

BAB II

KERANGKA KONSEP

A. Penegasan Judul

Peran Desainer Grafis dalam Pembuatan Konten Visual *Instagram* @*pemkabgunungkidul* di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gunungkidul.

Dari judul diatas dapat dijabarkan dengan uraian pengertian sebagai berikut :

1. Peran : tingkah laku yang diharapkan oleh orang lain terhadap seseorang sesuai kedudukannya dalam, suatu system
2. Desainer Grafis : Pengertian Desain Grafis adalah aktivitas perancangan ide dan pembuatan informasi melalui sebuah media dengan menggunakan elemen-elemen visual, seperti titik, garis, huruf, bidang, tekstur, ruang, dan warna.
3. Pembuatan Konten : Suatu proses yang dilakukan untuk membuat informasi yang nantinya akan tersedia melalui media atau produk elektronik.
4. Instagram : adalah salah satu media sosial yang tengah digandrungi banyak orang. Penggunaannya pun sangat beragam, mulai dari anak-anakl hingga orangtua. Mulai dari pelajar hingga pebisnis. Media sosial yang fokus pada platform berbagi foto dan video ini makin meroket popularitasnya hingga mampu disamakan dengan Facebook dan Twitter.
5. @*pemkabgunungkidul* : Merupakan sebuah akun Instagram milik Pemerintah Kabupaten Gunungkidul yang sering digunakan untuk berinteraksi sekaligus media untuk membagikan informasi kepada masyarakat Gunungkidul pada khususnya.
6. Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gunungkidul : Salah satu instansi pemerintahan di Kabupaten Gunungkidul yang bergerak dalam bidang Komunikasi dan Informatika yang memiliki tugas melaksanakan urusan pemerintahan dan tugas

pembantuan di bidang komunikasi, informatika, statistik dan persandian.

Judul tersebut diambil berdasarkan kegiatan Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan penulis di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gunungkidul dimana penulis mendapatkan tugas untuk membuat konten instagram Pemkabgunungkidul. Peran desainer grafis secara garis besar disini adalah memberikan informasi terkini bagi masyarakat dalam bentuk visual.

B. Konsep – konsep yang Digunakan

Untuk memperkuat hasil pembahasan maka digunakan konsep-konsep berikut :

B.1. Desain Grafis

Grafis dapat diartikan sebagai goresan yang berupa titik – titik atau garis yang berhubungan dengan kegiatan cetak mencetak. Desain diartikan sebagai bentuk rumusan dan suatu proses pemikiran. Rumusan atau suatu proses pemikiran yang dituangkan dalam wujud gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan kongkrit si perancang kepada orang lain. Sedangkan desain grafis dapat diartikan sebagai proses pemikiran untuk mengalihkan gagasan dalam wujud gambar. (Pujiriyanto , 2005 : 1)

Selain itu desain grafis secara umum adalah kegiatan kreatif untuk menciptakan karya yang fungsional dan estetis untuk berbagai jenis media yang proses komunikasinya tidak hanya mengandalkan teks, justru cenderung lebih banyak menggunakan unsur visual.

B.2 Desainer Grafis

Desainer grafis adalah orang yang berkecimpung di bidang desain komunikasi visual. Tugas utama seorang desainer grafis adalah menyampaikan informasi atau pesan – pesan dari klien kepada sasaran atau *audience* yang diinginkan. (Witari , 2014 : 32)

Selain itu profesi seorang desainer grafis adalah menciptakan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau grafis motion. Biasanya desainer grafis juga menciptakan karya untuk penerbit, media cetak dan elektronik, seperti brosur dan mengiklankan produk. Mereka bertanggung jawab untuk sebuah

tampilan agar tampak menarik, yang bisa diaplikasikan dalam berbagai bentuk materi promosi yang berkaitan dengan produk dan publik.

