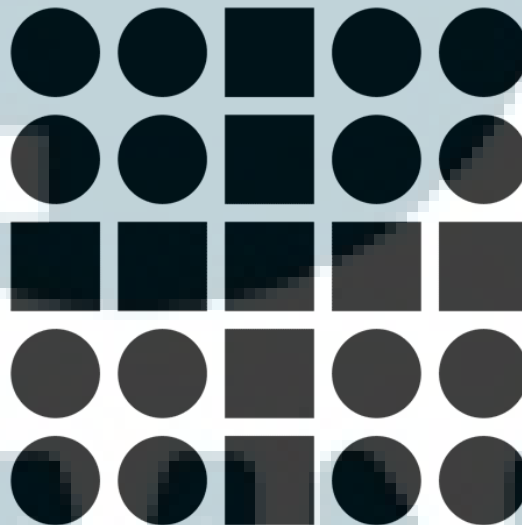
Desain adalah mata pelajaran yang tidak hanya mempelajari tentang eksplorasi visual, namun cangkupannya lebih luas, yaitu pada aspek kultural, sosial, filosofis, teknis, dan bisnis. (safanayong, 2006: 2) Komunikasi adalah cara menyampaikan sesuatu dari individu kepada individu lain dan bagaimana suatu individu dapat menerima informasi yang disampaikan dari individu lain. (safanayong, 2006: 10)

2.6. Prinsip Desain

Dalam penerapan desain, kita membutuhkan beberapa prinsip yang menjadi panduan utama dalam membuat suatu rancangan desain, agar desain yang akan dibuat dapat menjadi suatu rancangan desain yang sesuai dengan apa yang diharapkan, maka ada baiknya kita menerapkan prinsip-prinsip desain. berikut adalah beberapa prinsip desain yang dapat membantu dalam pembuatan rancangan desain. (David A Lauer dan Stephen Pentak, 2009:28)

2.6.1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan yaitu seperti sebuah harmoni lebih dari satu unsur desain yang terlihat seolah-olah mereka memiliki koneksi antar elemen desain, sehingga secara visual bentuk desain tersebut menyatu. Maka perpaduan tersebut tampak saling melengkapi dan tidak merubah kesan yang menyatu. Dengan membuat pengulangan atau repetisi pada rancangan desain, dapat dibentuk suatu rancangan yang memberikan kesan bahwa antar elemen desain memiliki keterkaitan yang akhirnya saling mendukung dan menjadi kesatuan.

