

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Tinjauan Umum Tentang Grafis

Sejak jaman pra-sejarah manusia telah mengenal dan mempraktekkan komunikasi visual. Bentuk komunikasi visual pada jaman ini antara lain adalah pictogram yang digunakan untuk menceritakan kejadian sehari-hari pada Jaman Gua (*Cava Age*), bentuk lain adalah *Hieroglyphics* yang digunakan untuk bangsa Mesir. Kemudian seiring dengan kemajuan jaman dan keahlian manusia, bentuk-bentuk ini beralih ke tulisan, vontohnya prasasti, buku, dan lain-lain. Dengan perkembangan kreatifitas manusia, bentuk tulisan ini berkembang lagi menjadi bentuk-bentuk yang lebih menarik dan komunikatif, contohnya seni panggung dan drama; seperti sendratari Ramayana, seni pewayangan yang masih menjadi alat komunikasi yang sangat efektif hingga sekarang.

Sebagai suatu profesi, desain komunikasi visual baru berkembang sekitar tahun 1950-an. Sebelum itu, jika seseorang hendak menyampaikan atau mempromosikan sesuatu secara visual, mak ia harus menggunakan jasa dari bermacam-macam “seniman spesialis”. Spesialis-spesialis ini antara lain adalah *Visualizer* (seniman visualisasi); *Typhographer* (Penata huruf), yang merencanakan dan mengerjakan teks secara detil dan member instruksi kepada

percetakan; *Illustrators*, yang memproduksi diagram dan sketsa dan lain-lain.

Dalam perkembangannya, desain komunikasi visual telah melengkapi pekerjaan dari periklanan dan tidak hanya mencakup periklanan, tetapi juga desain majalah dan surat kabar yang menampilkan iklan tersebut. Desainer komunikasi visual telah menjadi bagian dari kelompok dalam industri komunikasi-dunia periklanan, penerbitan, majalah dan surat kabar, pemasaran dan hubungan masyarakat (*Public relations*).

*The fact that styles have meanings, that they evoke connotations and associations, suggest that there is always content as well as form or that form itself is a signifying agent. (Walker, 1989, hlm156)*

Objek desain merupakan artefak yang berguna bagi kehidupan manusia sehari-hari, selain memenuhi fungsi tertentu juga menampilkan sejumlah tanda visual, seperti bentuk, warna, sehingga terjadi signifikasi. Hubungan antara benda dan rupa sangat erat sejak awal, namun titik berat dapat bergeser sesuai dengan kebutuhan zaman. Desain dalam pengertian konteks modern adalah desain yang dihasilkan melalui metode berpikir yang berlandaskan ilmu pengetahuan yang berlandaskan ilmu pengetahuan bersifat rasional dan pragmatis. Desain modern lahir karena perkembangan teknik dan ilmu pengetahuan modern yang ditandai timbulnya industrialisasi, yang

tidak bisa dilepaskan dari dua gejala yang saling berkait sebagai konsekuensi industrialisasi, yaitu produksi massa dan konsumsi massa. Menurut Penny Sparke, desain sebelum desain modern termasuk dalam (*craft*), dan belum dapat di kategorisasikan sebagai desain karena kondisi dasarnya berbeda sama sekali.

Menurut Suyanto desain grafis didefinisikan sebagai aplikasi dalam keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis; desain informasi; dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Sedangkan Jessica Helfand dalam situs aiga.com mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafikm foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan, atau subversive atau sesuatu yang mudah diingat.

Menurut Danton Sihombing desain grafis mempekerjakan sebagai elemen seperti marka, symbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.

Menurut Michael Kroger *Visual Communication* (komunikasi

visual) adalah latihan teori dan konsep-konsep melalui terma-terma visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (*juxtaposition*).

Sedangkan Blanchard mendefinisikan desain grafis sebagai suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan.

