

BAB II DATA DAN ANALISA

II.1 Data Objek

II.1.1 Tinjauan Kabupaten Trenggalek

Kabupaten Trenggalek merupakan Kabupaten yang terletak di selatan Propinsi Jawa Timur, daerahnya didominasi oleh area pegunungan dan perbukitan dibagian pesisir selatan Pulau Jawa, kabupaten ini berbatasan langsung dengan Samudera Indonesia. Kabupaten Trenggalek memiliki luas 126.140 Ha secara detail bagian 2/3 luas daerahnya adalah pegunungan dengan ketinggian 0 - 690 dpl.

Terdapat total 14 kecamatan, 157 desa di Kabupaten Trenggalek, 14 kecamatan tersebut ialah :

Kecamatan Subdistrict	Ibukota Kecamatan Capital of Subdistrict	Luas Total Area (km ² /sq.km)
(1)	(2)	(3)
010. Panggul	Wonocoyo	131,56
020. Munjungan	Munjungan	154,80
030. Watulimo	Prigi	154,44
040. Kampak	Bendoagung	79,00
050. Dongko	Dongko	141,20
060. Pule	Pule	118,12
070. Karang	Karang	50,92
071. Suruh	Suruh	50,72
080. Gandusari	Gandusari	54,96
090. Durenan	Kendalrejo	57,16
100. Pogalan	Ngadirenggo	41,80
110. Trenggalek	Ngantru	61,16
120. Tugu	Gondang	74,72
130. Bendungan	Dompyong	90,84
Kabupaten Trenggalek	Trenggalek	1 261,40

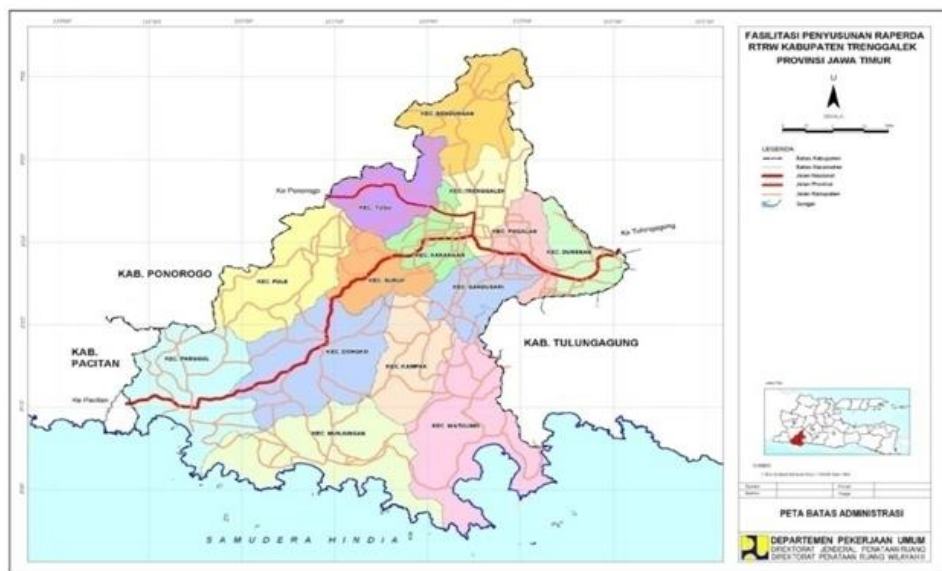
Tabel 2.1 Luas daerah menurut kecamatan di Kabupaten Trenggalek 2020
(Sumber : <https://trenggalekkab.bps.go.id/>)

Dalam sistem perwilayahannya Kabupaten Trenggalek merupakan daerah PKL (Pusat Pelayanan Lokal) dalam lingkup Wilayah Pengembangan dari daerah Kediri dan sekitarnya, sedangkan fungsi dari wilayah Trenggalek difokuskan dan diarahkan pada kegiatan pendidikan, pertanian, perkebunan, hortikultura, peternakan, perikanan, kehutanan, pariwisata, pertambangan, dan juga industri.

A. Wilayah Administrasi

Berikut adalah batas wilayah dari 14 kecamatan di Kabupaten Trenggalek :

- Utara : Kabupaten Tulungagung & Kabupaten Ponorogo
- Timur : Kabupaten Tulungagung
- Selatan : Samudera Hindia
- Barat : Kabupaten Pacitan & Kabupaten Ponorogo



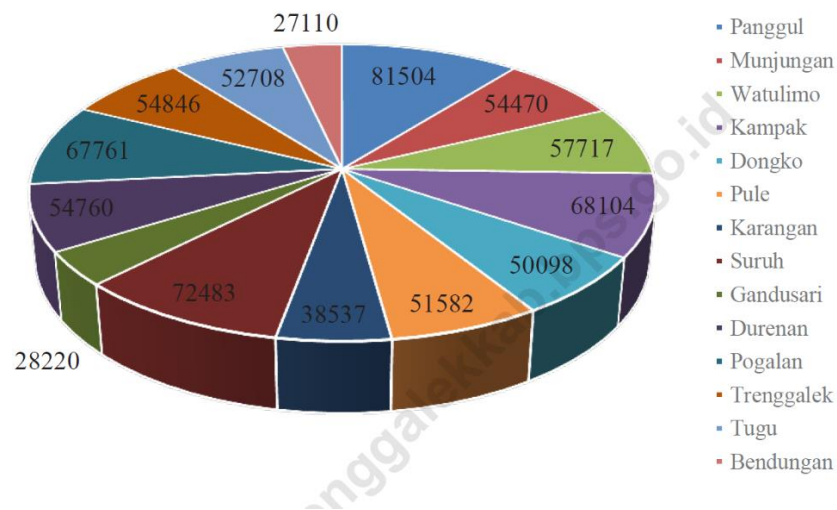
Gambar 2.1 Peta Kabupaten Trenggalek

(sumber : <https://blog.ub.ac.id/rochmanaan07/2014/04/03/koleksi-peta-trenggalek/>)

B. Kependudukan

Sumber dari data kependudukan didasarkan pada sensus penduduk yang diselenggarakan setiap 10 tahun sekali. Sedangkan Kabupaten Trenggalek yang memiliki luas wilayah 1.261,40 Km² menurut dari hasil Sensus Penduduk pada tahun 2020 di bulan September, Jumlah penduduknya adalah sebanyak 731.125 jiwa. Dari jumlah seluruh penduduk tersebut rasio jenis kelaminnya sebesar 100,99.

Berdasarkan registrasi penduduk, sebaran penduduk pada 2020 menunjukkan bahwa Kecamatan Panggul menempati pertama dengan jumlah penduduk terbanyak yaitu 81.504. Sementara itu kecamatan yang paling sedikit jumlah penduduknya yaitu Kecamatan Bendungan yaitu hanya 27.110.



Gambar 2.2 Jumlah penduduk menurut kecamatan di Kabupaten Trenggalek 2020

(Sumber : Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Trenggalek dan Badan Pusat Statistik Kabupaten Trenggalek dari <https://trenggalekkab.bps.go.id/>)

Kepadatan penduduk Kabupaten Trenggalek berada pada kisaran 602 orang / Km² dimana Kecamatan Pogalan menempati posisi pertama dalam kepadatan penduduk yaitu sebesar 1.312 jiwa/Km². Sedangkan kecamatan Bendungan merupakan kecamatan yang tingkat kepadatan penduduknya paling rendah, dengan kepadatan penduduk hanya berkisar 310 jiwa / Km². Data spesifik dari jumlah penduduk di Kabupaten Trenggalek berdasarkan kelompok umur dan jenis kelamin dapat dilihat dalam tabel berikut :

Kelompok Umur <i>Age Groups</i>	Jenis Kelamin/Gender		
	Laki-Laki <i>Male</i>	Perempuan <i>Female</i>	Jumlah <i>Total</i>
(1)	(2)	(3)	(4)
0–4	24 118	22 808	46 926
5–9	24 384	23 334	47 718
10–14	24 120	22 713	46 833
15–19	24 644	23 422	48 066
20–24	25 733	25 425	51 158
25–29	27 451	26 816	54 267
30–34	27 474	26 550	54 024
35–39	27 948	27 246	55 194
40–44	26 465	25 888	52 353
45–49	26 575	27 054	53 629
50–54	26 898	26 975	53 873
55–59	23 965	23 835	47 800
60–64	19 980	20 172	40 152
65–69	15 767	16 212	31 979
70–74	10 564	10 787	21 351
75+	11 286	14 516	25 802
Kabupaten Trenggalek	367 372	363 753	731 125

Catatan : data dari Hasil Perapihan Umur (HPU) dari Data Administratif dan SP 2020 (September)

Tabel 2.2 Jumlah penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin 2020

(Sumber : Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Trenggalek dan Badan Pusat Statistik Kabupaten Trenggalek)

C. Pariwisata dan Budaya

Di Kabupaten Trenggalek terdapat beberapa obyek wisata, baik wisata alam, budaya, kuliner, hingga objek wisata buatan yang menarik untuk dikunjungi, untuk wisata alam yang wajib dikunjungi ketika berwisata di Trenggalek yaitu Pantai Prigi, Guwo Lowo di Kecamatan Watulimo serta Pantai Pelang di Kecamatan Panggul. Berikut adalah detail dari berbagai destinasi wisata yang bisa dikunjungi di Trenggalek:

Nama Obyek Wisata <i>Name of Tourist Attraction</i>	Jenis Wisata <i>Type of Tourism</i>	Lokasi Wisata / <i>Tourism Sites</i>	
		Desa / <i>Village</i>	Kecamatan / <i>Subdistrict</i>
(1)	(2)	(3)	(4)
Pantai Prigi	Bahari	Tasikmadu	Watulimo
Pantai Karanggongso	Bahari	Tasikmadu	Watulimo
Pantai Pelang	Bahari	Wonocoyo	Panggul
Pantai Simbaronce	Bahari	Tasikmadu	Watulimo
Kolam Renang Tirta Jwalita	Air	Kelutan	Trenggalek
Huko	Hutan	Ngantru	Trenggalek
Guwo Lowo	Guwa	Watuagung	Watulimo
Banyu Lumut	Alam	Tegaren	Tugu
Watu Lawang (Durensari)	Buatan	Sawahana	Watulimo
Banyu Nget	Alam	Sawahana	Watulimo
Pantai Mutiara	Bahari	Tasikmadu	Watulimo
Dilem Wilis	Agro wisata	Dompyong	Bendungan
Putri Maron	Alam	Depok	Bendungan
Tebing Linggo	Alam	Nglebo	Suruh
Beji Maron	Alam	Karanganyar	Gandusari
Cengkong Asri	Bahari	Karanggandu	Prigi
Guwo Ngerit	Alam	Senden	Kampak
Bukit Tunggangan	Alam	Kendalrejo	Durenan
Kampung Toga	Edukasi	Malasan	Durenan
Sawah Gede (Pule)	Alam	Pule	Pule

Nama Obyek Wisata <i>Name of Tourist Attraction</i>	Jenis Wisata <i>Type of Tourism</i>	Lokasi Wisata / <i>Tourism Sites</i>	
		Desa / <i>Village</i>	Kecamatan / <i>Subdistrict</i>
(1)	(2)	(3)	(4)
Gupili (Watulimo)	Buatan	Karanggandu	Watulimo
Kolam Renang Banyu Biru	Air	Karangan	Karangan
Kolam Renang Sumberagung	Air	Sukorejo	Gandusari
Kolam Renang Tirta Ceria Pule	Air	Pule	Pule
Desa Wisata Gading	Alam	Gading	Tugu
Taman Goa Biru	Alam	Sengon	Bendungan
Belik Waru	Alam	Wonoanti	Gandusari
Bukit Kukusan	Alam	Dermosari	Tugu
COC Danon	Edukasi	Sengon	Bendungan
Watu jago Bike Park	Edukasi	Srabah	Bendungan
Pantai Rajakan (Munjungan)	Bahari	Munjungan	Munjungan
Rumah Apung	Bahari	Tasikmadu	Watulimo
Pantai Mukus	Bahari	Munjungan	Munjungan

Tabel 2.3 Daftar Jenis wisata menurut Lokasi di Kabupaten Trenggalek 2020

(Sumber : Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Trenggalek dan Badan Pusat Statistik Kabupaten Trenggalek)

Berikut adalah beberapa destinasi wisata yang wajib dikunjungi di Kabupaten Trenggalek :

1. Pantai Prigi (Wisata Alam)



Gambar 2.3 Pantai Prigi

(Sumber : <http://visit.trenggalekkab.go.id/wisata/pantai-prigi/>)

Pantai Prigi terkenal dikalangan masyarakat Trenggalek sebagai destinasi wisata favorit bagi keluarga ketika musim liburan. Pantai Prigi beralamatkan di Desa Tasikmadu, Kec. Watulimo, Trenggalek. Pantai Prigi terkenal dengan pasir putihnya yang bersih dan lembut, juga pemandangan alamnya yang indah.

