

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Demi mendukung penulis dalam menyusun penelitian ini. Peneliti menjadikan hasil skripsi, jurnal dari peneliti lain yang judulnya berkaitan dengan apa yang peneliti tulis agar dapat dijadikan pendukung dan bahan perbandingan.

Pertama, penelitian oleh Riska Rahma Rani dari mahasiswa prodi Komunikasi Penyiaran Islam tahun 2019, Fakultas dakwah dan komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang yang berjudul “*Analisa Gaya Bahasa Dalam Film Dilan 1990 (Model Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)*”.¹ Dari penelitian ini menjelaskan, remaja dalam film Dilan 1990 bercerita tentang kisah cinta remaja dan remaja pada film Dilan 1990 berkomunikasi dengan bahasa yang formal dan kaku. Pada film ini karakter utama yaitu Dilan berkomunikasi dengan bahasa kaku dengan bahasa baku, hal ini yang membuat Dilan di sukai penonton karena keromantisannya.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan model analisis semiotika Charles Sanders Pierce. Dan objek yang diteliti sebagai perbedaannya.

¹ Riska Rahma Rani , “*Analisa Gaya Bahasa Dalam Film Dilan 1990 (Model Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)*”, skripsi, (Jakarta: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2019), h. 3.

Kedua, penelitian oleh Yohanes K.N. Liliweri dan Monika Wutun dari dosen prodi Ilmu Komunikasi FISIP UNDANA Kupang yang berjudul “*Graffiti Sebagai media Komunikasi Visual (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Tentang Pesan Moral Di Balik Graffiti Tembok Sekolah di Kota Kupang)*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa graffiti menampilkan berbagai macam karya yang mempunyai pesan moral yang bermakna . Pesan moral yang dimaksud tidak hanya tampilan berupa kata-kata maupun gambar di tembok sekolah tetapi penanaman nilai moral yang baik sejak kecil agar menjadikan siswa yang berkarakter hebat, dapat menghargai pendidikan formal, maupun mengerti budaya daerah, mematuhi peraturan dan menjadi seorang religius.²

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian saya yaitu memiliki persamaan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Pierce untuk menganalisis graffiti sebagai media komunikasi visual . Sedangkan perbedaan yaitu pada objek penelitian graffiti yang bertempat di lokasi yang di terkhususkan. Penelitian Yohanes K.N. Liliweri dan Monika Wutun meneliti graffiti pada tembok sekolah di kota Kupang yang dikhususkan untuk pelajar SDK.

Ketiga, penelitian oleh Luthfi dari prodi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komuikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul “*Makna Simbolis Bunga Papan Sebagai Media Komunikasi Visual)*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Bunga Papan memiliki pesan visual dilihat

² Yohanes K.N. Liliwen, Monika Wutun, *Graffiti Sebagai media Komunikasi Visual (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce Tentang Pesan Moral Di Balik Graffiti Tembok Sekolah di Kota Kupang)*, Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi , Vol.7.No.1 (2018).

pada segi bentuk atau form, garis, ilustrasi dan tema yang dipilih. Pesan tentang telah terjadinya sebuah moment, pada visualisasi karya seni dari bunga papan yang mengangkat tema-tema. Pesan ini nampaknya dari bentuk deformasi yang lebih gampang dengan menggunakan penekanan pada kekuatan kontur untuk menghias, sehingga bersifat pesan yang kuat agar menegaskan dalam penyajian melalui bunga papan. Kesan Visual yang disajikan dalam bunga papan juga memberikan kesan elegan, glamor dan memperlihatkan strata kehidupan seseorang, sebagai contoh ucapan berturut-turut berduka cita semakin banyak bunga papan yang dikirim oleh kolega atau orang terdekat menyimbolkan bahwa si wafat itu adalah orang yang memiliki kedudukan, orang baik dan murah hati sehingga banyak sanak saudara yang merasa kehilangan, begitu pun dalam ucapan selamat atas apapun semakin banyak bunga papan yang dipajang dalam suatu acara itu menjelaskan kesan acaranya akan mewah, meriah, elegan dan berkelas menunjukkan yang mempunyai hajat merupakan orang yang mempunyai tingkatan ekonomi teratas.³

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian saya yaitu memiliki persamaan meneliti karya seni sebagai media komunikasi visual. Sedangkan perbedaan yaitu pada objek penelitian yang dianalisis antara graffiti dan bunga papan.

