

## **Bab II**

### **Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Tinjauan terhadap Studi dan Perancangan Terdahulu**

Perancangan ini membutuhkan tinjauan terhadap studi serta perancangan terdahulu guna membantu penulis dalam merancang karya yang akan dibuat. Jurnal pertama yang digunakan oleh penulis adalah sebuah artikel yang berjudul “Kajian Historis tentang Candi Badut di Kabupaten Malang” (Oktavianto dkk., 2013). Artikel tersebut ditulis dengan tujuan mengidentifikasi Candi Badut sebagai tempat pendarmaan Resi Agastya. Artikel ini akan menjadi salah satu sumber bagi penulis dalam penulisan sejarah Candi Badut.

Artikel kedua berjudul “Perancangan Buku Fotografi Historis Candi Badut sebagai Candi Tertua di Jawa Timur” (Sulistio dkk., 2018). Artikel ini bertujuan untuk menggugah pembaca untuk melakukan restorasi terhadap Candi Badut dengan menggunakan buku fotografi historis sebagai medianya. Dalam artikel tersebut, didapati informasi mengenai sejarah dari Candi Badut. Selain itu, didapati juga sebuah gambaran mengenai tata letak untuk isi dari buku tersebut. Artikel tersebut akan membantu penulis dalam mengkaji mengenai sejarah Candi Badut, dan juga sebagai referensi mengenai tata letak untuk isi buku yang akan dirancang nantinya.

Tinjauan berikutnya adalah sebuah artikel yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada” oleh Soedarso (2014). Artikel tersebut bertujuan untuk menyampaikan kembali peristiwa sejarah dengan cara yang menarik, yaitu dengan menggunakan media buku ilustrasi. Dalam artikel tersebut, didapati sebuah gambaran mengenai buku ilustrasi perjalanan Gajah Mada beserta proses dari tinjauan desain karakternya. Jurnal ini akan membantu penulis dengan menjadi referensi dalam membuat sebuah buku ilustrasi.

Tinjauan keempat merupakan sebuah artikel yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind” (Hukubun, 2019). Artikel tersebut bertujuan untuk merancang sebuah buku ilustrasi mengenai cerita rakyat suku Malind yang karakternya berbentuk Wayang Papua. Dalam artikel ini, didapati

beberapa pengaplikasian karya yang dapat dijadikan sebagai referensi bagi penulis dalam membuat karya sekunder.

Artikel berikutnya merupakan sebuah artikel ilmiah oleh Wibowo (2016) yang berjudul “Pemaknaan Lingga-Yoni dalam Masyarakat Jawa-Hindu di Kabupaten Banyuwangi Provinsi Jawa Timur: Studi Etnoarkeolog”. Penelitian dalam artikel tersebut bertujuan untuk mengungkapkan ragam bentuk dari lingga-yoni yang terdapat di daerah Banyuwangi serta mengungkap makna dari benda tersebut dalam masyarakat Jawa-Hindu yang berada di daerah Banyuwangi dengan metode observasi, studi pustaka, serta wawancara. Penulis akan menggunakan artikel ini untuk mempelajari makna dari lingga-yoni.

Artikel keenam merupakan sebuah artikel ilmiah oleh Galeswangi (2021) yang berjudul “Kajian arca Agastya Bertubuh Ramping Koleksi Museum Mpu Purwa Kota Malang”. Penelitian dalam artikel tersebut bertujuan mengidentifikasi serta mengkaji tempat asal dari arca Agastya yang ditemukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penulis menggunakan artikel ini untuk mempelajari mengenai Candi Karangbesuki.

Artikel selanjutnya adalah sebuah artikel yang berjudul “Pembinaan Etika Hindu Berdasarkan Teks Agastya Parwa pada Generasi Muda Hindu di Desa Tembok Kabupaten Buleleng” oleh Suadnyana dan Wira (2022). Artikel ini merupakan pengabdian yang bertujuan untuk membina generasi muda yang beragama Hindu yang berada di Desa Tembok serta menerapkan ajaran etika hindu yang terdapat dalam *Agastya Parwa*. Artikel ini akan digunakan penulis untuk mempelajari mengenai Resi Agastya.