Di bagian Timur pantai terdapat pelabuhan dimana wisatawan dapat bisa membeli ikan di pelelangan ikan sebagai oleh-oleh. Selain berenang, wisatawan bisa bermain voli pantai, sepak bola di pinggir pantainya. Pengunjung pantai juga bisa bersantai, bermain air dan bermain di pasir pantai. Wisatawan dapat menyewa perahu untuk menikmati ombak pantai dengan berkeliling ke sepanjang pantai Prigi.

2. *Guwo Lowo* / Goa Lawa (Wisata Alam)

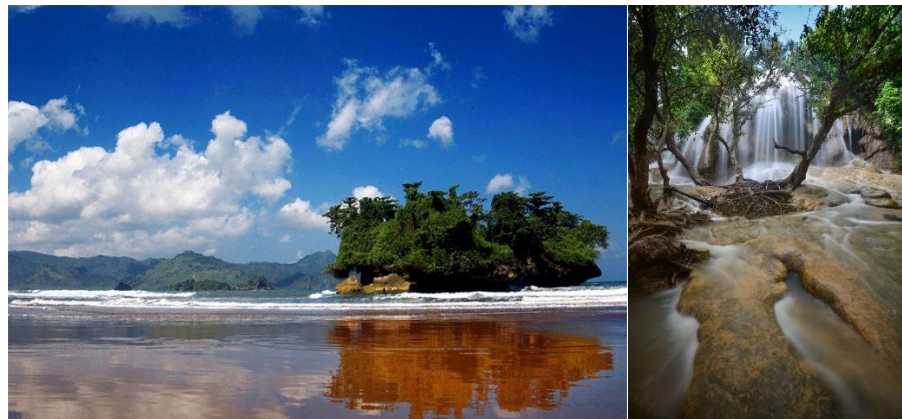


Gambar 2.4 Goa Lawa / *Guo Lowo*
(Sumber : <http://visit.trenggalekkab.go.id/wisata/goa-lawa/>)

Goa Lawa adalah salah satu destinasi wisata yang sudah diresmikan pada tahun 1984 alamat tepatnya ada di Desa Watuagung Kec. Watulimo Trenggalek. *Guwo Lowo* atau dalam bahasa Jawa yang artinya Gua Kelelawar, alasan penamaan tersebut dikarenakan di goa ini hidup banyak kelelawar yang bergelantungan di atap gua. *Guwo Lowo* terkenal sebagai goa terbesar dan terpanjang di Asia Tenggara, Goa ini memiliki panjang ± 2 km. Sayangnya dari keseluruhan panjang goa,

hanya 850 meter yang dapat dinikmati oleh pengunjung. Dan untuk menyusuri sisa gua sepanjang 1.150 meter pengunjung harus melewati rintangan yang sulit yaitu harus menyelami sungai bawah tanah yang memiliki kedalaman ± 10 meter.

3. Pantai Pelang (Wisata Alam)



Gambar 2.5 *Landscape* Pantai Pelang dan Air Terjun Pantai Pelang
(sumber : <http://visit.trenggalekkab.go.id/wisata/pantai-pelang/>)

Pantai Pelang berlokasi di Desa Wonocoyo Kec. Panggul Trenggalek. Pantai pelang ini termasuk ke dalam jajaran pantai selatan sehingga memiliki ombak yang besar, pengunjung harus berhati-hati ketika bermain air di sini. Pantai Pelang tidak hanya terkenal akan *landscape* pantainya saja yang menjadi daya tarik utama pengunjung, namun juga air terjunnya yang setinggi 25 meter tepat berlokasi di kompleks wisata Pantai Pelang. Wisatawan bisa merasakan derasnya air terjun dengan mandi atau bermain air disini. Di kawasan pantai juga terdapat perbukitan yang dapat digunakan untuk menikmati pemandangan Pantai dari ketinggian. Di kawasan pantai juga terdapat fasilitas seperti warung makan, toilet, penginapan dan area kemah untuk beristirahat.

4. Hutan Bakau Pancer Cengkong (Wisata Alam)



Gambar 2.6 Hutan Bakau Pancer Cengkong
(Sumber : <http://visit.trenggalekkab.go.id/wisata/hutan-bakau-pancer-cengkong/>)

Hutan Bakau Pancer Cengkong merupakan obyek wisata alam yang terletak di Desa Karanggandu, Kecamatan Watulimo, berjarak \pm 49 km ke selatan dari Kota Trenggalek. Pengunjung bisa menikmati hamparan pohon bakau yang terbentang luas. Di atas hutan bakau dibangun jembatan untuk mempermudah akses pengunjung dalam menjelajah hutan bakau. Terdapat aliran Sungai Kalisongo di bawah jembatan, aliran sungai tersebut menuju ke Pantai Cengkong.

Wisatawan bisa menghabiskan waktu dengan mengabadikan beberapa foto di kawasan obyek wisata yang satu ini, karena objek wisata ini cukup terkenal dikalangan pemuda Trenggalek sebagai spot foto yang menarik. Tidak hanya untuk berfoto tempat ini juga memberikan konten edukasi untuk pengunjung melalui pelatihan yang diadakan oleh pengelola. Pengunjung bisa terjun langsung dalam penanaman mangrove mulai dari penyemaian hingga pengolahan produk pangan dari mangrove sebagai contoh pengolahan sirup mangrove.

5. Jurug Terbang (Wisata Alam)



Gambar 2.7 Jurug Terbang
(Sumber : <http://visit.trenggalekkab.go.id/wisata/jrug-terbang/>)

Jrug Terbang merupakan tempat wisata alam berupa tebing dengan air terjun yang terletak di Dusun Nglaban Desa Karangrejo Kecamatan Kampak yang berjarak sekitar 4 Km dari Kantor Desa Karangrejo jurug ini berbatasan dengan Kecamatan Dongko, Gandusari, Watulimo, dan Munjungan. Jurug Terbang memiliki ketinggian sekitar 30 meter dan dilengkapi dengan pemandangan indah. Jurug ini sering digunakan oleh wisatawan untuk kegiatan olahraga ekstrim berupa kegiatan panjat tebing.

6. Watulawang River Tubing (Wisata Alam)



Gambar 2.8 Watulawang River Tubing
(Sumber : <http://visit.trenggalekkab.go.id/wisata/eksotiska-watulawang-river-tubing/>)

Desa Wisata Duren Sari Sawahan menawarkan berbagai macam fasilitas wisata salah satu yang menjadi favorit adalah *River Tubing*, selain itu ada juga berbagai fasilitas lain seperti *Outbond Area*, *Village Tourism*, *Culinary Traditional* dan *Homestay*. Pengunjung akan diajak

jalan jalan diatas ban menyusuri aliran sungai yang jernih, bersih dan bebas dari sampah dan menikmati pemandangan sekitar yang masih alami dengan udara yang sejuk. Kegiatan *River Tubing* ini aman untuk dilakukan karena sudah dilengkapi dengan peralatan pengaman contohnya Helm, pengaman siku dan dengkul juga Pelampung, tentunya kegiatan wisata akan didampingi dan diawasi oleh team keamanan.

7. Upacara Adat *Ngitung Batih* (Wisata Budaya)



Gambar 2.9 Upacara Adat *Ngitung Batih*
(Sumber : <http://visit.trenggalekkab.go.id/wisata/upacara-adat-ngitung-batih/>)

Upacara Adat *Ngitung Batih* merupakan upacara adat yang digelar di Kecamatan Dongko, Kabupaten Trenggalek, pelaksanaannya digelar setiap Bulan Suro dengan maksud menyambut Tahun Baru Islam, upacara adat ini sudah secara turun temurun di gelar. Upacara adat ini sebagai simbol keselamatan dan menghitung jumlah saudara yang masih diberikan nikmat sehat untuk merayakan Tahun Baru Islam. Makna lain dari upacara adat ini adalah untuk meningkatkan dan menjalin silaturahmi antar masyarakat. Tumpeng yang berisikan hasil bumi merupakan unsur wajib untuk menghiasi kegiatan upacara *Ngitung Batih*. Setelah diarak tumpeng hasil bumi tersebut nantinya akan diperebutkan oleh masyarakat. Kirab *takir plontang* dan pelepasan hewan ternak merupakan ciri khas dalam upacara adat *Ngitung Batih*.

8. Tari Turonggo Yakso (Wisata Budaya)



Gambar 2.10 Tari Turonggo Yakso
(Sumber : <http://visit.trenggalekkab.go.id/wisata/1307/>)

Tari Turonggo Yakso merupakan kesenian asli Kabupaten Trenggalek. Gerakan dalam Tarian Turonggo Yakso menceritakan perjuangan dan kemenangan warga desa dalam mengusir keangkaramurkaan. Tari Turonggo Yakso sering dikiran sama dengan Kesenian Jaranan namun keduanya ternyata berbeda, perbedaan itu terletak pada kuda yang ditunggangi, pada Jaranan, kuda tersebut menggambarkan kuda yang benar berbentuk mutlak seperti kuda, sedangkan pada Tari Turonggo Yakso kuda yang dipakai adalah kuda berkepala *Buto* / raksasa.

D. Situs Bersejarah

1. Prasasti Kampak



Gambar 2.11 Prasasti Kampak

(Sumber : <http://kekunaan.blogspot.com/2012/07/prasasti-kampak.html>)

Prasasti Kampak adalah cagar budaya di Dukuh Kampak, desa Karangrejo, Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek. Prasasti ini berisikan peresmian sawah di Kampak menjadi milik pandai logam karena mereka diharuskan memelihara *Prasada Kabhaktyan* (tempat ibadah). Prasasti ini dipahat pada batu andesit (*upala prasasti*) prasasti ini dikatakan sebagai peninggalan bersejarah dalam penyebaran Agama Hindu dan Agama Buddha di wilayah Jawa Timur. Prasasti kampak juga merupakan prasasti yang sangat penting bagi Trenggalek karena menandai berakhirnya masa pra-sejarah di Trenggalek karena pada prasasti ini tulisan mulai dikenal.

Prasasti Kampak berdasarkan sejarah diperkirakan adalah peninggalan Mpu Sindok sebab di dalam prasasti terdapat penyebutan kalimat “ *i mdang i bhu(mi) mataram, dan rake wka* ” yang dipegang oleh Mpu Balyang, hal tersebut sama dengan nama *rake wka* yang tercantum dalam prasasti lain di masa Mpu Sindok.

2. Candi Brongkah



Gambar 2.12 Candi Brongkah

(Sumber : <https://travellersblitar.com/candi-brongkah-trenggalek/>)

Lokasi candi Brongkah ada di Dusun Brongkah, Desa Kedunglurah, Kec. Pogalan. Lokasi candi ini berada di kaki Gunung Rajekwesi dan berdekatan dengan *Kali Ngasinan*. *Kali Ngasinan* atau dalam bahasa Indonesia Sungai Ngasinan adalah jalur perpindahan manusia purba dari daerah Pacitan menuju ke Wajak Tulungagung. Candi Brongkah ditemukan pertama kali pada tahun 1994 oleh seseorang saat bermaksud menggali sumur untuk sumber air.

3. Joglo Arca Pendopo



Gambar 2.13 Joglo Arca Pendopo Trenggalek

(Sumber : <https://travellersblitar.com/joglo-arca-pendopo-trenggalek/>)

Joglo Arca merupakan sebuah pendopo kecil yang di dalamnya terdapat koleksi berupa benda-benda cagar budaya dan purbakala yang di temukan di berbagai wilayah Trenggalek. Joglo arca ini terletak di lingkup kawasan Pendopo Kabupaten Trenggalek. Walaupun koleksinya tidak banyak namun benda-benda cagar budaya di pendopo ini cukup beragam, antara lain sebagai berikut :



Gambar 2.14 Arca *Dwarapala* (arca penjaga) posisi berdiri
(Sumber : <https://travellersblitar.com/joglo-arca-pendopo-trenggalek/>)



Gambar 2.15 Arca *Dwarapala* (arca penjaga) posisi duduk
(Sumber : <https://travellersblitar.com/joglo-arca-pendopo-trenggalek/>)



Gambar 2.16 Arca Tokoh

(Sumber : <https://travellersblitar.com/joglo-arca-pendopo-trenggalek/>)



Gambar 2.17 Arca Bima

(Sumber : <https://travellersblitar.com/joglo-arca-pendopo-trenggalek/>)



Gambar 2.18 Prasasti Batu Polos

(Sumber : <https://travellersblitar.com/joglo-arca-pendopo-trenggalek/>)



Gambar 2.19 Batu Dakon

(Sumber : <https://travellersblitar.com/joglo-arca-pendopo-trenggalek/>)



Gambar 2.20 Komponen Miniatur Candi

(Sumber : <https://travellersblitar.com/joglo-arca-pendopo-trenggalek/>)

4. Dam Bagong



Gambar 2.21 Dam Bagong

(Sumber : <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-3604925/lempar-kepala-kerbau-tradisi-warga-trenggalek-syukuri-hasil-tani>)

Dam Bagong / Bendungan Bagong adalah salah satu bangunan bersejarah di Trenggalek, dam ini aliran sungainya digunakan untuk mengairi kawasan persawahan di Kabupaten Trenggalek. Pada waktu itu Trenggalek adalah daerah yang gersang dan sawah di Trenggalek merupakan sawah tadah hujan, melihat permasalahan tersebut maka munculah gagasan pembangunan Dam Bagong oleh pendiri cikal bakal Kabupaten Trenggalek yaitu Adipati Menak Sopal. Dengan adanya Dam Bagong sawah yang semula hanya berfungsi sebagai tadah hujan yang mengalami kekeringan di musim kemarau, kini menjadi sawah yang berubah menjadi sawah irigasi. Pada musim kemarau pun Dam Bagong dapat diolah fungsi menjadi penahan banjir ketika musim penghujan tiba.

