

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Toponimi

Toponimi adalah ilmu atau studi yang membahas tentang nama-nama geografis, asal-usul nama tempat, bentuk, dan makna nama diri, terutama nama orang dan tempat. Dengan kata lain toponimi merupakan ilmu tentang nama tempat, arti, asal-usul, dan tipologinya. Toponimi juga termasuk dengan penamaan suatu tempat atau bisa dikatakan masuk ke dalam teori penamaan. Toponimi merupakan istilah yang tidak hanya dikenal oleh lingkungan kebahasaan sebagai alat untuk menganalisis sebuah nama atau penamaan, akan tetapi cabang-cabang ilmu yang lain juga mengenal akan istilah toponimi tersebut. Namun demikian, istilah toponimi memang populer dikaitkan dengan bidang ilmu geografi, yaitu untuk bahasan ilmiah tentang nama, asal-usul, arti dari suatu tempat atau wilayah, serta bagian lain dari permukaan bumi, baik yang bersifat alami (seperti sungai) maupun yang bersifat buatan (seperti kota). Hal tersebut berkembang seiring dengan perkembangan peta, karena toponimi sangat diperlukan dalam upaya pemetaan suatu wilayah.

Penamaan dapat diketahui sebagai identitas dari suatu objek yang diberi nama, selain nama diri, nama tempat atau desa juga menjadi hal yang sangat penting yang menjadi identitas dari suatu masyarakat yang menghuninya, ada pernyataan yang mengatakan “*behind the name is a long story of human settlement*” yang berarti dibalik sebuah penamaan ada sejarah panjang peradaban manusia. (Rais, 2008, hlm. 114) mengatakan penamaan manusia merupakan suatu unsur yang berpengaruh pada

lingkungan manusia itu sendiri dimana saat pertama kali manusia itu bermukim dan berbudaya di muka bumi ini. Pemberian nama pada tempat atau sering disebut dengan toponimi adalah hal yang mendasar untuk diketahui karena pemberian nama tempat merupakan suatu proses yang sengaja dan dilatarbelakangi oleh berbagai aspek yang menjadi sebab penamaan tersebut, dimana sesuai dengan keadaan masyarakat yang menghuninya.

Selain itu, (Robert, 2015) dalam Julisah Izar, dkk 2021 ilmu yang mempelajari hubungan bahasa dengan seluk beluk kehidupan manusia atau kebudayaan dinamakan ilmu Antropologi Linguistik. Jadi, penamaan suatu tempat juga tidak lepas dengan kebudayaan masyarakat yang bermukim di tempat tinggal mereka. (KBBI, 2012, hlm. 1482) memberi pengertian toponimi adalah cabang onomastika yang membahas dan menyelidiki suatu nama tempat. selain itu, toponimi (toponym, topomasiology, topomastic, toponamologi) menurut (Kridalaksana, 2008, hlm. 245) adalah cabang onomastika yang menyelidiki nama-nama tempat. Hal tersebut membuktikan bahwa nama atau label tidak hanya melekat pada individu atau manusia, namun identitas juga berlaku pada suatu objek atau tempat. Tentunya jika meneliti nama-nama tempat, maka tidak terlepas pula dengan situasi alam dan sosial-budayanya. Menurut (Yayat, 2009, hlm. 10) pemberian nama tempat atau toponimi didasarkan oleh beberapa aspek diantaranya adalah: 1} aspek perwujudan, 2} aspek kemasyarakatan dan 3} aspek kebudayaan. Sudaryat juga menjabarkan unsur-unsur dari aspek perwujudan terbagi lagi menjadi beberapa bagian yaitu: 1} latar perairan (wujud air, wujud rupa bumi, flora fauna, pola pemukiman dan unsur alam), 2} latar rupa bumi (geomorfologis), aspek

masyarakat di dalam pemberian nama tempat berhubungan dengan interaksi sosial masyarakat, yang didalamnya termasuk kedudukan di masyarakat, sebuah pekerjaan dan profesi, Sedangkan aspek kebudayaan seperti mitos, *folklore* dan sistem kepercayaan.

