

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.3 Desain Grafis**

Menurut Blanchard (1986) mendefinisikan desain grafis sebagai suatu seni komunikasi yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan. Dari definisi itu dapat disimpulkan bahwa produk dari desain grafis merupakan gambaran visual yang merupakan suatu karya seni yang komunikatif yang dapat digunakan pada segala permukaan. Jadi di dalam membuat suatu desain yang mampu menarik perhatian orang yang melihat, tentunya harus mengetahui elemen-elemen desain grafis.

#### **3.4 Elemen-Elemen Desain Grafis**

Desain grafis mempunyai beberapa elemen, diantaranya:

1. Titik

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

2. Garis

Garis merupakan dasar yang dapat dibentuk untuk membuat huruf, grafik dan elemen desain grafis lainnya. Menurut Gerald A. Silver, garis mempunyai fungsi tertentu yang pada dasarnya digunakan untuk mengarahkan arah dari gerakan mata melihat elemen di dalam karya desain grafis. Garis terdiri dari 6 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. Kombinasi keduanya merupakan pedoman untuk mengarahkan gerakan ke empat arah

- d. Bentuk diagonal merupakan suatu ekspresi yang menggambarkan keadaan tak menentu
- e. Garis yang berbentuk gelombang merupakan adanya suatu irama
- f. Garis dapat mempertegas atau menggambarkan adanya suatu gerakan

Dengan demikian garis dapat dijadikan alat untuk dapat mengarahkan mata agar melihat elemen-elemen desain grafis ketika pembaca mulai memasuki dan meninggalkan halaman.

### 3. Bentuk

Bentuk merupakan suatu wujud yang menempati ruang dan biasanya mempunyai dimensi dua atau tiga.

Terdapat dua kategori bentuk:

#### a. Bentuk Alami

Bentuk bebas berubah-ubah yang masing-masingnya mempunyai karakteristik seperti benda aslinya.

Contoh: gambar seorang gadis dan seorang nenek, keduanya merupakan gambar bentuk alami manusia yang mengalami perubahan bentuk.

#### b. Bentuk Geometris

Merupakan suatu hasil pengamatan manusia yang digambarkan dari kenyataan yang disederhanakan.

Contoh: Kumpulan dari bentuk segi empat yang berurutan dan mempunyai tinggi yang tidak beraturan merupakan gambar yang dapat dianggap sebagai kota metropolitan sebagai hasil pengamatan dari kenyataan yang disederhanakan.

### 4. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan, atau gambaran dari suatu permukaan benda atau bagian darinya.

### 5. Warna

Merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh di dalam membantu menjadikan komposisi suatu desain menjadi menarik perhatian.

Menurut Russell dan Verrill (1986: 416) dijelaskan bahwa warna dapat digunakan untuk beberapa alasan, khususnya dalam periklanan, diantaranya :

- a. Warna merupakan alat untuk dapat menarik perhatian
- b. Beberapa produk akan menjadi lebih realistis, jika ditampilkan dengan menggunakan warna
- c. Dapat memperlihatkan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu di dalam karya desain
- d. Warna dapat memperlihatkan suatu mood tertentu yang menunjukkan akan adanya kesan psikologis tersendiri.

Menurut Prof. Hideaki Chijiwa dikatakan bahwa karena “warna yang harmonis merupakan suatu hasil penerapan ilmu pengetahuan dan seni yang mengikuti aturan-aturan khusus,” maka dengan demikian penguasaan mengenai warna merupakan suatu keharusan bagi para desain grafis. Teks dan gambar merupakan satu pasangan yang saling melengkapi. Isi teks akan lebih mudah dimengerti jika dapat divisualisasikan dengan gambar. Sama halnya dengan gambar akan lebih jelas lagi jika disertai keterangan dari gambar tersebut.

### **3.3 Prinsip-Prinsip Desain Grafis**

Dalam membuat sebuah desain grafis, harus memenuhi beberapa prinsip berikut ini:

#### **1. Kesederhanaan**

Proses menentukan dan mempertimbangkan kompleksitas elemen-elemen untuk dijadikan sederhana. Penyederhanaan disini bukan dalam arti mengurangi suatu elemen yang justru akan mengurangi makna dari pesan yang sesungguhnya.

