

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 DESAIN**

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bias digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)).

#### **3.2 MULTIMEDIA**

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, kemudahan akan informasi pun semakin dibutuhkan. Salah satu media informasi yang paling efektif saat ini adalah dengan menggunakan multimedia. Multimedia dapat menggunakan beberapa media yang berbeda untuk menyampaikan informasi teks, audio, grafis, animasi, video, dan interface. Multimedia juga mengacu pada media komputer serta meningkatkan pengalaman pemakainya

#### **3.3 ILUSTRASI**

Suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan *page layout*. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.

Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis komunikasi lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan (mendesain) ataupun produk yang dihasilkan (desain / rancangan). Desain grafis

pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai “desain interaktif” (*interactive design*), atau “desain multimedia” (*multimedia design*).

Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*), dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek structural komposisi yang lebih luas ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)).

### 3.4 MEDIA CETAK

Media cetak khususnya majalah, sederajat dengan media sebagai sarana komunikasi dimana menyampaikan pesain dan informasi mengenai suatu hal yang baru. Majalah merupakan salah satu media yang di dalamnya terdapat berbagai informasi yang akan diberikan nara sumber yang bersangkutan kepada pembaca.

Muatan informasi yang dapat ditampung oleh media cetak telah memungkinkan terjadinya percepatan pengembangan suatu usaha, pengembangan informasi dan keadaan suatu tempat. Majalah dapat dijadikan sebagai media iklan, inventarisasi sarana dan prasarana dan berbagai bentuk lainnya.

### 3.5 PRINSIP-PRINSIP DESAIN GRAFIS

Menurut Drs. Arfiad Arsad Hakim dalam bukunya yang berjudul Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), bahwa dalam membuat suatu desain yang menarik perhatian orang yang melihat, tentunya harus mengikuti prinsip desain, yaitu :

#### 1. Kesatuan (Unity)

Dalam mendesain, pasti terjadi suatu proses dimana unsur-unsur yang mendukung desain tersebut mengalami penyatuan secara utuh, yang akhirnya menggambarkan hubungan individu terhadap objek-objek visual.

a. Kesatuan yang ditimbulkan oleh dominasi pada suatu bagian atau unsur, sedangkan pada bagian yang lain lemah, antara lain :

1. Jika ukuran : lebih besar, maka lebih cepat menarik perhatian daripada yang kecil.

2. Intensitas warna : warna yang lebih terang akan lebih menonjol dibandingkan dengan yang lebih gelap.
  3. Cara penempatan : Mata penonton selalu tertarik pada pusat dari suatu pengamatan, sehingga yang di tengah akan selalu menarik perhatian utama.
- b. Kesatuan yang ditimbulkan berdasarkan kesamaan dari bentuk, warna, ukuran, spot, garis, dan tekstur.
  - c. Kesatuan yang ditimbulkan dengan mengumpulkan bentuk-bentuk yang berbeda.
  - d. Kesatuan yang ditimbulkan oleh arah yang memusat atau memancar.

## 2. Keselarasan (Harmony)

Untuk mendapatkan keadaan yang harmoni perlu memperhatikan atau menggunakan beberapa teknik, yaitu :

- a. Ritme, repetisi, dan dominasi.

Ritme, repetisi, dan dominasi merupakan transisi, penghubung bagi tercapainya suatu kesatuan hubungan dari unsur-unsur sehingga terwujudnya harmoni dalam bidang gambar. Harmoni menyebabkan terjadinya kesatuan, sedangkan ritme, repetisi, dan dominasi merupakan faktor yang esensi untuk mencapai harmoni. Ritme dalam seni rupa adalah suatu susunan teratur yang ditimbulkan dari pengulangan sebuah atau beberapa unsur sehingga menimbulkan atau memberikan kesan keterhubungan yang kontinyu dan kesan gerak.

Repetisi merupakan metode yang menarik perhatian penonton secara terus menerus terhadap unit-unit visual pada suatu pola, dan merupakan cara yang mudah untuk mengikat keseluruhan unsur-unsur desain ke dalam suatu kesatuan.

Dominasi, setiap bagian dari suatu bentuk karya hendaknya mendapat perhatian atau tingkat kekuatan yang layak. Kelayakan tingkat dominasi dari unsur-unsur pendukung suatu desain akan mencapai harmoni, dan akhirnya suatu kesatuan hubungan.

b. Gradasi, kontras, dan discord.

Gradasi adalah suatu deret tangga dimana suatu kekontrasan telah dijembatani oleh suatu rangkaian dari suatu kesamaan, peralihan atau langkah yang selaras.

Kontras merupakan hal yang esensial untuk mencapai kesatuan dalam desain, sebagai suatu variasi, rangsangan perhatian dan untuk membangkitkan kehangatan. Beberapa sifat kontras mengalahkan dan menekan harmoni, selain sebagai suatu tuntutan yang diperlukan.

