



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

Media adalah sarana untuk menyampaikan sebuah pesan kepada orang lain. Adapun informasi yang dapat didefinisikan sebagai apapun yang menyampaikan sesuatu, seperti pengetahuan serta data aktual (Braesel dan Karg, 2018). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media informasi merupakan penyampaian pengetahuan dan data aktual melalui sebuah sarana. Braesel dan Karg (2018) memaparkan bahwa media dapat berupa koran, majalah, buku, radio, film, *video game*, televisi, internet, dan media sosial.

1) Internet

Internet adalah media elektronik yang dapat diakses melalui sebuah perangkat keras, seperti komputer dan telepon genggam. Pendanaan untuk internet dapat bervariasi. Pesan dalam internet tersampaikan melalui gambar, video, suara, desain, dan lain sebagainya.

2) Media sosial

Media sosial adalah bagian dari internet yang didanai oleh sebuah perusahaan. Dalam media sosial, pesan disampaikan melalui konten yang dapat berbentuk gambar, video, suara, dan pranala yang dibagikan. Contoh dari media sosial adalah Instagram dan Facebook.

2.2 Desain Komunikasi Visual

Menurut Tinarbuko (2015), desain komunikasi visual adalah ilmu komunikasi yang menitikberatkan pengolahan elemen-elemen dan prinsip dalam desain grafis. Desain komunikasi visual bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan secara kreatif, baik secara visual, audio, ataupun keduanya.

2.2.1 Elemen Desain

Secara formal, elemen desain terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2013).

1) Garis

Garis adalah tanda yang terdiri dari kumpulan beberapa titik. Garis dibuat oleh goresan di atas media desain. Garis berfungsi sebagai pembatas antar bagian desain dan mengatur komposisi desain secara keseluruhan.



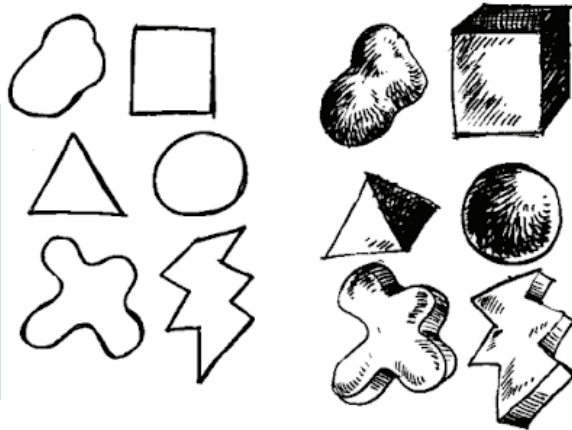
Gambar 2.1 Garis

Sumber: <https://www.studentterpelajar.com/2021/08/unsur-dan-objek-karya-seni-rupa.html>

2) Bentuk

Bentuk adalah daerah tertutup yang terdiri dari beberapa garis dan digambarkan pada permukaan dua dimensi. Semua bentuk dua dimensi diturunkan dari tiga bentuk, yaitu segitiga, persegi, dan lingkaran. Bentuk tiga dimensi dapat diturunkan dari bentuk dua dimensi, namun tiga bentuk dasar tiga dimensi adalah piramida, bola, dan kubus.

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

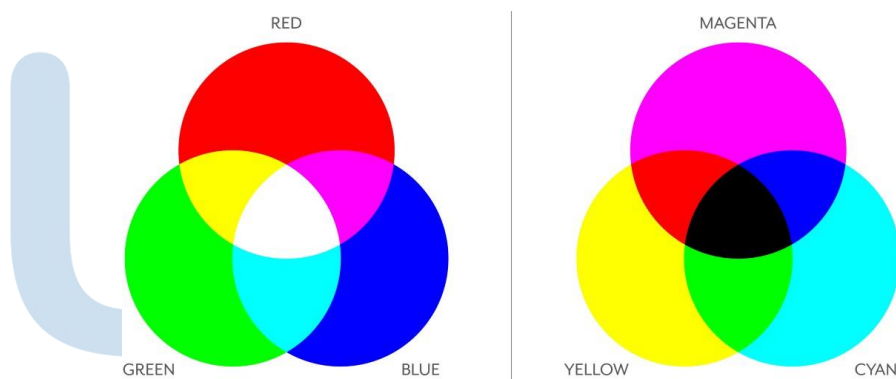


Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: <https://www.studentterpelajar.com/2021/08/unsur-dan-objek-karya-seni-rupa.html>

3) Warna

Warna adalah sebuah elemen desain yang terbentuk dari pantulan cahaya pada permukaan sebuah benda. Warna dalam desain terdiri dari dua sistem, yaitu sistem aditif dan sistem subtraktif. Warna primer dalam sistem warna aditif adalah merah, hijau, dan biru. Sementara itu, warna primer dalam sistem warna subtraktif terdiri dari magenta, kuning, dan cyan.



