

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

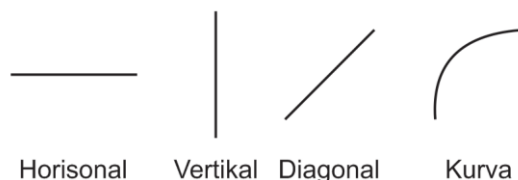
Landa (2014) dalam salah satu buku karangannya yang berjudul “*5th edition graphic design solution*” desain grafis adalah sebuah bentuk menyampaikan pesan atau informasi menggunakan media visual. Kekuatan desain dapat diukur dari cara memvisualisasikan sebuah pesan atau informasi. Desain Grafis terdiri dari hal-hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut.

2.1.1 Elemen Formal Desain

Menurut Landa (2014) dalam bukunya, elemen formal dalam desain merupakan elemen-elemen dasar mendasari sebuah karya desain. Elemen tersebut bersifat dua dimensi. Elemen formal desain dapat mencakup beberapa hal seperti berikut.

2.1.1.1 Garis

Garis merupakan kumpulan dari beberapa titik yang terarah dan membentuk. Dalam desain, garis digunakan sebagai bahan dasar untuk memvisualisasikan sesuatu. Garis dapat berbentuk lurus, keriting, ataupun tajam. Garis dapat mengarahkan mata audience untuk melihat target visual yang ditunjukkan. (Landa, 2014. P. 16).



Gambar 2. 1 garis

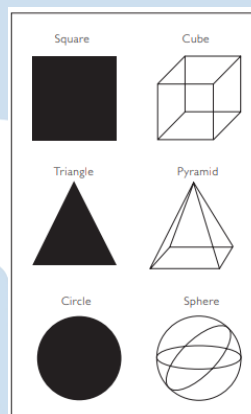
Sumber: Landa, 2014

Setiap garis dapat memiliki sifat yang berbeda-beda, dapat dilihat dari ketebalan, kehalusan, atau kerusakan (Landa, 2014. P. 16). Garis dapat digolongkan menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

- a. *Solid line*: Sebuah tanda yang digambarkan di atas sebuah permukaan.
- b. *Implied line*: Garis yang terpisah (putus-putus) tetapi membentuk sebuah pola yang bersambung.
- c. *Edges*: Titik pertemuan antara garis dan corak.
- d. *Line of Vision*: Pergerakan mata audience memindai sebuah garis.

2.1.1.2 Bentuk

Kumpulan dari beberapa garis dapat menjadi sebuah bentuk dua dimensi. Bentuk memiliki panjang dan lebar. Bentuk merupakan garis yang tertutup dan tidak memiliki akhir, berbeda dengan garis yang memiliki ujung. Bentuk dasar antara lain adalah segitiga, persegi, dan lingkaran (Landa, 2014. P. 17).



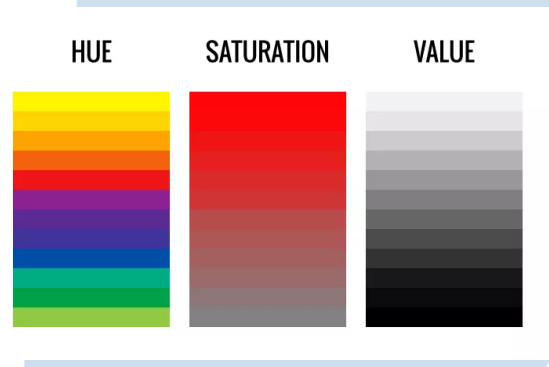
Gambar 2. 2 Bentuk

Sumber: Landa, 2014

Bentuk digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu bentuk *geometris*, bentuk organik, bentuk non-objektif, bentuk abstrak dan bentuk representasional. Setiap bentuk yang memiliki ruang disebut bentuk *volume*. Contoh bentuk *volume* antara lain adalah krucut, kubus, dan tabung. (Landa, 2014. P. 17)

2.1.1.3 Warna

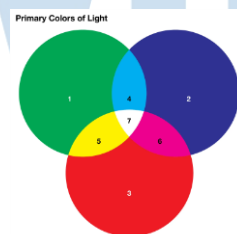
Menurut Landa (2014) studi warna harus diperhatikan karena warna merupakan elemen paling kuat dan menonjol dalam desain. Pada dasarnya warna merupakan pantulan dari cahaya yang kemudian dipantulkan menjadi beberapa jenis warna yang berbeda-beda.



