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. Taekwondo

Menurut Lee (2008:1) Taekwondo merupakan seni beladiri yang banyak menggunakan pemahaman filosofis yang di terapkan nya kedalam gerakan-gerakan taekwondo. Ada dua jenis teknik-teknik yang di bedakan di dalam taekwondo yaitu teknik gerakan yang mengikuti pola yang sudah di tetapkan yang juga disebut *Poomsae* atau jurus dan teknik-teknik gerakan bertarung yang disebut *Kyorugi* atau sparring.

Gambar 2.1. Taekwondo Kyorugi
(Sumber : http://www.zimbio.com)

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

Gambar 2.1. Taekwondo Poomsae
(Sumber : https://www.bookmartialarts.com)

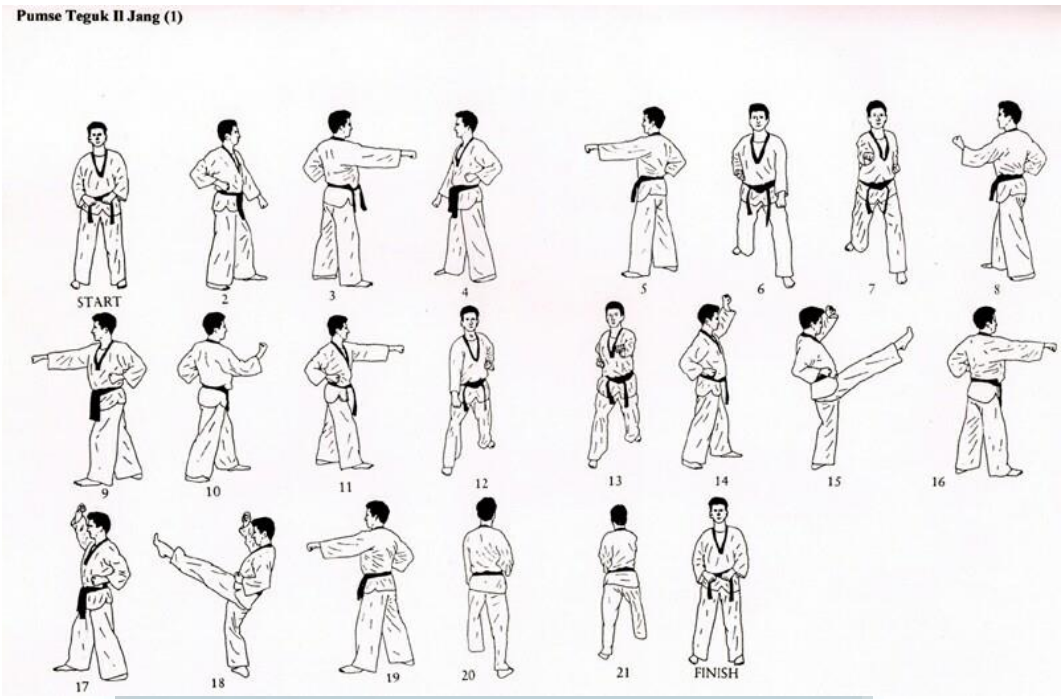
2.1.1. *Poomsae* Taekwondo

Menurut Lee (2008:2) *Poomsae* merupakan kombinasi dari dua kata yaitu *'poom'* dan *'sae'*. *Poomsae* itu sendiri merupakan hal yang penting dalam sistem Taekwondo. *Poomsae* dapat di artikan sebagai sebuah gerakan kombinasi dengan rangkaian teknik dasar menyerang dan menangkis tanpa instruksi atau bisa disebut juga dengan kata jurus. Manfaat dari gerakan *poomsae* yaitu dapat melatih teknik-teknik khusus yang telah di terapkan dalam *poomsae* itu sendiri yang tidak dapat di latih hanya dari gerakan-gerakan dasar.

Poomsae atau bisa disebut juga dengan jurus, di pisahkan lagi menjadi dua sesuai dengan tingkatan sabuknya. Salah satunya yaitu *Taegeuk.* Jurus ini di peruntukan bagi pemula yang masih memegang tingkatan GEUP/KUP yang di bagi menjadi 8 jurus atau 8 *taegeuk*. Jurus untuk para senior pemegang tingkatan

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

DAN di mulai dari koryo lalu keumgang, taebaek, pyongwon, sipjin, jitae, chonkwon, hansu dan ilyeo.