Artikel kedelapan yang akan digunakan penulis adalah artikel oleh Dumarcay dengan judul “*Le Candi Badut*” (2002). Artikel tersebut berisi deskripsi mengenai Candi Badut serta strukturnya. Artikel ini akan membantu penulis dalam menggambarkan seperti apa Candi Badut pada zaman dahulu.

Artikel terakhir adalah sebuah laporan tugas akhir oleh Wakik (2019), yang berjudul “Gaya Ilustrasi Semi Realis dalam Perancangan Buku Ilustrasi dan Promosi Sejarah Gerbong Maut Bondowoso”. Artikel tersebut bertujuan untuk merancang sebuah buku ilustrasi untuk memperkenalkan sejarah dari Gerbong Maut Bondowoso. Dalam laporan tugas akhir tersebut, tersebut didapati *layout* dari

buku ilustrasi tersebut yang dapat menjadi referensi bagi penulis dalam merancang karya primer nantinya.

Pembeda antara perancangan-perancangan tersebut dengan karya penulis nantinya adalah gaya ilustrasi serta *layout* dari buku ilustrasi yang akan dibuat. Selain itu, buku ilustrasi tersebut nantinya akan lebih menekankan kepada ilustrasinya dibanding teks yang ada dalam buku tersebut.

### **2.1.2 Buku Referensi**

Buku pertama yang digunakan oleh penulis dalam membantu perancangan ini adalah buku "*Layout: Dasar & Penerapannya*" oleh Rustan (2009). Buku ini akan membantu penulis dalam membuat tata letak yang baik bagi buku ilustrasi yang akan dirancang supaya terlihat lebih menarik.

Buku kedua yang akan digunakan oleh penulis adalah buku dengan judul "*Mastering Fantasy Art: Drawing Dynamic Characters*" oleh John Stanko (Stanko, 2014). Buku ini akan digunakan penulis untuk mempelajari mengenai pencahayaan, foto referensi yang sebaiknya digunakan, dan sebagainya agar dapat membuat ilustrasi yang menarik.

Buku ketiga yang digunakan oleh penulis adalah sebuah buku oleh Soekmono (2017) yang berjudul "Candi, Fungsi dan Pengertiannya". Buku tersebut akan membantu penulis dalam memahami lebih dalam mengenai apa yang dimaksud dengan candi serta membantu dalam memahami arca-arca yang ada pada candi.

Buku berikutnya adalah buku dengan judul "Mengenal Kerajaan-kerajaan Nusantara" oleh Prasetyo (Prasetyo, 2009). Buku ini digunakan penulis untuk mencari informasi mengenai Kerajaan Kanjuruhan.

Buku terakhir yang digunakan oleh penulis adalah buku yang berjudul "Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar" oleh Madjid dan Wahyudhi (2014). Buku ini akan digunakan penulis untuk mempelajari metodologi sejarah supaya dapat membantu dalam memberi kajian mengenai sejarah Candi Badut.

## **2.2 Sumber Ide Perancangan**

### **2.2.1 Gaya Lukisan**

Gaya lukisan yang menjadi sumber ide perancangan dari penulis adalah gaya lukisan dari Nikolas Lytras. Penulis ingin menggunakan gaya lukisan tersebut supaya dapat memberi kesan organik dalam karya penulis sehingga dapat

mendukung tema penulis dalam perancangan ini, yaitu sejarah. Penulis tidak akan meniru persis gaya tersebut, tetapi hanya sebagai referensi.



Gambar 2.1 Lukisan Nikolas Lytras “*Straw Hat*”  
Sumber: <https://unsplash.com/photos/88w2y15A78Y>

### 2.2.2 Teknik Pencahayaan

Teknik pencahayaan yang menjadi sumber referensi bagi penulis adalah Teknik pencahayaan chiaroscuro. Teknik tersebut merupakan teknik yang menggunakan gelap dan terang secara kontras. Teknik ini digunakan penulis untuk memberi kesan dramatis bagi pembaca agar terlihat lebih menarik.



