

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Rajamala

Canthik Kyai Rajamala merupakan hiasan pada ujung perahu, pemberian nama Rajamala karena bentuk *canthik* tersebut yang berupa beberapa kepala tokoh yang ada dalam cerita pewayangan yaitu Raden Rajamala. *Canthik* Kyai Rajamala pada masa dulu memang dijadikan hiasan ujung perahu Keraton Surakarta saat mengarungi sungai Bengawan Sala. (Media Keraton Surakarta edisi 2/tahun ke I, Maret 2004). *Canthik* perahu tersebut dibuat pada masa pemerintahan KGPA Hamengkunegara. Sebelum menjadi Paku Buwana V seperti diungkapkan oleh Mbak Yanti, *Canthik* Kyai Rajamala tersebut ditatah dan diukir oleh putera mahkota Paku Buwana IV yaitu KGPA Hamengkunegara, yang kelak menjadi Paku Buwana V. Menurut Mbak Yanti setiap benda dibuat oleh *Ingkang Jumeneng* pasti mempunyai kekuatan gaib. (Hernawati, Wawancara Mbak Yanti, 7 Mei 2008).

Pada zaman Paku Buwana VIII, dibuat duplikat *Canthik* Kyai Rajamala. *Canthik* tersebut berukuran lebih kecil dan dibuat untuk melengkapi hiasan *canthik* Rajamala asli yang ketika itu dibuat pada zaman Paku Buwana VII tersebut diletakkan pada buritan (ujung perahu bagian belakang). Sekarang *canthik* yang dibuat pada masa Paku Buwana VII tersebut disimpan di Museum Keraton Surakarta. (Hernawati, Wawancara Mbak Yanti, 7 Mei 2008).

Masyarakat Surakarta tempo dulu menaruh kepercayaan yang besar terhadap *canthik* Kyai Rajamala karena mitos yang melekat pada patung kepalanya, masyarakat banyak yang melakukan sesaji dan minta berkah kepada *canthik* Kyai Rajamala. Ada yang minta kesembuhan, ada yang memohon kesuksesan, dan sebagainya. Sedangkan syarat bagi orang yang ingin berziarah tergantung berat ringannya permasalahan yang dihadapi para peziarah biasanya berkonsultasi dengan Mbah Hadi tentang solusinya, biasanya terus diadakan ruwatan. (Media Keraton Surakarta Edisi 2/Tahun Ke 1, Maret 2004).

Pada zaman dahulu Mbah Hadi sering memberi air setaman dari sesaji *Canthik* Kyai Rajamala untuk seseorang yang menderita sakit dan pada kenyataannya orang tersebut juga sembuh, karena semua hasil karya para raja memiliki kekuatan gaib. Contoh lain yaitu *canthik* tersebut pernah mengeluarkan bau busuk, selama berada di museum sejak tahun 1959, telah mengalami tiga kali bau busuk keluar dari *canthik* ketika *canthik* tidak diberi sesaji, tetapi bau itu akan hilang dengan sendirinya apabila segera diberi sesajen lengkap kesukaan *canthik*. (Darmodipuro dan Hartoto, 1993:30).

Canthik tersebut sampai sekarang masih ada disimpan dalam ruangan khusus di Museum Radya Pustaka. *Canthik* tersebut berumur 200 tahun. Adanya kepercayaan bahwa setiap ciptaan raja yang berkuasa atau bertahta selalu mempunyai suatu kekuatan magis yang menyebabkan *canthik* tersebut masih diberi sesajen setiap malam Jum'at yaitu berupa kembang setaman dan dupa, sedangkan pada malam Anggara Kasih (malam Selasa Kliwon) sesaji tersebut berupa kembang setaman, minuman kopi dan serabi kocor dengan santan kelapa dan juruh atau gula Jawa yang dicairkan. (Darmodipuro dan Hartoto, 1993:30).