5. Makam Ki Ageng Menak Sopal



Gambar 2.22 Makam Ki Ageng Menak Sopal
(Sumber : Hari Sumanto Februari 2020 via google images)

Makan dari pendiri dan cikal bakal Kabupaten Trenggalek yaitu makam dari Ki Ageng Menak Sopal telah dijadikan sebagai situs cagar budaya oleh pemerintah Trenggalek, dikarenakan jasa dari Ki Ageng Menak Sopal yang begitu besar bagi masyarakat Trenggalek. Beliau dimakamkan di kelurahan Ngantru Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur. Di samping makam Menak Sopal juga dimakamkan sang ibu Dewi Roro Amiswati / Dewi Roro Menur. Selain itu dimakamkan juga sembilan

prajurit di samping kanan kiri makam, menurut keterangan juru kunci 9 makam prajurit tersebut melambangkan keberadaan Wali Songo.

II.1.2 Sumber Sejarah dan Cerita Legenda

Sumber sejarah Trenggalek yang memiliki bobot ilmiah yang cukup berasal dari buku dengan judul "Babon Sejarah Trenggalek" atau "Buku Induk Sejarah Trenggalek" yang disusun pada tahun 1982 oleh tim penyusun sejarah Trenggalek bersama konsultan sejarah IKIP Malang atau yang sekarang disebut Universitas Negeri Malang (UM). Buku ini memuat keterangan yang akurat pada sisi tertentu. Secara panjang lebar tim penulis sejarah Trenggalek, termasuk di dalamnya Pemerintah Kabupaten Trenggalek, blogger, dan penulis lain mendasarkan pada uraian yang tersusun pada buku tersebut sebagai dasar sejarah Trenggalek.

Selain dari buku Babon Sejarah Trenggalek, sejarah dan asal-usul Trenggalek juga berasal dari tutur lisan para nenek moyang, sesepuh dan kiai Trenggalek pada zaman dahulu. Tutur lisan dari para sesepuh Trenggalek ini dipercayai oleh sebagian besar peneliti sejarah Trenggalek, yang tentunya di dasarkan pada bukti berupa catatan data sejarah yang tercatat melalui analisa dan penelitian yang melalui proses panjang oleh tim sejarah.

Hal ini sejalan dengan ungkapan Abdul Hamid Wilis (2020) bahwa "Sejarah asal-usul Trenggalek dikatakan juga sebagai sebuah legenda, sebab secara fakta dan data tulisan ini adalah campuran antara legenda di masyarakat, data, fakta dan analisa, bukan hanya analisa dari pribadi namun analisan dari seluruh tim panitia sejarah Trenggalek". Dimana Kiai Abdul Hamid Wilis ini merupakan tokoh lintas zaman di Kabupaten Trenggalek, seorang sejarawan yg telah meneliti puluhan tahun tentang asal muasal kota Trenggalek, beliau juga menulis naskah sejarah Trenggalek, dan menyusun buku sejarah yang disusun

oleh tim penulis sejarah Trenggalek bersama tim akademisi sejarah dari Universitas Negeri Malang (UM).

A. Tafsir Asal-Usul Nama Trenggalek

1. Menurut Manuskrip Kraton Kasunanan Surakarta

Sejauh ini kata Trenggalek diperkirakan berasal dari kata “terang” dan juga “gale”, dan dapat diartikan menjadi *Terang Ing Galih*. Dari kalimat tersebut diaartikan bahwa Trenggalek adalah daerah yang mendapat karunia berupa hati yang jernih. Sebenarnya kata Galek telah muncul bahkan pada zaman Raja Mataram yaitu Raja Rakai Dyah Wawa pada 924-928 M. Berdasarkan manuskrip dari Kraton Kasunanan Surakarta, kata Trenggalek dapat disederhanakan sebagai kota gaplek atau daerah yang menghasilkan gaplek. Gaplek adalah produk olahan dari ketela pohon yang dikeringkan. Pada zaman itu Gaplek merupakan makanan rakyat jelata namun juga hidangan khusus di kraton. Gaplek diolah menjadi karak dengan cara dihaluskan kemudian dikeringkan, setelah itu dimasak seperti menanak beras dan hasil jadinya biasa disebut tiwul, dihidangkan bersama air gula merah. Jenis gaplek yang digunakan untuk olahan ini yaitu yang “terang” dengan warna putih bersih. Dari kata “gamplek” yang “terang” tersebut kelamaan berubah menjadi “Trenggalek”.

Kemudian kata Trenggalek dipopulerkan dalam tembang dan wangsalan contohnya : *“Pohong garing, ayo mampir menyang Trenggalek.”* (Purwadi, 2009:23) Pohong garing memiliki arti gaplek. Orang yang berjasa dalam penggunaan nama Trenggalek secara resmi pada administrasi pemerintahan adalah Sri Susuhunan Pakubuwana II / Sunan Pakubuwana II raja terakhir Kasunanan Kartasura dan raja pertama Kasunanan Surakarta.

2. Asal-usul kata Trenggalek melalui cerita tutur

Pertama, berasal dari cerita tutur peristiwa Penembahan Batoro Katong yang dilantik menjadi Adipati Ponorogo (1489-1532) dalam peristiwa tersebut disebutkan bahwa Trenggalek merupakan daerah penghasil gaplek (ketela dikeringkan). Diceritakan, Menak Sopal melakukan sebuah kesalahan sehingga mendapat hukuman untuk bermukim dan tinggal di daerah penghasil gaplek yaitu Trenggalek untuk mengabdikan kepada Ki Ageng Joko Lenggoro di Bagong, Kecamatan Ngantru, Trenggalek.

Kedua, cerita tutur dari pinisepuh di Trenggalek. Menurut para pinisepuh, Trenggalek berasal dari kata “*sugal*” yang artinya kasar dan “*elek*” yang artinya jelek, sehingga terciptalah kata *Sugal-elek* yang kemudian menghasilkan kata galek. *Sugal-elek* memiliki konotasi bahwa masyarakat Trenggalek sering berperilaku kurang baik atau jelek. Jika ditelusuri dari zaman dahulu bahkan sejak zaman raja-raja, Trenggalek sebenarnya adalah bagian Wengker bagian Timur, yang dikenal sebagai tempatnya para pertapa dan kumpulan *black magic*. Daerah yang dianggap merepresentasikan makna tersebut daerah adalah Munjungan, Kampak, Prigi, Panggul, dan Bendungan. Hal ini selaras dengan arti kata Trenggalek apabila dilihat dari bahasa Proto Melayu, kata “Trenggalek” adalah kepanjangan dari “*Tara Hanggala Eka*”. “*Tara*” yang artinya menara / penanda dan “*Hanggala*” yang memiliki arti menggalang / mengupayakan. Dan kata “*Eka*” yang berarti satu / tunggal. Sehingga dapat disimpulkan jika kalimat “*Tara Hanggala Eka*” adalah ‘Menara Penggalang Persatuan’. Persatuan yang dimaksud disini adalah “menyatu” dengan Tuhan dengan bertapa. Dengan adanya situs gua purba, gunung batu purba, dan bangunan *megalitikum* purba sebagai pusat peribadatan dapat dijadikan bukti untuk memperkuat penafsiran bahwa Trenggalek disebutkan sebagai kota “pertapaan”. Bangunan-bangunan tersebut adalah: Gua Merah, Gua Lawa dan situs Megalitikum

Gunung Jompong. Selain berdasarkan persatuan spiritual, istilah “penggalang persatuan” bisa juga diartikan sebagai persatuan dari budaya nusantara dan persatuan dari sisi genetika bahwasanya bangsa nusantara berakar dari leluhur yang sama.

Ketiga, Sejarah Trenggalek lain menurut Alm. Kiai Abdul Hamid Wilis, dimana beliau merupakan tokoh lintas zaman di Kabupaten Trenggalek, seorang sejarawan yang telah meneliti puluhan tahun tentang asal muasal kota Trenggalek, beliau menulis naskah sejarah Trenggalek. Beliau merupakan salah satu anggota tim penyusun sebuah buku sejarah oleh tim penulis sejarah Trenggalek bersama dengan tim akademisi sejarah dari IKIP Malang atau Universitas Negeri Malang (UM) buku tersebut berjudul Ringkasan Sejarah Trenggalek yang diterbitkan pada tahun 1982. Beliau bersama tim sejarah Trenggalek selama kurang lebih 10 tahun sejak tahun 1973-1983 sudah mendalami dan mencatat sejarah Trenggalek, yang kemudian hasil dari penelitian tersebut beliau secara pribadi membukukannya kedalam bentuk fisik yaitu buku sejarah kabupaten Trenggalek dengan judul "*Selayang Pandang Sejarah Trenggalek : Dari Kadipaten Kampak Tahun 1929 sampai Kabupaten Trenggalek Tahun 1950* " yang diterbitkan pada tahun 2016. Namun sayangnya masyarakat awam sulit untuk mengakses buku tersebut dikarenakan arsip buku yang diproduksi terbatas dan hanya di simpan di perpustakaan Dinas Pendidikan, dan beberapa diambil oleh sesepuh dan kiai di Trenggalek.

Sejarah asal-usul Trenggalek dikatakan juga sebagai sebuah legenda, kenapa legenda sebab secara fakta dan data tulisan ini adalah campuran antara legenda di masyarakat, data, fakta dan analisa, bukan hanya analisa dari pribadi namun analisa dari seluruh tim panitia sejarah Trenggalek (Abdul Hamid Wilis, 2020). Trenggalek berasal dari kata Treng dan Galih, "Treng" yang artinya papan/tempat dan "Galih" yang

artinya adoh/jauh, atau diartikan *adoh kutho cedhek watu* (jauh dari kota dekat dengan batu), Treng Galih kelamaan menjadi nama tempat, dari jaman dulu dari kerajaan Majapahit, Mataram Hindu hingga Mataram Islam menyebut wilayah Terang Ing Galih menjadi nama "tempat yang jauh" dan kata Galih seiringnya waktu berubah menjadi Galek yang merupakan cikal bakal kata Trenggalek.

Nama yang disetujui oleh panitia sejarah Trenggalek yaitu bersal dari cerita Ki Ageng Galek atau Mbah Kawak dalam bahasa jawa kuno, karena Ki Ageng yang pertama masuk ke Trenggalek yaitu ki Ageng Galek/Mbah Kawak, Ki Ageng tersebut mendapat nama penghormatan yaitu Ki Angeng Kawak nama yang diberikan masyarakat untuk menjuluki Ki Angeng Galek, karena nama tersebut merupakan nama penghormatan, maka tidak bisa diketahui secara jelas kapan waktu yang tepat pemberian nama tersebut. Menurut buku terbitan tahun 1700 disebutkan bahwa Mbah Galek aslinya berasal dari Ampel Surabaya, karena sudah belajar agama secara mendalam di Ampel beliau diberi amanat oleh Sunan Ampel di akhir masa Brawijaya ke V untuk berdakwah di Trenggalek. berdasar legenda tersebut setelah 600/700 tahun setelah peristiwa tersebut barulah muncul buku yang datang dari Timur/Wetan yang menegaskan bahwa Sunan Ampel lah yang menugaskan dakwah Ki Ageng Galek di Trenggalek.

B. Sejarah Trenggalek Berdasarkan Legenda Menak Sopal

Ki Ageng Menak Sopal merupakan salah satu tokoh penting penyebar agama Islam di Kabupaten Trenggalek beliau merupakan putra dari Dewi Amisayu dengan seorang muslim bernama Menak Sraba. Dalam buku yang berjudul Sejarah Kabupaten Trenggalek, dituliskan tentang bukti peninggalan Islam sebagai berikut : Satu-satunya peninggalan khas Islam

yang tertua di Kabupaten Trenggalek berupa makam Menak Sopal yang terletak di tepi sungai Bagong, Desa Ngantru, Kecamatan Trenggalek. Pada makam ini masih dapat dijumpai batu-batu purba yang memiliki ukuran panjang 29 cm, lebar 20 cm, dan tebal sekitar 6,5 cm. Sedangkan batu nisan pada makam Menak Sopal terbuat dari bahan batu andesit dengan beberapa ukiran (Tim Sejarah Trenggalek, 1974:41).

