

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Berdasarkan penjelasan Jogiyanto (2005), perancangan merupakan suatu kegiatan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa, atau penggabungan elemen-elemen tertentu untuk menghasilkan suatu kesatuan yang memiliki nilai fungsi. Dalam sebuah desain, terdapat berbagai unsur-unsur yang diperhatikan dalam proses perancangan desain. Berikut merupakan elemen serta prinsip desain dalam sebuah perancangan.

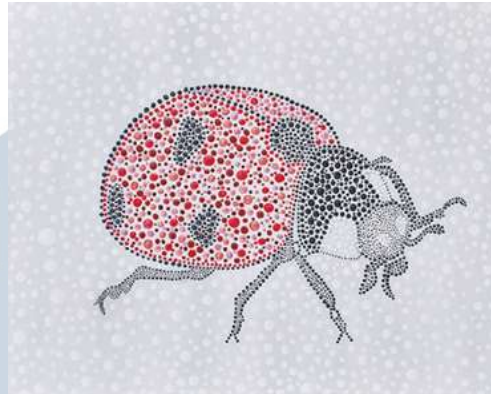
2.1.1 Elemen Desain

Dalam buku berjudul *“The Language of Graphic Design”* oleh Poulin (2011), dikatakan bahwa penting bagi seorang desainer untuk mengetahui dan memahami dasar desain, sehingga desain yang dirancang menjadi tepat guna. Dalam suatu karya desain grafis, diketahui terdapat beberapa elemen desain yang dikombinasikan menjadi satu kesatuan untuk menciptakan sebuah karya desain.

1) Titik

Titik adalah suatu elemen dasar penyusun suatu elemen atau objek visual. Titik memiliki fungsi dalam memberikan tanda atau presisi, menyusun suatu bentuk baik secara geometris ataupun memvisualisasikan suatu bentuk abstrak.

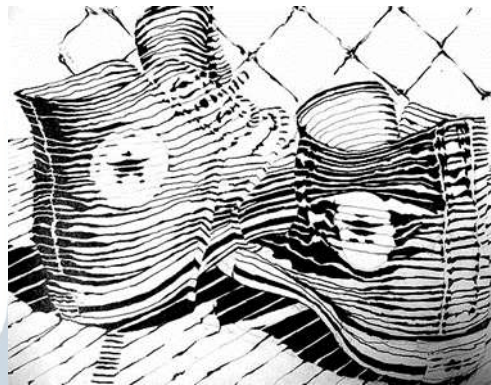
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 Penerapan Titik pada Ilustrasi
(https://images.discerningassets.com/image/upload/c_limit,h_600,w_600/v1589082930/Ladybug_ocztbs.jpg)

2) Garis

Garis merupakan salah satu dasar elemen visual yang memiliki fungsi yang bermacam-macam, seperti menyambungkan, merapihkan, memisahkan, mengarahkan, membangun dan memindahkan suatu objek atau elemen visual lain. Dalam desain, garis berfungsi membantu *audience* dalam membaca atau memperjelas suatu objek visual yang berlanjut pada jelasnya penyampaian informasi dari suatu kombinasi elemen desain.



Gambar 2.2 Penerapan Garis pada Ilustrasi
(<https://www.studentartguide.com/wp-content/uploads/2015/02/cross-contour-line-drawings.jpg>)

3) Bentuk (*Shape*)

Bentuk merupakan suatu elemen desain berbentuk dua dimensi yang disusun dari elemen titik dan juga garis yang saling terhubung sehingga

membentuk sebuah ruang dua dimensi. Berdasarkan variasinya, bentuk dibedakan menjadi beberapa kategori diantaranya sebagai berikut.

a) Geometris

Bentuk geometris merupakan bentuk yang memiliki ukuran yang jelas dan tegas. Contoh dari bentuk geometris yaitu persegi, segi tiga, trapesium, jajar genjang, dan persegi panjang.



Gambar 2.3 Penerapan Bentuk Geometris pada Ilustrasi
(<https://id.pinterest.com/pin/572660908854390786/>)

b) Organik

Bentuk organik merupakan bentuk yang tidak memiliki ukuran yang jelas, tetapi keberadaannya dapat ditemui di lingkungan sekitar.



