

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada tinjauan pustaka terdapat sub bab yaitu studi pustaka yang berisi penelitian terdahulu atau literatur-literatur. Bagian kedua ada referensi karya yang menjadi dasar konsep pada perancangan ini, dan terakhir ada dasar teori yang menjadi landasan kuat dalam perancangan ini.

2.1 Studi Pustaka

Pada studi pustaka ini berisi tentang ringkasan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan topik dengan penelitian yang penulis rancang. Berikut yang menjadi rujukan penulis, yaitu :

2.1.1 Penelitian Berjudul “Perancangan Katalog Digital Museum Radya Pustaka Surakarta” Tahun 2022

Penelitian ini disusun oleh Ivan Handita Kesoema dan Handriyotopo dari Institut Seni Indonesia Surakarta pada tahun 2022[6]. Hasil dari penelitian ini merupakan katalog digital berupa *website* untuk Museum Radya Pustaka Surakarta. Dengan media katalog digital ini bertujuan untuk membantu pengunjung menemukan informasi tentang cagar budaya sebagai layanan dari Museum Radya Pustaka Surakarta.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah dari medianya sama-sama menggunakan Katalog digital sebagai media utamanya. Perbedaan yang terdapat penelitian ini adalah dari metode perancangannya yang menggunakan metode *design thinking*. Serta hanya disajikan berupa pdf saja tidak disajikan secara interaktif. Hal ini membuat penulis menjadikan penelitian ini menjadi referensi.

2.1.2 Penelitian Berjudul “Museum Seni Lukis di Banyumas (dengan pendekatan *sustainable Architecture*)” Tahun 2020

Penelitian yang disusun oleh Galih Dian Lestari dari Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2020[7]. Penelitian ini membahas tentang perancangan pembuatan Museum Seni Lukis di Banyumas.

Bertujuan untuk rekreasi, konsevasi dan edukasi bagi masyarakat awan dengan Galeri Lukis Sokaraja.

Ada perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada media yang dirancang. Penelitian ini merancang dan merencanakan pembangunan arsitektur berupa museum sebagai medianya untuk memperkenalkan Galeri Lukis Sokaraja karena media yang dipakai akan sulit direalisasikan maka yang membedakan dengan perancangan penulis adalah dimedia utamanya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah objeknya yaitu sama sama Galeri Lukis Sokaraja. Dengan pengambilan datanya dengan metode studi literatur, wawancara dan juga observasi. Hal ini yang membuat penulis menjadikan penelitian ini sebagai referensi.

2.1.3 Penelitian Berjudul ”Perancangan Website Interaktif Mengenai Gedung Joang 45 Jakarta” Tahun 2022

Penelitian yang disusun oleh Andreas Renaldo dari Institut Kesenian Jakarta, jurusan Desain Komunikasi Visual ini dibuat pada tahun 2022[8]. Penelitian ini membahas tentang perancangan *website* interaktif sebagai media informasi sejarah bagi museum Gedung Joang 45 Jakarta.

Persamaan dari penelitian ini sama-sama mengangkat tentang sejarah dan menggunakan media yang interaktif serta menggunakan metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi literatur. Perbedaanya pada hasil akhirnya penelitian ini menghasilkan website interaktif serta desain yang dipakai masih menggunakan gaya flat desain jadi kurang menarik perhatian audiens. Terdapat keunggulan yang menggunakan media yang interaktif sehingga penulis menggunakan penelitian ini sebagai referensi.

2.2 Referensi Karya

Referensi karya berisi tentang referensi-referensi penulis mengenai karya dari berbagai sumber agar karya yang dihasilkan penulis lebih kuat dan menarik, berikut karya yang menjadi pilihan penulis sebagai referensi, yaitu :

2.2.1 Buku Kota Lama Semarang dalam Sketsa pada tahun 2020

Buku yang dibuat tahun 2020 oleh Rachmat Fajar Prasetyo dan di terbitkan Gramedia. Buku ilustrasi ini merupakan sebuah buku panduan wisata dikawasan Kota Lama Semarang, Indonesia[9]. Buku ini dibuat dalam upaya untuk membantu mempromosikan sekaligus mendokumentasikan bangunan bersejarah dalam bentuk urban sketsa.