Sumber sejarah Trenggalek secara tertulis yang kongret dan diyakini oleh masyarakat Trenggalek sejak zaman dulu adalah cerita legenda dari Ki Ageng Menak Sopal yang melegenda yang dianggap sebagai penguasa Trenggalek pertama, tokoh babad alas Kabupaten Trenggalek, penyebar agama Islam di Trenggalek dan juga pahlawan petani bagi rakyat. Menak Sopal merupakan seorang tokoh yang diperkirakan hidup pada zaman pemerintahan Kanjeng Sultan Hadiwijoyo / Jaka Tingkir 1549-1582 yang bertahta di Kerajaan Pajang Kartasura.

Berdasarkan buku Lahirnya Kabupaten Trenggalek, penyebaran agama Islam di Trenggalek berasal dari Legenda Menak Sopal. Dyan Arya Menak Sopal atau lebih dikenal sebagai Ki Ageng Menak Sopal adalah seorang penguasa Trenggalek pada zaman itu, selain itu beliau dikenal sebagai seorang tokoh pahlawan bagi kaum tani di Trenggalek karena usahanya membangun Dam Bagong beserta dengan saluran irigasi yang mengairi area sawah di Trenggalek. Walaupun keterangan resmi mengenai legenda Menak Sopal belum banyak tertulis, namun keberadaannya di tanah Trenggalek dapat dibuktikan dengan ditemukannya situs makam dari Menak Sopal di dusun Bagong, kelurahan Ngantru, Kecamatan Trenggalek. Legenda Menak Sopal merupakan cerita tutur yang diyakini masyarakat sebagai sumber yang melatarbelakangi terbentuknya Kabupaten Trenggalek.

Pada zaman dahulu Kabupaten Trenggalek terkenal sebagai daerah yang gersang, tandus, dan kering dan tidak mempunyai pengairan yang baik,

sehingga masyarakat hanya makan nasi tiwul / gaplek. Karena rasa prihatin dan tanggung jawabnya terhadap rakyat selaku pemimpin Trenggalek pada masa itu, maka Adipati Menak Sopal memutuskan untuk membangun Dam Bagong supaya air dari dam tersebut bisa mengalir sawah yang ada di Trenggalek yang dahulu terkenal hanya sebagai sawah tadah hujan, dengan harapan sawah tersebut bisa beralih fungsi menjadi sawah irigasi sehingga sawah-sawah tersebut bisa digunakan untuk bertani. Dalam proses membangun Dam Bagong tidaklah mudah penyebabnya karena arus air dari kawasan utara sangatlah deras dan besar sehingga dam mudah jebol dan rusak. Karena kegagalan tersebut Menak Sopal akhirnya meminta bantuan kepada ayahnya Menak Sraba. Menak Sraba memberikan saran saat proses pembangunan untuk mengorbankan / menumbalkan seekor gajah putih. Pada zaman itu Gajah putih di Trenggalek hanya dimiliki oleh Mbok Randa Krandon. Pembangunan Dam Bagong dan juga keikhlasan Mbok Randa Krandon yang merelakan gajah putihnya untuk dikorbankan oleh Menak Sopal menjadi cikal bakal proses dakwah agama Islam Menak Sopal di Trenggalek, sehingga rakyat-rakyatnya secara serempak memeluk agama Islam.

Ki Ageng Menak Sopal merupakan tokoh Trenggalek yang mampu membangun Dam Bagong yang merupakan sebuah proyek yang luar biasa pada masa itu, dan bahkan tercatat di urutan nomor 3 se-Indonesia dan Jawa Timur. Karena pada masa itu Majapahit dalam kurun waktu kurang lebih selama 80 tahun hanya bisa berhasil membuat 2 dam, namun Menak Sopal langsung bisa membuat Dam Bagong, dam tersebut memiliki 2 fungsi utama, pertama sebagai pengairan sawah yang sudah direncanakan, dan kedua sebagai pengeringan kota, kota dahulu yang bisa ditempati hanyalah daerah Ndosari sebuah dusun di Desa Surondakan Kecamatan Surondakan, sebelum menjadi kota dahulu wilayah kota Trenggalek masih berupa rawa-rawa sehingga dikeringkanlah 4 kecamatan yang dijadikan kota antara lain kecamatan Sumbergedong, Ngantru, Surondakan dan Tamanan. Cukup dengan perintah, Menak Sopal bisa membuat dan mengatur pekarangan

seluas 8 dusun menjadi tata kota, bagian Tengah terdapat alun-alun, di Timur terdapat Pendopo Kabupaten sebagai lambang pemerintahan, Barat terdapat Masjid Agung sebagai pusat peribadahan, di Selatan terdapat pasar dan sekolah sebagai pusat perekonomian dan pendidikan. Masjid dibangun oleh putra dari Murtdiningrat Ki So Suto pada tahun 1743, namun baru sampai di ke-3 bupati Kabupaten Trenggalek sudah lenyap kembali sehingga sejarah Trenggalek hilang muncul selama bertahun-tahun (Abdul Hamid Wilis, 2020).

II.2 Analisa Objek

II.2.1 Analisa SWOT

A. *Strength* / kekuatan

- Konten Buku Visual Sejarah Berdirinya Kabupaten Trenggalek berisikan informasi yang dapat mengedukasi pembaca tentang asal-usul Trenggalek yang tidak banyak diketahui oleh kaum muda
- Konten buku visual lebih menarik daripada buku biasa, karena berisi perpaduan ilustrasi dengan text yang selaras
- Di zaman yang serba digital, E-book sangatlah praktis dan efisien, dapat dibaca dimana saja dan oleh siapa saja
- Lebih mudah untuk disebar luaskan kepada masyarakat daripada buku dalam bentuk fisik

B. *Wekanness* / kelemahan

- Sulit menarik minat pembaca, karena tidak setiap orang memiliki ketertarikan tentang sejarah
- Sedikitnya sumber literasi sejarah tentang Trenggalek, baik dalam bentuk e-book, buku konvensional maupun buku visual, sehingga masyarakat masih awam mengenai Buku Visual dengan konten sejarah
- Kurangnya isi konten sejarah yang lebih terperinci, dikarenakan minimnya sumber sejarah tentang Trenggalek

C. *Opportunity* / peluang

- Belum banyak sumber literasi berupa buku visual tentang Sejarah Berdirinya Kabupaten Trenggalek
- Konten dari buku visual akan mudah disebarkan ke masyarakat terlebih sekarang setiap orang sudah memiliki gadget yang tentunya bisa digunakan untuk mengakses e-book buku visual
- Lebih banyak masyarakat Trenggalek khususnya anak muda yang lebih peduli tentang asal-usul daerahnya

D. *Threat* / ancaman

- Sudah ada jenis buku visual yang menggunakan media lebih menarik dilengkapi dengan konten audio visual
- Bersaing dengan konten sejarah dalam bentuk animasi maupun cerita bergambar
- Tidak adanya minat sama sekali dari anak muda untuk membaca konten sejarah, walaupun sudah dalam bentuk buku visual yang menarik

II.2.2 *Target Audience*

A. Demografis

Gender	:	Laki-laki dan Perempuan
Usia	:	16-30 tahun
Strata Sosial	:	B - B+
Pendidikan	:	SMP - Perguruan Tinggi
Pekerjaan	:	Pelajar, Mahasiswa, Pekerja, Ibu Rumah Tangga

B. Geografis

Kabupaten Trenggalek dan sekitarnya

C. Psikografis

1. *Behavior* / tingkah laku

- Suka membaca buku
- Tertarik dengan unsur visual khususnya ilustrasi
- Tertarik akan sejarah dan budaya
- Terbuka dengan ilmu dan informasi baru
- Menerima dengan baik informasi yang disampaikan dengan media kreatif

2. *Habit* / kebiasaan

- Suka dan lebih tertarik membaca buku visual
- Suka membaca komik, maupun cerita bergambar
- Suka menikmati dan mengapresiasi karya seni

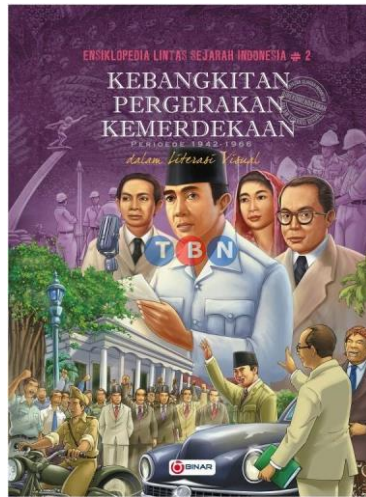
3. *Emotion* / emosi

- Peka terhadap lingkungan dan budaya sekitar
- Mempunyai rasa prihatin tentang fenomena sosial yang terjadi di lingkungan daerahnya
- Cinta terhadap daerah kelahirannya
- Peduli terhadap masa depan daerahnya

Berdasarkan analisis yang telah penulis lakukan terhadap aspek *target audience*, alasan pemilihan aspek-aspek tersebut didasarkan pada kenyataan yang ada di masyarakat dimana kebanyakan masyarakat pada rentan usia remaja hingga dewasa muda tidak banyak yang tahu dan mengenal betul tentang sejarah Trenggalek. Walaupun dilihat dari aspek pendidikan pun mereka yang berpendidikan belum tentu mengerti dan tertarik untuk mengetahui sejarah daerahnya, dikarenakan selama ini di bangku sekolah pelajar tidak dijelaskan secara rinci tentang sejarah Trenggalek, ditambah dengan sedikitnya sumber literasi bagi masyarakat sehingga menyebabkan banyak anak muda Trenggalek yang menjadi acuh dan tidak memiliki rasa ketertarikan pada sejarah tersebut.

II.3 Referensi Perancangan

II.3.1 Ensiklopedia Lintas Sejarah Indonesia



Gambar 2.23 Cover buku Ensiklopedia Lintas Sejarah Indonesia
(Sumber : <https://tokobukunasional.com/products/binar/ensiklopedia-lintas-sejarah-indonesia/>)

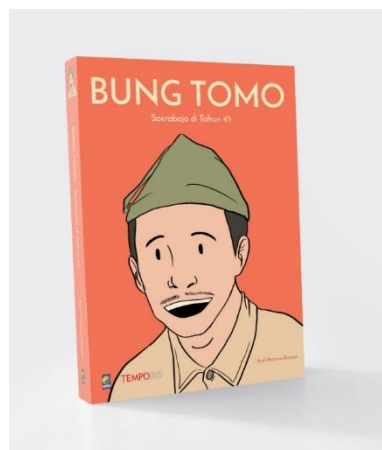
Spesifikasi Buku

Judul	: Ensiklopedia Lintas Sejarah Indonesia Dalam Literasi Visual
Pengarang	: Laode Lalano S., Nurul Fitry Azizah, Yanti Sriyulianti Yanti Sriyulianti, Moeflich Hasbullah, Itok Isdianto
Penerbit	: Binar Pustaka
Ukuran	: 21 x 28 cm
Warna	: Seperasi, Full Ilustrasi
Des. Fisik	: cetak, 7 (tujuh) jilid
Halaman	: 7000
Cover	: Hard Cover Laminating
Kertas isi	: Matte Paper 120 gr

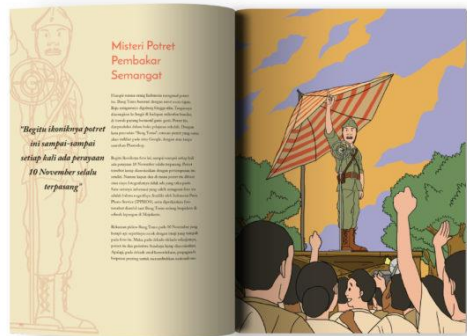
Isi Buku :

- Jilid 1. Kebangkitan Kesadaran Berbangsa
- Jilid 2. Kebangkitan Pergerakan Kemerdekatan
- Jilid 3. Kebangkitan Pembangunan Nasional
- Jilid 4. Kebangkitan Kesadaran Demokrasi
- Jilid 5. Berprestasi Di Pentas Global
- Jilid 6. Penguatan Karakter Bangsa
- Jild 7. Infografis

II.3.2 Buku Ilustrasi Bung Tomo : Soerabaja di Tahun 45



Gambar 2.24 *Cover* Buku Ilustrasi Bung Tomo : Soerabaja di Tahun 45
(Sumber : <https://dkv.binus.ac.id/2016/07/20/tugas-akhir-perancangan-desain-komunikasi-visual-publikasi-buku-ilustrasi-bung-tomo-soerabaja-di-tahun-45/>)



