

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Desain

Menurut Lauer dan Pentak (2011), desain memiliki arti merancang atau mengatur. Seorang desainer merancang elemen visual menjadi sebuah bentuk atau pola kedalam sebuah bentuk karya yang dibutuhkan. Karya yang diciptakan dapat dalam bentuk 2D atau 3D, menggunakan berbagai media, dan memiliki makna universal yang dapat dimengerti semua orang. Selain menghindari plagiasi, hal lain yang perlu diperhatikan dalam penulisan Tugas Akhir/Skripsi adalah kesinambungan *flow* kalimat baik dalam sebuah paragraf maupun antara paragraf (Ignoto, 2008). Niemand (seperti dikutip dalam Keiner, 2009) menambahkan bahwa kesinambungan baik di dalam maupun antar paragraf sangat penting agar ide yang ingin disampaikan dalam tulisan dapat tersampaikan dengan baik (hlm. 23-24).

2.1.1. Prinsip Desain

Lauer dan Pentak menyatakan bahwa Prinsip desain terdiri atas 6 tahap, sebagai berikut;

a. Proses Desain

Berbagai tahapan yang dilakukan oleh seorang desainer untuk menciptakan karya mereka. Langkah – langkah ini dimulai dari pemikiran tentang karya, mencari inspirasi yang dapat digunakan, menciptakan

sebuah karya, membuat forum diskusi untuk mendapatkan saran dan kritik atas karya.

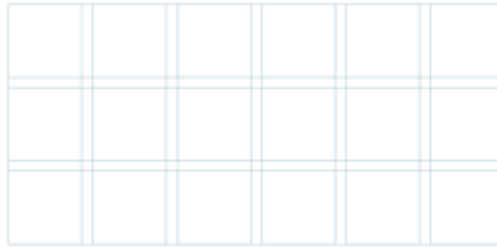
1. *Unity*

Unity memiliki persatuan. Dalam desain, *unity* adalah sebuah pengelompokan elemen visual sehingga tercipta sebuah keharmonisan. Apabila elemen visual pada sebuah karya terlihat tidak harmonis, maka karya tersebut tidak memiliki *unity*.

Untuk menciptakan hasil karya yang memiliki *unity*, seorang design dapat menggunakan suster repetisi, dimana pada karya tersebut memiliki elemen visual yang saling berkelanjutan. Selain itu juga, desainer dapat menggunakan sistem *grid*, menggunakan berbagai garis untuk menciptakan sebuah framework desain.



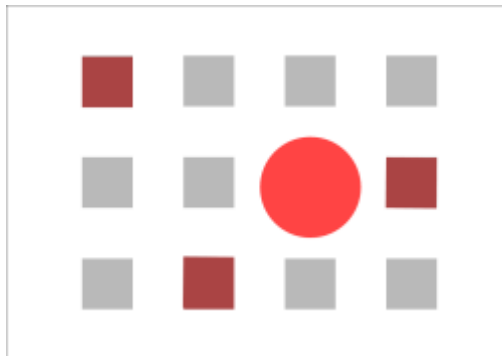
Gambar 2.1. *Photography Continuation*
Sumber: trendland.com



Gambar 2.2. *Illustration Grid*
Sumber: medium.com

2. *Emphasis and Focal Point*

Usaha desainer untuk menarik perhatian *audience* dengan cara menitikkan beratkan satu bagian dari karya sebagai *focal point*. *Emphasis and focal point* dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti; meletakkan objek di tengah, perbedaan ukuran objek, menggunakan warna yang kontras terhadap objek, dan pengasingan objek.



Gambar 2.3. *Illustration Emphasis and Focal Point*
Sumber: smashingmagazine.com

3. *Scale and Proportion*

Skala berhubungan dengan besar-kecilnya sebuah objek, sedangkan proporsi berhubungan dengan ukuran normal dari objek tersebut jika

dibandingkan dengan objek lain. Skala dan proporsi adalah satu kesatuan yang utuh dan tidak dipisah, karena jika sebuah objek memiliki skala besar namun kita tidak mengetahui proporsi normal dari objek tersebut, maka skala besar tersebut tidak memiliki makna yang berdampak.



