

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis dalam buku graphic design solutions (Landa,2014) adalah sebuah media komunikasi dalam bentuk visual yang digunakan untuk menyimpan pesan atau informasi terhadap audiens. desain grafis memiliki fungsi untuk mempersuasi, menginformasi, mengidentifikasi, memotivasi memposisikan sebuah pandangan, menarik perhatian, dan menyampaikan makna tertentu. desain grafis disebut efektif apabila dapat memberi pengaruh atau perubahan pada seseorang

2.1.1 Prinsip Desain

Landa (2014) menyebutkan ada beberapa prinsip desain yang dapat menjadipedoman desainer untuk membuat karya seni.

1) Format

Format merupakan sebuah bidang kerja yang memiliki batas dan ukuran tertentu, contohnya, selebar kertas, layar ponsel, billboard, dll. Format memiliki beragam bentuk, ukuran, dan bahan. Sebuah karya akan dihasilkan pada format yang sesuaidengan kebutuhan, kegunaan, dan tujuannya.

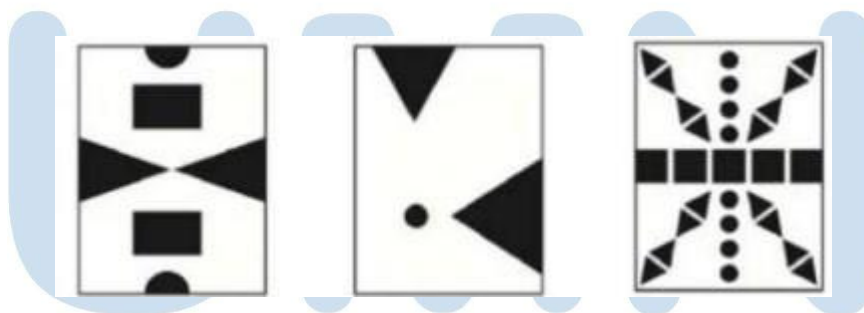
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 Format dalam perancangan desain
Gambar landa (2014)

2) Balance

Dalam sebuah desain, prinsip balance digunakan untuk memberikan bobot visual yang sama pada setiap pembagian sisi. Setiap elemen visual dalam sebuah komposisi akan memberikantekanan, kekuatan, maupun berat. Oleh karena itu, setiap elemen visual harus ditata sedemikian rupa agar menciptakan komposisi yang harmonis. Landa (2014).



Gambar 2.2 Balance komposisi desain

Gambar Landa (2014)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3) Visual Hierarchy

Hirarki visual adalah salah satu yang membantu jalannya desain dengan menurunkan elemen visual berdasarkan tujuannya. Hal ini berguna untuk audiens melihat informasi yang akan di lihat, informasi yang disusun menjadi emphasis atau titik focus, sebuah titik focus yang diatur dengan posisi, bentuk, ukuran, arah, warna, tekstur dan lainnya. Dari sebuah elemen visual. Menciptakan titik focus. Cara tersebut adalah isolasi, peletakkan, skala/ ukuran, kontras, dan penunjuk.

4) Rhythm

Rhythm adalah pengulangan elemen visual yang berarti ritme. Ritme memberikan daya tarik dalam desain, ritme sendiri bisa terbentuk dengan warna, tekstur, obyek, latar, titik focus, keseimbangan dan elemen visual lainnya, ritme berguna untuk memberikan keseimbangan dengan bertujuan memiliki kesamaan dengan format yang dimiliki halaman buku, website, majalah, dan lainnya.

5) Unity

Unity adalah sebuah desain yang memiliki kesatuan, dimana terdapat korelasi antar element visual yang banyak jenisnya, desainer yang mampu dan bisa mengatur setiap element visual supaya audiens bisa melihat keseluruhan komposisi agar saling terhubung.

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

6) Laws Of Perceptual Organization

Laws of Perceptual organization adalah suatu hukum organisasi persepsi yang berupa gabungan element visual.

A. Similarity

Similarity adalah element visual yang mempunyai kemiripan bentuk dan bertekstur seolah terlihat menjadi salah satu kesatuan yang utuh.

B. Proximity

Proximity Elemen yang mempunyai jarak kedekatan dengan elemen lainnya sehingga seperti menghubungkan satu dengan yang lainnya.

C. Continuity

Elmen-elemen yang berkelanjutan sehingga menciptakan suatukoneksi yang terlihat seperti pergerakan.

D. Closure

Closure elemen yang tidak bisa di teratur penempatan tetapi terlihat tersusun menjadi salah satu bentuk adan juga bisa menjadi objek.