Demikian halnya senada dengan definisi yang dipaparkan Henricus Kusbiantoro bahwa desain adalah kompromi seni dan bisnis. Yaitu melayani kebutuhan orang banyak pada pemecahan problem visual, namun sekaligus tidak kehilangan karakter dan keunikan dari segi eksekusi visual baik konsep maupun visual teknis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pekerjaan desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.<sup>1</sup>

Grafis paling sederhana berbentun kertas atau papan tulis yang diisi dengan tulisan-tulisan yang menjelaskan suatu berita. Kemajuan teknologi saat ini telah memungkinkan ahli grafis membuat bentuk grafis tiga dimensi dengan gambar yang dapat bergerak seperti sebuah film. Grafis semacam ini membantu penonton memahami peristiwa-peristiwa seperti pertempuran di suatu wilayah, serangan teroris di beberapa titik pusat kota atau menjelaskan cara kerja suatu operasi

---

<sup>1</sup> Vinensius Sitepu, *Panduan Mengenal Desain Grafis*, hlm. 11-12

militer, dan sebagainya.

Grafis paling sederhana berbentun kertas atau papan tulis yang diisi dengan tulisan-tulisan yang menjelaskan suatu berita. Kemajuan teknologi saat ini telah memungkinkan ahli grafis membuat bentuk grafis tiga dimensi dengan gambar yang dapat bergerak seperti sebuah film. Grafis semacam ini membantu penonton memahami peristiwa-peristiwa seperti pertempuran di suatu wilayah, serangan teroris di beberapa titik pusat kota atau menjelaskan cara kerja suatu operasi militer, dan sebagainya.

Grafis sangat membantu menjelaskan data-data rumit, seperti jumlah, daftar, perbandingan naik turun, nomor-nomor, dan pasal undang-undang atau data lokasi. Untuk berita yang terkait dengan ekonomi misalnya indeks bursa saham atau nilai tukar mata uang perlu dibuatkan grafis permanen karena akan digunakan hampir tiap hari.

## 2. Fungsi- Fungsi Desain Grafis

Design grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Secara simple dapat disimpulkan bahwa tujuan desain grafis untuk:

- a. *Information*, untuk menyampaikan informasi
- b. *Identity*, untuk menciptakan identitas selanjutnya membuahkkan citra, missal merek dagang, symbol, logo, *logotype*.
- c. *Promotion*, untuk mempengaruhi orang dalam memandang suatu

produk/jasa secara positif, menimbulkan kebutuhan.

d. *Campaign*, atau kampanye sebenarnya mirip dengan promosi, hanya yang dipromosikan belum tentu barang dagangan, melainkan ajakan untuk berbuat sesuatu, membangun suatu citra positif, dan sebagainya.<sup>2</sup>

### 3. Unsur-Unsur Grafis

Terdapat beberapa unsur yang membangun sebuah objek. Bersama-sama setiap unsur-unsur membentuk komposisi. Masing-masing unsur tersebut secara tepat disusun oleh desainer untuk mendapatkan komposisi optimal. Sebuah komposisi tidak melulu mengandung semua unsur. Beberapa objek kadangkala hanya memiliki beberapa unsur saja, beberapa komposisi yang lain, walaupun melibatkan banyak unsur, namun terasa bahwa salah satu unsurnya namun terasa bahwa salah satu unsurnya begitu dominan membentuk kualitas visual yang ditampilkan oleh objek. Tujuan dari pengolahan rupa dengan pendekatan formalistik cenderung pada pencapaian bentuk yang optimal dan menguntungkan secara visual, dengan pengertian bahwa diusahakan tidak ada satupun unsur yang hadir sehingga menimbulkan “ketidakuntungan”. Apa yang dimaksud dengan menguntungkan secara visual adalah kualitas visual yang memunculkan reaksi emosional positif, “tidak ada gangguan”. Pengertian ini mungkin masih membingungkan. Akan tetapi

---

<sup>2</sup> Adi Kusrianto, *Berkarier di Dunia Grafis*, (Jakarta: \pt.Elex Media Komputindo, 2009), hlm. 3

pengalaman secara langsung dalam mengolah rupa pada akhirnya dapat mengantarkan seseorang untuk merasakan hal tersebut. Terlebih jika mereka yang bergerak dalam bidang desain mencoba melakukan penelusuran pada objek-objek yang secara umum dapat dikatakan “baik”. Karena itu, seperti juga pemahaman kualitas visual yang bersifat kontekstual.

a. Unsur Visual

Unsur yang pertama dari aspek formalistic adalah yang dikenal dengan nama unsur visual. Penamaan unsur visual disampaikan karena unsur-unsur ini tampil secara visual. Unsur visual terdiri atas titik, garis, bidang, massa atau ruang, warna, dan tekstur.

