

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan (Desain)

2.1.1. Pengertian Desain

Desain memiliki arti penting di dalam kebudayaan manusia. Arti tersebut memiliki nilai-nilai yang dapat ditinjau dari usaha memecahkan masalah fisik dan rohani di dalam perjalanan kehidupan manusia. Desain merupakan sebuah upaya yang dilakukan manusia untuk memberdayakan diri demi mencapai perjalanan hidup yang lebih sejahtera. (Sachari & Sunarya).

Desain adalah sebuah kegiatan manusia dalam membentuk dan membuat sesuatu yang dapat memuaskan kebutuhan masyarakat dan di dalamnya memiliki sebuah makna. (Haskett, 2017. p.3). Lebih lanjut Haskett menulis bahwa desain memiliki *creation of value* yang terkadang sulit untuk dipahami. (p. 3).

2.2.2. Prinsip Desain

Setiap ilmu memiliki aturan, cara dan syaratnya sendiri. Setiap aturan tersebut selalu memiliki perkembangan dari sejarah, teori dan prakteknya...Perlunya kesadaran yang tinggi dalam mengembangkan relasi visual, proposi visual dan persepsi visual yang terus berkembang seiring zaman. Untuk melatih seorang desainer, prinsip desain diperlukan agar seorang desainer dapat menyaring dan menyusun informasi dan menjadikan informasi tersebut sebagai solusi dari permasalahan. (Haskett,

2017. p.8).

Prinsip seni rupa adalah sebuah asas cara penyusunan unsur-unsur rupa pada suatu karya yang menekankan pada kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan.

a. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* adalah prinsip dimana segala unsur yang membentuk suatu karya dibuat dan disusun sedemikian rupa sehingga unsur-unsur dapat menampilkan kesan saling mendukung dan membentuk dari suatu unsur dengan unsur yang lain.

b. Keseimbangan

Keseimbangan terdiri dari dua unsur yaitu keseimbangan simetris dan asimetris bila dilihat berdasarkan visual, namun keseimbangan juga memiliki keseimbangan radial atau memancar, yaitu keseimbangan mengenai kontras dari suatu obyek. Misalnya pengempatan benda yang berukuran kecil dengan benda yang berukuran besar atau benda yang terang dengan benda yang gelap.

Keseimbangan dalam suatu komposisi adalah sebuah *sense* dari kesetimbangan antara massa dari gelap dan terang atau sebuah area dan kumpulan yang mempengaruhi keseimbangan satu sama lain. (Loomis, 2013. p. 34).

c. Irama

Irama dapat timbul dari pengulangan yang terstruktur dari unsur garis, raut, warna, tekstur, dan kontras gelap terang. Irama ada tiga bagian yaitu irama alternatif, irama progresif dan irama repetitif. Irama alternatif yaitu irama yang memiliki pengulangan unsur secara bergantian. Irama progresif

adalah irama yang memiliki pengulangan pada perubahan ukuran suatu unsur. Irama repetitive adalah pengulangan dari bentuk, ukuran dan warna yang sama.

d. Penekanan

Prinsip penekanan bisa juga disebut sebagai prinsip dominasi. Prinsip ini dicapai melalui mengelompokkan beberapa unsur ke pengaturan yang berbeda, baik dari ukuran atau warna. Pengelompokkan ini ditujukan sebagai dominasi dan membuat suatu unsur menjadi *stand out*. Misalnya ada satu bola warna merah yang diletakan bersama bola –bola berwarna kuning.

e. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan, seperti besar-kecil, luas-sempit. Perbandingan ini digunakan sebagai penentuan skala unsur dari suatu karya. Misalnya skala yang menentukan perbandingan objek di depan atau di belakang, skala yang digunakan sebagai pembeda antara oboek utama dan objek pendukung atau skala yang digunakan sebagai penentu besar suatu bidang dalam karya.

f. Keselarasan

Keselarasan dapat juga disebut sebagai harmoni. Prinsip ini timbul dari kesamaan dan kesesuaian suatu karya. Keselarasan dapat timbul dari penyusunan bentuk, tekstur, warna yang saling melengkapi sehingga di dalam penyusunan tersebut tidak ada pertentangan antara unsur.

(Suparia, 2010).

2.2.3. Elemen Desain

Elemen desain dapat diumpakan sebagai material yang menyusun suatu

karya. Elemen desain meliputi garis, bentuk, tekstur, ruang sisa, ukuran dan warna. (Kristianto, 2012).

a. Garis

Garis menurut ensiklopedia Bahasa Indonesia merupakan bentuk geometri yang terbentuk dari titik yang bergerak. Garis hanya memiliki satu dimensi yaitu panjang. Ada tiga jenis garis yaitu garis lurus yang merupakan penghubung terpendek antara dua titik, garis lengkung datar yang merupakan sebuah garis yang tidak memiliki bagian lurus atau menyiku, garis lengkung ruang yaitu garis lengkung yang terletak didalam ruang.

