

## **Bab II**

### **Studi Pustaka dan Landasan Teori**

#### **2.1. Studi Pustaka**

##### **2.1.1. Artikel Jurnal Ilmiah**

Studi pustaka pertama menggunakan jurnal ilmiah yang berjudul Potret Pergeseran Makna Budaya Ma'nene di Kecamatan Baruppu Kabupaten Toraja Utara Provinsi Sulawesi Selatan oleh Yusri Aldiano dan Mardianto Barumbun (2013). Jurnal ini berisi mengenai budaya Ma'Nene di Kecamatan Baruppu Kabupaten Toraja Utara Provinsi Sulawesi Selatan merupakan sebuah ritual ataupun prosesi upacara sebagai wujud penghormatan kepada orangtua ataupun leluhur yang telah meninggal telah mengalami pergeseran makna. Pergeseran makna yang terjadi dalam ritual ini disebabkan karena pola pikir masyarakat setempat yang menganggap bahwa penyelenggara upacara adat ini hanya sekedar meneruskan budaya leluhur saja tanpa melihat kemurnian akan tujuan awal upacara adat itu diselenggarakan. Adapun simbol-simbol dalam penyelenggaraan upacara Ma'nene ini seperti kain, binatang ternak (kerbau, babi, ayam), nasi, sesajian (pisang, ubi parut, rokok, snack dan minuman), pondok, tempat pelaksanaan ritual Ma'nene, jadwal pelaksanaan dan nilai sakralitas dari budaya itu sendiri.

Jurnal ini memberi referensi penulis mengenai simbol-simbol yang digunakan dalam upacara adat Ma'nene di Tana Toraja. Seperti menggunakan kain, binatang ternak (kerbau, babi, ayam), nasi, sesajian (pisang, ubi parut, rokok, snack dan minuman), pondok, tempat pelaksanaan ritual Ma'nene, jadwal pelaksanaan dan nilai sakralitas dari budaya itu sendiri. Simbol-simbol itu diharapkan dapat menjadi pendukung dalam objek ilustrasi yang dibuat penulis dalam bentuk poster.

Kemudian, lanjut ke studi pustaka kedua dilakukan pada jurnal ilmiah yang berjudul Ma'nene (Upacara Membersihkan dan Mengganti Pakaian Jenazah Leluhur pada Masyarakat Baruppu) oleh Vristawana Kendek (2015). Perancangan ini berisi mengenai persepsi masyarakat tentang Ma'nene dalam suatu kepercayaan hampir

memiliki kesamaan, namun atas cara pelaksanaannya yang berbeda. Di setiap daerah juga berbeda dari sebutan Ma'nene, waktu pelaksanaan, serta proses pelaksanaannya juga. *Aluk Todolo* menyebut *ma'nene* dengan sebutan *man'ta'da'*, sedangkan masyarakat Baruppu' menyebutnya dengan *ma'pu'tu* yang berarti “membungkus atau memperbaharui”. Orang yang menganut *Aluk Todolo* tidak mempercayai adanya Tuhan, yang mereka percayai adalah nenek moyang mereka yang dari garis keturunan orangtuanya, sedang orang yang menganut agama Kristen malah tidak mempercayai nenek moyang, mereka menganggap orang *Aluk Todolo* sebagai penyembah roh nenek moyang dan dalam agama Kristen itu adalah perbuatan dosa bagi manusia saat ini. Fungsi Ma'nene itu sendiri menurut *Aluk Todolo* merupakan memohon berkat kepada nenek moyang dalam segala aspek kehidupan agar selalu dilimpahi berkah dan dilancarkan segala aktivitas masyarakat, dijauhkan dari segala maut dan malapetaka serta bencana-bencana yang dapat mengganggu semua aktivitas aspek kehidupan. Sedangkan fungsinya saat ini merupakan sebagai adat yang harus dilakukan pada saat waktu yang ditentukan dan adat yang diwariskan turun temurun. Makna Ma'nene bagi orang *Aluk Todolo* hampir sama makna *ma'nene* bagi masyarakat Kristen saat ini merupakan tanda kasih sayang kepada para leluhur mereka agar selalu mengingatnya dan mengenangnya meskipun mereka sudah meninggal tetapi tetap memiliki hubungan melalui upacara Ma'nene.

Jurnal ini menyadarkan penulis bahwa sebutan upacara adat Ma'nene memiliki banyak sebutan untuk di beberapa kalangan diantaranya *Aluk Todolo* menyebut *ma'nene* dengan sebutan *man'ta'da'*, sedangkan masyarakat Baruppu' menyebutnya dengan *ma'pu'tu* yang berarti “membungkus atau memperbaharui”. Jurnal ini dapat membantu penulis mengurangi kesalahpahaman hasil karya dalam penulisan kata didalam ilustrasi yang akan penulis buat.

Studi Pustaka ketiga menggunakan jurnal ilmiah dari *English and Literature Department Adab and Humanities Faculty Alauddin State Islamic University* yang berjudul *The Meaning and Value of Ma'nene Ceremony im Toraja Utara* oleh M Mahmuddin (2011). Kesimpulan dari perancangan ini adalah Ada beberapa makna dan nilai simbolik dalam teks Ma'nene. Teksnya adalah permohonan, doa dan pemujaan

yang diserahkan kepada Tuhan sebagai simbol untuk meminta dan meminta leluhur agar mereka diberkati, dan hasil pertaniannya akan kelimpahan atau keberhasilan. Teks terdiri dari nilai agama terdiri dari doa dan penguasa sebagai menghormati leluhur yang berarti menyatukan hubungan di antara mereka.

Jurnal ini memberikan saran kepada penulis bahwa belajar lebih banyak tentang semiotika. untuk menganalisis teks-teks yang disajikan dalam upacara Ma'ene, perlu dilihat lebih dalam dan hati-hati tentang semua aspek semiotika dan juga futuristik tentang itu. Sehingga tidak sembarang aspek yang digunakan untuk karya yang dibuat.