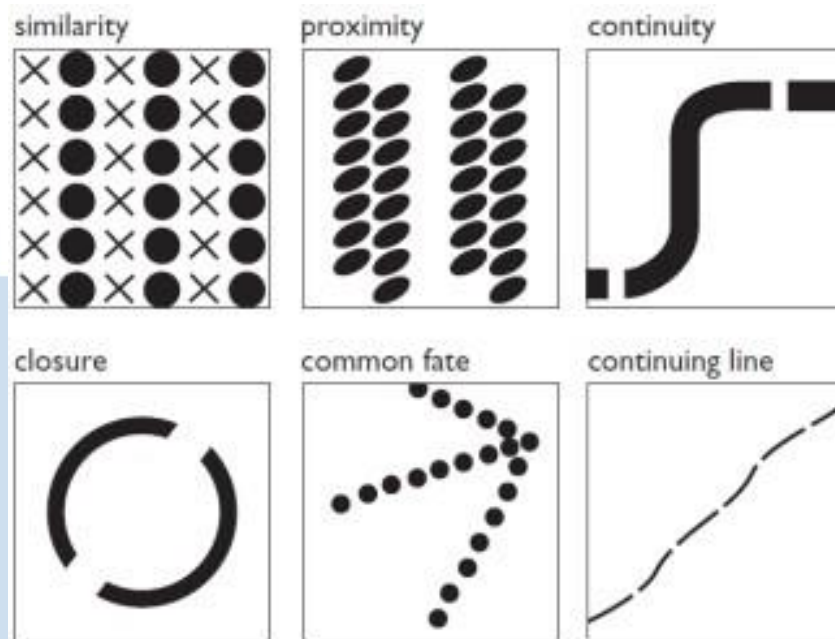
E. Common Fate

Common fate adalah elemen yang searah sehingga membuat kesatuan.

F. Continuing line

Garis yang menyusun seperti membentuk elemen visual seperti objek yang ditujukan

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3 Laws of perceptual organization

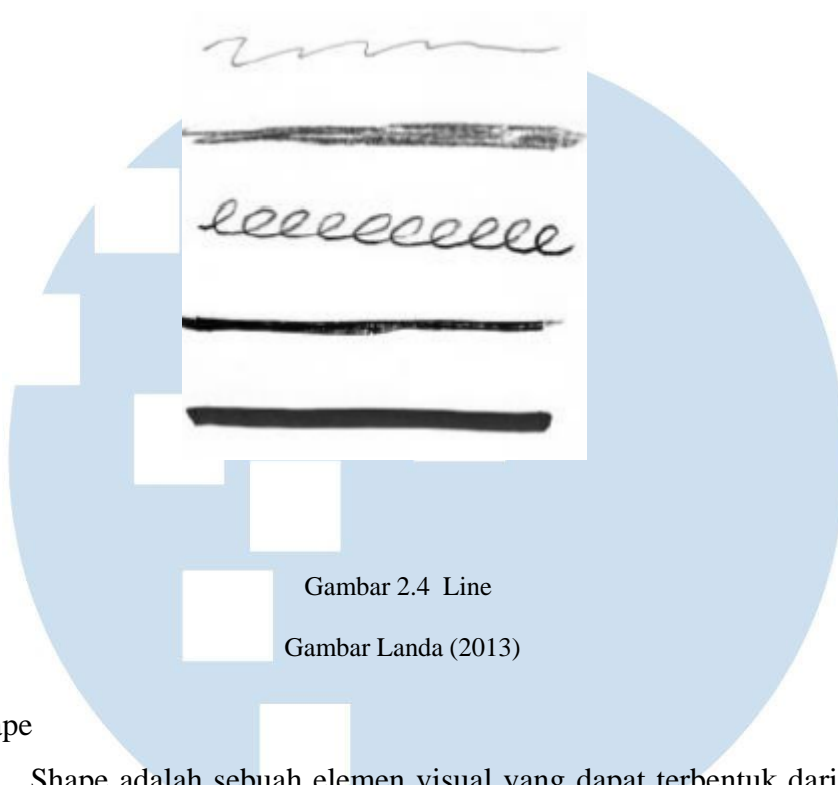
Gambar Landa (2013)

2.1.2 Element Desain

Element desain yang memiliki pengetahuan terhadap elmen formal dalam desain. Landa (2014) penjelasan beberapa elemen sebagian berikut.

A. Line

Dalam garis terdapat satuan yaitu titik, dalam suatu garis terdiri dari titik yang memanjang, sehingga menjadi sebuah bentuk garis. Dalam membuat gambar garis biasanya dibuat menggunakan pensil yang di gambar diatas permukaan kertas garis sendiri dapat menjadi bentuk garis lurus, garis melengkung, garis bersudut, garis putus-putus, garis yang berkelanjutan. Garis juga berfungsi sebagai dalam suatu desain, biasa digunakan menjadi bentuk objek, membuat tulisan, menentukan batas-batas, dan menentukan komposisi visual.