Keberadaan *Canthik* Kyai Rajamala memunculkan beberapa makna yaitu :

1. Makna *Canthik* Sebagai Lambang Peperangan Diri Manusia

Canthik Kyai Rajamala merupakan lambang peperangan pada diri manusia melawan hawa nafsunya sendiri (amarah, sufiah, aluwamah, mutmainah). Hal ini terkait pandangan masyarakat Jawa tentang keblat papat kalima pancer. Selain itu peperangan batin manusia ini juga tergambar melalui cerita Rajamala di pewayangan; yakni tokoh Rajamala yang memberontak dan menantang penguasa Wiratha. Adu jago antara Rajamala dan Jagalabilawa merupakan simbol peperangan antara yang baik dan yang jahat. Akhirnya, kebaikan mengungguli kejahatan di samping itu juga memiliki makna bahwa kejahatan akan membawa kehancuran. Hal tersebut memberi makna bahwa pada diri manusia terdapat peluang untuk mengendalikan keempat nafsu yang ada pada

dirinya yaitu amarah, sufiah, aluwamah, dan mutmainah.(Hernawati, 2008 : 66)

2. Makna *Canthik* Kyai Rajamala Sebagai Pusaka Keraton

Canthik Kyai Rajamala juga melambangkan kebesaran Keraton. Penempatan *canthik* pada ujung haluan perahu selain berfungsi sebagai tolak bala, keberadaannya juga menjadi lambang kebesaran raja. Ketika perahu berlayar di air maka masyarakat yang melihat *canthik* tersebut akan melihat kebesaran dan kekuatan raja yang mewujudkan dalam *canthik* Kyai Rajamala. Raja juga akan diakui kekuatan dan kebesarannya juga karena adanya pusaka yang dimilikinya.(Hernawati, 2008 : 67)

3. Makna *Canthik* Kyai Rajamala Sebagai Benda Ritual

Makna *canthik* Kyai Rajamala sebagai benda ritual, hal ini terkait kepercayaan masyarakat Jawa yang mempercayai bahwa raja yang menduduki tahta kerajaan adalah raja yang memiliki pulung dari Yang di Atas. Adanya pulung ini akan mendatangkan kemakmuran, kesejahteraan, dan keselamatan bagi masyarakatnya. Benda-benda ciptaan para raja dianggap bertuah. Hal ini yang menjadi alasan adanya kepercayaan bahwa air sesaji untuk *canthik* Kyai Rajamala memiliki tuah yang memberi kesembuhan jika diminum.(Hernawati, 2008 : 67)

4. Makna *Canthik* Kyai Rajamala Sebagai “Simbol Kesuburan”

Canthik Kyai Rajamala memiliki makna kesuburan, latar belakang pembuatan Kyai Rajamala oleh KGPA Hamengkunegara (Paku Buwana V), pada awalnya untuk perahu ibunya apabila pulang ke Madura (karena ada saat itu, ayahnya yaitu Paku Buwana IV kurang mengasihi ibu tirinya tersebut). Akan tetapi karena rasa kasih sayang Paku Buwana IV muncul kembali, maka perahu dengan *canthik* Raden Rajamala tersebut tidak jadi sebagai sarana transportasi untuk Ratu Kencana Wungu kembali ke Madura. Pada akhirnya perahu dengan *canthik* Kyai Rajamala tersebut digunakan untuk berlayar Paku Buwana IV beserta Ratu Kencana Wungu apabila sedang berlibur. Hal yang perlu digarisbawahi terkait hal di atas adalah bahwa Paku Buwana IV kembali mengasihi puteri Madura, sehingga hal ini melambangkan terjalannya kembali perkawinan antara pria Jawa (Paku Buwana IV) dan wanita Madura (Ratu Kencana Wungu). Makna kesuburan juga ditemukan pada masa Paku Buwana VII, saat perahu dengan *canthik* Kyai Rajamala tersebut juga digunakan untuk menjemput puteri Madura. Dalam hal ini terjadi peminangan terhadap puteri Madura. Hal yang menonjol terkait makna kesuburan yaitu terjadi perkawinan antara Paku Buwana VII dengan Puteri Madura. (Hernawati, 2008 : 68)

5. Makna *Canthik* Kyai Rajamala Sebagai Cerminan Zaman

Canthik Kyai Rajamala juga melambangkan cerminan zaman pada masa keberadaan *canthik* tersebut. Pada masa itu, kedudukan raja menjadi pusat segalanya. Hal ini dapat disimak ketika perahu berlayar di sungai, masyarakat akan berada di pinggir sungai melihat raja yang sedang berlayar sambil berseru mengelu-elukan sang raja. Selain itu, fungsi perahu yang juga sebagai alat transportasi raja ketika terjadi banjir, raja menggunakan perahu tersebut untuk membagi-bagikan bahan makanan untuk rakyatnya. (Hernawati, 2008 : 68)

