

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam bab III ini akan dijelaskan beberapa pengertian dan penjelasan mengenai sebuah logo yang akan digunakan dalam Kerja Praktik yang disusun menjadi sebuah laporan.

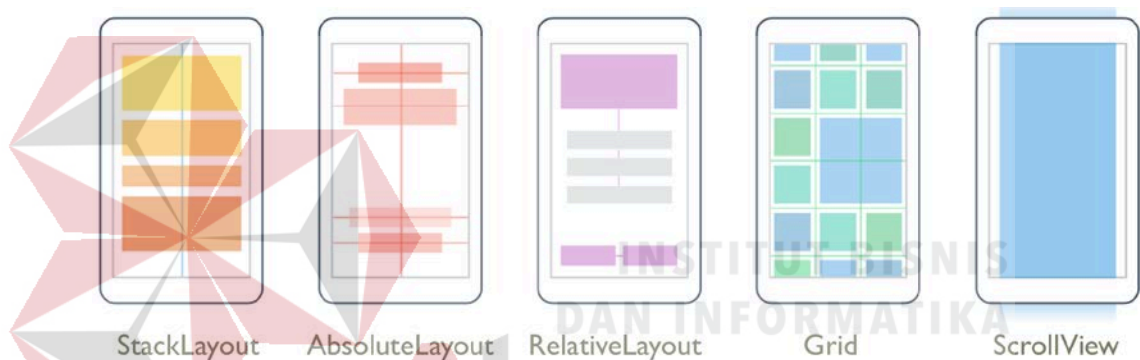
3.1 Definisi Multimedia

Multimedia memiliki berbagai macam definisi yang menjelaskan berbagai metode dan kegunaan dalam dunia kerja dan pemakaian yang digunakan. Multimedia menurut Najjar (1996), adalah penyampaian informasi menggunakan gabungan dari teks, grafik, suara, video dan animasi. Menurut Hofstetter (2001) multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio dan video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berkreasi dan berkomunikasi dari objek-objek multimediate tersebut yang lainnya dengan komputer.

Multimedia menurut Darma (2009), ditinjau dari bahasanya, terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah atau alat. Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi.

3.2 Layout

Istilah yang paling tepat untuk mengartikan *layout* adalah “tata letak” dalam sebuah karya ataupun bentuk “Layout” itu sendiri. Menurut Ana (2008) *layout artist* memiliki pekerjaan yang berfokus pada susunan dan tata letak halaman maupun logo. Seorang *layout artist* bertugas mengatur tata letak gambar/foto. Seorang *layout artist* harus memiliki kepekaan terhadap warna, tipe huruf, format teks dan tata letak grafis. Misalnya untuk pemilihan teks dengan gambar akan bagus untuk dibaca dalam beberapa waktu atau justru akan bingung.



Gambar 3.1 Layout
Sumber: www.Layout.com

3.3 Teks

Menurut Edi (2005) Teks merupakan unsur utama dalam penyusunan media. Teks juga dapat diartikan sebagai perangkat tanda yang ditransmisikan dari seorang pengirim kepada seorang penerima melalui medium tertentu atau kode-kode tertentu (Sobur, 2004 : 53).

Dalam teori bahasa, apa yang dinamakan teks tidak lebih dari himpunan huruf yang membentuk kata dan kalimat, yang dirangkai dengan sistem tanda yang disepakati oleh masyarakat, sehingga sebuah teks ketika dibaca bisa mengungkapkan makna yang dikandungnya (<http://www.kajianpustaka.com>)



Gambar 3.3 Tipografi
Sumber: [www. Tipografi.com](http://www.Tipografi.com)

Pengertian Tipografi atau dalam bahasa Inggris disebut *Typography* adalah tata huruf yang merupakan suatu teknik manipulasi huruf dengan mengatur penyebarannya pada suatu bidang yang tersedia untuk membuat kesan tertentu

dengan tujuan kenyamanan. (www.ceritadesain.com). Ada beberapa jenis-jenis huruf yang sudah diklasifikasikan oleh James Craig, antara lain sebagai berikut:

1. Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan adaah klasik, anggun, lemah gemulai, dan feminim.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀ
 ÅÉÎÕØÜabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 mnopqrstuvwxyzàåéîõ
 ø&1234567890(\$£.,!?)