Keempat, penelitian oleh Yericca Taurusia Dewi dan Imam Zaini dari Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “*Analisis Visual Mural Karakter Mongki Karya Alfajr X-Go Wiratama*”.

³ Luthfi, “Makna Simbolis Bunga Papan Sebagai Media Komunikasi Visual”, Skripsi Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, (Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung), 2018.

Hasil penelitian ini menunjukkan karya mural yang di ciptakan X-Go adalah entitas yang mengenang kepada publik agar selalu waspada mengenai situasi dan kondisi yang dilahirkan untuk kepentingan personal. Karya mural X-Go dapat dijadikan penyampaian pesan moral kepada khalayak umum.⁴

Persamaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini terdapat pada subjek yang diteliti yaitu analisis visual pada karya seni jalanan (street art) . Sedangkan perbedaan yaitu pada objek penelitian antara graffiti dan mural walau sama-sama seni jalanan namun graffiti dan mural berbeda.

B. Kerangka Teori

Kerangka teori pada penelitian sangatlah penting untuk menentukan keberhasilan, untuk memahami permasalahan pada sebuah penelitian yang akan di bahas peneliti harus mempunyai kerangka teori sebagai ukuran dan juga sebagai landasan berfikir bagai peneliti.

Pada penelitian ini peneliti memakai teori semiotika Charles Sanders Pierce bersama tiga elemen (triangle meaning). Triangle meaning yang di gunakan yaitu object, interpretant dan sign.

1. Semiotika Charles Sanders Pierce

Pierce dilahir di Cambridge, Massachusetts pada tahun 1839. Pierce lulus sebagai seorang sarjana kimia pada tahun 1863 di Harvard. Mengenai semiotika,

⁴ Yerica Taurusia Dewi, Analisis Visual Mural Karakter MONGKI Karya Alfajr X-Go Wiratama, Jurnal Seni Rupa, Vol.04 No. 02 (2016).

Charles Sanders Peirce ialah pemuka yang menyempurnakan ilmu semiotika di Amerika Serikat.

Charles Sanders Peirce mendeskripsikan semiotika merupakan studi mengenai tanda dan segala sesuatu yang berpautan dengannya, yakni cara berguna, ikatannya, dan tanda-tanda lain, pengirimnya, dan penerimannya oleh mereka yang menggunakannya. Sedangkan semiotika secara etimologis, terlahir dari kata Yunani *Semeion* yang memiliki arti tanda. Tanda itu mendefinisikan merupakan sesuatu yang mendasar konvensi sosial yang berdiri sebelumnya, dapat diwakili hal yang lain.⁵

Tanda-tanda adalah perangkat yang digunakan pada upaya berusaha menemukan jalan di dunia ini, diantara manusia dan bersama manusia. Semiotika hakikatnya hendak memdalam seperti apa kemanusiaan memaknaiberbagai hal. Memaknai dalam hal ini dapat bisa di campuradukan dengan mengkomunikasikan. Memaknai mendefinisikan bahwa objek-objek tidak selalu membawa informasi, dalam hal objek-objek itu bisa berkomunikasi, bahkan juga mengkonstitusi sistem tersusun dari tanda. Semiotika mempelajari komposisi, hukum-hukum, kaidah-kaidah yang barangkali tanda-tanda tersebut memiliki arti.⁶

Hubungan trikotomi yang dimaksud ialah hubungan antara objek, representamen, dan interpretan. Pada hubungan, trikotomi terbagi menjadi 3

⁵ Sobur Alex, *Analisis Teks Media*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), cet. Ke-7, hlm.95.