6. Makna *Canthik* Kyai Rajamala Sebagai Cerminan Ideologis KGPAA

Hamengkunagara

Canthik Kyai Rajamala sebagai refleksi atau cerminan ideologis KGPAA Hamengkunagara. Hal ini dapat disimak melalui perwujudan bentuk *canthik* yang memilih tokoh kontroversial. Ada indikasi ideologis KGPAA Hamengkunagara ingin menunjukkan peran-peran Madura dalam konteks sejarah keberadaan keraton Surakarta. Kebanggaan sebagai keturunan darah Madura juga dapat ditemukan pada karyanya berupa tarian srimpi ludiramadu yang menggambarkan adanya pertalian darah dengan Madura. Hal ini menunjukkan bahwa ada ungkapan ideologis dari KGPAA Hamengkunagara untuk menunjukkan jasa dan kontribusi Madura terhadap keraton sehingga keraton perlu memperhatikan Madura.

Perwujudan *canthik* Kyai Rajamala yang diciptakan untuk berlayar menuju Madura juga menegaskan hal tersebut. (Hernawati, 2008 : 69)

B. Tinjauan Perancangan / Desain

Secara umum, desain diartikan sebagai pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen *visual* seperti garis, ruang, tekstur, *tone*, bentuk, cahaya, dan bentuk elemen seni rupa sedemikian rupa sehingga menjadi kesatuan organik dan harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan. (Prayitno dalam Setyo Wibowo, 2001 : 21)

Uraian diatas adalah banyaknya hal yang dapat masuk kedalam kegiatan desain karena apapun yang hendak dilakukan seseorang sudah dapat dipastikan melalui suatu perancangan. Dalam kamus bahasa Indonesia desain adalah rancangan, gambaran, kerangka. (Peter dan Yenny, 1991: 345)

Desain memiliki arti luas sebagai suatu rancangan yang dilahirkan dari konsep pemikiran seseorang atau lebih, berdasarkan daya kreatifitas cipta, rasa dan karsa yang dimilikinya dan dituangkan atau disusun dalam bentuk (pola) dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D). Yang pada akhirnya akan melahirkan satu produk materil dan dapat diterapkan pada kehidupan nyata. Dalam dunia desain ada beberapa unsur desain dan prinsip desain, semua itu bertujuan agar desain yang dibuat lebih menarik dan memiliki nilai. (Supriyono, 2010: 58). Adapun prinsip dan unsur desain antara lain :

1. Prinsip Desain

Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. beberapa prinsip dasar desain yang perlu dipelajari, yaitu:

a. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan adalah pembagian sama berat, baik secara *visual* maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan keseimbangan, pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal. Keseimbangan kedua adalah keseimbangan asimetris, yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang. (Supriyono, 2010 : 75)

Keseimbangan asimetris tampak lebih dinamis, variatif, *sureprise*, dan tidak formal, *layout* jenis ini biasa digunakan untuk publikasi hiburan, acara anak-anak, dan dunia remaja yang memiliki karakter dinamis. Sementara keseimbangan simetris mempunyai kesan kokoh dan stabil, sesuai untuk citra tradisional dan konservatif

b. Proporsi (Proportion)

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran dari suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain. (Jefkins, 1997 : 245)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan-perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Dalam bidang desain proporsi dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan *layout* halaman

c. Irama (*Rhythm*)

Irama/ritme adalah suatu susunan teratur yang ditimbulkan dari pengulangan sebuah atau beberapa unsur sehingga menimbulkan atau memberi kesan keterhubungan yang kontinyu dan kesan gerak.(Arfial, 1984 : 37)

Dalam desain grafis irama adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

d. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasi.(Jefkins, 1997 : 245)

Prinsip paling riskan dari desain komunikasi visual adalah kesatuan. Prinsip ini bagaimana mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan grafis. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain lainnya.

e. Penekanan (*Emphasis*)

Dalam penekanan, *all emphasis is no emphasis*, bila semua ditonjolkan, maka yang terjadi adalah tidak ada hal yang ditonjolkan. Adanya penekanan dalam desain merupakan hal yang penting untuk menghindari kesan monoton. Penekanan dapat dilakukan pada jenis huruf, ruang kosong, warna, maupun yang lainnya akan menjadikan desain menjadi menarik bila dilakukan dalam proporsi yang cukup dan tidak berlebihan.(Jefkins, 1997 : 246)

Terdapat beberapa cara untuk menekankan elemen visual, yaitu dengan menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat lebih besar, menggunakan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain.

