

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

II.2 Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan suatu rangkaian penyajian informasi dan pesan kepada pihak lain menggunakan media berlandaskan penglihatan kita yang dapat dimengerti (Sless, 1981, h.15).

Dari pendapat diatas bisa mengambil contoh seperti rambu lalu lintas atau penanda ikon yang ada pada toilet pria dan wanita, hal tersebut sudah tergolong dalam bentuk komunikasi visual termasuk rambu–rambu lalu lintas dan hal-hal lainnya yang berupa visualisasi yang dipakai untuk menyampaikan suatu arti, makna, dan pesan.

II.3 Layout (Tata Letak)

Sebelum dibuatnya suatu desain perlu dipahami beberapa prinsip–prinsip dasar layout sehingga tujuan dan fungsi dari desain yang akan dibuat tersampaikan baik secara informasi maupun estetika karena penempatan tata letak yang nyaman untuk dilihat ini biasa disebut Hierarki, Hierarki dalam desain menurut Landa, Gonella, and Brower (dalam Rochmawati, 2019) adalah cara untuk mengarahkan perhatian pembaca pada sesuatu. Ini juga merupakan cara untuk menunjukkan pentingnya informasi. Desainer dapat menggunakan kontras untuk memandu pembaca membaca informasi dan gambar dalam urutan yang diperlukan. prinsip–prinsip *layout* terdiri dari enam bagian seperti menurut Rustan (2010, h.74) diantaranya:

1. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Prinsip desain ini adalah penyampaian pesan dan tujuan desainnya dapat tersampaikan secara tidak berlebihan dan tidak kurang seperti pemilihan huruf serta warna yang dipakai cukup menggunakan dua sampai tiga jenis saja di sebuah desain dan tidak lebih.

2. Kejelasan (*Clarity*)

Dalam mendesain sesuatu, elemen–elemen yang ada di dalam desain tersebut tentunya harus memiliki kejelasan dalam bentuk maupun kata agar si penerima pesan dapat mengerti pesan yang akan disampaikan.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Dalam prinsip ini diajarkan bahwa komponen–komponen yang ada dalam suatu desain harus tampil seimbang dan meletakkan komponen tersebut pada tempat yang tepat agar memberikan kesan yang seimbang.

4. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip ini adalah prinsip hubungan yang divisualisasikan yang dapat berupa arah, warna dan lain–lain sehingga membuat kepaduan dan menghasilkan team yang kuat

5. Penekanan (*Emphasis*)

Prinsip dari penekanan ini adalah adanya sesuatu yang ditonjolkan dalam bidang tersebut yang menjadi pusat perhatian orang yang melihat bisa berupa dari segi warna, bentuk atau apapun yang membuat perhatian orang yang melihat tertuju pada hal tersebut.

6. Irama (*Rhythm*)

Dalam prinsip ini terdapat sesuatu yang berirama atau terjadinya pengulangan secara konsisten di dalam desain tersebut, sebagai contohnya adalah gerak ombak di laut atau barisan semut yang biasa ada.

II.3.1 Elemen *Layout*

Setiap karya desain atau media cetak maupun digital dalam pembuatannya pasti terdapat elemen–elemen *Layout* seperti foto dan teks. Tujuan dari penerapan *layout* ini adalah agar penyampaian informasi dapat diterima dengan tepat dan kenyamanan pembaca dan kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan. Ada

beberapa elemen layout yang dijelaskan menurut Rustan (2008, h.28) yaitu yang pertama adalah elemen teks:

