

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini berangkat dari penelitian-penelitian terdahulu yang memungkinkan penulis untuk mempertimbangkan dalam pemilihan judul penelitian. Penelitian terdahulu juga membantu penulis dalam mengembangkan literatur dan memperkaya kajian teori. Berikut adalah beberapa tulisan yang menjadi referensi dalam penelitian:

##### **2.1.1. Analisis Poster Film James Bond Karya Andreanus Gunawan**

Penelitian ini ditulis oleh Dimas Akbar P.S. dan Asidigisianti Surya Patria (Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya) pada tahun 2016. Fokus utama dari penelitian ini adalah mendeskripsikan profil seorang Andreanus Gunawan serta mendeskripsikan struktur desain yang terkandung dalam salah satu karya poster film buatannya yaitu "*James Bond: Diamonds Are Forever*". Penelitian dilakukan menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Penelitian ini menggunakan tiga teknik analisis yaitu Analisis Formalistik, Analisis Ekspresivistik, dan Analisis Instrumentalistik. Menurut analisis penulis maka didapati bahwa Andreanus Gunawan merupakan salah satu pelukis poster film bioskop di Surabaya pada awal 70-an sampai dengan era akhir 90-an di mana pembuatan poster dengan teknik manual masih berjaya. Poster film aslinya menjadi referensi Andranus Gunawan dalam membuat poster. Sehingga poster tersebut informatif karena elemen visual, *layout*, tipografi, dan warna yang ada di dalamnya sudah memiliki desain yang cukup kompleks.

Pembahasan mengenai poster film pada masa kejayaan film yaitu sekitar tahun 80an, teknik pembuatan serta pembahasan mengenai elemen visual membuat penulis menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi.

### **2.1.2. Sejarah Gaya Desain Grafis Kover Album Piringan Hitam Musisi Indonesia Tahun 1961-1969 Koleksi Irama Nusantara**

Penelitian ini ditulis oleh Sudjadi Tjipto R (Program Studi Desain Komunikasi Visual STSRD VISI Yogyakarta) pada Jurnal DEKAVE VOL.12, NO.1, 2019. Fokus penelitian ini adalah kepada gaya desain grafis kover album piringan hitam musisi Indonesia tahun 1961-1969. Dengan menggunakan metode penelitian kajian historis desain yaitu untuk mengamati sejarah satu objek secara kritis yang kemudian dapat memberi masukan, koreksi, analisis atau mendeskripsikan penggalan-penggalan sejarah tertentu yang bermakna bagi kajian ilmu desain (Sachari, 2005:45). Dari analisis tersebut didapati bahwa gaya desain grafis kover album piringan hitam pada 10 objek yang diteliti terdapat pengaruh dari luar Indonesia. Hal tersebut yang akhirnya menjadi patokan pemilik perusahaan rekaman Indonesia dalam menentukan gaya desain grafis yang dipakai.

Dari penelitian ini kemungkinan penulis bisa menambah wawasan tentang sejarah gaya desain grafis pada masa itu.

### **2.1.3. Poster Film Musikal, Komunikasi, Persepsi, dan Teori Analisis Wacana**

Penelitian ini ditulis oleh Ria Fathya Luqman (Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia) pada tahun 2013. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui keterkaitan pesan dari film dan poster film “Ambilkan Bulan” dilihat dari elemen-elemen visual yang ada pada poster film musikal tersebut. Penelitian ini menggunakan analisis wacana representasi, yaitu bagaimana seseorang, kelompok, gagasan, atau pendapat tertentu ditampilkan sebagaimana mestinya.

Dari penelitian ini maka didapati bahwa poster film musikal yang diteliti belum dapat menampilkan pesan dari sebuah film musikal. Mulai dari penggunaan unsur visual yang kurang menampilkan tema musikal, poster tersebut lebih menampilkan cerita dalam film. Gambar yang terlalu samar mengakibatkan gambar tidak terlihat jelas sehingga terjadi kesalahpahaman

komunikasi yang mengakibatkan gambar di dalam poster tidak sesuai dari maksud sebenarnya.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam menjelaskan mengenai elemen-elemen visual yang ada pada poster film.