⁶ Bambang, Emilisyah, *Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi*, Jurnal Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Jakarta, Vol.16.No.1 (2013), h.74.

bagian yaitu hubungan tanda yang didasarkan atas persamaan (kesamaan) antara unsur-unsur yang diacu yang biasanya disebut dengan (ikon), hubungan tanda yang dilihat dari adanya pengaruh antarunsur sebagai sumber acuan yang disebut sebagai (indeks), dan hubungan tanda yang dilihat berdasarkan kaidah antarsumber yang dijadikan s bahan acuan yang disebut dengan (simbol).

Charles Sanders Peirce menyajikan model dengan apa yang disebut *triadic* dan konsep trikotominya yang terbagi menjadi tiga, yakni; Representamen ialah bentuk yang didapat oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda. Representamen kadang di istilahkan juga dengan sign. Interpretant yakni bukan penganalisis tanda, akan tetapi lebih menunjuk pada makna dari tanda. Object yakni sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang mewakilkan representamen yang berhubungan dengan acuan. Object data berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga berupa sesuatu yang asli diluar tanda.⁷

Kategori	Firstness	Secondness	Thirdness
Trikotomi		Dihubungkan dengan kenyataan	Dihubungkan dengan aturan, konvensi, atau kode

⁷ Muhammad Rahmad Luhur, Representasi Nilai-Nilai Agama Dalam Film Documenter Indonesia Bukan Negara Islam Karya Jason Iskandar, JOM Fisip Vol. 4 No. 2 (2017), h.5.

Representamen	Qualisign	Ikon	Rheme
Object	Sinsign	Indeks	Decisign
Interpretant	Legisign	Simbol	Argument

Dalam mengkaji objek, melihat semua sesuatu dari tiga konsep trikotomi sebagai berikut;

- 1) Sign (Representamen) ialah rupa fisik bahkan segala sesuatu yang bisa diserap pancaindera dan merujuk pada sesuatu, trikotomi pertama di bagi tiga, yaitu;
 - a. Qualisign ialah tanda yang menjadi tanda berdasarkan sifatnya. Contohnya sifat warna merah adalah qualisign karena dapat di gunakan tanda yang menunjukkan cinta, bahaya atau larangan.
 - b. Sinisign ialah tanda-tanda yang menjadi tanda berdasarkan bentuk bahkan wujudnya didalam kenyataan. Segala ucapan yang bersifat personal bisa merupakan sinisign suatu jeritan, bisa berarti heran, kegembiraan dan kesakitan.
 - c. Legisign ialah tanda yang menjadi tanda berdasarakan sebuah peraturan yang berlangsung umum, suatu konvensi, suatu kode. Contohnya rambu jalan raya ketika merah jeda, kuning hati-hati, dan hijau mulai.

- 2) Objek, tanda dikelompokkan menjadi icon, indeks, dan symbol.
 - a. Ikon ialah tanda yang menyerupai benda yang diwakilinya atau suatu tanda yang menggunakan sejenis atau ciri-ciri yang sama pada apa yang dimaksudkannya. Contohnya, kesamaan sebuah peta pada wilayah geografis yang dilukiskan, klise dan lain-lain.
 - b. Indeks ialah tanda yang bersifat tandanya tergantung pada keberadaannya sebuah denotasi, bahwa dalam terminologi Pierce ialah suatu *secondness*. Indeks, dengan demikian merupakan suatu tanda yang memiliki ikatan atau kedekatan dengan apa yang di wakilinya. Contohnya, tanda asap pasti ada, penunjuk jalan, tanda penjelas angin.
 - c. Simbol ialah suatu tanda dimana miliki hubungan tanda dan denotasinya ditentukan oleh sebuah peraturan yang berjalan umum atau ditentukan melalui kesepakatan bersama. Contohnya. Tanda-tanda kebahasaan adalah simbol.
- 3). Interpretant, tanda dipecah menjadi rheme, dicensign, dan argument.
 - a. Rheme ialah kalau lambang tersebut interpretannya adalah sebuah first dan maksud tanda tersebut masih dapat dikembangkan.
 - b. Dicensign ialah bahkan antara lambang itu dan interpretannya terdapat kaitan yang benar nyata (merupakan *secondness*).