#### **2. Penekanan**

Digunakan untuk menonjolkan suatu bagian elemen yang akan diperlihatkan sehingga pembaca langsung akan melihat apa yang ditonjolkan tersebut.

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk memberi penekanan pada elemen desain grafis, yaitu :

- a. Perubahan dan penggunaan corak huruf cetak (*Bold dan Italic*) yang fungsinya sebagai “cues” atau “prompting”
- b. Penggunaan warna tertentu yang kontras satu sama lainnya
- c. Menggunakan tekstur sebagai latar belakang dari elemen yang akan ditonjolkan
- d. Memperbesar bagian tertentu dari elemen
- e. Memasukkan bagian yang akan ditonjolkan ke dalam suatu frame atau box
- f. Menggunakan alat Bantu tipografi
- g. Pengulangan elemen desain

### 3. Keseimbangan

Merupakan suatu aturan yang berusaha agar hasil penempatan elemen di suatu halaman mempunyai efek seimbang.

Terdapat dua macam keseimbangan yaitu:

#### a. Keseimbangan Formal

Digunakan untuk mengatur tata letak dari elemen-elemen desain grafis yang bertujuan agar dapat membawakan pesan yang berkesan formal dalam arti aman, dapat dipercaya dan bergengsi. Pada dasarnya bahwa semua elemen yang ditempatkan mempunyai kesan seimbang baik jika dilihat dari sisi kiri maupun kanan, atas dan bawah.

#### b. Keseimbangan Informal

Pada dasarnya setiap elemen-elemen yang disusun mempunyai kesan yang seimbang walaupun terdapat cara pengaturan yang mempunyai variasi yang tidak sama. Prinsip ini digunakan untuk menggambarkan adanya suatu dinamika, energi, dan pesan yang tidak bersifat formal.

### 4. Harmoni

Prinsip ini berhubungan dengan prinsip lainnya yaitu keseimbangan dan kesatuan dalam arti keseimbangan dan kesatuan yang disertai dengan keselarasan.

Ada dua pertimbangan dalam mewujudkan prinsip ini, yaitu :

a. Bentuk Harmoni

Dicapai melalui penempatan yang tepat dari elemen desain yang dinyatakan dan divisualisasikan (Teks dan Ilustrasi) sesuai dengan bentuk dan ukuran halaman (Landscape dan Potrait)

b. Nada Harmoni

Merupakan kesatuan yang selaras antara nada-nada nuansa warna dari setiap elemen dengan keseluruhan karya desain.

5. Kesatuan

Suatu hubungan dari elemen-elemen desain (yang tadinya berdiri sendiri dan mempunyai ciri-ciri sendiri) yang disatukan menjadi suatu yang baru dan mempunyai fungsi yang baru dan utuh pula.

6. Kontras

Prinsip ini berhubungan dengan cara mengkomunikasikan pesan yang disesuaikan dengan kelompok sasaran. Prinsip ini bertujuan, untuk lebih menjadikan visualisasi pesan lebih hidup dalam penyampaian isi pesan melalui perbandingan proporsi penggunaan ruang di halaman.

Prinsip-prinsip desain grafis ini semua merupakan bahan pertimbangan dalam penempatan elemen yang menjadikan bentuk visual dari pesan menjadi menarik dan menyenangkan.

### 3.4 Pengertian Web Interaktif

Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, atau video maupun gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis

maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang terkait dimana masing-masing digabungkan dengan jaringan (hyperlink).

### **3.6 Peran Web dalam Dunia Bisnis**

Muatan informasi yang dapat ditampung oleh media ini telah memungkinkan terjadinya percepatan pengembangan suatu usaha, apabila digunakan dalam sebuah perusahaan, web dapat dijadikan sebagai company profile, marketing tools, encyclopedia dan berbagai bentuk kebutuhan penyimpanan data lainnya.

Secara lebih spesifik, web interaktif dapat menyimpan data berupa foto, animasi, teks, tabel, diagram dan bentuk-bentuk data lainnya dengan lebih menarik. Kemampuan ini telah menjadikan web interaktif sebagai bentuk kebutuhan yang amat diperlukan oleh sebagian besar pelaku dunia usaha saat ini (tentunya dengan bantuan penulis script sebagai pelengkap Interaktif). Sejalan pula dengan semakin dituntutnya kinerja yang efektif dan efisien serta performance selalu up to date.

