

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pengertian Desain**

Secara etimologi kata desain berasal dari kata design (Italy) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *school of design* tahun 1836. Makna baru tersebut dalam praktek kerap kali semakna dengan kata *craft*, kemudian atas jasa Ruskin dan Morris, dua tokoh gerakan anti industri di Inggris pada abad ke-19, kata "desain" diberi bobot sebagai *art and craft* yaitu paduan antara seni dan ketrampilan (Sachari & Sunarya, 2002:2).

Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani yang dijabarkan melalui berbagai pengalaman, keahlian dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan berbagai tujuan benda buatan manusia (Archer, 1976).

Sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk kualitas, proses, pelayanan, dan system bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan. Selain itu, desain merupakan faktor yang membangun kegiatan inovasi pemanusiaan teknologi dinamika budaya dan perubahan ekonomi (ICSIN, 1999). Pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa perkembangan desain adalah suatu kegiatan kreatif yang menghasilkan sebuah rancangan ataupun hasil jadi yang inovatif, dari pengertian tersebut berkaitan dengan perancangan buku cerita bergambar dengan teknik *pop – up*, karena dalam perancangan buku cerita

bergambar diperlukan sebuah kreatifitas yang dapat menghasilkan suatu rancangan yang inovatif.

## **B. Pengertian Desain Komunikasi Visual**

Tinarbuko (2009:23), desain komunikasi visual adalah ilmu mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreasi, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menampilkan pesan secara visual, audio dan visual kepada target sasaran yang dituju. Desain komunikasi visual salah satu bagian dari seni terapan yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifitasnya diawali dari menemukan permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, etistis dan komunikatif.

Yuliastanti (2008:11) desain grafis atau *graphic design* adalah istilah yang digunakan sebelum adanya istilah desain komunikasi visual. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi perkembangan dunia komunikasi visual serta perannya yang semakin luas, maka digunakan istilah desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pengolahan pesan – pesan untuk tujuan sosial ataupun komersial, dari individu atau kelompok lainnya.

Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia( 2014:13) desain komunikasi visual adalah kemampuan merancang konsep yang matang dengan memberikan solusi terbaik melalui visual. Apabila para desainer tidak dapat memberikan solusi dengan rancangan konsep yang kuat, dampaknya desain tersebut tidak akan memiliki nilai jual lebih. Pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa untuk membuat buku cerita bergambar dengan teknik *pop – up* diperlukan desain komunikasi visual untuk membuat konsep kreatif, dapat menyampaikan pesan atau informasi kepada target *audiens* melalui berbagai media yang dinilai efektif dan diharapkan buku cerita bergambar memiliki nilai jual.

### **C. Fungsi Dasar dalam Desain Komunikasi Visual**

Ada tiga fungsi dasar dalam desain komunikasi visual, menurut Cenadi (1999 : 4) yaitu:desain komunikasi visual sebagai identifikasi adalah sebagai sarana identifikasi,yaitu dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda atau produk, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk itu dan mudah dikenali, baik oleh produsen maupun konsumen.

Desain komunikasi visual sebagai sarana informasi dan instruksi, yaitu bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi, dan skala contohnya peta, diagram, simbol dan petunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang, waktu dan tempat yang tepat, dan dalam bentuk yang dapat dimengerti, serta dapat dipresentasikan secara logis dan konsisten.

Desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi, yaitu untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian secara visual, dan membuat pesan tersebut dapat diingat contohnya poster. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai makna dan mengesankan.

Lima fungsi dasar desain komunikasi visual menurut Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia ( 2014:15) fungsi dasar utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi. Sarana identifikasi seseorang, perusahaan, produk maupun jasa. Dimana identitas tersebut harus mencerminkan jiwa yang sesuai dengan pribadi, perusahaan, produk atau jasa tersebut agar lebih mudah dikenali, diingat dan dapat menjadi pembeda satu dengan yang lain.

Desain komunikasi visual sebagai sarana informasi, pengendali, pengawas dan pengontrol. Bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain. Baik dalam bentuk petunjuk, informasi, cara penggunaan, arah, posisi dan skala, diagram, maupun symbol. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat dengan menggunakan bentuk yang dapat dimengerti serta dipresentasikan secara logis dan konsisten.

