

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Diabetes**

Dalam buku “Diabetes Examining Insulin and Blood Sugar” (Ambrose, 2015) diabetes bukanlah penyakit baru. Diabetes pertama kali didokumentasikan oleh orang mesir. Catatan pertama mengenai diabetes ditemukan dalam dokumen medis mesir yang disebut “The Ebers Papyrus” yang ditulis sekitar tahun 1552 SM. 110 lembar gulungan naskah adalah dokumen medis tertua yang tercatat dan berisi ratusan formula dan obat untuk berbagai masalah seperti gigitan buaya, luka bakar, patah tulang, bahkan gangguan kejiwaan. Meskipun nama untuk diabetes tidak ada, Ebers Papyrus menggambarkan suatu kondisi yang ditandai dengan buang air kecil yang berlebihan. Penderita tercatat menderita rasa haus yang ekstrim, penurunan berat badan, bisul, dan infeksi.

Pada 400 SM, dokter India Susrata mendeskripsikan penyakit yang menyebabkan buang air kecil berlebihan, yang ia salahkan pada kerakusan terutama terlalu banyak makan nasi, tepung, dan gula. Deskripsi awal menggambarkan dimana penderita mengeluarkan urine yang mengandung gula dalam jumlah besar yang mengundang lalat dan semut. Salah satu cara kuno untuk mendiagnosis diabetes adalah dengan menuangkan urine di dekat sarang semut. 500 tahun kemudian istilah diabetes mellitus (DM) diciptakan oleh dokter Yunani Aertaeus.

Berdasarkan buku “Diabetes: An Old Disease, a New Insight” (Ahmad, 2013) menjelaskan Diabetes Melitus adalah istilah yang digunakan untuk nama penyakit dengan gejala hiperglikemia berkepanjangan. Dalam Bahasa Yunani diabetes

berarti “untuk melewati” dan mellitus adalah kata Latin dari madu (mengacu pada rasa manis). Diabetes adalah penyebab penting dari penyakit jangka panjang dan kematian dini, dan merenggut lebih banyak nyawa per tahun dibandingkan HIV-AIDS dengan hampir 1 kematian per 10 detik. Diabetes memiliki perbedaan klasifikasi dari bagaimana cara penyakit tersebut berkembang,

#### 1. Jenis-jenis diabetes

##### a. Diabetes Melitus Tipe-1.

Diabetes Melitus Tipe-1 atau disebut sebagai diabetes yang bergantung pada insulin adalah diabetes yang terjadi karena ada kelainan pada pankreas yang membuat pankreas tidak dapat memproduksi insulin dengan baik. Diabetes Melitus Tipe-1 biasanya terjadi pada anak-anak atau remaja dikarenakan faktor genetik, namun selain genetik faktor lingkungan juga berpengaruh terhadap kemungkinan lebih rentannya terkena Diabetes Melitus Tipe-1.

##### b. Diabetes Melitus Tipe 2.

Diabetes Melitus Tipe-2 adalah diabetes yang terjadi karena tubuh tidak dapat menggunakan insulin yang diproduksi secara maksimal. Diabetes Melitus Tipe-2 terjadi karena pola hidup yang kurang sehat.

Dalam buku “Dari Diabetes Menuju Jantung & Stroke” (Tandra, 2019) menjelaskan diabetes digolongkan ke dalam beberapa jenis yaitu:

a. Diabetes tipe 1

Diabetes tipe 1 terjadi karena pankreas tidak dapat atau kurang mampu memproduksi insulin sehingga tubuh kekurangan atau bahkan tidak memiliki insulin. Jika hal tersebut terjadi gula tidak dapat diangkut ke dalam sel dan menumpuk dalam peredaran darah. Diabetes tipe 1 biasanya timbul pada anak-anak atau remaja dan wanita atau pria. Gejala diabetes tipe 1 timbul secara mendadak, dapat bersifat berat bahkan dapat sampai menimbulkan koma apabila tidak segera ditolong dengan suntikan insulin.

b. Diabetes tipe 2

Diabetes tipe 2 adalah diabetes yang paling sering ditemui dan biasanya timbul pada orang yang berusia di atas 40 tahun, namun dapat pula timbul pada anak-anak atau remaja. Pada diabetes tipe ini pankreas masih dapat memproduksi insulin namun kualitasnya buruk dan tidak dapat berfungsi dengan baik sehingga gula darah meningkat. Kemungkinan penyebab lainnya adalah sel-sel jaringan tubuh dan otot penderita tidak peka atau sudah resisten terhadap insulin. Resistensi ini menyebabkan kualitas insulin yang di hasilkan menjadi buruk.

c. Diabetes pada kehamilan (*gestational diabetes*)

Diabetes gestasional terjadi karena pembentukan beberapa hormone pada wanita hamil yang menyebabkan resistensi terhadap insulin.

d. Diabetes lain

Diabetes yang terjadi sekunder dan arena penyakit lain, yang mengganggu produksi dan kerja insulin seperti penyakit radang pankreas, gangguan kelenjar adrenal atau hipofisis, penggunaan hormon kortikosteroid, pemakaian beberapa obat antihipertensi atau antikolesterol, malnutrisi, atau infeksi.

2. Gejala diabetes

Gejala diabetes yang paling menonjol (tidak dapat diobati) adalah sering buang air kecil, sering haus, dan penurunan berat badan. Tanda dan gejala dapat berkembang pesat pada diabetes tipe 1, dan berkembang perlahan atau bertahap untuk diabetes tipe 2. Selain kondisi tersebut, penyembuhan luka yang lambat, kulit gatal, kelelahan, sakit kepala, dan penglihatan kabur. Diabetes dapat menyebabkan ruam pada kulit yang disebut Dermadrom Diabetes.

3. Komplikasi dari diabetes

Berdasarkan buku “Diabetes Examining Insulin and Blood Sugar” (Ambrose, 2015). Saat kadar gula di atas normal lama-kelamaan pembuluh darah akan kacau, pembuluh darah akan tersumbat, menyempit, dan melemah sehingga bisa bocor dan mengeluarkan darah. Hal ini yang mengurangi jumlah darah yang masuk ke jantung, saraf, mata, dan organ lainnya. Seiring waktu, dapat menyebabkan komplikasi yang serius. Kabar baiknya adalah beberapa komplikasi ini biasanya tidak terjadi selama beberapa tahun bahkan puluhan tahun setelah penderita mengetahui bahwa mereka terkena diabetes untuk yang pertama kalinya. Kabar yang lebih baik lagi adalah dengan menjaga kadar gula

darah mendekati normal dapat mencegah atau memperlambat komplikasi-komplikasi berikut ini:

a. Penyakit kardiovaskular

Masalah dengan jantung dan sistem peredaran darah. Penderita diabetes sangat rentan terhadap aterosklerosis (penumpukan timbunan lemak di arteri). Endapan ini yang disebut plak, mengeras dan menyebabkan arteri menyempit atau tersumbat sepenuhnya sehingga mengurangi suplai darah ke organ. Ketika darah tidak bisa mencapai jantung atau ketika plak pecah terjadilah serangan jantung. *Stroke* terjadi ketika suplai darah ke otak terputus atau pembuluh darah pecah. Dibandingkan dengan orang yang tidak terkena diabetes, orang dewasa dengan diabetes 2-4 kali lebih rentan terkena penyakit jantung dan 5 kali lebih rentan terkena *stroke*.

b. Kerusakan mata

Diabetes dapat merusak pembuluh darah kecil yang mengangkut darah ke retina. (Retina adalah bagian mata yang mengirimkan gambar visual ke otak). Diabetes secara khusus menyebabkan pembuluh darah di mata menjadi lemah atau membentuk pembuluh darah baru menyebabkan darah bocor ke mata. Hal ini disebut retinopati diabetik. Jika tidak ditangani kondisi ini mengakibatkan penglihatan kabur atau bahkan kebutaan. Hampir semua penderita diabetes tipe 1 dan  $\frac{3}{4}$  penderita diabetes tipe 2 pada akhirnya terkena retinopati. Untungnya jika disadari lebih awal komplikasi ini dapat di tunda bahkan dihentikan. Mengontrol gula darah dan melakukan pemeriksaan mata tahunan adalah cara penting untuk mencegah masalah ini.

c. Penyakit ginjal

Ginjal bekerja 24 jam sehari untuk membersihkan tubuh dari limbah yang menumpuk di aliran darah. Pembuluh darah kecil disebut kapiler bertindak sebagai filter, tetapi diabetes dapat merusaknya. Hal ini menyebabkan limbah tetap berada di darah dan nutrisi terbuang bersama urine. Masalah ini disebut nefropati membutuhkan waktu bertahun-tahun untuk berkembang. Sayangnya, kebanyakan orang tidak menyadari gejalanya hingga 80% ginjalnya rusak. Sekitar 30% penderita diabetes terkena nefropati. Mengontrol gula darah, minum obat untuk tekanan darah tinggi jika diperlukan, mengurangi protein, dan melakukan tes urine dan ginjal akan membantu mengidentifikasi dan mencegah masalah ini.

d. Kerusakan saraf

Kadar glukosa darah yang tinggi dapat memperlambat atau menghentikan aliran darah ke saraf. Kerusakan tersebut menyebabkan proses pengiriman sinyal antara sistem saraf pusat dan sistem saraf tepi terganggu. Masalah ini disebut neuropati. Bergantung pada saraf mana yang terpengaruh, orang mungkin mengalami kesemutan, mati rasa, dan nyeri di tangan, tungkai, dan kaki. Kesulitan mengendalikan kandung kemih dan usus mereka dan lemah otot. 60-70% penderita diabetes terkena neuropati ringan hingga berat. Mengawasi kadar glukosa dapat mengurangi resiko hingga 60%.

e. Infeksi

Sel darah putih melindungi tubuh dari bakteri, virus, dan jamur yang dapat menyebabkan infeksi. Kelebihan glukosa dalam darah melemahkan sel

darah putih. Orang dengan diabetes sangat rentan terhadap infeksi di kulit, gusi, telinga, paru-paru, kulit, kaki, area genital, dan di area sayatan setelah operasi. Penyakit gusi yang serius merupakan masalah bagi 1/3 penderita diabetes. Infeksi pada kaki adalah masalah umum lainnya dan dapat terjadi ketika tungkai dan kaki menjadi mati rasa karena neuropati dan orang tidak menyadari bahwa mereka mengalami cedera. Infeksi pada kaki yang tidak diobati dapat menjadi sangat parah sehingga amputasi (operasi pengangkatan) bagian yang terinfeksi diperlukan untuk mencegah penyebaran infeksi. Infeksi gusi dapat dicegah dengan menyikat dan membersihkan gigi dengan benang setiap hari dan mengunjungi dokter gigi setidaknya setiap enam bulan. Kaki harus diperiksa setiap hari untuk mengetahui adanya cedera. Karena penderita diabetes jauh lebih sakit karena flu, pneumonia, dan penyakit menular lainnya daripada orang lain, setiap orang dengan diabetes harus mendapatkan vaksinasi flu tahunan, dan semua orang dewasa yang mengidap penyakit tersebut harus mendapatkan vaksin pneumonia satu kali. Remaja dan dewasa awal juga harus mendapatkan vaksin *meningococemia*.

#### 4. Faktor yang memengaruhi gula darah

Dalam buku “Dari Diabetes Menuju Jantung & Stroke” (Tandra, 2019) hasil pemeriksaan gula darah bervariasi tergantung metabolisme makanan menjadi gula oleh tubuh dan bagaimana cara tubuh mengolah gula. Berikut faktor-faktor yang memengaruhi gula darah:

a. Makanan

1-2 jam setelah makan gula darah mencapai angka paling tinggi. Porsi makan dan waktu makan sangat mempengaruhi kadar gula dalam tubuh. Makanan terdiri atas karbohidrat, protein, dan lemak sama-sama menaikkan gula, tetapi yang paling kuat meningkatkan gula adalah karbohidrat.

b. Hati

Makanan ditimbun di hati dalam bentuk glikogen. Jika gula darah turun, hati memecah glikogen menjadi glukosa dan dilepaskan ke dalam aliran darah. Hati juga dapat membentuk glukosa dari bahan selain karbohidrat. Seperti protein atau lemak yang disebut sebagai gluconeogenesis. Proses penyimpanan dan pengeluaran gula oleh hati yang berjalan terus-menerus akan mengatur gula darah supaya tetap stabil.

c. Olahraga dan aktivitas

Olahraga mengurangi resistensi insulin sehingga kerja insulin lebih baik dan mempercepat pengangkutan gula masuk ke dalam sel untuk kebutuhan energi. Semakin banyak olahraga semakin cepat dan banyak gula yang dipakai oleh tubuh kita. Gerak badan yang dilakukan 1 jam sesudah makan akan lebih baik daripada saat perut kosong atau sedang puasa

d. Obat

Gula darah juga tergantung pada insulin yang disuntikkan atau obat diabetes yang diminum. Lama konsumsi, dan besar dosis obat juga menentukan berapa banyak gula darah yang turun. Penderita diabetes wajib memberitahukan dokter bahwa ia menderita penyakit gula bila akan

meminum obat baru. Dalam hal ini dokter harus mengatur obat diabetesnya agar kadar gula darah tetap normal.

e. Penyakit

Penyakit seperti flu, infeksi virus, dan infeksi bakteri merupakan stress fisik yang dapat mengeluarkan hormon adrenalin dan kortisol yang dapat menaikkan gula darah. Trauma atau penyakit berat seperti stroke atau serangan jantung juga dapat meningkatkan gula. Luka atau cedera juga dapat menaikkan gula darah.

f. Alkohol

Alkohol menghambat hati melepas gula ke darah sehingga kadar gula bisa turun. Orang yang meminum obat diabetes atau suntik insulin dapat mengalami hipoglikemia jika minum alkohol. Sekalipun jarang terjadi alkohol dapat meningkatkan gula darah karena mengandung kalori tinggi. Perlu dilakukan tes gula darah sebelum dan sesudah meminum alkohol untuk melihat bagaimana respon tubuh seseorang terhadap alkohol.

g. Tidur larut malam

Kebanyakan orang yang tidur di atas pukul 12 malam sering kali gemar makan-makanan karbohidrat berkalori tinggi. Tanpa pembakaran, kalori akan menambah penimbunan lemak.

h. Jam makan tidak teratur

Tidak sarapan membuat resistensi insulin. Apabila tidak sarapan gula darah pada siang hari dapat naik 40% dan malam hari dapat meninggi 25%. Sarapanlah seperti seorang raja, makan sianglah sebagai seorang pangeran,

dan makan malam seperti pengemis dengan menu rendah kalori, sedikit karbohidrat, dan kaya serat. Makanlah pada pukul 06.00-07.00, pukul 12.00-13.00, dan 18.00-19.00.

i. Merokok

Nikotin yang terkandung dalam rokok menyebabkan resistensi insulin dan mengganggu kerja insulin. Banyak yang tidak mengetahui hal ini karena umumnya orang hanya tahu bahwa rokok membahayakan jantung, memicu stroke, kanker, sampai tulang keropos. Orang yang tidak mengidap diabetes dapat menjadi penderita diabetes akibat merokok, dan penderita diabetes yang merokok 4 kali lipat lebih sering terserang penyakit jantung dan *stroke*.

j. Stres

Rasa khawatir, takut, depresi, cemas, panic, gelisah sampai tidak bisa tidur memicu produksi hormon kortisol berlebihan. Sifat hormon ini berlawanan dengan insulin sehingga gula darah akan melonjak tinggi. Hal yang sama akan terjadi ketika kita sedang marah, emosi, bertengkar, atau naik darah, gula darah akan naik dan diikuti dengan timbulnya berbagai komplikasi.

