

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **2.1 Desain Grafis**

Desain grafis yaitu disiplin kreatif dengan memadukan seni dan teknologi untuk mengkomunikasikan ide-ide melalui gambar dan tata letak. Para ahli di bidang ini telah mengembangkan berbagai teori dan konsep yang membentuk praktik desain grafis. Desain adalah metode menyatukan bentuk dan isi. Desain, seperti halnya seni, mempunyai banyak definisi; tidak ada definisi tunggal. Desain juga bisa menjadi seni. Desain bisa menjadi estetika. Desain juga sangat sederhana, itulah mengapa ia sangat rumit. Rand (1947).

#### **2.2 Identitas Visual**

Seperti yang dinyatakan oleh Rustan (2017) dalam Sumedi (2018) Identitas visual adalah kumpulan elemen visual yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan, seperti logo, tagline, nama, dan warna. Setiap elemen memiliki karakteristik dan nilai unik yang dapat diidentifikasi oleh pikiran manusia sebagai identitas organisasi. Identitas visual sangat penting untuk pendirian perusahaan atau bisnis. Teori identitas visual juga dijelaskan oleh Rustan (2017), yang menyatakan bahwa tujuan identitas visual yaitu membentuk kepercayaan konsumen melalui elemen visual yang memiliki nilai dan karakter unik untuk mengkomunikasikan pesan atau citra merek suatu perusahaan.

#### **2.3 Tipografi**

Menurut Kusrianto (2010), Tipografi adalah seni mengatur aksara atau huruf untuk keperluan visual, baik dalam bentuk cetak maupun non-cetak. Dalam Pengantar Tipografi oleh Roy Brewer, tipografi memiliki makna yang bervariasi, termasuk tata letak halaman dan pola cetakan, atau dalam arti yang lebih sempit, hanya terbatas pada pemilihan, penataan, dan aspek-aspek lain yang terkait dengan penataan huruf (set), tidak termasuk unsur ilustrasi dan elemen lain di dalam halaman yang dicetak Suidiana (2001). Menurut Sihombing (2015), ada beberapa

penjelasan tentang huruf yang dapat diuraikan untuk menyampaikan pesan dengan lebih khusus, yaitu:

## 1. Serif

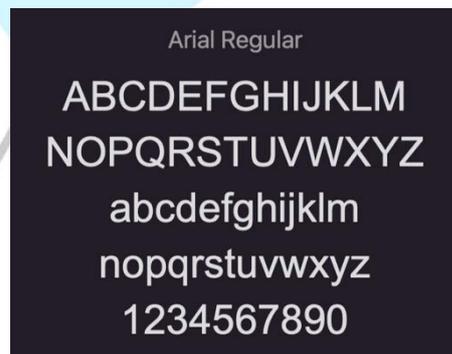
Serif yaitu huruf yang unik dengan sirip lancip disudut bawah yang terletak di kiri, kanan, atau keduanya di setiap huruf. Serif terbagi menjadi empat jenis: *Old Style, Egyptian, Modern, dan Tradisional.*



Gambar 2 1 Huruf Serif

## 2. Sans Serif

Huruf ini tidak memiliki sirip seperti Serif. Kelebihan Sans serif adalah ketebalan huruf yang sama satu sama lain, yang membuatnya lebih mudah dibaca. Sans serif juga tampak lebih modern dan sederhana. Ada empat jenis ini: *Humanist, Geometric, Grotesque, dan Neo Grotesque.*



Gambar 2 2 huruf Sans Serif

### 3. Script

Jenis Huruf ini mengutip kesan elegan, huruf ini dihasilkan dengan tulisan tangan biasanya dikerjakan dengan pena, kuas, atau benda yang lancip. Huruf script selayaknya miring ke kanan dan juga dekat atau menyambung. Script terbagi menjadi dua: resmi dan santai.



Gambar 2 3 Script

### 4. Decorative

Huruf ini biasanya mempunyai kesan yang lebih ekspresif karena tidak mempertimbangkan anatomi. Huruf ini lebih baik dijadikan judul karena tidak teratur dan membuatnya lebih mudah dibaca.