Titik adalah kesatuan terkecil dari unsur visual, titik tidak dapat berdiri sendiri, selalu tergantung pada unsur visual lain. Pada sebuah bidang dengan dimensinya yang kecil, titik dapat berperan besar pada pembentukan keseimbangan. Titik mampu mengubah keadaan sebuah bidang ataupun massa, titik bisa berubah menjadi warna, menjadi bidang, atau menjadi sebuah garis.

Unsur kedua adalah garis. Garis dapat hadir ketika terdapat unsur visual lain yang melatari keberadaannya atau bersama-sama dengan garis lain membentuk sebuah budang. Garis dapat disusun dengan cara memilih jenis dari garis itu sendiri, yaitu jenis yang tegas, berbelok tajam, atau berbelok lembut. Keberadaan sebuah garis pada bidang dapat memberikan kesan adanya pemisahan.

Sifatnya ini sering dimanfaatkan oleh desainer untuk memperkecil, memperberat, meneguhkan sebuah bidang.

Unsur selanjutnya adalah bidang yang dapat dipahami sebagai jejak yang dibentuk oleh garis yang digeser tegak lurus terhadap garis itu sendiri.

Jejak yang dibentuk dari pergeseran bidang tegak lurus terhadap bidang itu sendiri akan menghasilkan apa yang disebut sebagai massa atau ruang. Massa atau ruang dibedakan dari bidang karena, antara lain, unsur pembentuknya yang setidaknya memiliki panjang, lebar dan tinggi. atau dengan kata lain, perbedaan antara bidang dan massa adalah dimilikinya volume, atau gempal. Bentuk dasar dari massa atau ruang berdasarkan pergeseran yang diambil dari bidang, maka dikenal pula apa yang disebut bentuk dasar, yaitu kubus, prisma, dan bola.

Unsur selanjutnya adalah warna, yaitu fenomena fisik dari cahaya atau persepsi visual yang diasosiasikan terhadap beragam panjang gelombang pada bagian yang tampak dari spectrum elektromagnetik (Microsoft Encantra 2005). Fenomena warna terbagi pada dua jenis, yaitu warna yang dihasilkan oleh pigmen (pencampuran seluruh warna akan menghasilkan warna hitam) dan warna yang dihasilkan oleh cahaya (pencampuran seluruh warna akan menghasilkan warna putih). Warna adalah unsur visual yang paling terlebih dahulu tertangkap oleh indra visual. Oleh karenanya, 'kualitas visual' yang ditampilkan oleh sebuah objek



visual memiliki kecenderungan didominasi oleh unsur pembentuk visual ini. Kekuatan warna sebagai pembentuk kualitas visual menjadikan banyak desainer memanfaatkan aspek ini sebagai salah satu cara yang efektif untuk memperoleh kualitas visual yang optimal.

Unsur selanjutnya adalah apa yang disebut sebagai tekstur, yang dapat dipahami sebagai 'kulitas permukaan' seperti juga warna, keadaan tekstur hanya bisa diletakkan pada unsur visual lain, yaitu bidang dan massa atau ruang. tekstur selalu hadir bersamaan dengan warna, karena fungsi tekstur adalah mendukung kehadiran warna

a. Unsur Perseptual

Unsur ini dinamakan unsur perseptual dengan pertimbangan bahwa unsur- unsur tersebut dirasakan hadir pada sebuah objek dikarenakan kemampuan manusia dalam melakukan proses persepsi.

Unsur perseptual muncul ketika seorang telah melakukan pengamatan pada objek visual, kemudian dibenaknya akan muncul tafsir 'gambaran' mengenai keberadaan unsure visual tadi. Oleh karena proses penerapan tersebut menghasilkan persepsi, maka unsur-unsur tersebut disebut dengan unsure perceptual.

