

## II. KERANGKA TEORI

### A. Deskripsi Teoritis

#### 1. Estetika Formalistik

Keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada sesuatu hal. Kualitas yang paling sering disebut adalah kesatuan, keselarasan, kesetangkupan atau simetri, keseimbangan, dan perlawanan atau kontras. Pendapat umum menyatakan bahwa estetika adalah cabang dari filsafat, artinya filsafat yang membicarakan soal keindahan, estetika pada pokoknya meliputi empat hal yaitu nilai estetika, pengalaman estetis, perilaku orang yang mencipta dan seni.

Menurut Louis Kattsof dalam Dharsono (2007: 4), Estetika adalah cabang filsafat yang berkaitan dengan batasan rakitan (*structure*) dan peranan (*role*) dari keindahan khususnya dalam seni. Menurut Kant ada dua macam nilai estetis yaitu nilai estetis atau nilai murni dan nilai ekstra estetis atau nilai tambahan.

Penikmat beda dengan pengamatan, pengamatan dan pemahaman merupakan proses dimensi logis, sedang penikmatan merupakan proses dimensi psikologis, proses interaksi antara aspek intrinsik seseorang terhadap sebuah karya estetis. Sebuah karya seni dapat dikatakan estetis apabila memenuhi kualitas- kualitas tertentu yang memiliki keindahan.

Seni rupa sebagai salah satu cabang kesenian memiliki peranan yang cukup penting didalam kehidupan manusia. Seni rupa merupakan

salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa. Terdapat lima unsur rupa atau unsur desain yaitu unsur garis, unsur bangun, unsur tekstur, unsur warna, dan unsur ruang dan waktu. Penyusunan dari unsur-unsur estetik merupakan prinsip pengorganisasian unsur dalam desain.

Menurut Dharsono (2007: 83), hakekat suatu komposisi yang baik, jika suatu proses penyusunan unsur pendukung karya seni, senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip komposisi yaitu harmoni, kontras, irama, gradasi (harmoni menuju kontras), paduan gradasi. Terdapat tujuh hukum penyusunan (asas desain) yaitu asas kesatuan, keseimbangan, keseimbangan formal, keseimbangan informal, kesederhanaan, aksentuasi, proporsi.

Menurut Wisnu Adisukma dalam Estetika Poster ilmiah (2002: 3), kualitas visual tidak dapat dipisahkan dari pengertian estetika, yaitu ilmu yang berkenaan dengan nilai-nilai keindahan, sesuatu yang dinilai oleh indra dan rasa. Oleh karena itu sebuah poster yang dapat dikatakan estetis adalah poster yang mengandung dan dibuat dengan mempertimbangkan aspek desain visual yaitu karakter visual, unsur visual dan unsur perseptual.

Berdasarkan pengertian estetika diatas estetika adalah keindahan. Dalam estetika formalistik terdapat dua faktor penilaian karya yaitu :

a. Faktor Intrinsik

Faktor intrinsik sering juga disebut dengan penilaian formalism yang menempatkan unsur- unsur estetika dalam suatu karya seni merupakan tinjauan utamanya. Melalui penilaian formalisme, kritik lebih mementingkan bentuk- bentuk visualnya. Menurut Edmund Burke Feldman, seorang formalis adalah yang melihat hubungan antara perencanaan dan perhitungan menjadi sesuatu yang jelas dan benar- benar sama bobotnya. Karya- karya Mondrian dianggap lebih jelas bagi kaum formalis karena pada karyanya cenderung suatu akibat yang bersifat kebetulan (Feldman, 1967 : 459).

Pendekatan formalism dalam menelaah karya seni rupa dengan cara memandang objek utamanya atau karakteristik materialnya, sehingga masalah kecakapan dan mengolah bentuk dan keterampilan teknis dari pembuat karya seni dalam mewujudkan karya seninya yang kasat mata merupakan pokok perhatian utama pendekatan ini.

Penilaian formalisme dapat dilakukan dengan cara mengurai secara objektif seluruh tampilan visual dengan pendekatan konstruktif dan struktural pada formalitas bentuknya. Pengorganisasian dari elemen- elemen visual merupakan bagian terpenting dalam penilaian mewujudkan sebuah karya seni.

b. Faktor Ekstrinsik

Faktor ekstrinsik yaitu faktor- faktor yang ada diluar bentuk fisik dari karya seni yang tidak dapat diraba dan di lihat dengan mata secara

langsung, seperti faktor sosial, budaya, ekonomi, teknologi, religi, dan pendidikan yang menjadi pertimbangan penilaian karya seni. Faktor-faktor ekstrinsik ini juga disebut dengan penilaian instrumentalisme, karena tidak hanya mengkaji ungkapan perasaan atau emosi pencipta karya seni, namun pendekatan ini juga mencoba mengkaji kaitan antara karya seni yang dihasilkan dengan latar belakang penciptanya. Pendekatan ini sering digunakan untuk menilai karya seni rupa kontemporer yang lebih bersifat tematik, memperhatikan narasi, dan kontekstual dari karya seni kontemporer yang dihasilkan.

## 2. Layout

Desain poster sangat berhubungan dengan layout, ada tiga kriteria untuk sebuah layout yang dikatakan baik yaitu *It works* (Mencapai tujuannya), *It organizes* (ditata dengan baik), *It attracts* (menarik bagi pengguna). Peran layout pada pembuatan poster terletak pada aturan-aturan tata letak konten-konten poster itu sendiri : gambar, tipografi (huruf), *background* dan lain-lain. Konten-konten tersebut digunakan untuk mencapai tujuan pembuatan poster tersebut digunakan untuk mencapai tujuan pembuatan poster tersebut yaitu menyampaikan pesan. Sebuah layout poster harus ditata secara baik agar masyarakat dapat melihat bagian ke bagian yang lain. Hal terpenting sebuah layout poster adalah harus menarik untuk mendapatkan perhatian dari penggunanya.

