

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Jurnal Pertama berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Dengan Teknik *Digital Painting* Pengolahan Buah dan Sayur Tropis Untuk Pencegahan Penyakit Sebagai Media Edukasi Terhadap Dewasa Muda” oleh Nisrina Raihana, prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya. Jurnal tersebut menjelaskan tentang proses perancangan buku ilustrasi dengan teknik *digital painting* sebagai upaya media edukasi terhadap masyarakat mengenai pengolahan buah dan sayur tropis untuk pencegahan penyakit. Jurnal ini menggunakan metodologi kualitatif. Didalam jurnal ini menjelaskan proses perancangan yang diawali dengan analisis data, keyword, sketsa, digital painting, tipografi, warna, layout, dan final artwork.

Jurnal ini berguna bagi penulis untuk mengetahui bagaimana proses menganalisis data yang didapat sebelum memulai proses perancangan.



Gambar 2.1 Cover Buku



Gambar 2.2 Cover Belakang



Gambar 2.3 Buku Hal. 37-38

Jurnal kedua berjudul “Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Cerita Rakyat Bali Cupak Gerantang Sebagai Media Edukasi Etika Bali” oleh Made Rama Bhawana Suta, Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Jurnal tersebut menjelaskan mengenai buku cerita ilustrasi cerita rakyat Bali dengan judul “Cupak Gerantang” agar dapat menjadi media edukasi etika Bali. Metode yang digunakan (Suta & Bhawana, 2017). Jurnal ini menggunakan metode penelitian dengan metode wawancara, observasi, kuesioner, dan studi

pustaka. Didalam jurnal ini menjelaskan proses perancangan yang diawali dengan analisis data, keyword, sketsa, digital painting, tipografi, warna, layout, dan final artwork.

Jurnal ini berguna bagi penulis untuk mengetahui proses perancangan buku ilustrasi seperti menentukan konsep kreatif, konsep pesan, dan konsep visual.



Gambar 2.4 Cover buku “Cupak Gerantang”



Gambar 2.5 Hal 25-26 buku “Cupak Gerantang”



Gambar 2.6 Konsep karakter buku “Cupak Gerantang”

Jurnal ketiga yang digunakan penulis sebagai rujukan adalah “Perancangan Buku Ilustrasi *Ecobrick* Sebagai Penanganan Sampah Plastik Untuk Anak Sekolah Dasar” oleh Ayudhia Dwi Utami, Yanuar Rahman, Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Jurnal tersebut menjelaskan mengenai proses perancangan buku ilustrasi untuk mengembangkan pengetahuan dan edukasi tentang *Ecobrick* melalui penjelasan dalam bentuk buku ilustrasi. Pengumpulan data dalam perancangan ini dilakukan dengan menggunakan 2 metode. Pertama, wawancara dengan melakukan pengumpulan data dan informasi dengan cara tanya jawab kepada narasumber. Kedua, metode kuisioner dilakukan penulis terhadap anak-anak sekolah dasar yang berumur 7-10 tahun dan sudah bisa membaca. (Utami & Rahman, 2019)

Jurnal ini berguna bagi penulis untuk mengetahui proses perancangan buku ilustrasi dalam menentukan karakter, warna dan layout.



Gambar 2.7 Cover Buku Membuat Ecorobic Bersama nina



Gambar 2.8 Halaman Buku 2-3 Membuat Ecorobic Bersama nina



Gambar 2.9 Karakter Buku Membuat Ecorobic Bersama nina

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak seperti

buku. Ilustrasi digunakan untuk menjelaskan sesuatu dan merupakan tindakan atau proses yang menggambarkan sesuatu (Maharsi, 2016). Pengertian ini sangat umum sekali dan mampu merangkul keseluruhan jenis-jenis ilustrasi yang saat ini berkembang sangat pesat. Dalam definisi ini ilustrasi dipandang sebagai sebuah proses berkarya seni yang berupa gambar, foto, atau diagram.

2.1.1.1 Tujuan Penggunaan Ilustrasi

- a. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
- b. Ilustrasi dapat dapat membuat bahan edukasi menjadi lebih menarik, komunikatif, dan lebih memudahkan yang membaca untuk memahami pesan yang dimaksud.
- c. Ilustrasi memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

Dalam perancangan “Buku Cerita Ilustrasi Penanganan Sampah Rumah Tangga Sebagai Media Edukasi di Desa Koja Doi”, penggunaan ilustrasi akan membantu menyajikan suatu konsep atau tampilan yang sulit untuk dijelaskan dengan kata-kata dan membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca buku ini. Menurut Putra dan Lakoro (2012:2) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, pisi, atau informasi tertulislainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut mudah untuk dipahami.

2.1.1.2 Jenis-jenis Ilustrasi

Berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu : (Soedarso, 2014)

2.1.1.2.1 Ilustrasi Naturalis

Gambar ilustrasi naturalis yaitu gambar yang memiliki bentuk dan warna

yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan ataupun penambahan.



Gambar 2.10 Ilustrasi dari Lucia Guarnotta

2.1.1.2.2 Ilustrasi Dekoratif

Gambar ilustrasi dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat dengan style masing-masing)



Gambar 2.11 Ilustrasi dari Helen Dardik

2.1.1.2.1 Ilustrasi Kartun

Gambar kartun adalah gambar yang memiliki bentuk bentuk yang lucu atau

memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 2.12 Ilustrasi dari Himaeart

2.1.1.2.2 Ilustrasi Karikatur

Gambar karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.





