



### **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. Metodologi Perancangan**

Landa (2014) memaparkan mengenai proses desain yang dibagi dalam 5 tahap yaitu, orientasi, analisis, perancangan konsep, desain, dan implementasi.

##### **2.1.1. Orientasi**

Tahap Orientasi seperti halnya sebuah brief (pengarahan) sederhana, yaitu meliputi pengenalan latar belakang pembuatan karya, budaya, nilai inti, atribut, informasi, memahami tujuan dan sasaran klien, audiens, dan membuat sebuah penemuan awal.

##### **2.1.2. Analisis**

Pada tahap ini, desainer akan menilai, menemukan, dan merencanakan pembuatan karya. Brief sederhana berkembang menjadi sebuah perencanaan strategi yang biasanya digunakan untuk branding, identitas visual, desain promosi, dan periklanan.

##### **2.1.3. Perancangan Konsep**

Pada tahap perancangan konsep meliputi proses konsep – generasi, di mana berdasarkan 4 langkah dasar dari *The Art of Thought* oleh Graham Wallas, ilmuwan politik dan psikolog Inggris, pada tahun 1926, yang kemudian pada tahun 1965, James Webb Young, seorang copywriter terkenal di J. Walter Thompson, menulis sebuah buku *A Technique for Producing Ideas*, di mana menjelaskan prosesnya berdasarkan model Wallas ini, yaitu: persiapan, inkubasi, konsepsi, dan verifikasi.

#### **2.1.4. Pembuatan Desain**

Pada tahap ini, konsep desain diartikulasikan ke dalam bentuk visual. Proses ini biasanya nonlinier, di mana langkah-langkahnya sangat beragam sebagai hasil pemikiran dan perancangan kreatif. Faktor atau keadaan individu menyebabkan perancang mengikuti jalan yang berbeda dengan penyimpangan dari jalur tersebut. Misalnya, banyak desainer membuat sketsa thumbnail sepanjang proses untuk mengembangkan konsep, memvisualisasikan, dan menyusun.

#### **2.1.5. Implementasi**

Tahap implementasi merupakan tahap produksi dari proses desain, dalam dunia profesional, menerapkan solusi desain untuk mengambil berbagai bentuk tergantung pada jenis formatnya, misalnya format cetak, berbasis layar (screen based), atau berhubungan dengan lingkungan. Desainer harus memastikan akurasi (ketepatan) dan dapat bekerja sama dengan tim kerja (Landa, 2014).

### **2.2. Desain Komunikasi Visual**

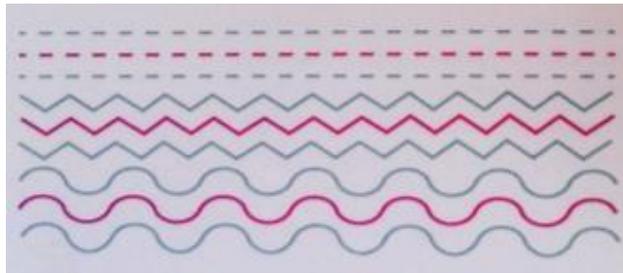
Anggraini dan Nathalia (2014) menjelaskan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah penyampaian pesan secara visual berupa desain. Tujuan desain komunikasi visual ialah mempengaruhi, menginformasikan, hingga mengubah tingkah laku target sesuai yang diharapkan (hlm. 15).

#### **2.2.1. Unsur Dalam Desain**

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014) terdapat unsur-unsur dalam desain yaitu, Bentuk, Garis, Gelap Terang, Tekstur, Warna, dan Ukuran.

### 2.2.1.1. Garis

Garis adalah unsur visual yang terbentuk dari titik-titik poin yang terhubung. Bentuk garis berupa garis lengkung dan garis lurus (hlm. 32).



