

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dasar atau acuan yang berupa teori-teori atau temuan-temuan melalui hasil berbagai penelitian sebelumnya merupakan hal yang sangat perlu dan dapat dijadikan sebagai data pendukung. Salah satu data pendukung yang menurut peneliti perlu dijadikan bagian tersendiri adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang sedang dibahas dalam penelitian ini. Dalam hal ini, fokus penelitian terdahulu yang dijadikan acuan adalah terkait dengan masalah seni Damar Kurung dan budaya kota Gresik yang ada didalamnya. Oleh karena itu, peneliti melakukan langkah kajian terhadap beberapa hasil penelitian berupa jurnal.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Wahyu tentang Damar Kurung, Damar Kurung merupakan seni tradisi yang masih bertahan sampai sekarang. Seni tradisi ini bukanlah sebuah mata pencaharian bagi pembuatnya. karena pembuatan seni ini pada saat sekarang hanya untuk melestarikan sebuah seni tradisi yang sudah ada sejak dulu. (Rizky Wahyu. 2013: 122).

Damar Kurung merupakan sebuah seni tradisi keluarga yang sampai saat ini masih dilestarikan oleh keturunan Masmundari. Proses pembuatan Damar Kurung sudah mengalami perubahan, dimana bisa dilihat dari pemilihan bahan yang sudah berubah, seperti penggunaan cat pewarna dari warna makanan ke warna cat minyak,

bahan mika untuk dinding Damar Kurung, rangka dari bambu ke rangka kayu yang lebih bagus, dan untuk penerangannya yang dulunya menggunakan lilin berubah menggunakan bola lampu.

Kemunculan Damar Kurung disetiap acara padusan masih dipertahankan oleh keluarga dengan tetap berjualan di acara ritual tersebut. Meski pihak keluarga tidak menjual dengan jumlah besar. Hal-hal yang masih menjadi ciri khas Damar Kurung juga Masih di pertahankan, seperti halnya warna-warna yang dipakai dalam pembuatan lukisan, dan juga bentuk gambar pada lukisan ini.

Kesenian ini penuh dengan makna dan simbol keagamaan yang dimunculkan dari lukisan pada dinding Damar Kurung, mencerminkan sebuah tradisi Masyarakat yang kental dengan kehidupan religi. Adanya penggambaran tentang orang Sholat, mengaji, kesenian-kesenian yang bernuansa islam seperti Hadrat dan Qosidah, dan juga tentang kegiatan-kegiatan kebudayaan setempat. Dalam hal ini tentang kebudayaan Selamatkan Tujuh bulanan (Tingkeban), Padusan (mengirim doa ke makam kerabat ketika mau memasuki Bulan Puasa). Selain masalah Religi, Damar Kurung juga menceritakan kultur dan kebiasaan masyarakat Gresik. Kebiasaan-kebiasaan masyarakat yang tergambar dalam lukisan Damar Kurung sampai sekarang masih di lakukan masyarakat meski sebagian sudah sangat jarang ditemui.

Sebagian masyarakat menganggap bahwa kesenian ini sebenarnya perlu dilestarikan kembali supaya para generasi muda tau dan merasa memiliki kesenian tradisional tersebut, sehingga kesenian ini bisa terus ada dan tidak didominasi oleh

orang-orang tertentu. Karena kesenian ini memiliki yang cukup kental dengan masyarakat Gresik (Rizky Wahyu. 2013: 123).

2.2 Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik sketsa, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna (Kusrianto. 2007: 110).

Teknik membuat ilustrasi yang kemudian merupakan bagian dari grafis desain tidak dapat dipisahkan dari teknik reproduksi yang berkembang waktu itu. Teknik pertama yang dikenal dengan nama *woodcut* alias membuat cukilan atau relief pada sebuah papan kayu kemudian dicap pada kertas atau kain. Ilustrasi berfungsi untuk:

- a. Menarik perhatian.
- b. Merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan.
- c. Memberikan eksplanasi atas pernyataan.
- d. Menonjolkan keistimewaan daripada produk
- e. Memenangkan persaingan.
- f. Menciptakan suasana khas.
- g. Dramatisasi pesan.

