



### **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

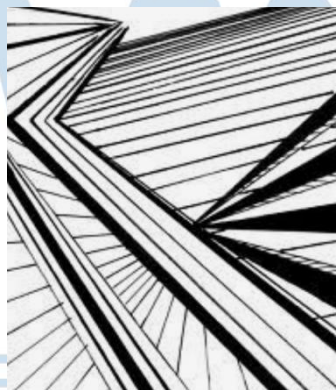
#### 2.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan komunikasi dalam bentuk visual yang menyampaikan pesan serta informasi kepada audiens. Desain grafis adalah perwakilan ide berwujud visual yang berpusat pada kreasi, seleksi, dan organisasi elemen visual. Desain grafis memiliki kemampuan untuk mempersuasi, memberi informasi, dan mengidentifikasi (Landa, 2011).

##### 2.1.1 Elemen Desain

###### 1. Garis

Garis adalah sebagai sebuah titik yang memanjang. Garis merupakan tanda yang terbentuk oleh alat visualisasi, kemudian digambarkan melintasi sebuah permukaan. Pada umumnya sebuah garis berwujud lebih panjang daripada lebarnya. Garis dapat berbentuk lurus, lengkung, ataupun bersudut (Landa, 2011, hlm.16-17).

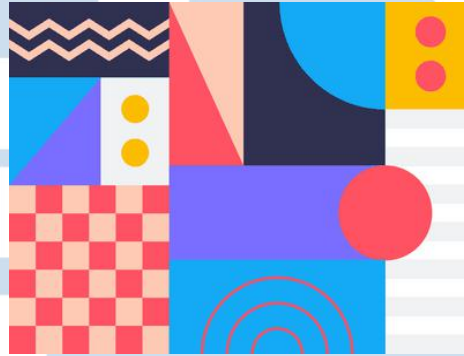


Gambar 2.1. *Lines*

Sumber: *Janes Digital Design* (2011)

## 2. Bentuk

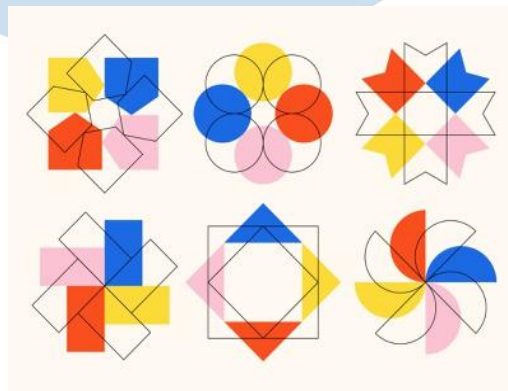
Sebuah bentuk dikategorikan dua dimensi dapat diukur melalui tinggi dan lebarnya.



Gambar 2.2 *The Basic Forms*

Sumber: <https://dribbble.com/shots/12096701-Patterns>

Setiap bentuk merupakan turunan dari tiga bentuk dasar penggambaran misalnya persegi, segitiga, dan lingkaran (Landa, 2011, hlm.17-18).



Gambar 2.3 *Shapes*

Sumber: <https://dribbble.com/shots/14913959-Shape-Study-006>

## 3. *Figure / Ground*

Figur atau *positive shape* merupakan suatu bentuk yang pasti.



Gambar 2.4 *Ground*  
Sumber: Diarb (2008)

Figur akan langsung terlihat sebagai sebuah bentuk. Bentuk-bentuk atau area yang terbuat diantara figur disebut sebagai *the ground* atau *negative shapes* (Landa, 2011, hlm.18-19).



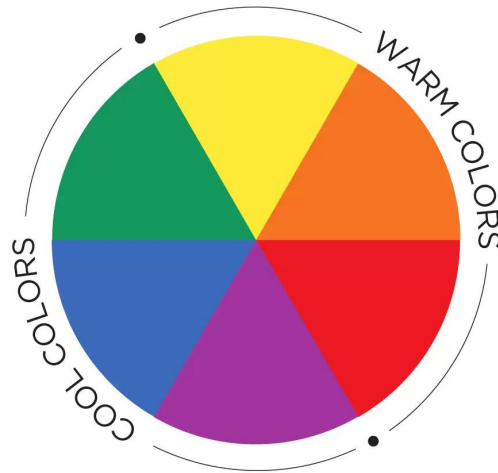
Gambar 2.5 *Negative space*  
Sumber: <https://dribbble.com/shots/5759794-Positive-and-Negative-Space#>

#### 4. Warna

Warna adalah sebuah deskripsi dari cahaya. Warna yang terlihat pada permukaan sebuah objek merupakan pantulan cahaya.