2.1.2.1 Ciri Buku Cerita Bergambar

Menurut (Sri Kartini,2009) Buku cerita bergambar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Bersifat Naratif artinya suatu karangan itu menceritakan suatu kejadian atau peristiwa
2. Mempunyai tema, alur seting, tokoh.
3. Bersifat fantasia tau khayalan. Dengan macam –macam buku cerita bergambar sebagai berikut :
 - a. Legenda yaitu cerita asal usul suatu tempat atau daerah
 - b. Favel ataur cerita yang diperankan oleh binatang, tentang binatang.
 - c. Mite yaitu cerita tentang legenda namun lebih menceritakan tentang dewa-dewi.
 - d. Sage adalah cerita lama yang banyak menceritakan kejadian mistik.

Uraian di atas dapat dikaji bahwa penggunaan buku cerita bergambar dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi.

2.1.3 Anatomi Buku

Buku memiliki beberapa bagian yang menjadi kelengkapan buku, antara lain (Wibowo, 2007)

2.1.3.1 Sampul Buku

1. Sampul Depan

Sampul depan pada buku biasanya berisi judul, nama penulis, logo, dan nama penerbit

2. Sampul Belakang

Biasanya berisi judul buku, synopsis, biografi penulis, ISBN (International Standard Book Number) beserta barcode-nya, alamat penerbit dan logo penerbit.

3. Punggung Buku

Punggung buku berisi nama pengarang, nama penerbit, dan logo penerbit.

4. Endorsement

Semacam dukungan atau pujian terhadap buku dari pembaca atau ahli atau orang terkenal untuk menambah daya pikat buku yang ditulis di sampul depan atau belakang.

5. Lidah Sampul

Berisi foto beserta riwayat hidup pengarang dan atau ringkasan buku yang dihadirkan untuk kepentingan estetika dan keekslusifan buku.

2.1.3.2 Perwajahan Buku

1. Ukuran Buku

Ukuran buku sangat berhubungan dengan materi dari sebuah buku. Sehingga setiap buku memiliki ukuran yang berbeda.

2. Bidang Cetak

Pada setiap halaman isi buku, terdapat bagian kosong di setiap pinggir-pinggirnya, yang dapat disebut margin. Selain untuk keindahan, bagian tersebut berfungsi untuk mengamankan materi dari kesalahan cetak (misalnya terpotong). Sedangkan bagian yang berisi tulisan (materi) biasanya dinamakan bidang cetak.

3. Pemilihan huruf

Jenis huruf (font), ukuran huruf (size), dan jarak antar baris(lead) sangat penting dalam pembuatan buku karena menentukan nyaman atau tidaknya pembaca.

4. Teknik Penomoran Halaman

Masalah halaman berkaitan dengan kemudahan pembaca dalam menandai dan mencari materi (isi).

5. Pemilihan Warna

Beberapa buku terkadang membutuhkan pewarnaan pada bagian gambar-gambar tertentu yang memang dibutuhkan, untuk penegasan atau sekedar keindahan.

6. Keindahan dan Kesesuaian Ilustrasi

Beberapa buku terutama yang diperuntukkan bagi anak-anak banyak membutuhkan ilustrasi yang berbungsi menggambarkan materi, sehingga membantu imajinasi pembaca memahami pesan di dalam buku.

7. Kualitas Kertas dan Penjilidan

Pemilihan kertas didasarkan pada isi buku dan hal tersebut mempengaruhi penjilidan buku.

2.1.3.3 Halaman Preliminaries (Halaman Pendahuluan)

1. Halaman Judul

Halaman ini berada di halaman awal, setelah kita membuka sampul buku, antara lain berisi judul, subjudul, nama penulis, nama penerjemah, nama penerbit, dan logo.

2. Hak Cipta (Copyright)

Halaman hak Cipta berisi judul, identitas penerbit, penulis, termasuk tim

yang terlibat selama proses publikasi, misalnya editor, penata letak, desainer sampul, ilustrator, dan lain-lain. Halaman hak Cipta ini biasanya juga berisi pernyataan larangan atau izin untuk memperbanyak (menggandakan) buku tersebut.

3. Kata Pengantar

Kata pengantar berisi sedikit ulasan atas buku atau ulasan atas penulis, yang ditulis penerbit atau siapapun yang berkompeten dan berkaitan dengan isi buku.

4. Prakata

Prakata biasanya berisi uraian tentang tujuan serta metode penulisan.

5. Daftar Isi

Memudahkan pembaca mencari halaman isi yang berkaitan dengan tema tertentu dari materi buku.

2.1.3.4 Halaman Isi Buku

1. Judul Bab

Jenis dan ukuran font judul bab pada buku dibuat berbeda dengan judul sub-bab maupun isinya.

2. Penomoran Bab

Penomoran-penomoran ini berbeda-beda pada beberapa buku. Pada buku yang berisi ilmu pengetahuan teoritis biasanya penomoran bab menggunakan angka romawi atau angka Arab. Akan tetapi, pada buku-buku sastra atau buku-buku ilmu pengetahuan populer, biasanya lebih banyak menggunakan simbol-simbol atau berupa tulisan, satu, dua, tiga, dan

seterusnya.

3. Alinea

Setiap paragraf baru ditandai dengan adanya alinea.

4. Penomoran Teks

Penomoran teks harus dilakukan secara konsisten dan sesuai dengan aturan penomoran teks. Misalnya dengan huruf (A, 1, a, (1), (a)) dan dengan angka (1.1 ,1.2 ,1.2.3), atau dengan teknik lain.

5. Perincian

Perincian kerap dijumpai dalam soal-soal ujian. Perincian bisa berupa penjabaran, pilihan, menggunakan nomor, dan dapat pula menggunakan angka.

