



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Desain Visual**

Wong (1993) menjelaskan bahwa, Desain Visual adalah sebuah tujuan untuk membantu pengguna mengimprovisasi suatu karya yang dapat berbentuk di antaranya, ilustrasi, fotografi, tipografi, ruang, bentuk, *layouts* dan juga warna untuk membuat suatu karya mendapat nilai keestetikan lebih. Agar desainer dapat mencapai titik keestetikan maka desainer visual harus menerapkan prinsip-prinsip desain visual seperti *gestalt*, ruang, hirarki, kestabilan, kontras, ukuran, dominansi, dan persamaan.

Desain visual juga dibangun dari dua hal yaitu pengguna desain dan grafik desain, karena desain visual memfokuskan kepada hal-hal yang berbau estetika visual suatu karya dan cara pengguna untuk mengempletasikan yaitu dari gambar, warna, tulisan dan elemen-elemen lainnya.

Sebuah kesuksesan konten dari desain visual juga berasal dari penggunaannya dari memberi kepercayaan terhadap pengguna dari membangun sebuah kepercayaan dalam menaruh ketertarikan terhadap suatu karya. Desain visual sendiri memiliki ranah seperti sebuah rumah yang membuat para desainer memikirkan didalam benak kepala mereka, memikirkan sebuah ide yang bagus untuk menampilkan sebuah budaya yang menginterpretasikan warna merah dengan bentuk yang berbeda dan juga seperti meletakkan elemen merah yang digabung dengan latar belakang berwarna biru untuk menampilkan suatu karya yang baru.

Desainer visual juga ingin agar semua desainer dapat mengulik apa yang mereka ingin buat agar mencapai nilai keestetikan sendiri dari sebuah karyanya dan terus mencari respon dari pengguna agar dapat memilih yang yang lebih cocok dari sebuah kecocokan dalam membuat suatu produk.

### **2.1.1. Prinsip Desain**

Wong (1993) mengatakan prinsip desain awalnya dimulai karena banyaknya manusia yang banyak berfikir bahwa desain itu adalah suatu usaha yang membuat suatu karya menjadi cantik tetapi sebenarnya desain bisa menghasilkan lebih dari hanya sekedar mempercantik. Desain itu bukan hanya sebuah hiasan ataupun sekedar sebuah karya yang menyenangkan mata, desain adalah sebuah kreasi visual yang diciptakan karena kesengajaan.

Prinsip desain sendiri menurut Wucious Wong (1993), harus aman dan cukup membuat menarik mata dan juga harga untuk memproduksinya harus sesuai dengan perekonomian target desain tersebut dan kemasannya mudah dikirim dan memiliki mempunyai kegunaan yang spesifik. Desain itu mudah, seorang desainer adalah orang yang praktis tetapi sebelum desainer siap untuk menghadapi suatu masalah besar, desainer harus sangat memahami bahasa visual. Banyak cara untuk menginterpretasikan bahasa visual. Bahasa visual memiliki cara yang berbeda dan tidak semudah berbicara atau menulis suatu bahasa, selain itu bahasa visual juga tidak memiliki hukumnya sendiri. Seorang desainer adalah seseorang yang bisa memecahkan suatu masalah dan memberikan solusi.

## 1. Bentuk

Bentuk merupakan gabungan dari garis dan titik yang diberikan dengan volume ilusi secara dua dimensi, yang membuat orang mendapatkan konsep atas bentuk atau *volume* suatu benda.

## 2. Pengulangan

Desain yang menghasilkan sebuah bentuk yang berbentuk seperti dengan bentuk lainnya yang berjumlah banyak sehingga membentuk sebuah *unit forms* yang sering kali digunakan dalam desain.

## 3. Struktur

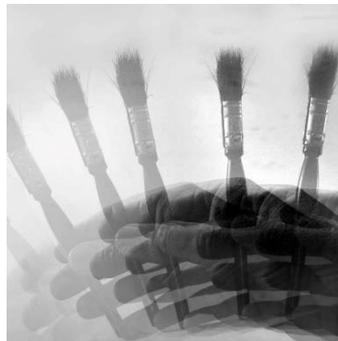
Struktur sering kali digunakan dalam desain. Struktur digunakan untuk memberi posisi bentuk dalam desain, sering kali desain dibuat tanpa memikirkan struktur tetapi jika menggunakan struktur akan lebih terorganisir. Struktur bisa saja formal, semiformal, ataupun informal.

## 4. *Similarity*

Bentuk bisa saja berbentuk menyerupai bentuk lainnya dan juga identik, maka dari itu jika bentuk tidak menyerupai satu sama lain dan bukan pengulangan maka itu merupakan *similarity*, *similarity* mudah ditemukan di alam sekitar seperti pepohonan yang ada di hutan, pasir yang ada di pantai dan ombak yang memiliki gelombang yang sama.

## 5. *Gradation*

Gradasi merupakan fenomena yang bisa dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Jika dilihat dari tingginya sebuah gedung yang berbentuk semakin lama semakin kecil seperti jendela yang memiliki pola tersendiri dan semakin lama terjadi perubahan pada ukuran jendela itulah yang disebut hukum gradasi.



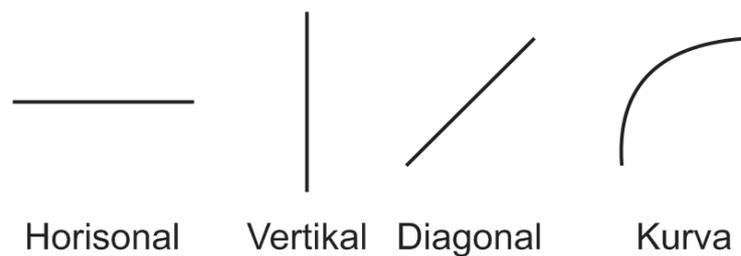
Gambar 2.1. Gradasi

(Sumber:[https://static.wixstatic.com/media/4897a5\\_edef8bef60e84b7c80caeffc597ba991~mv2.jpg/v1/fill/w\\_598,h\\_598,al\\_c,q\\_80/4897a5\\_edef8bef60e84b7c80caeffc597ba991~mv2.webp](https://static.wixstatic.com/media/4897a5_edef8bef60e84b7c80caeffc597ba991~mv2.jpg/v1/fill/w_598,h_598,al_c,q_80/4897a5_edef8bef60e84b7c80caeffc597ba991~mv2.webp))

### 2.1.2. **Elemen Desain**

Desain terdiri dari beberapa komponen yaitu garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang. Garis adalah elemen yang membuat sebuah bentuk terlihat dari *outline* garis tersebut garis juga dapat disimplifikasikan kedalam dua bentuk yaitu garis yang tipis dan juga garis yang tebal, garis juga memiliki banyak tipe seperti garis yang berbentuk diagonal, vertikal, horizontal dan garis bantu.

Garis juga sangat dibutuhkan pada saat sedang mencari ide selain itu garis juga memiliki beberapa perbedaan seperti panjang, melengkung, tekstur, tujuan dan lebar. Dalam sebuah karya kebanyakan orang akan memakai garis sebagai garis bantu kebanyakan garis-garis yang digunakan adalah garis lurus, garis lengkung, garis vertikal, garis horizontal dan juga garis diagonal.



Gambar 2.2. Jenis-Jenis Garis

(Sumber: <https://idseducation.com/wp-content/uploads/2018/08/gambar-2.png>, 2018)

Sering juga garis dapat membuat suatu benda yang tidak terlihat menjadi nyata dengan bantuan *contour line* atau bisa disebut juga dengan garis bantu. Dalam komponen desain yang kedua terdapat juga bentuk-bentuk yang sangat berpengaruh dalam bidang desain visual. Sering kali kita tidak sadar terhadap bentuk yang kita lihat dalam kehidupan nyata bentuk terdiri dari dua jenis yaitu *shape and form*.