Gambar 2 4 Decorative

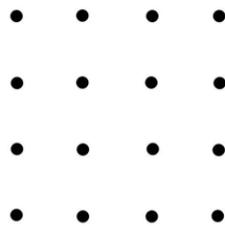
## 2.4 Desain dan Elemen

Unsur-unsur visual yaitu bagian dari struktur desain, di mana elemen-elemen terhubung satu sama lain dan masing-masing memiliki cara tertentu untuk

berinteraksi satu sama lain. Elemen-elemen visual terorganisir berdasarkan prinsip-prinsip desain. Di antara elemen desain yang diperlukan adalah:

### 1. Titik

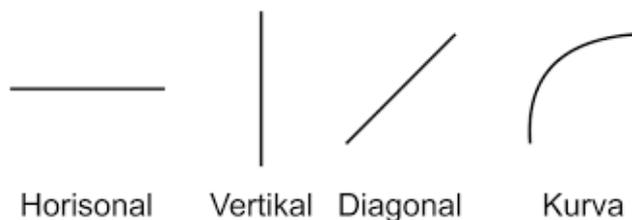
Salah satu elemen visual dimensi panjang dan luasnya dianggap tidak bermakna. Karena hubungan titik-titik yang sangat dekat pada dasarnya membentuk suatu garis, titik-titik hanyalah bagian kecil dari garis.



Gambar 2 5 Titik

### 2. Garis

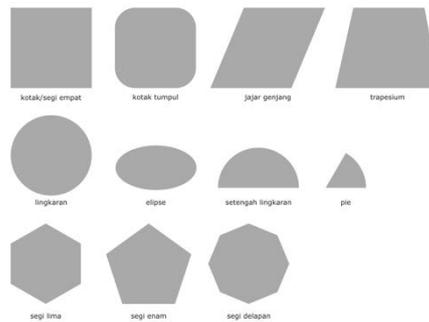
Garis yaitu kumpulan titik yang terkoneksi dengan kesatuan tertentu, atau mereka bisa saling berhubungan. Garis memanjang dan berputar dalam arah tertentu. Meskipun ada ketebalan, ada satu ciri unik, yaitu panjangnya. Garis dapat berbentuk lengkung, lurus, atau patah. Garis juga mengikuti bilah karakter dalam media, teknik, dan lokasi pembuatan.



Gambar 2 6 Garis

### 3. Bidang / Bentuk

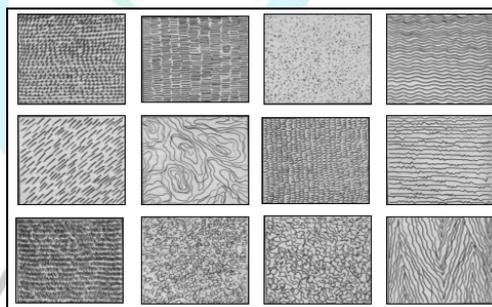
Bidang dan bentuk mencakup berbagai simulasi, termasuk geometris, biomorfis (organis), bersudut, dan tidak beraturan. Bidang memiliki panjang dan lebar, sementara bentuk memiliki isi atau volume.



Gambar 2 7 Bidang dan Bentuk

### 4. Tekstur

Tekstur suatu benda yang mempunyai rasa yang beragam, seperti halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, atau berpori. Terdapat dua jenis tekstur karena kesan ini dapat dirasakan baik menggunakan sentuhan maupun penglihatan. Yang pertama adalah tekstur nyata, yang merupakan ciri rasa yang memberikan kesan yang sama antara sentuhan dan penglihatan yang kedua adalah tekstur semu, juga dikenal sebagai tekstur virtual.

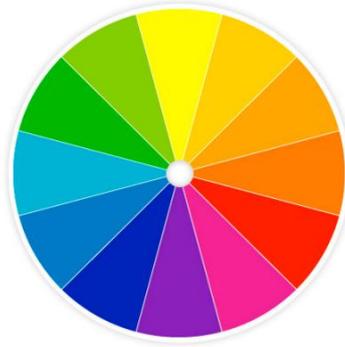


Gambar 2 8 Tekstur

### 2.5 Warna

Warna yaitu sat hal penting yang begitu spesifik untuk merespon orang karena warna adalah hal pertama yang dilihat, warna berperan penting untuk menentukan reaksi seseorang. Menurut Nugroho (2008), setiap warna akan memiliki kesan, makna, dan psikologi yang unik. Element grafik yang mudah menarik perhatian pembaca. Warna harus digunakan dengan hati-hati karena dapat merusak gambar jika tidak sesuai dengan komposisinya. Supriyanto (2010). Warna

tidak hanya kompleks tetapi juga sederhana. Karena setiap orang melihat dan merasakan warna dengan cara yang berbeda karena perbedaan budaya mereka, warna dapat memberikan pesan yang memiliki makna yang tak terbatas Dyah (2017).



