

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dan referensi untuk memudahkan peneliti dalam membuat penelitian ini. Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang menjadi rujukan peneliti dalam melakukan penelitian mengenai pengaruh gaya visual untuk mengkomunikasikan pesan dalam album “RIMPANG” Efek Rumah Kaca.

Pertama, penelitian dengan judul kajian kritik seni instalasi Tisna Sanjaya – “32 Tahun Berpikir Dengan Dengkul” ”(Analisis kritik seni Feldman)” oleh Dea Aulia Widyaevan, dari Universitas Telkom. Dalam penelitiannya Dea Aulia Widyaevan meneliti karya instalasi dari seniman Tisna Sanjaya. Berdasarkan kajian karya Tisna Sanjaya diatas, instalasi karyanya sarat dengan muatan politis. Melalui karya instalasinya, Tisna mencoba mengungkapkan hal yang terrepresi dari karakter dan mentalitas warga yang tidak disadari ketika rezim orde baru. Ia kemudian meminjam simbol visual dan mengomposisikan simbol tersebut ke dalam latar ruang, seolah membentuk lapisan narasi yang lain. Penelitian yang dilakukan oleh Dea Aulia Widyaevan memiliki kontribusi dalam penelitian ini karena kesamaan teori yang digunakan peneliti yaitu menggunakan metode analisis Feldman. Perbedaannya dengan penelitian ini ada pada objek penelitian dimana penelitian ini meneliti apakah elemen desain yang digunakan dalam identitas visual dalam album “Rimpang” Efek Rumah Kaca, dan bagaimana

elemen tersebut menggambarkan konsep dari isi album tersebut sedangkan penelitian Dea Aulia Widyaevan meneliti suatu karya seni.

Kedua, penelitian dengan judul “Pendekatan kritik Seni Terhadap Ilustrasi Bertema Pendidikan Karya Joko Santoso (Analisis kritik seni Feldman dari Ilustrasi Bertema Pendidikan Karya Joko Santoso)” oleh Danang Hanjaru, sarjana pendidikan seni rupa Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penelitiannya Danang Hanjaru meneliti karya ilustrasi dari ilustrator Joko Santoso yang mengandung makna pesan non-verbal yang menguatkan dan mewakili dari isi artikelnya, dikarenakan dalam penggambarannya Joko Santoso selalu menggambarkan dalam bentuk-bentuk dan unsur-unsur rupa dalam bentuk sederhana agar mudah dipahami walaupun dalam ilustrasi bertema pendidikan Joko Santoso cenderung monoton hanya memakai objek yang sama atau seragam. Perbedaannya dengan penelitian ini ada pada objek penelitian dimana penelitian ini meneliti apakah elemen desain yang digunakan dalam identitas visual dalam album “Rimpang” Efek Rumah Kaca, dan bagaimana elemen tersebut menggambarkan konsep dari isi album tersebut sedangkan penelitian Joko Santoso meneliti karya ilustrasi.

2.2 Kritik Seni

2.2.1 Pengertian Kritik Seni

Kritik seni merupakan kegiatan menanggapi karya seni untuk menunjukkan kelebihan dan kekurangan suatu karya seni yang dalam konteks ini desain visual identitas dalam album “Rimpang” Efek

Rumah Kaca. Keterangan mengenai kelebihan dan kekurangan ini dipergunakan dalam berbagai aspek, terutama sebagai bahan untuk menunjukkan kualitas dari sebuah karya. Para ahli seni umumnya beranggapan bahwa kegiatan kritik dimulai dari kebutuhan untuk memahami kemudian beranjak kepada kebutuhan memperoleh kesenangan dari kegiatan memperbincangkan berbagai hal yang berkaitan dengan karya seni tersebut. Sejalan dengan perkembangan pemikiran kebutuhan masyarakat terhadap dunia seni, kegiatan kritik kemudian berkembang memenuhi berbagai fungsi sosial lainnya.

Kritik karya seni tidak hanya meningkatkan kualitas pemahaman dan apresiasi terhadap sebuah karya seni, tetapi dipergunakan juga sebagai standar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil berkarya. Tanggapan dan penilaian yang disampaikan oleh seorang kritikus ternama sangat mempengaruhi persepsi penikmat terhadap kualitas sebuah karya seni bahkan dapat mempengaruhi penilaian ekonomis (*price*) dari karya seni tersebut.

Istilah kritik seni dalam bahasa Indonesia sering juga disebut dengan istilah ulas seni, kupas seni, bahasa seni atau bincang seni. Hal itu disebabkan istilah kritik seni bagi sebagian orang sering berkonotasi negatif yang berarti kecaman, celaan, hujatan, gugatan. Kritik juga berarti kecaman atau tanggapan yang disertai uraian-uraian tentang bagus tidaknya karya seni, pendapat maupun suatu kondisi lingkungan yang terjadi di dunia seni (Susanto, 2012: 230). Dalam Kamus Inggris-Indonesia disebutkan, kata *critic* adalah kata

benda yang berarti pengecam, pengkritik, pengupas, dan pembahas. Kritik seni merupakan kegiatan menanggapi karya seni untuk menunjukkan kelebihan dan kekurangan suatu karya seni. Keterangan mengenai kelebihan dan kekurangan ini dipergunakan dalam berbagai aspek, terutama sebagai bahan untuk menunjukkan kualitas dari sebuah karya.