Gambar 2.3. Pola Gerakan Jurus Taegeuk Il Jang
(Sumber : https://www.pinterest.com)

2.1.2. Gerakan *Poomsae*

Menurut Lee (2008:5) *poomsae* atau jurus memiliki susunan gambaran dari gerakan-gerakan taekwondo yang sudah paten atau sudah secara tetap di gunakan oleh seluruh *Taekwondoin* (praktisi taekwondo). Ada beberapa penilaian dalam melakukan gerakan *poomsae* bentuk dari pola jurusnya, arah garis jurusnya, sikap kuda-kuda dan urutan gerakan yang harus sesuai dengan pola gerakan jurus yang ada.

Berikut ini beberapa hal yang ada di dalam teknik *poomsae* atau jurus taekwondo ini, yaitu :

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

a. *Poomsaeseon*

Poomsae (seon) merupakan pola gerakan dari jurus taekwondo yang sudah di tetapkan. Arah gerakan poomsae menunjukkan identitas Poomsae dan sudah di standarisasi. Nama dari jurus-jurus nya semua di awali dengan taegeuk, dan di akhiri dengan jang. Seperti : Taegeuk Il-Jang, Taegeuk Ye-Jang, Taegeuk Sam-Jang

	Name	Trigram	Symbolism	Attribute	Image	Character
1	Il-Jang	KEON	the creative	Strength	Heaven	乾 Keon
2	Ye-Jang	TAE	the joyous	Joyful	Lake	兌 Tae
3	Sam Jang	RI	the clinging	Yielding	Fire	離 Ri
4	Sa-Jang	JIN	the arousing	Inciting	Thunder	震 Jin
5	Oh-Jang	SEON	the gentle	Penetrating	Wind	巽 Seon
6	Yook-Jang	GAM	the abysmal	Dangerous	Water	坎 Gam
7	Chil-Jang	GAN	the keeping still	Resting	Mountain	艮 Gan
8	Pal-Jang	GON	the receptive	Devotion	Earth	坤 Gon

Gambar 2.4. Poomsaeseon GEUP/KUP

(Sumber : http://ngeeann-ma.blogspot.co.id)

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

Name of Poomsae	Number of patterns	Number of patterns	Lines of Poomsae	Level of Training
TAEGUK	1ST Jang 2ND Jang 3RD Jang 4TH Jang 5TH Jang 6TH Jang 7TH Jang 8TH Jang	18 18 20 20 20 19 25 27		Keup & Ist Dan (Poom)
KORYO	Single pattern	30		2nd Dan (Poom)
KUMGANG	Single pattern	27		3rd Dan (Poom)
TAEBACK	Single pattern	26		4th Dan
PYONGWON	Single pattern	21		5th Dan
SHIPJIN	Single pattern	28		5th Dan
JITAE	Single pattern	28		6th Dan
CHUNKWON	Single pattern	26		7th Dan
HANSOO	Single pattern	27		8th Dan
ILYEO	Single pattern	23		9th Dan

Gambar 2.5. Poomsaeseon DAN

(Sumber : http://tokimekiezara.blogspot.co.id)

b. Kode Arah *Poomsaeseon*

c. Kelompok Gerakan.

2.2. Ilustrasi

Menurut Supriyono, R. (2010) mengatakan bahwa pengertian dari ilustrasi adalah sebuah gambar atau foto yang bertujuan atau berfungsi untuk menjelaskan suatu teks atau tulisan sehingga menimbulkan daya tarik kepada pembaca. Membuat sebuah ilustrasi dibutuhkan beberapa kriteria, yaitu :

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

1. Komunikatif
2. Menimbulkan rasa penasaran
3. Bersifat orisinil atau ide baru
4. Memiliki daya tarik yang kuat
5. Memiliki kualitas yang baik, dari aspek visual ataupun pengerjaan

Kriteria tersebut sangat di butuhkan dalam pembuatan ilustrasi agar karya yang sudah di buat dapat berhasil menarik perhatian atau memiliki daya tarik untuk pembaca (hlm. 51).

Menurut Erlhoff, et al. (2008) menjelaskan ilustasi berasal dari kata latin yaitu *lustrare* yang berarti menjelaskan. Dalam arti keseluruhan, ilustrasi berarti seni yang dapat menyampaikan ide melalui sebuah gambar di berbagai macam media. Ilustrasi dapat menceritakan suatu cerita secara berurut yang terkadang di hubungkan dengan teks. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang menggabungkan ekspresi dari cara pandangan dan teknik sang pencipta untuk membuat karya serta mampu untuk menulis dengan menggunakan gambar (hlm. 211 – 212).