Desain komunikasi visual sebagai sarana motivasi. Sarana komunikasi sebagai motivasi memiliki peranan dapat meningkatkan motivasi baik perseorangan, kelompok, maupun masyarakat. Desain komunikasi visual sebagai sarana pengaturan emosi. Komunikasi dengan fungsi pengutaraan emosi biasa digunakan untuk menggambarkan situasi agar dapat menambah kepekaan terhadap pembaca. Desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan

promosi. Tujuan dari desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) sehingga pesan tersebut mudah diingat konsumen.

Tiga fungsi dasar desain komunikasi visual menurut Sachari & Sunarya dalam *buku sejarah dan perkembangan desain* (2002 : 5). Desain adalah wahana pembantu untuk melaksanakan inovasi pada berbagai kegiatan industri dan bisnis (Bruce Nussbaum, 1997). Desain adalah suatu kegiatan yang memberikan makna dunia usaha ke arah strategi kompetisi (Lou Lenzi, 1997), dan desain adalah suatu tindakan yang member jaminan inovasi produk dimasa depan (Ideo, 1997).

Uraian mengenai fungsi dasar dalam desain komunikasi visual yang dipaparkan di atas penulis menerapkan fungsi desain komunikasi visual sebagai presentasi dan promosi ke dalam perancangan buku *Pop-up* Cerita Bergambar Pentingnya Merawat Gigi Sejak Usia Dini dengan teknik *pop-up*.

#### **D. Pengertian Buku *Pop – Up***

Pengertian buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Buku, sebuah media penyambung ilmu yang efektif bagi pembacanya, banyak sekali manfaat yang terkandung jika membaca buku, selain menambah pengetahuan juga memberikan kesenangan tersendiri( Lina, 8 April 2012).

*Pop-up* adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. Kalimat tersebut merupakan penjelasan sederhana yang sering disampaikan pada beberapa orang yang masih

asing dengan kata *pop-up*. Namun sejatinya mereka pasti sudah pernah melihat karya *pop-up*, tanpa mengetahui sebutannya. Penjelasan tersebut akhirnya membuat kita berpatokan bahwa dalam membuat karya *pop-up* harus menghasilkan bentuk timbul atau 3D. Sebagai perancang, tentunya perlu apabila kita juga mengetahui bagaimana sejarah hadirnya *pop-up*. (Alit Ayu Dewantari, *Short History of Pop-ups*, [www.markhiner.co.uk/history-text.html](http://www.markhiner.co.uk/history-text.html) .2014).

Penggunaan buku *pop – up* bermula dari abad ke-13, pada awalnya *pop – up* digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib. Selama berabad-abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah, hingga abad ke-18 tehnik ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak. (*Short History of Pop-ups*, [www.markhiner.co.uk/history-text.html](http://www.markhiner.co.uk/history-text.html)).

Dari berbagai penjelasan mengenai pengertian buku *pop – up* dapat disimpulkan bahwa, buku *pop – up* adalah buku dengan gaya yang memberikan hiburan melalui gambar ilustrasinya, yang bisa berubah, bergerak ataupun timbul pada halaman kertasnya. Tampilan buku *pop – up* sangat menarik karena mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak kinetik. Kumpulan potongan – potongan objek pada buku tersebut kadang diikuti gerakan dari elemen gambar dengan cara membuka atau menarik halaman, sehingga dapat terbentuk sesuai dengan benda aslinya serta bertujuan untuk memberikan tampilan visual lebih menarik pada sebuah cerita.

## **E. Jenis – Jenis Teknik *Pop – Up***

Jika dilihat dari sejarah perkembangannya, *pop-up* diawali dengan kontruksi yang masih sederhana, sekitar awal abad ke-13. Pada masa itu teknik ini disebut *movable book* (buku bergerak), dengan melibatkan peran mekanis pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar/objek dan beberapa bagian pada kertas tampak bergerak, memiliki bentuk atau dimensi. *Movable book* pertama kali diterapkan di Eropa dan mulai diproduksi secara massal seiring berkembangnya *movable type* oleh Johannes Gutenberg. *Movable book* pertama kali muncul dengan teknik *volvelles* (atau yang kini dikenal sebagai teknik *rotary*), yakni melibatkan peranan poros pada susunan mekanis kertas. Teori tentang *volvelles* ini dicetuskan oleh Matthew Paris (1200-1259) dan Ramon Llull (1235-1316) (Alit Ayu Dewantari, Sekilas tentang *Pop – up, Lift the Flap*, dan *Movable Book*, 2014).

