

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Dalam bukunya Landa (2011) mengatakan bahwa, desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk penyampaian pesan atau informasi tertentu kepada audiens. Desain grafis merupakan suatu perwakilan visual dari sebuah ide yang mengandalkan penciptaan, pemilihan, dan organisasi elemen visual.

2.1.1 Elemen Desain

Elemen desain terdiri atas garis, bentuk, warna, dan tekstur, yaitu sebagai berikut:

2.1.1.1 Garis

Menurut Landa (2011), titik adalah sebuah satuan terkecil dari garis dan dikenal dengan sebutan lingkaran. Garis merupakan titik-titik yang berbentuk memanjang. Garis sendiri termasuk dalam kategori elemen desain formal karena memiliki banyak peran dalam komposisi dan dalam komunikasi.



Gambar 2.1 Garis

Sumber: <https://c.realm.com/id/post-details/1277998968285962240>

2.1.1.2 Bentuk

Menurut Landa (2011), dasar dari *outline* sesuatu merupakan bentuk. Bentuk merupakan area yang dikonfigurasi atau digambarkan pada suatu permukaan dan dibuat menggunakan garis, warna, nada, atau tekstur. Sebuah bentuk umumnya datar atau dua dimensi yang dapat diukur dengan ketinggian dan lebar.



Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: <https://dkv.binus.ac.id/files/2014/05/WebCov15.jpg>

2.1.1.3 Warna

Menurut Landa (2011), warna didefinisikan sebagai suatu properti atau deskripsi energi Cahaya sehingga hanya dengan adanya cahaya kita dapat melihat apa itu warna. Warna yang dapat kita lihat pada permukaan benda di lingkungan merupakan pantulan dari Cahaya atau merupakan pantulan dari warna. Saat cahaya akan mengenai suatu benda, sebagian cahaya diserap, dan sisa cahaya yang tidak terserap akan tercermin. Cahaya yang dipantulkan adalah apa yang kita lihat warna.

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 2.3 Warna
 Sumber: <http://surl.li/ugkwd>

Warna sendiri memiliki beberapa jenis, yaitu:

1) Warna primer

Warna primer merupakan warna dasar, utaman dan warna pokok yang tidak diturunkan dari jenis warna lainnya. Dapat dikatakan bahwa warna primer merupakan asal dari warna lainnya karena dapat menurunkan atau menciptakan warna lainnya. Warna primer sendiri adalah warna merah, kuning, dan biru.



Gambar 2.4 Warna Primer
 Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTo8trC6oOCeRRJMul8yXr1nBepwBWQgINDDg&s>

2) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan atau diturunkan dari warna primer. Warna sekunder merupakan warna yang dibuat dengan mencampurkan dua warna primer. Warna sekunder terdiri atas oranye, hijau dan ungu.



Gambar 2.5 Warna Sekunder

Sumber: [https://encrypted-](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQEz54moQTIxF6e1zhSFaWuS9iogkMRTvyH_A&s)

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQEz54moQTIxF6e1zhSFaWuS9iogkMRTvyH_A&s](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQEz54moQTIxF6e1zhSFaWuS9iogkMRTvyH_A&s)

3) Warna Tersier

Warna tersier merupakan warna ketiga yang tercipta dari mencampurkan satu warna primer dan satu warna sekunder. Warna tersier terdiri atas merah-oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, dan merah-ungu.



Gambar 2.6 Warna Tersier

Sumber: [https://gitkreatif.com/blog/wp-](https://gitkreatif.com/blog/wp-content/uploads/2023/05/30783120_vnu_m564_01-200x110.jpg)

[content/uploads/2023/05/30783120_vnu_m564_01-200x110.jpg](https://gitkreatif.com/blog/wp-content/uploads/2023/05/30783120_vnu_m564_01-200x110.jpg)

Setiap warna memiliki perpaduannya masing-masing.
Dalam roda warna, terlihat terdapat relasi antar warna.

1) Analogus

Warna Analogus merupakan perpaduan warna yang dikelompokkan berdasarkan keharmonisannya. Warna analogus merupakan tiga warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna. Contohnya adalah kuning, hijau dan kuning kehijauan.



