

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Desain Komunikasi Visual

2.1.1 Peraturan Desain Grafis

Menurut Timothy Samara dalam bukunya yang berjudul “Design Elements: A Graphic Style Manual”, terdapat 20 peraturan penting dalam merancang desain grafis baik secara teknis maupun pemikiran (Samara, 2007) (hlm. 9). Berikut adalah 20 peraturan desain menurut Samara:

- a) Memiliki ide, pesan, cerita dan naratif yang selaras.
- b) Prioritaskan pesan yang disampaikan, bukan estetika.
- c) Desain harus konsisten baik secara estetika maupun informasi.
- d) Gunakan maksimal 3 *typeface*.
- e) Desain harus memiliki *emphasis* pada satu elemen sebagai titik awal yang dilihat.
- f) Setiap warna yang digunakan harus memiliki alasan yang jelas.
- g) Gunakan elemen grafis seminimal mungkin untuk mencapai tujuan desain.
- h) Gunakan ruang negatif untuk merelaksasi mata audiensi.
- i) Perlakukan tulisan seperti pentingnya gambar.
- j) Perhatikan bahasa yang digunakan pada tulisan agar mudah dipahami.
- k) Desainer harus memprioritaskan desain pada target audiensi, bukan kepuasan dirinya sendiri.
- l) Pisahkan elemen grafis yang tidak berhubungan dan satukan elemen grafis yang saling berhubungan sehingga terciptanya kontras.

- m) Gunakan warna yang gelap dan terang untuk menciptakan kontras.
- n) Setiap keputusan desain harus dilakukan dengan sengaja.
- o) Ukurlah segala hal dengan menggunakan mata.
- p) Jangan andalkan aset visual yang ada, segala karya harus terencana.
- q) Jangan terlalu mengikuti trend desain, buatlah konsep yang sesuai dengan pesan.
- r) Desain harus bersifat dinamis, contohnya jika desainer merancang sebuah buku maka sebaiknya setiap halaman disusun dengan *layout* yang berbeda-beda.
- s) Jangan mengulangi kesalahan desain pada masa lalu.
- t) Hindari *layout* simetris agar desain tidak terlihat statis.

2.1.2 Elemen Desain Grafis

2.1.2.1 Bentuk

Menurut Robin Landa (2013), bentuk adalah elemen 2 dimensi yang dapat terbentuk dari garis dengan ujung yang tertutup, warna, atau tekstur. Segala jenis bentuk pasti memiliki bentuk dasar berupa persegi, segitiga, atau lingkaran (Landa, 2013) (hlm. 20-21).

Samara (2007) membahas bahwa segala bentuk desain grafis dalam medium apapun berfokus pada aksi memanipulasi bentuk. Bentuk mencakup segala elemen visual mulai dari gambar hingga tulisan. Segala bentuk, sederhana maupun kompleks, pasti memiliki arti yang berbeda-beda di mata para target sasaran desain. Contohnya sebuah lingkaran sederhana dapat diartikan menjadi berbagai objek seperti koin, bola, matahari, atau bulan (hlm. 33).

2.1.2.2 Warna

A. Properti Warna

Menurut Patti Mollica (2018), pada dasarnya warna terbagi menjadi 3 properti yaitu *hue*, *value*, dan *saturation* (hlm. 7).



Gambar 2.1. Properti Warna

(<https://blog.plotly.com/post/125942000947/online-dashboards-5-ways-to>, 2021)

1. *Hue*

Hue adalah keluarga utama di mana sebuah warna spesifik berasal. Contohnya warna *magenta* dan *rose* yang sama-sama memiliki *hue* warna merah. *Turquoise* dan *cobalt blue* yang sama-sama memiliki *hue* warna biru (hlm. 7).

2. *Value*

Value adalah tingkat gelap atau terangnya sebuah *hue*. Contohnya jika warna jingga memiliki *value* yang gelap maka warna jingga tersebut akan menjadi warna coklat. Sebaliknya jika warna jingga memiliki *value* yang terang maka warna tersebut akan terlihat mendekati kuning (hlm. 7).

3. Saturation

Saturation adalah tingkat kehidupan dari *hue*. Semakin kecil *saturation* maka warna yang dihasilkan akan semakin mati atau mendekati hitam putih. Semakin tinggi *saturation* maka warna yang dihasilkan akan semakin hidup atau mendekati *hue* yang sebenarnya (hlm. 8).

B. Color Wheel

Mollica menjelaskan bahwa setiap *hue* direpresentasikan melalui *color wheel*. Pada dasarnya, *hue* terbagi menjadi 12 bagian. Bagian-bagian tersebut terdiri dari 3 jenis warna; yakni warna primer, warna sekunder, dan warna tersier (hlm. 5).



Gambar 2.2. Color Wheel

(<https://fromthereztothecity.blogspot.com/2013/07/color-101.html?m=1>, 2013)

1. Warna Primer

Warna primer adalah warna yang tidak bisa diciptakan dari percampuran warna lain. Namun, percampuran dari warna-warna primer dapat menciptakan warna-warna lain. Warna yang termasuk warna primer adalah merah, kuning, dan biru (hlm. 6).

2. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan oleh percampuran 2 warna primer. Pada *color wheel*, warna sekunder dapat ditemukan tepat di tengah warna primer (hlm. 6). Dari itu, warna yang termasuk warna sekunder adalah:

- a) jingga
- b) hijau
- c) ungu

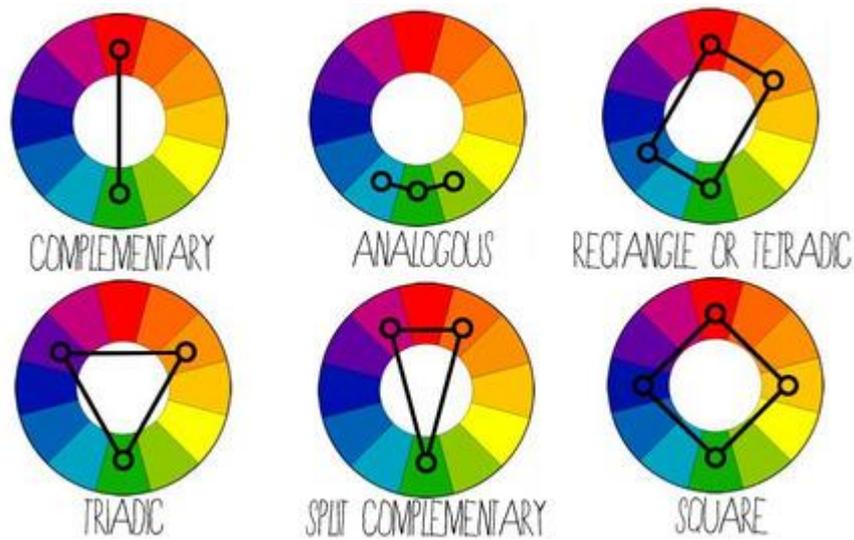
3. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer dan sekunder. Warna tersier dapat ditemukan di tengah warna primer dan warna sekunder pada *color wheel* (hlm. 6). Dari itu, warna-warna yang termasuk warna tersier adalah:

- a. merah ungu
- b. merah jingga
- c. kuning jingga
- d. kuning hijau
- e. biru hijau
- f. biru ungu

C. Color Scheme

Color Scheme adalah kombinasi warna berdasarkan *color wheel* untuk menghasilkan kombinasi warna yang selaras atau masuk akal. *Color Scheme* terbagi menjadi 5 jenis, yaitu *complementary*, *triadic*, *tetradic*, *analogous*, dan *split-complementer* (hlm. 12).