Studi Pustaka keempat menggunakan jurnal ilmiah dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar berjudul Identitas Budaya Lokal Pada Unsur Visual Desain Poster Keluarga Berencana BKKBN Provinsi Bali oleh Eldiana Tri Nurulita (2015). Jurnal ini berisi mengenai media poster Keluarga Berencana dan Keluarga Sejahtera BKKBN Provinsi Bali ini, identitas budaya lokal diterapkan pada unsur visual ilustrasi dan teks poster. Penerapan identitas budaya lokal pada ilustrasi ini adalah dengan menampilkan ilustrasi manusia yang berbusana adat Bali dan penganten Bali. Penerapan identitas budaya lokal juga terlihat pada teks poster, yaitu penggunaan jenis huruf dekoratif yang mengadopsi bentuk ragam hias ornament Bali, dan penggunaan teks berbahasa Bali.

Jurnal ini menginspirasi penulis bahwa unsur dekoratif dapat mendukung karya dari tugas akhir nanti, yaitu dengan menggunakan dekorasi yang memunculkan ciri khas dari Tana Toraja khususnya dalam budaya Ma'nene di Tana Toraja. Dapat diambil dari bentuk rumah-rumah khas Tana Toraja, corak baju khas Tana Toraja, bentuk pulau tempat Tana Toraja berada, ataupun penggunaan teks menggunakan Bahasa Tana Toraja.

Studi pustaka kelima menggunakan jurnal ilmiah yang berjudul Simbol-Symbol Pesan Persuasif Melalui Design Poster Event Musik Ngayogjazz Festival oleh Muhammad Febry Ramadhon dan Ahmad Rudy Ferdiyan (2018). Jurnal ini berisi mengenai simbol-simbol pesan persuasif yang terdapat dalam desain poster event Ngayogjazz festival terdapat pada beberapa visualisasi berdasarkan ilustrasi, penggunaan *font*, penggunaan warna dalam *background* maupun tipografi, pemilihan

*Tagline* dari tema acara, dan beberapa pernyataan informasi mengenai informasi pengisi acara. Ilustrasi budaya lokal yang unik dikolaborasikan dengan ilustrasi simbol music Jazz atau unsur seni modern, terasa sebuah bentuk kolaborasi dua budaya yang berbeda, tanpa mengubah makna filosofi dari ilustrasi budaya lokalnya dan dikolaborasikan dengan simbol Jazz menghasilkan sebuah makna gambaran positif bagi Jazz dan pagelaran Ngayogjazz itu sendiri bagi masyarakat yang masih erat dengan seni atau budaya tradisional. Dalam desainnya, pemilihan atau penggunaan simbol dalam desain poster Ngayogjazz Festival tidak hanya semata memikirkan nilai estetis dari sebuah karya seni desain grafis. Dalam penciptaannya pemilihan sebuah simbol memperhatikan sosiokultural setempat, selain itu juga memperhatikan tujuan awal Ngayogjazz Festival.

Jurnal ini memberi masukan pada penulis bahwa simbol-simbol dapat menjadi pilihan untuk dimasukkan ke dalam karya agar pesan yang disampaikan dapat lebih dimengerti. Simbol-simbol tersebut dapat di aplikasikan pada ilustrasi, penggunaan *font*, penggunaan warna dalam *background* maupun tipografi, pemilihan *Tagline* dari tema, dan beberapa pernyataan informasi mengenai informasi dari karya.

### **2.1.2. Buku Referensi**

Buku referensi yang saya ambil ada lima. Yang pertama buku yang berjudul *Picture This World War I Posters and Visual Cultures* oleh Pearl James (2010). Buku ini berisi Esai oleh Jay Winter, Jeffrey T. Schnapp, Jennifer D. Keene, dan lainnya mengungkap sentralitas media visual, khususnya poster, dalam konteks nasional spesifik Inggris, Prancis, Jerman, Rusia, dan Amerika Serikat selama Perang Dunia I. Pada akhirnya, poster-poster itu bukan sekedar representasi dari pemahaman populer tentang perang, tetapi juga instrumen yang memengaruhi jangkauan, makna, dan memori perang dengan cara-cara yang halus dan meresap. Poster menasionalisasi, memobilisasi, dan memodernisasi populasi tersebut, sehingga mempengaruhi cara mereka memandang diri dari kegiatan mereka. Kehidupan di rumah, pekerjaan pabrik, pekerjaan pertanian, pekerjaan rumah tangga, konsumsi dan konservasi barang, serta berbagai bentuk waktu luang melalui pengamatan poster, lambang identitas nasional

dan tempat masing-masing warga negara di dalam kolektif. upaya untuk memenangkan perang.

Buku kedua berjudul *The Psychedelic Experience (A manual based on the Tibetan Book of the Dead)* oleh Timothy Leary, Ralph Metzner, Richard Alpert, dan Daniel Pinchbeck (2000). Dalam buku yang sepenuhnya unik ini, penulis memberikan interpretasi naskah kuno, *The Tibetan Book of the Dead*, dari sudut pandang psikedelik. *The Psychedelic Experience* menggambarkan penemuan mereka dalam memperluas kesadaran spiritual melalui kombinasi teknik meditasi Tibet dan zat psikotropika. Sama sakralnya dengan teks yang dipantulkannya, *The Psychedelic Experience* adalah buku panduan untuk belantara pikiran dan sumber yang tak terpisahkan dari para pendiri psychedelia. Buku ini memberikan materi lebih dalam mengenai jenis-jenis *psychedelic* dan sumber-sumbernya kepada penulis, sehingga tidak hanya budaya Ma'nene yang dipelajari lebih dalam, melainkan mengenai *psychedelic* itu sendiri.

Buku ketiga berjudul *Psychedelic Graphics: Infinitely, Highly decorative & compulsively detailed* oleh Rietje van Vreden (2006). Dalam buku yang memiliki isi dengan banyak gambar ini, penulis dari buku tersebut mengumpulkan beberapa karya yang menggunakan gaya *psychedelic* menjadi satu media, yaitu buku ini. Buku ini memberikan sudut pandang gaya desain yang beraneka ragam, dari permainan *pattern*, *symbol*, *color* dan *character*. Begitu banyak obyek yang dapat digunakan dalam gaya desain *psychedelic*. Tak hanya mengenai karya, buku ini juga memperkenalkan tokoh-tokoh seniman yang karya-karyanya sangat diapresiasi oleh orang banyak. Buku ini memberikan referensi kepada penulis untuk pembuatan karya, yaitu melihat dari banyak sudut pandang untuk menghasilkan suatu karya.