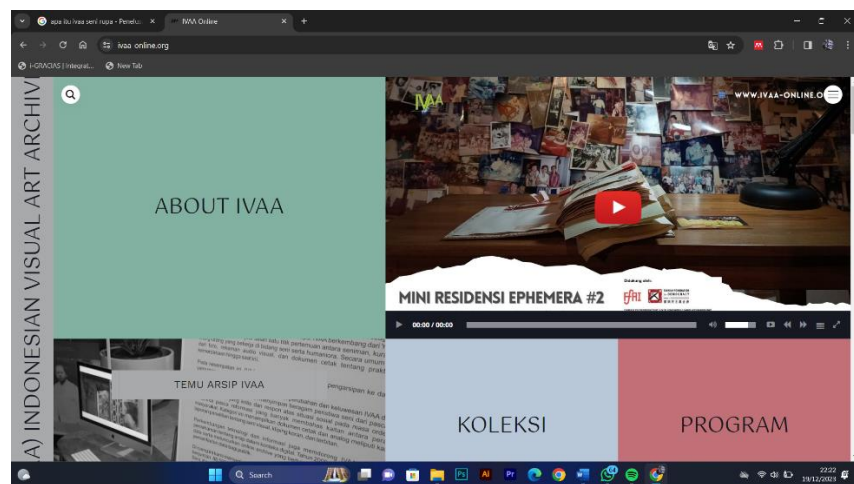


Gambar 2.1 Buku Kota Lama dalam Sketsa
(Sumber : https://issuu.com/r_fajar/docs/karya_utama-press_release)

Dalam perancangan ini penulis buat dibutuhkan referensi *layout* dari berbagai sumber agar karya yang dibuat relevan. Pada penelitian ini menggunakan *layout white space* sengaja memberikan ruang kosong untuk memberikan jarak pada setiap unsur di dalam desain. Sehingga penulis memilih karya ini menjadi referensi karena dirasa cocok untuk digunakan diperancangan yang penulis buat.

2.2.2 Website Katalog IVAA (Indonesian Visual Art Archive)

Referensi karya selanjutnya adalah website katalog milik IVAA, IVAA didirikan di Yogyakarta, pada april 2007, IVAA sendiri adalah sebuah organisasi yang bergerak dibidang seni rupa yang mempunyai website berupa katalog berisikan dokumentasi, arsip, hingga sejarah seni rupa di Indonesia dengan dinamika kontemporer. Program utama IVAA adalah sebagai laboratorium kreatif menyimpan berbagai macam arsip seni kontemporer mulai dari teks, audio, foto, video, serta buku-buku seni visual dan budaya di Indonesia.



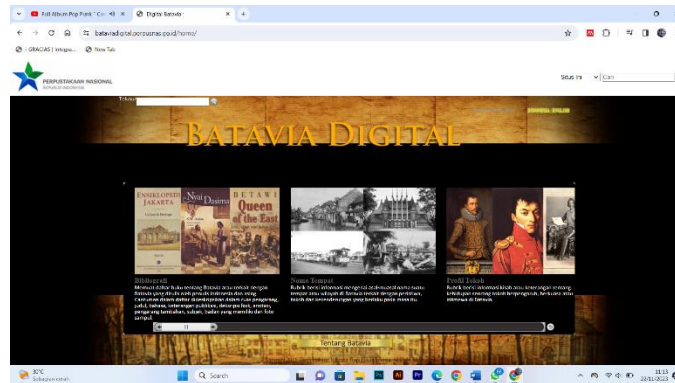
Gambar 2.2 Katalog Online IVAA.
(Sumber : <https://ivaa-online.org/>)

Alasan memilih Katalog milik IVAA dalam perancangan ini adalah untuk dijadikan referensi dalam fotografi dan visual artnya, dimana IVAA menyajikan fotografi dan visualnya secara sederhana namun dapat mudah dimengerti dengan teks penjelas yang tidak terlalu panjang. Serta konsisten dalam menyajikan gambar visualnya. Dimana konten dari IVAA juga tentang sejarah karya seni visual. Hal tersebut yang membuat penulis menjadikan Katalog IVAA menjadi referensi.

2.2.3 Katalog Interaktif Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Katalog digital interaktif milik Perpustakaan Nasional Republik Indonesia ini berjudul Batavia Digital. Di dalam Katalog Digital Interaktif ini berisikan informasi tentang Batavia. Terlampir juga

beberapa lukisan, foto, hingga dokumentasi-dokumentasi bersejarah di jaman Batavia.



Gambar 2.3 Beranda Katalog Digital Interaktif milik PerPusNas.
(Sumber : <https://bataviadigital.perpusnas.go.id/home/>)



Gambar 2.4 Submenu Foto Katalog Digital Interaktif milik PerPusNas.
(Sumber : <https://bataviadigital.perpusnas.go.id/foto/>)

Pada referensi karya diatas adalah Katalog digital interaktif dirasa menarik dari mulai konsep, isi, dan data yang disajikan pada Katalog digital interaktif PerPusNas ini mampu menjadi referensi penulis yang sama-sama akan membuat Katalog Interaktif bagi Galeri Lukis Sokaraja.