Gambar 2.3. Color Scheme

(<https://oss.adm.ntu.edu.sg/rebe0009/2015/11/06/colour-harmony-research/>, 2015)

1. Complementary

Complementary adalah 2 warna yang berseberangan pada *color wheel*. Contohnya warna biru dengan warna jingga, warna merah dengan warna hijau, dan warna merah ungu dengan warna kuning hijau. Menggunakan *complementary* dapat menciptakan efek warna yang saling kontras (hlm. 12).

2. Triadic

Triadic adalah 3 warna yang terbentuk menggunakan pola segitiga sama sisi pada *color wheel*. Contohnya warna merah, kuning, dan biru yang merupakan warna primer. Contoh lain adalah warna ungu, orans, dan hijau (hlm. 12).

3. *Tetradic*

Tetradic adalah 4 warna yang terbentuk dari pola segi 4 berupa persegi maupun persegi panjang pada *color wheel*. Contohnya adalah warna ungu, orans, kuning, dan biru yang terbentuk menggunakan pola persegi panjang. Contoh lain adalah merah, kuning jingga, hijau, dan biru ungu yang terbentuk menggunakan pola persegi (hlm. 13).

4. *Analogus*

Analogus adalah 3 warna yang berposisi sampingan pada *color wheel*. *Analogus* memiliki 2 jenis, yaitu *tight analogus* dan *loose analogus*. *Tight analogus* adalah gabungan warna yang saling bersampingan pada *color wheel* dengan jarak 1 spasi. *Loose analogus* adalah gabungan warna yang saling bersampingan pada *color wheel* dengan jarak 2 spasi (hlm. 12).

5. *Split-complementary*

Split-complementary adalah 3 warna yang terbentuk dari pola huruf “Y” pada *color wheel*. Contohnya adalah warna merah, kuning hijau, dan hijau biru. Contoh lain adalah hijau, merah ungu, dan merah jingga (hlm. 13).

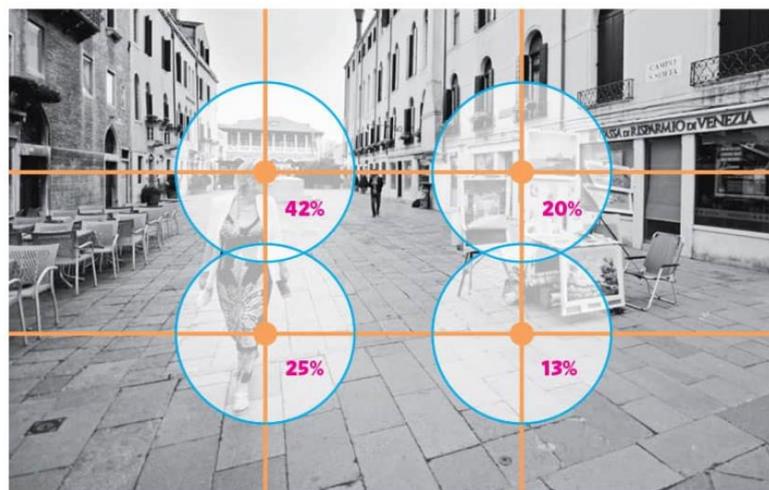
2.1.2.3 Layout

Richard Poulin (2018) membahas mengenai sistem dan prinsip *layout* pada bukunya yang berjudul “Design School: Layout: A Practical Guide for Students and Designers”.

A. *The Rule of Thirds*

Dalam dunia desain grafis, *Rule of Thirds* adalah formula efektif untuk menciptakan dan menyusun komposisi *layout* yang dinamis. Sistem proporsional ini didasarkan oleh teori bahwa mata manusia secara alami tertarik pada titik potongan yang terbentuk pada gambar yang dibagi menjadi 3.

Sistem ini dapat diaplikasikan pada sebuah komposisi dengan cara membagi 3 lebar dan tinggi dari komposisi tersebut sehingga terciptanya *grid* dengan 3 kolom, 3 baris, 9 modul, dan 4 titik fokus. Elemen visual primer pada sebuah komposisi kemudian diposisikan pada 4 titik fokus tersebut untuk menciptakan ketegangan visual, pergerakan, dan aktifitas. Sistem proporsi ini sangat cocok diaplikasikan pada desain grafis, fotografi, dan film (hlm. 34).



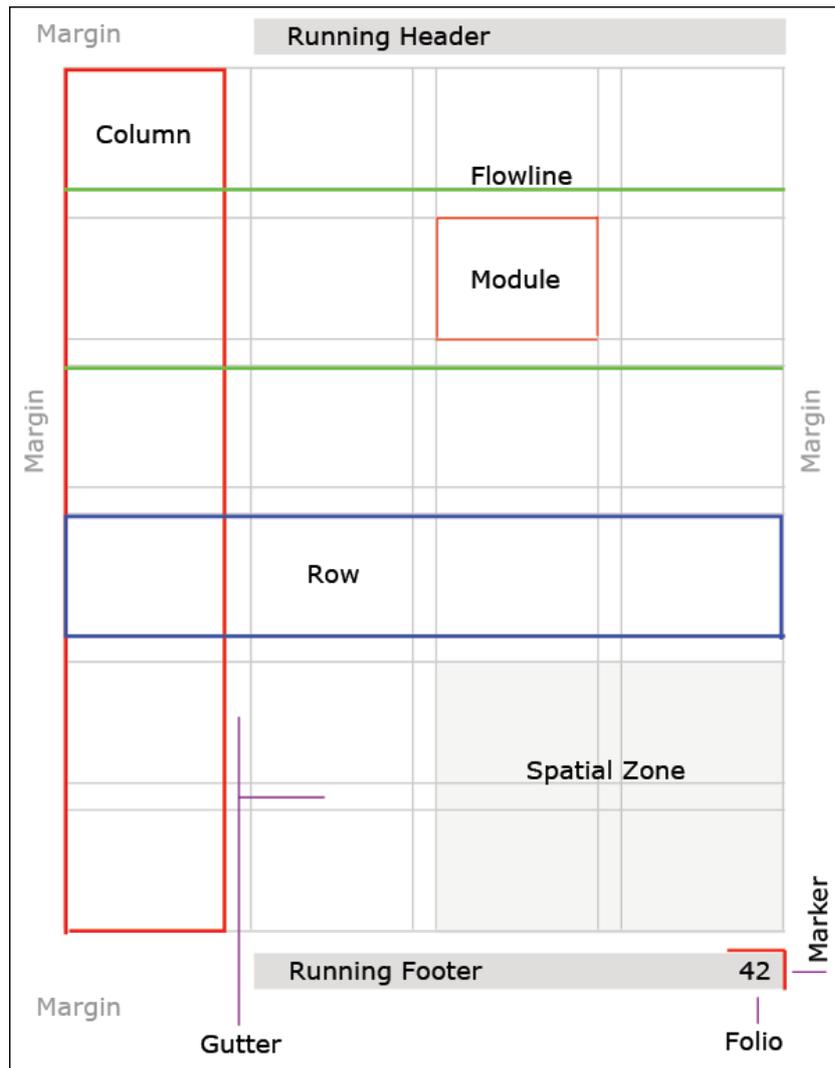
Gambar 2.4. *The Rule of Thirds*

(Poulin, 2018)

B. Grid

1. Anatomi Grid

Pada dasarnya, suatu *grid* memiliki anatomi yang terbentuk dari *margin*, *column*, *module*, *spatial zone*, *flowline*, *marker*, dan *gutter* (Poulin, 2018) (hlm. 45).