- **Judul**
Merupakan suatu teks awalan yang biasa ada di *Layout* yang berukuran besar untuk pembeda dengan elemen *Layout* yang lainnya.
- **Deck**
Deck merupakan suatu teks atau beberapa kalimat yang menjelaskan tentang topik yang akan dibicarakan dalam *body text*.
- **Byline**
Teks nama penulis yang biasa diletakkan lebih awal sebelum *bodytext* atau di akhir konsep.
- **Body Text**
Penjelasan skrip/artikel dan termasuk bagian *Layout* yang berpengaruh memberi informasi pada topik pembicaraan yang ada didalamnya.
- **Subjudul**
Artikel yang panjang biasanya menggunakan lebih dari satu segmen, subjudul merupakan judul dari segmen–segmen tersebut,.
- **Pull Quotes**
Suatu kalimat informasi penting yang ingin ditekankan dalam suatu halaman
- **Caption**
penjelasan singkat yang disertai elemen visual yang kalimatnya berukuran lebih kecil dari kalimat lainnya.
- **Callouts**
Callouts merupakan bagian yang biasanya memiliki garis-garis yang menghubungkannya dengan bagian elemen visualnya seperti contohnya balon kata.
- **Initial Caps**
Huruf awal suatu paragraf yang ukurannya besar. *Initial caps* juga berperan sebagai penyetel bagian-bagian suatu *layout*.

- *Indent*
Jajaran awal baris yang menjorok ke dalam kalimat. *hanging indent* yaitu kebalikan dari *Indent* yaitu menjorok keluar.
- *Lead Line*
Kata awal pada baris pertama yang dibedakan atribut hurufnya.
- Spasi antar Paragraf
Untuk membedakan paragraph yang pertama dan selanjutnya yang diberikan spasi.
- *Header & Footer*
Header merupakan wilayah dibagian atas margin dan kertas, sedangkan footer merupakan kawasan di bawah margin dan kertas.
- *Running Head*
Judul buku, bab atau topik yang sedang dibaca atau bisa nama pengarang dan informasi yang ditempatkan berulang-ulang pada tiap halaman yang posisinya tidak berubah
- Catatan kaki (*footnote*)
Merupakan kalimat yang berisi detail informasi yang ada di halaman di atasnya dalam Sebagian tulisan tertentu.
- Nomor Halaman
Sebuah angka yang menginformasikan lokasi pembahasan dan memudahkan pembaca mengingatnya.
- *Jumps*
Untuk artikel yang panjang yang biasanya kalimat yang menginformasikan teks kelanjutan bacaannya yang biasa ada di bagian bawah teks yang sudah dibaca
- *Nameplate*
Nama tabloid, surat kabar, majalah yang biasa diletakkan dibagian atas halaman depan.
- *Masthead*
Area halaman yang berisi informasi tentang penulis atau penerbit atau kontributor.

Elemen *Layout* yang kedua adalah elemen visual, elemen visual merupakan sesuatu yang bukan teks yang terdapat pada suatu *layout*. Contohnya yang biasa digunakan dalam poster film adalah foto sebagai ilustrasi atau ilustrasi yang dibuat *software* komputer untuk diterapkan di dalam posternya.

II.4 Unsur Desain

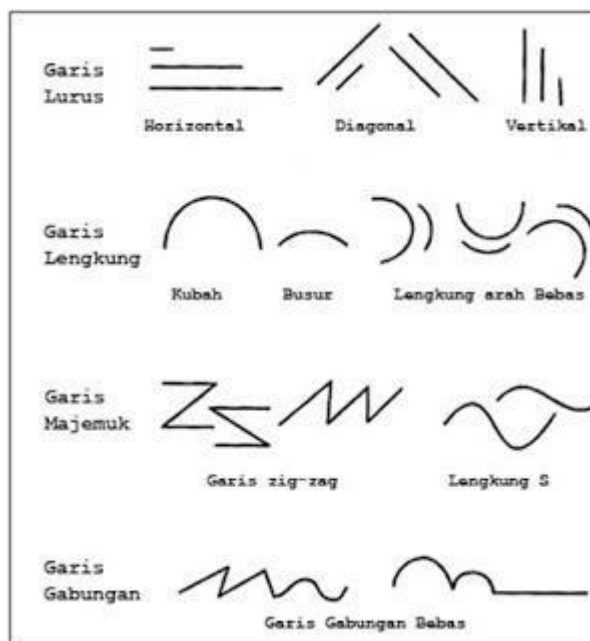
Dikutip dari Praktis (2018) unsur–unsur desain adalah hal penting dalam pembuatan suatu desain demi membuat desain tersebut menarik dan informatif secara visual karena semuanya merupakan unsur yang berhubungan satu sama lain didalam suatu karya.