Buku keempat berjudul *100 Posters that Changed the World* oleh Colin Salter (2020). Buku ini berisi poster-poster klasik dari 300 tahun terakhir dan cerita dibalik karya poster tersebut. Menurut Colin Salter, poster selalu dirancang untuk mencari tanggapan. Surat kabar mungkin memiliki keuntungan dimana-mana dalam menyebarkan berita, tetapi poster dapat menjadi target yang tepat berdasarkan tujuannya. Ketika pencetakan menjadi lebih murah, poster digunakan untuk lebih dari sekedar mempromosikan penangkapan penjahat lokal atau mengumumkan keputusan

pemerintah. Seiring dengan momen bersejarah dalam evolusi poster, buku ini memetakan desain paling berpengaruh dalam 300 tahun terakhir, gambar-gambar yang menyampaikan pesan baik komersial atau politik, gambar yang menjual film, musik, inspirasi, motivasi dan penegasan untuk remaja. Buku ini memberikan referensi dan motivasi kepada penulis bahwa poster tidak hanya dipandang sebagai kertas bergambar, tetapi juga dapat dijadikan sumber informasi maupun inspirasi.

Buku referensi terakhir adalah buku berjudul *The Poster (Art, Advertising, Design, and Collecting, 1860s-1900s)* oleh Ruth E. Iskin (2014). Buku ini menjelaskan mengenai sejarah budaya yang menempatkan poster di persimpangan seni, desain, periklanan, dan pengumpulan. Ruth E. Iskin berpendapat bahwa poster *avant-garde* dan seni cetak asli memainkan peran penting dalam perkembangan bahasa seni modernis di tahun 1890-an, serta dalam adaptasi seni ke era media massa. Beliau juga berpendapat bahwa bentuk baru komunikasi visual ini secara fundamental mendefinisikan kembali hubungan antara kata dan gambar. Studi mendalam dari Ruth E. Iskin ialah mengusulkan bahwa poster memainkan peran konstitutif dalam budaya modern. Buku bergambar yang memukau ini akan menarik bagi sejarawan seni dan mahasiswa budaya visual, serta sejarah sosial dan budaya, media, desain, dan periklanan. Buku ini memberikan referensi, motivasi, dan memperkuat pernyataan dari penulis bahwa media poster dapat menjadi wadah yang tepat sebagai sarana informasi berupa gambar, khususnya informasi mengenai pengenalan ataupun pelestarian salah satu budaya di Indonesia kepada remaja di Indonesia khususnya usia 12 hingga 24 tahun.

## **2.2. Landasan Teori**

Segala perancangan tentu membutuhkan suatu pedoman untuk dapat menghasilkan hasil yang terbaik. Dalam perancangan Poster budaya Ma'Nene di Tana Toraja dengan gaya desain *psychedelic* ini digunakan beberapa sumber buku yang dapat mendukung proses pembuatan karya ini. Untuk memperdalam konsep tentang poster, digunakan lima buah buku yang dianggap mendukung proses perancangan ini. Selain itu, terdapat pula tiga buku yang menjelaskan teori gaya *psychedelic*.

### **2.2.1. Desain Komunikasi Visual**

Desain Komunikasi Visual adalah seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa/visual yang disampaikan melalui media berupa desain. Desain Komunikasi Visual bertujuan untuk memberi informasi, mempengaruhi dan mengubah perilaku target audiens sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Proses desain memperhitungkan aspek fungsi dan estetika melalui proses riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun referensi desain lainnya. (Anggraini S. dan Nathalia, 2016).

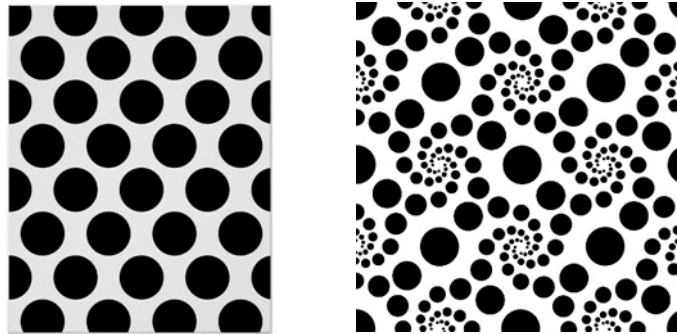
Desain Komunikasi Visual terdiri dari tiga kata, yaitu Desain, yang secara etimologi berasal dari bahasa Itali "*Designo*" yang artinya adalah gambar atau desain. Kata *design* sendiri digunakan untuk menunjuk pada kedisiplinan bentuk karya seni atau visual seni rupa dan diekpresikan dalam struktur linear dalam karya seni. Kemudian ada kata Komunikasi yang diambil dari bahasa Latin *communio* yang artinya kebersamaan. Sehingga kata Komunikasi merupakan sebuah proses untuk menciptakan sebuah kesamaan atau *commonness* atau satu kesatuan pemikiran antara pengirim pesan dan penerima pesan. Kemudian kata Visual merupakan bahasa Latin *videre* yang berarti melihat.

### **2.2.2. Elemen Desain Komunikasi Visual**

Seorang desainer harus mempelajari elemen-elemen yang terdapat dalam Desain Komunikasi Visual. Elemen sendiri merupakan bagian dari satu karya desain yang saling berhubungan satu sama lain. Unsur-unsur tersebut ada di sekitar, termasuk dalam berbagai hasil karya desain. Contohnya adalah nirmana, nirmana merupakan karya desain yang abstrak, tidak memiliki arti. Berikut beberapa unsur elemen yang dibutuhkan dalam mendesain.

## 1. Titik

Merupakan unsur objek visual terkecil dalam suatu karya. Ukuran panjang dan lebar tidak dapat didefinisikan. Namun gabungan dari beberapa titik bisa membentuk sebuah bidang garis, bentuk atau pola. Gabungan pola yang berulang dari beberapa titik yang membentuk pola tersebut disebut *polkadot*. Sedangkan *halftone* merupakan gabungan titik dari berbagai ukuran yang berasal dari hasil fotografi yang diperbesar.