46

Gambar 3.4 Roman
 Sumber: www. Roman.com

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀ
 OPQRSTUVWXYZÀ
 ÅÉÎÕØabcdefghijklm
 nopqrstuvwxyzàåéîõø
 &1234567890(\$£€.,!?)

44

Gambar 3.5 Roman
 Sumber: www. Roman.com

2. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.



Gambar 3.6 Script
Sumber: [www. Script.com](http://www.Script.com)



Gambar 3.7 Script
Sumber: www. Script.com

Keterbacaan (readability) dalam tipografi adalah tingkat kenyamanan atau kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh jenis huruf, ukuran, pengaturan yang termasuk didalamnya alur spasi kerning perataan dan sebagainya, serta kontras warna terhadap latar belakang.

3.5 Elemen Teks

Elemen teks adalah suatu karakter yang akan dimunculkan didalam sebuah logo yang menjadi sebuah bentuk atau hanya mewakili teks pada perusahaan yang bertujuan untuk mewakili karakter perusahaan tersebut, sehingga didapatkan logo yang berbeda dengan perusahaan yang lainnya.

1. Judul (*Headline*)

Suatu logo biasanya diawali oleh beberapa kata singkat yang biasanya disebut dengan judul/mascot kata. Biasanya pada logo diberi ukuran besar untuk menarik perhatian pembaca dan menjadi pembeda dari logo yang lain.



Gambar 3.8 Judul
Sumber: [www. Judul.com](http://www.Judul.com)

2. Deck/Lead/Taiching

Merupakan gambaran singkat yang dibicarakan di *bodytext*. Letak penempatan biasanya diantara judul dan *bodytext*.



Gambar 3.9 Deck/Lead/Taiching

Sumber: [www. Deck.com](http://www.deck.com)

3.6 Elemen Visual

elemen visual adalah, sebuah logo akan ditampilkan bukan hanya menggunakan sebuah teks saja tapi melainkan memiliki sebuah symbol dari suatu gambar pribadi dan juga bias diambil dari hewan yang dapat mewakili sebuah karakter perusahaan.

1. Foto

Fungsi foto dalam sebuah logo bukan hanya sebagai ilustrasi sebuah gambar. Namun, penyajian foto dalam bagian logo adalah membuat suatu makna tertentu yang menarik.



Gambar 3.10 WWF
Sumber: www.Logo.com



Gambar 3.11 Yamaha
Sumber: www.Logo.com

2. *Artworks*

Segala jenis karya seni bukan fotografi baik berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan lainnya yang dibuat baik secara manual maupun dengan aplikasi komputer.



