

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Desain

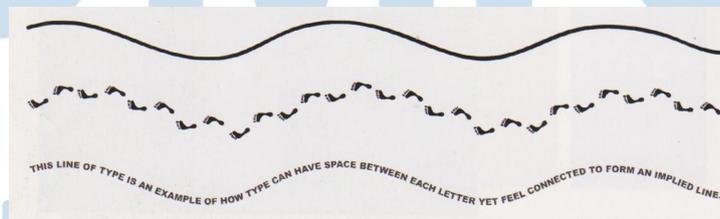
Teori-teori desain diambil dari buku Hashimoto dan Clayton (2009) dengan judul *Visual Design Fundamentals: A Digital Approach Third Edition* dan Robin Landa (2010) berjudul *Advertising by design: Generating and designing creative ideas across media second edition*.

##### 2.1.1 Elemen Desain

Hashimoto dan Clayton (2009) dalam buku *Visual Design Fundamentals: A Digital Approach Third Edition* menjelaskan terdapat 5 elemen penyusun dalam sebuah karya visual yaitu garis (*line*), bentuk (*shape*), ruang negatif (*negative space*), volume, nilai (*value*), warna (*color*), dan tekstur (*texture*).

##### 2.1.1.1 Garis

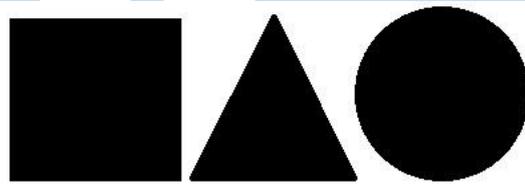
Garis adalah salah satu elemen paling dasar dalam sebuah desain. Garis dapat diartikan hanya memiliki panjang dan satu dimensi. Sebuah garis adalah jarak antara dua poin. Hashimoto dan Clayton (2009) menjelaskan terdapat dua jenis garis yaitu *visual lines* dan *implied lines*. *Visual line* adalah garis yang secara harfiah adalah sebuah garis. *Implied line* adalah garis yang terbentuk secara tidak langsung dari susunan elemen-elemen grafik.



Gambar 2.1 Visual dan *Implied Lines*  
Sumber: Hashimoto dan Clayton (2009)

### 2.1.1.2 Bentuk

Bentuk memiliki panjang, lebar dan tampak dua dimensi tanpa volume atau kedalaman. Suatu objek dari kejauhan dikenali dari bentuk (*shape*). Bentuk jadi hal yang paling dikenali karena garis, nilai (*value*), atau warna adalah hal yang harus diperhatikan secara detail. Bentuk adalah elemen yang menyampaikan identitas objek secara cepat dan langsung.



Gambar 2.2 Contoh Bentuk

### 2.1.1.3 Ruang Negatif

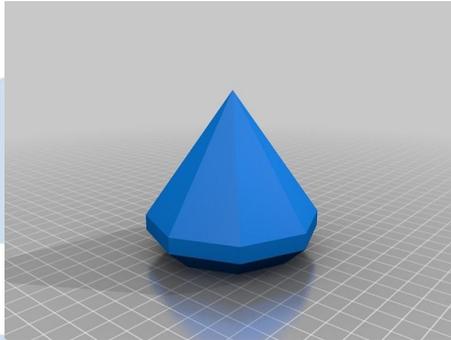
Ruang negatif adalah area kosong yang mengelilingi objek atau bentuk desain. Relasi dari bentuk dan ruang disebut *figure/ground*. *Figure* adalah objek desain sedangkan *ground* adalah area latar belakang (*background*) desain.



Gambar 2.3 Contoh *Figure* dan *Ground*  
Sumber: Hashimoto dan Clayton (2009)

### 2.1.1.4 Volume

Volume adalah bentuk tiga dimensi yang memiliki lebar panjang dan kedalaman. Sebuah volume dapat diamati dari berbagai sudut.