Yang termasuk dalam unsur-unsur perceptual adalah harmoni dan keselarasan, kasatuan dan *unity*, keseimbangan, intensitas, ukuran dan proposisi, irama, arah dan gerak. Keberadaan unsur-unsur



menggunakan jenis font yang ornamental dan *njilimet*, seperti huruf *blackletter* yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (*Keep It Simple Stupid*). Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (*white space*) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris. Seperlunya saja.

#### **b. Keseimbangan**

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu: keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh, yakin dan bergengsi.

Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Semisal warna logo. Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka pada media desain yang berbeda anda membuat logo tersebut dengan warna duotone. Nah, pada kondisi ini, gagasan variasi desain sebaiknya tidak diperlukan. Apa jadinya kalau logo tersebut adalah logo sebuah produk barang. Konsistensi juga sangat diperlukan sebagai kesan identitas yang melekat pada sebuah merek produk. Kita tidak mau konsumen sampai lupa pada produk yang dijual.

Sedangkan keseimbangan informal bermanfaat menghasilkan

kesan visual yang dinamis, bebas, lepas, pop, meninggalkan sikap kaku, dan posmodernis.

**c. Kesatuan**

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Contohnya adalah boks grafis yang dibuat litbang di *KOMPAS*. Ilustrasi, garis dan teks tentang terjadinya tsunami dijadikan satu dalam sebuah boks garis dan diberi raster memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.

**d. Penekanan (aksentuasi)**

Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bisa dilakukan dengan memberikan kotak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya. Penekanan juga dilakukan melalui perulangan ukuran, serta kontras antara tekstur, nada, warna, garis, ruang, bentuk atau motif.

**e. Irama (repetisi)**

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada music beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang

atau kekosongan atau jarak obyek. Misalnya jarak antarkolom. Jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto didalam satu halaman dan lain sebagainya.

#### **4. Jenis-jenis Grafis**

Desainer grafis erat kaitannya dengan sketsa, lukisan, foto, atau gambar digital, tapi juga berhubungan dengan bentuk huruf yang dapat bervariasi. Desainer membuat, memilih, dan mengatur elemen-elemen seperti tipografi dan gambar untuk menyampaikan suatu pesan.

Desain grafis adalah suatu proses kreatif yang menggabungkan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide atau pesan. Si desainer bekerja dengan banyak perangkat desain supaya pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti oleh publik.

##### **a. Desain Gambar**

Desainer membuat dan menyusun gambar untuk menyampaikan ide yang mau disampaikan oleh klien. Gambar bisa sangat mengagumkan dalam hal menyampaikan suatu pesan karena tidak hanya menyampaikan informasi, tapi juga rasa dan emosi.

Dalam hal desain memakai media gambar, gambar harus menampilkan keseluruhan pesan. Boleh juga dibantu sedikit kata-kata. Gambar ini bisa hasil foto, lukisan, sketsa, atau gabungan semuanya. Desain dengan media gambar dapat digunakan

ketika sang desainer merasa bahwa gambar lebih representatif dibanding ribuan kata.

#### b. Desain Tulisan

Dalam beberapa kasus, desainer bergantung pada kata-kata untuk menyampaikan pesan. Namun, cara mereka menggunakannya sedikit berbeda dibanding pada umumnya sebuah tulisan.

Bagi desainer, bentuk sebuah huruf bisa sangat bermakna. Bentuk visual, tipografi, atau tulisan tangan bisa bermacam-macam fungsinya dalam komunikasi. Hasil desain dengan kata-kata bisa sangat mengagumkan dan memikat siapa pun yang melihatnya, antara lain sebuah poster, nama produk, atau judul sebuah buku.

#### c. Desain Gambar dan Tulisan

Terkadang desainer menggabungkan antara gambar dan tipografi huruf untuk menyampaikan pesan dari klien kepada publik. Mereka mencoba-coba segala kemungkinan antara kata-kata dan gambar, misalnya dari tata letak, ilustrasi, atau ukuran sampai mudah dan menarik untuk dimengerti orang lain.