2.3 Dasar Teori

Konsep dengan pernyataan yang sistematis dan memiliki variable dalam penelitian sangat dibutuhkan di dalam sebuah perancangan. Hal ini menjadi alasan agar menjadi landasan yang kuat sebagai acuan perancangan. Dalam sub bab ini akan menjelaskan dasar teori yang dibutuhkan sebagai acuan dalam perancangan Katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja, meliputi sebagai berikut:

2.3.1 Landasan Konseptual

a. Galeri Lukis Sokaraja

Galeri artinya sebuah ruangan terbuka tanpa pintu yang biasanya berfungsi sebagai ruang pertemuan serta tempat untuk memamerkan karya seni[10]. Galeri Lukis adalah tempat dimana untuk mempelajari, mempertunjukan, mempertahankan, mengembangkan karya seni lukis[11]. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, galeri lukis adalah sebuah bangunan atau tempat yang digunakan untuk memamerkan serta membuat sebuah karya seni lukisan.

Di Kabupaten Banyumas Tepatnya di Kecamatan Sokaraja dahulu terdapat kawasan yang dipenuhi pelukis. Di sepanjang jalan Jend. Soedirman ini sebagai kawasan pembuatan lukisan serta tempat penjualan lukisan. Pada tahun 1960-1980an Galeri lukis ini berjaya dan dikenal sebagai Galeri Lukis Sokaraja karena mempunyai ciri khas lukisan sokarajaan. Dimana terdapat ciri khusus yaitu lukisanya bertema alam dilukis secara realis atau dikenal dengan aliran *mooij indie*, serta di setiap lukisanya memiliki warna langit yang biru dan juga yang paling khusus yaitu ada satu atau lebih pohon yang memiliki warna daun yang merah.

b. Media Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan Keputusan[12]. Jadi informasi bisa diartikan sebagai bahan bagi mengambil keputusan, dengan kata lain informasi adalah suatu data yang menjawab pertanyaan atau memenuhi kebutuhan apa yang sedang dicari informasinya. Sedangkan media adalah suatu alat untuk menyampaikan suatu hal baik melalui *online* ataupun *offline*. Sehingga bisa diartikan media informasi adalah suatu alat untuk menyampaikan data berupa jawaban atas pertanyaan yang sedang

dicari. Melalui media informasi masyarakat dapat mengetahui informasi yang ada serta dapat saling berinteraksi satu sama lain. Sebagai alat untuk menyampaikan informasi, media informasi dibagi menjadi dua yang didasarkan oleh siapa target sarannya supaya bisa tepat sasaran informasi apa yang ingin disampaikan[13]. Adalah sebagai berikut :

1. Media Lini Atas

Media lini atas merupakan media yang tidak langsung bersentuhan dengan target sasaran dan jumlahnya terbatas akan tetapi jangkauannya luas, seperti *billboard*, televisi, radio dan lain-lain.

2. Media Lini Bawah

Media lini bawah merupakan media yang tidak disampaikan melalui media massa dan jangkauan target sarannya hanya berfokus pada satu titik atau wilayah tertentu, contohnya : brosur, poster, flyer, katalog dan lain sebagainya.

Dengan ini penulis berharap perancangan yang akan di rancang akan berfungsi sebagai media informasi yang relevan dan tepat bagi target audiens.

- c. Katalog**

Katalog merupakan daftar koleksi atau beberapa pusat dokumentasi yang disusun secara teratur dengan sistem tertentu. Dapat berisi penjelasan singkat, sejarah, dokumentasi dan informasi yang *detail* [3]. Oleh karena itu katalog dapat berfungsi sebagai media informasi dengan mempermudah audiens untuk mencari sebuah informasi. Katalog juga memiliki berbagai bentuk sesuai fungsi dan kegunaannya, yaitu dapat berupa buku, kartu, arsip, dan juga *online*. Berikut penjelasnya :

1. Katalog Buku

Katalog buku adalah katalog yang menggunakan buku sebagai medianya. Berisikan informasi yang penulisannya sama seperti sistematis yang ada di buku[3]. Terdapat pembuka, isi, dan penutup yang membedakan katalog berisi informasi yang disusun secara berurutan dan teratur.