Desain yang terlalu menekankan fungsinya tanpa memasukan estetika atau keindahan tidak akan terlalu dilirik oleh si penerima pesan atau orang yang melihat karena kurang menarik dan *eye catchy* untuk suatu desain visual. Maka unsur desain ini adalah sebagai kombinasi dalam pembuatannya agar menjadi kombinasi yang lebih indah.

II.4.1 Garis

Garis adalah elemen dasar dalam desain serta garis termasuk elemen dasar dalam desain, maknanya bukan sekedar goresan, karena garis memiliki ritme dan dapat menghasilkan kesan simbolis dalam visualisasi, karena setiap garis memiliki karakter dan kesan yang berbeda.

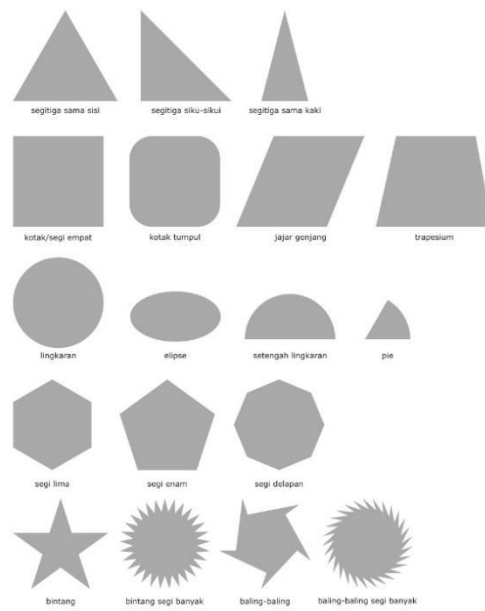
Terdapat empat jenis garis yang memiliki kesan terhadap psikologi yang berbeda yaitu garis lurus, garis lengkung, garis majemuk dan garis gabungan, seperti contohnya garis lurus *vertical* maupun *horizontal* terkesan tegas dan kaku sedangkan garis lengkung memiliki kesan halus, lembut dan gemulai. Sebagai contoh visualnya dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar II.1 jenis–Jenis garis
 Sumber: <https://1.bp.blogspot.com>
 (Diakses Pada 18 April 2021)

II.4.2 Bentuk

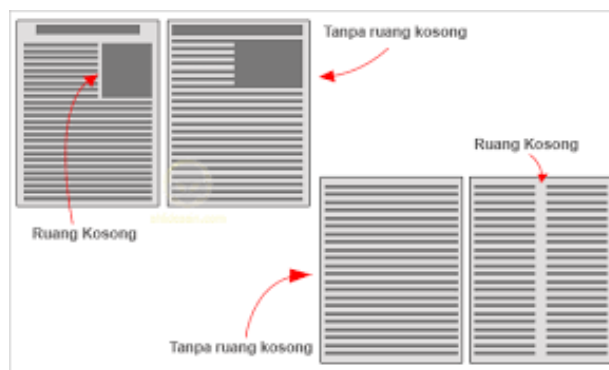
Bentuk dapat dihasilkan dari garis yang dihubungkan dengan berbagai rupa yang merupakan suatu wujud ruang dan memiliki dua atau tiga dimensi yang biasa disebut dwimatra untuk dua dimensi dan trimatra untuk tiga dimensi. Beberapa bentuk dasar yang biasa diketahui masyarakat adalah bulat, segitiga dan kotak.