Gambar 2.4 Penerapan Bentuk Organik pada Ilustrasi
(<https://www.behance.net/gallery/43109603/Environment-Illustrations>)

c) Acak

Bentuk acak merupakan bentuk yang berasal dari imajinasi manusia, serta tidak memiliki ketetapan ukuran dan batasan.



Gambar 2.5 Penerapan Bentuk Acak pada Ilustrasi
(https://www.freepik.com/free-vector/abstract-painted-background_8398871.htm)

4) Bentuk (*Form*)

Bentuk merupakan suatu elemen desain berbentuk dua dimensi yang disusun dari elemen titik dan juga garis yang saling terhubung sehingga membentuk sebuah ruang dua dimensi. Berdasarkan variasinya, bentuk dibedakan menjadi beberapa kategori diantaranya sebagai berikut.



Gambar 2.6 Penerapan *Form* pada Ilustrasi
(<https://id.pinterest.com/pin/752664156468173490/>)

5) Tekstur

Tekstur merupakan bentuk pada permukaan suatu objek. Tekstur dapat diidentifikasi oleh rasa maupun visual. Beberapa contoh tekstur diantaranya yaitu kasar, lembut, halus, dan efek visual. Keberadaan unsur

tekstur berfungsi memperkaya suatu objek visual. Tekstur juga terbagi menjadi tiga jenis berdasarkan elemennya yaitu sebagai berikut.

a) *Physical or Literal*

Pada jenis ini, tekstur teraplikasikan dalam benda-benda nyata yang ada secara fisik. Keberadaannya menyebabkan suatu individu dapat merasakan dan melihat suatu tekstur pada sebuah objek secara langsung. Beberapa contoh diantaranya yaitu kayu, kaca, logam, kulit, dan sebagainya.



Gambar 2.7 Contoh *Physical or Literal Texture*
(<https://www.pexels.com/photo/close-up-of-wooden-plank-326311/>)

b) Visual

Jenis visual dijelaskan merupakan sebuah ilusi yang dihasilkan dari tekstur yang ada. Aplikasi tekstur ke dalam bentuk visual dapat tercipta dengan mengkombinasikan titik, garis, bentuk (*shape*), bentuk (*form*), warna, dan pencahayaan.



Gambar 2.8 Contoh Tekstur Visual
(<https://i1.wp.com/sidneyeileen.com/wp-content/uploads/2012/01/image7-sml.jpg?resize=500%2C293>)

c) *Implied*

Tekstur jenis tersebut memiliki wujud yang abstrak, sehingga tidak dapat teridentifikasi dengan baik. Ini dikarenakan tekstur tidak berkaitan atau berhubungan dengan tekstur yang dapat ditemukan di dunia nyata.



Gambar 2.9 Contoh *Implied Texture*
(<https://wallpapercave.com/wp/wp7002713.jpg>)

6) Ukuran

Ukuran merupakan suatu unsur yang mengidentifikasi suatu benda berukuran besar, sedang, maupun kecil.

7) Warna

Warna merupakan suatu elemen yang memberikan *mood* pada suatu objek visual dengan mengkombinasikan variasi warna seragam atau variasi warna berbeda yang mendukung warna satu dengan yang lainnya. Fungsi dari warna adalah untuk memberikan penegasan, pengelompokan, dan mempertegas informasi dari suatu objek visual. Dalam warna, terdapat tiga unsur dasar yaitu sebagai berikut.

a) *Hue*

Hue merupakan daftar warna yang terdiri dari warna-warna dasar atau absolut seperti merah, kuning, dan biru. Contoh penerapan hue dalam ilustrasi sebagai berikut.



Gambar 2.10 Penggunaan *Hue* pada Ilustrasi
(<https://www.artstation.com/artwork/0nElAw>)

b) *Value*

Value merupakan variasi warna pada suatu visual yang dihasilkan dari penggunaan hitam dan putih pada suatu warna. *Value* berfungsi memberikan unsur ruang dalam sebuah visual. Pada gambar berikut, diperlihatkan bagaimana penerapan *value* untuk menghasilkan variasi warna pada suatu visual.



Gambar 2.11 Penggunaan *Value* pada Ilustrasi
(<https://www.artistsandillustrators.co.uk/how-to/family-art/281/how-to-illustrate-a-childrens-book>)

c) *Saturation*

Saturation merupakan kejelasan suatu warna pada gambar visual. Dalam aplikasinya terdapat dua penyebutan yaitu saturated dimana warna semakin jelas, dan desaturated yang menunjukkan warna semakin buram atau mengarah pada warna abu-abu.