Layout merupakan susunan atau tata letak dan aturan penyusunan konten-konten yang akan dimasukkan kedalam poster. Seorang desainer

diharuskan untuk merancang layout dengan menggabungkan unsur teks, gambar, foto, maupun unsur visual lainnya. sebuah konsep desain tata layout adalah ketiadaannya aturan atau hukum yang universal dikarenakan semuanya serba relatif karena hal ini tergantung dengan karya yang akan dibuat, pesan apa yang harus disampaikan serta harus memperhatikan konten- konten dan unsur- unsur visual lainnya.

Dalam poster ada pertanyaan manakah yang lebih penting, pesan atau penampilannya? Pertanyaan seperti ini sangat sering di ajukan oleh desainer. Kesan pertama sebuah desain grafis harus lah menarik, karena seseorang harus tertarik dahulu untuk membaca dan melihat poster tersebut, dan apabila seseorang sudah tertarik dengan layout dan poster tersebut kesan pertama dari poster yang dibuat akan bertahan lama dan akan diingat. Keefektifan desain grafis memberikan kemudahan kepada seseorang untuk menerima suatu pesan, dan melalui media cetaklah (poster) orang- orang dapat membaca serta melihat pesan tersebut berulang- ulang. Jika pesan disampaikan dalam format yang buruk, orang akan enggan melihatnya kembali.

Menurut Tom Lincy dalam Adi Kusrianto (277: 2007), menyatakan bahwa terdapat lima prinsip utama dalam desain layout yang baik, yaitu:

a. Proporsi

Proporsi yang dimaksud dalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya.

b. Keseimbangan

Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu desain memiliki efek seimbang. Terdapat dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau tidak simetris.

c. Kontras atau fokus

Sebuah desain haruslah terdapat titik fokus, karena jika suatu desain menampilkan elemen- elemen yang sam kuatnya, maka skhirnya tidak ada satu pun materi di halaman tersebut yang menonjol. Oleh karena itu, diperlukan suatu kontras sehingga akan diperoleh fokus yang ingin ditonjolkan. Dalam hal ini seorang desainer dapat menonjolkan *headline*, ilustrasi atau fotonya. Dalam pemilihan huruf bila menggunakan huruf tebal sebaiknya dikombinasikan dengan huruf yang tipis agar dapat menimbulkan kontras.

d. Irama

Irama dalam hal ini bermakna sama dengan pola pengulangan yang menimbulkan irama yang enak di ikuti. Penggunaan pola warna maupun motif yang diulang dengan irama tertentu merupakan salah satu prinsip penyusunan layout.

e. Kesatuan

Prinsip kesatuan adalah hubungan antara elemen- elemen desain yang semula berdiri sendiri serta memiliki ciri sendiri yang disatukan

menjadi sesuatu yang baru dan memiliki fungsi baru yang utuh. Ada beberapa pola layout dalam bentuk huruf seperti L, U, T, O.

### **3. Kritik Seni**

Menurut Feldman dalam Sem C. Bangun (2001: 3), Kritik adalah upaya memahami dan menikmati karya seni, maka seorang kritikus akan mendasarkan kritiknya terpusat pada objek kritik, yakni karya seni itu sendiri. Sementara faktor eksternal, seperti niat seni, reputasi biografis, konteks sosial- budaya dan lain- lain dipakai sebagai material yang harus dikonfirmasi dengan hasil pengamatan terhadap karya seni.

Penyajian kritik seni haruslah melalui empat tahap kegiatan yaitu :

a. Deskripsi

Deskripsi adalah suatu proses pengumpulan data yang bersifat visual dan apa yang dapat ditangkap oleh mata. Dalam deskripsi sangat dihindari penarikan kesimpulan dan kesan pribadi mengenai karya tersebut.

b. Analisis Formal

Pada tahap analisis, seorang kritikus harus menguraikan mutu garis bentuk, warna, penataan figure- figure, daerah warna, lokasi, serta ruang dalam objek pengamatan.

c. Interpretasi

Pada tahap ini seorang kritikus akan mengungkapkan makna atau arti dari sebuah karya. Hal ini dimaksudkan untuk menemukan nilai atau pesan yang ingin disampaikan oleh karya seni tersebut.

d. Pembentukan Hipotesis

Hipotesis merupakan kegiatan menafsirkan, seorang kritikus dapat menafsirkan sebuah karya namun harus dengan memperhitungkan data, dan data tersebut dapat disimpulkan melalui hasil dari deskripsi dan analisis formal.

Selain tahapan dalam menyajikan kritik seni, terdapat tiga jenis penilaian kritik yaitu kritisisme formalistik, kritisisme ekspresivistik, dan kritisisme instrumentalistik.

1) Kritisisme Formalistik

Kritik seni formalis adalah kritik yang lebih mengutamakan penilaian unsur- unsur visual. Untuk memahami sebuah karya seseorang harus dapat merasakan cita rasa dalam mempersepsi bentuk warna dan ruang. Menurut Roger Fry dalam *Bangun Sem C* (2011:56) unsur desain terdiri atas garis, volume, cahaya, bayangan dan warna. Sebuah lukisan atau patung adalah karya seni jika berhasil menata unsur- unsur tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh, sehingga menyajikan apa yang disebut *significant form* .

2) Kritisisme Ekspresivistik

Konsep seni ekspresivisme menganggap karya seni sebagai luapan emosi dari pencipta karya seni tersebut. Karya seni merupakan saran komunikasi dengan manusia lain dengan menyampaikan perasan seniman kepada penikmat karya seni.