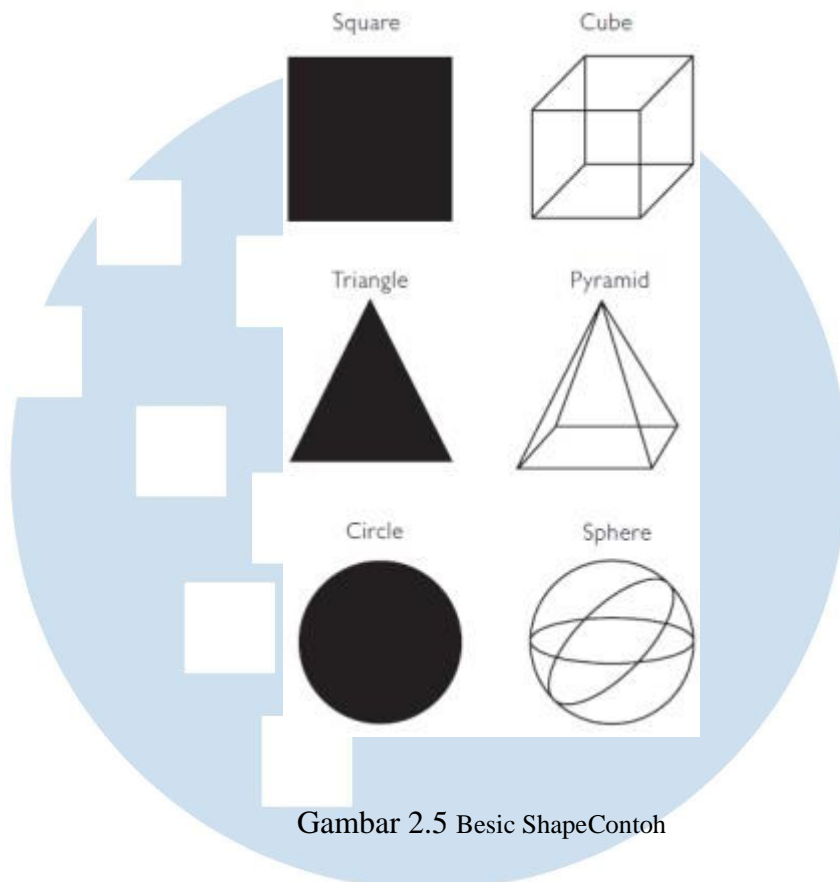
Gambar 2.4 Line

Gambar Landa (2013)

B. Shape

Shape adalah sebuah elemen visual yang dapat terbentuk dari sebuah garis, warna, tone, dan tekstur. Bentuk dasarnya merupakan sebuah elemen yang datar dan dua dimensi, yang memiliki ukuran tinggi dan lebar, secara volumetric, yang membentuk sebuah kubus, piramida, dan bola. Geometris, organis, abstrak, figuratif, bentuk yang tidak teratur, bentuk yang tidak sengaja.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.5 Basic Shape Contoh

gambar shape Landa (2013)



Gambar 2.6 Shape Contoh

gambar shape Landa (2013)

2.1.3 Warna

Didalam buku *Graphic Design Solutions* (Landa, 2014), Landa menyebutkan bahwa warna adalah suatu elemen desain yang kuat dan dapat memberi pengaruh besar terhadap desain. Warna dapat digunakan sebagai bentuk simbolis.

1) Hue

Warna biru hijau kuning dan ungu dan lainnya, dikelompokkan menjadi warna panas atau (warm) dan warna dingin yaitu (cool) warna yang biasanya panas adalah seperti merah, orange dan kuning warna yang terang yang menyimbolkan warna panas dan warna yang cool cenderung sedikit gelap ungu hijau dan lainnya.



Gambar 2.7 Temperature warna

Contoh gambar warna Landa (2014)

2) Value

Value adalah tingkat terang dan gelap dari warna contoh warna yang jelas seperti biru muda dan biru tua, warna terang yaitu tints yang mempunyai campuran warna putih, sedangkan warna gelap adalah shades yang

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

mendapatkan campuran hitam value dapat di gunakan untuk memberi kontras dari suatu karya desain yang dibuat.

3) Saturation

Saturation adalah kecerahan atau kusam dari sebuah warna semakin rendah saturasi maka akan semakin kusam warnannya yang dihasilkan Maka sebaliknya jika saturasinya tinggi maka akan semakin terang warna yang dihasilkan yang biasanya digunakan untuk audiens untuk menarik perhatian orang lain dengan warna yang terang dan cerah. Maka jika menggunakan saturasi yang rendah harus dengan dipadukan oleh saturasi yang tinggi.