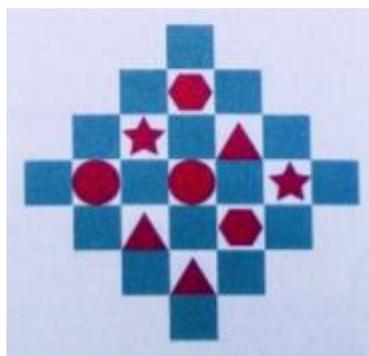
Gambar 2.1 Garis

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Anggraini. L & Nathalia. K, 2014)

### 2.2.1.2. Bentuk

Bentuk adalah sesuatu yang mempunyai diameter, lebar, dan tinggi. Bentuk dibagi menjadi 3 berdasarkan sifatnya, yaitu:

1. Bentuk Geometrik, adalah segala sesuatunya bisa diukur, seperti silinder, limas, kubus, dan lain-lain.



Gambar 2.2 Bentuk Geometrik

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Anggraini. L & Nathalia. K, 2014)

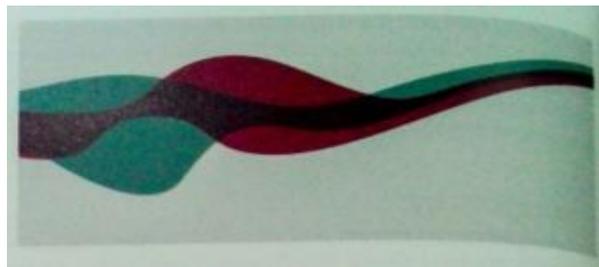
2. Bentuk Natural, adalah bentuk yang bisa bertumbuh dan berubah secara ukuran.



Gambar 2.3 Bentuk Natural

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

3. Bentuk Abstrak, adalah segala sesuatu yang tidak terdefinisi (hlm. 33-34).



Gambar 2.4 Bentuk Abstrak

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

### 2.2.1.3. Tekstur

Tekstur adalah corak atau tampilan permukaan yang dapat dilihat atau diraba. Tekstur bersifat khayal atau semu dalam desain grafis, yang berarti diciptakan dari suatu bidang secara visual (hlm. 34).

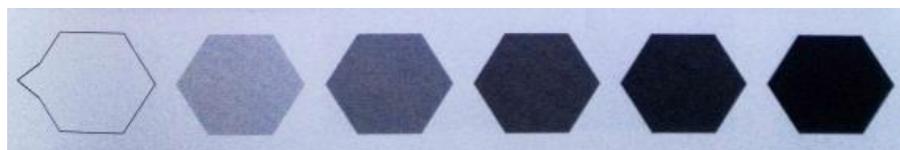


Gambar 2.5 Tekstur

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Anggraini. L & Nathalia. K, 2014)

### 2.2.1.4. Gelap Terang

Gelap terang atau kontras adalah warna yang bertentangan antara warna satu dengan warna lainnya. Jika tidak berwarna, dapat dibedakan dengan terang dan gelap. Gelap terang atau kontras dalam desain berfungsi untuk menonjolkan sebuah pesan dan juga menambah kesan dramatis (hlm.35).

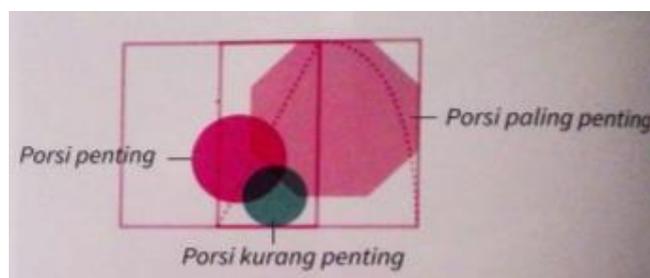


Gambar 2.6 Gelap Terang/Kontras

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Anggraini. L & Nathalia. K, 2014)

### 2.2.1.5. Ukuran

Ukuran dapat diartikan sebagai besar kecilnya sebuah obyek. Ukuran menjadikan obyek memiliki kontras hingga penekanan. Pemilihan ukuran pada obyek sangat penting karena bertujuan agar pembaca dapat melihat atau membaca obyek sesuai dengan hierarki. Sehingga pada desain, pesan yang diberikan mudah diterima target (hlm. 36)