2.2.2 Unsur-Unsur Kritik Seni

Dalam melaksanakan kritik seni secara verbal maupun tulisan, biasanya terdapat unsur-unsur deskripsi, analisis formal, interpretasi dan evaluasi atau penilaian terhadap mutu yang dihasilkan dalam karya seni yang dikritik. Sistematis penggunaan unsur-unsur kritik seni tersebut dapat dilakukan secara berurutan atau secara acak, tergantung pada tujuan kritik seni tersebut dimaksudkan.

A. Deskripsi

Deskripsi dalam kritik seni adalah suatu penggambaran atau pelukisan atau lukisan dengan kata-kata apa saja yang tersaji dalam karya seni rupa yang ditampilkan. Penjelasan dasar tentang hal-hal apa saja yang nampak secara visual, yang diharapkan dapat membangun bayangan atau *image* bagi pembaca deskripsi tersebut mengenai karya seni yang disajikan. Deskripsi bukan dimaksudkan untuk menggantikan karya itu sendiri, tetapi sebagai penjelasan mengenai gambaran visual mengenai citra yang ditampilkan secara jelas dan gamblang. Pada tahap ini, penilaian atau keputusan mengenai karya seni

dapat ditangguhkan terlebih dahulu, karena kritik harus mendahulukan penjelasan-penjelasan dasar berupa suatu gambaran yang lengkap. Selain itu, uraian deskripsi biasanya ditulis sesuai dengan keadaan karya sebagaimana mana adanya, sembari berusaha menelusuri gagasan, tema, media, dan cara pengungkapannya.

Deskripsi meliputi uraian mengenai hal-hal yang diwujudkan pada karya secara kasat mata mengenai garis, bidang, warna, tekstur dan lain-lain, tanpa memberikan interpretasi dan penilaian. Sehingga, deskripsi dapat menjelaskan secara umum saja apa yang terlihat dalam pandangan mata tanpa harus memancing perbedaan pendapat, atau berusaha memperkecil perbedaan penafsiran.

B. Analisis Formal

Analisis formal merupakan tahapan berikutnya. Sebagaimana deskripsi, analisis formal mencoba menjelaskan objek yang dikritik dengan dukungan beberapa data yang tampak secara visual. Analisis formal adalah tahapan berikutnya. Sebagaimana deskripsi, analisis formal mencoba menjelaskan objek yang dikritik dengan dukungan beberapa data yang nampak secara visual. Proses ini dapat dimulai dengan cara menganalisis objek secara keseluruhan mengenai kualitas unsur unsur visual kemudian dianalisis bagian demi bagian, seperti

menjelaskan tata cara pengorganisasian unsur-unsur elementer kesenirupaannya seperti kualitas garis, bidang, warna dan tekstur.

Di samping, menjelaskan bagaimana komposisi karya secara keseluruhan dengan masalah keseimbangan, irama, pusat perhatian, unsur kontras, dan kesatuan. Analisis formal dapat dimulai dari hal awal gagasan hingga kepada bagaimana tata cara proses perwujudan karya beserta urutannya. Dalam kritik karya seni untuk menelusuri sebuah karya seni berdasarkan struktur formal atau unsur-unsur pembentuknya. Pada tahap ini seorang kritikus harus memahami unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsip penataan atau penempatannya dalam sebuah karya seni.

C. Interpretasi

Analisis interpretasi adalah menafsirkan hal-hal yang terdapat dibalik sebuah karya, dan menafsirkan makna, pesan, atau nilai yang dikandungnya. Setiap penafsiran dapat mengungkap hal-hal yang berhubungan dengan pernyataan dibalik struktur bentuk, misalnya unsur psikologis pencipta karya, latar belakang sosial budaya, gagasan, abstrak, pendirian, pertimbangan, hasrat, kepercayaan, serta pengalaman tertentu senimannya. Penafsiran merupakan salah satu cara untuk menjernihkan pesan, makna, dan nilai yang dikandung dalam sebuah karya, dengan mengungkapkan setiap detail proses

interpretasi dengan bahasa yang tepat. Guna menjelaskan secara tepat, maka seseorang yang melakukan penafsiran harus bekal pengetahuan tentang proses perubahan karya (Feldman, 1967: 479).

Setiap karya seni membutuhkan penafsiran yang tepat jika dimaksudkan untuk membuat suatu penilaian yang kritis. Pada umumnya, penguraian berdasarkan metode yang ilmiah tentang struktur bentuk karya dan hubungan setiap elemen unsur rupa sangat bermanfaat untuk melandasi interpretasi. Bentuk penilaian pada karya seni rupa merupakan gabungan antara pribadi seniman dengan gagasan atau ide yang dijadikan konsep dalam berkarya, adanya permasalahan yang dikemukakan oleh seniman serta seberapa jauh masalah tersebut dapat diselesaikan. Tema yang akan digarap dan bagaimana penggarapannya, materi yang dipilih untuk mewujudkan karya, teknik yang digunakan, serta pengalaman dan latar belakang seniman, semuanya saling terkait dan berhubungan untuk menunjang sebuah interpretasi yang tepat.

D. Penilaian Atau Evaluasi

Apabila tahap 1 sampai 3 ini merupakan tahapan yang juga umum digunakan dalam apresiasi karya seni, maka tahap ke 4 atau tahap evaluasi merupakan tahapan yang menjadi ciri dari kritik karya seni. Evaluasi atau penilaian adalah tahapan dalam kritik untuk menentukan kualitas suatu karya seni bila

dibandingkan dengan karya lain yang sejenis. Tahap evaluasi atau penilaian ini pada dasarnya merupakan proses penetapan derajat karya seni rupa lainnya yang sejenis, tingkat penilaian ditetapkan berdasarkan nilai estetikanya secara relatif dan kontekstual.