## 2.2 Remaja

Dalam buku “Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik” (Ali & Asrori, 2018) remaja dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Sebenarnya remaja tidak mempunyai tempat yang jelas. Mereka sudah tidak termasuk anak-anak, dan belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah

berada pada masa amat potensial, dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik. Perkembangan intelektual secara terus-menerus menyebabkan remaja mencapai tahap berpikir operasional formal. Tahap ini memungkinkan remaja mampu berpikir secara lebih abstrak, menguji hipotesis, dan mempertimbangkan apa saja peluang yang ada padanya daripada sekedar melihat apa adanya.

#### 1. Perkembangan kognitif remaja

Remaja mampu untuk membuat analisis *logical* terhadap suatu situasi dengan berpikir tentang sebab dan akibat. Terdapat beberapa perbedaan yang signifikan antara perkembangan remaja laki-laki dan perempuan yang memengaruhi keyakinan mereka. Contohnya, remaja perempuan lebih yakin dalam kemahiran membaca dan kemahiran sosial, sedangkan remaja laki-laki lebih yakin dalam berolahraga dan mahir dalam matematika. Walaupun mereka mempunyai kemampuan untuk berpikir dalam tingkatan tinggi, masih perlu adanya bimbingan orang dewasa dalam mengambil keputusan yang rasional dan penting. Remaja mudah dipengaruhi oleh teman sebayanya dan hal ini dapat menyebabkan meningkatnya tekanan sosial remaja. Oleh karena itu, golongan dewasa harus menyediakan informasi yang lebih tepat untuk para remaja dalam membuat keputusan. Teori Harvard Gardner mengatakan bahwa terdapat 9 jenis kecerdasan yaitu:

- a. Verbal dan bahasa
- b. Logika dan matematika
- c. Musik
- d. Kinestatik

- e. Intrapersonal
- f. Interpersonal
- g. Naturis
- h. Spiritual
- i. Visual dan ruang

Kecerdasan-kecerdasan tersebut dapat dikembangkan dan dipelajari oleh remaja dan orang dewasa tidak bisa memaksa kalangan remaja untuk memfokuskan diri pada 1 kecerdasan saja. Terdapat 3 jenis kecerdasan menurut Robert Stenberg yaitu kreativitas, praktikal, dan analitik. Orang yang memiliki kecerdasan yang tinggi disebabkan oleh kemampuannya menggunakan salah satu kemampuan tersebut dengan maksimal, bukan dikarenakan mereka memiliki ketiga kemampuan tersebut.

## 2. Gangguan pembelajaran

Gangguan ini sangat berbahaya dan perlu diatasi. Gangguan ini menjadi halangan seseorang dalam membuat penafsiran suatu informasi. Seseorang yang mengalami gangguan ini kesulitan dalam membaca, bertutur, menulis, dan menghafal. Pada umumnya, remaja mengalami gangguan di sekolah, gangguan ini juga terjadi apabila mengalami perubahan hormon atau beban tugas sekolah yang bertambah berat. Penyebab utama dari kegagalan pembelajaran remaja ini adalah remaja tidak paham apa yang mereka pelajari. Perempuan lebih cenderung mengalami masalah ini. Dampak yang lebih buruk kasus ini dapat menyebabkan remaja untuk bunuh diri.

### 3. Tahapan perkembangan teori Robert Havighurst

Dalam buku “Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja: Pengasuhan Anak Lintas Remaja” (Sulaiman, Purnama, Holilulloh, Hidayati, dan Saleh, 2020) dijelaskan Robert Havighurst seorang ahli psikologi Amerika yang terkenal dengan teori perkembangan sosio-budaya dan antropologi. Ia telah menguraikan konsep tugas perkembangan dalam bukunya *Human Development and Education* yang diterbitkan pada tahun 1953. Tugas perkembangan mengandung harapan kedua orang tua dan masyarakat tentang tingkah laku yang seharusnya dikuasai oleh seseorang pada umur tertentu (Atan Long, 1980). Havighurst membagikan tahapan perkembangan ke dalam 3 tahap, yaitu:

#### a. Tahap bayi dan awal anak-anak (0-6 tahun)

Anak-anak mulai mengenal lingkungan sekitar mereka. Mereka mulai belajar berbicara dan berinteraksi dengan orang disekitarnya. Anak-anak pada tahap ini juga belajar mendengar pandangan orang lain, seperti menjelaskan pada mereka secara baik bahwa yang dilakukannya salah. Mereka juga bijak dalam membedakan benar dan salah.

#### b. Tahap pertengahan anak-anak (6-12 tahun)

Pada tahap ini umumnya mereka bisa menguasai beberapa kemahiran, seperti kemahiran dalam menguasai suatu permainan, seperti permainan yang melibatkan motoric kasar, seperti tangan, kaki, dan sebagainya. Mereka juga dapat menguasai kemahiran 3M, yaitu membaca, menulis, dan mengira. Anak-anak pada usia ini jika dilatih dan didorong pada kesuksesan maka suatu hari mereka akan sukses.

c. Tahap awal remaja dan remaja (12-18 tahun)

Remaja akan mencapai kematangan fisik secara maksimum di tahap ini. Dari segi kognitif, mereka berada di tahap operasi formal, yaitu bisa membuat pemikiran hipotetikal-edukatif. Timbul berbagai emosi seperti ingin kesuksesan dan penghargaan serta kemampuan untuk mengawal emosi bertambah. Remaja akan membentuk kelompok teman sebaya. Mereka mulai mengalami perubahan yang jelas dari segi emosi, jasmani, rohani, dan fisik. Kematangan yang dialami seseorang tidak dipengaruhi oleh usia, tetapi dipengaruhi oleh lingkungan yang ada di sekeliling mereka. Mereka mulai menginginkan kebebasan dalam pergaulan tanpa disekat orang lain terutama orang tua. Selain itu, mereka dapat memantapkan konsep baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari.

4. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget (1896-1980)

Piaget merupakan seorang ahli biologi yang cukup terlatih dan telah menggunakan model biologi untuk menguraikan perkembangan kognitif manusia. Menurut pandangan Piaget kita bisa berkembang, berubah, dan dapat beradaptasi dengan masalah yang terjadi apabila berinteraksi dengan lingkungan. Piaget membagi tahap perkembangan kognitif menjadi 4 bagian yaitu:

a. Tahap sensori motorik (0-2 tahun)

Anak-anak mulai menggunakan sensor motoriknya untuk berinteraksi dan memahami lingkungannya. 0-2 bulan, seorang bayi sudah dapat membedakan objek-objek yang ada di sekelilingnya. 4-8 bulan, bayi telah

mempunyai koordinasi antara penglihatan dan sentuhan. 1-2 tahun, anak-anak mencoba menggunakan skema (struktur menyelesaikan masalah yang dia hadapi). Pada akhir 2 tahun, anak-anak mulai bisa belajar bahasa dan lambang dengan mudah. Pada tahap ini anak-anak mencoba belajar koordinasi di antara indra motorik dengan gerakannya serta mencoba mengaitkan perkataan-perkataan dengan objek-objek yang dapat dilihat dalam lingkungan.

b. Tahap preoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini, anak-anak dapat menggunakan bahasa serta simbol untuk menggambarkan suatu konsep. Anak-anak bisa berbicara dengan fasih apabila mencapai umur 4 tahun. Perkembangan kognitifnya kian menjadi pesat melalui bahasa yang dikuasai. Mereka percaya bahwa setiap objek memiliki jiwa. Oleh karena itu, mereka tidak dapat membedakan antara angan-angan dengan kenyataan. Mereka hanya bisa berpikir secara transaktif, yaitu dari contoh khusus pada contoh khusus saja. Pada akhir tahap ini mereka berusaha memberikan sebab untuk mendukung kepercayaan mereka, dapat menjelaskan objek mengikut ciri-ciri tertentu dan memahami konsep pengabadian angka.

c. Tahap operasional konkret (7-12 tahun)

Pada tahap ini anak-anak mulai dapat memanipulasi dan membentuk representasi mental secara mendalam. Mereka mempunyai berbagai pemikiran dan memori tentang objek-objek yang konkret, seperti peralatan, computer, dan benda-benda. Dengan perlahan mereka membentuk

peraturan dan skema tentang apa dan bagaimana suatu perkara bisa terjadi. Menurut Piaget, tahap terakhir dalam perkembangan kognitif adalah meneliti dan mengaplikasikan prinsip-prinsip yang sama pada konsep-konsep abstrak.

d. Tahap operasional formal (12-18 tahun)

Pada tahap ini anak-anak mulai memahami perkara-perkara yang mungkin mereka tidak terlibat dan alami secara langsung. Mereka dapat membentuk dan mencari untuk mewujudkan representasi mental pada situasi yang dihadapinya dengan secara logika. Mereka dapat berpikir secara deduktif atau induktif dan menggunakannya untuk membuktikan teori atau hukum matematik pada perkembangan kehidupan.

### **2.3. Game**

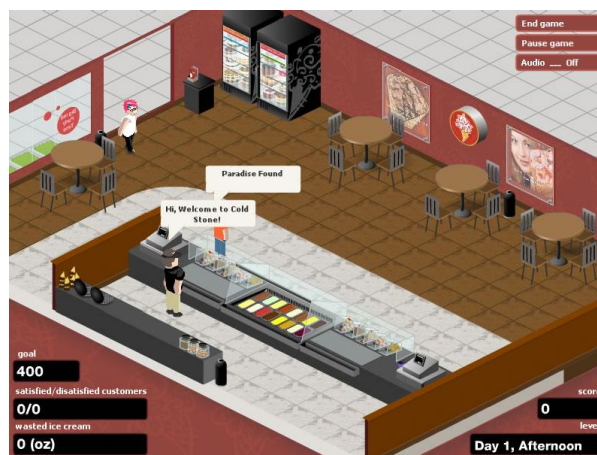
Menurut Brathwaite & Schreiber (2017) banyak definisi dari kata "game", namun tidak ada yang diterima secara universal untuk tujuan mendefinisikan batas - batas desain game. Salah satu penulis buku berjudul "Challenges for game designers" ini mengajukan definisi tentatif berikut: "Suatu kegiatan dengan aturan. Ini adalah bentuk permainan tetapi tidak selalu melibatkan konflik, dengan pemain lain, maupun sistem permainan itu sendiri, atau dengan acak, nasib, keberuntungan. Sebagian besar permainan memiliki tujuan, tetapi tidak semua (misalnya, The sims, warcraft dan Dungeons & Dragons).

## 1. *Serious game*

Menurut (Ulrich & Helms, 2017). *Serious game* adalah *game* yang dikembangkan dengan tujuan yang berbeda dengan hiburan atau *entertainment*.

Menurut “Challenges for game designers” (Brathwaite & Schreiber 2017). *Game* lebih dari sekedar hiburan semata, misalnya buku menyampaikan informasi, pendidikan, bujukan, dll. *Game* yang tujuan utamanya bukan untuk hiburan adalah *serious game*. Menurut mereka *game* menyenangkan dan sesuatu yang dilakukan murni untuk menghibur diri sendiri. Orang jarang menganggap *game* berguna untuk tujuan tertentu. Lebih dari 20 jenis klasifikasi dalam *serious game* dan semakin bertambah seiring berjalannya waktu. *Serious game* lebih sering di klasifikasikan berdasarkan tujuannya. Berikut beberapa jenis *serious game* yang lebih terkenal.

