BAB II

TINJAUAN UMUM ADVERTISING

2.1 Pengertian Advertising

Advertising berasal dari kata *advere* atau *iklan*, dimana secara umumnya diartikan sebagai pemberitahuan atau pesan yang dimuat dalam penerbitan pers. (Kamus Pendidikan, Pengajaran dan Umum).

Sedangkan, iklan berasal dari kata advertisement yang berarti pesan komunikasi di media yang pemasangannya dilakukan atas pembayaran. (Kamus Istilah Periklanan Indonesia)

Pengertian iklan menurut beberapa pendapat :

1. Pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media. (Renald Kasali, Manejemen Periklanan)
2. Frank Jefkins ; introduction to Marketing, Advertising and Public Relation berpendapat bahwa advertising aims to persuade people to buy (iklan lebih diarahkan untuk membujuk orang supaya membeli)

Sedangkan masyarakat periklanan Indonesia mendefinisikan iklan sebagai segala bentuk pesan tentang suatu produk yang disampaikan lewat media, ditujukan kepada sebagian atau seluruh masyarakat. (tatakrama dan tata cara iklan Indonesia)

2.2 Definisi Proyek

Proyek adalah suatu kegiatan investasi yang mengubah sumber-sumber untuk memberikan keuntungan setelah beberapa periode. Dalam ilmu desain di dunia periklanan khususnya, istilah proyek berarti sebuah 'order' atau "pekerjaan" yang harus dikerjakan dengan sedemikian rupa sehingga mampu memberikan keuntungan bagi kedua belah pikhak, yaitu klien sebagai pemberi proyek dan perusahaan sebagai penggarap proyek.

2.3 Beberapa cara dalam mendapatkan proyek.

Sebuah biro periklanan akan diketahui keberadaannya dan dikenal kualitas kerjanya apabila sudah mengerjakan pekerjaan yang berlanjut dengan hasil yang baik. Hal tersebut akan berjalan dengan sendirinya serta akan menyebar luas tentang keberadaaan biro periklanan tersebut, sehingga khirnya nanti suatu pekerjaan desain akan bermunjulan dan dipercayakan pada tangan – tangan handal biro iklan tersebut.

Akan tetapi pada kenyataannya, cara mendapatkan pekerjaan desain (proyek atau order) tidak akan mengalir sendirinya apabila tidak dilakukan promosi untuk awal mula berdirinya sebuah perusahaan yang bergerak dalam advertising. Hal ini terjadi dalam perusahaan PadupaDanKan. Perusahaan ini baru berdiri 4 tahun, oleh karena itu keberadaanya pun belum begitu dikenal dan bukan perusahaan yang besar.

Adapun beberapa cara yag dilakukan peusahaan dalam mendapatkan proyek seak awal hingga sekarang yaitu :

1. Mouth by mouth

Keberadaan dan spesifikasi pekerjaan yang dilakukan perusahaan diberitahukan melalui pembicaraan antar teman dan atau relasi secara non – formal.

2. Kepercayaan

Setelah cukup dikenal dan mendapatan proyek, kemudian perusahaan berusaha mengerjakan setiap pekerjaan semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang sempurna, bagus dan sesuai dengan keinginan klien puas dan reputasi perusahaan pun menjadi baik. Dengan demikian diharapkan akan menjadi kelanjutan yang baik pula bagi perusahaan.

2.4 Hal yang diperhatikan dalam perancangan desain

Elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain sangat penting bagi para desainer komunikasi visual karena masing-masing memiliki karakter khusus

yang bisa dimanfaatkan dalam proses perancangan yang sistematis. Oleh karena itu para desainer perlu mempelajari teorinya dan kemudian mengimplementasikan. Unsur-unsur estetika tersebut yang disusun dalam suatu kesatuan organisasi yang baik akan menghasilkan karya desain yang mengesankan.

Keindahan desain komunikasi visual mengandung unsur - unsur estetika yang terdiri dari: (1) garis; (2) bentuk; (3) waran;(4) cahaya;(5) ruang; (6) tekstur; (7) keseimbangan; (8) keserasian; (9) proporsi; (10) skala; (11) irama,disamping fungsi teknik dan pesan yang terkandung.

Elemen - elemen desain tersebut banyak kaitannya terutama pada saat menyusun lay out. Sifat - sifat tiap elemen perlu dipelajari untuk memudahkan pemahaman beserta aplikasinya. Sedang unsur warna dan cahaya mengingat penjelasanya sangat luas, maka sengaja tidak dibahas dan akan dijelaskan pada hands out tersendiri.