- c. Argument ialah kalau suatu tanda interpretannya memiliki sifat yang berlaku umum (merupakan *thirdness*).⁸

2. Graffiti

a. Pengertian Graffiti

Graffiti ialah suatu kegiatan seni rupa yang menjalankan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume untuk menuliskan kalimat tertentu pada media dinding. Cat semprot kaleng, kompresor air brass, cat dinding, kuas adalah alat yang sering digunakan untuk aktivitas graffiti. Media untuk mengekspresikannya yaitu berupa tembok bangunan atau media dinding kayu yang bisa dilukis dalam bentuk huruf atau gambar. Setiap gambar dan tulisan memiliki makna tertentu sebagai curhatan hati yang membuatnya. Di tuangkan berupa tulisan dan gambar sedemikian rupa.⁹

b. Macam-macam Graffiti

1) Bubble

Bubble ialah tulisan atau font graffiti yang terlihat seperti gelembung-gelembung.

2) Roll Up

Roll Up ialah tulisan graffiti yang berwarna putih dan hitam.

3) Stencil

⁸ Nawiroh Vera, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2014), h.26

⁹ Milda Sari, *Efektivitas Mural Graffiti Terhadap Kesadaran Berlalu Lintas Warga Banda Aceh*, (Skripsi jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019), h.20.

Stencil ialah gambar yang diciptakan dengan cara cetakan atau mal, kemudian di cat menggunakan cat semprot.

4) Wildstyle

Wildstyle ialah gambar yang diciptakan oleh seorang bomber yang memiliki keterbacaannya sulit.

5) 3D

3D ialah gambar graffiti yang seolah hanya di lihat dari 3 arah.¹⁰

6) Throw Up

Throw Up ialah sebuah bentuk tag yang dilakukan dengan cepat dan berulang-ulang.

7) Character

Character ialah salah satu graffiti yang berbentuk sebuah cirri khas unik yang berupa sebuah kreasi sebagai karakter personal pada graffitinya.¹¹

c. Penentuan Media

1) Cat Tembok

Cat tembok adalah benda cair yang memiliki warna. Cat tembok digunakan untuk menutupi atau melapisi tembok. Digunakan untuk mendasari atau membuat background sebelum proses graffiti.

¹⁰Avin Wimar, *Bentuk Bahasa Komunikasi dalam Seni Graffiti Sebagai Media Penyampaian Pesan (Studi Kasus: Padepokan Graffiti Salatiga)*, Jurnal Batoboh, Vol.3 No.2 Oktober (2018). h.150.

¹¹ Amilah Yani, *Analisis Garis Dan Warna Graffiti Darbotz Pada Pameran Monster Inside Us*, Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol.04 No.02 (2016), h.332.

2) Cat Semprot

Cat semprot ialah warna yang bahannya berdasarkan kanvas dan minyak.

Cat semprot merupakan bahan utama dalam membuat graffiti.

3) Caps

Caps adalah tutup pada kepala cat semprot. Caps biasanya digunakan pengikat graffiti yang mempunyai lubang semprot pada bermacam ukuran dan bentuk untuk menciptakan efek cat yang belainan.

a) Female caps : bentuk caps berlubang. Ini digunakan pada cans atau kaleng cat semprot yang asalnya dari seputar Asia atau Asia Tenggara (male valve).

b) Male caps : bentuk caps yang memiliki pipa. Biasanya dipakai untuk cans atau kaleng cat semprot yang asalnya dari wilayah Eropa, Amerika dan Australia.