Pertama kita akan membicarakan *shape* yaitu 2 dimensi obyek yang rata, tetapi ia mempunyai tinggi dan lebar. Bentuk juga memiliki dua jenis yaitu *geometric shapes* dan *organic shapes* dari dua jenis tersebut terdapat bentuk bulat, kotak dan juga *seashell* (kulit kerang) dan juga sesuatu yang berasal dari alam seperti daun dan bunga dan lebih natural.

Selain bentuk, desain visual juga membutuhkan warna. Warna akan memberikan kedalaman dan arti dalam sebuah lukisan. Warna juga memberikan bayangan kedalam suatu gambar agar memiliki dimensi yang lebih nyata dalam sebuah gambar. Warna dipakai oleh ilustrator agar gambar itu terlihat nyata meskipun hanya dengan permainan warna seperti dari terang dan gelap atau juga bisa seperti benda padat atau benda cair.

Dalam desain visual juga terdapat sebuah tekstur, tekstur juga memiliki banyak ciri khas beragam ada yang kasar, lembut, lengket berbayang, semua itu ditentukan dari kebutuhan gambar. Awalnya *artist* membuat texture menggunakan kuas, pisau palet dan juga alat-alat lainnya yang dapat membuat suatu dimensi. Desain visual memiliki ruang seperti peletakan bentuk dalam sebuah gambar yang akan membuat gambar tersebut terlihat menonjol atau tidak dan juga dapat membuat sebuah ilusi mata yang membuat objek tersebut seakan akan 3 dimensi.

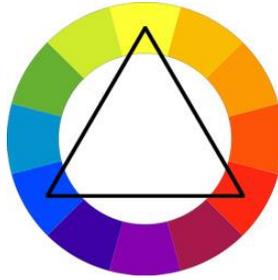
### **2.1.3. Color Theory**

*Color Theory* dipahami sebagai suatu sifat dari cahaya dan warna yang menjadi suatu fisik sains yang dibuat sekitar tujuh belas abad yang lalu. Konsep dari teori warna itu sendiri orisinil dari sebuah sifat yang kuat menurut Isaac Newton (1542-1727), fondasi dari masa sekarang ini berpikir bahwa warna dikemukakan oleh Isaac Newton.

Warna sangat penting karena warna gelap dan warna terang yang kontras menciptakan suatu komposisi yang baik bagaimana menyusun bentuk dan ruang, terang dan gelap agar menyusun komponen-komponen yang terdapat pada dalam

lukisan tersebut seperti pada contohnya pada tahun 1985 ada sebuah lukisan bernama *The Maid with The Golden Hair* yang dilukis oleh pelukis Frederic Leighton. Lord Leighton yang melukis seorang lukisan wanita berambut emas dan menggunakan warna dari warna emas sampai ke gelap yang membuat lukisan tersebut menjadi terlihat sangat *aesthetic* dan menonjolkan warna emas dari lukisan tersebut. Pada abad pertengahan, pelukis dari lukisan tersebut menghindari melukis dengan kontras yang membuat komposisi warna abu-abu dari warna terang ke warna gelap sebelum mengaplikasikan warna kedalam lukisan dengan memakai metode *grisaille* (yang diambil dari bahasa perancis abu abu atau *gray*), yaitu hitam dan putih foto yang digunakan oleh pelukis sebelum diwarnai. Pengabungan warna sebuah pakaian biru dari warna terang atau gelap akan membuat warna abu-abu sebagai penunjuk untuk menggunakan warna dari warna biru tersebut.

Di dunia barat warna memiliki sejarah didalamnya, pada awalnya pada masa yunani kuno ditemukan warna yang muncul dari kerisauan antara gelap dan terang. Selain bahasa warna juga mempunyai peran penting, seperti peran bahasa yang sering digunakan dalam *vocabulary* warna sangat mudah seperti menamai dan mengabungkan sebuah warna. Warna terdiri dari tiga warna inti yaitu warna kuning, merah, dan biru adalah warna yang terdapat dalam *color wheel* bagaimana cara mengingat posisi dari ketiga warna tersebut dengan cara mengingat posisi mereka dengan menyatukan sebuah segitiga yang berada pada lingkaran.



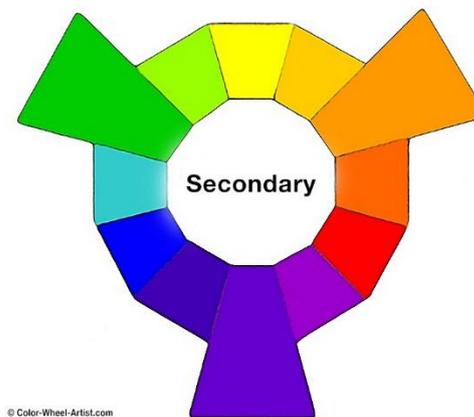
Gambar 2.3. Warna Primer

(Sumber: <https://2.bp.blogspot.com/->

[9I2R7rVa9OI/V3l6YkPFPiI/AAAAAAAAADGI/2uw69BYWz3UG4XEzRz-](https://2.bp.blogspot.com/-9I2R7rVa9OI/V3l6YkPFPiI/AAAAAAAAADGI/2uw69BYWz3UG4XEzRz-)

[VSjplCwkUaZs0wCLcB/s1600/warna-primer-sekunder-blogernas.png](https://2.bp.blogspot.com/-9I2R7rVa9OI/V3l6YkPFPiI/AAAAAAAAADGI/2uw69BYWz3UG4XEzRz-VSjplCwkUaZs0wCLcB/s1600/warna-primer-sekunder-blogernas.png))

Warna sendiri terdiri dari empat komponen yaitu yang pertama *The Three Secondary colors* yang terdiri dari warna oranye, violet dan hijau seperti warna-warna primer ketiga warna ini tidak jauh sama seperti ketiga warna utama dalam *color wheel*.

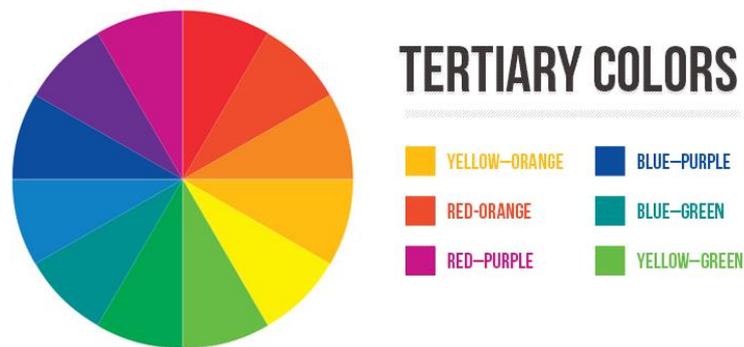


Gambar 2.4. Warna Sekunder

(Sumber: [https://color-wheel-artist.com/thrive/wp-](https://color-wheel-artist.com/thrive/wp-content/uploads/2017/02/Secondary_colors-lrg.jpg)

[content/uploads/2017/02/Secondary\\_colors-lrg.jpg](https://color-wheel-artist.com/thrive/wp-content/uploads/2017/02/Secondary_colors-lrg.jpg))

Warna-warna ini disebut warna *secondary* karena warna tersebut lahir dari ketiga warna primer tersebut warna oranye yang terlahir karena penggabungan dari warna merah-kuning, warna violet yang terlahir dari penggabungan warna merah-biru dan hijau penggabungan dari warna biru-kuning.