Gambar 2.25 *Layout* Buku Ilustrasi Bung Tomo : Soerabaja di Tahun 45
 (Sumber : <https://dkv.binus.ac.id/2016/07/20/tugas-akhir-perancangan-desain-komunikasi-visual-publikasi-buku-ilustrasi-bung-tomo-soerabaja-di-tahun-45/>)

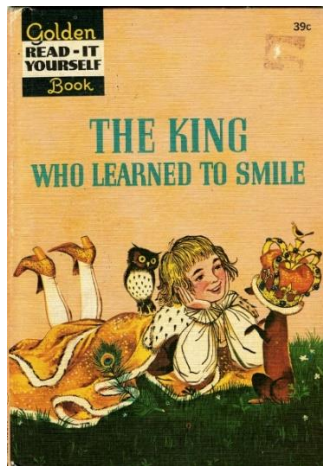
Spesifikasi Buku

- Judul : Buku Ilustrasi Bung Tomo : Soerabaja di Tahun 45
 Pengarang : Ariel Hutomo Kaspar
 Publisher : Kompas Gramedia
 Tahun terbit : 2016
 Warna : Full Ilustrasi
 Des. Fisik : Digital

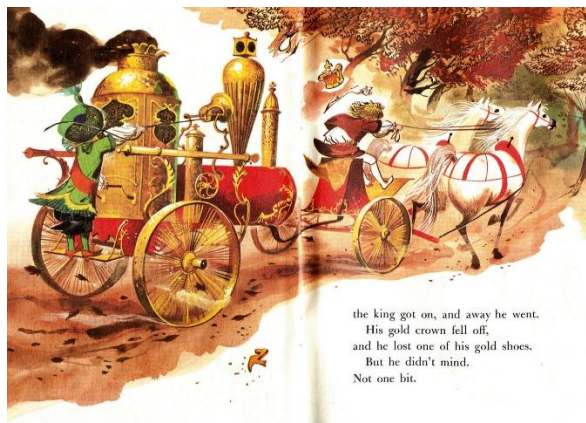
Isi Buku

Berisikan perjalanan hidup dari kisah seorang Bung Tomo dan direalisasikan dengan ilustrasi yang mengadaptasi gaya visual *ligne claire* (*clear lines*) yang dipelopori oleh *Hergé* pencipta dari komik *The Adventures of Tintin*, serta disesuaikan dengan visual lainnya berdasarkan periode waktu / latar waktu pada buku tersebut yaitu penggunaan gaya *art deco*.

II.3.3 The King Who Learned To Smile



Gambar 2.26 Cover The King Who Learned To Smile
(Sumber : <http://hairygreeneyeball2.blogspot.com/2010/12/king-who-learned-to-smile.html>)



Gambar 2.27 Layout The King Who Learned To Smile
(Sumber : <http://hairygreeneyeball2.blogspot.com/2010/12/king-who-learned-to-smile.html>)

Spesifikasi Buku

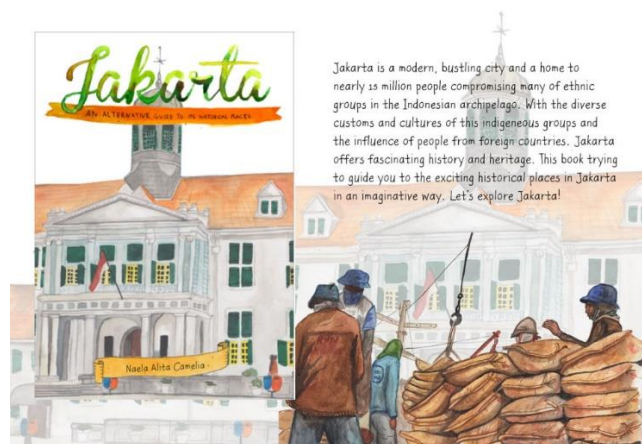
Judul	: The King Who Learned To Smile
Pengarang	: Seymour Rite, Gordon Laite
Publisher	: Golden Press
Tahun terbit	: 1969

Warna : Full Ilustrasi
Berat : 5.3 ons
Des. Fisik : Cetak & Digital

Isi Buku

Buku ini berkisah tentang seorang raja yang bernama Harold semua barang-barangnya terbuat dari emas, tetapi dia sedih. Orang bijak disekelilingnya memberinya lebih banyak emas untuk menghiburnya, namun raja tetap tidak tersenyum. Mereka memberinya lebih banyak barang-barang berbahan emas dan raja menjadi lebih sedih. Akhirnya, mereka menemukan cara untuk membuat raja tersenyum yaitu dengan bertanya apa yang raja inginkan, dan tak disangka hal yang diinginkannya selama ini hanyalah hal sederhana yaitu menunggangi kereta kuda.

II.3.4 Perancangan Visual Buku Wisata Jakarta An Alternative Guide To It's Historical Places



Gambar 2.28 Cover depan dan belakang Buku Wisata Jakarta An Alternative Guide To It's Historical Places

(Sumber : <https://dkv.binus.ac.id/2014/09/18/perancangan-visual-buku-wisata-jakarta-an-alternative-guide-to-its-historical-places/>)



Gambar 2.29 *Layout* Buku Wisata Jakarta An Alternative Guide To It's Historical Places
 (Sumber : <https://dkv.binus.ac.id/2014/09/18/perancangan-visual-buku-wisata-jakarta-an-alternative-guide-to-its-historical-places/>)

Spesifikasi Buku

- Judul : Jakarta An Alternative Guide To It's Historical Places
- Pengarang : Naela Alita Camelia
- Publisher : Universitas Bina Nusantara
- Tahun terbit : 2014
- Warna : Full Ilustrasi
- Des. Fisik : Digital

Isi Buku

Buku ini memberikan solusi pada wisatawan yang membutuhkan panduan wisata yang tidak membosankan dan bersifat lebih atraktif. Selain mendapatkan panduan wisata, para wisatawan juga dapat informasi yang menarik mengenai tempat wisata di Jakarta dengan sajian ilustrasi yang menarik dan dipadukan dengan teks yang tidak terlalu banyak namun disusun dengan rapi sehingga tidak membosankan.

Alasan yang melatarbelakangi pemilihan buku-buku tersebut sebagai referensi dalam perancangan buku visual ini dikarenakan konten dalam buku-buku tersebut disajikan dengan komposisi yang tepat dan seimbang antara unsur verbal dan visualnya. Ilustrasinya disajikan dengan sangat apik sesuai dengan style masing-masing ilustratornya, ilustrasi yang ada ditampilkan secara menarik dan informatif, sehingga dapat memperkuat dan memperjelas informasi dan isi konten dari buku tersebut.

II.4 Landasan Teori

II.4.1 Buku

Jika melihat definisi buku menurut Oxford Dictionary, buku dijelaskan sebagai sekumpulan kertas ataupun bahan lainnya yang dijadikan satu dengan cara dijilid pada salah satu ujungnya dan konten dari buku berisikan tulisan ataupun gambar atau gabungan antara keduanya. Sedangkan menurut Kusrianto Adi 2006:1 Buku adalah sebuah karya yang dipublikasikan dan memiliki daya tarik / *attraction* tersendiri dari bentuk fisiknya, sehingga buku memiliki suatu format tersendiri yang dapat menarik perhatian orang lain untuk membacanya.

Ada 2 jenis kategori buku, antara lain :

- a. Buku Fiksi ialah jenis buku dimana kontennya merupakan serangkaian cerita fiksi yang tidak nyata yang tidak sesuai atau tidak berdasar pada kehidupan nyata, dalam artian seluruh isinya merupakan murni karangan dari sang penulis buku. Contoh buku fiksi adalah, novel, komik, dll.
- b. Buku non Fiksi ialah buku yang banyak digunakan sebagai buku referensi ataupun buku ensiklopedia atau istilah lainnya adalah buku ilmiah. Contoh : buku pelajaran, buku sejarah, buku biografi dan semua buku yang berisikan konten berdasarkan fakta yang ada.

Menurut (Sutopo, 2006:12-13) buku berdasarkan fisik dan substansinya terdiri dari 3 bagian penting dan perlu diperhatikan ketika perancangan buku, antara lain :

1. **Jaket** : Jaket merupakan kulit terluar dari buku yang berfungsi untuk melindungi cover buku supaya tidak cepat rusak atau kotor.

2. *Cover*

Terdiri dari 2 bagian depan dan belakang, pada cover depan

3. **Kata Pengantar**

Adalah halaman khusus yang biasanya ditulis oleh pengarang atau seseorang untuk pengarang yang berisikan kata-kata sambutan di awal halaman sebuah buku.

4. **Daftar Isi**

Adalah halaman yang berisikan keterangan seputar urutan dari keseluruhan isi buku beserta nomor halamannya.

Seiring perkembangan dunia teknologi dan informatika, selain buku cetak, kini juga dikenal dengan istilah e-book atau buku elektronik yang mengandalkan komputer dan internet untuk membuat dan mengaksesnya. Buku tidak akan menarik untuk dilihat dan dibaca jika tidak memiliki sebuah desain dan konten yang baik.

II.4.2 Ilustrasi

Definisi ilustrasi sendiri memiliki makna dan definisi yang beraneka ragam, banyak para pakar ataupun penggiat seni ilustrasi memberikan definisi yang berbeda dari kata ilustrasi, hal tersebut disesuaikan dengan konsentrasi dan bidang yang mereka tekuni. Namun dari sekian banyaknya definisi dan makna dari kata ilustrasi

tersebut dapat disimpulkan sebuah pijakan sebagai dasar atau acuan dari apa yang sebenarnya dimaksud dengan ilustrasi.

Secara etimologis kata ilustrasi sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu *illustration* (*kata benda*), yang memiliki arti gambar, foto, atau pun lukisan. Sedangkan bentuk kata kerjanya adalah *to illustrate*, yang berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang dapat diartikan menjadi ‘membuat terang’. Gambar ilustrasi adalah gambar yang dapat menceritakan atau memberikan penjelasan baik tersirat maupun tersurat pada sebuah cerita atau naskah tertulis. Dalam perkembangannya hingga saat ini Ilustrasi tidak berguna sebagai “*extra*” atau pendukung dari sebuah jalan cerita, namun juga memiliki peran tersendiri seperti contoh ilustrasi berperan sebagai unsur penghias pada ruang kosong. Misalnya dalam layout tabloid, majalah, koran, dsb.

Jika dilihat dari kamus, ilustrasi adalah suatu gambar, diagram, atau semua aspek visual yang memiliki fungsi untuk menjelaskan atau dekorasi suatu karya misalnya bagian tertulis dari suatu karya cetak contoh buku. Ilustrasi juga bisa disimpulkan sebagai proses untuk menjelaskan ataupun menggambarkan sesuatu. Ilustrasi merupakan suatu seni yang dimanfaatkan untuk memberi atau menyampaikan penjelasan dari suatu maksud, tujuan atau pesan yang di sajikan secara visual. Ilustrasi sering dianggap menjadi suatu unsur penting yang digunakan dalam mengkomunikasikan sebuah pesan tersirat dari sebuah karya seni ataupun desain, sebab ilustrasi secara tidak sadar sudah diakui sebagai bahasa universal yang dapat menembus batasan dan keterbatasan yang ditimbulkan oleh perbedaan bahasa.

Menurut (Gruger, 1936: 284) dalam pengertian ilustrasi secara luas, ilustrasi dapat didefinisikan sebagai gambar yang dapat bercerita atau gambar yang menyampaikan pesan, definisi ini mencakup tampilan beragam gambar yang dibuat oleh manusia purba di dinding gua pada zaman pra-sejarah, hingga pada ilustrasi *modern* pada komik, cerpen, novel bahkan surat kabar yang terbit sekarang ini.



Gambar 2.30 Lukisan Lascaux bentuk sapi (kiri) dan kuda (kanan) yang terletak di gua Lascaux di Dordogne, Prancis
(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Lukisan_Lascaux)

Sedangkan menurut Kusrianto Adi dalam buku yang berjudul Pengantar Desain Komunikasi Visual, Ilustrasi bisa berbentuk dalam bermacam-macam jenis, seperti karya seni sketsa, lukisan, grafis, karikatural, dan bahkan banyak image bitmap hingga karya foto dipakai sebagai ilustrasi. (Soedarso, 2014).

Menurut pendapat dari Drs. RM. Soenarto beliau menyebutkan bahwa ilustrasi sesungguhnya ialah suatu gambar atau sebuah hasil dari proses grafis berfungsi sebagai unsur penghias dalam karya baik karya seni rupa maupun karya desain, ataupun untuk memperjelas kalimat dalam naskah. Selaras dengan yang diungkapkan oleh Drs. Harry Wibowo, bahwa ilustrasi adalah gambar *dwi matra* yang menghidupkan, menghias dan sekaligus memperjelas sebuah naskah tulisan yang diperbanyak dengan teknik cetak baik hitam putih maupun berwarna dengan wujud gambar coretan tangan (manual maupun dengan bantuan alat digital), foto, diagram, grafik.

