

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Dalam bab ini dipaparkan sejumlah teori dasar dan prinsip Desain Komunikasi Visual yang relevan dengan proses penciptaan asset buku panduan PRO-STEP. Seluruh landasan teoritis yang dipilih sebagai acuan ilmiah untuk mendukung setiap keputusan kreatif selama proses perancangan berlangsung. Tujuannya agar hasil akhir sampul buku panduan ini mampu menyampaikan pesan administrasi magang secara fungsional, komunikatif, dan menarik bagi mahasiswa.

2.1 *Graphic Design*

Menurut Robin Landa (2019, hlm. 1), desain grafis - atau yang sering disebut sebagai desain komunikasi visual - adalah sebuah disiplin seni visual profesional yang menggunakan kombinasi kata dan gambar untuk menyampaikan pesan, membuat konten menjadi mudah dibaca dan diakses, serta memberikan dampak tertentu kepada audiens atau konsumen. Bidang ini berfokus pada penciptaan konsep yang menjadi fondasi bagi pemilihan dan pengorganisasian elemen visual agar informasi dapat diterima dengan jelas oleh publik (Landa, 2019, hlm. 1).

Sejalan dengan pengertian tersebut, Timothy Samara (2023, hlm. 1) menjelaskan bahwa setiap proyek desain melibatkan proses pemecahan masalah baik pada level visual maupun organisasional. Semua komponen desain, termasuk gambar, teks, simbol, hingga data tabel, harus menyatu untuk dapat berkomunikasi sebagai sebuah totalitas yang utuh (Samara, 2023, hlm. 1). Desainer grafis bertugas mengelola kompleksitas informasi ini melalui sistem yang terstruktur guna menciptakan bentuk yang lebih teratur dan sistematis (Samara, 2023, hlm. 1).

2.2 *Colour Theory*

Menurut Sean Adams (2017, hlm. 14), teori warna adalah kumpulan parameter yang memberikan panduan dalam mencampur warna serta membantu desainer memahami interaksi antarwarna. Tujuan utama dari penerapan teori ini adalah untuk menjelaskan hubungan antarwarna guna menciptakan harmoni dan daya tarik visual yang kuat dalam sebuah karya. Adams (2017, hlm. 5) juga menekankan bahwa desainer harus memiliki kemampuan untuk menjelaskan alasan rasional di

balik pemilihan sebuah palet warna agar pesan yang disampaikan sesuai dengan tujuan proyek.

Secara teknis, warna memiliki tiga properti fisik independen yang harus diukur untuk mendeskripsikan warnanya secara penuh. Menurut Sean Adams (2017, hlm. 13), tiga atribut tersebut adalah *hue* (posisi warna dalam spektrum), saturasi (intensitas atau kemurnian warna), dan *brightness* atau *value* (tingkat kecerahan atau kegelapan relatif). Pengaturan kontras yang tepat melalui nilai kecerahan (*value*) sangat krusial agar elemen utama dalam desain dapat terlihat dengan jelas dan menarik perhatian konsumen atau audiens.

Di sisi lain, Kassia St. Clair (2017, hlm. 14) menyatakan bahwa warna harus dipahami sebagai kreasi budaya yang subjektif, di mana persepsi terhadap sebuah warna sering kali merupakan hasil dari kesepakatan sosial dan pengalaman manusia. Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai bahasa visual yang mampu mempengaruhi emosi, alam bawah sadar, serta membawa makna simbolis tertentu bagi konsumen.

2.3 *Layout and Composition*

Komposisi didefinisikan sebagai keseluruhan properti spasial dan struktur yang dihasilkan dari pengaturan elemen-elemen grafis, seperti tipografi dan citra, yang saling berinteraksi dalam sebuah format untuk berkomunikasi secara visual (Landa, 2019, hlm. 133). Robin Landa (2019, hlm. 25) merumuskan sistem HAUS (*Hierarchy, Alignment, Unity, Space*) sebagai empat prinsip esensial dalam menciptakan tata letak yang efektif. Hirarki visual berfungsi mengarahkan pandangan audiens dengan menentukan elemen mana yang harus dilihat pertama kali melalui penggunaan kontras ukuran, bentuk, maupun warna (Landa, 2019, hlm. 25). Sementara itu, penyelarasan (*alignment*) bertindak sebagai arsitektur dasar yang menciptakan hubungan visual terstruktur antar elemen agar komposisi tetap stabil dan menyatu (Landa, 2019, hlm. 26).