### a) *Training game*



Gambar 2.1. Stone City, Cold Stone Creamery Training Game

(<http://persuasivegames.com/images/games/coldstone/game1.jpg>)

Training games di rancang untuk menempatkan seseorang kedalam scenario tertentu dengan tujuan untuk menguasai suatu hal tertentu sebelum

melakukan hal yang sebenarnya. Jenis *training games* yang paling terkenal adalah military flight simulator. Pilot akan menghabiskan waktu berjam-jam pada mesin pesawat. Cold stone creamery memberikan *training game* untuk karyawan mereka untuk mengajari teknik dan mengukur produk perusahaan dengan tepat. Retailer lain menggunakan simulasi untuk penjual mempraktekkan dagangan mereka ke berbagai pelanggan agar dapat mengukur keberhasilan atau kegagalan yang akan diperoleh. Salah satu training terbaru adalah kesiapan terhadap bencana. Sebagian besar *training games* memiliki tujuan yang sangat spesifik yang menargetkan audiens tertentu.

b) *Health game*



Gambar 2.2. Heart Attack, Contoh Health Games

(<https://www.enasco.com/medias/SB41307-main-530Wx530H?context=bWFzdGVyfHJvb3R8MTA1MjcZfGltYWdlL2pwZWd8aGQwL2gxOS85NzEwNTUzOTg5MTUwLmpwZ3xiZTE2MDBiYzhkZmVIZGNiMzAwOTVmMWNmZjVhN2I1MmRiYmU3YWYzNTg1NjllNzY0ZTE5Nzg5NGIxNThhN2E2>)

530Wx530H?context=bWFzdGVyfHJvb3R8MTA1MjcZfGltYWdlL2pwZWd8aGQwL2gxOS85NzEwNTUzOTg5MTUwLmpwZ3xiZTE2MDBiYzhkZmVIZGNiMzAwOTVmMWNmZjVhN2I1MmRiYmU3YWYzNTg1NjllNzY0ZTE5Nzg5NGIxNThhN2E2)

*Health games* dapat melatih pemain untuk melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kesehatan dan *game* yang membuat pemain menjadi

lebih sehat. Seperti simulasi presisi militer, *game* mengenai kesehatan memberikan praktisi kesempatan untuk melatih dalam keadaan tidak darurat dan instruksional. Meskipun permainan seperti Dance Dance Revolution sering dikatakan sebagai "permainan kesehatan," namun, *game* tersebut bukan. Meskipun *game* seperti itu membuat badan pemain menjadi fit, tetapi tujuan utama dari *game* tersebut berbeda.

c) *Social-commentary games*



Gambar 2.3. Airport Insecurity, Contoh Social-commentary

(<https://www.austinchronicle.com/binary/42ff/airsecurity.jpg>)

Salah satu contoh adalah Airport Insecurity by Persuasive Games, sebuah komentar tentang pembatasan berlebihan pada perjalanan udara di Amerika Serikat pasca-9/11. Bentuk lain dari *social-commentary games* adalah permainan politik. Sekitar waktu pemilihan setiap 4 tahun atau lebih, partai politik di satu negara atau yang lain merilis permainan kecil yang dirancang untuk menunjukkan kebijakan partainya atau menunjukkan kesalahan kebijakan lawan mereka. Kadang-kadang, permainan komentar sosial

diklasifikasikan sebagai permainan seni karena tujuan utama mereka adalah pernyataan politik serta artistik.

d) *Adversgame dan anti-advergames*



Gambar 2.4. The McDonald's, Contoh Anti-advergaming

(<https://marshys.files.wordpress.com/2012/03/screen-shot-2012-03-06-at-10-48-33-am.png>)

Beberapa *games* dibuat untuk tujuan promosi suatu merek. Banyak perusahaan dengan budget kecil yang setidaknya mempunyai *flash game* di website mereka, atau *trivia game* untuk penggemar. Game ini disebut dengan “Advergaming”. “Anti-advergaming” dibuat dengan tujuan merusak reputasi perusahaan lain.

e) *Educational games*



Gambar 2.5. World Safari, Contoh Educational Games

([https://media.karousel.com/media/photos/products/2020/6/30/world\\_safari\\_board\\_game\\_159347](https://media.karousel.com/media/photos/products/2020/6/30/world_safari_board_game_159347)

8028\_of17676b.jpg)

Mirip dengan *training game educational game* biasanya menargetkan anak-anak yang masih sekolah. Biasanya *game educational* ini berisi tentang materi pelajaran contohnya Math Blaster. *Educational games* menggunakan kemampuan natural *game* dengan menyajikan materi atau mengajar dengan cara pembelajaran aktif.

f) *Social-awareness games*



Gambar 2.6. Contoh Social-awareness Games

(<https://www.sensationalkids.ie/wp-content/uploads/2017/08/3852.jpg>)

Ketika “Dying for Darfur” dirilis, tidak ada yang menikmati permainan tersebut. Tujuan utama permainan ini sangat buruk, pemain harus berlari untuk menghindari agar tidak terluka, dan kasus parah lainnya. *Game* ini dibuat untuk menarik perhatian penderitaan masyarakat Darfur. Alih-alih membuat permainan yang menyenangkan, permainan ini membuat tidak nyaman. Permainan ini memenangkan beberapa penghargaan. *Social-Awareness Games* sangat baik menempatkan pemain dalam situasi yang tidak nyaman.

## 2. *Tabletop game*

*Tabletop game* adalah istilah yang dipakai untuk *game* yang dimainkan diatas suatu alas atau meja, biasanya memiliki komponen game berupa dadu, pion, papan permainan, miniatur, kartu, dan lainnya. Beberapa kategori *game* ini dapat dimainkan secara berkelompok, hanya untuk dua pemain, atau dimainkan sendiri (theogresdengaming.com, 2019).

### a. *Card game*



Gambar 2.7. Kartu Remi, Contoh Card Games

(<https://assets-a1.kompasiana.com/items/album/2018/03/10/kartu-remi-5aa3848adcad5b45b47de242.jpg>)

*Card game* merupakan jenis *game* yang dimainkan dengan kartu sebagai elemen utama. Contoh mekanisme *game* ini adalah kartu remi yang mengoptimalkan lima puluh dua simbol yang diacak secara random berdasarkan dua faktor, yaitu kedudukan yang memiliki tiga belas jenis dan simbol yang terdiri dari empat jenis. Dalam bermain *game* ini pemain dapat kehilangan salah satu elemen baik simbol maupun kedudukan dengan cara random maupun menyesuaikan kombinasi sesuai dengan peraturan yang ditetapkan, setiap peraturan yang ditetapkan pun harus diselesaikan untuk mencapai *goal* ataupun tujuan *game*, didalamnya pun pemain harus bisa melihat kemungkinan mengoptimalkan kemampuan kartu baik dalam

kartu yang ada ditangannya maupun kartu yang masih berada di-*deck* untuk meningkatkan kemungkinan kemenangan. Karna banyaknya kombinasi dan peraturan yang bisa digunakan oleh kartu remi maka jenis kartu ini merupakan salah satu contoh *game* kartu menarik yang bisa dijadikan contoh untuk pengembangan *game* lainnya. (Crawford, 1982).

b. *Board game*



Gambar 2.8. Contoh Board Games

(<https://londonbeep.com/wp-content/uploads/2019/12/best-board-games-london-uk.png>)

*Board game* pada dasarnya adalah *game* yang dibuat dengan elemen dasar papan dan pion-pion yang dapat digerakan. Dalam pembuatan *board game* pada umumnya setiap pion disambungkan dengan para pemain, sementara papan merepresentasikan suasana dan latar belakang yang bisa diatur oleh pemain untuk menekan suasana dari board game itu sendiri. Pada dasarnya peraturan pada *board game* adalah pion dari setiap pemain harus bisa masuk ke wilayah lawan dan menjatuhkan pion musuh, mencapai goal yang sudah ditetapkan, mengotrol area lawan, dan merebut *resource* yang dimiliki musuh. Pada akhirnya pemain harus dapat melihat dan menganalisi

hubungan antar setiap elemen yang ada di dalam *board game* untuk memenangkan sesi permainan. (Crawford, 1982).

#### 1.) Jenis-Jenis Board Game

Dalam perkembangannya, Board game telah berkembang menjadi banyak jenis. Kebanyakan board game mengandalkan strategy, diplomasi dan kreatifitas (Limantara, 2016). Berikut ini adalah beberapa kategori board game (boardgamegeek, 2016).

##### a. *Educational Game*

*Game* yang memiliki unsur pendidikan atau pengetahuan serta hal-hal yang dimaksudkan dapat memberikan tambahan ilmu kepada pemainnya. Ilmu yang dimaksud tidak hanya sebatas teori, namun juga dapat memberikan ilmu praktik simulasi agar pemain seolah-olah ada pada simulasi tema yang ingin disampaikan pada konten.

##### b. *Children's Game*

*Game* yang dimaksudkan untuk dapat dimainkan oleh pemain berusia sangat muda hingga dewasa. Biasanya memiliki konten yang tidak terlalu berat sehingga mudah dimainkan oleh anak-anak. *Children's Game* juga biasanya memiliki *gimmick* yang menarik sehingga membuat anak-anak tertarik.

##### c. *Strategic Game*

Memiliki pola permainan yang membuat pemainnya harus berstrategi untuk mencapai langkah tertentu atau mencapai target yang diharapkan di *game* tersebut. *Strategic Game* biasanya

berkaitan dengan logika-logika dasar yang dapat di-nalar oleh segala usia.

d. Investation Game

*Game* yang memiliki sifat-sifat permainan yang menyangkut tentang investasi, seperti tentang modal, kepemilikan, *cost revenue*, dan lain sebagainya.

3. Manfaat *board game*

Menurut Toemon (2017) terdapat lima manfaat yang dapat diperoleh dari bermain board game yaitu:

- a. Komunikasi, board game memerlukan interaksi antar pemain. Pada saat bermain, tentunya pihak yang terlibat akan saling berkomunikasi dan jadi lebih mengenal satu sama lain.
- b. Ketelitian, untuk memainkan sebuah board game, pemain harus berhati-hati dalam melangkah. Mereka harus teliti mengamati, dan membuat rencana agar dapat memenangkan permainan.
- c. Perencanaan, seperti yang sudah dijelaskan, pemain harus merencanakan langkahnya dalam bermain. Sambil bermain board game, pemain juga dapat latihan perencanaan yang penting untuk kehidupan sehari-hari.
- d. Kesabaran, mayoritas board game menggunakan sistem turn-based, yang dapat mengajarkan pemain untuk sabar menunggu gilirannya.
- e. Sportivitas, dalam permainan menang kalah adalah hal yang wajar. Bermain board game dapat melatih pemain menjadi lebih sportif dan dapat menerima kemenangan lawan atau keunggulan lawan, juga kekalahan sendiri.

Health Fitness Revolution (2020) juga mengatakan bahwa board game menawarkan lebih dari sekedar hiburan. Permainan ini memiliki banyak manfaat dalam bidang kesehatan untuk segala umur, yaitu: sebagai hiburan, menghabiskan waktu bersama keluarga, untuk mengasah ingatan dan keterampilan kognitif, dapat mengurangi resiko penyakit mental, menurunkan tekanan darah, mempercepat respon dalam melakukan aksi, mengurangi stress, menguatkan sistem imun yang disebabkan oleh pengurangan stress, untuk perkembangan kesehatan dan otak anak, terapi untuk penyembuhan.

#### 4. Mekanisme game

Apa yang membuat sebuah game menarik adalah mekanika permainan. *Game mechanic* adalah sebutan lain dari aturan, walaupun dalam dunia game lebih sering disebut *mechanic*. Mekanik adalah bagaimana suatu game tersebut bekerja seperti jika melakukan x akan terjadi y. Jika x benar maka dapat melakukan y. Pada permainan Monopoly, jika mendarat di property maka dapat membeli property tersebut. Jika kita mendapat angka tertinggi pada dadu maka kita dapat jalan terlebih dahulu, semua hal itu adalah mekanis yang simple atau mudah. Bagi seorang game designer membuat mekanik game sangat menyenangkan. Seperti koki dengan berbagai macam bumbu-bumbunya dan tukang kayu dengan balok kayunya, bagi game designer game mekanik adalah sebuah kemungkinan untuk memasukkan sesuatu yang baru ke karya mereka.

Dengan kata lain mekanik adalah aturan yang ditetapkan untuk *player*, *avatars*, *game bits*, *game state*, dan *game views*, dan menetapkan jalan permainan *game*. Berikut *game mechanic* dalam *game design*:

a. *Setup*

Harus ada minimal satu aturan yang menggambarkan bagaimana permainan di mulai.

b. *Victory Conditions*

Harus ada setidaknya satu aturan yang menggambarkan bagaimana permainan dimenangkan. Beberapa RPG game tidak memiliki aturan untuk menang maka dari itu beberapa desainer tidak menganggapnya sebagai game. Ada juga yang menganggap perlombaan untuk mengejar suatu goal.

c. *Progression of Play*

Siapa yang maju pertama kali dan bagaimana? Apakah game ini menggunakan sistem *turn-based* atau *real time*? Pada game yang menggunakan turnbased apakah dimulai dengan satu player kemudian berputar searah jarum jam? Atau player bertaruh membeli suatu *resource* untuk menentukan siapa pemain pertama, atau menggunakan cara lain? Jika game ini menggunakan sistem real-time, jika dua player maju bersamaan apa yang terjadi?

d. *Player Actions*

Dapat di artikan sebagai kata kerja dan menentukan apa yang harus di lakukan oleh player dan pa konsekuensinya.

e. *Definitions of Game View*

Harus mampu menjelaskan informasi apa saja yang di butuhkan oleh player.

f. *Game Dynamics*

*Pattern* permainan yang muncul dari mekanisme game yang di tentukan bagi player, sebagai contoh game dynamic yang paling umum adalah memperebutkan kekuasaan atau berlomba sampai akhir. Game dynamic adalah bagian dari player experience.

g. *Goal*

Adalah akhir dari sebuah permainan, cara mencapai goal memiliki beberapa syarat, biasanya dengan menyelesaikan satu misi. Goal biasanya memotivasi player untuk berlomba dengan player lain, melawan monster, dll.

5. Mekanik dalam *Board Game*

Ada berbagai macam mekanisme *board game* yang sering digunakan oleh beberapa *game*, Berikut adalah mekanisme *board game* (Boardgamegeek, 2016):

a. *Hand Management*

Permainan dengan kartu di tangan atau menjalankan aksi dengan mengeluarkan kartu dari tangan.

b. *Drafting Card*

Mekanisme permainan yang menggunakan *drafting* kartu untuk menentukan sesuatu atau terjadinya sesuatu dalam permainan.

c. *Action Point*

Pemain mendapat *point* setiap gilirannya berdasarkan aksi yang dijalankan.

d. *Advantage Token*

Token yang memungkinkan mereka untuk melakukan Tindakan khusus.

## 6. Game design pada board game

Terdapat beberapa jenis game dalam buku “Challenge for Game Designers” (Brathwaite & Schreiber 2017) yaitu:

### a. *World Design*

*World design* adalah pembuatan latar belakang, pengaturan, dan tema permainan secara keseluruhan meskipun biasanya di lakukan oleh desainer utama. Hal ini biasanya di buat tergantung pada elemen lain yang terdapat di bawah.

### b. *System Design*

Pembuatan aturan dalam permainan secara sistematis, hal ini wajib di lakukan karena setiap permainan pasti mempunyai aturan.

### c. *Content Design*

*Content Design* adalah penciptaan karakter, *item*, teka-teki, dan misi. Walaupun hal ini umumnya di lakukan pada *video game*, *role playing*, dan *card game* umumnya memiliki fitur yang sama.

### d. *Game Writing*

*Game writing* adalah penulisan dialog, teks, dan cerita di dalam sebuah game.

## 2.4 Elemen desain

(Landa, R. 2014) Calon desainer diharapkan dapat mengeksplorasi, atau mungkin meninjau, elemen formal dan prinsip dasar desain, mengetahui potensi setiap elemen dan cara memanfaatkannya sebaik mungkin untuk komunikasi dan berekspresi. Elemen formal dari desain dua dimensi adalah garis, bentuk, warna, dan tekstur.

