

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Design Grafis merupakan suatu cara penyampaian informasi atau pesan yang ditujukan kepada masyarakat banyak dengan bentuk visual. Adanya fungsi design grafis untuk mempersuasi, menginformasi, memotivasi, mengorganisasi, meningkatkan, membangunkan, terlibat dan dapat menyampaikan banyak artian. Menjadikan penyampaian menggunakan visual dapat menjadi salah satu solusi yang efektif dan dapat mempengaruhi audiens yang sudah melihat visualnya. (Landa, 2014, h. 1)

2.1.1. Elemen Desain

Elemen design dalam perancangan design grafis yang perlu diketahui oleh designer terbagi atas empat elemen yaitu; garis, bentuk, warna, tekstur. (Landa, 2014, h.19-28) berikut elemen-elemen design:

1. Garis



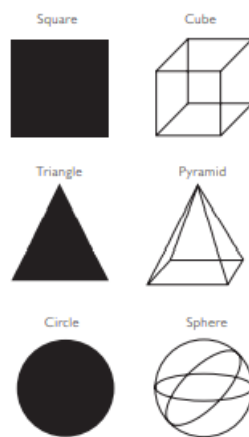
*Gambar 2. 1 Bentuk Garis yang dibuat dengan berbagai media dan alat
(Landa, 2014)*

Garis merupakan perpanjangan titik-titik yang memanjang. Garis memiliki beberapa bentuk seperti lurus, kurva, melengkung dan tajam. Garis juga memiliki fungsi seperti membuat bentuk,

garis tepi, huruf, pola, dan menunjukkan komposisi visual. (Landa, 2014, h.19-20)

2. Bentuk

Bentuk dalam artian umum merupakan suatu *outline* yang memiliki jalur tertutup. Bentuk terbagi atas tiga bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, lingkaran. Dari tiga bentuk dasar yang ada dapat dikembangkan menjadi beberapa bentuk lainnya seperti:

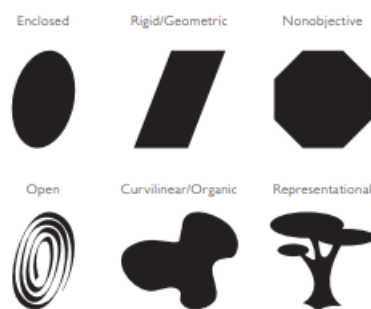


Gambar 2.2 Bentuk dasar

(Landa, 2014)

- Bentuk *geometric* adalah bentuk yang tersusun dari garis lurus yang sudutnya terukur dan kurva yang presisi atau kaku.
- Bentuk *curvilinear* adalah bentuk yang tersusun dari lengkungan oleh kurva yang terkesan natural.
- Bentuk *rectilinear* adalah bentuk yang tersusun dari garis lurus dan sudut.
- Bentuk *irregular* adalah bentuk yang tidak beraturan dengan kombinasi dari lurus dan garis lengkung.

- Bentuk *accidental* adalah bentuk yang proses pembuatannya tidak disengaja atau kecelakaan namun menghasilkan bentuk.
- Bentuk *nonobjective or nonrepresentational* adalah bentuk yang murni tercipta dan tidak berumber dari apapun yang dirasakan secara visual serta tidak berhubungan dengan bentuk yang ada di alam dan tidak juga merepresentasikan orang, tempat maupun benda.
- Bentuk *abstract* adalah bentuk yang merupakan representasi dari suatu penampilan alami yang digunakan untuk membedakan gaya atau tujuan komunikasi.
- Bentuk *representational* adalah bentuk yang dapat dikenali serta mengingatkan sebuah penampilan objek nyata yang dapat ditemukan di alam atau bentuk kiasan.