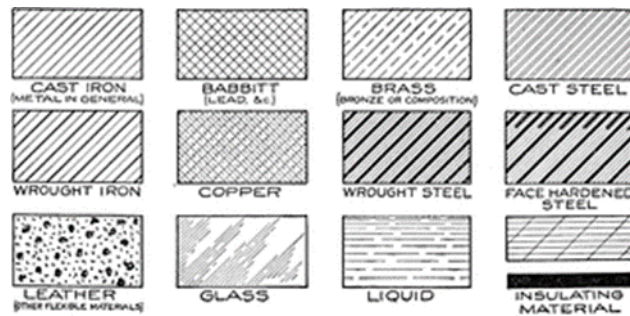


Gambar 2. 1 Titik *Polkadot* dan Titik *Spiral*  
(Sumber: [zazzle.com](http://zazzle.com) dan [pixabay.com](http://pixabay.com))

## 2. Garis

Garis dihasilkan dari penghubungan antara satu titik dengan titik lain. Bentuk garis bisa melengkung (*curve*) dan lurus (*straight*). Garis sendiri merupakan unsur pembentuk sebuah bidang atau bentuk (*shape*). Garis sendiri juga memiliki jenis bentuk, ada yang *zig-zag*, meliuk-liuk, putus-putus, tidak beraturan, dan miring. Bentuk garis pun bisa disesuaikan dalam bentuk tema citra atau fungsi yang ingin ditampilkan. Misalnya, untuk memberikan kesan tegas, kuat dan professional, garis lurus digunakan. Garis yang berombak lebih cenderung halus dan tenang, atau garis putus-putus lebih cenderung hati-hati. Garis tak hanya pembentuk bidang, namun juga sebagai pembatas garis tepi majalah, penanda arah baca, atau penanda kertas yang harus dilipat.





Gambar 2. 2 Jenis-Jenis Garis  
(Sumber: [blog.ub.ac.id](http://blog.ub.ac.id))

### 3. Bentuk

Merupakan segala sesuatu yang memiliki panjang, lebar dan diameter. Bentuk-bentuk dasar yang dikenal adalah segitiga, persegi panjang, lingkaran, trapesium, lonjong, dan lain-lain. Ada dua jenis yaitu geometrik yang dapat diukur (kubus, silinder, segitiga) dan bentuk non-geometri yang tidak dapat diukur panjangnya (bentuk daun, pohon, awan).



Gambar 2. 3 Bentuk Geometris dan Bentuk Non-Geometris  
(Sumber: [Pinterest.com](https://www.pinterest.com))

#### 4. Ruang

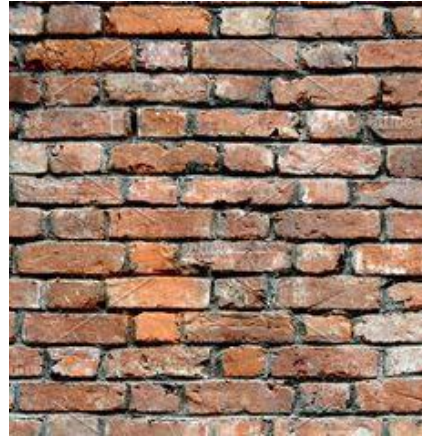
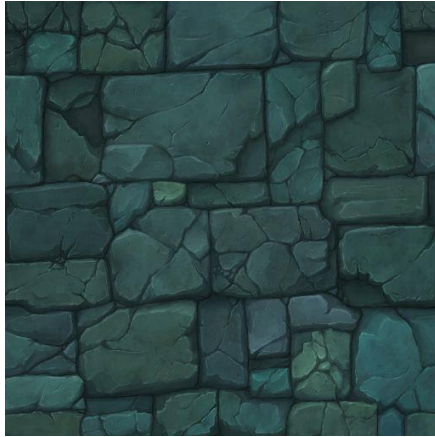
Merupakan penggabungan dari beberapa bidang yang berbentuk 2D menjadi sebuah bentuk 3D. Ruang sendiri merupakan penggabungan dari objek 2D berunsur garis, titik dan bidang. Contoh ruang adalah, Balok, Kubus, Persegi, Silinder, Limas, Bola, Kerucut, Pyramida, dan lain-lain. Ruang dibagi lagi menjadi dua jenis, yaitu ruang nyata (terdapat materi didalamnya, misalnya patung) dan ruang semu (bersifat khayalan atau gambar saja. Misalnya gambar lukisan 3D.)



Gambar 2. 4 Ruang Semu dan Ruang Nyata  
(Sumber: *pinterest.com*)

#### 5. Tekstur

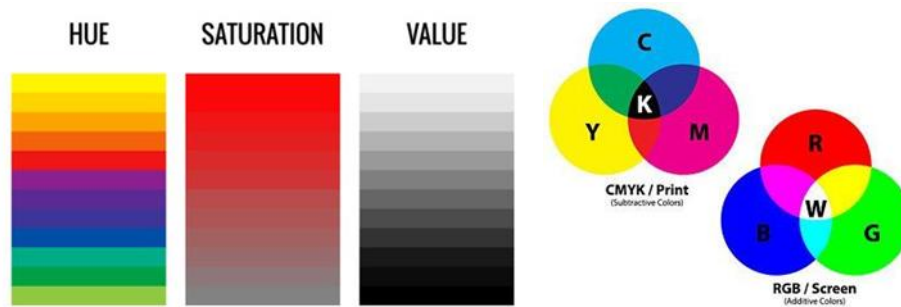
Merupakan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat diraba atau disentuh. Tekstur dibagi menjadi dua jenis, yaitu tekstur kasar dan halus. Tekstur kasar memperlihatkan bagian permukaan yang tidak rata dan tidak mengkilap. Sedangkan tekstur halus cenderung mengkilap dan merata. Tekstur ada yang semu dan nyata, tekstur semu berarti memiliki perbedaan rasa ketika dilihat dan diraba. Berarti sebuah benda bertekstur semu yang terlihat halus malah kasar permukaannya ketika diraba, begitu pula sebaliknya. Contohnya gambar tekstur batu yang terlihat seperti aslinya. Tekstur nyata berarti memiliki kesamaan tekstur baik pada saat dilihat maupun diraba. Dengan kata lain, benda yang terlihat kasar memiliki permukaan kasar ketika dilihat. Contohnya menyentuh batu bata yang juga terlihat dan bertekstur kasar.



