



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Komunikasi Visual

Tinarbuko (2009) menjelaskan bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari tentang konsep komunikasi yang dipadukan bersama daya kreativitas, dan diaplikasikan kedalam media visual dengan mengolah elemen desain berupa ilustrasi, tipografi, *layout*, komposisi, dan warna. Tujuan dari desain komunikasi visual, yaitu untuk menyampaikan pesan secara visual, audio, atau audio visual kepada audiens (hlm. 23).

2.1.1. Elemen Grafis

Samara (2011) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Designer's Essential Reference* menjelaskan bahwa elemen grafis adalah dasar dari sebuah desain.

Elemen grafis terdiri dari 4 macam, yaitu (hlm. 16):

a. Titik

Titik merupakan fondasi mendasar dari sebuah bentuk visual

b. Garis

Garis merupakan kumpulan dari titik yang bergerak. Fungsi garis, yaitu menunjukkan arah, memisahkan elemen, dan masih banyak lagi.

c. Bentuk

Bentuk adalah sekumpulan garis yang terhubung sehingga memiliki diameter, lebar, dan panjang.

d. Tekstur

Tekstur merupakan visualisasi permukaan sebuah objek yang tidak beraturan dan dapat diraba.

2.1.2. Prinsip Desain

Menurut KBBI, prinsip adalah kebenaran yang menjadi pokok dasar berpikir, bertindak, dan sebagainya. Sanyoto (2009) menjelaskan bahwa prinsip desain adalah metode penyusunan unsur-unsur desain agar menghasilkan sebuah desain yang baik. Sanyoto (2009) membagi prinsip desain menjadi keseimbangan, kesatuan, penekanan, irama, proporsi, kontras, kesederhanaan, dan kejelasan.

1. Keseimbangan

Merupakan prinsip yang mengatur komposisi unsur desain agar terlihat sama. Tujuan prinsip keseimbangan, yaitu agar karya desain enak dipandang, tidak menggelisahkan, dan tidak berat sebelah (hlm. 237).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

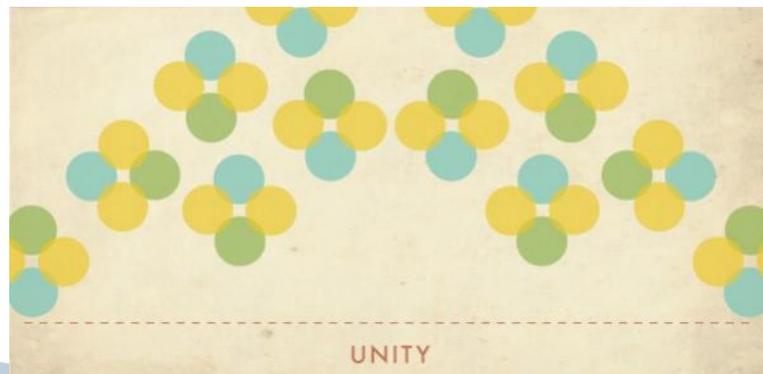


Gambar 2.1. Prinsip Keseimbangan

(<https://medium.com/@chadengle/the-lost-principles-of-design-ded9311b1266>)

2. Kesatuan

Merupakan keselarasan hubungan antara unsur desain yang disusun. Tujuan dari unsur kesatuan, yaitu agar unsur-unsur desain tidak terpisah-pisah dan enak dipandang (hlm. 213).



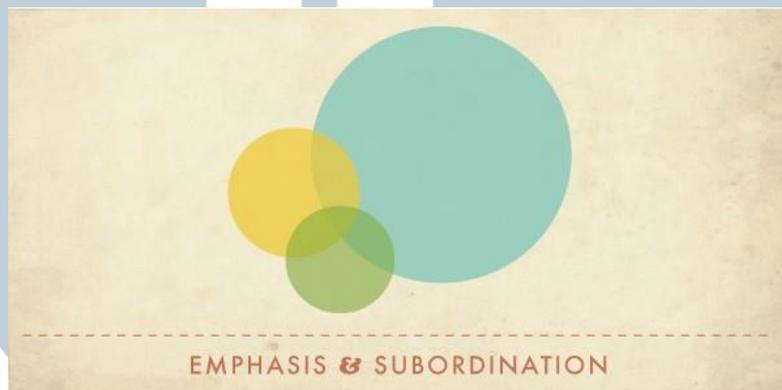
Gambar 2.2. Prinsip Kesatuan

(<https://medium.com/@chadengle/the-lost-principles-of-design-ded9311b1266>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Penekanan

Merupakan unsur utama dalam desain yang dibuat dominan dari unsur lain. Tujuan dari unsur penekanan, yaitu agar dapat menarik perhatian pembaca kepada inti dari sebuah desain (Sanyoto, 2009).