Discord adalah ekstrim kontras (sangat kontras), dimana kontras tersebut terdiri dari berbagai unsur, misal kontras dalam warna, shape, ukuran, dan arah.

c. Keseimbangan (Balance).

Menurut Drs. Arfiad Arsad Hakim, dalam desain keseimbangan adalah suatu kondisi atau kesan berat, tekanan, tegangan, sehingga menghasilkan kesan stabil.

Faktor yang mendukung keseimbangan yaitu posisi atau penempatan, proporsi, kualitas, dan arah dari unsur-unsur pendukungnya. Komposisi yang bagus, artinya yang indah dipandang mata merupakan keharusan dalam mendesain. Tata letak sangatlah penting karena itu akan membuat orang yang melihatnya terkagum-kagum. Jadi tata letak yang benar menentukan bagaimana nilai dari karya desain tersebut.

Komposisi adalah suatu realisasi dari sudut bentuk aktivitas pencipta dalam mewujudkan idenya, merupakan suatu bentuk pernyataan yang dapat ditanggapi oleh lawannya.

Pada dasarnya, komposisi menyangkut tata letak dalam melahirkan suatu bentuk ungkapan atau ide, dimana kesatuan hubungan, keserasian merupakan hakikat utama dalam sebuah komposisi. Hal yang tak kalah pentingnya adalah keseimbangan, aka nada atau tidaknya tekanan (*acsen, emphasis*) atau pusat perhatian (*center of view*) dalam komposisi.

Jadi pada dasarnya komposisi adalah kesatuan, dan kesatuan merupakan organisasi dalam unsur-unsur desain. Jadi komposisi adalah desain itu sendiri.

Konsep yang benar pada suatu desain menjadi nilai tersendiri pada karya desain. Artinya yang pertama kali kita perhitungkan, sebelum kita membuat suatu produk desain adalah konsep apa yang akan digunakan. Mulai dari tema,

kemudian alur yang bagus, maka otomatis hasil akhir menjadi bagus, dan juga akhirnya mudah dimengerti oleh yang menikmati produk tersebut.

### **3.6 ELEMEN-ELEMEN DESAIN GRAFIS**

#### **1. Titik**

Titik merupakan bagian terkecil dari garis, karena pada dasarnya suatu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik-titik yang sangat dekat.

#### **2. Garis**

Garis merupakan dasar yang dapat dibentuk untuk membuat huruf, grafik dan elemen desain grafis lainnya. Garis mempunyai fungsi tertentu yang pada dasarnya digunakan untuk mengarahkan arah dari gerakan mata yang melihat elemen dalam suatu karya desain grafis.

Garis terdiri dari empat macam bentuk, yaitu:

- Garis Vertikal : digunakan untuk mengarahkan mata dan sekelompok informasi ke informasi lainnya.
- Garis Horizontal : digunakan untuk mengarahkan mata agar bergerak mendatar.
- Garis Diagonal : Merupakan suatu ekspresi yang menggambarkan keadaan tak menentu.
- Garis yang berbentuk gelombang : merupakan adanya suatu irama.

#### **3. Bentuk**

Bentuk merupakan suatu wujud yang menempati ruang dan biasanya memiliki dimensi dua atau tiga, yang biasanya disebut dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra).

#### **4. Tekstur**

Tekstur merupakan keadaan, atau gambaran dari suatu permukaan benda atau bagian darinya.

## 5. Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh dalam membantu menjadi komposisi desain menjadi menarik. Menurut Russel dan Verril (1986:416) warna dapat digunakan untuk beberapa alasan, khususnya dalam periklanan, di antaranya:

- Warna merupakan alat untuk menarik perhatian.
- Beberapa produk akan menjadi realistis, jika ditampilkan dengan menggunakan warna.
- Dapat memperlihatkan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu dalam karya desain.
- Warna dapat memperlihatkan suatu *mood* tertentu yang menunjukkan akan adanya kesan psikologis tersendiri.

Warna-warna dapat dikombinasikan sehingga menghasilkan keharmonisan dalam desain. Berikut adalah kombinasi warna berdasarkan *color wheel*.

### a. Warna Akromatik

Adalah warna kombinasi gelap dan terang saja. Asal katanya adalah A = tidak, *Chromatic* = warna. Biasa kita sebut sebagai *grayscale*. Jika di Adobe Photoshop dengan menggunakan perintah *desaturate*. Kombinasi warna tersebut berkesan klasik dan artistik, yang banyak dipakai untuk fotografi / surat kabar.

### b. Monokrom / Netral

Adalah satu warna *hue* yang dikombinasikan dengan gelap terang. Disebut juga monokrom. Kombinasi warna ini sangat sederhana, tidak banyak resiko dan mudah diterima mata. Kelemahannya kombinasi ini akan membosankan dan mudah ditinggalkan.