4) Proses mendasari tembok

Dalam proses mendasari tembok sangat penting karena setiap tembok mempunyai jenis dan teksture yang berbeda hal ini guna agar cat semprot yang diaplikasikan ke permukaan tembok dapat terlihat warnanya.

5) Pemindahan sketsa pada media

Pada proses pemindahan sketsa kepada media dapat dilakukan dengan menggambar kembali sketsa yang sudah dipilih bahkan dibuat sebelumnya.¹²

d. Fungsi Graffiti

Fungsi dari sebuah graffiti adalah :

- 1) Alat berekspresi atas ketidakpuasan terhadap keadaan sosial.
- 2) Alat berekspresi atas ketakutan terhadap kondisi politik dan sosial.
- 3) Alat untuk memberontak.
- 4) Alat untuk bahasa rahasia kelompok tertentu.¹³

e. Rujukan

Penelitian ini merupakan karya Wardah Amilah Yani yang berjudul “Analisis Garis Dan Warna Graffiti DARBOTZ Pada Pameran MONSTER INSIDE US”. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa DARBOTZ menggunakan banyak sekali berbagai macam garis untuk menciptakan karya-karyanya. Garis yang mendominasi pada ke tujuh karya DARBOTZ adalah garis garis lengkung dan lurus. Untuk penggunaan warna pada karyanya digunakan warna hitam dan warna

¹² Syaiful Alam, *Analisis Gaya Graffiti Wahyu Coeasrt*, Jurnal Seni Rupa Vol 07 nomor 02 Tahun (2019), h.85.

¹³ Syarif, *Manfaat dan Jenis Graffiti*, <http://syarifzeroseni.blogspot.com/2012/05/kegunaan-dan-jenis-graffiti-gambar.html>, diakses tanggal 24 maret 2021.

putih. Warna lain yang digunakan ialah jingga, ungu, merah, dan abu-abu. Ketujuh karya DARBOTZ mempunyai makna tentang permasalahan yang ada di kotanya (Jakarta) di mulai dengan kepadatan atau keriwetan, sempit, banyak transportasi atau kendaraan membuat polusi udara yang membawa penyakit, dan objek transportasi fenomenal yaitu metromini.¹⁴

3. Desain Komunikasi Visual

a. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi visual merupakan pengetahuan yang menjelaskan rancangan komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang di aplikasikan berbagai media komunikasi visual dengan menggerakkan elemen desain grafis yang berupa sebuah gambar (ilustrasi), tipografi dan huruf, warna, komposisi, dan layout. Semua itu agar untuk menjelaskan pesan secara audio, visual, dan audio-visual.

Desain komunikasi visual begitu dekat pada kehidupan manusia. Ini menjelaskan representasi sosial budaya masyarakat, dan salah satu ekspresi kebudayaan yang merupakan produk dari nilai-nilai yang berjalan pada waktu tertentu. Ini merupakan kebudayaan yang jelas dijiwai, bukan kebudayaan dalam sebuah arti segerombolan sisa warna, bentuk, dan gerak masa lalu yang kini ditakjubkan sebagai benda asing yang terlepas dari diri seseorang yang melihatnya.¹⁵

¹⁴ Amilah Yani, *op.cit.*

¹⁵ Tinarbuko Sumbo, *Semiotika Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), hlm.23.

T.Sutanto menjelaskan bahwa desain komunikasi visual terus menerus berkaitan dengan penampilan rupa yang bisa diserap orang banyak dengan pikiran maupun perasaan. Rupa yang mengandung arti bahkan makna, cirri khas, karakter serta suasana yang bisa dimengerti (diraba dan dirasakan) oleh masyarakat umum bahkan terbatas. Dalam pengelihatannya Santoyo, desain komunikasi visual mempunyai pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan alat komunikasi yang bersifat takterlihat .