Gambar 3.12 artworks

Sumber: www.art.com

3. Garis

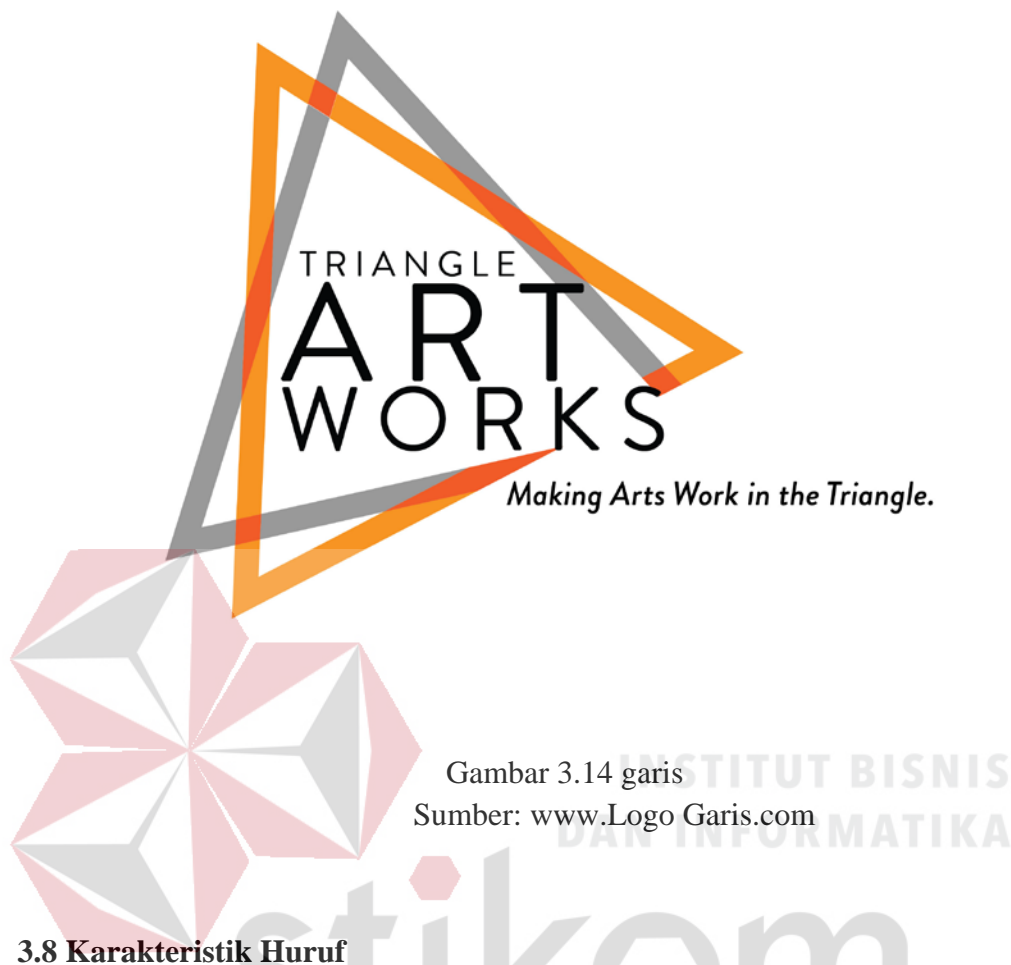
Elemen desain yang dapat memberikan kesan estetis pada suatu karya desain.

Garis mempunyai sifat fungsional yakni membagi suatu area, garis juga bisa menjadi penyeimbang berat dan elemen pengikat desain supaya terjaga kesatuannya.



Gambar 3.13 garis

Sumber: www.LogoGaris.com



3.8 Karakteristik Huruf

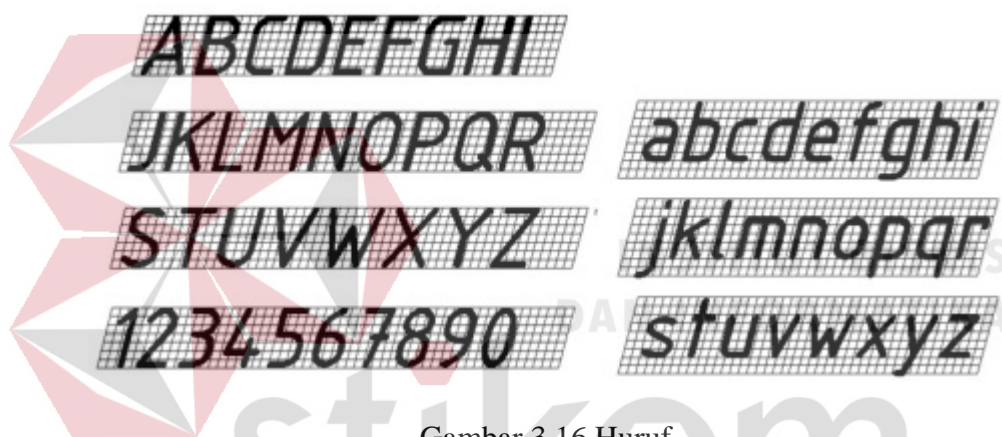


Gambar 3.15 Karakter Huruf
Sumber: www.karakterhuruf.com

Dalam pembuatan layout sebuah surat kabar terdapat elemen berupa teks. Saat ini banyak *software* pengolah kata yang menyediakan pemilihan jenis huruf dan karakteristik seperti normal, tebal (*bold*), miring (*talics*), garis bawah (*underline*), serta beberapa kombinasi lainnya.