B.3 Tugas Desainer Grafis

Tugas utama seorang desainer grafis adalah menyampaikan informasi atau pesan-pesan dari klien kepada sasaran yang diinginkan. Perannya ini tak lebih sebagai mediator antara komunitas dan komunikasi. Untuk menyampaikan pesannya maka seorang desainer grafis harus kreatif dan berwawasan luas, namun pola kreatifnya agak berbeda dengan seorang seniman murni. Kreativitas seorang desainer grafis dibatasi oleh design brief yang telah diatur *deadline* (batas waktu pengerjaan), ukuran, bahan, teknik cetak, warna, produk atau *brand image* perusahaan dan ketentuan-ketentuan lain yang tidak bisa dilakukan seenaknya. (Witari , 2014 : 32)

B.4 Syarat Desainer Grafis

Syarat utama menjadi seorang desainer grafis adalah memahami topik yang akan dirancang; rajin mengamati trend (fashion, gaya hidup, teknologi, situasi sosial politik, dll); penuh ide kreatif, dan tentunya memahami karakter klien agar mudah menemukan pola desain yang diinginkan. (Witari , 2014 : 32)

B.5 Konsep Desain

Konsep desain adalah ide di balik sebuah desain. Salah satu sumber ide adalah imajinasi, menurut Jack Stoops dan Jerry Samuelson, kekuatan dalam diri kita yang memperbolehkan kita untuk mengalami imajinasi dapat menembus batas ruang, waktu, dan realitas. Imajinasi dapat membawa kita ke alam fantasi melalui dunia mimpi, yang sebenarnya adalah cermin dari keinginan dan pemikiran kita yang paling dalam. Strategi yang membantu kita bermain-main dengan daya imajinasi kita untuk memancing ide-ide baru melalui pembentukan bentuk baru, yaitu:

1. Seleksi

Adalah proses pensortiran dimana kita memfokuskan pandangan kita ke satu bentuk tertentu untuk di observasi. Observasi meliputi perhatian detail terhadap bentuk, warna, cahaya, bahan,

bagian-bagian daripada benda tersebut. Dengan observasi yang baik kita dapat menemukan bentuk-bentuk baru yang terdapat pada benda tersebut.

2. *Alteration* (perubahan)

Perubahan dan penggabungan yang dilakukan pada sebuah benda sehingga tercipta sebuah benda yang baru. Apel dan resleting adalah dua elemen yang berbeda, penggabungan keduanya dan alterasi dari bentuk apel menghasilkan suatu bentuk baru yang mempunyai nilai dan arti baru.

3. Abstraksi

Pensederhanaan bentuk sehingga tercipta bentuk baru.

4. Spontanitas

Pencatatan semua ide yang terlintas ke dalam bentuk visual, atau dapat juga disebut dengan *brainstroming*. Dengan demikian tanpa kita sadari kita juga membuat alterasi ide yang satu menjadi ide baru dan mengembangkannya terus sehingga menemukan ide yang terbaik.

B.6 Proses Perancangan Grafis

Dalam perancangan sebuah grafis tentunya memiliki beberapa proses dan tahapan yang harus dilalui terlebih dahulu, antara lain

1. Konsep : Konsep adalah pijakan awal dalam sebuah desain, dan merupakan hasil dari *brainstorming* seorang desainer dengan klien. Hasil dari pemikiran ini menentukan tujuan-tujuan, kelayakan dan segment / audience yang dituju. Konsep tidak mesti berasal dari bidang desain tapi merupakan gabungan dari beberapa bidang lain tergantung experience dan observasi seorang desainer.
2. Media : Untuk mencapai hasil dari tujuan kita terutama mengenai sasaran / segment yang dituju dari desain tersebut, diperlukan studi kelayakan media yang cocok dan efektif untuk mencapainya. Media bisa berupa cetak, elektronik, *outdoor*, Internet, *neon sign*, mural dll.
3. Ide : Untuk mencari ide yang kreatif diperlukan studi banding, literatur, wawasan yang luas, diskusi, wawancara, dll. Agar desain bisa efektif

diterima audience dan membangkitkan kesan tertentu yang sulit dilupakan. Kadang untuk mendapatkan ide, diperlukan suatu kegilaan, membuat hal yang tidak mungkin menjadi mungkin, bahkan membenturkan / membuat suatu hal yang konflik / paradoks.

