

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Teori Perancangan Desain**

##### **2.1.1. Pengertian Desain Grafis**

Desain grafis merupakan salah satu bentuk dari desain komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi ke audiens. Desain berfungsi dalam menyelesaikan masalah desain komunikasi visual yang luas dengan berbagai macam klien; mulai dari organisasi non-profit hingga perusahaan yang mempromosikan produk terbaru mereka (Landa, 2014, h.1-2).

##### **2.1.2. Elemen Formal dalam Desain**

###### **2.1.2.1. Garis**

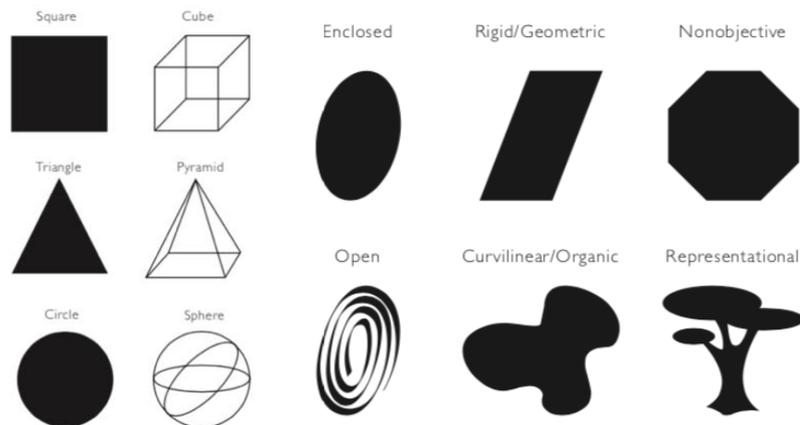
Sebuah titik adalah satuan terkecil dari sebuah garis dan biasanya dikenal dengan bentuknya yang melingkar. Dalam gambar berbasis layar, sebuah titik adalah cahaya pixel tunggal (Landa, 2014, h.19).



Gambar 2.1. Variasi Garis  
(Landa, 2014)

### 2.1.2.2. Bentuk

Secara umum garis atau *outline* dari sesuatu adalah sebuah bentuk. Bentuk juga dapat didefinisikan sebagai *path* tertutup atau wujud yang tertutup (Landa, 2014, h.20).



Gambar 2.2. Variasi Bentuk  
(Landa, 2014)

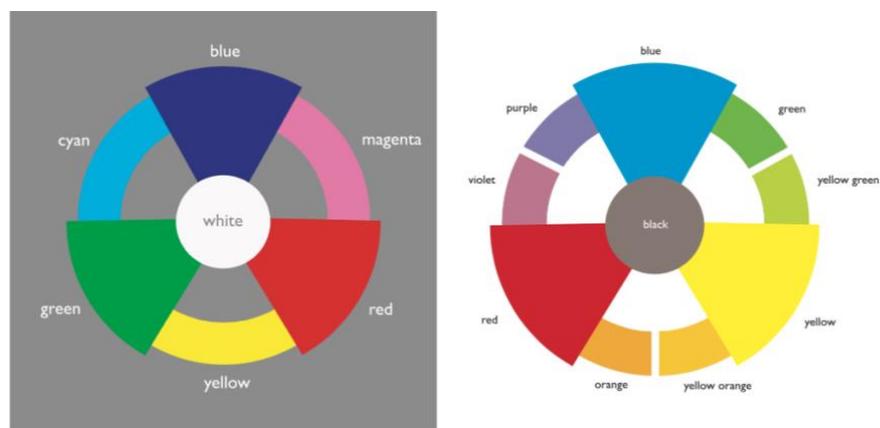
Bentuk dapat diterapkan dalam bentuk *figure/ground* (atau bisa juga disebut *negative/positive space*). *Figure/ground* merupakan prinsip dasar persepsi visual yang mengacu pada hubungan antar bentuk, dari *figure* hingga *ground* di permukaan dua dimensi.



Gambar 2.3. Contoh *Figure and Ground*  
(Landa, 2014)

### 2.1.2.3. Warna

Warna merupakan elemen desain yang mampu memprovokasi dan memiliki peran yang besar. Warna merupakan properti atau deskripsi dari energi cahaya. Hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna. Warna yang kita lihat pada permukaan dari sebuah benda di lingkungan kita dikenal sebagai cahaya yang terpantul atau warna yang terpantul (Landa, 2014, h.23).