Gambar 2.4. *Photography Scale and Proportion*
Sumber: westword.com

4. *Balance*

Balance adalah keseimbangan pembagian elemen visual dimana ketika *audience* mengambil garis tengah pada sebuah hasil karya, dapat ditemukan bahwa kedua sisi memiliki keseimbangan, tidak berat sebelah. Keseimbangan memiliki nilai penting pada sebuah karya karena menciptakan rasa nyaman bagi mereka yang melihat karya tersebut.



Gambar 2.5. *Illustration Balance*
Sumber: wpamelia.com

5. *Rhythm*

Rhythm adalah sebuah istilah yang diambil dari kosakata. Dalam desain, *rhythm*, memiliki arti penggunaan elemen desain dengan sedemikian rupa sehingga menciptakan sebuah kesan yang dapat dirasakan oleh *audience* ketika mereka melihat karya tersebut. Penggunaan unsur *rhythm* dapat dilihat pada contoh lukisan di bawah, *Carved Rhythm* karya Melissa Paddock. Karya ini menggunakan garis lekukan dan warna untuk memberikan kesan musik dan feminitas kepada *audience*.



Gambar 2.6. *Painting Rhythm*
Sumber: melissapaddock.com

2.1.2. Elemen Desain

Lauer dan Pentak menyatakan bahwa elemen desain terdiri atas 7 aspek, sebagai berikut;

a. *Line*

Garis adalah berbagai titik yang saling berhubungan. Secara umum, garis hanya memiliki satu dimensi, yaitu panjang. Namun pada seni dan desain, garis juga memiliki dimensi lebar. Garis dapat digunakan untuk menyampaikan kesan pada suatu karya, contohnya adalah foto di bawah. Foto tersebut menggunakan garis cahaya halus untuk menciptakan bentuk sayap malaikat, yang memberikan kesan lembut.



Gambar 2.7. *Photography Line*
Sumber: didntyouhear.com

b. Shape

Shape adalah sebuah area visual yang pinggirannya ditutup oleh garis atau warna sehingga menciptakan bentuk pinggirannya yang jelas. Elemen desain ini memiliki dua bentuk, natural dan distorsi. Natural adalah bentuk yang mengikuti bentuk yang ada di dunia nyata, sedangkan distorsi adalah bentuk nyata yang digambarkan dengan sedemikian rupa sehingga menciptakan sesuatu yang familiar namun lebih.



Gambar 2.8. *Photography Natural Shape*
Sumber: blogs.egusd.net



Gambar 2.9. *Illustration Distortion Shape*
Sumber: [Instagram.com/janiceechang](https://www.instagram.com/janiceechang)

c. *Pattern and Texture*

Secara umum, *pattern* memiliki arti pengulangan sebuah elemen visual. *Pattern* terjadi ketika seseorang menggunakan sebuah pola, baik pola rumit atau sederhana, untuk mengisi daerah kosong.



Gambar 2.10. *Illustration Pattern*
Sumber: advertisingweek360.com

Texture adalah pola yang dapat dirasakan pada permukaan sebuah objek. *Texture* biasanya digunakan untuk audience agar mereka dapat merasakannya dengan indra peraba mereka. Namun apabila karya tersebut dalam bentuk gambar, adanya *texture* dapat merangsang otak *audience* untuk merasakan *texture* yang ada pada gambar.



Gambar 2.11. *Photography Texture*
Sumber: freepik.com

d. Illusion of Space

Banyak karya yang diciptakan dalam bentuk 3D. Namun, untuk menciptakan hasil yang sama pada karya seni seperti gambar, lukisan, dan/atau benda datar, desainer dapat menciptakan kesan tersebut dengan menggunakan ilusi kedalaman. Ilusi kedalaman dapat diciptakan dengan memanipulasi ukuran elemen visual pada karya, menumpah tindi elemen visual, dan memainkan sudut pandang.