2.1.4 Tipografi

Tipografi yaitu sebuah cara mendesain dengan menggunakan huruf – huruf yang digunakan untuk sebagai media komunikasi yang verbal, dan juga menjadikan komunikasi secara visual yang bisa digunakan pada kondisi sedang bertemu dengan lawan bicara atau sedang mendesain dengan nada yang dituju. (Poulin,2011)

2.1.4.1 Variasi tipografi

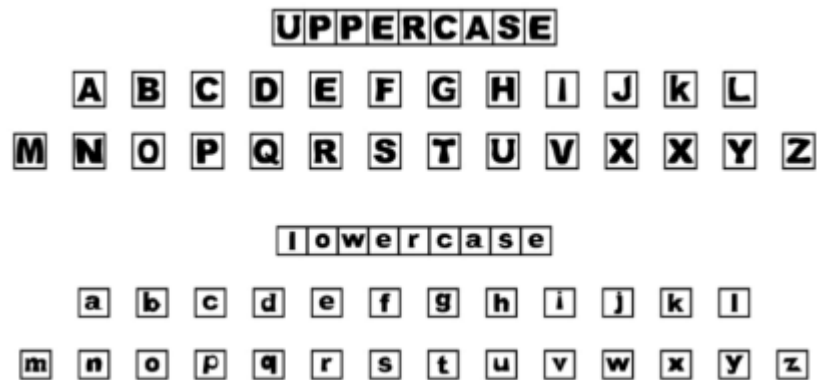
Menurut Poulin (2011), dalam menggunakan tipografi yang memiliki bentuk variasi yaitu sebagai berikut.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

A. Case

Case yang berarti abjad alfabet yang terbagi menjadi huruf kapital dan juga huruf kecil. Seperti contoh:

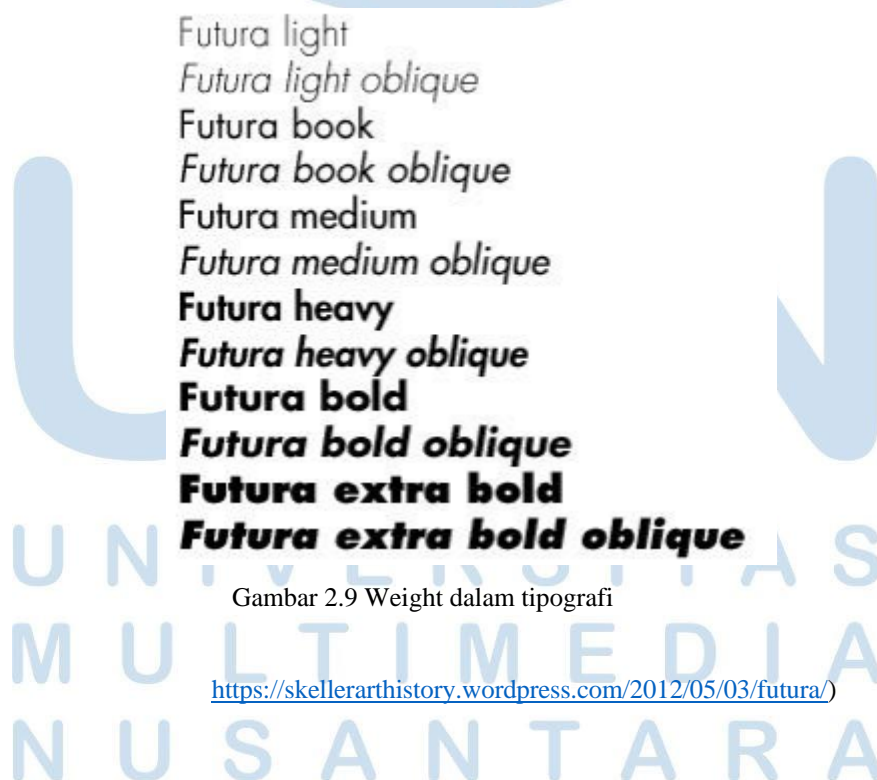


Gambar2.8case

<https://www.researchgate.net/figure/Lowercase-and-uppercase-letters->

B. Weight

Tebal tipisnya sebuah stroke dalam huruf alfabet merupakan cara untuk menemukan weight dalam tipografi. Variasi pada umumnya adalah light, book, medium, bold, black.



Gambar 2.9 Weight dalam tipografi

<https://skellerarthistory.wordpress.com/2012/05/03/futura/>

C. Contrast

Kontas dalam jenis alfabet dapat terlihat dari ukuran huruf yang ketebalannya pada tiap weight dan stroke huruf per hurufnya.



Gambar2.10 Contrast dalam tipo grafi

(<https://www.youworkforthem.com/font/T9758/gilmer/?aff=762>)

D. Posture

Posture bentuk huruf yang dapat dilihat dari vertikal ketegakannya dalam bentuk.