Gambar 2.4. Warna *Additive & Subtractive*  
(Landa, 2014)

#### 2.1.2.3.1. *Color Harmony*

Menurut Adams Marioka pada bukunya yang berjudul *Color Design Workbook* (2006), *color harmony* dapat dilihat pada *color wheel*. Berikut beberapa contoh *color harmony*:

1. *Complementary* : warna berpasangan langsung dengan warna yang ada di sebrangnya
2. *Split Complementary* : terdiri dari tiga warna dimana warna pertama didampingi dengan dua warna lain yang memiliki jarak yang sama dari warna pertama pada *color wheel*

3. *Double Complementary* : merupakan kombinasi dari dua pasang warna *complementary*
4. *Analogous* : kombinasi dari dua atau lebih warna yang bersebelahan antara satu dan yang lain
5. *Triadic* : kombinasi dari tiga warna yang memiliki jarak yang sama di *color wheel*
6. *Monochromatic* : skema warna yang terdiri dari *shades* dan *tints* dari suatu warna



Gambar 2.5. Contoh Color Harmony  
(Morioka, 2006)

### **2.1.2.3.1. Color Meanings**

Adams Marioka menjabarkan pada bukunya yang berjudul *Color Design Workbook* (2006) bahwa warna dapat diasosiasikan atau diartikan sebagai berikut:

1. Merah : api, darah, cinta, *passion*, antusiasme, panas, kekuatan, kemarahan, agresif, dan revolusi
2. Kuning : matahari, intelektual, kebijaksanaan, kegembiraan, idealisme, dan peringatan
3. Biru : laut, langit, kedamaian, pengetahuan, keadilan, dingin, dan depresi
4. Hijau : tanaman, alam, lingkungan, kesuburan, pertumbuhan, kesuksesan, kejujuran, racun, keserakahan, dan mual
5. Ungu : kemewahan, imajinasi, kekayaan, inspirasi, kekejaman, dan melebih-lebihkan.
6. Oranye : musim gugur, kreativitas, energi, semangat, keramahan, kegiatan, dan kegaduhan
7. Hitam : malam, kematian, kekuatan, kemewahan, martabat, misteri, ketakutan, dan kejahatan
8. Putih : cahaya, kesucian, kesempurnaan, kepolosan, kelembutan, kebenaran, kerapuhan, dan isolasi
9. Abi-abu : kenetralan, keseimbangan, keamanan, kedewasaan, keandalan, kebosanan, kesedihan, dan ketidak pastian.

#### 2.1.2.4. Tekstur

Dalam seni visual, terdapat dua kategori tekstur: taktil dan visual. Tekstur taktil memiliki kualitas taktil yang nyata dan dapat disentuh atau dirasakan secara fisik. Tekstur visual adalah ilusi dari tekstur nyata yang diciptakan dengan tangan, dipindai dari tekstur aslinya (seperti renda), atau difoto (Landa, 2014, 28).



Gambar 2.6. Tekstur Taktil  
(Landa, 2011)



Gambar 2.7. Tekstur Visual  
(Landa, 2011)

### 2.1.3. Prinsip-prinsip Desain Grafis

Menurut Robin Landa (2014) dalam buku *Graphic Design Solutions: Fifth Edition*, dalam merancang suatu karya perlu diterapkan prinsip-prinsip dasar desain. Dalam menerapkan prinsip-prinsip desain, diperlukan kombinasi pengetahuan mengenai pembuatan konsep, tipografi, gambar, visualisasi, dan elemen formal sebagai kosakata dalam bentuk dan bangunan.

#### 2.1.3.1. *Format*

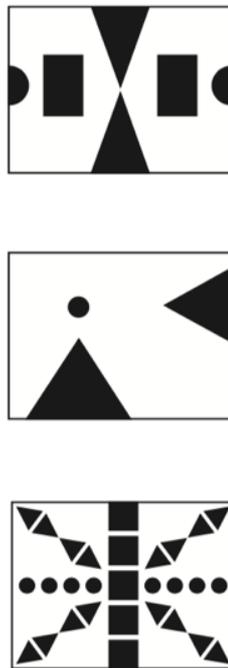
Format didefinisikan sebagai batas yang ditentukan serta bidang yang melingkupinya, atau tepi perbatasan luar dari sebuah desain. Format juga mengacu pada sebuah bidang atau struktur (selembar kertas, layar telepon genggam, billboard, dan sebagainya) (Landa, 2014, h.29).



Gambar 2.8. Contoh Format  
(Landa, 2014)

### 2.1.3.2. *Balance*

*Balance* atau keseimbangan adalah sebuah stabilitas yang diciptakan oleh distribusi visual yang merata pada setiap sumbu maupun pada seluruh komposisi dari setiap elemen (Landa, 2014, h.30).



