

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Ilustrasi**

Menurut Soedarso (1990:1) ilustrasi adalah suatu seni lukis atau seni berbentuk gambar yang diabadikan untuk kepentingan lain, yang bisa memberikan penjelasan dan mengiringi suatu pengertian, contohnya seperti cerita pendek dalam sebuah majalah.

Menurut Rohidi (1984:87) ilustrasi adalah penggambaran suatu elemen rupa guna menjelaskan, menerangkan, dan memperindah sebuah teks agar pembaca dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat, dan kesan yang ada dalam cerita yang disajikan.

##### **2.1.1 Fungsi Ilustrasi**

Ilustrasi memiliki fungsi secara umum seperti menurut Arifin dan Kusrianto (2009: 70-71) :

1. Fungsi Deskriptif. Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat menjadi lebih cepat dan mudah dipahami.
2. Fungsi Ekspresif. Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.
3. Fungsi Analitis atau struktura. Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.
4. Fungsi Kualitatif. Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.

### 2.1.2 Tujuan Ilustrasi

Tidak hanya fungsi ilustrasi, ilustrasi juga memiliki tujuan dalam penting hingga dewasa ini. Menurut Putra dan Lakoro (2012: 2) ilustrasi bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan ataupun informasi lainnya. Adapun tujuan ilustrasi adalah:

1. Ilustrasi bertujuan memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
2. Ilustrasi bertujuan memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga dapat memudahkan pembaca memahami pesan.
3. Ilustrasi bertujuan memudahkan pembaca untuk mengingat konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi (Arifin dan Kusrianto, 2009:70).

### 2.2 Pengertian Ilustrasi Fashion

Dalam Kamus Mode Indonesia, pengertian ilustrasi fashion adalah sebagai penyampaian visual berupa gambar, sketsa, atau ilustrasi dari suatu konsep atau ide desain mode, agar lebih mudah dipahami dan menarik pula untuk dilihat. (Hadisurya, Pambudy, dan Jusuf, 2011).

### 2.3 Pengertian Fashion

Menurut Piliang (2004:306) *fashion* merupakan salah satu bentuk gaya hidup yang dapat dicoba, dipertahankan, atau ditinggalkan. Kecenderungan pada trend busana baru lebih dimotifasi oleh sebuah pemikiran bagaimana seseorang mengekspresikan diri lewat pakaian yang mereka pakai.

Menurut Malcolm Barnard, dilihat dari sisi etimologi maka kata fashion berhubungan erat dengan sebuah kata dari Bahasa Latin, yaitu *factio* yang memiliki arti “membuat”. Oleh karena itu, maka fashion merupakan sebuah aktivitas yang sedang dilakukan seseorang. Namun setelah adanya penyempitan makna, maka fashion lebih mengarah pada mode yang dipakai oleh individu atau kelompok seperti busana dan perhiasannya.

## 2.4 Pengertian Fast Fashion

*Fast fashion* merupakan konsep yang digunakan oleh industri tekstil yang menghadirkan pakaian *ready-to-wear* dengan konsep pergantian mode yang cepat dalam kurun waktu tertentu. Singkatnya pergantian mode berganti dengan sangat cepat, tidak berganti sesuai musim namun dapat berganti setiap bulan. Dan permintaan akan barang semakin tinggi. Hal tersebut menimbulkan dampak yang sangat besar, diantaranya:

1. Pewarna tekstil yang menimbulkan pencemaran air, berdasarkan data Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) industri mode merupakan pengguna air terbesar di dunia, selain itu 20% air limbah secara global juga menjadi hasil pembuangan industri *fashion*. Bahkan industri mode melepaskan setengah juta ton serat mikro sintetis ke laut setiap tahunnya akibat pencucian bahan tekstil *nonrenewable* seperti *nylon* dan *polyester* yang berdampak pada meningkatnya kadar plastik di lautan.
2. Terjadinya eksploitasi terhadap para pekerja. Industri fast fashion rata-rata mempekerjakan buruh dari negara dunia ketiga seperti Bangladesh, Cina, Vietnam, dan Indonesia dengan upah rendah, keselamatan kerja yang tidak terjamin, dan jam kerja yang tidak sesuai aturan.
3. Konsumerisme di masyarakat tinggi. Itu membuat mereka selalu ingin membeli barang baru. Barang baru yang dituntut adalah barang baru yang bagus, tapi murah sehingga bisa berganti gaya dengan cepat.
4. Lebih mengutamakan kuantitas daripada kualitas sehingga pakaian dibuat memiliki kualitas yang kurang baik dan gampang rusak.
5. Produksi sampah semakin meningkat, dimana pakaian dengan bahan sintetis seperti polyester sangat berbahaya jika masuk ke dalam tanah karena menyebabkan tanah tidak subur dan mengganggu kesehatan manusia.

## 2.5 Pengertian Slow Fashion

Slow fashion sebuah filosofi yang didasarkan atas pemakaian pakaian yang lebih lama, ketahanan lebih baik, kualitas lebih tinggi, produksi beretika serta ramah lingkungan. Kecepatan produksi bukan menjadi prioritas utama, Slow fashion mengedepankan kualitas dibanding kuantitas. Industri ini berkomitmen menciptakan

praktik kerja yang sehat terhadap pekerjaannya serta mengedepankan daya tahan produk yang dapat dipertanggungjawabkan.

