

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Komunikasi Visual

Pembelajaran seni dalam desain komunikasi visual memiliki pengertian yaitu dituliskan dalam website *University of Notre Dame* desain komunikasi visual adalah proses yang menggabungkan seni dengan teknologi untuk menyampaikan ide. Dalam penyampaian di desain komunikasi visual ini diawali dengan pesan bahwa penyampaian komunikasi visual dalam kata-kata dan gambar dapat berada di tangan seorang desainer yang berbakat. Dimana desainer dapat menyampaikan pesan yang ada dengan mengendalikan warna, jenis, simbol, dan gambar untuk menciptakan gambaran visual yang dapat berkomunikasi secara langsung dan merancang komunikasi yang dapat memberikan informasi, mendidik, mendorong, hingga menghibur pembaca dari visual yang disampaikan.

2.1.1. Prinsip Desain

Landa (2011) menyatakan dalam bukunya bahwa didalam prinsip desain memiliki beberapa komponen yang dapat mendukung dalam penyusunan komunikasi visual agar tertata dengan baik yaitu didalamnya terdapat keseimbangan, kesatuan, ritme, penekanan, dan hirarki visual.

a. Keseimbangan (*Balance*)

Menyatakan bahwa keseimbangan merupakan salah satu prinsip yang memahami suatu tindakan yang berlawanan dan setara agar menciptakan keseimbangan. Di bidang desain distribusi keseimbangan bertujuan untuk

memberikan komposisi yang merata atau seimbang. Hasil desain yang seimbang dapat memunculkan harmoni, tetapi keseimbangan hanyalah salah satu prinsip yang harus bekerja sama dengan prinsip-prinsip lainnya.

b. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah hal yang dimana mengelola, menyusun visual menjadi satu kesatuan yang membentuk kesatuan yang sama dengan menempatkan tata letak yang ideal untuk visual-visual dalam komposisi elemen grafis di desain. Penyampaian kesatuan juga dapat mempengaruhi pembacaan dari pembaca, keselarasan komposisi dan kesatuan dapat memberikan rasa yang nyaman untuk mata pembaca dalam melihat visual.

c. Ritme (*Rhythm*)

Ritme merupakan pola dalam pengulangan elemen-elemen yang bertujuan untuk menghasilkan irama. Pengulangan irama inilah yang menyebabkan mata pembaca untuk bergerak atau melihat di sekitar halaman. Ritme di dalam desain juga penting karena irama yang ada di dalam ritme ini menghasilkan aliran yang mengalir dari satu bagian ke bagian berikutnya. Terdapat faktor-faktor yang dapat menguatkan atau mempengaruhi yaitu warna, tekstur, keseimbangan, dan penekanan.

d. Penekanan (*Emphasis*)

Dalam prinsip desain, penekanan berfungsi untuk memusatkan perhatian atau fokus pembaca dalam memerhatikan visual. Penekanan yang diterapkan harus seimbang dengan memperhatikan elemen dalam

komposisi tersebut. Penekanan ini juga membuat bagaimana mata pembaca mengawali awal membaca visual yang ada, menempatkan elemen visual di posisi tertentu membuat pembaca mudah melihatnya. Juga penggunaan elemen penunjuk seperti panah dapat mengarahkan mata pembaca ke tempat yang dituju.

e. Hirarki Visual (*Visual Hierarchy*)

Pada prinsip desain yang terakhir yaitu hirarki visual merupakan kekuatan utama dalam mengatur sebuah informasi, yang bertujuan untuk memandu pembaca dalam melihat hal pertama yang akan dibaca, hal yang kedua yang akan dibaca, ketiga yang harus dibaca, dan seterusnya. Tingkatan baca ini disusun dari hal yang pertama atau yang paling penting untuk disampaikan ke pembaca, lalu selanjutnya adalah hal atau informasi lainnya yang mendukung informasi utama.