Gambar 2.7 Warna Analogus

Sumber: <https://images.app.goo.gl/EciPvgPnNS1Afha6A>

2) Komplementer

Warna komplementer merupakan Paduan warna yang memiliki kesan berlawanan satu dan lainnya pada lingkaran warna. Contoh warna komplementer adalah perpaduan warna kuning dan ungu, biru dan oranye, serta merah dan hijau.

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 2.8 Warna Komplimenter

Sumber: <https://images.app.goo.gl/7u2VgjAwA35yRyjT6>

3) Monokromatik

Warna monokromatik adalah perpaduan suatu warna berdasarkan perpaduan hitam dan putih. Contohnya adalah merah tua dan merah muda, biru tua dan biru muda



Gambar 2.9 Warna Monokromatik

Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQeYYiK2VeAD_EvoYHpo2gbFCqILwV_S2eHMw&s

2.1.1.4 Tekstur

Menurut Landa (2011), tekstur merupakan kualitas taktil sebenarnya dari suatu permukaan atau simulasi dari kualitas suatu permukaan. Tekstur sendiri dalam dunia seni visual, terbagi menjadi dua yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Taktil merupakan tekstur yang memiliki kualitas taktil yang sebenarnya dan disentuh dan dapat dirasakan. Tekstur taktil juga disebut tekstur sebenarnya.

Sedangkan Visual adalah tekstur yang dibuat dengan tangan atau dipindai dari tekstur sebenarnya. Tekstur visual merupakan ilusi dari tekstur yang nyata.



Gambar 2.10 Tekstur

Sumber: <https://dkv.binus.ac.id/files/2014/10/Preview-Karya-part-2-Small-640x452.jpg>

2.1.2 Prinsip Desain

Berdasarkan Landa (2011) dalam bukunya, prinsip desain terdiri atas,

2.1.2.1 Format

Format dapat didefinisikan sebagai sebuah pengaturan untuk ukuran dalam penggunaan bidang tertentu yang memiliki peran penting dalam desain. Format biasanya digunakan dalam pembuatan poster, iklan, sampul, dan sebagainya.

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan salah satu prinsip desain yang menggunakan penerapan distribusi secara merata pada setiap unsur yang ada pada komposisi desain. Keseimbangan dalam desain dapat menciptakan kesan harmoni yang baik pada visual desain. Elemen-elemen desain memiliki peran penting dalam menciptakan keseimbangan yang tepat.

2.1.2.3 Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan faktor utama yang mengatur tujuan dalam penyampaian pesan pada suatu desain grafis. Hirarki visual digunakan agar audiens dapat diarahkan untuk memahami pesan serta elemen yang ada pada desain.

2.1.2.4 Ritme

Ritme dapat diciptakan melalui pola elemen visual yang berulang. Ritme diperlukan agar audiens dapat memahami pesan yang disampaikan melalui elemen visual yang diulang.

2.1.2.5 Kesatuan

Dalam pembuatan sebuah karya visual atau desain, elemen desain tidak dapat berdiri sendiri sehingga diperlukannya kesatuan dalam pembuatan desain agar audiens dapat memahami pesan yang akan disampaikan.

2.1.2.6 *Emphasis*

Emphasis merupakan cara agar suatu elemen visual terlihat lebih dominan dibandingkan elemen visual lainnya sehingga audiens dapat lebih fokus pada elemen visual tersebut.

2.1.3 *Layout*

Pengertian dari *layout* sendiri merupakan tata letak dari elemen-elemen visual atau desain yang berfungsi untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin dibawanya (Soleha dan Udjiyanto, 2020). Prinsip dasar *layout*:

2.1.3.1. *Sequence* (Urutan)

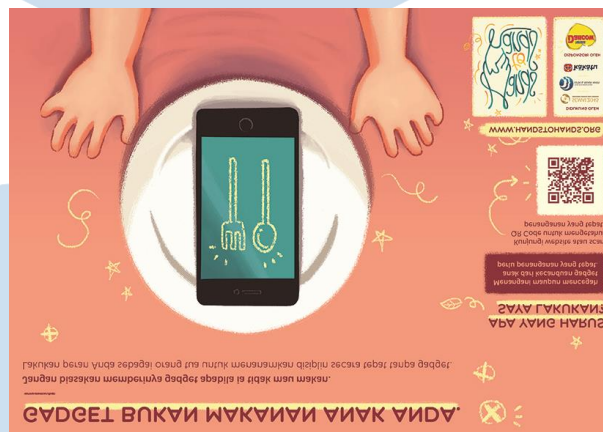
Sequence disebut juga sebagai hierarki atau *flow*. Dalam suatu karya, diperlukan suatu urutan yang perlu dibaca dari awal hingga akhir. *Sequence* membantu mengarahkan mata pembaca secara otomatis sehingga mempermudah penyampaian informasi secara berurutan.