## 1. Garis



Gambar 2.9. Contoh Garis pada Board Games

(<https://cdn1-production-images->

[kly.akamaized.net/PByzXHv6qcsh4Ipt\\_oFJoeY4o1k=/640x480/smart/filters:quality\(75\):strip\\_icc\(\):format\(jpeg\)/kly-media-production/medias/1176668/original/077965700\\_1458450050-family-game-588908\\_960\\_720.jpg](https://cdn1-production-images-kly.akamaized.net/PByzXHv6qcsh4Ipt_oFJoeY4o1k=/640x480/smart/filters:quality(75):strip_icc():format(jpeg)/kly-media-production/medias/1176668/original/077965700_1458450050-family-game-588908_960_720.jpg))

Dalam gambar berbasis layar, sebuah titik adalah satu piksel cahaya yang terlihat (dengan atau tanpa warna) persegi, dari pada lingkaran. Dalam dunia digital *paint software*, semua elemen terdiri dari piksel. Garis adalah titik memanjang dianggap sebagai jalur pergerakan titik. Garis adalah tanda yang dibuat oleh alat visualisasi saat digambar melintasi permukaan. Berbagai alat dapat digunakan untuk membuat garis pensil, *pointed brush*, *software tool*, *stylust*, atau ala tapa pun yang dapat membuat tanda (kapas yang dicelupkan ke dalam tinta, ranting yang dicelupkan dalam kopi).

Garis terutama dikenali oleh panjangnya bukan lebarnya. Garis memainkan banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. Garis bisa lurus, melengkung, atau bersudut. Sebuah garis dapat memiliki kualitas tertentu. Bisa halus atau tebal, tebal atau tipis, biasa atau berubah-ubah, dan sebagainya.

Terdapat beberapa kategori garis yaitu:

- a. *Solid line* atau garis solid: sebuah tanda yang digambar melintasi permukaan.
- b. *Implied line* atau garis tersirat: garis tidak berlanjut yang dilihat sebagai berkelanjutan.
- c. *Edges* atau tepi: titik pertemuan atau garis batas antar bentuk dan nada.
- d. *Line of vision* atau garis pandang: pergerakan mata saat mengamati komposisi, juga disebut garis gerakan atau garis arah.

Fungsi dasar garis meliputi:

- a. Menentukan bentuk, tepi, bentuk: membuat gambar, huruf, dan pola.
- b. Menggambarkan batas dan menentukan area dalam komposisi.
- c. Membantu mengatur komposisi secara visual.
- d. Membantu dalam menciptakan garis pandang.
- e. Dapat menetapkan mode ekspresi linier, gaya linier.

Jika garis adalah elemen utama yang digunakan untuk menyatukan komposisi atau untuk mendeskripsikan bentuk atau bentuk dalam desain (atau lukisan).

## 2. Bentuk



Gambar 2.10. Photosynthesis, Contoh Bentuk pada Board

([https://www.casaindonesia.com/lkgallery/teaser/board-game-untuk-dirumahaja-casa-indonesia3\\_51\\_20200326163956VJgYBo.jpg](https://www.casaindonesia.com/lkgallery/teaser/board-game-untuk-dirumahaja-casa-indonesia3_51_20200326163956VJgYBo.jpg))

Garis umum dari sesuatu adalah bentuk. Bentuk juga didefinisikan sebagai bentuk tertutup atau jalur tertutup. Ini adalah konfigurasi atau daerah yang digambar pada permukaan dua dimensi dibuat juga sebagian atau seluruhnya dengan garis (garis besar, kontur) atau warna. Suatu bentuk pada dasarnya datar, artinya dua dimensi dan diukur dengan tinggi dan lebar. Bagaimana sebuah bentuk digambar memberikan kualitas. Semua bentuk pada dasarnya dapat diturunkan dari tiga dasar penggambaran yaitu, persegi, segitiga, dan lingkaran. Setiap bentuk dasar ini memiliki bentuk volumetrik yang sesuai atau padat seperti, kubus, piramida, dan bola. - Bentuk geometris dibuat dengan tepi lurus, sudut terukur, atau kurva yang presisi juga disebut kaku.

- a. Bentuk lengkung, organik, atau biomorfik dibentuk oleh kurva atau tepi yang ditandai mendominasi, yang sepertinya memiliki kesan naturalistik.
- b. Bentuk bujur sangkar terdiri dari garis lurus atau sudut.
- c. Bentuk yang tidak beraturan merupakan kombinasi antara lurus dan garis lengkung.
- d. Bentuk yang tidak disengaja adalah hasil dari bahan dan / atau proses tertentu (noda atau gesekan) atau kecelakaan (misalnya, tumpahan tinta di atas kertas).
- e. Bentuk non objective atau non representational adalah murni ditemukan dan tidak berasal dari apa pun yang dilihat secara visual, tidak berhubungan dengan objek apapun di alam. Secara harfiah tidak mewakili seseorang, tempat, atau benda.

- f. Bentuk abstrak mengacu pada penataan ulang yang sederhana atau kompleks, perubahan, atau distorsi representasi penampilan alami yang digunakan untuk pembedaan gaya atau tujuan komunikasi.
- g. Bentuk representasi dapat dikenali dan mengingatkan penampil objek aktual yang terlihat di alam; itu juga disebut bentuk figuratif.

### 3. Warna

Warna adalah elemen desain yang kuat dan sangat provokatif. Warna adalah properti atau deskripsi dari energi cahaya. Warna yang kita lihat pada permukaan benda di lingkungan kita dianggap dan dikenal sebagai cahaya yang dipantulkan atau warna yang dipantulkan. Saat cahaya mengenai suatu objek, beberapa di antaranya cahaya diserap, sedangkan cahaya yang tersisa atau tidak terserap itu tercermin. Cahaya yang dipantulkan adalah apa yang kita lihat sebagai warna. Untuk alasan ini, warna yang dipantulkan juga dikenal sebagai warna subtraktif.

Pigmen adalah zat kimia alami di dalam suatu benda yang berinteraksi dengan cahaya untuk menentukan warna karakteristik yang terlihat, seperti pada kuning cerahnya pisang, merahnya bunga, dan cokelatnya bulu. Pigmen alami atau buatan ditambahkan untuk mewarnai benda-benda seperti kertas, tinta, dan plastik. Diproduksi secara alami atau komersial permukaan berpigmen terlihat sebagai cahaya yang dipantulkan, tetapi warna di layar komputer terdapat energi cahaya panjang gelombang itu, bisa kita sebut sebagai warna digital. Misalnya, saat memilih a warna biru murni dalam Adobe Photoshop (didefinisikan sebagai Biru 255, Merah 0, Hijau 0), warna yang terlihat

sebenarnya adalah panjang gelombang biru cahaya itu sendiri. Warna-warna digital terlihat pada media berbasis layar juga dikenal sebagai warna aditif campuran cahaya. Percampuran cahaya menambahkan gelombang cahaya bersama-sama menciptakan berbagai warna.

Warna dapat menciptakan titik fokus, warna dapat digunakan secara simbolis, warna dapat memiliki asosiasi budaya dan emosional, warna tidak universal dalam asosiasinya dan simbolisme, warna dapat dikaitkan dengan kepribadian merek misalnya, Coca-Cola merah atau Tiffany biru, warna dapat menciptakan ilusi ruang tiga dimensi, warna-warna tertentu dapat meningkatkan atau mengurangi keterbacaan jenis, baik dalam cetak maupun pada layar, gradasi warna dapat menciptakan ilusi gerakan, warna harus selalu dipilih berhubungan dengan warna lain dalam suatu karya.

Terdapat skema warna yang sudah ada, seperti skema monokromatik, warna analog, warna komplementer, warna komplementer split, skema triadic, skema tetradik, palet sejuk, dan hangat, dll. Palet warna dapat dikaitkan dengan teknik, periode sejarah, seni dan alam, seperti warna batik, art deco, Victoria, palet retro, warna keramik Cina kuno, dan nada bumi, warna abu-abu bisa hangat atau dingin, konteks mempengaruhi warna.

a. *Color Nomenclature* (Tata Nama Warna)



Gambar 2.11. Hue, Saturation, Value

(<https://i.pinimg.com/originals/10/bb/a0/10bba07b652354cae1bc0d2985054460.png>)

Berdasarkan elemen, warna dibagi menjadi tiga kategori yaitu, *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama suatu warna yaitu, merah atau hijau, biru atau oranye. *Value* mengacu pada tingkat luminositas terang atau gelap suatu warna misalnya, biru muda atau merah tua. Bayangan, nada, dan warna adalah aspek nilai yang berbeda. Dalam desain grafis proyek yang membutuhkan blok teks, nilai massa blok jenis, paragraf, atau kolom memiliki kualitas nada, menciptakan blok nada abu-abu. *Saturation* adalah kecerahan atau keburaman suatu warna yaitu, merah cerah atau merah kusam, biru cerah atau biru kusam. Kroma dan intensitas adalah sinonim untuk saturasi. *Hue* juga dapat dianggap sebagai suhu hangat atau sejuk. Suhu mengacu pada apakah warna terlihat panas atau dingin. Suhu warna sebenarnya tidak bisa dirasakan. Warna hangat dikatakan merah, oranye, kuning, dan warna dingin adalah biru, hijau, dan violet.

b. Warna Primer



Gambar 3.12. Ludo, Penggunaan Warna Primer pada Board Games

([https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81gb3h91pML.\\_AC\\_SL1500\\_.jpg](https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81gb3h91pML._AC_SL1500_.jpg))

Untuk lebih menentukan warna, ada baiknya memahami peran warna dasar yang disebut warna primer. Tiga warna primer adalah merah, hijau, dan biru

(RGB). Primer ini juga disebut primer aditif karena ketika dijumlahkan dalam jumlah yang sama, merah, hijau, dan biru menciptakan cahaya putih. Menggunakan model RGB, merah dicampur hijau menjadi kuning, merah ditambah biru menjadi magenta, dan hijau ditambah biru menjadi cyan. Ketika bekerja dengan palet warna di komputer, kita dapat mencampur jutaan warna. Namun, sangat sulit, bukan tidak mungkin, bagi mata manusia untuk membedakan jutaan warna dan nilai yang dibuat oleh primer aditif di komputer.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, warna subtraktif dilihat sebagai refleksi dari permukaan, seperti tinta di atas kertas. Sistem ini disebut sebagai sistem warna subtraktif karena permukaan mengurangi semua cahaya gelombang kecuali yang mengandung warna yang dilihat orang. Dalam cat atau pigmen seperti cat air, minyak, atau pensil warna, warna primer subtraktifnya adalah merah, kuning, dan biru. Mereka disebut warna primer karena tidak bisa dicampur dengan warna lain, namun warna lain bisa dicampur dengan mereka. Merah ditambah kuning menjadi oranye, kuning ditambah biru menjadi hijau, dan merah ditambah biru menjadi ungu. Oranye, hijau, dan ungu adalah warna sekunder. Banyak variasi yang bisa didapatkan dengan mencampur warna-warna tersebut.

Dalam pencetakan offset, warna primer subtraktif adalah cyan (C), magenta (M), dan kuning (Y), plus hitam (K), atau CMYK. Paling sering, hitam ditambahkan untuk meningkatkan kontras. Menggunakan keempat warna proses cyan, magenta, kuning, dan hitam untuk mencetak disebut

empat proses warna, yang digunakan untuk mereproduksi foto, seni, dan ilustrasi berwarna. Penampil melihat warna penuh yang diciptakan oleh pola titik dari cyan, magenta, kuning, dan / atau hitam.

c. Value



Gambar 2.13. Hues and Cues, Penggunaan Value pada Board Games

(<https://assets.dicebreaker.com/hues-and-cues-board%20game->

[layout.jpg/BROK/resize/1200x1200%3E/format/jpg/quality/70/hues-and-cues-board%20game-](https://assets.dicebreaker.com/hues-and-cues-board%20game-layout.jpg/BROK/resize/1200x1200%3E/format/jpg/quality/70/hues-and-cues-board%20game-layout.jpg)  
[layout.jpg](https://assets.dicebreaker.com/hues-and-cues-board%20game-layout.jpg))

*Value* mengacu pada tingkat luminositas terang atau gelap dari suatu warna, seperti biru muda atau merah tua. Untuk menyesuaikan *value* suatu corak, dua warna netral digunakan yaitu, hitam dan putih murni. Hitam dan putih adalah warna (pigmen), tetapi tidak dianggap rona. Keduanya tidak ditemukan pada spektrum yang terlihat dan oleh karena itu dianggap *achromatic* atau netral (tanpa rona).

Hitam dan putih memiliki nilai relatif dan memegang peranan penting dalam warna pencampuran. Hitam adalah nilai tergelap dan putih adalah nilai paling ringan. Dicampur bersama, hitam dan putih membuat abu-abu. Abu-abu adalah interval warna netral antara hitam dan putih.

Hitam dan putih dicampur secara terpisah ke dalam cat dan warna tinta untuk membuat mereka lebih gelap (bayangan) atau lebih terang (tints).

Campuran hitam dan putih juga akan mengencerkan intensitas rona. Meskipun hitam dan putih tampak murni, beberapa tingkat corak mungkin masih terlihat. Hitam atau putih netral dapat muncul “Hangat” (mengandung merah, oranye, atau kuning) atau “sejuk” (mengandung biru atau hijau). Warna netral juga akan bereaksi dan dipengaruhi oleh penempatannya dalam komposisi. Ditempatkan di sebelah rona atau di antara rona tertentu, warna netral murni akan tampak untuk mengambil rona itu sendiri.

Dalam komposisi, kontras *value* paling berguna untuk tujuan membedakan bentuk. Warna kontras saja memiliki dampak yang lebih kecil dan karenanya mungkin tidak seefektif untuk membedakan antara gambar dan gambar tanah atau di antara elemen-elemen komposisi tunggal, terutama jika nilai rona hampir sama.

d. *Saturation*

Saturasi mengacu pada kecerahan atau keburaman suatu warna. Pada tingkat intensitas tertinggi, sebuah corak dikatakan murni saturasi. Warna saturasi telah mencapai kroma maksimumnya dan tidak mengandung warna penetral (hitam atau putih murni) atau campuran warna-warna netral (abu-abu). Dicampur dengan warna hitam, putih, atau terutama abu-abu, rona saturasi penuh menjadi kusam dalam berbagai derajat. Warna-warna netral menumpulkan intensitas atau saturasi karena mengencerkan rona. Warna

yang dicampur dengan abu-abu disebut nada atau pengurangan rona saturasi penuh.