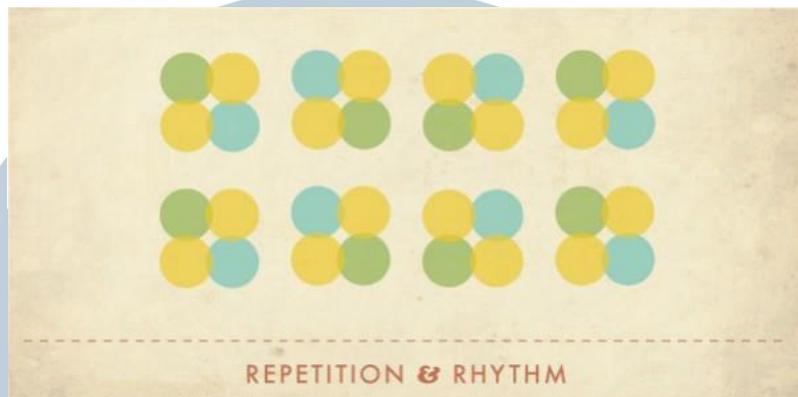
Gambar 2.3. Prinsip Penekanan

(<https://medium.com/@chadengle/the-lost-principles-of-design-ded9311b1266>)

4. Irama

Merupakan pengulangan unsur desain agar enak dipandang. Dalam desain grafis, irama dapat membentuk sebuah motif (Sanyoto, 2009).



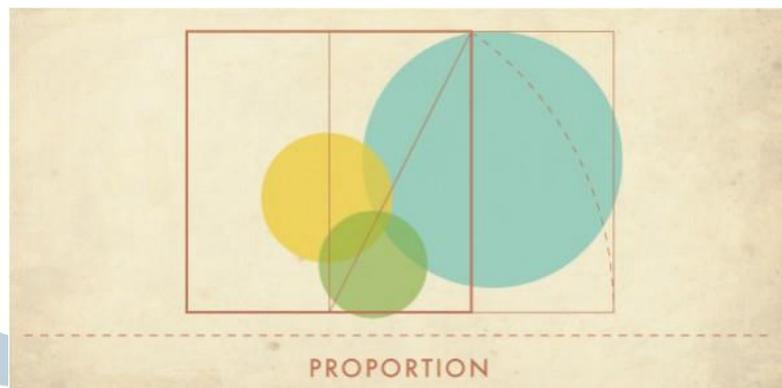


Gambar 2.4. Prinsip Irama

(<https://medium.com/@chadengle/the-lost-principles-of-design-ded9311b1266>)

5. Proporsi

Merupakan perbandingan ukuran antar unsur-unsur desain. Prinsip ini berfungsi agar sebuah desain tidak terlihat aneh dan enak dipandang (Sanyoto, 2009).



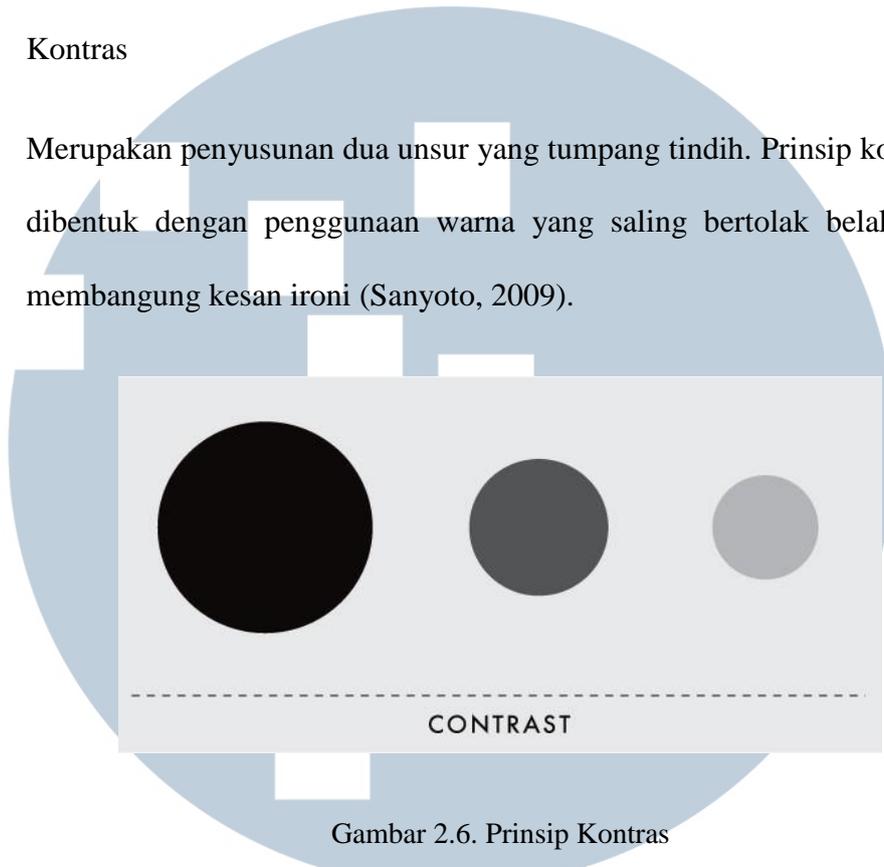
Gambar 2.5. Prinsip Proporsi

(<https://medium.com/@chadengle/the-lost-principles-of-design-ded9311b1266>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6. Kontras

Merupakan penyusunan dua unsur yang tumpang tindih. Prinsip kontras dapat dibentuk dengan penggunaan warna yang saling bertolak belakang untuk membangun kesan ironi (Sanyoto, 2009).