Gambar 2.11 *Sequence*
 Sumber: <https://dkv.binus.ac.id/files/2016/07/gambar6.jpg>

2.1.3.2. *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis merupakan penekanan elemen-elemen visual yang berupa warna, bentuk, serta posisi atau letak. Digunakan untuk menonjolkan sesuatu yang ingin disampaikan.



Gambar 2.12 *Emphasis*
 Sumber: https://dkv.binus.ac.id/files/2016/07/plate-mate_01_assemble.jpg

2.1.3.3. *Balance* (Keseimbangan)

Balance adalah pembagian bobot elemen-elemen secara merata pada suatu bidang. Keseimbangan ini diperoleh dengan menempatkan elemen sesuai kebutuhan di posisi yang tepat, sehingga dihasilkan suatu kesan seimbang.



Gambar 2.13 Balance
 Sumber: <https://dkv.binus.ac.id/files/2016/07/gambar6.jpg>

2.1.3.4. Unity (Kesatuan)

Unity adalah prinsip kesatuan elemen-elemen desain dalam layout. Unity menekankan bagaimana elemen yang disusun dapat menimbulkan keselarasan sehingga karya yang dihasilkan terlihat harmonis secara keseluruhan.



Gambar 2.14 Unity
 Sumber: <https://dkv.binus.ac.id/files/2016/07/gambar4.jpg>

2.1.4 *Typography*

Menurut Sihombing (2001) dalam Sekarlaranti dan Junaedi (2013), tipografi dapat diartikan sebagai sebuah ilmu yang mempelajari tentang huruf. Ilmu ini dipelajari dalam desain grafis dan akan dijadikan pedoman dalam pemilihan tulisan pada suatu kemasan. Tipe-tipe huruf yang ada di dalam ilmu tipografi:

1) Huruf Serif

Tipe huruf yang mempunyai ciri khas yaitu memiliki garis kecil atau kait pada ujungnya hurufnya. Contoh: Times new roman, Garamond, dan Georgia.



Gambar 2.15 Serif

Sumber: <https://ikj.ac.id/wp-content/uploads/2023/11/IMG-20231108-WA0004-550x550.jpg>

2) Huruf Sans Serif

Tipe huruf yang mempunyai ciri khas yang keterbalikan dengan huruf serif yaitu tidak memiliki garis kecil atau kait pada ujung hurufnya dan berkesan modern dan kontemporer. Contoh: Franklin Gothic dan Century Gothic.

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 2.16 Sans Serif

Sumber: <https://ikj.ac.id/kronik-seni/bahasa-visual-bahasa-kampanye-pemilu/>

3) Huruf Script

Tipe huruf yang mempunyai ciri khas menyerupai tulisan tangan yang memberi glamor dan alami. Contoh: Freeport, Monotype Corsiva dan Lucida Handwriting.



Gambar 2.17 Script

Sumber: https://journals.itb.ac.id/public/journals/24/cover_issue_1003_en_US.jpg

Dalam proses pemilihan jenis huruf terdapat dua aspek penting yang harus diperhatikan:

1) Legibility

Legibility merupakan tingkat kemudahan pengenalan suatu tulisan. Ada beberapa elemen yang harus diperhatikan dalam pemilihan jenis huruf seperti *display* teks, panjang huruf (*x-height*), dan jenis huruf (serif dan sans serif) karena

dapat memengaruhi *legibility* dari suatu tulisan. Berdasarkan sejarah yang ada, huruf serif dikenal lebih *legible* dibandingkan dengan huruf sans serif. Penggunaan huruf serif banyak ditemukan di surat kabar karena tangkai huruf yang terdapat pada sans serif memudahkan pembaca dalam menyambungkan huruf-huruf yang ada. Berlainan dengan serif yang bentuknya memberikan kesan modern sehingga sering digunakan dalam media digital.