Berikut ini adalah macam–macam teknik *Pop – up*:

### *a. Transformation*

*Transformation* adalah tampilan bentuk *pop – up* yang terdiri dari potongan – potongan *pop – up* yang disusun secara vertikal. Apabila menarik lembar halaman ke samping atau ke atas sehingga tampilan dapat berubah ke bentuk yang berbeda.

### *b. Volvelles*

*Volvelles* adalah tampilan bentuk *Pop – up* yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya, tampilan ini memiliki bagian – bagian yang dapat berputar.

c. *Peepshow*

Peepshow atau juga disebut trowongan buku, tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang ditempatkan atau disusun bertumpuk menjadi satu di belakang kertas yang lain, menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif, seperti melihat ke dalam sebuah terowongan.

d. *Carousel*

Carousel didukung dengan tali, pita, kancing, dan lain sebagainya jika dibuka dan dilipat kembali akan berbentuk benda yang kompleks. Hal ini menciptakan serangkaian tampilan dua dimensi ataupun tiga dimensi sehingga menyajikan bentuk nyata.

e. *Box and cylinder*

Box and cylinder atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika buku dibuka.

f. *Pull tab*

*Pull tab* atau tarik tab yaitu sebuah tab kertas geser, pita, atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk mengungkapkan gerakan gambar baru. Tab dapat menjadikan objek gambar menjadi bergerak ketika kita menarik atau menggeser tab, misalnya penari bergoyang, anjing duduk, robot bergerak dan lain sebagainya.

## **F. Perkembangan Gaya *Pop – up***

*Pop-up* yang diaplikasikan pada buku, baik buku cerita, buku tahunan dan lain-lain, sebagian besar menggunakan teknik dengan eksekusi karya yang menampilkan bentuk timbul. Berdasarkan pengamatan, sejauh ini teknik dasar *rotary*, *parallel slide*, dan teknik *lift the flap* kurang begitu diminati untuk

melengkapi karya *pop-up*. Sebenarnya akan lebih menarik apabila kita menggabungkan teknik – teknik tersebut ke dalam satu karya. Hal ini dilakukan juga oleh *Maggie Bateson* dan *Louise Comfort*, dalam buku *pop-up My Fairy Magic School*. Mereka menggabungkan 4 dari 5 teknik dasar *pop-up*, dan terdapat teknik *lift the flap* yang membuat karyanya lebih bercerita (Alit Ayu Dewantari, 30 April 2015). Dari uraian diatas penulis mencoba menerapkan kedalam buku Cerita Bergambar Pentingnya Merawat Gigi Sejak Usia Dini dengan Teknik *Pop – up*.

#### **G. Unsur dalam Karya Desain Ilustrasi Buku *Pop – up***

##### **a. Cover**

Cover adalah tempat dimana judul itu berada, cover buku atau sampul sebuah buku dapat dinilai dari berbagai sudut pandang yang beranekaragam seperti permainan warna – warna yang sesuai dengan konsep buku, pemilihan gambar yang serupa dengan konsep sampai pemakaian huruf atau tipografi huruf yang harmonis akan membuat tampilan cover buku menjadi lebih menarik (Alex, 10 April 2012). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa cover buku yang baik haruslah menggunakan pemilihan gambar, warna – warna, huruf yang sesuai dengan tema atau konsep yang di angkat.

##### **b. Isi**

Isi, yaitu yang berisi bab, sub – bab, yang isinya adalah inti dari buku. Berikut ini adalah unsur–unsur yang terkandung di dalam sebuah isi antara lain, tulisan yang di maksud adalah suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara atau simbol. Tulisan bertujuan untuk menyampaikan

informasi, walaupun pada saat ini kebanyakan dari kita tidak memahaminya, tapi pada zaman dulu mungkin saja itu merupakan trend yang biasa mereka lihat dan dimengerti. Jadi sama saja, tulisan dari zaman dulu hingga sekarang ditujukan untuk menyampaikan informasi melalui symbol atau aksara tertentu yang bisa difahami.