Gambar 2.7 Ukuran

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

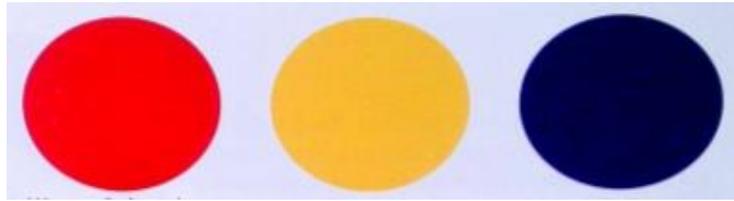
### 2.2.1.6. Warna

Warna dapat mengidentifikasi citra yang ingin disampaikan. Dalam desain, setiap warna dapat memberi kesan arti atau sifat yang berbeda-beda (hlm.37).

Warna terbagi menjadi 4 kelompok, yaitu:

1. Warna Primer, yakni warna yang bukan campuran dari warna lainnya.

Warna primer merah, kuning, dan biru adalah warna primer.



Gambar 2.8 Warna Primer

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

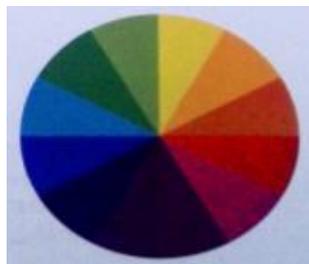
2. Warna Sekunder, adalah warna hasil pencampuran dari warna-warna primer dengan proporsi 1:1.



Gambar 2.9 Warna Sekunder

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

3. Warna Tersier, adalah warna hasil pencampuran dari warna-warna primer dengan warna-warna sekunder.



Gambar 2.10 Warna Tersier

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

4. Warna Netral, adalah warna hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Hasil campuran yang tepat akan menuju warna hitam. (hlm. 39-40).



Gambar 2.11 Warna Netral

(<https://materibelajar.co.id/wp-content/uploads/2019/05/Warna-Netra.png>)

Warna dapat dibedakan menjadi dua berdasarkan penggunaan warna, yaitu warna yang ditimbulkan karena cahaya (*Additive color/RGB*). Biasanya digunakan pada warna dalam lampu, layar televisi, monitor, dan sebagainya.

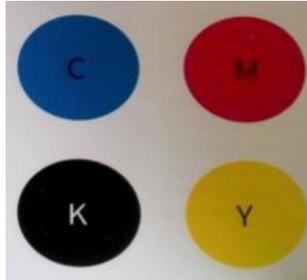


Gambar 2.12 *Additive Color*

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Anggraini. L & Nathalia. K, 2014)

Yang lain adalah warna yang berasal dari unsur-unsur tinta (*Subtractive color/CMYK*). Biasanya warna jenis ini digunakan dalam

proses pencetakan ke benda padat seperti kertas, kain, plastik, dan sebagainya (hlm. 40).



Gambar 2.13 *Subtractive Color*

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

### **2.2.2. Prinsip Desain**

Menurut Angraini dan Nathalia (2014) pesan visual harus kreatif, inovatif, asli, komunikatif, efektif, dan efisien. Serta indah dalam estetis. Prinsip Desain harus diperhatikan dan diterapkan dalam pembuatannya (hlm. 41). Beberapa prinsip desain, yaitu:

1. Keseimbangan, adalah pembagian berat yang sama. Desain dapat seimbang apabila bagian kiri dengan kanan, atau atas dengan bawah memberi kesan sama berat. Berfungsi sebagai nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Keseimbangan dalam desain terbagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris, dan keseimbangan asimetris (hlm.41).



Gambar 2.14 Keseimbangan

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

2. Irama, merupakan pengulangan suatu bentuk. Irama dapat menjadi sifat repetisi atau variasi. Jika repetisi adalah pengulangan elemen visual yang sama secara selaras. Variasi adalah pengulangan elemen visual dengan transformasi bentuk, ukuran, dan posisi (hlm. 42).



Gambar 2.15 Irama

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

3. Penekanan/Dominasi, penggunaan penekanan bertujuan sebagai pusat perhatian pada elemen visual. Penekanan dapat dilakukan dengan cara mengatur kontras, melakukan isolasi obyek, atau mengatur penempatan obyek (hlm. 43-45).



