

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, kemudahan akan informasi semakin dibutuhkan, salah satunya penyampaian informasi yang paling efektif dengan menggunakan multimedia. Multimedia menggunakan beberapa media untuk menyampaikan informasi antara lain : teks, audio, grafis, animasi, video dan interface. Multimedia biasanya digunakan sebagai informasi dalam berbagai format digital dan seni visual untuk menjelaskan suatu karya menggunakan media lebih dari satu.

Mengutip dari Robin dan Linda, Suyanto (2003: 21) mengartikan Multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafis, animasi, audio dan gambar video.

Definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan Hofstetter (2001), Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafis, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto dan Hoffetter,2003: 21). Kelebihan inilah yang menyebabkan tampilan multimedia lebih dinamis dan menyenangkan bagi user.

3.2 Media Cetak

Media cetak khususnya koran, sederajat dengan media sebagai sarana komunikasi dimana menyampaikan pesan dan informasi mengenai suatu hal yang baru. Koran merupakan salah satu media yang di dalamnya terdapat berbagai informasi yang akan diberikan nara sumber yang bersangkutan kepada pembaca.

Muatan Informasi yang dapat ditampung oleh media cetak telah memungkinkan terjadinya percepatan pengembangan suatu usaha, pengembangan informasi dan keadaan suatu tempat. Koran dapat dijadikan sebagai media iklan, inventarisasi sarana dan prasarana dan berbagai bentuk lainnya.

3.3 Teori Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstrak symbol-simbol yang biasa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan atau pun disiplin ilmu yang digunakan.

Desain grafis adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi atau di situs web yang menarik, dengan cara logis. Ketika desain selesai maka menarik perhatian, menambah nilai dan meningkatkan minat audiens, simple, terorganisir, memberikan penekanan selektif dan menciptakan kesatuan yang utuh. (Arwan, 2009).

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk didalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar dan tata letak. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majala dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis biasa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

Langka-langka dalam Proses Desain Grafis :

1. Menganalisis audiens.
2. Menentukan tujuan dan pesan.
3. Memutuskan dimana dan bagaimana anda akan muncul (apakah ia akan menjadi publikasi cetak, presentasi atau situs web)
4. Menentukan tujuan.
5. Mengatur teks dan gambar.
6. Pilih format yang sesuai dan tata letak.
7. Pilih sesuai typefaces, jenis ukuran, jenis gaya dan spasi.
8. Menambah dan memanipulasi grafis.
9. Mengatur teks dan gambar.
10. Proses proofing.
11. Memberpaiki dan menyempurnakan.

3.4 Elemen-Elemen Desain Grafis

Elemen desain adalah alat yang nyata dalam mewujudkan prinsip-prinsip desain. Element ini adalah bagian utama sebuah desain. Elemen desain tersebut adalah garis, bentuk, ukuran, warna dan tekstur.

- Garis

Garis membantu menggabungkan dua bidang berbeda, membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak. Dengan kemampuan yang baik penggunaan garis dapat meningkatkan keterbacaan, bentuk dan pesan sebuah desain.

- Bentuk

Bentuk hati sebuah contoh, dapat menyampaikan arti yang universal dan pada saat bersamaan dapat menjadi bagian utama dalam sebuah desain. Ukuran, elemen desain lainnya yang membuat perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya dalam satu halaman desain.

- Warna

Desainer grafis biasanya menggunakan elemen warna untuk menyampaikan kesan yang diinginkan. Warna pastel dan cerah memberikan kesan rama, menyenangkan, sementara warna lebih gelap memberikan kesan kalem. Penggunaan warna sangat membantu dalam memberikan keseimbangan dalam sebuah desain.

- Elemen tekstur

Tekstur menggambarkan sebuah bentuk dengan visualisasi permukaanya. Ini bias dihasilkan dengan menggunakan garis, bentuk atau foto khusus tentang suatu

permukaan. Pemilihan tekstur yang baik dapat menghidupkan suatu gambar yang datar atau biasa saja.