Gambar 2.9. Contoh Balance  
(Landa, 2014)

### 2.1.3.3. *Visual Hierarchy*

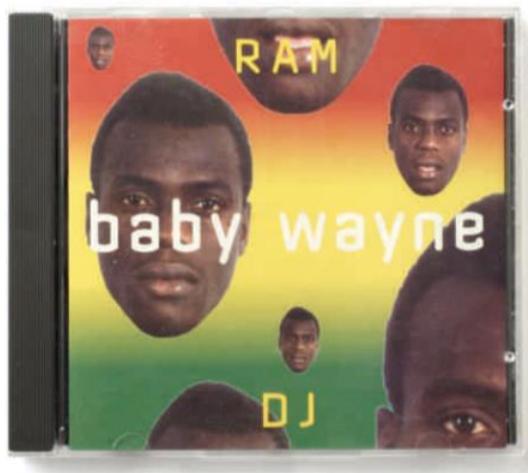
Hirarki visual berfungsi untuk mengorganisir informasi sehingga dapat menjadi panduan audiens dalam menerima informasi tersebut. Elemen visual diatur berdasarkan *emphasis* atau penekanan. *Emphasis* adalah pengaturan elemen visual menurut kepentingannya, penekanan beberapa elemen terhadap yang lain, membuat beberapa elemen lebih dominan (Landa, 2014, h. 33).



Gambar 2.10. Contoh Visual Hierarchy (Landa, 2014)

#### 2.1.3.4. *Rhythm*

Dalam desain grafis, mirip dengan ketukan pada musik, pengulangan yang kuat dan konsisten, pola dari suatu elemen dapat menciptakan irama atau *rhythm*. Dalam memproduksi sebuah irama, banyak faktor yang berkontribusi seperti warna, tekstur, *emphasis*, dan *balance* (Landa, 2014, h.35).



Gambar 2. 11. Contoh Rhythm (Landa, 2011)

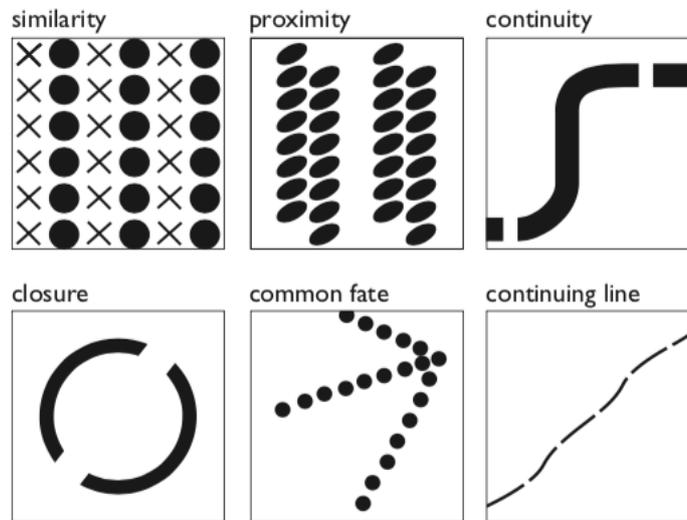
### **2.1.3.5. Unity**

Ada banyak cara untuk mencapai *unity* atau kesatuan. *Unity* berarti dimana seluruh elemen grafis dalam suatu desain saling berhubungan dan membentuk keseluruhan yang lebih besar. Ketika disatukan, setiap elemen grafis terlihat seperti mereka sepatutnya bersama (Landa, 2014, h.36).

### **2.1.3.6. Laws of Perceptual Organization**

*Laws of Perceptual Organization* atau hukum organisasi persepsi memiliki tujuh hukum yaitu (Landa, 2014, h.36):

1. *Similarity* – elemen yang memiliki karakteristik serupa dianggap bahwa mereka merupakan satu kesatuan.
2. *Proximity* – elemen yang berdekatan antara satu dan lainnya dalam kedekatan spasial, dilihat sebagai satu kesatuan.
3. *Continuity* – elemen-elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen-elemen sebelumnya dianggap terkait, menciptakan kesan gerakan.
4. *Closure* – kecenderungan pikiran untuk menyambungkan elemen individual untuk menghasilkan bentuk, unit, atau pola yang utuh
5. *Common fate* – elemen terlihat seolah-olah mereka merupakan satu kesatuan apabila bergerak ke arah yang sama.
6. *Continuing line* – garis selalu terlihat mengikuti alur yang paling sederhana. Apabila dua garis terputus, orang melihatnya sebagai gerakan yang menyeluruh dibandingkan melihat jeda diantara dua garis. Hal ini juga disebut sebagai garis tersirat.