2.3. Desain

Desain merupakan sebuah permulaan sekaligus akhir yang ada dalam suatu proses dan produk yang telah di imajinasikan. (Samara, 2007, hlm. 6). Untuk membuat suatu desain, harus lebih dari hanya mengerti aspek-aspek tertentu. Tetapi harus mengerti prinsip dasar dari suatu bentuk dan komposisi, lalu mengaplikasikan prinsip dasar tersebut untuk memancing ide dan konsep yang sesuai, memanipulasikan suatu warna sebagai pesan, mengerti semiotik dan hubungan

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

antara suatu perbedaan dari tanda-tanda visual. (Samara, 2008, hlm. 6). Samara membagi buku nya menjadi 2 bagian yaitu elemen desain dan prinsip desain.

2.3.1. Warna

Menurut Chijawa H. (1987) membuat klasifikasi warna yang didasarkan pada karakteristik dari wanra tersebut, yakni :

- ***Warm Colors*** adalah warna merah, kuning, peralihan warna dari merah ke kuning (oranye, coklat, burgundy, pink). Kesan: agresif, enerjik, bergairah. Warna ini menarik perhatian mata lebih dari kelompok warna lainnya karena sifatnya yang membangkitkan adrenalin.
- ***Cool Colors*** adalah warna hijau, violet, peralihan hijau ke violet Kesan: tenang, bersih. Warna ini memberi efek mengurangi adrenalin.

Contoh warna *cool colors.*

- ***Light Colors*** adalah semua warna yang mendekati warna putih. Kesan: lembut, ringan, halus, fairy-tale. Warna ini sangat efektif untuk standout dari kelompok warna disekelilingnya yang terlalu mengumbar warna.

Contoh warna *light colors.*

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

- ***Dark Colors*** adalah warna yang dicampur dengan hitam. Kesan: berat, kuat, solid, old-fashioned, hand-crafted look
- ***Dull Colors*** adalah semua warna yang ditambahkan dengan warna abu-abu. Kesan: mengurangi tekanan, meditatif, samar.

Tidak hanya kelompok warna yang memiliki makna, warna-warna itu sendiri juga memiliki maknanya masing-masing;

- Merah: semangat, keberanian, gairah, dinamis, kemarahan.
- Kuning: gembira, lincah, cemerlang, optimis dan segar.
- Hijau: kesuburan, hening, relaksasi, sehat, kepercayaan diri.
- Biru: tenang, muda, sporty, loyalitas, kepercayaan, imajinasi.
- Ungu: kematangan, canggih, misteri, kekayaan, impresif.
- Coklat: asli, orisinil, alami, kaya, subur, rendah hati, setia.
- Putih: kemurnian, suci, damai, steril, polos, kejujuran.
- Hitam: kekuatan, kekuasaan, otoritas, kekayaan, dramatis

Warna merupakan salah satu elemen desain yang sangat penting, tidak hanya untuk menciptakan visual yang indah dipandang, tetapi juga turut mempengaruhi psikologi dari *audience* yang dituju dari sebuah perancangan komunikasi visual.

Warna dapat mempengaruhi emosi dan tingkah laku kita. Reaksi kita terhadap warna dipengaruhi oleh kombinasi dari faktor biologis, psikologis, sosial dan budaya. Menurut pendapat para ahli jiwa, pengaruh warna dapat menyumbang sekitar 60% dari penerimaan atau penolakan dari sebuah produk atau servis *(Anonim, The Psychology of Color, http://psychology.about.com).*

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

Menurut Steve Edgell, warna menambahkan sebuah dimensi baru dalam sebuah ilustrasi, ia menunjukkan emosi, keadaan dan *mood*. Warna dapat merupakan sebuah komunikasi tidak lisan dan bila digunakan secara tepat dapat mempertinggi nilai sebuah gambar *(Edgell, Steve, The Complete Cartooning Course,* hlm. 100-101*).*

Dalam buku Warna, *Teori dan Kreativitas Penggunaannya* (Penerbit ITB, 2002) dikatakan bahwa berdasarkan eksperimen, anak-anak bila disuruh memilih antara warna 36 dan bentuk, hampir semua memilih objek berwarna. Dapat disimpulkan bahwa dalam mendesain untuk anak-anak sebaiknya pemanfaatan kekuatan elemen warna dimaksimalkan..