Selain tulisan juga terdapat unsur gambar yaitu suatu perpaduan titik, garis, bidang, dan warna yang dikomposisikan untuk mencitrakan sesuatu. Tujuan penggunaan gambar pada sebuah buku adalah untuk menerangkan informasi. Kekuatan gambar adalah segalanya, selain dijadikan sebagai komunikasi dan pencitraan juga bisa dijadikan sebagai logo atau symbol. Tujuan penggunaan gambar pada sebuah buku adalah untuk menerangkan informasi. Kekuatan gambar adalah segalanya, selain dijadikan sebagai komunikasi dan pencitraan juga bisa dijadikan sebagai logo atau symbol. Menurut Sunaryo (2002:5) bahwa unsur gambar merupakan susunan atas bagian – bagian yang membangun terciptanya bentuk – bentuk pada sebuah desain atau karya seni. Menurut Rakhmat Supriyono (2010:51) gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik adalah pengertian ilustrasi secara umum.

Adapun unsur – unsur gambar yang ada sebagai berikut, unsur rupa raut istilah raut dipakai untuk menerjemahkan kata *shape* dalam bahasa Inggris. Istilah itu seringkali dipadankan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Dalam kamus, bangun berarti bentuk, rupa, wajah, perawakan. Selain itu juga berarti bangkit, berdiri, dan struktur atau susunan. Sedangkan kata bidang

berarti permukaan rata dan tentu batasnya. Unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya (Sunaryo, 2002:9). Segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang (*shape*). Bidang dapat berupa bentuk – bentuk geometris dan bentuk – bentuk yang tidak beraturan (Rakhmat Supriyono, 2010:66). Bentuk (*shape*) adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk – bentuk dasar yang pada umumnya dikenal adalah bentuk kotak, lingkaran, segitiga, lonjong dan lain – lain (Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia, 2014:33).

Segi perwujudannya, Sunaryo (2002:10) raut dapat dibedakan menjadi (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut bersudut banyak, dan (4) raut tak beraturan. Raut geometris adalah raut yang berkontur atau dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung yang mekanis, seperti bangun – bangun yang terdapat dalam geometri atau ilmu ukur. Raut organis atau biomorfis merupakan raut yang bertepi lengkung bebas, sedangkan raut yang bersudut banyak memiliki banyak sudut yang berkontur garis zig-zag. Raut tak beraturan mungkin karena tarikan bebas, terjadi secara kebetulan, atau melalui proses khusus yang mungkin sulit dikendalikan. Rakhmat Supriyono (2010:67) bidang dibedakan menjadi (1) bidang geometris, (2) bidang tak beraturan, (3) bidang kosong, (4) bidang lingkaran, (5) bidang tiga dimensi. Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia (2014:33) bentuk dibedakan menjadi (1) bentuk geometric, (2) bentuk natural, (3) bentuk abstrak.

Selain unsur rupa raut terdapat unsur rupa warna yaitu adalah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya, menurut Sunaryo (2002:12). Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi. *Helmholtz* dan *Maxwell* tahun 1790 dalam Sunaryo (2002:12-13), mengemukakan teori warna didasarkan pada teori warna cahaya. Rakhmat Supriyono (2010:7) kekuatan warna sangat dipengaruhi oleh *background*. Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia (2014:37) warna pada bidang *background* sangat mempengaruhi warna pada *foreground*.

Di kelompokkan menjadi tiga, antara lain: (1) warna primer atau warna pokok, merupakan warna yang bebas dari unsure – unsur warna lain, yakni merah, kuning, dan biru; (2) warna sekunder adalah warna hasil pencampuran warna pokok, yakni hijau, jingga, dan ungu; (3) warna tersier merupakan hasil pencampuran yang mengandung ketiga warna pokok, yakni jingga kekuningan jingga kemerahan, ungu kemerahan, ungu kebiruan, hijau kebiruan, dan hijau kekuningan.