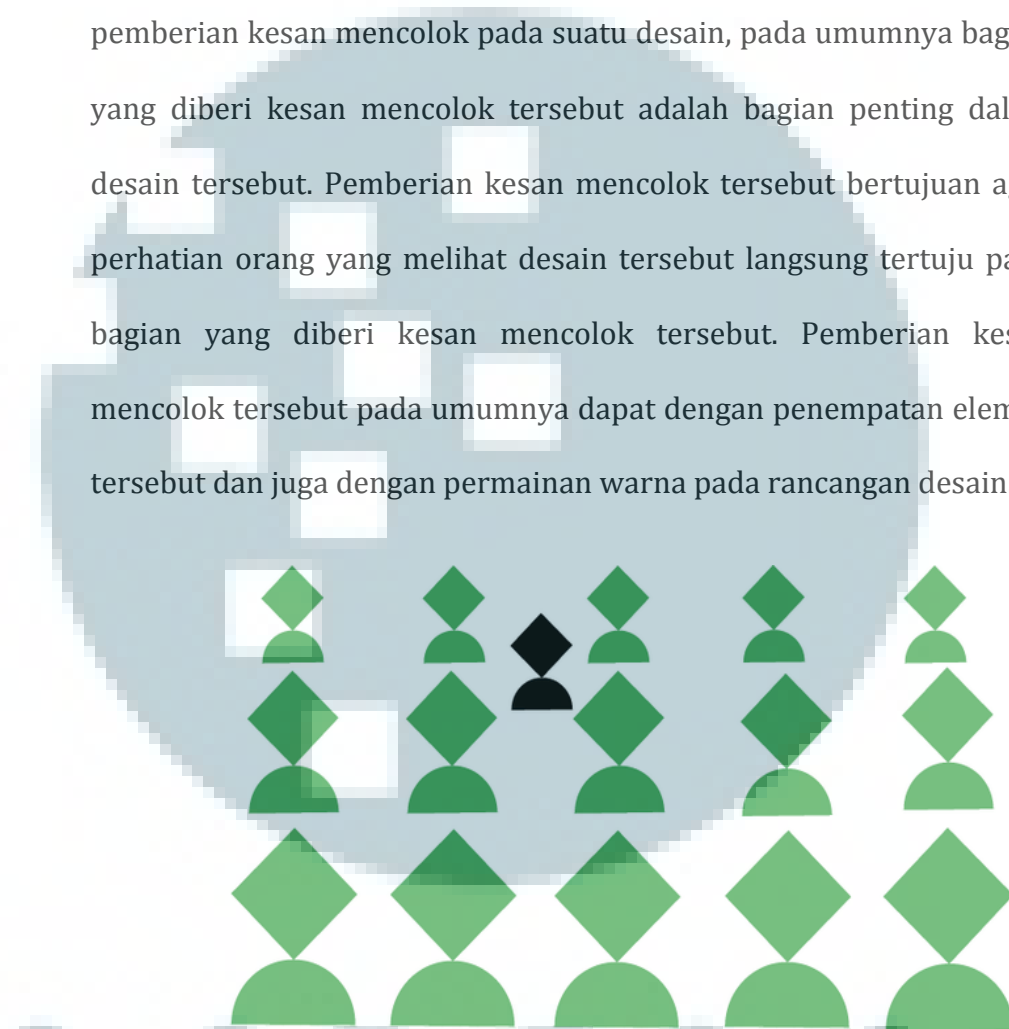


Gambar 2.1 *Unity*

(<http://tafein2009.files.wordpress.com/2009/03/unity-in-design.png?w=500,2013>)

2.6.2. Penekanan (*Emphasis*)

Kontras atau Penekanan / *Emphasis and Focal Point* yaitu pemberian kesan mencolok pada suatu desain, pada umumnya bagian yang diberi kesan mencolok tersebut adalah bagian penting dalam desain tersebut. Pemberian kesan mencolok tersebut bertujuan agar perhatian orang yang melihat desain tersebut langsung tertuju pada bagian yang diberi kesan mencolok tersebut. Pemberian kesan mencolok tersebut pada umumnya dapat dengan penempatan elemen tersebut dan juga dengan permainan warna pada rancangan desain.



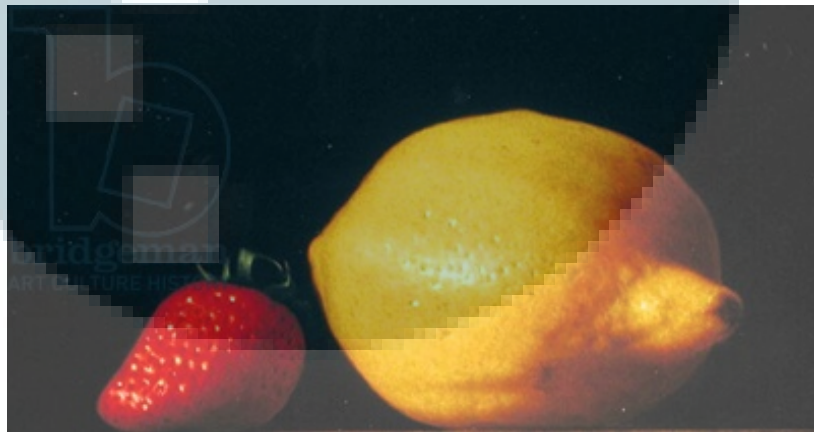
Gambar 2.2 *Emphasis*

(<http://behance.vo.llnwd.net/profiles10/1083793/projects/3658837/a6d374dd59670e232b672a5dd60a80db.png>, 2013)

2.6.3. Skala dan Proporsi (*Scale and Proportion*)

Skala dan Proporsi / *Scale and Proportion* yaitu penjelasan suatu bentuk yang dirancang dengan menggunakan skala dan juga

memperhatikan proporsi. Pembuatan desain berdasarkan skala bertujuan untuk mempermudah audiens dalam melihat rancangan desain pada objek yang ada pada desain tersebut kepada orang yang melihatnya atau gambar tersebut. Untuk membandingkan akan lebih mudah dengan membandingkan perbedaan ukuran yang ukuran benda tersebut pada umumnya memang berbeda dan mudah untuk diperkirakan dalam penglihatan mata. Dengan tanpa menggunakan perspektif kesan ruangan, maka akan mempermudah untuk membandingkan objek yang terdapat pada rancangan desain.