Gambar 2 9 Color Wheels

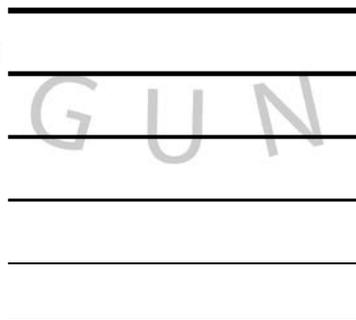
## 2.6 *Layout*

● Surianto Rustan menegaskan definisi layout sebagai penempatan elemen-elemen desain di suatu area dalam media tertentu untuk mendukung ide atau pesan yang dibuat. Rustan, (2013).

- **Prinsip *Layout***

1. ***Sequence***

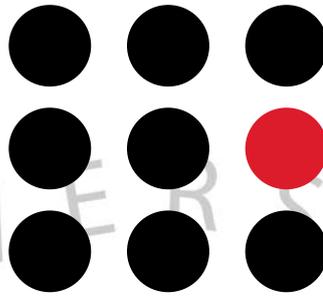
Dengan kata lain, karya sering mengandung lebih dari informasi yang ingin disampaikan. Untuk melakukannya, kita harus menetapkan prioritas atau urutan dari yang pertama hingga paling akhir. Adanya urutan akan membuat pembaca mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan, yang lebih mudah bagi mereka.



Gambar 2 10 Sequence

## 2. *Emphasis*

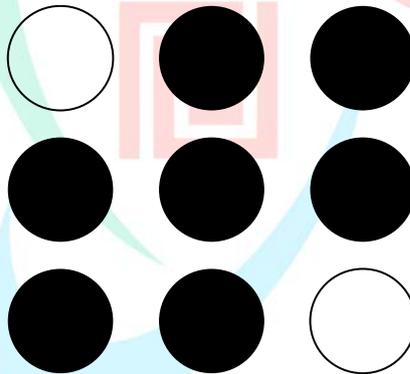
*Sequence* bisa diciptakan dengan adanya *emphasis*. Dengan menekankan elemen-elemen seperti ukuran, warna, letak/posisi, dan bentuk, yang dicapai.



Gambar 2 11 *Emphasis*

## 3. *Balance*

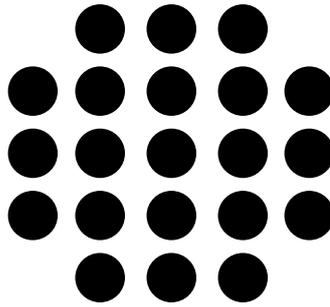
Yaitu pembagian merata pada sebuah bidang. Ini tidak berarti semua elemen harus ditempatkan di posisi yang tepat, tetapi hanya membuat bidang *layout* terlihat seimbang.



Gambar 2 12 *Balance*

## 4. *Unity*

Merupakan prinsip elemen desain yang harus berfungsi sama didalam tata letak. bukan hanya dari segi luaran tetapi juga dari segi selaras elemen yang terlihat. Sejatinya prinsip dasar, cara untuk mendukung pesan yang akan disampaikan agar dapat menarik perhatian melalui penekanan dengan warna untuk menjadi hierarki, sehingga tercipta urutan yang mendukung, dan didukung oleh unsur lain agar semua pesan dalam materi dapat tersampaikan dengan semestinya.

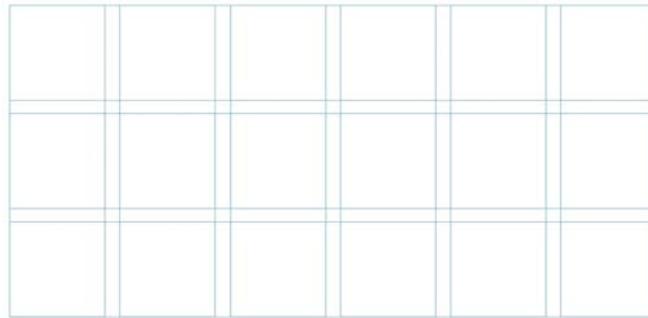


Gambar 2.13 Unity

## 5. **Grid**

Sistem *grid* sangat membantu desainer untuk menyusun teks atau gambar secara logis, bermakna, dan konsisten, dalam sebuah karya. Grid dipakai untuk menata konten agar mudah diterima oleh pembaca. Landa (2014) grid terdiri dari garis horizontal juga vertical yang membuat format kolom dan *margin*. Komponen utama grid terbagi menjadi enam bagian, menurut Tondreau (2019):

