

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Desain

Keunggulan bersaing perusahaan, sesungguhnya adalah keunggulan komunikasi sehingga masalah dalam bersaing adalah masalah dalam penyampaian pesan kepada benak konsumen. Dalam komunikasi, kita harus mempertajam pesan agar masuk di pikiran konsumen. Dengan tampilan desain layout yang menarik dapat membantu mempertajam pesan tersebut. Karena kelebihan layout adalah menarik indera, minat dan merupakan gabungan antara pandangan dan gerakan.

Strategi merancang pesan yang sukses dibutuhkan pengembangan strategi kreatif dan eksekusi strategi kreatif. Kreativitas adalah kemampuan untuk menyajikan gagasan atau ide baru.

2.2 Merancang Isi

Merancang isi merupakan komersialisasi dari merancangan konsep atau implementasi dari strateg kreatif. Merancang isi meliputi mengevaluasi dan memilih daya tarik pesan, gaya dalam mengeksekusi pesan, dan kata (tema).

Merancang desain buku menu merupakan simbiolisasi dari konsep atau implementasi dari strategi kreatif suatu program perusahaan. Konsep pembuatan desain meliputi :

2.2.1 Membuat desain dengan mengangkat tema yang dimiliki oleh restoran yang dibuat.

2.2.2 Menggunakan kombinasi warna yang menarik sesuai dengan tema restoran yang dibuat.

2.2.3 Memberikan gambar produk makanan yang bagus dan menarik

2.2.4 Finishing dalam tahap pencetakan harus rapi

2.2.5 Menggunakan bahan yang dapat bertahan lama

2.3 Merancang Grafis

2.3.1 Merancang Garis

line is an abstraction boundaries but not actual line in nature

Demikian pendapat Rathbunden Hayes mengenai garis. Garis adalah sesuatu yang abstrak, ia merupakan tapal batas tetapi tidaklah sebagai garis-garis yang nyata dalam alam. Pendapat - pendapat lain tentang garis masih banyak lagi antara lain yang dapat dijadikan pedoman dalam seni ialah pendapat Henry N. Rasmussen; bahwa garis itu adalah :

1. Sebuah goresan atau coretan kaligrafi.
2. Sebuah batas/limit dari sesuatu ruang, benda, warna dan tone.

Sedangkan ukuran dari pada garis itu tak tentu, hanya mempunyai dimensi memanjang serta mempunyai arah. Mempunyai sifat – sifat seperti : pendek, panjang, vertical, horizontal, lurus, melengkung, berombak, dan sebagainya.

2.3.2 Merancang Bentuk

Bentuk merupakan gambaran umum dari suatu yang tertutup. Banyak cara dalam melukiskan bentuk pada dua dimensi. Salah satu cara untuk melukiskan bentuk adalah dengan garis. Garis dapat digunakan untuk menggambarkan bentuk yang datar. Bentuk dapat di isi dengan warna, nada, atau tekstur. Bagaimana bentuk tersebut digambarkan menampilkan kualitasnya.

Cara lain untuk menggambarkan bentuk adalah menggunakan warna dan kolase. Daerah warna grey yang dihasilkan dari hitam dan putih merupakan bentuk yang tidak di buat dengan garis, dengan demikian warna jelas dengan garis. Kolase adalah aktivitas memotong dan menempelkan material dengan sedikit berbeda, seperti renda, kertas, dan gambar ilustrasi pada permukaan 2 dimensi.

2.3.3 Merancang Warna

Warna adalah unsur seni yang mudah menyentuh jiwa manusia. Oleh karena itu banyak kemungkinan yang kita capai dalam bergaul dengan warna.

Warna adalah pembiasan sinar, berdasarkan pengelihatannya, dari sinar matahari. Selain itu ada warna berupa pigmen / bahan dari merah, kuning, biru, atau hasil campuran dari warna di atas. Dapat di bedakan menjadi 3 macam, yaitu:

1. Panas – dinginnya warna : perbedaan nama-nama warna
2. Terang – gelapnya warna : harga – harga warna
3. Cerah – suramnya warna :kekuatan – kekuatan warna.

Nama warna secara universal adalah :

1. Primary :Merah, Biru, Kuning
2. Binary :Hijau, Ungu, Jingga
3. Tertier : (KH+KJ) – (BU+MU) – (BU-MJ).
4. Quaternary : (KH+KJ) – (MU+MU) dsb.