Gambar 2.6. Prinsip Kontras

(<https://medium.com/@chadengle/the-lost-principles-of-design-ded9311b1266>)

7. Kesederhanaan

Merupakan prinsip yang digunakan agar sebuah desain lebih efektif dalam penyampaian pesan. Sederhana sendiri memiliki arti apabila ditambah menjadi berlebihan, namun apabila dikurangi menjadi hilang (hlm. 263).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.7. Prinsip Kesederhanaan
(<https://254-online.com/simplicity-principle-design/>)

8. Kejelasan

Memiliki arti mudah dipahami dan memiliki satu arti. Prinsip kejelasan digunakan dalam desain karena desain dituju untuk khalayak banyak sehingga pesan yang ingin disampaikan jelas (hlm. 263).



FedEx®

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 2.8. Prinsip Kejelasan
(<https://dailypost.wordpress.com/2015/03/25/the-principles-of-design-clarity/>)

2.1.3. Tipografi

Menurut Samara (2011) pemilihan jenis huruf bergantung pada fungsi teks: untuk tampilan atau bacaan. Apabila digunakan sebagai tampilan, jenis huruf imajinatif dapat menjadi pilihan utama karena huruf imajinatif dapat berfungsi sebagai penghias. Sebuah teks tampilan harus terlihat estetik karena dapat mempengaruhi minat pembaca. Jika teks berfungsi sebagai bacaan, hindari jenis huruf yang berlebihan agar pembaca lebih mudah memahami isi teks bacaan.



Gambar 2.9. Penggunaan Display dan Continuous Reading Typography

(Petty, D., & Boldt, M., 2015)

Samara (2011, hlm. 28) melanjutkan, seorang desainer harus mempertimbangkan subjek atau ide yang ingin disampaikan oleh sebuah teks.

Apabila teks bersifat formal, maka jenis huruf *serif* adalah pilihan yang tepat.

Kemudian tingkat ketebalan huruf dan wujud visual lainnya harus disesuaikan dengan konteks bacaan. Pada intinya, seorang desainer harus memahami klasifikasi

jenis huruf dan menyesuaikan dengan isi teks.



Gambar 2.10. *Typeface Flavors*

(Samara, 2011)

2.2. Warna

Samara (2011) menjelaskan bahwa warna dapat dipadukan menjadi sebuah kombinasi yang serasi. Namun untuk membuat perpaduan warna yang serasi,

seorang desainer harus memahami bahwa masing-masing warna memiliki identitas visual yang berbeda. Sebab jenis warna dipengaruhi oleh saturasi dan temperatur (hlm. 22).

Samara (2011) melanjutkan, warna juga dapat menyampaikan pesan karena setiap warna memiliki arti yang berbeda. Secara umum, warna dikaitkan dengan lingkungan seperti biru identik dengan laut, atau hijau yang selalu dikaitkan dengan hutan. Selain lingkungan, warna juga dikaitkan dengan perasaan seperti merah yang identik dengan amarah atau biru yang memberikan kesan tenang. Pada tahap yang lebih mendalam, warna menjadi identitas sosial budaya seperti warna putih yang identik dengan kematian atau warna emas yang menandakan seorang bangsawan dalam budaya Hindu (hlm. 24).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

COLOR PSYCHOLOGY *Western Culture*



Gambar 2.11. *Color Psychology According to the Western Culture*

(Samara, 2011)

2.2.1. Unsur Mendasar Warna

Poulin (2011, hlm. 61-62) membagi unsur mendasar dari warna menjadi 3 macam, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.

Hue merupakan identifikasi yang diberikan kepada warna, seperti kuning, biru, atau merah. Identifikasi ini diberikan berdasarkan hasil pantulan cahaya pada frekuensi tertentu. *Hue* merupakan unsur paling mutlak, namun hanya dapat diidentifikasi apabila berdekatan dengan warna yang berbeda secara mutlak. Warna yang tidak memiliki *hue* seperti abu-abu disebut warna netral.

Value merupakan cerah dan gelap dari sebuah warna. *Value* memiliki ketergantungan pada *hue* dan intensitas sebuah warna. Menambahkan warna putih untuk *value* yang lebih terang, atau menambahkan warna hitam untuk *value* yang lebih gelap. *Value* memiliki manfaat untuk melebih-lebihkan makna sebuah pesan visual, membuat efek pergerakan, dan membuat unsur ruang dan kedalaman.

Saturation merupakan unsur ketajaman warna dan kekusaman warna. *Saturation* merupakan tolok ukur untuk kandungan warna abu-abu pada sebuah warna; apabila *saturation* meningkat, kandungan warna abu-abu menurun, begitu pula sebaliknya. Warna dengan tingkat *saturation* tinggi dapat menarik perhatian pembaca. Namun, penggunaan warna dengan tingkat *saturation* rendah juga penting apabila sesuai dengan fungsi.

2.2.2. Pengelompokan Kategori Warna

Menurut Poulin (2011, hlm 64) warna dikategorikan menjadi 8 macam, yaitu:

1. *Primary Colors*

Merah, Biru, dan Kuning merupakan warna primer. Ketiga warna tersebut tidak dapat dibuat dari warna lain. Semua warna yang ada merupakan gabungan dari ketiga warna ini.

2. *Secondary Colors*

Warna sekunder merupakan gabungan dari dua warna primer. Kuning dan merah menghasilkan warna *orange*. Merah dan biru menghasilkan warna ungu. Biru dan kuning menghasilkan warna hijau.

3. *Tertiary Colors*

Warna tersier merupakan gabungan dari satu warna primer dan satu warna sekunder. Merah dan *orange*, dan seterusnya.