Desainer adalah penghubung antara klien dan publik. Sebab, di satu sisi klien terlalu dekat sehingga tidak mengerti akan isi pesan tersebut. Di sisi lain, publik juga terlalu jauh untuk mengerti isi pesan tersebut. Desainer grafis harus berusaha menyusun pesan dan menyampaikannya secara sukses.

#### d. Simbol dan Logo

Simbol dan logo sangatlah spesial karena bisa meningkatkan suatu pesan. Simbol adalah representasi abstrak dari sebuah ide atau identitas, sedangkan logo adalah identifikasi suatu perusahaan yang berupa permainan atau tipografi kata-kata. Untuk membuat identifikasi semacam ini, desainer harus punya pengetahuan dan pengalaman yang luas. Juga, harus mengerti pesan yang ingin disampaikan oleh klien.

### **B. Kajian Teori**

#### **Teori yang digunakan untuk menjelaskan pola pikir**

Psikolog, filsuf, dan praktisi telah merancang beberapa pendekatan yang dapat membantu kita menjelaskan cara melihat dan memproses gambar. Keempat teori yang kita bahas dapat dibagi menjadi dua kelompok dasar: sensual (gestalt dan konstruktivisme) dan perseptual (semiotika dan kognitif).

Untuk memahami salah satu pendekatan komunikasi visual, Anda harus terlebih dahulu mengetahui perbedaan antara sensasi visual dan persepsi visual. Sensasi visual merupakan rangsangan dari dunia luar yang mengaktifkan sel-sel saraf dalam organ indra Anda. Membakar kayu dalam perapian bisa mengaktifkan sel-sel di telinga Anda karena Anda dapat mendengar batang kayu retak dan mendesis; Anda dapat mencium aroma kayu di hidung Anda; di tangan dan wajah Anda, Anda bisa merasakan kehangatan api; dan di mata Anda ketika Anda melihat cahaya kuning dari api. Ketika rangsangan mencapai otak, hal ini dapat

menghasilkan arti dari semua masukan sensual. Otak Anda menafsirkan suara-suara, bau, suhu, dan pemandangan seperti api di perapian.

Persepsi visual adalah kesimpulan yang dibuat dengan menggabungkan semua informasi yang dikumpulkan oleh organ sensual Anda. Sensasi adalah data mentah. Persepsi visual adalah kesimpulan makna setelah rangsangan visual yang diterima.

### **1. Teori Gestalt**

Gestalt adalah sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan. Teori gestalt cenderung berupaya mengurangi pembagian sensasi menjadi bagian-bagian kecil. Teori ini dibangun oleh tiga orang, Kurt Koffka, Max Wertheimer, and Wolfgang Köhler. Mereka menyimpulkan bahwa seseorang cenderung mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai kesatuan yang utuh.

Teori gestalt banyak dipakai dalam proses desain dan cabang seni rupa, karena banyak menjelaskan bagaimana persepsi visual dapat terbentuk. Persepsi jenis ini bisa terbentuk karena:

1. Kedekatan posisi (*proximity*)
2. Kesamaan bentuk (*similarity*)
3. Penutupan bentuk
4. Kesenambungan pola (*continuity*)
5. Kesamaan arah gerak (*common fate*)



Kedekatan posisi (*proximity*) menyatakan bahwa otak lebih bisa berasosiasi dengan objek yang dekat satu sama lain daripada dua objek yang berada berjauhan. Dua orang teman berdiri berdekatan dan berpegangan tangan akan terlihat seperti memiliki hubungan yang dekat daripada orang ketiga yang berdiri 20 meter dari sebuah pasangan.

Kesamaan bentuk (*similarity*) menyatakan bahwa otak memberikan pilihan, Anda akan memilih bentuk paling sederhana dan stabil untuk berkonsentrasi.

Kesinambungan pola (*continuity*) bersandar pada prinsip, sekali lagi dianggap oleh psikolog gestalt bahwa otak tidak suka sesuatu secara tiba-tiba atau tidak biasa berubah dalam sebuah baris pergerakan. Dengan kata lain, otak mencari sebanyak mungkin kelanjutan dari sebuah garis. Garis dapat menjadi garis dalam pengertian tradisional, seperti dalam sebuah gambar, atau beberapa objek ditempatkan bersama-sama yang membentuk garis. Benda dipandang seperti memiliki garis kontinu yang secara mental dipisahkan dari benda-benda lain yang bukan merupakan bagian dari baris.