Gambar 2.5. Anatomi Grid

(<https://vanseodesign.com/grid-anatomy-3/>, 2012)

a. *Margin*

Margin adalah spasi negatif di ujung atas, bawah, kiri, dan kanan suatu area desain. Fungsi utama dari *margin* adalah untuk memfokuskan audiensi pada konten utama desain. *Margin* juga dapat berfungsi untuk menampilkan informasi pendukung yang bukan termasuk konten utama seperti nomor halaman, *footer* atau *header* (hlm. 50).

b. *Column*

Column atau kolom adalah pembagian vertikal pada *grid* yang terletak di luar *margin*. Jumlah kolom pada suatu *grid* tidak memiliki batasan. Lebar suatu kolom juga dapat memiliki ukuran yang berbeda pada suatu *grid*, tergantung dengan jenis konten yang ingin disampaikan.

Saat membagi kolom pada *grid*, hal yang perlu diperhatikan adalah prioritas dari desain. Untuk merancang desain dengan *readability* dan *legibility* yang tinggi, desainer harus memperhatikan ukuran teks, panjang teks, dan *leading*. Agar nyaman dibaca, jumlah karakter pada suatu baris teks adalah 60 sampai 72 karakter (hlm. 52).

c. *Module*

Module atau modul adalah unit tersendiri pada suatu *grid* yang terpisah oleh *gutter* sehingga membentuk jumlah baris dan kolom. *Modul* biasa digunakan pada jenis *grid* berupa *modular*. Hal ini dicapai dengan membagi kolom menjadi beberapa garis menggunakan beberapa *flowline* (hlm. 54).

d. *Spatial Zone*

Spatial zone adalah gabungan beberapa modul sehingga membentuk spasi yang lebih besar. *Spatial zone* biasa digunakan untuk menampilkan informasi sejenis seperti sekumpulan gambar atau sekumpulan teks (hlm. 54).

e. *Flowline*

Flowline adalah garis horizontal yang disusun secara vertikal pada *grid*. *Flowline* berfungsi untuk membantu pembaca mengidentifikasi pemisahan konten secara vertikal (hlm. 54).

f. *Marker*

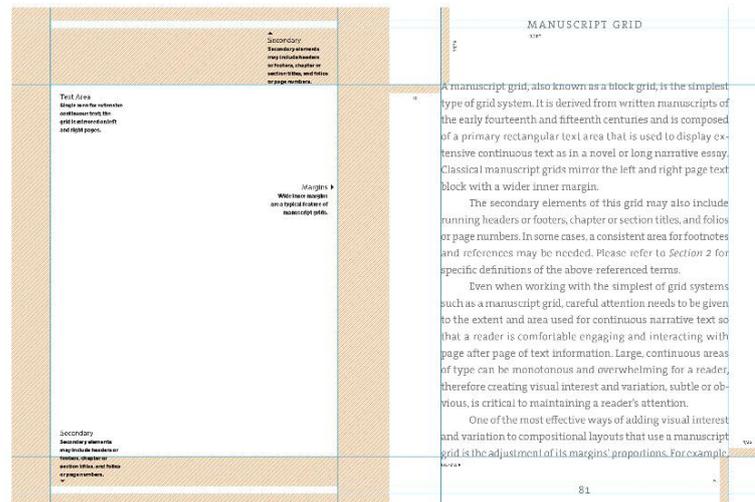
Marker adalah posisi penempatan indikator halaman atau bagian pada keseluruhan desain. *Marker* biasa digunakan untuk penempatan *header* dan *footer* pada suatu area desain. *Marker* berfungsi agar audiensi dapat mengidentifikasi bagian pada suatu desain sehingga tidak tersesat (hlm. 56).

g. *Gutter*

Gutter adalah spasi negatif di antara kolom. *Gutter* berfungsi untuk memisahkan kolom menjadi beberapa bagian dan memberikan spasi negatif agar suatu konten dapat dipisahkan secara horisontal (hlm. 56).

2. Jenis Grid

a. Manuscript Grid

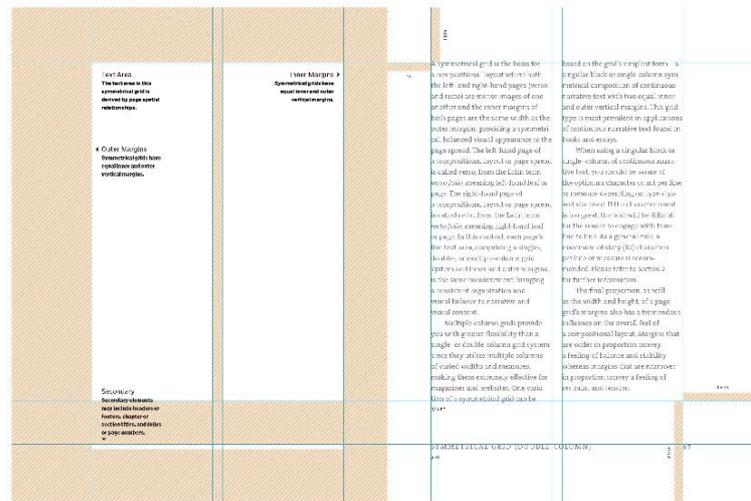


Gambar 2.6. Manuscript Grid

(Poulin, 2018)

Manuscript grid adalah jenis *grid* paling sederhana yang terbentuk dari kotak-kotak. *Grid* ini memiliki elemen sekunder berupa kotak *header* atau *footer*. *Manuscript grid* biasa digunakan untuk menampilkan desain yang berbasis teks panjang seperti novel dan esai (hlm. 78).

b. Symmetrical Grid

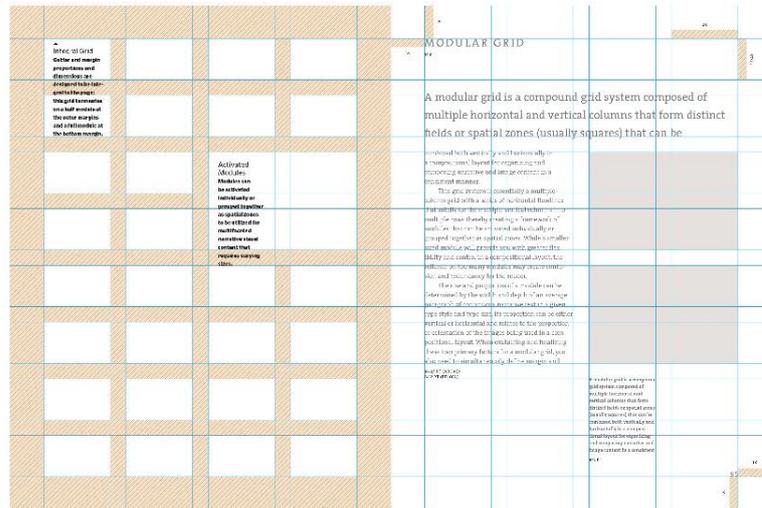


Gambar 2.7. *Symmetrical Grid*

(Poulin, 2018)

Symmetrical grid adalah *grid* dengan *layout* kiri dan kanan yang simetris baik secara ukuran maupun penampilan. *Symmetrical grid* terbagi menjadi *single-column* dan *multiple-column*. *Single-column* biasa digunakan untuk menampilkan karya berupa teks yang panjang sedangkan *double-column* biasa digunakan untuk menampilkan karya editorial (hlm. 83).