#### **2.1.4. Artikel Website Jejak Film dalam Poster**

Artikel ini ditulis oleh Darma Ismayanto pada lama website <https://historia.id/>. Dalam artikel ini Darma menuliskan tentang koleksi poster film oleh kolektor film dan teknik pembuatan poster film sejak dahulu hingga beberapa tahun belakangan ini. Mulai dari pembahasan mengenai pembuatan poster yang masih sederhana hingga modern/ digital.

Dalam artikel ini, Darma juga menyebutkan beberapa narasumber, salah satunya adalah Adi Pranajaya, mantan kepala Sinematek yang menulis sejumlah buku tentang poster film Indonesia. Pranajaya mengatakan bahwa poster sebagai media promosi turut menentukan sukses-gagalnya sebuah film di pasaran. Dari awal, sejak film *Loetoeng Kasarung*, dunia perfilman di Indonesia sudah menggunakan media poster. Namun dokumentasi dari poster di masa lalu dan perancangannya juga sulit dilacak. Satu-satunya tercatat sebagai seniman poster adalah S. Toetoer, anggota Persatuan Ahli Gambar Indonesia (Persagi) yang terbentuk pada 1938. Sebagai penghargaan atas jasanya, namanya melekat pada penghargaan yang diberikan kepada desainer poster film terbaik: Piala S. Toetoer.

Memasuki era kemerdekaan, dengan hadirnya teknologi foto dan cetak berwarna, poster film terlihat semakin menarik, *eye catching*. Namun, penekanan yang ditampilkan dalam poster belum berubah yaitu dengan menonjolkan tokoh utama, menghadirkan suasana atau keadaan sebagaimana isi cerita dan menjelaskan tokoh pendukung lainnya yang terlibat melalui gambar atau foto, hal tersebut ditulis oleh Adi Pranajaya dalam *Poster Film Sesudah Masa Kemerdekaan*.

Pada tahun 1970-an pembuat poster mulai meninggalkan penggunaan kalimat promosi yang menjelaskan perihal film. Ciri yang paling kuat di era ini, yang berlanjut hingga 1980-an, adalah pendekatan teknik lukis sekali pun teknik guntingan foto lebih sering dipakai. Penggunaan tipografi pada teknik lukis dan gunting sama-sama dilakukan secara manual. Biasanya judul ditulis di atas sebuah karton lalu dipotong dan ditempel pada kertas kalkir. Untuk nama pemain ditempel menggunakan Mecanorma, Letraset, atau Rugos. Letak perbedaannya hanya pada media-nya; gunting foto menggunakan media tripleks yang ditempel di karton, sementara teknik lukis menggunakan kanvas.

Pada poster dengan teknik gunting foto, pembuat poster mencetak foto adegan film yang didapat dari produser, memilih, lalu memotong dan menempelkan-nya pada media *artwork*. Untuk memperhalus gambar potongan, mereka melakukan pendempulan, mengamplas, dan menggunakan *airbrush*. Jika semua tahap selesai kemudian memasuki tahap *color separation*, dan siap cetak.

Teknologi yang semakin berkembang dan ketersediaan media yang dapat memudahkan dalam pembuatan desain poster telah mengubah semuanya. Pada tahun 1990-an teknik gunting gambar atau foto dan teknik lukis mulai ditinggalkan. Para perancang poster beralih ke digital dan serba menggunakan komputer karena dianggap mampu menghemat waktu dan tenaga.