Saturasi warna dapat dipilih dan disesuaikan agar berfungsi praktis dalam komposisi. Warna saturasi akan menonjolkan perhatian terhadap dirinya sendiri saat ditempatkan di samping nada yang lebih membosankan. Tunggal rona saturasi pada halaman hitam-putih atau layar komputer akan menarik perhatian seseorang karena paling jelas. Dalam komposisi, rona saturasi memiliki keuntungan untuk diperhatikan terlebih dahulu saat dikelilingi oleh warna dengan saturasi yang lebih rendah.

#### 4. *Texture*



Gambar 2.14. Naval Battle, Penggunaan Tekstur pada Board Games

(<https://ksr->

[ugc.imgix.net/assets/014/108/471/f402b9f42f9c84455375d46152d3fb35\\_original.jpg?ixlib=rb-2.1.0&crop=faces&w=1552&h=873&fit=crop&v=1477945702&auto=format&frame=1&q=92&s=dba7b07168722acbc12b8c53ef557f30](https://ksr-ugc.imgix.net/assets/014/108/471/f402b9f42f9c84455375d46152d3fb35_original.jpg?ixlib=rb-2.1.0&crop=faces&w=1552&h=873&fit=crop&v=1477945702&auto=format&frame=1&q=92&s=dba7b07168722acbc12b8c53ef557f30))

Kualitas sentuhan suatu permukaan atau representasi kualitas permukaan semacam itu adalah suatu tekstur. Secara visual seni, ada dua kategori tekstur: sentuhan dan visual. Tekstur sentuhan memiliki kualitas sentuhan yang

sebenarnya dan secara fisik tersentuh dan dirasakan, mereka juga disebut tekstur actual. Ada beberapa teknik cetak yang bisa menghasilkan tekstur sentuhan pada desain tercetak, termasuk *emboss* dan *debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*.

Tekstur visual adalah ilusi dari tekstur nyata yang dibuat dengan tangan, dipindai dari tekstur sebenarnya (seperti renda), atau difoto. Menggunakan keterampilan yang dipelajari dalam menggambar, melukis, fotografi, dan berbagai media pembuatan gambar lainnya, seorang desainer dapat membuat berbagai macam tekstur.

#### 5. *Pattern*



Gambar 2.15. Cryptid-Geeks Under Grace, Pattern pada Board

(<http://monopoliswonder.com/sites/default/files/Cryptid1.png>)

Pola adalah pengulangan yang konsisten dari satu unit visual atau elemen dalam area tertentu. Dalam semua kasus, pasti ada pengulangan yang sistematis dengan gerakan arah yang jelas. Jika kita memeriksa pola, kita akan melihat bahwa struktur mereka bergantung pada konfigurasi tiga blok penyusun dasar: titik, garis, dan grid. Dalam suatu pola, setiap satuan kecil, baik non objektif atau representasional. bentuknya, bisa berdasarkan titik. Setiap dua unit yang

berpotongan menghasilkan pola grid. Jika kita merujuk kembali ke pola papan catur yang umum, kita melihat pembalikan gambar / tanah yang dibuat oleh pola allover, desain yang seimbang itu disebut keseimbangan kristalografi. Pola Allover dapat berfungsi sebagai solusi desain grafis dalam dan dari dirinya sendiri.

## **2.5 Prinsip desain**

Untuk mengkomposisi, kita menggunakan prinsip desain dasar. Dalam kombinasi dengan pengetahuan kita tentang pembuatan konsep, tipografi, gambar dan visualisasi, dan elemen formal sebagai kosakata pembentukan bentuk, kita menerapkan prinsip-prinsip desain untuk setiap proyek desain. Prinsip dasarnya saling bergantung satu sama lain. Keseimbangan adalah tentang stabilitas dan menciptakan keseimbangan. Keseimbangan membantu menstabilkan komposisi. Menciptakan penekanan melalui pengorganisasian hierarki visual meningkatkan komunikasi. Mendesain keseluruhan komposisi di mana elemen grafis dapat dilihat hubungan visual bertumpu pada prinsip persatuan. Ritme adalah pulsa visual dan aliran dari satu elemen grafis ke elemen lainnya. Melalui latihan, pengetahuan kerja dari setiap prinsip akan menjadi kesadaran alami terkondisi bagi kita. Saat kita mulai, penting untuk memperhatikan prinsip-prinsip tersebut.

### **a. *Balance* (keseimbangan)**

Keseimbangan adalah salah satu prinsip yang mungkin lebih dipahami secara intuitif karena kita menggunakannya dalam gerakan fisik kita sendiri. Jika kita berlatih yoga, seni bela diri, senam, menari, atau olahraga, kita memahami bahwa satu tindakan menyeimbangkan tindakan yang berlawanan dan sama.

Keseimbangan adalah kestabilan atau kesetimbangan yang diciptakan oleh distribusi bobot visual yang merata di setiap sisi sumbu tengah serta oleh distribusi berat yang merata di antara semua elemen komposisi. Ketika sebuah desain diseimbangkan, itu cenderung menuju harmoni. Komposisi yang seimbang mempengaruhi penonton mengkomunikasikan stabilitas. Penonton rata-rata menolak ketidakseimbangan dalam komposisi dan bereaksi negatif terhadap ketidakstabilan. Keseimbangan hanyalah salah satu prinsip komposisi dan keharusan bekerja sesuai dengan prinsip lainnya.

1) Keseimbangan simetris



Gambar 2.16. Gobang, Keseimbangan Simetris Games

([https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/519DDB12OXL.\\_AC\\_SX425\\_.jpg](https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/519DDB12OXL._AC_SX425_.jpg))

Keseimbangan simetris adalah distribusi bobot visual yang setara, pencerminan elemen ekuivalen di kedua sisi sumbu pusat, ini juga disebut simetri refleksi. Keseimbangan simetris dapat mengkomunikasikan harmoni dan stabilitas.

## 2) Keseimbangan asimetris



Gambar 2.17. War of The Ring, Keseimbangan Asimetris

(<https://www.warofthering.eu/art/board1.jpg>)

Keseimbangan asimetris adalah distribusi bobot visual yang dicapai melalui bobot dan penyeimbang dengan menyeimbangkan satu elemen dengan berat elemen *counterpointing* tanpa elemen pencerminan di kedua sisi sumbu pusat. Untuk mencapai keseimbangan asimetris, posisi, berat visual, ukuran, nilai, warna, bentuk, dan tekstur tanda pada halaman harus dipertimbangkan dan ditimbang terhadap setiap merek lainnya. Setiap elemen dan posisinya berkontribusi pada efek keseimbangan secara keseluruhan dalam sebuah komposisi. Keseimbangan radial adalah kesimetrian yang dicapai melalui kombinasi dari simetri berorientasi horizontal dan vertikal.

### b. *Rhythm* (irama)

Dalam grafik desain, mirip dengan ketukan dalam musik, pengulangan yang kuat dan konsisten, pola elemen dapat mengatur ritme, yang menyebabkan mata penonton untuk bergerak di sekitar halaman. Pengaturan waktu dapat diatur dengan interval antara dan di antara posisi elemen di halaman.

Banyak faktor yang dapat berkontribusi untuk membangun ritme warna, tekstur, gambar / hubungan dasar, penekanan, dan keseimbangan.

c. Emphasis (penekanan)

Prinsip desain yang digunakan untuk menonjolkan suatu unsur atau objek.

Tujuannya adalah untuk menarik perhatian objek yang dirasa penting untuk konsumen. Penekanan dapat dicapai dengan cara-cara berikut:

1) Kontras



Gambar 2.18. Starfinder, Kontras

(<https://pbs.twimg.com/media/C62poiUV0AESfL0.jpg>)

Melalui kontras terang dan gelap, halus dan kasar, cerah dan kusam kita dapat menekankan beberapa elemen grafis yang lain. Misalnya, bentuk gelap di tengah bidang yang lebih terang bentuk mungkin menjadi titik fokus. Kontras juga tergantung dan dibantu oleh ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan / atau posisi.

## 2) Isolasi objek



Gambar 2.19. Archaeologists vs Treasure Hunters, Isolasi Objek

([https://www.archaeologia-bulgaria.com/en/wp-content/uploads/2019/11/62354340\\_365342667424135\\_3930939238224232448\\_n.jpg](https://www.archaeologia-bulgaria.com/en/wp-content/uploads/2019/11/62354340_365342667424135_3930939238224232448_n.jpg))

Menempatkan objek terpisah atau terisolasi dari objek lainnya.

## 3) Penempatan objek



Gambar 2.20. Labyrinth The Board Game, Penempatan Objek

(<https://banner2.cleanpng.com/20180331/siq/kisspng-jareth-labyrinth-starcraft-the-board-game-goblin-board-game-5ac042db910c81.2622398115225494675941.jpg>)

Menempatkan objek pada posisi tertentu dalam komposisi, sehingga menarik perhatian penonton.

d. *Unity* (kesatuan)

Ada banyak cara untuk bisa mendapatkan semua unsur dan gambar bekerja sama menjadi satu kesatuan. Kesatuan akan tercapai apabila semua elemen grafis dalam sebuah desain saling terkait dan membentuk keseluruhan yang lebih besar.

## 2.6 Komposisi grid dalam layout



Gambar 2.21. Axio, Grid dalam Board Game

(<https://i.ytimg.com/vi/JHk3BJ3s6Nk/hqdefault.jpg>)

Dalam buku yang berjudul “The Language of Graphic Design” (Poulin, 2011) mengatakan bahwa pada dasarnya *grid* adalah serangkaian garis datar dan tegak lurus yang sejajar dan titik potong yang nanti dapat digunakan oleh desainer sebagai garis bantu. Poulin (2011) juga menjelaskan tentang anatomi dari sebuah halaman yang memiliki grid. Berikut adalah bagian dari anatomi grid yang dijelaskan:

a. *Margins* (A)

*Margin* adalah batas atau ruang negatif yang mengelilingi format dan konten dari halaman tersebut dan menentukan area halaman yang hidup, di mana gambar dan teks diletakkan.

b. *Flow lines* (B)

Kesejajaran garis datar yang mengatur konten ke dalam area yang ditentukan, membantu mengarahkan pandangan pembaca menelusuri halaman.

c. *Modules* (C)

Suatu area di dalam *grid* yang dipisahkan oleh suatu area interval yang konsisten jika diulangi di seluruh halaman, akan menciptakan kolom dan baris.

d. *Columns* (D)

kolom adalah bagian tegak lurus yang menciptakan bagian mendatar di antara margin halaman. Ada sejumlah kolom terkadang semuanya memiliki lebar yang sama atau lebar yang berbeda sesuai dengan jenis informasi tertentu.

e. *Spatial zones* (E)

Kumpulan *module* yang membentuk bidang berbeda pada halaman untuk memuat atau menampilkan informasi yang serupa, seperti kumpulan gambar atau beberapa kolom teks.

f. *Markers* (F)

Merupakan indikator grafik untuk mendukung informasi halaman, seperti penggunaan *header* atau *footer*, nomor halaman, atau elemen lain yang hanya menempati satu lokasi pada halaman.

g. *Gutters* (G)

Area vertikal atau tegak lurus yang terletak di antara kolom.

## 2.7 Tipografi

*Typography* adalah salah satu bentuk komunikasi visual. Bentuk visual ini biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi berkomunikasi sehingga memiliki peran

penting dalam perkembangan zaman seperti sejarah dunia, perkembangan arsitektur, dan sejarah seni (Felici, 2012).

a) Fitur utama tipografi

Ada banyak cara untuk mengklasifikasikan jenis huruf, dan tidak jarang menggunakan beberapa sekaligus. Pada bagian berikut, kita akan melihat keseluruhan karakteristik fisik tipografi, dan setelah itu, kita akan beralih ke klasifikasi berdasarkan pertimbangan historis, aspek desain jenis yang telah berkembang selama berabad-abad dan yang memberikan jenis tertentu ciri khasnya.

1) *Seriffed and Sans serif*

Bentuk huruf seriffed dan sans serif sudah kuno, dan contoh keduanya dapat ditemukan dalam prasasti dari ribuan tahun yang lalu. Seiring dengan perkembangan alfabet Latin, bentuk seriff mendominasi teks yang panjang. Faktanya, hingga awal abad kesembilan belas, hampir tidak ada jenis huruf sans serif yang dibuat untuk pencetakan letterpress. Meningkatnya popularitas wajah sans serif selama beberapa dekade berikutnya secara populer dikaitkan dengan peningkatan bentuk komunikasi tercetak yang dikenal dengan tampilan iklan.

Jenis seriff masih lebih disukai untuk teks, karena secara umum lebih mudah baca. Jenis sans serif cenderung digunakan dalam tampilan, seperti untuk judul dan lain sebagainya, meskipun beberapa sans serif sering digunakan untuk teks. Optima adalah salah satu sans serif humanis yang sering digunakan untuk membuat teks panjang.

Banyak dari sans serif paling populer berasal dari karya perintis para desainer di Bauhaus, sekolah desain Jerman yang menjadi sarang desain mutakhir di antara perang dunia. Salah satu keharusan desain Bauhaus adalah untuk menghapus ornamen yang tidak berguna dan mengurangi objek ke minimum fungsionalnya, dengan keyakinan bahwa fungsionalitas murni memiliki keindahan dan estetika tersendiri.

Salah satu perhatian Bauhaus adalah mendesain ulang alfabet, dan banyak tipografi populer yang akhirnya tumbuh dari akar penelitian ini. Salah satunya adalah Paul Renner's Futura, yang melalui berbagai revisi dan penyempurnaan tetap populer (dan melihat kebangkitan besar di 1980-an). Sans serif lain yang sering digunakan untuk teks adalah Universitas Adrian Frutiger, dirancang pada tahun 1950-an dan 60-an.

## 2) Variasi bobot jenis huruf

Perbedaan lain di antara tipografi adalah beratnya, ketebalan guratan utama huruf. Bergantung pada ketebalan goresan, berat jenis huruf umumnya dinilai pada skala mulai dari yang ringan hingga tebal. Bobot tipografi cenderung dijelaskan dalam banyak istilah, dan jauh dari standar. Beberapa nama berakar pada tradisi, dan yang lainnya mencerminkan upaya untuk memberikan nama yang khas dan deskriptif pada bobot baru dari jenis huruf yang ada.

