



### **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 Komunikasi Visual**

Suyanto menyebutkan bahwa desain grafis didefinisikan sebagai keterampilan seni dan komunikasi untuk periklanan dan produk, identitas visual perusahaan dan desain informasi yang secara visual menyempurnakan pesan dalam mempublikasikannya. Desain grafis dituntut untuk memahami estetika karena didalamnya terdapat elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yaitu ada Keseimbangan, ada tentang Kesederhanaan, suatu bentuk Penekanan, Kesatuan dalam desain, dan Repetisi atau pengulangan dalam visual. Sedangkan elemennya yaitu adalah Ruang, Bentuk, Garis, Tekstur, dan Warna. Menurut Rogers. E.M. selaku pakar komunikasi mengatakan komunikasi bisa mengubah tingkah laku penerima sebagai proses di mana suatu ide dikirimkan pada penerima atau lebih. Sehingga desain komunikasi visual bias berarti sebagai sebuah penerapan visualisasi yang didesain sedemikian rupa dan semenarik mungkin sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan lewat visual dalam berbagai.

##### **2.1.1. Elemen-elemen Desain Grafis**

Desain grafis tidak bias lepas dari keindahan (estetika). Keindahan sebagai kebutuhan setiap orang, mengandung nilai-nilai subyektivisme. Oleh karena itu elemen-elemen atau unsur-unsur desain grafis sangat dibutuhkan untuk membuat visual yang indah dan.

### 2.1.1.1. Garis

Terdapat 4 Garis dalam desain grafis yaitu: vertikal, horisontal, diagonal, dan kurva. Dalam pekerjaan desain grafis, garis mempunyai beberapa fungsi penting yaitu untuk memisahkan posisi elemen grafis lainnya, Selain itu bisa digunakan sebagai penunjuk bagian-bagian tertentu, Pengarah mata pembaca.

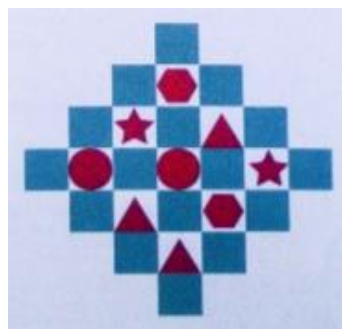


Gambar 2.1. Garis

(Sumber: <https://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=jenis-garis-dan-arti-garis-desain>)

### 2.1.1.2. Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang dibatasi oleh garis, warna yang berbeda dan tekstur. Ada 2 macam Bentuk yaitu figur dan non-figur. Bentuk memiliki perubahan wujud berupa stilisasi, distorsi, dan transformasi.



Gambar 2.2. Bentuk Geometrik

(Sumber: <http://3.bp.blogspot.com/-CpXnS6wVW6c/VqqpbFUKPdI/w0QuBoa09VA/s1600/shapes.jpg>)

### 2.1.1.3. Ruang

Kusmiati dalam Teori Dasar Desain Komunikasi Visual, menjelaskan ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. jarak antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya, yang pada desain grafis biasanya dapat dijadikan sebagai unsur .



Gambar 2.3. Ruang

(Sumber: <http://3.bp.blogspot.com/-CpXnS6wVW6c/VqqpbFUKPdICgs/w0QuBoa09VA/s1600/ruang.jpg>)

### 2.1.1.4. 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.



Gambar 2.4. Gelap Terang

(Sumber: Angraini. L & Nathalia. K, 2014)

### 2.1.1.5. Warna

Warna dapat mengidentifikasi citra yang ingin disampaikan. Dalam desain, setiap warna dapat memberi kesan arti atau sifat yang berbeda-beda. Warna menjadi penarik perhatian paling utama. Penggunaan warna yang tepat akan membuat penyampaian pesan dalam desain tersebut maksimal. Perlu untuk seorang desainer agar berhati-hati dalam memadukan warna agar penafsiran tidak salah oleh orang yang melihatnya.