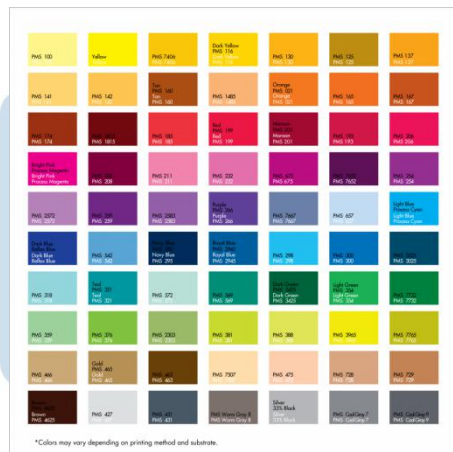
Elemen warna memiliki tiga kategori yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.

## COLOR WHEEL



Gambar 2.6 *Color wheel*  
Sumber: Barbro (2011)

Warna utama adalah warna-warna seperti merah, hijau, dan biru. Apabila warna utama dicampurkan satu sama lain dalam jumlah yang sama, maka terciptalah warna putih. Warna utama *secondary* adalah merah, kuning, dan biru. (Landa, 2011, hlm.19-21).



Gambar 2.7 *Color*  
Sumber: <https://www.rydin.com/color-charts/>

### 5. Tekstur

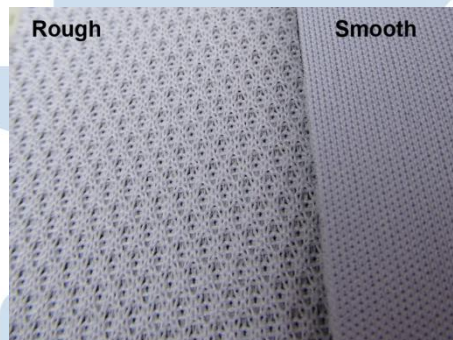
Sensasi sentuhan atau simulasi dari sebuah komponen

permukaan disebut dengan tekstur. Tekstur taktil dapat diraba dan dirasakan.



Gambar 2.8 *Paper texture*  
Sumber: Objio (2020)

Pola merupakan sebuah pengulangan yang konsisten dari sebarang visual atau elemen dalam sebarang area (Landa, 2011, hlm.23-19).



Gambar 2.9 *Texture*  
Sumber: X-raypad (2019)

## 2.2 Prinsip Desain

### 1. *Format*

*Format* adalah bidang atau perimeter dalam desain grafis, namun desainer sering menggunakan istilah *format* untuk mendeskripsikan tipe dan file aplikasi, seperti *Photoshop* memiliki *format .PSD*. (Landa, 2011, hlm.24-25).

### 2. Keseimbangan

Keseimbangan terbentuk dari distribusi berat visual dari setiap sisi yang



merata di antara seluruh elemen komposisi. Keseimbangan harus terhubung dengan prinsip desain lainnya (Landa, 2011, hlm.25-26)

### 3. Hirarki Visual

Desainer menggunakan hirarki visual untuk memandu para pembaca. Susunan dari seluruh elemen grafis bertumpu pada *emphasis*. (Landa, 2011, hlm.28-29).

### 4. *Emphasis*

*Emphasis* merupakan susunan dari elemen visual yang berdasar pada kepentingan dan dominansi. *Emphasis* merupakan penekanan secara langsung yang berkaitan dengan penetapan titik fokus. Misalnya, sebuah elemen visual yang lebih besar dan berwarna mencolok adalah *emphasis*. (Landa, 2011, hlm.28-29).

### 5. *Unity*

*Unity* merupakan persatuan atau ciri khas yang sama dari seluruh elemen desain grafis. Penempatan yang ideal dapat dilihat sebagai komposisi elemen grafis yang menyatu secara keseluruhan (Landa, 2011, hlm.31-32).

### 6. *Proportion*

Hubungan antara ukuran komparatif satu sama lain dengan keseluruhan disebut sebagai *proportion*. *Proportion* adalah pengaturan elemen visual yang harmonis (Landa, 2011, hlm.34-35).