Gambar II.2 Jenis-jenis bentuk
 Sumber: <http://1.bp.blogspot.com/>
 (Diakses Pada 18 April 2021)

II.4.3 Ruang (*Space*)

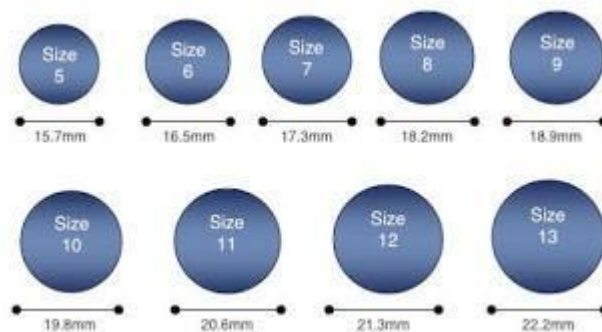
Space atau ruang ini adalah dimaksudkan untuk memasukan bidang kosong kedalam elemen–elemen desain berupa gambar, latar belakang dan text agar terlihat rapih atau memberi kesan “berhenti”. Unsur ruang ini sangat berpengaruh dalam penerapan pada desain sehingga menampilkan suatu estetika seperti contoh pada gambar dibawah.



Gambar II.3 Penerapan ruang kosong
 Sumber: <https://4.bp.blogspot.com>
 (Diakses pada 18 April 2021)

II.4.5 Ukuran

Ukuran dalam desain yaitu sesuatu yang penting karena merupakan hal yang mendefinisikan ukuran suatu objek dalam desain tersebut. Desainer harus mempertimbangkan dan menjadi penentu objek apa yang harus ditonjolkan dalam desainnya yang akan menunjukkan penekanan (*emphasis*) terhadap objek tersebut sehingga orang yang melihat mengetahui sesuatu yang harus dibaca atau dilihat lebih dulu dalam desain tersebut.



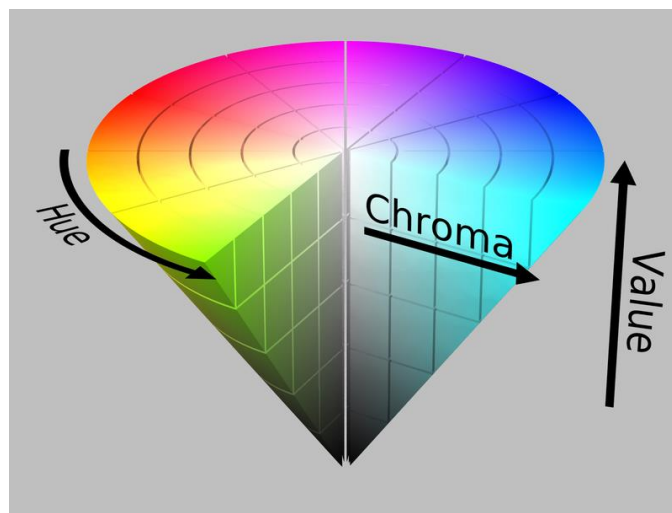
Gambar II.4 Perbandingan ukuran
Sumber: <https://3.bp.blogspot.com/>
(Diakses pada 18 April 2021)

II.5 Teori Warna

Warna secara umum didefinisikan suatu cahaya yang dihasilkan oleh sebuah benda yang disinari cahaya tersebut dan diinterpretasikan oleh mata. Setiap warna memiliki kesannya masing-masing kepada orang yang melihat bisa juga sebagai bentuk ekspresi atau makna simbolik. (Thabroni, 2018)

Fungsi warna di dalam desain merupakan bagian yang sangat penting salah satunya bisa membuat citra, identifikasi, pengaruh psikologis dan juga unsur dekoratif. Warna memiliki jumlah yang sangat banyak tetapi dalam teori prang warna dibagi dalam beberapa bagian yang disebut sistem warna prang atau *Prang System* yang ditemukan oleh Louis Prang di tahun 1876 yang dikutip dari Meilani (2015) dimana yaitu:

