

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1 Konsep Desain**

Keunggulan bersaing perusahaan, sesungguhnya adalah keunggulan komunikasi sehingga masalah dalam bersaing adalah masalah dalam teknologi dan informasi. Dalam komunikasi, kita harus mempertajam pesan agar masuk di pikiran konsumen. Multimedia dapat membantu mempertajam pesan tersebut karena kelebihan multimedia adalah menarik indera, minat dan merupakan gabungan antara pandangan dan gerakan.

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

#### **3.2 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 mengeksekus ipesan, dan kata (tema).

Merancangisi website merupakan simbiolisasi dari konsep atau implementasi dari strategi kreatif suatu program perusahaan. Konsep pembuatan website meliputi :

- Gunakan kombinasi warna yang menarik sesuai dengan tema website yang di buat.
- Beri animasi, agar lebih dinamis dan tidak membosankan.

- Pilih gambar dengan size kecil agar lebih ringan.
- Website hendaknya selalu up to date.

### **3.3. Merancang Grafis**

#### **3.3.1 Merancang Garis**

*“line is an abstraction boundaries but not actual line it 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 di jadikan pedoman dalam seni ialah pendapat Henry N. Rasmussen; bahwa garis itu adalah :

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

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

#### **3.3.2 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 di gambarakan menampilkan kualitasnya.

Cara lain untuk menggambarkan bentuk adalah menggunakan warna dan kolase. Daerah warna grey yang di hasilkan 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 foto – foto pada permukaan 2 dimensi.

### 3.3.3 Merancang Warna

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

Warna adalah pembiasan sinar, berdasarkan penglihatan, dari sinar matahari. Selain itu ada warna berupa pigmen / bahan darimerah, kuning, biru, atau hasil campuran dariwarna 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 :

Primary :Merah, Biru, Kuning

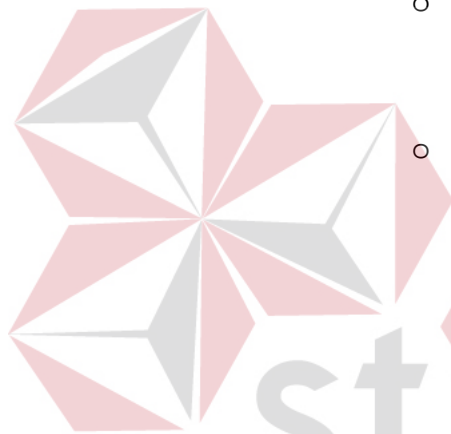
Binary :Hijau, Ungu, Jingga

Tertier : (KH+KJ) – (BU+MU) – (BU-MJ).

Quartenary : (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 :



- Daerah yang luas harus di tenangkan sedangkan daerah yang kecil harus di kontraskan.
- Keseimbangan warna cerah dan warna suram; daerah kecil harus di cerahkan, daerah luas harus di suramkan.
- Keseimbangan dari warna gelap – gelap terang :
  - a. Keseimbangan dari warna complementasinya.
  - b. Keseimbangan melalui selang – seling atau pengulangan supaya ada kesatuan.

#### **3.3.4 Prinsip Dasar Desain**

Prinsip dasar desain merupakan prinsip keseimbangan, prinsiptitik focus, prinsipirama, dan prinsip kesatuan. Prinsip – prinsip ini harus di

ketahui untuk menghasilkan desain grafik yang baik untuk tampilan multimedia.

#### 1. Prinsip keseimbangan

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

- Keseimbangan simetris (mempunyai berat dan terbagi sama pada tiap – tiap bagian).
- 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 di bentuk terbatas dari garis saja, namun semua unsur – unsure 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 di capai dengan cara sbb :

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

### **3.3.5 Merancang Website**

Website haruslah menarik dan dapat mengkomunikasikan ide, pesan, dan atau citra perusahaan dan akhirnya di harapkan tercapainya tujuan dari perusahaan. Membuat tema dan konsep tentang desain website di antaranya dengan memilih warna yang sesuai untuk di gunakan pada website. Membuat desain banner yang sesuai dengan tema website yang akan di buat, membuat button – button yang di gunakan untuk menuju kehalaman yang di inginkan, memilih tema yang cocok, memilih dan mengedit gambar yang akan di gunakan dalam website.

### **3.3.6 Merancang Animasi**

Gaya eksekusi pesan dalam multimedia yang sangat populer saat ini adalah animasi. Dengan tehnik ini, kita dapat menggerakkan gambar dan teks apa saj asehingga lebih menarik, kita juga dapat mengatur berapa lama durasi yang di butuhkan dalam animasi tersebut,jadi website tidak akan terkesan monoton.