Gambar 2.4 Contoh Volume

Sumber: [https://creazilla-store.fra1.digitaloceanspaces.com/three\\_d\\_models/7847355/diamond-model-3d-model-124211-md.jpeg](https://creazilla-store.fra1.digitaloceanspaces.com/three_d_models/7847355/diamond-model-3d-model-124211-md.jpeg), (2022)

#### 2.1.1.5 Nilai

Bentuk memiliki panjang, lebar dan tampak dua dimensi tanpa volume atau kedalaman. Suatu objek dari kejauhan dikenali dari bentuk (*shape*). Bentuk jadi hal yang paling dikenali karena garis, nilai (*value*), atau warna adalah hal yang harus diperhatikan secara detail. Bentuk adalah elemen yang menyampaikan identitas objek secara cepat dan langsung.



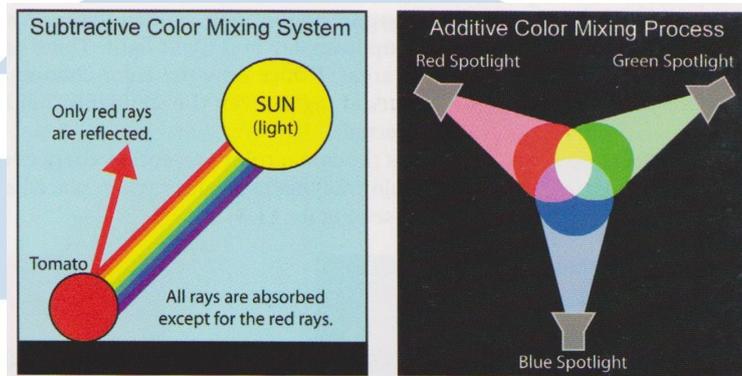
Gambar 2.5 Contoh *Value*

Sumber: Hashimoto dan Clayton (2009)

#### 2.1.1.6 Warna

Warna adalah salah satu elemen dari cahaya. Terdapat dua sistem warna tergantung dari arah sumber cahaya yaitu *additive* dan *subtractive*. Tiga warna utama dalam sistem *additive* adalah warna merah, hijau, dan biru atau dapat disebut RGB. Warna ini ditemukan dalam media monitor komputer atau televisi. *Subtractive* adalah

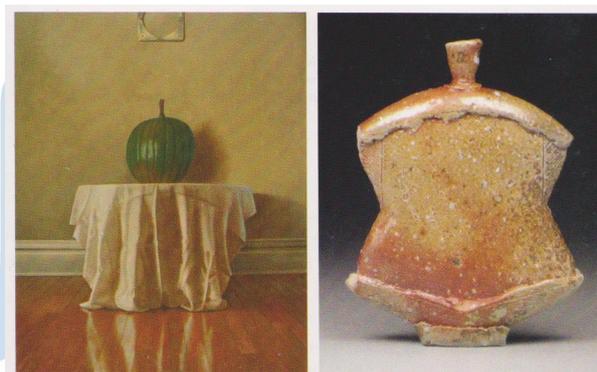
sistem warna yang didapat dari pantulan atau penyerapan permukaan sebuah objek.



Gambar 2.6 *Subtractive* dan *Additive*  
Sumber: Hashimoto dan Clayton (2009)

### 2.1.1.7 Tekstur

Tekstur terdapat pada permukaan dari sebuah objek. Hashimoto dan Clayton (2009) menjelaskan terdapat dua jenis tekstur yaitu *tactile texture* dan *implied texture*. Tekstur yang dapat disentuh dan dirasakan secara langsung disebut *tactile texture*. Tekstur yang tidak dapat disentuh dan tidak dapat dirasakan tetapi dapat dibayangkan dari visual gambar yang terlihat disebut *implied texture*.