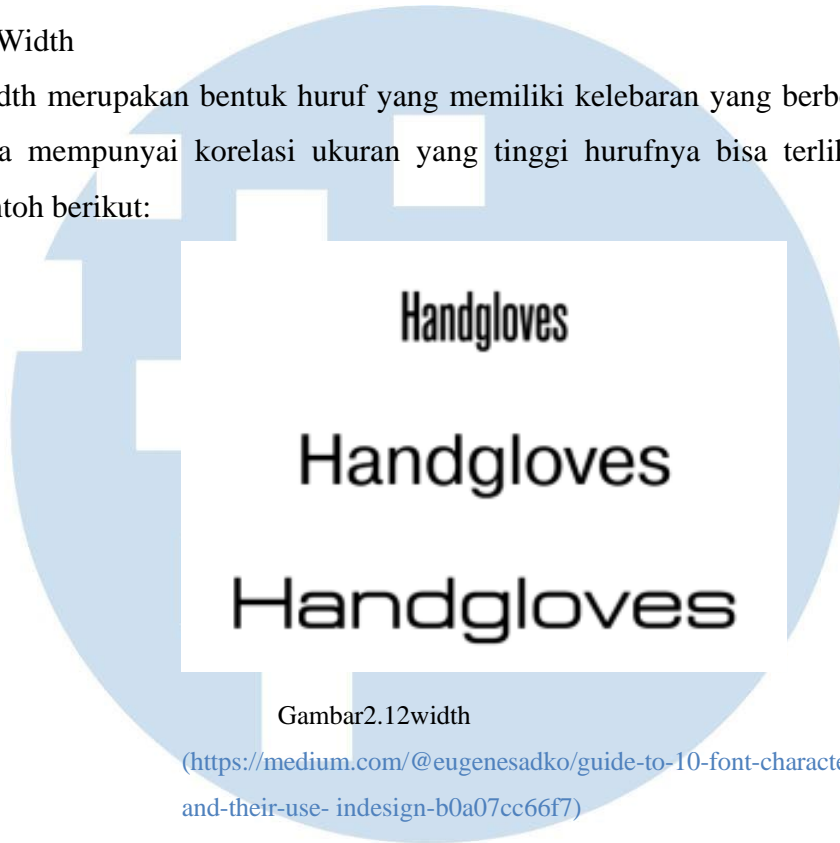


Gambar2.11 posture

(<http://www.signographics.ca/top-5-fonts-for-print-signs/myriad/>)

E. Width

Width merupakan bentuk huruf yang memiliki kelebaran yang berbeda dan juga mempunyai korelasi ukuran yang tinggi hurufnya bisa terlihat dari contoh berikut:



Gambar2.12width

(<https://medium.com/@eugenesadko/guide-to-10-font-characteristics-and-their-use-indesign-b0a07cc66f7>)

F. Style

Style yang terbentuk huruf dan garis yang bergantung dari jenis dasar huruf *serif* dan *sans serif*.



Gambar 2.13 style

(<https://www.sturdysign.com.sg/font-types-for-signs/>)

2.1.5 Layout

Menurut Amborse,G dan Haris (2009) layout merupakan suatu susunan elemen desain dan menghubungkan dengan ruangan yang di isi berdasarkan stetis keseluruhan bisa juga di sebut bentuk dan ruang, tujuan layout sendiri untuk mempresentasikan teks dan element visual yang biasanya ingin di komunikasikan dengan cara metode lain dan bisa menjadikan tempat informasi.

2.1.5 Fungsi layout

Menurut ambrse dan haris (2005) fungsi layout sebagai berikut:

A. Scale

Untuk pengaturan layout, scale merupakan bagian untuk mengatur besar kecilnya suatu gambar dan tulisan di bagian desain.

B. Indexing

Indexing adalah informasi tambahan yang mengandung publikasi di setiap tampilan dalam halaman konten, indeks formal, glosarium yang berarti daftar alamat kontak.

C. Orientation

Orientation berguna untuk mengatur arah dalam desain, agar desain bisa terlihat horizontal ataupun vertikal dan juga bisa terbaca secara horizontal atau vertikal.

U M M N
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

D. Dividing The Page

Dividing the page berfungsi untuk mempertimbangkan space dan memberikan ruang elemen untuk desain.

E. Structure/Unstructured

Structure ini berfungsi untuk pertimbangan elemen desain dalam layout ataukah bisa terbaca atau tidaknya tulisan.

F. Paper Engineering

Paper engineering untuk membahas tentang keputusan format yang didesain untuk pembuat hasil akhir. Elemen format yang dimaksud yaitu untuk keputusan penjilidan, posisi lipatan kertas, dan tata letak yang harus di selesaikan oleh pembuat atau oleh desainer.

G. Passe Artout

Passe artout untuk memposisikan ruang kosong dari sudut halaman desain.