### 3) Kritisisme Instrumentalistik

Menurut Feldmund dalam Sem C. Bangun (2011:59), teori ini menganggap seni sebagai saran untuk memajukan dan mengembangkan tujuan moral, agama, politik atau psikologi. Seni dipandang sebagai alat atau instrument untuk mencapai tujuan tertentu, nilai seni terletak pada manfaat dan kegunaannya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penilaian kritisisme formalistik karena sesuai dengan penilaian kualitas visual karya poster yang berhubungan dengan bentuk, warna dan tipografi yang membantu proses penyampaian pesan pada karya poster.

## 4. Kreativitas dan Keterampilan

Keterampilan dan kreativitas sangat tidak bisa dipisahkan dalam dunia seni rupa. Keterampilan dan kreativitas seseorang merupakan sebuah tolak ukur penilaian sebuah karya.

### a. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang menggunakan ekspresi dan imajinasi. Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan bahwa *“Creativity is a mental process by which an individual crates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her”* (Kreativitas merupakan suatu proses mental yang

dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Terdapat dua ciri- ciri kreativitas yaitu, ciri kognitif (orisinilitas, fleksibelitas, kelancaran, dan elaborasi) dan ciri non kognitif (motivasi sikap dan kepribadian kreatif). Implikasi kreativitas pada poster melekat pada kesesuaian tema, kerincian gambar, keragaman dan penataan estetik.

b. **Keterampilan**

Keterampilan merupakan sebuah kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Menurut Sudjana (1996:17), keterampilan adalah pola kegiatan yang bertujuan, yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari. Keterampilan yang digunakan dalam pembelajaran poster adalah pengembangan bakat siswa karena sebelum peneliti memberikan materi siswa sudah menguasai aplikasi photoshop dan illustrator yang digunakan dalam penelitian namun terdapat siswa yang tidak menggunakan keduanya, dalam hal ini peneliti mengingatkan kelebihan dan kekurangan dari setiap aplikasi photoshop dan illustrator agar siswa dapat memanfaatkan kedua aplikasi tersebut. Implikasi keterampilan pada pembelajaran poster melekat pada kecekatan dalam penguasaan alat dan bahan dan kerapian.

**5. Hakikat Tipografi**

Huruf merupakan langkah awal untuk membuat sebuah tulisan. Berbicara mengenai tulisan, ada dua syarat yang harus dipenuhi yaitu: sesuatu

ingin disampaikan kepada orang lain, dan sebagai pelengkap dilakukan suatu kegiatan menggambar, menulis, dan mencetak.

Dalam sebuah huruf terdapat anatomi atau bagian bagian dari tubuh huruf tersebut antara lain : *baseline, capline, meanline, x-height, ascender, descender*. Selain anatomi huruf ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam tipografi, yaitu: berat, kemiringan, set karakter dan proporsi, hal ini perlu diperhatikan agar tercipta huruf yang dapat dimengerti dan mengandung nilai estetik.

Langkah awal untuk mempelajari tipografi adalah mengenali atau memahami anatomi huruf. Gabungan seluruh komponen dari suatu huruf merupakan identifikasi visual yang dapat membedakan antar huruf yang satu dengan yang lain. Apabila kita telah memahami anatomi huruf secara baik, dengan mudah kita dapat mengenal sifat dan karakteristik dari setiap jenis huruf. Berikut adalah terminologi yang umum digunakan dalam penamaan setiap komponen visual yang terseruktur dalam fisik huruf.

Setiap huruf , angka dan tanda baca dalam tipografi disebut karakter. Seluruh karakter secara optis rata dengan baseline. Tinggi dari badan huruf kecil secara optis rata dengan *x-height*. Setiap character apakah huruf besar atau kecil memiliki batang (*stem*) yang pada bagian ujung-ujungnya dapat ditemukan beberapa garis akhir sebagai penutup yang disebut terminal. Pada dasarnya setiap huruf terdiri dari kombinasi berbagai guratan garis (*strokes*) yang terbagi menjadi dua, yaitu guratan garis dasar (*basic stroke*) dan guratan garis sekunder (*secondary stroke*).

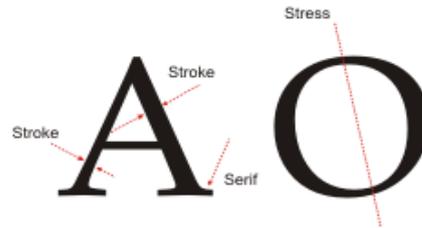
Ditinjau dari sudut geometri, maka garis dasar yang mendominasi struktur huruf dalam alphabet dapat dibagi menjadi empat kelompok besar, yaitu:

1. Kelompok garis tegak-datar: **EFHIL**
2. Kelompok garis tegak-miring: **AKMNVZXYW**
3. Kelompok garis tegak-lengkung: **BDGJPRU**
4. Kelompok garis lengkung: **COQS**

Huruf memiliki dua ruang dasar bila ditinjau dalam hukum persepsi dari teori Gestalt, yaitu *figure* dan *ground*. Menelaah keberadaan ruang negatif dari seluruh huruf maka secara garis besar dapat dipecah menjadi tiga kelompok, yaitu:

1. Ruang negatif bersudut lengkung: **BCDGOPQRSU**
2. Ruang negatif bersudut persegi-empat: **EFHILT**
3. Ruang negatif bersudut persegi-tiga: **AKMNVWXYZ**

Perhitungan tinggi fisik huruf memiliki azas optikal- matematis, dalam pengertian bahwa dalam perhitungan angka, beberapa huruf dalam alphabet memiliki tinggi yang berbeda-beda, namun secara optis keseluruhan huruf tersebut terlihat sama tinggi. Huruf yang memiliki bentuk lengkung dan segitiga lancip pada bagian teratas atau terbawah dari badan huruf akan memiliki bidang lebih dibandingkan dengan huruf yang memiliki bentuk datar. Apabila beberapa huruf tersebut dicetak secara berdampingan akan tercapai kesamaan tinggi secara optis ( Danton Sihombing, 2015:12).