c. **Modular Grid**

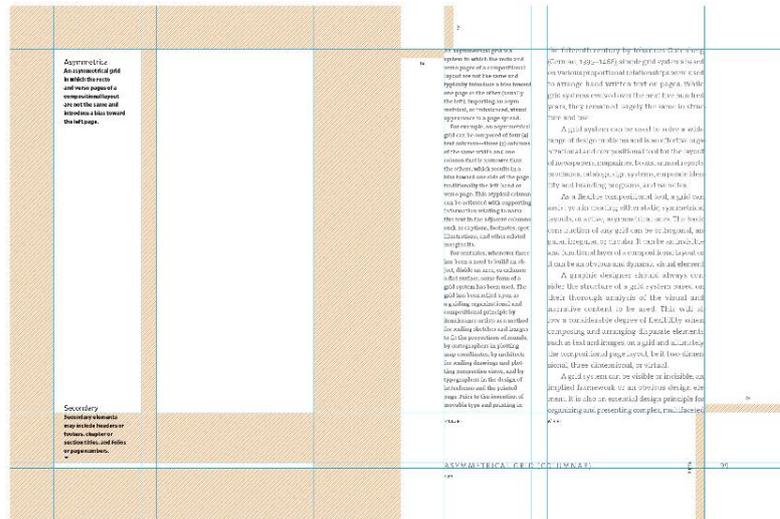


Gambar 2.8. *Modular Grid*

(Poulin, 2018)

Modular grid adalah *grid* yang terbentuk dari berbagai kolom dan baris sehingga terbentuk banyak modul di dalamnya. Modul-modul pada *modular grid* dapat digabung sehingga terbentuknya *spatial zone*. *Modular grid* efektif digunakan untuk konten naratif yang kompleks seperti publikasi, koran, dan *website* (hlm. 92).

d. *Asymmetrical Grid*

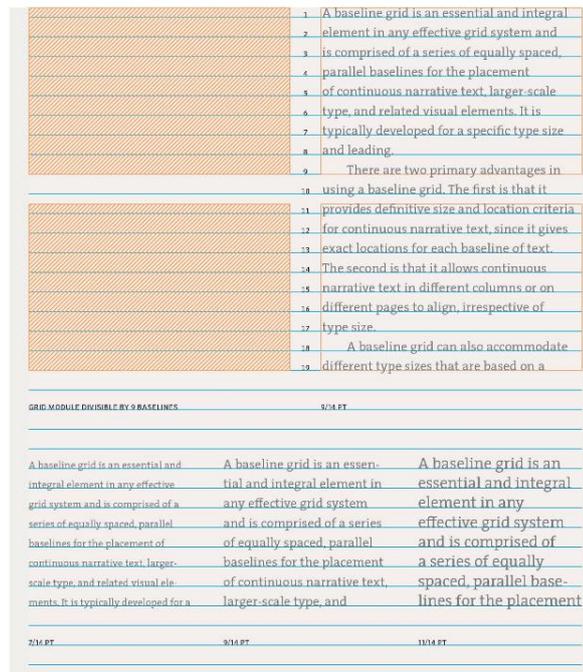


Gambar 2.9. *Asymmetrical Grid*

(Poulin, 2018)

Asymmetrical grid adalah terbalik dari *Symmetrical grid* di mana *layout* kiri dan kanan *grid* tidak seimbang. *Asymmetrical grid* juga biasa digunakan untuk karya editorial seperti majalah namun dapat menampilkan *emphasis* yang lebih kontras (hlm. 97).

e. **Baseline Grid**

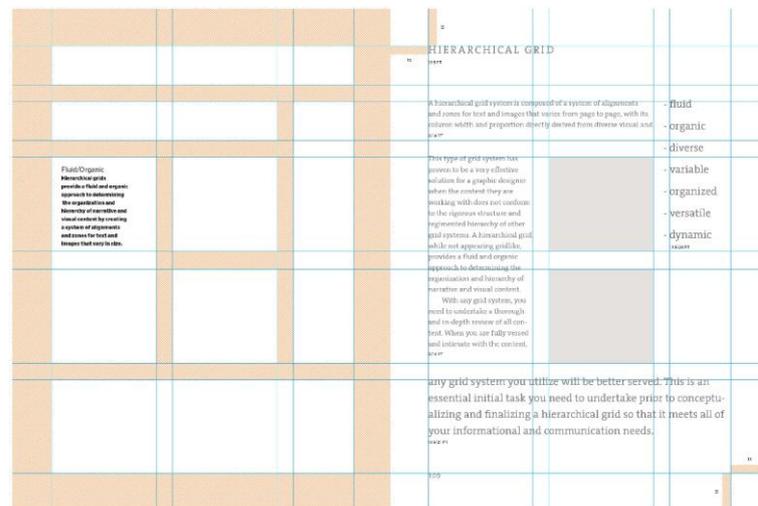


Gambar 2.10. *Baseline Grid*

(Poulin, 2018)

Baseline grid adalah jenis *grid* sederhana yang tersusun dari garis horisontal dengan spasi yang konsisten. Keuntungan menggunakan *baseline grid* adalah menyediakan ukuran dan lokasi tetap untuk teks secara terus menerus. *Baseline grid* juga dapat digunakan untuk mengaplikasi teks dengan ukuran yang berbeda-beda. Contohnya *baseline grid* yang memiliki spasi 12 *point* dapat digunakan untuk penempatan teks yang berukuran 12, 24, 36, 48, 60, dan 72 *point* (hlm. 102).

f. Hierarchical Grid

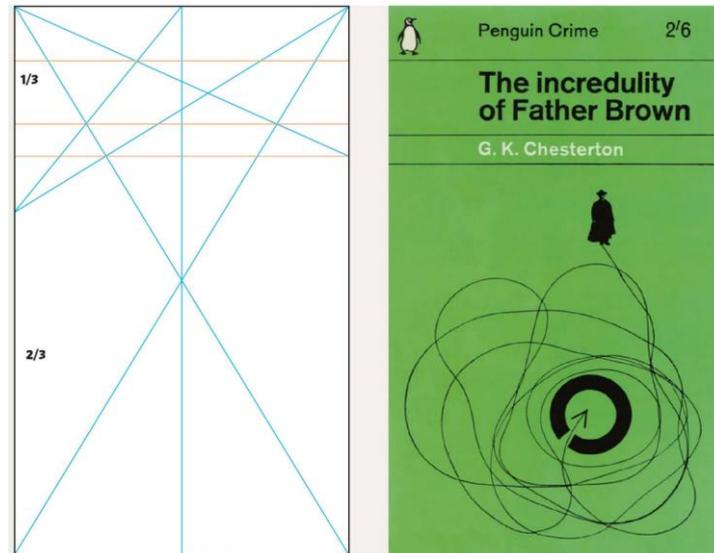


Gambar 2.11. Hierarchical Grid

(Poulin, 2018)

Hierarchical grid adalah jenis *grid* dengan tingkat fleksibilitas tertinggi diantara jenis *grid* lainnya. Jenis *grid* ini terdiri dari penyusunan yang berbeda-beda pada setiap bagian desain dan efektif digunakan untuk keperluan desain grafis secara eksperimental (hlm. 106).

g. Marber Grid

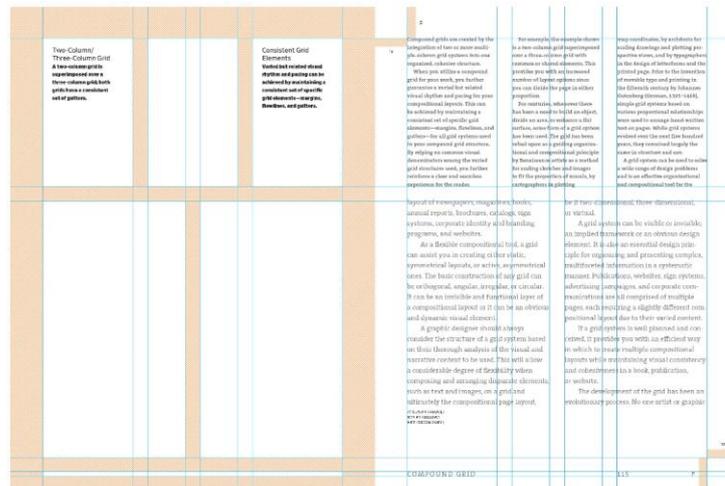


Gambar 2.12. *Marber Grid*

(Poulin, 2018)