Bobot jenis huruf dapat bervariasi dari satu desain utama ke desain lainnya untuk mengimbangi perubahan visual di karakter pada ukuran yang berbeda. Karakter yang lebih kecil harus dirancang untuk menjadi sedikit

lebih berani. Seringkali, bobot tipografi ditentukan oleh alasan historis, estetika, atau praktis. Jenis logam tertua, misalnya, cenderung lebih berani daripada logam berikutnya karena teknologi pencetakan kontemporer menuntut bentuk huruf yang lebih kokoh.

Ketika di pertengahan abad kedelapan belas John Baskerville menemukan teknik untuk membuat kertas dengan permukaan yang jauh lebih halus dari sebelumnya (disebut kertas tenun), hal ini memungkinkan tipografi dirancang dengan garis dan bentuk yang jauh lebih halus. Jadi, tidak ada satu definisi tentang apa yang dimaksud dengan berani itu benar-benar istilah relatif yang digunakan untuk mendefinisikan bobot satu jenis huruf sebagai lawan dari yang lain.

a) *Degrees of boldness*

Sebelum era fototipe, mendesain jenis huruf jauh lebih merupakan upaya daripada sekarang, karena begitu banyak iterasi dari setiap huruf harus dirancang, satu untuk setiap ukuran titik yang akan ditetapkan. Pada masa itu, biasanya hanya ada dua bobot jenis huruf: ringan (untuk teks) dan tebal (untuk penekanan dan tampilan). Tetapi dengan banyaknya desain jenis huruf yang dimulai pada pertengahan abad kedua puluh, definisi cahaya juga dipertanyakan.

Untuk alasan historis, beberapa tipografi masih menggunakan nama Cahaya (Cahaya Bookman, misalnya), saat itu tidak tampak jauh lebih terang dari wajah lain. Saat ini, jauh lebih umum untuk merujuk pada bobot jenis huruf yang dirancang untuk penggunaan teks biasa,

meskipun ini mungkin bukan bagian resmi dari nama jenis huruf itu. Nama lain yang sering diterapkan pada bobot teks jenis huruf adalah media dan buku.

Variasi pada bobot teks ini diekspresikan, kemudian, menjadi sedikit lebih tebal atau ringan. Keluarga Helvetica, misalnya, memiliki kisaran bobot yang luar biasa, termasuk Ultra Ringan, Tipis, Ringan, "biasa", Tebal, Berat, Hitam, dan Hitam # 2 (ekstra hitam).

b) *Romans and italic*

Meskipun prasasti klasik pada kolom Trajan di Roma telah menjadi inspirasi bagi ratusan jenis desain selama berabad-abad, jenis romawi (dengan r kecil) disebut demikian karena pada masa-masa awal jenis yang dapat dipindahkan (akhir abad ke-15), jenis huruf tersebut diinovasi di Roma. Bentuk mereka dengan cepat berkembang menjadi bentuk huruf yang kita gunakan untuk teks hari ini.

Jenis huruf Romawi memiliki struktur tegak, atau pendirian, dengan guratan huruf utama seperti T dan I yang tegak lurus dengan garis dasarnya. Jenis huruf yang Anda baca sekarang Perpetua adalah huruf romawi. Pada waktu yang hampir bersamaan, di Venesia, Aldus Manutius (nama Latin Aldo Manuzio), seorang pencetak komersial, sedang mencari cara untuk menjejalkan lebih banyak jenis ke dalam satu halaman dan mengurangi harga edisi murah dari klasik.

Dia beralih ke bentuk tulisan tangan yang populer saat itu yang disebut *cursiva humanistica*, yang memiliki manfaat karena akrab di

mata pembaca dan pengaturan lebih kompak pada garis daripada tipe romawi yang umum. Secara singkat disebut Aldinos, huruf-huruf ini segera dikenal dengan istilah umum yang lebih miring. Sekitar 25 tahun kemudian, sekitar tahun 1525, sesama orang Italia Ludovico Arrighi membuat jenis huruf miring baru, berdasarkan huruf yang dia gunakan sebagai juru tulis di kantor kanselir Vatikan cancellaresca dan gaya kanselir ini adalah model untuk sebagian besar jenis huruf miring yang mengikuti. Menariknya, jenis huruf miring awal tersebut menggunakan huruf kapital tegak, dan banyak wajah yang didasarkan padanya melakukan hal yang sama.

Teks yang diatur dalam huruf besar semua menggunakan wajah seperti itu akan terlihat seperti jika diatur dalam tipe roman. Penggunaan huruf miring sebagai jenis teks berkurang, tetapi peran mereka sebagai pengiring dan pengiring gaya untuk jenis roman tetap ada. Akhirnya menjadi norma bagi tipe romawi untuk memiliki pelengkap miring yang dirancang khusus untuk mereka.

c) *Obliques*

Tidak semua tipografi memiliki pelengkap kursif yang sebenarnya. Banyak yang malah memiliki variasi wajah romawi yang miring. Ini sering disebut sebagai obliques. Beberapa tipografi, seperti Bookman Italic, pada dasarnya miring dalam bentuk karakter dasarnya. Secara umum, pelengkap miring dari tipe roman sans serif adalah obliques. Namun demikian, beberapa karakter dalam sans serif obliques

(mengikuti praktik normal untuk tipografi serif) biasanya memiliki bentuk yang berbeda dari karakter tegak. Bahkan obliques sebenarnya bukan hanya versi miring elektronik dari padanan romawi mereka (meskipun ada beberapa pengecualian).

Meskipun bentuk hurufnya mungkin tampak identik (meskipun miring), tipografi miring umumnya telah dirancang sedemikian rupa dari awal untuk mempertahankan proporsi karakter yang benar. Membuat obliques dengan memiringkan karakter romawi dengan program grafik komputer bukanlah ide yang baik, karena program ini mengubah bentuk huruf dengan cara yang tidak menyenangkan, meskipun halus. Selalu lebih baik menggunakan desain miring jika tersedia.

### 3) Variasi lebar jenis huruf

Jenis huruf yang karakternya sangat lebar jarang terjadi, terutama karena karakter kehilangan keterbacaannya dengan cepat saat semakin lebar. Keterbacaan karakter sangat bergantung pada kemampuan mata untuk mengidentifikasi bentuk yang secara visual menghubungkan elemen vertikal huruf yang memberikan tipe dengan tekstur horizontal seperti bahu yang melebihi satu m atau kait dan serif atas dari f atau l.

#### a) *Typeface families*

*Typeface families* adalah sekelompok tipografi yang telah dirancang untuk bekerja sama secara harmonis. Jenis *typeface families* biasanya mengambil namanya misalnya, Times New Roman, Bodoni, atau

Helvetica dari anggota keluarga romawi “biasa”. Foursome kemudian dibulatkan dengan huruf tebal, miring, dan tebal miring. Baru memasuki abad kedua puluh itu menjadi praktik standar untuk pengecoran jenis untuk membuat tipografi dalam keluarga semacam itu.

Karena alasan ini, beberapa jenis huruf yang lebih tua memiliki kurang dari empat anggota (Gaya Kuno Abad, misalnya, tidak memiliki versi miring tebal). Tipografi populer sering kali berkembang dengan menyertakan lusinan anggota. Hal ini berlaku terutama untuk permukaan sans serif, karena lebih mudah untuk didesain ulang dengan bobot dan lebar yang sangat berbeda daripada permukaan serif.

#### 4) Typefaces as role players: text, display, and decorative

Dari perspektif ini, tipografi biasanya dibagi menjadi tiga kelompok: teks, tampilan, dan dekoratif. Huruf dirancang untuk digunakan di bagian teks yang sudah berjalan lama, seperti yang ditemukan di buku dan majalah. Penekanan dalam desain huruf adalah pada keterbacaan. Ini lebih dari sekadar keterbacaan kemudahan mata mengidentifikasi karakter individu untuk mencakup kemudahan mata dalam memilih kata dan kelompok kata dalam sekejap.

##### a) Nonalphabetic Fonts

Pengaturan huruf terdiri dari pengaturan lebih dari teks, dan segala macam simbol dan ideogram biasanya digunakan di samping karakter alfabet Latin. Koleksi karakter ini disebut font pi. Font pi umum pada sistem komputer saat ini termasuk Symbol, itc Zapf Dingbats,

Wingdings, Webdings, dan Monotype Sorts. Font pi umum juga menyertakan simbol untuk peta, daftar TV, dan jadwal kereta dan bus, serta untuk rumus matematika, batas dekoratif, dan perintah papan tombol komputer.

b) Klasifikasi jenis huruf

Setelah puluhan ribu jenis huruf berbasis Latin di dunia telah disusun menurut kriteria sebelumnya, Terlepas dari keseluruhan kategori yang dibahas di bagian sebelumnya, ada beberapa kategori historis yang umum digunakan dan berguna untuk diketahui yaitu:

1) *Old-style*

Istilah *old style* umumnya mengacu pada jenis roman yang dirancang di Italia pada akhir abad ke-15 dan awal abad ke-16. Huruf *old style* terus menjadi tipografi paling populer untuk teks pengaturan. Ciri-ciri utama *old style* adalah sedikit kontras antara guratan tebal dan tipis pada karakter dan tekanan miring (terbukti pada bagian tipis o, yang diimbangi berlawanan arah jarum jam dari atas dan bawah huruf). Versi awal dari huruf-huruf itu (serta kebangkitan abad kesembilan belas dan dua puluh) yang dikenal sebagai Venesia memiliki keunggulan tambahan, termasuk serif miring curam dan palang siku di huruf kecil e.

2) *Transitional typefaces*

Seperti namanya, tipografi transisi mewakili fase perantara dalam tren desain dari estetika tipe gaya lama ke tampilan yang lebih baru

dan lebih “modern”. Salah satu aspek dari pergeseran tersebut adalah peningkatan kontras antara garis tebal dan tipis dalam guratan karakter. Hal ini terlihat pada huruf klasik William Caslon dari awal abad kedelapan belas, variasinya masih umum digunakan. Untuk alasan gaya lainnya, jenis Caslon biasanya disatukan ke dalam kategori gaya lama. Kontras antara bobot guratan jauh lebih mencolok daripada di huruf *old style*, dan ini terutama terlihat dalam huruf besar. Layaknya huruf *old style*, huruf transisi, meski jauh lebih terbatas jumlahnya, masih sangat digemari untuk karya buku, jurnal, dan majalah.

### 3) *Modern typefaces*

Meskipun desain ini sekarang berusia 250 tahun, namanya melekat selamanya. Huruf modern memiliki tampilan yang hampir terukir, dan guratan tipis telah dikurangi menjadi garis rambut, seperti halnya serif. Kontras ekstrim ini memberi kesan modern tipografi kualitas yang hampir berkilauan. Dibandingkan dengan sebagian besar tampilan teks gaya lama, jenis teks modern cenderung tampak agak lebih gelap pada halaman. Secara keseluruhan, efeknya sangat tegak, formal, dan tajam. Eksponen paling terkenal dari gaya modern adalah pencetak Italia Giambattista Bodoni, dan namanya telah dianugerahkan pada sejumlah besar desain jenis huruf. Saat ini, tipografi modern telah keluar dari mode untuk teks pengaturan kecuali dalam volume yang sangat dirancang seperti buku seni dan

buku meja kopi. Namun, sebagai tampilan huruf, Bodoni ada di mana-mana, dan telah menemukan tempat permanen sebagai jenis berita utama surat kabar.

## **2.8 Ilustrasi**

Sebagai bahasa dan media visual, ilustrasi memiliki banyak deskripsi yang berbeda selama bertahun-tahun, termasuk lukisan, ukiran, seni komersial, kartun, gambar dalam buku, dan gambar. Ilustrasi adalah tentang mengkomunikasikan pesan kontekstual tertentu kepada audiens. Generasi-generasi sebelumnya diberi tahu, dididik, atau pendapat mereka terpengaruh oleh lukisan-lukisan kemenangan dalam pertempuran, ikon religius, dan kemegahan surgawi, potret yang menyanjung atau sengaja tidak terlalu menyanjung. Generasi kontemporer juga sangat dipengaruhi oleh ilustrasi, dan karena media cetak, gambar bergerak, dan baru-baru ini revolusi digital, ada di mana-mana. (Male, 2017).

### *a. Developing the Brief*

Menurut Male (2017), sebuah ilustrasi memiliki ringkasan proyek dengan tiga petunjuk yang jelas, yaitu:

#### 1) Alasan

Alasan dari pembuatan ilustrasi biasanya berhubungan dengan pengetahuan atau empati terhadap proyek tersebut. Misalnya ingin membuat ilustrasi sebagai jawaban dari suatu pertanyaan. Jadi, harus terdapat tema atau kebutuhan tertentu untuk pembuatan komunikasi visual.

## 2) Arah

Pembawaan penuh dari proyek harus ditetapkan dengan jelas. Apa kesimpulan yang akan dihasilkan, dan bagaimana cara merealisasikannya. Contohnya daftar pekerjaan yang harus dilakukan, pembuatan model atau contoh visual, dan karya seni yang rampung.

## 3) Tujuan

Tujuan pembuatan harus diulik kembali agar dapat mengidentifikasi potensi-potensi lainnya dari karya, dan merencanakan bagaimana hasil karya seni yang dimaksud dapat berkontribusi dalam pengembangan akademik dan bidang profesional lainnya.

### b. *Answering the Brief*

(Male, 2017) menyatakan salah satu proses pembuatan komunikasi visual adalah analisis. Hal-hal yang perlu dianalisis yaitu:

#### 1) Konteks

Arti sebenarnya dari ilustrasi adalah sebuah seni yang mengkomunikasikan konteks kepada pembaca melalui visual. Ilustrasi dikatakan berhasil jika dapat menyalurkan sebuah pesan secara kreatif kepada target yang dituju.

#### 2) Target Pembaca

Dalam penyampaian konteks, memahami target pembaca merupakan sesuatu yang penting. Ilustrator harus mengetahui bagaimana reaksi pembaca dan apakah mereka dapat menerima pesan tersebut. Tidak jarang mereka menggunakan semiotika, mendorong pembaca untuk mengartikan tanda dan simbol menjadi pesan yang ingin disampaikan.

### 3) Klien

Kebutuhan akan ilustrasi biasanya berasal dari ilustrator itu sendiri, maupun dari klien yang berbasis komersial. Dengan adanya klien komersial yang bersedia melakukan produksi, ilustrator dapat memiliki kesempatan untuk mendirikan sendiri peluang pasarnya.