1. *Hue*, yaitu penyebutan warna yang akan dipakai untuk menunjukkan nama dari warna tersebut seperti biru, kuning dan lainnya.
2. *Value*, yaitu tingkat gelap terangnya suatu warna, contohnya jika merah digelapkan menjadi merah tua dan sebaliknya jika diterangkan menjadi merah muda.
3. *Intensity*, atau biasa disebut chroma adalah tingkat kejernihan suatu warna. Warna-warna yang belum dicampur termasuk *pure hue*. Tingkatan warna ini bisa jadi penggunaan warna yang tercampur dengan warna lain.



Gambar II.5 *Chroma Color*

Sumber:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:HSV_color_solid_cone_chroma_gray.png
(Diakses Pada 18 April 2021)

Teori Prang saat ini yang paling banyak digunakan dalam industri kreatif baik untuk cetak maupun digital, dikarenakan penyederhanaan pengelompokan warna yang mudah dipahami dan diterapkan di dalam industri tersebut.

II.6 Tipografi

Menurut Sihombing (2015, h.2), Tipografi merupakan suatu representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan suatu properti visual yang pokok dan efektif bahwa pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut dengan tipografi (*typography*). Peran tipografi ini adalah

sebagai suatu komunikasi ide atau informasi dari desain atau halaman tersebut ke orang yang melihat atau membaca. Secara tidak sadar tipografi ada dan berhubungan dengan kehidupan kita setiap harinya.

Dalam desain tipografi menjadi salah satu penyampaian pesan utama dalam desain tersebut untuk menghubungkannya kepada *audience* atau orang yang melihat. Tipografi menjadi penarik perhatian utama karena penataan atau pemilihan huruf yang mencolok atau unik agar menciptakan kesan tertentu sebagai elemen utama. Oleh karena itu pemilihan huruf atau *font* akan berpengaruh dalam pembuatan suasana atau kesan dalam desain. Ada beberapa empat jenis huruf dan huruf-huruf ini terus dikembangkan variasinya oleh manusia. Keempat jenis huruf itu adalah sebagai berikut:

1. *Serif*

Jenis huruf ini adalah jenis huruf ciri khasnya adalah memiliki ekor dan tonjolan di ujung–ujung garisnya atau disebut *Terminal* seperti contohnya huruf seperti Times New Roman dan Georgia. Tangkai ini berfungsi sebagai pemandu dalam membaca dengan membentuk garis tak tampak pada sebuah baris teks.



Gambar II.6 *Terminal*

Sumber: <https://a9x6f5q3.rocketcdn.me/wp-content/uploads/2017/12/font-serif-dan-sans-serif-1.jpg>
(Diakses Pada 18 April 2021)

2. *Sans Serif*

Jika serif memiliki tangkai pada ujung–ujung garisnya, jenis huruf *sans serif* ini adalah kebalikan dari huruf *serif* tersebut yaitu tidak memiliki tangkai seperti contohnya Verdana, Calibri, dan Arial.

Sans Serif

Gambar II.7 Jenis Font Sans Serif

Sumber: <https://a9x6f5q3.rocketcdn.me/wp-content/uploads/2017/12/font-serif-dan-sans-serif-3.jpg>
(Diakses pada 18 April 2021)

3. *Script*

Huruf jenis ini terkesan seperti tulisan tangan manusia atau kaligrafi yang nampak natural yang biasanya miring ke sebelah kanan.

4. *Decorative*

Huruf ini biasanya akan agak sulit untuk dibaca karena bentuknya ornamental dan bahkan ada yang mendekati abstrak. Jenis huruf ini kebanyakan tidak akan cocok untuk digunakan sebagai *Body text*.

Dalam pembuatan desain tipografi menjadi salah satu elemen yang mempengaruhi elemen desain lainnya dalam penyampaian informasi, terdapat empat hal yang mempengaruhi penyampaian informasi dalam desain itu dibidang baik yang berhubungan dengan tipografi menurut Wantoro (2016) yaitu:

- *Legibility*

Kemudahan dalam mengenali huruf dan membedakan huruf perhuruf atau karakter.