Marber grid adalah jenis *grid* dengan struktur tetap yang terstruktur menggunakan *golden ratio*. Jenis *grid* ini banyak digunakan untuk sampul buku dan efektif memisahkan teks judul, teks pendukung, dan gambar pada sampul sehingga menarik perhatian audiensi untuk membaca buku tersebut (hlm. 111).

h. Compound Grid



Gambar 2.13. Compound Grid

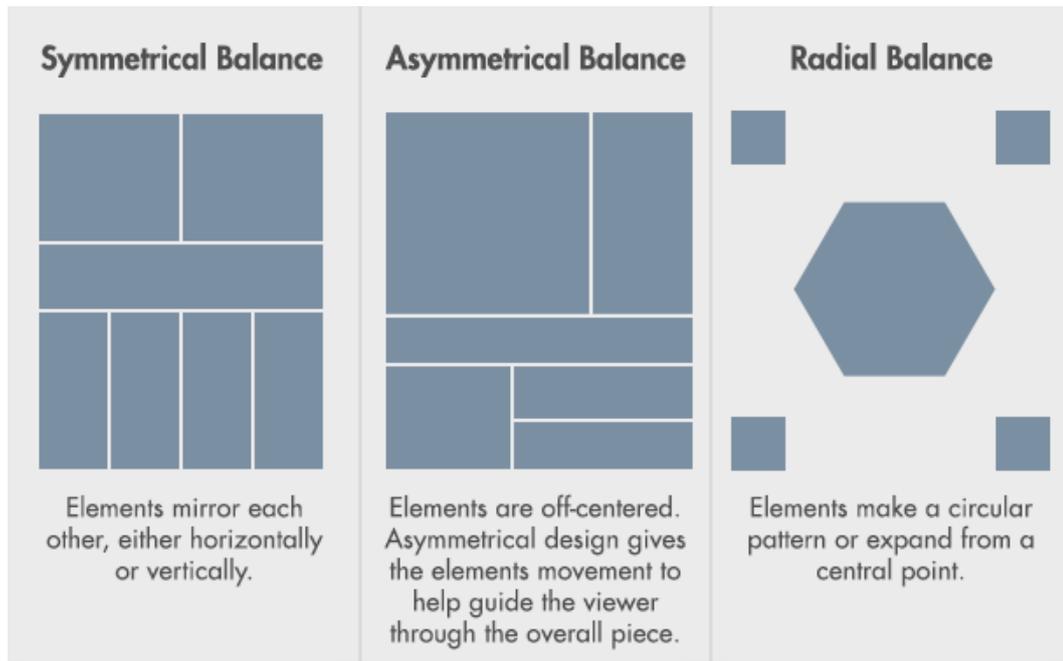
(Poulin, 2018)

Compound grid adalah grid yang terbentuk dari gabungan 2 atau lebih *multiple-column grid*. Saat menggunakan *compound grid*, sebaiknya *margin*, *flowline*, dan *gutter* memiliki ukuran yang sama (hlm. 112).

C. Prinsip Komposisi

1. Balance

Balance atau keseimbangan adalah komposisi desain grafis yang disusun secara harmonis sehingga enak dilihat secara visual. Untuk mengaplikasikan prinsip keseimbangan, seluruh elemen grafis harus disusun secara stabil, harmonis, dan seimbang. Keseimbangan visual terbagi menjadi 3 jenis, yaitu *symmetry balance*, *asymmetry balance* dan *radial balance* (hlm. 120).



Gambar 2.14. 3 Jenis Komposisi Keseimbangan

(<https://learningsolutionsmag.com/articles/2093/six-tips-to-make-your-visual-design-support-your-content>, 2020)

a. *Symmetry balance*

Symmetry balance adalah jenis keseimbangan di mana komposisi yang disusun saling mencerminkan satu sama lain. Jenis keseimbangan ini biasa digunakan pada dunia arsitektur karena memberikan kesan yang terfokus pada satu arah (hlm. 120).

b. *Asymmetry balance*

Asymmetry balance adalah jenis keseimbangan di mana komposisi yang disusun bersifat acak namun tetap memberikan kesan harmonis. Jenis keseimbangan ini biasa tercapai secara tidak terencana. Namun, untuk mencapai keseimbangan, desainer harus menganalisa setiap elemen visual yang digunakan dalam komposisi (hlm. 123).

c. *Radial balance*

Radial balance adalah jenis keseimbangan di mana elemen-elemen visual melingkari suatu titik pusat. Jenis keseimbangan ini memberikan titik fokus yang kuat karena memusatkan perhatian audiensi ke tengah komposisi (hlm. 123).

2. *Movement*

Movement atau pergerakan adalah komposisi desain grafis yang menggerakkan perhatian audiensi secara urut sehingga konten dapat dicerna secara maksimal. Teknik yang biasa digunakan untuk menggerakkan perhatian audiensi adalah repetisi elemen grafis. Dengan adanya repetisi garis, bentuk, ruang, dan warna maka sebuah urutan visual bisa mengarahkan perhatian target audiensi. Repetisi elemen visual tersebut boleh bersifat teratur, tidak teratur, berpola, atau berlebihan (hlm. 125).

3. *Contrast*

Contrast atau kontras adalah komposisi desain grafis di mana satu atau beberapa elemen grafis terlihat jelas berbeda sehingga memikat perhatian lebih. Contoh kontras pada elemen grafis warna adalah hitam dan putih. Kedua warna bersifat saling berlawanan sehingga perbedaan kedua elemen tersebut mudah diidentifikasi. Beberapa jenis kontras berdasarkan elemen grafis adalah kontras warna, skala, isolasi, tekstur, bentuk, penempatan, pergerakan, dan ketebalan (hlm. 142-143).

a. Warna

Dua warna yang berbeda akan jelas terlihat oleh mata. Kontras warna dapat dicapai melalui perbedaan *hue*, *saturation*, maupun *value*; tergantung dari tingkat kontras yang ingin dicapai. Dua warna dengan *color scheme complementary* akan terlihat sangat kontras (hlm. 142).

b. Skala

Perbedaan skala suatu bentuk atau gambar dapat jelas terlihat oleh mata. Semakin jauh perbedaan ukuran kedua elemen grafis maka semakin kuat efek kontras terlihat (hlm. 142).

c. Isolasi

Kontras isolasi adalah fenomena di mana sebuah elemen grafis memiliki perbedaan yang signifikan di tengah elemen grafis lainnya. Jika dijadikan perumpamaan, contohnya seorang anak yang tidak memiliki hidung yang mancung seperti seluruh keluarganya (hlm. 142).

d. Tekstur

Suatu tekstur biasa bersifat *continuous* atau berkelanjutan tanpa ujung. Namun dengan adanya garis pemisah di mana tekstur terlihat tidak berkelanjutan maka akan terlihat garis pemisah pada tekstur (hlm. 142).

e. Bentuk

Secara sederhana, lingkaran dan kotak sudah pasti memiliki bentuk yang berbeda. Karakteristik lingkaran yang tidak memiliki sudut sangat mudah diidentifikasi oleh pengamat. Dari itu, perbedaan kedua elemen grafis akan sangat jelas terlihat (hlm. 143).