Gambar 2.12 Penggunaan *Saturation* pada Ilustrasi
(<https://twitter.com/pascalblanche/status/862742539970981888>)

Selain itu, warna juga dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis warna yaitu sebagai berikut.

a) Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar dari berbagai warna. Warna dasar terdiri dari tiga warna. Ketiga warna tersebut yaitu merah, biru, dan juga kuning.



Gambar 2.13 Penggunaan Warna Primer pada Ilustrasi
(<https://fineartamerica.com/featured/2-red-and-yellow-macaw-edward-lear.html>)

b) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna turunan dari warna primer. Warna sekunder terbentuk dari pencampuran warna primer sehingga menciptakan suatu warna baru. Contoh dari warna sekunder yaitu ungu, hijau, dan jingga.



Gambar 2.14 Penggunaan Warna Sekunder pada Ilustrasi
(<https://id.pinterest.com/pin/128985976801095054/>)

c) Warna Tersier

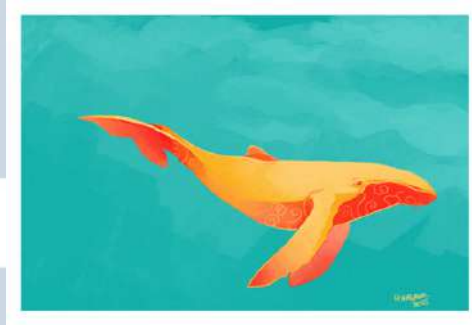
Warna tersier merupakan warna yang tercipta oleh pencampuran warna primer dan sekunder sehingga menciptakan variasi warna yang lain.



Gambar 2.15 Penggunaan Warna Tersier pada Ilustrasi
(<https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/z3bqycw/revision/4>)

d) Warna Komplementer

Warna komplementer merupakan kombinasi dua warna yang saling berlawanan satu dengan yang lain. Dalam *color wheel*, pemilihan warna komplementer merupakan kedua warna yang berseberangan.



Gambar 2.16 Penggunaan Warna Komplementer pada Ilustrasi
(<https://id.pinterest.com/pin/605945324847483706/>)

e) Warna Monokromatis

Warna monokromatis merupakan kombinasi warna dari satu warna dengan perbedaan komposisi warna hitam dan putih.



Gambar 2.17 Penggunaan Warna Monokromatis pada Ilustrasi
(<https://id.pinterest.com/pin/13159023894800581/>)

f) Warna Analogus

Warna Analogus merupakan kombinasi tiga warna pada *color wheel* yang saling bersebelahan.



Gambar 2.18 Penggunaan Warna Analogus pada Ilustrasi
(https://www.kennedy-center.org/globalassets/education/resources-for-educators/classroom-resources/artsedge/lesson/6-8/trees-in-nature/van_goghtheolivetrees.jpg)

g) Warna Komplementer Triadik

Warna komplementer triadik merupakan kombinasi warna dalam *color wheel* yang membentuk kombinasi segitiga sama sisi. Beberapa contoh seperti merah-biru-kuning, ungu-jingga-hijau, atau kombinasi warna yang serupa.



Gambar 2.19 Penggunaan Warna Triadik pada Ilustrasi
(<https://images.saatchiart.com/saatchi/832975/art/2908482/1978375-QDVYPKKE-7.jpg>)

h) Warna Komplementer Tetra

Warna komplementer tetra merupakan kombinasi 4 warna yang saling berseberangan, dan dalam *color wheel* yang membentuk kombinasi

persegi. Contoh kombinasi warna komplementer tetra yaitu kuning-ungu-merah-biru muda, atau jingga-ungu-biru-hijau.



Gambar 2.20 Penggunaan Warna Tetra pada Ilustrasi
(<https://images.fineartamerica.com/images-medium-large-5/tetrads-doris-araujo.jpg>)

8) Cahaya

Cahaya merupakan sebuah elemen untuk menunjukkan suatu objek visual. Secara visual, cahaya berfungsi memberikan penegasan pada suatu objek. Dalam penerapannya, cahaya dapat menentukan *light* dan *shadow* berdasarkan kontak cahaya dengan suatu objek.