Diantara unsur rupa raut, dan warna adapun unsur rupa yang membentuk gambar yaitu unsur rupa tekstur. Sunaryo (2002:17) menjelaskan tekstur atau barik ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Sunaryo menjelaskan, menurut Wong tahun 1972 mengemukakan tiga macam tekstur visual, yakni tekstur hias, tekstur spontan, dan tekstur mekanis. Rakhmat Supriyono (2010:80) menjelaskan tekstur adalah nilai raba atau halus kasarnya suatu permukaan benda. Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia (2014:34) tekstur

adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba.

Selain unsur raut, warna, tekstur terdapat unsur rupa gelap terang ialah juga disebut nada, ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap. Sunaryo juga menjelaskan bahwa unsur rupa gelap terang juga dapat dimanfaatkan antara lain, memperkuat kesan trimatra suatu bentuk, mengiluskan kedalaman ruang, dan menciptakan kontras atau suasana tertentu. Rakhmat Supriyono (2010:78) perbedaan nilai gelap terang dalam desain grafis disebut *value*. Kontras *value* dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra. Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia (2014:35) gelap terang atau kontras merupakan warna yang berlawanan antara satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus.

Setelah unsur rupa raut, warna, gelap terang masih terdapat unsur ruang yaitu unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Kemudian Sunaryo menjelaskan bahwa, ruang dalam desain dwimatra umumnya dibatasi oleh garis bingkai yang membentuk bidang persegi atau persegi panjang, walaupun dapat dengan bentuk yang lain, bidang itu disebut bidang gambar. Rakhmat Supriyono menjelaskan unsure berikutnya adalah garis (*line*) dan dijelaskan secara sederhana, garis dapat dimaknai sebagai jejak suatu benda. Garis tidak memiliki kedalaman, hanya memiliki ketebalan dan panjang. Lia

Anggraini S. & Kirana Nathalia ( 2014:32) garis merupakan salah satu unsure desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain.

Selain unsur – unsur diatas masih terdapat unsure ukuran (*size*). Rakhmat Supriyono (2019:85) menjelaskan besar kecilnya elemen visual perlu diperhiyungkan secara cermat sehingga memiliki kemudahan baca yang tinggi. Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia ( 2014:15) ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu obyek.

#### **H. Prinsip-Prinsip Dalam Penyusunan Desain Ilustrasi Buku *Pop – up***

Beberapa prinsip dalam penyusunan desain ilustrasi buku Pop – up antara lain:

##### **a. Keseimbangan**

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur – unsur rupa (Sunaryo, 2002:22). Keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat. Baik secara visual maupun optik (Rakhmat Supriyono, 2010:87). Desain dikatakan seimbang apabila obyek pada bagian kiri atau kanan, bagian atas atau bawah terkesan sama berat (Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia, 2014:41). Prinsip keseimbangan diterapkan dalam karya ini sebagai acuan penataan objek gambar dan teks cerita untuk menciptakan suatu keseimbangan yang tepat.

##### **b. Irama**

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen – elemen visual secara berulang (Rakhmat Supriyono, 2010:94). Irama adalah

pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang – ulang (Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia, 2014:43). Penerapan dalam karya ini antara lain peragamaan nada warna dengan variasi nada warna analogus dan subjek tokoh pada setiap halaman yang menghasilkan kesatuan yang menarik dan selaras.

#### c. Kesatuan

Kesatuan adalah hubungan antar bagian – bagian secara menyeluruh dari unsur – unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh. Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya (Sunaryo, 2003:31). Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara typografi, ilustrasi, warna dan unsur – unsur desain lainnya (Rakhmat Supriyono, 2010:97). Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar yang sangat penting. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah) maka kesatuan telah tercapai (Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia, 2014:45). Dalam pembuatan karya ini prinsip kesatuan di gunakan sebagai penggabungan elemen – elemen yang ada saling mendukung antara gambar dan teks sehingga diperoleh titik fokus yang dituju.

#### d. Tekanan

Penekanan atau penonjolan yaitu penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian (Rakhmat Supriyono, 2010:89). Penekanan atau dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi sendiri berasal dari kata *dominance*

yang berarti keunggulan, penggunaan penekanan ini dapat membangun visual sebagai pusat perhatian, yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsure sebagai pusat perhatian (Lia Anggraini S. & Kirana Nathalia, 2014:15). Dalam pembuatan karya ini prinsip tekanan digunakan untuk mencapai nilai artistik yang ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visul yang kuat untuk menarik perhatian konsumen.