Gambar 2.12. *Painting Illusion of Space*
Sumber: christies.com

e. Illusion of Motion

Hampir seluruh aspek kehidupan kita bergerak maju dan terus berubah, karena itu elemen gerak menjadi sesuatu yang penting dalam pembuatan sebuah karya. Pengimplementasian elemen gerak yang baik dapat membuat *audience* merasakan gerakan yang ditunjukkan oleh karya tersebut.



Gambar 2.13. *Painting Illusion of Motion*
Sumber: fineartblogger.com

f. Value

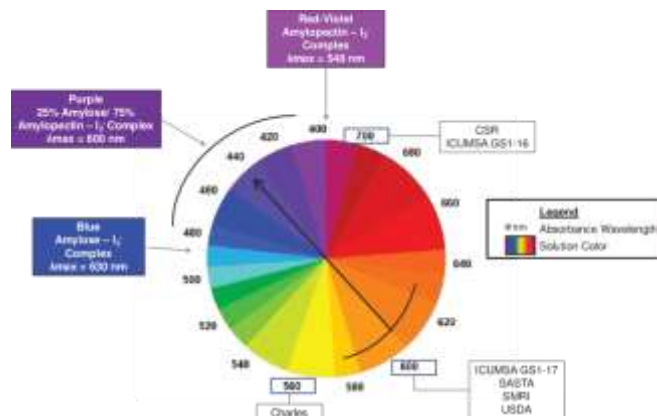
Dalam seni, *value* adalah elemen gelap dan terang pada suatu karya. *Value* dapat digunakan untuk menciptakan sebuah kesan yang dramatis pada sebuah karya karena kontras yang tinggi antara daerah yang terang dan yang gelap. Selain itu juga, *value* dapat digunakan untuk menciptakan sebuah *focal point* dimana desainer menggunakan *high-contrast* pada objek dan menggunakan *low-contrast* untuk *background*-nya.



Gambar 2.14. *Illustration Value*
Sumber: artstation.com/arjensol

g. *Color*

Warna merupakan bagian dari cahaya. Hal ini disebabkan karena ketika objek tidak memiliki warna, melainkan mereka memiliki keahlian untuk memantulkan panjang gelombang cahaya. Ketika sebuah objek berwarna merah mendapatkan pantulan cahaya, objek tersebut akan menerima semua panjang gelombang cahaya, kecuali warna biru sehingga mata kita menerima objek tersebut dengan warna biru.



Gambar 2.15. *Illustration Color*
Sumber: researchgate.net

2.2. *Visual Story Telling*

Menurut Lebowitz dan Klug (2011), manusia sudah bercerita sejak jaman dulu. Sejak dulu cerita telah digunakan untuk memberikan peringatan kepada orang – orang, menyelesaikan misteri yang ada di dalam masyarakat, dan terkadang juga hanya untuk hiburan. Cerita – cerita juga memiliki peran penting dalam perkembangan manusia karena melalui cerita, manusia terinspirasi untuk berjelajah, berjuang, bermimpi, dan menginspirasi dalam pembuatan karya seni, musik, dan teknologi.

2.2.1. Komik

Perkembangan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan berbagai aspek dalam kehidupan manusia berubah, salah satu aspek tersebut adalah cara manusia bercerita antara satu sama lain. Burdiarti dan Haryanto (2016) menyatakan bahwa komik adalah sebuah media cerita dalam bentuk buku yang digunakan untuk bercerita melalui ilustrasi dan kata - kata. Perpaduan dari elemen visual seperti; ilustrasi, warna, tulisan membuat komik menjadi salah satu media yang mudah untuk dinikmati.