4. Persiapan Data : Data berupa teks, suara, video atau gambar terlebih dahulu harus kita pilah dan seleksi. Apakah data itu sangat penting sehingga harus tampil atau kurang penting sehingga bisa ditampilkan lebih kecil, samar atau dibuang sama sekali. Data bisa berupa data informatif atau data estetis.
5. Visualisasi : Dengan teknik manual dan digital menggunakan software pengolah image seperti corel, photoshop dan yang lain.
6. Produksi : Tahap terakhir untuk melakukan pembuatan sebuah desain grafis.

B.7 Unsur – Unsur Visual Desain

Dalam dunia seni rupa dan desain dikenal adanya istilah nirmana. Nirmana mengajarkan unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta estetika seni dalam mengorganisasi unsur atau elemen agar menjadi sebuah karya seni yang bagus sekaligus bermakna. Hubungan antara unsur-unsur dasar disusun sesuai prinsip-prinsip desain sehingga tercipta desain yang komunikatif dan dapat diterima oleh masyarakat. Unsur-unsur dasar dalam desain antara lain :

1. Garis

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis digunakan untuk membangun bentuk atau konstruksi desain. Di dalam dunia komunikasi visual seringkali kita menggunakan dotted line, solid line, dan garis putus-putus.

Garis terdiri dari unsur titik yang memiliki peran untuk mendukung keindahan, keseimbangan, dan harmoni. Setiap bentuk garis yang berbeda memiliki karakter yang berbeda. Secara umum orang lebih mengenal garis lurus, lengkung, dan garis bersudut. Garis juga memiliki arah vertikal, horizontal dan diagonal. Garis juga memiliki dimensi panjang, pendek, tipis,

tebal. Garis dapat saling berhubungan satu sama lain membentuk apa yang dinamakan garis sejajar/pararel, garis memancar atau garis berlawanan. Dalam media komunikasi visual, garis dapat menjadi pembatas kolom, memberi kesan tertentu, dan menjadi pembatas antara unsur grafis satu dengan lainnya.

Penggunaan garis dalam desain komunikasi visual berbeda dengan fungsi garis pada gambar teknik atau gambar kerja. Tidak ada keterikatan atau aturan tertentu yang mengharuskan bahwa pada sebuah rancangan media komunikasi visual desain harus selalu menggunakan garis. Garis dipergunakan apabila memang dibutuhkan untuk mempertegas atau memperjelas informasi yang disampaikan, juga sebagai elemen visual yang bisa menimbulkan fantasi pembaca agar mereka terkesan pada desain yang ditampilkan. Dalam media komunikasi visual desain, garis sering dipergunakan untuk garis tepi halaman sebagai frame, pembatas kolom, atau aksent untuk penyeimbang dan mengisi ruang kosong. Penggunaan elemen garis biasanya mempunyai konsep dan tujuan yang telah dipertimbangkan nilai gunanya sehingga tidak menjadi boomerang atau sekedar hiasan semata yang justru bisa menimbulkan potensi “kegaduhan” secara visual. Adapun tipe-tipe garis dan karakteristiknya adalah :

1. Garis Lurus : Memberi kesan stabil, kuat, tenang, aspirasi, datar dan sebagainya
2. Garis Vertikal : Memberi kesan kuat, yang menggerakkan mata ke atas, tinggi, gagah, angkuh, dan sebagainya.
3. Garis Horizontal : Memberi kesan tenang, mengarahkan mata untuk bergerak ke kiri dan ke kanan, mempertegas kalimat, kata atau judul
4. Garis Diagonal : Memberi kesan aman, semangat, gelora, serta perlawanan
5. Garis Lengkung : Garis lengkung menimbulkan kesan pada perasaan, yaitu lemah, sensitif ekspresif.
6. Garis Transisi : Garis yang mengarahkan mata dari sebuah bidang ke bidang lainnya. Misalnya sudut siku-siku suatu bidang terbentuk dari dua garis berlawanan memberi kesan sederhana atau kekerasan. Namun