2.1.2. Warna

Calori dan Eynden (2015), menyatakan dalam bukunya *Signage and Wayfinding Design* bahwa dalam keseharian kehidupan kita yang di jalani dalam dunia ini, kita setiap saat pastinya melihat berbagai macam warna yang ada disekitar kita bisa benda maupun makanan atau minuman. Kita tidak tinggal dikehidupan yang hanya berwarna putih dan hitam, melainkan penuh dengan warna. Maka dari itu, warna adalah salah satu bagian elemen dari grafik sistem yang berkaitan dengan tanda. Warna juga mempunyai 4 peranan yang ada didalam sistem *signage*,

peranan ini dapat dijalankan secara bersamaan atau dapat dijalankan secara sendirian. Yaitu sebagai berikut,

1. Untuk menampilkan kesan yang berbeda atau menyetarakan dengan lingkungan tanda.
2. Untuk melengkapi arti dari sebuah pesan pada tanda.
3. Untuk memisahkan pesan yang satu dengan yang lainnya.
4. Untuk dekoratif

2.1.3. Bentuk

Lauer dan Pentak (2012), bentuk dapat dianggap sebagai elemen dua dimensi, tetapi elemen tiga dimensi juga menghasilkan bentuk yang didalamnya terdapat volume dan massa. Ketika pembuatan desain dengan penerapan dua dimensi dan tiga dimensi memiliki pertimbangan yang berbeda. Ditambahkan oleh teori Calori dan Eynden (2015) bentuk memungkinkan hal yang paling jelas terlihat dari sistem tanda, bentuk yang digunakan untuk pembuatan *signage* harus dapat menampilkan kesatuan visual dan kekhasan yang berbentuk tiga dimensi. Dalam pembuatan bentuk untuk *signage* tidak ada batasan, bentuk dasar contohnya kotak, bulat, dll dapat digabungkan sehingga menjadikan bentuk yang mempunyai ciri khas tersendiri.

2.1.4. *Layout*

Dalam teori Calori dan Eynden (2015), Penataan dari letak sebuah tanda dapat mengekspresikan karakter visual yang akan dihasilkan pada *sign*. Dari peletakan layout desain dapat membuat tanda tersebut menjadi tampil berbeda atau menjadi tidak kentara. Juga layout desain bisa memberikan kesan tradisional, bersih dan kompleks. Dari sini layout visual yang dibuat harus diperhatikan dan dipertimbangkan karena pemilihan layout dapat mempengaruhi hal yang lainnya, terutama pada hal ukuran dan proporsi tanda. Terdapat dua pilihan layout yang proporsional dalam menentukan posisi dalam sebuah *sign*,

1. *Side by Side Positioning*, dimana tanda panah yang menunjukkan arah berada sejajar dengan tulisan.



Gambar 2.1. *Side by Side Positioning*
(<https://id.pinterest.com/pin/324892560620064627/>, n.d.)

2. *Stacked Positioning*, yaitu tanda panah penunjuk arah berada di bawah atau dibawah tulisan.



Gambar 2.2. *Stacked Positioning*
(<https://id.pinterest.com/pin/140385713371617679/>, n.d.)

2.1.5. Tipografi

Pemilihan tipografi dalam pembuatan *sign* cukup penting dilakukan karena tipografi merupakan elemen utama dalam mengkomunikasikan informasi juga dapat mendukung arah visual yang akan diterapkan nantinya seperti apa. Terdapat 3 faktor yang dapat memudahkan pemilihan tipografi untuk pembuatan *signage* (Calori & Eynden, 2015), sebagai berikut:

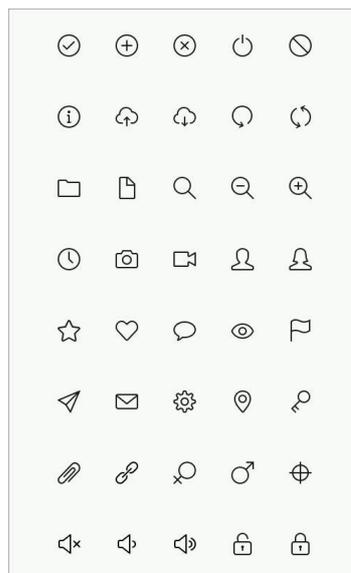
1. *Format Suitability*, memfokuskan kepada seberapa cocoknya jenis huruf dengan keadaan visual dan sekitarnya. Pada hal ini terdapat dua jenis huruf yang paling umum yaitu sans serif dan serif.
2. *Stylistic Longevity*, pemilihan gaya jenis huruf perlu sangat diperhatikan dikarenakan dalam pembuatan *signage* dibutuhkan gaya jenis huruf yang dapat bertahan lama atau permanen dan tidak hanya saat trendinya saja.