Gambar 1. Ciri Huruf  
(www.slideshare.net)

## 5. Penggolongan Huruf Menurut Kegunaannya

Di dalam tipografi ada penggolongan huruf menurut kegunaannya, yaitu huruf teks dan huruf display. Huruf teks digunakan sebagai huruf utama dalam suatu naskah atau lazim disebut dengan *body text*. Koran merupakan salah satu contoh dimana huruf teks digunakan di dalam isi berita. Selain itu huruf teks dituntut memiliki kejelasan atau keterbacaan yang tinggi. Penggunaan huruf teks biasanya menggunakan huruf yang ramping. Sedangkan huruf display adalah huruf yang dipergunakan sebagai judul artikel, iklan, serta keperluan *eye catching* atau sering disebut penarik perhatian. Bukan saja harus dibuat dengan ukuran yang lebih besar, namun huruf display harus memiliki sifat yang lebih gagah, kokoh serta menonjol apabila dibanding dengan huruf teks.

Menurut Adi Kusrianto (2005: 7), secara umum ciri dari huruf display ialah dapat tampil sendiri, menarik, serta mampu memberikan harmoni maupun kontras dengan elemen sekitarnya. Untuk dapat menampilkan huruf agar lebih menonjol dapat dilakukan rekayasa huruf display dengan format- format sebagai berikut:

- a. *Extended* (huruf penampang lebar) dan *Compressed* (huruf penampang tipis)
- b. Jarak antara huruf dirapatkan atau dijarangkan.
- c. Bergaris bawah dan bergaris atas.
- d. Dimiringkan kekanan ataupun kekiri.
- e. Teks yang melingkar.
- f. Teks yang diberi *Drop Shadow*
- g. Teks yang diberi *Outline*
- h. Teks yang berwarna polos atau gradasi
- i. Berwarna kebalikan dari latar belakangnya.
- j. Teks yang diberi tekstur
- k. Teks yang diberi efek blur
- l. Teks yang berefek 3 dimensi

Selain menonjolkan huruf, hal yang harus diperhatikan dalam huruf display adalah:

- a. Harmoni

Harmoni adalah keadaan yang terjadi apabila hanya menggunakan satu jenis *font family* yang sama tanpa menggunakan *style*. Oleh karena itu dibuatlah huruf dengan ketebalan yang berbeda, ukuran yang berbeda agar terlihat harmonis.

- b. Konflik

Hubungan yang terjadi bila mengkombinasikan huruf yang mirip dalam *style*, ketebalan, dan sebagainya. Kemiripan ini menjadi terganggu karena

tampilan visualnya tidak harmonis. Namun hubungan ini tidak menimbulkan kontras, melainkan konflik.

c. Kontras

Keadaan yang kontras terjadi apabila mengkombinasikan dua macam jenis huruf dan elemen yang jelas berbeda satu sama lain.

Menurut Robin William (2005:20), banyak ahli tipografi yang menekankan peringatan bagi para pemula bahwa “hindarilah penggunaan *typeface* dari katagori yang sama pada suatu halaman grafis”.

**a. Huruf display**

1. Huruf Oldstyle

Huruf Oldstyle atau yang sering disebut Oldface adalah model huruf yang diciptakan pada periode abad ke 15 hingga 18. Huruf Oldstyle termasuk huruf jenis serif, yaitu huruf yang mempunyai kait atau garis pada setiap kakinya, yang berfungsi menuntun mata pembaca agar dapat menyambung kesamping pada saat membaca teks. Adi Kusrianto Huruf Display dengan Komputer dan Manual (2005:43).

2. Huruf Modern

Huruf Modern ditandai dengan berubahnya struktur dari huruf tersebut. Perbedaan ukuran antara bagian stroke yang tebal dan yang tipis sangat radikal. Hal ini seiring dengan kemajuan teknologi percetakan yang telah dapat menghasilkan cetakan yang berkualitas baik dan indah dengan bentuk stroke yang tipis dan tebal dapat dicetak sekaligus (Kusrianto, 2005: 53).

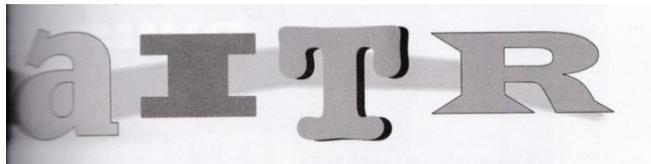


Gambar 2. **Huruf Modern**

*Huruf display dengan computer dan manual, Adi Kusrianto, 2005: 53*

### 3. Huruf Slab Serif

Huruf Slab Serif merupakan huruf serif yang berciri tebal. Huruf- huruf display Slab Serif yang asli atau yang khusus diciptakan untuk huruf display biasanya dibuat dengan *stroke monowheight* yang tebal.



Gambar 3. **Huruf Slab Serif**

*Huruf display dengan computer dan manual, Adi Kusrianto, 2005: 53*

### 4. Huruf Sans Serif

Huruf Sans Serif adalah huruf yang tidak memiliki kait pada kaki dan kepalanya. Jenis huruf ini termasuk huruf yang lebih modern dalam sejarah tipografi dibanding dengan huruf serif. Sebagai huruf display yang memiliki sifat menonjol, maka huruf-huruf ini mengandalkan kekokohan stroke maupun perbandingan ukuran tinggi yang lebih dibanding dengan rata- rata tinggi body huruf lainnya.