kesan tersebut akan diubah atau diperlunak dengan menambahkan elemen yang lain

7. Garis Berlawanan : Garis yang berlawanan dapat sama panjang, maupun tidak, baik lurus maupun lengkung. Garis miring yang diatur berlawanan dapat membentuk gerigi atau zigzag, terkenal dengan nama chevron. Sedang fret terbentuk dari garis horizontal. Garis berselang seling dari berbagai ukuran
8. Garis berselang seling : Garis berselang-seling seperti dua hal yang bergantian terus-menerus seakan membentuk pola sendiri
9. Garis berirama : Diperoleh dengan melakukan pengulangan secara beraturan dari elemen-elemen desain.
10. Garis memancar : Memancar seperti sinar matahari, kipas tangan memancar dari titik pusat seperti bunga, memancar dari garis sumbu seperti susunan helai daun tumbuhan dan memancar dari siku seperti dalam ornamen karya seni (Pujiriyanto , 2005 : 87)

2. Bidang (*Shape*)

Benda apa saja di alam ini, juga karya seni/ desain tentu mempunyai bentuk (form). Bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu objek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran, dsb). Namun, bidang yang memiliki bentuk geometris memiliki kesan formal, sedangkan bidang yang memiliki bentuk non-geometris berkesan tidak formal, santai dan dianmis

Dinyatakan bahwa area kosong antara elemen-elemen visual dan *space* yang mengelilingi foto atau objek bisa disebut bidang. Bidang kosong atau *blank space* bahkan biasa dianggap sebagai elemen desain seperti halnya garis, warna, bentuk, dan sebagainya. Sama seperti garis, pemberian bidang kosong dimaksudkan untuk menambah kenyamanan baca (*legibility*) dan menimbulkan minat atau gairah baca. (Witari , 2014 : 39)

3. Gelap terang (*value*)

Value adalah dimensi mengenai derajat terang gelap atau tua muda warna yang disebut pula dengan ke-terang-an warna. *Value* adalah nilai

gelap terang untuk memperoleh kedalaman pengaruh cahaya. Singkatnya, *Value* merupakan perbedaan gelap-terang. Dalam desain komunikasi visual *value* berguna untuk menciptakan kemudahan “membaca” desain melalui kontras gelap terang tersebut. Kadang, *value* bersifat relatif karena nilainya sangat dipengaruhi oleh elemen-elemen lain disekitarnya. Komponen warna-warna yang kontras (*high contrast value*) dapat memberikan kesan dinamis, enerjik, riang, dan bergairah. Sebaliknya komposisi warna-warna yang kurang kontras (*low contrast value*) dapat meletakkan kesan kalem, damai, statis dan tenang. (Witari , 2014 : 44)

4. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba atau halus kasarnya suatu permukaan benda. Setiap permukaan atau raut tertentu memiliki nilai atau ciri khas. Nilai atau ciri khas permukaan tersebut bisa kasar, halus, polos, bermotif/bercorak, dan sebagainya. Pada umumnya tekstur dihubungkan dengan permukaan yang kasar, padahal sesungguhnya permukaan yang halus pun disebut tekstur dimana nilai, sifat, atau ciri khas permukaannya atau teksturnya halus.

Dari beragam tekstur itu ada yang bersifat teraba, disebut tekstur raba. Ada yang bersifat visual dengan tekstur lihat. Tekstur raba adalah yang dapat dirasakan dengan indra peraba sedangkan tekstur lihat adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indra penglihatan.

Dalam konteks desain komunikasi visual tekstur lebih cenderung pada tekstur semu yaitu visual dari suatu bidang. Tekstur biasanya digunakan untuk mengatur keseimbangan dan kontras. Sebagai contoh bidang yang kosong, tiada gambar maupun tulisan dapat memberi kesan tekstur halus. Sebaliknya, bidang gambar yang memuat susunan teks (*body text*) dengan ukuran 11 point memiliki kesan tekstur cukup kasar, dan susunan huruf untuk judul dengan ukuran yang lebih besar akan memberi kesan tekstur lebih kasar. (Witari , 2014 : 45)

5. Format

Format adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. (mencakup semua elemen DKV) Dengan

menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu. Hal ini memudahkan anda untuk menyampaikan pesan yang sangat penting , penting dan kurang penting yang terlihat dari ukuran (format) suatu elemen tersebut. Jika elemen itu dibuat lebih bsar dari yang lain berarti itu menjadi hal yang sangat penting untuk sampaikan begitu juga sebaliknya.