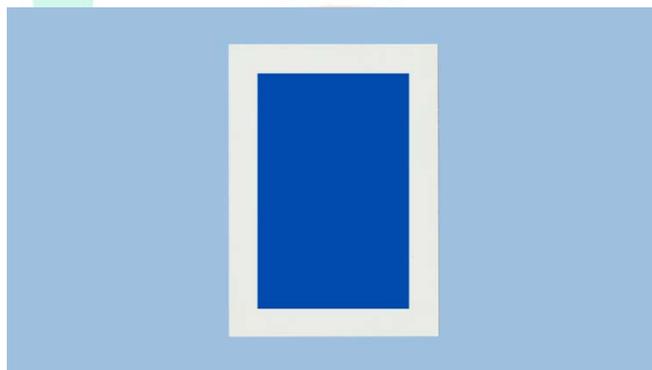
- *Margin* digunakan untuk menunjukkan jumlah ruang yang ada antara *gutter*, isi halaman, dan data sekunder.
- *Column* adalah wadah yang memanjang ke dasar yang memungkinkan untuk menyimpan gambar atau teks.
- *Markers* untuk mempermudah navigasi, *marker* biasanya berbentuk nomor halaman atau ikon yang ditempatkan secara identik.
- *Flowlines* yaitu garis yang mengarahkan pembaca yang memisahkan antar ruang.
- *Spatial zones* adalah kelompok modul atau kolom yang membentuk area tertentu.
- *Module* terdiri dari komponen beruang yang terpisah secara konsisten



Gambar 2 14 Grid

Menurut Tondreau (2019), variasi *grid* terbagi menjadi 5 sebagai berikut :

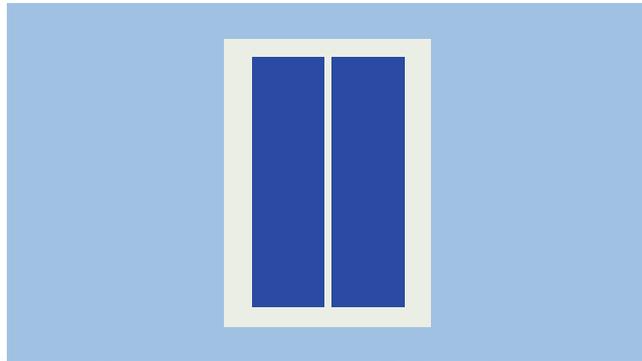
**1. *Single-column grid***



Gambar 2 15 *Single-column grid*

*Single-column grid* terdiri dari blok teks yang berfungsi sebagai elemen utama. Ini digunakan dalam kalimat yang panjang dan terus menerus seperti buku atau esai. mempunyai blok teks yang menjadi poin utama.

## 2. *Two- column grid*



*Gambar 2 16 Two Column Grid*

*Grid* ini terdiri dari dua blok kolom yang masing-masing menampilkan informasi yang berbeda. Idealnya, kolom besar lebih besar dari kolom kecil.

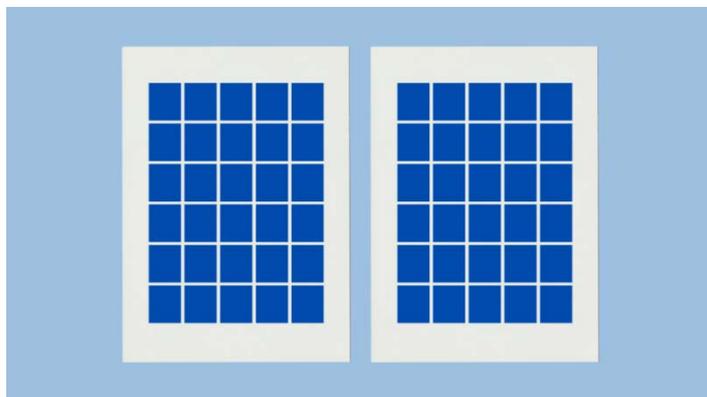
## 3. *Multicolumn grid*



*Gambar 2 17 Multicolumn grid*

*Grid* ini lebih fleksibel dari pada *grid* satu kolom atau dua kolom karena banyaknya kolomnya. biasanya untuk tujuan *website* atau majalah.