Gambar 2. 3 Hue, saturation, value

Sumber: [https:// www.virtualartacademy.com](https://www.virtualartacademy.com) (2021)

Warna dibagi menjadi tiga jenis yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. *Hue* dapat dibagi menjadi dua jenis pilihan warna, yaitu warna hangat seperti merah, kuning, dan orange, dan pilihan warna dingin seperti biru dan hijau. *Value* mengarah kepada tingkat keterangan dan kegelapan sebuah warna. Contohnya seperti merah muda atau biru tua. Sedangkan *saturation* adalah tingkat kecerahan atau kusamnya sebuah warna. Warna yang kusam akan terlihat seperti lebih abu-abu dari pada warna aslinya. (Landa, 2014. P. 20)



Gambar 2. 4 Warna primer

Sumber: <https://www.britannica.com/science/primary-color>

Warna primer merupakan warna dasar yang biasa disebut RGB dengan tiga warna dasar yaitu merah, hijau, dan biru. Ketiga warna ini

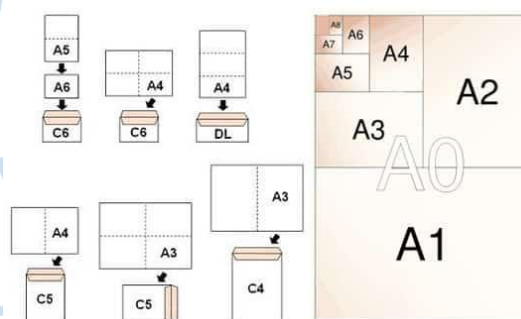
jika digabungkan akan berubah menjadi warna putih. Dan saat tiga warna tersebut dicampurkan satu dengan yang lain akan menghasilkan warna baru yang berbeda-beda. Warna yang disebut primer adalah warna yang tidak dihasilkan dari pencampuran warna lain. (Landa, 2014. P. 20)

2.1.2 Prinsip Desain

Dalam buku terbitannya, Landa menyebutkan bahwa prinsip desain adalah seperangkat aturan atau sebuah pedoman yang digunakan dalam merancang suatu karya seni ataupun desain visual. Berikut ini adalah prinsip desain yang membantu seorang desainer untuk menciptakan karya visual yang tepat dan komunikatif.

2.1.2.1 Format

Format merupakan sebuah istilah untuk mencakup dua aspek utama yaitu menentukan batas luar atau perimeter desain dan bidang yang dilingkupinya, seperti kertas, layer computer, atau layar ponsel. Pada umumnya seorang desainer menggunakan format untuk merujuk ke jenis aplikasi atau sampul CD yang hadir dalam berbagai bentuk dan ukuran. Sebuah majalah memiliki dua ukuran yaitu *single page* yang berbentuk persegi panjang dan *two-page* yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran yang berbeda. Ukuran layar posel dan komputer juga berbeda. (Landa, 2014. P. 25)



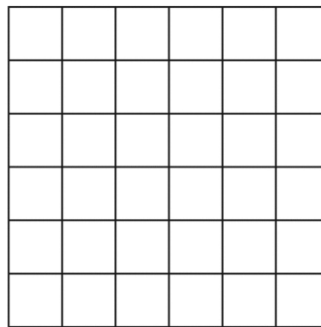
Gambar 2. 5 Format kertas standar internasional

Sumber: <https://brosurkilat.com/ukuran-kertas-standar-internasional/>

Setiap format dapat memiliki ukuran standar, tetapi desainer juga dapat beradaptasi dengan format yang sudah ditentukan sebelumnya, disesuaikan dengan biaya, jenis kertas, dan teknik pencetakan. Setiap komponen komposisi harus berhubungan secara bermakna dengan batas-batas format, seperti yang ditekankan oleh Wassily Kandinsky dalam ajarannya di Bauhaus, yang menekankan pengaturan komposisi, bagian tengah dan tepi, serta perkembangan dari titik ke garis ke bidang. (Landa, 2014. P. 25)

2.1.2.2 Grid

Dalam konteks desain grafis, grid merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk membuat elemen-elemen desain dalam sebuah karya grafis terlihat lebih teratur dan rapi.