## **2.2. Landasan Teori**

### **2.2.1. Definisi Poster**

Poster merupakan salah satu produk dari Desain Komunikasi Visual. Sastrosudiro (Akbar dan Patria, 2016:360) mengatakan bahwa poster memiliki tujuan sebagai sarana informasi, komunikasi, dan persuasi. Kata poster berasal dari kata “*to post*” yang memiliki arti menempelkan. Sedangkan Limantoro (Akbar dan Patria, 2016:360) menjelaskan bahwa poster film adalah media yang efektif dalam proses komunikasi visual dan fungsi komersial.

### 2.2.2. Elemen-Elemen Visual Poster Film

Menurut Baksin (Ekawardhani dan Natagracia, 2012:90) untuk membuat poster menjadi informatif dan menarik poster harus memiliki elemen utama seperti ilustrasi, *headline* dan *subheadline*, *credit title*, tipografi.

#### a. Tipografi

Dalam catatan penting Rustan (2017) mengatakan tipografi adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan lainnya. Anggraini dan Kirana Nathalia (2016:58-63) mengklasifikasi huruf berdasarkan latar belakang sejarah perkembangan tipografi, sebagai berikut:

##### 1) *Serif*

Jenis huruf serif mempunyai kaki/sirip (*serif*) yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf serif memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras padagaris-garis pada hurufnya, sehingga memiliki kemudahan baca (*readlibility*) yang cukup tinggi. Kaki-kaki pada serif berfungsi untuk memudahkan membaca teks-teks kecil (tapi tidak terlalu kecil), dan teks dengan jarak baris yang sempit. Huruf *Serif* kemudian dibagi lagi menjadi empat jenis sebagai berikut:

##### a) *Old Style*

Huruf ini memiliki kaki dengan bentuk kurva yang menghubungkan dengan garis utama (*stroke*) huruf. Sehingga huruf ini lebih terlihat “kuno” daripada huruf serif lainnya. Contoh dari huruf ini adalah *Caslon* dan *Palatino*.

##### b) *Transitional*

Kaitan antara garis utama (*stroke*) huruf yang dihubungkan dengan kurva atau lengkungan dan memiliki sudut pada kaki huruf. Contoh dari huruf ini adalah *Century* dan *Times*.

### c) *Modern*

Kaki huruf dan garis utama dibentuk dengan sudut-sudut. Huruf serif jenis ini akan tampak lebih baru/ modern daripada huruf serif lainnya. Contohnya adalah *Bodoni*.

### d) *Egyptian (Slab Serif)*

*Egyptian* atau *slab serif* memiliki kaki yang lebih tebal. Hal ini mengingatkan kita akan bentuk tiang-tiang yang kokoh pada bangunan-bangunan mesir kuno. *Egyptian* juga sering digunakan pada tema-tema *Western* atau *Cowboy*. Contohnya adalah *Lubalin dan Memphis*.

## 2) *Sans Serif*

Sans serif diartikan tanpa sirip/*serif*, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Sans serif melambangkan kesederhanaan, lugas, masa kini, dan futuristic. Berbeda dengan tipe *serif* yang sering digunakan pada buku-buku atau surat kabar dan huruf sans serif lebih banyak digunakan pada layar komputer. Dalam perkembangannya jenis huruf *sans serif* terbagi ke dalam empat klasifikasi sesuai dengan karakteristiknya yaitu sebagai berikut: Grotesque Sans Serif, Neo Grotesque Sans Serif, Humanist Sans Serif dan Geometric Sans Serif.

### 3) *Script*

Huruf *script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Ada dua jenis tipe huruf *script*, yaitu formal *script* dan *casual script*.

### 4) *Dekorative*

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki oleh jenis huruf ini adalah dekoratif dan ornamental. Biasanya huruf dekoratif hanya digunakan pada judul/*heading*. Huruf ini sangat tidak dianjurkan penggunaannya pada *body text* karena daya keterbacaannya sangat kurang.

## **b. Ilustrasi dan Foto**

Maharsi (2016:16) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan representasi visual dari sebuah naskah, baik itu konsep cerita dalam bentuk gagasan ide ataupun naskah tercetak untuk keperluan tertentu. Sedangkan Kusmiati (1999:44) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan terjemahan dari sebuah judul yang digunakan untuk membantu mengomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas. Ilustrasi diharapkan dapat membentuk suatu suasana penuh emosi, dan menjadikan gagasan seakan-akan nyata.