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 2.5. Warna Primer

(Sumber: <https://design1296.wordpress.com/2016/09/19/konsep-warna-primer-sekunder-dan-tersier/>)

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



Gambar 2.6. Warna Sekunder

(Sumber: <https://design1296.wordpress.com/2016/09/19/konsep-warna-primer-sekunder-dan-tersier/>)

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



Gambar 2.7 Warna Tersier

(Sumber: <https://www.dictio.id/t/apa-itu-warna-tersier/74117>)

4. Warna Netral, adalah warna hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Hasil campuran yang tepat akan menuju warna hitam.



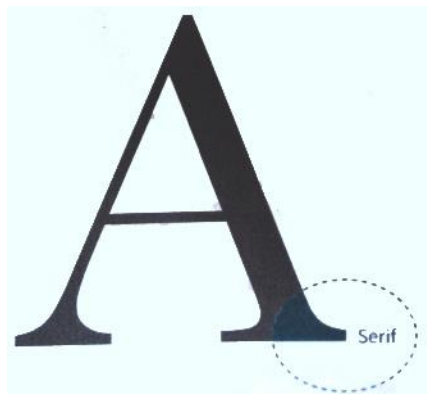
Gambar 2.8. Warna Netral

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

### 2.1.2. 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 2.9. *Serif*

(Sumber: 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 2.10. *Sans Serif*

(Sumber: 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).

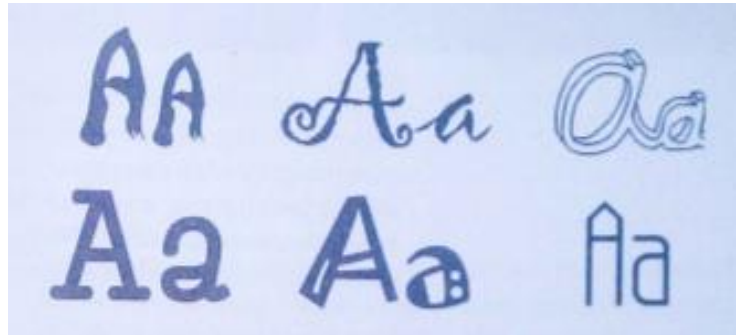


Gambar 2.11. *Script*

(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 2.12. *Decorative*

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

## 2.2. Buku

Menurut Haslam (2006) buku adalah sebuah kumpulan dari banyaknya halaman-halaman yang berisi informasi dan pengetahuan bagi para pembaca (hlm 9). Holly Johnson (2015) buku merupakan sarana media informasi. Informasi yang terdapat dalam buku bermacam-macam sesuai dengan jenis buku itu sendiri.

### 2.2.1. Layout

Menurut Kristianto. D. (2002) layout adalah tata letak gambar dan tulisan yang dibuat semenarik mungkin agar bisa menyampaikan pesan dengan lebih mudah dan efisien.

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.



Gambar 2.13. Layout

([https://www.fiverr.com/creative\\_bilal/design-cover-interior-formatting-ebook-or-print-book](https://www.fiverr.com/creative_bilal/design-cover-interior-formatting-ebook-or-print-book))

### 2.2.2. Grid

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

### 2.2.2.1. Anatomi Grid

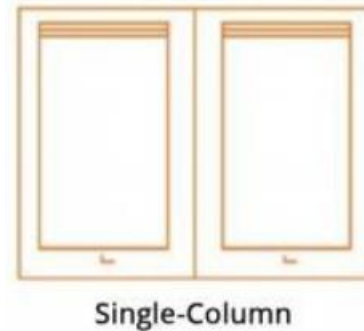
Anggraini dan Nathalia (2014) dalam bukunya menyebutkan 11 anatomi dalam *grid*, yakni:

1. *Format*, adalah area dimana desain akan ditata sedemikian rupa.
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 sebuah modul yang disusun secara vertikal.
7. *Rows*, adalah sebuah modul yang disusun secara 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).