Gambar 2.3 Sistem warna aditif dan subtraktif

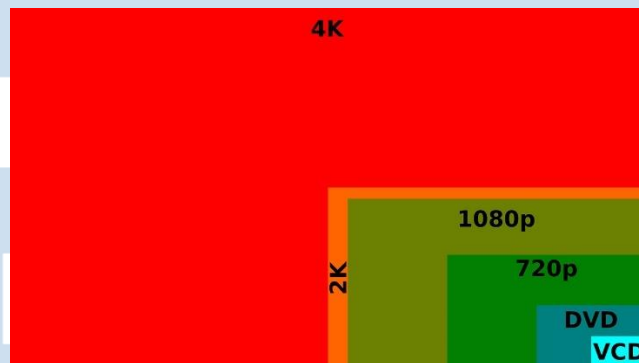
Sumber: <https://uxplanet.org/basic-guide-to-understanding-colors-2301c9d777f8>

2.2.2 Prinsip Desain

Landa (2014) mengutarakan bahwa prinsip-prinsip desain saling berhubungan satu sama lain.

1) Format

Format adalah batasan desain yang ditandai oleh jenis proyek yang akan dilakukan. Format desain dapat berupa rasio sebuah desain dan bentuk dari hasil jadi desain. Format juga dapat diartikan sebagai bentuk dari sebuah proyek, contohnya video yang berbentuk persegi panjang.

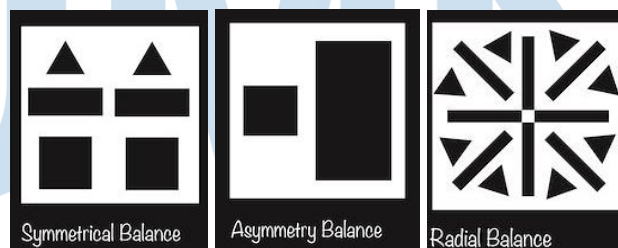


Gambar 2.4 Contoh format berupa rasio aspek

Sumber: https://esahubble.org/press/video_formats/

2) Keseimbangan

Keseimbangan adalah stabilitas dalam desain yang tercipta oleh pembagian letak komposisi visual secara merata. Keseimbangan terdiri dari keseimbangan simetris, asimetris, dan radial. Desain yang menerapkan keseimbangan cenderung lebih harmonis.



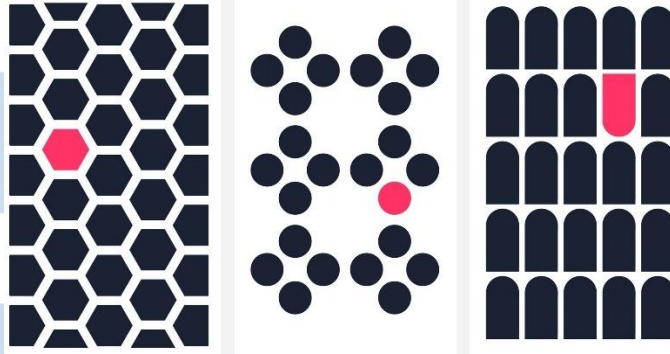
Gambar 2.5 Keseimbangan simetris, asimetris, dan radial

Sumber: <https://johnnysadvgrades.carbonmade.com/projects/5921566>

3) Penekanan

Penekanan dalam prinsip desain adalah menonjolan elemen visual yang penting menurut perancangannya. Penekanan dapat dilakukan dengan cara

mengatur penempatan, ukuran, dan kontras dari sebuah elemen desain. Penekanan juga dapat dilakukan dengan cara memberikan elemen desain yang mengarah ke elemen utama.