Gambar 2.16 Penekanan

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Anggraini. L & Nathalia. K, 2014)

4. Kesatuan, merupakan hal yang penting untuk membuat desain menjadi harmonis. Prinsip ini menghubungkan suatu elemen visual dengan elemen visual yang lain dalam unsur warna, raut, arah (hlm. 45-46).



Gambar 2.17 Kesatuan

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Anggraini. L & Nathalia. K, 2014)

### 2.2.3. Tipografi

Anggraini dan Nathalia (2014) menjelaskan tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang penataan huruf cetak. Tipografi dikategorikan menjadi 4, yakni:

1. *Serif*, jenis huruf yang mempunyai kaki yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kaki-kaki pada *serif* ini berfungsi untuk memudahkan membaca dengan teks yang kecil, dan teks dengan jarak baris yang sempit. Huruf *serif* memiliki ketipisan dan ketebalan yang berbeda, berfungsi guna kemudahan baca (hlm. 58).



Gambar 2.18 *Serif*

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Anggraini. L & Nathalia. K, 2014)

2. *Sans Serif*, jenis huruf tanpa kaki, dan memiliki ketebalan yang sama atau hampir sama. Huruf jenis ini memberikan kesan sederhana, lugas, dan futuristik (hlm. 60).



Gambar 2.19 *Sans Serif*

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

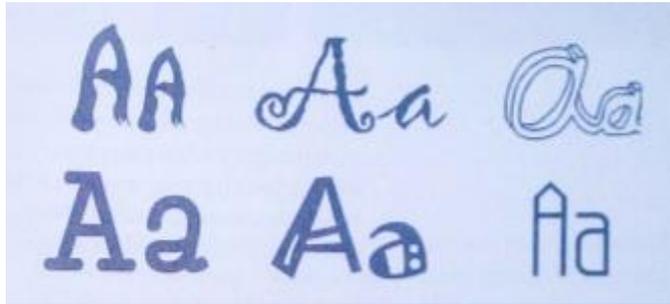
3. *Script*, jenis huruf yang menyerupai goresan tangan yang dibentuk dengan pena, kuas, atau pensil secara miring ke kanan (hlm. 62).



Gambar 2.20 *Script*

(Sumber: Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

4. *Decorative*, jenis huruf yang memiliki kesan dekoratif dan ornamental. Sering digunakan hanya untuk judul/heading dan tidak dipergunakan menjadi *body text* karena daya keterbacaan yang sulit (hlm. 63).



Gambar 2.21 *Decorative*

(Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula, Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

### **2.3. Buku**

Suseno (1997) menuliskan bahwa buku adalah suatu media komunikasi atau informasi sebagai fungsinya dan sebuah bentuk benda karya manusia (hlm. 40).

Kamus Oxford (2010 : 195) mengartikan buku adalah sebuah karya yang dicetak atau pun ditulis, terdiri dari kumpulan halaman yang direkatkan di satu sisi

#### **2.3.1. Layout**

Angraini dan Nathalia (2014) menuliskan bahwa *layout* adalah tata letak ruang atau bidang. *Layout* merupakan hal penting dalam desain komunikasi visual, dan suatu desain dikatakan baik jika memiliki layout yang terpadu (hlm. 74).

##### **2.3.1.1. Fungsi Layout**

Fungsi utama *layout* menurut Angraini dan Nathalia (2014) adalah memperlihatkan gambar dan teks menjadi komunikatif agar pembaca dapat menyerap informasi dengan baik (hlm. 75).

##### **2.3.1.2. Prinsip Layout**

Angraini dan Nathalia (2014) menyebutkan 4 prinsip dalam layout, yakni:

1. *Sequence*, yakni alur arah mata saat melihat layout.