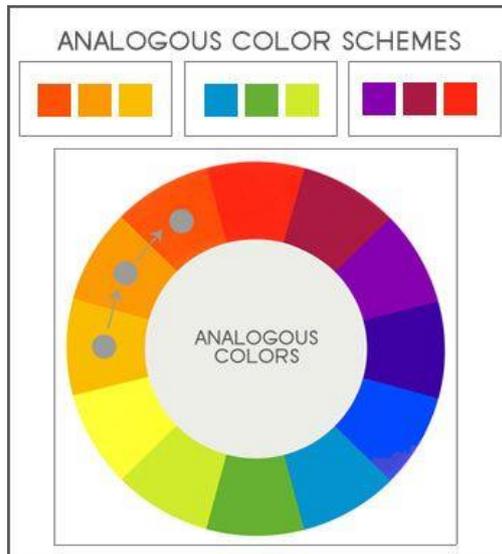


Gambar 2.5. Warna Tersier

(Sumber: [http://www.aridglamor.com/wp-content/uploads/2014/03/tertiary\\_colors.jpg](http://www.aridglamor.com/wp-content/uploads/2014/03/tertiary_colors.jpg))

Selain itu ada juga *The Six Tertiary Colors* atau bisa disebut dengan warna tersier, Warna ini adalah perpaduan warna primer dan warna *secondary*. Enam warna ini meliputi *yellow-oranye*, *red-oranye*, *red-violet*, *blue-violet*, *blue-green*, dan *yellow-green*.

Selain dua itu ada juga warna analogus, warna analogus adalah warna yang berasal dari satu warna yang berada di samping warna lain seperti dari warna oranye ke warna merah-oranye dan merah biasanya warna analogus ini sama seperti dengan warna yang berada di samping warna utama tetapi sering kali warna analogus terdiri dari warna biru, biru-hijau dan hijau dan warna yang keempat yaitu kuning-hijau dan bisa juga disambungkan ke warna kelima yaitu warna kuning. Warna analogus juga bisa terdiri dari potongan kecil dari *color wheel*.



Gambar 2.6. Warna Analogus

(Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/84/a8/18/84a8181167d7e364f4857c35beaa430b.jpg>)

Yang terakhir terdapat *Complementary Colors* adalah warna yang berseberangan dengan warna utama kata *complementary* berasal dari kata *compliment* seperti:

1. Warna kuning dan komplementasi yang dibuat dari warna merah dan biru, dan dari situ menjadi primer yang terdiri dari trio kuning, merah, dan biru.
2. Warna merah dan komplementasi hijau yang terbuat dari kuning dan biru melengkapi ketiga primer tersebut.
3. Warna biru dan komplementasi oranye yang terbuat dari warna kuning dan merah melengkapi warna primer.

Warna juga memiliki tiga atribut yang terdiri dari *hue*, *value* dan *intensity*.

*Hue* terdiri dari 12 warna yang harus digunakan untuk menentukan gelap dan terang dari warna yang sama terangannya dan kemudian menentukan pint mana yang akan

dipakai dalam *color wheel tersier*. *Value* menentukan bagaimana gelap dan terang suatu karya dan menentukan sendiri apa yang akan dipakai tergantung ketentuan cahayanya. *Intensity* yang ketiga ini menentukan kecerahan atau kekeruhan suatu warna sebenarnya itu semua tergantung penggabungan dari warna putih dengan warna *red-violet* dan kekeruhan dari warna *red-violet* tersebut. Ada juga metode *mixing* yaitu dimana *artist* harus bisa menggabungkan *value level* dan *intensity level* dengan menggabungkan kedua tersebut dapat menciptakan warna yang sangat terang.

*Pure hues* yang berada dalam color wheel adalah warna-warna prima seperti warna *cyan*, magenta dan kuning, warna-warna ini terbuat dari warna prima yang kedua. Warna yang murni tidak mempunyai warna prima yang ketiga karena tidak memiliki campuran biasanya warna murni ini terkesan terang dan sering diberi julukan warna yang bersih untuk dilihat. Warna murni ini selalu menghargai bahwa kurang lebih satu bagian utama dalam warna dari 100% intensitas warna.

*Shades* dapat dihasilkan dengan cara menggabungkan ketiga primer menjadi satu, warna *shades* sendiri berarti sebuah warna yang gelap dengan menambahkan primer yang belum sama sekali tercampur. Setidaknya salah satu dari primer itu sendiri harus menjadi 100% memiliki intensitas warna.

*Tints* sangat sederhana jika dibandingkan dengan warna murni, warna gelap atau warna hitam yang sudah diberi pencahayaan. Jika ingin membuat *tint* harus menambahkan air jika menggunakan *watercolor* untuk menerangkan warna

tersebut dan menambahkan sedikit warna putih agar terkesan menjadi seperti minyak.

#### **2.1.4. *Grid dalam Layout***

Poulin (2011) mengatakan *grid* adalah sebuah garis horizontal yang digunakan sebagai sebuah garis dan titik potong. Fungsi *grid* adalah menyediakan urutan dan kesatuan pada visual serta menambahkan ritme. *Grid* biasanya digunakan dalam pembuatan koran, majalah, buku, brosur, katalog, identitas perusahaan dan *website*.

Sebagai alat pengatur komposisi yang fleksibel *grid* dapat membantu seorang desainer untuk membuat statis yang baik, komposisi simetris serta asimetris. Struktur pada *grid* harus sesuai dengan analisis dan juga material yang sudah ditentukan. Pemakaian *grid* juga dapat dipertimbangkan pada saat mengarahkan beberapa elemen. *Grid* juga memiliki beberapa anatomi sebagai berikut :

1. *Margins*

*Margin* merupakan sebuah ruang negative yang mengelilingi konten dalam halaman tersebut. *Margin* juga menentukan area-area halaman yang terkesan hidup serta menentukan posisi teks dan gambar diletakkan.

## 2. *Flow Lines*

*Flow Lines* merupakan perataan area secara mendatar yang mengatur sebuah konten dalam sebuah area yang telah dipertimbangkan.

## 3. *Modules*

Modul merupakan sebuah area di dalam *grid* yang dipisahkan oleh area interval yang konsisten. Jika *modules* di ulangi terus menerus, *modules* akan membentuk menjadi kolom dan baris.

## 4. *Columns*

Kolom merupakan bagian tegak lurus yang menciptakan bagian datar di antara *margin* halaman.

## 5. *Spatial Zones*

*Spatial zones* adalah modules yang diukumpulkan untuk menciptakan suatu area di halaman yang menampilkan konten yang sama, seperti kumpulan gambar dan teks.

## 6. *Markers*

*Markers* adalah sebuah indikator grafis untuk mendukung informasi dalam sebuah halaman, cara penggunaannya sama seperti dengan *header or footers* dan nomor halaman.

## 7. *Gutter*

*Gutter* merupakan sebuah area vertical yang terletak di antara kolom.

### **2.1.5. Tipografi**

Tipografi adalah suatu area kompleks yang sangat digunakan pada kegunaan manusia di kehidupan sehari-hari. Dalam tipografi terdapat alfabet yang sering digunakan, alfabet juga memiliki dua puluh enam karakter yang mempunyai arti untuk dijadikan seribu kata sekalipun. Sepanjang jalannya waktu dalam tipografi terdapat banyak komponen-komponen dari individual bentuk huruf itu sendiri, pada zaman medieval ini pedoman horizontal sering kali dibuat dengan cara diluruskan dan mengandung kata disetiap katanya. Maka dari itu terdapat lima bentuk dalam tipografi:

#### 1. *Baseline*

Adalah sebuah garis imajinari yang menjadi sebuah *base* dari kapital.

