



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. Perancangan

2.1.1. Elemen Desain

Menurut Landa (2013) elemen-elemen desain yang ada pada bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* adalah :

2.1.1.1. Garis

Garis merupakan sebuah titik yang dipanjangkan. Sebuah tanda yang dikenal sebagai sesuatu yang panjang bukan yang lebar. Garis banyak berperan dalam bidang komposisi dan komunikasi. Dapat berbentuk tebal, tipis, lurus, maupun melengkung.

2.1.1.2. Bentuk

Bentuk merupakan bagian outline atau garis terluar yang membentuk sebuah objek. Bentuk juga dapat dikatakan sebagai bentuk tertutup atau garis tertutup. Karena bentuk adalah perpaduan titik dan garis yang dijadikan satu.

2.1.1.3. Warna

Warna merupakan bagian terpenting dari sebuah elemen. Warna bersifat sangat kuat, dan sangat menarik dan provokatif untuk menarik target audiens. Warna terdiri dari hue, value, saturation, dan temperature. Warna memiliki dua jenis, warna panas dan warna dingin. Warna.

2.1.1.4. Tekstur

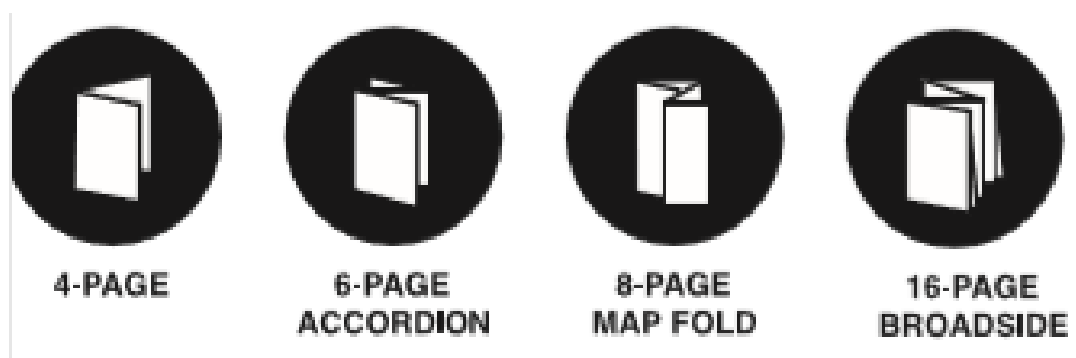
Tekstur merupakan bagian yang paling menarik diantara elemen elemen lain. Karena desain Tekstur merupakan elemen yang dapat menarik minat seseorang terhadap sebuah objek visual hanya dengan melihatnya saja. Dan tekstur merupakan sesuatu yang dapat diraba dan dirasakan.

2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain menurut Landa yang ada pada bukunya yang berjudul Graphic Design Solution 2013 terdiri dari :

2.1.2.1. Format

Format merupakan sebuah istilah pada desain yang berarti sebuah batasan yang ditentukan untuk melakukan sebuah desain serta bidang yang melingkupi desain tersebut. Format dapat berupa sebuah bidang atau substrat seperti sebuah kertas, layar, dll. Dalam sebuah desain pasti menggunakan sebuah format sebagai sebuah acuan atau aturan utama dalam mendesain sebuah karya.



Gambar 2. 1 Format Lipatan Halaman
(Landa, 2014)

2.1.2.2. Keseimbangan

Balance merupakan sebuah stabilitas yang diciptakan oleh sebuah objek visual atau objek desain yang tersusun secara merata pada setiap sisinya. Baik rata secara atas, bawah, kanan, kiri, maupun secara acak. Sebuah desain yang seimbang dapat mempengaruhi audiens dalam mempengaruhi komunikasi visual kepada audience. Penggunaan elemen balance tidak dapat digunakan sendirian. Elemen ini harus digabungkan dengan elemen yang lainnya.

Balance terbagi menjadi dua. Yang pertama adalah balance simetris dan asimetris. Keseimbangan yang simetris merupakan penyusunan dua objek kembar yang tersusun secara sama atau *mirroring*. Sedangkan asimetris meruokan keseimbangan yang muncul dari peletakan beberapa objek berbeda yang memiliki bobot visulal yang sama.