Seorang desainer komunikasi visual harus cermat memperhitungkan besar kecilnya elemen visual agar memiliki nilai kemudahan baca (*legibility*) yang tinggi. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan membuat skala prioritas (*visual hierarchy*). Urutannya sebaiknya dimuali dari informasi terpenting, agak penting, kurang penting, sampai pada elemen yang paling tidak penting, baik itu teks verbal maupun visual. Informasi yang dianggap paling penting perlu ditonjolkan dengan format ukuran lebih besar dan mencolok. Demikian pula warna, bentuk, dan posisinya perlu dibuat kontras dan menonjol sehingga menjadi *focal point*.

Perbedaan ukuran yang diperhitungkan akan membantu pembaca memilih informasi yang penting didahulukan. Tidak ada istilah bahwa semua elemen penting sehingga semua dibuat mencolok. Desain harus cerdas menentukan hierarki visual agar info terpenting menjadi *focus of interest* dari desain sehingga pesan yang disampaikan benar benar efektif. (Witari , 2014 : 46)

B.8 Prinsip – Prinsip Desain Grafis

- 1. Keseimbangan** adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komponen desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, atau pun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah. Ada dua pendekatan untuk menciptakan keseimbangan. Pertama, keseimbangan formal yaitu dengan membagi sama sama berat kiri kanan serta atas-bawah secara simetris atau setara. Kedua, keseimbangan asimetris yaitu

penyusunan elemen-elemen yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan, namun terasa seimbang. (Witari , 2014 : 48)

2. Tekanan dalam desain dikenal istilah *focal point* atau *focus of interest* yaitu penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan menarik perhatian. *Focal point* juga sering *center of interest*, pusat perhatian. Ada beberapa cara untuk menonjolkan salah satu eslemen desain yaitu :

1. Kontras

Focal point dapat diciptakan dengan menunjukkan kontras antara objek yang dianggap penting dengan objek lain disekitarnya.

2. *Focal Point*

Focal Point juga dapat diciptakan dengan cara memisahkan objek dari kumpulan objek yang secara visual objek yang terisolasi akan lebih menarik perhatian.

3. Penempatan Objek

Objek yang ditempatkan di tengah bidang atau pusat garis perspektif akan menjadi *focal point*. Dalam karya DKV diperlukan adanya aksentuasi atau penonjolan salah satu elemen untuk menarik perhatian. Elemen kunci ini disebut dengan *eye-catcher* atau *stopping power* yang berfungsi untuk menghentikan pembaca dari aktivitasnya. Penonjolan elemen hendaknya bukan sekedar memperbesar foto atau menggemukkan huruf, namun perlu disesuaikan dengan elemen yang dianggap penting. Satu elemen akan tampak mencuat jika ia memiliki perbedaan dengan elemen visual lain. Jika semua elemen berwarna dingin maka satu elemen yang berwarna panas akan menonjol. Objek yang kecil dapat menjadi *focal point* jika berada di area kosong yang luas. (Witari , 2014 : 49)

3. Irama adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir yang ajek, teratur dan terus menerus. Irama adalah pola layout yang dibuat

dengan cara menyusun elemen visual secara berulang. Irama visual dalam desain komunikasi visual dapat berupa repetisi dan variasi. Disebutkan bahwa repetisi merupakan hubungan pengulangan dengan kesamaan ekstrim pada semua unsur atau elemen seni rupa yang digunakan, hasilnya monoton. Repetisi akan menimbulkan kesan statis, kalem, dan mungkin membosankan karena hanya menyusun elemen secara berulang dan tanpa ada perubahan. (Witari , 2014 : 51)

- 4. Kesatuan** merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun dalam kaitannya dengan ide yang melandasi. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur yang lain. Kesatuan bisa dicapai dengan cara mengulang warna, bidang, garis atau elemen, memilih penggunaan font yang sejenis dengan variasi pada ukuran dan *style*-nya menggunakan unsur-unsur visual yang warna, tema dan bentuknya. (Witari , 2014 : 52)