Gambar 2. 5 Tekstur Semu Berupa Gambar Lukisan dan Tekstur Nyata yang Berupa Objek Nyata  
(Sumber: *creativemarket.com* dan *blog.naver.com*)

## 6. Warna

Merupakan unsur penting dalam objek desain dan paling dilihat pertama kali oleh mata. Warna dapat mengkomunikasikan desain kepada audiens secara efektif. Warna juga menentukan kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik, ukuran dan nilai gelap terangnya (Laksana, 2013). Ada tiga unsur warna, yaitu *Hue*, roma atau spektrum warna. *Saturation*, tingkat kesegaran atau kepekatan warna, dan *Value*, yang merupakan tingkat gelap-terangnya warna. Pengelompokan warna dibagi menjadi empat jenis, warna Primer yang bukan campuran dari warna lain seperti merah, kuning dan biru. Kemudian ada warna Sekunder yang merupakan pencampuran dua warna primer, lalu ada warna Tersier yang merupakan pencampuran dua warna sekunder. Terakhir, ada warna netral yang dihasilkan dari warna hitam dan putih. Berdasarkan sumbernya, warna dibagi menjadi dua jenis, yaitu *additive color* atau RGB yang dihasilkan dari sinar lampu (merah, kuning, biru) dan *subtractive color* atau CYMK yang dihasilkan dari pigmen tinta warna (*cyan, magenta, yellow/kuning, dan key/hitam.*)



Gambar 2. 6 Hue, Saturation, Value dan CMYK, RGB  
(Sumber: 30daysweater.com dan pdfdecor download)

## 7. Ukuran

Merupakan unsur paling penting dalam desain karena besar-kecilnya ukuran objek dapat menciptakan sebuah *emphasis* atau penekanan desain yang akan dibuat. Pemilihan ukuran visual juga diperlukan agar dapat diperhatikan mana bagian yang penting, sangat penting dan tidak penting. Intinya semakin besar objek desain, maka itulah yang akan pertama kali dilihat oleh audiensnya.



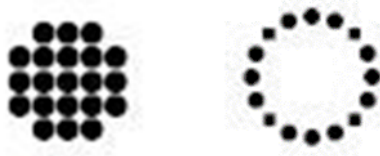
Gambar 2. 7 Karakter Caravaggio Menjadi Poin Utama pada Poster  
(Sumber: illustrationhistory.org)

### 2.2.3. Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual

Dalam mendesain suatu karya, ada baiknya perlu diperhatikan beberapa prinsip komposisi desain yang harus diterapkan. Sebuah komposisi harus memiliki enam prinsip, kesatuan (*unity*) atau keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), proporsi (*proportion*), irama (*rhythm*), penekanan (*focus/emphasis*), serta kekontrasan dan keanekaragaman (*similarity & contrast*).

#### 1. Kesatuan (*unity*) atau Keselarasan (*harmony*)

Merupakan salah satu prinsip dalam desain yang mengutamakan keselarasan antar objek baik kesamaan warna, raut, arah, dan lain-lain. Prinsip ini menyatukan elemen-elemen oleh kelompok yang saling berdekatan sehingga terlihat seperti milik mereka bersama. Tidak ada kesatuan ataupun keselarasan dalam karya akan terlihat seperti tercerai berai.



Gambar 2. 8 Prinsip Kesatuan dan Keselarasan  
(Sumber: *Pinterest*)

#### 2. Keseimbangan (*balance*)

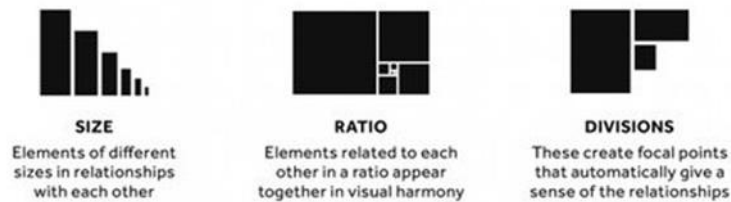
Merupakan prinsip desain dimana semua elemen sama rata dan sama rasa, tidak ada yang saling membebani. Ada dua cara untuk mendapatkan keseimbangan dalam desain. Yang pertama adalah Keseimbangan Simetris yang merupakan susunan bentuk yang sama persis mulai dari elemen kiri hingga ke kanan. Yang kedua adalah Keseimbangan Asimetris yang walaupun satu kelompok memiliki bentuk yang berbeda tapi secara visual terlihat seimbang. Warna, nilai, ukuran, bentuk, dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur keseimbangan.



Gambar 2. 9 Prinsip Keseimbangan  
(Sumber: *Pinterest*)

### 3. Proporsi (*proportion*)

Merupakan prinsip desain yang menekankan perbandingan ukuran atau skala yang tepat untuk menggambarkan hubungan yang serasi dengan satu objek dengan yang lain. Proporsi sendiri merupakan hubungan matematis dalam sebuah bidang. Dengan adanya prinsip ini karya akan semakin tertata rapi dan memiliki bentuk yang wajar. Visual yang terlihat tidak proposional akan terlihat aneh dan tidak seimbang. Jenis Proporsi bisa diatur dalam ukurannya, rasionya atau per-area atau divisi untuk menciptakan titik fokus atau *focal points*.



Gambar 2. 10 Prinsip Proporsi  
(Sumber: *idrcorner.com*)

#### 4. Irama (*rhythm*)

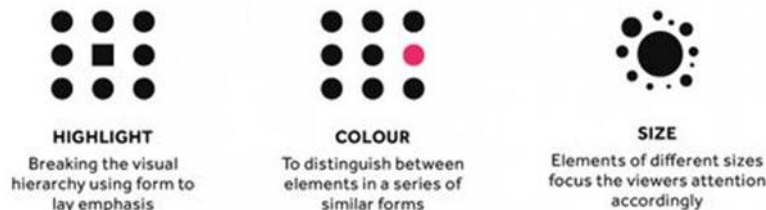
Merupakan prinsip desain yang mengutamakan pengulangan gerak secara terus menerus dan teratur. Misalnya pada ombak di lautan, barisan semut, gerak daun dan lain sebagainya. Kunci sukses membangun sebuah desain berdasarkan irama adalah mengerti perbedaan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan adalah mengulang elemen beberapa visual atau seluruhnya secara konsisten sedangkan Variasi adalah perubahan sejumlah elemen, misalnya warna, ukuran, bentuk, ruang, posisi, atau bobot visual dari sebuah elemen.