#### 2. *Beard Line*

Adalah sebuah garis imajinari yang terletak dibawah penurunan pada huruf.

3. *Capline*

Adalah sebuah garis imajinari yang terletak diatas huruf kapital.

4. *Meanline*

Adalah sebuah garis imajinari yang menentukan tinggi badan dari huruf yang paling bawah.

5. *X-Height*

Adalah jarak antara garis *base* dan garis dalam.

Karakter-karakter diatas tetap berasal dari *base* utama dari huruf, maka dari itu untuk menciptakan sebuah persatuan huruf ada beberapa tipe huruf yang membuat penyesuaian huruf optikal yang terbagi menjadi dua puluh dua jenis yaitu:

1. *Apex:* Sebuah potongan yang terdapat pada bagian atas huruf A.
2. *Arm:* Sebuah garis horizontal yang tidak terlibat dengan garis apapun contohnya garis horizontal yang terletak pada bagian atas huruf T.
3. *Ascender:* Sebuah garis yang terletak pada huruf bagian bawah dibawah garis dalam.
4. *Bowl:* Sebuah garis lengkung menutup bagian depan pada huruf, contohnya bagian atas pada huruf G yang sering disebut dengan loop
5. *Counter:* Sebuah tempat kosong yang tidak terhubung dengan garis manapun pada huruf.
6. *Crossbar:* Sebuah garis horizontal yang menghubungkan 2 sisi dari huruf seperti yang terdapat pada huruf A.
7. *Descender:* Sebuah garis yang terdapat di bagian bawah huruf yang terhubung ke bawah seperti seakan-akan terjatuh.

8. *Ear*: Sebuah garis kecil yang terdapat di sisi atas huruf G.
9. *Eye*: Sebuah ruang kosong yang terdapat pada huruf E.
10. *Fillet*: Sebuah garis lengkung yang terletak di bagian bawah huruf seperti yang terdapat pada bagian bawah sebelah kanan huruf A.
11. *Hairline*: Sebuah garis yang paling tipis yang berbeda ketebalannya dengan garis-garis lainnya.
12. *Leg*: Sebuah garis diagonal yang terletak di bagian bawah huruf K.
13. *Link*: Sebuah garis yang terletak ditengah-tengah *bowl* dan *loop* pada huruf G.
14. *Loop*: Sebuah bentuk bulat memiliki kesamaan seperti *bowl*.
15. *Serifs*: Sebuah garis pendek yang memiliki *angle* di atas dan bawah garis yang besar.
16. *Shoulder*: Sebuah garis lengkung yang terdapat dari sebuah batang pada huruf.
17. *Spine* : Sebuah lengkungan yang terdapat pada huruf S.
18. *Spur* : Sebuah garis yang menonjol lebih kecil dari *serif* yang berguna untuk menguatkan di akhir lengkungan garis yang biasanya terdapat pada huruf G.
19. *Stem*: Sebuah garis vertikal utama pada huruf.
20. *Stroke*: Sebuah elemen linear yang terdapat pada huruf. Cara menghasilkannya dengan tekanan *brush* dan *pen*.
21. *Tail*: Sebuah garis diagonal yang biasanya terdapat di huruf R.

22. *Terminal*: Sebuah garis akhir yang terletak pada huruf yang tidak diakhiri dengan *serif*.

Huruf juga memiliki tipe-tipe karakter yang terbagi menjadi 14 tipe yaitu:

1. *Capital*: Huruf besar yang seharusnya terletak di tempat yang benar.
2. *Lowercase*: Huruf kecil.
3. *Small Caps*: Satu set dari huruf besar.
4. *Lining figures*: Satu set huruf kecil yang memiliki garis bawah di bawahnya.
5. *Old Style figures*: Satu set huruf yang terdapat angka didalamnya.
6. *Superior and inferior figures*: Angka-angka kecil.
7. *Fractions*: Sebuah tipe yang biasanya hanya terdapat satu kata didalamnya.
8. *Ligatures*: Sebuah kata yang didalamnya terdapat dua kata atau lebih yang kemudian disatukan jadi satu.
9. *Digraphs*: Sebuah kata yang diikat menjadi satu kata.
10. *Mathematical signs*: Karakter yang biasanya digunakan untuk menghitung proses matematika.
11. *Punctuation*: Sebuah sistem papan tanda yang sering kali digunakan untuk menulis.
12. *Accented characters*: Sebuah karakter dengan sistem bahasa asing.
13. *Dingbats*: Berisi kan tanda simbol, tanda referensi dan lain-lain.
14. *Monetary symbols*: Sebuah karakter yang biasa digunakan untuk memasukkan mata uang.

Huruf juga memiliki beberapa jenis yaitu:

- a. *Old Style*
- b. *Italic*
- c. *Transitional*
- d. *Modern*
- e. *Egyptian*
- f. *Sans Serif*

### **2.1.3 Logo Design**

Logo adalah sebuah simbol pada suatu perusahaan, barang, publikasi, orang, servis, atau ide. Dalam membuat logo ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

1. *Answer who, what, why?*

Sebelum memulai apapun desainer harus mengetahui untuk siapa logo dibuat dan logo ingin dipergunakan untuk siapa, karena dalam hal posisi, misi, komposisi, budaya, personaliti, *client goals*, berkembang, *target audience*, persepsi, kompetisi, respon, dan objektif orang berbeda-beda.

2. *Identify, don't explain*

Dalam membuat logo kita harus mengenal jika didalam perusahaan yang bagus dengan nama John, lebih ingin untuk tidak dikenal sebagai orang yang tinggal di jalan Maple dan bekerja sebagai apoteker, maka dengan cara yang sama logo tidak harus mendeskripsikan perusahaan apa yang dijalani oleh *client*. Logo itu harus singkat dan mudah diketahui dan harus mudah diingat.

3. *Understand limitations*

Logo sendiri bukanlah sebuah lampu ajaib, tidak bisa membuat sebuah produk yang buruk menjadi bagus tetapi logo malah membantu membuat produk yang bagus menjadi terlihat bahwa produk itu sebenarnya berguna di masyarakat.

4. *Be Seductive*

Logo harus terlihat menarik di depan masyarakat dan logo harus mempunyai nilai kaestetikaan sendiri.

5. *Make mnemonic value*

Pada saat desainer membuat ingatan, pertama kita memerlukan bentuk dan warna agar mudah diingat, kedua posisi, ketiga kita harus menggunakan informasi yang sudah kita pelajari melewati respon yang memiliki arti tersendiri, keempat mudah diingat.

6. *Pose a question*

Dalam membuat logo kita harus membuat orang bertanya seperti kenapa logo itu dibuat seperti itu hal ini untuk membuat orang ingin mencari tahu yang kemudian orang itu dapat mengingat logo perusahaan tersebut.

7. *Design for longevity*

Dalam membuat logo kita harus membuat logo yang tidak bisa tertinggal *trending* dan harus logo yang bisa bertahan lama.

8. *Make the logo foundation of a system*

Dalam membuat logo kita seperti membangun sebuah fondasi yang berasal dari pesan pesan.

9. *Design for a variety of media*

Logo harus memilih fondasi yang bermacam macam seperti bisa dipakai di koran, web, papan informasi tiga dimensi, dan tv.