Gambar 2.3 *Scale and proportion*

(http://images2.bridgemanart.com/cgi_bin/bridgemanImage.cgi/400wm.FIS.3160420.7055475/237434.jpg, 2013)

2.6.4. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau balance yaitu prinsip pada desain dalam membuat rancangan untuk memberikan kesan yang seimbang, misalkan seimbang antara ornamen desain dari sisi sebelah kiri dan

sebelah kanan, rasa untuk melihat segala sesuatu yang seimbang sebenarnya sudah ada dari dalam tubuh manusia dan sampai sekarang manusia masih merasa nyaman dengan melihat segala sesuatu yang seimbang.

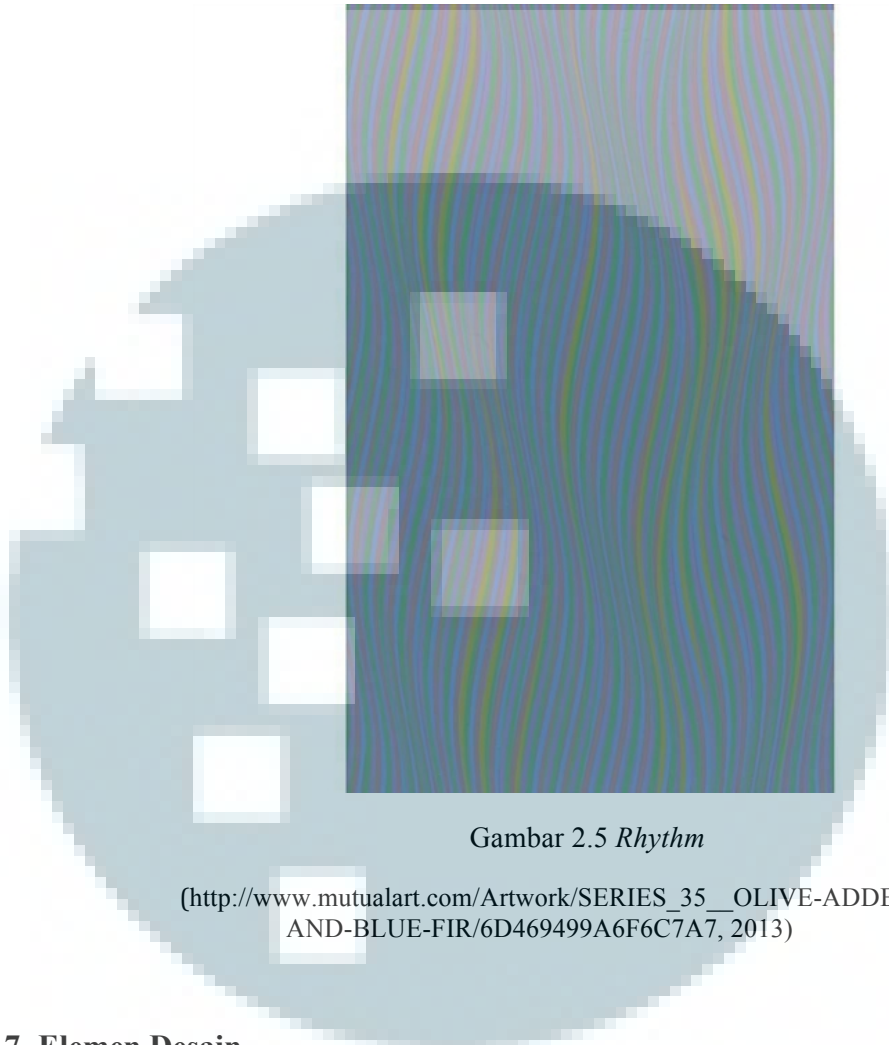


Gambar 2.4 *Balance*

(http://www.optify.net/wp_content/uploads/2011/09/Uneven-Balance-Scale.png, 2013)

2.6.5. Ritme (*Rhythm*)

Ritme / Rhythm yaitu prinsip desain yang menggunakan pengulangan dalam penerapan desainnya, tentunya tiap elemen desain tersebut membentuk satu-kesatuan desain. Ritme pada umumnya menunjukkan pengulangan yang sama, namun ada juga yang dimodifikasi menjadi tidak murni pengulangan yang sama, namun tetap memiliki pola. Dengan ritme juga dapat membuat sensasi visual yang dapat ditangkap mata.