6. Kutipan

Setiap kutipan harus mencantumkan sumber. Apabila kutipan agak banyak maka harus dibuat dengan font yang berbeda, baik ukuran, dan jenis font-nya, atau bisa juga dengan cara diberi background.

7. Ilustrasi

Ilustrasi pada buku harus memiliki keterkaitan dengan materi. Sebab, pemberian ilustrasi bertujuan untuk membantu menjelaskan materi melalui gambar.

8. Tabel

Penempatan tabel harus berdekatan dengan materi yang berkaitan.

9. Judul Lelar

Kerap ditempatkan di atas atau dibawah teks, dapat pula diletakkan bersebelahan dengan nomor halaman buku. Judul lelar biasanya berisi judul buku (pada setiap halaman genap) dan judul bab atau nama pengarang (pada setiap halaman ganjil).

10. Inisial

Inisial merupakan huruf pertama dalam di awal paragraph setelah judul bab yang dibuat melebihi ukuran huruf lain.

11. Catatan Samping

Kerap kali berada di akhir kalimat kutipan tidak langsung.

12. Catatan Kaki

Biasanya berada di baris paling bawah halaman sebelum judul lelar.

2.1.3.5 Halaman Postliminary (Penyudah)

1. Catatan Penutup

Merupakan catatan kaki yang berada di akhir materi atau setelah bab terakhir.

2. Daftar Istilah

Berisi istilah-istilah asing atau bahasa daerah yang dipakai dalam materi buku beserta penjelasannya

3. Indeks

Merupakan daftar kata atau istilah penting yang dilengkapi dengan nomor halaman. Indeks disusun secara alfabetis dan terletak pada bagian akhir buku.

4. Daftar Pustaka

Berisi daftar buku-buku yang dijadikan referensi dalam menulis materi buku.

5. Biografi Penulis

Penjelasan mengenai latar belakang penulis yang membuat buku.

2.1.4 Tipografi

Tipografi dalam desain komunikasi visual dikatakan sebagai *visual language*, yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi merupakan salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan informasi dari sebuah halaman. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi didalamnya, menjadikan tipografi merupakan unsur penting dalam sebuah desain. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain menjadi kurang atau tidak komunikatif. (Yunita & Yuta, 2016)

Dalam Perancangan buku cerita ilustrasi penanganan sampah rumah tangga sebagai media edukasi, Tipografi merupakan salah satu elemen desain yang digunakan dalam perancangan ini, dimana tipografi dapat membuat membuat buku cerita ilustrasi ini lebih komunikatif.

2.1.4.1 Prinsip Tipografi

Terdapat empat prinsip pokok tipografi (Yunita & Yuta, 2016) yaitu :

2.1.4.1.1 Legibility

Legibility adalah kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Dalam suatu karya desain, dapat terjadi *cropping* dan *overlapping*, yang dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas pada suatu huruf. Maka untuk menghindari hal ini designer harus mengenal dan mengerti karakter bentuk suatu huruf. Selain itu, penggunaan huruf yang mempunyai karakter yang sama dalam suatu kata dapat menyebabkan kata tersebut susah untuk terbaca dengan tepat.

2.1.4.1.2 Clarity

Clarity yaitu huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju. Dimana suatu karya desain yang dapat berkomunikasi dengan pengamat yang dijutu, maka informasi yang ingin disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* adalah *visual hierarchy*, warna, dan pemilihan type

2.1.4.1.3 Visibility

Visibility adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. Setiap karya desain mempunyai suatu target jarak baca, dan huruf-huruf yang digunakan dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.

2.1.4.1.4 Readability

Readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang

lain. Khususnya spasi antar huruf. Jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidak tepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas.

2.1.5 Layout

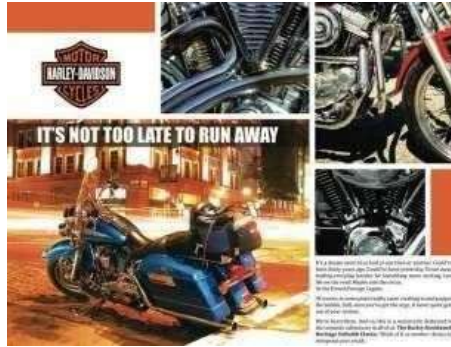
Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep yang dibawanya. Melayout adalah salah satu proses dalam mendesain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout pekerjaannya. Dalam Perancangan buku cerita ilustrasi penanganan sampah rumah tangga sebagai media edukasi, Layout merupakan salah satu elemen desain (Rustam, 2008)

2.1.5.1 Jenis Layout

Dalam buku “Computer Graphic Design” karya Hendi Hendratman, Layout mempunyai 10 jenis layout yaitu : (Hendratman, 2017)

1. Mondarian Layout

Mondarian Layout diciptakan oleh Piet Mondrian yaitu seorang pelukis asal Belanda yang dimana layout yang disajikan dalam bentuk potongan kotak dengan ukuran, warna dan proporsi yang berbeda namun sejajar sehingga membentuk suatu komposisi yang harmonis.



Gambar 2.15 Mondrian Layout

2. Multi Panel Layout

Multi Panel Layout adalah sebuah layout yang dibagi menjadi beberapa panel tema dalam bentuk yang variative dan di setiap panelnya menyampaikan informasi fitur atau produk yang berbeda dan Multi Panel Layout ini sering dipakai untuk pembuatan komik, storyboard maupun pembuatan film cerita.



Gambar 2.16 Multi Panel Layout

3. Picture Window Layout

Picture Window Layout adalah sebuah layout yang ilustrasi atau gambar berukuran besar akan mendominasi bidang layout, kontras dengan teks dan logo yang dibuat tampilannya sangat kecil.



