

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi Perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir sistem (System Flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

Perancangan adalah merumuskan suatu konsep dan ide yang baru atau memodifikasi konsep dan ide yang sudah ada dengan metode yang baru dalam usaha memenuhi kebutuhan manusia. Menurut Morris Asimow, Dalam perancangan terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan sebelum hasil dari rancangan dijadikan produk.

- Tahap pertama adalah *conceptual design* dimana memerlukan kreatifitas yang tinggi dan terdapat ketidakpastian yang luas.
- Tahap kedua adalah *embodiment design* yang dimulai dengan pemilihan material, dimensi, *geometri* serta kemungkinan terjadinya kegagalan.
- Tahap yang ketiga adalah detail desain di sini memerlukan pemeriksaan dari perancangan sebelum proses manufaktur.

Perancangan yang bermanfaat mampu dirasakan oleh masyarakat sekitar tentunya sebagai konsumen pencari informasi kegiatan media promosi dan informasi jasa yang tawarkan dengan dinamis. Sehingga informasi terkini yang ada dalam perancangan ini mudah untuk dilihat.

## A. Media Promosi

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, Media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.

Seorang ahli pemasaran Harper Boyd berpendapat bahwa Promosi diartikan sebagai upaya membujuk orang untuk menerima produk, konsep dan gagasan. (<https://www.maxmanroe.com/pengertian-promosi.html>)

Menurut pakar pemasaran lainnya yaitu Boone dan Kurtz, Promosi adalah proses menginformasikan, membujuk, dan mempengaruhi suatu keputusan pembelian. (<https://www.maxmanroe.com/pengertian-promosi.html>)

Sebenarnya ada banyak sekali versi pengertian promosi yang dikemukakan oleh para ahli pemasaran diseluruh dunia, tetapi kesimpulannya kurang lebih sama, yaitu Promosi adalah untuk memberitahukan, menginformasikan, menawarkan, membujuk, atau menyebarluaskan suatu produk atau jasa kepada calon konsumen dengan tujuan agar calon konsumen tersebut pada akhirnya dapat melakukan pembelian.

Sedangkan arti dari Media Promosi adalah sarana mengomunikasikan suatu produk atau jasa atau *brand* suatu perusahaan dan lainnya agar dapat dikenal masyarakat lebih luas. Media promosi yang paling tua adalah dari mulut ke mulut, dilanjutkan dengan media promosi konvensional berupa: brosur, poster, katalog, *pamflet*, *booklet*, spanduk, *billboard*, *banner*, *flyer*, reklame, kartu nama, iklan TV, radio, media cetak (koran/ majalah) dan sebagainya.

Media promosi tersebut berkembang dengan maraknya promosi ranah digital seperti promosi melalui jejaring sosial di Facebook,

Instagram dan Twitter. Namun, tidak satu pun media yang benar-benar dikategorikan mutlak dari segi ketepatan dan efektivitas. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Maka, dalam memanfaatkan media promosi secara maksimal, dibutuhkan kemampuan menciptakan kreasi baru dan unik agar pesan-pesan dapat melekat pada konsumen, sehingga tujuan menjangkau lebih banyak konsumen dan memaksimalkan profit perusahaan dapat tercapai.

Tanpa disadari, semakin berkembangnya media promosi, ada cara lain yang lebih unik, berbeda, dan mungkin belum diketahui banyak orang, seperti: *Sensory Branding*, *Ambient Art*, dan *Flash Mob*. Berikut akan dibahas satu persatu secara garis besarnya.

- *Sensory Branding* yang melibatkan panca-indra manusia seperti mata-penglihatan, hidung-penciuman, telinga-pendengaran, kulit-perasa, dan mulut-pengecap untuk memancing persepsi konsumen terhadap suatu produk/*brand* tertentu.
- *Ambient Art* adalah penyajian informasi dengan teknik artistik yang juga mengandung pesan tersembunyi, di mana paparan dari waktu ke waktu memungkinkan pengunjung untuk memahami sesuatu tentang sumber-sumber informasi yang mewakili.