Gambar 2.5 *Rhythm*

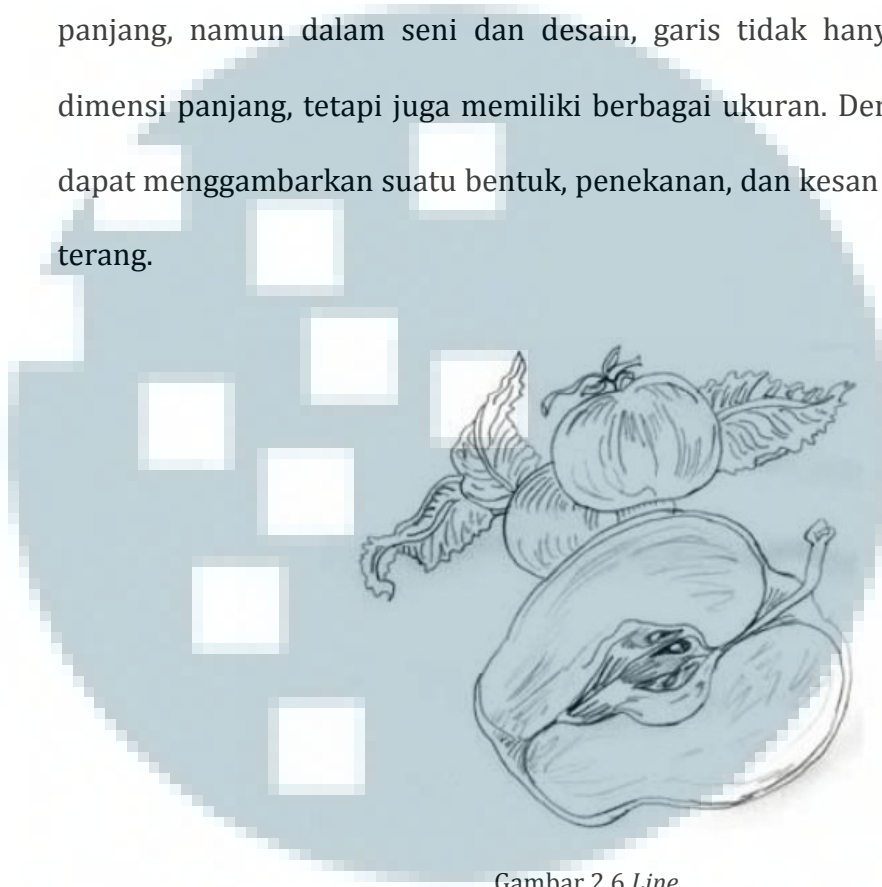
(http://www.mutualart.com/Artwork/SERIES_35__OLIVE-ADDED--RED-AND-BLUE-FIR/6D469499A6F6C7A7, 2013)

2.7. Elemen Desain

Dalam perancangan suatu desain tentunya kita membutuhkan suatu bentuk yang kita terapkan pada desain kita, bentuk tersebut dinamakan elemen desain. Elemen desain ini digabungkan dengan menggunakan prinsip desain hingga menjadi suatu rancangan desain. (David A Lauer, Stephen Pentak, 2009:28)

2.7.1. Garis (*Line*)

Secara teori, garis yaitu berupa bentuk dengan dimensi yang panjang, namun dalam seni dan desain, garis tidak hanya berupa dimensi panjang, tetapi juga memiliki berbagai ukuran. Dengan garis dapat menggambarkan suatu bentuk, penekanan, dan kesan gelap dan terang.



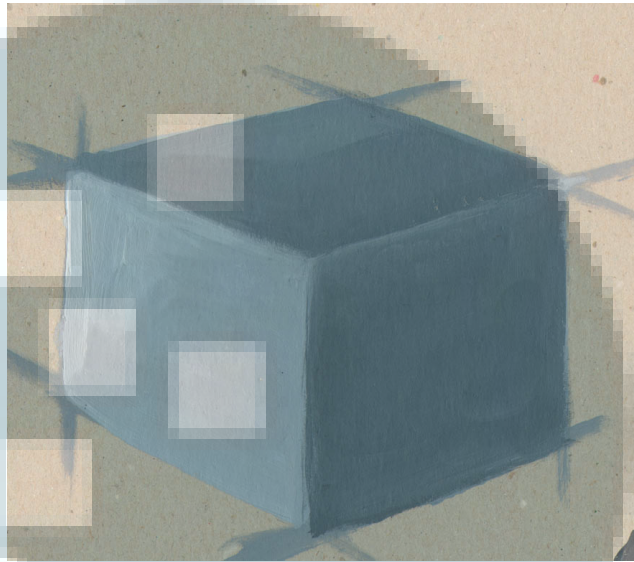
Gambar 2.6 *Line*

(<http://www.ebsqart.com/zine/2007/200703/pics/384806.jpg>, 2013)