Ilustrasi merupakan elemen yang paling menonjol dibandingkan dengan elemen desain lain, maka dari itu ilustrasi dari sebuah karya khususnya poster harus memperhatikan beberapa prinsip agar isi dari poster juga dapat terlihat menarik dan mudah dimengerti. Dalam perkembangannya, ilustrasi muncul dengan beragam jenis. Soedarso (Thabroni, serupa.id) menjelaskan bahwa berdasarkan tampilannya, gambar ilustrasi terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu: Berikut adalah jenis ilustrasi:

### **1. Gambar Ilustrasi Naturalis atau realis**

Merupakan gambar yang memiliki bentuk dan warna yang mirip atau serupa dengan kenyataan yang ada di alam, tanpa adanya pengurangan atau penambahan.

### **2. Dekoratif**

Ilustrasi dekoratif yakni gambar yang berfungsi untuk menghiasi atau mendekorasi objek dengan suatu bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan dengan gaya tertentu.

### **3. Kartun**

Sebuah kartun identik dengan penampilan yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu yang menjadikan daya tarik. Kartun diciptakan untuk menggambarkan suatu peristiwa, selain itu biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak komik dan cerita bergambar.

#### 4. Karikatur

Gambar ilustrasi yang memiliki gaya khas untuk melakukan penyimpangan terhadap proporsi bentuk tubuh agar karakter dari wajah seseorang semakin tampak dan terasa. Biasanya, karikatur digunakan untuk teks atau komik sindiran.

#### 5. Cerita Bergambar

Dalam jenis ini, ilustrasi tidak hanya mengilustrasikan sesuatu, tapi ikut menceritakan atau menjelaskan sesuatu melalui gambar yang biasanya berseri atau terdiri dari beberapa panel.

#### 6. Ilustrasi Buku

Memiliki fungsi untuk menerangkan dan menjelaskan teks yang terkandung dalam buku.

#### 7. Ilustrasi Khayalan

Merupakan ilustrasi yang menggambarkan atau memberikan gambaran hal yang abstrak dan bersifat imajiner (khayalan).

Selain berupa gambar, ilustrasi juga berkembang karena pengaruh dari perkembangan teknologi yang semakin maju dengan menghadirkan fotografi. Pudjiastuti (1999:51) membahas tentang peranan foto dalam desain, yaitu penerapan ilustrasi atau foto dalam sebuah layout. Foto dianggap gambaran yang lebih nyata. Namun secara fungsi baik ilustrasi gambar maupun foto memiliki kesamaan sebagai gambaran atau visualisasi dari sebuah pikiran. Foto dianggap lebih nyata karena mampu merekam dan mengungkapkan perasaan atau suasana.

### **c. Warna**

Surianto Rustan (2019) mengatakan bahwa warna berperan penting di segala aspek kehidupan manusia, seperti mengenali objek, sebagai identitas, untuk mengomunikasikan pesan atau informasi, dan membangkitkan perasaan serta emosi. Dari sudut pandang seni, warna yang kita lihat bisa mengesankan temperatur atau suhu tertentu seperti warna merah yang terkesan panas dan biru dingin. Rustan (2019) juga menjelaskan bahwa warna mengandung

beberapa Properti yang berpengaruh menimbulkan sifat-sifat tertentu dalam karya desain. Berikut adalah Properti warna yang utama menurut Surianto Rustan:

1) *Hue*

Warna murni tanpa campuran putih/hitam/abu-abu. Berikut adalah tingkatan *Hue* jika dilihat dari kemurnian warnanya:

a) Primer (*primary colors*)

Warna murni yang tidak mengandung warna lain kecuali warna itu sendiri. Tingkat kekontrasan antar *Hue* warna primer adalah yang paling tinggi.

b) Sekunder (*secondary colors*)

Merupakan campuran dua warna primer dengan perbandingan seimbang. Tingkat kekontrasan antar *Hue* warna Sekunder tidak terlalu kontras.

c) Intermediate

Merupakan campuran antara warna premier dan sekunder dengan *Hue* rendah.