3. *Legibility*, pemilihan jenis huruf untuk ditempatkan pada *signage* harus memiliki hal yang mudah dibaca dan dipahami oleh pembaca, karena *signage* untuk mengkomunikasikan informasi yang ada pada masyarakat tanpa adanya pelajaran.

2.1.6. *Signs And Symbols*

Pada teori semiotika di dalam desain grafis, *Sign* sendiri sebagai tanda visual yang menjadi salah satu bagian dalam komunikasi, contohnya kata pohon dan pictograph dari pohon memiliki kesamaan dalam merepresentasikan pohon (Landa, 2011). *Sign and symbols* dibagi menjadi tiga yaitu *icon*, *indeks*, dan *symbol*.

1. *Icon*, sebuah gambar visual yang merepresentasikan objek, dan aksi secara sama atau umum dalam bentuk *pictogram*.



Gambar 2.3. *Icon*
(<https://id.pinterest.com/pin/66125515777667588/>, n.d.)

2. *Index*, gambaran visual yang menarik perhatian penonton karena adanya hubungan yang sama tetapi tidak dideskripsikan secara sama atau menyerupai hal tersebut.



Gambar 2.4. *Index*
(<https://id.pinterest.com/pin/477592735488529410/>, n.d.)

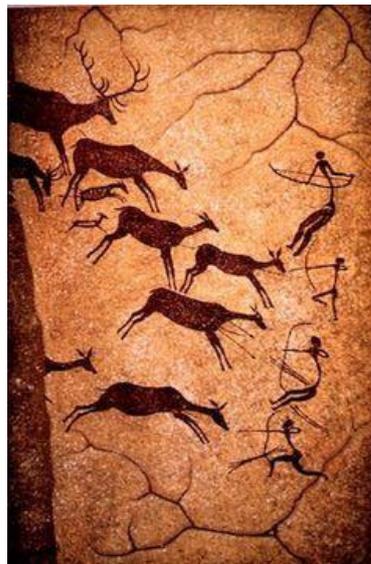
3. *Symbol*, gambaran visual yang mempunyai makna yang sudah disepehati secara umum sehingga semua manusia dapat mengerti dari simbol tersebut.



Gambar 2.5. *Recycle symbol*
(<https://id.pinterest.com/pin/591097519835529314/>, n.d.)

2.2. *Environmental Graphic Design*

Menurut Calori dan Eynden (2015), dahulu ketika manusia belum menemukan sebuah kertas yang dipergunakan untuk menuliskan sesuatu, maka manusia membuat sebuah tanda pada benda-benda yang ada, contohnya seperti tanda-tanda yang ada di dinding gua. Pembuatan tanda yang dilakukan oleh manusia zaman dahulu ini memiliki maksud yaitu untuk mengkomunikasikan sebuah informasi yang ada secara visual atau gambar. Dari visual ini yang akhirnya melahirkan makna yang diketahui dan dipahami oleh orang-orang dari setiap tanda-tanda yang ada karena manusia dahulu menjadikan tanda ini sebagai bahasa bersama. Sama seperti *Enviromental Graphic Design* (EGD) yang mempunyai makna dan tujuan sebagai alat komunikasi visual yang didalamnya terdapat informasi terkait suatu lingkungan untuk disampaikan ke orang-orang yang berada di sekitar lingkungan tersebut.



Gambar 2.6. Tanda Pada Dinding Gua
(<https://id.pinterest.com/pin/6614730692515404/>, n.d.)

