



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. Teori Umum

2.1.1 Teori Warna

Warna merupakan hal yang penting dalam sebuah rancangan atau karya *design*, karena setiap warna akan memberikan kesan dan identitas tertentu kepada orang yang melihatnya. Didalam dunia industri, warna sangat di perlukan, dan dalam dunia industri internasional warna dapat diartikan secara luas dan bermacam-macam. Warna dapat digunakan untuk mengingatkan seseorang akan suatu produk jika produk tersebut menggunakan warna khusus. Penggunaan warna pada sebuah produk harus diperhatikan secara hati-hati karena warna juga memiliki nilai sejarah, tradisional, dan memiliki sifat dan arti yang berbeda-beda di mata kebudayaan di seluruh dunia.

Dalam hubungannya, warna dengan *design* lebih kepada daya tarik, persepsi, dan psikologis. Secara psikologis warna tidak hanya dapat diamati saja, warna juga dapat mempengaruhi tingkah laku dan pola pikir seseorang. Potensi karakter warna yang dapat memberi kesan terhadap seseorang adalah :

- Hitam dapat melambangkan sifat gulita dan kegelapan dalam hal emosi,
- Putih melambangkan kesucian dan kemurnian karena bersifat seperti cahaya,
- Abu-abu merupakan warna yang paling netral, karena tidak

memiliki sifat yang spesifik,

- Merah bersifat dominan aktif dan vital,
- Kuning merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu,
- Biru sebagai warna yang menimbulkan kesan dalam, sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan,
- Hijau memiliki sifat seimbang dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya- daya baru.

Selain pemberian kesan, warna juga memiliki dampak kepada manusia dari berbagai aspek, misalnya aspek panca indra aspek budaya. Dari aspek panca indra dapat dijabarkan sebagai berikut :

- warna netral,
- warna kontras,
- warna panas,
- warna dingin.

Dari aspek budaya, warna dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 2.0-1 Tabel warna dalam budaya

Warna	Makna Positif	Makna Negatif
Merah	Kekuatan, kehangatan, cinta, persahabatan.	Nafsu, agresi, kesombongan, ambisi, kemarahan
Merah muda	Hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati,	Kekurangan, naif.

	keremajaan.	
Orange	Kehangatan, semangat, keseimbangan, ceria, antusias, kecerahan.	Meminta, berlebihan, terlalu emosi, mencari perhatian.
Kuning	Kekayaan, kehidupan, optimisme, kemakmuran, sukacita.	Iri hati, tidak jujur, penakut.
Hijau	Stabil, santai, alami, kemakmuran, keberuntungan, dermawan, semangat, abadi, keseimbangan.	Nasib buruk, cemburu, iri, agresi, tidak berpengalaman, korupsi, tamak, memalukan.
Biru	Kepercayaan, loyalitas, dapat diandalkan, kebersihan, keamanan, kelembutan, kepercayaan diri, persahabatan.	Sedih, dingin, depresi.
Ungu	Kreativitas, kemakmuran, romantisme, bangsawan, kebanggaan, upacara, kebijaksanaan.	Sombong, angkuh, misteri, kasar, kejam, berlebihan.
Coklat	Perlindungan, kesederhanaan, stabilitas, keutuhan, persahabatan, dapat	Kebodohan, kemiskinan, kekasaran, kotor, tumpul, bosan.

	diandalkan.	
Abu-abu	Modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, keanggunan, ketajaman.	Kesedihan, Bosan, debu, kebodohan, perkabungan, formalitas.
Putih	Disiplin, kebaikan, kerendahan hati, bersih, kemudahan, damai, suci.	Hampa, kematian, menyerah, penakut, kurang imajinasi.
Hitam	Kokoh, misteri, kecanggihan, keseriusan, formalitas	Penyesalan, kematian, pemberontakan, kesedihan, perkabungan.

Menurut teori Brewster, warna pada alam dibagi menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Kelompok warna ini sering disusun dalam suatu lingkaran yang disebut lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad.

Warna primer, merupakan warna dasar, yang tidak dicampur dengan warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer ini. Pada awalnya, manusia mengira bahwa warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau, namun dalam penelitian lebih lanjut, dikatakan tiga warna primer adalah:

1. Merah (seperti darah)
2. Biru (seperti langit atau laut)
3. Kuning (seperti kuning telur)

Ini kemudian dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam dunia seni rupa. Campuran dua warna primer menghasilkan warna sekunder. Campuran warna sekunder dengan warna primer menghasilkan warna tertier. Akan tetapi secara teknis, merah – kuning – biru, sebenarnya bukan warna pigmen primer. Tiga warna pigmen primer adalah magenta, kuning dan cyan.