Sebuah penilaian berdasarkan atas deskripsi, analisis formal dan interpretasi sebuah karya seni dengan data-data visual maupun penjelasan-penjelasan tambahan dari seniman, dalam kritik seni penilaian bisa dilakukan secara general dan non general bentuk pertama yang disebut jenis analisis yang menganggap bahwa dalam menilai sebuah karya seni harus didasarkan pada unsur-unsur karya seni rupa tersebut secara terpisah-pisah seperti komposisi, proporsi, perspektif, garis, warna, anatomi, gelap terang dan sebagainya. Masing-masing nilai dijumlahkan, kemudian dibagi banyak unsur yang dinilai, sedangkan bentuk kedua (non general) cenderung menilai karya seni rupa tidak terpisah-pisah, karena karya seni rupa dianggap satu kesatuan yang tidak mungkin dianalisis atas unsur demi unsur. Hal itu, agar makna dan nilai sebagai karya seni rupa tetap utuh dan bulat.

Pada sisi lain ada anggapan bahwa penilaian terhadap karya seni dapat dilihat pada tingkatan keberhasilan karya tersebut dalam menyampaikan pesan sesuai dengan keinginan penciptanya, tahap dan evaluasi ini pada dasarnya merupakan proses penetapan drajat karya

seni rupa bila dibandingkan dengan karya seni rupa lainnya yang sejenis. Tingkat penilaian ditentukan berdasarkan nilai estetikanya secara relatif dan kontekstual, dalam menilai karya seni rupa sebisa mungkin mengaitkan karya seni yang ditelaah dengan karya seni rupa lainnya yang sejenis dengan maksud mencari ciri khas masing-masing kemudian menentukan tujuan atau fungsi karya yang sedang di telaah tersebut berbeda dari karya-karya sebelumnya, dengan menelaah karya yang dimaksud dari segi karakteristik, kebutuhan khusus dan sudut pandang yang melatar belakangnya.

2.2.3 Tujuan Kritik Seni

Tujuan dari kritik seni adalah memahami karya seni, dan ingin menemukan suatu cara untuk mengetahui apa yang melatarbelakangi suatu karya yang dihasilkan, serta untuk memahami apa yang ingin disampaikan oleh pembuatnya, sehingga kritik seni benar-benar maksimal, dan secara nyata dapat menyatakan baik dan buruknya sebuah karya. Akhir tujuan dari kritik seni adalah agar orang yang melihat karya seni memperoleh informasi dan pemahaman yang berkaitan dengan mutu suatu karya seni, dan menumbuhkan apresiasi serta tanggapan terhadap karya seni (Feldman dalam Bahari, 2008: 3). Kritik seni berfungsi sebagai jembatan atau mediator antara pencipta dan penikmat karya seni, serta karya seni itu sendiri dengan penikmatnya. Fungsi yang demikian sangat penting dan strategis, karena tidak semua penikmat karya seni dapat mengetahui atau menikmati dengan pasti apa yang disampaikan atau dikomunikasikan

oleh pencipta karya seni dengan wujud karya yang dihadirkan.

Fungsi lain ialah menjadi dua mata panah yang saling dibutuhkan, baik oleh seniman maupun penikmat. Seniman membutuhkan mata panah tajam untuk mendeteksi kelemahan, mengupas kedalaman, serta membangun kekurangan. Seniman memerlukan umpan-balik guna merefleksi komunikasi-ekspresifnya, sehingga nilai dan apresiasi tergambar dalam realita harapan idealismenya. Publik seni (masyarakat penikmat) dalam proses apresiasinya terhadap karya seni membutuhkan tali penghubung guna memberikan bantuan pemahaman terhadap realita artistik dan estetik dalam karya seni. Proses apresiasi menjadi semakin terjalin lekat, manakala kritik memberikan media komunikasi persepsi yang memadai. Kritik dengan gaya bahasa lisan maupun tulisan yang berupaya mengupas, menganalisis serta menciptakan sudut interpretasi karya seni, diharapkan memudahkan bagi seniman dan penikmat untuk berkomunikasi melalui karya seni.

2.3 Identitas Visual

Dalam Ranah *branding*, menurut Victor Adiluhung A, S.T, M,DS *visual identity* memiliki makna sebagai segala bentuk identitas sebuah produk, brand, atau individu yang dapat diidentifikasi secara visual. *Visual identity* merupakan wajah pertama yang akan dikenali oleh masyarakat ketika sebuah brand muncul ke permukaan. *Visual identity* dapat berbentuk logo, warna, layout khas, arsitektur, nama, seragam, dan lain-lain.

Dalam dunia desain terdapat beberapa kasus dimana sebuah *Visual Identity* memiliki pengaruh yang sungguh besar terhadap sebuah brand sehingga brand tersebut menjadi sangat mudah dikenal oleh masyarakat. Contoh kasus *Visual Identity* yang mempengaruhi *Brand Identity* banyak terjadi pada sebuah rebranding

2.4 Brand Identity

Identitas merek membuat orang menjadi mungkin untuk mengenali dan mengasosiasikan sebuah perusahaan. Seluruh unsur dan bagian merek yang berfungsi untuk membentuk identitas merek, akan bisa menciptakan kesadaran dan citra merek. Keselarasan identitas merek tergantung dari konsistensi unsur – unsur merek yang akan digunakan. Untuk mencapai hal tersebut berarti bisa menciptakan ciri khas merek yang akan dikenali dengan mudah oleh pelanggan.