2.3. Signage

Signage adalah salah satu bagian yang ada pada ajaran *environmental graphic design*, *signage* digunakan untuk membantu orang dalam menemukan arah tanpa harus menanyai orang lain yang ada disekitarnya dengan itu *signage* melakukan peran atau fungsinya yaitu menunjukkan letak dengan menetapkan identitas yang dituju dalam suatu lingkungan yang luas sehingga orang menjadi tidak tersasar dan dapat menemukan arah tujuan dengan baik, tidak hanya itu saja peran yang dapat dilakukan, *signage* dapat berperan untuk menginformasikan jenis informasi lain yang ada di sekitar lingkungan tersebut dengan contohnya seperti peringatan atau aturan, operasional atau cara kerja, dan informasi lainnya yang mendukung suatu lingkungan (Calori & Eynden, 2015).

2.3.1. Tipe Signage

Signage memiliki beberapa tipe yang di kelompokkan berdasarkan fungsi dan kegunaannya, tipe-tipenya adalah *identification*, *directional*, *orientation*, dan *regulatory* (Gibson, 2009).

1. *Identification Signs*, merupakan *signage* yang dimana hal pertama yang menarik perhatian pada pandangan pertama di suatu tempat. Biasanya *signage* ini menampilkan nama dari suatu tempat, fungsi dari suatu tempat, atau bisa juga gerbang dari lokasi tersebut. *Signage* ini berada pada awal pertama kali di lihat dan di akhir tujuan. *Identification sign* ini menjadi tanda pada pergantian tempat dari satu ke tempat yang lainnya.



Gambar 2.7. *Identification Signs 1*
(<https://id.pinterest.com/pin/10414642873780559/>, n.d.)



Gambar 2.8. *Identification Signs 2*
(<https://id.pinterest.com/pin/366269382201628042/>, n.d.)

2. *Directional Signs*, merupakan petunjuk jalan yang mengarahkan orang untuk dapat terus berjalan kearah tujuannya disaat mereka sudah memasuki tempat tertentu. *Directional sign* menampilkan petunjuk arah yang harus terlihat jelas dan dipahami oleh manusia dengan menggunakan

tipografi, simbol, dan tanda panah, tetapi desain yang ada harus dapat berbaur dengan gedung atau tempat-tempat disekitarnya. Informasi yang terdapat di dalam *sign* juga harus sederhana, tertata dengan baik agar mudah mengarahkan orang ke tempat tujuannya.



Gambar 2.9. *Directional Signs 1*
(<https://id.pinterest.com/pin/11610911526337584/>, n.d.)



Gambar 2.10. *Directional Signs 2*
(<https://id.pinterest.com/pin/56646907801894948/>, n.d.)

3. *Orientation Signs*, merupakan *sign* yang menggambarkan sebuah tempat menggunakan visual seperti peta. *Orientation sign* ini harus di dukung dengan *identification sign* dan *directional sign*, karena ketika semua

petunjuk ini bergabung menjadi satu dengan cara mendukung satu sama lain maka pengunjung atau orang-orang yang berada di tempat tersebut akan mudah dalam berjalan dan menemukan arah pada rute di lingkungan itu. *Sign* ini biasanya berbentuk besar agar memudahkan banyak orang dalam membaca secara bersamaan.



Gambar 2.11. *Orientation Signs 1*
(<https://id.pinterest.com/pin/630292910338996549/>, n.d.)



Gambar 2.12. *Orientation Signs 2*
(<https://id.pinterest.com/pin/359584351502969325/>, n.d.)

4. *Regulatory Signs*, merupakan tanda yang menampilkan atau menunjukkan dari peraturan yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan dari suatu lingkungan. Beberapa contoh yang dapat memperjelas adalah tanda dari tidak boleh menginjak rumput, atau tidak boleh berenang. Tanda ini dibuat untuk memberikan kenyamanan pengunjung yang datang dan membuat pengunjung dapat menghargai dari lingkungan yang sedang dikunjungi.



Gambar 2.13. *Regulatory Signs 1*
(<https://id.pinterest.com/pin/680606562411197240/>, n.d.)



Gambar 2.14. *Regulatory Signs 2*
(<https://id.pinterest.com/pin/115827021654635088/>, n.d.)