10. *Be strong*

Logo harus bisa berdiri kuat seperti menurut Paul Rand: “*The businessman will never respect the professional who does not believe in what he does.*”

## **2.2. Ilustrasi**

Ilustrasi tidak bersifat maju, ilustrasi bukanlah suatu yang mudah untuk dijelaskan atau diukur sekalipun. Namun jika dalam pelajaran ilustrasi dapat masuk diamanapun di antara seni dan grafik desain. Ilustrasi sendiri lebih condong dimasukan kedalam grafik seni.

Menurut Zeegen (2009) mengatakan ilustrasi tidak selalu secara langsung menyampaikan suatu pesan. Tidaklah mudah untuk menjelaskan atau untuk mengkategorikanya. Ilustrasi berada diantara *art* dan *graphic design*. Untuk banyak praktisi ilustrasi dapat terasa lebih mendekati salah satu dari keduanya, tetapi dalam mencari suatu label yang dapat mendeskripsikannya ilustrasi lebih sering disebut *graphic art*.

Esensi dari pekerjaan ilustrator adalah menambahkan makna dan kehidupan kepada suatu teks atau pesan. Inti dari ilustrasi yang bagus adalah pemikiran ide dan konsep yang membuat dasar dari gambar tersebut yang menyampaikan pesan dengan cerdas. Biasanya ilustrator sampai kepada solusi visual melibatkan gabungan dari pemikiran *analytical* dan *creative* dengan keterampilan yang telah dipoles.

### 1. Warna

Warna merupakan topik yang sangat subjektif, warna apapun dapat memiliki banyak gabungan. Warna memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan visual, hal ini dikarenakan warna dapat berkomunikasi dengan baik. Maka dari itu penentuan pilihan warna harus disesuaikan bagaimana penikmat akan bereaksi terhadap suatu warna. Hal ini dapat membantu ilustrator menyampaikan pesan pada tahap psikologikal dan emosional.

### 2. *Visual Metaphors*

*Visual metaphor* adalah alat yang biasa digunakan oleh ilustrator. Biasanya melibatkan penggunaan gambar yang merepresentasikan atau memberi sugesti terhadap suatu benda atau ide sebagai ganti yang lain, untuk memberikan sugesti analogi dan kemiripan antara keduanya. *Visual metaphor* membutuhkan tingkat imajinasi dan cara berfikir yang tidak umum, mereka tidak dapat dibaca atau dilihat secara langsung untuk mendapatkan pesannya melainkan dengan interpretasi.

### 3. *Signs, Symbols and icons*

*Signs* dan *Symbol* adalah percobaan pertama manusia dalam desain grafis. Penyampaian nonverbal bukanlah hal yang baru, *cave painters*, *egyptian scribes*, *religious painters* dan para pelukis lainnya telah memiliki sistem mereka masing-masing untuk berkomunikasi secara visual. Contohnya gambar panah yang diukir di pohon sebagai penunjuk arah.

### 4. *Narratives and Storytelling*

Buku ilustrasi anak-anak, *graphic novels* dan *comic strips* semua bergantung pada gambar yang berurutan. Dalam proyek seperti ini ilustrator bergantung terhadap natur tugas dan membutuhkan pemahaman urutan dan struktur gambar.

### 5. *Aiming for originality*

Banyak yang percaya bahwa sangat sedikit seni yang benar-benar *original* yang dapat berdiri sendiri tanpa pengaruh dan tanpa memandang yang lain. Ilustrator profesional terbaik dapat bertujuan untuk membuat sesuatu yang dapat diklaim sebagai suatu keunikan atau spesialisasinya. *Originality* dapat muncul atau terlihat ketika pembuat memiliki intuisi bahasa visual.

## 2.3. *Tabletop Game*

Wulandani (2017) mengatakan bahwa *tabletop game* berbeda dari video game *tabletop game* sendiri memiliki perbedaan yaitu jika video game mesin yang memainkan peran kita dan kita juga bisa bermain tanpa bantuan orang lain, jika

*tabletop* maka pemain lah yang akan menjadi pionnya dan ada juga yang menjadi mesinnya. Dalam membuat *tabletop game* caranya lebih mudah dibanding jika membuat *board game*, karena untuk membuat sebuah *video game* memerlukan sebuah programming maka dari itu kebanyakan profesional *game* membuat sebuah project khusus untuk membuat *tabletop game*. *Tabletop game* sendiri memiliki beberapa jenis yaitu: *card game*, *board game*, *pencil and paper game*, *miniature game*, *dice game* dan *role playing game*.

### **2.3.1. Board Game**

Menurut Zhou (2018) *Board game* adalah salah satu jenis *tabletop game* yang memiliki peraturan cara bermain dan juga didalamnya terdapat token dan pion yang dapat dimainkan di atas papan khusus.



Gambar 2.7. Contoh *Board Game*

(Sumber:

[https://www.michiganradio.org/sites/michigan/files/styles/medium/public/201808/board-game-2032698\\_960\\_720.jpg](https://www.michiganradio.org/sites/michigan/files/styles/medium/public/201808/board-game-2032698_960_720.jpg), 2018)

Definisi *Board game* dalam psikologi tidak selalu terang-terangan tentang definisi, tetapi definisi game itu sendiri lebih general dan mudah dimengerti atau bisa juga mengarah kepada peraturan yang ada pada game itu sendiri. Definisi *board game* terbagi dalam dua karakteristik yaitu:

- 1) Untuk membuat *board game*, yang terpenting adalah menentukan peraturannya terlebih dahulu dan menentukan jumlah pemain pada 1 game, menentukan posisi pion,
- 2) Menentukan papan yang akan dipakai pada aspek ini juga harus menentukan jalan dan penempatan pion.

*Board game* juga memiliki beberapa tipe salah satunya seperti:

#### 1. *Abstract Strategy Board Games*

Saat membahas tentang abstrak strategi *game* tentu saja sebuah gambaran terhadap tipe ini pemainnya adalah anak-anak berkacamata tidak jauh dari klub catur, akan tetapi game dengan tipe abstrak strategi ini sudah berada di dunia sejak dulu sekali disaat masih belum tertulisnya sejarah dan juga sudah dimainkan oleh hampir sebagian budaya di dunia.

Elemen – elemen yang terdapat di abstrak strategi *board games* ini adalah

- (a) Secara langsung, *player vs player*.

(b) Lebih membutuhkan keahlian dibanding keberuntungan.

(c) Tidak ada tema.

Tipe dari permainan ini sendiri tidak berhubungan dengan tema dari dunia nyata dan hasil seluruhnya bergantung kepada sebuah keputusan yang sudah *player* buat. Abstrak *game* sendiri sangat jarang menggunakan keberuntungan atau kesempatan pemain seperti mengocok dadu atau mengambil kartu.

Tipe ini juga memiliki sebuah peraturan yang mudah yang mudah untuk di pahami. Tantangan sebenarnya adalah sebuah kompleksitas dari opsi yang ada karena sedikitnya peraturan. Permainan ini sangat bagus untuk meningkatkan pemikiran yang kritis, dimana *player* harus menghadapi *step* yang banyak untuk mengakali musuh mereka. Seperti contoh dibawah ini terdapat permainan catur sebagai salah satu contohnya.



Gambar 2.8. Gambar Contoh Catur

(Sumber:

[https://www.theguardian.pe.ca/media/photologue/photos/cache/Chess\\_large.jpg](https://www.theguardian.pe.ca/media/photologue/photos/cache/Chess_large.jpg), 2018)

## 2. *Educational Board Games*

*Board game* edukasi sudah ada sejak lama namun memiliki reputasi yang cukup buruk karena terlalu kekanak-anakan dan penyampaian yang disampaikan pun terlalu berat untuk anak-anak. Beberapa dari itu bisa saja seperti itu, tetapi ada juga permainan edukasi yang cukup menyenangkan. Jadi kesimpulannya belajar itu bisa juga menyenangkan.