- h. Menonjolkan suatu merk atau semboyan dan mendukung judul iklan.

Dalam perkembangannya, ilustrasi sangat diperlukan baik dalam dunia penerbitan buku buku, majalah, surat kabar, reklame, dan sebagainya. Ilustrasi dapat berupa gambar, foto, maupun grafis lainnya. Gambar merupakan penjelasan yang dapat menerjemahkan isi iklan secara menyeluruh, mampu menarik perhatian sekaligus menangkap pandangan secara sepintas. Sebab karya yang bermutu akan muncul dari hubungan baik antara ide, gaya penyajian, teknik, dan bahan. Ilustrasi dapat dihasilkan melalui beberapa teknik yaitu gambar tangan *Hand Drawing* dengan beberapa teknik yaitu teknik arsir, teknik garis, teknik titik titik *dots*, teknik blok, teknik *half tone*, teknik goresan kering, teknik *wood engraving*.

2.3 Pengertian Kebudayaan

Kebudayaan itu merupakan *blue-print* yang telah menjadi kompas dalam perjalanan hidup manusia, ia menjadi pedoman dalam tingkah laku. Kelangsungan suatu kebudayaan tergantung pada pelaku kebudayaan tersebut (Irwan Abdulah, 2006 :1). Sebagai manusia yang berbudaya, dan berbangsa dalam memenuhi kebutuhan hidup, berusaha untuk mengelola segala sesuatu yang tersedia di alam sekitar sesuai dengan kemampuannya. Salah satu dari usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya dalam kesenian, adalah ketrampilan mencipta dan membantu membuat karya-karya seni rupa, antara lain berupa karya seni rupa kerajinan atau kriya (Ismoerdijahwati, 2009:13).

Seni Tradisional pada dasarnya memiliki banyak sekali macamnya, meliputi seni rupa, seni tari, seni sastra dan seni teater (drama). Termasuk dalam kategori seni

rupa antara lain seni ukir, seni lukis, dan seni tatah. Seni sastra meliputi bentuk-bentuk puisi seperti kinanti dan pangkur, bentuk-bentuk prosa seperti babad dan cerita rakyat. Seni teater meliputi wayang uwong, ketoprak dan ludruk. Seni tari meliputi reog, jatilan slawatan (Ahimsa. 2000:339).

Untuk memahami karya seni, perlu diketahui wujud seninya terlebih dahulu, sebab wujud seni mencakup dua aspek, yakni nilai intrinsik seni dan nilai ekstrinsik seni. Nilai intrinsik seni dibentuk oleh material seninya seperti cat lukis dan bidang gambarnya. Sedangkan landasan yang digunakan adalah nilai ekstrinsiknya seperti gagasan, pikiran dan perasaan seniman yang diwujudkan dengan penggambaran bentuk yang menyerupai pengalaman sehari-hari (Ismoerdijahwati, 2009:15).

2.4 Pengertian Damar Kurung

Damar kurung merupakan sebuah lampion, yakni pelita yang dikurung dalam bangun berbentuk persegi empat. Tiap sisi bangun tersebut terbuat dari kertas dan rangkanya terbuat dari bambu. Sejak zaman Hindu-Budha Damar Kurung sudah dikenal masyarakat. Di setiap sisi Damar Kurung terdapat hiasan gambar yang memiliki sebuah cerita di setiap sisinya. Gambar-gambar yang ada di setiap sisi Damar Kurung menceritakan tentang kegiatan sehari-hari masyarakat Gresik, seperti pasar malam, hari raya Idhul Fitri, kondisi pasar, dan kebudayaan masyarakat setempat. Yang menariknya lagi adalah pola menggambar pada Damar Kurung seperti bentuk relief candi dan wayang beber, dan pengadekan pada wayang Kulit. Bentuk gambar manusia-manusia pada Damar Kurung juga mirip cara menggambar tokoh wayang yakni tampak samping.