Berdasarkan definisi dari berbagai pakar dapat dikatakan bahwa ilustrasi selain dapat memberikan nilai estetik sebagai unsur penghias juga untuk memperjelas sebuah pengertian yang ada pada naskah ataupun tulisan. Ilustrasi juga merupakan elemen terpenting sebagai daya tarik dalam perancangan sebuah karya desain. Ilustrasi akan membantu pembaca untuk berimajinasi sekaligus menyampaikan maksud dan informasi yang terdapat dalam sebuah karya, dan

tentunya ilustrasi juga berperan sebagai pemanis dan pelengkap unsur estetik dari sebuah karya.

A. Jenis-jenis Ilustrasi

1. Ilustrasi Realis / *Realism*



Gambar 2.31 The Meeting (Bonjour, Monsieur Courbet) 1854

Karya : Gstave Courbet

(Sumber : <https://www.wikiart.org/en/gustave-courbet/the-meeting-bonjour-monsieur-courbet-1854>)

Ilustrasi realis adalah salah satu isme didalam seni yang dalam pengungkapannya ilustrator berusaha untuk menggambarkan suatu obyek persis seperti apa adanya di dunia nyata. Subyek tersebut divisualisasikan sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan atau pengurangan apapun yang dapat mengarah pada interpretasi tertentu. Ilustrasi realis juga dapat diartikan sebagai suatu upaya untuk menunjukkan sebuah kenyataan atau realita sesungguhnya tanpa ada usaha untuk menutupi sisi yang jelek sekalipun. Ilustrator dengan gaya realis selalu berusaha menampilkan subyek ilustrasinya semaksimal mungkin untuk mencapai tingkat karakter dari obyek, nuansanya, dan bahkan suasananya pun seolah ikut terekam dalam karya ilustrasi tersebut. Proses ini dilakukan untuk memberi kesan hidup atau *lively* pada sebuah karya yang dihasilkan.

2. Ilustrasi Dekoratif



Gambar 2.32 Dança Dos Reis

Karya : Beatriz Milhazes

(Sumber : <https://www.wikiart.org/en/beatriz-milhazes/dan-a-dos-reis>)

Ilustrasi Dekoratif adalah ilustrasi yang di stilasi atau digayakan dan memiliki fungsi sebagai penghias suatu desain maupun karya seni, ilustrasi ini dibuat dengan bentuk yang cenderung disederhanakan atau bahkan dlebih-lebihkan dan dibuat dengan gaya tertentu sebagai style.

3. Ilustrasi Khayalan / *Imaginary, Fantasy*



Gambar 2.33 Dreamweaver (1998)

Karya : Brian Froud

(Sumber : <https://www.wikiart.org/en/brian-froud/dreamweaver>)

Ilustrasi khayalan adalah ilustrasi hasil pengolahan daya cipta kreatif dari ilustrator / perupa seni yang bersifat imajinatif dimana ide utama dari penciptaan karya yang dihasilkan murni dari khayalan sang ilustrator.

4. Gambar Kartun / *Cartoon*



Gambar 2.34 Popeye's Island Adventures

(Sumber : <https://aminoapps.com/c/cartoon/page/blog/mr-es-thoughts-on-new-youtube-popeye/>)

Kartun adalah jenis ilustrasi yang terkadang juga dibuat dalam animasi, biasanya kartun dibuat dalam gaya non-realistis atau semi-realistis, kartun cenderung memiliki gambar yang sederhana dan menunjukkan fitur-fitur subjeknya dengan cara yang dilebih-lebihkan atau dikurangkan secara humor atau dibuan dengan *image* lucu dan *fun*.

5. Karikatur / *Caricature*



Gambar 2.35 Sketch o'the Week- Donald Trump!

Karya : Tom Richmond

(Sumber : <https://www.tomrichmond.com/sketch-oth-week-donald-trump/11/10/2017/>)

Annibale Carracci dan Agostino Carracci pada abad ke-16 mulai menggunakan istilah *caricature* yang menjadi sumber dari kata karikatur di dalam bahasa Indonesia. Istilah *caricature* itu sendiri berakar pada kata *ritrattini carichi* yang merupakan Bahasa Spanyol dan bermakna “potret yang bermuatan” yakni bermuatan sindiran atau ejekan bagi seseorang baik orang terkenal maupun orang biasa (Horn, 1980: 18).

Karikatur termasuk ke dalam seni ilustrasi editorial berupa penggambaran secara subyektif dari potret seseorang dan biasanya seorang tokoh. Penggambaran subyektif potret seseorang dilakukan dengan menonjolkan karakter, baik dari segi kejiwaan dan fisik orang tersebut melalui pendistorsian anatomi (secara berlebih-lebihan) yang menjadikan karya karikatur mudah untuk dikenal, dengan ciri khas yang jenaka, dan menarik. Karikatur sering digunakan sebagai ajang untuk memberikan kritik kepada seorang tokoh, politisi atau pemimpin.

6. Cerita Bergambar / Cergam / Comics

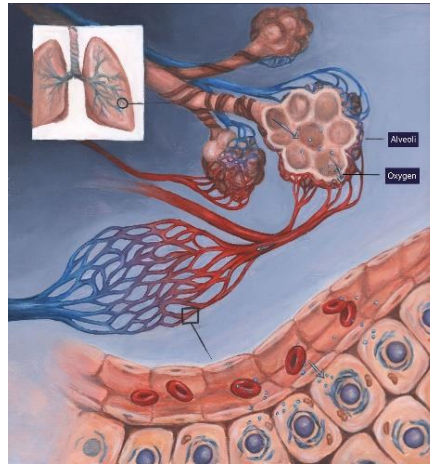


Gambar 2.36 Cuplikan komik karya Abidin Ma'ruf
(Sumber : Buku Seni Ilustrasi oleh Sofyan Salam)

Cerita bergambar identik dengan *comics* dalam Bahasa Inggris, cerita bergambar / komik biasanya berisikan rangkuman adegan dari sebuah cerita, baik non-fiksi maupun fiksi yang ditungkan dalam gambar yang diberi teks. Cerita Bergambar dibuat berdasarkan naskah cerita yang telah disusun dan di ilustrasikan dengan berbagai macam sudut pandang penggambaran. *Comics* terdiri atas 2 jenis dengan berbagai variasinya, yakni:

- a. *Comics-strip* berupa ceritera bergambar bersambung yang pendek dan biasanya dimuat secara berseri pada surat kabar, majalah, atau lebih modern bisa dilihat dari media sosial dan situs penyedia komik digital
- b. *Comics-book* berupa ceritera bergambar bersambung dalam bentuk buku

7. Ilustrasi Ilmiah / *Scientific Illustration*



Gambar 2.37 Oxygen use in the Human Body

Karya : Kara Perilli

(Sumber : <https://www.fi.edu/blog/why-we-need-scientific-illustration>)

Seni ilustrasi untuk karya ilmiah biasanya berupa gambar yang dibuat secara realistis dan dikerjakan dengan penuh kehati-hatian. Sebagai karya seni, seni ilustrasi untuk karya ilmiah harus tampil menarik dan enak dipandang, sehingga memiliki kekuatan persuasif yang dapat menarik minat pembaca. Kriteria secara umum dan yang mendasar dari karya *Scientific Illustration* adalah harus ilmiah (non-fiksi), akurat dan jelas dalam kaitannya dengan teks yang disertai, serta artistik dari segi penampakannya. Jenis ilustrasi ini biasanya digunakan pada bidang ilmu botani, seni, olahraga, arkeologi, geografi, biologi, kesehatan, teknik, dll.

8. Ilustrasi Periklanan / *Advertising Illustration*



Gambar 2.38 Yuzu milk advertisement

Karya : Pinata

(Sumber : <http://www.theinformedillustrator.com/2014/11/why-use-illustration-for-advertising.html>)

Sebuah ilustrasi untuk iklan atau *Advertising Illustration* harus dibuat dengan mempertimbangkan kebersesuaian antara seni ilustrasi dengan pesan yang akan disampaikan dan kekuatan daya tarik dan persuasi yang didasari oleh sudut pandang yang unik, tidak lupa juga mementingkan aspek keartistikan dari ilustrasi. Hal ini selaras dengan makna dari iklan atau *advertisement* yang secara umum adalah proses pemberitahuan melalui media publik (surat kabar, majalah, leaflet, atau poster) untuk mempromosikan sebuah produk, layanan / jasa, kegiatan, atau lowongan kerja. Sebagai sebuah upaya untuk mempromosikan sesuatu, iklan mestilah jelas, menarik perhatian, dan memiliki kekuatan persuasif sehingga audiensi yang dijadikan sasaran tertarik perhatiannya dan tergerak hatinya untuk membeli atau mendapatkan produk dan layanan, menghadiri kegiatan, atau mendaftarkan diri untuk lowongan yang disediakan.

9. Ilustrasi Busana / *Fashion Illustration*



Gambar 2.39 *Sketches of Catriona Gray's Miss Universe 2018 evening gowns*

Karya : Mak Tumang

(Sumber : <https://www.rappler.com/entertainment/pageants/mark-tumang-sketches-catriona-gray-evening-gowns-2018-pageant#Echobox=1545019085>)

Seni ilustrasi busana bertujuan untuk mengomunikasikan ide busana dalam bentuk gambar atau sketsa yang artistik. Ide busana ini selanjutnya akan ditindaklanjuti oleh banyak tenaga profesional lainnya sehingga lahir produk busana yang siap, baik yang berupa adi-busana (busana eksklusif yang secara khusus dirancang untuk seorang pemesan, maupun untuk keperluan busana “siap-pakai” dalam berbagai ukuran generic).

Dalam industri busana, seni ilustrasi busana memiliki peran penting dalam dunia *fashion*, karena perancangan sebuah busana diawali dengan perancangan ilustrasi busana yang akan diproduksi, sehingga ilustrasi busana merupakan bagian awal dari berputarnya siklus industri busana.

B. Fungsi Ilustrasi

Penggambaran secara grafis dan artistik yang dilakukan oleh seorang *illustrator* dalam membuat karya ilustrasi dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu atau dapat diartikan juga sebagai fungsi seni ilustrasi. Dalam bukunya yang berjudul *Seni Ilustrasi*, Prof. Sofyan Salam, Ph.D menjelaskan beberapa fungsi dari ilustrasi. Berikut adalah uraian fungsi dari ilustrasi:

1. Fungsi menjelaskan pada naskah ataupun teks, baik yang diwujudkan dalam corak naturalis/realis maupun yang berupa gambar diagram. Jenis ilustrasi menjelaskan ada 2 :
 - *Scientific illustration* atau Ilustrasi untuk ilmu pengetahuan, contoh dalam bidang ilmu botani, seni, olahraga, arkeologi, geografi, kesehatan, teknik, dll.
 - Ilustrasi untuk petunjuk penggunaan produk yang dapat memudahkan pengguna untuk menggunakan produk yang dibeli, atau ilustrasi petunjuk arah yang memudahkan seseorang untuk mencapai tujuan yang dituju.
2. Fungsi mendidik untuk menyampaikan berbagai pesan dan informasi yang bersifat edukatif dan informatif, Ilustrasi ini dibuat untuk keperluan pendidikan seperti poster, *booklet*, brosur, pamflet, permainan (game).
3. Fungsi menceritakan, fungsi ini biasanya ditemui di ilustrasi cerita bergambar ataupun komik yang di dalamnya menceritakan dongeng, peristiwa yang dikemas dalam rangkaian gambar yang dilengkapi dengan teks sebagai penjelas.
4. Fungsi promosi, untk mempromosikan suatu ide, jasa, peristiwa, atau sebuah produk.

Contohnya :

- Seni ilustrasi iklan (*advertising illustration*) bisa dalam bentuk poster, *leaflet*, pamflet, brosur, spanduk, *banner* atau bahan yang dijilid dan secara khusus dirancang untuk membujuk masyarakat menerima suatu

ide ataupun agar membuat masyarakat tertarik menggunakan jasa dan produk yang ditawarkan.