2) *Readability*

Readability merupakan tingkat kemudahan dan kenyamanan membaca pada jarak tertentu. Ada beberapa elemen yang harus diperhatikan dalam pemilihan jenis huruf seperti ukuran huruf, pengaturan spasi, pemilihan warna, dan hierarki huruf karena dapat memengaruhi *Readability* dari suatu tulisan.

2.1.5 *Illustration*

Menurut Wigan (2009) pada bukunya yang berjudul “The Visual Dictionary of Illustration”, Ilustrasi dapat menyampaikan sebuah konten secara visual agar dapat dipahami oleh pembaca melalui imajinasi. Ilustrasi juga mempunyai peran penting dalam berbagai hal seperti dekorasi, hiburan, komunikasi, Pendidikan dan inspirasi. Wigan juga menyampaikan bahwa ilustrasi dapat berperan sebagai sarana untuk berekspresi, menginterpretasi, dan berkomunikasi melalui suatu gambar pada suatu media. Jenis ilustrasi juga beragam seperti Iludtrasi naturalis, ilustrasi dekoratif, kartun, dan karikatur.

1) Ilustrasi Naturalis

Gambar ilustrasi naturalis merupakan suatu gambar yang mempunyai warna dan bentuk yang sama dengan kenyataan

tanpa adanya penambahan maupun pengurangan pada gambar tersebut.



Gambar 2.18 Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://images.app.goo.gl/8TnbkBbZoLkxJWCS7>

2) Ilustrasi dekoratif

Ilustrasi dekoratif merupakan gambar yang mempunyai fungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhankana atau dilebih-lebihkan.



Gambar 2.19 Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://images.app.goo.gl/4HjGRaEjoRkMRaLP8>

3) Kartun

Gambar kartun merupakan gambar yang memiliki bentuk-bentuk ciri khas tertentu atau yang bersifat lucu. Biasanya digunakan untuk majalah anak, cerita bergambar, atau komik.

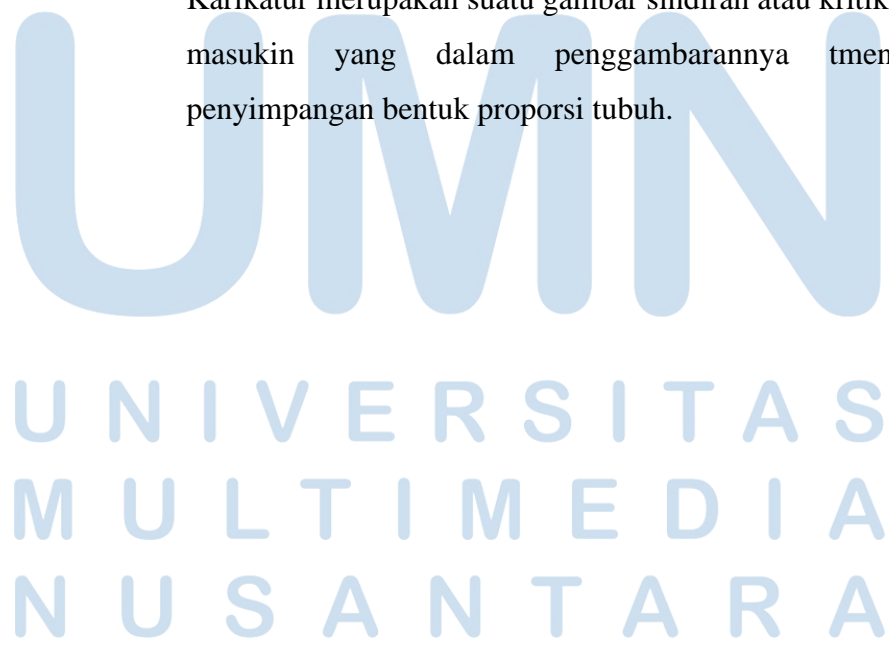


Gambar 2.20 Kartun

Sumber: https://dkv.binus.ac.id/files/2016/07/poster_forparent_assemble.jpg

4) Karikatur

Karikatur merupakan suatu gambar sindiran atau kritikan atau masukin yang dalam penggambarannya mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.