Gambar 4. **Huruf Sans Serif**

*Huruf display dengan computer dan manual, Adi Kusrianto, 2005: 53*

#### 5. Huruf Dekoratif

Huruf dekoratif adalah bentuk-bentuk huruf yang memiliki sifat dekoratif yaitu untuk hiasan. Huruf dekoratif itu sendiri telah memiliki bentuk-bentuk artistik yang lebih menonjol dibanding huruf lainnya. Unsur dekoratif yang ditonjolkan pada masing-masing bentuk huruf biasanya dengan mengeksploitasi ciri- ciri anatominya.



Gambar 5. **Huruf Dekoratif**

*Huruf display dengan computer dan manual, Adi Kusrianto, 2005: 53*

#### 6. Huruf Script

Huruf *script* adalah bentuk huruf yang ditulis tangan (*Hand Writing/Free Hand*). Huruf ini biasanya dibuat secara bersambung namun ada beberapa huruf yang didesain tidak bersambungan satu sama lain. Antara bentuk huruf besar (*capital*) dengan huruf kecil (*Lower case*)

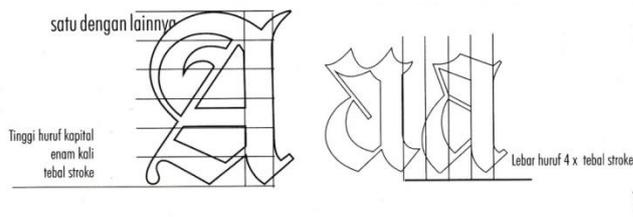
mempunyai perbedaan mencolok. Sehingga pada huruf script tidak biasa dipergunakan untuk menulis dengan huruf *capital* semua, karena bentuknya akan menjadi aneh.



Gambar 6. **Huruf Script**  
*Huruf display dengan computer dan manual*, Adi Kusrianto, 2005: 53

#### 7. Huruf Kaligrafi

Kaligrafi merupakan seni menulis indah. Bentuk- bentuk kaligrafi itu bermacam- macam sesuai dengan tradisi seni yang berkembang waktu itu. Seniman kaligrafi dimasing- masing Negara memiliki bentuk model tulisan baku yang diambil dari buku- buku kuno setempat.



Gambar 7. **Huruf Kaligrafi**  
*Huruf display dengan computer dan manual*, Adi Kusrianto, 2005: 53

#### 6. Pesan

Pesan adalah setiap pemberitahuan, kata, atau komunikasi. baik lisan maupun tertulis, yang di kirimkan dari satu orang ke orang lainnya dan pesan menjadi inti dari terjadinya komunikasi. Komunikasi terbagi dua yaitu komunikasi secara langsung dan tidak langsung. Komunikasi

secara langsung adalah proses penyampaian pesan melalui verbal secara langsung dan komunikasi secara tidak langsung proses penyampaian pesan dilakukan dengan menggunakan media perantara, dalam kasus karya seni komunikasi dan proses penyampaian pesan dilakukan dengan menggunakan karya seni tersebut menjadi media penyampai pesan.

Makna merupakan arti hubungan antara lambing bunyi dengan acuannya. Makna terbagi dua yaitu makna denotative dan makna konotatif. Menurut Piliang dalam sumbo (2009: 19) mengartiakn makna denotative hubungan eksplisit antara tanda dengan referansi atau realitas dalam pertandaan tahap denotative. Sedangkan makna konotatif meliputi aspek makna yang berkaitan dengan perasaan dan emosi serta nilai- nilai kebudayaan dan ideologi.

## **7. Poster**

### **a. Hakikat Poster**

Poster merupakan salah satu media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya. Poster banyak dijumpai di tempat- tempat umum, seperti terminal bus, stasiun kereta, jalan raya.

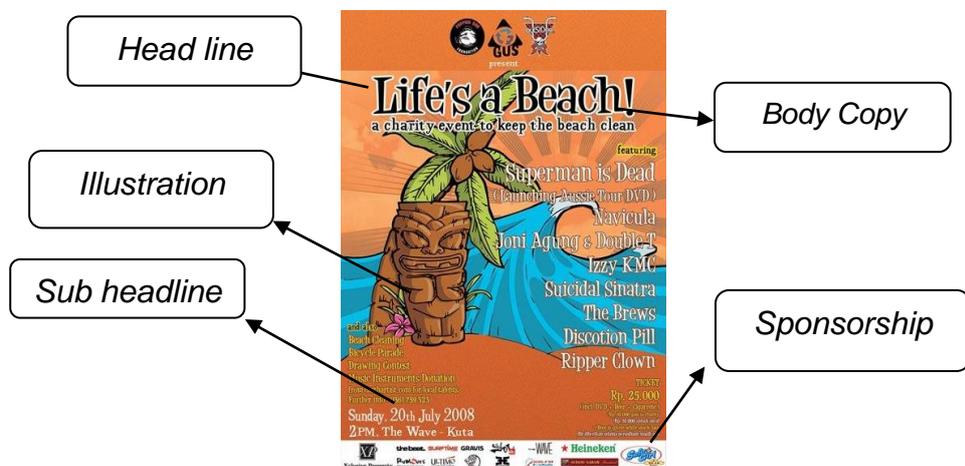
Perbedaan mendasar antara poster dan media iklan lainnya adalah bahwa poster berbicara kepada audiens tidak dengan cara " bergerak ". Iklan koran, iklan majalah, brosur dan booklet dirancang bagi pembaca yang memiliki beberapa waktu untuk berdiri atau duduk dan membaca untuk sementara waktu. Bahan ini biasanya tidak memasukan informasi

lebih rinci, dan jika desain poster tersebut menarik, maka *audience* akan tertarik untuk melihat dan membaca.