Gambar 2.17 Picture Window Layout

4. Copy Heavy Layout

Copy Heavy Layout adalah sebuah desain layout yang didominasi oleh teks 80-90% lebih banyak daripada gambar. Teks tersebut dibuat untuk menjelaskan atau memberikan suatu informasi secara detail yang biasanya dipakai untuk info kesehatan masyarakat yang bersifat teknis.



Gambar 2.18 Copy Heavy Layout

5. Frame Layout

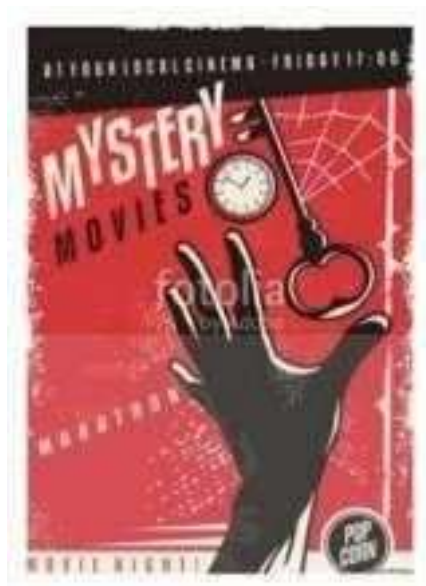
Frame Layout adalah suatu desain layout yang didominasi oleh bingkai yang mengelilingi desain yang biasanya digunakan untuk pembuatan sertifikat



Gambar 2.19 Frame Layout

6. Silhouette Layout

Silhouette Layout adalah sebuah gaya layout yang didominasi oleh bayangan dan biasa dipakai sebagai gambar latar belakang dan nantinya teks disekitar bayangan tersebut akan terpengaruh posisinya.



Gambar 2.20 Silhouette Layout

7. Type Specimen Layout

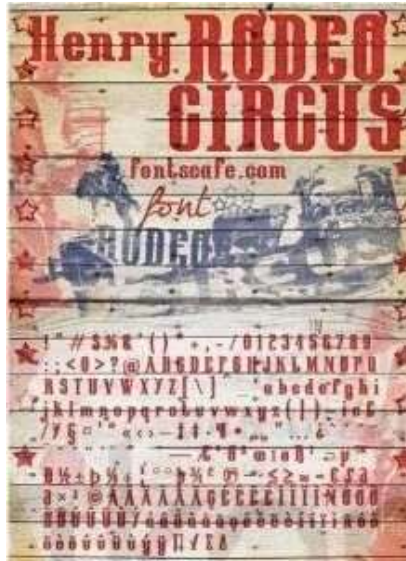
Type Specimen Layout adalah sebuah layout yang berisi penuh dengan teks yang bervariasi dalam suatu kalimat.



Gambar 2.21 Type Specimen Layout

8. *Circus Layout*

Circus Layout adalah sebuah layout yang memerlukan keberanian dengan komposisi yang tidak biasa, tidak teratur, jungkir balik, dan tidak ada kesamaan bentuk atau ukuran dan komponen didalamnya tampak penuh di setiap sudutnya karena banyaknya informasi yang ditampilkan.



Gambar 2.22 Circus Layout

9. Jumble Layout

Jumble layout adalah sebuah layout yang membentuk komposisi dari beberapa gambar dan teksnya disusun lebih jelas dan teratur.



Gambar 2.23 Jumble Layout

10. Grid Layout

Grid Layout adalah sebuah layout yang berisi komponen grafis yang tersaji teratur dalam sebuah grid/kisi-kisi/table yang biasanya

dikombinasikan dengan layout yang lain seperti Multi-panel dan Mondrian.



Gambar 2.4 Grid Layout

11. Bleed Layout

Bleed Layout adalah sebuah layout yang dimana gambar atau komponen grafis lain sampai memenuhi bidang desain.



Gambar 2.25 Bleed Layout

12. Vertical Panel Layout

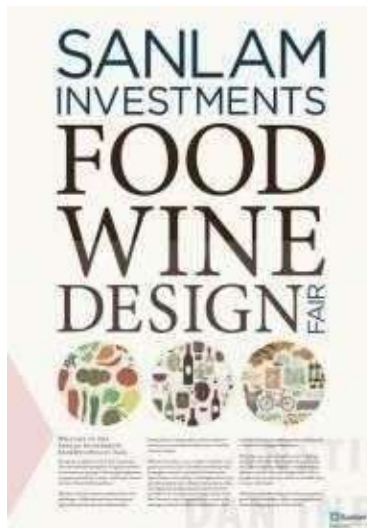
Vertical Panel Layout adalah sebuah layout yang desainnya berukuran memanjang ke bawah atau berbentuk vertical yang biasanya dipakai pada standing banner untuk pameran.



Gambar 2.26 Vertical Panel Layout

13. *Alphabet Inspired Layout*

Alphabet Inspired Layout adalah sebuah desain layout yang menekankan penempatan huruf sehingga membentuk suatu gambar tertentu yang nantinya akan membuat focus utama.



Gambar 2.27 Alphabet Inspired Layout

14. *Angular Layout*

Angular Layout adalah sebuah desain layout yang menggunakan garis bantu yang miring sehingga pembaca terpaksa memiringkan

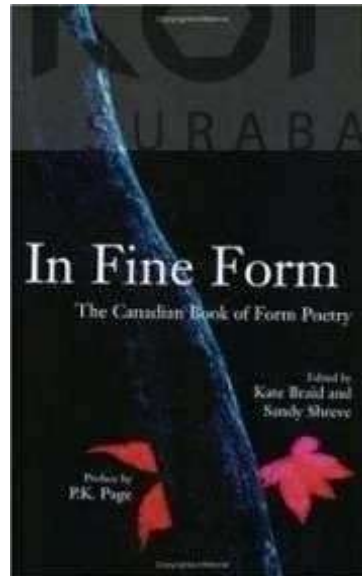


kepalanya untuk membaca pesan agar terlihat lebih jelas.