Gambar 2.16. Cover Komik Gundala

Sumber: gramedia.com

Komik sendiri telah berkembang pesat, dari bentuk cetak sekarang telah dapat diakses menggunakan media digital, dan dapat diakses melalui *smartphone* dan gadget lainnya. Lestari dan Irwansyah (2020) mengatakan

ada beberapa perbedaan yang jelas antara media komik dan *webtoon*, yaitu;

1. Format Membaca

Berbeda dengan komik cetak dimana pembaca harus mengikuti halaman dan membaca panel dari kanan ke kiri atau sebaliknya, karena *webtoon* menggunakan media seperti *smartphone*, format membaca menjadi dari atas ke bawah. Hal ini membuat *webtoon* menjadi lebih mudah dimengerti ketimbang dengan komik cetak.

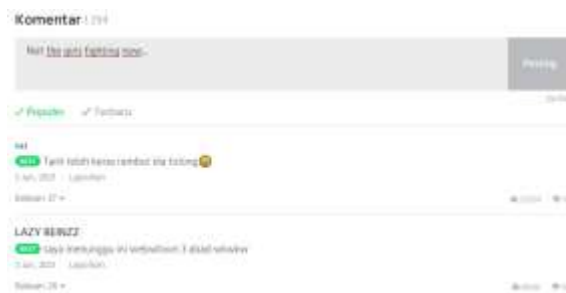


Gambar 2.17. *Screenshot* Bunga Bomi

Sumber: Webtoon.com

2. *Nonlinear Story Telling*

Karena *webtoon* menggunakan media platform seperti *Line Webtoon* dan *Tapas*, penyampaian cerita tidak langsung berjalan dari awal hingga akhir, melainkan pada akhir setiap bab terdapat sebuah bagian komen dimana pembaca dengan penulis dapat berinteraksi dan bertukar pendapat.

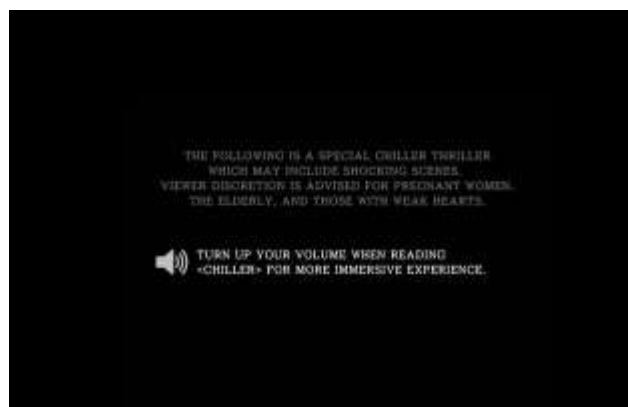


Gambar 2.18. *Screenshot* Bagian Komentar Bunga Bomi

Sumber: Webtoon.com

3. *Sound and Interactive Motion*

Webtoon tidak hanya menggunakan ilustrasi dan teks dalam menyampaikan cerita. Platform seperti *Line Webtoon* sekarang telah bisa membuat penulis menambahkan *sound effect* dan animasi pada panel tertentu.



Gambar 2.19. *Screenshot* *Webtoon Baby Journal*

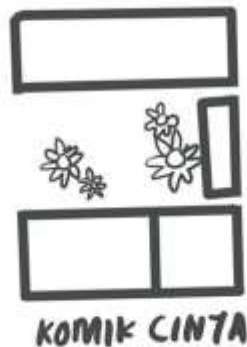
Sumber: Webtoon.com

2.2.2. Elemen Visual pada Komik

Buntaran (2020), menyatakan bahwa pada media cerita komik terdapat 5 elemen visual, yaitu;

1. Panel

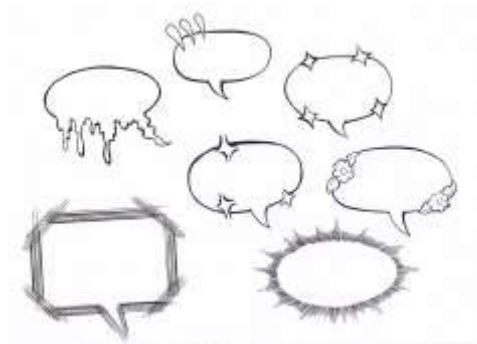
Panel adalah elemen visual yang digunakan untuk memisahkan satu gambar dengan gambar lainnya sehingga memberikan kesan bergerak terhadap komik. Panel secara umum berbentuk kotak atau persegi panjang, namun panel dapat digunakan dalam bentuk apapun sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.20. Ilustrasi Panel
Sumber: belajar.matkomik.com