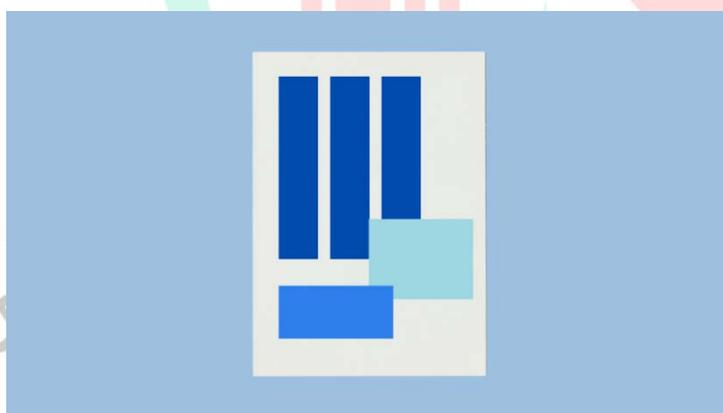
#### 4. *Modular grid*



*Gambar 2 18 Modular Grid*

*Modular grid* menggabungkan kolom horizontal dan vertikal untuk membuat struktur jadi ruang yang lebih kecil. Kalender, koran, grafik, dan tabel adalah contohnya.

#### 5. *Hierarchical grid*



*Gambar 2 19 Hierarchical Grid*

*Grid* ini memisahkan halaman menjadi beberapa ruang secara horizontal.

## 2.7 Punk

Sejarah subkultur punk, yang melekat pada penampilan berani, kekacauan, dan kebebasan, lahir di Inggris pada pertengahan hingga akhir tahun 1970-an. Pada awalnya, gerakan punk dipelopori oleh anak-anak dari kelas pekerja London, dan masalah ketidaksetaraan ekonomi menjadi salah satu isu sentral yang membentuk sejarah punk n,n (2021). Teori kemunculan punk menyoroti beberapa aspek, termasuk respons terhadap keterasingan pemuda kelas pekerja, reaksi terhadap krisis ekonomi, dan frustrasi terhadap keadaan musik populer Inggris pada periode tersebut. Gerakan punk lahir sebagai bentuk pemberontakan dan kembali kepada nilai-nilai pemberontakan pemuda sebelumnya. Nick (2015).

Secara ideologis, sejarah punk adalah reaksi terhadap tuntutan kebebasan individu. Sebagai bentuk protes terhadap undang-undang yang dianggap mengganggu kebebasan individu, penggiat punk secara teratur melakukan protes melalui berbagai cara, seperti demonstrasi, musik, dan seni n,n (2021). *Fashion* telah banyak dipengaruhi oleh sejarah punk. *Fans* punk membawa gaya kontroversial seperti *jeans* terurai, *skinny jeans*, jaket kulit, sepatu but, dan pakaian hitam. Dengan itu, desainer Vivienne Westwood menjadi figur penting yang mengubah perspektif punk. n,n (2021).



Gambar 2 20 Sid Vicious dan Nancy

### 2.7.1 Busana

Sebenarnya, gaya punk pertama kali muncul dan berkembang di New York sekitar tahun 70-an, di sebuah klub bernama CBGB di daerah Manhattan. Pergerakan mode dalam industri musik punk merupakan perlawanan terhadap mode era 60-an yang terdiri dari pakaian lebar dan indah dengan warna-warna yang menggambarkan perdamaian dan cinta. Para pendukung gaya ini juga mengenakan pakaian hitam, kaos sobek, celana *jeans* sempit, dan tentu saja jaket kulit. Malcolm McLaren, yang kemudian menjadi manajer Sex Pistols, mempromosikan gaya punk London di tahun 1970-an. McLaren, yang saat itu memadu kasih dengan Vivienne Westwood, yang sekarang dikenal sebagai "*Mother Of Punk*", mendirikan butik bernama "*Sex*" yang menampilkan berbagai pakaian dan interior yang mendefinisikan pergerakan punk masa itu. Nurkholifah (2018). Di Indonesia sendiri, punk berkembang di tahun 90-an dalam musik, gaya hidup, dan tentu saja pakaian. Penggemar punk di Indonesia tidak banyak dipengaruhi oleh gaya pakaian punk di Amerika dan Inggris, seperti jaket kulit seperti yang dikenakan The Ramones dan baju compang-camping seperti yang dikenakan Sex Pistols.. Nurkholifah (2018).