2. Unsur Desain

Guna dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang unsur-unsur desain juga. Beberapa unsur-unsur desain grafis yang perlu dipelajari, yaitu:

a. Garis (*Line*)

Garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang mengandung arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya. Peranan garis sangat penting dalam proses perwujudan bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaannya. Ketika garis diberi struktur, seperti misalnya disusun melalui ritme, simetri, keseimbangan akan membentuk pola-pola tertentu sehingga garis sudah dapat berbicara sebagai media ekspresi. (Djelantik, 2001 : 20)

Secara umum garis terdiri dari unsur-unsur titik yang juga memiliki peran tersendiri dalam desain/perancangan, unsur titik juga bisa ikut mendukung keindahan. Bentuk garis dapat bersifat lurus atau lengkung, namun keduanya mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda. Antara garis lurus dengan garis lurus lainnya terdapat pula perbedaan, misalnya berbeda dalam tekanan, ketebalan, dan letak di mana masing-masing memiliki karakter tersendiri. Sifat garis umum dikenal yaitu lurus, lengkung, dan bersudut.

Penggunaan garis memiliki arah seperti horizontal, vertikal dan diagonal. Garis pun mempunyai dimensi seperti tebal, tipis, panjang, pendek, dan saling berhubungan dalam bentuk garis paralel atau sejajar, garis memancar atau radiasi dan garis roling yang berlawanan. Adapun bentuk-bentuk dari garis tersebut sebagai berikut :

- 1) Garis lurus yaitu garis yang digunakan sebagai penunjukan yang disertai kualitas tertentu, misalnya kekuatan, stabilitas, aspirasi, ketenangan, dan lain-lain.
- 2) Garis vertikal yaitu garis yang berdiri tegak lurus, memberikan kesan kekuatan yang bergerak ke atas yaitu pada saat mata kita tergerak untuk melihat dari bawah ke atas dan dengan menggunakan garis-garis vertikal untuk membentuk pemberian kesan ketinggian yang nyata.
- 3) Garis horizontal yaitu garis yang terletak mendatar, sejajar dengan cakrawala atau horizon, dan memberi kesan ketenangan serta membuat mata seolah-olah tergerak dari arah kiri ke kanan.
- 4) Garis diagonal atau *oblique* yaitu arah garis bisa miring ke kiri atau ke kanan, memberi kesan aman, gerakan, semangat, gelora, serta perlawanan.
- 5) Garis lengkung yaitu garis lurus yang bengkok berupa suatu lengkungan yang mampu menimbulkan perasaan kuat, lemah, sensitif, dan ekspresif.

- 6) Garis-garis berlawanan yaitu arah garis berlawanan secara tidak langsung akan terlihat adanya perbedaan atau pertentangan dalam hal posisi atau letak. Perlawanan tersebut menghendaki adanya variasi dalam arah garis dengan ukuran garis yang sama panjang atau tidak sama panjang. Garis-garis yang saling berlawanan dapat menambah daya tarik dalam desain.
- 7) Garis transisi yaitu garis yang dapat mengarahkan mata dari satu bidang ke bidang lain. Contohnya, suatu sudut siku-siku yang terbentuk dari dua buah garis berlawanan yaitu garis horizontal dan garis vertikal yang bisa memberikan kesederhanan atau kekerasan, namun kesan tersebut dapat berubah dengan menambahkan garis lain, seperti garis diagonal.
- 8) Garis berselang yaitu garis pendek yang bisa bergantian dengan garis panjang atau garis lurus berselang-seling dengan garis lengkung.

b. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar, halus, keras atau lunak, kasar atau licin. (Sidik dan Prayitno, 1979: 26)