Perekonomian dan Industri Masyarakat Gresik dalam dalam Lukisan Damar Kurung. Gresik ditetapkan sebagai bagian salah satu wilayah pengembangan Gerbang kertosusilo dan juga sebagai wilayah industri, maka kota Gresik menjadi lebih terkenal dan tidak saja di persada nusantara, tapi juga ke seluruh dunia yang ditandai dengan munculnya industri multi modern yang patut dibanggakan bangsa Indonesia.

Cerita-cerita pada lukisan Damar Kurung Masmundari sangatlah kental dengan nuansa Islam di lingkungannya. Masmundari sendiri selalu memunculkan kegiatan keagamaan seperti ini dalam lukisannya di Damar Kurung. Lukisan-lukisan pada Damar Kurung Masmundari selalu memunculkan ritual-ritual keagamaan seperti, kegiatan Padusan atau nyekar pada makam kerabat yang sudah meninggal menjelang bulan Puasa, kesenian hadrah, dan kegiatan sholat berjamaah, dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan masyarakat Gresik ketika bulan puasa.

Dari pendapat itu sangat terlihat bahwa Masmundari mencoba untuk mengenalkan ke dunia luar bahwa gresik adalah daerah yang serat dengan nuansa Islam. Bisa jadi gambar Damar Kurung Masmundari merupakan budaya pitetur yang dilewatkan melalui Gambar. Simbol-simbol islam disini sangatlah kental, seperti kegiatan sholat, proses pendidikan agama pada generasi muda khususnya anak-anak yang tergambar dalam lukisan yang berjudul belajar mengaji, dan kegiatan-kegiatn yang menandakan hari-hari besar pada masyarakat Islam.

Damar Kurung juga bisa di gunakan sebagai media informasi bagi masyarakat luar Gresik. Lukisan-lukisan Damar Kurung menceritakan perilaku dan kebiasaan masyarakat gresik. Dengan melihat lukisan tersebut, masyarakat luar dapat mengerti

tentang gambaran masyarakat Gresik seperti bagaimana dan kebudayaan apa saja yang tetap dilakukannya. Selepas sebagai sarana Informasi. lukisan pada Damar Kurung juga berfungsi sebagai piturur kepada generasi muda dan masyarakat luar Gresik.

Ketika melihat lukisan Damar Kurung memang serat dengan budaya piturur tentang kebudayaan masyarakat gresik yang di lewatkan melalui lukisan Damar Kurung. selain sebagai penggambaran masyarakat Gresik. lukisan pada Damar Kurung juga merupakan media atau sarana untuk membantu progam pemerintah seperti progam KB, kegiatan Posyandu dan Balita. Selain tentang KB, masundari juga membuat lukisan Damar Kurung yang bercerita tentang posyandu. Dimana lukisan ini bertujuan sama dengan lukisan mbok Omah. Bertujuan untuk mensukseskan progam pemerintah yaitu progam posyandu (Pos Layanan Terpadu). Posyandu sendiri bertujuan untuk mempercepat penurunan angka kematian bayi, anak balita dan angka kelahiran. Meningkatkan kemampuan masyarakat untuk mengembangkan kegiatan-kegiatan kesehatan dan lainnya yang menunjang, sesuai dengan kebutuhan.

Selain sebagai penerang rumah, Damar Kurung merupakan benda seni masyarakat gresik. Sebagian masyarakat beranggapan bahwa lukisan yang berada pada dinding Damar Kurung bersumber pada Manuskip babad Sindujoyo. Seperti halnya Pak Fatah yang beranggapan Lukisan Damar Kurung berasal dari babad Sindujoyo. Menurut Pak Fatah gaya pelukisan pada dinding Damar Kurung seperti gaya pelukisan padan babad Sindujoyo. Sama-sama menyamping dan menceritakan

tentang penyebaran agama Islam, dan Masmundari sendiri pernah menggambar tentang penyebaran Islam oleh Sunan Giri dan Mbah Sindujoyo.