B.9 Warna

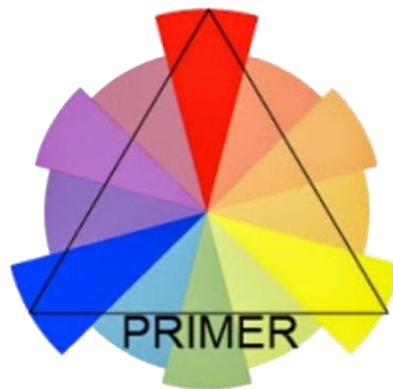
Warna sebuah obyek ditentukan bagaimana cahaya yang jatuh pada obyek dan dipantulkan ke mata kita. Sebab cahaya memiliki spektrum (rangkaiannya sistematis) warna, dan spektrum warna tersebutlah yang membantu manusia mengenali warna.

Salah satu elemen visual terpenting yang membuat sebuah karya menjadi paripurna dalam esensi visualnya adalah warna. Selain untuk menarik perhatian warna juga berperan untuk memperkuat makna pesan yang disampaikan. Penggunaan warna yang tepat akan membantu menciptakan mood dan membuat teks lebih berbicara. Pemakaian warna – warna lembut (*soft*) dapat menyampaikan kesan lembut, tenang dan romatik, sementara warna – warna kuat dan kontras dapat menyampaikan kesan dinamis, cenderung meriah. (Witari , 2014 : 41)

Warna dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok warna, yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier.

1) Warna Pokok (primer)

Warna primer adalah warna yang menjadi pedoman setiap orang untuk menggunakannya. Dalam penggunaannya warna pokok ada dua macam. Untuk grafis, yang dipakai adalah pigmen yang terdiri dari biru (*cyan*), merah (*magenta*), dan kuning (*yellow*). Pada foto dan grafis komputer, warna pokok cahaya terdiri dari *red*, *green*, dan *blue* (RGB). Dalam komputer, warna – warna yang pertama *cyan*, *magenta*, dan *yellow* masih ditambahkan warna *key* (hitam) sehingga dikenal istilah CMYK. (Pujiriyanto , 2005 : 45)



Gambar 1. Warna Primer

2) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan campuran antara warna primer. (Pujiriyanto , 2005 : 45)

- a) Merah + biru = ungu/violet
- b) Merah + kuning = oranye/jingga
- c) Kuning + biru = hijau



Gambar 2. Warna Sekunder

3) Warna Tersier

Warna tersier merupakan percampuran antara warna sekunder dengan primer. (Pujiriyanto , 2005 : 45)

- a) Merah + ungu = merah ungu
- b) Ungu + biru = ungu biru
- c) Biru + hijau = hijau biru
- d) Hijau + kuning = kuning hijau
- e) Kuning + oranye = oranye kuning



Gambar 3. Warna Tersier

B.10 Layout

Layout adalah sebuah sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur – unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Usaha untuk menyusun, menata, dan memadukan unsur – unsur komunikasi grafis menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif,

menarik perhatian, dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata letak. (Pujiriyanto , 2005 : 80)

Selain itu layout juga dapat dikatakan sebagai penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang.

B.10.1 Prinsip Layout

1. Urutan (*Sequence*)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark tahun 2007, di wilayah – wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Karena itu pada materi publikasi, urutan atau alur pembaca kebanyakan didesain berdasarkan kecenderungan tersebut. Namun tidak hanya itu saja, arah gerak mata juga dipengaruhi oleh hal – hal lain berupa pemberian *emphasis* atau pembedaan pada suatu objek seperti warna, ukuran, *style*, dan lain – lain. (Rustan , 2009 : 76)

Sequence/urutan banyak juga yang menyebutnya dengan hierarki/flow/aliran. Kita membuat prioritas dan mengurutkan mana yang harus dibaca terlebih dahulu hingga yang boleh dibaca di akhir penyampaian. Kenapa perlu adanya sequence? jika semua komponen desain pada layout sama sama kuat bukan tidak mungkin pembaca konten desain kita akan menangkap informasi yang berbeda dengan yang ingin kita sampaikan. Dengan adanya sequence pembaca akan secara otomatis mengarahkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan. Nah dan *Sequence* ini bisa dicapai dengan menggunakan prinsip layout yang lain yaitu *Emphasis*

