



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. Media Informasi

Menurut Sobri, Emigawaty, & Damayanti, (2017) media informasi adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang menimbulkan suatu pemikiran, rasa, perhatian pada suatu objek, dan kecendrungan yang tinggi sehingga proses belajar mengajar berlangsung efisien sehingga sesuai dengan apa yang diharapkan. Penggunaan media secara kreatif memperbesar kemungkinan bagi seseorang untuk belajar lebih banyak, mempelajari sesuatu dengan lebih terperinci, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan penampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran (hlm.206).

2.1.1. Karakteristik Media Informasi

Menurut Susilana & Riyana (2009) beberapa cara yang digunakan untuk mengelompokkan media informasi dengan menegaskan metode pada pembuatan media informasi tersebut, diantaranya ialah :

1. Media Grafis

Merupakan visual yang menyuguhkan kebenaran atau suatu gagasan melalui sesuatu yang diucapkan, tulisan dalam sebuah paragraf, rangkaian angka, dan gambar/ilustrasi, umumnya memiliki tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas suatu gagasan, dan memberikan gambaran yang benar-benar terjadi pada kehidupan nyata sehingga audiens tertarik dan mudah diingat. Seperti grafik, diagram, poster dan sketsa (hlm.14).

2. Media Cetak

Media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan atau *offset*, media ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar yang diilustrasikan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disajikan, media ini biasanya berupa buku (hlm.15).

3. Media Gambar

Media gambar yang memiliki visual asli seperti kehidupan nyata diciptakan melalui proses fotografi dan jenis media dari media ini adalah foto (hlm. 16).

4. Media Audio

Penyampaian pesan yang dapat diterima hanya oleh indra pendengaran. Pesan atau informasi yang disampaikan berupa lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Dilakukan melalui gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar biasa disebut radio (hlm.19).

5. Media Televisi

Media yang menampilkan pesan secara *audiovisual* dan gerak yang penyampiannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun TV (hlm.21).

2.2. Kesenian Burok

Burok merupakan salah satu kesenian pagelaran/pertunjukan, khususnya daerah Pantura perbatasan sisi barat Jawa Tengah sampai Pantura Jawa Barat sekitar Kabupaten Brebes, Cirebon dan Indramayu. Burok berasal dari kata Buraq yang merupakan kendaraan Nabi Muhammad SAW yang saat melakukan perjalanan Isra Mi'raj, seni Burok merupakan seni tradisional didalamnya terdapat tari, musik, dan rupa didalamnya. Pertama kali dikenalkan oleh Kanjeng Sunan Kalijaga yang tujuannya adalah mengajak masyarakat berkumpul dan memberikan dakwah yang berbau Islami. Burok memiliki bentuk seekor kuda sembrani yang memiliki sayap layaknya seorang wanita yang berwajah cantik. Analisis sekilas dari tampilan fisiknya, dapat disimpulkan bahwa seni Burok berkaitan dengan kepercayaan terhadap mitologi. Kesenian ini biasanya dimainkan pada acara pernikahan dan khitanan masyarakat sekitar Cirebon, namun tidak jarang kesenian ini ikut meramaikan acara festival yang sering diadakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon.



Gambar 2.1. Boneka Burok
(<https://www.facebook.com/cirebonreaksiID>)



Gambar 2.2. Kesenian Burok
(<https://www.youtube.com/watch?v=teZ7JmsNfX8>)



Gambar 2.3. Sisingaan
(<https://www.flickr.com/>)

Menurut Yasin Yanto kesenian Burok digunakan untuk mengajak masyarakat berinteraksi sosial. seni Burok pada tahun 1950 merupakan perpaduan antara gajah dan singa sangat erat kaitannya dengan Kota Cirebon yang memiliki tiga campuran budaya yaitu Arab, Cina, dan India. Pada 1969 menggunakan Gruda Gegesik, yaitu boneka manusia raksasa yang menyeramkan seperti si buruk rupa dengan wajah tembam, mata besar sebelah, mulut terus menganga, memiliki tangan kampleng, berjalan sempoyongan, dan rambut panjang gimbal, kusut seperti tidak terurus.



Gambar 2.4 Awal mula Kesenian Burok
(Gambar diambil di Museum Disporbudpar Cirebon.2020)



Gambar 2.5 Kesenian Burok pada Tahun 1950
(Gambar diambil di Museum Disporbudpar Cirebon.2020)

Menurut Joko selaku anggota dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cirebon boneka Burok terbuat dari anyaman (seperti saat membuat tikar) bambu atau rotan yang diberi kain penutup. Selain Burok itu sendiri, boneka-boneka tersebut bentuknya bervariasi mulai dari; gagajahan (meniru

gajah), mamaungan (meniru harimau), momonyetan (meniru monyet/kera), burok, cikrak (jajangkungan), sisingaan yang ikut menari dalam arak-arakan. Beberapa alat musik yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan seni Burok terdiri dari terbang, genjring, bedug, goong, gitar melodi, gitar bas, suling, dan klenang. Lagu yang sering dinyanyikan kebanyakan lagu-lagu khas daerah Cirebon, namun ada pula lagu dangdut.

2.3. Desain Grafis

Menurut Landa (2011) desain grafis merupakan bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan atau informasi kepada target *audience*, berupa visual dari sebuah ide yang memiliki pencipta, pemilihan terbaik, serta pengaturan pada elemen desain. Desain grafis mampu memberikan pesan dan makna lebih luas, karena itu desain grafis merupakan solusi untuk mengajak, menginformasikan, membangun, mengidentifikasi, dan menyampaikan berbagai makna sehingga sangat efektif mempengaruhi perilaku seseorang (hlm.2).

2.3.1. Elemen Desain

2.3.1.1. Garis

Menurut Landa (2011) garis merupakan bagian terkecil dari sebuah titik dari sebuah garis juga dapat membentuk lingkaran. Sebuah garis mampu menuntun mata bergerak dari satu bagian ke bagian lain, jika sebuah garis pada satu layar hanya *pixel* maka lebih terlihat seperti persegi daripada lingkaran. Garis dapat didefinisikan sebuah titik yang memanjang dan jalur

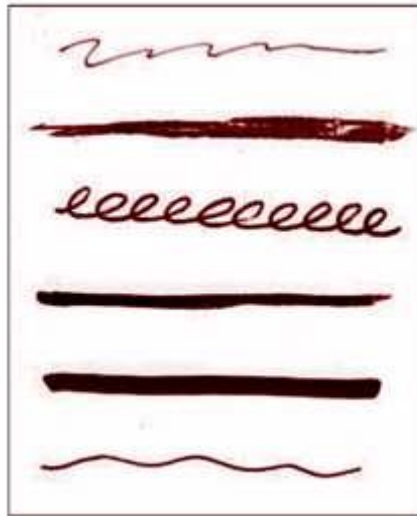
titik yang bergerak, biasanya garis digunakan sebagai tanda untuk menandai pembatas.

Ada berbagai macam alat yang dapat menggambar sebuah garis seperti, pensil, kuas, aplikasi perangkat lunak, kapas yang dicelupkan ataupun ranting yang dicelupkan pada kopi. Kesan saat pertama kali melihat garis adalah memanjang atau lurus. Garis termasuk elemen desain yang memiliki peran penting karena dengan adanya garis akan mencapai tujuan dan kualitas yang baik (hlm.16).

Landa (2011) juga menyebutkan fungsi dari sebuah garis diantaranya adalah :

1. Menentukan bentuk, tepi, huruf, pola, bahkan menciptakan gambar.
2. Menggambarkan dan mendefinisikan batasan dalam suatu komposisi.
3. Dapat membantu komposisi dan elemen dengan baik pada sebuah visual.
4. Menciptakan garis yang memiliki tujuan untuk tahap yang akan datang.
5. Membantu dalam membuat suatu karya awal dari ekspresi kreatif.
6. Dapat menimbulkan ekspresi dari garis linear.

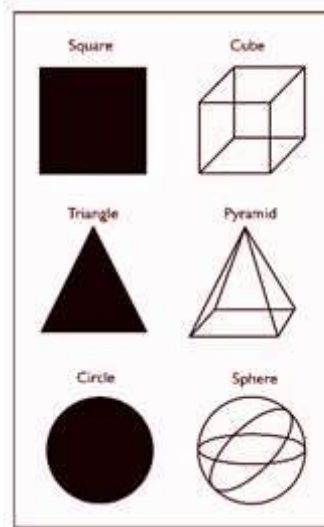
Dapat disimpulkan garis merupakan unsur utama yang digunakan untuk menyatukan komposisi dan menggambarkan bentuk biasanya dalam desain atau lukisan disebut linear, lain halnya pada gambar atau poster yang mana garis digunakan untuk menggambarkan suatu objek agar dapat bersatu dengan ilustrasi (hlm.17).



Gambar 2.6. Garis Dengan Variasi Media dan Alat
(*Graphic Design Solutions*. 2011)

2.3.1.2. Bentuk / *Shape*

Garis dari sebuah objek dapat dikatakan bentuk (*shape*) yang merupakan sesuatu gambar pada sebuah permukaan dua dimensi yang dari sebagian atau seluruh garis-garis dengan tambahan warna, nada dan tekstur. Dapat didefinisikan juga sebagai sesuatu yang tertutup, suatu bentuk (*shape*) pada dasarnya adalah datar yang sebenarnya dapat diukur oleh panjang dan lebar. Setiap bentuk dapat memberikan gambar yang berkualitas. Bentuk juga merupakan dasar yang berasal dari tiga pengembangan kuadrat, yaitu segi empat, segitiga, dan lingkaran. Setiap bentuk umumnya memiliki volume yang sama halnya dengan kubus (*the cube*), piramid (*the pyramid*), dan bola (*the sphere*) (hlm.17).



Gambar 2.7. Bangun Dasar dari Bentuk
(*Graphic Design Solutions*. 2011)

Figure/ground masih berkaitan dengan bentuk yang mana disebut sebagai ruang positif dan negatif yang merupakan prinsip dasar persepsi visual yang mengacu pada bentuk gambar yang memiliki permukaan dua dimensi. Lebih jelasnya adalah berusaha memahami dan membandingkan sebuah gambar dari elemen desain grafis yang memiliki unsur dasar dari sebuah rumus. *Figure/ground* disebut sebagai isyarat visual untuk membedakan bentuk berupa rumus yang berasal dari dasar. Biasa digambarkan sebagai bentuk positif yang terlihat utuh atau bentuk negatif yang merupakan sebaliknya (hlm.18).

2.3.1.3 Warna

Warna merupakan sifat atau gambaran yang berasal dari sebuah energi cahaya, dengan adanya cahaya kita dapat melihat warna. Studi tentang warna sangat penting dipelajari dalam elemen desain. Warna dapat dilihat pada suatu permukaan benda disekitar lingkungan kita merupakan cahaya yang dipantulkan. Saat terang benderang objek mengambil cahaya lalu diserap sedangkan sisanya

hanya terefleksikan saja. Contohnya tomat menyerap semua cahaya berwarna merah, oleh karena itu merah merupakan pantulan dari sebuah cahaya, pantulan cahaya juga dikenal sebagai warna subtraktif.

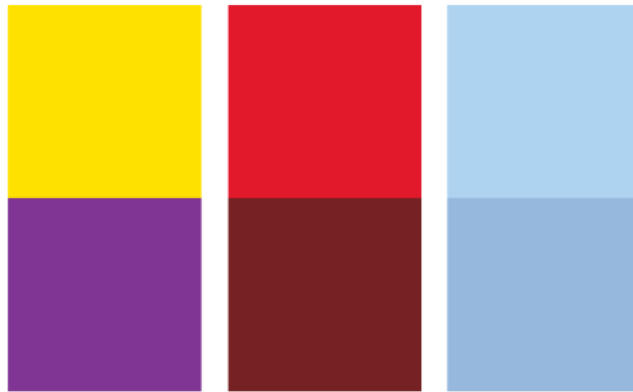
Pigmen merupakan bahan kimia alami dalam suatu objek yang berhubungan dengan cahaya untuk menentukan karakteristik rasa dari sebuah warna. Seperti pisang memiliki warna kuning cerah, bunga berwarna merah, dan burung hantu berwarna cokelat, pigmen juga terbentuk secara alami atau bisa juga ditambahkan dari zat warna kepada semacam hal semacam plastik, tinta, dan kertas. Sama halnya dengan warna pigmen merupakan media untuk merefleksikan cahaya. Warna akan berbeda jika terdapat pada layar komputer atau media digital seperti pada sebuah aplikasi, pada media digital panjang gelombang pada energi cahaya biasa disebut warna digital. Warna yang ada pada media digital merupakan panjang gelombang cahaya itu sendiri dan dikenal sebagai warna aditif yaitu warna campuran cahaya yang ada pada layar komputer yang menghasilkan berbagai warna (hlm.19-20).

1. Pembentukan Warna

Untuk memahami lebih dalam warna dibagi menjadi tiga kategori yaitu :

a. *Hue*

Hue dapat dikatakan sebagai temperatur warna yang mengatur warna tersebut merupakan warna hangat atau dingin. Contoh warna adalah merah, oranye, dan kuning sedangkan warna dingin adalah biru hijau dan ungu. Temperatur pada sebuah warna tidak dapat dirasakan oleh tubuh namun hanya diasosiasikan melalui pikiran atau memori.



Gambar 2.8. Warna *Hue*
(*Design elements a graphic style manual*. 2014)

b. *Value*

Value mengacu pada tingkat gelap atau terangnya suatu warna. Terdapat tiga aspek pada *value* yaitu *shade*, *tone*, dan *tint*. Dalam desain grafis membutuhkan teks, paragraf dan blok yang memiliki nada dan warna yang berbeda agar menghasilkan kualitas nilai yang berbeda. Contoh warna *value* adalah biru muda dan biru tua.



Gambar 2.9. Warna *Value*
(*Design elements a graphic style manual*. 2014)

c. *Saturation*

Saturation dilihat dari tingkat kecerahan dan kekusaman suatu warna, contoh warnanya adalah merah terang, merah kusam, biru terang, dan biru kusam.



Gambar 2.10. Warna *Saturation*
(*Design elements a graphic style manual*. 2014)

2. Warna Primer

Landa mengatakan untuk mengetahui tentang warna harus memahami dengan baik tiga peran dasar dari warna primer. Dalam media berbasis layar atau digital yang termasuk pada warna primer adalah merah, hijau dan biru yang biasa disebut RGB (*red, green, and blue*) termasuk dalam warna aditif karena dapat dicampur dengan warna merah, hijau dan biru secara bersamaan dan setara jumlahnya maka akan menghasilkan warna putih. Dengan menggunakan model RGB maka akan menghasilkan warna: Merah + hijau = kuning, Merah + biru = magenta, dan Hijau + biru = cyan. Saat menggunakan palet warna pada layar komputer kita dapat mencampurkan jutaan warna, namun nyatanya sangat sulit bagi mata

manusia membedakan jutaan nilai (*value*) dan nada (*tone*) yang dihasilkan dari tambahan cahaya pada komputer (hlm.20).



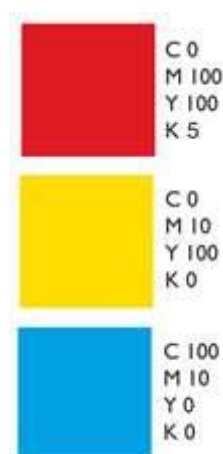
Gambar 2.11 Sistem Warna aditif
(*Graphic Design Solutions*. 2011)

Sebelumnya sudah dijelaskan bahwa warna subtraktif juga terlihat sebagai refleksi saat berada di permukaan seperti tinta dan kertas, disebut dengan nama subtraktif karena dapat mengurangi semua gelombang cahaya kecuali warna yang dapat dilihat oleh manusia. Dalam sebuah pigmen warna seperti cat air, minyak warna primer tidak dapat dicampur dengan warna lain sedangkan warna lain dapat tercipta dari campuran warna primer ini, merah + kuning = oranye, Kuning + biru = hijau, dan Merah + biru = ungu. Warna yang dihasilkan dari dua warna primer biasa disebut dengan warna kedua (*secondary color*) yang jika warna tersebut dicampurkan lagi dengan warna lain akan menghasilkan suatu warna yang baru (hlm.20).



Gambar 2.12. Sistem Warna Subtraktif
(*Graphic Design Solutions. 2011*)

Dalam percetakan/*offset printing* warna primer subtraktif adalah *cyan* (C), magenta (M), kuning (Y), dan hitam (K) atau biasa disebut CMYK. Warna hitam paling sering ditambahkan karena untuk menambahkan kontras pada warna yang akan dicetak, keempat warna tersebut digunakan untuk mencetak foto, seni, dan ilustrasi yang penuh dengan warna yang didapatkan dari pola titik masing-masing warna tersebut (hlm.20-21).



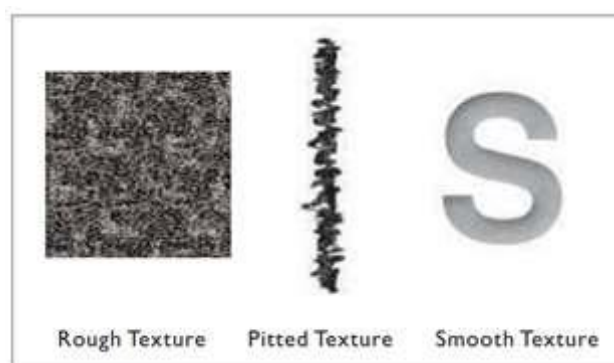
Gambar 2.13. Diagram Subtraktif pada Warna Primer
(*Graphic Design Solutions. 2011*)

2.3.1.4. Tekstur

Menurut Landa (2011) tekstur merupakan representasi kualitas dari sebuah permukaan, dalam seni visual tekstur dapat dikategorikan menjadi tekstur taktil yang dapat disentuh dan dapat dirasakan oleh fisik lain halnya dengan tekstur visual yang hanya mengikuti tekstur asli dengan cara memotretnya atau mencetaknya agar agar mendapatkan ilusi bahwa terdapat tekstur didalamnya. Elemen-elemen tekstur diantaranya tekstur kasar, berlubang dan halus.



Gambar 2.14. Tekstur dalam Berbagai Macam Kertas
(*Graphic Design Solutions*. 2011)



Gambar 2.15. Tekstur Visual
(*Graphic Design Solutions*. 2011)

Pola adalah pengulangan suatu objek atau simbol dalam sebuah desain. Struktur pola bergantung pada konfigurasi tiga bangun yaitu, titik, garis dan kisi/*grids*. Dalam setiap pola juga bersifat non objektif (organik), representasional, atau bisa berdasarkan titik atau titik. Pola yang didasarkan pada bentuk garis maka disebut pola garis, pola atau *pattern* fokus pada pengulangan pada pengulangan objek yang sama namun dapat diulang dengan komponen yang berbeda (hlm.23-24).

2.3.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2011) saat menyusun sesuatu secara formal maka harus menggunakan prinsip-prinsip desain, dengan adanya hal ini maka akan mengetahui bagaimana menyusun konsep, kesatuan gambar, dan elemen yang formal sebagai tahap awal dalam menerapkan prinsip desain dalam setiap komunikasi visual. Prinsip-prinsip ini sangat bergantung satu sama lain seperti menciptakan sebuah keseimbangan. Dalam merancang sesuatu perlu adanya kesatuan (*unity*), kedekatan (*proximity*), kesamaan (*Similarity*), Kontinuitas (*continuity*). Dalam sebuah kesatuan bermacam-macam cara untuk meningkatkan visual, penekanan visual meningkatkan kejelasan pada suatu informasi yang ingin disampaikan sedangkan ritme/irama digunakan untuk menciptakan satu elemen dengan elemen lainnya mengalir dalam sebuah visual (hlm.24).

2.3.2.1. Format

Dikatakan oleh Landa (2011) format merupakan dua buah benda yang memiliki peran yang sama satu sama lain, lebih tepatnya adalah batas yang telah ditetapkan dari bagian luar sebuah desain yang landasan awalnya merupakan selembat

kertas, layar ponsel, papan iklan dan sebagainya. Desain grafis menggunakan istilah format untuk menggambarkan sebuah tipe media yang akan diaplikasikan pada sebuah desain visual seperti poster, sampul CD dan jenis pada sebuah aplikasi komputer.

Ukuran standar yang digunakan untuk format adalah CD karena memiliki ukuran yang sama, sama halnya dengan poster yang memiliki format ukuran namun sesuai dengan kebutuhan poster dapat dicetak dalam ukuran yang berbeda. Bentuk, ukuran dan tipe dapat suatu format telah ditentukan sebagaimana kebutuhan seorang desainer dalam mengerjakan suatu desain. Setiap komponen dan komposisi harus membentuk hubungan yang sama terhadap batas dari format yang ada. Setiap format yang memiliki banyak halaman harus disesuaikan sebagai bidang yang berkelanjutan, memiliki kesatuan, aliran visual, dan harmoni dalam seluruh media (hlm.23-24).

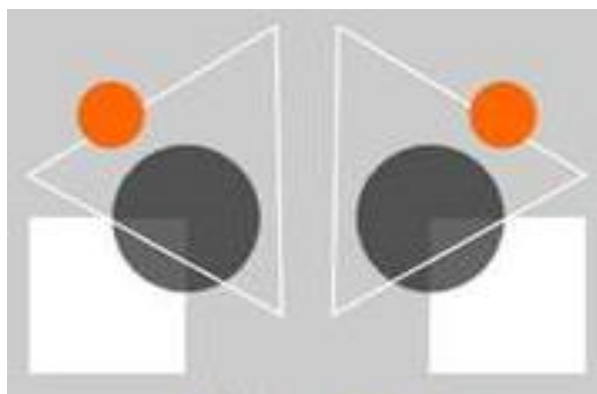
2.3.2.2. Keseimbangan

Menurut Landa (2011) keseimbangan merupakan komponen pada suatu desain yang tidak boleh berat sebelah. Dalam sebuah desain keseimbangan merupakan stabilitas yang tercipta dari sebuah elemen visual yang mana semua komposisi, unsur dan merata. Saat sebuah desain seimbang memiliki harmoni atau kesatuan maka tingkat kepuasan pada audiens akan meningkat. Keseimbangan merupakan prinsip yang komposisi di dalamnya harus selaras dengan prinsip lainnya.

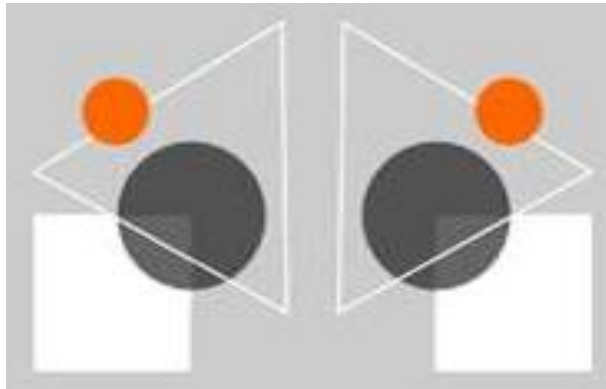
Faktor lainnya yang berhubungan dengan keseimbangan adalah melibatkan beberapa faktor visual seperti, berat visual, penentuan posisi, juga pengaturan. Dalam desain dua dimensi berat tidak didefinisikan sebagai kekuatan

gravitasi yang benar terjadi adanya melainkan fisik sebagai kekuatan visual atau sebagai nilai penting pada suatu visual. Nilai visual ini mengacu pada jumlah yang relatif pada daya tarik visual, kepentingan, dan penekanan (*emphasis*) sebagai unsur yang membawa dalam suatu komposisi. Setiap elemen dalam komposisi membawa energi kekuatan, atau nilai. Ukuran, bentuk, nilai, warna, dan tekstur semua berkontribusi pada nilai sebuah elemen visual dan bagaimana cara menempatkan tanda pada halaman juga mempengaruhi berat visualnya.

Dalam keseimbangan ada yang dinamakan keseimbangan asimetris dan simetris. Simetris adalah cerminan dari elemen yang setara dalam sebuah sisi sumbu pusat atau berat yang sama dari kedua sisinya. Simetris juga dapat mengkomunikasikan harmoni dan stabilitas suatu visual. Sedangkan asimetris merupakan keseimbangan visual yang setara beratnya dan dapat dicapai dengan menyeimbangkan satu elemen dengan berat dari elemen lain tanpa sama elemen di kedua sisi sumbu pusat. Untuk mencapai keseimbangan asimetris, posisi, berat visual, ukuran, nilai, warna, bentuk, dan tekstur tanda pada halaman harus diperhatikan (hlm.25-28).



Gambar 2.16. Keseimbangan Simetris
(<https://www.blogernas.com>)



Gambar 2.17. Keseimbangan Asimetris
(<https://www.blogernas.com>)

2.3.2.3. Hirarki Visual

Landa (2011) mengatakan bahwa salah satu tujuan utama desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan informasi, dan salah satu adalah prinsip hirarki visual yang merupakan kekuatan utama untuk mengatur informasi dan mengklarifikasi komunikasi. Hirarki juga digunakan untuk memandu pengunjung dalam sebuah perjalanan atau pariwisata. membuat perancangan harus menggunakan hirarki visual dan pengaturan grafik elemen sesuai dengan penekanannya. Penekanannya adalah penataan elemen visual sesuai dengan kepentingnya, menekankan beberapa elemen di atasnya, membuat beberapa elemen yang lebih tinggi (dominan) dan menundukkan unsur-unsur lainnya. Pada dasarnya seorang desainer yang menentukan elemen grafis mana yang akan menjadi pusat perhatian pertama kali saat audien lihat (hlm.28-29).

2.3.2.4. Penekanan

Menurut Landa (2011) Untuk menetapkan hierarki visual, tentukan bagian terpentingnya pada sebuah elemen grafis yang memiliki bagian komponen visual dan jenis dari suatu rancangan. Buatlah aliran informasi dari elemen paling

penting hingga yang dianggap biasa saja. Ada beberapa cara untuk mencapai penekanan (*emphasis*) :

1. Penekanan berdasarkan pemisahannya

Memusatkan pusat perhatian pada bentuk visual tersebut. Titik fokus biasanya membawa banyak visual berat dan harus seimbang dengan elemen lain dalam suatu komposisi.

2. Penekanan berdasarkan penempatannya

Penekanan secara visual yang menempatkan komposisi telah menjadi topik studi yang sedang berlangsung. Menempatkan grafik elemen pada posisi tertentu dalam komposisi, seperti latar depan, sudut kiri atas, dan tengah halaman untuk menarik perhatian target audiens pada saat melihat pertama kali.

3. Penekanan melalui Skala

Ukuran dan skala bentuk atau objek merupakan sebuah peran penting dalam penekanan dan menciptakan ilusi kedalaman spasial. Digunakan secara efektif untuk ukuran satu bentuk atau objek dalam kaitannya dengan skala yang kita sebut dapat membuat elemen tampak bergerak maju atau mundur pada sebuah halaman. Bentuk yang besar cenderung menarik lebih namun objek yang sangat kecil juga bisa menarik perhatian jika itu terlihat berbeda dengan bentuk lainnya.

4. Penekanan melalui Kontras

Melalui cahaya kontras gelap, terang, tekstur yang kasar, dapat menekankan beberapa elemen grafis yang lain. Contoh, bentuk gelap di

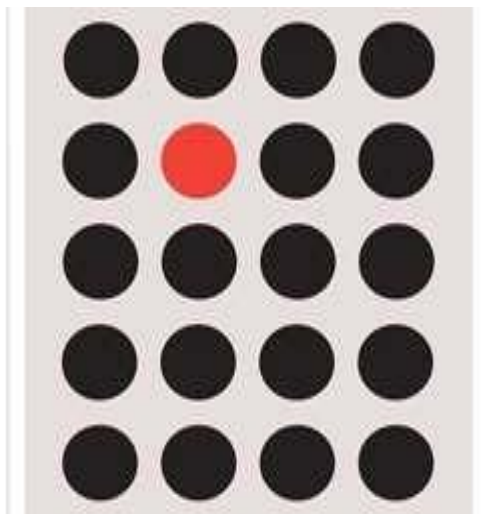
tengah lapangan bentuk yang lebih ringan akan menjadi titik fokus. Tentu saja kontras juga tergantung pada ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan posisi.

5. Penekanan melalui Arah dan Petunjuk

Elemen seperti panah dan diagonal menggunakan arah untuk mengarahkan mata pada visual pada audien ke tempat pertama kali yang paling menonjol.

6. Penekanan melalui Struktur Diagram

Dengan memposisikan elemen sesuai urutannya akan membuat hubungan visual yang memiliki hirarki (hlm. 29).

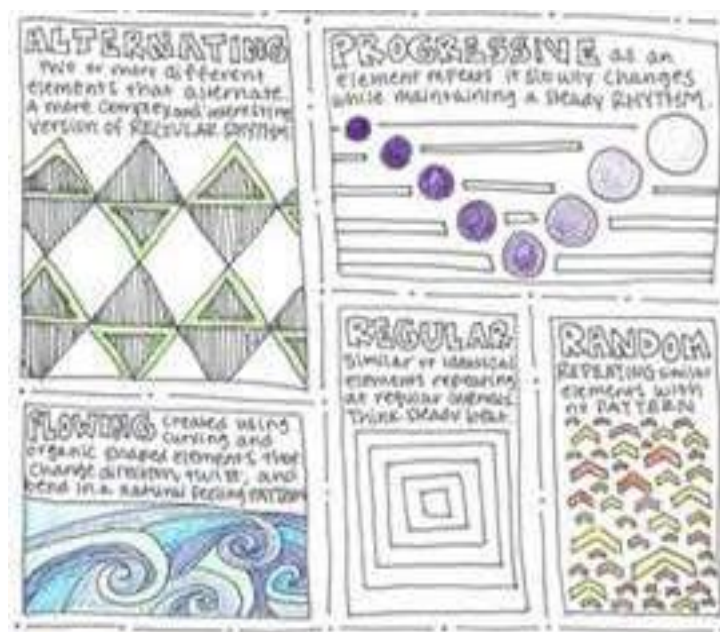


Gambar 2.18. Penekanan/*emphasis*
(<https://fr.juniqu.ch/>)

2.3.2.5. Ritme

Dalam desain grafis merupakan pengulangan/ritme yang tangguh dan tidak berubah-ubah, elemen dapat mengatur irama, sama dengan irama musik, yang menyebabkan mata audiens bergerak di setiap halaman. Pengaturan waktu dapat

diatur dengan posisi elemen pada suatu halaman. Sama seperti dalam musik, sebuah pola dapat dibentuk kemudian melambat, atau dipercepat. Dalam sebuah desain, ritme visual yang kuat membantu menciptakan stabilitas. Ritme urutan visual elemen pada jangka yang ditentukan di aplikasi suatu halaman seperti desain buku, desain situs web, dan majalah desain, sangat penting untuk mengembangkan visual yang mengalir dari satu halaman ke halaman lain. Sama pentingnya adalah menggabungkan elemen yang bervariasi untuk tanda baca, aksentuasi, dan buat minat visual (hlm.30).



Gambar 2.19. Contoh Sebuah Ritme
(www.teacherspayteachers.com/.2018)

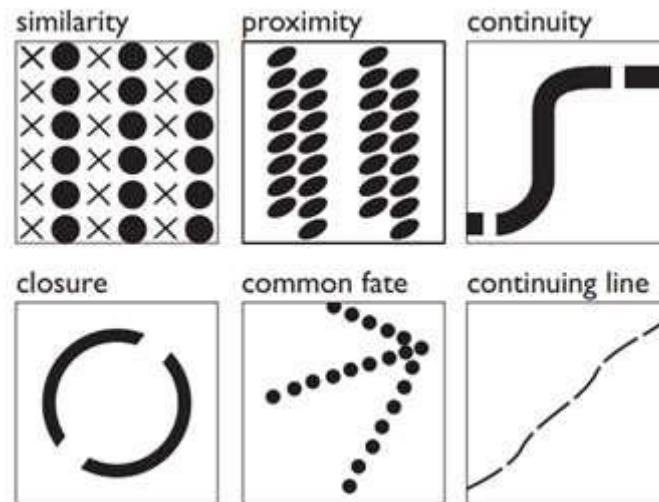
2.3.2.6. Kesatuan

Kesatuan merupakan semua elemen grafis dalam suatu desain saling terkait sehingga membentuk keseluruhan yang lebih besar. Semua elemen grafis tampak seolah-olah mereka milik bersama. Tata letak yang ideal dapat dilihat sebagai komposisi elemen grafis sehingga disatukan secara keseluruhan, kebanyakan

desainer akan setuju jika target mampu menerima, memahami, dan mengingat dengan baik. Komposisi yang merupakan kesatuan yang utuh yakni mengandalkan *gestalt*, dari bahasa Jerman untuk "*form*" yang menekankan pada persepsi bentuk sebagai keutuhan yang ditempatkan dengan baik, terutama yang bersangkutan dengan bagaimana pikiran mencoba untuk memaksakan keteraturan dunia, untuk menyatukan persepsi. *Unity* berusaha menciptakan keteraturan, membuat koneksi, dan mencari keseluruhan dengan mengelompokkan mempersepsikan unit visual berdasarkan lokasi, orientasi, rupa, bentuk, dan warna (hlm.31).

2.3.2.7. Hukum Organisasi Perseptual

Dalam hal ini memiliki 5 yang termasuk dalam hukum organisasi perseptual yaitu kesamaan (*similarity*), kedekatan (*proximity*), kontinuitas (*continuity*), pengakhiran (*closure*), kesamaan takdir (*common fate*), dan garis yang berkesinambungan (*continuing line*). Banyak elemen yang memiliki kesamaan dalam bentuk, tekstur, warna dan pengarahannya. Prinsip atau alat dapat digunakan untuk membentuk suatu kesatuan (hlm.31).



Gambar 2.20. Hukum Organisasi Visual
(*Graphic Design Solutions*. 2011)

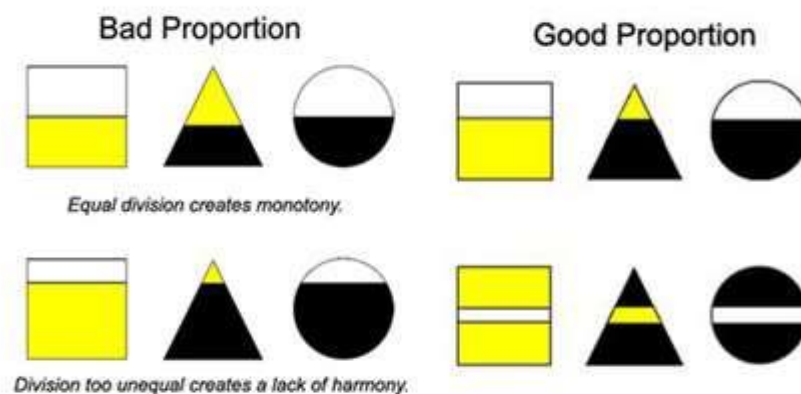
2.3.2.8. Ukuran

Dalam suatu desain, skala adalah ukuran suatu elemen atau bentuk terlihat sangat dalam kaitannya dengan elemen atau bentuk lain di dalam format. Skala didasarkan pada hubungan proporsional dalam sebuah bentuk. Secara umum desainer memahami ukuran visual elemen dalam kaitannya dengan berbagai elemen visual. Cara seorang desainer menggunakan skala dapat berhubungan dengan pemahaman kita tentang ukuran relatif benda nyata, misalnya sebagai ukuran relatif apel dibandingkan dengan pohon. Skala distorsi seperti yang biasa kita lihat di alam, maka hasilnya nyata atau fantastis. Berikut merupakan prinsip-prinsip dasar yang ada:

1. Manipulasi skala dapat meminjamkan variasi visual komposisi.
2. Skala menambah kontras, dinamisme, dan ketegangan positif pada hubungan antara dan di antara bentuk dan bentuk.
3. Manipulasi skala dapat menciptakan ilusi ruang tiga dimensi (hlm.34).

2.3.2.9 Proporsi

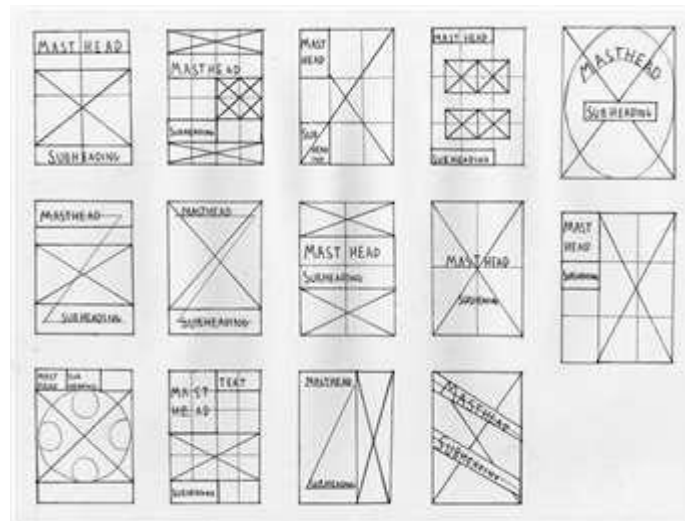
Proporsi adalah hubungan ukuran komparatif bagian satu sama lain dari keseluruhan. Elemen atau bagian dibandingkan dengan keseluruhan dalam hal besarnya, ukuran, dan kuantitas. Bagi perancang dan seniman proporsi merupakan pengaturan estetika yang harmonis atau menyenangkan. hubungan bagian atau elemen dalam keseluruhan, di mana ada keseimbangan timbal balik yang memberikan harmoni. Dalam desain, harmoni adalah kesepakatan dalam komposisi, dimana elemen dibangun, diatur, dan berfungsi dalam hubungannya satu sama lain untuk efek yang lebih harmonis (hlm.34-35).



Gambar 2.21. Contoh Proporsi
(<http://teresabernardart.com/.2000>)

2.3.2.10. Layout

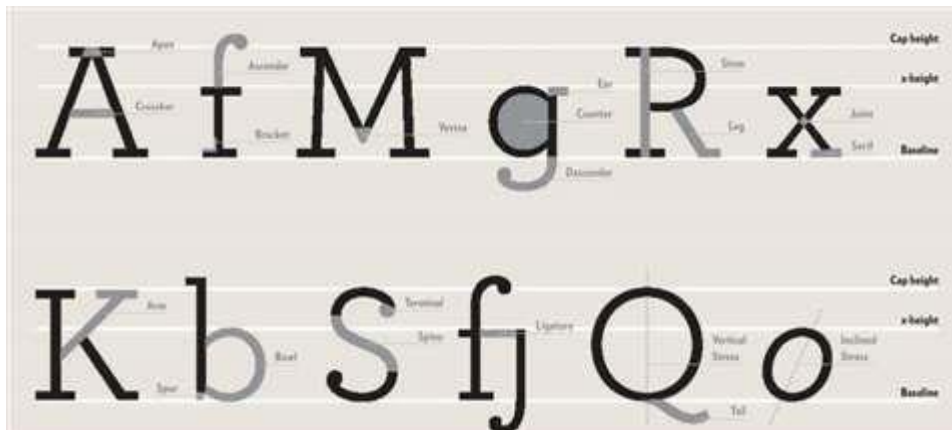
Menurut Ambrose & Harris (2005) *Layout* merupakan tata letak suatu elemen, terutama pada elemen gambar, namun dapat juga digunakan oleh teks untuk mengatur letak lebih rapi. *Layout* dalam presentasi gambar dapat digunakan untuk meningkatkan kejelasan terhadap materi.



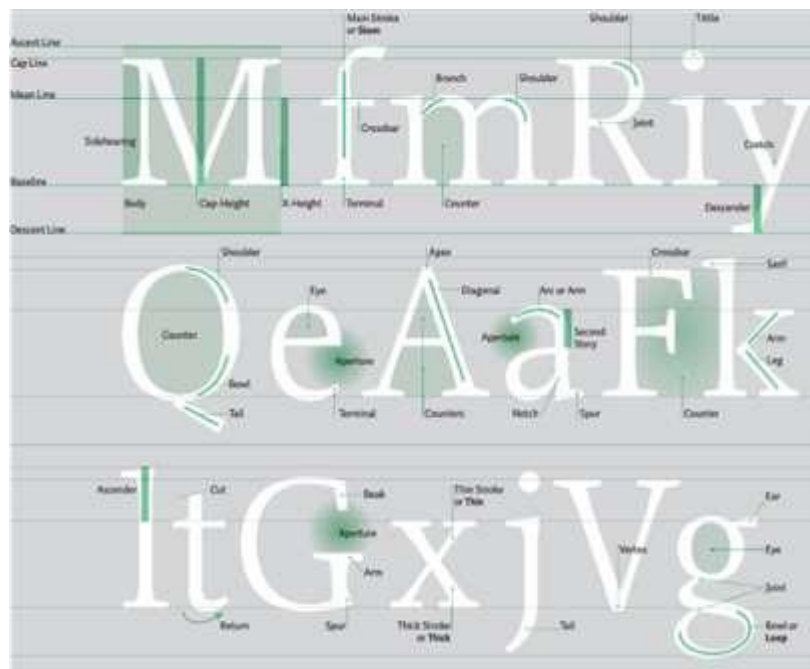
Gambar 2.22. Contoh Layout
(<https://ilmunesia.com/>.2016)

2.4. Tipografi

Menurut Samara (2014) tipografi merupakan seni mendesain dalam sebuah huruf dan teks. Peran penting yang harus diperhatikan saat menjadi juru ketik adalah dapat menafsirkan dan mengkomunikasikan sebuah huruf dalam bentuk teks. Nada, tempo struktur, dan ukuran dari sebuah tipografi. Tipografi juga memiliki suatu standar keterbacaan yang mempersepsikan berat, tinggi dan lebar suatu huruf tersebut agar indah dipandang oleh mata. Kesamaan gaya pada sebuah huruf memiliki aspek yang penting karena mencegah adanya distraksi saat proses membaca (hlm.129-130).



Gambar 2.23. Anatomi Letterform
(*The language of graphic design*.2011)



Gambar 2.24. Klasifikasi Huruf
(*Design elements a graphic style manual*. 2014)

Tipografi dalam sebuah visual akan berbeda-beda atau memiliki variasi, berdasarkan arketipe tipografi memiliki enam aspek yaitu, kasing (*case*), berat (*weight*), lebar (*width*), postur (*posture*), dan gaya (*style*). Tipografi pada era sekarang ini sudah berkembang dan banyak huruf populer, aspek tipografi sering

di asosiasikan dengan aspek periode tertentu seperti budaya, teori, dan geografis contohnya modern dan klasik layaknya Inggris dan Prancis. Gambar dari sebuah huruf juga sering menunjukkan ritme, irama, dan *provide* seolah-olah huruf tersebut memiliki fisik dalam suatu desain yang memiliki arti kiasan sebuah perasaan. Dalam mendesain sebuah tipografi, seorang desainer harus mampu mengasosiasikan jenis huruf (hlm.134).

Berikut merupakan aspek arketipe beserta penjelasannya:

1. *Case*

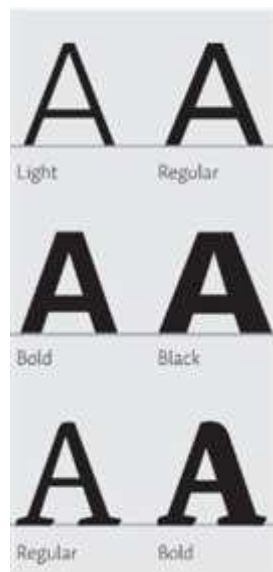
Setiap huruf alfabet pasti memiliki huruf besar/kapital dan huruf kecil huruf membutuhkan sebuah ruang untuk membudahkan saat membaca sebuah teks, namun huruf kecil biasanya lebih bervariasi dan target audiens biasanya lebih cepat mengenal huruf kecil.



Gambar 2.25. Variasi *Case*
(*Design elements a graphic style manual*. 2014)

2. Ketebalan/*weight*

Ketebalan dari keseluruhan seluruh stroke, biasanya terlihat pada ketinggian, ketebalan, pigmen warna terutama warna hitam pada suatu huruf. Dengan adanya variasi huruf ini dapat menambahkan visual dan membedakan komponen informasi dalam sebuah hirarki.



Gambar 2.26. Variasi *Weight*
(*Design elements a graphic style manual*. 2014)

3. Kontras

Kontras yang dimaksud dalam sebuah huruf adalah memiliki berat yang sama dan memiliki banyak variasi jenis hurufnya. Biasanya terjadi pada huruf dari tebal ke tipis pada satu huruf.



Gambar 2.27. Variasi Kontras
(*Design elements a graphic style manual. 2014*)

4. Ketinggian/width

Jenis huruf yang memiliki lebar pada bagian atas, pada kasus ini seperti huruf M, karena memiliki bagian atas yang cukup tinggi dan melebar dibagian bawah.



Gambar 2.28. Variasi Width
(*Design elements a graphic style manual. 2014*)

5. Postur

Postur pada sebuah huruf adalah yang biasa terdapat pada surat romawi yang memiliki sumbu vertikal 90 derajat atau miring seperti huruf *renaissance* biasanya memiliki kemiringan 12 hingga 15 derajat kearah kanan atau sama halnya seperti tulisan tangan.



Gambar 2.29. Variasi Postur

(*Design elements a graphic style manual*. 2014)

6. Tipe/Style

Gaya ini biasa digunakan oleh seseorang yang sangat handal dalam menulis, dan cenderung lebih dekoratif atau tulisan tangan (hlm.136-137).

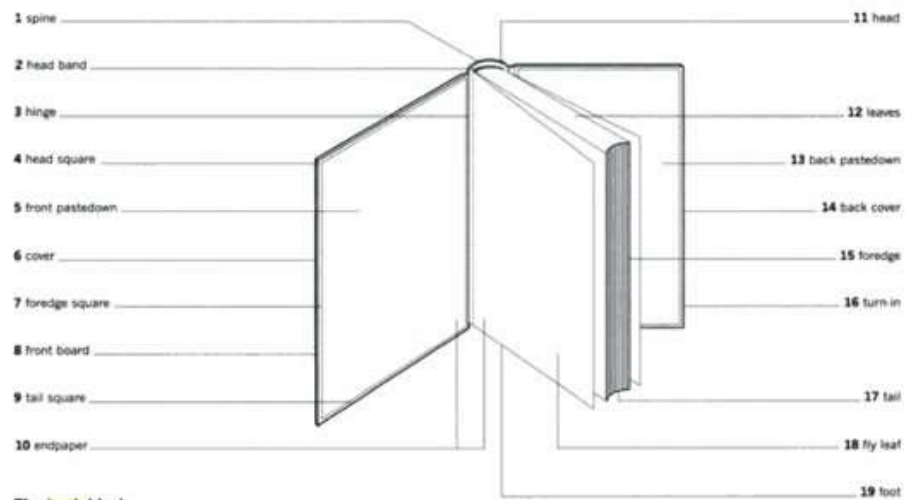


Gambar 2.30. Variasi Style
(*Design elements a graphic style manual*. 2014)

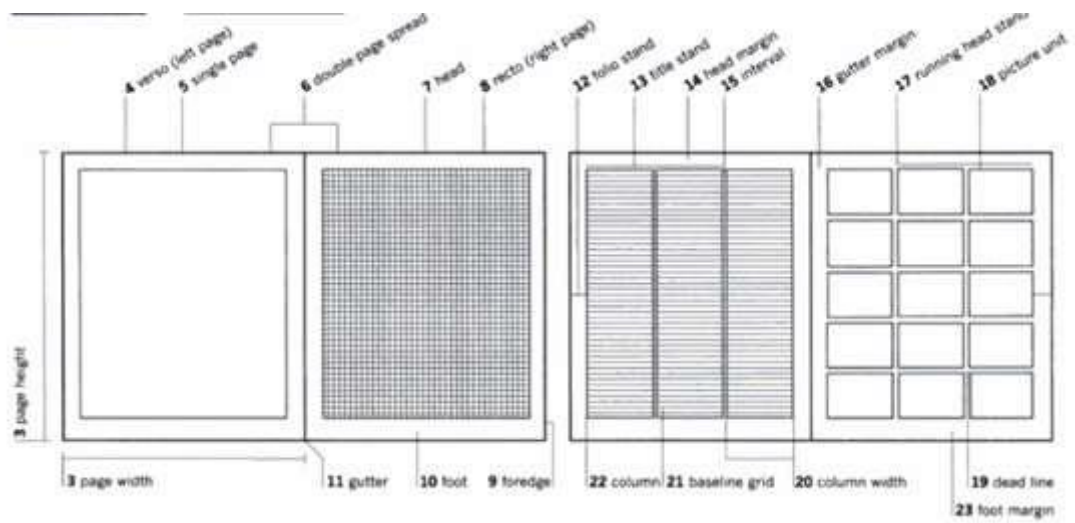
2.5. Buku

Menurut Haslam (2006) buku merupakan penyimpanan informasi dalam bidang ilmu dan pengetahuan tertua, sebuah buku banyak menyimpan pengetahuan dan kepercayaan tentang dunia. Buku juga merupakan wadah yang terdiri dari berbagai halaman nantinya akan dicetak dijilid yang bertujuan untuk mengumumkan, mengurai, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan untuk seorang pembaca yang tidak kenal ruang dan waktu (hlm.9).

Dalam sebuah buku pasti memiliki komponen didalamnya, sebagian buku juga memiliki bagian teknis yang terdapat didalamnya selama masa penerbitan. Format sebuah buku terdiri dari portrait dan landscape. Berikut merupakan komponen dasar buku yang terbagi menjadi tiga yaitu *the block book*, *the page*, dan *grid* (hlm.20).



2.31. *The Book Block*
(*Book Design*,2006)



2.32. *The Book Block*
(*Book Design*,2006)

2.6. Ilustrasi

Zeegen (2005) mengatakan ilustrasi merupakan gabungan ekspresi yang merepresetasikan gambar untuk menyampaikan gagasan. Dengan ilustrasi seseorang dapat merasakan esensi dari suatu subjek, ilustrasi juga dapat dikatakan seni rakyat karena sering digunakan sebagai resevior sosial sejarah budaya dan suatu hal yang penting jika suatu seni diabadikan dalam bentuk ilustrasi. Ilustrasi gambar yang dapat mengeksplor sebuah imajinasi dan mengingat sejarah tentang sejarah seseorang, oleh karena itu ilustrasi menjadi idola yang banyak digemari oleh anak-anak, remaja, maupun orang dewasa, ilustrasi juga memiliki untuk menentukan momen dan periode penting dalam waktu (hlm.12).

Bilayana Nikolaeva mengatakan Ilustrasi adalah gambar, lukisan, atau karya seni cetak yang mendeskripsikan, mengklarifikasi, menerangi, secara visual mewakili, atau hanya dapat memberi kesan berwarna pada teks tertulis yang memiliki kata-kata gaya bahasa yang banyak atau untuk komersial. Sebelum fotografi ada, satu-satunya cara untuk mengekspresikan ide adalah dengan bantuan ilustrasi. Pada zaman sekarang ilustrasi harus cukup realistis, karena tidak ada fotografi untuk memenuhi tujuan ini. Pasar besar untuk ilustrasi biasanya adalah majalah, koran, dan buku. Seiring berjalannya waktu, ilustrator memperoleh lebih banyak kebebasan dan kreativitas serta orisinalitas mereka sekarang lebih dihargai daripada keterampilan teknis dan kemampuan mereka untuk menggambar secara realistis juga menjelaskan sebagian besar gaya dalam ilustrasi yang muncul. Namun sebelum pindah ke gaya ilustrasi paling umum. Ada beberapa jenis ilustrasi berdasarkan teknik yang digunakan yaitu *wood*

cutting, ilustrasi menggunakan pensil, ilustrasi menggunakan *charcoal*, *watercolor illustration*, *gouache illustration*, *acrylic illustration*, *vector graphic*, dan *freehand digital illustration*.



Gambar 2.33. Teknik Ilustrasi Vektor Grafik
(*graphicmama.com.2020*)



Gambar 2.34. Teknik Ilustrasi Watercolor
(*graphicmama.com.2020*)



Gambar 2.35. Teknik Ilustrasi acrylic
(*graphicmama.com.2020*)



Gambar 2.36. Teknik Ilustrasi *Wood cutting*
(*graphicmama.com.2020*)



Gambar 2.37. Teknik Ilustrasi *Gouache*
(*graphicmama.com.2020*)

Ada juga Jenis ilustrasi ini termasuk ilustrasi seperti cerita yang tidak ada keasliannya biasa disebut fantasi, ilustrasi untuk permainan, animasi, dan ilustrasi satu barisan. Istilah ini pertama kali muncul kembali pada tahun 1930-an, pertama kali ditampilkan oleh Disney kedalam buku cerita dan film untuk ilustrasi konsep, para seniman menciptakan beberapa pandangan dari sebuah konsep dari suatu pokok pikiran utama yang mana target audiens dapat menentukan berbagai tahapan, pengembangan dan proses terbentuknya sebuah ilustrasi. Berikut adalah *style* ilustrasi menurut Bilayana Nikolaeva :

1. Anak-anak

Ilustrasi buku untuk anak-anak sangat beragam macam dan pilihannya, mulai dari yang memiliki cerita dalam kehidupan asli atau yang bercerita tentang budaya dalam kehidupan nyata atau penuh buku dengan ilustrasi yang begitu fokus pada kedalaman hingga bagian terkecil dari sebuah gambar/ilustrasi hingga gambar yang sangat mudah dimengerti dan memiliki kesederhanaan didalamnya, seperti ilustrasi anak kecil yang memiliki *style* naif. Tergantung pada cerita, kelompok usia target dan banyak lagi. Namun dengan demikian, ilustrasi yang ditujukan kepada anak-anak mementingkan suatu ilustrasi yang penuh dengan warna dan memiliki jalan cerita yang menarik sehingga memiliki rasa ingin tahu lebih tinggi. Kadang kala karakter ilustrasi untuk anak dideskripsikan dengan karakternya imut, mungil, dan baik hati.



Gambar 2.38 Gaya Ilustrasi Anak-Anak
(*graphicmama.com.2020*)

2. Komik / Novel Grafis

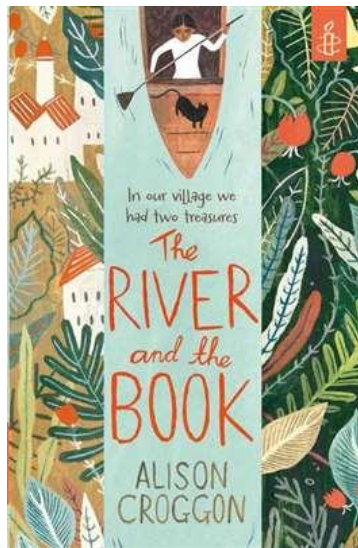
Komik/Novel grafis adalah media yang digunakan untuk mengungkapkan suatu gagasan perancangan melalui media gambar, tidak jarang juga menjadi gabungan dengan tulisan yang tidak banyak atau informasi yang memiliki gambar lainnya. Komik jenis umumnya memiliki format yang visual yang memiliki panel urutan sesuai urutan baca pada awal halaman.



Gambar 2.39. Gaya Ilustrasi Komik
(*graphicmama.com.2020*)

3. Buku / Publikasi / Editorial

Style ini sangat mudah menyesuaikan diri dengan bentuk gambar atau ilustrasi lainnya dan tergantung pada tujuan seorang penulis atau pengarang buku tersebut ingin membuat subjek buku tersebut lebih kearah mana. Seorang ilustrator memaksimalkan membuat *cover* halaman terdepan bagian dari sebuah yang menarik dan unik untuk bersaing dengan tumpukan buku lain di toko buku. *Gaya/style* yang sangat spesifik dan jarang diketahui atau dilihat oleh target audiens akan menarik perhatian target audiens dapat memberi sedikit apa saja yang terjadi dalam sebuah buku tersebut atau tentang apa yang ada di dalam buku dan kadang melalui sampul buku tersebut dapat menjual buku lebih banyak.



Gambar 2.40. Gaya Editorial
(*graphicmama.com.2020*)

2.7. Perkembangan Psikologi Anak

Ndari (2019) dalam bukunya yang berjudul Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini, mengatakan emosi merupakan suatu bentuk perasaan yang mengedepankan gejala fisiologis yang berasal dari dalam tubuh manusia seperti detak jantung, perilaku yang ditunjukkan oleh gerak-gerik tubuh seperti ekspresi. Terutama pada anak usia 7-11 tahun yang merupakan fase remaja awal sangat mudah dipengaruhi oleh faktor eksternal, oleh karena itu perlu adanya bantuan dan dukungan orang tua untuk menyaring suatu hal yang diberikan kepada anak yang nanti akan membantu pertumbuhan dan perkembangan emosinya.

Anak usia 7-11 tahun merupakan fase dimana mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan hal baru, mencari banyak teman, dan berani mengambil resiko yang cukup besar. Oleh karena itu perlu adanya peran orang tua untuk membantu mereka agar tumbuh menjadi anak baik pada masa mendatang, seperti memberikan arahan, didikan dan media pembelajaran yang baik.

Menurut Male (2017) anak perlu memiliki bacaan yang cukup baik saat proses perkembangannya, Male mengelompokkan beberapa buku bacaan untuk perkembangan umur anak, yaitu umur 6-2 tahun biasanya menggunakan buku interaktif yang sederhana dengan teks yang sangat sedikit yang nantinya dibantu dengan orang tua untuk membacakan teks tersebut. Umur 2-5 tahun dapat diberikan buku *pop-up* dengan teks yang sedikit dan mudah. Umur 5-8 tahun dapat diberikan buku bergambar dengan narasi percakapan yang mudah. Umur 8-12 tahun dapat diberikan buku bergambar atau novel bergambar yang memiliki narasi. Umur 12 tahun sudah dapat diberikan buku bacaan remaja seperti novel atau komik. Setiap pengelompokan buku perlu adanya pertimbangan terhadap kebutuhan apa dari setiap anak yang perlu dipenuhi. Dengan anak membaca buku sesuai dengan perkembangannya akan membantu tumbuh kembang yang baik untuk kedepannya serta melatih motorik dan menstimulasi mental anak.