### 2.2.2.2. Jenis-Jenis Grid

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

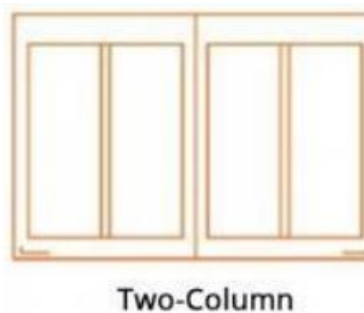
1. *Single-column grid*, difungsikan untuk teks yang berlanjut, seperti esai, buku, dan laporan.



Gambar 2.14. *Single-column Grid*

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

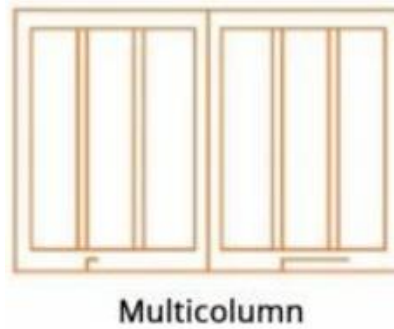
2. *Two-column grid*, dapat berfungsi untuk mengatur banyak teks dengan informasi yang sama maupun yang berbeda.



Gambar 2.15. *Two-column Grid*

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

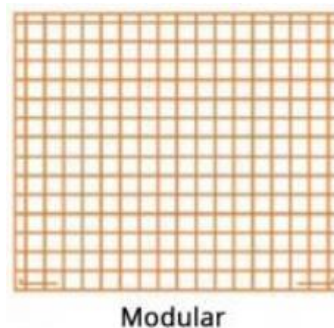
3. *Multi-column grid*, beberapa susunan *grid* dengan fleksibilitas lebih dari *single-column grid* dan *two-column grid*.



Gambar 2.16. *Multi-column Grid*

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

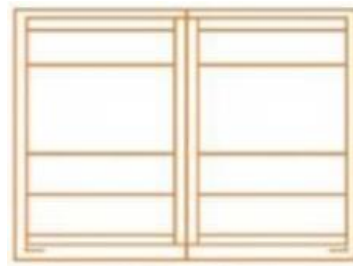
4. *Modular grid*, adalah *grid* yang tercipta dari gabungan garis vertikal dan horizontal yang membentuk ruang yang lebih kecil. Berfungsi sebagai pengatur informasi yang lebih rumit dan kompleks seperti kalender, koran, dan sejenisnya.



Gambar 2.17. *Modular Grid*

(Sumber: 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 (hlm. 11).



Hierarchical

Gambar 2.18. *Hierarchical Grid*

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

### 2.3. 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)

### 2.4. Gaya Visual

#### 2.4.1. 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*. 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.

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 2.19. Pop Art

(Sumber: <https://www.widewalls.ch/what-is-pop-art/>)

## 2.5. Alat musik Tradisional Batak

Alat musik tradisional Batak pada zaman dulu dipakai sebagai musik pengiring dalam upacara adat, persembahan kepada nenek moyang, ritual keagamaan, berkomunikasi dengan para leluhur. Tetapi untuk saat ini alat musik tradisional Batak beralih fungsi menjadi pengiring musik dalam beberapa adat pernikahan suku batak, acara penggelaran pentas kebudayaan suku Batak, dan instrumen musik diacara ibadah. Alat musik tradisional Batak ada 8 macam yaitu diantaranya Sarune Bolon, Pangora, Garantung, Taganing, Hapetan, Gondang, Ihutan, Gordang. Yang masing masing mempunyai keunikan tersendiri dalam memaikannya. Serta juga mempunyai ciri khas tersendiri dari setiap alat musiknya.

1. *Sarune Bolon*, adalah alat musik tradisional Batak yang berbentuk seperti suling dengan ukuran yang besar dan dimainkan dengan cara ditiup oleh 1 orang pemain.