2.3.2. Tipografi

Hill (2010) mengatakan dalam pemilihan tipografi untuk memberikan sebuah informasi, sangat penting untuk memahami latar belakang, sejarah dan budaya yang ada di dalam konteks. Hampir seluruh tipografi memiliki keterkaitan dengan jenis atau tradisi dan karakteristik. Berikut ini beberapa kategori yang ada pada tipografi :

a. *Humanist*

   Berikut ini merupakan tipografi yang termasuk dalam kategori humanist: Adobe Jenson, Centaur, Californian. (hlm. 26)

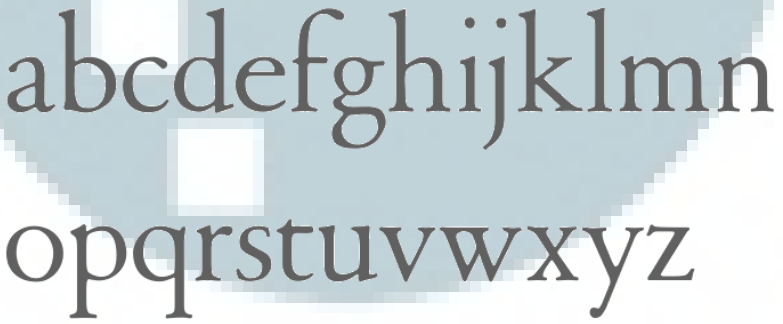
Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

Gambar 2.6. *Tipography Humanist*

(Sumber : http://cargocollective.com/anjalinair/Centaur)

b. Garalde

Berikut ini merupakan tipografi yang termasuk dalam kategori garalde: Bembo, Requiem, Ehrhardt, Adobe Garamond, Gilliard.



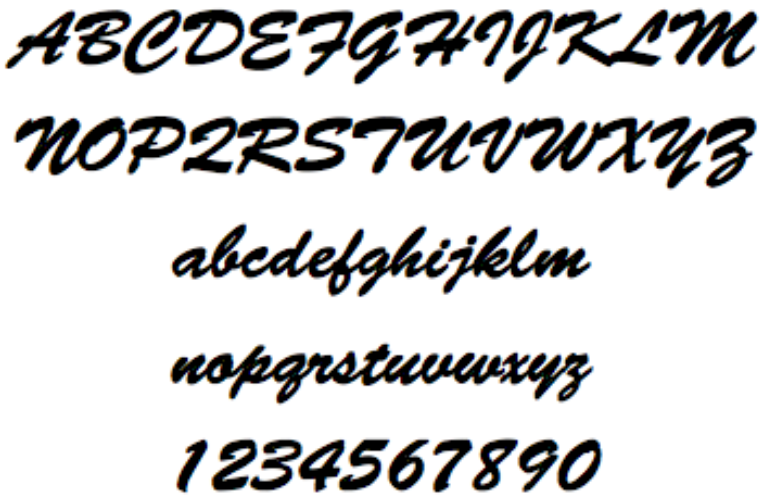
Gambar 2.7. *Tipography Garalde*

(Sumber : http://luc.devroye.org/garamond.html)

c. Script

Berikut ini merupakan tipografi yang termasuk dalam kategori script: Snell Roundhand, Shelley, Bickham Script, Ex Ponto.

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018



Gambar 2.8. *Tipography Script*
(Sumber : http://belajargrafisdesain.blogspot.co.id)

Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, sertainteraksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya (Sihombing, D. 2015. hlm.165).

Pemilihan Tipografi yang tepat dapat menyampaikan pesan tidak hanya secara visual namun juga emosional. Setiap karakteristik dari jenis huruf berkontribusi dalam komunikasi. Dalam memilih jenis huruf karakteristik, estetika dalam proporsi huruf, ketebalan huruf, jarak huruf dan keseimbangan besar antar huruf perlu diperhatikan (Landa, 2013, hlm. 54). Menurut Landa (2013) huruf dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

1. *Old Style*

   Karakteristik huruf ini terkesan tua. Bentuk huruf huruf memiliki kait, dengan ketebalan yang kontras. Jenis ini merupakan huruf pertama yang dirancang sifatnya formal dan konservatif. Biasa digunakan untuk hasil media cetak, seperti buku, majalah, koran, dan sebagainya. Contohnya yaitu huruf tipe Times New Roman dan Garamond.