Gambar 2.2 Foto dengan Teknik Pencahayaan Chiaroscuro  
Sumber: <https://unsplash.com/photos/EsUIf7hfbfU>

## **2.3 Landasan Teori**

### **2.3.1 Ilustrasi**

Menurut Fleishman (2004:3, *cit.* Maharsi 2016:3), ilustrasi merupakan seni yang menyertai suatu proses produksi ataupun suatu gambar, diagram, atau foto yang wujudnya dapat berupa naskah cetak, terucap, ataupun elektronik. Menurutnya, ilustrasi dapat menjelaskan sebuah maksud. Terdapat juga sebuah definisi lain menurut Gruger (1936:284, *cit.* Tangsi & M. S. Husain [Eds] 2017:2), yang mengatakan bahwa dalam pengertian ilustrasi yang luas, ilustrasi merupakan “gambar yang bercerita”. Dari kedua penjelasan tersebut, dapat daitikan bahwa ilustrasi merupakan sebuah gambar dalam berbagai bentuk yang memiliki sebuah penjelasan atau cerita.

### **2.3.2 Fungsi Ilustrasi**

Menurut Salam (2017:15-17), seni ilustrasi memiliki berbagai fungsi. Fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan

Fungsi menjelaskan sebuah ide yang terdapat dalam suatu naskah atau teks adalah fungsi tradisional dari ilustrasi, baik dalam gambaran realistis/naturalistis ataupun diagram/skematik.

2. Mendidik

Fungsi mendidik dimiliki oleh seni ilustrasi yang diciptakan demi menyampaikan pesan-pesan yang bersifat edukatif untuk memunculkan kesadaran dalam seseorang supaya dapat berubah menjadi pribadi yang lebih baik.

3. Menceritakan

Fungsi ini tampak jelas pada seni ilustrasi yang berwujud cergam atau komik, dongeng, ataupun roman yang adalah susunan dari gambar serta teks untuk penjelasnya.

4. Mempromosikan

Fungsi ini dimiliki oleh:

- a. Ilustrasi yang digunakan untuk iklan, seperti poster, leaflet, dan sebagainya yang dibuat untuk mengajak masyarakat supaya menerima sebuah ide ataupun menggunakan produk atau jasa tertentu.

- b. Ilustrasi yang berwujud gambar yang bertujuan untuk memperkenalkan suatu ide dengan meletakkannya pada kaos, stiker, poster, dan sebagainya tanpa menggunakan teks yang sifatnya persuasive.
  - c. Ilustrasi busana yang diciptakan demi memperkenalkan desain busana yang baru.
- 5. Menghibur
 

Fungsi menghibur dimiliki oleh seni ilustrasi yang berwujud kartun humor yang menyajikan kelucuan yang diambil dari kehidupan sehari-hari baik dalam wujud cetak ataupun animasi.
- 6. Menyampaikan Opini
 

Fungsi ini dimiliki oleh ilustrasi editorial. Ilustrasi tersebut hadir dalam bentuk-bentuk sebagai berikut.

  - a. Ilustrasi editorial dalam kolom opini yang terdapat pada majalah, surat kabar, ataupun animasi bagi televisi.
  - b. Karikatur sebagai sebuah opini yang disajikan pada majalah, surat kabar, dan juga dalam bentuk animasi pada tayangan televisi.
- 7. Memperingati Suatu Peristiwa
 

Fungsi ini dimiliki oleh ilustrasi pada perangko yang temanya merupakan hari-hari bersejarah.
- 8. Memuliakan
 

Fungsi ini dimiliki oleh ilustrasi pada perangko dan bisa dimiliki juga oleh ilustrasi lainnya yang mengangkat tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam sejarah.
- 9. Menyampaikan Rasa Simpati dan Empati
 

Fungsi ini merupakan fungsi yang bertujuan menyampaikan rasa simpati bagi peristiwa yang bahagia atau menyampaikan empati bagi mereka yang sedang berduka. Ilustrasi yang memiliki fungsi ini biasanya berupa kartu ucapan.
- 10. Mencatat Peristiwa
 

Fungsi ini merupakan sesuatu yang dimiliki oleh seni ilustrasi yang diciptakan untuk membuat dokumentasi dari peristiwa-peristiwa penting, seperti dalam perangko.