4. *Complementary Colors*

Warna komplementer merupakan warna yang berlawanan dalam *color wheel*. Penggabungan warna komplementer dapat menjadi warna yang gelap atau netral.



Gambar 2.12. *Complementary Color*
(Poulin, 2011)

5. *Monochromatic Colors*

Kategori yang terbentuk dari variasi *value* dari satu jenis warna, dipengaruhi oleh penambahan unsur warna putih atau unsur warna hitam.

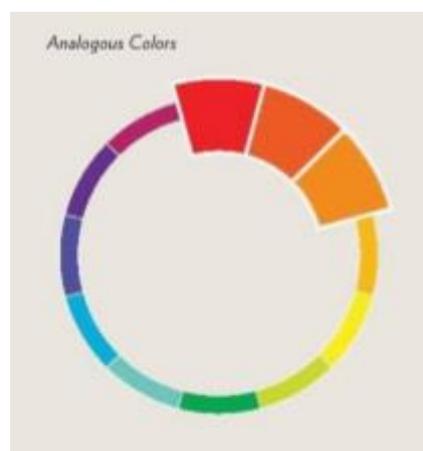
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.13. *Monochromatic Color* Warna Merah
(Poulin, 2011)

6. *Analogous Colors*

Kategori yang dibuat berdasarkan warna-warna yang berdekatan pada *colour wheel* dan memiliki perbedaan yang tidak kontras.



Gambar 2.14. *Analogous Color*
(Poulin, 2011)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

7. *Triadic Colors*

Kategori warna dalam *color wheel* yang apabila ditarik garis dapat membentuk sebuah segitiga sama kaki. *Triadic color* membawa sifat kuat, dinamis, dan bersemangat.



Gambar 2.15. *Triadic Color*
(Poulin, 2011)

8. *Quadratic Colors*

Komposisi dalam *color wheel* yang letaknya dapat membentuk sebuah kotak apabila ditarik garis lurus.



Gambar 2.16. *Quadratic Color*
(Poulin, 2011)

2.3. Buku

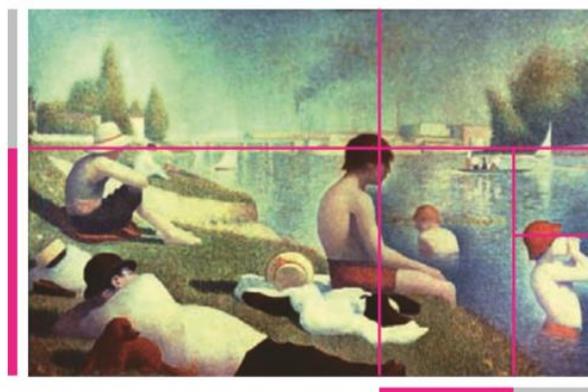
Haslam (2006, hlm. 6) menjelaskan bahwa buku merupakan metode dokumentasi tertua yang berfungsi menyimpan pengetahuan, ide, dan kepercayaan yang ada selama sejarah peradaban manusia. Menurut Haslam (2009), buku dibentuk berdasarkan 2 elemen utama, yaitu format dan *grid*.

2.3.1. *Proportion*

Menurut Ambrose & Harris (2007, hlm. 38), proporsi adalah hubungan struktur visual antara bagian dari konten dengan konten secara keseluruhan, seperti hubungan antara *text box* dengan keseluruhan halaman, atau hubungan antara gambar dengan teks.

Proporsi terdiri dari beberapa macam sebagai berikut:

1. *Golden Ratio*

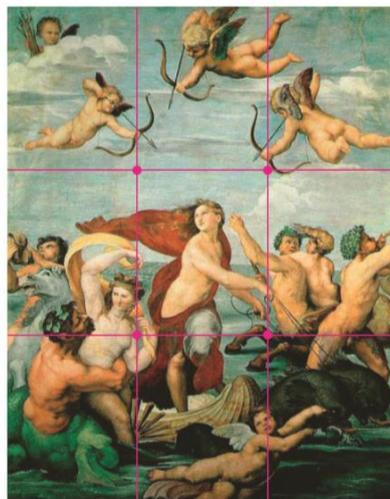


Gambar 2.17. *Golden Ratio*

(Ambrose & Harris, 2007)

Golden ratio telah digunakan oleh beberapa seniman untuk mengatur komposisi dalam lukisan mereka. Biasanya, *golden ratio* digunakan untuk meletakkan jarak *focal points* objek utama dengan objek lain dalam lukisan (hlm. 41).

2. *Rule of Third*

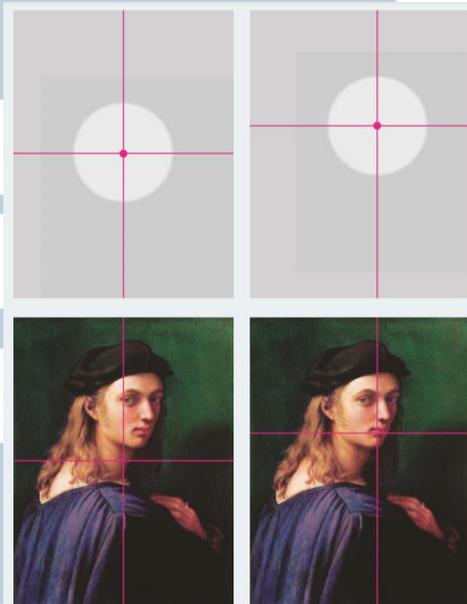


Gambar 2.18. *Rule of Third*
(Ambrose & Harris, 2007)