Pada umumnya tekstur berkaitan dengan indera peraba dan indera penglihatan. Tekstur adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan, seperti kasar, kilap, pudar, dan kusam yang dapat diaplikasikan secara serasi atau berupa pengulangan-pengulangan untuk suatu desain. Pada penggunaan tekstur,

pengkombinasian yang serasi akan lebih menarik daripada penggunaan dengan tekstur yang sama.

c. Warna (*Color*)

Warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati. Keluarbiasaannya warna terletak dalam hal kesederhanaan dan kesenangan emosional, bukan perenungan rasional, kenyataan, dan fakta-fakta yang disederhanakan, dikebiri atau dihilangkan sama sekali. Pada kondisi normal manusia itu menyukai warna. Mereka memiliki reaksi terhadap warna. Ada suasana hati yang diasosiasikan dengan lingkungan yang cerah, hujan atau mendung, gembira atau membosankan. (Darmaprawira, 2002 : 32)

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk visual secara jelas. Pada prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (*Additive color/RGB*) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, televisi dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (*Subtractive color/CMYK*) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik. Warna dapat dilihat dari tiga dimensi yaitu :

- 1) Hue- pembagian warna berdasarkan nama -nama warna, seperti merah, biru, hijau, kuning dan seterusnya
- 2) Value- terang gelapnya warna, misalnya tingkatan warna dari putih hingga ke hitam
- 3) Intensity- tingkat kejernihan warna, disebut juga dengan *chroma*

Salah satu fungsi warna dalam hal psikologis yaitu dapat mempengaruhi suasana, perasaan, dan kepribadian manusia. Warna-warna tertentu dapat memberi pengaruh yang berbeda-beda. Pada abad ke 15 Leonardo da Vinci memberikan warna utama yang *fundamental* yang disebut warna utama psikologi, yaitu merah, kuning, hijau, biru, hitam dan putih, lama sebelum ilmuwan memperkenalkan tentang warna. Berikut gambaran makna filosofis dari masing-masing warna (Prawira, 1989:58-62) :

1) Merah

Warna merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian; bersifat agresif, perjuangan, nafsu, aktif, kemauan keras, keberanian, cinta, kebahagiaan, kekerasan, anarki.

2) Ungu

Karakteristik warna ini adalah sejuk, negatif, mundur, murung, menyerah, duka cita. Akan tetapi, dalam hal desain warna ini menimbulkan kesan agung. Ungu dipercaya dapat menimbulkan kesan mewah, kaya, dan terhormat.

3) Biru

Warna ini mempunyai karakteristik sejuk, pasif, tenang, damai, produktif. Warna biru sangat populer dalam dunia desain, salah satu

contohnya adalah corporate blue yang dijadikan lambang Microsoft hingga sekarang.

4) Hijau

Warna hijau relatif lebih netral dibandingkan warna lain. Hijau mengungkapkan kesegaran, mentah, muda, belum dewasa, pertumbuhan, kehidupan dan pengharapan. Dalam dunia desain. Warna hijau sangat baik jika diletakkan sebagai penguat. Warna ini paling mudah ditangkap oleh mata, sehingga ia akan terlihat menonjol daripada warna-warna yang lain.

5) Kuning

Kuning adalah warna cerah yang sering dikaitkan dengan matahari, karena itu sebagai kesenangan, keceriaan dan kelincahan. Kuning adalah warna yang paling sulit ditangkap oleh mata, sehingga warna ini justru tidak tampak jika terlalu dominan.

6) Putih

Warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan, sederhana, kepolosan, jujur, murni, ketulusan. Dalam dunia desain, putih menimbulkan kesan informatif, jelas, dan profesional

7) Hitam

Warna hitam melambangkan kegelapan, ketidak hadiran cahaya, menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri. Warna hitam juga menunjukkan sifat-sifat yang positif, tegas, formal dan kuat.

d. Ukuran (*Size*)

Setiap bentuk (titik, garis, bidang, gempal) tentu memiliki ukuran, bisa besar, kecil, panjang, pendek tinggi, rendah. Ukuran-ukuran ini bukan dimaksudkan dengan besaran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi. Nisbi artinya ukuran tersebut tidak mempunyai nilai mutlak atau tetap, yakni bersifat relatif atau tergantung pada area dimana bentuk tersebut berada. (Sanyoto, 2009: 116)