2. *Transitional*

   Bentuk huruf peralihan, gabungan dari gaya lama dan modern. Menekankan pada tebal, tipis, dan keangguan kait pada huruf. Contohnya yaitu Baskerville.

3. *Modern*

   Bentuknya lebih geometris dalam konstruksi, berlawanan dengan tipografi gaya lama. Jenis tulisan ini memiliki ciri-ciri kait yang patah. Contoh dari jenis huruf ini yaitu Didot, Bodoni, and Walbaum.

4. *Slab-Serif*

   Jenis font ini merupakan bagian dari jenis font *Serif*, hanya saja kaitnya lebih tegas dan lurus menyerupai tongkat. Kesannya kokoh, kuat, dan stabil. Contoh fontnya yaitu American Typewriter, Memphis, dll.

5. *San Serif*

   Bentuk huruf tidak memiliki kait. Jika jenis font *Serif* biasa digunakan untuk media *offline*, sebaliknya font jenis *Sans Serif* seringkali digunakan untuk media *online*, karena jenis huruf ini lebih mudah terbaca. Contoh yaitu huruf tipe Arial dan Helvetica.

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

6. *Blackletter*

   Huruf ini memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, jarak antar huruf sangat sempit sehingga berkesan *gothic*. Ciri dari huruf ini adalah memiliki kait yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, gelap, berat dan hitam. Contoh dari jenis huruf ini yaitu Rotunda, Schwabacher, and Fraktur.

7. *Script*

   Jenis font ini paling dekat mendeskripsikan tulisan tangan karena bentuknya yang menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena atau *brush*. Bentuk tulisannya biasanya miring dan sambung. Jenis tulisan ini memiliki kesan anggun, akrab, dan personalis. Contohnya yaitu Brush Script, Shelley Allegro Script, and Snell Roundhand Script.

8. *Display/Decorative*

   Tipografi ini dirancang untuk digunakan dalam ukuran yang lebih besar yang digunakan terutama untuk judul dan tulisan ini sulit dibaca sebagai jenis teks. Jenis tulisan ini dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah (hlm. 47).

2.4. Grid

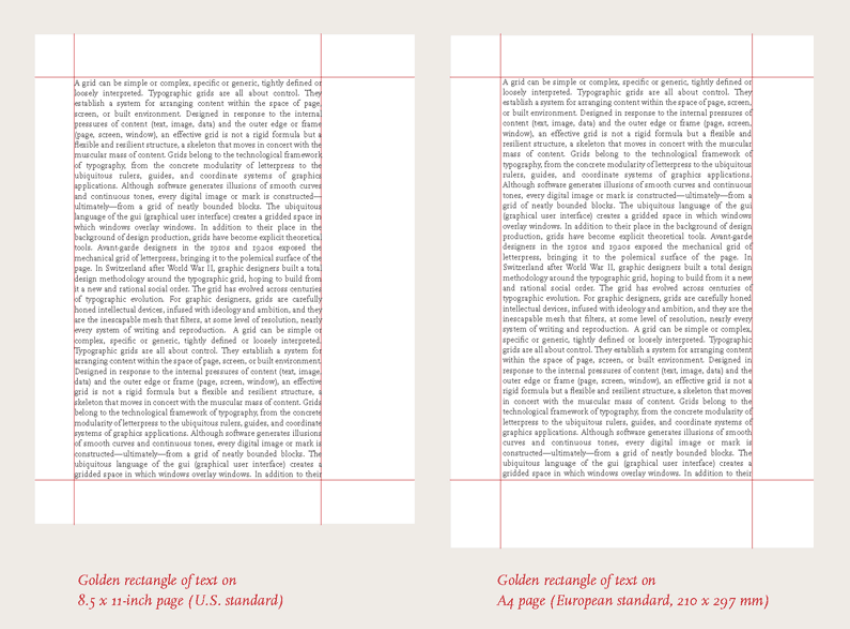
Menurut Landa (2013:175-181) *grid* dapat membantu dalam peyusunan sebuah gambar dan *text. Grid* terbagi menjadi beberapa jenis yaitu :

1. *Single-Column Grid*

   Single column grid merupakan grid yang hanya memiliki satu kolom. Sekitar luar kolom dibiarkan agar tetap kosong. Area visual dan tipografi-

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

nya berada di dalam area kolom. Area yang kosong disebut juga dengan *margin*,fungsinya sebagai bingkai area visual dan tipografi. *Grid* seperti ini sangat cocok untuk desain yang lebih sederhana.