Rule of third merupakan metode yang biasanya digunakan dalam dunia fotografi untuk membentuk sebuah komposisi yang menarik, meskipun tetap dapat diaplikasikan pada bidang lain dalam seni dan desain. *Rule of third* menggunakan prinsip pergerakan mata saat membaca, untuk menciptakan sebuah *hospot* yang nantinya akan diletakkan objek utama (hlm. 42).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3. *The Visual Centre*



Gambar 2.19. *The Visual Centre*
(Ambrose & Harris, 2007)

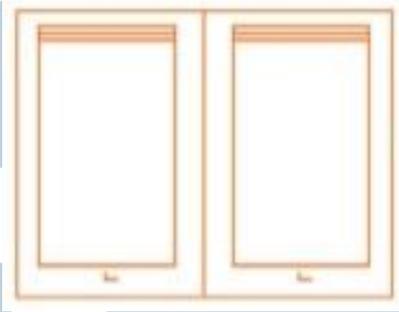
The visual centre dirancang bukan berdasarkan penghitungan matematis, tetapi untuk menunjukkan objek utama secara langsung dengan menempatkannya di bagian tengah.

2.3.2. *Grid*

Tondreau (2009) menjelaskan bahwa *grid* adalah sistem pengaturan letak ruang dan informasi dalam sebuah halaman. Selain sebagai unsur estetika, *grid* juga berfungsi mengatur arah baca dalam sebuah halaman (hlm. 8). Tondreau (2009) membagi *grid* menjadi 5 sistem dasar.

1. *Single-Column Grid*

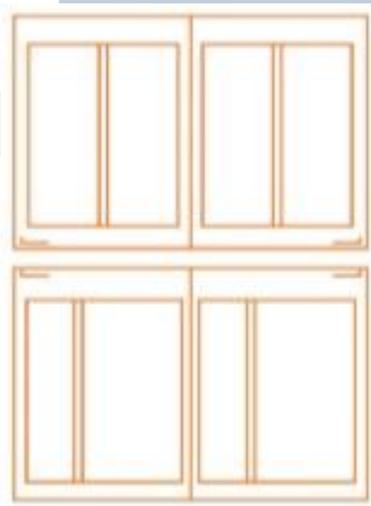
Sistem *grid* ini digunakan untuk kumpulan teks yang berkelanjutan seperti esai, laporan, atau buku. Fitur utama dalam halaman berupa kumpulan teks.



Gambar 2.20. *Single-Column Grid*
(Tondreau, 2009)

2. *Two-Column Grid*

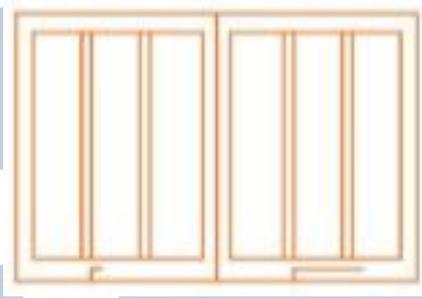
Sistem *grid* ini dapat digunakan untuk mengatur teks panjang atau informasi yang berbeda kedalam satu halaman.



Gambar 2.21. *Two-Column Grid*
(Tondreau, 2009)

3. *Multi-Column Grid*

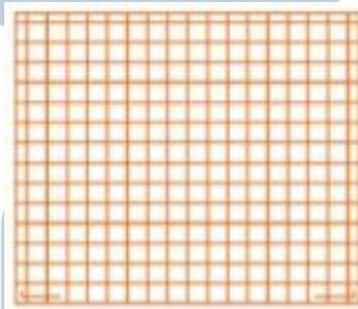
Sistem *grid* ini menawarkan pengaturan komposisi yang lebih fleksibel. Dapat tersusun dari banyak kolom vertikal dengan lebar yang variatif. *Grid* ini sangat bermanfaat untuk majalah dan *website*.



Gambar 2.22. *Multi-Column Grid*
(Tondreau, 2009)

4. *Modular Grid*

Sistem *grid* ini merupakan yang terbaik dalam mengatur informasi yang kompleks. Mengkombinasikan kolom vertikal dan horizontal yang disusun menjadi kumpulan ruang-ruang kecil. Biasanya *grid* ini digunakan pada Koran, kalender, dan lain-lain.

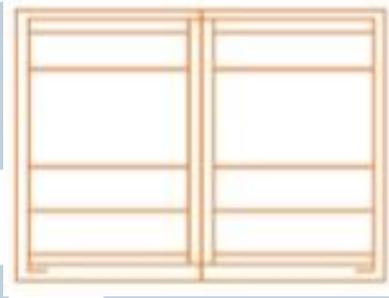


Gambar 2.23. *Modular Grid*
(Tondreau, 2009)

5. *Hierarchical Grid*

Sistem *grid* ini memecah sebuah halaman menjadi beberapa zona yang tersusun dari kolom-kolom horizontal.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.24. *Hierarchical Grids*
(Tondreau, 2009)

2.4. Ilustrasi

Menurut Houston (2016), ilustrasi adalah sebuah gambar yang menyampaikan konsep atau membantu menyampaikan sebuah ide (hlm. 19). Houston (2016) menjelaskan bahwa ilustrasi memiliki tujuan untuk menyampaikan ide dari sebuah artikel, meringkas sebuah informasi, dan menarik perhatian pembaca agar timbul ketertarikan untuk membaca artikel yang diilustrasikan.