Gambar 2.7 Contoh *Implied Texture* dan *Tactile Texture*  
Sumber: Hashimoto dan Clayton (2009)

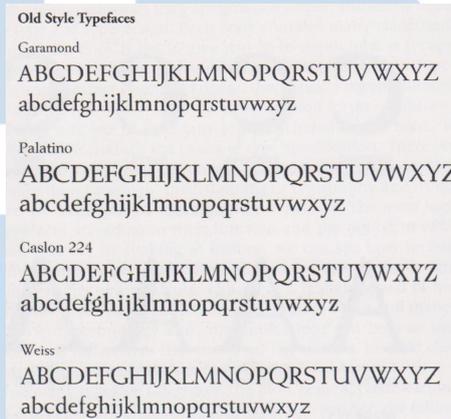
## 2.1.2 Tipografi

### 2.1.2.1 Berdasarkan Historis

Hashimoto dan Clayton (2009) dalam buku *Visual Design Fundamentals: A Digital Approach Third Edition* menjelaskan terdapat 6 jenis *typeface* berdasar pada historis,

### 1) *Old Style*

*Typeface old style* berciri-ciri ketebalan garis yang kurang kontras dengan bagian *bracket* yang sangat tebal. Memberi kesan yang lebih manusiawi pada awal sejarah percetakan.

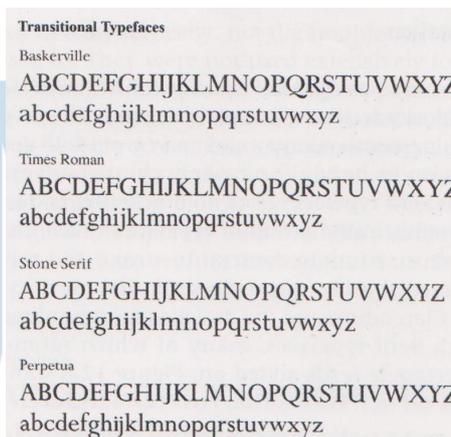


Gambar 2.8 *Old Style*

Sumber: Hashimoto dan Clayton (2009)

### 2) *Transitional*

Transisi dari *old style* ke *modern style*. Ketebalan garis huruf mulai terlihat kontras, *bracket* tebal, dan bagian serif yang cukup halus.



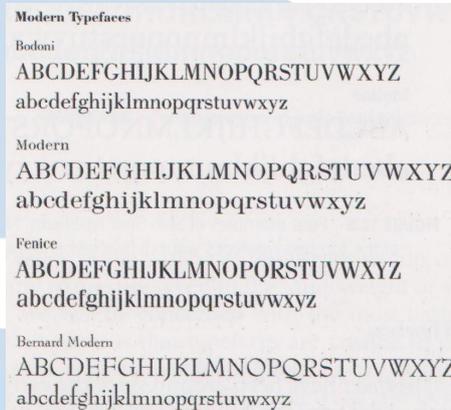
Gambar 2.9 *Transitional*

Sumber: Hashimoto dan Clayton (2009)

### 3) *Modern*

Berbeda dengan kesan *human* yang ingin diciptakan awal sejarah. Tipe ini lebih berkesan kaku seperti mesin. Bagian

*bracket* yang tipis dengan ketebalan garis yang sangat kontras.

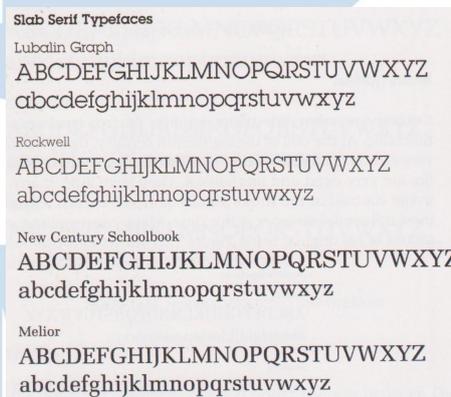


Gambar 2.10 Modern

Sumber: Hashimoto dan Clayton (2009)

#### 4) *Slab Serif*

Tipe ini berkesan tegas dengan bagian *serif* yang tebal dan ketebalan garis yang konsisten.