2. Katalog Kartu

Seperti namanya, katalog kartu merupakan katalog yang penulisannya menggunakan kartu, biasanya berukuran 7.5 cm x 12.5 cm. Hanya memuat satu entri informasi saja pada satu kartu[14]. Biasanya katalog kartu dipergunakan di perpustakaan dan disimpan didalam laci. Bersifat praktis karena kecil dan mudah dibawa.

3. Katalog Arsip

Katalog arsip sesuai namanya biasanya berfungsi sebagai media pengarsipan karya-karya. Berisi tentang profil senimanya, konsep, dan informasi detail tentang karya tersebut[15]. Katalog arsip membantu sekali sebagai media menyimpan suatu karya apabila karya fisiknya telah rusak dimakan usia, Katalog arsip akan menyimpannya beserta informasi detailnya.

4. Katalog *Online*

Katalog *Online* artinya katalog yang berbasis internet, biasanya berbentuk Elektronik (E Katalog)[16]. Sama seperti katalog lainnya berisi urutan informasi, dokumentasi dan sebagainya, yang membedakan hanya bisa kita lihat secara *online* atau berbasis internet. Jadi bisa kita lihat dimanapun dan kapanpun asal memiliki jaringan internet dan device yang memadai.

d. Katalog Interaktif

Seperti dijelaskan di atas Katalog merupakan daftar koleksi atau beberapa pusat dokumentasi yang disusun secara teratur dengan

14system tertentu. Dapat berisi penjelasan singkat, sejarah, dokumentasi dan informasi yang *detail*[3]. Sedangkan Interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah saling memberi aksi, saling berhubungan, saling melakukan aksi. Oleh karena itu Katalog Interaktif merupakan kumpulan informasi yang disusun dengan sistem tertentu dan dikomunikasikan dengan cara yang interaktif sehingga audien merasakan *feel* tersendiri dengan meng-*klik*, menekan dan meng-*scroll*. Dengan Media Katalog interaktif pada perancangan ini diharapkan audiens mampu mengontrol sendiri urutan, kecepatan, dan memilih apa yang ingin dilihat atau diabaikan pada katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja ini.

2.3.2 Landasan Perancangan

a. Fotografi

Fotografi merupakan suatu bentuk untuk mengkomunikasikan sesuatu melalui visual berupa gambar. Seorang fotografer pasti menyampaikan pesan didalam fotonya[17]. Melalui media foto diharapkan akan menyampaikan informasi kepada audiens, walau hanya berisi informasi tentang gambar apa yang ada didalam foto, itu sudah termasuk bentuk komunikasi. Peran fotografi pada perancangan yang sedang penulis rancang adalah sebagai bentuk visual yang akan ada di dalam katalog interaktif Galeri Lukis Sokaraja. Dimana akan menambahkan informasi berupa gambar supaya isi katalog akan semakin menarik.

b. Narasi

Berdasarkan Jurnal yang berjudul “Hubungan antara Penguasaan Kosakata dan Struktur Kalimat dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Program Khusus Rabbani Kecamatan Karangnom Kabupaten Klaten” yang mengutip penjelasan dari Semi[18]. Narasi adalah bentuk tulisan yang bertujuan menyampaikan rangkaian peristiwa

atau pengalaman manusia dari waktu ke waktu. Bahasa yang disajikan dalam bentuk presentasional dan naratif.

Pada perancangan ini akan ada naratif singkat yang dapat digambarkan suatu peristiwa yang bertujuan berupa makna atau pengalaman. Sehingga audiens yang melihat akan muncul rasa ingin tahu dan melestarikan kebudayaan khususnya seni rupa melalui Galeri Lukis Sokaraja.

c. Desain Layout

Layout merupakan tata letak dari elemen desain berupa gambar dan teks tertentu yang bertujuan untuk mendukung konsep yang ada menjadi lebih *artistik*[19]. *Layout* ini berguna untuk menjadikan perancangan ini lebih komunikatif dan dapat menarik perhatian orang yang melihatnya. *Layout* memiliki beberapa elemen yang berperan berbeda-beda, berikut elemen dan peranya masing-masing[20]:

1. Elemen Teks

Elemen Teks dalam karya desain grafis bisa berupa judul, *deck*, *bodytext*, subjudul dan lain sebagainya. Elemen Teks juga biasanya berfungsi sebagai keterangan yang dapat dibaca, dengan font yang menarik perhatian dan memiliki kesan yang baik akan menambah rasa ketertarikan bagi pembaca.