Komunikasi ini menggunakan bahasa visual, dalam penyampaian pesan ini merupakan bagian dasar bahasa visual menjadi kekuatan unggul. Bahasa visual sendiri merupakan segala sesuatu yang bisa di lihat dan dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah arti, makna, dan pesan.¹⁶

Menurut T.Sutanto (2005:15-16) mengatakan bahwasanya desain komunikasi visual selalu terjalin pada penampilan rupa yang bisa diserap oleh orang banyak dengan pemikiran maupun perasaannya, rupa yang berisi pengertian dan makna, karakter serta suasana, yang mampu dimengerti dan dirasakan oleh masyarakat umum dan terbatas.¹⁷

¹⁶ Putra, Ricky W, *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*, 2020 (Yogyakarta:Penerbit Andi, 2020), h.5.

¹⁷ Taufik Murtono, Mengenal Semiotika Desain Komunikasi Visual, *Jurnal Seni Media rekam*, Vol.1.No 2 (2010). h.199.

b. Media Komunikasi Visual

Media merupakan sarana yang dapat dipakai untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Media Komunikasi ada yang menyerupai saluran antarpribadi, media kelompok dan ada pula berupa media massa.¹⁸

Media komunikasi diguna untuk memotivasi audiens, membuat komunikasi lebih efektif dan efisien, menambah daya tarik serta membuat informasi yang disajikan lebih jelas. Berdasarkan alat yang digunakan, media komunikasi visual di bagi menjadi tiga jenis, yakni: media komunikasi visual, media komunikasi audio, media komunikasi audio-visual. Media komunikasi visual ialah sarana komunikasi yang titik pada tulisan bahkan juga gambar yang diterima menggunakan indera pengelihatan. Pada kehidupan sehari-hari media ini berupa media cetak seperti surat, brosur, spanduk, majalah, dan sebagainya. Seiring majunya teknologi, media komunikasi visual semakin meluas berubah bentuk menjadi media komunikasi visual-audio yakni film, animasi, media interaktif, serta game.

Menurut Staifudin (2016), media komunikasi adalah semua media yang digunakan untuk memproduksi, mereproduksi, mendistribusikan dan menyalurkan informasi. Fungsi media komunikasi adalah:

¹⁸ Cangara Hafied, *Komunikasi Politik : Konsep, Teori, dan Strategi*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014), Cet, Ke-4, h. 16.

- a) Efektivitas: media komunikasi merupakan sarana untuk melancarkan dalam menyampaikan pesan.
- b) Efisiensi: media komunikasi sebagai sarana untuk memkencang dalam menyampaikan informasi.
- c) Konkrit: media sebagai sarana untuk mempercepat isi pesan yang memiliki sifat abstrak.
- d) Motivatif: media komunikasi sebagai sarana agar lebih semangat melakukan komunikasi.¹⁹

Proses komunikasi visual digunakan para desainer sebagai penyampaian pesan (komunikator) yang menyajikan pesan kepada klien atau khalayak (komunikan). Desainer dalam menyampaikan pesan memakai elemen-elemen desain, yang bisa berdiri sendiri atau bisa berkolaborasi antaranya satu elemen dengan elemen lain. Elemen-elemen tersebut ialah ; desain dan tipografi, desain simbolisme, desain dan ilustrasi, serta desain dan fotografi.²⁰

c. Elemen-Elemen Dalam Komunikasi Visual

Seorang desainer menggunakan elemen-elemen untuk menujung desainnya sehingga bisa berkomunikasi secara visual. Elemen-elemen yang selalu dipakai dalam desain komunikasi visual antara lain adalah

¹⁹ Rahartri, Media Komunikasi Efektif Pada Layanan Jasa Informasi: Studi Kaus Di Kawasan Pusat Penelitian Ilmu Pengetahuan Dan Tekn ologi (Puspitek), Jurnal perpusnas, Vol. 26 No. 2 (2019).