Suatu perusahaan akan memerlukan sebuah nama merek, gaya komunikasi, logo dan elemen visual lainnya yang akan membantu sehingga bisa dengan mudah dikenali dan dirasakan oleh pelanggan. Unsur - unsur merek yang diciptakan oleh bisnis itu sendiri, membuat sebuah identitas merek (*brand identity*). Unsur merek (baik itu warna, desain, *logotype*, nama, simbol, suara, lagu, kemasan) bersama-sama mengidentifikasi dan membedakan merek di benak pelanggan. Unsur-unsur merek tersebut menstimulasi panca indra. inilah yang disebut identitas merek.

Identitas merek merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan produk tertentu merupakan hal yang nyata dan menarik bagi indra. Identitas merek mengambil unsur-unsur yang berbeda dan menyatukannya

ke dalam sistem keseluruhan. Identitas merek adalah sekumpulan aspek-aspek yang bertujuan untuk menyampaikan merek latar belakang merek, prinsip-prinsip merek, tujuan dan ambisi dari merek itu sendiri pelanggan tentang merek. Dengan demikian, identitas merek – dalam hal apapun harus memiliki konsistensi dan fleksibilitas. Sebagaimana telah disinggung sebelumnya, unsur-unsur yang dapat menjadi bagian dari identitas merek dapat berupa *logotype* (font), warna, citra, dan bahkan suara. Dalam hal ini, seorang desainer komunikasi visual harus dapat menangkap keunikan apapun dari produk untuk dijadikan identitas merek tersebut. Menciptakan identitas merek yang berbeda namun bervariasi, merupakan tantangan tetapi bisa menjadi keuntungan besar dalam nilai merek.

Menemukan esensi dari identitas merek, yaitu atribut spesifik dan keunikan merek, adalah cara terbaik untuk memahami arti merek secara keseluruhan. Itulah sebabnya penelitian identitas harus dimulai dari produk (atau layanan) khas serta segala hal yang melekat pada merek itu sendiri; nama, simbol merek, logo, negara. asal, iklan dan kemasan. Produk (atau layanan) adalah sumber pertama identitas merek. Sebuah merek memang mengungkapkan keunikannya melalui produk (atau layanan) itu. Nilai-nilai merek karena itu harus diwujudkan secara simbolis dalam produk. Demikian halnya dengan nama merek yang merupakan salah satu sumber identitas merek yang paling kuat. Ketika sebuah merek mempertanyakan identitasnya, jawaban terbaik memeriksa nama dengan seksama dan memahami alasan di balik penciptaan nama. Karakter merek, bagaimanapun juga, mengatakan banyak hal tentang identitas merek.

Karakter memang dipilih sebagai potret merek, yaitu sebagai ciri merek, dalam arti etimologis.

Karakter tidak membuat merek, namun menentukan cara membawa ke sifat dan fitur nyata dari merek. Banyak merek telah memilih untuk diwakili oleh sebuah karakter. Beberapa karakter berfungsi untuk membangun hubungan emosional tertentu dengan pelanggan, yang pada akhirnya berfungsi sebagai duta merek/*brand ambassador*. Sama halnya dengan kepribadian manusia yang dapat tercermin dalam tanda tangan; esensi merek dan citra diri dapat tercermin dalam simbol. Simbol-simbol dan logo membantu mengidentifikasi merek. Ketika perusahaan mengubah logo, biasanya berarti bahwa baik perusahaan atau merek akan segera berubah. Perusahaan tidak lagi mengadopsi gaya masa lalu mereka, namun ingin memulai perubahan. Beberapa perusahaan sebaliknya merevitalisasi merek mereka dan memulihkan identitas mereka. Jadi identitas merek dapat diartikan sebagai persepsi tentang merek suatu perusahaan yang ingin disampaikan kepada pelanggan sehingga dapat membentuk persepsi pelanggan tentang merek itu sendiri.

2.5 Elemen Visual

Untuk membuat sebuah presentasi visual diperlukan beberapa unsur dan elemen. Berikut adalah unsur tersebut :

A. Titik

Titik merupakan elemen visual terkecil yang tidak signifikan dalam hal dimensi lebar dan tinggi. Titik muncul ketika adanya beberapa perbedaan jumlah, susunan dan kerapatan dalam bentuk kelompok.

B. Garis

Garis merupakan elemen visual yang memiliki pengaruh signifikan terhadap suatu objek, sehingga tidak hanya garis yang dikenal sebagai coretan, tetapi juga garis yang merepresentasikan batas suatu bidang atau warna. Garis dapat muncul dengan bentuk yang lurus, lengkung, zigzag, dan lain-lain.

C. Bidang

Bidang merupakan suatu unsur visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang dibagi menjadi dua bagian yaitu bidang geometris, dan juga bidang non-geometris.

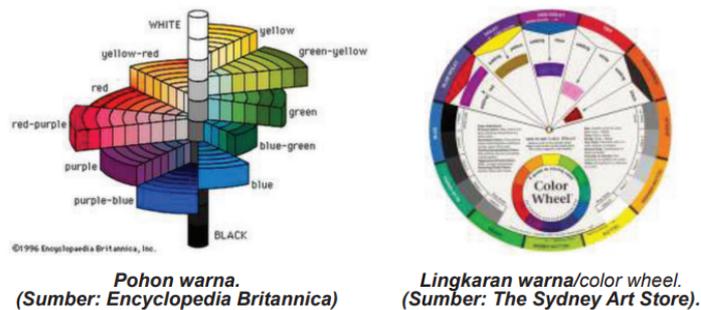
D. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya unsur visual bidang. Pembagian jarak atau bidang antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih merupakan perwujudan tiga dimensi, sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu, ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya yang tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

E. Warna

Warna adalah sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat daripada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata. Kira-kira ada 10 juta warna yang berbeda dapat dilihat dari mata manusia. Warna dapat berupa warna alam maupun buatan. Pada warna alam, warna asli dari bahan yang ditampilkan, sedangkan warna pada

dasar keilmuan desain grafis mengacu pada lingkaran warna pigmen (*subtractive*), yang membagi warna dasar/primer menjadi merah, kuning, dan biru, kemudian masuk dalam turunan pertama atau sekunder, dan seterusnya.