Gambar 2.6 Penekanan

Sumber: <https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design>

4) Ritme

Ritme adalah alur repetisi secara konstan sebuah desain dalam beberapa media, seperti pada *motion graphic*, desain buku, dan desain website. Ritme dalam desain dapat berupa tekstur, warna, bentuk, keseimbangan, dan penekanan.

5) Kesatuan

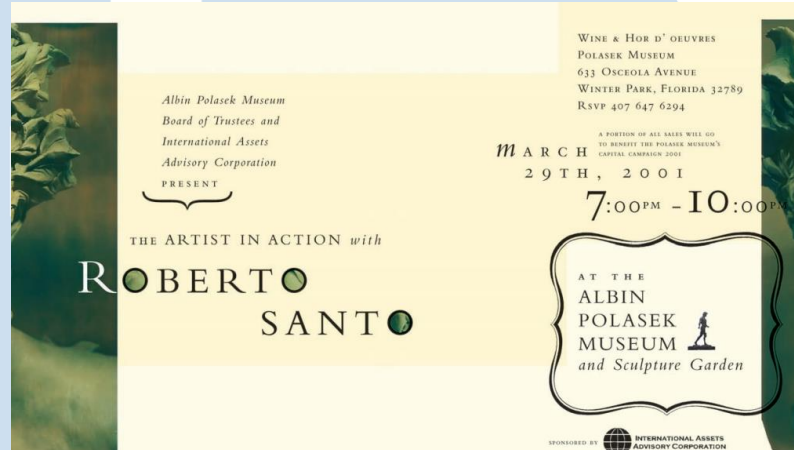
Kesatuan dalam desain adalah keterkaitan antara satu elemen grafis dan elemen grafis lainnya. Saat kesatuan diterapkan dalam sebuah desain, elemen-elemen desain yang telah dibuat akan terlihat seolah mereka cocok diletakkan bersama dalam desain yang sama.

2.2.3 Tipografi

Sihombing (2001) mendefinisikan tipografi sebagai ilmu yang mempelajari huruf-huruf yang dipelajari dalam seni serta visualisasi dari komunikasi verbal (Valentino, 2019). Sementara itu, *typeface* adalah kumpulan karakter dengan ciri-ciri yang mirip antara satu karakter dengan yang lainnya (Haley, 2012). Secara garis besar, Haley (2012) mengelompokkan *typeface* menjadi empat jenis, yaitu *serif*, *sans serif*, *script*, dan *ornamental*.

1) *Serif*

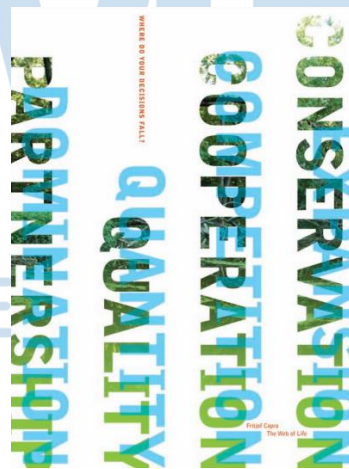
Karakter pada *typeface* berjenis serif memiliki serif, yaitu goresan kecil pada beberapa bagiannya. *Typeface* serif dibagi lagi menjadi enam, yaitu *old style*, *transitional*, *didone*, *glyphic*, *clarendon*, dan *slab*. Contoh dari *typeface* serif adalah Times New Roman.



Gambar 2.7 Contoh *typeface* serif
Sumber: Haley (2012)

2) *Sans Serif*

Typeface sans serif adalah *typeface* yang tidak memiliki serif. *Typeface* ini dibagi menjadi empat kelompok, yaitu *grotesque*, *humanist*, *square*, dan *geometric*. Contoh dari *typeface* sans serif adalah Futura, Calibri, dan Kabel.



Gambar 2.8 Contoh penggunaan *typeface* sans serif
Sumber: Haley (2012)

3) *Script*

Typeface jenis *script* memiliki bentuk seperti tulisan tangan. Terdapat dua golongan *typeface script*, yaitu formal yang terinspirasi dari tulisan bersambung dan casual yang seperti tulisan tangan biasa. Adapun *blackletter* yang memiliki desain seperti tulisan abad ke-16.



Gambar 2.9 Contoh penggunaan *typeface script*
Sumber: Haley (2012)

4) *Ornamental*

Typeface yang biasa disebut dengan *decorative* tidak memiliki karakteristik seperti tiga jenis *typeface* lainnya. *Typeface* jenis ini biasanya memiliki gaya yang sangat berbeda dan biasa digunakan untuk judul teks karena tidak dapat terbaca jika digunakan sebagai badan teks.