### 2.3.3 Unsur Fisik Ilustrasi

Dalam sebuah buku yang berjudul “Pengetahuan Dasar Seni Rupa” (Salam et al., 2020), terdapat berbagai unsur fisik dalam seni rupa. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut.

#### 1. Bentuk

Bentuk, yang adalah salah satu unsur fisik dari seni rupa, dapat berupa, garis, titik, bidang, serta gempal.

##### a. Titik

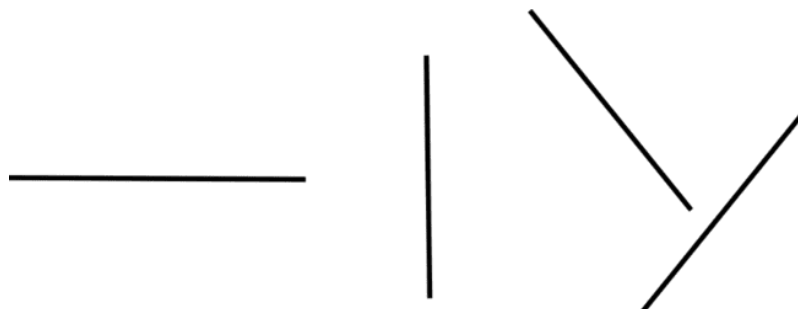
Titik merupakan sebuah bentuk kecil yang tidak memiliki dimensi. Umumnya, raut titik berbentuk bundaran sederhana. Namun, apabila dibesarkan, titik memiliki raut yang dapat berupa bundaran, tanpa sudut, mampat, dan lain-lain.



Gambar 2.3 Titik  
Sumber: Data Pribadi

##### b. Garis

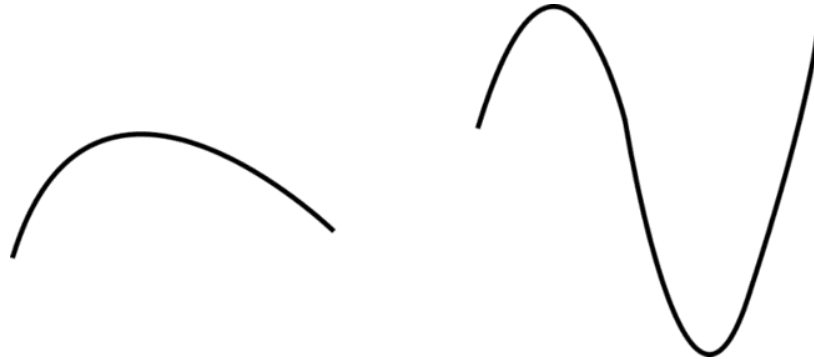
Garis merupakan sebuah hasil goresan yang nyata atau batas dari sebuah benda, ruang, warna, serta rangkaian massa. Terdapat beberapa jenis garis seperti garis lurus, yang terdiri dari garis horizontal, vertikal, dan diagonal.



Gambar 2.4 Garis Vertikal, Horizontal, dan Diaogonal  
Sumber: Data Pribadi

Jenis garis yang kedua adalah garis lengkung, yang dapat dibedakan antara garis lengkung tunggal, yang diasosiasikan dengan gumpalan

asap, balon, buih sabun, dan sebagainya, dan garis lengkung majemuk, yang biasa diasosiasikan dengan Gerakan ombak atau Gerakan yang dinamis.