Gambar 2. 3 Bentuk
(Landa, 2014)

Serta dalam bentuk design grafis, diketahui juga bentuk *figure/ground* atau dikenal juga dengan ruang positif dan negatif, yang memiliki prinsip dasar persepsi visual yang mengacu pada bentuk yang ada di *figure* ke *ground*. Manusia biasa

mengkalsifikasikan objek utama menjadi area positif dan area lainnya atau *background* menjadi area negatif. (Landa,2014,h.19-20)

3. Warna

Warna merupakan elemen yang kuat yang dapat dilihat apabila adanya pantulan cahaya menabrak kesuatu objek. Elemen warna yang terdiri dari *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama warna seperti merah atau hijau, biru atau oranye. *Value* yang mengacu pada tingkat luminositas atau tingkat keterangan. *Saturation* adalah tingkat kecerahan dari suatu warna. (hlm. 23)



Gambar 2. 4 Additive Color System
(Landa, 2014)

4. Tekstur

Kualitas sebuah permukaan direpresentasikan dari tekstur. Tekstur terbagi atas dua tekstur aktual atau tekstur asli yang bisa disentuh atau diraba dan tekstur visual yang hanya berupa representasi visual dari tekstur aktual. Tekstur taktil pada design bisa juga ditemukan pada teknik printing seperti *embossing* dan *debossing*, *stamping*, ukiran dan *letterpress* (h.28).



Gambar 2. 5 Tactile Texture



Gambar 2. 6 Visual Texture

(Landa, 2014)

Tekstur visual merupakan ilusi tekstur yang nyata dan dibuat dengan tangan. Biasa dilakukan dengan keterampilan fotografi, menggambar, melukis dan beragam media lainnya, biasanya designer mampu membuat berbagai macam tekstur.

2.1.2. Prinsip Desain

Perancangan design grafis, designer perlu menggunakan prinsip-prinsip desain yang dapat membangun konsep, tipografi, gambar, visualisasi dan elemen formal lainnya. Beberapa prinsip-prinsip design antara lain (Landa, 2014, hlm. 29-36):

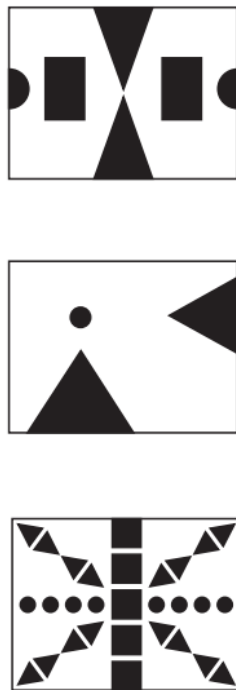
1. Format

Format merupakan suatu batasan dalam proyek design grafis yang disesuaikan dengan konteks designnya. Seperti garis tepi, subtrat atau bidang design seperti kertas layar ponsel. Format dalam design ini menjadi batasan bagi designer dalam aspek ukuran dan mendesign suatu pesan agar dapat tersampaikan dengan maksimal. (Landa,2014,h.29)

2. Keseimbangan

Merupakan penataan dan penempatan elemen visual yang bobotnya sama rata. Sehingga mencapai design yang selaras dan dapat menyampaikan pesan dengan baik sehingga

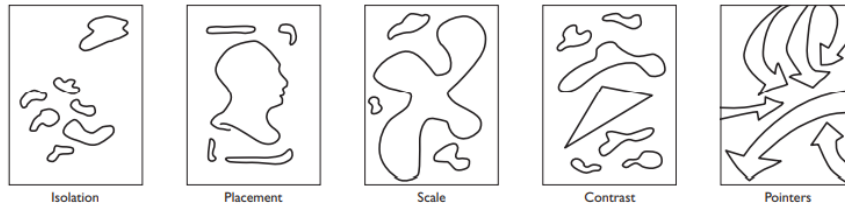
pesannya mudah diterima. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keseimbangan yaitu penempatan, bentuk, warna, ukuran, tekstur dari berbagai elemen visual yang ada di dalam suatu karya design. Berikut tiga jenis keseimbangan; simetris, asimetris dan radial. (Landa, 2014, h.31)



Gambar 2. 7Berbagai jenis keseimbangan
(Landa, 2014)

3. Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan prinsip dalam mengatur atau menata informasi apa yang akan dibaca terlebih dahulu oleh penerima informasi. Agar dapat mengatur audience dalam membaca informasi maka diperlukan hierarki visual agar teraturnya elemen grafis. Dengan menggunakan *emphasis* maka dapat menentukan titik fokusnya. *Emphasis* ini bisa dilakukan dengan membuat suatu isolasi bentuk, kontras, tanda maupun diagram serta penempatan yang tepat. (Landa, 2014 h. 33-35)



Gambar 2. 8 Emphasis

(Landa, 2014)