2.1.2 Teori Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang memerlukan waktu untuk membaca atau memahaminya dan mengerti maksud dari gambar tersebut. Sebuah gambar pada ilustrasi harus memiliki arti dan pesan yang dapat disampaikan melalui sebuah media visual. Ilustrasi merupakan hasil dari tulisan dengan menggunakan teknik menggambar atau *drawing* dan lukisan yang memiliki hubungan subyek dengan tulisan yang dimaksudkan pada narasinya.

Ilustrasi yang menarik menurut Supriyono (2010:51) harus memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami,
2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca,
3. Memunculkan ide baru, orisinal, dan bukan plagiat atau tiruan,
4. Dapat dilihat secara langsung (*eye catching*),

5. Gambar harus memiliki kualitas yang baik pada pengerjaannya.

Buku ilustrasi anak memiliki perbedaan dari bentuk lain dalam disiplin, dalam banyak penerbit artis komisi dan penulis yang sama, dalam beberapa kasus seniman dan penulis merupakan satu. Menurut Lawrence Zeegen (2009:114), mengembangkan teks, gambar karakter, dan alur cerita sering disebut *inclusice*, dan merupakan suatu proses kolaboratif antara seniman dan penulis. Seorang ilustrator harus tahu akan konotasinya, misalkan pada warna yang terdapat pada budaya yang ada memiliki arti yang berbeda-beda.

Ilustrasi memiliki tujuan tersendiri didalam suatu buku atau rangkaian *visual*. Menurut Kumsiyati (1999:46) tujuan dari ilustrasi itu adalah menerangkan dan menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi dan informasi tertulis lainnya. Jadi dengan adanya ilustrasi tulisan-tulisan tersebut dapat dicerna lebih mendalam dan dimengerti maksud dari tulisan tersebut. Dengan adanya pendapat tersebut maka ilustrasi merupakan sarana atau media yang tepat untuk menginformasikan suatu hal kepada anak-anak, sehingga anak-anak tersebut dapat dengan mudah mencerna maksud dari informasi yang disampaikan. Dengan adanya ilustrasi ini pula imajinasi, motivasi, daya ingat, dan daya emosi akan terpengaruh dan menjadi berkembang dengan sendirinya.

2.1.3 Teori Tipografi

Menurut Danton Sihombing MFA (2003), tipografi merupakan properti visual yang pokok dan efektif lewat penerapan yang fungsional dan memiliki nilai estetika. Tipografi bukan merupakan pelengkap suatu *statement visual*, melainkan telah menjadi sajian utama komunikasi grafis yang berbentuk buku, katalog, atau brosur. Huruf memainkan peranan penting dalam keberhasilan suatu bentuk komunikasi grafis.

Prinsip dasar tipografi adalah :

- Sintaksis Tipografi : Penataan elemen visual dalam kesatuan bentuk yang kohesif. Ini meliputi pengaturan elemen komposisi yang terkecil, huruf, kata, garis, kolom, serta margin.
- *Focal Point* : Penekanan yang dilakukan dalam pola rancangan visual agar dapat menstimulasi penglihatan sehingga timbul hirarki penekanan pada teks yang dilakukan.
- *Grid System* : Sebuah *grid* diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan pada penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang atau bidang. Tujuan utama dari sistem *grid* dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetika.
- *Alignment* : Penataan baris teks yang dapat menunjang fungsional dan estetika bidang atau ruang pada suatu halaman. *Alignment* dibagi menjadi 3 macam yaitu :

- a. Rata kiri, digunakan untuk naskah yang panjang dan pendek, kanan-kiri membentuk susunan yang dinamis.
- b. Rata kanan, digunakan untuk naskah pendek dengan penataan huruf yang sama.
- c. Rata tengah, digunakan untuk naskah pendek dengan penataan huruf yang setara.

Kekeliruan, kesalahan, atau ketidakpekaan dalam tipografi dapat merusak suatu hasil komunikasi grafis. Untuk mengurangi kesalahan pada tipografi diperlukan pemilihan jenis huruf yang tepat, kriteria yang harus dipenuhi antara lain :

- a. *Clarity* : suatu huruf mempunyai fungsi tertentu yaitu harus dapat dilihat dengan jelas.
- b. *Readability* : keterbacaan dari jenis huruf tersebut.
- c. *Legibility* : penekanan apakah orang lain dapat dengan mudah membacanya atau tidak.
- d. *Visibility* : penekanan pada keindahan jenis huruf tersebut.