Setelah kemunculannya, punk *fashion* mengalami transformasi luar biasa. Awalnya identik dengan subkultur pemberontak, kini *fashion* punk menjelma menjadi tren yang dilirik desainer ternama. Zandra Rhodes menjadi pionir yang membawa punk ke dunia *high fashion*. Ia menggabungkan estetika punk yang berani dengan sentuhan glamor dan feminin, menghasilkan karya yang unik dan memukau. Di sisi lain, Jean Paul Gaultier terinspirasi oleh keberanian para punk dalam mendobrak batasan gender. Ia menghadirkan desain yang menampilkan rok untuk pria, menantang stereotip dan norma yang berlaku. Juga, Malcolm McLaren dan Vivienne Westwood pun turut meramaikan dunia *fashion* dengan koleksi bertema "*Pirate*". Koleksi ini menjadi bukti keinginan mereka untuk keluar dari ranah *underground* dan membawa punk ke khalayak yang lebih luas. Nurkholifah (2018).



Gambar 2 21 2 Fashion show brand dengan style punk

Dengan semangat yang sama seperti tahun 70-an, *mode post-punk* dimulai dari sana, tetapi dengan pakaian yang lebih elegan dan pantas disebut *couture* daripada *street-fashion* pada umumnya. Sampai hari ini, terus menjadi inspirasi di berbagai belahan dunia. Mulai dari anak-anak jalanan, pendengar setia musik punk, hingga berbagai rumah model kelas atas. Malcolm McLaren, Vivienne Westwood, dan Jean Paul Gaultier bukan satu-satunya yang membawa semangat punk ke dunia *high fashion*, tetapi belakangan ini banyak model yang mengakui bahwa semangat punk adalah inspirasi dari koleksi pakaian mereka. Seperti Versace, Saint Laurent, Lanvin, Dior Homme, dan Fendi dari Milan. Sekarang, punk tidak hanya disukai oleh pecinta musik punk, tetapi juga dapat dianggap sebagai seni dalam dunia *fashion*. Nurkholifah (2018)

### 2.7.2 Kreasi Karya Grafis Penggiat Punk

Dalam kreasi gaya grafis mereka sendiri untuk sampul album, pamflet konser, dan zine yang diterbitkan sendiri, etos umum *Do It Yourself (DIY)* diadopsi karena kepraktisan dan untuk menunjukkan otonomi dari apa yang terjadi di industri secara luas. Metode lain untuk menghindari penata huruf adalah dengan menggunakan stensil. Berasal dari zaman mesin, stensil sering digunakan karena kemudahan penggunaan dan perolehannya, hubungannya dengan dunia bawah tanah melalui grafiti, yang menunjukkan sesuatu yang mentah dan perkotaan, serta sifatnya yang hanya cacat karena desain.



Gambar 2.22 Contoh Metode Menghindari Penataan Huruf

Gaya catatan tebusan cocok dengan skema kolase yang lebih besar dalam citra punk. Pengambilalihan kembali budaya masa kini memberikan desain potong dan tempel ini dengan sentuhan ideologis tambahan. Ide-ide ini diambil langsung dari pendahulu punk yang mungkin kurang dikenal, yaitu kaum Dadais, yang sama seperti punk lebih menghargai gunting dan lem dari pada cat dan kuas. Mereka percaya pada daur ulang material lama untuk menciptakan pemikiran baru. Dalam banyak kasus, hal ini dimanfaatkan untuk kepentingan kelompok tertentu yang kurang terwakili, seperti perempuan atau kelas pekerja. Lekach (2013).

### 2.7.3 Zine

Salah satu ruang paling umum yang terlihat kurang memperhatikan estetika adalah zine. Zine adalah majalah yang diterbitkan sendiri dan didistribusikan sendiri, seringkali dengan kecenderungan dan propaganda tandingan budaya. Lekach (2013).



Gambar 2 23 Contoh Zine yang di cetak dan di jual sendiri

## 2.8 Majalah

Majalah, sebagai bentuk media cetak periodik, telah menjadi wadah utama untuk menyajikan berbagai topik, termasuk tren *fashion*. Majalah-majalah remaja Indonesia, khususnya yang ditujukan untuk ABG, menjadi sumber inspirasi gaya hidup, budaya, dan tren busana. Pengaruh majalah ini terlihat dalam penyebaran tren busana dan kebutuhan identitas bagi generasi muda. Morris (2021).