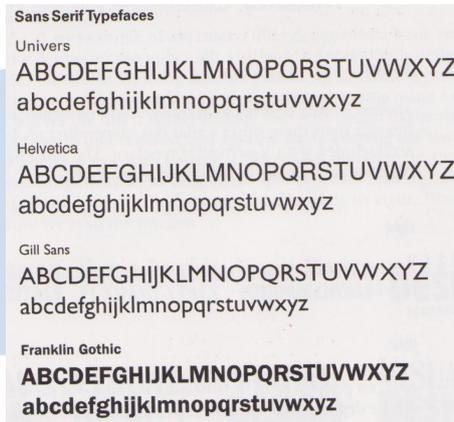
Gambar 2.11 *Slab Serif*

Sumber: Hashimoto dan Clayton (2009)

#### 5) *Sans Serif*

Tipe yang cocok digunakan dalam desain digital dengan karakteristik sedikit jarak lebih antar huruf.

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 2.12 *Sans Serif*  
 Sumber: Hashimoto dan Clayton (2009)

### 2.1.2.2 Berdasarkan Gaya

Hashimoto dan Clayton (2009) menjabarkan jenis *typeface* berdasarkan pada gaya. Gaya yang dimaksud menekankan pada berat dan lebar sebuah huruf dalam satu keluarga *typeface*.

#### 1) Medium

Gaya medium sering dikatakan sebagai gaya normal. Sebuah jenis huruf paling dasar dapat dikatakan masuk dalam jenis medium.

#### 2) *Light*

Gaya jenis ini dikatakan sebagai versi kurus dari medium. Sebuah gaya *typeface* yang tipis.

#### 3) *Bold*

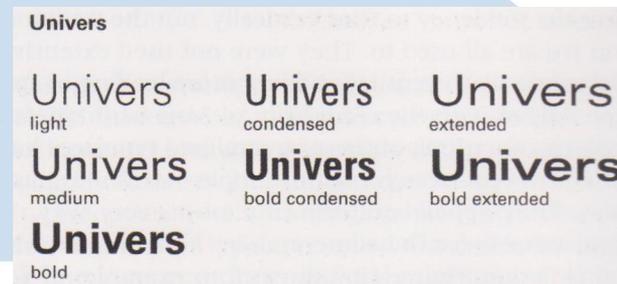
Gaya yang lebih berat dan tebal dibandingkan jenis medium. Masih dalam satu gaya yang sama dapat disebut *semi-bold*, *heavy*, *demi-bold*, *ultra*, *ultrabold*, atau *black*.

#### 4) *Condensed*

Gaya kompres atau dipersempit. Arah garis yang membentuk huruf mengarah pada arah vertikal.

#### 5) *Extended*

Gaya jenis huruf yang dibuat melebar dibandingkan dengan ukuran standar. Arah garis mengarah pada arah horizontal.



Gambar 2.13 Gaya Jenis Huruf  
Sumber: Hashimoto dan Clayton (2009)

### 2.1.3 Prinsip Desain

Landa (2010) dalam buku “*Advertising by design: Generating and designing creative ideas across media second edition*” menjelaskan 6 prinsip desain, yaitu format, keseimbangan (*balance*), hierarki visual (*visual hierarchy*), ritme (*rhythm*), kesatuan (*unity*), dan *law of perceptual organization*.

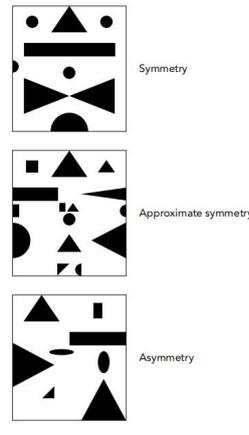
#### 2.1.3.1 Format

Format adalah bidang desain dalam sebuah ukuran yang akan digunakan menyesuaikan media akhir. Format mempertimbangkan tiga hal yaitu konteks (*context*), ukuran (*size*), dan jarak (*distance*).