2. Balon Kata

Balon kata adalah elemen visual yang digunakan untuk menaruh kalimat sehingga pembaca dapat mengetahui siapa yang sedang berbicara. Balon kata memiliki bentuk yang bervariasi, tergantung kesan emosi apa yang ingin disampaikan oleh tokoh.



Gambar 2.21. Ilustrasi Balon Kata
Sumber: Facebook.com/vasaanastudio

3. Teks

Elemen visual yang digunakan untuk menyampaikan apa yang ingin dibicarakan oleh tokoh. Gaya bahasa yang digunakan pada teks bergantung pada karakter dan apa yang ingin penulis sampaikan.



Gambar 2.22. Screenshot Teks Webtoon *On or Off*
Sumber: Tappytoon.com

4. Ikon

Ikon adalah elemen visual yang mewakili isi cerita pada komik, seperti; karakter, latar belakang, objek, dan lain - lain.



Gambar 2.23. *Screenshot Ikon Karakter pada Webtoon On or Off*
Sumber: Tappytoon.com

5. Efek Visual

Elemen visual berupa garis atau bentuk yang bertujuan untuk menggambarkan aksi atau kesan yang tidak dapat dilihat oleh mata namun dapat dirasakan, contoh; ilustrasi aura dibelakang karakter memberikan kesan marah.



Gambar 2.24. *Screenshot Efek Visual Webtoon On or Off*
Sumber: Tappytoon.com

2.3. *Interactive Narrative*

Dalam buku *Praise for Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*, Meadows (2002) menyatakan bahwa interaktivitas adalah peningkatan partisipasi dari partisipan terhadap sebuah proyek. Dalam suatu narasi interaktif, pengarang

memiliki peran yang penting karena pengarang harus mengubah materi yang telah disiapkan menjadi sesuatu yang dapat meningkatkan ketertarikan partisipan terhadap proyek. Dalam perancangan narasi interaktif terdapat beberapa peraturan yang harus diikuti sehingga karena untuk menciptakan naratif yang baik, selama proses penggunaan karya pembaca akan berpartisipasi secara aktif dan tidak menyadari bahwa *framework* dari karya berubah sesuai dengan kemauan pembaca. Berikut adalah prinsip - prinsip yang harus dimiliki oleh karya narasi interaktif:

1. *Input / Output*

Dalam perancangan *input* harus menghasilkan *output*, dan *output* harus menghasilkan *input*. Artinya dalam merancang sebuah aksi, aksi tersebut harus dapat membuka aksi lain, contoh: mengetuk pintu, pintu kemudian terbuka, kemudian dapat masuk ke ruangan tersebut. Aksi yang dilakukan pada cerita dapat menghasilkan aksi berikutnya;

2. *Inside / Outside*

Inside and outside adalah interaksi dari dua bentuk interaksi. *Inside* dapat diartikan sebagai sebuah interaksi yang dilakukan secara langsung dan dapat memperluas pengetahuan pembaca terhadap karya. Contohnya adalah cerita yang menggunakan kata - kata untuk menyampaikan emosi dan visual dari dunia didalam pemikiran pembaca. *Outside* adalah interaksi yang dilakukan dengan objek lain di luar dari karya. Contohnya adalah seperti *joystick* yang merupakan penyambung dari *console game*

dengan pemain. Untuk mengetahui apabila karya sudah dibuat dengan baik dan benar adalah apabila pengguna dapat berinteraksi dengan karya secara *inside* dan *outside*.