f. Penempatan

Kontras penempatan adalah fenomena di mana perbedaan jarak antara beberapa elemen grafis dapat terlihat. Contohnya terdapat 4 kotak yang ditandai A, B, dan C. Jarak antara kotak A dan B adalah 3 cm, sedangkan jarak antara kotak B dan C adalah 6 cm. Secara visual, jarak antara kotak B dan C jelas lebih jauh jika dibandingkan dengan jarak kotak A dan B (hlm. 143).

g. Pergerakan

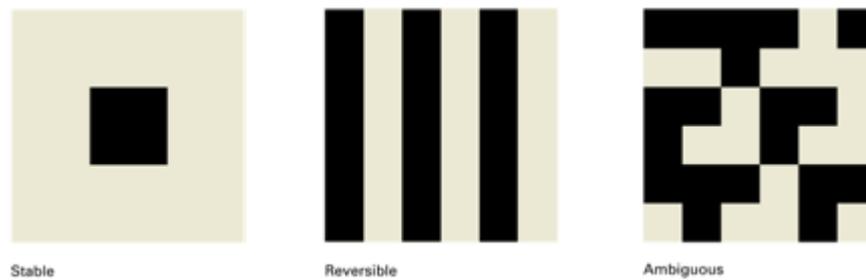
Elemen grafis dapat membentuk ilusi yang terlihat bergerak ke suatu arah. Dengan adanya ilusi yang bersifat berlawanan arah, maka perbedaan lawan arah tersebut dapat diidentifikasi. Hal inilah yang dimaksud dari kontras pergerakan (hlm. 143).

h. Ketebalan

Kontras ketebalan adalah fenomena saat 2 atau beberapa garis memiliki perbedaan ketebalan yang berbeda-beda. Pengamat harus mengidentifikasi elemen desain tersebut sebagai elemen desain yang sejenis namun memiliki ketebalan yang berbeda (hlm. 143).

4. *Figure-Ground*

Figure-ground adalah hubungan antara latar depan dan latar belakang dari suatu komposisi desain. *Figure* atau spasi positif adalah elemen desain yang seharusnya diperhatikan oleh audiensi. *Ground* atau spasi negatif adalah latar belakang dari suatu komposisi desain. Hubungan *figure-ground* yang baik adalah saat *figure* terlihat memiliki efek di depan *ground* secara jelas pada suatu komposisi desain. Terdapat 3 jenis *figure-ground*, yaitu *simple*, *reversal*, dan *ambiguous* (hlm. 145).



Gambar 2.15. 3 Jenis *Figure-Ground*

(<http://nwsa-2dart.blogspot.com/2017/11/reference-figure-ground-relationship.html>, 2017)

a. *Simple*

Simple figure-ground adalah jenis *figure-ground* sederhana di mana *figure* jelas diidentifikasi sebagai ruang positif dan *ground* jelas teridentifikasi sebagai ruang negatif. *Figure* pada jenis *figure-ground* ini biasa memiliki efek maju ke depan sehingga lebih mudah untuk diperhatikan (hlm. 145).

b. *Reversal*

Reversal figure-ground adalah jenis *figure-ground* di mana *figure* dan *ground* memiliki peran yang saling terbalik. *Figure-ground* jenis ini biasa memiliki efek bolong di mana *ground* lebih memikat perhatian karena membentuk suatu objek yang dapat diidentifikasi. *Figure* pada jenis *figure-ground* ini bersifat sebagai latar belakang meskipun posisinya jelas terlihat di depan (hlm. 147).

c. *Ambiguous*

Ambiguous figure-ground adalah jenis *figure-ground* di mana spasi positif dan spasi negatif susah untuk diidentifikasi. Fenomena ini biasa terjadi saat kedua elemen sama-sama membentuk suatu objek yang dapat diidentifikasi oleh mata audiensi (hlm. 147).

2.1.2.4 Typeface

A. Jenis Typeface

Menurut Landa (2013), *typeface* pada dasarnya terbagi menjadi 3 jenis, yaitu *serif*, *sans-serif*, dan *script* (hlm. 47).

1. Serif

Serif adalah jenis *typeface* yang memiliki kait pada ujung garis vertikal atau horisontal utama. Jenis *typeface* ini bersifat tradisional namun memiliki tingkat *readability* yang tinggi (hlm. 47).

2. Sans-serif

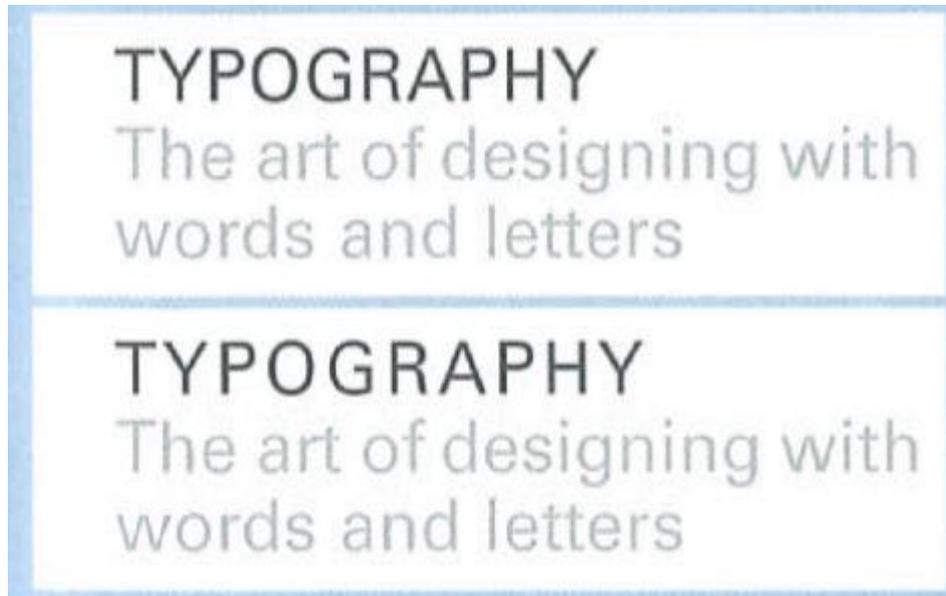
Sans-serif adalah jenis *typeface* yang tidak memiliki kait seperti *serif* dan bersifat minimalis. Jenis *typeface* ini bersifat modern karena menggunakan lengkungan yang harmonis sehingga nyaman dilihat (hlm. 47).

3. Script

Script adalah jenis *typeface* yang mirip dengan tulisan tangan. Jenis *typeface* ini biasa bersifat miring dan saling menyambung. *Script* dapat meniru tulisan tangan yang dihasilkan menggunakan pena, pensil, atau kuas (hlm. 47).

B. Pengukuran *Typeface*

1. *Kerning & Letterspacing*



Gambar 2.16. Hubungan Ukuran Teks & Huruf Besar Dengan *Kerning*

(Samara, 2007)

Menurut Gavin & Ambrose (2006), *Kerning* adalah pengurangan jarak antar huruf sedangkan *letterspacing* adalah penambahan jarak antar huruf (hlm. 116). Timothy Samara (2007), menyatakan bahwa sebuah kata yang terdiri dari huruf besar harus diberikan *letterspacing* yang lebih lebar agar mudah dibaca. Tinggi huruf yang sama akan memberikan ilusi teks yang terlalu lengket (hlm. 120).

2. *Leading*



99designs is a large,
global community
that brings together
lots of different people.

Gambar 2.17. *Leading*

(<https://99designs.com/blog/tips/6-tips-line-spacing-typography/>, 2014)

Leading adalah jarak spasi antara setiap baris teks. Saat menentukan ukuran *leading*, desainer harus memberikan sedikit cela agar pembaca dapat membaca konten dengan nyaman (hlm. 124).