Gambar 2. 11 Prinsip Irama  
(Sumber: *theartofed.com*)

#### 5. Penekanan (*focus/emphasis*)

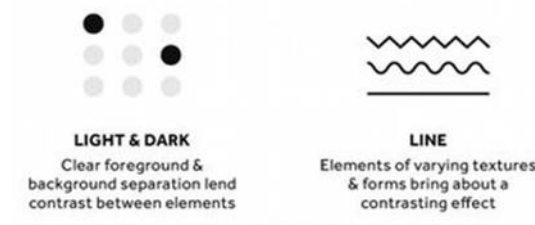
Fokus difungsikan sebagai objek utama untuk menarik perhatian. Biasanya yang diberi penekanan atau fokus cukup satu objek saja, karena terlalu banyak fokus dapat mengurangi penekanan dari objek yang ingin ditonjolkan tersebut. Penekanan merupakan area yang dianggap menarik dan dominan. Dominasi dari sebuah objek utama dapat ditingkatkan dengan membuat objek tampak lebih besar, lebih indah, dengan penempatan yang pas. Penekanan bisa dibuat dengan memberikan perbedaan warna, ukuran atau bentuk pada salah satu objek dalam sebuah kelompok.



Gambar 2. 12 Prinsip Proporsi  
(Sumber: *idrcorner.com*)

## 6. Kekontrasan dan Keanekaragaman (*similarity & contrast*)

Prinsip kontras menghindari elemen desain dalam halaman yang tampak serupa. Kontras menjadi visualisasi yang paling menarik perhatian dan penyebab awal pembaca membaca halaman tersebut. Sedangkan keanekaragaman (*similarity*) merupakan prinsip dalam desain untuk membedakan jenis bentuk dari yang lain agar tidak memberikan kesan yang monoton atau membosankan. Penggunaan kedua prinsip ini bisa digunakan dengan memberikan perbedaan warna atau bentuk garis.



Gambar 2. 13 Prinsip Kontras dan Keanekaragaman  
(Sumber: *idcorner.com*)

### 2.2.4. Poster

Poster adalah media publikasi dengan tujuan memberikan informasi kepada target audiens atau kepada masyarakat yang berisikan mengenai informasi tulisan yang disajikan dalam bentuk gambaran. Tak hanya gambar, poster juga berisikan sedikit tulisan guna memperjelas informasi yang akan disampaikan dari poster tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Poster adalah plakat yang dipasang di tempat umum yang dapat berupa pengumuman atau iklan. Tak hanya itu, poster juga dapat menjadi tempat informasi edukasi kepada masyarakat umum. Secara khusus, poster disesuaikan dengan kepentingan pembuat, dapat dijadikan tujuan komersil, informasi publik, tujuan kemanusiaan atau yang lainnya.



Poster juga mempunyai ciri-ciri khusus. Ciri-ciri poster antara lain :

1. Isi konten jelas, tidak bertele – tele.
2. Dapat menjelaskan secara cepat, dengan melihat gambar sudah mengerti maksud dari poster tersebut.
3. Menggunakan banyak gambar dengan perpaduan warna.
4. Menarik perhatian orang.
5. Menggunakan bahasa yang singkat, jelas, dan mudah dipahami.

Selain mempunyai ciri-ciri, poster juga memiliki dua jenis, yakni poster dengan jenis berdasarkan isi dan jenis poster berdasarkan tujuan. Berikut adalah poster berdasarkan isi :

1. Poster niaga, yaitu poster yang ditujukan untuk menawarkan barang atau jasa.
2. Poster layanan masyarakat, yaitu poster berupa informasi yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat secara umum.
3. Poster kegiatan, yaitu poster yang menginformasikan kepada masyarakat mengenai suatu kegiatan yang akan diselenggarakan.
4. Poster pendidikan, yaitu poster yang biasa dipasang di sekolah-sekolah guna mengedukasi atau bertujuan mendidik.

Jenis yang kedua ialah jenis poster berdasarkan tujuan. Berikut jenis-jenisnya:

1. Poster kampanye, yaitu poster yang digunakan terhadap partai politik untuk menarik simpati masyarakat.
2. Poster film, yaitu poster yang bertujuan untuk mempromosikan suatu film yang akan tayang.
3. Poster buku, yaitu poster yang bertujuan untuk mempopulerkan buku yang dijual.
4. Poster propaganda, yaitu poster yang berisi kalimat bertentangan dengan pemerintahan berwenang.

5. Poster '*wanted*', yaitu poster yang memuat informasi penjahat yang menjadi buronan, informasi orang hilang ataupun informasi mengenai lapangan pekerjaan.
6. Poster riset, yaitu poster yang menginformasikan mengenai kegiatan riset.
7. Poster afirmasi, yaitu poster yang bertujuan memberikan motivasi kepada pembaca.

#### **2.2.5. Budaya Ma'Nene di Tana Toraja**

Ritual Ma'Nene dilaksanakan tiga tahun sekali di sejumlah lokasi di Kabupaten Toraja Utara, Sulawesi Selatan. Ratusan jenazah yang telah di makamkan di dalam patane atau kuburan khas suku Toraja akan dibuka kembali. Setiap jenazah yang tersimpan dalam kondisi utuh karena sebelumnya sempat diawetkan.

Sebelum membuka peti dan mengangkat jenazah, tetua adat dengan sebutan *Ne'Tomina Lumba*, akan membacakan doa dalam Bahasa Toraja kuno serta memohon izin kepada leluhur agar masyarakat mendapat rahmat keberkahan setiap musim tanam hingga panen.

*Ne'Tomina* sendiri merupakan gelar adat yang diberikan kepada tetua kampung. Dengan kata lain, ia adalah orang yang dituakan dan juga berperan sebagai imam atau pendeta. Proses Ma'nene akan dilakukan pihak keluarga dengan membersihkan jenazah leluhur yang telah berusia ratusan tahun tersebut dengan menggunakan kuas.

Setelah selesai dibersihkan, jenazah akan dipakaikan baju yang baru. Sebelum dimasukkan kembali kedalam peti, jenazah akan dijemur beberapa menit dibawah sinar matahari untuk dikeringkan. Hal ini dilakukan agar jenazah tetap awet. Salah satu tokoh masyarakat *Lembang Poton* yang juga keluarga pelaksana ritual Ma'Nene, Pieter Rayub mengatakan bahwa proses ini sudah berlangsung sejak lama.