2.1.4 Teori Layout

Menurut Gavin Ambrose & Paul Harris (2005), *layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang terhubung kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan yang artistik. *Layout* memiliki tujuan utama untuk menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi rangkaian yang komunikatif agar dapat dengan mudah menyampaikan informasi yang ingin disampaikan.

Menurut Frank Jefkins (1992) untuk membuat sebuah *layout* yang baik diperlukan adanya:

1. *The Law of Unity*: semua elemen harus dirancang sehingga menghasilkan komposisi yang baik,
2. *The Law of Variety*: variasi diperlukan untuk menghindari kesan yang monoton,
3. *The Law of Rhythm*: di sebuah *layout* pembaca yang melihat harus bergerak secara berurutan.
4. *The Law of Balance*: dalam sebuah *layout*, titik tengah atau garis tengah keseimbangan tidak selalu berada di tengah-tengah, melainkan ruangan yang dibagi daerah *layout* menjadi kira-kira sepertiga atau dua pertiga bagian.
5. *The Law of Harmony*: *layout* sebaiknya dirancang secara harmonis.
6. *The Law of Scale*: ini merupakan perpaduan antara warna gelap dan warna terang yang nantinya akan menghasilkan sesuatu yang kontras, ini digunakan sebagai penekanan pada bagian tertentu pada *layout*.

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Teori Psikologis Anak

Masa kanak-kanak adalah masa yang sangat penting, karena dalam rentang lima masa kanak-kanak (*prenatal*, masa bayi dan tatih, masa kanak-kanak pertama, masa kanak-kanak kedua, dan masa remaja), pribadi dan sikap seseorang mulai dibentuk. Kesalahan dalam membentuk pribadi seseorang sejak masa anak-anak

sering mengalami kesalahan dan ini merupakan kesalahan yang fatal. Ini sering dilakukan oleh orang tua, guru, atau orang dewasa yang memiliki pengetahuan minim mengenai perkembangan anak. Taraf perkembangan anak manusia itu memang selalu berlainan sifat dan ciri-cirinya, ini dapat dilihat berdasarkan sistematika dari tiga jenis psikologi, yaitu :

- Psikologi genetis atau psikologi perkembangan (psikologi anak), dimulai dengan periode masa bayi, anak pemain, anak sekolah, masa remaja, sampai periode menjelang dewasa.
- Psikologi umum, psikologi yang mempelajari tingkah laku manusia budaya yang normal dan dewasa.
- Gerontologi, yaitu ilmu jiwa yang mempelajari semua permasalahan yang terdapat pada usia tua.

Untuk memahami kehidupan anak bayi dan anak-anak usia dini, maka harus banyak melakukan observasi terhadap tingkah laku anak-anak tersebut. Ini dikarenakan anak-anak tidak bisa bercerita tentang keadaan diri sendiri, dan tidak mampu mengungkapkan kehidupan psikisnya. Pada saat anak bisa menghayati diri sendiri sebagai AKU atau person, ini bisa dikatakan sebagai fase aktif. Dimana pada saat itu, anak mulai menyadari bahwa ia mempunyai kemauan.

Pertumbuhan adalah perubahan secara fisiologis sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi fisik yang berlangsung secara normal pada anak yang sehat dalam jangka waktu tertentu. Perkembangan anak tidak berlangsung secara mekanis-otomatis. Sebab perkembangan tersebut sangat bergantung pada

beberapa faktor, yaitu:

- Faktor herediter (warisan sejak lahir),
- Faktor lingkungan yang menguntungkan atau yang merugikan,
- Kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi-fungsi psikis,
- Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang memiliki kemampuan seleksi, memiliki emosi, serta usaha untuk membangun diri sendiri.

Pola berpikir anak-anak tidak dapat berkembang apabila tidak ada media atau sarana untuk mereka mengembangkan pola pikirnya. Dalam membentuk pola pikir si anak, orang tua ikut ambil bagian dan memiliki tanggung jawab yang besar untuk membawa anak-anak mereka ke arah yang positif. Daya imajinasai dan kreatifitas anak bisa diasah dengan bantuan dari kegiatan yang disesuaikan dengan ketertarikan dari anak, ini akan mempermudah anak untuk belajar dan menyaring segi positif dari kegiatan tersebut.