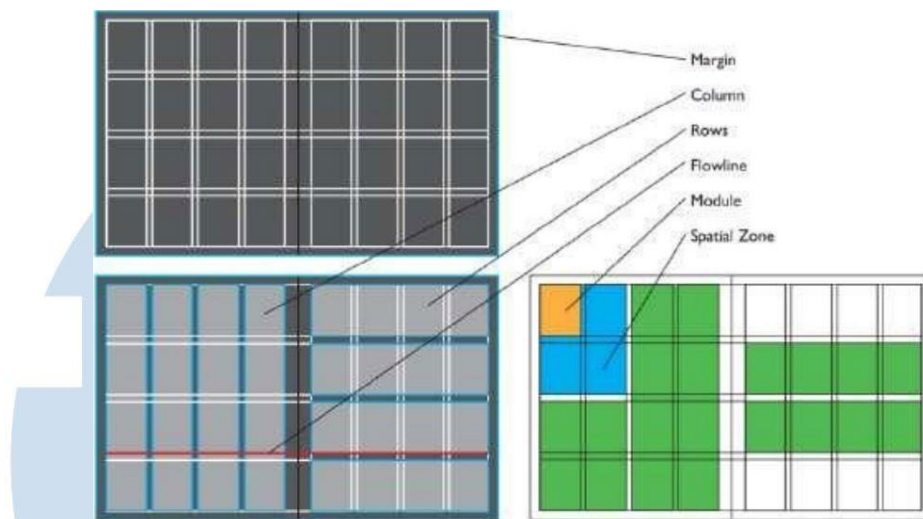
H. Juxtaposition

Juxtaposition adalah sebuah gambar gambar yang ditempatkan untuk melihat kontras yang dibuat secara berdampingan.

2.1.6 Grid

Menurut Land (2014) Grid merupakan salah satu dasar komposisi yang berupa vertical dan horizontal yang dibagi format kolom dan juga margin. Grid adalah dasar dalam mendesain sebuah buku, brosur, situs web, majalah, dan media lainnya. Grid juga mempunyai struktur anatomi terdiri dari lima bagian yaitu :

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 2.14 Petunjuk Bagian grid

Gambar Landa (2013)

A. Margin

Margin adalah sebuah struktur yang membentuk bingkai proporsional yang terbuat dari hasil perancangan ukuran kolom yang menyatakan jarak antar tepi ujung kertas dengan isi konten. Guna agar ujung element grafis tidak mendekati ujung kolom halaman margin sendiri bisa di isi dengan informasi, judul, nomer halaman dan lainnya.

B. Kolom

Kolom adalah dalam bentuk vertikal yang memberi jarak bagi elment grafis seperti informasi, gambar, konten, teks dengan jumlah ukuran yang telah di samakan dengan kebutuhannya.

C. Saptial zone

Saptial zone adalah pengaturan dari hasil bentuk pengabungan dari grid yang digunakan sebagai posisi teks dan gambar.

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

D. Flowline

Flowline adalah garis horizontal yang merata dengan suatu bentuk pada ruang kosong yang sudah di isi dengan grid untuk penempatan elment visual.

E. Modul

Modul adalah sebagian ruang kosong pada kertas yang di ikuti kumpulan kolom dan garis pengulangan ukuran yang akurat dan konsisten.

2.1.7 Fotografi

Menurut Landa (2010), fotografi adalah hasil visual yang dibuat melalui kamera, fotografi ini memiliki beberapa genre yang memiliki arti luas diantaranya portraiture, still life, fashion, dan masih banyak lainnya, fotografi dapat di gunakan sebagai kebutuhan seni rupa, komersial dan desain grafis.

A. Fotografi Desain

Menurut harsanto (2017), fotografi dalam desain sangat penting untuk digunakan dengan baik. Di era 1990-an dunia fotografi mulai berkembang teknologinya yang bisa merubah budaya kerja industry, di era analog sedikit demi sedikit mulai ditinggalkan karena di era digital mengambil gambar dengan paradigma tentang fotografi sudah berlalu, pada era itu fotografi dianggap kegiatan yang sulit dan mahal, namun berkembangnya jaman fotografi dalam desain grafis terbilang murah dan mudah dilakukan.

U M M N
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

B. Unsur Fotografi

Seperti pada desain grafis yang mempunyai prinsip desain, Karyadi, B.(2017,hal.12-15) fotografi mempunyai unsur-unsur sebagai berikut:

1.Komposisi

Dalam komposisinya, fotografi terdiri atas beberapa susunan element agar seimbang antar komponen yang dimiliki oleh hasil foto terdapat pesan yang jelas.

2.Sumber pengambilan gambar

Sumber pengambilan gambar menurut Karyadi,B.(2017,hal.12-13) fotografi yang berarti seni yang menggunakan cahaya yang alami matahari dan cahaya buatan seperti blitz, lilin,lampu, senter dan lainnya. Sumber pengambilan gambar mempunyai berbagai cara pada pengambilan fotonya diantara lain sebagian berikut:

A. Front Light

Front light adalah Pencahayaan yang menghasilkan foto relative tanpa bayangan sehingga mengurangi bagian tekstur pada benda atau objek yang dituju bertujuan agar tampak datar.

B. Top Light

Top light adalah bagian yang memberikan efek dramatis, sehingga objek atau benda cukup terpisahkan dari latar belakang dan mempunyai bayangan kecil dari objek atau benda.

C. Back Light

Hasil foto back light yang berupa menyerupai siluet atau objek terlihat gelap dari sekelilingnya.

D. Side Light

Pencahayaan yang terlihat seperti dimensional pada objek foto yang di hasilkan terpisah dari bagian latar belakang.

E. Base Light

Base light digunakan untuk pencahayaan dan mengisii atau mengurangi gelap terangnya dari pencahayaan yang utama.