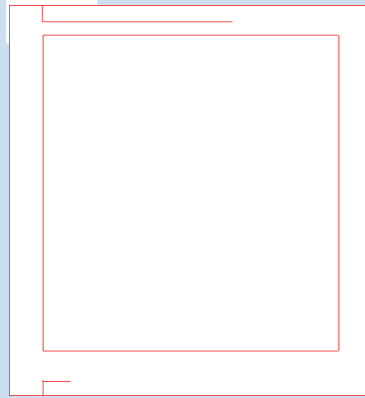
Gambar 2. 6 Grid

Sumber: https://etc.usf.edu/clipart/42600/42670/grid_42670.htm

Penggunaan *grid* dalam desain grafis dapat membantu dalam penciptaan tata letak yang rapi, terlihat proporsional, dan mudah diikuti oleh pengguna. Hal ini juga menjadi acuan untuk seorang desainer dalam mengatur hierarki visual, menekankan elemen penting, dan menciptakan konsistensi antara berbagai elemen dalam sebuah proyek desain. (Landa, 2014)

1. *Single-column Grid*

Merupakan sebuah struktur komposisi visual yang hanya memiliki satu kolom garis yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang disusun dalam satu kolom.

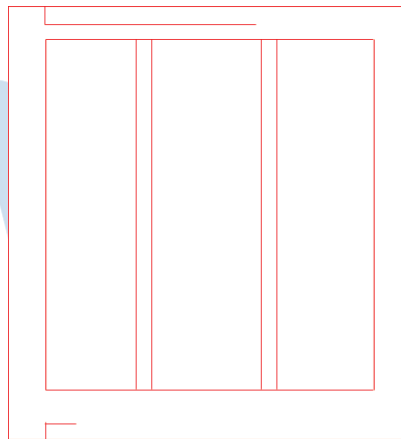


Gambar 2. 7 *Single Column Grid*

Sumber: <https://vaseodesign.com/>

2. *Multicolumn Grid*

Merupakan struktur komposisi visual yang memiliki dua kolom garis yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi yang terdiri dari dua kolom yang saling berjejer.



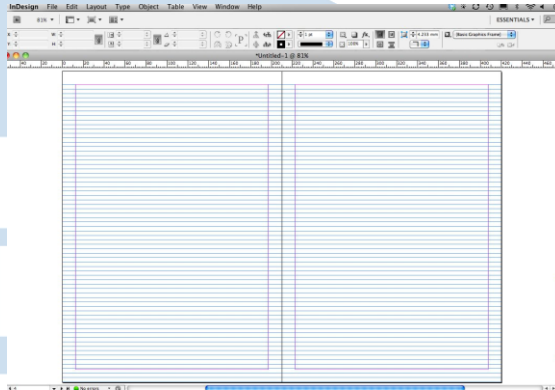
Gambar 2. 8 *Multicolumn Grid*

Sumber: <https://vaseodesign.com/>

3. *Baseline Grid*

Merupakan struktur komposisi visual yang terdiri dari banyak kolom garis dengan tujuan untuk menyampaikan

informasi dalam satu kanvas atau media. Biasanya digunakan untuk membuat majalah, halaman *website*, atau aplikasi.

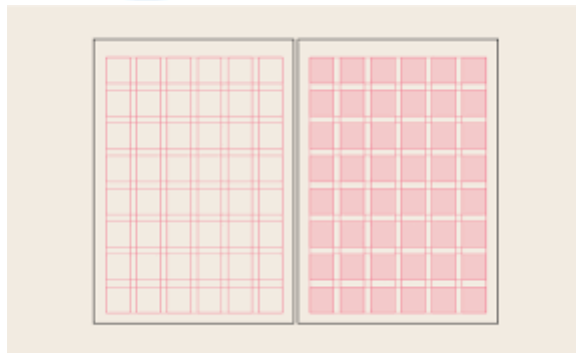


Gambar 2. 9 *Baseline Grid*

Sumber: <https://macprovideo.com/>

4. *Modular Grid*

Merupakan struktur visual yang terdiri dari kolom berbentuk kotak-kotak. Biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi dengan banyak elemen visual lainnya dalam satu kanvas.