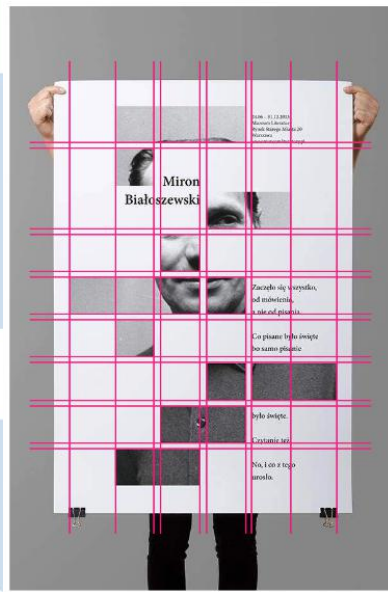
### 7. Tipografi

Tipografi merupakan desain bentuk abjad, pengaturan dalam dua dimensi serta dalam ruang dan waktu. *Display type* berfungsi sebagai komponen tipografi yang sering digunakan. Pada umumnya *display type* digunakan sebagai judul dan sub-judul, hingga headings. *Text type* adalah bagian utama dari konten tertulis dan biasanya berbentuk paragraf, kolom, serta *caption*.

### 8. *Grid*

*Grid* adalah struktur komposisi vertikal dan horizontal yang membagi bidang format menjadi kolom dan *margin*. *Grid* memiliki fungsi untuk mengatur tulisan dan gambar. Hal ini dapat mempermudah pembaca untuk

menikmati informasi yang disajikan melalui media cetak maupun media digital. *Grid* juga memberikan struktur kerangka bersambungan yang memiliki kesesuaian, kesatuan, serta aliran visual di banyak halaman cetak atau digital.



Gambar 2.10 *Grid*  
Sumber: Ceros (2016)

### 2.3 Ilustrasi

Menurut Soedarso (1990:1), pengertian ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabadikan untuk kepentingan lain yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, misalnya cerpen di majalah. Pengertian ini diperjelas dengan Rohidi (1984:87), arti ilustrasi adalah penggambaran suatu hal mengenai elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan, atau memperindah suatu teks sehingga pembaca dapat seolah-olah merasakan langsung sifat-sifat gerak, dan kesan cerita yang disajikan. Menurut Natali dan Lakoro (2012:2), tujuan ilustrasi adalah sebagai berikut:

- a) Tujuan ilustrasi adalah untuk memperjelas informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.



- b) Tujuan ilustrasi berikutnya yaitu untuk memberikan variasi bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik, komunikatif, memotivasi, dan memudahkan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan.
- c) Ilustrasi juga bertujuan untuk membantu pembaca untuk mengingat konsep dan gagasan yang ingin disampaikan melalui gambar.

Ilustrasi juga memiliki fungsi umum dan khusus, berikut adalah jabaran dari fungsi-fungsi tersebut:

1. Menarik Perhatian Pembaca

Gambar ilustrasi yang terdapat pada buku, majalah, koran, dan media lainnya membuat informasi di dalam media tersebut menjadi lebih menarik untuk dibaca.

2. Memudahkan Pembaca Memahami Isi Pesan

Seringkali pembaca lebih mudah memahami isi sebuah informasi bila dilengkapi dengan gambar ilustrasi.

3. Mengandung Nilai Estetika

Informasi dalam bentuk teks yang mungkin membosankan bisa menjadi lebih menarik bila dilengkapi dengan gambar ilustrasi karena mengandung nilai estetika.

4. Dekriptif

Dalam hal ini, gambar ilustrasi dapat memberikan penjelasan ringkas suatu tulisan sehingga lebih cepat dipahami pembacanya.

5. Ekspresif

Menyampaikan ide dan gagasan dalam bentuk gambar merupakan fungsi ekspresif dari ilustrasi.

6. Kualitatif

Penyampaian informasi penting dapat dilakukan dengan ilustrasi dalam bentuk grafik, tabel, simbol, dan lain-lain.

## 7. Analitis

Dalam proses analitis, suatu ilustrasi dapat digunakan untuk menjelaskan bagian-bagian suatu benda secara rinci.