Ukuran dalam dunia desain dapat memberikan penekanan-penekanan tertentu dari sebuah besar-kecilnya sebuah objek. Besar kecilnya sebuah ukuran dapat memberikan kemudahan bagi para pembaca dalam memilih sebuah informasi yang dianggap penting karena secara tidak langsung pembaca dapat langsung diarahkan kesuatu objek dengan penekanan-penekanan tertentu.

e. Gelap Terang (*Value*)

Perbedaan nilai gelap-terang dalam desain grafis disebut *value*. Salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca adalah dengan menyusun unsur-unsur *visual* secara kontras gelap-terang. Kontras *value* bersifat relatif, sangat dipengaruhi oleh background dan elemen-elemen lain disekitarnya. Kontras *value* dalam desain komunikasi *visual* dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra. (Supriyono, 2010 : 83)

Penggunaan warna-warna dalam desain grafis yang kurang kontras dapat menciptakan kesan kalem, damai, statis, dan tenang. Sebaliknya, komposisi

warna-warna kontras memberikan kesan dinamis, enerjik, riang, dramatis, dan bergairah.

f. Ruang (*Space*)

Ruang adalah jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*). (Sadjiman, 2009 : 153)

Pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Unsur ini sangat menentukan kenyamanan membaca. Karena jika tidak ada ruang pada suatu desain maka yang terlihat sangatlah sesak begitu juga bila terlalu banyak ruang kosong pada desain maka akan terlihat hampa. Disini lah seorang desainer dituntut untuk pintar memanfaatkan suatu ruang pada bidang kosong.

g. Bentuk (*Shape*)

Benda apa saja di alam ini, juga karya seni/desain tentu mempunyai bentuk (*form*). Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Kerikil, pasir, kelereng dan semacamnya yang relatif kecil dan “tidak berdimensi” dapat dikategorikan titik. Kotak, tangki minyak, rumah, dan semacamnya yang memiliki dimensi panjang dan lebar dapat disederhanakan menjadi gempal/ *volume*. (Sanyoto, 2009: 83)

Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*). Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Huruf (*Character*) : yang direpresentasikan dalam bentuk *visual* yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa *verbal* dengan bentuk *visual* langsung, seperti A, B, C, dsb.
- 2) Simbol (*Symbol*) : yang direpresentasikan dalam bentuk *visual* yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan *detail*).
- 3) Bentuk Nyata (*Form*) : bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara *detail*, hewan atau benda lainnya

C. Tinjauan Souvenir

Pembahasan tentang souvenir tidak lepas dengan kegiatan pariwisata, karena wisatawan sangat membutuhkan souvenir sebagai kenang-kenangan atau sebagai tanda bahwa seseorang pernah pergi ke daerah tertentu. Souvenir merupakan salah satu kebutuhan dari wisatawan disamping kebutuhan kesegaran jasmani dan rohani atau mencari suasana dan pengalaman baru. Istilah souvenir atau cinderamata memiliki arti sebagai berikut :

- Suatu benda untuk mengenang sebuah tempat pariwisata, seseorang sebagai sebuah tanda mata atau kenang-kenangan.

- Barang yang dijadikan sebagai suatu peringatan atau suatu hadiah atau pemberian untuk kenang-kenangan.
- Tandamata yang diberikan oleh seseorang kepada teman karib, pejabat-pejabat, dan lain-lain.(Parwono dalam Wibowo, 2001 : 16)

Souvenir adalah benda atau barang yang diperoleh seseorang di tempat kunjungan yang disimpan sebagai benda kenang-kenangan mengenai seseorang, tempat, obyek pariwisata yang telah dikunjunginya.(Soekarsono dalam Ahmadi 1990 : 18)

Benda souvenir yang sudah banyak dibuat dan beredar dipasaran memiliki ciri khas sesuai dengan asal daerah, bahkan ada juga yang berpijak pada artefak peninggalan masa lampau. Sehingga, menghasilkan benda souvenir yang memiliki nuansa tradisi. Bentuk-bentuk tersebut di ilhami oleh tempat-tempat bersejarah yang memiliki kesakralan dan kesucian seperti keraton, pesanggrahan, dan candi. Souvenir biasanya dibuat dalam ukuran yang tidak terlalu besar dan bobotnya tidak terlalu berat.