2.1.1. Toponimi di Kota Bandung

Toponimi yaitu merupakan kajian yang membahas tentang asal usul nama-nama sebuah tempat. Di kota Bandung sendiri terdapat beberapa tempat yang ikonik dan mempunyai toponim yang menarik, seperti Braga, Dago, Rancabadak, Sukajadi, dan Simpanglima. Masing-masing dari tempat tersebut mempunyai toponim nya sendiri sebagai berikut:

a. Braga

Braga merupakan nama sebuah jalan yang berada di kota Bandung, kata Braga sendiri berasal dari kata Ngabar Raga yang artinya memamerkan tubuh, karena memang dulu di jaman Belanda peragawan dan peragawati amatir memamerkan pakaian mode Paris yang terbaru di malam minggu. Serta disini pula sebenarnya kehidupan malam "*Parijs Van Java*" berlangsung. Menurut Haryoto Kunto dalam bukunya *Wajah Bandoeng Tempo Doeloe*.

b. Dago

Dalam buku *Jendela Bandung* menyebutkan bahwa Haryoto Kunto dalam bukunya *Wajah Bandung Tempo Doeloe* menceritakan dulu penduduk pribumi yang tinggal di daerah Dago biasanya pergi ke pasar pada saat subuh, karena belum adanya dulu kawasan Dago sebagian besar hutan yang masih sepi dan belum ada penerangan dan

masih banyak binatang buas yang masih sering berkeliaran sehingga para penduduk pribumi yang hendak pergi ke pasar saling menunggu satu sama lain, atau dalam bahasa sunda *padago-dago* atau *ngadagoan*. Kata *ngadagoan* ini berasal dari kata *dago* yang kemudian diberi awalan *nga* dan akhiran *an*. Kata itu pula yang dijadikan nama tempat mereka berkumpul, yaitu daerah Dago sekarang.

c. Rancabadak

Kata *Ranca* yang berarti Rawa dan *Badak* yang berarti hewan bercula satu yang sekarang hanya ada di Taman Nasional Ujungkulon, Banten. Begitulah toponim Rancabadak yang dulunya disana tempat berkubangnya Badak di rawa yang sekarang tempat tersebut menjadi salah satu Rumah Sakit terbesar di Jawa Barat yaitu Rumah Sakit Hasan Sadikin. Menurut T. Bachtiar dalam buku *Toponimi Susur Galur Nama Tempat di Jawa Barat 2*.

d. Sukajadi

Dalam buku *Toponimi Susur Galur Nama Tempat di Jawa Barat 2*. T. Bachtiar, toponim Sukajadi berasal dari kata *Sukha* yang artinya senang dan *Jadi* yang merupakan nama dari perabotan dapur atau alat masak dari tanah liat yang cekung atau sekarang biasa disebut *kwali*. Diberi nama Sukajadi karena rupabumi daerah tersebut cekung seperti *jadi* atau *kwali* dan mempunyai alam yang indah sehingga membuat suasana penduduk disana menjadi senang atau suka.

e. Simpanglima

Dulu namanya Parapatanlima bukan Simpanglima. Mengapa dinamai Parapatanlima sedangkan arti dari *Parapatan* itu berarti empat, karena dulunya persimpangan tersebut memang hanya ada empat, tetapi ketika pembangunan di kota

Bandung sedang giat-giatnya, maka dibangunlah ruas jalan Gatot Subroto yang menjadikan persimpangan itu menjadi lima. Begitulah menurut T. Bachtiar dalam buku *Toponimi Susur Galur Nama Tempat di Jawa Barat 2*.

2.2. Buku

Menurut Wibowo, dkk (2016: 60) buku adalah kumpulan lembaran kertas berisi tulisan atau gambar yang disatukan dan dijilid pada salah satu sisinya. Buku adalah media massa pertama yang dalam banyak hal menjadi media paling personal memberikan informasi sekaligus menghibur.

Menurut Sugihartono dalam Iyan (2015: 1100) buku merupakan kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu dan setiap sisi dari sebuah lembaran kertas disebut halaman. Buku dengan menggunakan konten, gaya, format, desain dan urutan dari berbagai komponen dapat menjadi sumber informasi yang mudah dan praktis, berisi tentang penjelasan singkat berupa teks dan didukung gambar visual.

Kurniasih (2014:60) menjelaskan bahwa Buku secara khusus adalah sebuah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka. Sebuah buku umumnya diperuntukkan untuk dibaca dan sebagai sarana alat penghubung kebudayaan. Sebuah buku dianggap berhasil ketika dapat merangkul khalayak untuk membaca buku tersebut, maka dari itu sebuah buku haruslah menarik dari segi isi maupun desain.

2.2.1. Buku Ilustrasi

Menurut Hunt dalam Sugihartono (2015: 1101) buku ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberi asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, dimana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberi daya imajinasi.