Sejalan dengan prinsip tersebut, penerapan sistem *grid* atau kisi-kisi menjadi metode utama untuk memperkenalkan keteraturan sistematis ke dalam tata letak (Samara, 2023, hlm. 1). Timothy Samara (2023, hlm. 1) menjelaskan bahwa *grid*

membantu desainer mengelola kompleksitas informasi dengan menyatukan gambar, teks, dan simbol ke dalam satu totalitas yang utuh. Melalui pembagian ruang yang konsisten, *grid* memastikan adanya kohesi visual serta memudahkan navigasi pengguna dalam memahami alur informasi yang disajikan (Samara, 2023, hlm. 1). Selain mengatur penempatan objek, *grid* juga berfungsi mengelola "ruang putih" atau ruang negatif sebagai elemen yang sama pentingnya dengan elemen positif untuk memberikan area peristirahatan visual bagi mata pengguna (Samara, 2023, hlm. 82).

Aspek krusial lainnya dalam keberhasilan sebuah tata letak adalah penerapan prinsip *figure and ground* untuk membedakan antara objek utama dengan latar belakangnya (Adams, 2017, hlm. 79). Sean Adams (2017, hlm. 78) menekankan bahwa pengaturan kontras nilai yang tinggi sangat penting untuk menciptakan titik fokus (*focal point*) yang mampu menarik perhatian pengguna secara instan. Kesatuan (*unity*) dalam desain tercapai ketika seluruh bagian dari solusi desain grafis bekerja secara selaras dengan tujuan komunikasi yang sama (Landa, 2019, hlm. 26). Pemahaman yang mendalam terhadap interaksi antara bentuk, warna, dan ruang ini sangat krusial bagi seorang desainer untuk menghasilkan karya yang komunikatif, estetis, dan fungsional (Landa, 2019, hlm. 23).

2.4 Shape Theory

Menurut Robin Landa (2019, hlm. 19), bentuk (*shape*) didefinisikan sebagai area dua dimensi yang tertutup dan terkonfigurasi, yang diciptakan oleh garis atau diisi dengan warna, nada (*tone*), maupun tekstur. Bentuk merupakan elemen fundamental dalam komunikasi visual yang digunakan untuk membangun citra, pola, serta hubungan desain guna menyampaikan konsep desainer secara visual. Landa menjelaskan bahwa pada dasarnya seluruh bentuk berasal dari tiga garis besar dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran, yang masing-masing memiliki bentuk volumetrik koresponden berupa kubus, piramida, dan bola (Landa, 2019, hlm. 20).

Dalam klasifikasinya, Landa membagi bentuk ke dalam beberapa kategori berdasarkan karakteristik visual dan maknanya. Bentuk representasional atau figuratif adalah bentuk yang dapat dikenali karena menyerupai objek nyata yang ada di alam, sementara bentuk non-objektif atau abstrak adalah bentuk ciptaan yang tidak secara harfiah mewakili orang, tempat, atau benda tertentu (Landa, 2019, hlm. 20). Selain itu, terdapat bentuk geometris yang bersifat kaku dan terukur, serta bentuk organik atau kurvilinear yang lebih cair dan menyerupai bentuk-bentuk yang ditemukan di alam.

Lebih lanjut, dalam konteks desain grafis, Landa menekankan bahwa huruf, angka, dan tanda baca juga berfungsi sebagai bentuk tipografi yang menyimbolkan bahasa (Landa, 2019, hlm. 22). Pengolahan bentuk-bentuk ini tidak dapat dilepaskan dari prinsip *figure/ground* (ruang positif dan negatif), di mana desainer harus mempertimbangkan bagaimana sebuah bentuk (*figure*) berinteraksi dengan latar belakangnya (*ground*) (Landa, 2019, hlm. 21). Pemahaman yang mendalam terhadap interaksi bentuk dan ruang ini sangat krusial bagi seorang desainer untuk menciptakan komposisi yang stabil, memiliki hirarki visual yang jelas, serta menarik perhatian pengguna (Landa, 2019, hlm. 23).