Gambar 2.21 Karikatur

Sumber: <https://images.app.goo.gl/MEiuib8Eag6Yx7CY8>

2.2 Kampanye

Menurut Adityawan (2015), kampanye merupakan kegiatan berkomunikasi yang diselenggarakan secara terlembaga. Kampanye umumnya diselenggarakan oleh lembaga atau organisasi seperti lembaga pemerintahan, kalangan swasta maupun lembaga swadaya masyarakat. Terdapat beragam tujuan diselenggarakannya kampanye. Tujuan ini biasa disebut '3A' yaitu *awareness*, *attitude*, serta *action*. Ketiga hal tersebut saling berpengaruh dan memiliki sasaran untuk mempengaruhi sesuatu dan dicapai secara bertahap agar dapat terjadi suatu perubahan.

Kampanye sendiri memiliki tiga jenis

1) *Product Oriented Campaigns*

Kampanye yang berorientasi pada sebuah produk tertentu. Umumnya kampanye ini terjadi pada lingkungan bisnis, komersial, seperti ketika terdapat peluncuran produk baru.

2) *Candidate Oriented Campaigns*

Kampanye yang berorientasi kepada kandidat, Umumnya dapat dilihat dalam keperluan politik seperti kampanye pemilu, kampanye penggalangan dana bagi partai politik.

3) *Ideologically of Cause Campaigns*

Kampanye yang berorientasi kepada tujuan-tujuan bersifat khusus, umumnya berdimensi sosial. Kampanye ini biasanya ditujukan untuk menangani masalah-masalah sosial melalui perubahan sikap dan perilaku public yang menjadi target sasaran kampanye. Contohnya adalah kampanye AIDS, kampanye keluarga berencana, dan lain-lain.

Terdapat dua jenis media yang digunakan untuk kampanye, yaitu:

- 1) Media cetak, yaitu media yang memberikan informasi berbentuk barang cetak dan digunakan untuk meningkatkan kesadaran dengan memberikan informasi mengenai suatu topik. Media cetak terdiri atas, koran majalah, brosur, pamphlet, dan lain-lain.
- 2) Media elektronik, merupakan media diakses melalui perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, computer, televisi, dan barang elektronik lainnya. Media ini dapat menjangkau target audiens yang lebih luas dan dapat mendapatkan respon yang lebih cepat. Media ini mencakup juga media-media seperti sosial media *dan in-game advertisement*.

2.3 Strategi Kampanye

Pada Perancangan ini, penulis menggunakan strategi kampanye berdasarkan AISAS yang ditemukan oleh Andree Pada bukunya *The dentsu way: secrets of cross switch marketing from the world's most innovative advertising agency*.

Strategi AISAS sendiri terdiri atas lima tahap yaitu:

1) *Attention*

Tahap ini, audiens sadar akan suatu barang atau jasa. Audiens sadar dapat berasal dari melalui penjelasan maupun iklan yang dilihat.

2) *Interest*

Tahap ini, audiens akan tertarik terhadap suatu produk maupun jasa yang diiklankan. Ketertarikan ini dapat menimbulkan rasa ingin

tahu atau daya tarik untuk mengetahui lebih lanjut akan produk maupun jasa yang telah diiklankan.

3) Search

Pada tahap ini, audiens memiliki rasa ketertarikan yang lebih mendalam terhadap produk dan jasa yang diiklankan. Audiens akan mencoba untuk mencari informasi lebih lanjut terhadap produk dan jasa tersebut.

4) Action

Pada tahap ini, audiens telah memiliki informasi yang diperlukan untuk memutuskan dan mempertimbangkan tindakan yang ingin dan akan dilakukan. Kampanye sendiri memiliki harapan agar audiens dapat melakukan tindakan yang diinginkan oleh pengirim pesan. Tindakan ini dapat berupa membeli suatu produk, perubahan pola pikir, dan lain-lain.

5) Share

Pada tahap ini, audiens membagikan informasi mengenai topik yang diangkat kepada orang-orang di sekitar terhadap pengalaman dan penilaian mereka.