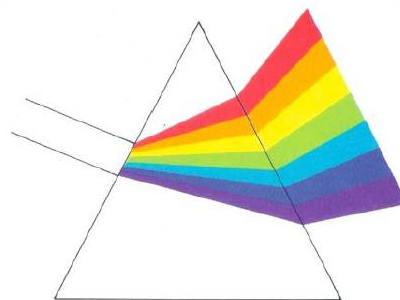
- Ilustrasi untuk mempopulerkan ide yang tuangkan dalam media poster, stiker, baju kaos, kartu-pos, dsb.
 - Ilustrasi busana (*fashion illustration*) yang dibuat untuk memperkenalkan desain produk *fashion* atau busana terbaru dari sebuah brand atau dari desainer fashion.
5. Fungsi menghibur, ilustrasi dengan fungsi ini biasanya berupa kartun humor / *gag cartoon* / *meme* yang menghadirkan unsur kelucuan, dan biasanya diangkat dari peristiwa nyata di kehidupan sehari-hari yang diplesetkan dengan maksud memberikan unsur humor. Iustrasi ini bisa dituangkan dalam media cetak, digital maupun animasi.
 6. Fungsi menyampaikan opini atau pandangan mengenai suatu persoalan atau tema. Fungsi ini dapat ditemui pada Ilustrasi editorial. Ilustrasi editorial biasanya tampil dalam bentuk:
 - Ilustrasi editorial, biasanya dipublikasikan di media publik dengan maksud menyampaikan untuk opini dari media publikasi tentang tema yang dibahas. untuk kolom opini pada majalah, surat kabar atau animasi di televisi
 - Karikatur, Seni karikatur menyoroti persoalan dalam bentuk kritikan terhadap kebijakan publik maupun politik, memberikan kritik sosial tentang fenomena sosial yang sedang terjadi dalam kehidupan masyarakat, atau berupa opini pembelaan terhadap ketidakadilan dan ketertindasan golongan tertentu. Karikatur menampilkan obyek yang didramatisasi dalam wujud yang jenaka namun penuh arti. Karena unsur humor/jenaka inilah maka karikatur disebut juga dengan kartun politik (*political cartoon*).
 7. Fungsi memperingati peristiwa, fungsi ilustrasi ini terdapat pada perangko yang mengangkat tema hari bersejarah, atau peristiwa penting.
 8. Fungsi memuliakan, fungsi ilustrasi ini bisa ditemui pada ilustrasi perangko, ilustrasi potret, dsb. Dimana ilustrasi tersebut menampilkan

berbagai pahlawan atau tokoh sejarah, baik dalam ruang lingkup internasional, nasional, maupun lokal.

9. Fungsi menyampaikan rasa simpati berkenan akan peristiwa yang membahagiakan atau peristiwa duka yang sedang menimpa, biasanya fungsi ini dituangkan pada ilustrasi pada kartu ucapan.
10. Fungsi mencatat peristiwa. Sebagai contoh ilustrasi pada perangko karena dalam perangko terdapat gambar-gambar ilustrasi dari peristiwa atau obyek yang sedang terjadi atau terkini pada masa itu, namun selain ilustrasi pada perangko sesungguhnya fungsi mencatat dan mendokumentasikan peristiwa secara tidak langsung sudah diemban oleh ilustrasi secara keseluruhan, karena sebuah ilustrasi yang dibuat sudah secara otomatis mencatat suatu tempat di suatu masa dimana ilustrasi tersebut dibuat, sehingga telah terikat oleh ruang dan waktu.

II.4.3 Warna

Banyak teori ataupun definisi tentang warna di dunia seni dan desain, diantaranya adalah menurut Teori Sir Isaac Newton bahwa warna ialah suatu kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata. Warna terbentuk karena proses getaran cahaya putih.



Gambar 2.40 eksperimen teori warna Isaac Newton dengan prisma
(Sumber : A.A. Suryahadi, Seni Rupa Untuk Sekolah Menengah
Kejuruan)

Sedangkan menurut ungkapan (Asadhollahi & Givee, 2007) dalam Mustikiwa & Marumbwa (2013) berpendapat bahwa warna dapat menggambarkan, mengkomunikasikan, ataupun menampilkan fitur yang dapat menjadi pusat perhatian (*point of interest*) dalam suatu karya, warna juga ikut serta dalam menjadi atribut *intangible (tidak nyata)* dari sebuah merek ataupun karya.

Dengan demikian, warna dapat membawa pesan dari merek yang pada akhirnya menciptakan proposisi penjualan yang unik (*unique selling proposition*). Bidang seni maupun desain adalah salah satu bidang yang sangat memperhitungkan warna secara terperinci sebagai salah satu faktor penting dalam memberi kesan dan citra dalam karya yang dihasilkan. Warna berperan sebagai bahasa yang dapat menyampaikan pesan di dalam dunia seni dan desain. (Patrycia, 2013).

A. Arti Warna

- 1) Warna Merah : Merah adalah warna yang seringkali dikaitkan sebagai warna api dan darah, jadi warna merah melambangkan bahaya, kekuatan, panas, energi, tekad, gairah, cinta dan semangat. Merah adalah warna yang kuat secara emosional dan memiliki jarak pandang yang tinggi.
- 2) Warna Kuning : Warna kuning dapat melambangkan kegembiraan / kebahagiaan, kecerdasan, keceriaan dan energi. Warna kuning juga sering digunakan dan dikaitkan dengan warna makanan, sayangnya warna ini akan terlihat mengganggu jika penggunaannya berlebihan. Dalam lambang, kuning digunakan untuk menunjukkan makna kehormatan dan kesetiaan.
- 3) Warna Oranye : Oranye menggabungkan makna energi dari warna merah dan kebahagiaan dari warna kuning, warna ini bisa menggambarkan kegembiraan, sinar matahari, dan daerah tropis. Warna oranye memiliki daya visibilitas yang tinggi, sehingga warna ini akan cocok jika digunakan sebagai penarik perhatian.
- 4) Warna Hijau : Hijau adalah warna alam. Warna itu tu melambangkan pertumbuhan, kesegaran, kealamian dan kesuburan. Warna hijau adalah warna yang paling tenang dan menyejukkan jika dilihat dengan mata. Hijau

juga menunjukkan stabilitas dan daya tahan. Sedangkan dalam lambing hijau memberikan makna pertumbuhan dan harapan.

- 5) Warna Biru : Warna biru adalah warna yang dikaitkan dan identic dengan warna langit dan laut. Warna biru dapat digunakan untuk merepresentasikan kecerdasan, kesetiaan, kepercayaan, dan kebijaksanaan. Biru muda juga sering digunakan untuk merepresentasikan unsur kesehatan atau penyembuhan, pengertian, ketenangan dan kelembutan. Dan biru tua melambangkan kekuatan, integritas, keseriusan dan pengetahuan.
- 6) Warna Ungu : Ungu merupakan warna gabungan dari biru dan merah, sehingga ungu menggabungkan makna stabilitas dari biru dan makan energi dari merah. Ungu erat kaitannya sebagai warna royalti yang melambangkan kemewahan, kekuasaan, kemuliaan, ambisi, kreativitas, luxury, sensualitas, misteri, dan sihir.
- 7) Warna Putih : Putih sering dianggap sebagai warna yang melambngkan kesucian, cahaya, keamanan, kebersihan, kebaikan, kepolosan, kemurnian dan warna kesempurnaan. Warna putih biasanya memiliki konotasi yang positif.
- 8) Warna Hitam : Warna hitam sering dikaitkan sebagai warna yang misterius dan merepresentasikan sebuah kekuatan, formalitas, keanggunan, kematian, kejahatan, dan misteri. Dan biasanya hitam memiliki konotasi yang negatif, warna ini juga dianggap sebagai warna yang dapat memberikan kesan formal, elegan, casual, dan mewah.

Pada saat ini warna memiliki peran penting dalam dunia seni dan desain, warna kini dijadikan pesan, simbol dan penyampai makna tersirat. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa warna mampu memberikan pesan dan identitas tersendiri, warna memiliki peranan penting dalam membangun citra merek dari produk seni yang dihasilkan.

B. Kombinasi Warna

Kombinasi warna memiliki peran sangat penting dalam sebuah desain dan seni, dan teori kombinasi warna sejatinya adalah prinsip-prinsip yang digunakan guna menciptakan sebuah harmonisasi dari kombinasi pada perpaduan warna, baik antara warna satu dengan warna yang lain, maupun warna dengan tipografi, warna dengan layout grafis dan kombinasi keseluruhan antara warna dengan elemen grafis dalam perancangan suatu desain.

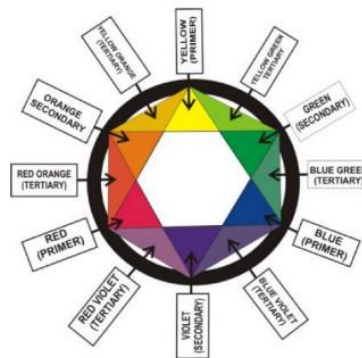
Kombinasi dan komposisi warna yang tepat sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil komposisi yang baik dan berbeda pada sebuah karya. Maka dari itu diperlukan kombinasi yang baik sehingga dapat menghasilkan sebuah harmoni warna yang baik. Harmoni suatu warna terjadi karena adanya keserasian pada saat beberapa warna berinteraksi dengan baik satu sama lain. Komposisi warna akan sangat berkaitan dengan efek yang ditimbulkan pada saat audiens melihat warna-warna tersebut, sehingga efek yang ditimbulkan akan memiliki banyak kemungkinan baik itu enak dilihat ataupun tidak enak dilihat.(Yogananti, 2015).

C. Teori Warna

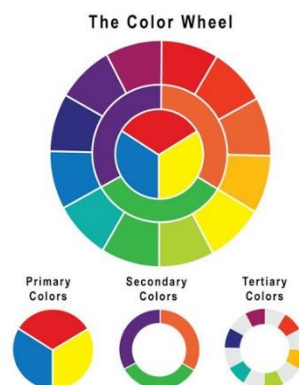
Untuk dapat menciptakan perpaduan warna yang tepat dan harmonis pada sebuah karya desain atau seni seorang seniman atau desainer haruslah mengerti mengenai pemilihan warna yang baik dan benar, hal tersebut dilakukan agar dapat mengerti mengapa sebuah warna kecocokan antara satu warna dengan warna yang lain, apakah warna-warna tersebut dapat dipadukan atau tidak. Untuk mengetahui itu semua maka terlebih dahulu harus mengerti mengenai teori warna. Peta dasar suatu warna atau dikenal dengan istilah *color wheel* / roda warna bisa membantu proses memahami teori warna. Roda warna / *color*

wheel adalah lingkaran spektrum warna yang mengilustrasikan hubungan antara warna yang satu dengan warna lain.

1. Kelompok warna secara umum terbagi ke dalam 3 jenis utama, Berdasarkan teori lingkaran warna dari Herbert E. Ives, beliau membagi warna menjadi 3 jenis antara lain:
 - a. Warna Primer : merah (*red*), kuning (*yellow*), dan biru (*blue*)
 - b. Warna Sekunder : hijau (*green*), oranye (*orange*), dan ungu (*purple*), warna sekunder merupakan percampuran antara 2 warna primer.
 - c. Warna Tersier : Merah – Ungu, Biru - Hijau, Kuning - Hijau (warna tersier merupakan warna hasil percampuran warna antara warna primer dengan warna sekunder).

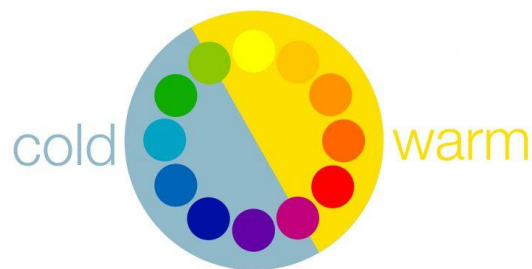


Gambar 2.41 8 Lingkaran warna menurut Herbert E. Ives
(Sumber : Foto dokumentasi Studio Lukis)



Gambar 2.42 Color Wheel
(sumber : <http://hicoates.com/tag/warna-sekunder/>)

2. Warna dibagi menjadi 2 jenis berdasarkan nuansa yang diberikan atau bisa disebut temperatur warna, warna tersebut antara lain :
 - a. Warna Hangat / *warm*, yaitu warna yang memberikan rasa nyaman dengan memberi kesan yang hangat. Contoh warna ini adalah merah, kuning, oranye, dan magenta.
 - b. Warna Dingin / *cold*, yaitu warna yang memberikan rasa tenang dengan kesan yang sejuk. Contoh warna ini adalah hijau, biru, dan warna ungu / violet.



Gambar 2.43 Cold & Warm Color Wheel
(Sumber : <http://hicoates.com/tag/warna-sekunder/>)

3. Skema Warna / *Color Scheme*
 - a. Monokromatik :

Perpaduan warna yang memberikan tampilan bersih. Skema monokromatik ini mudah diciptakan dengan menampilkan variasi warna antara nuansa lebih terang dengan nuansa warna yang lebih pekat.



Gambar 2.44 *Monochromatic Color Scheme*
 (Sumber : <http://hicoates.com/skema-dan-kelompok-warna/>)

b. Analogis :

Warna analogis adalah perpaduan warna yang saling berdekatan namun akan lebih mudah untuk dicocokkan. Untuk menciptakan perpaduan warna analogis yang pas bisa dengan cara memilih satu warna dominan dan dipadukan dengan warna yang berdekatan sebagai aksentuasi pemberi tekstur dan efek visual lain.