2. Elemen Visual

Elemen Visual disini berarti berupa gambar yang mengilustrasikan sesuatu berupa visual, bisa dokumen-dokumen, foto, garis, bentuk, infografis dan lain sebagainya oleh karena itu elemen visual memiliki aktualisasi yang dapat dipercaya dengan menampilkan gambar mampu mengenai fakta dan data-data yang ada di penelitian.

3. Elemen *Invisible*

Elemen *Invisible* biasanya disebut juga dengan elemen yang tidak terlihat seperti *grid* dan *margin*. Elemen tersebut tidak terlihat namun sangat bermanfaat untuk membentuk desain secara pada keseluruhan. *Grid* sebagai alat bantu untuk menentukan dimana kita harus meletakkan elemen lainnya supaya lebih *artistik*. Sedangkan *margin* merupakan alat untuk menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan kita *layout*.

Jadi dengan menggunakan ketiga elemen tersebut dengan kombinasi dan komposisi yang ditata sedemikian rupa maka *Layout* akan menjadi menarik dan mudah untuk dibaca oleh *audiens*. Adapun jenis-jenis layout antara lain[21]:

1. *Multi Panel Layout*.

Multi Panel Layout adalah jenis layout yang dalam penyajiannya pada satu bidang memiliki tema visual yang serupa.

2. *Mondrian Layout*.

Mondrian Layout adalah jenis layout yang disajikan mengacu pada bentuk kotak yang disusun saling padu hingga membentuk layout dengan komposisi terkonsep.

3. *Copy Heavy Layout*.

Copy Heavy Layout adalah jenis layout yang mengutamakan copywriting di dalamnya.

4. *Grid Layout*.

Grid Layout adalah jenis layout yang berpacu pada konsep grid dengan sajian teks atau gambar di dalam skala grid yang sudah terkonsep terlebih dahulu.

5. *Rebus Layout*.

Rebus Layout adalah jenis layout yang menampilkan paduan visual gambar dan teks hingga membentuk suatu cerita.

6. *Windows Picture Layout.*

Picture window layout yakni menjadikan tampilan gambar yang menjadi point of interest dan disertai dengan informasi gambar dengan kapasitas lebih sedikit.

7. *White space Layout*

White space Layout adalah layout yang memanfaatkan tempat kosong berarti menjaga jarak antar baris teks, paragraf, dan elemen desain yang berbeda.

Dalam perancangan ini peneliti akan menggunakan jenis layout *White Space*. Karena dengan *White Space* jarak antara body teks, sub judul, dan elemen lainnya akan mudah dibaca tidak terlalu dekat jaraknya supaya menghasilkan karya dengan visual yang rapi dan mudah dibaca.

d. Tipografi

Tipografi merupakan proses suatu seni yang bersifat memberikan publikasi berupa susunan huruf-huruf[22]. Tipografi tidak bisa dipisahkan dalam dunia desain komunikasi visual, tipografi pasti akan menjadi unsur pendukungnya sebagai elemen untuk membantu menjelaskan lebih detail suatu informasi berupa susunan beberapa huruf yaitu teks. Huruf memiliki tiga jenis yaitu *Sans Serif*, *serif*, dan *handwriting*. *Sans serif* adalah huruf yang tidak memiliki kaki, mudah dibaca, dan bersifat kurang formal. *Serif* yaitu huruf yang memiliki kaki, bertangkai tipis dan bersifat formal. *Handwriting* merupakan huruf yang berupa coretan tangan. Pada perancangan ini penulis mencoba menggabungkan semua jenis huruf pada perancangan Katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja ini.

e. Warna

Warna merupakan pelengkap pada suatu rancangan desain komunikasi visual. Warna dapat mewakili suasana psikologis pembacanya[22]. Pemilihan warna yang sesuai akan menambah kesan tersendiri bagi pembacanya. Pada perancangan yang penulis buat warna menjadi unsur yang penting karena membawakan nilai sejarah dan kebudayaan jadi warna yang digunakan harus yang bisa membuat *audiens* nyaman ketika membacanya. Karena warna yang menjadi hal pertama yang diperhatikan oleh *audiens*. Dengan warna akan merangsang munculnya *feel* tersendiri, baik marah, sedih, gembira, dan lainnya.



Gambar 2.5 *Tone warna vintage*
(Sumber : <https://lifestyle.pinhome.id/blog/warna-vintage/>)

Pada perancangan Katalog Interaktif Galeri Lukis Sokaraja penulis akan menggunakan warna *vintage*. Dengan menggunakan kombinasi warna *vintage* akan membuat kesan sejarahnya lebih kental dan menarik perhatian *audiens*.