Gambar 2.21 Penggunaan Cahaya pada Ilustrasi
(<https://www.artstation.com/artwork/2x9q8x>)

9) Tipografi

Tipografi merupakan desain huruf, angka, maupun tanda baca yang digunakan untuk membentuk kata, kalimat, hingga narasi. Tipografi memiliki dua fungsi utama yang harus dipenuhi yaitu visual dan verbal. Kedua fungsi harus terpenuhi agar kata, kalimat, atau narasi dapat menarik dan terkomunikasikan dengan baik di hadapan pembaca. Tipografi dalam penerapannya, memiliki beberapa jenis variasi bentuk yaitu sebagai berikut.

a) *Case*

Pada setiap huruf dalam semua *typeface* memiliki dua variasi yaitu *lowercase* dan *uppercase*. *Uppercase* biasa dikenal sebagai huruf besar atau huruf kapital, dimana *uppercase* biasa digunakan pada awal huruf dalam suatu kalimat, atau digunakan untuk penyebutan suatu nama. Sedangkan *lowercase* atau biasa dikenal sebagai huruf kecil, biasa digunakan pada penulisan *body text*.

UPPERCASE

Lowercase

Gambar 2.22 *Case*

(https://www.webopedia.com/wp-content/uploads/2020/10/uppercasse_5f857d0febc48-2.jpeg)

b) *Weight*

Weight merupakan variasi berdasarkan ketebalan huruf, angka, maupun tanda baca dalam satu *font* yang sama. Variasi *weight* yaitu *light*, *book*, *medium*, *bold*, dan *black* (Poulin, R., 2011. hal 250). Akan tetapi variasi tersebut dalam penerapannya dapat berkurang atau lebih, seperti yang dicontohkan pada gambar berikut.

Thin	<i>Thin Italic</i>
Light	<i>Light Italic</i>
Book	<i>Book Italic</i>
Medium	<i>Medium Italic</i>
Semibold	<i>Semibold Italic</i>
Bold	<i>Bold Italic</i>
Black	<i>Black Italic</i>

Gambar 2.23 *Weight*

(<https://i.pinimg.com/736x/3e/78/d7/3e78d7c02d4605701f0db24c24fa00b9.jpg>)

c) *Contrast*

Contrast merupakan perbedaan ketebalan garis dalam setiap huruf atau angka. Contoh variasi *contrast* diperlihatkan pada gambar berikut.



Gambar 2.24 *Contrast*

(<https://ars.els-cdn.com/content/image/1-s2.0-S0003687021001460-gr2.jpg>)

d) *Posture*

Posture merupakan jenis variasi *type* berdasarkan sudut kemiringan. Jenis *type* yang memiliki postur tegak dinamakan *roman*, sedangkan jenis *type* yang memiliki postur *angled* atau miring dinamakan *italic*. Gambar berikut merupakan contoh penerapan *roman* dan *italic* dalam kalimat.

Tricky type terms can create confusion.
Tricky type terms can create confusion.
 Tricky type terms can create confusion.
Tricky type terms can create confusion.

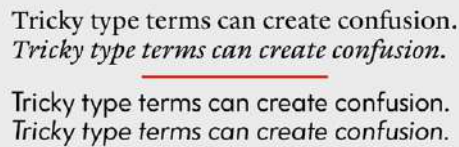
Gambar 2.25 *Posture*

(https://creativepro.com/wp-content/uploads/2017/09/E.terms_.png)

e) *Width*

Width merupakan jenis variasi bentuk *type* berdasarkan lebar. Perbedaan lebar tersebut juga dikatakan berkaitan dengan tinggi *type*

tersebut. Perbedaan lebar ini didasarkan pada persegi. Gambar berikut merupakan contoh penerapan *width* dalam font *Bahnschrift*.



Tricky type terms can create confusion.
Tricky type terms can create confusion.

Gambar 2.26 *Width*

2.1.2 Prinsip Desain

Berdasarkan penuturan Lauer, D.A. & Pentak, S. (2016), diketahui bahwa dalam sebuah desain mengandung beberapa prinsip penting yang digunakan sebagai unsur pembentuk suatu desain. Berikut merupakan prinsip-prinsip dalam desain menurut Lauer dan Pentak.

1) Kesatuan

Prinsip kesatuan merupakan penggunaan kombinasi elemen-elemen visual agar tervisualisasikan dengan harmonis. Keharmonisan terbentuk oleh adanya kombinasi elemen-elemen visual seperti titik, garis, bentuk (*shape*), bentuk (*form*), tekstur, warna, dan cahaya.