2. *Emphasis*, yaitu penekanan pada bagian-bagian tertentu di *layout*. Berfungsi sebagai mengarahkan pembaca atau memfokuskan pada area yang penting. Dapat dilakukan dengan memberi ukuran huruf yang besar, atau menggunakan warna yang kontras, serta membuat bentuk tersebut berbeda dengan sekitarnya untuk menarik perhatian.
3. *Balance*, atau keseimbangan. Terbagi menjadi dua jenis, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris dilakukan dengan membuat bentuk sisi yang berlawanan menjadi sama persis dengan sisi satunya. Pada keseimbangan asimetris, obyek-obyek pada sisi yang berlawanan tidak sama dengan sisi satunya namun seimbang. Keuntungan dari keseimbangan asimetris adalah memberikan kesan tidak kaku atau santai.
4. *Unity*, yakni membuat desain menjadi kesatuan secara keseluruhan. Seluruh desain yang ada harus saling berkaitan (hlm. 75-77).

### **2.3.2. Grid**

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014) *Grid* merupakan garis-garis vertikal dan horizontal guna menciptakan keharmonisan visual dan keteraturan desain (hlm. 78).

#### **2.3.2.1. Anatomi Grid**

Anggraini dan Nathalia (2014) menyebutkan 11 anatomi dalam *grid*, yakni:

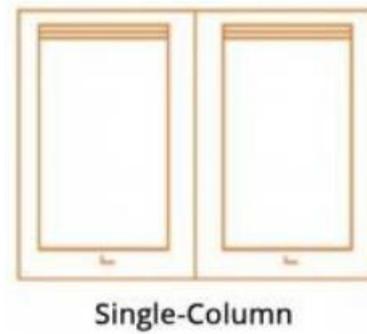
1. *Format*, adalah area dimana desain akan berada.
2. *Margins*, adalah ruang kosong antara sisi luar format dengan batas luar konten. Berfungsi memusatkan perhatian pembaca pada ruang konten.

3. *Flowlines*, adalah garis horizontal yang membagi ruang menjadi beberapa bidang horizontal.
4. *Modules*, adalah unit individu yang dipisahkan oleh jarak tertentu. *Modules* yang berulang akan menciptakan kolom dan baris.
5. *Spatial Zones*, adalah sekumpulan bidang modul yang membentuk area. Setiap area dapat diberi fungsi tertentu dalam desain.
6. *Columns*, adalah modul dalam susunan vertikal.
7. *Rows*, adalah modul dalam susunan horizontal.
8. *Gutters*, adalah jarak yang memisahkan kolom dan baris.
9. *Folio*, adalah area konsisten dimana nomor halaman berada.
10. *Running header & footer*, berfungsi sebagai menunjukkan keterangan naskah yang dilihat atau dibaca, seperti judul, bab judul, penulis, dan lain-lain. *Running header* berada di bagian atas format, sedangkan *Running footer* berada di bagian bawah format.
11. *Marker*, adalah petunjuk letak nomor halaman (hlm. 80-81).

#### **2.3.2.2. Jenis-Jenis Grid**

Tondreau (2009) menyebutkan 5 jenis *grid*, yakni:

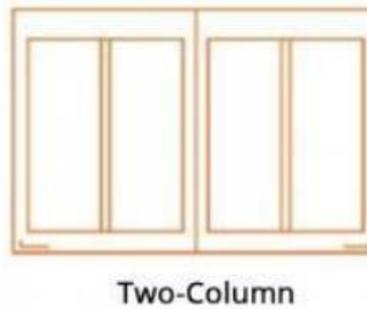
1. *Single-column grid*, difungsikan untuk teks yang berlanjut, seperti esai, buku, dan laporan.



Gambar 2.22 *Single-column Grid*

(Layout Essential: 100 Design Principles Using Grid, Tondreau. B, 2009)

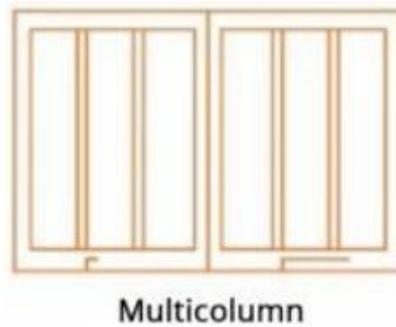
2. *Two-column grid*, dapat berfungsi untuk mengatur banyak teks dengan informasi yang sama maupun yang berbeda.