Penutupan bentuk. Mungkin Anda sering mendengar kata-kata seperti ini: "Ini ibu... Budi!". Budi dalam kalimat tersebut adalah sebagai penutup bentuk.

Prinsip lain dari psikologi gestalt adalah arah gerak (*common fate*). Seorang pengamat melihat lima tangan yang diangkat menunjuk ke

langit dan mereka semua menunjuk ke arah yang sama. Tangan yang menunjuk ke arah berlawanan akan menimbulkan kejanggalan, karena pengamat tidak melihat hal tersebut sebagai bagian dari satu kesatuan. Faktor-faktor inilah yang menyebabkan kita sering bisa merasakan keteraturan dari pola-pola yang sebenarnya acak. Misalnya saat seseorang melihat awan, dia dengan mudah bisa menemukan bentuk muka seseorang. Hal ini disebut pragnan.

Pada tahun 1915, Edgar Rubin, seorang psikolog gestalt Denmark, bereksperimen dengan angka dan pola-pola tanah dengan menggambar sebuah objek yang dapat ditafsirkan baik sebagai wajah atau vas. Secara sensual, baik wajah dan gambar vas merangsang fotoreseptor di retina. Namun, otak tidak dapat melihat kedua gambar sekaligus. Anda harus membuat keputusan sadar apakah ingin melihat wajah atau vas di ruang.



Gambar 2.1. Vas

Contoh lain (bentuk wajah seseorang serta gambar orang yang sedang meniup terompet)



Gambar 2.2. Wajah seseorang

## **Gestalt dan Komunikasi Visual**

Kekuatan teori gestalt terhadap persepsi visual adalah perhatiannya terhadap bentuk-bentuk yang menyusun konten sebuah gambar. Analisis dari suatu gambar harus dimulai dengan konsentrasi kepada bentuk-bentuk yang secara alamiah muncul dalam gambar. Ingatlah bahwa warna, bentuk, kedalaman, dan pergerakan adalah karakteristik dasar dari suatu gambar yang memberitahu otak. Gestalt mengajarkan komunikator visual untuk menggabungkan unsur-unsur dasar tersebut menjadi keseluruhan yang bermakna. Pendekatan ini juga mengajarkan seniman grafis untuk memusatkan perhatian pada unsur-unsur tertentu dengan bermain melawan prinsip-prinsip gestalt. Sebagai contoh, sebuah logo perusahaan (atau merek dagang) akan diketahui dalam sebuah iklan jika memiliki bentuk yang berbeda, ukuran, atau lokasi dalam kaitannya dengan elemen-elemen lain dalam layout.<sup>4</sup>

Karya teori gestalt dengan jelas menunjukkan bahwa otak adalah organ yang kuat yang mengklasifikasikan materi visual dalam kelompok diskrit. Apa yang kita lihat ketika melihat sebuah gambar adalah modifikasi oleh apa yang telah kita lihat di masa lalu dan apa yang ingin kita lihat dahulu dengan apa yang ingin kita lihat saat ini.

---

<sup>4</sup> Kiani Azaela, "Teori-teori Visual", dalam <http://www.scribd.com/doc/31202424/Teori-Teori-Visual>

## 2. Teori Perseptual

Bendera yang ditinggikan di atas stadion sepak bola dan ditonton takzim selama menyanyikan lagu kebangsaan di tribun dan di lapangan adalah sebuah tanda. Tangan kanan ditempatkan di dekat dada selama menyanyikan lagu kebangsaan adalah suatu tanda. Kata-kata yang dikeluarkan dalam program tentang pemain sepak bola di lapangan adalah tanda-tanda. Close-up foto-foto pemain berjongkok dan menunggu menjentikkan bola selama pertandingan adalah tanda-tanda. Angka yang menyala di papan angka adalah tanda-tanda. The “high-five” menampar seorang teman setelah tim touchdown adalah tanda. Siluet sederhana menggambarkan seorang laki-laki di atas pintu kamar pria adalah sebuah tanda.