Diketahui bahwa prinsip kesatuan terbagi menjadi dua jenis. Jenis pertama merupakan jenis kesatuan visual, dimana memperhatikan kesatuan elemen-elemen visual seperti elemen bentuk dan warna. Jenis kesatuan kedua merupakan kesatuan intelektual, dimana memperhatikan harmonisasi sebuah konsep pada suatu desain.

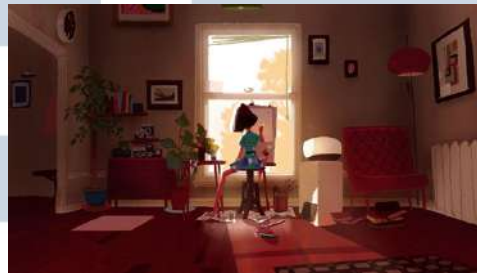
2) Penekanan

Penekanan atau titik fokus merupakan prinsip dengan memperhatikan suatu objek visual sebagai fokus utama dalam sebuah desain. Penekanan dalam desain berfungsi untuk memfokuskan informasi utama yang ingin disampaikan kepada audiens. Dalam penekanan

berdasarkan Lauer, D.A. & Pentak, S. (2016), terdapat beberapa jenis penekanan yang berbeda, yaitu sebagai berikut.

a) Kontras

Metode kontras merupakan penggunaan beberapa elemen berbeda, sehingga perbedaan tersebut dapat memisahkan objek visual utama dengan objek visual yang lain.



Gambar 2.27 Prinsip Kontras pada Ilustrasi
(<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/009/538/779/large/arjun-sawant-afternoon-fina1.jpg?1519574620>)

b) Pengisolasian

Pengisolasian merupakan sebuah metode dimana terjadi pemisahan antara suatu elemen visual utama dengan elemen visual yang lain.



Gambar 2.28 Prinsip Isolasi pada Ilustrasi
(<https://wallpaperaccess.com/full/2454941.jpg>)

c) Penempatan

Penempatan merupakan metode dimana objek visual dalam sebuah karya visual ditempatkan di tengah *frame* atau tempat yang mudah dilihat oleh audiens, agar mendukung objek sebagai *center of attention*.



Gambar 2.29 Prinsip Penempatan pada Ilustrasi
(<https://img5.goodfon.com/wallpaper/nbig/8/b1/sunset-sun-lake-man-figure-animal-creature-bridge-trees-fore.jpg>)

3) Skala dan Proporsi

Prinsip skala dan proporsi merupakan prinsip yang memperhatikan ukuran atau skala sebuah objek visual. Skala dan proporsi berfungsi untuk memberikan skala kepentingan. Dalam aplikasinya, sebuah objek yang memiliki ukuran atau skala yang berbeda secara umum dengan objek visual yang lain akan memiliki skala kepentingan yang lebih tinggi dari elemen visual lainnya.



Gambar 2.30 Penggunaan skala pada Ilustrasi
(https://upload-os-bbs.mihoyo.com/upload/2021/02/22/6992250/43282c88988af923e87af7a33c1b7a14_6648874126954965635.jpg?x-oss-process=image/resize,s_740/quality,q_80/auto-orient,0/interlace,1/format,jpg)

4) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang memperhatikan penempatan elemen-elemen pada setiap sisi karya visual. Keseimbangan ini akan mempengaruhi kualitas karya visual dihadapan audiens.



Gambar 2.31 Keseimbangan pada Ilustrasi
(<https://dribbble.com/shots/6177671-Moments-of-bliss>)

5) Ritme

Ritme merupakan sebuah prinsip dimana terjadi pengulangan elemen-elemen desain dalam sebuah karya visual. Pengulangan berfungsi memberikan unsur gerakan dan pengulangan terhadap objek.