Gambar 2.28 Angular Layout

15. *Informal Balance Layout Informal*

Balance Layout adalah sebuah layout yang tidak simetris sepenuhnya tetapi layout ini tetap terlihat seimbang dan layout ini bisa menjadi kompromi antara desain symmetry dan asymmetry.



Gambar 2.29 Informal Balance Layout Informal

16. Brace Layout

Brace Layout adalah sebuah layout yang menggunakan gaya siku-siku yang membentuk huruf L dan layout ini sangat kuat mengikat antar komponen-komponen grafisnya.



Gambar 2.30 Brace Layout

17. Two Mortises Layout

Two Mortises Layout adalah sebuah layout yang menampilkan 2 bagian yang disetiap bidangnya menjelaskan sebuah informasi

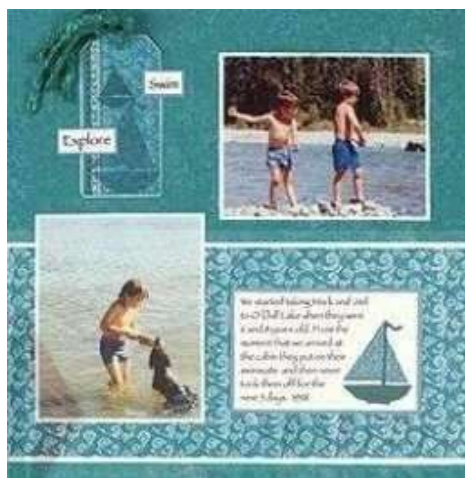
walaupun terpisah tetapi tetap seperti satu kesatuan produk.



Gambar 2.31 Two Mortises Layout

18. *Quadrant Layout*

Quadrant Layout adalah layout yang terbagi menjadi 4 bidang quadrant sebuah lingkaran yang ditambahkan bentuk lain untuk mengikat ke empat komponen grafis. Gambar

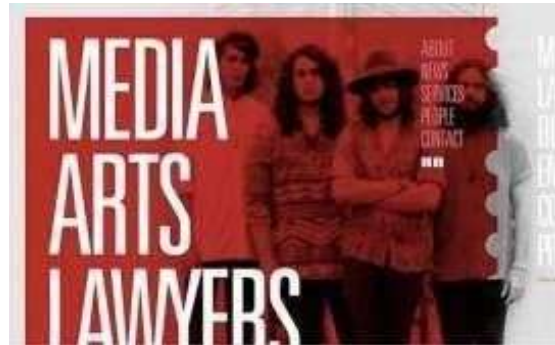


Gambar 2.32 Quadrant Layout

19. *Big Type Layout*

Big Type Layout adalah sebuah layout yang mendominasi oleh huruf atau judul dengan ukuran yang sangat besar mendekati seluruh

ukuran bidang kerja dan layout ini cocok untuk poster dan bersifat tidak terlalu serius.



Gambar 2.33 Big Type Layout

20. Rebus Layout

Rebus Layout adalah sebuah layout yang judulnya terdiri dari teks dan gambar yang menggantikan teks yang bertulisan teka-teki bergambar memerlukan kerja keras otak untuk membaca informasinya. Rebus Layout ini cocok untuk usia remaja dan anak-anak karena layout ini sangat berkesan dan menantang.



Gambar 2.34 Rebus Layout

2.1.6 Unsur Desain

a. Titik

Titik merupakan unsur paling kecil dalam pembuatan seni rupa. Unsur ini adalah awal mula dari pembuatan karya seni rupa. Titik dapat melahirkan suatu wujud dari ide-ide atau gagasan yang kemudian akan melahirkan garis, bentuk, ataupun bidang.



Gambar 2.35 Elemen Desain Titik

(sumber:)

b. Garis

Garis adalah hubungan dua titik atau jejak yang bersambungan atau berderet. Garis dapat digunakan untuk berbagai hal dan salah satu unsur terpenting dari sebuah karya, baik secara langsung maupun hanya bersifat maya/semu (garis tidak tampak secara langsung tapi membentuk kontur tertentu)

Sadjiman Ebdy Sanyoto (2009: 96) mengatakan bahwa garis merupakan suatu bentuk yang berukuran kecil tetapi memanjang. Garis juga dapat dikatakan sebagai deretan titik secara padat yang memanjang dapat secara horinzontal maupun vertical.



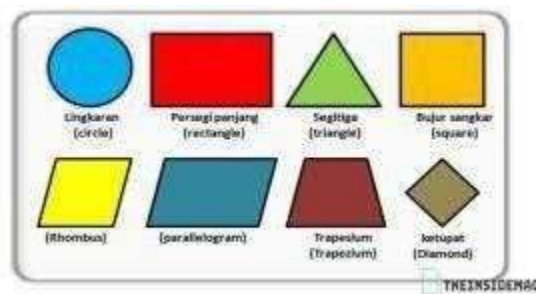
Gambar 2.36 Elemen Desain Garis

(sumber:)

c. Bidang

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005:117) Bidang merupakan garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup. Bidang menempati ruang dua dimensi/dwimatra dan membentuk suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan. Bentuk-bentuk yang pipih/gepeng, seperti tripleks, kertas, karton, seng, papan tulis, dan bidang datar lainnya.

Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih (Kusrianto, 2007:30). Dapat disimpulkan bahwa bidang adalah perpotongan dua garis atau lebih, yang membentuk suatu ruang tertutup sehingga menciptakan bentuk baru.