## **2.6 Pengertian Majalah Elektronik**

Majalah Elektronik (Bahasa Inggris: *electronic magazine*; disingkat e-Magazine) adalah versi elektronik dari majalah karena berbasis listrik. Majalah elektronik tidak memakai bahan baku kertas untuk menuliskan artikel-artikelnya seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, laptop, handphone, BlackBerry, android, iPhone, iPad dan teknologi lainnya.

### **2.6.1 Tampilan Majalah Elektronik**

Majalah elektronik (e-Magazine) memiliki 2 jenis tampilan, yaitu:

#### **1. Edisi Replika**

Edisi replika adalah artikel yang dipublikasi secara utuh sehingga menampilkan replika majalah versi cetak dalam sebuah majalah elektronik. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan kesan membaca seolah menggunakan media kertas. Edisi ini biasanya ditampilkan dalam format PDF.

#### **2. Edisi Online**

Edisi online, telah mengatur artikel-artikelnya dalam menu pengkategorian yang dapat memudahkan pembacanya. Pembaca dapat langsung memilih informasi yang benar-benar ingin dilihatnya pada saat itu tanpa perlu mencari terlebih dahulu.

## **2.7 Teori Warna**

Menurut Sulasmi Darma Prawira (1989: 4), Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain.

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005: 9) warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Terdapat tiga elemen yang penting dari pengertian warna. Unsur tersebut ialah benda, mata, dan unsur cahaya.

## 2.8 Layout

Menurut Anggraini (2014) mengatakan bahwa secara umum *layout* mempunyai pengertian tata letak bidang atau ruang. *Layout* dalam desain komunikasi visual merupakan salah satu hal yang utama, karena sebuah desain yang baik harus memiliki *layout* yang terintegrasi.

Menurut Rustan (2009) mengatakan bahwa *layout* adalah sebuah tata letak elemen-elemen desain pada pada suatu bidang dalam sebuah media tertentu untuk mendukung pesan atau konsep.

### 2.8.1 Jenis Layout

*Layout* memiliki beberapa jenis. Berikut ini merupakan jenis *layout* yang dipakai sebagai referensi pada perancangan ini.

#### 1. Picture Window Layout

Ciri dari *picture window layout* ini yaitu ilustrasi/gambar berukuran besar mendominasi bidang *layout*, kontras dengan teks dan logo yang tampil sangat kecil.

#### 2. Axial Layout

Tata letak yang memiliki visual yang kuat di tengah halaman dengan tampilan elemen pendukung disekeliling gambar utama biasanya berupa gambar atau tulisan yang berhubungan dengan tampilan ditengah gambar sebagai titik pusatnya.

#### 3. Circus Layout

Sesuai dengan namanya, *circus layout* ini memerlukan keberanian dengan komposisi yang tidak biasa, tidak teratur, jungkir balik tidak ada kesamaan bentuk/ukuran.

#### 4. Two Mortises Layout

Dalam produk desain grafis sering digunakan *two mortises layout* karena *layout* ini menampilkan dua bagian yang berbeda di setiap bagiannya.

## 2.9 Kerangka Pemikiran

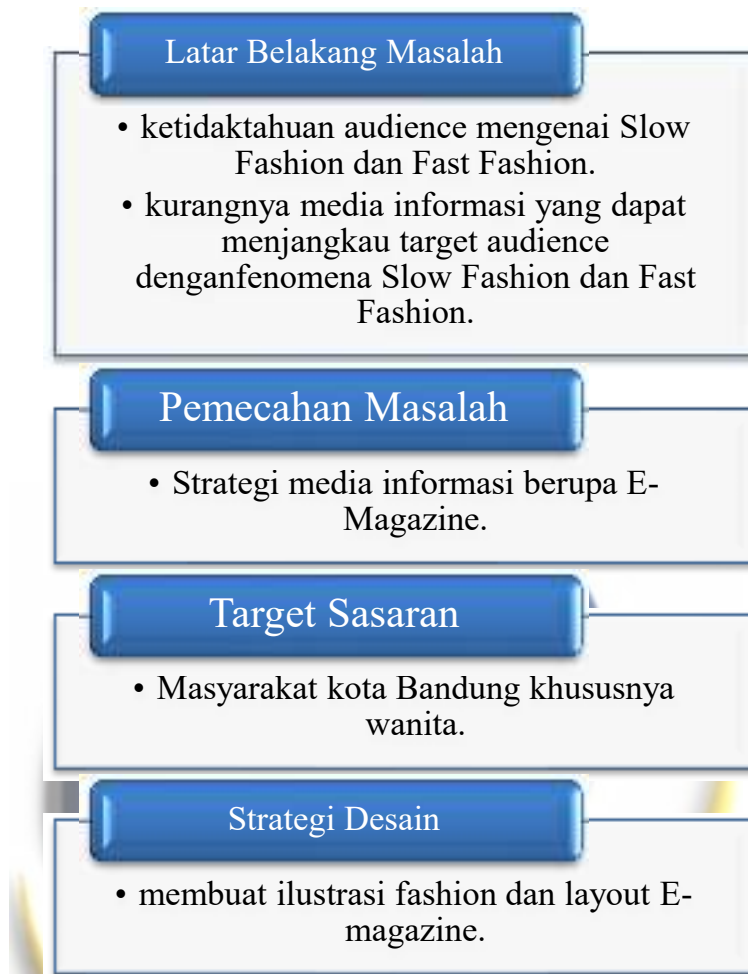


Table 2.1. Kerangka Pemikiran

Sumber : dokumen Pribadi