²⁰ Toto Haryadi, Dimas Irawan, Penanaman Nilai dan Moral Pada Anak sekolah Dasar Dengan Pendekatan storytelling Melalui Media Komunikasi, Jurnal Desain Komunikasi Visual, Vol.02.No.01 Tahun (2016), h.61.

tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi. Elemen-elemen tersebut bisa dipakai secara individu, juga bisa dipadukan. Elemen-elemen komunikasi yang bersifat visual yaitu garis, bidang, ruang, warna, bentuk dan tekstur serta elemen non visual seperti bahasa verbal.²¹

1) Desain dan tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Tipografi dapat diartikan ilmu cetak-mencetak. Seseorang yang mempunyai kemampuan dalam mencetak disebut tipografer. Pada perkembangannya, istilah tipografi lebih disangkutkan pada gaya bahkan model huruf cetak. Saat ini pengertian tipografi sudah berkembang lebih luas lagi, yaitu tertuju pada disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana mengelola huruf untuk tujuan-tujuan tertentu.²²

2) Desain dan Ilustrasi

Pengertian dan istilah didapat dari bahasa Inggris yaitu *Illustration* dalam bentuk kata kerja *to ilustratate* dan dari bahasa Latin *illustration* yang memiliki arti membuat terang yang di jelaskan pada Webster's New Compact Format Dictionary. Ilustrasi dapat diartikan juga suatu proses penggambaran objek, baik visual atau

²¹ Tinarbuko, Sumbo, *Semiotika Komunikasi Visual*,

²² I Gusti Ayu, *Analisis Elemen-Elemen Visual Dan Makna Billboard Nu Green Tea "Rasanya, Bikin Nyaman"*, <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/view/41>, Diakses tanggal 9 juni 2021.

audio dan lain-lain yang bermaksud untuk menerangkan atau meriahkan suatu cerita, tulisan, puisis atau informasi tertulis lainnya. Ilustrasi sebagai gambar yang secara terkhusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku, atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut.

Menurut Baldinger, ilustrasi ialah seni membuat gambar yang bertujuan untuk mempertegas dan menerangkan naskah.²³

Fleishman menyampaikan dalam seni rupa, yang dimaksud dengan ilustrasi adalah seni yang menyertai proses produksi bahkan pembuatan sebuah gambar, foto atau diagram, bentuknya bisa berupa naskah tercetak, terucap, atau bahkan dalam bentuk elektronik.²⁴

Sehingga disimpulkan ilustrasi adalah proses dimana penggambaran objek, cerita, dan konsep yang bermaksud untuk menjelaskan, memberikan, bayangan, dan mengkomunikasikan objek, cerita, bahkankonsep.²⁵

²³ Edho Bakhtawar Alresza Firzad, *Pembuatan Ilustrasi Buku POP-UP Sebagai Media Pengenalan Huruf Dan Nama-Nama Binatang Pada Anak Usia Dini*, Proyek Studi, (Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Semarang), 2015, h. 11.

²⁴ Wahana, Triyanto, *Analisis Gambar Ilustrasi Hombo Batu Nias Gunung Sitoli*, Gorga : Jurnal Seni Rupa, Vol.09, No.01, 2020.

²⁵ Edho Bakhtawar, *Op.Cit.*,h.12.

d. Unsur-unsur pembentukan graffiti

1) Tipografi

Tipografi ialah seni memilih dan mengelola huruf untuk kepentingan menyampaikan sebuah informasi berbentuk pesan sosial maupun komersial. Tipografi dalam konteks desain komunikasi visual menlingkupi pemilihan bentuk huruf, besar huruf, cara dan trik penyusunan huruf menjadi sebuah kalimat bahkan kata sesuai dengan karakter pesan (sosial atau komersial) yang ingin di sampaikan.²⁶

2) Garis

Garis adalah elemen dasar dalam seni rupa yang mempunyai arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menciptakan sebuah anggapan simbolik pada pengamatnya. Sifat-sifat garis sesuai dengan iramanya seperti garis lurus memberikan perasaan yang berbeda dengan garis lengkung, kesan kaku terwakilkan dari garis lurus dan kesan luwes bahkan lemah lembut terwakilkan dari garis lengkung.²⁷

²⁶ Tinarbuko Sumbo, *Op.Cit.* 25.