### c. Warna Komplementer

Adalah dua warna *hue* yang berlawanan, dikombinasikan dengan gelap terang. Disebut juga warna komplementer. Kombinasi tersebut akan menarik mata

(*eye catching*), tetapi jika anda tidak berhasil menggabungkan dua warna tersebut, akan terlihat lepas / tidak *matching*.

**d. Warna Pastel dan *Dark Colors***

Adalah warna-warna yang mendekati warna terang / putih. Biasa disebut juga warna sephia. Kebalikan dari pastel adalah warna-warna gelap disebut juga *dark colors*.

**e. Warna *Analog***

Adalah warna-warna beda hue yang bersebelahan, sehingga kombinasinya akan lebih mudah diterima mata dan lebih berani dibanding warna monokrom.

**f. Warna *Clash***

Adalah dua warna yang berlawanan (komplementer), tetapi menyimpang / bergeser satu *hue*. Sesuai namanya *clash* adalah warna yang tidak harmonis / bertentangan / tabrakan sehingga kombinasi warna tersebut tidak enak dipandang. Tapi dengan teknik tertentu, akan didapat paduan warna yang inovatif dan khas.

**g. Warna *Split Komplementer***

Lebih rumit dari warna *clash* karena terdiri dari tiga warna yang tidak harmonis / *clash*. Bila anda dapat menyatukan tiga warna tersebut dalam sebuah desain, akan dihasilkan karya inovatif dan spektakuler. Jika gagal menyatukannya akan menyakitkan mata dan memusingkan kepala.

**h. *Triangle Primer, Sekunder, dan Tersier***

Merupakan perpaduan dari tiga warna yang senasib (*primary, sekunder, tersier*). Meskipun tiga warna, kombinasi tersebut cenderung tidak *clash*.

Di setiap negara dan budaya, warna mempunyai arti tersendiri dalam mengartikan warna, meski begitu arti warna di sini mengambil lingkup yang universal.

- **Merah**

Melambangkan perjuangan, nafsu, aktif, agresif, dominan, kemauan keras, persaingan, keberanian, energi, kehangatan, cinta, bahaya.

- **Biru**

Melambangkan ketenangan, kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.

- **Hijau**

Melambangkan alami, sehat, keinginan, keberuntungan, kebanggaan, kekerasan hati, dan kekuasaan.

- **Kuning**

Melambangkan optimisme, harapan, tidak jujur, berubah-ubah, gembira, santai.

- **Ungu**

Melambangkan spiritual, misteri, kebangsawanan, sombong, kasar, keangkuhan.

- **Oranye**

Melambangkan energi, semangat, segar, keseimbangan, ceria, hangat.

- **Coklat**

Melambangkan tanah / bumi, kenyamanan, daya tahan, suka merebut, tidak suka memberi hati, kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan dan kebahagiaan masa depan.

- **Abu-abu**

Melambangkan intelek, futuristik, *millennium*, kesederhanaan, sedih.

- **Putih**

Melambangkan suci, bersih, tidak bersalah.

- **Hitam**

Melambangkan power, jahat, canggih kematian, misteri, ketakutan, sedih, anggun.

## 6. Huruf / Tipografi

Tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, sehingga pembaca dapat membaca semaksimal



mungkin. Perkembangan tipografi mengalami perkembangan dari cara manual / dengan tangan (*hand drawn*) hingga menggunakan komputer. Dengan komputer, penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan lebih cepat dengan pilihan huruf yang variatif. Meski begitu, dalam pemilihan huruf / *font* harus diperhatikan karakter produk yang akan ditonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya. Jenis-jenis *font* meski begitu banyak, tetapi tetap dalam kategori sebagai berikut:

**a. Huruf Tanpa Kait (*Sans Serif*)**

Huruf yang tidak memiliki kait (*hook*) hanya batang dan tangkainya saja. Contoh : *Arial, Avant Garde, Switzerland, Vaground* dan lain-lain. Ujung huruf bisa tajam atau tumpul. Huruf yang mempunyai sifat kurang formal, sederhana, akrab. Huruf ini mempunyai keuntungan sangat mudah dibaca. Huruf yang cocok untuk huruf desain di layar komputer, desain untuk pertelevisian dan media elektronika lainnya.

**b. Huruf Berkait (*Serif*)**

Huruf yang memiliki kait (*hook*) pada ujungnya. Contoh : *Times New Roman, Garamond, Dwitan, Tiffany*, dan lain-lain. Huruf ini sifatnya formal, elegan, mewah, anggun, intelektual. Huruf ini apabila dibandingkan dengan font *Sans Serif* kurang mudah dibaca. Huruf ini cocok untuk desain di media cetak seperti Koran, skripsi, brosur, dan lain-lain.