#### 2.1.3.2 Keseimbangan

Keseimbangan dalam sebuah karya desain dilihat dari penempatan elemen-elemen desain. Komposisi setiap elemen desain dapat menciptakan keseimbangan simetris dan asimetris.

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 Jenis Balance

Sumber: Landa (2010)

### 2.1.3.3 Hierarki Visual

Hierarki visual adalah susunan visual yang diurutkan dari hal yang paling ditonjolkan ke hal yang paling tidak penting untuk dilihat. Hierarki membantu menuntun mata pembaca ketika melihat sebuah informasi dalam desain.

### 2.1.3.4 Ritme

Ritme merupakan pengulangan elemen-elemen visual dalam desain. Elemen yang dimaksud dapat berupa warna, garis, tekstur, bentuk, dll.



Gambar 2.15 Contoh Ritme

Sumber: <https://www.flickr.com/photos/centralasian/3203921945>, (2008)

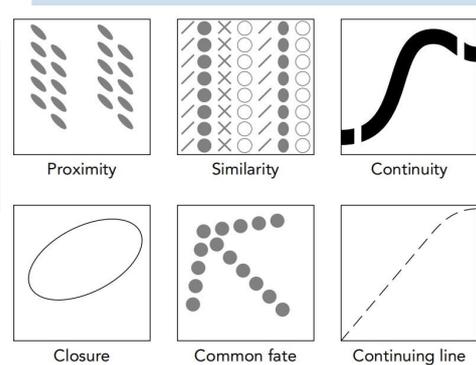
### 2.1.3.5 Kesatuan

Kesatuan dapat tercipta dalam sebuah desain dengan membuat setiap elemen desain dalam komposisi yang seolah menyatu.

### 2.1.3.6 *Law of Perceptual Organization*

Terdiri dari 6 hukum menurut hukum Gestalt,

- 1) *Proximity*: kedekatan setiap elemen desain.
- 2) *Similarity*: kesamaan atau kemiripan elemen desain.
- 3) *Continuity*: kelanjutan antar elemen desain.
- 4) *Closure*: penutupan elemen dengan bentuk.
- 5) *Common fate*: elemen desain yang arahnya bersamaan.
- 6) *Continuing line*: elemen garis yang terputus-putus tetapi tetap menciptakan kesan tersambung.



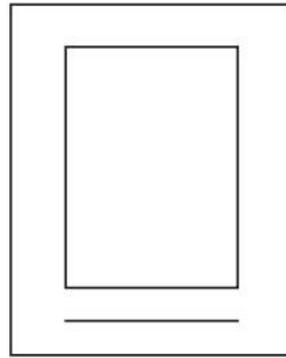
Gambar 2.16 *Law of Perceptual Organization*  
Sumber: Landa (2010)

### 2.1.4 *Grid*

Graver dan Jura (2012) dalam bukunya menjelaskan 6 bentuk *grid*, yaitu *single-column*, *multicolumn*, modular, *hierarchial*, *baseline*, dan *compound grids*.

#### 2.1.4.1 *Single-Column Grids*

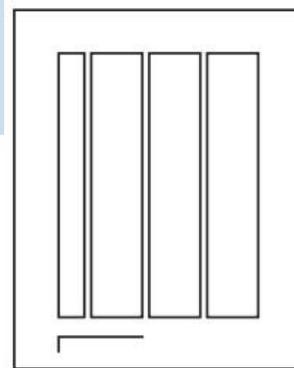
Bentuk *grid* hanya terdiri dari satu bagian kolom luas yang digunakan sepenuhnya dengan teks atau elemen desain lain seperti foto atau gambar. Memberikan kesan luas dan fokus dalam satu halaman *layout*.