Gambar 2.23 *Two-column Grid*

(Layout Essential: 100 Design Principles Using Grid, Tondreau. B, 2009)

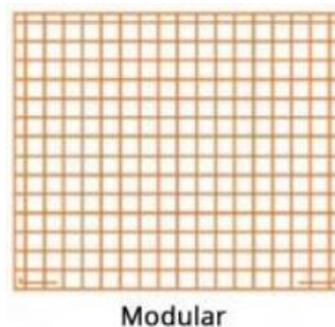
3. *Multi-column grid*, beberapa susunan *grid* dengan fleksibilitas lebih dari *single-column grid* dan *two-column grid*.



Gambar 2.24 *Multi-column Grid*

(Layout Essential: 100 Design Principles Using Grid, Tondreau. B, 2009)

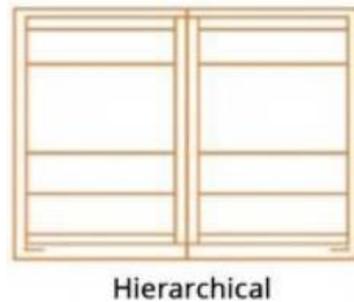
4. *Modular grid*, adalah *grid* yang tercipta dari gabungan garis vertikal dan horizontal yang membentuk ruang yang lebih kecil. Berfungsi sebagai pengatur informasi yang lebih rumit dan kompleks seperti kalender, koran, dan sejenisnya.



Gambar 2.25 *Modular Grid*

(Layout Essential: 100 Design Principles Using Grid, Tondreau. B, 2009)

5. *Hierarchical grid*, adalah *grid* yang terbentuk dari garis horizontal dengan ukuran area yang berbeda-beda untuk membagi halaman menjadi beberapa zona.



Gambar 2.26 *Hierarchical Grid*

(Layout Essential: 100 Design Principles Using Grid, Tondreau. B, 2009)

## **2.4. Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan gambar yang bercerita (Gruger, 1936). Sofyan Salam (2017) menyatakan bahwa seni ilustrasi bukan lagi hanya sebagai gambar yang berfungsi untuk menjelaskan, seni ilustrasi sulit dipahami seiring perkembangannya dan semakin banyak jenis, selain menggunakan gambar, bisa juga menjadi subjektif-ekspresif, dan berbentuk abstrak, sehingga tidak lagi berfungsi sebagai memperjelas (hlm. 1-2).

Thoma (1982) menyebut ilustrasi diungkapkan dengan pengertian yang lebih sempit bahwa ilustrasi adalah ide dari karya kesusasteraan dan diciptakan untuk memperindah naskah, dan mendukung cerita atau peristiwa (hlm. 3).

## **2.5. Gaya Visual**

### **2.5.1. Pop Art**

Sipperley (2013) menuliskan bahwa *pop art* berawal dari tahun 1950an, yang membuat seni berdasarkan *popular culture* di Amerika di masa itu. Pop art mengubah persepsi masyarakat terhadap seni saat itu seperti gambar seorang artis

atau sebuah produk yang awalnya asing berada di dalam *gallery* atau museum, namun kini menjadi lumrah karena pergerakan *pop art* (hlm.5).

Ricard Hamilton (1957), yang adalah seorang seniman *pop* mendefinisikan (dalam Ford, 2001:40) karakteristik dari *pop art*, ialah:

1. *Popular* (didesain untuk *audience* secara luas)
2. Solusi berjangka pendek.
3. Berbiaya murah.
4. Diproduksi secara masal.
5. Cocok untuk anak muda.
6. Jenaka.
7. Menggairahkan.
8. Memiliki maksud.
9. Memiliki daya Tarik.
10. Sebuah bisnis yang besar.

Sedangkan menurut Sipperley (2013) *pop art* memiliki warna-warna yang mencolok. Gambar dalam *pop art* menyerupai gambar dalam buku-buku komik, yang menyerupai gambar yang *flat*.