Gambar 2.5 Garis Lengkung Tunggal dan Majemuk  
Sumber: Data Pribadi

Terdapat juga garis zig-zag yang pada dasarnya merupakan garis lurus yang dibuat menjadi patah-patah sehingga membuat sudut yang runcing.

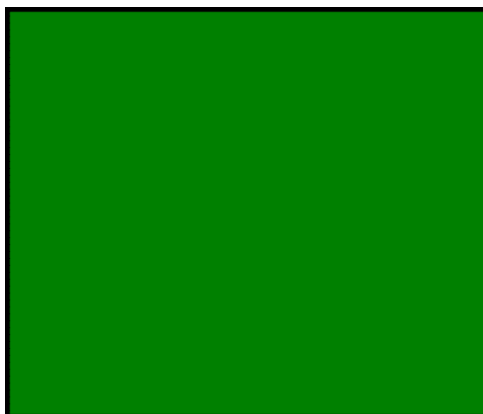


Gambar 2.6 Garis Zig-zag  
Sumber: Data Pribadi

c. Bidang

Bidang merupakan sebuah bentuk pipih yang tidak memiliki ketebalan, tetapi memiliki dimensi panjang serta lebar, kedudukan serta arah dan dibatasi dengan garis. Secara lazim disebut juga dengan bentuk dua dimensi.

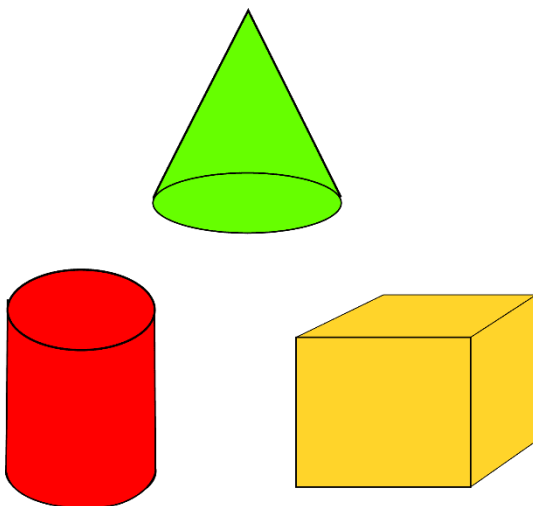




Gambar 2.7 Bidang  
Sumber: Data Pribadi

d. Gempal/Volume

Gempal merupakan bentuk yang memiliki dimensi kedalaman atau ketebalan selain panjang dan lebar atau lebih lazim disebut dengan bentuk tiga dimensi.



Gambar 2.8 Gempal/Volume  
Sumber: Data Pribadi

2. Warna

Warna, dalam seni rupa, adalah sebuah unsur yang penting. Terdapat setidaknya hal penting untuk diketahui mengenai warna, yaitu peran serta klasifikasi dari warna.

a. Peran Warna

Terdapat tiga peran warna yang lazim didapati dalam penggunaannya. Peran-peran tersebut adalah sebagai berikut.

- Mewakili Alam  
Warna bisa berperan dalam mewakili alam di dalam seni rupa. Hal tersebut terutama untuk menggambarkan objek-objek alam, seperti pohon, langit, matahari, dan sebagainya.
- Sebagai Simbol  
Warna bisa menjadi simbol apabila dipakai untuk melambangkan suatu keadaan, suasana, ataupun sifat tertentu. Contoh dari ini adalah warna merah yang bisa melambangkan keberanian, semangat, cinta, dan sebagainya. Contoh lainnya adalah warna biru yang dapat melambangkan kedamaian, kebenaran, dan sebagainya.
- Mewakili Dirinya  
Warna dapat berperan dalam mewakili dirinya sendiri apabila digunakan hanya untuk menampilkan warna itu sendiri. Contoh dari ini adalah penggunaan sebuah warna pada berbagai benda, seperti warna rumah, warna kendaraan, dan lain-lain.

b. Klasifikasi Warna

Dalam bidang seni rupa, warna secara umum dibedakan atas lima tingkatan atau golongan. Kelima tingkatan tersebut adalah sebagai berikut.