Contohnya adalah gambar kentang McDonalds yang dilukis di jalanan aspal yang dilalui banyak orang, tetapi ukiran kentang yang berbentuk garis lurus itu dijadikan zebra cross. Penggunaan seni ambient art ini memancing orang-orang yang melewati zebra cross itu memikirkan McDonalds.

- *Flash Mob* dapat diartikan sebagai sekelompok orang yang berkumpul pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan untuk melakukan suatu hal bersamaan secara spontan. Massa Flash Mob diatur melalui komunitas *online*, *web blog*, *news group*, email surat berantai, pesan singkat, ataupun telepon. Pesan lalu diteruskan beberapa kali untuk meningkatkan banyaknya massa. Misalnya, ada event di 2011 kemarin bertema: Sumpah Pemuda Flash Mob, yang diadakan di Central Park.

Pesan singkat yang disebar via email berisi instruksi singkat untuk mengikuti *event*. Peserta harus mengunduh MP3, membawa iPod atau audio player lainnya, dan berkumpul di tempat yang ditetapkan. MP3 tersebut akan diputar secara serentak dan mengikuti setiap instruksi yang mereka dengar. Tanpa mengenal satu sama lainnya, mereka spontan meneriakkan isi Sumpah Pemuda dalam rangka merayakan hari yang jatuh pada 28 Oktober tersebut.

Jadi, media promosi di atas memiliki karakter yang berbeda dan kita harus jeli dan pandai mengamati kebiasaan dari target pasar kita agar dapat memilih media yang tepat untuk memastikan agar kita tidak membuang-buang biaya dengan percuma.

## **B. Ilustrasi**

Pengertian Ilustrasi awal mulanya berasal dari bahasa Latin "*Illustrare*" yang artinya menerangkan atau menjelaskan. Pengertian Ilustrasi adalah suatu gambar yang mempunyai fungsi dan sifat untuk menerangkan sebuah peristiwa. Bahasa Belanda menyebut ilustrasi dengan sebutan "*Illustratie*" yang artinya sebagai hiasan dengan sebuah gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Ilustrasi juga dapat dikatakan berasal dari kata ilusi.

Pengertian Ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa guna menerangkan, menjelaskan atau memperindah sebuah teks, supaya pembacanya dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, kesan, dan sifat-sifat gerak dari cerita yang disajikan (Rohidi 1984 : 87). Gambar-gambar Ilustrasi adalah suatu karya seni rupa 2 dimensi yang mempunyai tujuan guna memperjelas suatu pengertian. Pengertian Ilustrasi adalah visualisasi dari suatu tulisan yang memakai teknik drawing, lukisan, fotografi, ataupun dengan teknik serupa yang lainnya yang ada hubungannya dengan subjek dan tulisan yang dimaksud. Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu.

Ilustrasi dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi sebagai berikut :

a. Menarik perhatian orang.

Sebuah buku ataupun majalah yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan kurang mengundang minat pembaca. Namun jika disertai dengan sebuah Ilustrasi, maka akan semakin mengundang minat baca.

b. Memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan.

Dengan adanya Ilustrasi tersebut, memudahkan setiap orang ataupun pembaca dalam memahami bacaan atau sesuatu itu. Tidak sedikit, dari berbagai hal yang tertulis dapat kita pahami secara menyeluruh, dan terkadang Ilustrasi menempatkan posisi sebagai bentuk pemahaman dan penjelasan serta sebuah peristiwa dalam contoh yang sederhana.

c. Sebagai sarana dalam mengungkapkan pengalaman tentang suatu kejadian yang diekspresikan dengan media gambar.

d. Memberikan gambaran-gambaran terkait isi sebuah cerita atau tulisan yang disampaikan.

e. Sebagai nilai keindahan dalam perwajahan.