2.2.2 Teori *Storytelling*

Mendongeng atau *storytelling* dapat dilakukan dengan melakukan pendekatan dengan dua cara, yaitu 1.) menganalisis isi dari cerita, 2.) menganalisis penyampaiannya. Cerita dan menyampaikannya dapat dianggap sebagai salah satu cara untuk bermain. Ada tiga hal yang harus dipenuhi apabila kegiatan mendongeng ini dianggap sebagai permainan, yaitu apabila kegiatan dilakukan:

- di waktu yang khusus / *special*,
- di tempat yang khusus / *special*,
- dan dilakukan hanya untuk bersenang-senang.

Proyeksi, identifikasi, empati, imitasi, dan imajinasi adalah proses penting ketika seseorang akan bercerita ke orang lain, dengan begitu si pencerita dan orang yang mendengarkan cerita akan merasa ada di dalam cerita dan menjadi karakter dalam cerita yang sedang di ceritakan.

Dalam memulai dan mengakhiri suatu cerita setiap budaya memiliki cara tradisional dan konvensional yang berbeda-beda, misalnya di Inggris cara untuk memulai cerita adalah dengan "*Once upon a time*", dan mengakhiri ceritanya dengan "*They lived happily ever after*". Beberapa pendongeng akan memberikan komentar dan memberitahu moral dari sebuah cerita yang telah disampaikan. Dan beberapa orang akan membiarkan cerita itu berbicara sendiri, dan mengizinkan pendengar untuk menginterpretasikan dari cerita tersebut. Cerita yang didongengkan memiliki fungsi :

- memberikan arti bagi kehidupan, mengungkapkan nilai, memberi pengajaran bagi anak, dan menyampaikan budaya.
- menghubungkan elemen dalam satu kesatuan yaitu diri sendiri, pengalaman, dan kehidupan.
- menghubungkan masa lalu, dan budaya lain baik dari individu maupun dari kelompok.
- memberikan satu rasa keutuhan.

2.2.2 Teori Wayang Beber

Wayang beber adalah wayang yang cara memainkannya dengan cara dibeberkan atau dipaparkan di depan penontonnya. Wayang beber merupakan gambar-gambar wayang yang disunggingkan di atas gulungan *dlancang* atau kertas yang terbuat dari kulit kayu. Satu gulungan terdiri dari beberapa tokoh. Sisi kanan-kiri gulungan diapit dengan kayu bulat sebagai kunci. Saat pementasan, gulungan itu dibeber di atas arena pentas yang berupa pohon pisang atau kayu yang sudah dilubangi. Dalam membawakan cerita, dalang membawa alat untuk menunjukkan tokoh yang sedang diceritakan. Pementasan wayang beber biasanya diringi dengan musik gamelan.

Wayang Beber merupakan seni wayang yang ada dan berkembang di Jawa pada masa pra Islam dan sampai sekarang masih berkembang di daerah-daerah tertentu saja. Pada perkembangannya wayang ini dimodifikasi oleh Sunan Kalijaga menjadi wayang kulit dengan bentuk yang unik, ini dikarenakan pada ajaran Islam mengharamkan bentuk gambar makhluk hidup seperti hewan dan manusia. Wayang beber pertama asli yang masih ada sampai sekarang berasal dari daerah Pacitan, Donorojo, wayang ini dipegang oleh seseorang yang secara turun temurun dipercaya untuk tetap memeliharanya.

Tujuan awal dari wayang beber itu sendiri adalah sebagai media hiburan untuk masyarakat pada zaman kerajaan Majapahit. Cerita yang ada pada wayang beber pada masa itu adalah cerita tentang kejayaan dan kemenangan atas perang yang telah dilakukan oleh pasukan kerajaan Majapahit, cerita ini biasanya diperuntukan untuk masyarakat yang ingin mendapatkan informasi yang lebih

lanjut tentang peperangan yang dialami oleh pasukan Majapahit. Seiring dengan perkembangan di Indonesia, wayang beber ini beralih fungsi menjadi sebuah media untuk menyebarkan agama Islam yang dilakukan oleh para Sunan.



Gambar 2.1. Wayang Beber
(Sumber: Buku Rupa Wayang dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia)



Gambar 2.2. Pameran Wayang Beber
(Sumber: http://indonesiakreatif.net/wp-content/uploads/2013/04/20130408_Wayang_Beber_3-300x196.jpg)