- Ruang

Ruang membuat kita dapat merasakan jauh-dekat, tinggi-rendah, panjang-pendek, kosong-padat, besar-kecil, dan lain-lain. Ukuran tersebut besarnya relative. Besar menurut anda belum tentu sama dengan besar menurut orang lain. Ukuran-ukuran tersebut muncul karena ada pembanding.

Dalam desain grafis, kita memerlukan ruang untuk menempatkan komponen grafis seperti gambar, teks, dan lain-lain. Tetapi jangan sampai menghabiskan ruang desain.

Ruang kosong bukan berarti ruang yang tidak bermanfaat atau ruang yang harus diisi. Justru ruang kosong adalah termasuk juga komponen desain grafis. Dengan memanfaatkan ruang tersebut, desain kita akan terlihat mudah dicerna, focus, sehingga lebih komunikatif dan menarik.

- Ukuran

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan mana objek yang akan kita tonjolkan atau mau dipublikasikan. Karena dengan menggunakan unsur ini anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada objek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

Memanfaatkan dan menyeimbangkan element desain adalah pekerjaan sesungguhnya dalam mendesain. Untuk mencapai hal ini haruslah mengikuti

aturan-aturan dan prinsip-prinsip desain, sehingga didapatkan desain grafis yang efektif dalam menyampaikan pesannya.

3.5 Prinsip-Prinsip Desain Grafis

Dalam bekerja desainer grafis harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik. Prinsip-prinsip desain yang akan dijelaskan di bawah ini bukanlah sebuah nilai mati bahwa desain yang paling baik adalah seperti apa yang dikandung dalam prinsip tersebut. Tetapi sekedar anjuran beginilah seharusnya desain, karena sesungguhnya tidak ada penilaian bagus atau jelek atas sebuah desain. Semuanya itu tergantung selera desainer grafis, klien dan khalayak yang menjasi sasaran pesan.

Hal ini ditegaskan pakar desain grafis, Danton Sihombing dalam majalah Cakram “*sihombing, Danto, Konsep Desain Grafis Dalam Desain Publikasi, Majalah Cakram, Mei, 2004*” : **Penilaian karya desain grafis sesungguhnya adalah menguji tingkat kelayakannya, dalam arti tidak ada karya desain grafis yang benar ataupun yang salah.** Hal ini dinilai efektivitasnya dalam memberikan solusi terhadap masalah desain yang dihadapinya. Prinsip-prinsip desain grafis adalah sebagai berikut :

- **Kesederhanaan**

Banyak pakar desain grafis menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desain. Hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya, huruf judul (*headline*), subjudul dan tubu berita (*body text*) sebaiknya jangan menggunakan

jenis font yang ornamental dan rumit, seperti huruf *blackletter* yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (Keep It Simple Stupid). Prinsip ini dapat diterapkan dengan menggunakan elemen ruang kosong (*white space*) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris.

- **Keseimbangan**

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan formal (simentris) dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh dan harmoni. Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Misalnya dalam desain kartu nama desain dibuat dengan *full color*. Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka media desain yang berbeda logo tersebut dibuat dengan warna duo tone.

- **Kesatuan**

Dalam mendesain, pasti terjadi suatu proses dimana unsur-unsur yang mendukung desain tersebut mengalami penyatuan secara utuh, yakni akhirnya menggambarkan hubungan individu terhadap objek-objek visual. (*Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs Arifial Arsad Hakim, 1984*). Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Contohnya adalah boks grafis yang dibuat litbang KOMPAS.

Ilustrasi, garis dan teks tentang terjadinya tsunami dijadikan satu dalam sebuah boks garis dan diberi raster memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.

- **Penekanan (aksentuasi)**

Penekanan dimaksud untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagaian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bias dilakukan dengan memberikan kontak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya.