Gambar 2.12. Contoh Laws of Perceptual Organization  
(Landa, 2014)

#### 2.1.4. Tipografi

*Typeface* adalah desain dari sebuah kumpulan karakter atau huruf yang dikumpulkan berdasarkan properti visual yang konstan (Landa, 2014, h. 44).

##### 2.1.4.1. Klasifikasi Typeface

Menurut Robin Landa (2014), jenis-jenis *type* diklasifikasikan sebagai berikut:

1. *Old style/ Humanist* : merupakan *typeface* jenis roman, diperkenalkan pada akhir abad ke-15. Ditandai dengan serif yang bersudut dan berkurung.

Contoh: Garamond & Times New Roman

2. *Transitional* : *typeface* berserif, berasal dari abad ke-18. Mewakili transisi dari gaya lama ke gaya yang lebih modern; menerapkan karakteristik dari kedua gaya.

Contoh: Baskerville & Century

3. *Modern* : *typeface* berserif, dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Memiliki bentuk yang lebih geometris dan memiliki karakteristik di tebal dan tipisnya garis penekanan vertikal. *Typeface* ini merupakan yang paling simetris diantara seluruh *typeface* roman.

Contoh: Didot & Bodoni

4. *Slab Serif* : *typeface* berserif, memiliki karakter serif yang berat seperti lempengan. *Typeface* ini diperkenalkan pada awal abad ke-19 dengan subkategori Mesir dan Claredon.

Contoh: Memphis & Bookman

5. *Sans Serif* : *typeface* yang berkarakteristik tidak memiliki serif. *Typeface* ini diperkenalkan pada awal abad ke-19. Beberapa bentuk huruf yang dikategorikan sebagai sans serif memiliki garis yang tebal dan tipis.

Contoh: Helvetica, Futura, & Grotesque

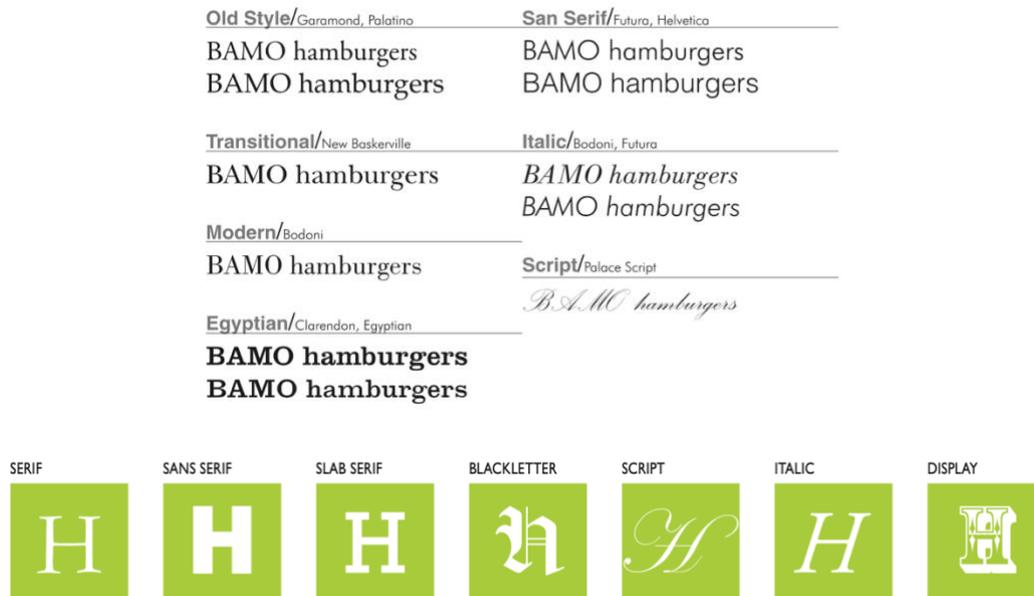
6. *Blackletter* : *typeface* ini berdasarkan huruf pada manuskrip abad pertengahan, bisa juga disebut sebagai *gothic*. *Typeface* ini memiliki karakteristik garis yang tebal dan huruf yang padat dengan sedikit kurva.

Contoh: Textura & Rotunda

7. *Script* : *typeface* ini paling menyerupai tulisan tangan. Huruf-huruf biasanya miring dan seringkali menyambung.