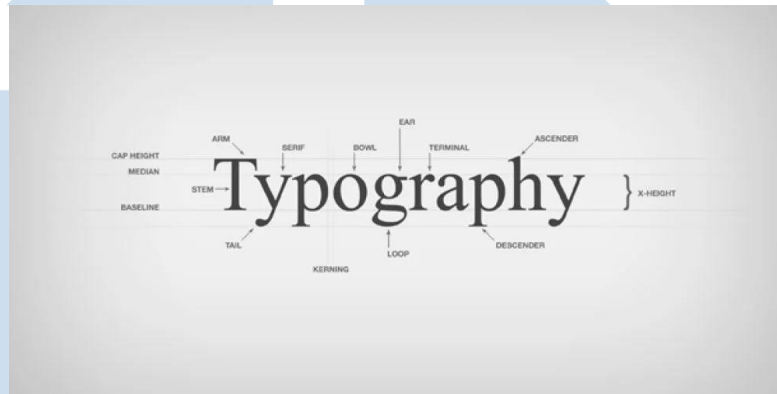
Gambar 2. 10 *Modular Grid*

Sumber: <https://designtrampoline.org/>

2.1.2.3 **Tipografi**

Tipografi merupakan sebuah seni dan teknik penataan teks dalam sebuah karya grafis. Pemahaman yang baik tentang tipografi penting dalam menciptakan karya grafis yang efektif dan juga menarik. Pemilihan tipografi yang baik sangat berpengaruh dalam peningkatan

kualitas sebuah karya desain. Semakin cocok tipografi maka akan memudahkan pengguna untuk membaca informasi dengan mudah dan akurat.



Gambar 2. 11 Tipografi

Sumber: <https://course-net.com/blog/apa-itu-tipografi-pengertian-fungsi-dan-tips-membuatnya/>

Tipografi mencakup pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, jarak antar huruf (kerning), jarak antar baris (*leading*), serta pemilihan gaya huruf dan pengaturan teks yang sesuai dengan konteks dan tujuan desain.

2.2 Media Promosi

Dalam bukunya yang berjudul *Design Graphic Solutions*, Landa (2014) menyampaikan bahwa desain *website* merupakan kombinasi dari estetika visual, kreatifitas, ketepatan informasi dan fungsionalitas yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan efektif kepada pengguna. Dalam bukunya Landa juga membahas bagaimana seorang desainer web dapat mempertimbangkan *insight*, kebutuhan pengguna, pengalaman pengguna (*user experience*), dan menggunakan teknologi yang relevan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 12 Website JNE

Sumber: <https://www.jne.co.id/>

Pemahaman yang baik tentang desain *website* sangatlah penting dalam membangun situs yang menarik dan efektif. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang tepat, desainer dapat menciptakan situs *website* yang mudah dinavigasi, menarik, memiliki informasi yang jelas, akurat dan berfungsi dengan baik bagi para penggunanya. *Website* dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Hal ini menjadi sebuah kelebihan *website* dalam menjangkau para penggunanya. Tidak hanya itu, pengguna tidak perlu merasa kesulitan untuk mengunduh, dan hanya melakukan *login* ketika ingin masuk kedalam sebuah *website*. Tampilan *website* yang baik dan dapat mempengaruhi minat penggunanya. Interaktifitas sangatlah penting dalam pembuatan *website*.

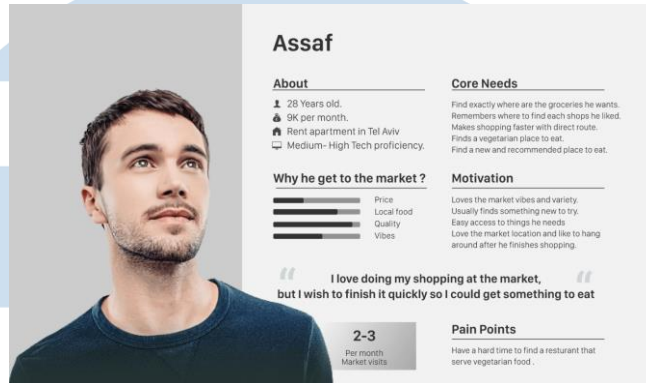
2.2.1 Interaktivitas

Interaktivitas merupakan sebuah proses interaksi antara manusia dan perangkat digital. Interaktivitas merupakan sebuah fitur yang sangat penting dalam membuat sebuah desain *website*. Tanpa adanya interaktivitas, sebuah *website* akan menjadi kurang menarik karena terlihat terlalu monoton. Tujuan dari adanya interaktivitas adalah agar pengguna dapat berinteraksi dengan konten daripada hanya sekedar menjadi penonton saja.

