

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Desain Grafis

Desain grafis terdiri dari dua buah kata yaitu desain dan grafis, desain merupakan proses atau perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang. Sedangkan grafis memiliki arti titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak. (<http://photoshop.otodidak.info/articles-graphic/pengertian-desain-grafis/#more-41>). Jadi dengan demikian desain grafis merupakan kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang biasa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus atau sangat berguna dalam bidang gambar.

Menurut Freiza Reihan dalam buku panduan praktis desainer grafis menyebutkan bahwa fungsi desain adalah mempengaruhi pikiran, memberikan sebuah komunikasi, memperbanyak informasi, dan menciptakan sebuah berita baru. Ada tiga kategori desain yaitu surealis, komersial, konseptual. Dengan adanya kategori desain tersebut maka seorang desainer grafis harus mengerti mengenai bentuk, warna, huruf, angka dan lainnya. Semuanya itu harus mampu diterapkan dalam bentuk apa saja yang dikehendaki, dan tentunya harus menjual. Tentu saja seorang desainer grafis harus mampu mengoperasikan sebuah perangkat visualisasi seperti fotografi, modeling, packaging, gambar dan lain-lain.

2.2 Elemen-Elemen Dasar Desain Grafis

Menurut Andy dalam buku menjadi seorang desainer, 2005, Elemen-elemen dasar desain grafis adalah sebagai berikut:

1. Warna

Warna merupakan elemen yang tak terpisahkan atau yang terpenting dalam sebuah desain grafis. Warna memiliki 3 karakteristik yaitu:

- a. Hue: Fungsinya membuat perbedaan antara warna yang satu dengan warna yang lain
- b. Tone: berhubungan dengan kualitas dari sifat terang, gelap, dan pencahayaan warna
- c. Chroma: berhubungan dengan saturasi (intensitas) warna

Warna juga dapat mewakili sebuah emosi kemarahan, kehangatan, kekuatan, kemurnian dan emosi-emosi lainnya. Berikut ini contoh-contoh warna dan maknanya:

- a. Hitam: memiliki makna kekuasaan, kekuatan, namun juga terkadang memiliki arti misterius
- b. Putih: memiliki arti kepolosan dan kemurnian
- c. Merah: Semangat dan berani
- d. Biru: memiliki arti damai, tenang dan kesetiaan
- e. Hijau: Segar dan baik untuk relaksasi
- f. Ungu: memiliki arti royal, mewah dan kekayaan

2. Garis

Garis merupakan kombinasi dari titik-titik yang saling berhubungan untuk membentuk sebuah objek. Garis memiliki beberapa variabel dan dapat

digunakan untuk membuat perbedaan efek: ukuran,, bentuk, posisi, jumlah, interval, kepadatan dan arah. Garis memiliki beberapa bentuk seperti berikut:

- 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 ekspresi yang menggambarkan keadaan tak menentu
- d. Garis yang membentuk gelombang: merupakan adanya suatu irama

3. Titik

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

4. Bentuk

Bentuk merupakan suatu wujud yang menempati ruang dan biasanya memiliki dimensi dua atau tiga, yang biasanya disebut 2 dimensi dan 3 dimensi

5. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan, atau gambaran dari suatu permukaan benda atau bagian darinya. Ada beberapa jenis tekstur, diantaranya adalah:

- a. Tekstur halus: tekstur dengan kualitas permukaan datar yang berkarakter halus
- b. Tekstur semu: tekstur dengan kualitas permukaan datar yang memiliki kesan keras, menonjol dan memiliki kesan dalam

c. **Tekstur nyata**

Tekstur dengan kualitas permukaan bidang yang menonjol atau memiliki nilai raba kuar diatas permukaan bidang datar.

2.3 Prinsip-prinsip Desain Grafis

Dalam membuat suatu desain yang mampu 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.(Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984)

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 dari pada 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

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

a. Ritme, repitisi, dan dominasi

- 1) Ritme, repitisi, dan dominasi merupakan transisi, penghubung bagi tercapainya suatu kesatuan hubungan dari unsur-unsur sehingga terwujudnya harmoni dalam bidang gambar. Harmoni menyebabkan tercapainya kesatuan, sedangkan ritme, repitisi, dan dominasi merupakan faktor yang esensi untuk mencapai harmoni. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984). Ritme dalam seni rupa adalah suatu susunan teratur yang ditimbulkan dari pengulangan sebuah atau beberapa unsur sehingga menimbulkan atau memberi kesan keterhubungan yang kontinyu dan kesan gerak. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984)
- 2) 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 kedalam suatu kesatuan. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984)

- 3) 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 kesatuan hubungan. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984)

b. Gradasi, kontras, dan discord

- 1) Gradasi adalah suatu deret tangga dimana suatu kekontrasan telah dijembatani oleh suatu rangkaian dari suatu kesamaan, peralihan atau langkah yang selaras. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984)
- 2) 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. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984)
- 3) Discord adalah ekstrim kontras (sangat kontras), dimana kontras tersebut terdiri dari berbagai unsur, misal kontras dalam warna, shape, ukuran, dan arah. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984).

3. Keseimbangan (Balance)

Dalam desain keseimbangan adalah suatu kondisi atau kesan berat, tekanan, tegangan, sehingga menghasilkan kesan stabil. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984). 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 lawanya. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984). Pada dasarnya komposisi menyangkut tata letak dalam melahirkan suatu bentuk ungkapan atau ide, di mana kesatuan hubungan, keserasian merupakan hakikat utama dalam sebuah komposisi. Hal yang tak kalah pentingnya adalah keseimbangan, akan ada atau tidaknya tekanan (*aksen, emphasis*) atau pusat perhatian (*center of view*) dalam komposisi. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984)

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. (Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984

2.4 Pengertian Booth ATM

Menurut Mangyus Putrama booth adalah panggung mini beserta aksesoris yang ada di dalamnya yang digunakan sebagai ajang promosi produk, jasa, maupun branding. Sedangkan ATM menurut Ricijacson adalah alat elektronik yang diberikan oleh bank kepada pemilik rekening yang dapat digunakan untuk bertransaksi secara elektronik seperti mengecek saldo, mentransfer uang dan juga mengambil uang dari mesin ATM tanpa perlu dilayani seorang teller. Setiap pemegang kartu diberikan PIN (personal identification number), atau nomor pribadi yang bersifat rahasia untuk keamanan dalam penggunaan ATM.

Dengan demikian booth ATM merupakan tempat yang disediakan oleh pihak bank kepada pemilik rekening yang dapat digunakan untuk bertransaksi secara elektronik. Sedangkan fungsi dari booth ATM ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengecek saldo
2. Untuk mentransfer data
3. Untuk pengambilang uang

Dengan fungsi diatas maka para pemilik rekening bisa langsung datang ke ATM tanpa pergi langsung ke bank.