Sebuah tanda hanyalah sesuatu yang berdiri untuk sesuatu yang lain. Setelah membaca daftar sebelumnya tanda-tanda Anda mungkin bertanya: Apa yang bukan tanda? Itu pertanyaan yang bagus karena hampir semua tindakan, objek, atau gambar akan berarti sesuatu kepada seseorang di suatu tempat. Representasi fisik adalah sebuah tanda jika memiliki makna di luar obyek itu sendiri. Akibatnya, makna di balik tanda-tanda harus dipelajari. Dengan kata lain, untuk sesuatu yang menjadi tanda, para penyimak harus memahami maknanya. Semiotika (disebut semiology di Eropa) adalah studi atau ilmu tanda. Sebenarnya ini adalah puncak dari lagu kebangsaan Aldous Huxley’s: Semakin banyak Anda tahu, semakin banyak Anda melihat. Dengan demikian, gambar akan jauh lebih menarik dan berkesan jika tanda-

tanda yang dimengerti oleh banyak orang digunakan dalam gambar. Studi semiotika adalah penting karena tanda-tanda meresap ke setiap pesan. Studi akademik semiotik berupaya untuk mengidentifikasi dan menjelaskan tanda-tanda yang digunakan oleh setiap masyarakat di dunia.

Meskipun telah mendapatkan popularitas, semiotika ini adalah konsep lama. Tahun 397 M, Agustinus, filsuf Romawi dan linguist, pertama mengusulkan studi tentang tanda-tanda. Dia mengakui bahwa pemahaman universal ada di banyak level verbal. Kata semiotika berasal dari bahasa negaranya: Semeion adalah kata Yunani untuk tanda.

### **Penerimaan Semiotika**

Pierce dan de Saussure tidak terlalu tertarik pada aspek-aspek visual tanda-tanda. Mereka adalah ahli bahasa tradisional yang mempelajari cara kata-kata digunakan untuk mengomunikasikan arti melalui struktur naratif. Namun, selama bertahun-tahun semiotika telah berkembang menjadi teori persepsi yang melibatkan penggunaan gambar dalam cara yang tak terduga. Sebagai contoh, Sebeok mengidentifikasi beberapa topik semiotika yang telah dipelajari peneliti. Selain topik yang jelas mengenai tanda-tanda visual dan simbol digunakan dalam desain grafis, mereka termasuk semiotika teater, dimana unsur-unsur kinerja dianalisis; semiotika televisi dan komersial; semiotika pariwisata; semiotika dari tanda-tanda yang digunakan dalam seragam pramuka; sistem semiotika notasi yang

digunakan di tari, keterangan notasi yang digunakan dalam tari, musik, logika, matematika, dan kimia; dan semiotika perkotaan, di mana kota dipandang sebagai simbol sosial. Lapangan semiotika telah menjadi sangat populer sehingga jurnal, konferensi internasional, dan departemen akademik di universitas sekarang mengabdikan diri untuk semiotika.

### **Tiga Jenis Tanda**

Pertama kali yang penting dalam lapangan semiotik, lapangan sistem tanda, adalah pengertian tanda-tanda itu sendiri. Dalam pengertian tanda ada dua prinsip, yaitu penanda (*signifier*) atau yang menandai, yang merupakan bentuk tanda, dan petanda (*signified*) atau yang ditandai, yang merupakan arti tanda. Merujuk teori Pierce, maka tanda-tanda dalam gambar dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik. Di antaranya: ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan. Misalnya, foto Sri Sultan Hamengkubuwono X sebagai Raja Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat adalah ikon dari Pak Sultan. Peta Yogyakarta adalah ikon dari wilayah Yogyakarta yang digambarkan dalam peta tersebut. Cap jempol Pak Sultan adalah ikon dari ibu jari Pak Sultan. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilinya. Atau disebut juga tanda sebagai bukti. Contohnya: asap dan api, asap menunjukkan adanya api. Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan,

atau perjanjian yang disepakati bersama. Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya. Contohnya: Garuda Pancasila bagi bangsa Indonesia adalah burung yang memiliki perlambang yang kaya makna. Namun bagi orang yang memiliki latar budaya berbeda, seperti orang Eskimo, misalnya, Garuda Pancasila hanya dipandang sebagai burung elang biasa.