Gambar 2. 1 Warna

Sumber : Pengantar Desain Grafis – 2016

Warna pada dasar keilmuan desain grafis mengacu pada lingkaran warna pigmen (*subtractive*), yang membagi warna dasar/primer menjadi merah, kuning, dan biru, kemudian masuk dalam turunan pertama/sekunder, dan seterusnya. Sementara dalam pekerjaan yang berhubungan dengan layar (animasi, televisi, *web design*) mengacu pada lingkaran warna cahaya (*additive*).

Persepsi visual bergantung pada interpretasi otak terhadap rangsangan yang diterima oleh mata. Warna menyebabkan otak bekerja sama dengan mata dalam membatasi dunia eksternal.

Karakteristik Warna

Setiap warna memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik dalam hal ini adalah ciri-ciri atau sifat-sifat yang khas dimiliki oleh suatu warna secara garis besar, terdapat dua golongan sifat khas yang dimiliki

oleh warna, yaitu warna panas dan warna dingin. Antar keduanya terdapat warna antara atau “*intermediates*”. Klasifikasi lain dari warna-warna dengan mengambil dari dasar karakteristiknya, yaitu:

Warna hangat : Merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.

Warna sejuk : Dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.

Warna tegas : Warna biru, merah, kuning, putih, hitam.

Warna tua : Warna-Warna tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua, dan sebagainya).

Warna muda : Warna yang mendekati warna putih.

Warna tenggelam : Semua warna yang diberi campuran abu-abu.

Arti Pelambangan Warna

Pelambangan berasal dari kata lambang, artinya tanda atau yang menyatakan suatu hal, atau mengandung maksud tertentu. Warna sebagai pelambangan sudah dikenal sejak masa lampau, dimana warna digunakan untuk melambangkan kekuatan-kekuatan alam, melakukan interaksi sosial, atau pada acara-acara ritual

2.6 Prinsip Desain

Prinsip desain dalam tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawa menurut buku “Layout, Dasar & Penerapan”, karangan Suriyanto

Rustan, S.Sn. Dari seluruh kedisiplinan desain grafis yang amat banyak, dan perwujudan yang tidak terhitung jumlahnya, layout lah satu-satunya prinsip yang konstan, tidak masalah apapun projek kecil ataupun besar, online, atau tercetak, halaman tunggal atau jamak, datar atau 3 dimensi, bulat atau kotak, gambar atau teks, harus tertata dengan baik, secara objektif layout dapat dikatakan sebagai sifat fisik (spasi, ukuran, posisi) dan arahan dari elemen desain dalam area yang telah ditentukan, dan pada akhirnya pun terimplementasi.

Dalam buku “Pengantar Desain Grafis” (Leonardo Adi Dharma Widya, & Andreas James Darmawan, 2016:39) Suatu susunan unsur desain yang digunakan dalam perencanaan komposisi, yang ditata/dilayout secara serasi/harmony dengan berlandaskan prinsip-prinsip desain sehingga tercapai kesatuan antara unsur-unsur desain (*total organization*). Komposisi sebagai pedoman dasar/arahan umum/wacana berpikir awal ini mampu mencapai rancangan bentuk abstrak, alamiah, non objektif, ornamental, maupun struktural.

A. Komposisi

Merancang desain pada dasarnya adalah hasil penyusunan dan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam suatu komposisi yang tepat. Komposisi = *composition* = *componere* (asal kata dari Bahasa latin), yang artinya penggabungan. Pada dasarnya, suatu komposisi merupakan penggabungan dari banyak bagian menjadi suatu bentuk yang serasi.



Gambar 2. 2 Komposisi Cover album

Sumber: Superlive-2019

Definisi umum: Suatu susunan unsur desain yang digunakan dalam perencanaan komposisi, yang ditata/di-*layout* secara serasi/*harmony* dengan berlandaskan prinsip-prinsip desain sehingga tercapai kesatuan antara unsur-unsur desain. Komposisi sebagai pedoman dasar/arahan umum/wacana berpikir awal ini mampu mencapai rancangan bentuk abstrak, alamiah, non objektif, ornamental, maupun struktural.

B. Keseimbangan

Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya agar

unsur-unsur yang ada dikomposisikan dengan serasi, sepadan, dan



Desain dengan keseimbangan Simetri. Poster karya: Josef Müller-Brockmann

Gambar 2. 3 Kesimbangan

memberi kesan mantap serta tepat pada tempatnya.