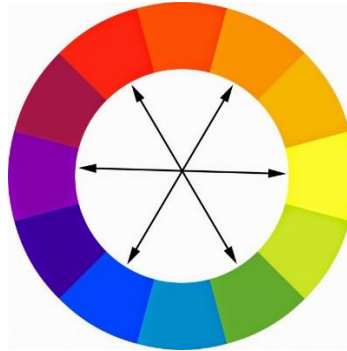


Gambar 2.45 *Analogous Color Wheel*
 (Sumber : <http://hicoates.com/skema-dan-kelompok-warna/>)

c. Komplemen :

Perpaduan warna ini bisa dilakukan dengan memilih satu warna dominan untuk menciptakan kontras, warna yang digunakan adalah warna yang langsung berseberangan dengannya pada roda warna / *color wheel* untuk menciptakan skema komplemen. Kedua warna tersebut akan saling bersinergi dan memperkuat satu sama lain untuk

menghasilkan skema warna yang lebih hidup dan menampilkan kesan bersemangat.



Gambar 2.46 *Complimentary Color Scheme*
(Sumber : <http://hicoates.com/skema-dan-kelompok-warna/>)

4. Dimensi Warna

Hue, adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari warna, misalnya warna merah, kuning, biru, hijau dsb. Warna merah berbeda dengan kuning karena *hue* keduanya berbeda, begitu juga dengan warna-warna yang lain.

Value, adalah istilah untuk menunjukkan terang atau gelapnya suatu warna. Apabila suatu warna ditambah dengan warna putih maka akan menghasilkan warna yang lebih terang dari warna aslinya, sedangkan untuk mendapatkan hasil warna yang lebih gelap dari warna aslinya, maka dapat ditambahkan sedikit warna hitam. Apabila sebuah warna ditambah dengan warna putih secara berangsur maka akan menghasilkan tingkatan warna yang lebih mengarah ke warna yang terang, yang disebut dengan istilah *Tint*, sedangkan suatu warna ditambah dengan sedikit warna hitam secara berangsur, akan menghasilkan sebuah warna yang mengarah ke gelap atau disebut sebagai *Shade*.

Intensity, adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menyebut cerah atau suramnya suatu spektrum warna. Warna yang cerah memiliki intensitas yang lebih tinggi, sedangkan warna yang suram cenderung memiliki intensitas yang lebih rendah. Sebagai contoh yaitu warna hitam, putih dan abu-abu, mereka adalah warna yang tidak memiliki intensitas *hue*, sehingga warna-warna ini berperan sebagai warna yang bersifat netral, dan sering dipakai untuk menetralkan sebuah komposisi warna yang terdiri banyak warna yang kompleks.

II.4.4 Layout

Layout dapat dijelaskan sebagai tata letak elemen grafis terhadap bidang dalam media tertentu yang telah terkonsep dengan maksud untuk mendukung atau memperkuat pesan-pesan yang dibawa. *Layouting* adalah suatu proses tahapan kerja dalam mendesain sebuah karya. Sehingga dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout adalah pekerjaannya. (Setyawan, n.d.)

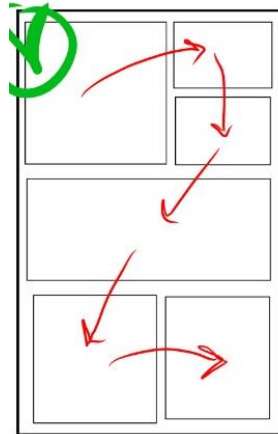
Komposisi layout yang baik dan benar seharusnya dapat memenuhi beberapa aspek sebagai berikut :

- a. Kesatuan dan komposisinya nyaman untuk dilihat
- b. Variasi desain dari layout dinamis dan tidak monoton
- c. Keseimbangan dalam layout harus terlihat sepadan, serasi dan selaras
- d. Adanya keselarasan hubungan antara unsur yang memberikan kesan kenyamanan dan keindahan saat di pandang oleh mata
- e. Proporsinya harus tepat dan sesuai, tidak kurang dan juga tidak lebih

A. Prinsip Layout

Prinsip layout diartikan sebagai formula yang menjadi pedoman untuk dapat membuat layout yang baik. Prinsip-prinsip layout tersebut antara lain :

1. *Sequence / hierarchy / flow*



Gambar 2.47 *layout flow*

(Sumber : <http://shawnmccauley.com/news/?p=366>)

Adalah membuat prioritas dengan mengurutkan bagian mana yang harus dibaca terlebih dahulu atau bagian paling penting yang ingin di tonjolkan terlebih dahulu, dan disusul dengan bagian mana yang bisa dibaca belakangan. Adanya sequence dapat membantu mempermudah pembaca untuk membaca urutan bacaan dengan nyaman sesuai pandangan matanya

2. *Emphasis / Penekanan*



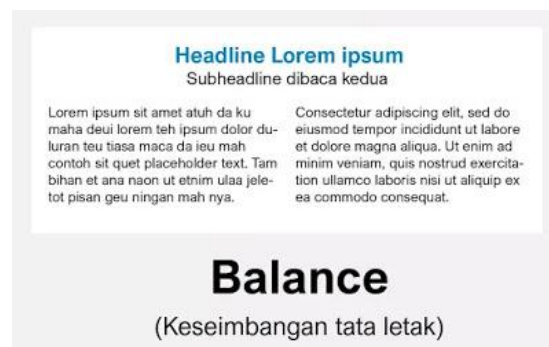
Gambar 2.48 *emphasis principles of New Eden picture book*

(Sumber : <http://www.thecolector.com/new-eden/>)

Adalah teknik pada proses *layouting* dengan memberikan penekanan pada bagian atau obyek tertentu pada layout. Dapat dilakukan dengan memberikan ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen layout lainnya, juga bisa dengan memberikan warna yang kontras dengan latar

belakang desain, di posisikan pada tempat yang strategis untuk menarik perhatian, atau bisa juga dilakukan dengan menggunakan bentuk atau gaya berbeda dengan elemen lain di sekitarnya.

3. *Balance* / Keseimbangan



Gambar 2.49 Keseimbangan Tata Letak
(Sumber : <https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan>)

Adalah prinsip dasar yang digunakan untuk mengatur keseimbangan pada desain layout. Pembagian yang merata bukan berarti semua bidang dari layout harus disisi penuh dengan elemen, tetapi maksudnya disini adalah untuk lebih menghasilkan kesan seimbangan dengan penggunaan elemen secukupnya sesuai dengan yang dibutuhkan. Seimbang yang dimaksud disini adalah elemen tidak saling menumpuk satu sama lain, sehingga menciptakan proporsi yang tepat. Terdapat 2 jenis keseimbangan :

- Keseimbangan Simetris, dikatakan juga sebagai keseimbangan cermin, keseimbangan ini memiliki ciri sisi yang saling berlawanan sama persis satu dengan yang lain.
- Keseimbangan Asimetris, yaitu keseimbangan yang bersifat optis saja atau 'kelihatan seimbang' dan objeknya saling berlawanan yang tidak sama persis atau seimbang, bisa saja sisi satu memiliki objek lebih kecil dari objek yang lain.

5. Unity / Kesatuan



Gambar 2.50 Aesop's Fables Story Book Layout & Illustration
Karya : Christina Inserra

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/180425528794260071/>)

Unity adalah prinsip yang diterapkan guna menciptakan kesatuan secara keseluruhan antar elemen karya. Prinsip ini diterapkan supaya desain yang dibuat tampak tampak saling menyatu dan terlihat konsisten, sehingga menghasilkan harmonisasi antar unsur desain. Setiap unsur desain harus memiliki keterikatan secara tepat antara satu elemen dengan elemen desain yang lain. Bukan berarti hanya kesatuan dari elemen yang secara fisik terlihat, namun juga kesatuan antara unsur fisik dan non fisik berupa pesan / komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut (Rustan, 2008: 74-84).

II.4.5 Tipografi

Tipografi berasal dari bahasa Yunani “*typos*” yang artinya ‘impresi’ dan “*graphein*” yang berarti ‘menulis’. Dalam dunia desain dan seni Tipografi dapat diartikan sebagai medium utama yang digunakan untuk mengkomunikasikan nama, fungsi, dan fakta dan informasi dari sebuah karya seni/desain secara keseluruhan bagi konsumen secara luas. Tipografi adalah penggunaan bentuk huruf untuk mengkomunikasikan secara visual suatu bahasa lisan atau ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf cetak.

Tipografi juga merupakan sebuah ilmu dan pengetahuan dalam memilih, menata, mengolah, dan mengkomposisikan huruf dengan komponen grafis lain termasuk pengaturan tata letak dan penyebarannya pada ruang-ruang yang telah tersedia untuk menampilkan kesan/pesan tertentu, sehingga pembaca mendapatkan kenyamanan ketika membaca. Tipografi dapat juga dikatakan sebagai *visual language* / bahasa visual.

Tipografi yang baik harus mencakup beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Memiliki tingkat keterbacaan yang baik
- 2) Cocok dan sesuai jika diaplikasikan pada media yang sudah ditentukan
- 3) Dapat dimengerti oleh audiens yang berbeda-beda latar belakangnya
- 4) Dapat dipercaya, informatif, dan akurat dalam mengkomunikasikan informasi / pesan utama dari karya.

Surianto Rustan (2017: 46) mengklasifikasikan *typeface* yang tersedia saat ini. Tujuan klasifikasi yang disebutkan oleh Surianto Rustan tersebut dimaksudkan untuk memudahkan dalam proses identifikasi maupun ketika memilih *typeface* yang digunakan dalam sebuah karya desain.

Berikut adalah klasifikasi dari *typeface* / jenis huruf :

1. *Calligraphic*



Gambar 2.51 contoh *calligraphic font*
(Sumber : dokumentasi penulis, 2021)

Ciri khas huruf kaligrafi adalah memiliki jarak yang rapat antar huruf walaupun tidak semua huruf kaligrafi harus demikian. Font kaligrafi menyerupai tulisan tangan yang elegan. Font ini terlihat seperti digambar dengan pena atau kuas berujung datar, kadang-kadang bahkan menyertakan tetesan, bintik, bercak, dan ketidakteraturan yang merupakan ciri khas dari huruf yang digambar dengan tangan.

2. *Serif*



Gambar 2.52 contoh *serif font*
(Sumber : dokumentasi penulis, 2021)

Font jenis *Serif* bisa didefinisikan sebagai jenis font yang memiliki tambahan goresan horizontal pada setiap ujung hurufnya, atau sering disebut sebagai *feet* / kaki. Font serif sering juga disebut sebagai font yang memiliki kait.

3. *Sans Serif*

The image displays the letters 'Aa Bb Cc' in a clean, sans-serif typeface. The letters are black and centered on a white background. The 'A' and 'C' are uppercase, while 'a', 'b', and 'c' are lowercase. The font is characterized by its lack of decorative serifs at the ends of the strokes.

Gambar 2.53 contoh *sans serif font*
(Sumber : dokumentasi penulis, 2021)

Font jenis *Sans Serif* bisa didefinisikan sebagai jenis font yang tidak memiliki fitur tambahan yang disebut "*serif*" atau biasa disebut *feet* / kaki / kait pada bagian ujung / pangkal hurufnya. Font jenis ini seringkali digunakan untuk menyampaikan kesan kesederhanaan, modernitas dan juga menampilkan kesan minimalis.

4. *Script*

The image displays the letters 'Aa Bb Cc' in a cursive script font. The letters are black and centered on a white background. The 'A' and 'C' are uppercase, while 'a', 'b', and 'c' are lowercase. The font is characterized by its flowing, interconnected strokes and elegant, slanted forms.

Gambar 2.54 contoh *script font*
(Sumber : dokumentasi penulis, 2021)

Secara singkat, font *script* dapat didefinisikan sebagai font yang meniru tulisan tangan, font ini adalah jenis huruf dengan sentuhan pribadi seperti kaligrafi dan font tulisan tangan. Ada dua jenis font *script* secara umum yaitu font skrip formal dan font skrip kasual. Font ini sangat mudah dikenali terutama karena mereka memiliki lengkungan, ikal dan hiasan berlebihan yang sangat membuatnya sangat terlihat berbeda dari *serif*.

5. *Decorative / Display*

The image displays three pairs of letters in a decorative, bold, and stylized font. The first pair is 'Aa', the second is 'Bb', and the third is 'Cc'. The letters are thick and have a slightly irregular, hand-drawn appearance with some decorative flourishes, particularly on the 'B' and 'C'.

Gambar 2.55 contoh *decorative font*
(Sumber : dokumentasi penulis, 2021)

Font dekoratif juga sering disebut sebagai *Display Type*, font dekoratif biasanya digunakan untuk judul dan tajuk utama / *headline*. Jenis font ini memiliki tampilan yang dilengkapi dengan hiasan atau ornamen karena tujuan dari font dekoratif adalah untuk menghias. Dan font ini tidak cocok untuk digunakan pada *body text*.