Elemen yang terdapat dalam permainan edukasi:

- (a) Biasanya target marketnya untuk anak-anak.
- (b) Fokus dalam mengajarkan keahlian tertentu, teknik, atau pertanyaan.

Kebanyakan dari permainan memiliki sebuah manfaat edukasi tetapi ada juga yang dengan sengaja membuat pemain untuk mempelajari sesuatu yang nyata dari sebuah permainan. Ravensburger adalah sebuah *game company* yang memproduksi *game* yang ditujukan untuk anak-anak. Mereka tertarik untuk membuat permainan edukasi karena memiliki kualitas edukasi yang berbeda-beda.



Gambar 2.9. Contoh *Board Game* Edukasi

(Sumber:

[https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/700/attachment/2019/7/11/156283145694283/156283145694283\\_2c2b6d45-bef1-4f8c-9952-88b83c9e4934.png](https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/700/attachment/2019/7/11/156283145694283/156283145694283_2c2b6d45-bef1-4f8c-9952-88b83c9e4934.png))

### 3. *Cooperative Board Games*

*Cooperative games* bagus pada *game* tertentu jika terdapat satu pemain yang lebih suka bersaing dibanding pemain lainnya. Seperti salah satu grup yang melawan satu penjahat, tetapi sangat sering penjahatnya adalah papan itu sendiri. Ini adalah salah satu sistem yang menarik dan juga belakangan ini memiliki popularitas yang tinggi di dalam dunia *board games*.

Elemen dari sebuah *board games cooperative*:

- a. Pemain bekerja sama melawan *game* itu sendiri.
- b. Pemain menang atau kalah bersama-sama.
- c. Biasanya, tingkat kesulitan lebih susah karena supaya pemain memikirkan jalan keluar bersama-sama.

*Genre* pada *game* ini sering juga memiliki sistem yang acak yang berperan sebagai sebuah kecerdasan buatan. Pada *game Pandemic* menggunakan satu set kartu untuk memberi tahu tentang negara yang terinfeksi oleh virus, dan juga jika dalam permainan-permainan lainnya juga memakai elemen yang acak untuk menyatukan pemain melawan papan tersebut.



Gambar 2.10. Contoh *Board Game* “*Pandemic*”

(Sumber: <https://www.gamesworld.com.au/wp-content/uploads/2015/10/pandemic.jpg>)

#### 4. *EuroGame* (*German – Style Board Games*)

Tipe *board game* ini awalnya dimulai oleh Jerman setelah perang dunia kedua, kebanyakan orang Jerman yang berpaling dari tipe game militer menjadi *board game* yang memiliki sejarah. Sebagai gantinya mereka lebih fokus kepada topik ekonomi, kebudayaan, infrastruktur atau bangunan.

Elemen yang terdapat pada *Eurogames*

- a. Biasanya tipe ini selalu melibatkan interaksi antar pemain.
- b. Berfokus kepada ekonomi *goals*.
- c. Lebih mementingkan keahlian dibandingkan keberuntungan.
- d. Pemain biasanya dapat tereleminasi.

*Eurogames* lebih dapat juga didefinisikan menjadi tipe *game* yang mendunia. Biasanya lebih mudah untuk dipelajari dan lebih mengandalkan pemikiran dibanding dengan keberuntungan untuk menang dan juga pemain dapat tereleminasi di tengah-tengah permainan.



Gambar 2.11. Contoh *Board Game Eurogames*

(Sumber: [https://www.gamesworld.com.au/wp-](https://www.gamesworld.com.au/wp-content/uploads/2014/05/Ticket_Ride_Europe_game.jpg)

[content/uploads/2014/05/Ticket\\_Ride\\_Europe\\_game.jpg](https://www.gamesworld.com.au/wp-content/uploads/2014/05/Ticket_Ride_Europe_game.jpg))

## 5. *Hidden Traitor Games*

*Hidden Traitor games* adalah sebuah tipe yang luar biasa. Dalam tipe ini tidak membuat pertemanan semakin dekat dan bersama sama, namun malah membohongi satu sama lain agar bisa bertahan hidup. Mungkin tidak saling berdiam diri tetapi itu yang terjadi dalam *Hidden Traitor game*. Permainan ini bisa juga berbentuk kerja sama kecuali jika dimainkan dalam sebuah kelompok yang kecil. Bagian terpentingnya adalah pemain yang berperan sebagai orang baik tidak tahu siapa pemain yang jahat.

Elemen yang terdapat dalam *Hidden Traitor Games*:

- a. Satu atau lebih pemain akan terpisah atau terbagi atas beberapa kelompok dan akan mencoba untuk menghancurkan satu kelompok tersebut.
- b. *Hidden Traitor games* membuat sebuah *party games* karena mereka membolehkan untuk bermain dalam sebuah kelompok yang besar.
- c. Mengharuskan pemain untuk mempertanyakan motivasi loyalitas terhadap orang lain.
- d. Permainan ini juga bisa berbohong, mengkhianati satu sama lain dan menghancurkan sebuah kelompok.

- e. Biasanya *game* ini selesai dengan cepat dengan banyaknya pengulangan.



Gambar 2.12. Contoh *Board Game Hidden Traitor Games*

(Sumber: <https://acrosstheboards.files.wordpress.com/2013/11/onuw.png>)

#### 6. *Worker Placement Board Games*

*Game tipe Worker Placement Board Games* ini mempunyai *meeple* yang iconic. *Meeple* sama seperti dengan board games lainnya dan juga menjadi salah satu benda paling penting di dalam *Worker Placement Games*. Tipe ini membuat pemainnya akan mendapatkan sekelompok *meeples* untuk menunjukkan langkah apa saja yang bisa mereka gunakan di dalam permainan, tetapi tergantung bagaimana pemain menglokasikan mereka ke dalam suatu aksi. Penting diketahui untuk tidak menggunakan semuanya pada saat sekali jalan. Biasanya tipe permainan ini berbentuk strategi dan game yang merencanakan pekerjaan dilokasikan.

Elemen yang terdapat di dalam *Worker Placement Board Games*:

*Games*:

- a. Bergantung kepada beratnya strategi dari pada mengandalkan keberuntungan.
- b. Pemain beradu karena kuantitas bahan terbatas.
- c. Lebih mengandalkan berorganisasi dan merencanakan untuk sukses.
- d. Biasanya alas atau papan tiap-tiap pemain dijadikan satu untuk menjadi komponen tersebut.



Gambar 2.13. Contoh Gambar *Board Games Worker Placement Games*.

(Sumber: [https://cdn1.philibertnet.com/354652-thickbox\\_default/stone-age-anglais.jpg](https://cdn1.philibertnet.com/354652-thickbox_default/stone-age-anglais.jpg))

## 7. *Role Playing Games (RPGs)*

*Role Playing Games (RPG)* bisa memberikan sebuah kesan yang menyenangkan melewati sebuah pensil dan kertas *RPG* tanpa harus beragumen tentang siapa yang akan menjadi *Dungeon Master*. Permainan *RPG* ini biasanya bisa menghabiskan waktu yang cukup lama untuk memainkan tipe game ini karena didalamnya terdapat sebuah *event* yang menyenangkan dan juga pemain dapat membuat sebuah *campaign*, yang biasanya sangat berstruktur dan juga sangat mudah untuk mendapatkan pemain kasual di dalam *game*.