Gambar 2.20. Sarune Bolon

(Sumber: <https://www.silontong.com/alat-musik-sarune-bolon/>)



2. *Pangora* atau *Ogung*, alat musik tradisional Batak yang berbentuk menyerupai *Gong* yang ukurannya lebih kecil dari *Ihutan*. Alat musik ini dimainkan dengan cara dipukul menggunakan sebuah stik pada bagian tengahnya.



Gambar 2.21. Ogung

(Sumber: <https://www.silontong.com/alat-musik-ogung/>)

3. *Garantung*, alat musik tradisional batak ini dimainkan dengan cara dipukul dengan 2 buah stik oleh seorang pemain sambil duduk. *Garantung* mempunyai 11 balok kayu yang menjadi nada saat dimainkannya.



Gambar 2.22. Garantung

(Sumber: <https://www.silontong.com/alat-musik-garantung/>)

4. *Taganing*, alat musik tradisional Batak yang terdiri dari 5 buah gendang yang berbeda ukurannya yaitu *Odap*, *Paidua Odap*, *Painonga*, *Paidua Tingting*, dan *Tingting* yang ditempatkan dalam satu rak yang dimainkan secara bersamaan oleh satu orang pemain menggunakan 2 buah stik.



Gambar 2.23. Taganing

(Sumber: <https://www.kompasiana.com/belajar-menjaga-keharmonisan-dari-permainan-taganing>)

5. *Hapaten*, adalah alat musik tradisional Batak yang mempunyai bentuk seperti gitar, mempunyai 2 senar, dan dimainkan dengan cara dipetik. *Hapetan* mempunyai ciri khas yang terdapat pada ujung atas badannya, yaitu terdapat ukiran patung kecil seseorang yang sedang duduk sambil memeluk kakinya. *Hapetan* sangat berguna sebagai pengiring melodi dalam ansambel musik Batak.



Gambar 2.24. Hapetan

(Sumber: <https://www.musikterbaruaje.blogspot.com/>)

6. *Gondang*, mempunyai arti “Instrumen Besar” yang disusun dalam satu rak besar sama halnya seperti *Taganing*. Ciri khas yang terdapat pada alat musik ini adalah motif ukiran ornament suku Batak yang terdapat pada badan gendang. *Gondang* dipakai sebagai penentu ritme utama dalam ansambel musik Batak.

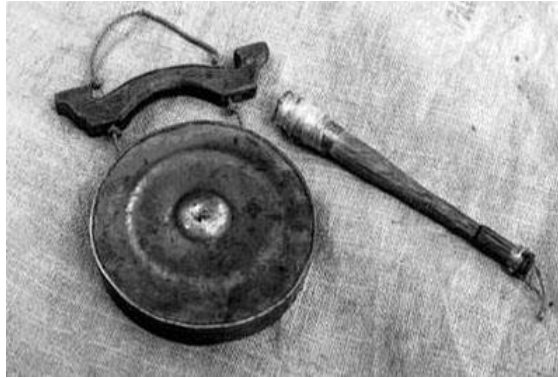


Gambar 2.25. Gondang

(Sumber: <https://trifaris.net/alat-musik-tradisional-sumatera-utara/>)

7. *Ihutan*, alat musik tradisional Batak ini mempunyai bentuk yang sama dengan *Ogung* hanya saja ukurannya lebih besar sedikit. Fungsi dari alat

musik ini adalah menjadi pengiring gong lainnya yang bersahut-sahutan dalam ansambel Gondang Sabaguna.



Gambar 2.26. Ihutan

(Sumber: <https://trifaris.net/alat-musik-tradisional-sumatera-utara/>)

8. *Gordang*, sebuah gendang besar yang dimainkan dengan cara dipukul oleh satu orang pemain. Alat musik ini berfungsi sebagai pembawa nada *Bass* utama dalam ansambel musik batak.



Gambar 2.27. Gordang

(Sumber: <https://apptopia.com/google-play/app/gordang.batak.sambilan/intelligence>)