2.3.2. Material Signage

Material yang digunakan pada perancangan *signage* adalah inti dari perancangan tersebut. Material yang digunakan memberikan pengaruh yang cukup kuat untuk visual yang akan diterapkan pada *signage* (Calori & Eynden, 2015). Macam-macam material yang dapat digunakan pada *signage* cukup banyak yaitu sebagai berikut,

1. *Metals*, dapat berupa structural ataupun lembaran, bahan logam ini banyak digunakan untuk menjadi bahan pembuatan *signage*. Bahan ini dapat dilebur dan dicetak menjadi berbagai bentuk tanpa adanya batasan atau dapat dikatakan sebagai bahan yang fleksibel. Pada material metal ini mempunyai tipe-tipe yaitu: aluminium, *carbon steel*, *stainless steel*, *bronze*, *brass*, dan *copper*.



Gambar 2.15. *Metals*
(<https://id.pinterest.com/pin/211174971322520/>, n.d.)

2. *Plastics*, plastik memiliki manfaat yang dapat digunakan pada material *signage* yaitu tahan pecah, dan ketebalan dari suatu lembaran plastik. material plastik ini memungkinkan cahaya yang ada untuk melewatinya, dan maka dari itu digunakan untuk permukaan *sign* yang diterangi secara internal. Jenis plastik yang dapat digunakan adalah akrilik, *polycarbonate*, *vinyls*, dan *photopolymers*.



Gambar 2.16. *Plastics*
(<https://id.pinterest.com/pin/64105994675963089/>, n.d.)

3. *Glass*, sifat kaca yang transparan membuat material kaca ini telah lama digunakan sebagai material *signage*. Material ini banyak digunakan untuk papan nama. kaca memiliki karakteristik yaitu tampilan yang bagus, daya tahan yang kuat, bobot yang berat, dan biaya material dari sedang hingga tinggi.



Gambar 2.17. *Glass*
(<https://id.pinterest.com/pin/254594185170305073/>, n.d.)

4. *Wood*, merupakan material yang dapat digunakan untuk permukaan tanda. Tetapi karakteristik dari kayu ini dapat membuat tampilan yang menjadi bagus ataupun buruk, daya tahan dari kayu cukup rendah. Jika memakai material kayu pada lingkungan luar maka harus dilindungi dengan lapisan cat terlebih dahulu.



Gambar 2.18. *Wood*
(<https://id.pinterest.com/pin/492649947745749/>, n.d.)

5. *Fabrics*, merupakan material yang memiliki sifat fleksible, material ini biasanya digunakan unttuk papan reklame atau baliho, spanduk, dan bendera. Cara dari penggunaan material ini dilakukan dengan membentangkan material di bingkai yang kaku dan dikaitkan sehingga material dapat bergerak dengan bebas ketika angin menghembus.



Gambar 2.19. *Fabrics*
(<https://id.pinterest.com/pin/23643966783027367/>, n.d.)

6. *Masonry*, material yang tidak umum, tetapi material ini memiliki sifat monumental yang kuat. *Masonry* ini terbuat dari jenis batu, batu bata, dan beton.



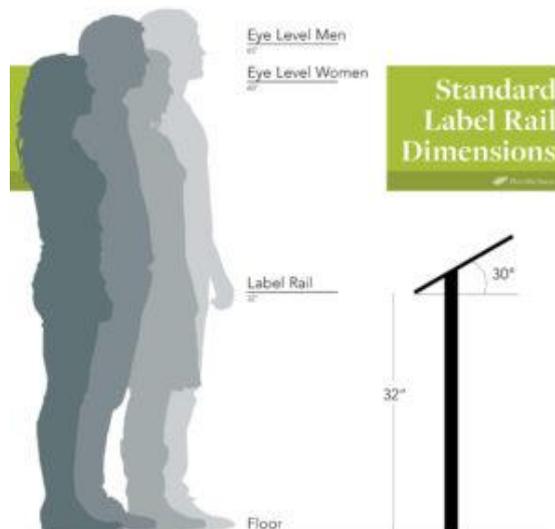
Gambar 2.20. *Masonry*
(<https://id.pinterest.com/pin/426153183494290329/>, n.d.)

