

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Teori Desain Grafis

Setiap kali mendengar kata desain, yang terlintas dalam benak seseorang pastilah sebuah karya cipta yang indah, bagus, dan menarik. Seorang gadis akan membayangkan sebuah model pakaian dengan desain yang mampu membuat dirinya tampil menarik. Sementara seorang penggemar motor akan membayangkan sebuah motor dengan modifikasi yang sporty. Setiap orang akan mempunyai imajinasi yang berbeda terhadap sebuah kata desain. Sekarang coba kita perhatikan benda-benda yang ada di sekitar kita. Pakaian, sepatu, tas, jam tangan, handphone, dan masih banyak lagi. Perhatikan dengan lebih seksama dari biasanya, saat kita menggunakannya. Beragam sekali bentuk dan fasilitas atau kegunaannya. Mengapa sebuah benda yang sama fungsinya (misalnya handphone), bisa memiliki desain yang berbeda? Kembali pada imajinasi; setiap orang mempunyai imajinasi yang berbeda walaupun untuk satu jenis benda yang sama. Imajinasi-lah yang kemudian mempengaruhi proses kreatif seseorang dalam berkarya cipta sampai menghasilkan sebuah desain.

Menurut <http://niappa.wordpress.com> pengertian desain adalah sebuah hasil akhir dari rangkaian proses kreatif seseorang. Sedangkan kreativitas adalah sesuatu yang tidak bisa muncul dengan sendirinya, melainkan harus melalui

latihan dan selalu diasah. Sebagian orang memang dibekali dengan bakat alamiah dalam bidang desain.

Menurut Suyanto di [http:// slametriyanto.net](http://slametriyanto.net) desain grafis diidentifikasi sebagai “aplikasi dari ketrampilan 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.

### **3.1.1 Elemen – Elemen Desain Grafis**

#### **1. Titik**

Titik merupakan bagian terkecil dari garis, karena pada dasarnya satu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik – titik yang sangat kecil

#### **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 4 macam bentuk, yaitu:

- a. Garis vertikal : digunakan untuk mengarahkan mata dan sekelompok informasi ke informasi lainnya.

- b. Garis Horizontal : Digunakan untuk mengarahkan mata agar bergerak mendatar.
- c. Garis Diagonal : Merupakan suatu ekspresi yang menggambarkan keadaan tertentu.
- d. Garis Bergelombang : merupakan adanya suatu irama.

### 3.2 Teori Typografi

*Typeface give voice to words*

*Like all disciplines within art and design, typography has a language and vocabulary of its own. On this spread a few terms and definitions are presented to make sure we're all on the same page.* Dikutip dari Krause, Jim , *design basic index*.

Jenis huruf menyuarakan kata-kata seperti semua disiplin ilmu dalam seni dan desain, tipografi memiliki bahasa dan kosa kata sendiri. Pada menyebar ini beberapa istilah dan definisi disajikan untuk memastikan kita semua pada halaman yang sama.

Font adalah satu set karakter khusus typografi yang dirancang bekerja sama. font juga disebut sebagai tipografi. judul besar di atas kolom ini terletak di sebuah jenis huruf yang disebut "Sabon Regular ". font individu sering bagian dari *family font* yang mengandung variasi font yang - secara teratur, Bold, Italic, miring bol, dan lain-lain.

Beberapa type font berdasarkan *family font* :

a. Sans Serif

Meskipun wajah dalam kategori ini mungkin tampak serupa secara sekilas berbagai besar efek ada di antara font sans serif. Banyak keluarga font sans serif yang ditawarkan dalam berbagai macam berat dan lebar.

b. Serif

font serif kembali ke zaman ketika orang pertama membawa pahat dari batu. dalam kategori serif terdapat banyak perbedaan. (Ada sub kategori serif) font serif yang khususnya cocok untuk bagian-bagian lagi teks; serif mereka membantu memberikan garis horizontal acuan bagi mata pemirsa karena membaca melalui isi.