### 4) Materi Pembelajaran

Ilustrasi dapat digunakan untuk mewakili dan menggambarkan banyak hal. Oleh karena itu, penting bagi ilustrator sebagai narator visual untuk melengkapi dirinya dengan materi pembelajaran yang akan digunakan untuk produksi karya. Terus menimba ilmu dan pengetahuan adalah salah satu kriteria penting demi menjadi ilustrator profesional.

### c. Gaya ilustrasi

Terdapat beberapa jenis atau gaya ilustrasi menurut (Male, 2017) yaitu:

#### 1) *Conceptual Imagery and Surrealism*



Gambar 2.22. Settlers of Catan, Board Game Surealis

([https://miro.medium.com/max/7848/1\\*r\\_rq\\_fRLNliX91GSgMi38Q.jpeg](https://miro.medium.com/max/7848/1*r_rq_fRLNliX91GSgMi38Q.jpeg))

Definisi umum dari metafora visual mungkin menyarankan deskripsi gambar yang imajinatif, tetapi tidak berlaku secara harfiah. Ketika diterapkan pada ilustrasi, itu adalah hal yang lumrah untuk menggambarkan

bentuk perumpamaan ini sebagai konseptual. Ini menyiratkan cara menggambarkan konten dengan memanfaatkan sejumlah ide dan metode komunikasi, ilusi, simbolisme, dan ekspresionisme. Jenis ilustrasi ini mulai berkembang selama tahun 1950-an di Amerika Serikat ketika isu dan tema, seperti yang dipublikasikan di majalah, menjadi lebih kritis dan kompleks. Surealisme, ekspresionisme abstrak, dan kubisme telah memberi ilustrator pengaruh yang tak terukur terkait sifat pencitraan, yang dicontohkan oleh aplikasi warna dan bentuk ekspresif yang menyatukan elemen realisme dengan abstraksi. Jenis ilustrasi ini telah dan sampai hari ini ditugaskan untuk mempromosikan, mengomentari, dan memberikan identitas pada isu-isu yang berkaitan dengan ekonomi, politik, dan masyarakat.

## 2) *Diagrams*



Gambar 2.23. Ticket to Ride, Board Game Diagram

(<https://www.boardgamequest.com/wp-content/uploads/2013/12/Photo-Dec-02-10-40-37-PM.jpg>)

Diagram biasanya merupakan ilustrasi yang menggambarkan fitur suatu objek, sistem atau proses buatan atau organik melalui eksposisi yang jauh dari realitas bergambar. Bahasa visual dapat terdiri dari representasi grafis

atau simbolik dan secara kontekstual tidak berfungsi kecuali informasi atau pesan dijelaskan dengan jelas. Dalam pengertian kontemporer, istilah 'diagram' dapat diterapkan ke serangkaian gambar inovatif dan kaya warna yang melampaui dasar-dasar grafik informasi murni seperti peta bergambar, jalur lintang, fitur interaktif yang menarik yang tidak hanya memfasilitasi kebutuhan edukatif tetapi juga dapat memberikan alternatif visual yang sesuai untuk digunakan dalam kampanye periklanan, untuk tujuan promosi atau untuk komentar editorial.

### 3) *Abstraction*



Gambar 2.24. Nmbr 9, Board Game Abstrak

(<https://www.boardgamequest.com/wp-content/uploads/2017/10/NMBR9-Header.jpg>)

Istilah 'abstrak' telah menjadi identik dengan sejumlah gerakan seni abad ke-20: Mereka pada dasarnya bekerja dengan warna dan bentuk penemuan mereka sendiri. Sering kali diproduksi dengan teknik kolase, konsep keseluruhan dapat terdiri dari warna-warna datar yang dapat berupa tekstur 'halus' dan / atau 'keras', bentuk yang bisa informal dan / atau formal secara geometris, elemen mengambang bebas yang tidak berlabuh ke realitas gambar apa pun.

#### 4) *Hyperrealism*



Gambar 2.25. Milka Biscuit Run, Board Game Hyperrealism

(<https://images.ctfassets.net/ckso4uqg4vio/4S4nZPnOMEisoOy6wGYS0s/6e72742be8b73ac9d0f15b102a363c23/MilkaBiscuitRun02.jpg?w=1800&q=80>)

Seniman telah menciptakan kembali komposisi gambar yang mengupayakan detail dan realitas yang intens. Pokok bahasanya sangat beragam, mulai dari penggambaran adegan kehidupan sehari-hari hingga pemujaan pemimpin agung atau politik, agama, dan subjek budaya lainnya, termasuk prosa naratif dan syair. Seiring berjalannya waktu, terdapat pemahaman yang lebih jelas dan lebih diterapkan tentang representasi visual dari penggunaan perspektif, skala, dan proporsi hingga kemampuan yang tidak dapat ditentukan untuk menghidupkan subjek.

5) *Stylized Realism*



Gambar 2.26. Abomination: The Heir of Frankenstein, Board Game Realis

(<http://www.boardgamemeeplelady.com/wp-content/uploads/2019/08/abomination-board-game-board-1024x576.jpg>)

Salah satu gerakan pertama yang sengaja bergeser dari representasi realistik murni adalah impresionisme. Gaya khusus ini memiliki banyak pengaruh pada ilustrator berbasis gambar yang bekerja dengan gaya pelukis. Mereka terpesona oleh hubungan antara cahaya dan warna dan memberikan cat secara informal dan bebas, seringkali hanya menggunakan pigmen murni.

6) *Sequential Imagery*



Gambar 2.27. Sequential Imagery

([https://lostincowtown.files.wordpress.com/2014/04/lo\\_ifjm\\_143.jpg](https://lostincowtown.files.wordpress.com/2014/04/lo_ifjm_143.jpg))

Sifat intrinsik *sequential imagery* berkaitan dengan rangkaian citra yang masing-masing mengikuti dari sebelumnya untuk membentuk esensi pesan kontekstual yang ingin disampaikan. Secara historis dan kontemporer lazim sebagai buku komik, novel grafis dan fiksi naratif dan materi non-fiksi untuk audiens muda. Secara kontekstual, citra berurutan dapat melayani banyak tujuan: periklanan dan promosi, informasi dan pendidikan, hiburan, pengemasan dan komentar editorial dan humor, seperti yang terlihat dalam halaman beragam majalah dan surat kabar.

Secara historis, *sequential imagery* pertama kali dibuktikan selama periode Paleolitik sebagai serangkaian gambar yang terukir pada permukaan batuan dan dinding interior gua. Ini dapat dianggap sebagai contoh pertama dari apa yang dipahami sebagai 'ilustrasi'. Beberapa dari cerita bergambar prasejarah ini dapat dilihat sebagai informasi dan menyampaikan mengenai habitat, lingkungan, dan lain sebagainya.

#### d. Peran Ilustrasi

Berikut beberapa peran ilustrasi menurut (Male, 2017)

##### a. Dokumentasi, Referensi, Instruksi

Kesalahpahaman yang sering terjadi adalah bahwa ilustrasi yang dihasilkan untuk menyampaikan informasi harus realistis secara konvensional. Namun, mungkin penting untuk mempertimbangkan bahwa domain praktik ilustrasi yang mendokumentasikan dan memberikan referensi, pendidikan, penjelasan, dan pengajaran secara kontekstual sangat luas dan mencakup berbagai tema dan mata pelajaran. Selain itu, bahasa visual lengkap yang

terkait dengan ilustrasi informasi dapat sangat beragam seperti representasi literal, gambar, citra sekuensial sederhana atau kompleks, solusi konseptual dan diagram.

### 1) Kurikulum Nasional untuk Audiens Muda



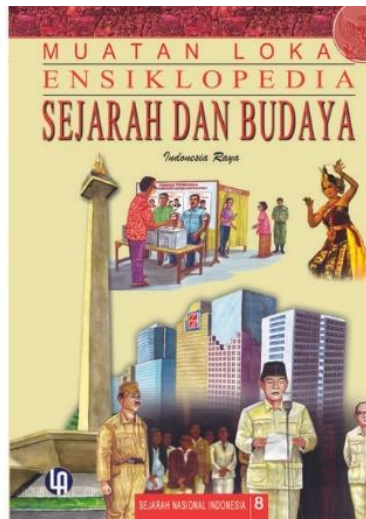
Gambar 2.28. Ilustrasi dalam Kurikulum Nasional

([https://2.bp.blogspot.com/-ZwVgWT-](https://2.bp.blogspot.com/-ZwVgWT-PQOY/V8Z3Y0tX9EI/AAAAAAAAANTA/Ko7NB6jzKqIXdSGZZSImfJOzmw7LZWDZQCLcB/s1600/img1472624380989.jpg)

[PQOY/V8Z3Y0tX9EI/AAAAAAAAANTA/Ko7NB6jzKqIXdSGZZSImfJOzmw7LZWDZQCLcB/s1600/img1472624380989.jpg](https://2.bp.blogspot.com/-ZwVgWT-PQOY/V8Z3Y0tX9EI/AAAAAAAAANTA/Ko7NB6jzKqIXdSGZZSImfJOzmw7LZWDZQCLcB/s1600/img1472624380989.jpg))

Buku, yang dijual di toko buku, dipesan secara online atau dibeli melalui pesanan pos mencakup mayoritas subjek non-fiksi populer seperti sejarah alam, sains dan teknologi, kehidupan prasejarah, olahraga, astronomi dan perjalanan luar angkasa, sejarah, geografi, dan ilmu komputer. Ilustrator harus mampu berempati dan terlibat dengan subjek dan mengeksplorasi, jika perlu, semua jalur penelitian. Seringkali diharapkan, baik oleh pengalaman sebelumnya, pengetahuan dan pembelajaran sebelumnya atau kualifikasi spesialis, ilustrator mengadopsi posisi otoritas yang memiliki keahlian dan wawasan tentang konten.

## 2) Masalah Sejarah dan Budaya

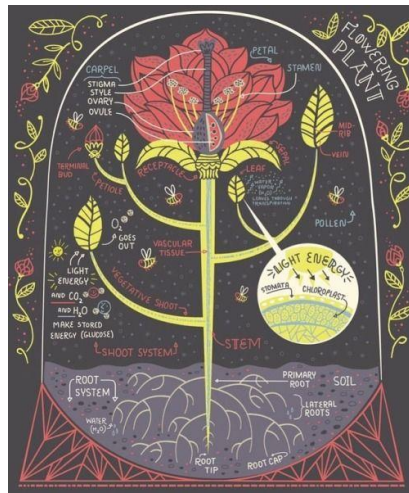


Gambar 2.29. Ilustrasi dalam Sejarah dan Budaya

([https://s3.bukalapak.com/img/8585087496/large/Buku\\_Indonesia\\_\\_\\_Indonesian\\_Heritage\\_Jilid\\_1\\_\\_\\_10.jpg](https://s3.bukalapak.com/img/8585087496/large/Buku_Indonesia___Indonesian_Heritage_Jilid_1___10.jpg))

Karya ilustrator sejarah dan budaya dapat dibuktikan dan ditemui melalui berbagai bentuk dan media seperti informasi anak dan buku referensi ensiklopedia; publikasi dan makalah penelitian spesialis sejarah, antropologi atau arkeologi dokumenter televisi film, majalah dan surat kabar, dan museum serta institusi terpelajar lainnya. Salah satu contohnya mungkin di mana ilustrator digunakan untuk menyediakan gambar garis hitam-putih dan corak artefak dan topografi untuk unit lapangan arkeologi. Di sini, ilustrator memainkan peran penting dalam pengumpulan data yang akurat dan terkontrol, dengan susah payah didokumentasikan di lapangan dan diterbitkan.

### 3) Ilmu Pengetahuan Alam

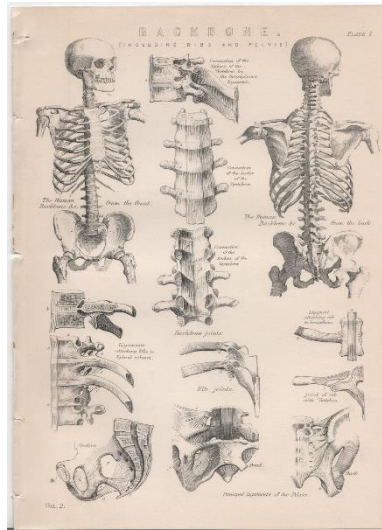


Gambar 2.30. Ilustrasi dalam Sains

(<https://i.pinimg.com/564x/b6/2e/2f/b62e2fdca2fb45979f7b9e792b3a18d.jpg>)

Ilustrasi ilmiah dan teknis adalah ranah praktik yang dari segi materi pelajaran sangat luas dan ekspansif. Periode Renaissance memunculkan interaksi yang intens dan produktif antara sains dan seni, dengan protagonis mengklaim asosiasi dengan kedua panggilan tersebut. Hal ini menimbulkan klaim bahwa sains dan seni dapat menjadi satu dan sama. Pengetahuan dan pemahaman tentang anatomi, alam, dan arsitektur dan teknologi mendukung citra yang dihasilkan dan dalam banyak kasus menjadi alasan produksinya. Jadi, ilustrasi ilmiah dapat digambarkan sebagai "seni yang melayani sains".

#### 4) Ilustrasi Medis

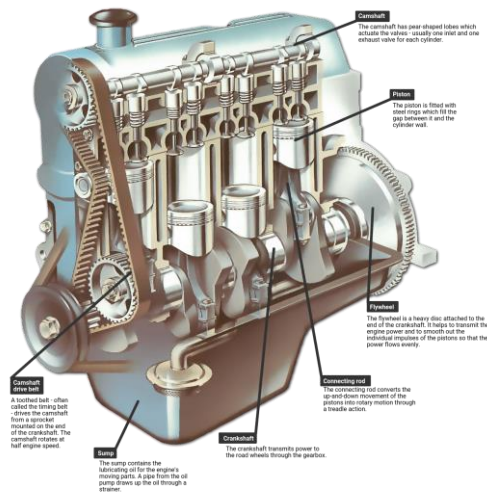


Gambar 2.31. Ilustrasi Medis

(<https://i.pinimg.com/originals/79/34/d3/7934d3abf7a545d28981b8d7e0214f75.jpg>)

Praktik ilustrasi medis kontemporer menuntut dan beragam. Ini adalah bidang yang sangat terspesialisasi. Untuk terlibat secara profesional, seseorang harus menguasai terminologi medis, anatomi manusia, bahan referensi yang tersedia dan prosedur yang tepat untuk bekerja di lingkungan medis dan bedah. Aspek inti dari panggilan ilustrasi medis adalah menghasilkan ilustrasi anatomi dan bedah untuk tujuan pendidikan dan pelatihan. Dapat dikatakan bahwa ilustrasi medis yang efektif dapat meningkatkan kehidupan sebagai prosedur medis yang baik.