Gambar 2.37 Elemen Desain Bidang

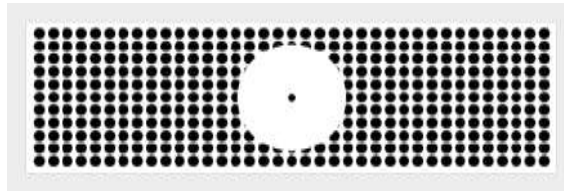
(sumber:)

d. Ruang

Ruang adalah jarak antara atau sekitar sesuatu. Hal ini diistilahkan dengan *white space* (ruang kosong). Ruang kosong berarti ketidak beradaan teks ataupun gambar. Memisahkan ruang atau *unifies, highlight*, dan memberikan mata visual istirahat. Ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga

terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Selain untuk memberikan kesan desain yang lapang dan rapi.

Dapat disimpulkan bahwa ruang kosong adalah jarak antar elemen desain yang berfungsi agar penikmat karya tidak lelah dan bosan karena banyaknya elemen pada desain (memberikan mata visual istirahat), menyoroti salah satu elemen (emphasis), dan membuat layout lebih minimalis.



Gambar 2.38 Elemen Desain Ruang

e. Gelap Terang

Gelap-terang adalah keadaan di mana suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang terjadi karena disebabkan oleh perbedaan intensitas warna atau karena pengaruh cahaya. Gelap terang juga berfungsi sebagai penjelas kontras pada suatu gambar dan menampilkan kesan kedalaman suatu benda sehingga lebih terlihat nyata dan dramatis.



Gambar 2.39 Elemen Desain Gelap Terang

f. Tekstur

Menurut I Made Suparta (2010:01) Tekstur adalah bagaimana permukaan terasa pada saat diraba, tekstur dapat menjadi nyata (dapat diraba) atau hanya disimulasikan saja melalui Gelap Terang dan Warna. “Tekstur adalah sifat atau kualitas permukaan (nilai raba) suatu benda seperti: kasar, halus, licin, dan berkerut. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu nyata, dan semu.



Gambar 2.40 Elemen Desain Tekstur

(sumber:)

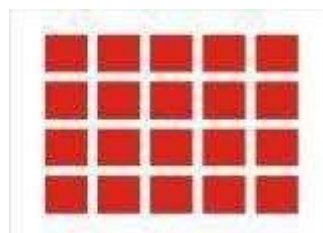
Prinsip Dasar Desain

a. Irama

Irama adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir yang teratur dan terus menerus. Irama dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Repetisi

Hubungan pengulangan dengan ekstrim kesamaan pada semua unsur – unsur rupa yang digunakan, hasilnya monoton.



Gambar 2.41 Prinsip Desain Irama

2. Transisi

Hubungan pengulangan dengan perubahan dekat atau variasi – variasi dekat pada satu atau beberapa unsur – unsur rupa yang digunakan, hasilnya harmonis.

3. Oposisi

Hubungan pengulangan dengan ekstrim perbedaan pada satu atau beberapa unsur- unsur rupa yang digunakan, hasilnya kontras.

b. Kesatuan

Kesatuan adalah adanya hubungan antar unsur yang disusun. Beberapahubungan tersebut antara lain hubungan kesamaan, kemiripan, keselarasan, keterikatan, keterkaitan, kedekatan.

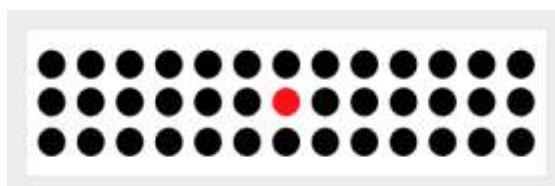


Gambar 2.42 Prinsip Desain Kesatuan

(sumber:)

c. Dominasi

Dominan atau *dominance* memiliki arti keunggulan, keistimewaan dan keunikan. Dominasi digunakan sebagai daya tarik.



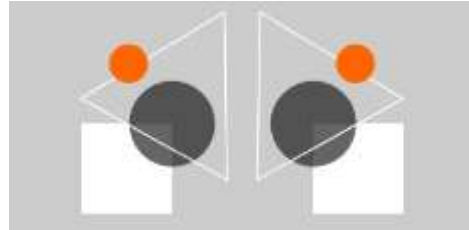
Gambar 2.43 Prinsip Desain Dominasi

d. Keseimbangan

Keseimbangan terjadi ketika objek visual didistribusikan sedemikian rupa sehingga nyaman dipandang keseluruhan. Keseimbangan dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Keseimbangan Simetris

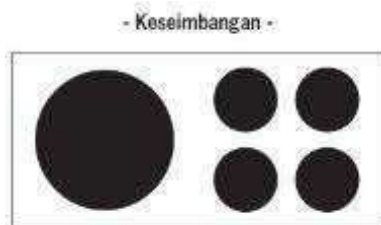
Keseimbangan simetris adalah ketika elemen-elemen desain di satu sisi sama dengan elemen-elemen di sisi lainnya. Keseimbangan ini membagi rata “berat”nya baik dari sisi atas-bawah atau kiri-kanan.



Gambar 2.44 Prinsip Desain Keseimbangan Simetris

2. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris tidak sama antara sisi kanan, kiri, atas, bawah namun tetap terasa seimbang. Sering kali kita melihat sebuah desain dengan gambar yang begitu besar diimbangi dengan teks yang kecil namun terlihat seimbang karena permainan kontras dan warna.