### **Gambar, Kumpulan Tanda**

Roland Barthes menggambarkan rantai asosiasi atau tanda yang membentuk narasi gambar. Dalam bahasa verbal narasi ini seperti garis. Satu kata mengikuti berikutnya dalam aturan tertentu berbasis pesanan. Dalam hal itu, komunikasi verbal dianggap tidak bersambungan satu sama lain. Tanda-tanda dalam gambar disajikan dalam berbagai cara, banyak sekali tergantung pada gaya pembuat gambar. Meskipun rantai tanda-tanda yang lebih ketat dikontrol dengan teks daripada gambar, satu pengecualian mungkin puisi, dimana susunan kata-kata dapat menjadi nonlinier. Istilah umum untuk asosiasi rantai Barthes adalah kode. Melalui sejarah dan adat istiadatnya, masyarakat mengembangkan sistem yang kompleks untuk kode. Demikian tanda-tanda individu digabungkan untuk mengkomunikasikan ide-ide rumit dalam bentuk kode ini. Asa Berger menyarankan empat jenis kode: metonimis, analogis, displaced, dan ringkas (*condensed*).

Sebuah kode metonimis adalah kumpulan tanda-tanda yang menyebabkan penyimak membuat asosiasi atau asumsi. Sebuah foto

dalam iklan menunjukkan tanda-tanda tentang ruang tamu dengan lukisan-lukisan mahal di dinding, panel kayu yang nyata, kaya kain perabot, pencahayaan lembut, dan api menyala di bawah sebuah mantel akan berkomunikasi secara metonimis tentang prospek asmara atau kenyamanan untuk warga kelas atas.

Sebuah kode analogis adalah kelompok tanda-tanda yang menyebabkan penyimak membuat perbandingan mental. Kertas tulis kuning bisa mengingatkan seorang penulis kulit kuning dari lemon karena warnanya yang serupa.

Akhirnya, kode singkat adalah beberapa tanda-tanda yang dapat bergabung menjadi baru, tanda komposit. Video musik dan periklanan televisi diilhami oleh mereka yang unik dan seringkali memiliki makna yang tak terduga. Tanda musisi, penari, musik, teknik editing cepat, grafik, warna, banyak gambar, dan sebagainya semua adalah bentuk pesan yang kompleks. Dalam budaya pesan ini ditujukan untuk kode singkat yang memiliki arti relevan. Tetapi bagi mereka di luar budaya itu, gambar sering membingungkan, acak, dan tanpa tujuan. Cara individu mengkombinasikan bentuk tanda-tanda dan pesan yang bermakna mereka sendiri seringkali tidak dapat dikendalikan oleh para pencipta tanda-tandanya. Tipe kode ini adalah yang paling menjanjikan untuk cara baru komunikasi dan tempat penelitian semiotika perlu terjadi.

Simbol sering membangkitkan tanggapan emosional yang kuat di antara penonton. Pembakaran sebuah bendera nasional negara sebagai



sikap protes adalah simbol yang kuat menantang dan kemarahan. Ini bukan hanya suatu tindakan untuk menciptakan panas melalui pembakaran sepotong kain. Semiotika mengajarkan pentingnya simbolisme dalam tindakan persepsi dan komunikasi visual. Seorang penonton yang tahu makna di balik tanda-tanda yang digunakan dalam gambar yang rumit akan mendapatkan wawasan dari itu, sehingga gambar lebih mudah diingat. Bahaya menggunakan tanda-tanda kompleks sebagai bagian dari suatu gambar adalah bahwa mereka mungkin disalahpahami, diabaikan, atau ditafsirkan dengan cara yang salah. Namun demikian, tantangan bagi komunikator visual, yang dinyatakan dalam studi semiotika adalah bahwa bila digunakan dengan benar, tanda-tanda dapat menawarkan cara-cara komunikasi yang sebelumnya tidak dikenal.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Ibid