Gambar 2.10 Contoh *typeface ornamental*
Sumber: Haley (2012)

2.2.4 Sistem Grid

Landa (2013) mengungkapkan bahwa *grid* adalah struktur dari sebuah desain yang terbuat dari garis horizontal dan vertikal. Garis-garis tersebut merupakan garis bantuan supaya hasil desain dapat terlihat lebih rapih dan terstruktur. *Grid* terdiri dari *single-column grid* dan *multicolumn grid*.

1) *Single-column grid*

Single-column grid atau *manuscript grid* adalah aturan *grid* paling dasar dalam desain yang terdiri dari kolom tunggal yang dikelilingi oleh ruang kosong di sekeliling kolom tersebut. *Single-column grid* dibagi menjadi 2 golongan, yaitu simetris dan asimetris.



Gambar 2.11 Singular grid

Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>

2) *Multicolumn grid*

Multicolumn grid adalah *grid* yang membelah halaman secara horizontal dan vertikal menjadi beberapa baris dan kolom dengan ukuran yang sama. Contoh dari penggunaan *multicolumn grid* adalah dalam pembuatan koran.

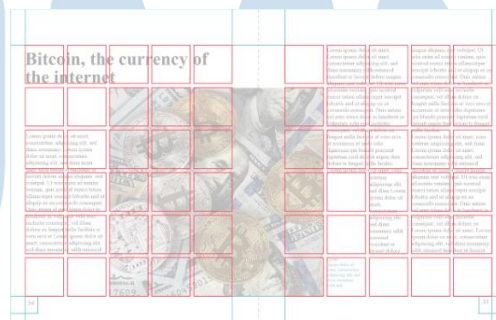
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.12 Multicolumn grid
Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>

3) Modular Grid

Modular grid adalah *grid* yang terdiri dari beberapa kotak yang terbuat oleh garis horizontal dan vertikal. Teks dan gambar dapat diletakkan di lebih dari satu kotak sesuai kebutuhan. Contoh dari penggunaan modular grid adalah dalam layout profil Instagram.



Gambar 2.13 Modular Grid
Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>

2.2.5 Animasi

Binanto (2010) menyatakan bahwa animasi merupakan sebuah cara merangkai beberapa gambar statis menjadi satu gambar bergerak (Ariyati dan Misriati, 2016).

2.2.5.1 Konsep Dasar Animasi

Menurut Hassanuddin (2010), terdapat empat konsep dasar animasi, yaitu *movie*, objek, teks, dan suara (Ariyati dan Misriati, 2016).

1) *Movie*

Movie merupakan animasi yang dibuat dalam *software* pembuatan animasi dengan memperhatikan alur cerita animasi tersebut. Beberapa *movie* yang dirangkai akan membentuk *movie clip*.

2) Objek

Sebelum pembuatan *movie*, seorang animator harus membuat beberapa objek yang kemudian diatur pergerakannya menggunakan *software* animasi.

3) Teks

Teks merupakan pengolahan informasi berlandas multimedia yang terdiri dari beberapa karakter dan kode.

4) Suara

Suara dalam animasi dapat membuat audiens lebih memahami sebuah informasi. Contoh dari suara yang umum digunakan dalam animasi adalah musik dan *sound effects*.

2.2.5.2 Tahap Produksi Animasi

Gunawan dalam Arifin (2021) membagi tahap produksi animasi menjadi tiga, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

1) Pra-produksi

Dalam proses pra-produksi, penulis melakukan riset mengenai *negative discipline*, perumusan ide dan konsep, dan pembuatan alur cerita berupa *storyboard*.