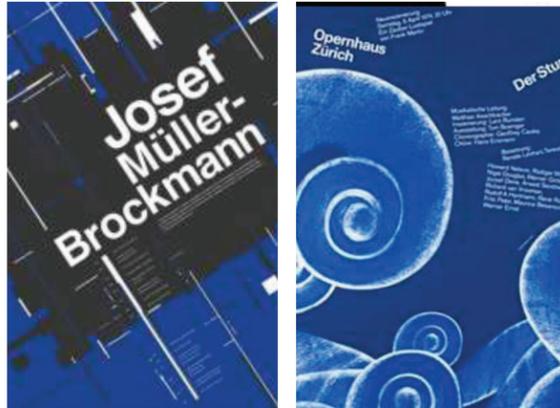
Sumber: Widya, L. A. D., & Darmawan A. J. – 2016

Dirancang variatif untuk pencapaian kedinamisan. namun, memiliki kesan sama berat/seimbang. Hal ini merupakan upaya menciptakan penekanan dalam sebuah tampilan visual. Penekanan ini dilakukan untuk mengurangi unsur kejenuhan visual yang tampil dari sudut visual yang simetris. Pola asimetris ini pada hakikatnya juga menyentuh upaya aplikasi *golden ratio* dalam meningkatkan unsur estetika.

C. Irama/Gerakan

Merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media grafis yang statis. Penampilan gerak ini dilakukan untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan yang informatif. Untuk itu, unsur gerak tidak selalu ditampilkan dalam visual yang ikonik, tetapi juga permainan psikologi visual yang dapat mengarahkan

mata pengamat. Secara psikologi, mata manusia akan mengarah dari unsur warna yang gelap ke terang, dan/atau dari area yang kompleks



Desain dengan keseimbangan Asimetri. Poster karya: Josef Müller-Brockmann

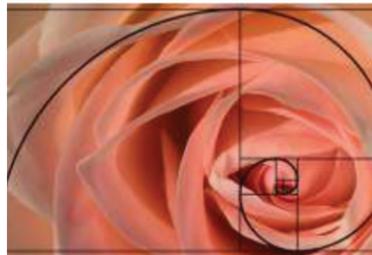
Gambar 2. 4 Irama

menuju ke area yang sederhana (simpler).

Sumber : Widya, L. A. D., & Darmawan A. J. – 2016

D. Perbandingan/proporsi

Suatu perbandingan antara suatu unsur/materi yang satu dengan yang lain, berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun untuk menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian atau keseluruhan antara serangkaian unsur yang dikomposisikan. Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baik-tidaknya suatu komposisi/struktur/susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bisa merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang (*space*) yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi. *Golden ratio* adalah sebuah perbandingan satuan ukuran yang banyak dipakai dalam membuat sebuah karya seni dan grafis.



*Proporsi golden ratio dalam pengambilan fotografi.
(Sumber: creativephotographer.weebly.com).*

Gambar 2. 5 Perbandingan/Proporsi

Sumber : Widya, L. A. D., & Darmawan A. J. – 2016

E. Penekanan (Emphasis)

Penggunaan penekanan dapat membangun visual sebagai pusat perhatian, yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian. Sehingga mencapai nilai yang artistik. Informasi yang dianggap penting untuk disampaikan kepada audiens harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan menarik perhatian disebut *focal point* atau disebut juga *center of interest*. Terdapat beberapa cara untuk menonjolkan elemen visual dalam karya desain, yaitu sebagai berikut :

a. Kontras

Focal Point dapat dicapai menggunakan kontras, yaitu objek yang dianggap penting dibuat berbeda dengan elemen yang lain.

Contohnya, garis vertikal akan tampak menonjol di antara banyaknya garis horizontal.

b. Isolasi Objek

Focal Point juga dapat diciptakan dengan cara memisahkan objek dari kumpulan-kumpulan obyek yang lain. Dengan begitu objek yang terpisah akan lebih menarik perhatian. *Focal Point* juga dapat diciptakan dengan cara memisahkan objek dari kumpulan-kumpulan objek yang lain. Dengan begitu objek yang terpisah akan lebih menarik perhatian.

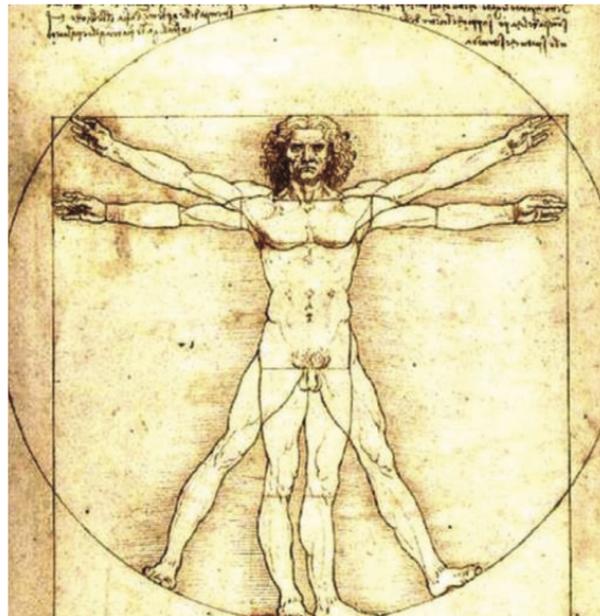
c. Penetapan Objek

Objek yang ditempatkan di tengah akan menjadi *focal point*, elemen desain ini harus memiliki *stopping power*. Dalam artian, misalnya ketika desain publikasi perlu adanya penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian pembaca. Tanpa *stopping power* yang kuat, itu akan menjadi hal yang biasa saja, berlalu, mudah dilupakan bagi pembaca atau pendengar.

F. Kesatuan

Keserasian adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan di antara unsur-unsur desain lainnya. Penggabungan elemen-elemen/unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Semua hal yang

membentuk suatu rancangan harus ada hubungannya satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu (hubungan/ikatan antara unsur- unsur yang satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan).