1. Huruf Miring (*Italics*)

Huruf italic akan menarik mata karena kontras dengan teks normal. Huruf miring ini biasa digunakan untuk kalimat atau kata yang memiliki makna ganda, bahasa asing.



Gambar 3.16 Huruf

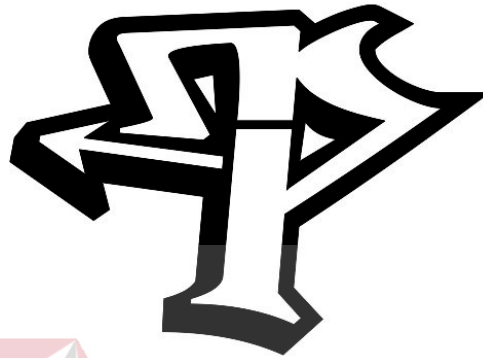
Sumber: www.karakterhuruf.com

2. Huruf Tebal (*Bold*)

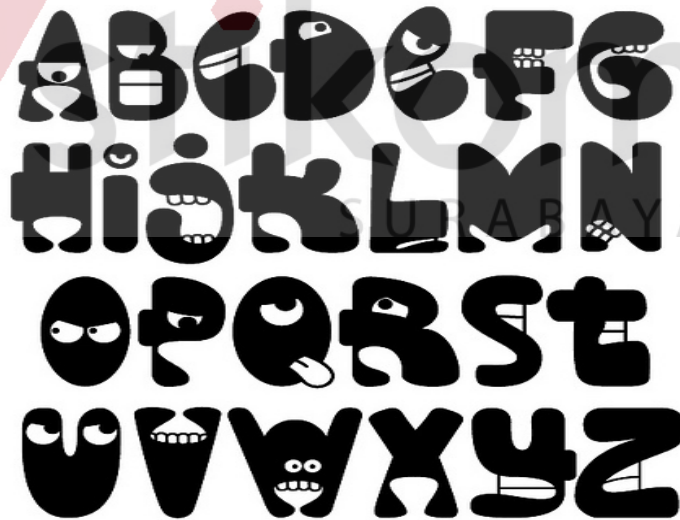
Huruf tebal juga mengundang perhatian karena kontras dengan huruf normal.

Huruf tebal ini biasa digunakan untuk sebuah judul, huruf yang menarik perhatian, *caption*.

GRAFFITIALPHABET.ORG



Gambar 3.17 Karakter Huruf
Sumber: www.karakterhuruf.com



Gambar 3.18 Karakter Huruf
Sumber: www.karakterhuruf.com

3. Huruf Bergaris Bawah (*Underline*)

Garis bawah opada teks menandakan adanya suatu yang “penting”.



Gambar 3.19 Karakter Huruf
Sumber: www.karakterhuruf.com

4. Huruf Kapital

Huruf kapital dapat diartikan sebagai perintah atau amarah. Huruf kapital bisa digunakan untuk pembuatan judul.



Gambar 3.20 Karakter Huruf Kapital
Sumber: www.karakterhuruf.com

3.9 Logo

Logo/icon perusahaan ialah sebuah media yang memberikan informasi mengenai nama, karakter, ciri kas dan tujuan dari perusahaan itu sendiri “arti dalam logo”. Tulisan-tulisan yang terdapat dalam sebuah logo atau sebuah icon/symbol dihasilkan oleh perusahaan bertujuan agar masyarakat mengerti dan mudah untuk diingat mengenai sebuah produk ataupun hanya sebuah jasa.

Logo merupakan suatu gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu, terkadang logo dapat mewakili suatu arti dari perusahaan tertentu, daerah, organisasi, negara, lembaga dan hal lainnya yang membutuhkan sesuatu kesatuan antara tulisan dan gambar menjadi pengganti dari nama/arti sebenarnya. Logo harus memiliki filosofi dan kerangka dasar berupa suatu konsep dengan memiliki tujuan dan dapat melahirkan suatu sifat yang berdiri sendiri atau mandiri. Logo pun memiliki berbagai warna dan ciri khas terhadap gambar yang ditampilkan baik secara visual maupun secara langsung.



Gambar 3.21 Logo Apple
Sumber: www.KarakterLogo.com