2.2.2 User persona

User persona adalah sebuah alat yang sering digunakan oleh seorang desainer web untuk lebih memahami kebutuhan para penggunanya sehingga dapat menciptakan solusi yang tepat untuk penggunanya. *User*

persona berisikan data-data pengguna mulai dari jenis kelamin, pekerjaan, usia, sampai kepada motivasi hidup. (Junaedi, Nur Lella. 2022).



Gambar 2. 13 *User Persona*

Sumber: <https://www.justinmind.com/>

Dengan adanya alat ini, seorang desainer jadi lebih diberikan kemudahan untuk mengetahui masalah dan kebutuhan penggunanya. Dalam proses *design thinking* yang digunakan, *user persona* akan digunakan pada tahap define.

2.2.3 Tombol

Menurut Humaira Aliya (2021) salah satu aspek yang penting dalam menciptakan sebuah hasil desain UI/UX adalah dengan menampilkan desain tombol yang memiliki kegunaan tepat. Tujuan adanya tombol adalah untuk bernavigasi dari halaman yang satu dengan yang lainnya. Juga dengan adanya sebuah tombol, sebuah desain web akan jadi lebih interaktif.

Dalam pembuatan sebuah tombol, seorang desainer tidak hanya memilih bentuk dan warna yang sesuai saja. Seorang desainer juga harus mempertimbangkan status tombol, ukuran, daya tanggap, kegunaan, penempatan, dan lainnya. Desain web yang baik adalah dengan memiliki tombol-tombol yang mudah dipahami.

2.2.4 UI/UX

Menurut Wilbert O. Galitz, *user interface* atau UI merupakan bagian dari perangkat lunak yang dapat berinteraksi langsung dengan manusia melalui interaktifitas-interaktifitas yang disediakan dalam tampilan UI.

Sedangkan UX atau *user experience* merupakan sebuah gambaran dari tingkat kepuasan dan kenyamanan seseorang dalam produk layanan yang dibuat.

2.2.5 Media

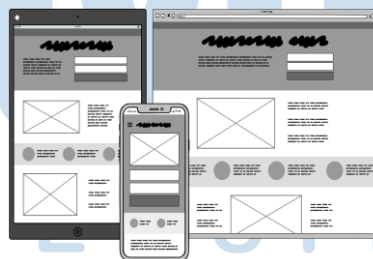
Menurut Suryani (2028) media merupakan semua bentuk perantara dan cara untuk menyampaikan pesan ataupun informasi kepada penerima. Media digunakan sebagai perantara cara berkomunikasi antara si pembawa pesan kepada di penerima pesan. Media bisa berupa cetak ataupun digital. Media cetak dapat berupa baliho, *booklet*, majalah, *banner*, buku, katalog, *poster*, dan lainnya. Sedangkan media digital dapat berupa media sosial, aplikasi *video game*, iklan, *website*, atau lainnya.

2.2.6 User Flow

User flow merupakan tahapan langkah yang harus dilakukan oleh seorang user untuk mencapai tujuannya. *User flow* digunakan sebagai acuan penulis dalam menentukan alur dari karya yang dibuatnya. Tujuannya adalah agar *user* dapat mencapai tujuannya dengan bertahap, nyaman, dan sesuai.

2.2.7 Wireframe

Pada sebuah *website*, *wireframe* digunakan sebagai kerangka awal dalam membuat *website* itu sendiri. Proses ini dilakukan sebelum masuk kedalam desain sesungguhnya. Jadi penulis dapat mendapatkan gambaran terlebih dahulu mengenai seluruh perancangan *website*.



Gambar 2. 14 Wireframe

Sumber: <https://balsamiq.com/>

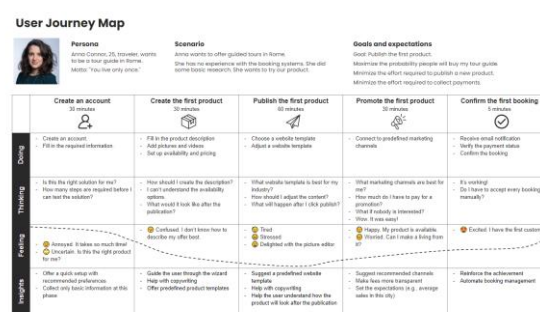
Melalui *wireframe*, penulis mendapatkan gambaran mengenai desain dan halaman-halaman yang dapat diakses nantinya. Dengan adanya *wireframe*, pembuatan *website* menjadi lebih terarah.