2) Produksi

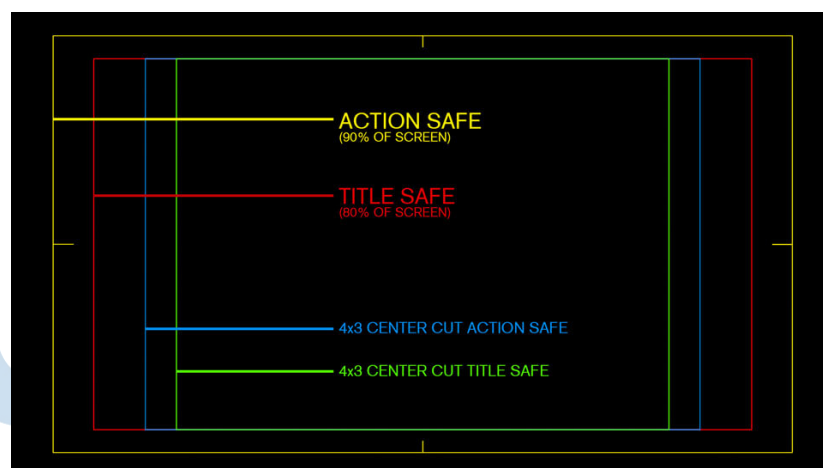
Dalam tahap produksi, penulis akan membuat elemen gambar yang kemudian digabungkan dan dianimasikan dalam Adobe After Effects.

3) Pasca-produksi

Penulis akan kembali merapihkan animasi serta menambahkan *voice-over* dan lagu latar. Setelah animasi dianggap selesai, penulis akan *render* video animasi tersebut.

2.2.5.3 Safe Area

Safe area merupakan batas pembuat video dapat memasukkan sebuah elemen untuk menghindari terpotongnya elemen pada saat dimasukkan ke media-media tempat video tersebut diputar, seperti YouTube, sosial media, dan televisi (Syafuruddin, 2012). Safe area sendiri dibagi menjadi dua, yaitu title-safe area dan action-safe area (Dockery dan Chavez, 2019).



Gambar 2.14 *Safe area* dalam video
Sumber: <https://eks.tv/title-safe-still-matters/>

1) *Title safe area*

Title-safe area merupakan tempat pada video dimana teks boleh dimasukkan. Jika teks berada di luar *title-safe area*, maka ada kemungkinan teks tersebut terpotong saat ditayangkan.

2) *Action safe area*

Action-safe area lebih luas daripada *title-safe area*. Elemen yang dapat dianimasikan dapat dibuat di dalam *action-safe area*. Jika elemen dinamis berada di luar area tersebut, maka ada kemungkinan aksi yang ada dalam elemen tersebut tidak dapat terlihat.

2.2.6 Vektor

Vektor merupakan terminologi yang mengacu pada penggunaan algoritma matematika dalam pembuatan gambar dan ilustrasi melalui *software* seperti Adobe Illustrator dan CorelDRAW. Vektor dapat dimodifikasi dengan mudah tanpa merusak kualitas dari gambar (Mertes, 2021).



Gambar 2.15 Vektor

Sumber: <https://www.adobe.com/sea/creativecloud/illustration/discover/vector-art.html>

2.3 Metode Perancangan

Metodologi perancangan yang digunakan penulis adalah metode perancangan Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* (2013), yaitu *overview*, *analysis*, *conception*, *design*, dan *implementation*.

1) *Overview*

Overview adalah tahap pengumpulan data terkait penggunaan kekerasan dalam mendisiplinkan anak serta dampaknya. Selain mengumpulkan data, penulis juga akan menganalisis target audiens. Hasil dari tahap ini adalah kumpulan informasi dan data yang akan digunakan dalam perancangan media informasi.

2) *Analysis*

Analysis adalah tahap pendalaman data dan fakta yang sudah dikumpulkan pada tahap *overview*. Dalam tahap ini, penulis akan menyusun data menjadi bagian-bagian yang lebih mudah dianalisis. Selain itu, penulis akan membuat perencanaan desain untuk media informasi. Hasil dari tahap ini adalah *creative brief* yang akan menjadi acuan dalam perancangan media informasi.

3) *Conception*

Conception adalah tahap perumusan ide dan konsep yang akan digunakan dalam sebuah media berdasarkan *creative brief*. Penulis akan melakukan *brainstorming* dengan penentuan ide dan konsep serta merancang *mood board* dan *mind map* yang bertujuan untuk mempermudah perumusan *big idea* dan konsep. Penulis juga akan menentukan *typeface*, warna, gaya desain, dan alur cerita yang digunakan pada tahap selanjutnya.

4) *Design*

Design adalah tahapan visualisasi dari sebuah perancangan. Dalam tahapan ini, penulis akan membuat *storyboard* dan *key visual*. *Storyboard* akan dibuat berdasarkan ide dan konsep yang telah ada. Setelah membuat *storyboard*, penulis memproduksi media yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi tentang *negative discipline*.