Andrew Loomis dalam bukunya *Creative Illustration* menulis bahwa garis memiliki makna yang lebih dari hanya sekedar *outline*, karena sebuah karya kreatif dimulai dari garis yang kreatif pula. Lebih lanjut dijelaskan bahwa ada 7 fungsi dari garis yaitu,

1. Untuk mengekspresikan keindahan intrinsik dari garis itu sendiri
2. Untuk membagi atau membatasi sebuah area atau ruang
3. Untuk menggambarkan pikiran atau symbol
4. Untuk mendefinisikan sebuah bentuk
5. Untuk mengarahkan perhatian dari pembaca
6. Untuk memproduksi sebuah gradasi
7. Untuk menciptakan sebuah aransemen desain

(p.25, 26).

b. Bentuk

Bentuk merupakan perwujudan dari suatu garis diberi batas ruang. Bentuk memiliki keluasan dan volume yang dapat dirasakan, diukur dan ditafsirkan keberadaannya sehingga bentuk tersebut akan termanifestasi

dalam suatu ekspresi, nilai dan pengalaman batin. (Gulendra, 2010).

c. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba yang dapat dirasakan secara fisik ataupun imajiner. Tekstur pada kesan fisik merupakan tekstur yang secara nyata dapat kita rasakan melalui anggota tubuh kita, sedangkan tekstur imajiner adalah tekstur yang dapat kita rasakan melalui kesan imajinatif dari perasaan terhadap suatu karakter objek yang diharapkan oleh pembuat karya. (Gulendra, 2010).

d. Ruang kosong

Larasati (2008) menuliskan ruang kosong adalah ruangan yang terletak di sekitar desain halaman yang digunakan agar membantu tingkat keterbacaan sebuah desain, menciptakan struktur informasi yang rapi, menciptakan keseimbangan dari komposisi, memberikan penekanan terhadap hirarki informasi serta membuat desain yang lebih elegan.

e. Ukuran

Said (2006) menulis bahwa semua bentuk memiliki ukuran dan ukuran bersifat relatif. Pada umumnya ukuran dijadikan sebagai pembanding dari suatu bentuk yang ada di sekitar kita. Lebih lanjut dijelaskan bahwa penerapan ukuran dalam desain dapat menggunakan skala.

f. Warna

Warna merupakan sebuah elemen yang dapat memberi kesan pada mata berupa karakter dari suatu bentuk secara psikologis. Warna sebagai elemen desain digunakan sebagai sebuah ekspresi untuk membangun sebuah suasana, emosi, dan karakteristik serta sebagai penambah kesan estetik dan artistik yang ditorehkan dengan melibatkan teknik-teknik tertentu.

(Gulendra, 2010).

Lukisan yang begitu indah dan *colorful* sering muncul dari pembatasan dalam penggunaan warna daripada penggunaan secara berlebihan. Warna di dalam suatu spektrum berupa sebuah cahaya putih yang dipecah menjadi elemen-elemen...barang-barang yang memiliki warna pun dikarenakan beberapa permukaan yang dapat menyerap beberapa elemen kemudian merefleksikannya, dan untuk menghasilkan warna yang indah dalam suatu karya diperlukan pengertian atas dasar-dasar hukum dari warna, yaitu perpaduan keselarasan antara perpaduan keindahan warna.

(Loomis, 2013. p. 162).

2.2. Definisi Kampanye

Kampanye merupakan promosi iklan yang ditujukan untuk menarik perhatian konsumen dalam jangka waktu tertentu (Landa, 2010. P.346).

2.2.1. Jenis – Jenis Kampanye

Charles U. Larson (1992) dalam bukunya membagi jenis kampanye menjadi tiga katagori:

a. Product Oriented Campaign

Kampanye yang berorientasi pada produk, yaitu memperkenalkan produk kepada masyarakat untuk meningkatkan penjualan serta membangun citra positif suatu perusahaan di mata publik.

b. Candidate Oriented Campaign

Dikenal dengan nama lain yaitu, kampanye politik, bertujuan untuk mempromosikan suatu kandidat yang dilakukan di dalam partai politik untuk memenangkan dukungan dari masyarakat.

c. Ideologically or Cause Oriented Campaign

Dikenal dengan kampanye sosial yaitu ditujukan untuk menangani masalah sosial melalui perubahan perilaku atau pola pikir masyarakat.