Gambar 2.27 Marilyn Monroe *by* Andy Warhol

(Sumber: <https://www.charitystars.com/product/marilyn-monroe-by-andy-warhol>, 29 April 2019)



Gambar 2.28 I Was a Rich Man's Plaything by Eduardo Paolozzi

(<https://www.tate.org.uk/art/artworks/paolozzi-i-was-a-rich-mans-plaything-t01462>, 29 April 2019)

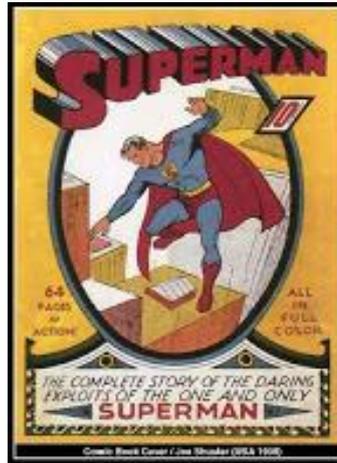
### 2.5.2. American Kitsch Style

American Kitsch muncul dengan gaya desain yang lebih futuristik dari pengaruh Art Deco di awal tahun 1950-an. Gaya visual ini ditandai dengan penggunaan tulisan yang menonjol dengan permainan warna, sering digunakan dalam gaya visual komik dan poster film pada masanya.

*Kitsch* merupakan bahasa Jerman yang berarti “selera buruk”. *Kitsch* biasanya digunakan dalam desain yang berkesan megah, vulgar, dan elegan.

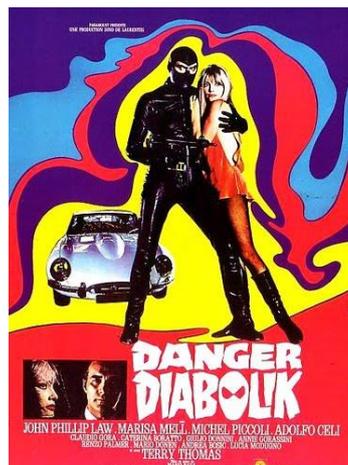
Adapun karakter dari *American Kitsch* sendiri, yaitu:

1. Penggunaan warna kontras antara *font* dan ilustrasi
2. Warna-warna yang cerah
3. Bentuk aerodinamis
4. Objek utama dengan pose tokoh yang unik. (Cahill, 2016)



Gambar 2.29 Superman

([http://2.bp.blogspot.com/\\_PI2WRa3md2M/S3o5hZ7QLYI/AAAAAAAAAAc/s200/superman+comic+\\_+american+kitsch.bmp](http://2.bp.blogspot.com/_PI2WRa3md2M/S3o5hZ7QLYI/AAAAAAAAAAc/s200/superman+comic+_+american+kitsch.bmp), 29 April 2019)



Gambar 2.30 *Danger Diabolik*

(<https://4.bp.blogspot.com/-KS5OeNoYJ2Q/s1600/american-kitsch-style-03-min.jpg>, 29 April 2019)

## 2.6. *Rockabilly*

*Rockabilly* berawal dari masyarakat kalangan bawah di Amerika Serikat dengan keterbatasan biaya, namun mencoba memainkan musik menggunakan alat yang seadanya dengan diinspirasi dari musik-musik *blues* dan *country* era 50an yang *popular* saat itu lewat radio-radio setempat. Musik *rockabilly* semakin *popular*

hingga pada akhirnya musisi legendaris pun seperti Elvis Presley, Chuck Berry, dan Buddy Holly membawakan musik *rockabilly* dan menambahkan kesan bersenang-senang, berpesta, *glamour*, hingga *sex*. (Maajid, 2016).

Sakrie (2015) menuliskan bahwa di tahun 50an, musik *rock* sendiri lewat *genre rockabilly* hingga *rock n' roll* masuk ke Indonesia melalui siaran-siaran radio luar negeri, serta berbagai piringan hitam, dan beredarnya beberapa film bernuansa *rock n' roll* yang dibintangi oleh Bill Haley, dan Elvis Presley, menjadikan anak-anak muda Indonesia saat itu secara perlahan terpengaruh musik *rock n' roll* (hlm. 53).