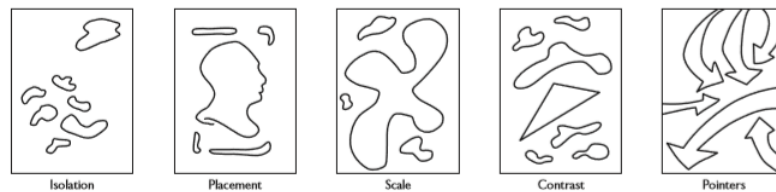


Gambar 2. 2 Keseimbangan Dalam Logo
(Landa, 2014)

2.1.2.3. Hirarki

Visual hierarchy merupakan bagian terpenting dalam elemen desain. Karena visual hierarchy merupakan elemen yang membawa audiens kepada alur informasi pada sebuah desain menggunakan *emphasis* atau

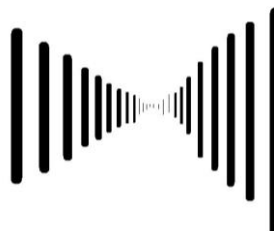
disebut penekanan. *Emphasis* digunakan untuk menekan sebuah elemen desain agar lebih menonjol dari pada elemen desain yang lainnya. Yang berfungsi untuk mengarahkan audiens untuk menentukan mana informasi terpenting dan harus dibaca pertama kali.



Gambar 2. 3 Hirarki
(Landa, 2014)

2.1.2.4. Ritme

Irama atau ritme merupakan proses pengulangan atau repetisi pada objek desain yang menciptakan sebuah gerakan atau irama yang kemudian dapat menciptakan sebuah desain yang menarik. Irama merupakan bagian dari elemen visual yang berlaku seperti music. Dalam artian dapat membuat mata audiens mengarah ke berbagai tempat dengan urutan yang telah ditentukan. Banyak faktor yang mendukung berjalannya ritme, contohnya seperti warna, tekstur, penekanan dan jua keseimbangan dari sebuah objek elemen desain.



Gambar 2. 4 Ritme Visual
(<https://tinyurl.com/y4dc2xkm>, 2019)

2.1.2.5. Kesatuan

Unity merupakan sebuah kesatuan antara objek atau elemen desain kepada elemen-elemen lainnya. Sehingga menciptakan kesatuan atau keserasian antara elemen. Contohnya adalah gestalt. Dalam sebuah ornamen visual beberapa objek yang digabungkan menjadi sebuah elemen visual baru yang memiliki arti berbeda dan dapat mengatur pemikiran visual seseorang dengan cara membuat kesatuan dalam sebuah komposisi.



Gambar 2. 5 Unity

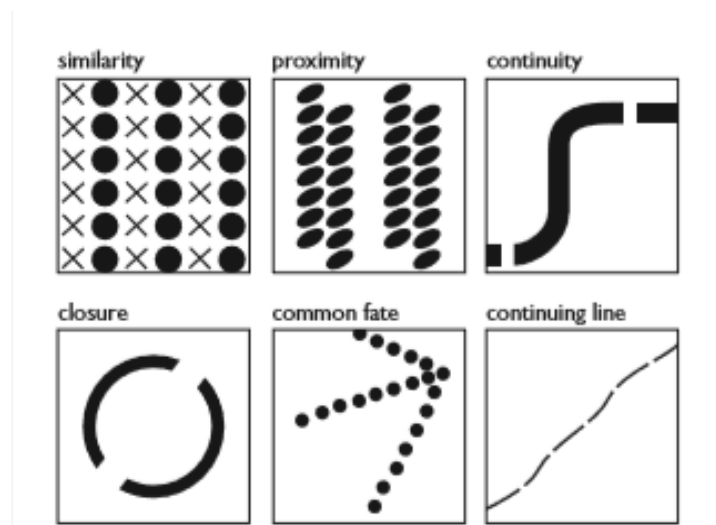
(<https://tinyurl.com/y2fwvl4x>, 2019)

2.1.2.6. *Laws Of Perceptual Organization*

Laws Of Perceptual Organization terdiri dari elemen-elemen berikut :

1. Similarity atau kesamaan sebuah elemen yang memiliki karakteristik yang sama.
2. Kedekatan yang berarti kedekatan dari posisi atau letak sebuah elemen-elemen desain.
3. Kontinuitas yang berarti sebuah jalur visual yang dapat dirasakan diantara bagian sebuah elemen-elemen yang menciptakan kesan sebuah pergerakan pada elemen visual.