2.2.2. Tujuan Kampanye Sosial

Venus (2009) menjelaskan bahwa kampanye sosial memiliki 3 aspek yaitu 3A, *Awareness, Attitude, dan Action*. Ketiga aspek ini dilakukan bertahap dengan tujuan agar terjadi perubahan yang diinginkan.(p.10).

a. Awareness

Proses pertama untuk menarik perhatian dan memberi informasi.

b. Attitude

Proses yang bertujuan untuk merubah sikap agar target sasaran beralih menjadi pihak kita.

c. Action

Tahap yang bertujuan untuk merubah kebiasaan, perilaku, atau pola pikir target sasaran secara nyata.

2.2.3. Media Iklan

Tymorek (2010) membagi perkembangan media ke dalam tiga katagori yaitu :

a. Above The Line (ATL)

Media dengan jangkauan audiens yang luas dan umum. Misalnya iklan televisi, radio, koran.

b. Below The Line (BTL)

Media dengan jangkauan target yang lebih spesifik, memiliki target konsumen atau audiens tertentu. Misalnya brosur, *consumer promotion*.

c. Through The Line (TTL)

Media hasil kombinasi dari ATL dan BTL. Contohnya audiens yang

datang ke suatu tempat promosi melalui sebuah iklan.

2.3. AISAS

Model AISAS dikemukakan oleh Sugiyama dan Andree dalam bukunya *The Dentsu Way* (2011). AISAS adalah sebuah model komunikasi pemasaran yang saat ini sering dipakai sebagai dasar perancangan kampanye.

AISAS memiliki 5 tahap yaitu *Interest, Search, Action, Share*; (1) *Attention* adalah tahap menarik perhatian dari target sasaran, (2) *Interest* adalah tahap ketika perhatian sudah didapatkan, maka kita harus membantun minat dan keingintahuan target sasaran agar mereka mau mengikuti pesan yang kita sampaikan, (3) *Search* adalah tahap dimana target sasaran akan berusaha mencari informasi dan membantu mereka untuk mengambil keputusan, (4) *Action* adalah proses interaksi langsung antara konsumen dengan sales dan menciptakan *experience*, (5) *Share* adalah hasil setelah konsumen melewati *experience*.

2.4. Pengertian Borderline Personality Disorder (BPD)

National Alliance of Mental Illness (NAMI) (2017) menulis BPD adalah suatu kondisi dimana seseorang kesulitan dalam mengontrol emosi disertai dengan perasaan gelisah atau takut akan ditinggalkan dalam skala yang tidak normal. Kondisi ini bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama dan akan memicu kejadian yang berbahaya bagi korban seperti percobaan menyakiti diri sendiri, kehilangan gambar diri, timbulnya perilaku yang impulsif serta perasaan akan kehampaan.

Istilah “Borderline Personality” diperkenalkan oleh Adolph Stren pada tahun 1938. Beliau mendeskripsikan tentang sebuah kelompok pasien yang ‘Sejujurnya tidak cocok dalam kelompok psikotik maupun kelompok psikoneurotik’ karena dari hasil observasi Stern, para pasien tersebut memiliki ‘border’ dalam kondisinya

sehingga istilah *borderline* pun digunakan.

...BPD sering didiagnosa bersama dengan depresi, *anxiety*, *eating disorder* seperti bulimia, *Post Traumatic Disorder (PTSD)*, *substance misuse disorder*, *bipolar disorder* dan dalam kasus tertentu mereka dapat mengalami halusinasi secara visual dan audio serta delusi, namun biasanya hal ini terjadi saat dimana kondisi emosional yang sangat tidak stabil (ekstrim). (links et al., 1989).

BPD diasosiasikan dengan penurunan yang signifikan, khususnya di dalam relasi dan mempertahankan hubungan stabil karena hasil dari emosi yang tidak stabil. Sebagian besar dari penderita juga tidak segan dalam melukai diri sendiri, biasanya untuk menghasilkan perasaan lega dari penderitaan yang tidak tertahankan, yang nantinya akan berpengaruh besar kepada penurunan fisik individu. (Paris & Frank, 2001).

Menurut beberapa penjelasan diatas, BPD adalah sebuah kondisi abnormal pada mental yang ditandai oleh ketidakstabilan emosi yang disertai rasa gelisah, takut, depresi dalam skala yang ekstrim akibat perasaan takut akan ditinggalkan (*abandonement*) dalam skala yang tidak normal. Keberlangsungan dalam ketidakstabilan emosi ini biasanya cukup lama disertai dengan tingkah laku melukai diri atau bahkan halusinasi dan delusi pada kondisi yang cukup parah. Penderita juga mengalami penurunan kualitas yang cukup besar dalam relasinya dengan orang lain dan relasi dengan diri sendiri (*self-image*) serta penurunan dari kondisi fisik yang diakibatkan dari tingkah laku *self harm*.