Gambar 2.45 Prinsip Desain Keseimbangan Asimetris

3. Keseimbangan Radial

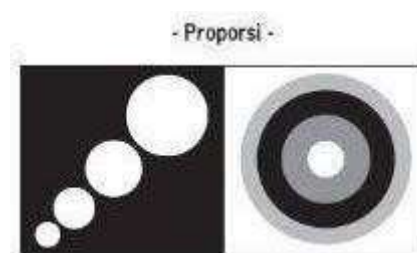
Dalam keseimbangan radial, elemen-elemen desain disusun melingkar seolah-olah memiliki pusat. Biasanya desain-desain mandala memiliki keseimbangan radial.



Gambar 2.46 Prinsip Desain Keseimbangan Radial

e. Proporsi

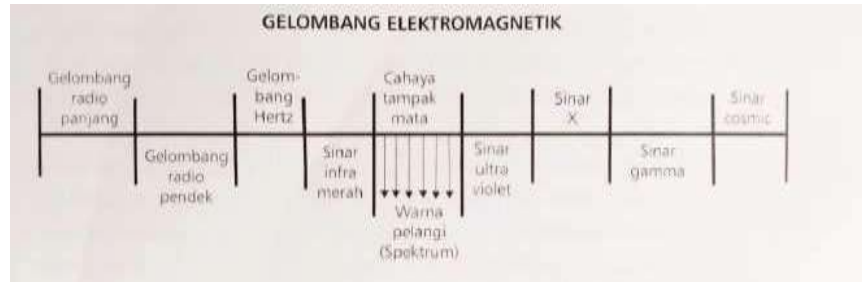
Proporsi adalah perbandingan skala antara satu elemen dengan elemen lainnya. Tujuan pokok mempelajari proporsi adalah untuk melatih ketajaman rasa untuk mengetahui apakah objek yang dibuat atau dilihat sudah serasi atau tidak.



Gambar 2.47 Prinsip Desain Proporsi

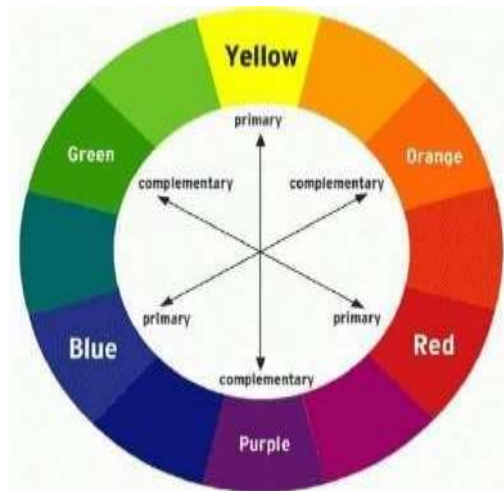
2.1.6.1 Warna

Warna merupakan getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan. Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang di pancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagaian dari pengalaman indra penglihatan. Secara obejktif atau fisik, warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energy yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. (Sanyoto, 2009)



Gambar 2.48 Gelombang elektromagnetik

Terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuartier.



Gambar 2.49 Color Wheel

➤ **Warna primer**

Warna primer atau disebut warna pertama, atau disebut warna pokok. Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain dan dapat digunakan sebagai bahan pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain. Nama nama warna primer adalah sebagai berikut : biru, merah, dan kuning.

➤ **Warna sekunder**

Warna sekunder, atau disebut warna kedua adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer. Nama warna sekunder adalah sebagai berikut : jingga/oranye, ungu/violet, hijau.

➤ **Warna intermediate**

Warna intermediate adalah perantara, yaitu warnayang ada diantara warna primer dan sekunder padalingkaran warna. Nama-nama warna intermediate adalah sebagai berikut : kuning hijau (sejenis *moon green*) , kuning jingga (sejenis *deep yellow*), merah jingga (*red/vermillion*), merah ungu (*purple*), biru violet (sejenis *blue/indigo*), biru hijau (sejenis *sea green*)

➤ **Warna tersier**

Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil percampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Nama-nama warna tersier adalah sebagai berikut : coklat kuning, coklat merah, cklat biru.

➤ **Warna kuarter**

Warna kuarter atau warna keempat yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. Nama- nama warna ketiga adalah sebagai berikut : coklat jingga, coklat hijau, coklat ungu.

2.1.6.2 Tekstur

Tekstur adalah bagaimana permukaan terasa pada saat diraba, tekstur dapat menjadi nyata (dapat diraba) atau hanya disimulasikan saja melalui Gelap

Terang dan Warna. “Tekstur adalah sifat atau kualitas permukaan (nilai raba) suatu benda seperti: kasar, halus, licin, dan berkerut. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Tekstur semu adalah tekstur yang memiliki kesan tidak ada kesamaan antara penglihatan dan indera peraba.
2. Tekstur nyata adalah unsur dari sebuah karya seni dimana antara indera peraba dan indera penglihatan terasa sama. Tekstur dapat disimpulkan sebagai permukaan benda yang dapat dirasakan oleh indra manusia.