2.1.2.5. Suara

Menurut Crook & Beare (2015), selain visual, suara juga berperan penting dalam *motion graphic* karena merupakan unsur aural. Suara pada *motion graphic* dapat berupa ucapan, musik, atau efek suara. Efek suara dapat menggambarkan fenomena dunia nyata yang direkam atau hasil sintesis pada komputer. Atribut dari suara adalah amplitudo, nada, dan durasi. Atribut ini dapat divariasikan sebebas-bebasnya untuk menekankan setiap adegan pada *motion graphic* (hlm. 79).

2.1.3 Motion Graphic

2.1.3.1. Definisi Motion Graphic

Menurut Crook & Beare (2015), *motion graphic* adalah desain grafis yang bergerak dengan perubahan posisi, rotasi, dan skala pada gambar, video atau teks dari waktu ke waktu yang disertai dengan *soundtrack* (Crook & Beare, 2015) (hlm. 14).

2.1.3.2. Prinsip Motion Graphic

Johnston & Thomas (1981), selaku animator Disney mencetuskan 12 prinsip animasi pada bukunya yang berjudul “Disney Animation: The Illusion of Life”. Prinsip tersebut adalah *solid drawing, appeal, squash & stretch, timing, staging, secondary action, exaggeration, follow through & overlapping action, straight ahead & pose to pose, arcs, dan slow in & slow out* (Freeman, 2015) (hlm. 15).

A. Solid Drawing

Seluruh objek maupun karakter dalam animasi harus memiliki proporsi yang konsisten. Contohnya adalah jika terdapat adegan suatu karakter yang memutar, maka proporsi ukuran badannya harus sama sebelum dia memutar.

B. Appeal

Setiap karakter harus memiliki koneksi emosional yang jelas. Contohnya jika ada karakter antagonis, maka karakter tersebut harus diberikan atribut, pose tubuh, serta cara berkomunikasi yang jelas menandakan dia adalah seorang antagonis.

C. Squash & Stretch

Setiap objek dapat mengalami deformasi bentuk sesuai dengan kekuatan fisik sekitarnya. Contohnya jika ada bola yang jatuh ke lantai dan memantul, maka bola tersebut akan mengalami gepeng saat terbentur lantai.

D. *Timing*

Timing adalah durasi umum dari setiap adegan yang terjadi yang menentukan banyaknya gambar yang diperlukan untuk menciptakan sebuah adegan. Contohnya jika ada karakter yang ngantuk maka animator memerlukan gambar atau *frame* yang lebih banyak karena pergerakan karakter yang lambat.

E. *Staging*

Presentasi setiap karakter harus memiliki aksi yang mudah dimengerti audiensi. Contohnya adalah seorang pria yang melambaikan tangannya di depan temannya yang menandakan bahwa pria tersebut jelas ingin mendapatkan perhatian dari temannya.

F. *Secondary Action*

Setiap aksi atau pergerakan primer tentunya memiliki pergerakan sekunder. Contohnya saat seorang wanita sedang berjalan maka rambutnya juga akan bergerak karena angin atau tekanan fisika.

G. *Exaggeration*

Sebuah gerakan akan terlihat lebih jelas saat dilebih-lebihkan. Contohnya jika sebuah bola sedang memantul di lantai maka akan terjadi deformasi (*squash & stretch*), deformasi bola menjadi gepeng tersebut sebaiknya dilebih-lebihkan agar adegan pantulan terlihat lebih jelas.

H. *Follow Through & Overlapping Action*

Setiap aksi atau gerakan dapat memicu gerakan lain yang diakibatkan gerakan tersebut. Contohnya jika seorang wanita berhenti berjalan, maka roknya akan terdorong ke depan sebelum akhirnya berhenti secara stabil.

I. Straight Ahead & Pose to Pose

Praktik animasi adalah tentang menggerakkan sebuah posisi utama ke posisi utama berikutnya. Dari itu, proses pembuatan sebuah animasi harus diawali oleh gambaran posisi-posisi utama lalu diikuti oleh gambaran di antara posisi-posisi utama tersebut. Contohnya jika seorang animator ingin membuat adegan bola yang memantul di lantai, maka animator tersebut harus menggambarkan posisi utama bola di atas, bola di bawah sebelum terkena lantai, bola gepeng saat terkena lantai, lalu bola di atas setelah memantul. Setelah itu, barulah animator menggambar *frame* atau gambar di tengah setiap gambar tersebut.

J. Arcs

Beberapa pergerakan memiliki jalur yang melengkung. Seperti seorang pelempar bola yang jalur gerakan tangannya membentuk lingkaran.

K. Anticipation

Sebelum sebuah karakter melakukan aksi utama, ada aksi yang menandakan persiapan karakter tersebut akan melakukan aksi utama. Contohnya jika ada adegan pria yang melempar bola, maka sebelum melempar bola pria tersebut akan mencondongkan badan dan tangannya ke belakang untuk menandakan bahwa pria tersebut akan melempar bola.

L. Slow In & Slow Out

Setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan sesuai dengan kondisi kekuatan fisika. Contohnya jika sebuah bola sedang berhenti bergulir, maka gerakan bola tersebut akan mengalami perlambatan hingga berhenti.

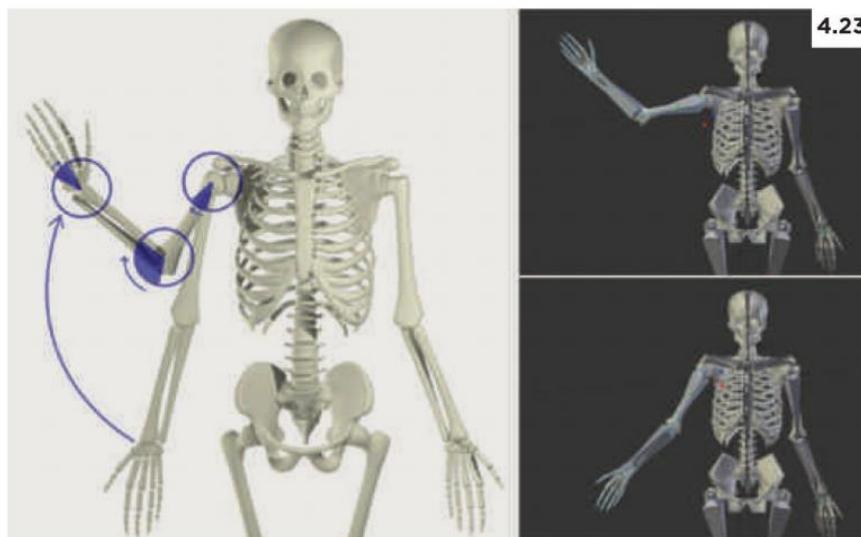
2.1.3.3. *Rigging*

Menurut Crook & Beare (2015), pergerakan karakter dapat dicapai melalui pemberian sistem tulang agar setiap bagian tubuh memiliki arah dan persendian pergerakan yang teratur seperti yang digunakan pada kerangka boneka (hlm. 126).

Freeman (2015), menjelaskan artikulasi bagian tubuh dapat terbagi menjadi *Forward Kinematics* dan *Inverse Kinematics* (hlm. 202).