Gambar 2.17 *Single-Column Grids*  
Sumber: Graver dan Jura (2012)

#### 2.1.4.2 *Multicolumn Grids*

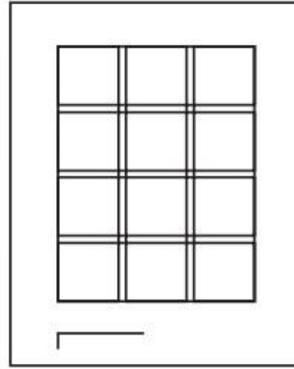
Bentuk *grid* ini bisa terdiri dari lebih dari dua kolom. Penggunaan kolom lebih dari dua dimaksudkan untuk penyusunan teks yang terbagi menjadi beberapa bagian. Teks yang terbagi akan tersusun rapi.



Gambar 2.18 *MultiColumn Grids*  
Sumber: Graver dan Jura (2012)

#### 2.1.4.3 *Modular Grids*

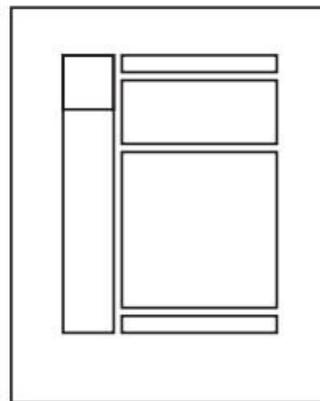
Bentuk *grid* ini bisa terdiri dari lebih dari dua kolom dan lebih dari dua baris yang saling bersinggungan. Penggunaan kolom lebih dari dua dimaksudkan untuk penyusunan elemen yang banyak dan kompleks. Elemen dapat terdiri dari teks dan gambar.



Gambar 2.19 *Modular Grids*  
Sumber: Graver dan Jura (2012)

#### 2.1.4.4 *Hierarchical Grids*

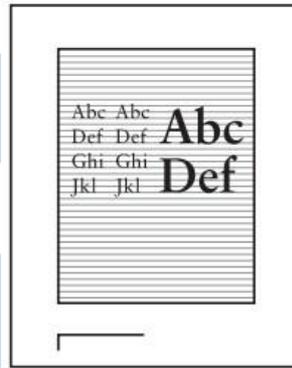
Bentuk *grid* ini bisa terdiri dari lebih dari dua kolom dan lebih dari dua baris dengan ukuran bidang yang berbeda-beda. Penggunaan masih seperti sebelumnya dimaksudkan untuk penyusunan elemen yang banyak dan kompleks tetapi dengan pengaturan ini pembaca dapat membaca sesuai hierarki.



Gambar 2.20 *Hierarchical Grids*  
Sumber: Graver dan Jura (2012)

#### 2.1.4.5 *Baseline Grids*

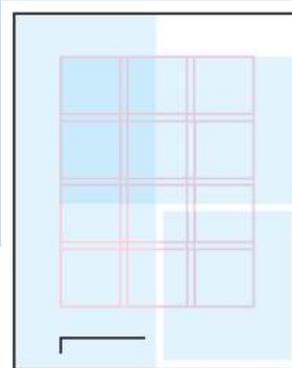
Bentuk *grid* ini terdiri dari garis horizontal seperti garis buku untuk menulis. Penggunaan *grid* ini dikhususkan untuk teks sehingga susunan teks rata sesuai garis dasar (*baseline*).



Gambar 2.21 *Baseline Grids*  
Sumber: Graver dan Jura (2012)

#### 2.1.4.6 *Compound Grids*

Bentuk *grid* ini menimpa beragam jenis *grid* dan digunakan secara bersamaan untuk satu *layout*.



Gambar 2.22 *Compound Grids*  
Sumber: Graver dan Jura (2012)

## 2.2 **Media Pembelajaran**

Media informasi dalam bentuk media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dan pengajaran yang memotivasi meningkatkan minat belajar pelajar (Suryadi, 2020).