2.4.1. Fungsi Ilustrasi

Male (2007, hlm. 85) menyebutkan bahwa ilustrasi memiliki 5 fungsi, yaitu:

1. *Documentation, Reference, and Instruction*

Ilustrasi merupakan satu-satunya ilmu dalam seni komunikasi visual yang menjelaskan dan menguraikan sebuah informasi secara detail melalui visual.

Fungsi ini dapat digunakan untuk menggambarkan penemuan spesies makhluk hidup baru sebagai fungsi *documentation*, atau menggambarkan bagaimana cara melakukan gerakan yoga yang baik dan benar sebagai fungsi *instruction* (hlm. 91).

2. *Commentary*

Ilustrasi dapat menjadi satu-satunya ilmu dalam seni komunikasi visual yang dapat bersimbiosis dengan ilmu jurnalisme. Pada fungsi ini, ilustrasi dibuat untuk mengomentari sebuah kejadian yang kemudian diletakkan kedalam koran atau majalah (hlm. 122).

3. *Storytelling*

Ilustrasi yang dibawakan bersama teks berfungsi untuk menceritakan sebuah kisah. Sebuah ilustrasi yang menggambarkan cerita secara mendalam akan menyampaikan adegan secara dramatis (hlm. 141-143).

4. *Persuasion*

Ilustrasi yang dibuat untuk sebuah media promosi dapat menyampaikan sebuah ajakan kepada masyarakat. Fungsi *persuasion* ini penting karena ilustrasi dapat menjadi sarana yang lebih menarik dibanding teks bisaa dalam menyampaikan sebuah ajakan (hlm. 164).

5. *Identity*

Ilustrasi dapat membuat identitas untuk sebuah *brand* berupa mascot dan lain-lain sehingga *brand* tersebut dapat melekat dalam benak audiens secara visual. Proses perancangan *identity* membutuhkan sebuah rasa visual yang melekat pada seorang ilustrator dapat membuat sebuah produk yang bisaa menjadi luar bisaa (hlm. 175).

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.4.2. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi berhubungan dengan gaya menggambar yang kemudian mempengaruhi jenis ilustrasi. Setiap gambar memiliki gaya yang berbeda-beda dan dibagi menjadi 4 gaya oleh Gumelar (2012, hlm. 76).

Kartun merupakan gaya pertama yang paling sederhana. Gaya kartun disebut paling sederhana karena dibuat dengan menyederhanakan wujud asli tanpa mengutamakan detail pada ilustrasi (hlm. 76).



Gambar 2.25. Kartun

(<https://www.vulture.com/2018/11/spongebob-squarepants-stephen-hillenburg-legacy.html>)

Semi realis merupakan gaya kedua yang menggabungkan gaya realis dengan gaya kartun. Pada gaya ini, detail pada gambar sudah cukup terlihat. Salah satu contoh gaya semi realis adalah karikatur (hlm. 77).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.26. Semi Realis

(<http://cartoonsbybarry.com/goodbye-dave/>)

Realis merupakan gaya gambar ketiga. Gaya realis merupakan gaya gambar yang mirip dengan wujud aslinya. Gaya ini merupakan yang tersulit karena menekankan detail agar hasil gambar mirip dengan wujud asli (hlm. 72).



Gambar 2.27. Realis

Fine art merupakan gaya gambar terakhir. Gaya ini adalah hasil imajinasi sehingga hasil gambarnya cenderung abstrak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.28. *Fine Art*

(<https://www.vincentvangogh.org/starry-night.jsp>)

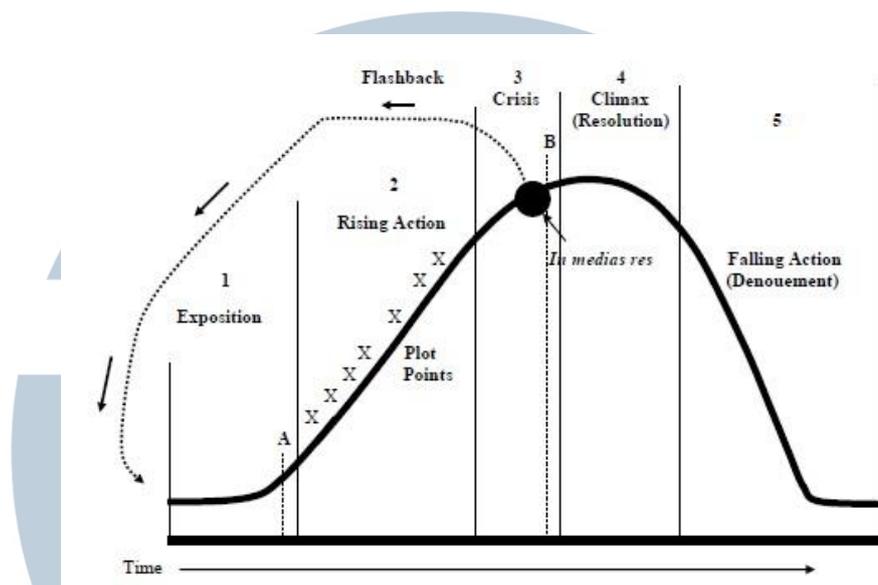
2.5. Cerita

Menurut Herman (2009, hlm. 14) cerita adalah sebuah hasil representasi dari situasi yang terjadi di dunia nyata dan disampaikan dalam bentuk sebenarnya atau dalam bentuk imajinasi. Hart (2011) menjelaskan bahwa sebuah cerita dibentuk oleh beberapa struktur penting, yaitu struktur, sudut pandang, tokoh, dan adegan.