4. *Closure* yang berarti pusat dari pergerakan yang menghubungkan setiap elemen untuk menghasilkan bentuk, unit, atau pola lainnya.
5. *Common Fate* yang disebut dengan sebuah unit yang bergerak ke arah yang sama.
6. *Continuing line* merupakan sebuah garis tersirat dari sebuah elemen desain.



Gambar 2. 6 Laws Of Perceptual Organization
(Landa, 2014)

2.2. Media

2.2.1. Definisi Media

Menurut Helen Katz (2016) dalam bukunya yang berjudul *The Media Handbook* edisi ke 6 menjelaskan bahwa media merupakan sebuah medium atau perantara dari sebuah informasi yang ditujukan untuk menyampaikan pesan atau gagasan yang digunakan oleh perancang yang ditujukan kepada target audience mengenai sebuah pesan khusus atau pemikiran dan gagasan yang ingin disampaikan.

2.2.2. Jenis Media

Menurut Hellen Katz dalam buku yang ditulisnya berjudul *The Media Handbook* (2016) jenis media terbagi menjadi dua bagian. Yaitu :

2.2.2.1. Media Cetak

Media cetak merupakan sebuah media yang digunakan untuk penyampaian pesan dan informasi dengan bentuk fisik. Media cetak merupakan media yang terbentuk melalui proses cetak, seperti buku, majalah, koran, billboard, poster, dan lain-lain.

2.2.2.2. Media Digital

Media digital merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan pesan tanpa adanya bentuk fisik. Media penyampai pesan ini dapat berupa internet, video, radio, televisi dan lain lain. Media jenis ini tidak melalui proses cetak sebelum sampai ke konsumen.

2.2.3. Fungsi Media

Menurut Helen Katz dalam buku miliknya yang berjudul *The Media Handbook* (2016) yang menjelaskan bahwa media memiliki dua fungsi utama. Yaitu :

2.2.3.1. *To Inform*

Media yang baik adalah media yang berfungsi baik dalam memberikan informasi mengenai sebuah gagasan atau pemikiran dengan menggunakan pemilihan bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti sehingga pembaca memiliki rasa ketertarikan dalam membaca dan tentunya menjadi lebih mudah dipahami oleh pembaca.

2.2.3.2. *To Entertain*

Media dalam memberikan informasi juga dapat berfungsi sebagai sebuah penghibur bagi target audience. Dengan menyampaikan sebuah gagasan atau pemikiran tertentu dengan cara yang lebih menarik dapat membuat audience lebih tertarik untuk menyerap informasi tersebut.

2.3. Ilustrasi

2.3.1. Pengertian Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009) pada bukunya yang berjudul *What Is Illustration*, ilustrasi bukanlah bagian dari seni. Dan ilustrasi juga bukan bagian dari desain grafis. Ilustrasi merupakan penggabungan antara seni murni dan desain grafis. Dan sering kali diklasifikasikan dengan seni grafis. Ilustrasi muncul untuk mempermudah dalam merekam sebuah fenomena, menjelaskan, dan juga menyampaikan atau mengkomunikasikan fenomena tersebut.

2.3.2. Fungsi Ilustrasi

Menurut Arifin dan Kusrianto (2009) pada bukunya fungsi ilustrasi dalam perancangan media informasi terbagi menjadi 4, yaitu :

2.3.2.1. Fungsi Deskriptif

Menurut Arifin Dan Kusrianto dalam buku yang ditulisnya, fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah untuk menggantikan uraian atau text dengan bentuk naratif yang rumit dan sulit dipahami oleh konsumen dengan bentuk ilustrasi sebagai media pendukung agar lebih mudah dimengerti dan dioahami oleh konsumen.