2.3.3. Jarak Pandang Tipografi Pada *Signage*

Jarak pandang pada *signage* harus dirancang sebaik mungkin dengan memiliki grafis yang berukuran cukup, sehingga orang-orang yang melewatinya dapat membaca dan memahami pesan yang ada dengan jelas. Penggunaan *cap height* adalah kunci dalam sistem grafis pada *signage*, karena tinggi dari huruf capital digunakan sebagai standar pengukuran (Calori & Eynden, 2015).

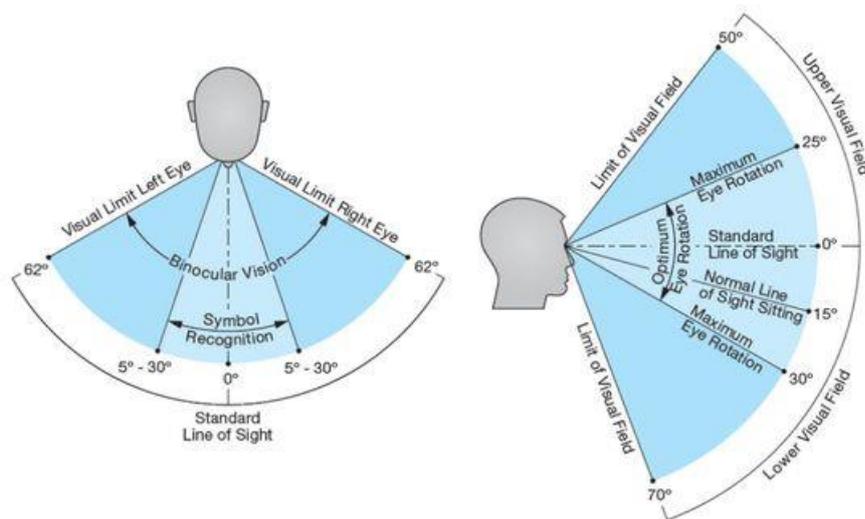


Gambar 2.21. *Cap Height*
(https://en.wikipedia.org/wiki/Cap_height/, n.d.)



Gambar 2.22. Contoh Standar Dimensi *Sign*
(<https://flintheillsdesign.com/journal/museum-label-rails/>, n.d.)

Penggunaan rumus dan panduan referensi memiliki kegunaan awal dalam menentukan *cap height*, tetapi terdapat satu cara yang pasti untuk memastikan ukuran dari huruf tipografi yaitu mengujinya dengan membuat maket dan *prototype* dalam kondisi asli yang dimana *signage* akan dilihat oleh masyarakat sekitar. Pengujian dan konfirmasi ketinggian pada pembuatan *signage* sangat disarankan untuk setiap proyek *signage*, terutama proyek yang memiliki komponen dalam *sign* berkendara.



Gambar 2.23. Zona Pandangan Manusia
(<https://id.pinterest.com/pin/509329039089896020/>, n.d.)

2.4. Wisata

Wisata dalam pengertiannya yang dituliskan pada website JDIH Kementerian Keuangan (2009), wisata merupakan suatu aktivitas perjalanan yang dijalankan oleh perorangan atau beberapa kelompok orang dalam mengunjungi tempat-tempat tertentu yang dengan memiliki tujuan antara lain untuk *refreshing*, rekreasi, dan menambah ilmu atau informasi dari tempat yang dikunjungi.

Perjalanan wisata ini dilakukan oleh orang-orang dalam jangka waktu yang sementara atau dapat dikatakan perjalanan yang singkat.