4. Kesatuan

Menurut Landa (2014), Kesatuan dari elemen-elemen grafis yang disatukan akan saling terhubung. Maka diperlukan adanya suatu sistem yang bersifat menyatukan dalam sebuah design sehingga informasi yang dihasilkan dapat tersampaikan dengan benar dan tidak menjadi sebuah kekeliruan yang ditangkap oleh audiens. Hal ini bisa disebut sebagai *gestalt*. Karena pada dasarnya pikiran manusia akan berusaha untuk menciptakan suatu keteraturan, sebuah koneksi serta mencari keseluruhan dengan mengelompokkan visual berdasarkan warna, rupa, bentuk dan lokasi

2.1.3. Tipografi

Typefacer merupakan sekelompok karakter yang disatukan dengan karakteristik visual yang konsisten (Landa,2014). Biasanya terdiri dari huruf, angka, simbol tanda baca, tanda, serta aksens. Setiap huruf alfabet memiliki karakteristik yang harus diperhatikan terus menerus untuk dapat mempertahankan keterbacaannya simbol yang ada.

Readability dan legibility, merupakan salah satu unsur yang perlu diperhatikan. Dengan memastikan keterbacaan maka teks akan mudah dibaca sehingga akan membuat pembaca merasa menyenangkan serta merasa bebas. Designer perlu mendesign dengan jenis huruf yang tepat serta mempertimbangkan ukuran, jarak, margin, warna serta pemilihan kertas yang tepat agar dapat berkontribusi pada keterbacaan tulisan.

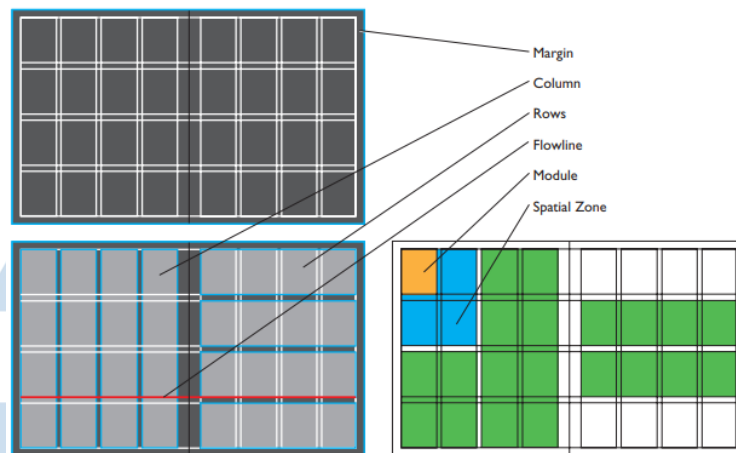
Keterbacaan memiliki hubungan dengan mudahnya orang mengenali huruf-huruf dalam jenis huruf, berikut beberapa poin yang perlu diketahui:

- Tipografi yang terlalu ringan atau terlalu berat bisa menjadi sulit untuk dibaca terutama jika dalam ukuran yang kecil.
- Tipografi yang terlalu banyak kontras tebal dan tipis memiliki kemungkinan sulit untuk membaca jika diatur dengan sangat kecil.
- Jenis teks yang diatur dengan huruf kapital membuat sulit dibaca, menjadi sebuah pendapat yang berbeda bila huruf kapital dapat meningkatkan atau menurunkan keterbacaan tipografi.
- Dengan menggunakan warna yang sangat jenuh bisa membuat gangguan keterbacaan
- Orang lebih cenderung akan membaca warna tulisan yang berwarna gelap terlebih dahulu.

2.1.4. Grid

Merupakan elemen design dengan menggunakan garis vertikal dan horizontal untuk mendapatkan hasil proporsi yang idela serta harmoni yang baik. Grid memiliki beberapa jenis antara lain *single-column grid*, *multicolumn grid*, dan *modular grid*. Serta grid juga memiliki elemen yaitu margin, kolom, *flowline*, baris, dan *spatial zone*. (Landa, 2014, h. 179)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 9 Grid Anatomy

(Landa,2014)

2.2. Media Informasi

Media adalah suatu platform yang dikembangkan dengan tujuan menciptakan dan mengedarkan pesan, telepon, televisi (TV), film, musik, majalah dan surat kabar (Turow, 2020). Informasi menurut Turow (2020, hlm. 74-77), adalah bahan mentah yang digunakan untuk dijadikan berita, dengan melakukan pengumpulan dan penelitian dari fakta umum hingga ke fakta spesifik serta analisis sehingga menghasilkan informasi yang faktual. Sehingga media informasi adalah suatu platform yang dikembangkan untuk membagikan dan mengedarkan informasi yang faktual.