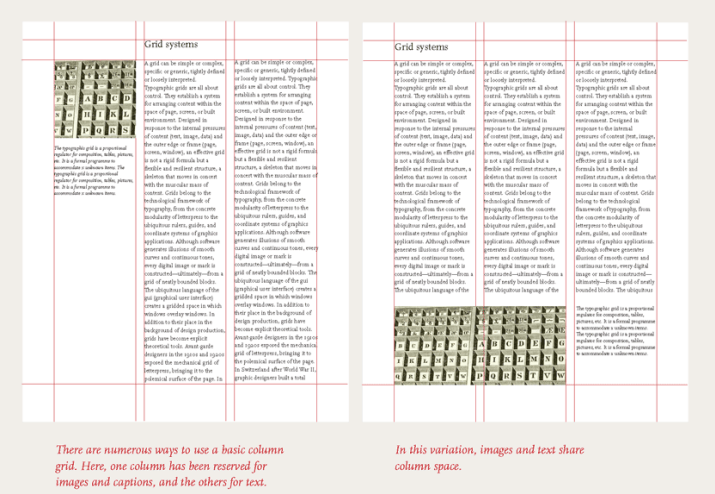


Gambar 2.9. *Single-Column Grid*
(Thinkingwithtype, 2009)

2. *Multicolumn Grid*

Jika *single column grid* cocok untuk desain yang sederhana maka *multicolumn grid* cocok untuk desain yang lebih kompleks. *Multicolumn grid* menyediakan format yang fleksibel. Semakin banyak kolom yang dibuat, semakin fleksibel *grid*-nya. Teks atau gambar dapat menempati satu kolom atau lebih.

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

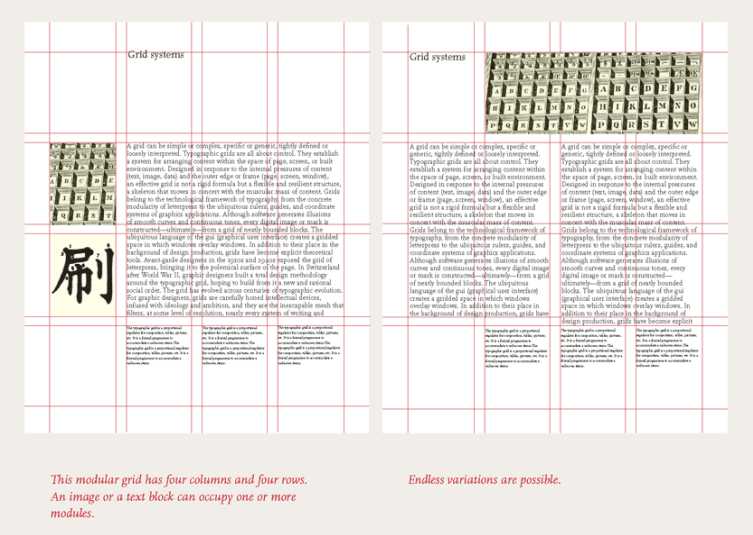


Gambar 2.10. *Multicolumn Grid*

(Thinkingwithtype, 2009)

3. *Modular Grid*

Modular grid memiliki pembagian horizontal dan vertical yang konsisten. *Modular grid* terdiri dari beberapa modul yang terbentuk dari persimpangan antara kolom dan baris. Peletakan teks dan visual dapat menempati satu modul atau lebih.



Gambar 2.11. *modular Grid*

(Thinkingwithtype, 2009)

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

2.5. Buku

2.5.1. Anatomi Buku

Menurut Lupton, E. (2008) mengatakan bahwa buku memiliki 3 bagian utama yaitu, awal, tengah, dan akhir. Pada masing-masing bagian masih terdapat unsur-unsur yang terdapat di dalam nya.