²⁷

3) Warna

Menurut ilmiah pengertian warna ialah gelombang elektromagnetik yang menuju ke mata dan kemudian di terjemahkan oleh otak sebagai warna. Kata lain dari warna ialah sesuatu yang berhubungan pada emosi manusia dan bisa menimbulkan pengaruh psikologis. Warna dapat menjadi salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, menaikkan mood, karakter citra sebuah perusahaan dan lain-lainnya (Anggraini & Nathalia).²⁸ Warna memiliki pengaruh yang begitu penting, yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi dan warna sebagai simbol ekspresi.

- Warna adalah warna ialah kehadiran warna tersebut sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda atau barang.
- Warna sebagai representasi ialah kehadiran warna sebagai penggambaran sifat objek secara nyata maupun penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya.
- Warna sebagai simbol ialah kehadiran warna merupakan lambang sesuatu yang merupakan tradisi bahkan pola

²⁸ I Gusti Ayu, *Op.Cit.*, h. 74.

umum hal ini banyak dijumpai dalam perwayangan seperti merah berarti cinta, marah, berani dll.

Warna memiliki karakter dan kepribadian yang dapat berbeda satu sama yang lain. Warna bisa menciptakan kesan tertentu bahkan dapat mempengaruhi perasaan manusia. Ada warna yang bisa menaikkan semangat dan ada pula yang dapat menenangkan emosi, diantaranya:

Merah, dapat menciptakan energi, hangat, komunikatif, optimis, antusias, bersemangat, kesan sensual dan mewah, ambisi dan kemarahan.

Oranye, berkarakter feminis, bersahabat, melambungkan sosialisasi, percaya diri, membangkitkan semangat, kreativitas, perasaan positif, senang, gembira, optimis.

Kuning, warna matahari, cerah, menaikkan energi, mood, warna yang penuh semangat dan vitalitas, komunikatif dan menciptakan ekspresi diri dan memberikan inspirasi.

Hijau, merupakan warna alami yang menyegarkan, membangkitkan energi dan juga mampu memberi efek menenangkan, menyejukkan, menyeimbangkan emosi, elegan, menyembuhkan dan mampu menurunkan stres, rasa aman dan perlindungan.

Biru, berkaitan dengan elemen air dan udara, alam, melambungkan keharmonisan, memberi kesan lapang, menimbulkan perasaan

tenang dan dingin, melahirkan perasaan sejuk, hening dan damai, kenyamanan dan perlindungan.

Ungu, bersuasana spiritual, mistis, misterius, dan menarik perhatian, warna bangsawan, terkesan sensual, feminisme, anggun, imajinatif, kreatif dan hangat.

Coklat, merupakan warna netral yang natural, hangat, membumi dan stabil, menghadirkan kenyamanan, member kesan anggun dan elegan, dapat memberi keyakinan, rasa aman, akrab dan berkomitmen.

Putih, melambangkan kemurnian dan kepolosan, memberikan perlindungan, ketentraman, kenyamanan, dan memudahkan refleksi, namun terlalu banyak warna putih bisa menimbulkan perasaan dingin, steril, kaku dan terisolir.

Hitam, adalah warna yang kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, maskulin, elegan, mega, dramatis, dan misterius. Tetapi hitam lambangkan warna duka dan perasaan tertekan.²⁹

²⁹ RM. Bambang, *Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak*, Jurnal Teknik Sipil & Perencanaan, Vol.12. No.1 (2010).