Ada beberapa jenis lustrasi yang umum digunakan untuk melengkapi suatu informasi, berikut adalah jabaran dari jenis-jenis tersebut:

- a) Gambar Kartun; yaitu ilustrasi berupa gambar lucu dari manusia, hewan, tumbuhan, dan benda mati, yang digunakan untuk melengkapi suatu cerita. Beberapa contoh gambar kartun, yaitu; komik strip, gag kartun, dan kartun editorial.
- b) Gambar Karikatur; gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut. Kata karikatur berasal dari kata Italia “*caricare*” yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan.
- c) Ilustrasi Naturalis; yaitu gambar ilustrasi yang bentuk dan warnanya sesuai dengan kenyataan yang ada di alam tanpa penambahan dan pengurangan.
- d) Ilustrasi Khayalan; yaitu gambar ilustrasi yang dihasilkan dari imajinasi pembuatnya. Jenis ilustrasi ini banyak digunakan pada novel, dan komik bertema *fantasy*, seperti kuda terbang, putri duyung, dan naga.
- e) Ilustrasi Buku Pelajaran; yaitu gambar ilustrasi yang terdapat pada buku pelajaran dimana fungsinya untuk menerangkan isi teks yang sifatnya ilmiah maupun non ilmiah.

## 2.4 Website

*Website* adalah kumpulan halaman dalam suatu *domain* yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah *website*

umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan. Terdapat beberapa fungsi website yang memiliki keunggulan dan kualitas yang berbeda sesuai dengan target audiens, berikut adalah beberapa dari fungsi *website*:

### **1. Sarana informasi**

Pertama, fungsi website adalah sebagai sarana untuk menyampaikan informasi terbaru dan menarik untuk dibaca oleh audiens. Pada dasarnya, *website* juga dapat dijadikan sebagai sarana edukasi, pembelajaran, *tutorial*, tips & trik, dan masih banyak lagi. Contoh *website* sebagai sarana informasi adalah situs pencarian berita, *website company profile*, dan lainnya. Untuk jenis kontennya, dapat berupa video, teks, dan gambar.

### **2. Media Berbagi Pengetahuan dan Pengalaman**

Pengetahuan dalam hobi, dan pengalaman di bidang tertentu, dapat dijadikannya sebagai blog hobby. Sebagai contoh, kuliner, desain, teknologi, travel, dan lainnya. Dengan begitu, informasi dapat dibagikan dengan banyak orang dan sekaligus berkomunikasi dengan orang dengan minat sama untuk berbagi pengalaman.

*Website* memiliki enam unsur vital, tanpa adanya unsur-unsur tersebut, *website* tidak dapat diakses oleh pengguna. Komponen penting tersebut, yaitu:

#### **a) *Domain***

*Domain* adalah alamat sebuah *website*. Awalnya, untuk mengunjungi suatu *website* perlu mengetahui alamat IP yang ditandai deretan angka. Karena alamat IP sangat sulit diingat, maka terciptalah sistem “penamaan” alamat *website*. Misalnya, *youtube.com*, *google.com*, dan lain sebagainya.

#### **b) *Hosting***

*Hosting* adalah server tempat di mana semua *file website* disimpan serta dapat diakses dan dikelola melalui internet. *Hosting* bisa

diibaratkan sebuah rumah dan *website* adalah seluruh isi rumah tersebut, mulai dari gambar, video, teks, dan lainnya.

c) **Konten**

Informasi yang dicari oleh audiens disediakan dalam bentuk konten *website*. Dengan adanya konten, audiens dapat mengetahui informasi yang ada di sebuah *website* baik dalam bentuk gambar, video, bahkan teks.

*Website* memiliki banyak manfaat untuk kehidupan sehari-hari, baik untuk urusan pribadi, bisnis, hingga hubungan masyarakat. Berikut adalah beberapa dari manfaat *website*:

**1. Sebagai wadah untuk membagikan sumber informasi**

Manfaat *website* sebagai media untuk menginformasikan berita, artikel, bacaan, dan lain – lain. Cukup dengan membaca artikel atau berita melalui situs, audiens dapat mendapatkan berbagai informasi dari seluruh penjuru dunia.

**2. Membangun personal branding**

Dengan mengelola dan mengoptimalkan halaman *website*, maka seseorang juga secara tidak langsung membangun *personal branding*. Yang terpenting, adalah konten rutin dan bertema untuk dapat meningkatkan jumlah audiens.