Tidak hanya terdapat fungsi Ilustrasi saja, namun Ilustrasi juga mempunyai tujuan penting. Menurut Putra dan Lakoro (2012 : 2), tujuan Ilustrasi adalah untuk menghiasi atau menerangkan cerita, tulisan, puisi ataupun informasi yang lainnya. Untuk lebih lengkapnya, berikut tujuan Ilustrasi :

a. Ilustrasi bertujuan guna memperjelas informasi atau pesan yang ingin disampaikan.

b. Ilustrasi bertujuan untuk memberi berbagai variasi dalam bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik, komunikatif, memotivasi, serta para

pembaca juga dapat dengan mudah untuk memahami pesan yang disampaikan.

- c. Ilustrasi bertujuan untuk memudahkan para pembaca dalam mengingat konsep serta gagasan yang disampaikan dengan melalui Ilustrasi.

Ilustrasi telah membawa perkembangan yang pesat dan sampai saat ini Ilustrasi terdiri dari berbagai macam jenis. Berikut jenis-jenis ilustrasi :

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

Merupakan suatu gambar Ilustrasi yang mempunyai warna dan bentuk yang sama dengan kenyataan di alam tanpa suatu penambahan atau pengurangan.

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Merupakan gambar yang memiliki fungsi untuk menghiasi sesuatu dengan sebuah bentuk yang disederhanakan ataupun dlebih-lebihkan dengan gaya-gaya tertentu.

3. Gambar Kartun

Merupakan gambar yang mempunyai bentuk lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Pada umumnya, gambar kartun banyak menghiasi komik, cerita bergambar, dan majalah anak-anak.

4. Gambar Karikatur

Merupakan gambar sindirian atau kritikan yang dalam penggambarannya terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambar karikatur biasanya ditemukan di koran atau majalah.

5. Cerita Bergambar

Merupakan sejenis gambar atau komik yang diberi teks. Cerita bergambar menggunakan teknik gambar yang dibuat dengan dasar cerita dengan sudut pandang yang menarik.

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Mempunyai fungsi guna menerangkan teks atau peristiwa baik yang ilmiah ataupun yang berupa gambar bagian. Memiliki bentuk berupa gambar natural, bagan, foto.

#### 7. Ilustrasi Khayalan.

Merupakan gambar dari hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif atau khayal. Ilustrasi khayalan pada umumnya terdapat pada ilustrasi cerita, komik, novel, dan roman.

#### 8. Tabel

Tabel dapat untuk menyajikan suatu kegiatan, data serta menganalisis data tersebut ke dalam bentuk kolom dan baris.

#### 9. Pie chart

Gambaran sesuatu yang memiliki bentuk lingkaran atau kepingan-kepingan dengan jumlah komponen 3600.

#### 10. Organization chart

Suatu cara metode penyajian data yang berbentuk struktur organisasi berdasarkan tingkatan atau hierarki.

#### 11. Bar chart

Bar chart dapat digunakan untuk melihat kecenderungan data dengan berdasarkan pengamatan menurut waktu.

#### 12. Graph chart

Graph chart digunakan untuk menyajikan data kuantitatif dengan cara menggunakan system koordinat.

#### 13. Combination chart

Merupakan kombinasi antara bar chart dan graph chart.

#### 14. Flowcart

Flowcart adalah gambar atau bagan yang menunjukkan urutan serta hubungan antar proses beserta instruksi-instruksinya.

#### 15. Peta

Peta merupakan suatu gambar atau lukisan keseluruhan atau sebagian dari permukaan bumi, baik itu darat maupun laut.

Ilustrasi juga dapat menghemat penyajian, sebab dengan Ilustrasi dapat menyajikan suatu konsep yang rumit dan luas dalam ruang atau tempat yang terbatas. Tampilan sesuatu yang sulit dijelaskan dengan

kata-kata sebagai contohnya dengan benda yang konkrit dan konsep visual, konsep spatial, hubungan dan gerakan antar bagian pada mesin serta perbandingan pada benda atau konsep.

Ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut mudah untuk dipahami (Putra dan Lakoro, 2012 : 2). Hal ini menjadi pengantar atau pelengkap suatu tujuan yang dapat membantu seseorang supaya lebih cepat dan mudah mengerti suatu tujuan yang disampaikan Ilustrasi tersebut.