A. *Forward Kinematics*

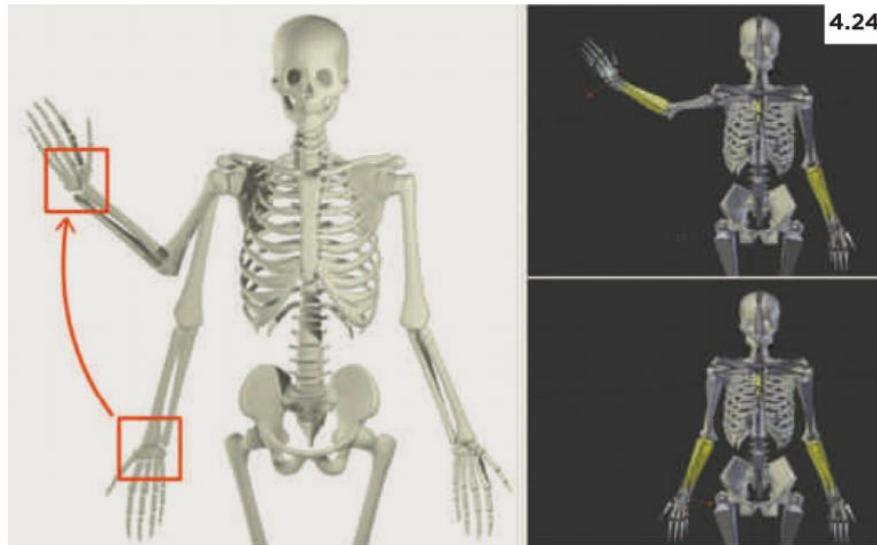
Forward Kinematics adalah teknik *rigging* dengan sistem tulang dan persendian yang pergerakannya diatur secara individu. Artinya animator harus merotasikan setiap pergerakan pada persendian secara manual atau satu per satu (hlm. 202-203).



Gambar 2.18. *Forward Kinematics*

B. *Inverse Kinematics*

Inverse Kinematics adalah teknik *rigging* dengan tulang dan persendian yang memiliki sistem sambungan dalam bentuk mata rantai yang terhubung. Artinya animator dapat menggerakkan persendian secara otomatis dengan cara hanya menggerakkan ujung dari persendian (hlm. 202-203).



Gambar 2.19. *Inverse Kinematics*

2.2. *Startup*

Eric Ries, seorang penasehat usaha, membahas mengenai fundamental *Startup* pada bukunya yang berjudul “*The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*”.

2.2.1. Prinsip *Lean Startup*

Ries (2011) (hlm. 8-9) pada bukunya juga menjabarkan 5 prinsip yang harus dipegang oleh setiap *entrepreneur*:

- a. Menyadari bahwa *entrepreneur* ada di mana-mana. *Startup* tidak harus dimulai dari diri sendiri atau tim yang kecil. *Startup* dapat dimulai dan dapat menjadi bagian dari perusahaan dengan ukuran dan sektor apapun.
- b. *Entrepreneurship* membahas pengolahan suatu produk sedangkan *Startup* adalah sebuah institusi. *Startup* tidak hanya tentang produk atau jasa yang ingin dijual. Karena bersifat tidak menentu, suatu *Startup* harus dikelola dengan cara yang khusus agar dapat bertahan.

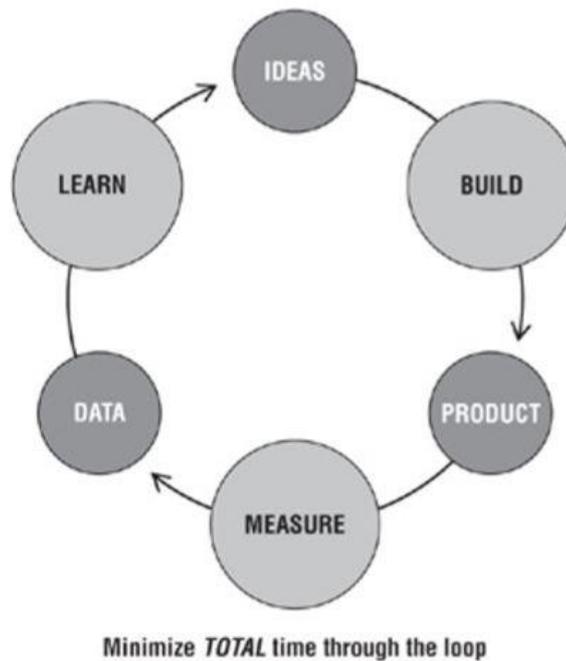
- c. Sebuah *Startup* harus dibangun atas visi yang divalidasi. *Startup* tidak hanya tentang membuat produk, menghasilkan uang, atau melayani konsumen. *Startup* hadir untuk mempelajari cara membangun bisnis yang bertahan. Pembelajaran tersebut dapat divalidasi dengan sering melakukan eksperimen untuk menguji setiap elemen pada visi *Startup*.
- d. Fundamental suatu *Startup* adalah mengubah suatu ide menjadi produk, mengukur respon konsumen, dan menentukan pivot *Startup* dari respon konsumen. Semua *Startup* yang sukses seharusnya melakukan pengulangan dari ketiga proses tersebut.

Untuk meningkatkan hasil kewirausahaan dan menjaga tanggung jawab para inovator, kita harus berfokus pada beberapa hal. Kita harus mengetahui bagaimana cara mengukur progress inovasi, bagaimana cara menjabarkan tahapan proses, dan mengetahui cara memprioritaskan pekerjaan yang penting. Hal ini memerlukan jenis akuntansi khusus yang dirancang untuk *Startup* tertentu.

2.2.2. Metodologi *Lean Startup*

Setelah menjadi penasehat berbagai jenis usaha, Ries (2011) menyimpulkan suatu metodologi *Startup* yang bernama “*Lean Startup Methodology*”. Metodologi tersebut terbagi menjadi pengulangan 3 tahap, yakni: *Build, Measure, Learn* (Ries, 2011) (hlm. 75).

BUILD-MEASURE-LEARN FEEDBACK LOOP



Gambar 2.20. *Build-Measure-Learn Feedback Loop*

(Ries, 2011)

2.2.2.1. *Build*

Tahap ini merupakan tahap membangun suatu produk atas dasar sebuah visi yang merupakan asumsi. Karena kondisi sebuah *Startup* tidak boleh didasari oleh prinsip usaha tradisional maka sebuah *Startup* harus menguji validasi visi dan produk yang ditawarkan secepatnya. Pengujian tersebut diawali dari perancangan pivot usaha serta menyelesaikan sebuah prototype atau produk yang dapat diuji langsung.

2.2.2.2. *Measure*

Tahap selanjutnya adalah mengukur keefektifan dari prototype yang diuji. Entrepreneur harus mengetahui seberapa efektif produk yang ditawarkan kepada target konsumen dari uji coba tersebut. Uji coba tersebut harus dilakukan secara berulang-ulang pada berbagai konsumen utama. Uji validasi harus mencakup

keseluruhan respon konsumen dari titik bertemu hingga titik terpisah sebuah produk atau jasa. Dari sana, entrepreneur dapat mengetahui kelemahan-kelemahan produk atau jasa yang ditawarkan secara terperinci. Entrepreneur juga dapat membandingkan beberapa prototype yang telah dibuat untuk mengukur perbedaan respon konsumen.

2.2.2.3. *Learn*

Pada tahap ini, entrepreneur menentukan apakah pivot yang telah dirancang memiliki kelemahan. Jika tidak, maka pivot usaha tidak perlu diubah. Jika iya, maka entrepreneur harus mengubah pivot atau unsur dari visi dan strategi yang dirancang berdasarkan data yang telah diukur. Tahap ini dilanjutkan kembali ke tahap “*Build*” untuk membentuk pivot yang baru hingga terbentuknya pivot usaha yang bertahan. Dari sanalah sebuah model *Startup* yang bertahan terbentuk.