Menurut pak Fatah Masmundari itu sebenarnya lebih pantas di panggil sebagai pelestari kesenian ini bukan sebagai pencipta kesenian ini. hal ini juga disampaikan oleh Pak Nud bahwa kesenian yang sudah di jadikan kesenian masyarakat ini sebenarnya tidak bisa di jadikan milik keluarga atau perorangan. Kecuali pihak keluarga mendata ada berapa lukisan Damar Kurung yang pernah di buat oleh Masmundari maka itu yang bisa di hak patenkan oleh keluarga. Menurut pak Nud dulu rencana untuk mematenkan kesenian ini adalah supaya tidak takut kehilangan atau diklaim kesenian oleh bangsa atau daerah lain. namun perkembangannya malah menjadi hak milik keluarga (Mustakim, 2010 : 19).



Gambar 2.1 Damar Kurung
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti 2016)

2.5 Pengertian Elemen Dasar Desain

Elemen atau unsur merupakan bagian dari suatu karya desain karena elemen-elemen tersebut saling berhubungan dan masing-masing memiliki sikap tertentu terhadap yang lainnya. Elemen-elemen visual tersusun dalam satu bentuk organisasi dasar prinsip-prinsip desain. Dalam sebuah desain terdapat beberapa unsur atau elemen yang diperlukan, diantaranya: Titik titik merupakan salah satu unsur visual yang dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik merupakan bagian kecil dari garis, karena pada dasarnya suatu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik-titik yang sangat dekat.

- a. **Garis** dikenal sebagai goresan atau coretan, dan batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas dari garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis memiliki fungsi tertentu yang pada dasarnya digunakan untuk mengarahkan gerakan mata. Garis terdiri dari empat macam, yakni garis vertikal, horizontal, diagonal, dan garis yang berbentuk gelombang.
- b. **Bidang** merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, serta dengan mempertemukan potongan hasil goresan serta garis.
- c. **Ruang** lebih mengarah pada perwujutan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu.
- d. **Warna** merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh terhadap desain, karena akan membuat suatu komposisi desain tampak lebih menarik.

- e. **Tekstur** adalah nilai raba dari suatu permukaan. Pengertian lain menyebutkan bahwa tekstur merupakan gambaran dari suatu permukaan benda. Dalam penerapannya tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna (Supriyono, 2010:57).

2.6 Pengertian *Layout*

Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep / pesan yang dibawanya. Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendesain (Rustan, 2008:2).

Menurut Tom Lincy, prinsip layout yang baik diperlukan adanya: Kesatuan, komposisi yang baik dan enak untuk dilihat, Variasi, agar tidak monoton / membosankan, Keseimbangan dalam layout sehingga terlihat sepadan, serasi, dan selaras, Irama, yang berupa pengulangan bentuk atau unsur-unsur layout dan warna, Harmoni adalah keselarasan atau keserasian hubungan antara unsur-unsur yang memberikan kesan kenyamanan dan keindahan, Proporsi merupakan suatu perbandingan, Kontras merupakan perpaduan antara warna gelap dan terang (Kusrianto, 2007:277). *Layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama *layout* adalah

menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Prinsip *layout* adalah juga prinsip dasar desain grafis, antara lain:

a. Urutan (*Sequence*)

Dalam desain, tidak semua informasi bisa ditampilkan sama kuat karena dapat membuat pembaca kesulitan menangkap pesan. *Sequence* adalah mengurutkan informasi dari yang harus dibaca pertama sampai yang bisa dibaca setelah pesan utama.

b. Penekanan (*Emphasis*)

Dalam desain, penekanan dapat diberikan terhadap informasi utama agar menjadi pusat perhatian. Penekanan dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya: memberikan ukuran yang jauh lebih besar dibanding elemen lain, memberi warna yang kontras dengan latar belakang dan elemen lain, meletakkan elemen diposisi yang menarik perhatian, dan menggunakan bentuk/*style* yang berbeda dengan sekitarnya.

c. Keseimbangan (*Balance*)

Pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Pembagian berat bertujuan menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat.

d. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip kesatuan adalah memadu-padankan semua elemen desain agar saling berkaitan dan tersusun dengan tepat (Surianto Rustan, 2009:74).