1. Fungsi dan tujuan fotografi

Menurut harsanto.(2019) terbagi menjadi tiga pada fotografi:

2. Fotografi dokumentasi

Berguna untuk mengabadikan peristiwa disuatu moment tertentu dan menyimpan hasil foto yang di abadikan.

3. Fotografi periklanan

Fotografi periklanan yang berarti promosi dalam memberikan bukti kuat sebagai identitas yang dimiliki perusahaan. Fotografi periklanan memiliki visual yang sederhana namun komunikasi namun mudah di mengerti.

4. Fotografi jurnalistik

Fotografi jurnalistik memberikan suatu berita peristiwa yang sedang terjadi kepada masyarakat yang dibuat sesuai ke adaan saat ini.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Promosi

Menurut Ray (1982) di dalam Morissan (2010), promosi adalah suatu usaha yang menawarkan jasa atau produk perusahaan dengan konsumen yang bertujuan untuk mempersuasi calon pembeli untuk membeli produk atau jasa (hlm. 16).

2.2.1 Jenis Jenis Promosi

Promosi yang bersatu dalam *promotional mix* menurut Morissan (2010) yaitu:

A. Iklan

Iklan adalah salah satu bentuk komunikasi yang lebih efektif. iklan adalah bentuk komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu organisasi, produk, jasa maupun ide. Dengan jangkauan iklan yang besar, iklan dapat dengan mudah menyebarluaskan pesan.

B. Pemasaran Langsung

Pemasaran langsung atau *direct marketing* adalah cara promosi yang secara langsung bertujuan untuk mendapatkan tanggapan langsung dari konsumen dan mencari tahu baik buruknya produk.

C. Promosi Penjualan

Promosi penjualan merupakan cara dari perusahaan untuk menarik konsumen atau pelanggan baru dan juga bisa mempertahankan pelanggan lama. Cara ini bertujuan untuk membuat konsumen terus menggunakan jasa dan produk yang ditawarkan.

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

D. Hubungan Masyarakat

Hubungan masyarakat guna untuk menyampaikan komunikasi agar pikiran antara konsumen dan perusahaan dapat bersatu. Hubungan masyarakat berkorelasi dalam opini dan komunikasi.

E. Penjualan Personal

Penjualan personal biasanya berupa kontak langsung atau melalui media tertentu seperti telepon. tanggapan langsung dari konsumen juga dapat langsung tersampaikan kepada penjual. upaya tersebut untuk mempertahankan konsumen untuk tetap membeli atau menggunakan produk tersebut (hlm. 17-34).

2.2.2 Tujuan Promosi

Tujuan promosi menurut Shimp(2010) promosi mempunyai maksud tersendiri dengan mempunyai tujuan dengan target konsumen agar bisa melakukan transaksi dengan penjual dan meningkatkan dalam penghasilan di penjualan produk yang di jual dan menyampaikan informasi produk kepada calon pembeli atau konsumen yang dituju

2.2.3 Strategi Promosi

Menurut Sugiyama dan Andree (2011), informasi ini hanyadisampaikan melalui satu arah yaitu konsumen menerima beberap

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

informasi dari organisasi atau perusahaan bukan produsen mencari sendiri informasi tersebut. model AISAS ini ketika calon konsumen tertarik dengan suatu objek yang akan dipromosikan, serta calon konsumen akan mencari informasi lebih dalam lagi terhadap objek promosi. Setelah adanya penelusuran dari kemungkinannya konsumen akan menyebarkan informasi kepada lingkungan yang ada disekitarnya dengan cara langsung maupun tidak langsung. Berikut ini adalah tahap-tahap AISAS: (hlm. 77-79)

2.2.4 Media Promosi

Menurut Moriarty, Mitchell dan Wells (2015) media ini sendiri adalah sebuah kata benda yang dipergunakan oleh segala jenis komunikasi. Promosi ini juga dapat dilakukan dengan berbagai media seperti media majalah, televisi, koran, radio hingga melalui online. Media dipergunakan untuk memberikan pesan dari perusahaan menuju audiencenya. (hlm. 339)

2.2.4.1 Iklan

Periklanan merupakan salah satu media promosi yang terbentuk dalam suatu video untuk menarik minat konsumen terhadap produk atau jasa yang dipasarkan sehingga menjadi meningkatnya pendapatan dari periklanan itu sendiri.

2.2.4.2 Poster

Poster merupakan media promosi yang bisa digunakan dengan cara menaruh desain yang ditempatkan di pusat keramaian, dengan menggunakan kata kata yang mudah diartikan sehingga orang mudah dimengerti.