## 5) Subjek Teknologi



Gambar 2.32. Ilustrasi Subjek Teknologi

(<https://www.howacarworks.com/illustration/81/the-parts-of-an-overhead-camshaft-engine.png>)

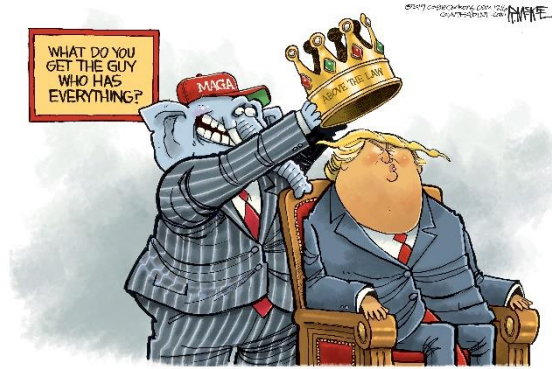
Ilustrasi teknis pada dasarnya adalah eksposisi visual dari materi yang diproduksi dan dibangun. Perhatian utamanya adalah menjelaskan struktur, fungsi, dan mekanika. Ilustrator teknis harus mematuhi kriteria yang mendasar bagi keberhasilan pekerjaan: keseimbangan detail dan informasi dengan keterbacaan dan kegunaan dan mengubah apa yang sering menjadi bahan referensi dasar menjadi gambar yang diproyeksikan dengan benar.

### b. Ilustrasi Editorial/Komentar

Inti dari ilustrasi editorial adalah komentar visual. Fungsi utamanya adalah bersimbiosis dengan jurnalisme yang terdapat di halaman surat kabar dan majalah. Publikasi ini berisi serangkaian komentar dan artikel gaya hidup yang, setelah ditinjau, jelas mendapat manfaat dari pengayaan visual yang diberikan oleh ilustrasi yang menyertainya. Beberapa suplemen warna, dan surat kabar khususnya, mengadopsi penggunaan ilustrasi yang serius dan

dipertimbangkan dengan artikel berseri yang menampilkan ilustrasi secara teratur.

### 1) Politik dan Masalah Saat Ini



Gambar 2.33. Ilustrasi Politik

(<https://www.whittierdailynews.com/wp-content/uploads/2019/12/232626-1.jpg>)

Bentuk ilustrasi yang paling banyak digunakan secara editorial di sebagian besar surat kabar, termasuk yang melayani komunitas yang lebih regional, adalah 'kartun politik'. Gambaran umum tentang genre ini akan mengungkap representasi sosok manusia. Terkadang yang dibutuhkan adalah penggambaran umum dan / atau anonim: ras, kelompok usia atau jenis kelamin tertentu, diformulasikan secara jelas oleh tindakan atau pekerjaan dan ditampilkan secara langsung terkait dengan masalah yang diungkapkan dan didiskriminasi. Masalah-masalah ini sering kali terkait dengan keputusan politik yang tidak populer yang mempengaruhi masyarakat, budaya, ekonomi, diplomasi internasional, dan konflik.

## 2) *Lifestyle*



Gambar 2.34. Ilustrasi Lifestyle pada Majalah

(<https://bartonink.files.wordpress.com/2013/06/026.jpg>)

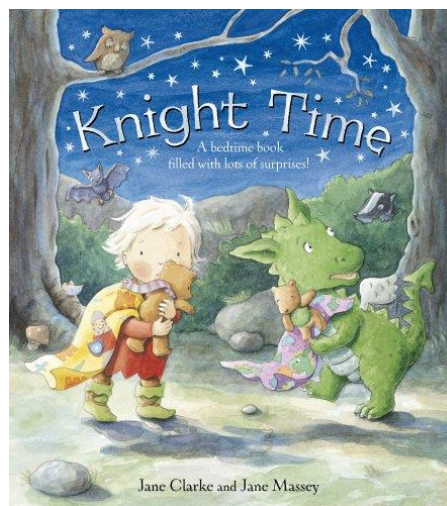
Umumnya, Majalah pasar khusus akan memberikan pendapat dan pertimbangan, merinci kesesuaian, kualitas dan status komersial, jika sesuai, dari tema atau subjek canggih seperti ini: sepeda motor, mobil vintage, skateboard, gitar untuk penggemar *heavy metal*, perangka langka, dan lainnya. Namun, jika ilustrasi diperlukan untuk menyertai dan membangkitkan pengamatan penting pada komentar tertulis. Keterlibatan ini sangat penting jika seseorang ingin memberikan kontribusi visual yang berarti untuk komentar yang diungkapkan. Gambar harus menjelaskan komentarnya.

### c. Ilustrasi untuk Narasi Fiksi/Cerita

Selama berabad-abad, banyak sekali orang yang diperkenalkan atau dipengaruhi oleh apa yang disebut karya seni besar yang menggambarkan gambaran literal atau alegoris yang terkait dengan agama atau karya klasik. Atas perintah gereja Kristen mula-mula, kisah-kisah dari Perjanjian Lama dan Baru telah diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang dicontohkan oleh

lukisan dinding, lukisan, dan patung yang megah. Saat ini, ilustrasi fiksi naratif terutama ditemui dalam buku anak-anak, novel grafis dan komik, dan publikasi khusus seperti kompilasi tematik yang mengandung mitologi, dongeng gothic, dan fantasi. Fiksi tertulis yang dipuji tidak hanya mempertahankan perhatian pembaca tetapi juga berhasil mendeskripsikan dan mengungkap narasi, apa pun gaya atau genre yang bersangkutan. Yang terbaik akan menimbulkan keterlibatan emosional dan imajinatif dengan tulisan, baik puisi klasik atau kontemporer, novel, roman, atau *thriller*.

#### 1) Buku Bergambar



Gambar 2.35. Ilustrasi Buku Bergambar

(<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61vwCusoNyL.jpg>)

Munculnya ilustrasi paling awal yang direproduksi untuk audiens muda adalah selama paruh kedua abad keenam belas. Diproduksi sebagai ukiran kayu, pelopor dari apa yang orang mungkin anggap ilustrasi buku anak-anak awal sesuai dengan penemuan percetakan dan pertama kali muncul di Jerman. Mereka juga dapat dianggap sebagai yang paling awal untuk tidak secara harfiah menyampaikan teks tetapi lebih

menjelaskan narasi secara keseluruhan, membuat kata-kata dan gambar benar-benar simbiosis.

## 2) Komik



Gambar 2.36. Ilustrasi Komik

(<https://i.pinimg.com/originals/c7/d7/d1/c7d7d10358ba0eb1e67d695c875d9257.jpg>)

Sebagai genre fiksi naratif, komik strip telah dan ada di mana-mana di seluruh dunia. Komik menggambarkan sebuah cerita melalui serangkaian ilustrasi berurutan. Narasinya mungkin lucu atau menyindir. Film ini dapat menyajikan beragam genre naratif termasuk horor gothic, petualangan, fiksi ilmiah, drama sejarah atau periode, misteri, kejahatan, dan fantasi. Dimasukkannya 'balon kata' untuk teks adalah gaya grafis yang jarang terlihat di tempat lain dalam domain komunikasi visual. Ini adalah fitur yang memberikan komik dengan ciri khasnya.

### d. Ilustrasi Persuasif

Domain kontekstual yang paling terkait dengan komersialisme murni adalah dunia periklanan. Ini juga merupakan bentuk praktik ilustrasi yang paling ditentukan dan diarahkan. Seorang ilustrator dengan pengetahuan

kerja tertentu tentang subjek atau topik yang merupakan fitur utama kampanye diharapkan dapat mengembangkan konsep dalam arti visual dan diberi kebebasan yang terkait dengan desain dan komposisi gambar - penempatan elemen di dalamnya ruang dan tingkat abstraksi dan putaran visual.

1) Promosi dan Iklan



Gambar 2.37. Ilustrasi Promosi dan Iklan

([https://lh3.googleusercontent.com/proxy/HsBX2bBKTR5XyzjMovM5jk638Ny9IK5qQM4NJg8xNbAPJbKnbeRj\\_mrcweiTNoIKTMBBrUO13HSeuaIXzG6S2LbHCfBeXW0EGvvs\\_gAByT\\_9DVFMJQbFzNMUeMooNGtSS5i4p2v\\_xAxqBcQb1QyXYviDZxU](https://lh3.googleusercontent.com/proxy/HsBX2bBKTR5XyzjMovM5jk638Ny9IK5qQM4NJg8xNbAPJbKnbeRj_mrcweiTNoIKTMBBrUO13HSeuaIXzG6S2LbHCfBeXW0EGvvs_gAByT_9DVFMJQbFzNMUeMooNGtSS5i4p2v_xAxqBcQb1QyXYviDZxU))

Kekuatan persuasi tidak dapat diremehkan, dan ilustrasi selama bertahun-tahun telah berkontribusi besar pada ajaran ini. Ilustrasi periklanan, atau seni komersial, 'pertama kali muncul sebagai gambar garis hitam-putih di koran dan pada prinsipnya digunakan sebagai representasi visual yang bagus dari produk dan efek rumah tangga, perlengkapan mandi dan mode. Jika ilustrasi dipilih sebagai bagian dari kampanye, apa pun sifatnya, tujuannya adalah untuk membantu menanamkan pengenalan dan kesadaran merek ke dalam alam bawah

sadar masyarakat pada umumnya. Begitulah kekuatan perintah ini; Ada contoh di mana ilustrasi tidak hanya efektif dalam identitas produk dan persuasi, tetapi juga berkontribusi pada perubahan budaya yang masif.

e. Ilustrasi Identitas/*Branding*



Gambar 2.38. Ilustrasi Branding  
([https://99designs-blog.imgix.net/blog/wp-](https://99designs-blog.imgix.net/blog/wp-content/uploads/2016/08/kfc.png?auto=format&q=60&fit=max&w=930)

[content/uploads/2016/08/kfc.png?auto=format&q=60&fit=max&w=930](https://99designs-blog.imgix.net/blog/wp-content/uploads/2016/08/kfc.png?auto=format&q=60&fit=max&w=930))

Dalam banyak kasus, simbol dan gambar yang ada di mana-mana dan dapat dikenali segera memberikan identitas perusahaan atau organisasi tertentu. Lencana organisasi ini biasanya dirujuk sebagai logo dengan bentuk visual yang mewakili karakteristik atau suasana utama perusahaan dan apa yang dilakukannya. Sebuah logo dapat dibuktikan dalam banyak bentuk visual, dari yang cukup rumit atau dekoratif hingga penjajaran geometris sederhana dari bentuk dasar yang mengingatkan pada huruf pertama dari nama perusahaan.

f. Titik Penjualan dan Kemasan



Gambar 2.39. Ilustrasi pada Kemasan

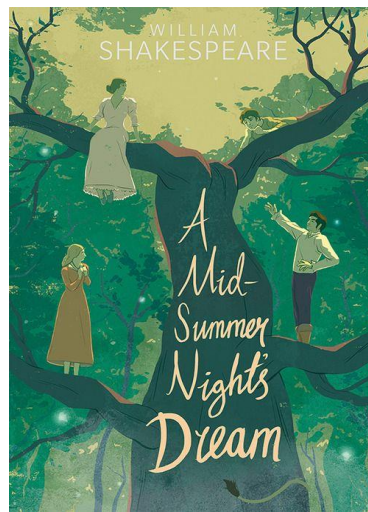
(<https://www.noupe.com/wp-content/uploads/2012/05/Burnt-Sugar.jpg>)

Secara dominan dalam situasi ritel dan promosi, materi ini terutama diberikan untuk identifikasi, peningkatan visual, promosi tambahan, dan informasi yang berkaitan dengan produk atau layanan. Ada bangunan karton besar yang menyertai peralatan untuk dijual di hipermarket, yang secara mencolok menunjukkan lokasi dan kedekatan merek televisi layar datar favorit Anda. Ada perangkat interaktif yang berisik dan terlalu mencolok yang dirancang sebagai konsol bermain untuk memikat anak-anak yang lebih kecil agar meyakinkan orang tua atau wali mereka bahwa merek perangkat digital tertentu harus dimiliki. Contoh-contoh ini mewakili penampang elemen yang menembus seluruh pengiriman *point of sale*.

Pengemasan adalah cabang praktik desain yang diberikan pada penggunaan ilustrasi yang kreatif dan tepat. Memang, Rasa bahasa visual yang melekat pada ilustrator dapat meningkatkan produk yang tampaknya biasa, memberikan kedok kontemporer, dan membuatnya menarik bagi pelanggan yang sesuai dan potensial. Contohnya adalah seluruh pengiriman

yang dikemas memiliki keragaman yang cukup besar dan dapat terwujud dalam berbagai bentuk dan usaha, termasuk corak kendaraan, tas dan barang dagangan, perlengkapan mandi, barang-barang rumah tangga dan peralatan. Produk makanan dan minuman secara khusus menggunakan ilustrasi secara ekstensif.

g. Buku dan Musik



Gambar 2.40. Ilustrasi pada Sampul Buku

(<https://i.pinimg.com/originals/30/a7/89/30a7895608f0f67a08f363aa1614dece.jpg>)

Sampul buku seringkali merupakan aspek yang penting dan menantang untuk pekerjaan ilustrator. Sampul memberikan identitas, seperti keadaan kemasan lainnya, dan berfungsi sebagai tempat penjualan dan pemasaran. Keakraban dan pemahaman tentang isi buku - narasi atau esensi dari apa yang dikatakan - sangat penting untuk memastikan bahwa identitas visual yang sesuai digunakan.

#### h. Ilustrasi dan Desain



Gambar 2.41. Ilustrasi

(<https://blog.tubikstudio.com/wp-content/uploads/2019/12/communication-whirlpool-illustration.png>)

Ilustrator secara konsisten terlibat dengan proses desain. Biasanya ringkasan tersebut mengasumsikan elemen perspektif dengan audiens yang ditentukan dan batasan grafis, seperti kepatuhan pada gaya rumah yang sudah mapan. Secara tradisional, brief mewakili tahap awal di mana tujuan dan keinginan klien dikomunikasikan kepada ilustrator. Komunikasi visual yang efektif bukanlah hasil dari upaya klandestin yang bertujuan untuk membingungkan, melainkan proses imajinasi, analisis, dan pemahaman profesional yang bebas dan terencana dengan sengaja.