Menurut Katz (2008) Media adalah sarana yang disediakan untuk memberi informasi kepada orang banyak dengan tujuan membagikan informasi, hiburan dan membantu untuk mencari topik yang sesuai dengan minat masyarakat Katz (hlm. 2). Menurut Katz (hlm. 14) masyarakat melakukan proses pengambilan keputusan yang terdiri atas tiga hal yaitu :

1. Memikirkan

Memikirkan tentang baik dan buruknya barang atau jasa yang akan dipilih oleh masyarakat.

2. Merasakan

Masyarakat ikut serta mengembangkan sikan untuk merasakan barang atau jasa yang di tawarkan.

3. Melakukan

Masyarakat mulai mengambil langkah untuk benar-benar berkontribusi untuk terlibat langsung di dalamnya untuk barang atau jasa yang ditawarkan.

Perlu adanya target yang harus tuju untuk menyesuaikan media apa yang harus digunakan dalam penyebaran informasi. Jika target sudah ditentukan, langkah selanjutnya yaitu memilih media yang tepat untuk digunakan. Hal yang harus dipikirkan yaitu menyajikan sesuatu agar dapat ditawarkan kepada masyarakat. Dalam pemilihan harus ada pertimbangan media yang paling banyak dikunjungi oleh masyarakat berdasarkan target yang dipilih. (hlm. 50-51).

2.3 Media Sosial

Menurut Meikle (2016) media sosial adalah platform yang menggabungkan komunikasi publik dengan komunikasi pribadi. Beberapa media sosial yang biasa digunakan adalah youtube, instagram, twitter, facebook, dan media sosial lainnya.

2.3 Website

Perlu diketahui salah satu dari sedikit fakta menurut Krug (2006) yang terdokumentasi dengan baik tentang penggunaan Website yaitu bahwa kebanyakan orang cenderung menghabiskan sangat sedikit waktu untuk membaca sebagian besar dari halaman Web. 1 Sebaliknya, kami sekilas, mereka mencari kata atau frasa yang menarik perhatian.

Pengecualian, tentu saja adalah halaman yang berisi dokumen seperti berita, laporan dan deskripsi produk. Tetapi meski demikian, jika dokumen ini lebih panjang dari beberapa paragraf, kemungkinan besar

kami akan mencetak nya karena lebih memudahkan dan menghemat waktu untuk dibaca di atas kertas daripada di layar.

Biasanya pembaca membaca dengan terburu-buru. Sebagian besar penggunaan Web, dimotivasi oleh keinginan untuk menghemat waktu, dampaknya pengguna Web cenderung bertindak seperti hiu : Mereka harus terus bergerak, atau mereka akan dimangsa dan mati. Kami hanya tidak punya waktu untuk membaca lebih dari diperlukan.

Pembaca tidak perlu membaca semuanya. Di sebagian besar halaman. Pembaca hanya benar-benar tertarik pada sebagian kecil dari apa yang ada di halaman

2.4 Olahraga

Olahraga. adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara teratur dan terencana yang bertujuan untuk mendorong, membangkitkan, mengembangkan dan membina kekuatan baik jasmani maupun rohani Olahraga memiliki beberapa jenis yang biasa dijumpai disekitar kita.

2.4.1 Jenis Olahraga

1. Bola Basket
2. Bola Volly
3. Bulu Tangkis
4. Tenis Meja
5. Lari Jarak Jauh
6. Lempar Lembing
7. Berenang
8. Tenis

9. Sepak Bola

10. Lari Marathon

2.4.2 Bulu Tangkis

Nama *badminton* berasal dari nama kota Badminton. Dimainkan di abad ke-12 di Inggris. Dimainkan dengan menggunakan tongkat (*battledore*) dan bertujuan untuk menjaga objek agar tetap berada diudara dan tidak menyentuh tanah

2.4.3 Sejarah Bulu Tangkis Dunia

Sejarah badminton menurut Karyono, 2020. Nama *badminton* berasal dari nama kota Badminton. Dimainkan di abad ke-12 di Inggris. Dimainkan dengan menggunakan tongkat (*battledore*) dan bertujuan untuk menjaga objek agar tetap berada diudara dan tidak menyentuh tanah. Selanjutnya permainan badminton ini dimainkan di Polandia pada abad ke-18.