**c. Huruf Tulis (*Script*)**

Huruf yang antara satu dengan yang lainnya saling terkait seperti tulisan tangan. Contoh : *Brush Script, Shelley, Mystral, Comic Sans, Lucida Handwriting*, dan lain-lain. Huruf yang mempunyai sifat anggun, tradisional, pribadi, informal. Huruf yang kurang mudah dibaca, sehingga dianjurkan jangan dipakai terlalu banyak dan terlalu kecil. Huruf yang cocok untuk desain di undangan pernikahan, ulang tahun, keluarga, upacara tradisional, dan lain-lain.

**d. Huruf Dekoratif**

Huruf yang setiap bagiannya dibuat secara detail, kompleks, dan rumit. Contoh : *Augsburger Initial, English*, dan lain-lain. Huruf yang bersifat mewah,

bebas, anggun, dan tradisional. Huruf ini biasanya sangat sulit dibaca, hanya baik tampil satu huruf saja, jangan tampil satu kata. Huruf yang sebaiknya dipakai untuk hiasan, aksen, huruf awal alinea artikel (*Cab Hub*), logo pernikahan, logo perusahaan.

#### e. Huruf Monospace

Huruf yang bentuknya bisa sama dengan huruf *Sans Serif* atau *Serif*. Hal yang membedakan adalah jarak dan ruang setiap hurufnya sama, misalnya jarak dan ruang huruf 'i' dan 'm' dihitung sama dengan 'm'. Contoh : *Courier*, *Monotype*, *Lucida Console*, dan lain-lain.

Huruf ini bersifat formal, sederhana, futuristic, kaku seperti mesin tik. Huruf yang bisa dibayangkan mudah dibaca tetapi terkesan kurang rapid and efisien ruang jika dipakai terlalu banyak. Huruf ini cocok untuk tampilan pengetikan kode / bahasa program di komputer, logo grup music alternatif atau *grunge*.

Setiap bentuk hurufnya mempunyai keunikan tersendiri. Namun intinya tetap dalam batas-batas tertentu seperti *body size*, *baseline*, *meanline*, *x-height*, *descender*, dan *ascender*.

Jika menggunakan huruf-huruf capital (*capitalize*) akan terdiri dari batas-batas yang lebih sederhana, yaitu *capline*, *baseline*, dan *capital height*.

Masing-masing huruf juga mempunyai anatomi yang secara general adalah batang, ujung (*terminal*) atau tangkai.

Dari kesamaan bentuk geometrinya huruf / *font* juga masih bisa dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu :

- Garis tegak – datar : E, F, H, I, L.
- Garis tegak – miring : A, K, M, N, V, W, X, Y, Z.
- Garis tegak – lengkung : B, D, G, J, P, R, U.
- Garis lengkung : C, O, Q, S.

Seperti yang kita ketahui pada software pengolah kata seperti Word dan software grafis pada umumnya, selalu menyediakan pemilihan jenis huruf dan karakteristik seperti : *Bold*, *Italic*, dan *Underline*.

a. **Bold**

Teks *Bold* akan mengundang perhatian karena kontras dengan huruf normal. Biasa dipakai pada judul atau sub judul. Terlalu banyak huruf tebal akan mengaburkan focus pada makna.

b. **Italic**

Teks *Italic* akan menarik perhatian mata karena kontras dengan huruf normal. Penggunaan teks *Italic* yang terlalu banyak akan sulit dibaca, apalagi jika digunakan di layar computer. Banyak teks *Italic* digunakan jika ada kata asing.

c. **Underline**

Teks dengan garis bawah biasanya menandakan ada sesuatu yang penting. Biasa dipakai untuk menandai *hyperlink* pada web.

## 7. Ruang (Space)

Ruang membuat kita dapat merasakan jauh-dekat, tinggi-rendah, panjang-pendek, kosong-padat, besar-kecil, dan lain-lain. Ukuran tersebut besarnya relatif. Besar menurut anda belum tentu sama dengan besar menurut orang lain. Ukuran-ukuran tersebut muncul karena ada pembandingan.

Dalam desain grafis, kita memerlukan ruang untuk menempatkan komponen grafis seperti gambar, teks, dan lain-lain, tetapi jangan sampai menghabiskan ruang desain.

Ruang kosong bukan berarti ruang yang tidak bermanfaat atau ruang yang harus diisi. Justru ruang kosong adalah termasuk juga komponen desain grafis. Dengan memanfaatkan ruang tersebut, desain kita akan terlihat mudah dicerna, focus, sehingga lebih komunikatif dan menarik.

(*Tips 'n Tricks Computer Graphic Design* (13-27; 43-55; 63-81, 2006))