Selain itu ada empat tujuan pembuatan poster:

1. Untuk mengumumkan
2. Untuk mempromosikan layanan
3. Untuk menjual produk
4. Untuk mengembangkan sikap

Sebelum membuat poster, siswa harus memahami tentang bagian atau unsur- unsur dari poster itu sendiri.



Gambar 8. Unsur-unsur Poster  
( [www.heyuguy.com](http://www.heyuguy.com) )

## b. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Pembelajaran merupakan hasil memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam

kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Menurut Wanger dalam Miftahul Huda (2013:2), pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial. Pembelajaran juga bukan hanya ilmu pasti saja yang didapatkan oleh seseorang, namun pembelajaran sikap dan pendewasaan diri juga merupakan hasil pembelajaran.

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* disebut juga dengan pembelajaran CTL yang konsep belajarnya adalah guru dapat mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan masalah atau konteks yang ada di dunia nyata. Hal ini mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Menurut Zainal Aqib (2013:7) terdapat komponen-komponen pada CTL (Contextual Teaching and Learning) yaitu:

- a. Konstruktivisme
- b. *Inquiry*
- c. *Questioning* (Bertanya)
- d. *Learning Community* (Komunitas Belajar)

- e. *Modeling* (Permodelan)
- f. *Reflection* (refleksi)
- g. *Authentic Assessment* (Penilaian yang sebenarnya)

Dalam penelitian ini pendekatan CTL yang digunakan adalah *Problem-Based Learning* , dikarenakan pendekatan ini adalah pendekatan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman pribadi mereka. Pemilihan poster layanan masyarakat sebagai media belajar adalah sebagai salah satu konteks yang membahas masalah apa yang sedang terjadi dimasyarakat dan solusinya. Dalam hal ini siswa dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman yang mereka dapat dari masalah lingkungan mereka. Dengan masalah yang telah diuraikan, aktifitas komponen CTL yang sesuai dengan pembelajaran poster terdiri atas *konstruktivisme, questioning, reflection, dan authentic assessment*.

Banjir merupakan tema yang dipilih dalam pembelajaran ini dikarenakan masalah yang sering terjadi di kota besar seperti Jakarta adalah banjir yang setiap tahunnya datang, dan tidak menutup kemungkinan banjir ini merupakan pengalaman dan terjadi dilingkungan siswa itu sendiri, dalam hal ini yang digunakan adalah komponen pada *contextual teaching and learning* yaitu konstruktivisme yang membangun pengetahuan yang telah siswa miliki tentang banjir.

Poster dan pembelajarannya merupakan bagian dari dunia pendidikan, mulai dari pendidikan karakter yang didapat dari pesan-pesan yang disampaikan pada poster itu sendiri, sampai pada materi saat pembelajaran poster di dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini siswa diharapkan bertanya mengenai poster dan sangat dekat dengan dunia pendidikan, mulai dari pendidikan karakter yang didapat dari pesan-pesan yang disampaikan melalui media poster itu sendiri, sampai pada pendidikan

Karakteristik yang harus dipertimbangkan pada pembelajaran poster adalah:

1. Sebuah poster sukses menceritakan cerita dengan singkat dan cepat, berani, dengan cara langsung.
2. Poster harus menarik perhatian. Karakteristik ini dapat diterapkan dan harus diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran dan materi yang diberikan.

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah poster dengan tipografi dan estetika yang baik adalah sebagai berikut:

1. Dalam memilih jenis dan karakter huruf harus sesuai dengan tema poster
2. Dalam menyusun dan menempatkan huruf dan gambar harus memperhatikan layout

3. Dalam membuat sebuah poster perlu diperhatikan variasi huruf besar kecil huruf dan jenis huruf yang digunakan dalam pembuatan poster tidak boleh lebih dari 2 jenis huruf yang berbeda. Seperti yang dikatakan oleh Georg Scheder (1997:46), pedoman pokok dalam mencampurkan jenis- jenis huruf adalah jangan mencampur lebih daripada 2 jenis huruf yang berbeda.

Ada pun prinsip- prinsip pembelajaran yaitu:

- a. Prinsip motivasi dan perhatian
- b. Prinsip keaktifan
- c. Prinsip berpengalaman atau keterlibatan secara langsung
- d. Prinsip pengulangan
- e. Prinsip tantangan
- f. Prinsip penguat dan balikan
- g. Prinsip perbedaan individu  
(<http://www.informasi-pendidikan.com/2014/01/prinsip-prinsip-pembelajaran.html>)

sedangkan prinsip dari seni grafis adalah:

- a. Kesatuan
- b. Keseimbangan
- c. Kecerahan
- d. Irama
- e. Kesebandingan
- f. Fokus perhatian

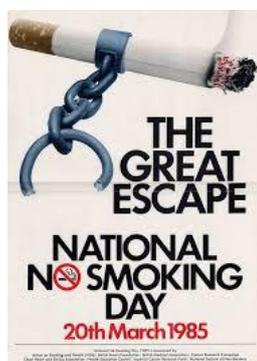
Dari kedua prinsip diatas dapat disimpulkan prinsip pembelajaran poster yaitu:

- i. Dalam proses pembuatan poster guru dan siswa harus terlibat langsung dalam pembuatan poster yang siswa buat.
- ii. Guru dapat memberikan permasalahan yang ada dilingkungan masyarakat sekitarnya dengan menentukan tema poster yang akan dibuat.
- iii. Dalam pembuatan poster siswa dan guru bekerja sama untuk menciptakan sebuah poster yang estetik.