Tujuan dilakukannya ritual ini agar keluarga yang berada di perantauan dapat datang untuk menjenguk orangtua atau *Nene To'dolo* (moyang). Selain itu, ritual ini juga untuk mempererat hubungan orang yang berada di perantauan dengan orangtua yang masih hidup ataupun yang sudah meninggal.



Gambar 2. 14 Membersihkan Jenazah di Budaya Ma'Nene  
(Sumber: Indonesiakaya.com)



Gambar 2. 15 Menjemur Jenazah  
(Sumber: Indonesiakaya.com)



Gambar 2. 16 Pemakaian Baju untuk Jenazah  
(Sumber: Indonesiakaya.com)

### 2.2.6. Seni Psychedelic

Kata *psychedelic* berasal dari bahasa Yunani, yaitu *psycho* yang artinya pikiran, jiwa, dan mental serta *delein* yang artinya mewujudkan atau merealisasikan. Aliran seni *psychedelic* ini muncul dan dipelopori oleh anak-anak muda yang menganut gaya hidup *Hippies*. *Hippies* adalah sebuah subkultur yang muncul dari gerakan pemuda Amerika Serikat pada pertengahan 1960-an dan menyebar ke negara-negara lain di seluruh dunia. *Hippies* merupakan istilah yang populer pada pertengahan tahun 1960an yang mengacu pada kelompok kaum muda yang berusaha untuk menjatuhkan nilai-nilai sosial yang sudah mapan, sebagai bentuk pemberontakan terhadap institusi-institusi dasar yang ada dalam masyarakat.

Seni *psychedelic* ini memiliki gaya visual yang menarik serta berkarakter, di mana elemen visualnya mementingkan aspek bawah sadar atau bersifat surealis. Karakter khas seni ini juga dapat dilihat dari penggunaan warnanya yang kontras dan menggunakan tipografi yang unik dan meliuk seperti berputar dan bergoyang. Seni ini menarik inspirasi dari gambaran yang dialami seseorang yang sedang mengalami *acid trip* atau halusinasi di bawah pengaruh obat. Secara harfiah diterjemahkan, menjadi “pikiran-manifestasi”, seni *psychedelic* ialah kemampuan memvisualisasikan apa yang ada dalam pikiran menjadi *vision* (penglihatan), yang akan terasa sangat nyata.

Dibutuhkan eksplorasi visual mengenai seni *psychedelic experience* dalam bentuk ilustrasi yang dapat menggambarkan secara jelas gaya visual, bentuk, serta warna dalam pengolahan ruang imajinasi dan visualisasi alam bawah sadar. Eksplorasi visual ini memperlakukan seni *psychedelic* sebagai bagian dari *subjective visual experience* dari persepsi visual seseorang.

#### a) Subjective Visual Experience

Visualisasi seni *psychedelic* yang diakibatkan oleh halusinasi yang muncul dari konsumsi obat dan zat adiksi psikotropika pada dasarnya adalah sebuah *subjective visual experience*. Karakteristik Visual Psychedelic yang diasosiasikan dengan *subjective visual experience* pada umumnya memunculkan ornament Art Nouveau, simbol-simbol, dan tipografi Victorian.

Ciri karakter visual psychedelic, diantaranya yaitu :

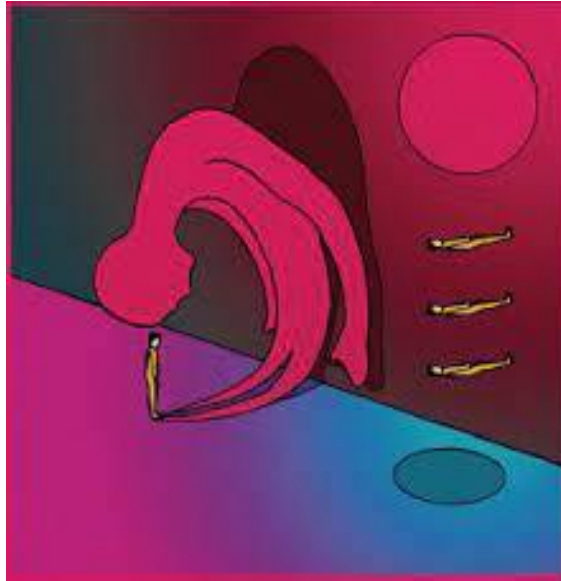
- Penggunaan warna yang kontras dan saling bertabrakan.
- Komposisi atau teknik penyusunan elemen yang tidak teratur dan tidak masuk akal.
- Keterbacaan huruf relatif rendah dan tidak jelas, meliuk-liuk, rumit, dan transposisi dari ruang positif dan negative.
- Menggunakan tekstur-tekstur yang rumit.
- Fantastis (bersifat fantasi tau tidak nyata) dan metafisik (berhubungan dengan hal-hal yang non-fisik atau tidak terlihat).
- Objek dan tema yang abstrak, terkadang berupa kolase gambar.
- Pengulangan motif.
- Sangat detail dan penuh.
- Banyak menggunakan bentuk spiral, lingkaran yang berpusat (*diffraction patterns*) dan *motif entoptic* (ilusi dan halusinasi)



Gambar 2. 17 Penggayaan Ilustrasi *Psychedelic*  
(Sumber:[juxtapoz.com](http://juxtapoz.com))

b) Explorasi Visual Psychedelic Experience

Dalam eksplorasi visual ini, pengalaman visual didapatkan dari visualisasi emosi dan visualisasi musik *psychedelic* untuk menggugah *psychedelic experience* tanpa penggunaan obat dan zat psikotropika. Eksplorasi visual ini menuangkan ciri karakter visual psychedelic:



Gambar 2. 18 Eksplorasi Visual Pengalaman Subjektif Muak  
(Sumber: M. Fauzan Azizi)

Gambar pertama pada eksplorasi visual *psychedelic experience* ialah eksplorasi visual yang mencoba untuk memunculkan pengalaman subjektif muak ke dalam ilustrasi. Ilustrasi ini menampilkan unsur surealis dengan memunculkan bayangan yang keluar dari dinding dan menatap lekat kepada diri seseorang untuk mengekspresikan emosi muak. Pengulangan motif di mana subjek utama digambarkan secara repetisi untuk memperlihatkan kondisi keseharian yang berjalan statis tanpa perubahan. Bayangan dibuat meliuk dengan warna yang kontras dengan subjek untuk memberikan penekanan bahwa bayangan berbeda dengan subjek yang statis dan kaku. Dunia sekitar diberi warna neon yang seirama dengan bayangan untuk menekankan emosi yang dibawa oleh bayangan tersebut.