2.7.2. Bentuk/*Volume (Shape/Volume)*

Bentuk adalah gambaran visual yang dibentuk dari garis atau perubahan warna yang memberikan kesan luar dan dalam dengan memberikan kesan gelap. Desain ataupun suatu komposisi pada dasarnya menggunakan suatu bentuk yang disusun. Warna, tekstur, dan terutama bentuk adalah hal yang terpenting dalam gambar,

dengan tiga hal tersebut dapat membedakan ruang kosong, dan dapat memperjelas objek.



Gambar 2.7 *Shape/Volume*

(http://painting-course.com/wp_content/uploads/2010/12/cube-shape-painting.jpg, 2013)

2.7.3. Pola dan Tekstur (*Pattern and Texture*)

Pola adalah istilah pada desain yang pada umumnya banyak orang menggunakannya dimanapun. Misalkan dalam pembuatan rancangan pakaian yang dipikirkan terutama adalah pola, dan yang sering digunakan pada umumnya yaitu pola pengulangan. Untuk merubah pola yang sudah ada, membutuhkan proses yang disebut pengenalan pola. Pengenalan pola perlu dilakukan karena pada dasarnya psikologi manusia jika sudah nyaman dengan pola yang ada, agak sulit untuk merubahnya dengan yang baru. Jadi pola adalah

suatu bentuk yang beraturan dan mengisi ruang kosong hingga tampak menjadi lebih tertata.



Gambar 2.8 *Pattern and texture*

(http://kazuyaakimoto.com/2005/2005imges/4366_black_gold_Japanese_angular_stripe_patterns.jpg, 2013)

2.7.4. Ilusi Ruang (*Illusion of Space*)

Ilusi ruang yang dimaksud yaitu pemberian kesan ruangan pada suatu gambar dengan efek kedalaman sehingga membentuk suatu volume pada gambar. Jika dalam lukisan pemberian illusi kesan ruang dapat dengan mengaplikasikan sudut perspektif pada gambarnya, untuk cara mudahnya dapat dengan menggunakan perbedaan ukuran objek yang ada pada gambar. Untuk pemberian kesan ruang pada fotografi yang terutama yaitu pengaturan sudut pengambilan gambar pada saat membidik sebuah

kamera, sudut pengambilan gambar sangatlah berpengaruh pada hasil akhir gambar.



Gambar 2.9 *Illusion of Space*

(<http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/caillebotte/rainy.jpg>, 2013)

2.7.5. Ilusi Gerak (*Illusion of Motion*)

Ilusi gerak yaitu pergerakan suatu objek yang digambarkan dalam gambar statis, tetapi meskipun tidak bergerak, melalui gambar yang terlihat dapat terlihat bahwa objek tersebut bergerak dengan arah yang jelas. Pada dasarnya manusia selalu bergerak, bahkan pada saat tidur juga masih bergerak untuk berganti posisi menentukan posisi tidur yang nyaman, maka dari itu pergerakan-pergerakan tersebut amatlah penting dalam desain. Pemberian arah objek dan ruang kosong amatlah berpengaruh pada arah gerak objek tersebut.