Elemen yang terdapat dalam *Role Playing Games (RPGs)*:

- a. Biasanya sangat bertemakan dengan alam.
- b. Bersistem *leveling* (dimana pemain menaikkan *level* dan meningkatkan karakter)
- c. Sangat sering menggunakan sistem yang acak (contohnya seperti dadu) untuk menjadi *A.I.*



Gambar 2.14. Contoh *Board Games RPGs*

(Sumber: <https://coopboardgames.com/wp-content/uploads/2016/03/Mage-Knight-board-game-review-fame-and-rep.jpg>)

## 8. *Legacy Board Games*

*Legacy Games* adalah sebuah tipe yang berbeda dengan *Board Games* tradisional. Setiap gilirannya membangun apa yang sudah ada di permainan sebelumnya. Saat pertama kali bermain kamu akan merasakan seperti bermain versi normal dari game tersebut. Tetapi setelah itu permainan bisa berubah menjadi sedikit dari permainan sebelumnya semua bergantung dengan apa yang terjadi pada saat di sesi pertama.

Elemen yang terdapat pada *Legacy Board Games*:

- a. Cara bermain tetap sama dari awal hingga akhir.



*game* yang menggunakan perang dan penaklukan sebagai tema keseluruhannya. *RISK* atau *Axis* dan *Allies* cara bermainnya dapat dikategorikan sebagai *war games*.

Setiap pemain mengambil kekuasaan atas suatu kelompok dan membangun antara mereka untuk menyerang dan menghancurkan kelompok lain. Permainan ini sangat bergantung dengan strategi dan membutuhkan pemain untuk merencanakan waktu menyerang dan tidak meninggalkan wilayah mereka tidak terjaga dengan menambah tentara mereka. Permainan ini juga sangat bergantung akan dadu yang dimainkan untuk mendorong perang.

Elemen *War Games* dan *Miniature Wargaming*:

- a. Biasanya peta permainan strategi yang besar.
- b. Bergantung kepada strategi, tetapi menggunakan keberuntungan untuk mendorong perang.

#### **2.4. Elemen-Elemen Pada *Board Game***

Nacke (2014) mengatakan bahwa untuk membuat sebuah *board game* membutuhkan sebuah elemen-elemen dasar yang digunakan agar *board game* lebih terstruktur dan terbentuk. Berikut elemen-elemen dasar yang terdapat dalam *board game*:

## 1. *Players*

Dalam mendesain sebuah *board game* dibutuhkan partisipan sukarela dan aktif dalam aktivitas hiburan. Mereka berpartisipasi, mengonsumsi dan terpaku ke aktivitas tersebut. Mereka bisa menjadi calon pemenang dalam aktivitas tersebut. Ketika pemain mengadopsi *lusory attitude*, mereka memasuki *magic circle* permainan dan membenamkan diri mereka ke dalam dunia permainan. Ini artinya biasanya ada undangan untuk bermain, seperti sebuah *ritual* atau persembahan sosial yang dikenal untuk bermain.

Undangan untuk bermain sangatlah penting terhadap pemain untuk memiliki *lusory attitude*. Jumlah pemain dapat bervariasi atau sudah pasti untuk sebuah permainan. Pemain akan memiliki pengalaman yang berbeda berdasarkan jumlah pemain lain yang berpartisipasi dalam sebuah permainan. Pemain yang berbeda dapat mengadopsi peran yang berbeda selama permainan.

Pemain dapat bermain dalam tim dan menentukan tindakan untuk anggota tim. Dalam *role playing games*, peran seorang pemain dapat memfasilitasi atau menghambat tindakan pemain, tetapi biasanya pemain memiliki cara bermain yang berbeda, yang memungkinkan pertandingan yang berbeda bahkan ketika pemain bermain dengan peran yang sama.

## 2. *Objektif*

Tujuan sangatlah penting untuk memotivasi pemain untuk terlibat dalam *gameplay*. Tujuan permainan yang terbaik kelihatannya dapat dicapai akan

tetapi masih dianggap sebagai tantangan. Pemain ingin untuk melakukan yang terbaik untuk mencapai tujuan sendiri sebagai pemain di dalam permainan.

### 3. *Procedures*

Tindakan atau metode bermain yang diperbolehkan dalam suatu aturan permainan. Mereka bisa saja sebagai instruksi spesifik dari tindakan apa yang harus dilakukan dalam permainan. Mereka juga bisa mengacu kepada *set of controls*. Dalam sebuah permainan komputer, mereka akan melayani proses masukan dari pemain. Prosedur dapat menentukan tindakan yang tidak efisien diluar dari lingkaran permainan.

### 4. *Rules*

Berikut adalah elemen yang harus ada dalam sebuah *board game*; mereka adalah blok pembangun sistem permainan. Sebagai desainer *game* harus dapat menjelaskan tindakan untuk seluruh situasi yang dapat terjadi di set aturan. Set aturan yang menentukan pemain dapat dan tidak dapat lakukan. Tujuannya untuk membatasi tindakan yang boleh dilakukan pemain dan harus memikirkan reaksi permainan terhadap tindakan pemain. *Rules* merupakan kekuasaan dari dunia permainan itu sendiri.

### 5. *Resources*

Objek permainan berikut memiliki nilai untuk pemain dalam mencapai tujuan individu mereka. Nilai dari benda tersebut dapat ditentukan dengan

kelangkaan dan utilitas mereka. Nilai untuk pemain (contoh, utilitas) biasanya diukur dengan berapa banyak sebuah benda membantu pemain dalam mencapai tujuannya.

## 6. *Conflict*

Konflik muncul melalui prosedur dan aturan di dalam permainan yang mencegah pemain dari mencapai tujuan mereka. *Objectives* selalu menuntun pemain dalam konflik situasi tersebut. Konflik utama dalam kebanyakan *first-person shooters* adalah bertahan hidup ketika karakter pemain atau non-pemain mencoba untuk membunuh pemain.

Berikut beberapa tipe konflik yang terdapat dalam *board game*:

### a. *Obstacles*

Rintangan bisa dalam bentuk fisik maupun mental. Rintangan fisik bisa saja panjang dari *flippers* atau *bumpers* dari *Pinball* Anda yang memantulkan bola. Rintangan mental bisa saja seperti kehilangan sebuah benda untuk menyelesaikan teka-teki di dalam permainan petualangan atau tantangan menghitung angka yang tepat dalam *Sudoku*.

### b. *Opponents*

Pemain lain di dalam permainan atau lawan yang diatur oleh komputer.

c. *Dilemmas*

Keputusan strategis, dimana konsekuensinya harus ditimbang dahulu sebelum melanjutkan.

7. *Boundaries*

Perbatasan dari dunia nyata (pemisahan dari *magic circle* dan dunia nyata). Ini juga berhubungan dengan tindakan yang hanya mungkin dilakukan di sebuah permainan tetapi memiliki konsekuensi yang jauh berbeda diluar perbatasan permainan.

8. *Outcome*

Hasil dari sebuah permainan harusnya tidak pasti untuk menumbuhkan minat pemain. Dalam permainan biasanya hasil dapat diukur contohnya seperti *points* ataupun tidak rata. Kondisi kemenangan berbeda dari tujuan pemain.

## **2.5. Bahasa Isyarat**

Bahasa isyarat adalah bahasa yang memanfaatkan tangan, muka, dan bagian tubuh lainnya untuk berkomunikasi, sedangkan isyarat adalah gerakan tubuh tetapi bahasa isyarat ini sangat berbeda dengan pantomim.