3. *Opened / Closed*

Opened and closed interaction adalah sebuah interaksi di mana apabila karya digunakan terus menerus, maka interaktivitas dari karya tersebut akan menjadi semakin baik. Contohnya adalah apabila anda mendorong sebuah objek, objek itu akan berpindah tempat.

Selain prinsip dan aturan, naratisi interaktif juga memiliki beberapa langkah yang harus diikuti dalam perancangannya. Berikut adalah 4 langkah interaktivitas;

1. *Observation*

Pada tahap ini, pembaca melakukan observasi terhadap segala sesuatu yang ada pada karya, apa saja yang dapat mereka lakukan, apa saja objek yang mereka dapat melakukan interaksi.

2. *Exploration*

Tahap berikutnya adalah eksplorasi. Di sini pembaca dapat melakukan interaksi dengan objek - objek pada karya. Meskipun mereka dapat berinteraksi, hasil dari perubahan yang mereka lakukan semuanya terjadi secara tidak sengaja.

3. *Modification*

Setelah mengetahui perubahan yang terjadi pada karya, pada tahap ini pembaca melakukan perubahan terhadap sistem dengan secara sadar dan

mengikuti konteks yang telah mereka dapatkan sehingga semua perubahan yang terjadi memiliki perubahan yang bermakna.

4. *Reciprocal Change*

Yang terakhir, dengan pembaca merubah sistem pada karya, maka karya akan terus berubah mengikuti keinginan dari pembaca.

2.4. Ilustrasi

Melalui artikel Menggambar Ilustrasi: Pengertian dan Sejarah Ilustrasi tulisan Nareswari (2020), ilustrasi adalah alat yang dapat digunakan untuk memperjelas sebuah cerita atau informasi menggunakan gambar. Ilustrasi sendiri biasanya digunakan pada media - media seperti buku, koran, majalah, komik, dan media digital. Zakiya (2020) menyatakan melalui artikel Gambar Ilustrasi, Pengertian, Ciri dan Contohnya bahwa ilustrasi terdiri atas beberapa jenis sebagai berikut;

1. Kartun

Ilustrasi yang menggambarkan manusia dan objek sehari - hari dalam bentuk yang lebih sederhana dan lucu. Gaya ilustrasi kartun ini biasanya digunakan pada media seperti komik dan kartun editorial.

2. Karikatur

Ilustrasi yang menggambarkan objek nyata namun melebih - lebihkan ciri khas dari objek tersebut. Gaya ilustrasi ini sering digunakan pada koran dan dapat dilihat pada artikel yang membicarakan tokoh politik dengan kepala yang besar.

3. Naturalis

Ilustrasi yang menggambarkan pemandangan atau objek sesuai dengan penampilan dari objek tersebut. Gaya ini sering ditemukan pada lukisan - lukisan pemandangan.

4. Dekoratif

Ilustrasi objek dalam bentuk yang dilebih - lebihkan atau disederhanakan dengan tujuan untuk menghias sesuatu. Gaya ini dapat dilihat pada ilustrasi dinding di cafe.

2.5. Tipografis

Pada artikel Suka Desain? Yuk Ketahui Lebih Dalam Apa Itu Tipografi, Adieb (2021) menyatakan bahwa tipografi adalah sebuah seni yang mengatur huruf dan teks hingga menghasilkan sebuah visual yang nyaman untuk dilihat oleh pengguna. Menurut Awwaabiin (2021) pada artikel Tipografi: Pengertian, Sejarah, Hingga Jenis-jenisnya, terdapat 4 jenis yaitu;

1. Serif

Serif adalah jenis tipografi dimana pada setiap ujung dari huruf memiliki kaki sehingga memiliki kesan yang elegan dan mewah. Tipografi dengan gaya ini sering kali ditemukan pada media seperti majalah dan koran.

2. Sans Serif

Sans Serif adalah jenis tipografi yang lebih minimalis dan tidak memiliki kaki pada ujung huruf. Kesan yang diberikan oleh gaya tipografi ini adalah modern dan efisien.