Sub category Serif

a. Old Style serif (goudy)

b. Modern Serif (bodoni)

c. Slab serif (clarendon)

c. Script, Hand lettered.

Mendapatkan inspirasi dari bentuk tulisan tangan, baik lama dan baru. beberapa font script berasal dari kaligrafi alam; lainnya telah dibuat berdasarkan bentuk tulisan tangan. menyadari bahwa keterbacaan sangat

bervariasi antara font script dan font tulisan tangan.

#### d. Monospace

Karakter masing-masing font yang paling lebar yang unik, seperti halnya ruang-ruang di sekitar mereka. Lebar karakter dan spasi dalam font monospace semua identik. Tipe karakter menggunakan sistem monospace untuk letterform mereka. font modern yang dirancang untuk pixel berbasis pada layar presentasi juga monospace. font ini sering mengandung karakter serif dan sans serif

#### e. Novelty

apapun itu dalam kategori ini dari sedikit tweak ke benar-benar aneh. font kebaruan cenderung datang dan pergi dari adegan grafis seperti menembak bintang-spektakuler dan berumur pendek. masih, kebaruan font tertentu, seperti font kebaruan tertentu, seperti tren mode tertentu, muncul lagi secara teratur dari waktu ke waktu.

### **3.3 Elemen Grafis Album Magazine**

#### **A. Teori Warna**

Sebagai bagian dari elemen logo, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari logo tersebut. Dalam perencanaan corporate identity, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa

warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat.

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Berikut adalah potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sbb :

- a. Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
- b. Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesulitan dsb.
- c. Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.

- d. Merah, bersifat menaklukkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup).
- e. Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu.
- f. Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (dediepte), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.
- g. Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna Prang System yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi :

1. Hue, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.
2. Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam.
3. Intensity, seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Selain Prang System terdapat beberapa sistem warna lain yakni, CMYK atau Process Color System, Munsell Color System, Ostwald Color System, Schopenhauer/Goethe Weighted Color System, Subtractive Color System serta Additive Color/RGB Color System.

Diantara bermacam sistem warna diatas, kini yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah CMYK atau Process Color System yang membagi warna dasarnya menjadi Cyan, Magenta, Yellow dan Black. Sedangkan RGB Color System dipergunakan dalam industri media visual elektronika.

## **B. Bentuk**

Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan lain sebagainya. Dari definisi tersebut dapat diuraikan bahwa bentuk merupakan wujud rupa sesuatu, biasa berupa segi empat, segi tiga, bundar, elip dsb. Pada proses perancangan logo, bentuk menempati posisi yang tidak kalah penting dibanding elemen-elemen lainnya, mengingat bentuk-bentuk geometris biasa merupakan simbol yang membawa nilai emosional tertentu. Hal tersebut biasa dipahami, karena pada bentuk atau rupa mempunyai muatan kesan yang kasat mata. Seperti yang diungkapkan Plato, bahwa rupa atau bentuk merupakan bahasa dunia yang tidak dirintangi oleh perbedaan-perbedaan seperti terdapat dalam bahasa kata-kata. Namun teori Plato tersebut tidaklah mesti berlaku semestinya. Ada aspek lain yang mengakibatkan bahasa bentuk tidak selalu efektif. Seperti penerapan bentuk-



bentuk internasional dengan target sasaran tradisional atau sebaliknya. Dengan kata lain, bila target sasaran tidak terbiasa dengan bahasa kasat mata tradisional, menggunakan bahasa kasat mata internasional demikian pula sebaliknya.

Sebagai contoh adalah bila kita merancang logo armada angkatan bersenjata republik Tanzania misalnya, kurang lazim bila kita memilih bentuk keris atau mandau sebagai elemen penunjang dalam logo tersebut, karena bentuk keris dan mandau kurang atau bahkan tidak dikenal oleh rakyat Tanzania.