5) *Implementation*

Implementation adalah tahap terakhir metode desain Landa yang merupakan penerapan dalam media yang telah ditentukan dengan memasukkan desain yang sudah jadi ke dalam beberapa *mock up*.

2.4 Negative Discipline pada Anak

Fitch (2009) memandang *negative discipline* sebagai sebuah niat untuk menghukum seseorang agar orang tersebut dapat memperbaiki perilaku yang telah dilakukan (Rodgers, 2018).

2.4.1 Pola Asuh Orang Tua

Hourlock dalam Agustawati (2014) menggolongkan pola asuh orang tua menjadi tiga, yaitu otoriter, demokratis, dan permisif.

1) Pola asuh otoriter

Pola asuh otoriter identik dengan kekuasaan penuh orang tua dalam mengasuh anak. Orang tua yang memiliki pola asuh otoriter menetapkan peraturan ketat pada anak dan seringkali memaksa agar anak mengikuti perintah orang tua. Kebebasan anak juga sangat dibatasi oleh orang tua.

2) Pola asuh demokratis

Orang tua dengan pola asuh demokratis menyadari potensi anak dan memperbolehkan anaknya untuk tidak selalu bergantung pada orang tuanya.

3) Pola asuh permisif

Dalam penggunaan pola asuh permisif, orang tua cenderung menganggap anak sebagai orang dewasa, sehingga anak diberikan kebebasan penuh akan semua perilakunya.

2.4.2 Dampak Negative Discipline terhadap Anak

UNICEF menyatakan bahwa menerapkan *negative discipline* memberikan dampak yang buruk secara psikologis (Sumirat, 2021). Feber (1980) juga menyatakan bahwa *negative discipline* adalah tanda orang tua

tidak percaya pada kemampuan anak untuk bertanggung jawab (Sugiri, 2021). Dampak *negative discipline* dibagi menjadi dua, yaitu secara fisik dan mental (Kurniasari, 2015).

1) Dampak secara fisik

Secara umum, laporan WHO (2002) menyatakan bahwa penerapan *negative discipline* dapat menyebabkan luka dan lebam pada tubuh anak, terutama jika hukuman yang diberikan berupa kekerasan fisik seperti memukul, mencubit, dan lain-lain.

2) Dampak secara mental

Secara mental, anak dapat mengalami perubahan pola pikir tentang dirinya. Anak menjadi mudah emosi, selalu merasa bersalah, cemas, dan tidak memiliki kepercayaan diri. Ketidakpercayaan diri anak yang terdampak *negative discipline* adalah *self-labelling* buruk oleh anak tersebut.

2.4.3 Cara Mendisiplinkan Anak Tanpa Negative Discipline

Handayani (2021) melalui halodoc.com mengungkapkan bahwa orang tua turut andil dalam pengembangan disiplin diri anak mereka, namun tidak dengan menggunakan *negative discipline*. Adapun beberapa cara orang tua dapat mendisiplinkan anak tanpa menggunakan kekerasan, yaitu sebagai berikut:

1) Memberi konsekuensi alami dan logis

Daripada memberikan hukuman, orang tua dapat memberikan konsekuensi untuk mendisiplinkan anak supaya anak dapat memahami bahwa kesalahan yang ia lakukan mendatangkan konsekuensi. Contohnya, jika anak sering tidak membawa payung ke sekolah pada musim hujan, orang tua dapat membiarkan anak menghadapi konsekuensi, yaitu kehujanan, supaya anak tidak lupa lagi membawa payung.

2) Memuji anak jika berkelakuan baik

Perilaku baik anak kadang tidak digubris oleh orang tua. Padahal, perhatian dan pujian positif oleh orang tua dapat membuat anak kembali mengulangi perilaku baik tersebut, seperti saat anak merapihkan mainan tanpa perlu diminta.

3) Memberi contoh pada anak

Terkadang perilaku anak merupakan hasil dari mencontoh perilaku orang tua, baik itu perilaku baik maupun buruk. Maka dari itu, orang tua harus menjadi contoh yang baik bagi anak. Contohnya, orang tua yang dapat mengendalikan emosi dengan baik dapat menghasilkan anak dengan regulasi emosi yang juga baik.