- **Irama (repetisi)**

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada music beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar objek. Misalnya jarak antar kolom, jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto di dalam satu halamannya dan lain sebagainya.

- **Tipografi**

Tipografi merupakan seni memilih dan minata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, sehingga dapat membaca semaksimal mungkin.

Perkembangan tipografi mengalami perkembangan dari cara manual / dengan tangan (*hand drawn*) hingga menggunakan computer. Dengan komputer, penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan lebih cepat dengan pilihan huruf yang variatif. Meski begitu, dalam pemilihan huruf / font harus diperhatikan karakter produk yang akan ditonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya, Jenis-jenis *font* meski begitu banyak, tetapi tetap dalam kategori sebagai berikut :

a. Huruf Tanpa Kait (*sans serif*)

Huruf yang tidak memiliki kait (*hook*) hanya batang dan tangkainya saja. Contoh : *Arial, Avant grade, Switzerland, Vaground* dan lain-lain. Ujung huruf bisa tajam atau tumpul. Huruf yang mempunyai sifat kurang formal, sederhana akrab. Huruf ini mempunyai keuntungan sangat mudah dibaca. Huruf yang cocok untuk huruf desain layar computer, desain untuk pertelevisian dan media elektronika lainnya.

b. Huruf Berkait (*Serif*)

Huruf yang memiliki kait (*hook*) pada ujungnya. Contoh : *Times New Roman, Garamound, Dwitan, Tiffany,* dan lain-lain. Huruf ini sifatnya formal, elegan, mewah, anggun, intelektual. Huruf ini jika dibandingkan dengan font *Sans Serif* kurang mudah dibaca. Huruf ini cocok untuk desain di media cetak seperti Koran, skripsi, brosur, dan lain-lain.

c. Huruf Tulis (*script*)

Huruf yang antara satu dengan yang lainnya saling terkait seperti tulisan tangan. Contoh : *Brush Script, Shelley, Mystral, Comic Sans, Lucida Handwriting,* dan lain-lain. Huruf yang mempunyai sifat anggun, tradisional,

pribadi, informal. Huruf yang kurang mudah dibaca, sehingga dianjurkan jangan pakai terlalu banyak dan terlalu kecil. Huruf yang cocok untuk desain undangan pernikahan, ulang tahun, keluarga, upacara tradisional, dan lain-lain.

d. Huruf dekoratif

Huruf yang setiap bagiannya secara detail, kompleks, dan rumit. Contoh : *Augsburger Initial, English*, dan lain-lain. Huruf yang bersifat mewah, bebas, anggun, dan tradisional. Huruf ini biasanya sangat sulit dibaca, hanya yang sebaiknya dipakai untuk hiasan, aksen, huruf awal alinea artikel (*Cab Hub*), logo pernikahan, logo perusahaan.

e. Huruf Monospace

Huruf yang bentuknya bisa sama dengan huruf *Sans Serif* atau *Serif*. Hal yang membedakan adalah jarak dan ruang setiap hurufnya, misalnya jarak dan ruanghuruf “i” dan “m”. Contoh : *Courier, Monotype, Lucida Console*. Dan lain-lain.

Huruf ini bersifat formal, sederhana, futuristic, kaku seperti mesin tik. Huruf yang bisa dibilang mudah dibaca tetapi terkesan kurang rapi dan efisien ruang jika dipakai terlalu banyak. Huruf ini cocok untuk tampilan pengetikan kode / bahasa program di computer, logo group music alternative atau *grunge*.

Setiap bentuk hurufnya mempunyai keunikan sendiri. Namun intinya tetap dalam batas-batas tertentu seperti *body size, baseline, meanline, x-height, descender*, dan *ascender*.

Jika menggunakan huruf-huruf capital (*capitalize*) akan terdiri dari batas-batas yang lebih sederhana, yaitu *capline, baseline*, dan *capital height*.