2. Penekanan (*Emphasis*)

Salah satu pembentuk *emphasis* adalah kontras. Kontras tersebut bertujuan untuk membangun *sequence*. Ada bermacam – macam cara menciptakan kontras, bisa lewat ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan, dan masih banyak lagi. Selain kontras *emphasis* bisa juga diciptakan lewat elemen layout yang mengandung pesan emosional atau

kontroversial efeknya akan lebih kuat dalam menarik orang untuk membacanya. (Rustan , 2009 : 78)

Penekanan dapat diciptakan dengan berbagai cara, antara lain: Menambah ukuran font lebih dari yang lain, Memberikan warna yang kontras dengan background dan elemen desain yang lainnya, Letakkan di posisi strategis dan dapat menarik perhatian. sebagai pegangan kita pasti sudah mengerti jika manusia pada umumnya membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. maka posisi yang pertama dilihat oleh pembaca adalah kiri atas, Gunakan style yang berbeda dengan style yang lain.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Dalam desain grafis, kita mengenal ada dua macam *balance*, yaitu *balance* simetris dan *balance* asimetris. *Balance* atau keseimbangan yang dicapai secara simetris adalah dengan pencerminan. Keseimbangan yang simetris dibuktikan dengan tepat secara matematis, sedangkan yang asimetris keseimbangannya lebih bersifat optis atau : “kelihatannya seimbang” (Rustan , 2009 : 80).

Pembagian berat yang merata pada bidang layout, pembagian yang merata bukan menampilkan elemen yang banyak hingga memenuhi bidang layout, akan tetapi lebih menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat

4. Kesatuan (*Unity*)

Unity tidak hanya kesatuan dari elemen – elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan yang non-fisik yaitu pesan atau komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut. (Rustan , 2009 : 84).

B.11 Tipografi

Dalam desain grafis tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu menyusun meliputi merangkai bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. (Witari , 2014 : 62)

B.11.1. Tipe Tipografi

Menurut Pujiriyanto pada halaman 56 ada lebih dari sepuluhribu huruf berlaku secara internasional dan sudah dibakukan. Sedangkan dapat diketahui bahwa huruf juga dikelompokkan menjadi lima jenis yaitu :

1. Huruf tak berkait (*Sans-Serif*)

Adalah bentuk huruf yang tidak memiliki kait atau kaki, bertangkai tebal, sederhana dan mudah dibaca. Ciri lain jenis huruf ini adalah tidak memiliki *stroke*/ekor. Ujungnya bisa membentuk tumpul (*rounded corner*) atau tajam. Sifat huruf ini kurang formal, lebih hangat, dan bersahabat. *Sans-Serif* biasanya cocok untuk tampilan dilayar monitor karena tajam dan mudah dibaca. Bentuk huruf *Sans-Serif* yang paling populer adalah *Calibri*, *Arial*, dan *Helvetica*. (Pujiriyanto , 2005 : 56)

2. Huruf berkait (*Serif*)

Adalah bentuk yang memiliki kait, dengan ketebalan yang kontras. Jenis huruf dengan *stroke* menghiasi jenis huruf ini. Jenis ini merupakan huruf yang formal. *Serif* mengeksperikan organisasi dan intelektualitas, sangat anggun dan konservatif. Bentuk huruf *Serif* yang paling populer adalah *Times New Roman* dan *Garamond*. (Pujiriyanto , 2005 : 57)

3. Huruf tulis atau latin (*Script*)

Jenis ini merupakan dasar dari bentuk huruf yang ditulis dengan tangan, kontras tebal dan tipisnya sedikit, saling berhubungan dan mengalir. Bentuk huruf yang menyerupai tulisan tangan. Jenis huruf ini jga disebut kursif. Memberikan kesan keanggunan dan sentuhan pribadi. Bentuk huruf *Script* yang paling populer adalah *Bickham*, *Script Pro Semibold*, dan *Blackadder ITC*. (Pujiriyanto , 2005 : 58)