2.2.8 Ikon

Menurut Robin Landa (2013) dalam bukunya *Graphic Design Solution*, ikon merupakan elemen visual yang mewakili sebuah objek atau konsep tertentu dengan cara yang sederhana sehingga mudah dipahami dan dikenali oleh pengamat. Ikon digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi secara cepat dan efektif melalui bentuk visual yang merupakan gambaran dari objek, gagasan, ataupun sebuah tindakan. Ikon yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan *user experience* dengan mempermudah navigasi serta interaktivitas antara *user* dan media. Ikon digunakan dalam pembuatan aplikasi, web, atau perangkat lunak lainnya.

2.2.9 User Journey

Menurut Robin Landa (2013) dalam bukunya berjudul *Graphic Design Solution*, *user journey* didefinisikan sebagai bentuk rangkaian tahapan yang dilalui oleh *user* saat melakukan interaksi antarmuka dengan mencakup semua interaksi *user* dengan berbagai *touchpoints* dari awal hingga akhir dari perjalanan *user*.



Gambar 2. 15 User Journey Map

Tujuan dari pembuatan *user journey* adalah membantu desainer untuk menciptakan dan memaksimalkan layanan yang lebih *relate*, efektif, dan memuaskan untuk *user*. Seorang desainer dapat mengidentifikasi

kebutuhan, motivasi, serta hambatan yang mungkin dapat dihadapi user pada saat mengakses layanan.

2.2.10 Information Architecture

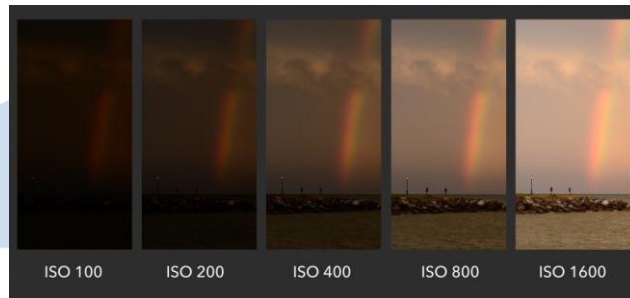
Menurut Robin Landa, *information architecture* sebuah rangkaian dari struktur pengelompokan dan perencanaan informasi untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan memahami isi dari informasi tersebut. *Information architecture* bertujuan untuk menciptakan struktur perancangan menjadi jelas yang membantu meningkatkan pengalaman pengguna untuk mendapatkan informasi yang efektif, navigasi yang terstruktur, dan kemudahan pengguna dalam mengakses dari halaman yang satu ke halaman lainnya.

2.2.11 Photography

David duChemin (2015) mengartikan fotografi sebagai sesuatu hal yang lebih dari sekadar teknik atau alat saja. David berpendapat bahwa fotografi merupakan cara untuk berekspresi dan alat untuk mengungkapkan visi unik dari seorang fotografer. Menurut David, fotografi adalah tentang melihat dan berkomunikasi dengan visual sebuah objek, lebih dari sekadar menangkap gambar tanpa ada makna yang melatar belakangi.

1. ISO

ISO digunakan untuk mengukur sensitivitas sensor kamera terhadap cahaya yang masuk. Semakin rendah ISO (ISO 100) yang digunakan maka semakin tidak sensitif terhadap cahaya dan cocok digunakan pada kondisi ruangan yang terang. Sedangkan, semakin tinggi nilai ISO (ISO 1600) yang digunakan, maka membuat sensor kamera menjadi lebih sensitif terhadap cahaya dan cocok digunakan saat kondisi ruangan rendah cahaya atau gelap.