Seiring berjalannya waktu permainan badminton memiliki perkembangan dengan alat pemukul yang digunakan, menjadi menggunakan jarring atau net sebagai pembatas lapangan. Hingga akhirnya tentara polandia membawa Kembali permainan ini ke inggris pada tahun 1850-an. Pada tahun 1870-an badminton dimainkan hanya terbatas di lingkungan aristokrat.

Namun dengan berjalannya perkembangannya, badminton semakin diminati masyarakat. Pada tahun 1887 permainan badminton dirancangan peraturan untuk pertama kalinya yang ditulis oleh Klub badminton Bath di Inggris. Ditahun 1893 dibuat organisasi badminton di Inggris, dan di tahun 1895 adanya revisi peraturan pertama kali.

Pada tahun 1899 diadakan pertandingan internasional dengan nama event *All England*. Pertandingan ini dibuka untuk negara Asia Timur, Asia

Tenggara, dan negara skandinavia. Lapangan badminton yang digunakan hingga saat ini mulai dipakai pada tahun 1901. Seiring berjalannya waktu olahraga badminton ini memiliki perkembangan yang pesat hingga akhirnya pada tahun 1934 dibentuk organisasi tingkat dunia yang bernama IBF (*international Badminton Federation*).

IBF memiliki anggota pelopor yang terdiri dari beberapa negara , yaitu: Denmark, Belanda, Kanada, Inggris, Skotlandia, Wales, Selandia Baru dan Perancis. Lalu di tahun 1936 dibentuk organisasi baru di amerika yang bernama ABA (*The American Badminton Association*), dan dilaksanakan pertandingan nasional pertama kali oleh ABA di tahun 1937 di Chicago dan turnamen junior nasional pada tahun 1947.

Hingga di tahun 1948-1949 IBF menyelenggarakan pertandingan Piala Thomas, yang menjadi kejuaraan pertama yang diadakan oleh IBF untuk kejuaraan regu putra. Piala Thomas yang diselenggarakan pertama kali diikuti oleh 10 negara yaitu Kanada, Inggris, Wales, Amerika Serikat, India, Malaysia, Swedia, Irlandia, Denmark, dan Perancis.

Hanya lima negara yang pernah mendapatkan juara di kejuaraan Piala Thomas, yaitu China, Malaysia, Indonesia, Jepang dan Denmark. Pada tahun 1956 diadakan pertandingan Piala Uber, yang merupakan pertandingan untuk regu putri tingkat internasional. Pada pertandingan pertama Piala Uber diikuti oleh 11 negara, dan hanya dimenangi oleh lima negara yaitu: China, Jepang, Indonesia, Amerika Serikat dan Korea selatan.

Hingga di tahun 2007 nama IBF berubah menjadi BWF (*Badminton World Federation*) yang setuju oleh para asosiasi negara anggota (Kusumo, 2021).

2.4.4 Sejarah Bulu Tangkis Indonesia

Olahraga bulu tangkis di Indonesia dimulai sejak tahun 1930-an. Badminton di Indonesia bermula pada daerah jajahan Inggris yaitu Malaysia dan Singapura lalu masuk di Indonesia bagian barat yaitu Sumatra sekitar tahun 1930. Selain di Sumatra, ada juga yang berlangsung di Jakarta. Yang menaungi badminton pada masa itu adalah Ikatan Sport Indonesia (ISI).

Pada tahun 1933 perkumpulan badminton di Jakarta yang populer yaitu “Bataviase Badminton Bond” dan “Bataviase Badminton League”, setelah itu kedua perkumpulan bulu tangkis tersebut bergabung menjadi “Bataviase Badminton Unie (BBU)”. Tahun 1934 terdapat kejuaraan di Jawa Barat dan sekitar Pulau Jawa.