Masing-masing huruf juga mempunyai anatomi yang secara general adalah batang, ujung (*terminal*) atau tangkai.

Dari kesamaan untuk geometrinya huruf / *font* juga masih bisa dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu :

1. Garis tegak – datar : E, F, H, I, L.
2. Garis tegak – miring : A, K, M, N, V, W, X, Y, Z.
3. Garis tegak – Lengkung : B, D, G, J, P, R, U.
4. Garis lengkung : C, O, Q, S.

Seperti yang kita ketahui pada software pengelola kata seperti Word dan software grafis pada umumnya, selalu menyediakan pemilihan jenis huruf dan karakteristik seperti : *Bold*, *italic*, dan *Underline*.

a. **Bold**

Teks *Bold* akan mengundang perhatian karena kontras dengan huruf normal. Biasa dipakai pada judul atau sub judul. Terlalu banyak huruf tebal akan mngaburkan focus pada makna.

b. *Italic*

Teks *Italic* akan menarik perhatian mata karena kontras dengan huruf normal. Penggunaan teks *Italic* yang terlalu banyak akan sulit dibaca. Apalagi jika digunakan di layar computer, banyak teks *Italic* digunakan jika ada kata asing.

c. Underline

Teks dengan garis bawah biasanya menandakan ada sesuatu yang penting. Biasanya dipakai untuk menandai *hyperlink* pada web.

- **Foto dan Ilustrasi**

Foto dan ilustrasi termasuk dalam kategori yang disebut sebagai gambar (graphic). Gambar sendiri memiliki kedudukan istimewa dalam pekerjaan grafis.

Mengapa ? anda pasti sering mendengar pepatah : Foto mewakili 1000 kata. Oleh sebab itulah satu foto dalam satu berita tanpa teks sama sekli mengenai sebuah kerusuhan dalam demonstrasi misalnya, bisa membrikan banyak informasi kepada pembaca, setidaknya mereka merasakan kondisi saat itu. Seolah-olah mereka masuk dalam kejadian itu. Dan itu cukup membantu, karena pada umumnya pembaca lebih menyukai foto ketimbang dominasi teks. Gambar lebih mudah diidentifikasi dan diingat, karena mewakili reallitas visual manusia.

Demikian halnya dengan ilustrasi memberikan sentuhan yang unik terhadap penyampaian sebuah informasi. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan. Dan terkadang dipakai ketika foto tidak mampu meberikan gambaran visual sebuah teks informasi. Ilustrasi di halaman Opini di Kompas misalnya sangat baik menggambarkan isi tulisan.

Kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistis dan abstrak. Hal ini memberikan kesan bahwa sang illustrator memiliki imajinasi yang cukup baik, terutama pada pemahaman Opini itu sendiri. Permainan interpretasi mereka baik sekali untuk mendapatkan ilustrasi yang baik, bias minta bantuan illustrator yang

memiliki kemampuan menggambar. Dan jika terkadang minim dana dan waktu, banyak desainer grafis menggantungkan pada koleksi clip art mereka. Ini sah-sah saja, selama itu ditegaskan bias dipakai secara bebas.

Dalam praktek desain grafis, pemilihan, pengolahan dan penerapan foto sebaiknya tidak dilakukan sembarangan. Sesuai dengan isi inti informasi yang hendak disampaikan. Dalam proses pengolahan juga harus hati-hati. Hasil akhir menamba terang sebuah foto yang gelap belum tentu sama ketika nanti dicetak.

Dan lakukan copyring yang tepat ketika diharapkan pada media publikasi. Jangan sampai memotong informasi foto yang memang hendak disampaikan. Demikian juga mengenai ukuran foto hasil cropping. Foto yang menggambarkan panorama alam, bias di-cropping menjadi bentuk landscape. Atau dalam memfokuskan latar depan, sebaiknya lakukan cropping untuk memisahkannya dengan latar belakang.