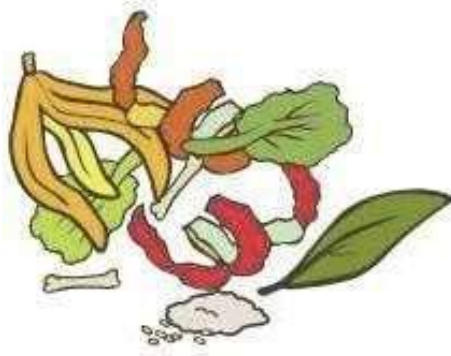
2.1.7 Sampah Rumah Tangga

Undang-Undang No. 18 Tahun 2008 memberikan penjelasan bahwa sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan proses alam yang berbentuk padat. Sedangkan pengelolaan sampah adalah kegiatan yang sistematis, menyeluruh, dan berkesinambungan yang meliputi pengurangan dan penanganan sampah. Kegiatan pembuangan sampah adalah kegiatan yang tidak mempunyai titik akhir, sehingga diperlukan penanganan dan pengelolaan secara konkrit dan sistematis (Lilis Sulistyorini, 2005:78). “Menurut Dinas Lingkungan Hidup dan Kehutanan Daerah Istimewah Yogyakarta” sampah rumah tangga dapat dibedakan berdasarkan sifatnya, yaitu sampah *Organik (Degradable)* adalah sampah yang dapat membusuk dan terurai sehingga bisa diolah menjadi kompos. Misalnya, sisa makanan, daun kering, sayuran, dan lain-lain. Dan sampah *Anorganik (Undegradable)* adalah sampah yang sulit membusuk dan tidak dapat terurai. Namun, sampah anorganik dapat didaur ulang menjadi sesuatu yang baru dan bermanfaat. Misalnya botol plastik, kertas bekas, karton, kaleng bekas, dan lain-lain.

2.1.7.1 Jenis Jenis Sampah Rumah Tangga

1. Sampah Mudah Terurai

Sampah mudah terurai atau sampah yang dapat dikomposkan Merupakan sampah dengan sifat segera membusuk atau terurai apabila bersentuhan dengan tanah dan udara. Sampah mudah terurai juga merupakan sampah yang paling banyak kita hasilkan dalam kehidupan sehari-hari. Yang termasuk dalam kategori ini antara lain sisa makanan seperti nasi, sayur mayur, sisa lauk, dan sebagainya.



Gambar 2.50 Sampah Mudah Terurai

2. Sampah Sulit Terurai

Sampah Sulit terurai atau sampah yang dapat diguna-ulang dan didaur-ulang yaitu sampah yang tidak bisa dengan cepat terurai dalam atau butuh ratusan tahun untuk terurai di alam. Empat kategori besar yang termasuk ke dalam sampah sulit terurai adalah plastik,

kertas, logam, dan kaca.

a. Sampah Plastik

Sampah plastik seringkali bersaing dengan sampah kertas untuk sampah dengan jumlah kedua terbanyak dari total sampah yang kita hasilkan. Sebagian besar berasal dari kemasan produk yang kita pakai sehari-hari, misalnya gelas dan botol air mineral dalam kemasan, serta kantong kresek. Sampah plastik bisa diolah dengan mencacahnya dan memprosesnya menjadi bijih plastik untuk bahan baku barang baru.



Gambar 2.51 Sampah Plastik

b. Sampah Kertas

Bergantian dengan sampah plastik di urutan kedua dan ketiga sebagai sampah terbanyak yang kita hasilkan, sampah kertas dapat diolah menjadi kertas daur ulang. Dalam praktik di lapangan, banyak orang memberikan tambahan ide-ide kreatif dalam daur ulang kertas, seperti memberi tambahan bahan baku

berupa pelepah pisang sebagai campuran untuk pulp kertas.



Gambar 2.52 Sampah Kertas

c. Sampah Beling/Kaca

Sebagian besar berupa botol-botol kaca kemasan minuman, namun tak jarang berasal dari barang-barang lain yang kita gunakan sehari-hari seperti gelas dan cermin. Sampah kaca biasanya dihancurkan dan ditumbuk sehingga membentuk butiran-butiran bubuk yang dapat dipakai sebagai bahan campuran untuk berbagai produk.



Gambar 2.52 Sampah Beling / Kaca

d. Sampah Logam

Pada umumnya merupakan sisa dari minuman kaleng atau kemasan-kemasan kaleng. Sampah logam dapat dilebur untuk mendapatkan bahan baku logam dan mengurangi kebutuhan penambangan logam. Sampah logam menduduki peringkat kelima dari jumlah sampah yang kita hasilkan sehari-hari.



Gambar 2.53 Sampah Logam

e. Sampah Styrofoam

Merupakan sampah yang umum ditemui karena penggunaannya yang sangat luas mulai dari untuk pengemasan barang elektronik sampai wadah makanan. Sampah styrofoam sangat sulit terurai dan menghasilkan gas beracun apabila dibakar. Selain itu sifatnya yang ringan membuat nilai ekonomis styrofoam cukup.



Gambar 2.54 Sampah Styrofoam

f. Sampah B3

Sampah B3 (Bahan Beracun dan Berbahaya) adalah sampah yang hanya dapat diolah di lokasi yang telah disetujui oleh pemerintah dan dibawah pengawasan yang ketat. Sampah B3 yang berasal dari rumah tangga bisa berupa baterai, botol aerosol, lampu, pestisida, pembersih lantai, oli, dan cat.



Gambar 2.55 Sampah B3

2.1.8 Desa Koja Doi

Desa Koja Doi di kecamatan Alok Timur kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur (NTT), merupakan sebuah desa yang berada di gugusan pulau dalam

kawasan Taman Wisata Alam Laut (TWAL) Teluk Maumere. Luas desa Koja Doi mencapai 26,54 m² dan terbagi menjadi tiga dusun (Dusun Kojadoi, Koja Besar, dan Margajong) dengan jumlah penduduk 1693 jiwa. Sebagian besar dusun terletak di daratan Pulau besar, kecuali dusun Kojadoi yang terletak di Pulau Kojadoi. Dusun Kojadoi dan Dusun Koja Besar dihubungkan dengan sebuah jembatan kecil sepanjang 500 meter yang dapat tenggelam pada saat kondisi air sedang pasang. Sedangkan untuk menjangkau wilayah dusun margajong harus menggunakan jalur perairan meskipun jaraknya yang tidak terlalu jauh.