4. Dekoratif (*Decorative*)

Adalah bentuk huruf yang sangat rumit desainnya dan dipakai secara terbatas hanya cocok untuk *headline*. Jenisnya sangat banyak. *Font Decorative* bisa membuat efek respon yang berbeda. Jenis *Decorative* biasanya paling cocok digunakan untuk judul. Bentuk huruf *Decorative* yang paling populer adalah *Akafrivolity*, *A Yummy Apology*, dan *Ebba Font*. (Pujiriyanto , 2005 : 58)

5. Monospace

Setiap huruf yang berjenis monospace mempunyai jarak atau lebar yang sama setiap hurufnya. Huruf W dan I mempunyai ruang yang sama. Bentuk huruf *Monospace* yang banyak digunakan adalah *Courier*. Huruf pada mesin ketik juga merupakan contoh jenis huruf *Monospace*. Jenis *Monospace* banyak digunakan oleh programmer untuk coding. Belakangan ini, jenis huruf *Monospace* banyak dipakai oleh desiner yang beraliran *grunge* alternatif. (Pujiriyanto , 2005 : 58)

B.12 Media Sosial

Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. (Nasrullah , 2015 : 13)

Sedangkan menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideology dan teknologi web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”.

B.13 Instagram

Menurut Atmoko (2012:3) instagram adalah layanan jejaring sosial berbasis fotografi. Jejaring sosial ini diresmikan pada tanggal 6 Oktober 2010 oleh Kevin Kevin Systrom dan Mike Krieger yang mampu menjangkau 25 ribu pengguna di hari pertama.

Saking populernya Instagram sebagai sebuah media sosial, banyak orang yang tak tahu arti sebenarnya dari pemakaian kata tersebut. Disusun dari dua kata, yaitu “Insta” dan “Gram”. Arti dari kata pertama diambil dari istilah “Instan” atau serba cepat/mudah. Namun dalam sejarah penggunaan kamera foto, istilah “Instan” merupakan sebutan lain dari kamera Polaroid. Yaitu jenis kamera yang bisa langsung mencetak foto beberapa saat setelah membidik objek. Sedangkan kata “Gram” diambil dari “Telegram” yang maknanya dikaitkan sebagai media pengirim informasi yang sangat cepat.

Dari penggunaan dua kata tersebut, kita jadi semakin memahami arti dan fungsi sebenarnya dari Instagram. Yaitu sebagai media untuk membuat

foto dan mengirimkannya dalam waktu yang sangat cepat. Tujuan tersebut sangat dimungkinkan oleh teknologi internet yang menjadi basis aktivitas dari media sosial ini.

B.14 Perangkat Lunak

1. Corel Draw X7

Corel draw adalah sebuah program komputer editor grafik vektor yang berfungsi untuk mengolah gambar dan banyak digunakan pada bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

Corel Draw merupakan software yang dikembangkan oleh *Corel Corporation*, perusahaan perangkat lunak yang berbasis di Ottawa, Kanada.

2. Adobe Photoshop CS5

Adobe photoshop atau dikenal sebagai Photoshop merupakan perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek.

Photoshop banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) sebagai perangkat lunak pengolah gambar atau foto dan bersama Adobe Acrobat, photoshop juga merupakan produk terbaik dari Adobe Systems.

Photoshop CS (Creative Suite) merupakan Versi kedelapan dari Adobe Photoshop, Adobe Photoshop CS2 merupakan versi kesembilan, Adobe Photoshop CS3 merupakan versi sepuluh, Adobe Photoshop CS4 adalah versi kesebelas, versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5, versi (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6, dan Versi yang terakhir adalah versi(keempatbelas) Adobe Photoshop CS7 dan lanjut ke versi seterusnya.

3. Power Point 2013

Power Point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. PowerPoint berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Apple Mac OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi Xenix. Aplikasi ini

sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan *trainer*. Dimulai pada versi Microsoft Office System 2003, Microsoft mengganti nama dari sebelumnya Microsoft PowerPoint saja menjadi Microsoft Office PowerPoint. Lalu, pada Office 2013, namanya cukup disingkat PowerPoint. Versi terbaru dari PowerPoint adalah versi 15 (Microsoft Office PowerPoint 2013), yang tergabung ke dalam paket Microsoft Office 2013.