2) *Value*

Salah satu untuk menciptakan kemudahan baca adalah menyusun unsur-unsur visual secara kontras yaitu gelap terang. *Value* merupakan tingkat gelap terang warna. *Value* diatur dengan cara mencampurkan *Hue* dengan putih atau hitam. Pencampuran dengan putih disebut Tint, warna putih yang banyak akan menghasilkan warna yang semakin terang. Pencampuran dengan hitam disebut Shade, warna hitam yang semakin banyak akan membuat gelap/tua.

3) *Saturation*

Selain *hue* dan *value*, warna dapat dilihat dari aspek saturation atau intensitas tingkat kekuatan atau kecerahan warna. *Saturation* diatur dengan mencampurkan warna abu-abu. Semakin banyak warna abu-abu maka warna akan terlihat semakin lemah, kusam dan tidak cemerlang.

Menurut Rustan (2009:72) warna dapat menimbulkan sifat, sebagai berikut:

1) Merah: Perayaan, kekayaan, nasib baik (Cina), suci, tulus, perkawinan (India), perkabungan (Afrika Selatan), setan (tradisi modern barat), gairah, kuat, energi, api, cinta, roman, gembira, cepat, panas, sombong, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, menonjol, darah, perang, marah, revolusi, radikal, sosialisme, komunisme, agresi, penghormatan, martir, roh kudus.

2) Kuning: Sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealisme, kaya (emas), musim panas, harapan, udara, liberalisme, pengecut, sakit (karantina), takut, bahaya, tidak jujur, serakah, lemah, feminin, bergaul, persahabatan, zodiak gemini, taurus, leo, april, bulan September, kematian (abad pertengahan), perkabungan (Mesir), berani (Jepang), Tuhan (kuning emas).

3) Hijau: Kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, kekayaan, uang (Amerika), nasib baik, giat, murah hati, pergi, rumput, agresi, dingin, cemburu, malu (Cina), sakit, rakus, narkoba, korupsi (Afrika Utara), abadi, udara, tanah, tulus, zodiak cancer, pembaruan, pertumbuhan, kesehatan, bulan Agustus, keseimbangan, harmoni, stabil, tenang, kreatif, Islam.

4) Putih: Rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, cahaya, penghormatan, kebenaran, salju, damai, innocence, simpel, aman, dingin, penyerahan, takut, tanpa imajinasi, udara, kematian (tradisi Timur), kehidupan, perkawinan (tradisi Barat), harapan, lemah lembut, kosong, bulan Januari.

5) Biru: Laut, manusia, produktif, isi, dalam, langit, damai, kesatuan, harmoni, tenang, percaya, sejuk, kolot, air es, setia, bersih, teknologi, musim dingin, depresi, idealisme, udara, bijaksana, kerajaan, bangsawan, bumi, zodiak virgo, pisces, aquarius, kuat, tabah, cahaya, ramah,

perkabungan (Iran), kebenaran, cinta, keagamaan, mencegah roh jahat, kebodohan, kesialan.

6) Hitam: Klasik, baru, ketakutan, depresi, kemarahan, kematian (tradisi Barat), kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, kejahatan, serius, mengikuti kecenderungan sosial, anarki, kesatuan, dukacita, profesional.

7) Ungu: Bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, kerajaan, upacara, misteri, bijaksana, pencerahan, sombong, flamboyan, menonjol, perkabungan, berlebihan, tidak senonoh, biseksual, kebingungan, harga diri, zodiak scorpio, bulan Mei, November, romantis, kehalusan, penebusan dosa.