2.6.1 *Grid System*

Sebuah *grid* diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. *Grid systems* digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui *grid system* seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah kompisisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan *grid systems* dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

2.6.2 *The Golden Section*

Sebelum kita bisa membuat *grid*, kita memerlukan sebuah halaman untuk meletakkannya. Di bidang seni grafis, proporsi agung menjadi dasar pembuatan ukuran kertas dan prinsip tersebut dapat digunakan untuk menyusun keseimbangan sebuah desain. Proporsi agung sudah ditemukan sejak jaman kuno untuk menghadirkan proporsi yang sangat sempurna dan indah.

Membagi sebuah garis dengan perbandingan mendekati rasio 8 : 13 berarti bahwa jika garis yang lebih panjang dibagi dengan garis yang lebih pendek hasilnya akan sama dengan pembagian panjang garis utuh sebelum dipotong dengan garis yang lebih panjang tadi.

2.6.3 *The symmetrical grid*

Dalam grid simetris, halaman kanan akan berkebalikan persis seperti bayangan cermin dari halaman kiri. Ini memberikan dua margin yang sama baik margin luar maupun margin dalam. Untuk menjaga proporsi, margin luar memiliki

bidang yang lebih lebar. *Layout* klasik yang dipelopori oleh Jan Tschichold (1902-1974) seorang *typographer* dari Jerman ini didasari ukuran halaman dengan proporsi 2 : 3.

Sistem *Layout* digunakan hampir pada semua bidang yang berhubungan dengan desain visual, anda mungkin pernah mendengar kata *layout* berita, *layout* rumah, *layout* web dll.

2.7 Teori Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terpan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetiknya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfir-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual (Adi Kusrianto, 2006;2) menuturkan latar belakang tipografi atau ilmu tentang huruf dimulai sejak manusia berusaha menuangkan pesan-pesan yang ingin disampaikannya melalui tulisan. Mengenal latar belakang itu diperlukan agar pembaca dapat memahami perkembangan dari tahap ke tahap budaya manusia dalam hal tulis menulis.

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Dikenal pula seni tipografi, yaitu

karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Dalam seni tipografi, pengertian huruf sebagai lambang bunyi bisa diabaikan. Dalam suatu karya desain, semua elemen yang ada pada *void* (ruang tempat elemen-elemen desain disusun) saling berkaitan. Tipografi sebagai salah satu elemen desain juga mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan. Penggunaan tipografi dalam desain komunikasi visual disebut dengan desain tipografi. Tulisan tangan adalah sederetan tanda-tanda yang mempunyai arti dan dibuat dengan tangan.

Komponen dasar daripada tipografi adalah huruf (*letterform*), yang berkembang dari tulisan tangan (*handwriting*). Berdasarkan ini, maka dapat disimpulkan bahwa tipografi adalah sekumpulan tanda-tanda yang mempunyai arti. Penggunaan tanda tanda tersebut baru dapat dikatakan sebagai desain tipografi apabila digunakan dengan mempertimbangkan *graphic clarity* dan prinsip-prinsip tipografi yang ada. Ada empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*.