1. Garis

Secara umum garis terdiri dari unsur - unsur titik yang juga mempunyai peran tersendiri, unsur titik juga bisa ikut mendukung keindahan. Bentuk garis bisa bersifat lurus atau lengkung, namun keduanya mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda. Antar garis lurus dan garis lurus lainnay juga bisa berbeda. Misalnya berbeda dalam tekanan, ketebalan dan letak. Masing -masing akan memilki karakter tersendiri. Sifat garis yang umum dikenal yaitu lurus, lengkung dan bersudut.dslsm penggunaan, mempunyai arah seperti horizontal, vertikal, diagonal atau miring. Garis pun mempunyai dimensi seperti tebal, tipis, panjang, dan pendek, juga saling berhubungan dalam bentuk garis paralel atau sejajar, garis memancar atau radiasi dan garis yang saling berlawanan. Selanjutnya garis dalam desain komunikasi visual berperan untuk pemberian aksen sebagai, pembatas dan kolom.

2. Bentuk

Istilah bentuk atau form digunakan untuk menyatakan suatu bangun atau shape yang tampak dari suatu benda. Sebenarnya bentuk, masa dan area, mempunyai arti yang sama. Begitu juga shape bisa di artikan sebagai form, khususnya untuk benda - benda yang bersifat dua dimensional. Istilah " masa" lebih dikaitkan dengan benda - benda yang berbentuk dua maupun tiga dimensional. Bentuk atau form adalah tubuh atau masa yang berisi garis

- garis. Sedangkan garis adalah bagian tepi atau garis pinggir bentuk suatu benda atau bia disebut " kontur benda ". Kontur memperlihatkan kepada kita bangun ataua gerakan dari bentuk itu sendiri. Sebagai contoh, umpama sepatu; bentuknya adalah sepatu, tetapi konturnya yang menunujukan kepada kita jenis dari sepatu itu sendiri, apakah itu sepatu olah raga, sepatu dansa, sepatu pantai,sepatu untuk wanita, pria atau anak - anak.

Garis lurus dan lengkung termasuk elemen benda; tanpa bentuk, tetapi garis - garis tersebut dapat menjelaskan suatu bentuk; dengan menyusun garis, horizontal dan vertikal yang sama panjang akan terjadi suatu bangun bujur sangkar.

Dengan cara yang sama, bentuk-bentuk lengkung yang disusun mengelilingi suatu pusat akan membentuk suatu bangun berupa lingkaran, sedangkan garis-garis dagonal yang sama panjang dapat membentuk suatu segitiga sama sisi.

Semua bangun tersebut, bujur sangkar, lingkaran dan segitiga sama sisi merupakan sebagian dari bentuk dasar yang dipergunakan untuk mendesain. Bentuk suatu benda bisa bersifat dua dimensional, yaitu datar tanpa ketebalan, atau bersifat tiga dimensional yang mempunyai ketebalan yang padat

Bentuk dasar lain yang bersifat dua dimensional yaitu lonjong oval, empat persegi panjang, trapesium, jajaran genjang, poligon dan heksagon. Sedangkan yang bersifat tiga dimensional adalah kerucut, kubus, silinder, prisma, piramida dan bola. Semua bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan satu dengan yang lainnya untuk menciptakan suatu karya desain

3. Ruang atau Space

Ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga tersa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Kesan adanya jarak praktis tidak ada setelah ada kapal terbang, kapal laut, kereta api, mobil, dan yang terakhir kapal angkasa luar, yang dengan cepat bisa sampai pada tujuan.

Ruang dalam memang tidak terlihat, tetapi bisa menjadi nyata, dengan keberadaan benda-benda serat permukaan yang membatasi dan menegaskannya. Sebuah patung dapat dinikmati keberadaannya dalam

ruang berkat bantuan cahaya yang meneranginya dan terjadinya bayangan, sehingga menonjolkan bentuknya yang tiga dimensional. Seorang pelukis menggunakan perspektif untuk membuat permukaan datar seolah-olah terdiri dari bidang-bidang yang saling berhubungan.

Hubungan antar ruang merupakan bagian dari perencanaan desain, apakah itu berupa jarak antar huruf atau huruf dengan gambar yang terletak pada sebidang kertas. Ruang sebagai latar belakang dari suatu objek juga perlu dolah. Umpamanya dengan memberi warna, tekstur, dan lain-lain.

4. Tekstur

Tekstur adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan, seperti kasar, mengkilap, pudar atau kusam, yang dapat diaplikasikan secara kontras, serasi atau berupa pengulangan-pengulangan untuk suatu desain. Tekstur bisa berasal dari bahan serat alami maupun bahan buatan dari pabrik atau oleh manusia. Pada umumnya tekstur berkaitan dengan indra peraba, tetapi juga dengan indra penglihatan. Teksturv akan tampak jelas tergantung pada cahaya serta bayangannya atau disebabkan oleh ilusi optis.