- *Readability*
penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas untuk dibaca.
- *Visibility*
Suatu kata, kalimat atau huruf yang dapat terbaca di dalam jarak tertentu.

II.7 Semiologi

Semiologi atau semiotika merupakan suatu ilmu yang mempelajari dan mengkaji tanda, fungsi tanda, dan produksi makna. Semiologi juga ilmu yang mengkaji tanda yang merupakan perantara manusia dalam komunikasi dengan tanda. Komunikasi secara tanda lebih mudah dilakukan daripada menggunakan verbal. Semua hal yang bisa diamati atau teramati bisa disebut tanda, oleh sebab itu tanda tidak hanya dibatasi dengan benda, bisa juga dengan suatu peristiwa, suatu kebiasaan atau hal-hal lain yang teramati oleh manusia disebut juga sebagai tanda (Nadhifa, 2017).

Menurut Berger (2010, h.16), Semiotika atau Semiologi memiliki dua tokoh utama yaitu Charles Sander Pierce dan Ferdinand De Saussure. Pierce merupakan seorang filsafat dari Amerika Serikat dan Saussure adalah ahli linguistik (bahasa) dari Eropa dan keduanya mengembangkan ilmu semiotika masing-masing dan belum pernah bertemu. Ilmuwan di Eropa menyebut Semiotika ini adalah “Semiologi” dan istilah “Semiotik” adalah kata yang sering dipakai ilmuwan Amerika. Istilah Semiotik atau semiologi keduanya sama-sama mempelajari tentang tanda.

II.7.1 Semiologi Ferdinand De Saussure

Ferdinand De Saussure lahir pada 1857 yang dikenal sebagai bapak dari semiotika atau semiologi serta salah satu pencetus teori terpenting dalam ilmu linguistik. Saussure mulai menyukai bidang bahasa dan kesusastraan sejak dia masih kecil yang berjudul *essai sur les langue*. Beliau kemudian mempelajari berbagai bidang bahasa lebih mendalam lalu mempelajari bermacam-macam bahasa salah satunya adalah sansakerta (Sitompul, Patriansah, Pangestu, 2021).

Semiologi Saussure yaitu kajian yang membahas tanda dalam kehidupan sosial manusia, hanya mencakup apa saja tanda tersebut dan hukum apa yang mengatur terbentuk atau adanya tanda. Hal ini menunjukkan bahwa tanda dan makna dibalik tanda terbentuk dalam kehidupan sosial dan terkena pengaruh oleh sistem atau hukum yang berlaku di dalamnya. Terdapat beberapa hal yang ada di dalam sistem yang mempengaruhi terbentuknya dan pelestarian tanda dalam masyarakat, dan Saussure lebih menekankan pada peranan bahasa dibanding aspek lain seperti sistem tulisan, agama, sopan-santun, adat istiadat, dan lain sebagainya.

Ada dua pendekatan penting atas tanda-tanda. Pertama pendekatan yang didasarkan pada pandangan Saussure yang mengatakan bahwa tanda-tanda disusun oleh dua elemen, yaitu aspek citra tentang bunyi (representasi visual) dan suatu konsep tempat citra-bunyi itu disandarkan (Beger, 2010, h.13).