Bagaimana mempergunakan warna ??

1. Sebenarnya tidak ada hukuman tertentu/pasti, yang jelas haruslah di kerjakan penuh kecintaan.
2. Haruslah mempunyai pengetahuan tentang pembuatan warna. Dalam kepentingan komposisi, warna dapat mencapai keseimbangan secara menyeluruh (unity) sebagai berikut :
 - a. Daerah yang luas harus ditenangkan sedangkan daerah yang kecil harus dikontraskan.
 - b. Keseimbangan warna cerah dan warna suram; daerah kecil harus di cerahkan, daerah luas harus di suramkan.
 - c. Keseimbangan dari warna gelap – gelap terang :
 - (1.) Keseimbangan dari warna complementasinya.
 - (2.) Keseimbangan melalui selang – seling atau pengulangan supaya ada kesatuan.

2.3.4 Prinsip Dasar Desain

Prinsip dasar desain merupakan prinsip keseimbangan, prinsip titik focus, prinsip irama, dan prinsip kesatuan. Prinsip – prinsip ini harus di ketahui untuk menghasilkan desain yang baik untuk tampilan atau layout.

1. Prinsip keseimbangan

Keseimbangan ini perlu sekali dalam pembuatan komposisi. Ada 2 macam bentuk keseimbangan, yaitu :

- a. Keseimbangan simetris (mempunyai berat dan terbagi sama pada tiap – tiap bagian).
- b. Keseimbangan asimetris (mempunyai keseimbangan yang tersembunyi dan tidak terbagi sama).

2. Prinsip titik focus

Pusat perhatian, di dalam bentuk desain tersebut harus ada sesuatu yang menjadi pusat perhatian (Point Of Interest).

3. Prinsip irama

Irama adalah suatu gerak yang teratur, yang berhubungan, sehingga akan selalu ada pengulangan – pengulangan yang teratur. Gerak-gerak itu akan mengakibatkan suatu arah kemudian menjadi irama. Dalam hal ini irama tidak dibentuk terbatas dari garis saja, namun semua unsur – unsur seni lukis bisa membentuk irama.

4. Prinsip kesatuan

Kesatuan dalam hal ini adalah suatu bentuk yang unsur-unsurnya mempunyai saling hubungan.

Bentuk yang kita maksud dapat dicapai dengan cara sebagai berikut :

- a. Di dalam bentuk tersebut harus ada kontras, berlaku untuk semua unsur (goresan, irama, warna, teksture, dan sebagainya)
- b. Peralihan di harapkan di dalam bentuk itu juga ada peralihan dari unsur – unsur bentuknya supaya tidak tampak kaku.
- c. Selingan / variasi
- d. Di samping ada pengulangan – pengulangan supaya tidak menjemukan harus ada selingan / variasi.

2.3.5 Merancang desain

Buku menu restoran haruslah menarik dan dapat mengkomunikasikan pesan tentang deskripsi sebuah makanan dan akhirnya di harapkan tercapainya tujuan dari pemilik perusahaan, yaitu menumbuhkan minat beli pada benak konsumen. Membuat tema dan konsep tentang desain layout buku menu di antaranya dengan memilih warna yang sesuai dengan konsep awal restoran. Hal ini ditujukan agar menadi satu kesatuan desain agar timbul brand untuk sebuah restoran itu sendiri.

Dengan memberikan desain menu yang menarik dan gambar ilustrasi produk makanan dan minuman yang bagus, disertakan juga komposisi dalam desain yang pas diharapkan konsumen tidak bosan disaat konsumen melihat dan menimbulkan rasa untuk ingin membeli makanan atau minuman. Selain itu juga konsumen langsung mengetahui deskripsi tentang makanan tersebut tanpa harus bertanya lagi.

2.3.6 Gambar ilustrasi makanan

Gaya eksekusi pesan dalam visual yang sangat populer saat ini adalah fotografi. Dengan gambar ilustrasi yang baik, kita dapat mengkomunikasikan pesan apa yang ingin disampaikan. Selain itu juga tidak terlihat monoton hanya dengan tulisan melainkan disajikan visual produk yang dijual.