Jan V. White memberikan panduan tentang prinsip-prinsip desain grafis untuk majalah, termasuk tata letak, tipografi, dan penggunaan gambar. Ia menekankan pentingnya visual dalam komunikasi dan bagaimana elemen-elemen desain dapat meningkatkan keterbacaan dan daya tarik majalah. teori ini memberikan dasar tentang bagaimana elemen-elemen desain dapat diterapkan dalam majalah untuk menciptakan produk yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual. White (1982) Tim Harrower menyediakan panduan praktis tentang desain surat kabar yang juga relevan untuk majalah. Ia membahas tentang penggunaan grid, hierarki visual, dan teknik visual lainnya untuk meningkatkan keterbacaan dan menarik perhatian pembaca. Harrower (2008)

Kelebihan: Dalam "*Magazine-Made America: The Cultural Transformation of the Postwar Periodical*," Abrahamson menyebutkan bahwa majalah memiliki kemampuan untuk membentuk identitas budaya dan sosial, serta menyediakan *platform* untuk eksplorasi artistik dan literer.

Kekurangan: Abrahamson juga menunjukkan bahwa ketergantungan pada iklan sebagai sumber pendapatan utama dapat mempengaruhi independensi editorial dan mengarahkan konten majalah ke arah yang diinginkan oleh pengiklan. Abrahamson (1996)

## **2.9 Komunikasi**

Individu cenderung tidak mengungkapkan pendapat mereka jika mereka merasa bahwa pandangan mereka adalah minoritas, karena takut isolasi sosial. Hal ini menyebabkan "*spiral of silence*" di mana pandangan mayoritas menjadi semakin dominan. Opini publik adalah kekuatan nyata yang membuat masyarakat tetap sejalan, dan spiral keheningan mengacu pada meningkatnya tekanan yang dirasakan masyarakat untuk menyembunyikan pandangan mereka ketika mereka merasa mereka adalah minoritas. Noelle & Neumann, (1974)

### **2.9.1 Media Komunikasi**

Teori media komunikasi mencakup berbagai pendekatan dan perspektif untuk memahami bagaimana media memengaruhi masyarakat, komunikasi, dan interaksi sosial. media memiliki kekuatan langsung dan segera untuk mempengaruhi audiens secara uniform. Media mungkin tidak selalu berhasil dalam menyampaikan kepada masyarakat apa yang harus dipikirkan, namun media sangat berhasil dalam menyampaikan kepada pembacanya apa yang harus dipikirkan. McCombs & Shaw, (1972)

## **2.10 Persepsi Visual**

Teori persepsi visual mencakup berbagai konsep dan pendekatan untuk memahami bagaimana manusia menangkap, memproses, dan menginterpretasikan informasi visual dari lingkungan mereka. Persepsi visual adalah hasil dari interaksi langsung antara individu dan lingkungan. Gibson memperkenalkan konsep *affordances*, yang berarti bahwa objek memberikan petunjuk tentang bagaimana mereka dapat digunakan berdasarkan penampilan mereka. Kita mempersepsikan lingkungan secara langsung, tanpa memerlukan pemrosesan kognitif atas masukan sensorik. J. Gibson, (1979)



*Brown T., 2009, Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*

**Tahapan Proses Desain Thinking:**

- Empathize (Berempati): Memahami kebutuhan dan perspektif pengguna.
- Define (Menetapkan): Mendefinisikan masalah yang perlu dipecahkan.
- Ideate (Menghasilkan Ide): Menghasilkan berbagai solusi potensial.
- Prototype (Membuat Prototipe): Membuat model sederhana dari solusi yang diusulkan.
- Test (Menguji): Mencoba prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik.

**Aplikasi Desain Thinking:**

Brown menekankan pentingnya budaya yang mendukung eksperimen dan kegagalan sebagai bagian dari proses belajar.

**Prinsip-Prinsip Kunci:**

- Berpusat pada Manusia: Desain thinking selalu dimulai dengan memahami manusia sebagai pengguna akhir.
- Kolaboratif: Pendekatan ini mengandalkan kerja tim yang multidisiplin.
- Iteratif: Solusi dikembangkan melalui proses berulang yang melibatkan banyak iterasi dan umpan balik.

## 2.12 Kerangka Berpikir