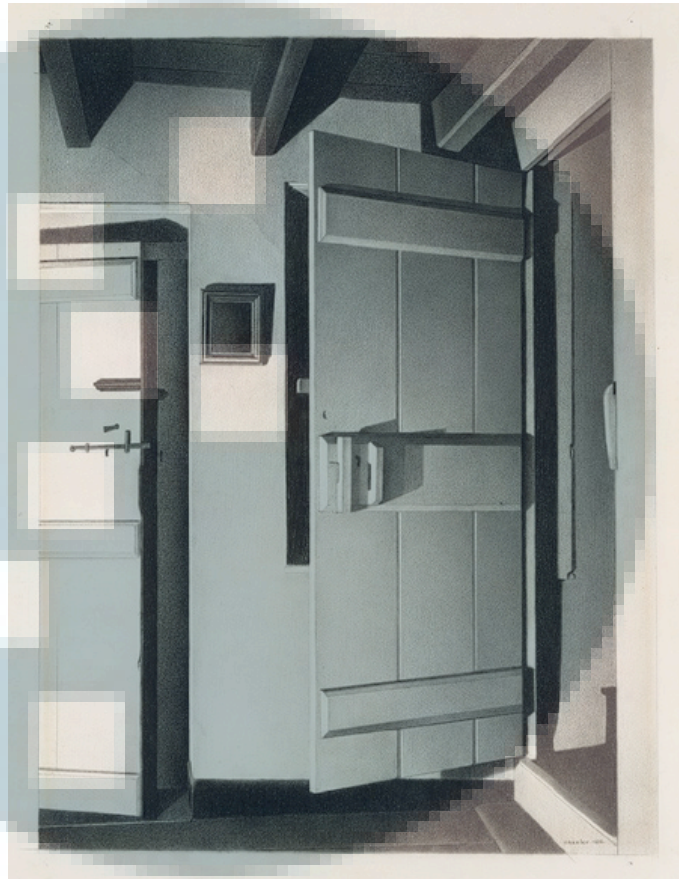


Gambar 2.10 Illusion of Motion
(<http://www.cgfaonlineartmuseum.com/vermeer/vermeer2.jpg>, 2013)

2.7.6. Arti/Nilai (*Value*)

Arti/nilai dalam istilah yang artistic hanyalah artian untuk gelap dan terang, area yang lebih gelap atau terang memberikan kesan tertentu, hanya melalui gelap dan terang kita dapat membangun persepsi yang berbeda. Dalam ruangan gelap yang berisi banyak benda, kita tidak dapat melihat apapun, tetapi jika ruangan itu menjadi terang, kita dapat melihat benda-benda di sekeliling kita. Bahkan seseorang atau binatang yang hanya dapat melihat dengan satu corak warna, misalkan abu-abu masih

dapat membedakan gelap dan terang berdasarkan intensitas warna abu-abu tersebut.



Gambar 2.11 *Value*

(http://www.metmuseum.org/toah/images/hb/hb_1992.24.7.jpg, 2013)

2.7.7. **Warna (*Color*)**

Tidak hanya seniman profesional yang menentukan warna pada rancangannya, kita setiap harinya juga masih menentukan warna, contohnya dalam menentukan warna pakaian apa yang akan kita gunakan pada hari itu.

Namun kata warna memiliki aspek yang berbeda bagi seorang fisikawan, psikiater, penyair, penata lampu dan juga pelukis. Warna menjadi suatu hal yang memiliki banyak artian bagi penemu yang berkopentent dibidangnya masing-masing.



Gambar 2.12 *Color*

(<http://www.artsparx.com/images/colorwheel-mini01.gif>, 2013)

2.8. Psikologi Remaja

Masa remaja adalah masa peralihan, ketika seseorang bertumbuh dari masa anak-anak menjadi seseorang yang memiliki kematangan. Dalam proses tersebut ada dua faktor penting yang sangat mempengaruhi pembentukan pribadi seseorang. Kedua faktor tersebut adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu karakteristik yang terdapat dalam diri seorang remaja yang dapat membuat diri seorang remaja menjadi lebih labil dari masa perkembangan

lainnya. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri seorang remaja, dari lingkungan sekitar adalah yang mempengaruhi perkembangan diri seorang remaja tersebut. (rice,1990)

2.9. Event

Event adalah suatu acara yang dapat diukur melalui hasil dari seberapa antusiasme orang-orang terhadap acara yang akan berlangsung. Suatu event terlebih dahulu direncanakan dengan sebaik mungkin guna mendapatkan hasil yang maksimal pada saat pelaksanaannya. Berawal dari perencanaan dan target dari acara tersebut, maka dapat diketahui seberapa potensi dari berlangsungnya event. Bila perencanaan event dapat dilakukan secara berkelompok, maka hasil yang lebih maksimal akan dapat dicapai, dengan bertemu dan menentukan target dari suatu *event* maka bersama-sama akan berusaha mewujudkan agar tercapainya suatu target. Dengan mengevaluasi hasil keputusan dari hasil diskusi juga akan dapat menyempurnakan hasil dari diskusi. Dalam perencanaan suatu *event* juga membutuhkan target sasaran audiens yang akan dituju agar suatu *event* dapat terkonsep dengan baik pada saat pelaksanaan. (Barbara R.Levy, Barbara Marion, 1997: 7)