Kualitas dan sifat permukaan yang disebut tekstur meliputi semua jenis permukaan bahan atau benda.

Dalam pengguna tekstur disusun secara serasi atau kontras, tetapi secara kontras hasilnya akan lebih emnarik daripada kombinasi dengan tekstur yang serupa. Memang dibutuhkan keterampilan tersendiri dalam menggabungkan bermacam-macam tekstur pada karya desain, dan sulitnya tidak ada aturan khusus mengenai hal tersebut.

Masih banyak masalah-masalah lain mengenai elemen-elemen desain, yang ikut mempengaruhi kualitas perancangan. Karya grafis yang indah dengan kualitas yang memuaskan bisa terjadi karena berhasil mengekspresikan suatu citra yang benar. Keberhasilan tersebut adalah sebagai hasil pertimbangan yang cerdas dalam memanfaatkan prinsip-prinsip serta elemen-elemen desain secara tepat, dengan memahami keterbatasan sifat bahan.

Prinsip-prinsip desain yang ikut menentukan yaitu (1) keseimbangan; (2) keserasian; (3) proporsi; (4) skala; (5) irama.

Prinsip-prinsip dasar tersebut berlaku untuk segala macam karya desain, yang apabila dibarengi dengan kreatifitas yaitun suatu kemampuan tambahan untuk lebih memehami aplikasi prinsip-prinsip desain, diharapkan menghasilkan karya-karya yang menonjol. Kemampuan untuk bisa merasakan apa yang disebut baik, buruk, indah ataupunjelek disebut selera atau taste. Kemampuan menilai yang diperoleh oleh banyaknya kesempatan untuk memilih, akan sangat berguna untuk dipelajari dan dikembangkan.

1. Keseimbangan atau Balance

Prinsip dasar dari komposisi yaitu keseimbangan paling mudah dikenal, atau dilihat. Bilaman dua benda dengan berat sama diletakkan pada jarak yang sama terhadapsuatu sumbu khayal (maya), maka objek yang ada pada kedua belah sisi dari garis maya tampak seolah-olah berbobot sama.

Keseimbangan bisa terjadi secara fisik maupun secara optis. Untuk menghayatinya hanya diperlukan suatu titik atau sumbu khayal, guna menentukan letak objek-objek atau masa-masa yang akan disusun menurut prinsip keseimbangan. Prinsip ini juga merupakan prinsip utama yang menghasilkan kesan tentang keteraturan. Bentuk keseimbangan yang paling sederhana yaitu keseimbangan simetris terkesan resmi atau formal. Sedang keseimbanagan asimetris terkesan tidak resmi atau informal, tetapi tampak lebih dinamis.

2. Keserasian atau Harmony

Keserasian adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan di anatra bagian-bagian suatu karya. Keserasian adalah suatu usaha menyusun berbagai macam bentuk , bangun, warna, tekstur dan elemen-elemenl lainyang disusun secara seimbang dalam suatu dalam suatu susunan komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Keseimbangan sering dicapai dengan mengkombinasikan berbagai elemen yang sifatnya sama, misalnya kesamaaan dalam skala dan bentuk; dan apabila skala dan bentuk tersebut berbeda, maka kemungkinan yang juga bisa dicapai adalah dengan warna yang sama.

Keserasian juga dapat dicapai melalui kesamaan arah, umpamannya arah dari garis horizontal, vertikal, diagonal, ataupun lengkung. Kesamaan bentuk atau bangun, walaupun kemungkinan ukurannya berbeda; biasanya dibuat dengan tekstur yang sifatnya sama. Seperti kita ketahui di alam

terdapat bermacam-macam tekstur yang bisa dipadukan agar tampak serasi. Walaupun keserasian merupakan upaya mencapai suatu kesatuan dalam penampilan tetapi juga diperlukan variasi-variasi, agar tidak berkesan monoton dan membosankan.

3. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingann anatara suatu bagian dari suatu objek atau komposisiterhadap bagian yang lain atau terhadap keseluruhan objek atau kompoisi.

Ada kemiripan pengertian dengan skala, hanya unsur proporsi tidak berdiri sendiri, melainkan selalu dikaitkan dengan ukuran objek lain yang telah diketahui sebelumnya. Misalnya, ukuran huruf yang serasi untuk brosur, tampak tidak sesuai atau kurang proporsional untuk poster.

Bangsa mesir kuno, yang kemudian diikuti oleh bangsa Yunani dan Romawi telah memanfaatkan sistem rasio dan modul dalam membuat karya-karya seni untuk desain-desain yang bersifat dua dimensional.