- Warna Primer  
Warna primer merupakan warna yang tercipta bukan dari hasil pencampuran antara warna yang lainnya. Warna tersebut adalah merah, biru dan kuning.
- Warna Sekunder  
Warna sekunder merupakan warna yang terbuat dari pencampuran dua warna primer. Warna tersebut adalah jingga, hijau, dan ungu/violet.
- Warna Tengah  
Warna tengah adalah warna yang berada di antara warna primer dan sekunder. Warna tersebut terdiri dari hijau kekuning-kuningan, jingga kekuning-kuningan, jingga kemerah-merahan,

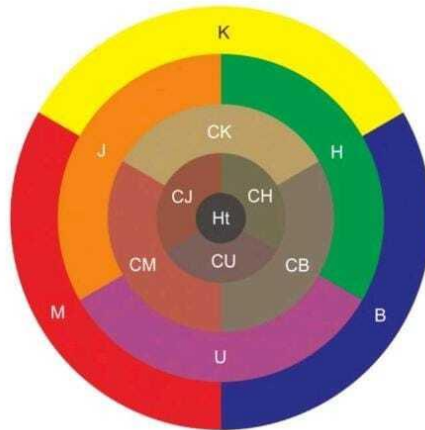
ungu kemerah-merahan, hijau kebiru-biruan, dan ungu kebiru-biruan.

- **Warna Tersier**

Warna tersier merupakan warna yang terbuat dari percampuran dua warna sekunder. Warna yang termasuk dalam kategori tersebut terdiri dari coklat kemerah-merahan, coklat kekuning-kuningan, dan coklat kebiru-biruan.

- **Warna Kuartar**

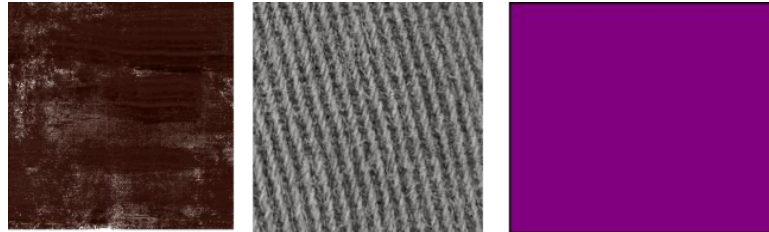
Tingkatan adalah warna yang terbuat dari percampuran antara dua warna tersier. Warna-warna tersebut adalah coklat kehijau-hijauan, coklat kejingga-jinggaan, dan coklat keungu-unguan.



Gambar 2.9 Klasifikasi Warna  
Sumber: Salam dkk., 2020

### 3. Tekstur/Barik

Tekstur/barik merupakan nilai raba dari sebuah permukaan. Nilai tersebut terdiri dari kasar dan halus. Namun, secara visual hal tersebut ada yang bersifat semu, yang artinya adalah terdapat perbedaan dengan kesan yang dilihat dan waktu diraba.



Gambar 2.10 Contoh Tekstur  
Sumber: Data Pribadi

### 4. Ruang

Menurut Belvin (1980, cit. Salam 2020), membedakan antara ruang nyata dan ruang gambar. Ruang nyata merupakan ruang yang secara visual terlihat dan bisa dirasakan serta diraba. Ruang tersebut dapat memiliki wujud tiga atau dua dimensi. Sedangkan ruang gambar atau ruang semu merupakan ruang yang hanya digambarkan dan tidak nyata. Ruang tersebut disebut semu karena hanya tampak berdasarkan penglihatan.



Gambar 2.11 Ruang Semu dan Ruang Nyata  
Sumber: Data Pribadi

5. Struktur

Struktur merupakan susunan atau hasil dari pengorganisasian dari berbagai unsur fisik yang menciptakan wujud yang baru yang disebut sebagai karya seni. Struktur dari sebuah karya seni merupakan aspek yang menyangkut keseluruhan dari karya sebuah seni tersebut yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan tertentu antara berbagai unsur yang telah disusun tersebut.