2.3. Editorial

a. *Margin*

Margin adalah ruang kosong di sekitar tepi halaman yang memberikan ruang untuk konten dan memastikan bahwa ilustrasi maupun teks tidak terlalu dekat dengan tepi halaman. *Margin* yang umum digunakan dalam buku ilustrasi adalah sekitar 1,27 cm hingga 2,54 cm di setiap sisi halaman (atas, bawah, kiri, dan kanan).

b. *Border*

Di lingkup desain grafis, "*border*" adalah garis atau tepi yang mengelilingi sebuah elemen atau area desain. *Border* sering digunakan untuk memberikan tampilan visual yang lebih menarik dan terstruktur pada elemen-elemen seperti gambar, teks.

c. *Ukuran*

Ukuran halaman buku ilustrasi dapat berbeda-beda tergantung pada kebutuhan dan preferensi desain. Beberapa ukuran umum yang digunakan untuk buku ilustrasi adalah:

- A5 : 14,8 cm x 21 cm
- A4 : 21 cm x 29,7 cm

- Square : 20 x 20 cm atau 25 x 25 cm

Pilih ukuran ilustrasi yang sesuai dengan tata letak buku dan pertimbangkan kepraktisan dalam proses produksi serta kenyamanan pembaca. Pastikan ilustrasi tidak terlalu besar atau kecil agar tetap estetik dan sesuai dengan format buku. Format ilustrasi juga harus sesuai dengan spesifikasi teknis penerbitan untuk memastikan kualitas gambar dan tampilan yang menarik bagi pembaca.

d. Zona Aman

Zona aman atau area aman dalam buku ilustrasi adalah area disekitar tepi halaman dimana elemen penting seperti teks atau gambar harus ditempatkan tidak terlalu dekat dengan area aman agar tidak terpotong pada saat proses produksi buku. Area aman biasanya mencakup sekitar 0,5 cm dari tepi halaman.

2.4. Desain Komunikasi Visual

Menurut buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (Kusrianto, 2007: 2) Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak atau perwajahan). Sedangkan menurut Suyanto, desain didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan

identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

2.4.1. Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*ilustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun (Nurhadiat, 2004). Buku ilustrasi akan mengambil peran penting dalam membuat bacaan yang berat menjadi lebih ringan, jelas, dan menarik. Tujuan penggunaan ilustrasi antara lain :

- a. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
- b. Ilustrasi dimaksudkan untuk memberi variasi pada bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan lebih memudahkan yang membaca untuk memahami pesan.
- c. Ilustrasi tersebut memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi (Kusrianto, 2009) Merancang buku yang dilengkapi ilustrasi akan memotivasi pembaca untuk lebih cermat dalam memahami keseluruhan isi di dalam buku tersebut.

Menurut para ahli lainnya juga berpendapat bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984). Sedangkan menurut Kusrianto (2009: 140), definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi lebih lanjut ternyata tidak

hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain.

Ilustrasi juga mempunyai beberapa jenis gaya gambar diantaranya ilustrasi naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cerita bergambar, buku pelajaran, khayalan, dan semi realis.

Gaya gambar yang digunakan dalam perancangan ini yaitu gaya gambar semirealis. Semi realis merupakan perpaduan antara gaya realis dengan kartun. Penggunaan gaya semi realis dapat menjelaskan adegan dengan nyata, mulai dari suasana tempat, latar waktu, dan bangunan. Selain itu gaya gambar semi realis ini juga bisa menjamah kalangan muda hingga dewasa.

2.4.2. Warna

Warna merupakan bagian dari sebuah gambar yang dapat mewakili suasana dalam berkomunikasi lewat visual. Warna tidak dapat dipisahkan dalam dunia desain grafis, warna sangat memberikan peranan penting, karena setiap warna memiliki karakter dan memberi dampak secara psikologis kepada *audience*.

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:46) mengatakan bahwa warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dan lain-lain.

Dalam berkomunikasi melalui visual warna sangat berperan penting, dalam perancangan ini warna-warna masa lalu yang digunakan, warna yang cenderung digunakan untuk mempresentasikan masa lalu yaitu warna pastel dan *dark colors*. Warna-warna tersebut memiliki *contrast* lebih *soft* karena kombinasi warnanya mendekati warna terang atau putih atau bisa juga disebut warna sepia.

a. Warna Jaman Dulu

Warna sepia adalah warna tua yang merupakan campuran coklat dan abu-abu. Ini dinamakan untuk tinta berwarna coklat yang ditemukan dalam *sepia*. Kata *sepia* merupakan abjad latin dari Yunani yang artinya cumi-cumi. Tinta ini digunakan dalam masakan risotto hitam.