2.3.2.2. Fungsi Ekspresif

Menurut Kusrianto dan Arifin ilustrasi dapat menjadi sebuah sarana untuk mengekspresikan sebuah karya ilustrasi. Fungsi ekspresif akan menjadikan karya dalam pemikiran user dalam mengekspresikan pikiran menjadi sesuatu yang nyata dan lebih mudah dipahami karena memiliki bentuk yang konkrit atau jelas.

2.3.2.3. Fungsi Analitis atau Struktural

Ilustrasi berfungsi untuk memberikan kemudahan dalam menganalisa sebuah data analitis dan bagan dari sebuah struktur agar lebih mudah dipahami dengan visualisasi yang lebih simpel.

2.3.2.4. Fungsi Kualitatif

Ilustrasi yang berada di dalam karya kualitatif berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah atau memudahkan audiens dalam pembacaan data dan dapat dibuat dalam berbentuk table, grafik, foto, gambar, sketsa dan juga symbol untuk mempermudah penggambaran sebuah data yang sudah di dapatkan oleh penulis.

2.3.3. Teknik Pembuatan Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009) teknik pembuatan sebuah ilustrasi itu terbagi menjadi dua teknik, yaitu:

2.3.3.1. Teknik Drawing dan Painting

Menggambar dan melukis dapat dibuat dengan merepresentasikan mood maupun suasana sekitar yang sedang terjadi saat itu untuk menyampaikan

sebuah informasi melalui media visual tentang apa yang dilihat, dan juga dirasakan oleh creator.

2.3.3.2. Teknik Digital

Teknik digital merupakan teknik yang simpel dan fleksibel. Teknik digital merupakan teknik penggambaran yang dilakukan dengan cara pembuatan gambar berupa vector, digital painting, kolase, dan pattern making yang menggunakan sebuah software dan computer dalam pengoperasiannya.

2.3.4. Teknik Penyampaian Informasi Ilustrasi

Dalam menyampaikan sebuah informasi, penulis menggunakan perumpamaan dalam menyampaikan makna kata. Perumpamaan dalam penyampaian informasi dapat disampaikan dengan bentuk penyampaian makna secara langsung maupun tidak secara langsung.

2.3.5. Definisi Makna Kata

Menurut Ernawati Warida (2008) makna kata merupakan sebuah artian atau anggapan akan sebuah kata, sebuah pembicaraan, maupun sebuah ide atau pemikiran mengenai hal tertentu. Sebuah makna dapat berhubungan erat dengan sebuah lambang bahasa maupun lambing atau ikon dari sebuah pemikiran bahkan lambing dari sebuah benda

2.3.6. Jenis-Jenis Makna Kata

Dalam penyampaian pesan, terdapat berbagai cara untuk menyampaikannya. Menurut Ernawati Waridah (2008), pada bukunya, dalam penyampaian pesan penulis dapat menyampaikan pesan berikut :

2.3.6.1. Makna Leksikal

Menurut Ernawati Waridah, penyampaian pesan dengan menggunakan makna leksikal merupakan penyampaian pesan dengan menggunakan perumpamaan makna kata sebelum makna tersebut memiliki perubahan dalam artian katanya. Biasanya makna leksikal digunakan dalam perumpamaan yang digunakan untuk pembahasan yang formal dan baku untuk menjelaskan sesuatu seperti pada kamus.

2.3.6.2. Makna Gramatikal

Menurut teori dari Erna Warida, penyampaian makna gramatikal adalah saat penyampaian proses menggunakan arti makna kata yang memiliki banyak perubahan yang disebabkan oleh kata tersebut mengalami proses pengulangan atau pengimbuhan dalam penyampaiannya yang kemudian disesuaikan atas dasar tata bahasa yang telah terikat dengan konteks pemakaian makna tersebut.

2.3.6.3. Denotatif

Dalam penyampaian sebuah makna penyampaian denotative, menurut teori dari Erna Warida adalah sebuah penyampaian kata atau informasi yang dalam penyampaiannya menggunakan makna yang sebenarnya. Yang dimana dalam penyampaiannya tanpa mengalami adanya perubahan maupun penambahan makna tambahan pada informasi yang ingin disampaikan oleh penulis.