Dari contoh diatas, kemudian muncul teori tentang frame of reference (kerangka referensi) dan field of reference (lapangan pengalaman) yang menjelaskan bahwa penerimaan suatu bentuk pesan, dipengaruhi oleh beberapa aspek yakni panca indra, pikiran serta ingatan. Jadi seperti contoh masalah diatas, bentuk logo tersebut akan lebih efektif dan komunikatif bila ditujukan pada angkatan bersenjata Republik Indonesia, dan tidak dengan Republik Dominika karena mereka tidak memiliki frame of reference dan field of reference tentang keris atau mandau dalam ingatan mereka.

Berikut adalah contoh bentuk dan asosiasi yang ditimbulkannya berdasarkan buku Handbook of Design & Devices tulisan Clarence P. Hornung.

1. Segitiga, merupakan lambang dari konsep Trinitas. Sebuah konsep religius yang mendasarkan pada tiga unsur alam semesta, yaitu Tuhan, manusia dan alam. Selain itu segitiga merupakan perwujudan dari konsep keluarga yakni ayah, ibu dan anak. Dalam dunia metafisika segitiga merupakan lambing dari raga, pikran dan jiwa. Sedangkan pada kebudayaan Mesir, segitiga digunakan sebagai simbol

feminitas dan dalam huruf Hieroglyphs segitiga menggambarkan bulan.

Yin Yang, merupakan bentuk yang termasuk dalam jenis Monad, yakni bentuk yang terdiri dari figure geometris bulat yang terbagi oleh dua bentuk bersinggungan dengan masing-masing titik pusat yang berhadapan. Di China bentuk seperti ini disebut Yin Yang, di Jepang disebut Futatsu Tomoe sedangkan orang Korea menyebutnya Tah Gook. Yin Yang merupakan gambaran dua prinsip alam, Yang melambangkan kecerahan Yin melambangkan kegelapan, Yang melambangkan nirwana Yin melambangkan dunia, Yang sebagai matahari Yin sebagai bulan, Yang memiliki posisi aktif, maskulin Yin pasif, feminin. Kesemuanya itu melambangkan prinsip dasar kehidupan, yakni keseimbangan.

### C. Layout



Gambar 3.1

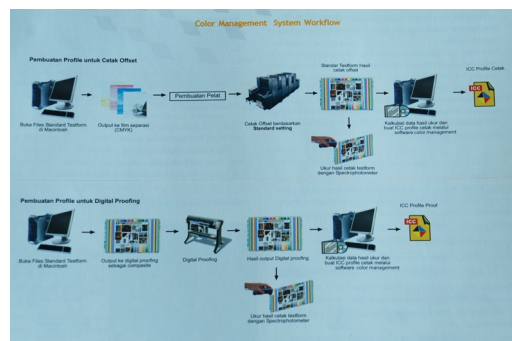
Gutter adalah teknik pengaturan layout per halaman yang akan disajikan agar bisa lebih menarik dan tidak menyalahi aturan dalam penyampaian pesan.

Pengaturan gambar dan text hendaknya lebih tertata agar konsumen atau pasar lebih menikmati dan tidak mendapat kesulitan ketika membaca sebuah buku. Dari pengaturan gambar juga dapat memandu pembaca dari mana arah membaca sebuah buku atau sebuah esai yang ingin disampaikan.



Gambar 3.2

### 3.4 Proses Cetak



Gambar 3.3

Proses cetak buku, di awali dengan men-setting gambar atau layout dan unsur unsur buku lain, dengan membuat file yang siap cetak. Setelah terbuat file

siap cetak, dibuat settingan color separation (pemisahan warna) CMYK, dari color separation warna ditembakkan pada plat cetak berdasarkan warna cetakan yang telah dtentukan yaitu CMYK.

Setelah Plate cetak terbentuk maka dimasukan kedalam alat cetak offset berdasar standart setting, dengan menggunakan alat cetak offset kita dapat mencetak berulang kali sesuai dengan pesanan, namun setiap 100 cetakan akan terus diadakan inspeksi, agar warna yang dicetak tidak meleset atau berbeda dengan cetakan awal atau proofing. Setelah di cetak akan dijadikan satu lalu dipotong potong berdasarkan halaman dan dibentuk menjadi buku atau Album.