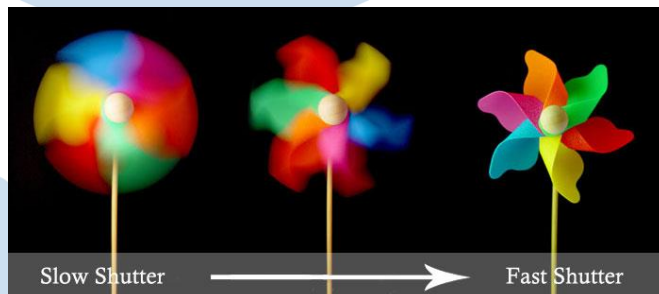
Gambar 2. 16 ISO dalam pengambilan foto

Sumber: <https://photographylife.com/>

Dalam menggunakan ISO, harus diwaspadai saat penggunaan ISO yang terlalu tinggi dalam kondisi gelap tanpa cahaya karena dapat menyebabkan noise atau ketidak jernihan terhadap gambar yang diambil.

2. *Shutter Speed*

Shutter speed merupakan hitungan durasi waktu dalam detik atau fraksi detik pada kamera untuk mengekspos sensor cahaya.



Gambar 2. 17 *Shutter Speed*

Sumber: <https://www.greencastlephotos.com/>

Semakin cepat sebuah *Shutter speed* (1/1000 detik) dapat membekukan gerakan objek yang cepat. Sedangkan semakin lambat *shutter speed* (1/30 detik) maka dapat menciptakan efek blur pada objek yang bergerak.

3. *Aperture*

Aperture adalah diafragma yang mengatur ukuran bukaan lensa kamera yang diukur dalam f-stop dengan tujuan untuk mengontrol jumlah cahaya yang mencapai sensor.



Gambar 2. 18 Aperture

Sumber: <https://nexusmktg.com/>

Semakin besar *aperture* (f/2.8) memungkinkan semakin banyaknya cahaya yang masuk sehingga menghasilkan *depth of field* yang dangkal untuk menghasilkan foto dengan latar belakang yang buram.

2.3 *Paint Protection Film*

Menurut Raka Lestari (2023) *paint protection film* atau yang biasa disebut dengan PPF merupakan sebuah lapisan bening tambahan yang memiliki fungsi utama untuk melindungi cat original bodi mobil. Dengan begitu kendaraan dapat tampil dengan lebih maksimal. Menurut John Smith, *founder* dari Flex Shield mengatakan bahwa *paint protection film* atau biasanya disebut dengan PPF merupakan sebuah lapisan berwarna bening yang digunakan untuk melapisi dan melindungi seluruh permukaan cat original kendaraan dari goresan, kotoran, ataupun luka baret. Penyebab dari luka goresan dan noda di cat kendaraan disebabkan oleh faktor eksternal yang biasanya ditemukan di jalanan seperti krikil, debu, polusi, cuaca, serta serangga.

2.3.1 Tujuan

Tujuan pelapisan cat kendaraan menggunakan *paint protection film* adalah untuk menjaga cat original kendaraan dari permasalahan yang sering ditemukan di jalan. PPF merupakan bentuk investasi jangka panjang untuk kendaraan agar lebih awet dan terjaga. PPF berbentuk seperti lapisan laminating berwarna bening yang memiliki tingkat elastisitas tinggi sehingga mudah diaplikasikan di seluruh permukaan cat kendaraan. PPF

juga memiliki *self healing* yang mampu memulihkan bagian luka gores jika terkena panas matahari. PPF sangatlah penting untuk digunakan pada kendaraan terutama kendaraan mewah karena tidak harus mengeluarkan biaya yang lebih besar untuk setiap goresan di kendaraan sehingga menyebabkan kondisi kendaraan tidak lagi mulus dan bagus seperti baru.

2.3.2 Cara Kerja

Perancangan promosi Duratect *paint protection film* akan lebih berfokus kepada memberikan informasi dalam bentuk promosi melalui pengenalan produk. Duratect merupakan salah satu dari sekian banyaknya brand yang memproduksi paint protection film. Akan sangat disayangkan jika Duratect tidak dikenal oleh masyarakat luas dikarenakan strategi marketing yang tidak mendukung. Oleh karena itu perancangan promosi diharapkan dapat mengatasi permasalahan ini. Pada awalnya Duratect sudah memiliki *website*, namun *website* tersebut dinilai kurang efektif dalam memasarkan produknya. *Website* Duratect saat ini masih memiliki satu halaman saja. Belum memiliki informasi, media promosi dan gambar yang lengkap. Fitur yang akan digunakan dalam perancangan ulang adalah menambahkan halaman, gambar, informasi, alat komunikasi dengan *customer service*, serta pembelian secara langsung melalui *website*.