Legibility adalah kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Dalam suatu karya desain, dapat terjadi *cropping*, *overlapping*, dan lain sebagainya , yang dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas daripada suatu huruf. Untuk menghindari hal ini, maka seorang desainer harus mengenal dan mengerti karakter daripada bentuk suatu huruf dengan baik. Selain itu,

penggunaan huruf yang mempunyai karakter yang sama dalam suatu kata dapat juga menyebabkan kata tersebut tidak terbaca dengan tepat. *Legibility* adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu tulisan tanpa harus bersusah payah.

Hal ini bisa ditentukan oleh:

a. Kerumitan desain huruf, seperti penggunaan serif, kontras stroke, dan sebagainya.

b. Penggunaan warna

c. Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari

Readibility adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain. Khususnya spasi antar huruf. Jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidak tepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas. Huruf-huruf yang digunakan mungkin sudah cukup *legible*, tetapi apabila pembaca merasa cepat capai dan kurang dapat membaca teks tersebut dengan lancar, maka teks tersebut dapat dikatakan tidak *readible*.

Prinsip yang ketiga adalah *Visibility*. Yang dimaksud dengan *visibility* adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Fonts* yang kita

gunakan untuk *headline* dalam brosur tentunya berbeda dengan yang kita gunakan untuk papan iklan. Papan iklan harus menggunakan *fonts* yang cukup besar sehingga dapat terbaca dari jarak yang tertentu. Setiap karya desain mempunyai suatu target jarak baca, dan huruf-huruf yang digunakan dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.

Prinsip pokok yang terakhir adalah *clarity*, yaitu kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju. Untuk suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatnya, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* adalah, *visual hierarchy*, warna, pemilihan type, dan lain-lain.

Keempat prinsip pokok daripada desain tipografi tersebut di atas mempunyai tujuan utama untuk memastikan agar informasi yang ingin disampaikan oleh suatu karya desain komunikasi visual dapat tersampaikan dengan tepat. Penyampaian informasi tidak hanya merupakan satu-satunya peran dan digunakannya desain tipografi dalam desain komunikasi visual. Sebagai suatu elemen desain, desain tipografi dapat juga membawa emosi atau berekspressi, menunjukan pergerakan elemen dalam suatu desain, dan memperkuat arah daripada suatu karya desain seperti juga desain-desain elemen yang lain. Maka dari itu, banyak kita temui desain komunikasi visual yang hanya menggunakan tipografi sebagai elemen utamanya, tanpa objek gambar.

Pemilihan jenis dan karakter huruf, serta pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan desain komunikasi visual. Dibaca tidaknya sebuah pesan tergantung pada penggunaan huruf (*typeface*) dan cara penyusunannya. Informasi semenarik apapun, bisa tidak dilirik pembaca karena disampaikan dengan tipografi yang buruk (Supriyono, 2010:19).

Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya/*style*, yaitu :

- a. Huruf klasik : Bentuknya cukup menarik dan sampai sekarang masih banyak digunakan untuk teks karena memiliki kemudahan baca (*readability*) cukup tinggi. Salah satu contoh gaya huruf ini adalah Garamond .
- b. Huruf Transisi : *Font* yang termasuk jenis ini adalah Baskerville dan sering dipakai untuk judul.
- c. Huruf Modern Roman : *Font* yang termasuk dalam Modern Roman antara lain Bodoni. Huruf ini sudah jarang digunakan untuk teks karena ketebalan tubuh huruf sangat kontras, bagian yang *vertical* tebal, garis *horizontal* dan serifnya sangat tipis sehingga sulit dibaca dan bahkan sering tidak terbaca.
- d. Huruf *sans serif* : Memiliki bagian-bagian yang sama tebalnya dan tidak memiliki kaki/ serif/ kait. Contoh huruf sans serif antara lain Arial, Helvetica, Univers, Futura, dan Gill Sans. Huruf ini kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca, namun cukup efektif untuk

penulisan judul atau teks yang pendek. Huruf ini sering digunakan dalam buku dan majalah karena memiliki citra dinamis, modern dan simpel.