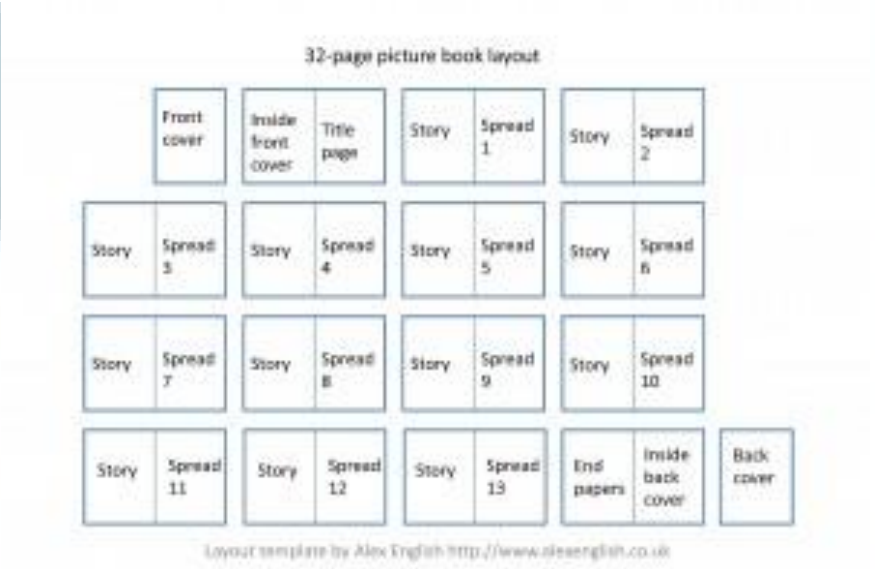
Gambar 2.12. Anatomi Buku
(http://www.dinkylune.com, 2016)

Pada bagian awal buku terdapat unsur judul, sub judul, suatu desain dan juga nama penulis. Sedangkan bagian tengah terdapat unsur naskah yang sudah di edit, desain, daftar isi, Materi, dan biografi penulis. Pada bagian akhir berisi desain, barcode, rangkuman isi dan code isbn. (hlm. 32-33)

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

2.5.2. *Layout*

Layout merupakan salah satu hal utama dalam proses desain karena seorang designer harus merancang urutan, proporsi, dan juga mengatur setiap elemen yang ada di dalam sebuah desain (gambar, text, dan elemen grafis lainnya). Secara etimologi kata layout merujuk pada sejarahnya yaitu pengerjaannya secara manual, dimana sebuah design diatur tata letaknya secara manual hingga proses akhirnya (Erlhoff, et al., 2008, hlm 243).



Gambar 2.13. layout pada buku
(http://www.alexenglish.co.uk, 2012)

Menurut Matulka, D., I. (2008) buku ilustrasi memiliki 2 macam tata letak, yaitu :

a. *Double-Page Spread*

Pada saat buku di buka, ilustrasi di letakan dikedua sisi. Layout ini cocok untuk gambar pemandangan atau ilustrasi yang menggunakan cukup banyak karakter. *Double-Page Spread* juga dapat membuat pembaca

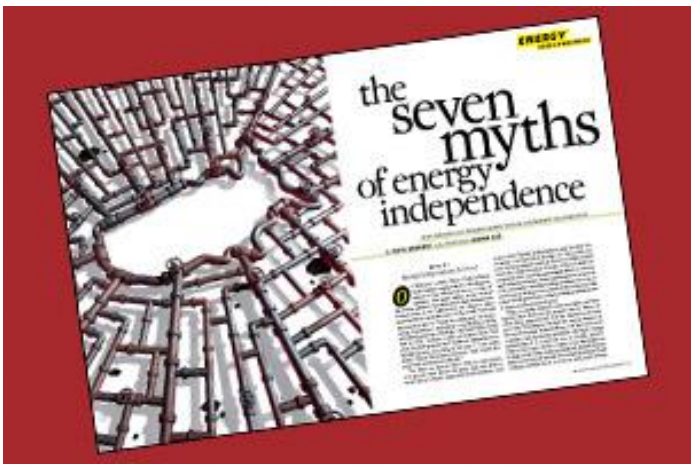
Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018

berhenti untuk melihat dan menyerapi drama / cerita dari buku ilustrasi (hlm. 45).

Gambar 2.14. *Double-Page Spread*
(https://www.thelittlechimpsociety.com, 2010)

b. *Single-Page Spread*

Bagian ilustrasi hanya berada di salah satu halaman. Pada umumnya teks atau dialog besar diletakan bersebrangan dengan ilustrasi, layout ini sering digunakan pada buku cerita bergambar (hlm. 46).



Gambar 2.15. *Single-Page Spread*
(https://www.motherjones.com, 2010)

Perancangan Media Edukasi..., Kevin Khosasi, FSD UMN, 2018