2.5.1. Struktur

Hart (2011) menjelaskan bahwa struktur merupakan bagian-bagian yang mempengaruhi alur sebuah cerita. Struktur dibagi menjadi *exposition*, *rising action*, *crisis*, *climax*, *falling action* (hlm. 22).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.29. Alur Cerita

(Hart, 2011)

Exposition merupakan struktur pertama dalam sebuah cerita. Struktur ini berisi tahap pengenalan tokoh protagonist kepada pembaca. Informasi yang diberikan pada tahap *exposition* cukup untuk menjelaskan masalah yang akan terjadi kepada pembaca (hlm. 26).

Rising action merupakan struktur kedua. Pada bagian ini, penulis menceritakan sebagian besar cerita agar pembaca dapat memahami jalan cerita. *Rising action* menaikkan tensi cerita yang kemudian berhubungan dengan tahap *climax* (hlm. 30).

Crisis merupakan tahap ketiga dimana penulis menjabarkan ide cerita yang lebih luas untuk menunjukkan peningkatan intensitas menuju puncak permasalahan (hlm. 34).

Climax adalah struktur keempat. Pada struktur ini, penulis menceritakan puncak permasalahan yang mengakhiri sebuah *crisis* dan memulai sebuah perubahan atau *resolution* (hlm. 37).

Falling action adalah struktur terakhir yang menunjukkan penurunan intensitas cerita (hlm. 38). Struktur ini menceritakan akhir dari sebuah cerita dan menunjukkan titik balik kehidupan tokoh dalam cerita. Pada tahap *falling action*, penulis akhirnya menjawab segala pertanyaan pembaca yang muncul saat *crisis* dan *climax* (hlm. 39).

2.5.2. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah salah satu unsur cerita yang membantu pembaca memahami cerita (Hart, 2011, hlm. 43). Hart (2011) mengelompokkan sudut pandang menjadi tiga bagian, yaitu *first person*, *second person*, dan *third person* (hlm. 45).

First person membawakan sebuah cerita dari sudut pandang tokoh utama. Jenis sudut pandang ini dapat membuat pembaca ikut masuk ke dalam cerita (hlm. 45).

Second person menceritakan seorang tokoh yang dituju. Sudut pandang ini membawakan sebuah cerita berdasarkan “kamu” dan jarang digunakan dalam tulisan naratif (hlm. 46).

Third person merupakan sudut pandang yang mengarah pada tokoh yang sedang dibicarakan. Sudut pandang ini biasanya menyebut tokoh dengan sebutan “dia” atau “mereka”. Tujuan dari sudut pandang ini, yaitu agar pembaca dapat melihat dan menilai tindakan dan akibat yang dialami oleh tokoh tersebut (hlm. 47).

2.5.3. Karakter

Hart (2011) menjelaskan bahwa tokoh memiliki pengaruh penting dalam jalannya sebuah cerita. kepribadian, nilai, dan tujuan dari seorang tokoh menghasilkan sebuah tindakan. Sedangkan sudut pandang bertujuan untuk menempatkan pembaca dalam posisi tertentu yang kemudian menghasilkan sebuah adegan (hlm. 75).

Salisbury (2004) menjelaskan, perancangan tokoh sebaiknya berfokus pada kebiasaan seseorang, pembawaan sehari-hari, dan penampilan fisik yang menyerupai dunia nyata. Menurut Salisbury (2004), ada dua factor penting dalam perancangan tokoh pada buku cerita anak, yaitu *facial expressions* dan *child-friendliness* (hlm. 62).

Facial expressions dipengaruhi oleh bentuk bibir; menekuk keatas berarti senang atau menekuk kebawah berarti sedih. Posisi mata dan bentuk alis juga membantu pembaca untuk memahami ekspresi. Salah satu nilai penting dalam perancangan tokoh, yaitu usia tokoh cerita harus sama taua lebih muda dari usia pembaca (hlm. 65).

Child-friendliness adalah salah satu trik dalam perancangan tokoh. Pada proses perancangan, *child-friendliness* membutuhkan eksperimen estetika dari seorang ilustrator agar anak tertarik pada tokoh yang lucu dan warna yang menarik (hlm. 66).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.5.4. Adegan

Hart (2011) menjelaskan bahwa adegan adalah tindakan yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita untuk membentuk struktur *crisis*, *climax*, kemudian muncul *resolution* atau pemecahan masalah (hlm. 108).

Menurut Hart (2011), sebuah adegan dapat membentuk alur cerita yang baik apabila memiliki ciri-ciri seperti:

- a. Dilakukan pada situasi yang menunjukkan konflik akan mengarah pada *crisis*.
- b. Dilakukan pada titik yang menunjukkan seorang karakter mengalami titik balik dalam hidupnya.
- c. Dilakukan berdasarkan sebuah keputusan yang akan memicu konflik.