**3. Untuk memperkenalkan produk atau jasa**

Manfaat *website* yang ketiga adalah untuk memperkenalkan produk atau jasa. Dengan adanya *web*, maka mengurangi biaya untuk pemasangan iklan. Informasi barang dan jasa dapat dipasang dalam bentuk iklan untuk menarik audiens.

**2.5 LGBTQ**

**1. LGBT**

LGBT adalah singkatan dari *Lesbian, Gay, Bisexual, dan Transgender*.

Singkatan ini telah digunakan sejak tahun 1990, dan singkatan ini digunakan untuk mencakup segala identitas *gender* dan seksualitas. (Gunderloy, 1989).

a) *Lesbian*

*Lesbian* adalah perempuan yang mencintai perempuan (*woman loving woman*), sebutan ini dapat digunakan sebagai identitas atau tindakan perilaku seksual seorang wanita yang mencintai sesama jenis (Institute of Medicine, 1999). Menurut Oxford (2018), kata “Lesbian” berasal dari pulau Lesbos di Yunani. Di pulau inilah seorang penulis syair wanita bernama Sappho menulis berbagai macam puisi mengenai kehidupan sehari-hari bersama para perempuan, serta keindahan dan kecantikan mereka.

b) *Gay*

*Gay* adalah sebutan yang merujuk pada seorang *homosexual*, umumnya laki-laki (*man loving man*). Kata “*gay*” awalnya memiliki arti “bebas”, “terang-benderang” atau “gembira”. (Hobbs, 2001)

c) *Bisexual*

*Bisexual* dapat berupa ketertarikan romantik maupun seksual pada perempuan dan laki-laki, atau gender lainnya (Caroll, 2015, hlm. 322). Jadi, umumnya seorang *bisexual* dapat mengencani sesama jenis dan lawan jenis.

d) *Transgender*

*Transgender* adalah sebutan untuk kelompok individu yang merasa tidak cocok dengan jenis kelamin mereka. *Transgender*, atau disingkat *trans*, mencakup segala identitas *gender* seperti *agender* dan *nonbinary* (Berg-Weger, 2016). *Transgender* berbeda dengan orientasi seksual *Lesbian* dan *Gay*. Lawan kata

dari *transgender* adalah *cisgender*, yaitu orang-orang yang merasa cocok dengan jenis kelamin mereka. (Blank, 2014).

e) *Queer / Questioning*

Queer adalah salah satu alternatif dari sebutan LGBT. Seperti singkatan LGBT, *Queer* juga mencakup segala identitas *gender* dan seksualitas, termasuk *Intersex*, *Asexual*, *Nonbinary*, dan lain-lain. Namun, *Queer* memiliki sejarah konotasi negatif yang membuat kebanyakan individu LGBTQ menghindari sebutan *Queer* (Atkins, 1998). *The Washington Post* (2018) mengartikan *Questioning* sebagai individu yang sedang mencari identitas yang cocok dalam komunitas LGBTQ.

2. *Gender Identity*

Jenis kelamin (*sex*) berbeda dengan *gender*, *gender* mengarah pada sikap/perilaku/penampilan yang ditunjukkan seorang individu, dan sikap ini belum tentu cocok dengan jenis kelamin mereka. (Summers, 2016). Dengan kata lain, seseorang yang memiliki jenis kelamin laki-laki belum tentu cocok dengan *gender identity* “laki-laki”. Kata *gender identity* digabungkan oleh Robert J. Stoller pada 1964.

3. *Sexual Orientation*

Marshall (2012) menjelaskan bahwa orientasi seksual mencakup *heterosexuality*, *homosexuality*, *bisexuality*, serta *asexual*. Marshall melanjutkan bahwa *heterosexual* berarti tertarik pada lawan jenis (perempuan dengan laki-laki), sedangkan *asexual* berarti tidak adanya ketertarikan sama sekali.

4. *Pride flag*

Komunitas LGBTQ memiliki simbol / kombinasi warna sebagai kode komunitas, dan tanda persatuan. Salah satu simbol yang paling umum dikenal adalah pelangi.