Dalam ilmu fotografi, warna sepia digunakan sebagai ganti warna hitam putih. Hal ini cenderung muncul dalam foto lama, tetapi juga bisa digunakan untuk bergaya dalam fotografi modern. Saat ini warna sepia adalah pilihan utama untuk merepresentasikan jaman dulu atau vintage baik dalam sebuah photo maupun dalam sebuah gambar ilustrasi.

b. Warna Jaman Sekarang

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Dengan warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan, baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat-sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, menggambarkan citra sebuah perusahaan namun apabila salah dalam pemilihan warna, hal tersebut akan

menghilangkan minat untuk membaca. Warna merupakan faktor yang sangat penting dalam mendesain, setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda-beda. Pada setiap negara memiliki makna atau arti warna yang berbeda-beda, namun arti warna berikut ini merupakan dasar lingkup universal (Anggraeni dan Natalia, 2014:37).

- Merah, Warna merah yang paling emosional dan cenderung ekstrem. Menyimbolkan agresivitas, keberanian, semangat, percaya diri, gairah, dan vitalitas.
- Hitam, Warna hitam memiliki kesan elegan, hampa, duka dan misterius.
- Putih, Warna putih menyimbolkan kesucian, ringan dan kebebasan.
- Biru, Warna biru melambangkan keharmonisan, memberi kesan lapang, kesetiaan, ketenangan, sensitif, kepercayaan
- Kuning, Warna kuning akan meningkatkan konsentrasi, warna ini menyimbolkan warna persahabatan, optimisme, santai, gembira, harapan, toleran, menonjol, eksentrik.
- Hijau, Warna hijau melambangkan alam, kehidupan, dan simbol fertilitas, sehat, natural.
- *Orange*, Warna yang melambangkan sosialisasi keceriaan, kehangatan, segar, semangat, keseimbangan dan energi.
- Ungu, Warna yang memberi kesan spiritual yang magis, mistis, misterius, dan mampu menarik perhatian, kekayaan, dan kebangsawanan.

- Coklat, Warna coklat merupakan warna netral yang natural, hangat, membumi, dan stabil, menghadirkan kenyamanan, memberi kesan anggun, kesejahteraan, dan elegan.
- *Pink*, Warna yang disukai banyak wanita ini menyiratkan sesuatu yang lembut dan menenangkan, cinta, kasih sayang, dan feminin.

2.4.3. *Layout*

Perancangan sebuah media desain grafis tidak lepas dari yang namanya *layout*. Pentingnya sebuah *layout* dalam media komunikasi seperti buku tidak dapat dipisahkan dari fungsi komunikasi, namun selain berhubungan dengan fungsi komunikasi *layout* juga menjadi aspek estetika dan *artistic* yang mempengaruhi tampilan sebuah visual. Graham (2005) dalam Ari Kurnianto (2013:987) mengatakan *Layout* merupakan metode untuk menyusun elemen-elemen atas grafis, tipografi dan ruang kosong dalam kesatuan desain yang mendukung fungsi media sebagai alat komunikasi. Tetapi dunia desain grafis pasti selalu mengalami perkembangan dari tahun ke tahun seperti yang dikemukakan oleh Meggs dan Purvis (2006) dalam Ari Kurnianto (2013:987) dimana selain perkembangan teknologi, perkembangan estetika dalam seni rupa juga berpengaruh terhadap perkembangan *layout*, mulai dari gaya klasik yang penuh dengan ornamen, *art nouveau*, *bauhaus*, *international style*, *futurisme*, *ekletisme*, *pop*, *posmo*, hingga *digital style*. Tondreu (2009) dalam Ari Kurnianto (2013:987) juga berpendapat bahwa *digital style* dalam *layout* surat kabar berbasis pada pengolahan *layout* berbasis *grid* (*grid system layout*) yang sebenarnya mengacu pada *international style (bauhaus)*, yaitu sebuah metode dalam *me-layout*

yang menggunakan kombinasi garis vertikal dan horisontal sebagai garis bantu dalam menentukan format layout. *Layout* inilah yang banyak digunakan di Indonesia dan di banyak negara.

2.4.4. Tipografi

Teks merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah desain grafis, teks merupakan bagian dari Tipografi dalam sebuah desain. Tipografi sendiri merupakan sebuah ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf.

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:190) mengatakan, Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.

Desain komunikasi visual tidak bisa lepas dari tipografi sebagai unsur pendukungnya. Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh faktor budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda.

Lazlo Moholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*).