Contoh: Brush Script & Snell Roundhand Script

8. *Display* : *typeface* ini didesain untuk digunakan dalam ukuran yang besar dan seringkali digunakan untuk *headline* ataupun judul.



Gambar 2.13. Contoh Klasifikasi *Typeface*  
(Landa, 2014)

### 2.1.5. Grid

Menurut Tondreau (2019), grid adalah sebuah sistem yang mengorganisir ruang dan mendukung berbagai material untuk berbagai jenis komunikasi. Grid berfungsi untuk menjaga ketertiban dan seringkali tidak terlihat menonjol.

#### 2.1.5.1. Single Column Grid

Secara umum, *single column grid* berfungsi untuk *running text* yang terus berlanjut seperti esai, laporan, atau buku. Blok teks adalah bagian utama pada halaman, *spread*, ataupun layar suatu gawai. (Tondreau, 2019, h.11)

### **2.1.5.2. Multi Column Grid**

*Multi column grid* memiliki fleksibilitas yang tinggi dibandingkan dengan *single column grid*. Mengombinasikan beberapa kolom dengan variasi lebar berfungsi untuk media majalah dan website (Tondreau, 2019, h. 11).

### **2.1.5.3. Modular Grid**

*Modular grid* sangat cocok untuk mengatur informasi-informasi kompleks yang seringkali ditemui pada koran, kalender, grafik, dan tabel. *Modular grid* mengombinasikan kolom vertikal dan horizontal dimana mengatur struktur menjadi area yang lebih kecil (Tondreau, 2019, h.11).

## **2.2. Teori Mengenai Identitas Visual**

### **2.2.1. Pengertian Identitas Visual**

Tujuan dasar identitas visual adalah untuk mengidentifikasi, membedakan, dan membangun keberadaan dan posisi yang *sustain* di pasar serta menimbulkan rasa percaya dari suatu merek. Dasar dari setiap identitas visual adalah logo; sebuah simbol pengenal yang unik. Sebuah logo membawa nilai yang sangat besar dari suatu merek, tujuan sosial, atau entitas lainnya (Landa, 2014, h.245).

Menurut Robin Landa (2014), identitas visual harus memiliki beberapa syarat sebagai berikut :

1. *Identifiable* : nama, bentuk, dan warna dapat dibedakan
2. *Memorable* : nama, bentuk, dan warna koheren dan mudah diingat
3. *Distinctive* : nama, bentuk, dan warna memiliki karakteristik yang unik dari entitas tersebut dan membedakannya dari kompetitor

4. *Sustainable* : nama, bentuk, dan warna dapat bertahan dan tetap relevan untuk periode tahun-tahun berikutnya
5. *Flexible/Extendible* : nama, bentuk, dan warna memiliki fleksibilitas untuk diterapkan di berbagai media, turut bertumbuh dengan entitas, dan mampu beradaptasi dengan perluasan merek.

### 2.2.2. Pengertian Logo

Logo adalah sebuah simbol pengenal yang unik dan mampu dikenali dalam waktu singkat. Logo menggambarkan segala sesuatu mengenai merek, kelompok, atau individu tersebut (Landa, 2014, h.246). Logo dapat berbentuk dalam beberapa kategori sebagai berikut :

1. *Logotype / wordmark* : nama dari merek dijabarkan dalam bentuk tipografi atau tulisan yang unik

The image shows a logotype logo for 'The Beverly Hills'. The text is written in a cursive, handwritten-style font. 'The' is at the top, 'Beverly' is in the middle, and 'Hills' is at the bottom. The letters are connected and have a fluid, elegant appearance.

Gambar 2. 14. Contoh *Logotype*  
(Landa, 2014)

2. *Lettermark* : logo dirancang menggunakan inisial dari merek



Gambar 2.15. Contoh *Lettermark*  
(Landa, 2014)

3. *Symbol* : sebuah gambar, abstrak, ataupun *letterform* yang mungkin atau tidak mungkin digabungkan dengan nama merek



Gambar 2.16. Contoh *Symbol*  
(Landa, 2014)

4. *Character Icon* : karakter merek dagang yang menggambarkan kepribadian merek tersebut



Gambar 2.17. Contoh *Character Icon*  
(Landa, 2014)

5. *Emblem* : kombinasi antara huruf dan gambar yang selalu terlihat bersama, tidak pernah terpisahkan.



Gambar 2.18. Contoh *Emblem*  
(Landa, 2014)