Gambar 2.11 *Pride flags*

Sumber: Wikipedia (diakses 2021)

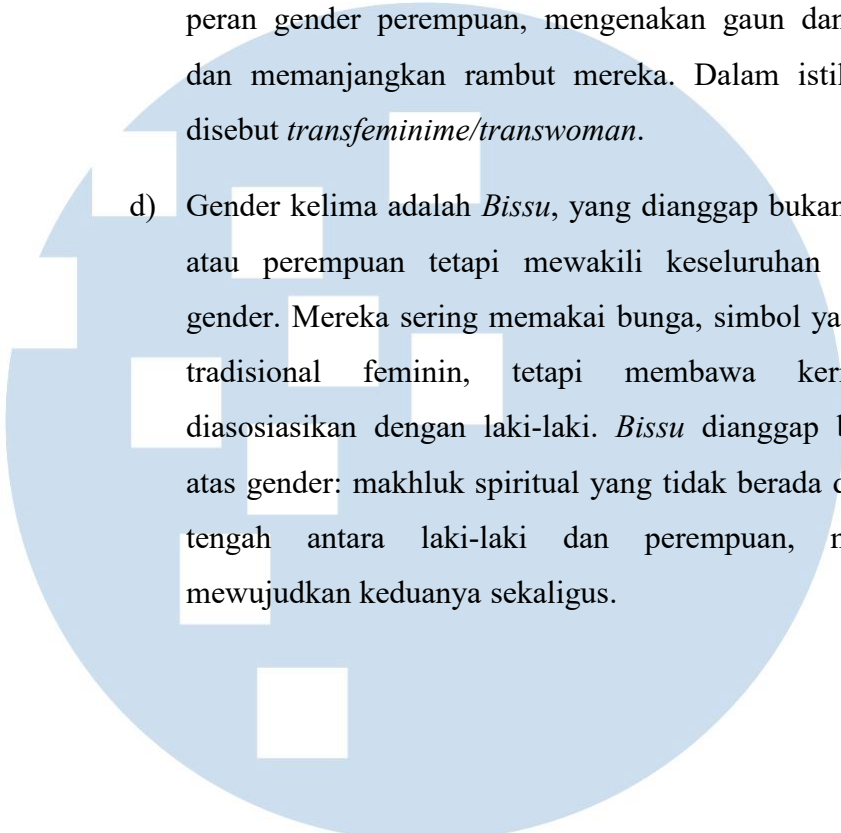
## 5. Kejahatan terhadap LGBTQ

Indonesia menduduki peringkat global sebagai negara yang paling tidak toleran terhadap homoseksualitas (Poushter & Kent, 2020). Dalam rentang 2006 hingga 2018 saja, Arus Pelangi, organisasi yang berfokus pada pemenuhan hak LGBTI (*lesbian, gay, bisexual, transgender* dan *intersex*) mencatat terdapat 1,840 individu LGBTI yang menjadi korban persekusi. Carolina (dikutip dalam KBR, 2019) menambahkan kekerasan yang kerap terjadi mulai dari pengusiran, pelecehan seksual, penyiksaan, hingga pembunuhan.

## 6. Lima Gender dalam Suku Bugis

Suku Bugis adalah komunitas adat terbesar di Sulawesi Selatan. Pusat mereka berada di Makassar dan pedesaan di utara kota. Masyarakat Bugis memiliki sebutan untuk lima gender yang memetakan lima cara berada di dunia.

- a) *Makkunrai* dan *oroani* sama dengan konsep Barat *cis female* dan *cis male*. Artinya seseorang yang dilahirkan sebagai perempuan/laki-laki dan hidup dengan identitas tersebut; tidak *trans*.
- b) *Calalai* dilahirkan dengan tubuh perempuan tetapi secara tradisional mengemban peran gender laki-laki; mereka memakai pakaian maskulin, merokok, memiliki rambut pendek dan menafkahi keluarganya. Dalam istilah Barat disebut *transmasculine/transman*.

- 
- c) *Calabai* dilahirkan dengan tubuh laki-laki tetapi mengambil peran gender perempuan, mengenakan gaun dan *makeup* dan memanjangkan rambut mereka. Dalam istilah Barat disebut *transfeminime/transwoman*.
- d) Gender kelima adalah *Bissu*, yang dianggap bukan laki-laki atau perempuan tetapi mewakili keseluruhan spektrum gender. Mereka sering memakai bunga, simbol yang secara tradisional feminin, tetapi membawa keris yang diasosiasikan dengan laki-laki. *Bissu* dianggap berada di atas gender: makhluk spiritual yang tidak berada di tengah-tengah antara laki-laki dan perempuan, melainkan mewujudkan keduanya sekaligus.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA