



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Komik

Menurut Scott McCloud (1993) seorang penulis komik asal Amerika Serikat sekaligus penulis buku berjudul “*Understanding Comics*” mengatakan bahwa komik adalah susunan gambar dan balon bicara yang menciptakan sebuah dialog yang berurutan yang biasa disebut “*Sequential Art*” atau seni yang berurutan. komik adalah rangkaian gambar atau gagasan yang disusun secara berurutan sehingga menciptakan sebuah cerita.

Scott McCloud juga berpendapat komik mempunyai struktur yang mirip dengan animasi. Perbedaannya adalah animasi merupakan tuturan gambar film yang diproyeksikan pada layar atau wadah yang sama sementara setiap gambar dalam komik harus menempati ruangan yang berbeda. Secara sederhana komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu yang mampu menyampaikan informasi yang terkandung di dalamnya.

2.1.1 *Motion comic*

Menurut Smith (2015) *motion comic* adalah komik berbasis digital yang bisa menggunakan unsur yang tidak bisa digunakan dalam komik biasa. Dalam *motion comic* biasanya memiliki banyak lapisan dalam satu gambar agar dapat terlihat 3 dimensi dan juga terdapat pergerakan sederhana atau animasi di dalam *motion*

comic karena sudah menggunakan teknologi digital yang membuat semua itu memungkinkan. *Motion comic* juga mempunyai unsur suara seperti narasi dan music untuk mendukung suasana yang terdapat dalam sebuah komik. Craig Smith juga mengatakan bahwa estetika di dalam *motion comic* dapat dibagi menjadi unsur utama sebagai berikut :

1. Panel

Panel di dalam komik memiliki alur yang menggambarkan adegan dengan visual yang terdapat di masing-masing panel. Di dalam *motion comic* ada panel yang memiliki gerakan animasi secara sendiri-sendiri dan memiliki visual yang saling melapisi.



Gambar 2.1 “Panel”

(Sumber : <http://makingcomics.spiltink.org/flow-the-eyelines/>)

2. Motion

Motion adalah pergerakan yang mengutamakan visual untuk pembuatannya. Masing-masing panel dalam *motion* memiliki visual yang terpisah satu sama lain dan dianimasikan sehingga memiliki kesan pergerakan. Dalam panel *motion* juga dapat ditambahkan unsur narasi individu masing-masing karakter sehingga dapat menciptakan kesan hidup.

3. Audio

Motion comic bisa menambahkan unsur suara di dalam ceritanya seperti narasi, musik, *sound effect* dan *voice over* masing-masing karakter yang ada di dalam komik tersebut. Kombinasi visual, tulisan, animasi, dan audio dapat dilakukan di dalam *motion comic*.



Gambar 2.2 "Audio"

(Sumber : <https://womenwriteaboutcomics.com/2019/03/bang-pow-what-was-that-find-out-at-the-comic-book-sound-effect-database/>)

4. Kedalaman

Motion comic memiliki unsur kedalaman dalam masing-masing panel dengan menggunakan *layer* untuk melapisi tiap-tiap visual yang dapat memberikan kesan 3 dimensi atau *parallax*.



Gambar 2.3 “Spatial depth”

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=jA7Tiae07A8>)

5. Adaptasi

Format adaptasi dalam *motion comic* ada 3 macam yaitu pertama adalah adaptasi *cinematic* dengan cara menghilangkan unsur teks dan balon bicara dan menambahkan *audio*, *voice over* dan animasi. Kedua adalah adaptasi menggunakan balon bicara dan teks sehingga mendekati komik biasa pada umumnya. Dan yang terakhir adalah adaptasi interaktif dimana pembacanya bisa berinteraksi dan ikut serta dalam cerita yang ada di dalam komik tersebut.

6. Genre

Motion comic biasanya memiliki tema pahlawan atau *superhero*. Genre biasanya didasarkan oleh cerita dan adegan yang terdapat dalam komik tersebut.

7. Format dan media

Motion comic memiliki format digital yang biasanya terdapat di dalam komputer, maupun *smartphone*.



Gambar 2.4 “Distribution and formats”

(Sumber : <https://www.heatherromney.com/comic-zoom>)

2.2. Karakter

Menurut Tillman (2011) prinsip dalam mendesain sebuah karakter adalah arketipe (*archetypes*). Arketipe melambangkan kepribadian dari sebuah karakter yang dapat diidentifikasi. Ada berbagai macam jenis arketipe atau kepribadian dalam karakter namun hanya beberapa jenis arketipe karakter yang akan terus ada selama cerita berlangsung. Arketipe ini akan membuat kelangsungan cerita menjadi lebih

menarik yang ditambah dengan cerita dibalik masing-masing karakter akan membuat karakter tersebut semakin bermakna.

Cerita adalah salah satu unsur yang membuat karakter menjadi lebih menarik. Ketika sebuah karakter memiliki latar belakang kuat dan detail maka karakter tersebut akan memiliki kepribadian yang lebih terasa dibandingkan karakter lain. Ketika membuat sebuah karakter lebih baik membuat latar belakang dari karakter tersebut sebelum membuat visual. Dalam sebuah cerita biasanya memiliki beragam arketipe karakter yang berbeda-beda namun masing-masing arketipe memiliki peran yang penting.

1. *The Hero* (Tokoh utama)

Dalam sebuah cerita pasti akan memiliki arketipe tokoh utama yang biasanya memiliki sifat suka mengambil resiko, tidak peduli dengan dirinya sendiri, dan akan selalu membantu orang yang membutuhkan apapun taruhannya. (Tillman, 2011, hlm. 12)



Gambar 2.5 “*The Hero*”

(Sumber : Creative Character Design, 2011)

2. *The Shadow* (Antagonis)

Tokoh antagonis dalam sebuah cerita adalah lawan utama dari tokoh utama. Karakter ini biasanya memiliki sifat yang memberontak, berkhianat, misterius, dan memiliki rencana yang buruk di dalam sebuah cerita. (Tillman, 2011, hlm. 13)

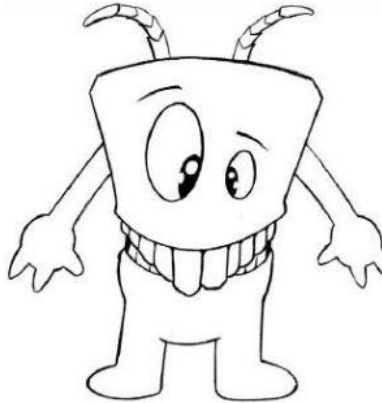


Gambar 2.6 “*The Shadow*”

(Sumber : Creative Character Design, 2011)

3. *The Fool*

Tokoh ini biasanya membingungkan dan suka mengacaukan cerita. Tokoh ini biasanya memberikan informasi yang rancu yang membawa situasi menjadi sulit. Tokoh ini juga selalu membuat kesalahan yang terkadang fatal yang bisa membawa kepada kekalahan. (Tillman, 2011, hlm. 14)



Gambar 2.7 “*The Fool*”

(Sumber : Creative Character Design, 2011)

4. *The Anima/Animus*

Tokoh ini biasanya memiliki visual yang unik sehingga mendapatkan perhatian lebih dari penikmat cerita. Biasanya tokoh ini mempunyai visual yang berbeda dari manusia pada umumnya. *Anima* ini juga bisa memiliki wajah yang dapat disukai seperti perempuan yang cantik maupun tokoh laki-laki yang keren. (Tillman, 2011, hlm. 15)



Gambar 2.8 “*The Anima/Animus*”

(Sumber : Creative Character Design, 2011)

5. *The Mentor*

Arketipe ini biasanya adalah guru atau pemandu tokoh utama dan membuka potensi dari tokoh utama tersebut. Mentor ini biasanya memiliki karakteristik sebagai orangtua dimana orangtua mengajarkan anaknya sampai anaknya berhasil melakukan apa yang anak tersebut perbuat. Mentor biasanya memiliki sifat yang tenang dan bijak. (Tillman, 2011, hlm. 17)



Gambar 2.9 "*The Mentor*"

(Sumber : Creative Character Design, 2011)

6. *The Trickster*

Tokoh ini adalah tokoh yang misterius dan terkadang tidak memihak kemanapun. Tokoh ini biasanya menimbulkan rasa kecurigaan terhadap tokoh utama dan tokoh ini biasanya mengobservasi tindakan yang dilakukan tokoh utama ketika tokoh utama tersebut terikat dengan masalah. (Tillman, 2011, hlm. 17)



Gambar 2.10 “*The Trickster*”
(Sumber : Creative Character Design, 2011)

2.2.1. *Three dimensional character*

Menurut Lajos (1985) Karakter memiliki 3 struktur dasar yang disebut dengan *three dimensional character*. Ketiga dimensi tersebut adalah dimensi fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Ketiga dimensi ini adalah elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan karakter. Kombinasi dari ketiga dimensi ini dapat menciptakan karakter dengan karakteristik yang berbeda-beda.

1. Dimensi fisiologi

Dimensi fisiologi adalah tahapan untuk menentukan aspek fisik dan penampilan pada sebuah karakter. Aspek ini juga dapat dipengaruhi dengan lingkungan karakter tersebut dimana warna kulit pada sebuah karakter akan lebih hitam dilingkungan yang lebih panas. Aspek fisiologi dapat mencakup jenis kelamin, usia, bentuk tubuh, warna kulit, rambut, mata, dan lain-lain.

2. Dimensi sosiologi

Dimensi sosiologi adalah dimensi yang menghubungkan antara lingkungan sosial karakter tersebut. Dimensi ini memiliki aspek yang bisa ditemukan dalam kehidupan sosial karakter tersebut seperti rumah, pekerjaan, edukasi dan status sosial karakter tersebut.

3. Dimensi psikologi

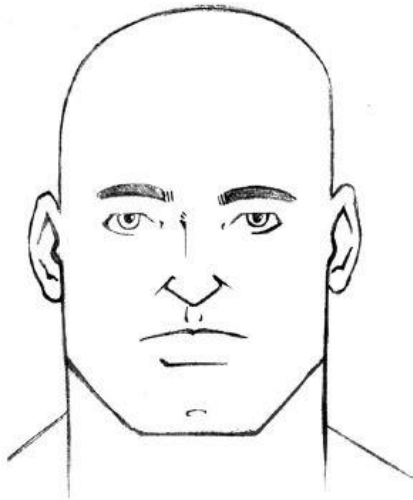
Dimensi psikologi adalah dimensi yang menentukan sifat dan tingkah laku sebuah karakter. Aspek psikologi dalam sebuah karakter dapat ditemukan dalam perilaku, emosi, dan cara berpikir karakter tersebut.

2.2.2. Bentuk dasar karakter

Menurut Tillman (2011) Karakter memiliki sebuah bentuk dasar yang dapat memberikan sebuah karakteristik terhadap karakter tersebut. Semua karakter pasti memiliki bentuk dasar tanpa terkecuali. Ada 3 bentuk dasar yang terdapat pada masing-masing karakter yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Penggabungan bentuk dasar dapat menciptakan karakter yang memiliki kepribadian lebih kompleks dan lebih detail.

1. Persegi

Karakter yang memiliki bentuk dasar persegi biasanya akan memiliki karakteristik Jujur, tangguh, dan maskulin. Hal ini dikarenakan bentuk persegi yang padat dan memiliki volume. Karakter yang memiliki bentuk dasar persegi biasanya memiliki sifat yang pemberani dan terkadang keras kepala. (Tillman, 2011, hlm. 68-69)



Gambar 2.11 “*Square basic shape*”
(Sumber : Creative Character Design, 2011)

2. Segitiga

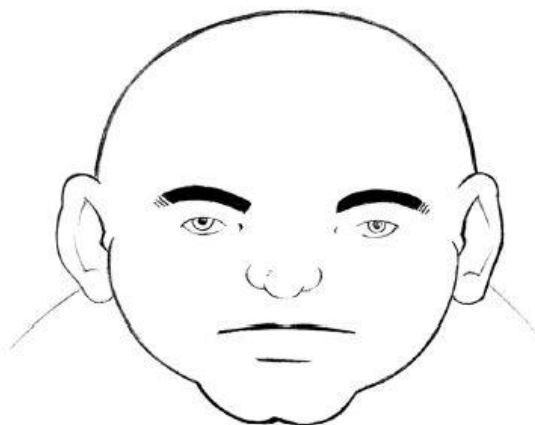
Karakter yang memiliki bentuk dasar segitiga biasanya akan memiliki karakteristik yang agresif, licik, dan cenderung kasar. Hal ini disebabkan karena segitiga memiliki siku yang tajam sehingga dapat merepresentasikan sesuatu yang menyakitkan. Karakter yang memiliki bentuk dasar segitiga biasanya adalah karakter antagonis. (Tillman, 2011, hlm. 70-71)



Gambar 2.12 “Triangle basic shape”
(Sumber : Creative Character Design, 2011)

3. Lingkaran

Karakter yang memiliki bentuk dasar lingkaran biasanya akan memiliki karakteristik yang menyenangkan, nyaman, dan tidak berbahaya. Hal ini disebabkan karena lingkaran tidak memiliki sisi dan aman untuk dipegang. Karakter yang memiliki bentuk dasar lingkaran biasanya memiliki wajah yang seperti anak-anak dan lembut. (Tillman, 2011, hlm. 72)



Gambar 2.13 “Circle basic shape”
(Sumber : Creative Character Design, 2011)

2.2.3. Estetika karakter

Menurut Tillman (2011) estetika karakter dapat diukur dari target usia audiens. Perbedaan pada usia target akan berpengaruh dengan desain karakter tersebut. Hal ini diperlukan karena target usia yang lebih rendah biasanya tidak mampu memproses informasi yang ada dalam sebuah karakter dibandingkan target usia yang lebih tinggi yang biasanya sudah mampu memproses atau menangkap informasi dan konsep pada karakter tersebut.

1. Usia 0-4 tahun

Desain karakter untuk usia ini biasanya memiliki ukuran kepala yang besar dan memiliki postur tubuh yang sangat pendek. Desain karakter untuk usia 0-4 tahun memiliki warna dan bentuk yang sangat sederhana dan juga bentuk minimalis dan masih *simple shape*. Hal ini dilakukan agar anak berusia 0-4 tahun mampu memproses informasi yang ada di dalam karakter tersebut dengan mudah.

2. Usia 5-8 tahun

Desain karakter untuk usia ini biasanya masih memiliki proporsi kepala yang lebih besar dan kartunis akan tetapi tidak sesederhana desain karakter untuk target usia 0-4 tahun. Detail pada desain karakter sudah mulai terlihat dan warna yang digunakan juga sudah lebih banyak dibandingkan untuk usia 0-4 tahun.

3. Usia 9-13 tahun

Desain karakter untuk usia ini sudah mulai menjauh dari kesederhanaan dan juga sudah bukan *simple shape*. Karakter yang di peruntukkan untuk usia ini sudah mulai mendekati manusia pada umumnya namun masih memiliki postur tubuh yang relatif lebih kecil.

4. Usia 14-18 tahun

Desain karakter untuk usia ini biasanya sudah menyerupai karakter pada dunia nyata. Proporsi karakter untuk usia ini sudah realistis dan lebih kompleks. Desain karakter untuk usia ini memiliki detail dan pewarnaan yang paling banyak dibandingkan dengan usia-usia sebelumnya.

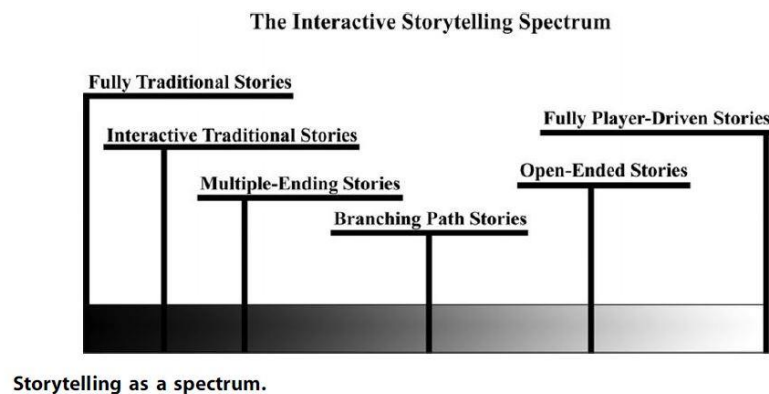
2.2.4. Karakter pada media interaktif

Sloan (2015) karakter pada media interaktif memiliki beberapa keunggulan di bandingkan dengan karakter pada media yang bukan interaktif. Karakter pada media interaktif dapat menarik perhatian *user* dengan lebih baik di karenakan kepribadian dan identitas yang di miliki oleh sebuah karakter dapat di determinasikan dari interaksi yang di lakukan oleh *user*. Visual karakter dalam media interaktif juga dapat di tentukan oleh user seperti aksesoris dan pakaian yang di miliki oleh karakter tersebut.

Karakter pada media interaktif memiliki plot yang dapat di determinasikan oleh user. Salah satu contohnya adalah modulated plot. Karakter pada modulated plot biasanya memiliki kepribadian yang bisa di tentukan oleh *user*. *User* dapat menentukan cara berperilaku karakter melalui pilihan yang disediakan di dalam media interaktif tersebut. Plot karakter pada media interaktif memiliki fleksibilitas yang tidak dimiliki oleh karakter pada media yang tidak interaktif. Plot interaktif juga dapat berpengaruh pada desain visual karakter.

2.3. *Interactive storytelling*

Lebowitz (2011) *Interactive storytelling* adalah penyampaian cerita yang berinteraksi dengan pembacanya. Pembaca tidak harus memiliki kendali maksimal terhadap ceritanya tetapi pembaca bisa berinteraksi dengan ceritanya selagi mengikuti jalan cerita yang disediakan. Salah satu cerita interaktif yang dimana pembacanya dapat mengubah dan memilih jalan cerita yang tersedia dan memiliki akhir yang berbeda-beda disebut dengan *player-driven storytelling*. Ada berbagai macam *player-driven storytelling* dan setiap jenisnya menawarkan tingkat interaksi yang berbeda-beda. Interaksi dari pembaca bisa sangat berpengaruh dengan ceritanya maupun memiliki pengaruh yang sangat kecil.



Gambar 2.14 “*Interactive Storytelling Spectrum*”

(Sumber : *Interactive Storytelling for Video Games “A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories”* 2011)

1. *Fully Traditional Stories*

Fully Traditional Stories adalah cerita yang tidak dapat diganggu gugat. Cerita jenis ini termasuk kedalam kategori cerita yang *non-interactive*. (Lebowitz, 2011, hlm. 120-121)

2. *Interactive Traditional Stories*

Interactive Traditional Stories adalah cerita yang memperbolehkan penggunanya memiliki kebebasan terhadap dunia dan karakter di dalam cerita tersebut. Akan tetapi pengguna tidak bisa mengubah plot utama di dalam cerita tersebut. (Lebowitz, 2011, hlm. 121)

3. *Multiple-Ending Stories*

Multiple-Ending Stories memiliki kemiripan dengan *Interactive Traditional Stories*, akan tetapi pengguna dapat memilih antara 2 atau lebih akhir dari cerita tersebut. (Lebowitz, 2011, hlm. 121)

4. *Branching Path Stories*

Pembaca cerita memiliki kebebasan untuk mengubah plot utama di dalam cerita tersebut. *Branching Path Stories* menyediakan berbagai macam pilihan cerita untuk pembaca yang memiliki pengaruh yang besar terhadap cerita utamanya (Lebowitz, 2011, hlm. 121).

5. *Open-Ended Stories*

Open-Ended Stories memiliki pilihan cerita yang lebih kompleks dimana pilihan cerita yang disediakan cukup sulit dan pembaca memiliki tanggung jawab yang besar atas pilihan yang dipilihnya (Lebowitz, 2011, hlm. 121).

6. *Fully Player-Driven Stories*

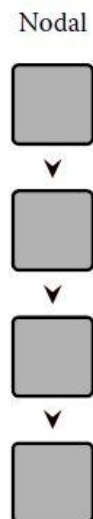
Adalah cerita yang menyediakan pengguna sebuah kontrol penuh atas cerita tersebut. Biasanya *Fully Player-Driven Stories* memiliki plot yang sederhana dan pengguna yang nantinya mengembangkan sendiri cerita tersebut (Lebowitz, 2011, hlm. 122).

2.4. *Interactive Plot*

Sloan (2015) *Interactive Plot* adalah hal yang membuat cerita lebih menarik. Karakter yang mempunyai arketipe memang membuat karakter tersebut menjadi lebih menarik, akan tetapi yang membuat karakter tersebut lebih menarik lagi adalah hubungan karakter dengan plot yang memiliki interaktivitas. Struktur dalam *interactive plot* bisa dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Nodal plot

Nodal plot memiliki struktur plot yang linear yaitu hanya memiliki satu cerita dan hanya memiliki satu ending. Nodal plot biasanya memfokuskan pada perkembangan tokoh karakter dan memiliki cerita yang lebih dramatis namun tidak bisa diubah. (Sloan, 2015, hlm. 120)

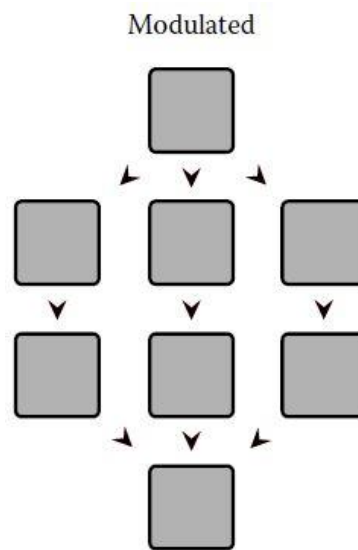


Gambar 2.15 “*Nodal plot structure*”

(Sumber : Virtual Character Design for Games and Interactive Media, Robin J.S. Sloan, 2015)

2. Modulated plot

Modulated plot memiliki struktur plot yang memiliki satu *start* dan memiliki cabang dalam ceritanya. Pembaca biasanya diminta untuk memilih jalan cerita yang ingin dijalani dan masing-masing jalan tersebut memiliki ending yang berbeda dan adapun yang memiliki ending yang sama. (Sloan, 2015, hlm. 120)

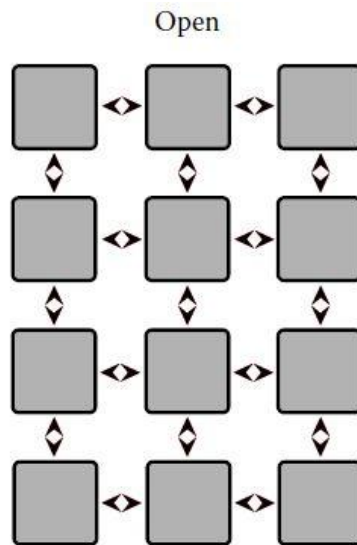


Gambar 2.16 “*Modulated plot structure*”

(Sumber : Virtual Character Design for Games and Interactive Media, Robin J.S. Sloan, 2015)

3. Open plot

Open plot biasanya memiliki struktur plot yang lebih bebas dan tidak memperdulikan permulaan cerita sampai akhir cerita. Bahkan beberapa cerita open plot tidak memiliki ending sama sekali. Biasanya pemain yang menentukan jalan ceritanya sendiri. (Sloan, 2015, hlm. 120-121)



Gambar 2.17 “Open plot structure”

(Sumber : Virtual Character Design for Games and Interactive Media, Robin J.S. Sloan, 2015)

2.5. Elemen desain

1. Titik (*Point*)

Titik adalah satuan elemen kecil yang bisa membentuk sebuah garis yang memiliki sebuah arah. Titik tidak memiliki panjang dan lebar dan titik merupakan komponen utama dalam semua elemen desain. (Landa, 2010, hlm. 16)

2. Garis (*Line*)

Garis berasal dari titik yang diperpanjang yang membentuk sebuah arah atau jalan. Garis merupakan elemen yang penting dalam desain dan membuat komposisi. Garis memiliki berbagai macam bentuk seperti garis lurus, garis membelok, garis melingkar, garis yang tebal, garis yang tipis, garis yang putus, garis yang bergelombang, dan masih banyak lagi. Garis memiliki

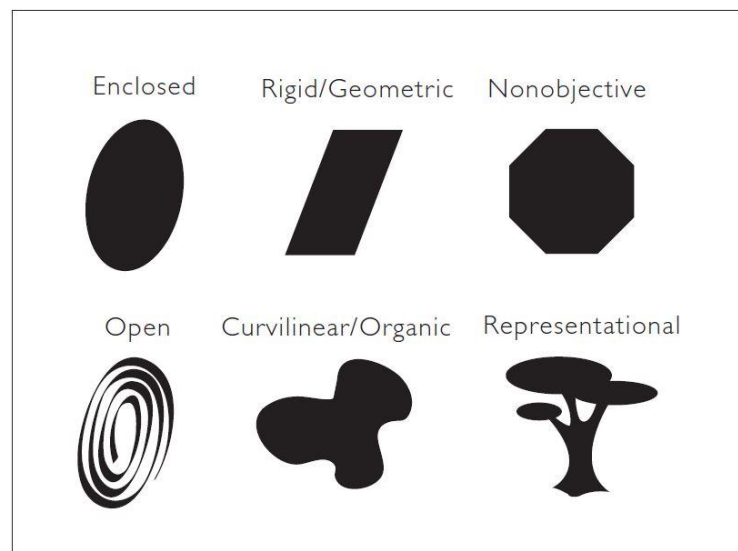
peran penting dalam mendefinisikan sebuah bentuk, irama, pola, gambar dan komposisi. (Landa, 2010, hlm. 16-17)

3. Bentuk (*Shape*)

Bentuk merupakan garis yang memiliki ruang dan memiliki panjang dan lebar. Ruang yang dibatasi dengan bentuk dapat diisi dengan warna dan tekstur. Bentuk dapat dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menjadi sebuah objek. Bentuk memiliki 3 dasar yang utama yaitu segitiga, kotak, dan lingkaran. (Landa, 2010, hlm. 17)

4. Figur (*Figure*)

Figur merupakan sebuah bentuk yang memiliki ruang negatif dan ruang positif. Salah satu contoh figur adalah siluet. Siluet merupakan sebuah bentuk yang sederhana yang mewakili sebuah objek asli. (Landa, 2010, hlm. 18-19)



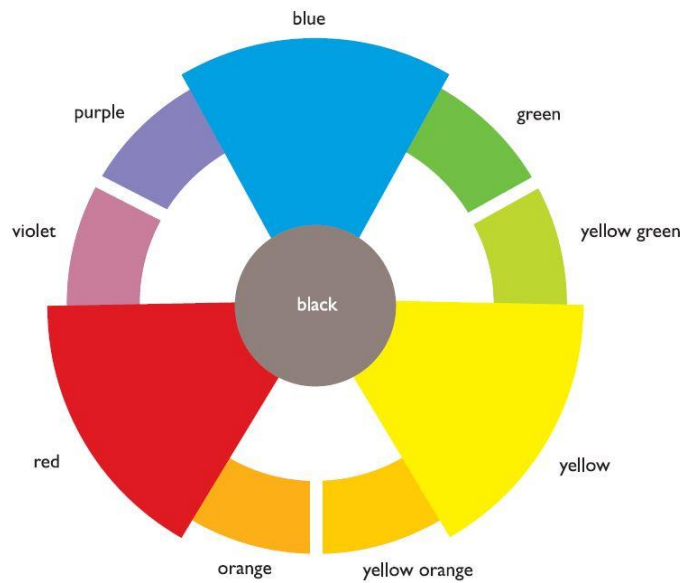
Gambar 2.18 “*Shapes*”

(Sumber : Graphic Design Solutions, 4th Edition, Robin Landa, 2010)

5. Warna (*Color*)

Warna merupakan elemen yang penting di dalam sebuah desain. Warna memerlukan cahaya agar dapat terlihat dan dari pantulan cahaya terhadap sebuah objek maka warna dari objek itu dapat terlihat. Elemen warna terdiri dari 3 kategori yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.

Hue adalah sebutan untuk warna seperti merah, hijau, kuning, dan lain-lain. Value bobot atau nilai yang terdapat pada warna dan nilai tersebut menentukan tingkat kecerahan pada warna. *Saturation* adalah tingkat ketajaman pada warna. *Saturation* juga bisa disebut dengan *chroma*. Warna juga memiliki dasar yang disebut dengan warna primer. Ada 3 warna primer yang utama yaitu merah, kuning, dan biru. Ketiga warna tersebut ketika dicampur dapat menciptakan warna-warna yang berbeda. Ketiga warna ini disebut primer karena bisa dicampurkan untuk menciptakan warna lain sedangkan warna lain ketika dicampur tidak bisa menjadi salah satu diantara ketiga warna ini. (Landa, 2010, hlm. 19-20)



Gambar 2.19 “*subtractive color system*”

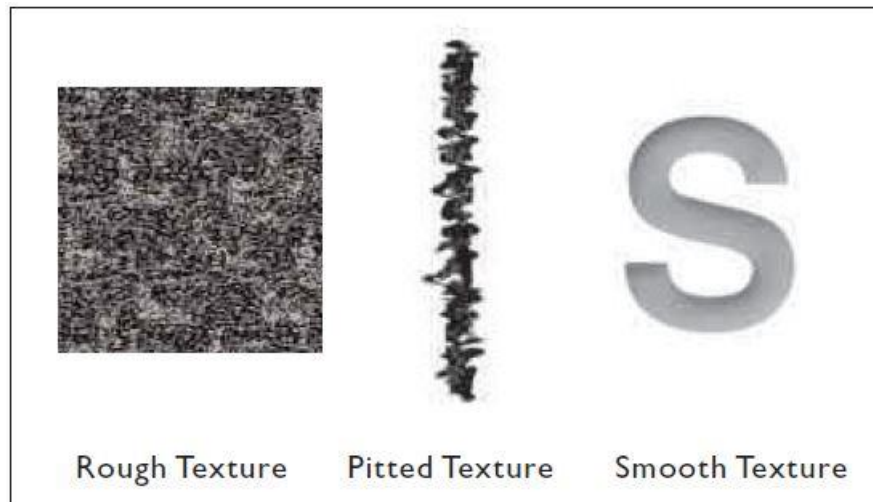
(Sumber : Graphic Design Solutions, 4th Edition, Robin Landa, 2010)

6. Tekstur (*Texture*)

Tekstur terbagi menjadi 2 macam yaitu *tactile texture* dan *visual texture*.

Tactile texture adalah tekstur yang permukaannya bisa diraba secara fisik.

Visual texture adalah tekstur yang hanya terlihat secara visual dan tidak dapat diraba.



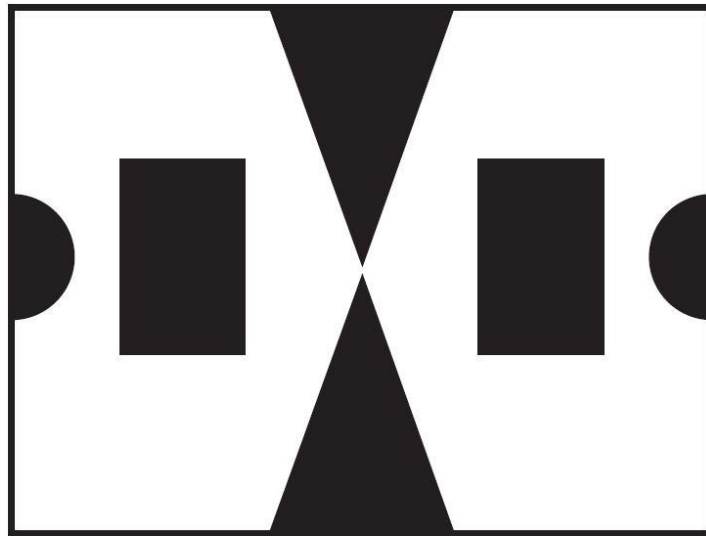
Gambar 2.20 “*texture characteristic*”

(Sumber : Graphic Design Solutions, 4th Edition, Robin Landa, 2010)

2.5.1. Prinsip-prinsip desain

1. Keseimbangan (*Balance*)

Perpaduan komposisi dalam sebuah desain harus seimbang dan tidak berat sebelah. Komponen-komponen seperti tulisan, gambar, bentuk, dan warna ketika selaras maka akan menciptakan keharmonisan dalam sebuah desain. Ketika sebuah desain tidak memiliki prinsip keseimbangan, maka desain tersebut akan menjadi berat dalam satu aspek komponen yang akan membuat desain tersebut tidak harmonis.



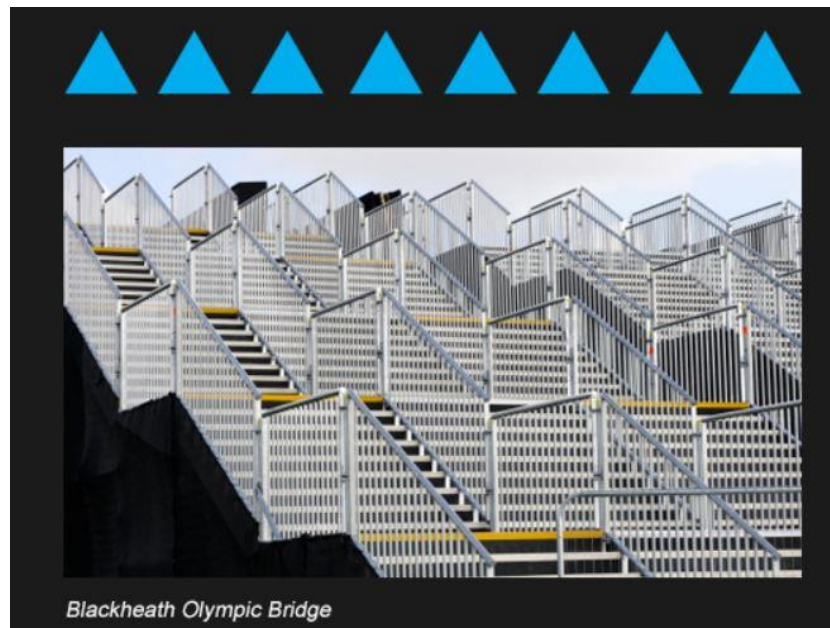
Gambar 2.21 “*symmetrical arrangement*”
(Sumber : Graphic Design Solutions, 4th Edition, Robin Landa, 2010)

2. Penekanan (*Emphasis*)

Emphasis adalah arah pandangan terhadap sebuah desain. *Emphasis* berfungsi agar penyampaian informasi yang ada di dalam sebuah desain berurutan.

3. Ritme (*Rhythm*)

Ritme dalam desain grafis merupakan sebuah repetisi yang konsisten, memiliki pola, dan tersusun. Ritme juga merupakan kombinasi antara sebuah objek desain yang disusun berulang kali dan menciptakan variasi namun tetap harmonis.



Gambar 2.22 “Blackheath Olympic Bridge”
(Sumber : <https://vriske.com/prinsip-prinsip-desain/>)

4. Kesatuan (*Unity*)

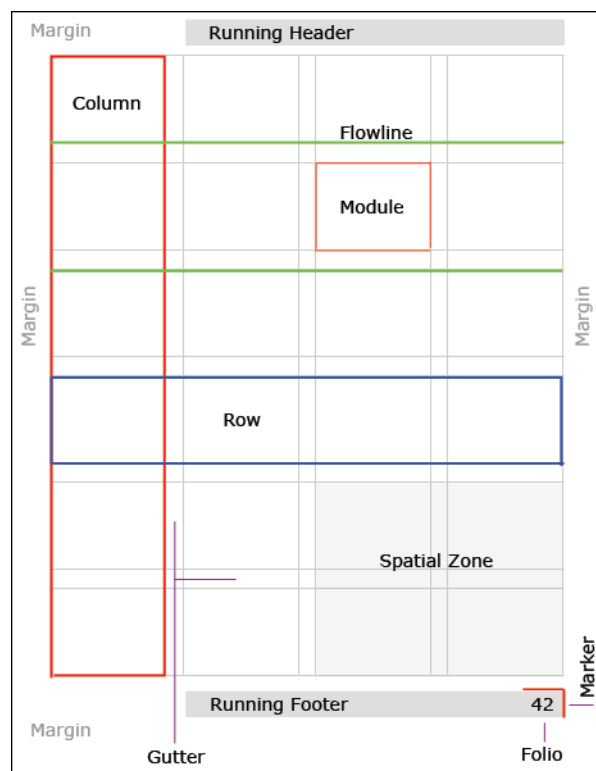
Kesatuan di dalam desain grafis adalah komposisi yang pas tidak lebih dan tidak kurang. Elemen desain seperti tekstur, warna, dan bentuk ketika dipadukan, harus memiliki kesatuan agar terlihat harmonis. Kesatuan antara elemen-elemen visual yang saling terkoneksi satu sama lain akan menciptakan sebuah karya desain yang baik.

5. Proporsi (*Proportion*)

Dalam desain grafis proporsi biasanya dipakai untuk membandingkan ukuran objek di dalam desain tersebut. Contohnya adalah perbandingan antara ukuran kepala dan badan. Memanipulasi ukuran proporsi dapat meningkatkan tingkat kedalaman dan perspektif dalam sebuah karya desain.

2.6. Layout

Menurut Anggraini (2014) *Layout* adalah manajemen bentuk dan bidang yang terdiri dari susunan elemen-elemen desain kedalam sebuah bidang. Secara umum, *layout* juga merupakan tata letak ruang atau bidang dan *layout* adalah salah satu hal yang utama dalam sebuah desain. Dalam membuat *layout* salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah *grid*. Menurut Anggraini (2014) *grid* adalah garis vertikal dan horizontal yang berfungsi untuk membagi halaman menjadi beberapa bagian. *Grid* juga berfungsi sebagai sebuah sistematisa untuk menjaga konsistensi dan komposisi pada *layout*. Anggraini juga menyebutkan ada 11 anatomi *grid* sebagai berikut :



Gambar 2.23 “Anatomy of a Modular Typographic Grid”

(Sumber : <https://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>)

1. **Format**

Format adalah bidang yang menentukan peletakan area elemen desain seperti teks, gambar dan lain-lain. (Anggraini, 2014, hlm. 80)

2. *Margins*

Margins adalah sebuah ruang negatif yang berada pada sisi luar format yang berfungsi sebagai pembatas luar dalam elemen desain. Besar kecil *margin* akan berpengaruh terhadap pusat perhatian pembaca. Semakin besar sebuah *margin* maka konten tersebut akan semakin menarik perhatian. (Anggraini, 2014, hlm. 80)

3. *Flowlines*

Flowlines adalah garis horizontal yang memiliki fungsi untuk memisahkan ruang menjadi beberapa bidang horizontal. (Anggraini, 2014, hlm. 80)

4. *Modules*

Modules adalah sebuah ruang atau blok yang berfungsi sebagai bangunan dasar dari *grid*. (Anggraini, 2014, hlm. 80)

5. *Spatial zones*

Spatial zones adalah bidang modul yang berdekatan. *Spatial zones* memiliki fungsi untuk memberikan sebuah bidang tertentu untuk konten tertentu. Salah satu contohnya adalah bidang vertikal yang dapat di isi dengan teks yang panjang. (Anggraini, 2014, hlm. 80)

6. Kolom

Kolom adalah modul dalam barisan vertikal. Memperbanyak sebuah kolom akan membuat grid semakin fleksibel, namun semakin banyaknya kolom akan mempersulit penggunaan elemen desain kedalam sebuah desain. (Anggraini, 2014, hlm. 81)

10. *Rows*

Rows adalah baris yang sama dengan kolom. Yang membedakan adalah *Rows* memiliki format horizontal. (Anggraini, 2014, hlm. 81)

11. *Gutters*

Gutters adalah sebuah space atau jarak yang memiliki fungsi untuk memisahkan kolom dan baris. (Anggraini, 2014, hlm. 81)

12. *Folio*

Folio hanya akan ada pada saat nomor halaman berada di dalam *margin* dengan konsisten. (Anggraini, 2014, hlm. 81)

13. *Running Header* dan *Footer*

Running header adalah petunjuk yang terdapat dibagian atas yang berfungsi untuk memberikan petunjuk untuk keterangan naskah yang dibaca seperti judul, bab judul, dan lain-lain. *Running footer* memiliki fungsi yang sama seperti *running header* namun ditempatkan pada bagian bawah format. (Anggraini, 2014, hlm. 81)

14. *Marker*

Marker adalah Sebuah petunjuk penempatan informasi yang harus selalu ada secara konsisten. *Marker* memiliki fungsi untuk menunjukkan lokasi folio, nomor halaman, dan lain-lain. (Anggraini, 2014, hlm. 81)

2.7. **Tipografi**

Menurut Anggraini (2014) tipografi adalah kajian mengenai fitur-fitur grafis dari lembar halaman. Dalam sebuah karya seni, tipografi menjadi salah satu hal yang penting karena tipografi seringkali melibatkan metode penataan *layout*, bentuk, ukuran, dan sifat. Dalam pemilihan jenis huruf, segmentasi tujuan pemasaran juga penting untuk dipertimbangkan. Contohnya adalah produk untuk anak-anak yang biasanya memakai jenis tipografi yang tidak kaku dan memiliki kesan yang menyenangkan. Tipografi juga memiliki 4 jenis huruf utama yaitu :

1. *Serif*

Jenis huruf *serif* memiliki ciri mempunyai kaki dan berbentuk lancip pada bagian ujungnya. Huruf *serif* ini juga memiliki tingkat tebal tipis yang kontras sehingga dapat mudah untuk dibaca. Kaki-kaki yang terdapat pada huruf *serif* ini berfungsi untuk memudahkan membaca teks yang memiliki jarak yang sempit dan kecil. *Serif* dapat memberikan kesan yang resmi dan elegan dalam sebuah desain dan biasanya digunakan untuk surat resmi dan buku. (Anggraini, 2014, hlm. 58)



Serif

Serif

Gambar 2.24 “Typefaces Serif”

(Sumber : <https://thedesignteam.io/the-type-snob-f221969a884b>)

2. Sans Serif

Sans serif memiliki ciri tidak memiliki sirip pada ujung kaki dan memiliki ketebalan garis yang konsisten. Sans serif dapat memberikan kesan kesederhanaan dan futuristik. Sans serif ini juga cocok untuk dipakai dalam karya seni yang sederhana, memiliki warna yang tidak terlalu mencolok. Font sans serif ini banyak dipakai pada layar komputer dan smartphone karena huruf sans serif ini dapat membuat huruf yang kecil menjadi lebih mudah untuk dilihat dan dibaca. (Anggraini, 2014, hlm. 60)



No serif

Sans-serif

Gambar 2.25 “Typefaces Sans-serif”

(Sumber : <https://thedesignteam.io/the-type-snob-f221969a884b>)

3. Script

Huruf script ini mempunyai ciri bentuk yang menyerupai goresan tinta menggunakan pena dan memiliki tingkat kemiringan. Ada dua jenis huruf script yaitu Formal script dan Casual script. (Anggraini, 2014, hlm. 62)

a. Formal Script

Formal script adalah huruf script yang menyerupai tulisan tangan menggunakan pena. Huruf ini biasanya digunakan sebagai surat undangan yang bersifat formal.

b. Casual Script

Casual script adalah huruf script yang bersifat lebih tidak formal dan terkesan santai. Biasanya huruf ini dipakai dalam iklan, menu, dan lain-lain. Tujuan huruf ini adalah untuk memberikan kesan keakraban.



Gambar 2.26 “Typefaces Script”

(Sumber : <https://thedesignteam.io/the-type-snob-f221969a884b>)

4. Dekoratif

Huruf jenis dekoratif adalah huruf yang sudah dikembangkan dan ditambah dengan hiasan dan ornamen. Huruf ini memiliki tingkat keterbacaan yang buruk sehingga tidak dianjurkan dalam pembuatan teks yang panjang. Biasanya huruf ini

hanya akan digunakan untuk judul atau *heading*. Huruf dekoratif memiliki sifat yang ekspresif sehingga dapat memberikan kesan lebih menyenangkan. (Anggraini, 2014, hlm. 63)



Gambar 2.27 “Typefaces Decorative”

(Sumber : <https://thedesignteam.io/the-type-snob-f221969a884b>)

2.7.1. Desain Tipografi

Desain tipografi adalah penggunaan tipografi dalam desain komunikasi visual.

Dalam penggunaan tipografi kedalam desain, ada dua hal yang perlu diperhatikan yaitu *legibility* dan *readability*.

1. *Legibility*

Legibility adalah tingkat kemudahan mata manusia pada saat melihat sebuah huruf. Huruf yang abstrak dan biasanya sulit untuk dibaca memiliki tingkat *legibility* yang rendah. Tingkat *legibility* yang rendah juga disebabkan karena penggunaan warna yang tidak seimbang pada huruf. Desain biasanya lebih mengutamakan penyampaian huruf yang ekspresif dan memiliki tingkat *legibility* yang rendah. (Anggraini, 2014, hlm. 64)



Gambar 2.28 “*Legibility*”

(Sumber: Desain komunikasi visual; dasar-dasar panduan untuk pemula, Lia Anggraini, 2014)

2. *Readability*

Readability adalah penggunaan huruf dalam pembuatan kalimat dengan memperhatikan hubungan antara huruf satu dengan yang lain. *Readability* biasanya memperhatikan spasi antar huruf. Penggunaan spasi antar huruf yang benar akan meningkatkan tingkat keterbacaan dalam suatu kata ataupun kalimat. Huruf yang *legible* dapat dibaca dengan mudah, akan tetapi jika huruf tersebut semakin dibaca membuat mata kita lelah, maka kalimat tersebut memiliki *readability* yang rendah.

(Anggraini, 2014, hlm. 65)

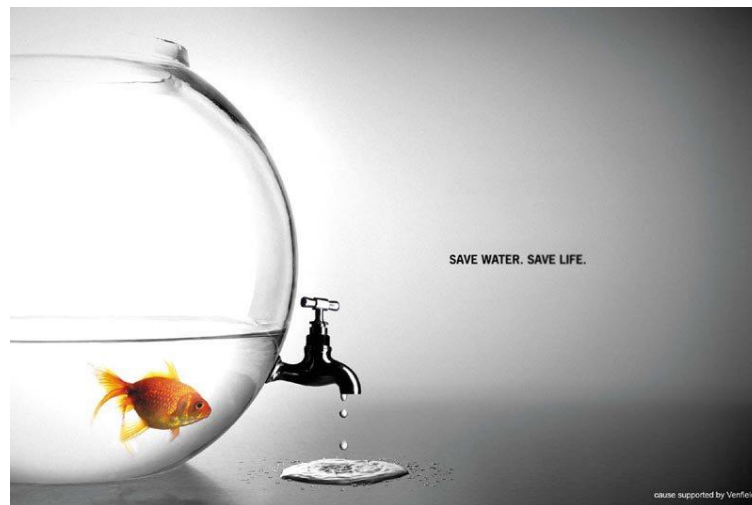


Gambar 2.29 “*Readability*”

(Sumber: Desain komunikasi visual; dasar-dasar panduan untuk pemula, Lia Anggraini, 2014)

2.8. Persuasi visual

Menurut Messaris (1997) Persuasi visual adalah teknik penggunaan gambar seperti foto dan ilustrasi untuk memperkuat pesan yang ingin kita sampaikan dan memotivasi penerima pesan yang ingin kita sampaikan. Persuasi visual biasanya tidak hanya menggunakan visual saja melainkan persuasi visual membutuhkan sebuah konteks. Konteks tersebut biasanya dapat berbentuk iklan, grafik, media cetak atau media apapun yang dapat mendukung atau meningkatkan pesan yang ingin disampaikan. Tujuan persuasi visual adalah untuk menarik perhatian target pengguna dengan menunjukkan sebuah pernyataan dengan menggunakan visual yang tepat dan dapat memperkuat pernyataan yang ingin disampaikan.



Gambar 2.30 “*persuasi visual*”

(Sumber: <https://anjulisethi.wordpress.com/2012/02/12/more-on-visual-persuasion/>)

Salah satu contoh persuasi visual adalah gambar diatas dimana visual digunakan untuk memperkuat sebuah pernyataan. Pernyataan diatas digunakan untuk sebuah kampanye untuk menyadarkan masyarakat untuk menghemat penggunaan air. Visual yang digunakan adalah sebuah akuarium berisi ikan yang memiliki sebuah

keran dimana keran tersebut menetes dan akhirnya menghabiskan air di dalam akuarium tersebut.

2.9. Sayur

Menurut Dr. Setiawan (2011) ada kandungan zat kimia aktif dan zat nutrisi yang terkandung di dalam sayuran yang biasanya disebut dengan *phytochemicals* dan *phytonutrients*. Zat-zat ini mempunyai manfaat kesehatan yang baik untuk tubuh seperti pencegahan penyakit sampai penyembuhan. Sayuran juga memiliki antioksidan, serat, vitamin, dan mineral. Sayuran berasal dari tanaman memiliki alkaloid yang berfungsi sebagai pelindung dari hama dan bisa juga dipakai untuk tenaga medis. Pada umumnya sayuran bukanlah makanan favorit bagi anak-anak dikarenakan rasanya yang pahit dan hambar dimulut. Menurut Lestari (2019) sayuran yang terbaik untuk dikonsumsi anak-anak adalah sebagai berikut:

1. Bayam

Bayam memiliki gizi yang sangat padat dan bermanfaat sebagai sumber klorofil. Bayam juga memiliki kaya akan vitamin dan mineral seperti vitamin A, B kompleks, vitamin C, karoten, mangan, kalsium, dan yodium. Sayur bayam juga memiliki kandungan zat besi dan protein yang tinggi dibandingkan dengan sayuran lain.

2. Jagung

Jagung memiliki kandungan Vitamin C, magnesium, dan vitamin B yang berguna untuk perbaikan sel dan meningkatkan kekebalan tubuh. Magnesium memiliki peranan penting untuk tubuh seperti memperlancar

sistem kinerja saraf dan kontraksi otot tubuh. Jagung memiliki kandungan karbohidrat yang tinggi dan memberikan energy yang lebih tahan lama.

3. Wortel

Wortel memiliki kandungan utama yaitu vitamin A yang baik untuk kesehatan mata dan baik untuk kekebalan tubuh. Wortel juga mengandung biotin yang berguna untuk metabolisme.

4. Brokoli

Brokoli merupakan sayuran yang memiliki kandungan senyawa aktif yang bermanfaat seperti protein, vitamin C, B dan serat. Brokoli juga memiliki kandungan mineral seperti kalsium, kalium, zat besi, dan selenium. Brokoli juga merupakan sayur yang kaya akan serat yang baik untuk pencernaan.

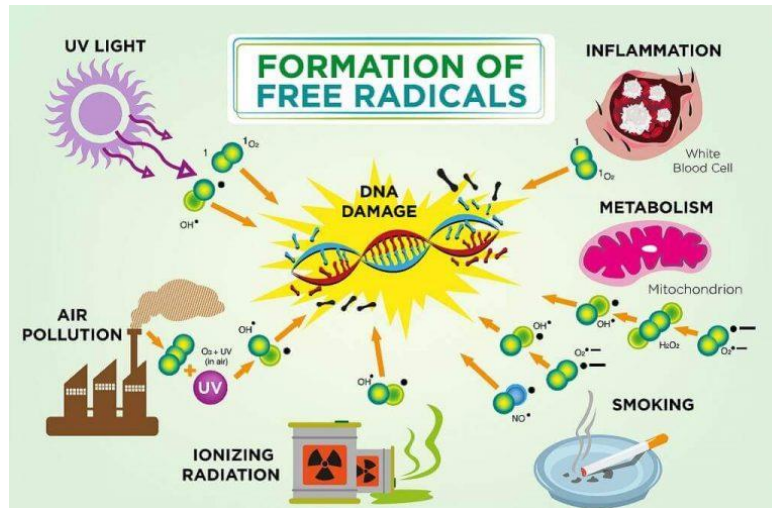
5. Jamur

Jamur adalah sayuran yang kaya akan protein, vitamin B12, kalsium, dan zat besi. Yang membuat jamur sangat baik untuk anak adalah jamur memiliki kandungan vitamin D yang biasanya hanya terdapat pada susu. Jamur juga baik untuk pertumbuhan tulang dan gigi pada anak.

2.10. Radikal bebas

Menurut Kumar (2007) radikal bebas adalah sebuah molekul yang tidak stabil yang dimana molekul tersebut tidak memiliki pasangan dan akan menjadi tidak stabil dan menjadi radikal. Molekul yang tidak berpasangan tersebut akan mencoba merebut elektron atau molekul lain secara paksaan yang akan mengakibatkan kerusakan

pada tubuh. Radikal bebas memiliki sifat yang destruktif dan akan menyebar dan terus merusak molekul-molekul yang ada di dalam tubuh.



Gambar 2.31 “Free radicals”

(Sumber: <https://doktersehat.com/cara-menangkal-radikal-bebas/>)

Ada berbagai macam penyakit yang disebabkan oleh radikal bebas ini yaitu kerusakan pada saraf dan otak, kerusakan pada sel dalam tubuh, dan juga kerusakan pada oksidasi protein. Molekul radikal bebas dapat masuk kedalam tubuh melalui beberapa faktor contohnya asap rokok, polusi udara, pestisida, obat-obatan dan lain-lain. Menurut Veratamala (2017) salah satu pencegahan radikal bebas adalah mengonsumsi makanan yang kaya akan antioksidan dan vitamin seperti sayuran. Contoh sayuran yang mengandung antioksidan adalah wortel, brokoli, dan bayam.