

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Landa (2013) berpendapat bahwa, suatu bentuk komunikasi visual yang berperan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada audiens tertentu disebut sebagai desain grafis. Sebuah desain grafis dapat meyakinkan, memberikan informasi, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengorganisir, memberikan merek, menggerakkan, menentukan lokasi, melibatkan, dan menyampaikan makna.

2.1.1 Elemen Desain

Dalam pembuatan suatu desain, dibutuhkan pemahaman dan penguasaan terhadap keperluan dan komponen dasar oleh untuk menghasilkan suatu visual yang kemudian dapat dikembangkan atas dengan tujuan desain yang ingin diciptakan. Komponen dasar yang dimaksud yakni elemen-elemen desain. Menurut Landa (2013), titik, garis, bentuk, warna, dan tekstur merupakan elemen-elemen desain yang dasar.

1. Titik

Menurut Robin Landa (2013), titik merupakan unit paling kecil dan merupakan kesatuan yang biasanya tampak bundar. Dalam suatu gambar berbasis layar, titik adalah satu *pixel* cahaya yang berbentuk kotak. Dalam *software* lukis digital, semua elemen terdiri dari beberapa *pixel*.

2. Garis

Yaitu jalur dari titik yang digerakkan atau jalur yang tercipta dari dua titik yang dihubungkan. Sebuah garis biasanya lebih dikenal dengan panjangnya dibandingkan dengan lebarnya, yang artinya garis lebih panjang daripada lebar.



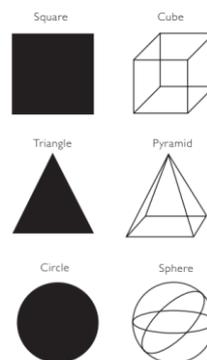
Gambar 2. 1 Garis dengan alat dan media yang beragam

Sumber: Landa (2013)

Garis bisa berupa lurus, melengkung, ataupun bersudut. Garis juga bisa memiliki rupa halus atau tegas, mulus atau rusak, tebal atau tipis, dan seterusnya.

3. Bentuk

Garis luar dari sesuatu disebut sebagai bentuk. Bentuk juga dideskripsikan sebagai jalur yang tertutup. Sebuah bentuk biasanya berbentuk datar atau berbentuk dua dimensi yang biasanya bisa diukur dari tinggi dan lebarnya.



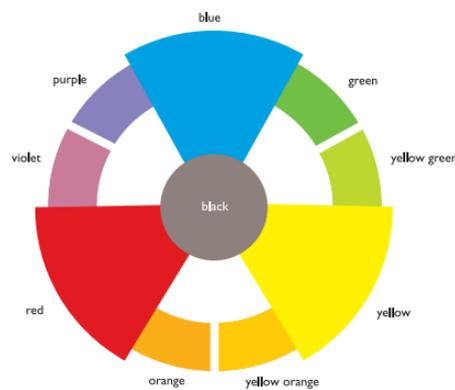
Gambar 2. 2 Bentuk Dasar

Sumber: Landa (2013)

Tiga bentuk dasar yakni kotak, segitiga, dan lingkaran. Semua bentuk lainnya dapat diturunkan dari tiga bentuk dasar tersebut. Adapula tiga bentuk dasar yang memiliki volume disebut dengan kubus, piramida, dan bola.

4. Warna

Cahaya yang memantul dari permukaan sebuah benda atau objek disebut sebagai warna. Tanpa cahaya, kita tidak akan bisa melihat suatu warna. Ketika suatu cahaya mengenai suatu objek, sebagian dari cahaya tersebut diserap oleh objek, sedangkan sisa yang tidak terserap oleh objek dipantulkan oleh objek. Cahaya yang memantul dan diterima oleh mata inilah yang kita sebut sebagai warna.



Gambar 2. 3 Sistem Warna Substraktif
Sumber: Landa (2013)

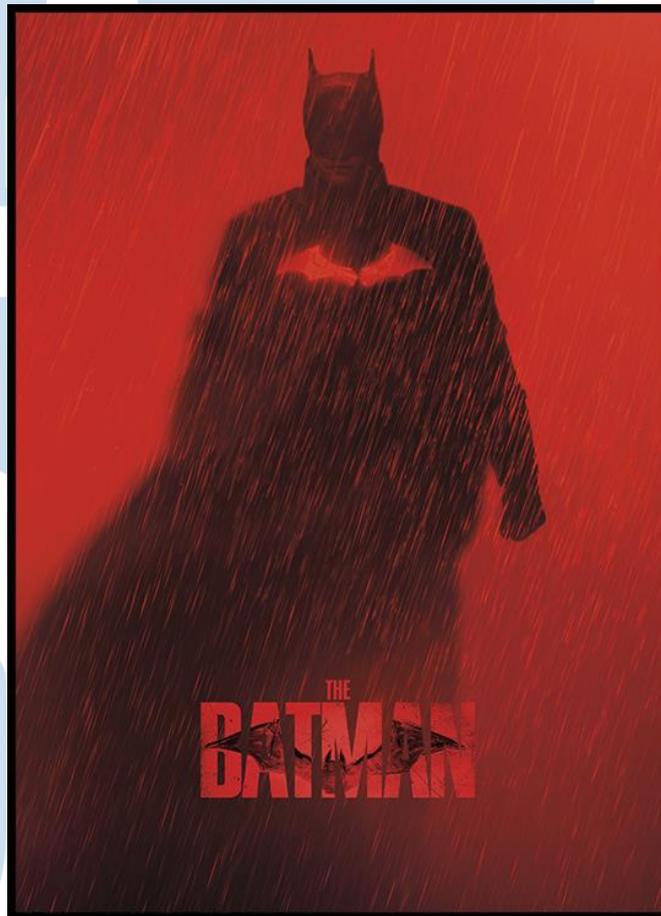
1. Warna dari sudut pandang psikologis

Dilansir dari Ignyte Brands, psikologi warna atau *color psychology* adalah cabang ilmu yang secara khusus mempelajari warna sebagai salah satu faktor yang bisa mempengaruhi perilaku manusia. Studi yang dilakukan mempelajari bahwa pada dasarnya, seluruh warna memiliki pengaruh yang berbeda-beda pada psikis manusia. Hal ini bisa terjadi karena dipercaya bahwa setiap warna memancarkan gelombang energi tertentu yang berbeda antara satu sama lain.

Berikut dipaparkan makna dari warna berdasarkan ilmu *color psychology*.

a. Merah

Menurut Canva, warna merah memiliki artian keberanian, kekuatan, dan kegembiraan. Warna merah juga dipercaya mampu mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Adapula yang mengatakan bahwa warna merah bisa diartikan sebagai kehidupan karena warna tersebut identik dengan warna darah.



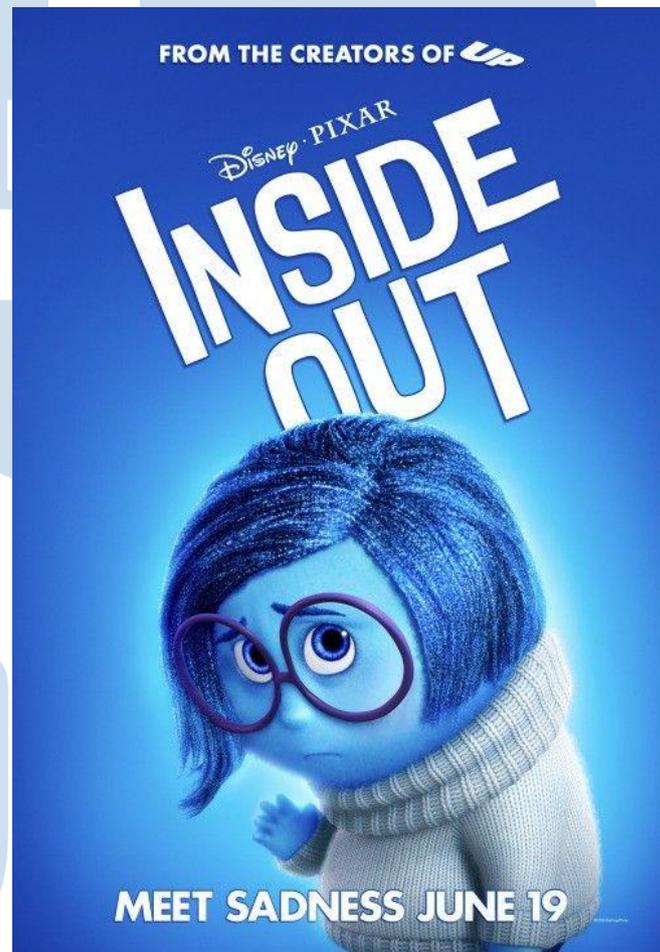
Gambar 2. 4 Poster The Batman

Sumber: <https://posterstore.com/au/p/posters-prints/external-brands/the-batman-red-rain-poster/>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b. Biru

Warna biru dalam dunia bisnis dan *branding*, biasanya dikaitkan dengan profesionalisme dan kepercayaan. Selain itu, warna ini juga dipercaya sebagai lambang keharmonisan, ketenangan, serta kedamaian bagi psikis manusia. Selain itu, warna ini juga dipercaya bisa menimbulkan perasaan sedih atau suasana sunyi.



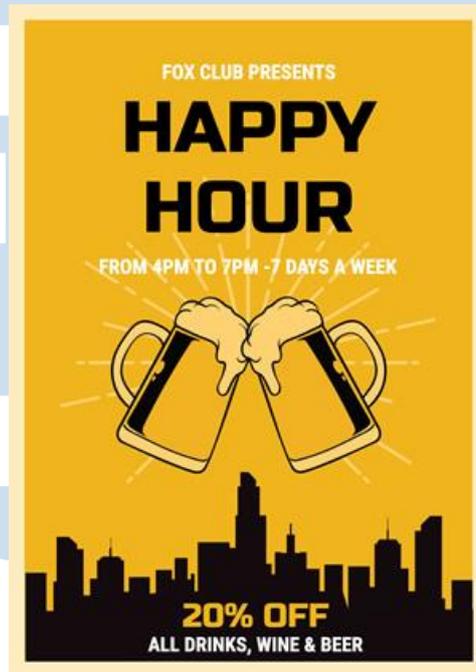
Gambar 2. 5 Poster Inside Out Sadness

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/322640760815296076/>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

c. Kuning

Warna kuning bisa diartikan sebagai warna yang bahagia. Hal ini dikarenakan warna kuning menimbulkan kesan kehangatan, optimisme, keceriaan, semangat atau rasa antusias. Warna ini biasanya digunakan oleh orang yang sering mendapat perhatian di muka publik.



Gambar 2. 6 Poster Happy Hour
Sumber: <https://www.designcap.com/poster/yellow.html>

2.1.2 Prinsip Desain

Pentingnya memanfaatkan prinsip desain untuk diterapkan pada setiap komunikasi visual dalam proses perancangan suatu desain. Menurut Lauer dan Pentak (2014), prinsip desain dibagi menjadi enam bagian, yakni *design process, unity, emphasis and focal point, scale and proportion, balance, dan rhythm.*

1. Design Process

Dalam perancangan desain, *thinking*, *looking*, dan *doing* merupakan tiga tahapan yang perlu dilalui untuk meningkatkan kemungkinan munculnya ide dan solusi.

a) *Thinking*

Dalam proses ini ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dan dipikirkan yakni identifikasi masalah, solusi untuk masalah, dan audiens atau target dari perancangan.

b) *Looking*

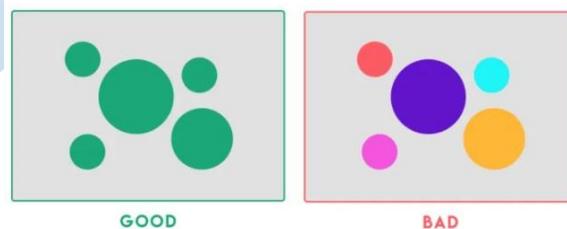
Dalam proses ini desainer dapat mengobservasi objek dan lingkungannya untuk menemukan suatu keindahan. Alam, sejarah, dan budaya merupakan beberapa bahan observasi yang dapat dipertimbangkan.

c) *Doing*

Dalam proses ini, pesan yang ingin disampaikan oleh seorang desainer kemudian dituangkan melalui rancangan karya setelah membayangkan suatu visual yang ingin dituju.

2. Unity

Kesatuan dalam desain dapat memberikan kesan visual yang harmonis pada keseluruhan desain. Adapula beberapa bentuk kesatuan yakni *proximity* atau jarak, *repetition* atau pengulangan, dan *continuation* atau kelanjutan.



Gambar 2. 7 Contoh Unity
Sumber: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>

3. *Emphasis and Focal Point*

Penekanan pada elemen-elemen yang penting dalam suatu desain mampu menarik pengamat visual untuk mengamati dengan lebih detail suatu karya visual. Penekakan tersebut juga mempermudah pengamat karya untuk menentukan titik yang pencipta karya ingin pengamat perhatikan sebagai inti pesan dari karya tersebut.

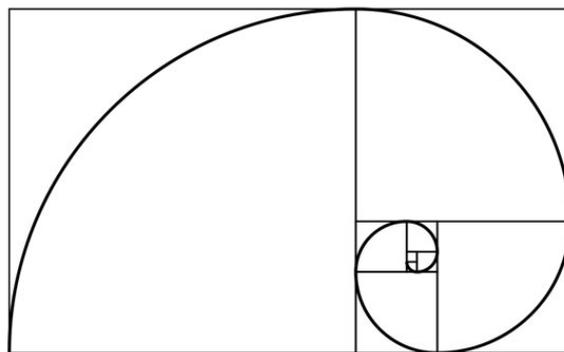


Gambar 2. 8 Wanderer above the Sea of Fogs

Sumber: Caspar D. Friedrich (1818)

4. *Scale and Proportion*

Ukuran merujuk pada besar atau kecilnya suatu objek, sedangkan proporsi mengarah kepada hubungan ukuran dari suatu objek dengan elemen lainnya.

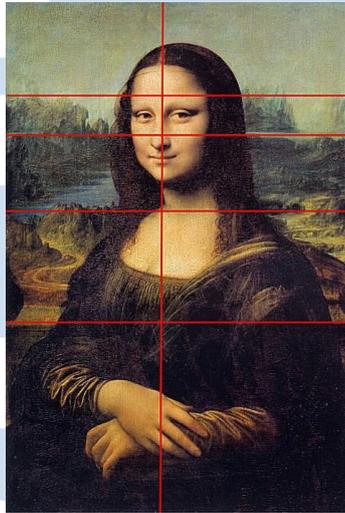


Gambar 2. 9 Fibonacci Spiral

Sumber: <http://flieschool.com/content/proportion-and-scale>

5. *Balance*

Salah satu faktor yang menjadi bahan pertimbangan dalam penempatan elemen karya visual yakni keseimbangan, hal ini dikarenakan keseimbangan mempengaruhi keharmonisan suatu karya. Adapula keseimbangan dibagi menjadi keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan radial.



Gambar 2. 10 Contoh *balance*

Sumber: <https://www.liveabout.com/elements-of-composition-balance-2578092>

6. *Rhythm*

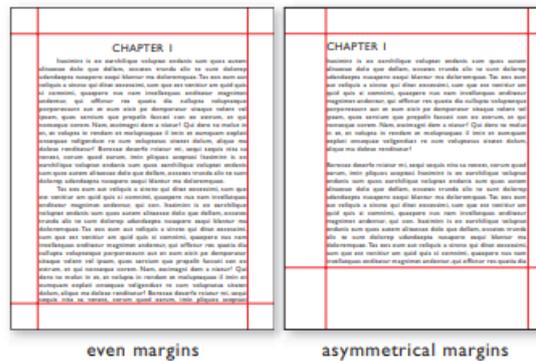
Pengulangan juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keunikan dari suatu elemen visual yang dituangkan pada suatu karya visual.

2.1.3 *Layout*

Menurut Landa (2013), tata letak visual dari teks dan gambar pada halaman cetak atau digital disebut juga dengan *layout*. Adapula batasan yang mengorganisir posisi dari suatu teks disebut *grid* dan dibagi menjadi tiga jenis, yakni:

1. Single-Column Grid

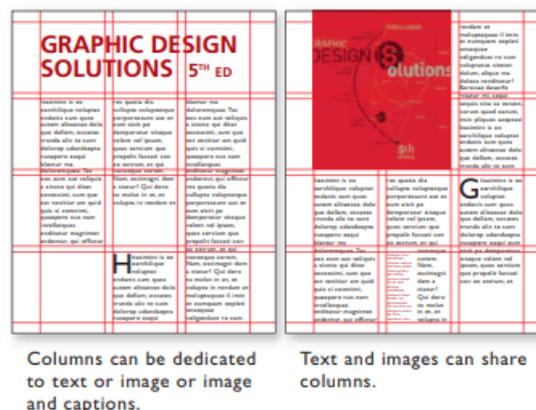
Merupakan *grid* paling dasar dan dapat dikenali dengan *margin* atau keempat sisi kolom yang cenderung kosong. Adapula bingkai yang proporsional atau *margin* dapat bersifat rata ataupun asimetris.



Gambar 2. 11 Singular Grid
Sumber: Landa (2013)

2. Multi-Column Grid

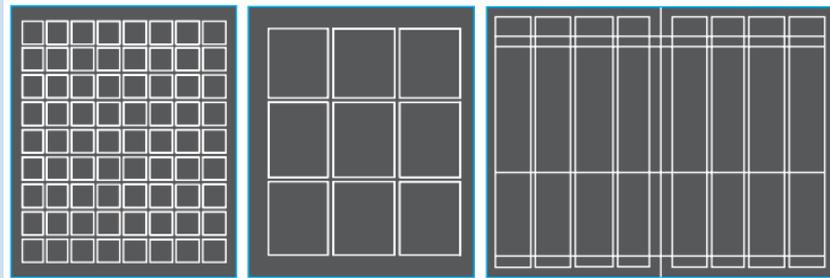
Landa (2013) menyampaikan bahwa tujuan dari *grid* adalah mempertahankan visual pada desain agar tetap teratur. Landa juga menambahkan perumpamaan perenang tetap pada jalur dibantu oleh adanya tepi dari kolam renang.



Gambar 2. 12 Multicolumn Grid
Sumber: Landa (2013)

3. *Modular Grid*

Menurut Landa (2013), *modular grid* berupa banyak kolom dan garis alur yang menyerupai modul yang kemudian mampu diatur untuk keperluan desain tertentu. Khusus dalam sistem ini, penempatan visual atau tulisan dapat diatur pada modul *grid* yang lebih banyak.

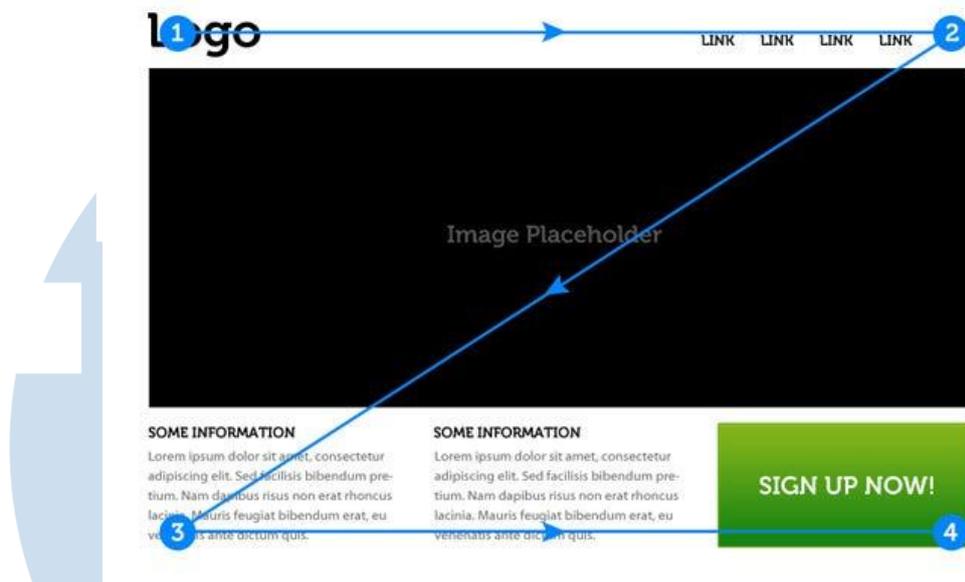


Gambar 2. 13 Modular Grid
Sumber: Landa (2013)

4. *Z-Pattern Layout*

Dalam artikel yang ditulis oleh Babich (2017), dijelaskan bahwa pengguna atau pembaca tidak membaca namun meninjau secara cepat atau melakukan *scan*. *Scanning* berarti pembaca hanya akan berhenti untuk membaca ketika sesuatu menarik perhatian mereka. Setelah perhatian pembaca tertarik ke satu titik, saat itulah mata pembaca mengikuti suatu jalur tertentu untuk menerima informasi yang dipaparkan. Pada titik inilah *Z-pattern* dapat bekerja dan berguna untuk mempermudah penerimaan informasi yang dilakukan oleh pembaca.

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 Conton pengaplikasian *Z-pattern* pada *website*

Sumber: <https://uxplanet.org/z-shaped-pattern-for-reading-web-content-ce1135f92f1c>

Pertama-tama, pembaca akan melakukan peninjauan dari bagian pojok kiri atas dan lalu mengarah ke arah kanan atas membentuk suatu garis horizontal. Dari titik kanan atas, mata pembaca akan secara otomatis meninjau ke arah kiri bawah membentuk suatu garis diagonal. Lalu pada akhirnya mata pengamat atau pembaca akan mengarah ke bagian akhir yakni bagian kanan bawah dan membentuk satu garis horizontal.

2.1.4 *Typography*

Menurut Ambrose dan Harris (2011), mengatakan bahwa bagian fundamental dari kehidupan manusia yang berkembang dan menjadi alfabet yang pemakaiannya luas disebut juga sebagai tipografi. Mereka juga menambahkan, tipografi merupakan ide tertulis yang diberi bentuk visual.

Typeface merupakan serangkaian karakter, huruf, angka, simbol, dan tanda baca dengan desain yang sama, sedangkan objek fisik yang dipakai untuk mencetak suatu *typeface* yang dimaksud, disebut sebagai *font*.

Tipografi kemudian dibagi menjadi enam jenis berdasarkan anatominya, yakni:

a. Roman

Bentuk paling dasar dari jenis huruf dan memiliki sebutan lain yakni 'book'.



Gambar 2. 15 Roman Typeface

Sumber: <https://www.britannica.com/topic/roman-typeface>

b. Italic

Biasanya dirancang untuk jenis huruf serif dan didasarkan oleh sudut kemiringan tertentu. Selain itu, adapula jenis huruf 'obliques' yang didesain untuk huruf sans serif.

The image shows a sample of the Caledonia Italic font. It features a paragraph of text in an italicized serif font. The text is: "Golo Mann, professor and writer of history, was born in 1909 in Munich, Germany, the son of the famous novelist, Thomas Mann. He received his Ph.D. from Heidelberg University in 1932 and, leaving Germany the following year, lectured at French universities until 1937. He then edited the literary review "Mass und Wert" in Zurich, Switzerland, and in the early 1940's moved to the United States. He remained in this country until 1958 and during this time taught at Olivet Col-". The text is centered within a light gray rectangular box.

Gambar 2. 16 Caledonia Italic

Sumber: <https://www.britannica.com/topic/italic>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

c. Condensed

Jenis huruf ini berguna ketika ruang yang digunakan terbatas karena ukurannya lebih ramping.

d. Extended

Biasanya digunakan untuk memberikan kesan dramatis dan mampu mengisi kekosongan ruang pada *headlines* karena ukurannya lebih lebar.

e. Boldface

Merupakan *typeface* yang memiliki *stroke* yang lebih lebar. Biasanya merujuk pada jenis *bold*, *boldface*, *medium*, *semi-bold*, *black*, *super* atau *poster*.

f. Light or Thin

Merupakan jenis yang *stroke*-nya lebih ramping jika dibandingkan dengan jenis huruf lainnya.

2.1.5 Illustration

Menurut Landa (2013), ilustrasi merupakan suatu gambaran unik yang dibuat secara manual yang menyertai atau melengkapi teks cetak, digital, atau lisan, yang menjelaskan, meningkatkan, memberikan pencerahan atau menggambarkan pesan dari suatu teks. Sebelum adanya fotografi dan juga saat fotografi masih pada masa perkembangan, ilustrasi merupakan metode perumpamaan yang paling populer dalam komunikasi visual.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Parasosial

Menurut Horton & Wohl (2001), parasosial yakni sebuah hubungan yang terjalin antara seseorang dengan tokoh idolanya yang muncul melalui media. Parasosial sendiri berbeda-beda jenisnya dan dapat dibagi menjadi beberapa tingkatan. Giles dan Maltby (2006), menyatakan bahwa tiga tingkatan dari hubungan parasosial yaitu, *entertain-social*, *intense-personal*, dan *borderline-pathological*.

1. *Entertain-social*

Tingkatan paling umum dimana penggemar mulai memiliki ketertarikan pada idola tetapi mereka tidak ada dalam hubungan parasosial. Penggemar cenderung hanya sekedar mengagumi dan membicarakan idola tanpa melakukan interaksi tertentu.

2. *Intense-personal*

Tingkatan selanjutnya dimana penggemar tidak hanya mengagumi namun sudah merasa mengenal idola secara personal. Penggemar pada tingkatan ini cenderung melakukan upaya yang lebih dalam seperti mengikuti budaya fandom layaknya *streaming*, *voting*, *fan meeting*, dan kegiatan terkait idola lainnya.

3. *Borderline-pathological*

Tingkatan terakhir yakni ketika hubungan parasosial sudah sulit untuk dikontrol dan mulai mengarah pada delusional. Tindakan negatif seperti menguntit dilakukan oleh penggemar karena sudah merasa memiliki hubungan nyata dengan idolanya.

Shi (2018) menyatakan bahwa selebritas mempengaruhi kehidupan remaja, baik dampak positif ataupun negatif. Positif atau negatifnya dampak tersebut ditentukan lagi oleh remaja atau individu dalam bersikap pada idolanya. Pentingnya menentukan dan mengontrol seberapa besar selebritas mempengaruhi kehidupan individu merupakan salah satu hal yang harus dipertimbangkan dalam menjalani hubungan parasosial.