Vitruvian Man karya Leonardo da Vinci.

Gambar 2. 6 Kesatuan

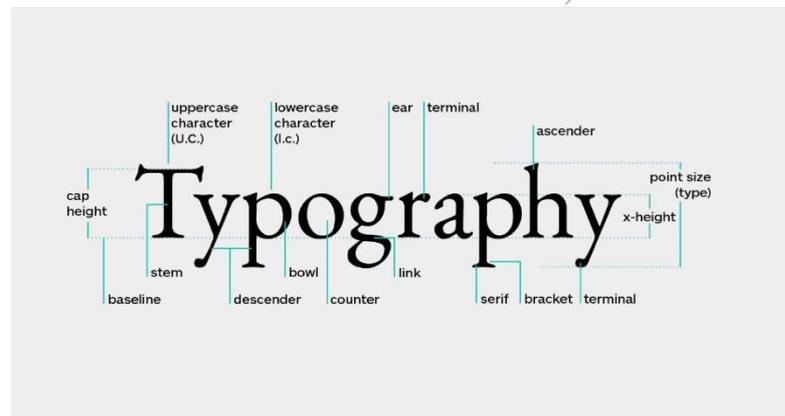
Sumber : Widya, L. A. D., & Darmawan A. J. – 2016

2.7 Tipografi

Tipografi bukan lagi merupakan pelengkap suatu statement visual, tetapi sudah menjadi sajian utama komunikasi grafis yang berbentuk buku, katalog, atau brosur. Baik sebagai pelengkap suatu bentuk komunikasi visual, maupun sebagai unsur utama, huruf memainkan peranan sangat penting dalam keberhasilan suatu bentuk komunikasi grafis. Untuk

pemilihan jenis huruf atau font yang tepat, beberapa kriteria yang harus terpenuhi adalah:

- A. *Clarity*, sebuah huruf mempunyai fungsi tertentu yang dapat terlihat jelas.
- B. *Readability*, keterbacaan dari jenis huruf tersebut.
- C. *Legibility*, menekankan huruf tersebut dapat dibaca dengan mudah atau tidak.
- D. *Visibility*, menekankan keindahan jenis huruf tersebut. (Sumber Tipografi dalam Bahasa Desain Grafis – Danton Sihombing)



Gambar 2. 7 Tipografi

Sumber : Widya, L. A. D., & Darmawan A. J. – 2016

Tipografi adalah seni atau teknik menyusun huruf dan teks dengan cara yang dapat membuatnya dapat terbaca, jelas dan menarik secara visual bagi pembacanya. Secara umum tipografi adalah seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

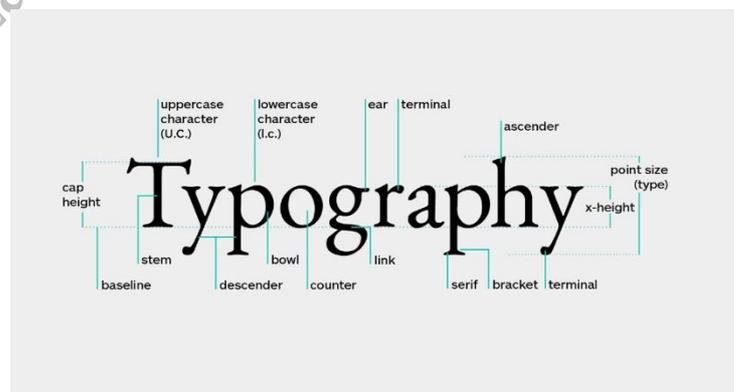
Ada dua hal yang mendasar dalam pemilihan jenis huruf yaitu sebagai berikut :

1. Karakter produk yang akan ditonjolkan.
2. Karakter segmen pasarnya.

Berdasarkan fungsinya, menurut Suriyanto Rustan (2009) tipografi memiliki fungsi utama sebagai penyampaian informasi yang harus membuat pembacanya merasa nyaman ketika melihat tulisan atau teks. Dalam penerapan ilmu tipografi, unsur nilai keterbacaan (*readability*) dan kenyamanan baca (*legibility*) menjadi hal yang sangat penting. Nilai Keterbacaan (*readability*) artinya tulisan atau teks bisa dibaca dengan mudah. Sedangkan Kenyamanan baca berarti pembaca bisa mengenali teks atau tulisan beserta hurufnya dengan mudah.

Untuk memilih jenis huruf yang sesuai dengan pesan dan tujuan yang ingin dicapai. Tentunya harus diperhatikan dengan matang. Di bawah ini ada empat klasifikasi huruf yaitu sebagai berikut :