- e. Huruf Berkait balok : huruf Egyptian memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku.
- f. Huruf tulis (*script*) : Jenis huruf ini berasal dari tulisan tangan (*hand-writing*), sangat sulit dibaca dan melelahkan jika dipakai untuk teks yang panjang.
- g. Huruf hiasan (*Decorative*) : Huruf ini bukan termasuk huruf teks sehingga sangat tidak tepat jika digunakan dalam teks panjang. Huruf ini lebih cocok untuk satu kata atau judul yang.

2.8 Teori Warna

Disadari atau tidak, warna memainkan peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Penelitian yang dilakukan oleh *Institute for Color Research* di Amerika (sebuah Institut penelitian tentang warna) menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk dalam waktu hanya 90 detik saja. Dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2013:72).

Marian L. David (1987:119), menggolongkan warna menjadi dua, yaitu warna eksternal dan internal. Warna eksternal adalah warna yang bersifat fisika dan faali, sedangkan warna internal adalah warna sebagai persepsi manusia, cara manusia melihat warna kemudian mengolahnya di otak dan cara mengekspresikannya.

Sudah umum diketahui bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati seseorang. Pada seni sastra baik sastra lama maupun sastra modern, puisi atau prosa, sering terungkap perihal warna baik sebagai kiasan atau sebagai perumpamaan (Dramaprawira, 2002:30).

Warna dapat dilihat dari tiga dimensi yaitu :

- a. *Hue* : pembagian warna berdasarkan nama-nama warna seperti merah, biru, hijau, kuning dan seterusnya
- b. *Value* : terang gelapnya warna
- c. *Intensity* : tingkat kemurnian atau kejernihan warna

Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan yaitu warna dingin dan warna panas. Warna-warna dingin seperti hijau, biru, biru-hijau, biru-ungu, dan ungu dapat memberikan kesan pasif, statis, kalem, damai dan secara umum kurang mencolok. Warna-warna panas seperti merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau, dan merah-ungu memiliki kesan hangat, dinamis, aktif dan mengundang perhatian (Dramaprawira, 2002:77-81).

2.9 Teori Prinsi Desain

Ada beberapa jurus *layout* yang dalam ilmu desain komunikasi visual sering disebut prinsip-prinsip desain. Rumus klasik ini perlu dipahami karena cukup efektif sebagai panduan kerja maupun sebagai konsep desain. Prinsip-prinsip desain tersebut adalah :

- a. Keseimbangan (*balance*) : pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance* yaitu dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal . Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris.
- b. Tekanan (*emphasis*) : Penekanan atau penonjolan objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara seperti dengan menggunakan warna mencolok, ukuran foto / ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen desain lain.
- c. Irama (*Rhythm*) : Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang yang berupa repetisi dan variasi.
- d. Kesatuan (*unity*) : Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur desain lainnya (Supriyono, 2010:105).

2.10 Pengertian *Vector Graphics*

Obyek berbasis *vector* adalah sebuah gambar yang terbentuk dari garis dan kurva termasuk warna dan letak posisi. Grafis jenis vektor merupakan perkembangan dari sistem grafis bitmap (*digital*). Grafis ini tidak tergantung pada banyaknya pixel

penyusunannya dan kondisi monitor karena tampilan vektor tersusun atas garis-garis.

Kelebihan gambar vektor :

- a. Ukuran file yang dihasilkan kecil, sehingga menghemat memory penyimpanan.
- b. Objek gambar Vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya.
- c. Dapat dicetak pada resolusi tertinggi printer Anda.
- d. Menggambar dan menyunting bentuk Vektor relatif lebih mudah dan menyenangkan.

Program aplikasi untuk membuat grafis vektor dan bitmap itu banyak sekali macamnya, seperti Page Maker, Corel Photo Paint, CorelDraw, Adobe Photoshop dan masih banyak lagi yang lainnya. Tetapi yang akan dibahas disini program aplikasi CorelDraw dan Adobe Photoshop (Hasto Suprayogo, 2013:17).