2.4. Kesetaraan Gender

2.4.1. Pengertian Gender

Menurut buku karya Sukerti & Ariani (2016) artian kata gender berdasarkan dari KBBI gender sampai saat ini diartikan sebagai jenis kelamin dari masing masing orang. Namun secara lebih dalam gender adalah sebuah sifat yang telah melekat pada kaum laki-laki dan juga kaum perempuan yang terbentuk oleh faktor sosial budaya masyarakat, sehingga kemudian terlahirlah beberapa mengenai peran sosial budaya laki-laki maupun perempuan. Bentukkan sososial atas laki-laki dan perempuan antara lain, kaum perempuan dikenal baik sebagai makhluk lemah lembut, cantik dan juga emosional, sedangkan laki-laki dianggap sebagai sosokkuat, rasional, jantan dan perkasa.

2.4.2. Isu Gender

Sukerti, & Ariani (2016) isu-isu gender merupakan sebuah penyebab kesetaraan tidak dapat dilaksanakan. Berikut ini adalah isu gender yang ada di masyarakat:

2.4.2.1. Marginalisasi Perempuan

Marginalisasi perempuan merupakan upaya pemiskinan wanita yang terutama berada pada lapisan bawah. Pada umumnya korban dari marginalisasi memperoleh fasilitas yang lebih rendah dari sosok laki-laki.

2.4.2.2. Penempatan Perempuan Pada Subordinasi

Pada kehidupan sekitar masih banyak anggapan-anggapan bahwa seorang perempuan itu adalah sosok yang irasional, emosional, lembut dan menyebabkan kaum perempuan mendapatkan peranan yang kurang

penting. Sehingga hal tersebut menciptakan sebuah problema seperti sulitnya mereka untuk mendapatkan posisi yang strategis dalam sebuah komunitas. Terutama yang berhubungan baik dengan pengambilan keputusan sebagaimana halnya laki-laki.

2.4.2.3. Stereotype

Stereotype merupakan sebuah kesan negatif dari sebuah keharusan yang disandang oleh perempuan. Misalnya menyimpulkan bahwa perempuan merupakan sosok penggoda, sosok yang lemah fisik dan sosok yang tidak bisa bekerja sebagaimana laki-laki tanpa melihat lebih dalam sisi lain dari sosok wanita tersebut. Sehingga wanita sering kali disalah artikan.

2.4.2.4. Kekerasan

Kekerasan terhadap perempuan dapat berupa kekerasan psikis maupun kekerasan kekerasan fisik. Kekerasan itu muncul dari adanya anggapan laki-laki adalah supremasi terhadap berbagai sector kehidupan. Fenomena itu di masyarakat dianggap sesuatu yang wajar diterima oleh kaum wanita di masyarakat.

2.4.2.5. Beban Kerja

Wanita mendapatkan identitas sebagai pekerja domestic, sebagai seorang yang mengurus pekerjaan rumah, yang sehingga ketika seorang wanita bekerja diluar pekerjaan rumah, ia akan mendapatkan beban kewajiban dalam bekerja lebih berat. Sedangkan pembagian kerja secara dikotomi

publik dan domestik. Yang dimana pekerjaan bidang public mendapatkan penghargaan secara ekonomi. Sedangkan tidak pada sektor domestik.

2.4.3. Pengertian Kesetaraan Gender

Menurut UNESCO (2003) kesetaraan gender adalah kondisi atau proses dimana laki-laki dan perempuan mendapatkan keadilan yang setara. Mendapatkan hak yang sama, kesempatan yang sama dan mendapatkan pengakuan yang sama dimasyarakat. Dan untuk menjalankan kesetaraan dan keadilan bagi kedua gender maka terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengimbangi segala aspek dari kedua belah pihak dalam mengakses sumberdaya serta partisipasi dalam perekonomian, pengambilan keputusan dan pemberian aspirasi yang setara terlepas dari gender. Kesetaraan gender dapat tidak terjadi jika isy-isu kesetaraan tetap berjalan di kehidupan bermasyarakat.