2.6. Hewan Peliharaan

Frischmann (2009) dalam bukunya yang berjudul *Pets and the Planet; A Practical Guide to Sustainable Pet Care* menjelaskan bahwa hewan peliharaan adalah hewan yang hidup bersama dan dirawat oleh manusia. Jumlah keluarga yang memiliki hewan peliharaan semakin meningkat karena hubungan antara manusia dengan hewan memiliki sebuah keistimewaan. Menurut Frischmann (2009), rata-rata manusia lebih mengutamakan kepentingan hewan peliharaannya daripada kepentingan dirinya sendiri. Sebagai contoh, selama bertahun-tahun Frischmann membeli makanan organik untuk burung peliharaannya sedangkan ia hanya membeli makanan non-organik untuk dirinya sendiri (hlm. 4).

Hewan peliharaan terdiri dari banyak jenis. Frischmann (2009) mengelompokkan hewan peliharaan berdasarkan populasi dalam rumah tangga menjadi beberapa jenis, yaitu anjing, kucing, unggas, ikan, hewan pengerat, reptile, kuda, dan lainnya.

Frischman (2009) menjelaskan, pada zaman modern seperti saat ini, habitat hewan menjadi terbatas, artinya hewan yang dahulu hidup di alam sekarang harus berpindah ke perkotaan. Artinya setiap pemilik hewan peliharaan tetap harus memenuhi kebutuhan fisik dan emosional hewan peliharaannya. Menurut Frischman (2009), cara untuk memenuhi kebutuhan fisik dan emosional hewan peliharaan dapat berupa pemberian makanan yang sesuai, aktivitas fisik, dan keyakinan dalam memilih jenis hewan peliharaan. Ketika kita ingin menentukan jenis hewan peliharaan yang akan kita miliki, gunakanlah pertanyaan untuk diri sendiri; “Apakah saya mampu dengan penuh tanggung jawab memenuhi setiap kebutuhan hewan peliharaan yang saya miliki?” (hlm. 22).

2.7. Perkembangan Kognitif Anak

Menurut KBBI, kognitif merupakan suatu proses pembelajaran dan pengenalan anak terhadap hal-hal baru sesuai pengalaman yang didapat dengan cara mengamati lingkungan sekitar. Menurut Lindon (2010), *cognitive-developmental* mengacu pada cara anak berpikir dan mengenal dunia (hlm. 28).

Marotz dan Allen (2013) dalam buku berjudul *Developmental Profiles; Pre-Birth Through Adolescence* membagi perkembangan kognitif anak berdasarkan tahapan usia sebagai berikut:

1. 7 tahun (hlm. 172)

- a. Anak mulai memahami sebab dan akibat dari suatu kejadian secara sederhana.
- b. Mulai membuat perencanaan secara sederhana untuk beberapa waktu kedepan.
- c. Kemampuan membaca meningkat dan senang menceritakan ulang sebuah cerita secara mendetail.
- d. Mulai belajar mengambil tanggung jawab.

2. 8 tahun (hlm. 179)

- a. Menunjukkan ketertarikan kepada hal yang dipikirkan dan dilakukan oleh orang lain.
- b. Meluangkan waktu lebih banyak untuk membuat perencanaan beserta daftarnya.
- c. Menerima tantangan dan tanggung jawab dengan antusias; senang diberi tugas di sekolah maupun di rumah. Tertarik pada imbalan yang akan diberikan.

3. 9-10 tahun (hlm. 193)

- a. Terbentuk kemampuan untuk berpikir logis berdasarkan pengalaman, bukan secara intuisi. Contoh: kalua aku mengerjakan PR lebih cepat, maka aku bisa bermain dengan teman.

4. 11 tahun (hlm. 201)

- a. Melakukan rutinitas sehari-hari secara otomatis.
- b. Belajar dari kesalahan pada tahap selanjutnya; menyadari penyebab dari sebuah masalah dan mencari solusinya.

2.8. Studi Karakter

Bryan Tillman (2011), pada bukunya yang berjudul *Creative Character Design* mengatakan bahwa perancangan sebuah karakter menyesuaikan pada cerita yang dibawakan sehingga segala unsur pada karakter dapat dengan tepat memvisualisasikan cerita (hlm. 1). Namun, sebuah karakter harus memiliki *Archetypes*, yaitu sebuah bentuk yang membuat karakter dapat dikategorikan pada golongannya masing-masing, seperti anak kecil dan lain-lain (hlm. 11).

Sebuah karakter harus dapat menunjukkan peranannya yang digambarkan lewat ekspresi, bentuk badan dan sebagainya (hlm. 22). Tujuannya agar pembaca dapat mengetahui secara garis besar sifat dan peran karakter tersebut dalam cerita.

Unsur-unsur penting dalam perancangan karakter yaitu mengacu pada ciri-ciri secara fisik yaitu bentuk wajah, bentuk rambut, bentuk mata, bentuk hidung, hingga bentuk tubuh, dan masih banyak lagi. Unsur fisik tersebut dapat menjelaskan secara tepat mengenai sifat, rasa tau golongan, usia, dan lainnya. Kemudian unsur pelengkap seperti pakaian, kebiasaan, dan hobi lebih menjelaskan jalan cerita yang akan dilakukan karakter tersebut (hlm. 33). Contoh dari stereotip yang dikatakan Bryan yaitu, seperti karakter berbadan gemuk umumnya memiliki sifat yang ramah, dan sebagainya (hlm. 35).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A