Penyampaian pada kampanye ditujukan untuk mempengaruhi sasaran atau target populasi tertentu untuk ikut berperan. Tujuan kampanye dapat terpenuhi jika target sasaran memahami pesan yang disampaikan. Perencanaan pada kampanye berfokus kepada pesan yang akan dimasukkan dalam kegiatan kampanye itu sendiri. Bentuk penyampaian pesan yang ada pada kampanye bersifat komunikatif, informatif, persuasif dan koersif. Sifat tersebut dapat digunakan berdasarkan situasi dan target audiens yang akan dituju.

2.4 Helm

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), helm merupakan topi pelindung kepala yang dibuat dari bahan yang tahan benturan (dipakai oleh tantara, anggota pemadam kebakaran, pekerja tambang, pengendara sepeda motor, dan sebagainya). Berdasarkan Kompas.com helm terbagi menjadi enam jenis, yaitu:

1) Helm Cetok

Helm jenis ini merupakan helm yang tidak memiliki pelindung visor atau kaca depan



Gambar 2.22 Helm Cetok
Sumber: <https://www.kompas.com/>

2) Helm *Half Face*

Helm jenis ini memiliki kaca pada bagian depan tetapi tidak melindungi pada area rahang pengguna

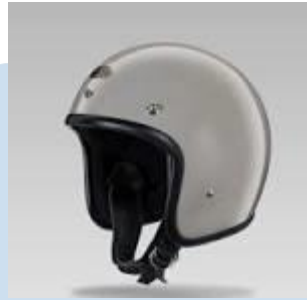


Gambar 2.23 Helm *Half Face*
Sumber <https://www.kompas.com/>

3) Helm *Open Face*

Helm jenis ini memiliki bentuk yang mirip dengan helm *half face* tetapi tidak memiliki visor. Selain itu, helm ini memiliki banyak motif dan pilihan aksesoris yang dapat dipilih dan disukai banyak pengendara motor klasik.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.24 Helm *Open Face*

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

4) Helm *Full Face*

Helm jenis ini dianjurkan untuk pengguna motor sport karena dapat menutup semua bagian kepala dan rahang pengguna.



Gambar 2.25 Helm *Full Face*

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

5) Helm Modular/*Flip Up*

Helm jenis ini merupakan perpaduan helm *half face* dan helm *full face*. Pada bagian rahang dan visornya dapat diangkat ke atas sehingga dapat digunakan sebagai helm *full face* maupun helm *half face*

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 2.26 Helm *Modullar/Flip Up*
Sumber: <https://www.kompas.com/>

6) Helm *Off Road*

Helm jenis ini biasa digunakan untuk menggunakan motor trail dan tidak dianjurkan untuk berkendara dalam kecepatan tinggi karena bentuknya yang tidak aerodinamis.



Gambar 2.27 Helm *Off Road*
Sumber: <https://www.kompas.com/>

Penggunaan helm sendiri diatur dalam Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkuran Jalan (LLAJ). Berdasarkan yang tertera pada Pasal 106 Ayat 8 UU LLAJ, semua orang yang mengendarai sepeda motor dan penumpangnya wajib mengenakan helm sesuai Standar Nasional Indonesia (SNI). Peenggunaan helm juga diperlukan untuk menjaga keselamatan

pengendara ketika menggunakan sepeda motor. Penggunaan helm juga dapat melindungi kita dari berbagai hal, seperti:

1) Benturan

Ketika berkendara, pengendara sebaiknya menggunakan helm untuk mencegah hal-hal yang dapat mengancam hal-hal yang tidak diinginkan. Salah satunya adalah kecelakaan lalu lintas. Penggunaan helm dapat melindungi kepala ketika terjadi benturan dan dapat meminimalisir resiko yang dapat terjadi pada kepala ketika terjadi benturan.

2) Gangguan Kesehatan

Ketika menggunakan helm, kaca pada helm dapat melindungi bagian mata dan hidung pengendara sehingga terlindung dari angin dan debu. Selain itu, dapat mengurangi terhirupnya asap dan polusi dari jalanan dan knalpot sepeda motor lain. Ketika tidak menggunakan helm, polusi dapat mengenai wajah dan dapat menyebabkan iritasi mata ataupun jerawat.

3) Cuaca Tidak Menentu

Mengendarai motor dengan menggunakan helm dapat melindungi kepala dari paparan langsung sinar matahari. Selain itu, ketika turun hujan, helm dapat meminimalisir kebasahan sehingga dapat terhindar dari resiko sakit kepala dan masuk angin.

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