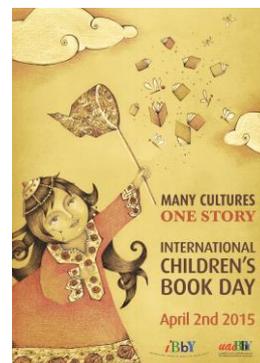
Ada beberapa contoh poster yang memiliki kriteria yang baik dan benar:



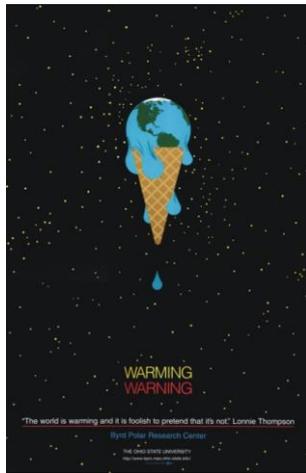
Gambar 9. Poster Kegiatan  
( [www.logolitic.com](http://www.logolitic.com))



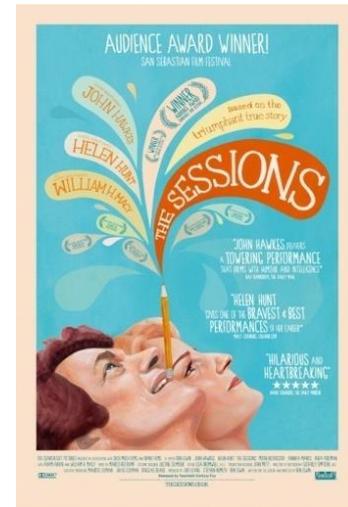
Gambar 10. Poster Kegiatan  
([www.mirror.co.uk](http://www.mirror.co.uk))



Gambar 11. Poster Kegiatan  
([www.childrensbooks.about.com](http://www.childrensbooks.about.com))



Gambar 12. Poster Pendidikan  
( Com220b.wordpress.com)



Gambar 13. Poster Kegiatan  
( www.heyuguy.com)

## 8. Periodisasi Victor Lowenfeld

Periodisasi masa perkembangan seni rupa anak menurut Victor Lowenfeld dalam Lambert Brittain dalam Creative and Mental Growth adalah:

1. 2- 4 tahun merupakan Masa Mencoreng (*Scribbling*)
2. 4- 7 tahun merupakan Masa Prabagan (*Preschematic*)
3. 7- 9 tahun merupakan Masa Bagan (*Schematic*)
4. 9- 12 tahun merupakan Masa Realisme Awal (*Drawing Realism*)
5. 12- 14 tahun merupakan Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*)
6. 14- 17 tahun merupakan Masa Penentuan (*Period of Decision*)

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah anak SMK Kelas XI yang umurnya berkisar antara 16- 17 tahun, yang masuk dalam kategori periode masa penentuan. Menurut penelitian Cyril Burt pada usia ini anak dalam masa revival, yakni masa anak mencoba menggambar

untuk menghidupkan kembali objek yang dilihatnya. Ciri umum ialah pengungkapan dimensi ruang dan kedalaman menjadi usaha serius, misalnya dengan memperhatikan terang gelapnya objek jika di timpa cahaya dari arah sudut tertentu. Cara lain dengan menggambar benda dengan metode perspektif paralel seperti metode isometri, dimetri atau kavalier. Beberapa anak bahkan mampu menggambar obyek dengan metode menggambar perspektif dengan satu titik lenyap, dua titik lenyap, pada garis cakrawala.

(<http://www.sitirohmaniyah-nia/2014/01/perkembangan-senirupa.anak-anak.html>)

## **9. Poster Layanan Masyarakat**

Layanan masyarakat atau Sosial Campaign merupakan suatu jenis poster yang tidak bersifat komersial, atau tidak diperdagangkan. Poster layanan masyarakat ini sering dilombakan oleh lembaga- lembaga pemerintahan maupun LSM.

Poster layanan masyarakat ini sangat berhubungan dengan kesejahteraan masyarakat, Seorang yang membuat poster haruslah memiliki kesadaran bermasyarakat yang tinggi serta memiliki apresiasi terhadap topik yang dikampanyekan. Disamping itu, poster layanan masyarakat ini terkadang digunakan sebagai media kritik sosial yang ditujukan sebagai perilaku masyarakat maupun pemerintah, misalnya gerakan pemberantasan korupsi, poster tentang pelayanan kesehatan dan pemeliharaan lingkungan yang bersifat mengingatkan masyarakat dan lain- lain.

## **10. Grafika dan Cetak Mencetak**

Poster merupakan karya yang berawal dari desain, diberi warna kemudian dicetak dan diperbanyak. Dalam poster perlu diperhatikan layout dan penyusunan hurufnya..

Mencetak adalah kemungkinan membuat salinan dalam jumlah banyak atau lebih banyak dari original yang sama (Georg Scheder, 1997: 23). Tipografi merupakan bagian dari poster dan poster merupakan bagian dari percetakan. Iklan dengan menggunakan poster sebagai medianya merupakan salah satu contoh hasil dari percetakan yang biasa dilakukan dengan massal atau banyak.

Proses cetak berarti usaha untuk memproduksi atau menyalin suatu original dengan menggunakan suatu alat/ mesin atau secara umum dikatakan “mencetak”. ada 4 proses cetak yang bekerja menurut prinsip- prinsip yang berbeda : cetak tinggi, cetak datar, cetak fotogravur, cetak saring. (Scheder Georg, 1997: 160)

Dalam mempelajari cetak mencetak kita sering mendengar kata layout. Layout adalah pengaturan penempatan unsur komposisi, seperti huruf, garis, bidang, gambar dan lain lain. Layout ini berhubungan dengan desain cetakan mulai dari unsur komposisi, proporsi, irama sampai variasi dalam pembuatan desain.