Bulu tangkis berkembang pesat pada masa pendudukan Jepang di tahun 1942, kemudian mengganti istilah Badminton yang dianggap asing dengan istilah di Indonesia. Sebagai ketua ISI (Ikatan Sport Indonesia) bagian badminton, RMS Tri Tjondrokusumo mengusulkan nama “Bulu Tangkis” sebagai pengganti nama Badminton sehingga dapat diterima di kalangan umum Pulau Jawa dan Seluruh Nusantara di Indonesia.

Satu tahun berlalu, kemudian Jakarta membentuk suatu gerakan olahraga dengan nama GELORA (Gerakan Latihan Olahraga Rakyat) yang dipimpin oleh Otto Iskandar Dinata. Pada tanggal 18-19 Januari 1947 Mr. Widodo Astradiningratan menyelenggarakan kongres di Solo dan menghasilkan satu badan olahraga bernama PORI (Persatuan Olahraga Republik Indonesia).

Pada tanggal 4-6 Mei 1951 diselenggarakan kongres di Bandung dan melahirkan badan bulu tangkis tingkat nasional yang bernama PBSI (Persatuan Bulu tangkis Seluruh Indonesia) tepatnya pada tanggal 5 Mei 1951. Kongres ini diselenggarakan oleh para tokoh bulu tangkis Indonesia. Pertemuan ini merupakan kongres pertama oleh PBSI yang ketua

umumnya adalah A. Rochdi Partaatmadja, Ketua I Soedirman, Ketua II Tri Tjondrokusumo, Sekretaris I Amir, Sekretaris II E. Soemantri, Bendahara I Rachim, Bendahara II Liem Soei Liong.

Sehingga dengan kepengurusan tingkat pusat menjadikan kepengurusan di daerah dan provinsi menjadi cabang yang berubah menjadi Pengda (Pengurus Daerah) dan Pengcab (Pengurus Cabang) untuk kepengurusan di daerah kota madya/ kabupaten.

Hingga akhir Agustus 1977 ada 26 sejarah Pengda di seluruh Indonesia (kecuali Timor-Timor) dan ada 224 Pengcab sedangkan jumlah perkumpulan yang ada di anggota di PBSI diperkirakan ada 2000 perkumpulan. Indonesia mendaftar menjadi anggota resmi IBF pada tahun 1953 setelah memiliki badan induk olahraga bulu tangkis, kemudian Indonesia mengikuti kejuaraan piala Thomas yang diselenggarakan di Singapura

Tim bulu tangkis Indonesia menunjukkan beberapa prestasi di tahun 1960 hingga 1970-an, Kemudian di tahun 1961, tim bulu tangkis Indonesia meraih kemenangan dengan mengalahkan Thailand. Tim Indonesia berhasil menjadi juara dengan mengalahkan Denmark Tahun 1964 ajang piala Thomas di Tokyo, Jepang.

Tahun 1967 tim Indonesia mengalami kekalahan di kejuaraan piala Thomas di Jakarta, akan tetapi tim Indonesia kembali meraih kemenangan di piala Thomas berikutnya di tahun 1970 di Kuala Lumpur, Malaysia. Pada tahun 1992 tim Indonesia mencetak sejarah baru karena untuk pertama kalinya tim Indonesia berhasil membawa pulang 2 medali emas di Olimpiade Barcelona dan membawa 2 perak serta 1 perunggu.

Setelah 4 tahun kejuaraan olimpiade barcelona, di ajang Olimpiade Atlanta, tim Indonesia berhasil kembali membawa pulang 1 medali emas, 1 perak serta 2 perunggu. Dalam kejuaraan tersebut medali emas

dipersembahkan oleh pasangan ganda putra legends yaitu Rexy Mainaky dan Ricky Subagja.

Sedangkan untuk piala Thomas Indonesia juga berhasil menjuarainya sebanyak 5 kali secara berturut-turut pada tahun 1994 sampai tahun 2002. Total kemenangan Tim Indonesia di ajang kejuaraan Thomas Cup adalah sebanyak 14 kali, Dan untuk kejuaraan All England Indonesia juara sebanyak tiga kali yakni diraih oleh Ardi Wiranata (1991) serta Haryanto Arbi (1993 dan 1994). Sedangkan untuk kompetisi piala Uber, Indonesia juga berhasil menang 2 kali yakni tahun 1994 dan 1996.