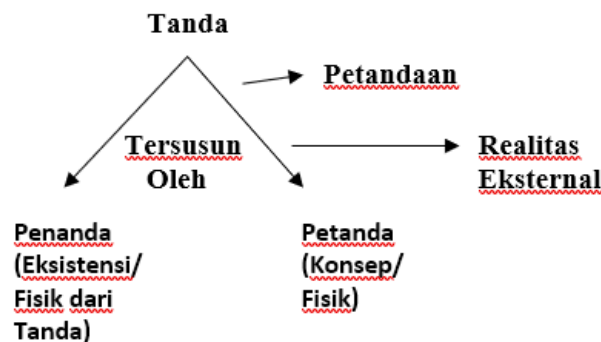
Bagi Saussure tanda hanya dapat merepresentasikan sesuatu jika si pembaca tanda memiliki pengalaman atas representasi tersebut. Seperti contohnya kata “Komputer” yang dapat bermakna alat yang dapat membantu pekerjaan manusia bagi banyak orang. Namun kata yang sama dalam penulisan aksara yang berbeda tidak dapat berarti apapun bagi orang-orang yang tidak dapat membaca tulisan tersebut seperti contohnya “컴퓨터”.

Tabel II.1 Perbedaan Aksara.
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

| Aksara | Tulisan |
|---------------|----------------|
| Alfabet | Komputer |
| Hiragana | コンピューター |
| Hangul | 컴퓨터 |

Dari tabel diatas dapat dilihat jika kata yang sama dalam aksara yang berbeda bisa menghasilkan makna yang berbeda juga. Kata “komputer” apabila ditulis menggunakan aksara Hiragana dan Hangul dalam seketika bisa membuyarkan makna kata “komputer”. Makna yang dikeluarkan bisa saja terasa aneh dan bingung karena melihat aksara yang tidak umum kita gunakan. Dari hal ini diketahui bahwa antara komponen fisik dari tanda (gambar atau suara) dengan maknanya sebenarnya tidak mempunyai kaitan sama sekali atau bersifat arbitrer. Keduanya memiliki hubungan karena ada konsensus masyarakat yang menyepakati bahwa tanda-tanda tertentu bermakna tertentu pula. Seperti contohnya kata “awak” dalam bahasa sunda yang artinya badan, namun dalam bahasa medan ini berarti ‘saya’ atau bisa juga ‘kamu’ kata yang sama namun pemaknaannya yang berbeda ini berdasarkan budaya dari masing-masing masyarakat yang memberi makna kepada sebuah tanda. Konsep tanda arbitrer ini akan menjadi konsep awal semiotika bagi Saussure yang paling penting dalam membagi tanda menjadi Petanda dan Penanda (Fanani, 2013).

Menurut Saussure, tanda terdiri dari bunyi–bunyian atau gambar, kedua hal tersebut disebut penanda (*signifier*) dan konsep dari bunyi–bunyian dan gambar itu adalah petanda (*signified*). Tanda merupakan satu kesatuan bentuk Penanda (*signifier*) Dengan ide atau Petanda (*signified*). Dengan kata lain, penanda ini adalah "suara yang bermakna" atau "garis yang bermakna". dan sebagainya, Tanda adalah aspek material bahasa: apa yang didengar, dan apa yang tertulis atau terbaca. Petanda adalah gambaran mental, pikiran atau konsep. Oleh karena itu, tanda merupakan aspek psikologis dari bahasa.



Gambar II.8 Struktur Tanda Semiologi Saussure.
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Walaupun yang diperhatikan adalah dalam tanda bahasa yang konkrit, kedua unsur tersebut tidak bisa dipisahkan. Tanda bahasa akan selalu mempunyai dua segi yaitu penanda atau petanda (*Signifier* atau *Signified*). Penanda tanpa petanda tidak akan berarti apa - apa dan oleh karena itu bukan merupakan tanda. Ini berlaku sebaliknya, suatu petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda, petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik. Konsep dasar semiotika ada pada sistem dikotomi tanda, yakni penanda dan petanda. Seperti yang dikemukakan oleh Saussure tanda merupakan suatu kesatuan dari penanda dan petanda. Petanda adalah bunyi yang memiliki makna, sedangkan penanda adalah aspek material dari bahasa. Petanda tidak akan ada artinya tanpa penanda, karena itu bukan sebuah tanda. Hubungan antara penanda maupun petanda saling memiliki ketergantungan satu sama lain.