### **B. Penelitian yang Relevan**

Natalia Ira Kartika judul skripsi dan meneliti tentang “Kajian Huruf dan Tipografi pada Majalah Indie,” FSRD ITB, 2008.

Menurut Kusrianto dalam Natalia (2011: 1), tipografi atau ilmu tentang huruf sudah ada sejak manusia berusaha menuangkan pesan-pesan yang ingin disampaikannya melalui sebuah tulisan. Huruf adalah bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah

kata atau kalimat. Sedangkan tipografi adalah seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang- ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Huruf dan tipografi merupakan bahan dasar dalam menyusun sebuah halaman publikasi seperti majalah, surat kabar, tabloid, dan lain sebagainya. Tipografi pada halaman publikasi dapat digolongkan menurut kegunaannya yaitu sebagai huruf display (biasanya untuk menulis judul atau kata- kata untuk menarik perhatian) dan huruf teks (huruf pada sebuah naskah/artikel).

Seiring dengan perkembangan zaman, berbagai macam media publikasi ditawarkan untuk melihat proses perubahan yang terjadi didalam kehidupan manusia sehari- hari. Seperti halnya dengan munculnya majalah Trolley disekitar tahun 2000, suatu majalah yang terinspirasi oleh ide- ide dari industri budaya dan gaya hidup yang melawan arus. Media publikasi ini dikenal dengan sebutan majalah *indie*, berasal dari kata *independent* (orang yang tidak berpartai, merdeka, sendiri dan berjiwa bebas). Bahkan komunitas *Indie* ini memiliki semboyan yaitu “*Do It Yourself*.”

Dengan melihat fenomena yang ada, penelitian yang berjudul “Kajian huruf dan tipografi pada majalah Indie”, ini dianalisis dengan metode penelitian kualitatif, yang berdasarkan pada jenis penelitian deskriptif dan didukung oleh teknik pengumpulan data melalui cara studi *literature* dari studi lapangan dengan wawancara, pengamatan, survey, dan analisis data.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa huruf dan tipografi pada majalah indie tidak mengikuti aturan- aturan yang sesuai untuk sebuah halaman publikasi (majalah) pada umumnya contohnya, bentuk dan struktur huruf yang tidak beraturan, dengan menggabungkan berbagai macam huruf yang memiliki ukuran dan berat yang berbeda, sehingga membuat huruf sukar dibaca dan memberikan kesan anti- estetik. Hal ini didasari karena konsep gaya hidup komunitas *indie* berbeda dengan masyarakat pada umumnya.

Dari kesimpulan penelitian diatas, peneliti menjadikan penelitian tersebut sebagai refrensi karena terdapat beberapa kesamaan konten- konten yang terdapat pada poster dengan cover majalah indie dan keduanya merupakan halaman publikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Namun perbedaan karakteristik huruf yang digunakan dalam majalah tersebut dengan poster dalam penelitian ini adalah jika penelitian majalah *indie* hurufnya sukar dibaca lain halnya dengan huruf yang digunakan dalam poster yang harus dapat dibaca. Seperti yang telah disimpulkan diatas perbedaan ini dipengaruhi oleh tujuan atau pengguna dari majalah indie yang diperuntukan untuk komunitas itu sendiri dan poster diperuntukan untuk semua kalangan masyarakat. Karena sebuah desain dibuat dengan memperhatikan siapa penggunanya dan kegunaannya.

### **C. Kerangka Berpikir**

Sebuah proses pembelajaran yang sangat efektif adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa, pengalaman yang dimaksudkan disini adalah proses pemberian

materi dan pengalaman pribadi siswa itu sendiri. Pada penelitian ini peneliti lebih tertuju pada keindahan dari karya poster layanan masyarakat karena banyak karya poster layanan masyarakat yang kurang menarik.

Dalam mata pelajaran desain dan setting terdapat materi yang menggunakan aplikasi photoshop dan illustrator sebagai media pembelajarannya, berangkat dari masalah tersebut peneliti kemudian memasukan materi pembuatan poster layanan masyarakat dan membagi dua kelompok siswa, kelompok kontrol dan eksperimen. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan treatment yang berupa pembelajaran poster yang memperhatikan nilai estetika formalistik dan kelas kontrol yang tidak memperhatikan nilai estetika.

Langkah awal dalam penelitian ini adalah pemilihan tema dari poster layanan masyarakat yaitu Banjir, kemudian siswa membuat desain pada kertas A4 dan siswa membuat desain tersebut menggunakan aplikasi photoshop dan illustrator. Dalam proses pemberian materi siswa diberikan materi dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) dikarenakan tema dan materi disesuaikan dengan pengalaman pribadi mereka.

Selanjutnya dalam proses pemberian materi siswa diberikan materi tentang unsur- unsur poster dan layout. Unsur- unsur poster terdiri dari tipografi, gambar, dan warna, sedangkan layout berfungsi sebagai tata letak unsur- unsur visual itu sendiri. Dalam poster layanan masyarakat terdapat pesan yang bersifat edukatif yang digunakan untuk mengajak dan

mengingatkan dalam menilai sebuah karya poster digunakan kritik seni sebagai acuan penilaian karya.

Setelah pemberian materi siswa kemudian diberikan soal posttest yang merupakan hasil akhir guna untuk melihat apakah ada pengaruh dari pembelajaran estetika formalistik terhadap karya poster siswa kelas XI SMK Desa Putera Lenteng Agung Jakarta Selatan.



#### **D. HIPOTESIS PENELITIAN**

Hipotesis alternative (H1) ada pengaruh tipografi yang signifikan dalam meningkatkan nilai estetik pada hasil karya poster siswa. Hipotesis nihil (H0) tidak ada pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan nilai estetika dalam hasil karya poster siswa.