### 2.2.1 **Jenis Media**

Dalam buku *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*, Suryadi (2020) menjelaskan media pembelajaran dibagi menjadi tiga sesuai dengan jenisnya yaitu media audio (auditif), visual, dan audio-visual.

#### 2.2.1.1 **Media Audio**

Media pembelajaran yang menggunakan audio digambarkan untuk indra pendengar dan berfokus pada mendengar. Contoh dari media audio adalah radio, mp3, *podcast*, dll.

#### **2.2.1.2 Media Visual**

Media pembelajaran yang menggunakan visual digambarkan untuk indra penglihatan dan berfokus pada membaca. Contoh dari media visual adalah media cetak dan digital seperti buku, foto, grafik, *slide*, gambar atau lukisan, dll.

#### **2.2.1.3 Media Audio-Visual**

Media pembelajaran yang menggunakan penggabungan audio dan visual gambar digambarkan untuk indra pendengar dan penglihatan. Sehingga belajar tidak hanya berfokus pada mendengar tetapi juga melihat. Contoh dari media audio adalah film, video, animasi, dll.

### **2.3 Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang sudah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 36 berbunyi “Bahasa negara ialah Bahasa Indonesia”.

#### **2.3.1 Sejarah**

Adryamarthanino (2022) menjelaskan bahasa Indonesia sendiri telah ada sejak jaman kerajaan dan asal usul bahasa Indonesia adalah dari bahasa Melayu yang digunakan dalam kehidupan kerajaan saat itu. Bahasa Melayu yang digunakan telah dimulai dari abad ke-7 hingga abad ke-17 saat dimana Indonesia dijajah oleh Belanda. Hingga abad ke-20, bahasa Indonesia akhirnya diresmikan menjadi bahasa nasional dalam peristiwa Sumpah Pemuda tepatnya tanggal 28 Oktober 1928. Hal ini dapat dikenali dari bunyi sumpah pemuda yaitu "Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung tinggi bahasa persatuan, bahasa Indonesia."

#### **2.3.2 PUEBI/EYD**

Dikutip dari tirto.id, PUEBI merupakan panduan bagi masyarakat Indonesia mengenai ejaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan standar. Sebelumnya EYD digunakan sebagai pedoman ejaan bagi masyarakat Indonesia. Tetapi kedua media tersebut tetap memiliki tujuan yang sama yaitu sebagai pedoman ejaan bahasa Indonesia. PUEBI mengatur banyak hal diantaranya ada pengaturan penggunaan tanda baca, unsur serapan, huruf kapital, huruf miring, huruf tebal, dll.

### **2.3.3 KBBI**

Kamus Besar Bahasa Indonesia atau dikenal dengan KBBI merupakan salah satu sumber informasi mengenai kata-kata yang telah terdaftar dalam bahasa Indonesia secara resmi. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa menjelaskan KBBI pertama diterbitkan pada tanggal 28 Oktober 1988. Perkembangan bahasa yang semakin maju mengharuskan KBBI untuk menerbitkan terbitan versi baru. Hingga sekarang KBBI telah diterbitkan sebanyak lima versi. KBBI versi lima merupakan versi terbaru dengan beragam kata-kata yang telah disusun dan terdaftar dalam bahasa Indonesia.

### **2.3.4 Ragam Bahasa**

Menurut Suwito dalam Darmawati (2009), ragam bahasa adalah salah satu dari bentuk variasi pemakaian bahasa. Setiap ragam bahasa memiliki perbedaan pada diksi, struktur kalimat, atau kata-kata khusus yang digunakan dalam ragam bahasa tertentu. Darmawati (2009) dalam buku *Ragam Bahasa Indonesia* menjelaskan jenis ragam bahasa dilihat dari media penyampaian, hubungan antarpemuter atau antarpembicara, berdasarkan penuturnya, dan ragam baku.