a. Serif

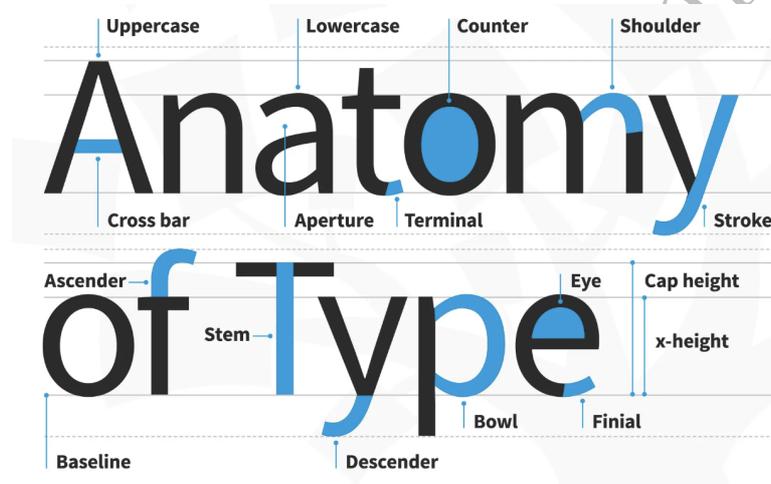


Gambar 2. 8 Serif

Sumber: Widya, L. A. D., & Darmawan A. J. – 2016

Jenis huruf serif mempunyai kaki/sirip yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf serif memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Sehingga memiliki kemudahan baca (*readability*) yang cukup tinggi. Kaki-kaki pada serif berfungsi untuk memudahkan membaca teks-teks, dan teks dengan jarak baris yang sempit.

b. Sans Serif

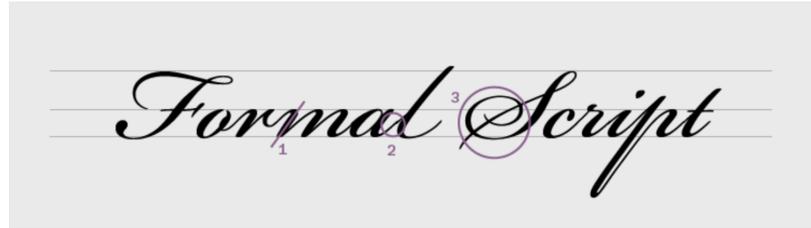


Gambar 2. 9 Sans Serif

Sumber: *Interaction-design.org* – 2023

Jenis huruf sans serif tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Sans serif melambangkan kesederhanaan, lugas, tegas, dan futuristik. Jenis huruf sans serif cenderung kurang pas jika digunakan sebagai teks atau kalimat di sebuah majalah atau koran.

c. Script



Gambar 2. 10 Script

Sumber: Envato tuts+ – 2020

Huruf script adalah huruf yang serupa goresan tangan yang dibuat dengan pena, kuas, atau pensil. Ada dua jenis tipe huruf *script*, yaitu formal dan *casual script*.

d. Dekoratif



Gambar 2. 11 Dekoratif

Sumber: Envato tuts+ – 2020

Huruf ini adalah pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ditambah dengan ornamen, hiasan, dan garis-garis dekoratif

2.8 Estetika Visual

Bagian penting dalam komunikasi visual adalah estetika. Yang memiliki sifat keindahan dan mengapa hal itu mempengaruhi kita begitu

dalam adalah misterius. Mengapa kualitas yang begitu sulit untuk didefinisikan mempengaruhi kita sangat kuat? Ini adalah pertanyaan yang penting untuk mempertimbangkan dalam komunikasi visual. Disarankan bahwa, karena sifat estetika yang pada dasarnya nonverbal, apa yang dapat ditulis hanyalah spekulasi "tentang" sifat estetika visual, dan oleh karena itu tidak dapat menjadi "dari" estetika visual itu sendiri. Aspek estetika komunikasi adalah:

- a. Terlihat, Struktural dan konfigurasional
- b. sebagian besar tersirat dalam ketakutan
- c. cara pandang yang menyeluruh dalam menyampaikan makna
- d. kognitif dalam arti generatif, berdasarkan jenis logika visual yang unik.

Artistik

Menggunakan eksperimen visual dan intuitif, seniman memberikan pengetahuan dan pemahaman yang saling melengkapi tentang komunikasi visual estetis. Meskipun sains memberikan penjelasan eksplisit tentang respons estetika, disiplin seni memberikan perspektif berbasis visual yang unik tentang peran estetika dalam komunikasi. Seniman, sebagai pembuat pesan visual, terhubung tanpa batas dengan petunjuk estetika yang halus, pemilihan, manipulasi, dan penyempurnaan akhir mereka. Pengetahuan tentang hubungan estetis ini, yang diperoleh melalui pertunjukan visual, memberikan catatan visual permanen dari keputusan yang dibuat dan hubungan estetis tanpa kata yang terbentuk.

Estetis Visual

Estetika bukan tentang "benda" tetapi tentang sistem hubungan ekologis dan proses yang menciptakan hubungan ini dan membantu interpretasinya. Tiga pemain utama dalam tindakan penyeimbangan ekologis ini adalah: objek yang terlihat itu sendiri, membuat objek tersebut, dan penonton yang dituju. Objek fisik itu sendiri mengandung sifat relasional yang dapat diamati di 8 antaranya, dan di antara semua elemen yang terlihat. Setiap garis, bentuk, nilai, warna, dan sebagainya, terkait dengan elemen lain yang terlihat. Menciptakan keterhubungan yang bermakna antara bentuk nyata yang berkembang dan pesan yang diharapkan adalah tujuan pembuatnya. Oleh karena itu, sifat fisik dan konkret sangat penting bagi pemirsa dan pembuatnya, membantu mereka terhubung dan berkomunikasi.

Hubungan fisik yang muncul, hubungan material non material, ditambah hubungan dengan niat dan tujuan pribadi. Juga harus ada perhatian terhadap respons potensial dari penonton yang menonton. Estetika meresapi semua interaksi antara ketiga komponen komunikasi visual ini. Pengetahuan tentang makna dapat menjadi lebih jelas melalui proses analisis dan interpretasi yang disengaja. Kesadaran yang meningkat akan citra mental seseorang adalah langkah pertama untuk mengakses aspek estetika yang lebih dalam dari komunikasi visual ini.