Barang-barang souvenir yang berbobot kecil akan sangat diminati para wisatawan. Karena bentuknya yang simpel dan bisa langsung dibawa, selain hal tersebut biasanya harga dari benda tersebut dapat dijangkau oleh mereka, sehingga mereka dapat membeli dalam jumlah dan macam yang mereka kehendaki baik untuk diri mereka sendiri sebagai kenang-kenangan maupun untuk oleh-oleh bagi keluarga dan teman-teman yang ada dirumah.(Ahmadi 1990 : 24)

Souvenir merupakan barang yang diperoleh sebagai benda kenang-kenangan yang memiliki ciri khas kedaerahan dengan bentuk dan ukuran yang kecil serta harga yang terjangkau. Beberapa jenis souvenir yang akan angkat oleh penulis yaitu :

- Vandel

Vandel merupakan bendera kecil diberi umbai-umbai sekelilingnya bertuliskan nama sesuatu organisasi / kelompok / lembaga digantungkan pada tiang pancang kecil, biasanya diberi sebagai kenang-kenangan pada suatu peristiwa yang dianggap penting. Yang pada perkembangannya sekarang ini menjadi sebuah piagam/piala untuk media promosi suatu daerah. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Vandel>)

Vandel adalah semacam bendera (kadang-kadang berumbai-rumbai pada tepinya), diberi bertali untuk menggantungkan, memuat gambar dan tulisan, sebagai tanda kenangan pada ulang tahun perkumpulan, hadiah itu berupa surat penghargaan dan lambang kejayaan. Yang pada perkembangannya sekarang ini menjadi sebuah piagam/piala untuk media promosi suatu daerah. (<http://kbbi.co.id/arti-kata/vandel>)

Dari kesimpulan kedua sumber vandel tersebut penulis menyimpulkan bahwa vandel merupakan sebuah media atau alat untuk memberikan sebuah tanda mata atau kenang-kenangan berupa sebuah benda.

- Kaos

Kaos atau lebih dikenal sebagai kaus oblong atau disebut juga sebagai *T-shirt* adalah jenis pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada, bahu, dan perut. Kaus oblong biasanya tidak memiliki kancing, kerah, ataupun saku. Pada umumnya, kaus oblong berlengan pendek (melewati bahu hingga sepanjang

siku) dan berleher bundar. Bahan yang umum digunakan untuk membuat kaos oblong adalah katun atau poliester (atau gabungan keduanya). Mode kaos oblong meliputi model untuk wanita dan pria, dan dapat dipakai semua golongan usia, termasuk bayi, remaja, ataupun orang dewasa. Kaos oblong pada mulanya digunakan sebagai pakaian dalam. Sekarang kaos oblong tidak lagi hanya digunakan sebagai pakaian dalam tetapi juga sebagai pakaian sehari-hari. (https://id.wikipedia.org/wiki/Kaus_oblong).

Sejarah singkat kaos/*T-shirt*

T-shirt atau kaos oblong pada awalnya digunakan sebagai pakaian dalam tentara Inggris dan Amerika pada abad 19 sampai awal abad 20. Asal muasal nama Inggrisnya, *T-shirt*, tidak diketahui secara pasti. Teori yang paling umum diterima adalah nama *T-shirt* berasal dari bentuknya yang menyerupai huruf "T", atau di karenakan pasukan militer sering menggunakan pakaian jenis ini sebagai "*training shirt*". Masyarakat umum belum mengenal menggunakan kaos atau *T-shirt* dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan, para tentara yang menggunakan kaos oblong tanpa desain ini pun hanya menggunakannya ketika udara panas atau aktivitas-aktivitas yang tidak menggunakan seragam. Ketika itu warna dan bentuknya (model) itu-itu melulu. Maksudnya, benda itu berwarna putih, dan belum ada variasi ukuran, kerah dan lingkar lengan. (https://id.wikipedia.org/wiki/Kaus_oblong).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kaos diartikan sebagai kain tipis yang jarang-jarang tenunannya terbuat dari katun atau nilon, digunakan untuk bahan pakaian.