Dalam perjalanan wisata yang sering dilakukan oleh masyarakat ketika masa-masa liburan. Wisata yang dapat di kunjungi oleh masyarakat memiliki dua jenis yaitu wisata alam, dan wisata sosial budaya, pembagian ini dituliskan oleh (Ali, 2016) dalam skripsi Universitas Pendidikan Indonesia.

a. Wisata Alam

1. Wisata Pantai, merupakan wisata yang memiliki kegiatan seperti berenang, memancing, olahraga air, menyelam, dll. yang berkaitan dengan air.
2. Wisata Etnik, mempunyai perjalanan wisata dalam memperhatikan kebudayaan yang sudah ada dan kehidupan yang terjadi pada masyarakat.
3. Wisata Cagar Alam, memiliki wisata yang didalamnya menunjukkan keindahan alam, keaslian lingkungan, tempat hidupnya binatang dan tumbuh-tumbuhan yang langka.
4. Wisata Berburu, merupakan wisata yang mempunyai aktivitas dalam berburu, wisata ini dilakukan pada negeri yang memiliki daerah atau hutan dengan tujuan untuk berburu dan telah disetujui oleh pemerintah.
5. Wisata Argo, jenis wisata ini menjalankan perjalanan dalam bidang perkebunan, pertanian, dan ladang pembibitan. Pada wisata bidang ini

masyarakat dapat berkunjung dengan berkelompok untuk menikmati kesegaran pada tumbuhan, dan studi.

b. Wisata Sosial Budaya

1. Peninggalan Sejarah dan Monumen, perjalanan ini memiliki pengelompokan yaitu pada monumen nasional, gedung bersejarah, budaya, bangunan keagamaan, dan lingkungan atau bangunan yang memiliki sejarah lainnya dengan daya tarik yang menarik perhatian masyarakat.
2. Museum dan Fasilitas budaya, jenis ini berkaitan dengan kebudayaan dan alam di dalam satu kawasan tertentu. Pada wisata museum terdapat berbagai macam tema yang ditunjukkan yaitu, museum arkeologi, sejarah, seni dan kerajinan, ilmu pengetahuan dan teknologi, industri, atau museum yang memiliki tema khusus.

2.5. Gunungan

Gunungan merupakan bentuk dari ciri khas Jawa, gunungan ditampilkan dalam bentuk wayang. Disebut gunungan dikarenakan bentuk dari gunungan sendiri ini berbentuk gunung yang memiliki ujung yang meruncing, yang berisi mitos sangkang paraning dumandi, yaitu cerita asal mulanya kehidupan yang dapat disebut sebagai kayon. Kayon atau gunungan melambangkan segala kehidupan yang ada di dunia mulai dari manusia, hewan, tumbuhan, serta perlengkapan

lainnya, yang dapat hidup bersama-sama atau berdampingan satu sama lainnya. Pembagian ini dituliskan oleh (Akbar, 2009)

Pada bagian dalam gunung terdapat ukiran-ukiran yang memiliki arti, diantaranya:

1. Rumah indah yang memiliki 3 lantai bertingkat, memiliki arti dalam suatu rumah atau negara didalamnya terdapat kehidupan yang tentram, aman, dan bahagia.
2. Gambar ilu-ilu Banaspati, memiliki arti bahwa kehidupan ini mempunyai banyak godaan, tantangan, dan cobaan.
3. Dua kepala Makara ditengah pohon, memiliki arti bahwa manusia dalam kehidupan sehari-hari mempunyai sifat yang rakus, dan jahat.
4. Dua ekor kera dan lutung yang sedang bermain diatas pohon dan dua ekor ayam hutan yang sedang bertengkat diatas pohon, gambaran ini menggambarkan tingkah laku manusia.

2.6. Budaya China

Dalam kebudayaan China memiliki kaitan yang erat terhadap pandangan hidup dari orang China yang mengutamakan kedamaian, ketentraman, nilai kemakmuran, kesehatan, umur panjang, dan kelimpahan harta. Budaya china juga tidak terlepas dari kepercayaan tentang Feng Shui sebagai bagian dari keharmonisan dengan alam. Feng Shui merupakan kebijakan yang sudah kuno dengan menyarankan adanya keseimbangan dengan alam (Mudiartana, 2011).

Pada budaya China terdapat konsep keselarasan dan keseimbangan atau yang sering disebut sebagai Yin dan Yang. Yin dan Yang memiliki rincian yang ada didalamnya, berikut adalah rincian yang ada pada Yin dan Yang.

1. Yin: gelap, pasif, wanita, bulan, dingin, ganjil, lembut, negatif, diam.
2. Yang: terang, aktif, pria, matahari, panas, genap, keras, positif, gerak.