8) Jingga: Hinduisme, Buddhisme, kebahagiaan, energi, keseimbangan, panas, api, antusiasme, flamboyan, kesenangan, agresif, sombong, menonjol, emosi berlebih, peringatan, bahaya, musim gugur, hasrat, zodiak sagitarius, bulan September, kerajaan (Belanda), protestanisme (Irlandia).

9) Abu-abu: Dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksana, masa lalu, bosan, kebusukan, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, seimbang, netral, perkabungan, formal, bulan Maret.

10) Cokelat: Tenang, berani, kedalaman, makhluk hidup, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, cemar, berat, miskin, kasar, tanah, bulan Oktober, zodiak capricorn, scorpio, tabah.

11) Pink: Musim semi, rasa syukur/terimakasih, penghargaan, kagum, simpati, feminin, kesehatan, cinta, roman, bulan Juni, perkawinan, sukacita, innocence, kekanakan.

#### **d. Tata Letak (*Layout*)**

Rustan (2009) menjelaskan bahwa pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media

tertentu untuk mendukung konsep atau pesan di bawahnya. Oleh Rustan (2009) prinsip *layout* dibagi menjadi 4, yaitu sebagai berikut:

1) Arah Baca (*Sequence*)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark 2007, di wilayah-wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Karena itu pada materi-materi publikasi, urutan atau alur pembacaan kebanyakan di desain berdasarkan kecenderungan tersebut. Kecenderungan tersebut adalah membaca dengan *sequence* seperti huruf Z, A, C, L, T I, dan sebagainya.

2) Tekanan (*Emphasis*)

Salah satu pembentuk *emphasis* adalah kontras. Kontras tersebut bertujuan untuk membangun *sequence*, bisa lewat ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan, dan masih banyak lagi. Dapat juga lewat elemen lain yang terlihat unik, emosional atau kontroversial, yang mampu menarik orang untuk membaca.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Dalam desain grafis mengenal ada dua macam *balance* yaitu *balance* simetris dan asimetris. *Balance* yang dicapai secara simetris adalah dengan pen-cerminan. Sedangkan *balance* asimetris keseimbangannya lebih bersifat optis atau secara keseluruhan penampilannya jauh lebih efektif. Layout dengan keseimbangan asimetris memberikan kesan movement sehingga terlihat dinamis dan tidak kaku.

4) Kesatuan (*Unity*)

*Unity* tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan dalam artian terlihat harmonis, namun juga kesatuan antara yang fisik dengan yang non fisik yaitu pesan atau komunikasi dalam komunikasi desain tersebut.

### **2.2.3. Gaya Desain Grafis**

Menurut Banindro (Rahardjo, 2019:65) gaya (*style*) pada prinsipnya adalah cara menyusun atau mengkombinasikan elemen-elemen di dalam seni, sastra, desain, dan arsitektur, sehingga menghasilkan sebuah komposisi yang bermakna. Selanjutnya mengutip paparan Arnston (Banindro yang dikutip oleh Rahardjo, 2019:66) menyatakan bahwa gaya dalam desain grafis dapat diartikan sebagai suatu langgam yang berkembang pada jamannya yang muncul karena pengaruh perkembangan keadaan di masyarakat, baik pengaruh politik, ekonomi, maupun social yang muncul baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama dalam objek desain grafis.

Dalam simpulannya Banindro (Rahardjo, 2019:66) menyatakan bahwa gaya dalam desain grafis pada suatu periode cenderung muncul sebagai kontradiksi yang diakibatkan oleh kejenuhan para desainer atau disebabkan gejolak yang muncul di masyarakat, juga karena sifat dari orang-orang yang berkiprah di bidang kreatif dan artistik yang selalu mencari orisinalitas. Hal itu bagaikan siklus yang terus berputar, hilang dan suatu saat akan muncul kembali. Pada suatu masa, sebuah gaya yang dimunculkan kembali tidak serta merta sama persis, terdapat kecenderungan yang berbeda di balik pengulangan tersebut.