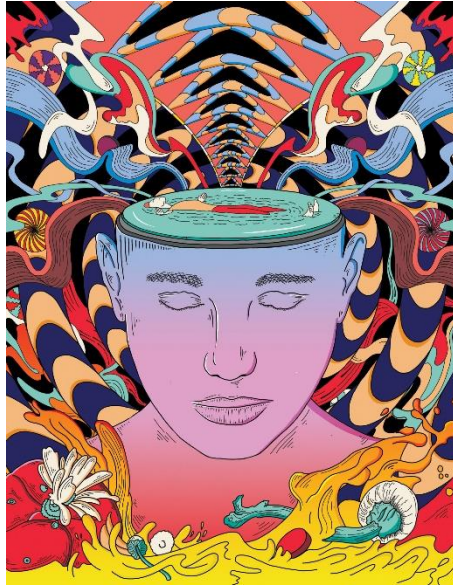
Gambar 2. 19 Eksplorasi Visual Pengalaman Subjektif Bahagia  
(Sumber: M. Fauzan Azizi)

Gambar kedua adalah ilustrasi yang menampilkan kolase abstrak dengan objek utama wajah seorang perempuan yang terlihat bahagia. Kolase abstrak didukung dengan warna-warna cerah menampilkan mobil, pigura lukisan, bebek, dan tangan yang sedang menuangkan air dengan kondisi objek apa adanya tanpa distorsi untuk menggambarkan penekanan terhadap materialistis dunia sebagai sumber kegembiraan.

### 2.3. Kajian Sumber Ide

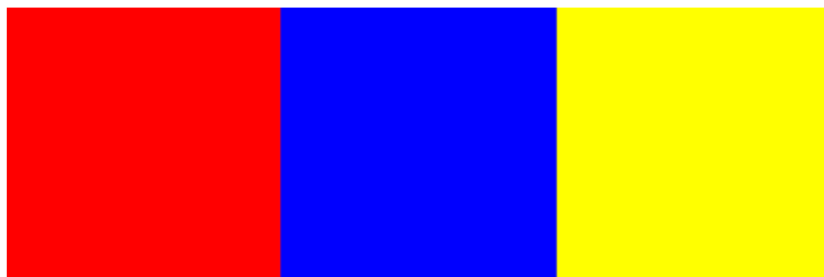
Ide perancangan yang diambil untuk Perancangan Poster Mengenalkan Budaya Ma'nene di Tana Toraja untuk Remaja Usia 12 Hingga 24 Tahun adalah sebuah poster dari Murugiah yang berjudul "*MIND MENDERS*" dalam bentuk ilustrasi digital, berukuran 2220 x 2870 pixels dan di publikasikan pada tahun 2018. Penulis melihat

dari segi pewarnaan yang kontras dari objek maupun dari warna *background* nya menjadikan inspirasi yang mendukung untuk perancangan poster.



Gambar 2. 20 Poster "Mind Menders"  
(Sumber:news scientist.com)

Warna-warna yang digunakanpun kebanyakan menggunakan warna primer dan sekunder. Dimana warna-warna ini adalah warna dasar yang sangat kontras dan mencolok jika digunakan. Walaupun banyak menggunakan warna dasar primer dan sekunder, poster dari ide perancangan ini juga menggunakan sedikit kombinasi warna campuran dan warna netral. Berikut adalah warna yang sering digunakan dalam karya jenis psikedelik :

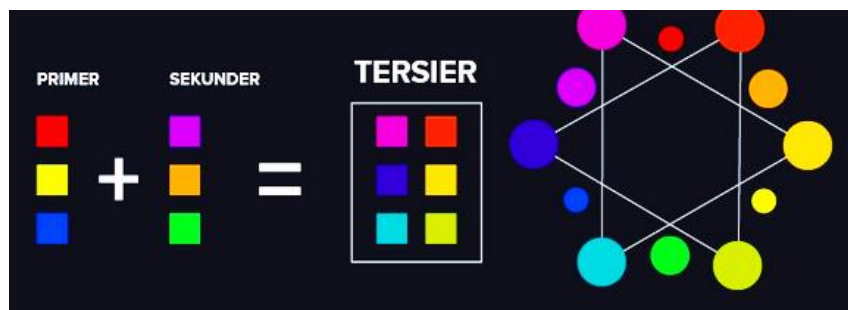


Gambar 2. 21 Warna Primer  
(Sumber:Edmodo.id)





Gambar 2. 22 Warna Sekunder  
(Sumber:Edmodo.id)



Gambar 2. 23 Warna Tersier  
(Sumber:Edmodo.id)

Untuk garis sendiri menggunakan garis spiral, gelombang, melengkung, dan untuk bentuk menggunakan bentuk non geometris, sehingga gambar terlihat tidak kaku. Karena target dari karya ini dikhususkan untuk kalangan remaja, garis spiral, gelombang, melengkung, dan menggunakan bentuk non geometris, bertujuan untuk menarik perhatian remaja dan diharapkan dapat masuk dalam selera anak remaja saat ini sehingga karya dapat dinikmati. Berikut adalah gambar dari garis spiral, gelombang, melengkung, dan bentuk non geometris:



Gambar 2. 24 Garis Lengkung, Spiral, dan Gelombang  
(Sumber:muthiaputriluqman.blogspot.com)



Gambar 2. 25 Bentuk Non Geometris  
(Sumber:muthiaputriluqman.blogspot.com)

Referensi desain yang kedua ialah poster karya dari Sultan Dienhaq yang diunggah ke platform kumpulan karya bernama “*Posterizes.com*”. Poster ini menginspirasi penulis dari bentuk wajah yang digambar berulang membentuk sebuah lingkaran dan dijadikannya sebuah *background*. Tidak hanya itu, gambar jamur yang digambar dalam jumlah banyak dengan bentuk yang berbeda juga pas dengan perpaduan *background* yang sederhana tersebut. Poster ini menginspirasi penulis, bahwa *background* yang sederhana dengan menggunakan sedikit objek dalam jumlah banyak dapat membuat daya tarik tersendiri dari poster tersebut.



Gambar 2. 26 Poster "Tame Impala"  
(Sumber: heypogo.com)