3. Dekoratif

Tipografi dekoratif tidak memiliki ciri - ciri khusus karena mereka menggunakan bentuk dari tipografi yang sudah ada kemudian diberikan hiasan dan ornamen. Jenis tipografi ini seringkali digunakan untuk judul sebuah karya.

4. *Script*

Tipografi *script* memiliki ciri menyerupai tulisan yang menggunakan kuas atau pena dengan ujung yang tajam, sehingga menghasilkan kesan lebih pribadi dan *homemade*.

2.6. Perkembangan Komik di Indonesia

Melalui buku Komik Indonesia Bonneff (1998), menyatakan bahwa Indonesia sudah menggunakan media gambar untuk *story telling* sejak lama, contohnya adalah Candi Borobudur yang juga dikenal sebagai buku batu karena ukiran gambar pada candi menceritakan tentang perjalanan manusia untuk melepaskan diri dari karma. Dengan masuknya media massa, perkembangan *story telling* di Indonesia semakin berkembang dan berikut adalah masa – masa penting dalam perkembangan komik di Indonesia:

1. Munculnya Komik dan Pahlawan Super Pertama Indonesia

Pada tahun 1931, komik pertama di Indonesia muncul dalam bentuk komik strip pada koran harian *Sin Po*, dengan judul *Si Put On* karya Kho Wan Gie (news.detik.com, 2016). Komik *Si Put On* merupakan sebuah komik melayu-tionghoa yang menceritakan perjalanan cinta bujang tua yang selalu berakhir dengan kegagalan. Pada tahun 1950-an, seiring dengan masuknya globalisasi, komik-komik dari mancanegara mulai memasuki Indonesia, salah satunya adalah komik genre *superhero*. Masuknya genre ini menjadi salah satu titik penting di industri komik Indonesia karena menginspirasi untuk terciptanya *superhero* pertama Indonesia, yaitu *Sri Asih* karya R.A Kosasih (medcom.id, 2019).

2. Masa Kejayaan Komik Indonesia

Seiring dengan berkembangnya industri komik di Indonesia, dunia komik Indonesia mencapai titik kejayaannya pada tahun 1980 (goodnewsfromindonesia.com, 2020). Pada masa ini Indonesia memiliki 3 genre terpopuler di komik yaitu, *superhero*, romansa, dan bela diri. Hal ini dapat dilihat dari munculnya berbagai judul komik baru seperti; *Gundala Putra Petir*, *Si Buta dari Goa Hantu*, *Sebuah Noda Hitam*, dan *Jaka Sembung*.

3. Masa Kegelapan Komik Indonesia

Namun pada tahun 1990-an komik Indonesia memasuki masa suram, dimana karena globalisasi, banyak komik dari mancanegara seperti

Jepang, Hong Kong, dan Eropa, memasuki Indonesia dan berhasil menguasai pasar komik Indonesia (kumparan.com, 2018). Meningkatnya popularitas komik impor, terutama dari Jepang, di kalangan remaja adalah karena cerita yang disampaikan lebih dekat dengan kehidupan anak remaja pada umumnya.

4. Usaha untuk Meningkatkan Komik Indonesia

Pada tahun 2000-an, dunia komik Indonesia mulai memasuki era digital dan usaha untuk meningkatkan popularitas komik nasional semakin tinggi (kumparan.com, 2018). Munculnya berbagai platform di Internet membuat komikus Indonesia memiliki medium baru dimana mengunggah komik mereka untuk dinikmati banyak orang dengan mudah daripada melalui komik print. Aksi mengunggah komik ini dikenal juga dengan nama *webtoon*, komik yang diunggah melalui media website (kreativv.com, 2020). Akses yang mudah untuk para pembaca membuat banyak *webtoon* dan komik Indonesia sangat populer hingga muncul berbagai film Indonesia yang berdasarkan *webtoon* dan komik, seperti; *Gundala*, *Eggnoid*, dan *Terlalu Tampan* (okeguys.com, 2020).