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

2.3 Dodol Tradisional Indonesia

Dodol diketahui yang telah ada sejak 1000 tahun yang lalu, bukti tertua ditemukan pada kitab Ramayana yang menyebutkan sebuah kata “dwadwal” yang saat ini pada kue tradisional Indonesia yaitu dodol. Kitab Ramayana merupakan sastra India yang disadur ke Bahasa Jawa kuno di masyarakat Jawa pada abad ke 840 hingga 930 masehi (Rahmawati,2021). Bukti lain adanya dodol yang di temukan kembali dalam prasasti sanggkuriang di Malang yang diketahui dibuat oleh kerajaan Kediri pada tahun 928 masehi. Dodol ini masih disebut sebagai dwadwal dan tertulis bahwa dodol merupakan makanan yang termasuk kategori cemilan (Faiz,2020).

2.3.1 Sejarah Dodol

Dodol yang biasa di katakan memiliki persatuan gotong royong, hal tersebut muncul karena pada awalnya, proses pembuatan dodol dilakukan secara bergotong royong antar warga yang ada didalam suatu daerah. Nilai persatuan juga kerap dikatakan sebagai symbol yang digambarkan oleh dodol (Indonesia.go.id,2018).

2.3.2 Proses Pembuatan Dodol

Peroses pembuatan dodol hendaknya diawali dengan persiapan alat dan bahan yang diperlukan. Peralatan yang digunakan adalah kompor, baskom, santan, pisau, wajan, dan Loyang. Disamping itu bahan-bahan seperti susu cair, santan, tepung beras ketan, gula merah dan gula pasir disiapkan sesuai dengan keperluan. Langkah selanjutnya untuk membuat dodol susu adalah meliputi tahapan sebagai berikut (Nuroso,2013).

- a. pemilihan bahan dasar
- b. pemasakan santan
- c. pemasakan tepung beras
- d. pencampuran bahan
- e. pemasakan
- f. pendinginan
- g. pemotongan dan pengemasan.

2.4 Videografi

Menurut Qulmann(2011). Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar gerak. biasanya menggunakan filem seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. video digital merupakan jenis system video *recording* yang bekerja dengan menggunakan system digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya.

2.4.1 Pengambilan gambar

- Birth Eye View

Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas di ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungannya yang sedemikian luas dengan benda benda lain

- High Angel

Teknik pengambilan gambar yang diambil dengan sudut pengambilan gambar tepat diatas objek.

- Long Shoot

Pengambilan gambar dari jarak yang cukup jauh sehingga bisa melihat objek dengan latar belakang

- Low Angel/ Frog Eye Level

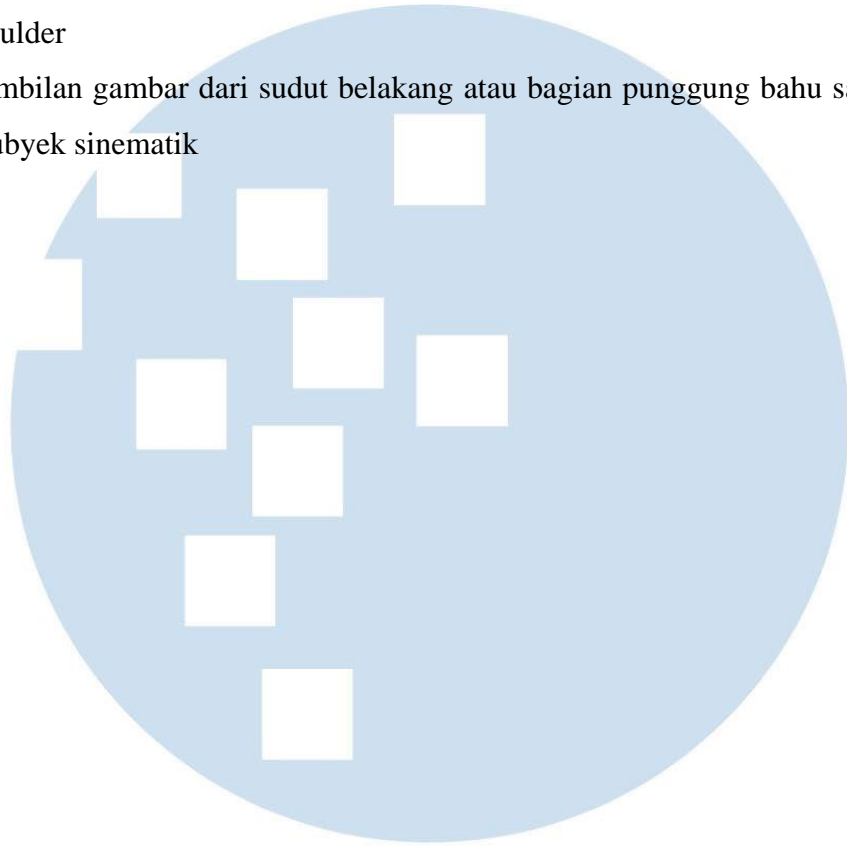
Teknik pengambilan gambar ini dari bagian bawah objek sudut pengambilan gambar ini kebalikan dari High Angel.

- Eye Level

Pengambilan gambar ini sejajar dengan sudut pandang mata objek

- Over Shoulder

Pengambilan gambar dari sudut belakang atau bagian punggung bahu salah satu subyek sinematik



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA