

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Komunikasi Visual

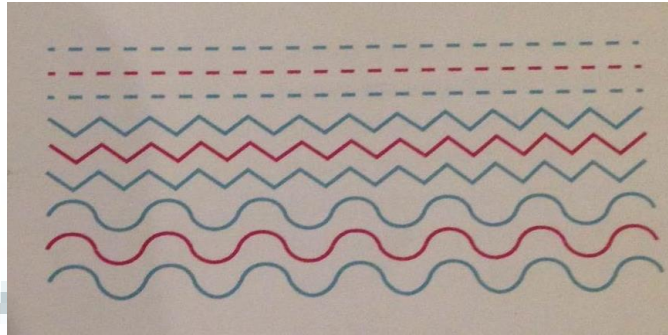
Menurut Manshur (2013) Tiga kata ini, Desain, Komunikasi, Visual telah dikenal luas di kalangan dunia seni, industri, ruang publik politik, *event organizer*, media massa. DKV merupakan strategi mengkomunikasikan ide melalui karya visual kepada target tertentu, seperti menyampaikan sebuah pesan dan menaikkan citra suatu produk (hlm. 7).

2.1.1. Unsur-Unsur Pada Desain

2.1.2. Garis

Anggraini (2014) mengatakan bahwa garis adalah salah satu unsur desain yang menghubungkan satu titik dengan titik yang lain. Terdapat beberapa bentuk garis, yaitu garis lengkung, garis lurus, garis putus-putus, *zig-zag*, garis meliuk-liuk dan garis tidak beraturan yang masing-masingnya memiliki makna yang berbeda. Garis merupakan suatu unsur dasar dalam membuat sebuah bentuk (hlm. 32).

UMMN



Gambar 2.1. Garis

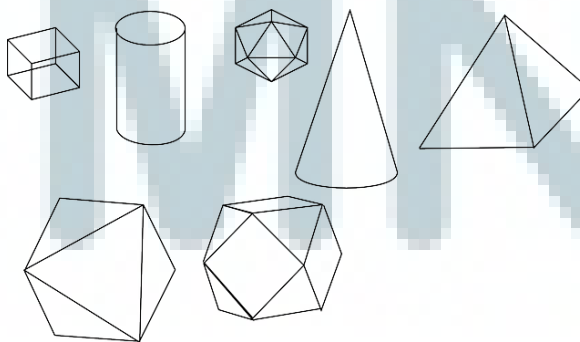
(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

2.1.3. Bentuk

Anggraini (2014) mengatakan segala sesuatu yang memiliki diameter, lebar, dan tinggi adalah bentuk. Bentuk-bentuk dasar yang dikenal secara umum adalah lingkaran, kotak, segitiga, lonjong, dan lain-lain. Bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

1. Bentuk Geometrik

Silinder, limas atau kombinasi lingkaran dengan segitiga berupa kerucut, kubus, bentuk-bentuk tersebut dapat diukur dan disebut bentuk geometrik.



Gambar 2.2. Geometrik

(Sumber: <http://amuselabs.com/>, 20 Juni 2016.)

2. Bentuk Natural

Bentuk natural adalah segala bentuk yang dapat berubah bentuk dan ukurannya dapat bertumbuh seperti pohon, bunga, dan manusia.

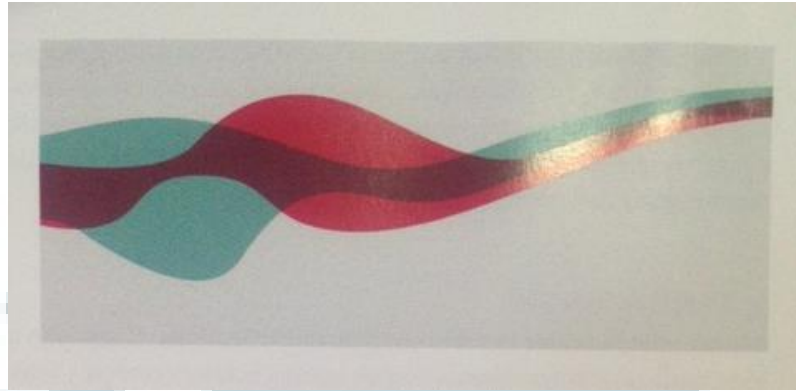


Gambar 2.3. Bentuk natural

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

3. Bentuk Abstrak

Segala sesuatu yang tidak berdefinisi, kasat mata, dan tidak jelas adalah bentuk abstrak. Seperti dalam dunia seni, bentuk yang tidak sesuai aslinya juga disebut abstrak (hlm. 33-34).



Gambar 2.4. Bentuk abstrak

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Angraini, 2014)

2.1.4. Tekstur

Angraini (2014) mengatakan bahwa tekstur adalah corak atau permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan diraba. Contohnya seperti kulit kayu, permukaan karpet, cat dinding. Penerapan tekstur dalam desain menjadi nilai lebih dari sekedar estetik dan menambah pengalaman (hlm. 34).

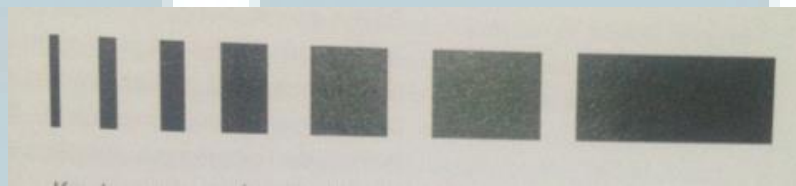


Gambar 2.5. Tekstur

(Sumber: <https://maretaamadea.files.wordpress.com/>, 15 Juni 2016)

2.1.5. Gelap Terang / Kontras

Anggraini (2014) mengatakan bahwa kontras adalah warna yang berlawanan, terdapat perbedaan dari segi warna atau titik fokus dan jika tidak berwarna dapat berupa perbedaan antara gelap dan terang. Kontras dalam desain dapat digunakan untuk menonjolkan pesan dengan mengatur gelap dan terang suatu desain dapat membantu nilai keterbacaan, dan dapat menambah kesan dramatis (hlm. 35).

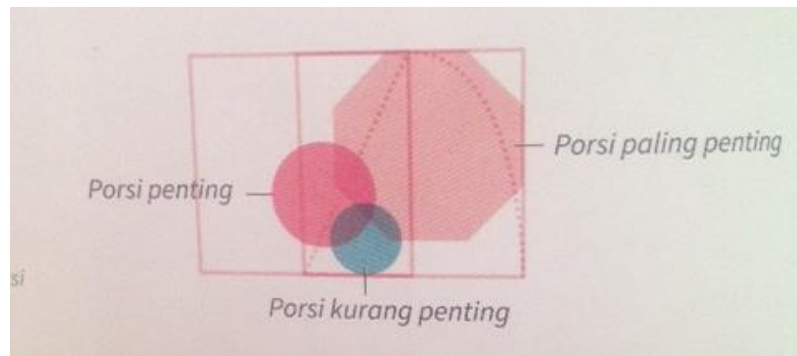


Gambar 2.6. Kontras

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*, Anggraini, 2014)

2.1.6. Ukuran

Anggraini (2014) mengatakan perlunya memperhatikan ukuran visual yang akan digunakan dalam membuat sebuah desain. Penentuan ukuran visual bertujuan agar desain yang dibuat dapat terbaca dengan baik sehingga informasi yang ingin disampaikan akan lebih mudah dimengerti (hlm. 36).



Gambar 2.7. Ukuran

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

2.1.7. Warna

Anggraini (2014) mengatakan bahwa warna adalah unsur penting dalam desain. Warna dapat menunjukkan ideintitas atau citra yang ingin disampaikan. Warna dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*, tetapi jika salah dalam memilih warna, akan berdampak pada hilangnya minat pembaca untuk membaca. Terdapat 4 kelompok warna, yaitu:

1. Warna Primer

Warna dasar yang bukan merupakan campuran dari warna lain. Warna primer adalah merah, biru, kuning.



Gambar 2.8. Warna primer

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*, Anggraini, 2014)

2. Warna Sekunder

Warna yang merupakan hasil dari campuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Contohnya, campuran biru dan kuning yang menghasilkan warna hijau, merah dan biru menghasilkan warna ungu, merah dan kuning menghasilkan warna jingga.



Gambar 2.9. Warna sekunder

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*, Anggraini, 2014)

3. Warna Tersier

Warna campuran dari salah satu warna primer dan salah satu warna sekunder. Contohnya campuran dari warna kuning dan jingga yang menghasilkan warna jingga kekuningan.



Gambar 2.10. Warna tersier

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

4. Warna Netral

Warna yang berasal dari campuran ketiga warna dasar dengan proporsi 1:1:1. Seringkali warna ini muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras. Hasil campuran yang tepat akan menghasilkan hitam. Dalam penerapannya warna dapat dibedakan menjadi dua, yaitu warna yang dihasilkan karena sinar (*additive color/RGB*) dan warna yang dihasilkan dari unsur-unsur tinta atau cat (*subtractive color/CMYK*) yang biasanya digunakan dalam percetakan (hlm. 39,40).

2.2. Psychedelic

Grogan (2006) mengatakan bahwa seni psychedelic terinspirasi dari unsur halusinasi akibat penggunaan obat-obatan dengan tujuan untuk menyampaikan pengalaman jiwa yang sebenarnya palsu. Seni *psychedelic* dilahirkan oleh kaum

muda dari revolusi budaya atas wujud perlawanan terhadap politik di Amerika (hlm. 33).

Anggraini (2014) mengatakan bahwa ciri *psychedelic* adalah meliuk dan menggunakan warna yang terang dengan kombinasi warna komplementer seperti ungu dan oranye, merah dan hijau (hlm.25).

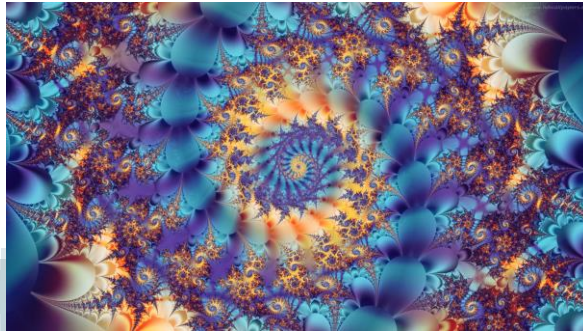


Gambar 2.11. Poster *psychedelic* karya wes wilson

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

Heller (1999) mengatakan bahwa seni *psychedelic* merupakan gaya grafis yang khas dan sebuah kode visual dengan bentuk simbolismenya yang dapat menarik perhatian pembaca baik dengan bantuan narkotika ataupun dengan mata telanjang tanpa bantuan narkotika (hlm. 210).

Sakrie (2006) mengatakan dalam tulisannya di majalah *concept* bahwa pola-pola *psychedelic* berbentuk fraktal dan kaleidoskopik dengan penggunaan warna yang kontras (hlm.12).



Gambar 2.12. *Fractal*

(Sumber: <http://winnersedgetrading.com/>, 15 Juni 2016.)



Gambar 2.13. Kaleidoskop

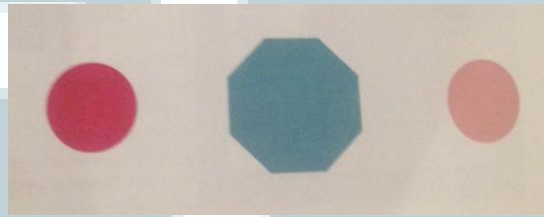
(Sumber: <http://teach.dabble.co/>, 20 Juni 2016.)

2.3. Prinsip-Prinsip Desain

Anggarini (2014) mengatakan bahwa informasi visual harus memiliki unsur kreatif, inovatif, asli, komunikatif, efektif, efisien, dan juga indah secara estetis. Harus selalu memperhatikan beberapa prinsip desain yang harus selalu diterapkan dalam mendesain.

1. Keseimbangan

Keseimbangan adalah pembagian berat yang sama secara optik maupun secara visual. Apabila obyek pada bagian kiri, kanan, atas, bawah pada suatu desain terkesan sama berat, maka dapat dikatakan seimbang. Desain yang memiliki keseimbangan akan terlihat nyaman dipandang.



Gambar 2.14. Keseimbangan simetris

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*, Anggraini, 2014)

2. Irama

Irama merupakan pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang dan dapat berupa repetisi yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten ataupun variasi yang merupakan pengulangan disertai dengan perubahan bentuk, ukuran, ataupun posisi.



Gambar 2.15. Contoh poster menggunakan prinsip irama
(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

3. Penekanan

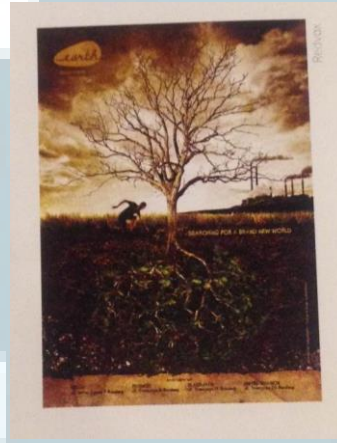
Penekanan adalah salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain yang bertujuan untuk membangun visual sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistik.



Gambar 2.16. Penekanan
(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

4. Kesatuan

Anggarini (2014) mengatakan bahwa kesatuan adalah salah satu dari prinsip dasar yang sangat penting. Apabila tidak ada kesatuan dalam suatu karya desain, maka karya tersebut akan terlihat terpisah-pisah, kacau, serta tidak nyaman dipandang mata. Desain dapat dikatakan menyatu jika secara keseluruhan terlihat harmonis, antara tema, tipografi, ilustrasi / foto terdapat kesatuan.



Gambar 2.17. Poster yang menggunakan prinsip kesatuan

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

2.4. Ilustrasi

Wigan (2009) menuliskan bahwa ilustrasi adalah sebuah alat komunikasi yang digunakan untuk menginformasikan, menghibur, memprovokasi, dan membujuk berupa sebuah gambar yang dapat memperkuat tulisan dan berpengaruh terhadap kejelasan informasi yang disampaikan (hlm.12). Supriyono (2010) juga menuliskan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar atau foto yang mewakili isi

sebuah informasi, yang menambah daya tarik bagi pembaca. Ilustrasi juga berfungsi untuk mempermudah serta memperjelas pembaca dalam menangkap sebuah informasi yang ingin disampaikan (hlm.50). Ilustrasi dikatakan menarik perhatian pembaca apabila telah memenuhi beberapa syarat, yaitu:

- Informatif, komunikatif, mudah dipahami.
- Dapat mengubah emosi pembaca.
- Merupakan ide yang baru, bukan plagiat.
- Memiliki suatu daya tarik yang kuat.
- Apabila berupa sebuah gambar atau foto, harus memiliki kualitas yang baik dari segi seni dan teknik pengerjaan.

Mendelowitz (2003) menuliskan bahwa terdapat berbagai jenis ilustrasi, yaitu (hlm. 304-316):

- *Editorial Illustration*
 - *Book Illustration*
 - *Magazine and Newspaper Illustration*
 - *Children's Book*
 - *Sport Drawings*
 - *Sport Illustration*
 - *Editorial Cartoons and Caricature*
- *Advertising Illustration*
 - *Fashion Illustration*
 - *Product Illustration*
 - *Travel Illustration*

- *Medical Illustration*
- *Scientific Illustration*

2.5. Buku

Haslam (2006) menuliskan bahwa buku adalah sebuah wadah dokumentasi yang mengandung sebuah informasi mengenai ide, pengetahuan, dan juga mengenai kepercayaan. Buku adalah media yang tepat untuk menyimpan informasi (hlm. 6). Rustan (2009) mengatakan bahwa fungsi buku adalah sebagai sebuah media informasi yang banyak menampung informasi dalam bentuk pengetahuan, laporan, cerita, dan lain-lain. Umumnya buku dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan fungsinya masing-masing, yaitu bagian depan, bagian isi, dan bagian belakang. Bagian depan buku berisi judul buku, nama pengarang, logo penerbit, elemen visual, *testimonial*.

Bagian isi buku berisi bab, sub-bab dengan berbagai topik yang berbeda setiap babnya. Bagian belakang buku berisi daftar pustaka, daftar gambar, daftar istilah, *synopsis* tentang buku tersebut, *testimonial*, harga, elemen visual, logo penerbit.

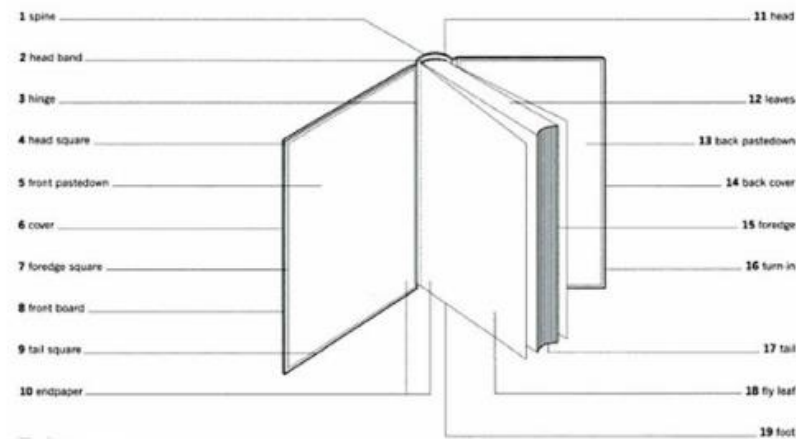
Haslam (2006) mengatakan bahwa komponen sebuah buku terdiri dari:

1. *Spine*, lapisan paling luar yang digunakan untuk membungkus bagian dalam sebuah buku.
2. *Head band*, sebuah bagian yang digunakan untuk mengikat jilid buku.
3. *Head square*, sebuah pelindung kecil yang ada pada bagian atas buku dan memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.

4. *Hinge*, sebuah lipatan pada *endpaper* yang ada diantara *pastedown* dan *flyleaf*.
5. *Front pastedown*, sebuah lapisan *endpaper* yang melekat dan melindungi bagian dalam sampul sebuah buku.
6. *Cover*, sebuah kertas atau papan tebal yang melekat dan digunakan untuk melindungi sebuah buku.
7. *Foredge Square*, sebuah lapisan pelindung kecil yang ada pada bagian depan buku yang terbuat dari sampul depan dan sampul belakang buku.
8. *Front board*, sebuah papan sampul yang ada pada bagian depan buku.
9. *Tail Square*, sebuah pelindung kecil yang ada pada bagian bawah buku dan memiliki ukuran lebih besar dari isi buku.
10. *Endpaper*, sebuah lapisan kertas tebal yang digunakan untuk menutup bagian sampul papan dan sebagai penahan punggung buku.
11. *Head*, sebuah bagian atas buku.
12. *Leaves*, sebuah kertas yang memiliki dua sisi dan saling mengikat pada bagian dalam sebuah buku.
13. *Back pastedown*, sebuah lapisan kertas tebal yang menempel pada bagian dalam papan belakang sebuah buku.
14. *Back cover*, sebuah lapisan sampul pada bagian belakang sebuah buku.
15. *Foredge*, sebuah sisi depan buku.
16. *Turn-in*, sebuah tepi kertas atau kain yang dilipat dari sisi luar ke sisi dalam pada sampul sebuah buku.
17. *Tail*, sebuah bagian bawah pada sebuah buku.

18. *Fly leaf*, sebuah halaman balik pada endpaper.

19. *Foot*, sebuah bagian bawah pada halaman sebuah buku (hlm. 20).



Gambar 2.18. Komponen buku

(Sumber: *Book Design*, Haslam, 2006)

2.6. Layout

Anggraini (2014) mengatakan bahwa secara umum *layout* mempunyai pengertian tata letak bidang atau ruang. *Layout* Dalam desain komunikasi visual merupakan salah satu hal yang utama, karena sebuah desain yang baik harus memiliki layout yang terintegrasi (hlm. 74).

Rustan (2009) mengatakan bahwa *layout* adalah sebuah tata letak elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam sebuah media tertentu untuk mendukung pesan atau konsep. Dalam pembuatan layout, terdapat elemen tidak terlihat yang memiliki sebuah fungsi yang sangat penting dalam pembentukan *unity* dari keseluruhan *layout* sebagai fondasi yang menjadi sebuah acuan seorang desainer dalam penempatan *layout* lainnya, yaitu *margin* dan *grid*.

2.6.1. Margin

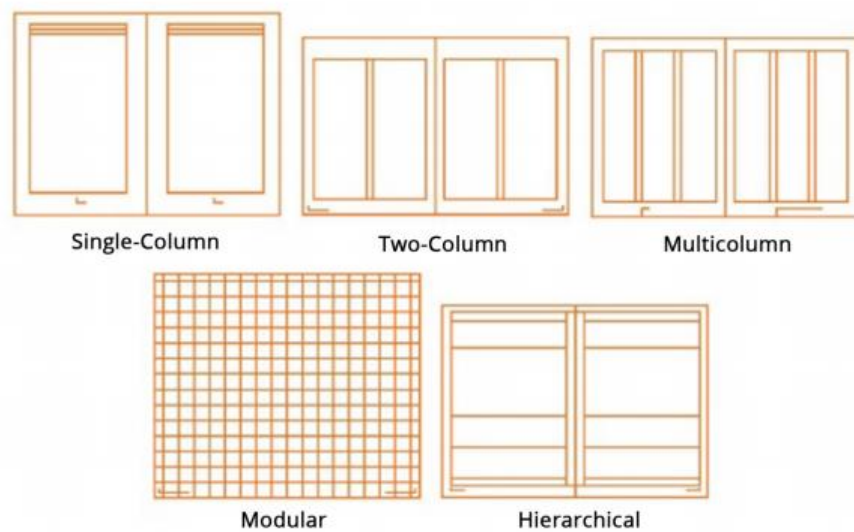
Margin digunakan untuk menentukan jarak antara pinggir kertas dengan sebuah ruang yang akan diisi dengan elemen-elemen *layout* untuk mendapatkan nilai estetis pada sebuah desain.

2.6.2. Grid

Grid digunakan sebagai alat untuk mempermudah seorang desainer dalam menentukan letak elemen-elemen *layout*, serta mempertahankan kesatuan dan konsistensi *layout* dalam sebuah desain yang memiliki beberapa halaman (hlm. 63, 64, dan 68).

Tondreau (2009) mengatakan bahwa *grid* memiliki beberapa jenis, yaitu:

1. *Single-column grid*, secara umum digunakan untuk tulisan yang terus menerus, seperti laporan, esai, dan buku.
2. *Two-column grid*, digunakan untuk mengatur banyak teks atau menampilkan sebuah informasi yang berbeda pada kolom terpisah.
3. *Multicolum grid*, sebuah *grid* yang memiliki fleksibilitas lebih dari *single-column grid* dan *two-column grid*.
4. *Modular grid*, *grid* yang digunakan untuk mengatur sebuah informasi yang rumit dan biasanya digunakan pada kalender, koran, dan bagan.
5. *Hierarchical grid*, *grid* yang biasanya digunakan dengan cara memecah halaman menjadi beberapa zona dan biasanya terdiri dari beberapa kolom yang berbentuk horizontal (hlm. 11).



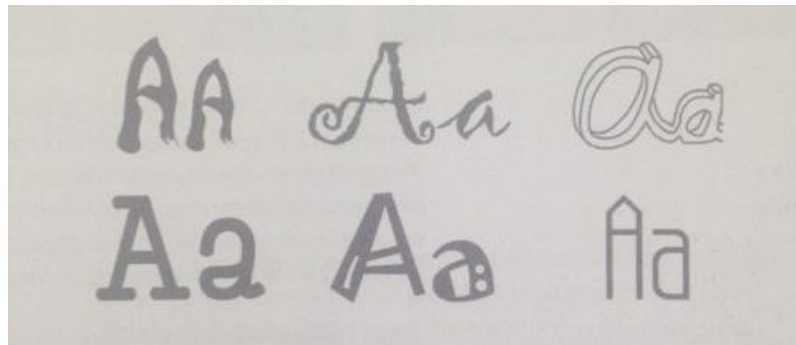
Gambar 2.19. Jenis-jenis *grid*

(Sumber: *Layout Essential*, Tondreau, 2009)

2.7. Tipografi

2.7.1. Dekoratif

Anggraini (2014) mengatakan bahwa jenis font ini adalah hasil pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang telah ada sebelumnya yang kemudian ditambahkan ornament-ornamen sehingga menimbulkan kesan ornamental dan dekoratif. Penggunaan huruf ini biasanya pada judul dan sangat tidak dianjurkan pada *body text* karena tingkat keterbacaan yang rendah.



Gambar 2.20. Tipografi dekoratif

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

2.7.2. Serif

Anggraini (2014) mengatakan bahwa huruf *serif* memiliki sirip yang ujungnya berbentuk lancip. Huruf *serif* memiliki tingkat keterbacaan yang cukup tinggi karena adanya ketipisan dan ketebalan pada garis-garis huruf *serif*. *Serif* memberikan kesan klasik, elegan dan resmi pada media yang dipergunakannya.



Gambar 2.21. Tipografi serif

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

Huruf serif dibagi 4 jenis, yaitu:

1. Old Style

Huruf ini terlihat kuno daripada huruf *serif* yang lain karena bentuk kurva yang menghubungkan garis huruf pada kakinya. Contoh dari huruf *serif* jenis ini adalah *Garamond, Caxton, Goudy, Early Roman dan Palatinc.*



Gambar 2.22. Tipografi serif old style

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

2. Modern

Garis dan kaki huruf dibentuk sudut-sudut. Huruf *serif* jenis ini terlihat lebih modern dari huruf *serif* yang lain. Contoh dari huruf *serif* ini adalah *Bodoni.*



Gambar 2.23. Tipografi serif modern

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

3. Slab Serif

Ciri *Slab Serif* atau *Egyptian* adalah mempunyai kaki yang lebih tebal seperti bentuk tiang yang kokoh pada bangunan Mesir Kuno. Contoh dari huruf *serif* ini adalah *Clarendon*, *Memphis*, dan *Lubalin*.



Gambar 2.24. Tipografi serif slab serif

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*,
Anggraini, 2014)

4. Transitional

Garis utama huruf ini dihubungkan dengan lengkungan dan sudut pada kaki hurufnya. Contoh dari huruf *serif* ini adalah *Baskerville* (hlm.58 – 59).



Gambar 2.25. Tipografi serif transitional

(Sumber: *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*, Anggraini, 2014)

2.8. Musik Rock

Purba (2006) mengatakan bahwa musik rock dimulai pada tahun 1964, dipelopori oleh sebuah band yang berasal dari Inggris, yang bernama The Beatles. Pada akhir tahun 1960-an mulai terjadi perkembangan musik rock yang disebut dengan bermacam istilah seperti *classical rock*, *raga rock*, *acid rock*, *jazz rock*, *folk rock*, *fusion*, *psychedelic rock* (hlm. 89).

2.9. Progressive Rock

Sakrie (2015) mengatakan bahwa pada era 1970-an musik *progressive rock* sedang mengalami kenaikan, ciri dari *progressive rock* adalah dari segi lirik yang mengarah kepada kritik sosial dan sebagian besar memasukan komposisi musik barat dan musik timur ke dalam lagunya (hlm. 57).