### **1. BISINDO**

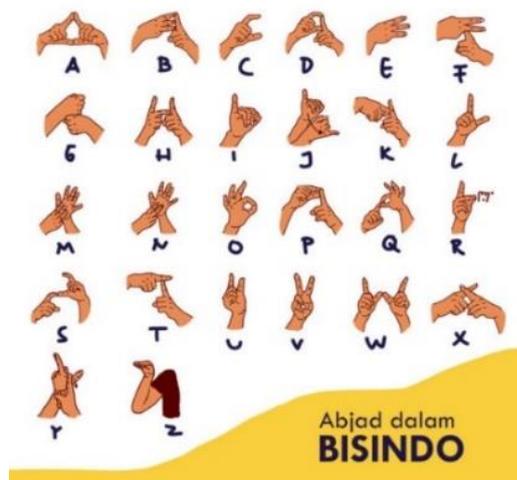
Bahasa isyarat yang lebih digunakan menjadi bahasa sehari hari untuk penyandang tuna rungu namun BISINDO masih belum diakui pemerintah sebagai bahasa isyarat yang sering digunakan di kalangan penyandang

tunarungu. BISINDO diciptakan karena agar bahasa isyarat ini dapat digunakan dengan mudah di kalangan penyandang tuna rungu.

Menurut Palfreyman, pada tahun 2006 GERKATIN (Gerakan untuk Kesejahteraan Tunarungu Indonesia) menyelenggarakan kongresnya yang ke-7 di Makassar dan membuahkan hasil berkenaan dengan BISINDO. Walaupun tidak ada gambaran secara jelas dari hasil mengenai BISINDO atau siapa yang menggunakannya.

Palfreyman mendapatkan tiga poin yang muncul dari percakapan sejak 2008 dengan anggota dewan GERKATIN. Pertama, BISINDO merupakan bahasa yang pertama digunakan oleh semua orang tuli Indonesia, isyarat-isyarat tersebut diambil dari wilayah-wilayah seluruh Indonesia untuk membuat satu kamus BISINDO. Ide yang kedua adalah BISINDO memiliki kesamaan dengan wilayah di Jakarta dan seharusnya di promosikan seluruh Indonesia.

Poin ketiga adalah BISINDO merupakan nama dari bahasa isyarat yang digunakan oleh semua orang tuli Indonesia maka dari itu, tidak diperlukan standarisasi. Variasi unik masing-masing wilayah dan juga bahasa isyarat lokal seharusnya digunakan dan diajarkan. Hasil dari GERKATIN telah memberi komunitas pengguna isyarat sebuah nama yang dapat merujuk kepada bahasa isyarat mereka dan sejak 2006 banyak orang sudah sadar akan penggunaan bahasa isyarat dan manfaat mempromosikan penggunaan macam-macam bahasa isyarat.



Gambar 2.16. Contoh Abjad BISINDO

(Sumber: <https://www.sibernews.co/sites/default/files/article/2019/08/infografis-bhs-isyarat-4-600x600.jpg>)

## 2.6. Teori Perancangan Visual *Board Game*

Dalam portofolio milik Endo (2018) dijelaskan bahwa Daisuke Endo merupakan seorang desainer dan edukator. Pada tahun 1999 Ia mendapatkan gelar *BFA* (*Bachelor of Fine Arts*) pada bidang desain grafis di *school of Visual Arts*. Ia juga memiliki sebuah *website* berisi portofolio serta proses mendesain salah satunya yaitu “*Process Book*”.

Metodologi perancangan visual menurut *design document* portofolio Endo (2018) mengatakan bahwa dalam membuat suatu perancangan visual yang memiliki hasil maksimal harus melakukan *process log* untuk bisa menunjukkan hasil akhir yang indah sekali. *Process log* memiliki beberapa *step* yaitu:

## 1. *Debriefing*

Sebelum *project* dimulai harus membiacarkan terlebih dahulu seperti apa *project* yang akan dijalankan, *briefing* dapat dilakukan seperti sebuah proposal yang sudah di kerjakan oleh diri sendiri dan juga harus melakukan analisis yang dalam mengenai apa yang ingin dikerjkan. Penulis juga harus mengembangkan “gambaran” dari masalah dengan membuat sebuah *mindmap* yang merupakan teknik grafis yang membantu untuk membuka kunci pemikiran kreatif.

## 2. *Research*

Setelah melakukan *briefing* hal yang terpenting dalam tahap membuat sebuah desain. Sebuah '*rich picture*' dan analisis dari brief yang dibuat pada step satu akan memberikan alasan untuk sebuah ide desain yang harus digunakan saat melakukan *research*. Tahap *research* sendiri memiliki 3 area yaitu:

### a. Konsep

Ini mencakup semua tulisan tentang subyek *briefing*. Yang telah menulis tentang subyek sebelumnya dan apa sudut pandang mereka. Apa saja pro dan kontra yang didirikan? Konten bisa saja termasuk survei, data, dan wawancara dengan ahli serta juga dengan dicetak atau teks online.

b. Visual

Ini mencakup bahan visual yang berhubungan dengan tema Anda. Terlihat seperti apa subyeknya dan bagaimana ‘artis visual’ lainnya mengatasi presentasi visual mereka? Apa yang ingin Anda lihat dari subyeknya? Ini termasuk *moodboard*, gambar yang terkumpul, video dan bahan fotografi lainnya.

c. Tipe

Pikirkan teks seperti apa yang dibutuhkan untuk briefing. Apakah ‘linear’ seperti novel, apakah seperti kliping koran atau teks online? Ini membantu Anda untuk memikirkan lingkungan yang tertanam di subyek Anda. Contohnya, jika tema umum dari briefing berhubungan dengan ‘olahraga’ maka Anda harus melihat rentang tipografi yang ada di acara olahraga, melakukan penelitian pada “*font*” tulisan di baju pemain, logo klub olahraga dan papan rambu yang ada di sekitar stadium.

3. *Analysis*

Setelah melakukan *research* tahap selanjutnya adalah langkah awal dalam mulai pembuatan visual. Pada tahap ini sangat penting untuk menggunakan *skill design* untuk membuat proses *layout* pada *process log*. Seperti memilih format kertas yang akan digunakan dan font apa saja yang akan dipakai. Pada tahap ini juga memiliki beberapa tahapan sendiri salah satu contohnya

seperti *introduction, research, observation, discovery, brainstorming, ideation* dan *conclusions*.

#### 4. *Ideation*

Pada tahap ini sudah harus mulai mempertanyakan bagaimana hasil *research* menuntun, dan juga bagaimana cara mendapatkan informasi dan juga visual untuk berubah menjadi sebuah ide. Dalam proses ini sudah harus memulai untuk mengedit, menseleksi, dan juga pencarian material menjadi penyelesaian ide. Dan mencoba untuk menyambungkan semua itu.

#### 5. *Development*

Pada tahap ini seharusnya dari tahap-tahap sebelumnya penulis sudah bisa memilih dari mana dari beberapa konsep yang sudah di kumpulkan memiliki posibilitas yang memiliki potensi memiliki desain yang sangat menarik, maka dari itu proses ini harus sangat diperhatikan untuk memilih hasil akhir yang selanjutnya akan dilanjutkan untuk di desain.

#### 6. *Evaluation*

Langkah ke enam ini adalah akhir dari proses dari proses desain tersebut, proses ini berguna untuk mencari konklusi pada hasil akhir pada *process log*. Untuk mempertanyakan apakah hasil desain sudah cukup bagus, dan juga yang sangat penting dari proses ini adalah menunjukkan bagaimana cara untuk mengenal desain yang bagus dan bisa pandai memberi alasan

kenapa itu bagus. Memikirkan cara untuk merevisi hasil dari proyek desain yang masih belum maksimal.