#### **2.3.4.1 Media Penyampaian**

##### **1) Ragam lisan**

Ragam bahasa lisan atau percakapan yang digunakan dalam lingkungan secara langsung atau tatap muka dengan lawan bicara. Saat berbicara dengan lawan bicara bahasa tubuh

atau body language dapat mendukung penyampaian pesan secara lisan. Bahasa tubuh yang dimaksud seperti ekspresi muka, pergerakan tangan, mata dan lain-lain.

## **2) Ragam Tulis**

Ragam bahasa tulis tidak menunjukkan interaksi langsung antara penulis dengan pembaca. Hal ini membuat ragam tulis harus diperhatikan secara seksama dan dituntut untuk berhati-hati dalam menuliskan apa yang ingin disampaikan secara jelas untuk menghindari terjadi kesalahpahaman.

### **2.3.4.2 Hubungan Antarpenutur atau Antarpembicara**

#### **1) Ragam Bahasa Resmi**

Ragam bahasa ini digunakan pada situasi pembicaraan yang bersifat resmi dan digunakan pada lawan bicara yang dihormati. Bahasa yang digunakan dalam ragam bahasa resmi adalah bahasa baku yang tidak banyak menggunakan kata-kata bahasa daerah ataupun bahasa asing. Ragam bahasa resmi dapat dibedakan menjadi dua yaitu secara tertulis dan lisan.

#### **2) Ragam Bahasa Tidak Resmi**

Keterbalikan dengan ragam bahasa resmi, ragam bahasa tidak resmi lebih fleksibel karena digunakan dalam situasi akrab, saling mengenal dalam suasana yang santai. Tetapi tetap ada ikatan aturan kaidah bahasa Indonesia, baik itu diksi, susunan kalimat, dan ejaan. Karya sastra seperti puisi, cerita, drama menggunakan ragam bahasa tidak resmi.

#### **3) Ragam Bahasa Santai**

Ragam bahasa santai berbeda dengan ragam bahasa tidak resmi, perbedaan utama terlihat dari tidak adanya keterikatan dengan kaidah bahasa Indonesia. Jadi kosakata yang digunakan dapat bercampur dengan bahasa daerah.

#### **4) Ragam Bahasa Lawak**

Dalam ragam bahasa ini lebih dikhususkan untuk penggunaan menciptakan suasana yang lucu seperti penggunaan bahasa pelawak.

#### **2.3.4.3 Berdasarkan Penuturnya**

##### **1) Ragam Regional atau Dialek**

Setiap daerah memiliki logat atau nada bicara khasnya. Dialek dikenal dari tekanan, nada, dan panjang pendek bunyi bahasa.

##### **2) Ragam Idiolek**

Ragam bahasa yang hanya dimiliki oleh individu tersebut karena kebiasaan berbahasa. Perbedaan antara individu dipengaruhi oleh faktor fisik dan psikis. Secara fisik dapat terlihat dari alat bicara dan secara psikis terlihat dari Kepribadian, sifat, pengetahuan, dan lain-lain.

##### **3) Ragam Sosial atau Sosiolek**

Ragam bahasa sosial Hanya dimiliki oleh satu kelompok tertentu contohnya bahasa *slang* dan *jargon*. Bahasa *slang* dikenal dipakai secara luas oleh kaum anak muda. Bahasa *jargon* digunakan dalam satu kelompok sosial tertentu dan hanya dimengerti oleh kelompok yang memilikinya.

##### **4) Ragam Bahasa Temporal**

Ragam bahasa yang dikenal pada masanya contohnya adalah ragam bahasa Melayu yang tersebar dan digunakan secara luas dalam karya sastra.

#### **2.3.4.4 Ragam Baku**

Ragam bahasa Indonesia yang sudah memenuhi standar dan memiliki aturan yang tercatat dalam Ejaan Yang Disempurnakan (EYD). Bahasa baku memiliki fungsi pemersatu, pemberi kekhasan, pembawa kewibawaan, dan sebagai kerangka acuan.