Gambar 2.32 Ritme pada Ilustrasi
(<https://i.pinimg.com/736x/94/62/26/946226a4bc7af412c3add1aacc1098a5.jpg>)

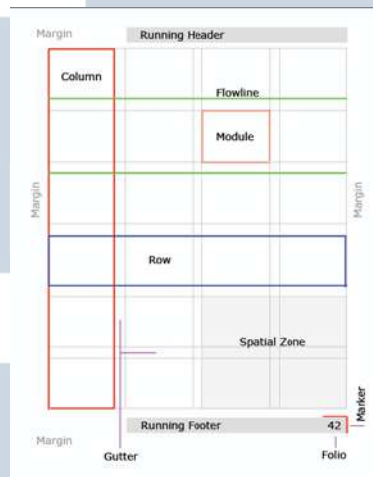
2.1.3 *Layout*

Pada sebuah *layout*, *grid* menjadi elemen utama dalam proses perancangan *layout*. Berdasarkan penuturan Tondreau, B dalam buku “*Layout Essentials*” (2009. hal 08), diketahui bahwa *grid* berfungsi sebagai

alat bantu dalam mengatur ruang dan urutan informasi yang disajikan dalam sebuah desain.

1) Komponen

Pada *grid*, tersusun beberapa komponen penyusun. Berikut merupakan komponen penyusun dalam *grid* (Tondreau, B., 2009. Hal 10).



Gambar 2.33 Komponen *Layout*

(<http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2013/02/grid-anatomy.png>)

a) *Columns*

Columns merupakan wadah vertikal yang digunakan untuk menempatkan konten berupa gambar ataupun tulisan. Panjang pada sebuah *columns* bersifat fleksibel yang didasarkan pada kebutuhan dan aturan *grid*.

b) *Modules*

Modules merupakan bagian tersendiri dalam *layout* yang terpisah dari ruang lain. Penyatuan *modules* dapat berfungsi menghasilkan *columns* atau *row*.

c) *Margins*

Margins merupakan ruang kosong yang memisahkan konten dengan potongan terluar dari kertas atau kanvas. Selain itu, margin dapat berfungsi

sebagai ruang untuk konten pendukung seperti catatan singkat atau informasi singkat dari konten utama.

d) *Spatial zones*

Spatial zones merupakan ruang yang memadukan *modules* dengan jenis bentuk yang sama. *Spatial zones* memiliki fungsi sebagai lokasi menempatkan konten berupa tulisan, gambar, atau jenis informasi lain.

e) *Flowlines*

Flowlines merupakan garis pemisah antar *modules*, *column*, maupun *row*. *Flowlines* memiliki fungsi untuk memberi arahan pada pembaca dalam melihat informasi.

f) *Markers*

Markers merupakan penanda pada tiap halaman yang memberikan fungsi sebagai ruang konten nomor halaman, *headers*, *footers*, dan *icon*.

2) Jenis Struktur

Dalam mendesain sebuah *layout*, terdapat beberapa jenis struktur *grid* yang tercipta sesuai dengan konten informasi yang disajikan dalam sebuah desain. Berikut beberapa jenis struktur dalam *grid* berdasarkan Tondreau, B (2009).

a) *Single Column*

Struktur *single column grid* merupakan jenis *grid* yang dapat digunakan pada esay, laporan ataupun buku. Struktur *single column grid* bersifat yang hanya satu kolom sehingga baik untuk konten tulisan.



Gambar 2.34 Penerapan *Single Column* dalam Buku (<https://id.pinterest.com/pin/536421005600000280/>)

b) *Two Column*

Struktur *two column grid* memberikan dua ruang berbentuk kolom dalam satu lembar halaman. Struktur *two column grid* memiliki fungsi sebagai pemisah antara dua konten tulisan dengan topik yang berbeda.



Gambar 2.35 Penerapan *Two Column* dalam Buku (<https://id.pinterest.com/pin/536421005600000280/>)

c) *Multi-column*

Struktur multi-column grid menyediakan lebih dari dua kolom dalam satu lembar atau kanvas, sehingga konten dalam satu halaman dapat

bervariasi. *Multi-column grid* dalam penerapannya dapat dijumpai dalam media koran atau majalah.



Gambar 2.36 Penerapan *Multi-Column* dalam Buku
(<https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-Professional-Looking-Designs-Column-Grid-magazine.png>)

d) *Modular*

Struktur *modular grid* merupakan ruang-ruang kecil sebagai hasil dari gabungan kolom vertikal dan horizontal. Struktur jenis *modular grid* sering ditemukan dalam *charts*, kalender, koran, dan tabel.



Gambar 2.37 Penerapan *Modular Grid*
(<https://images.creativemarket.com/0.1.0/ps/8198478/600/400/m2/fpnw/wm0/screenshot-2020-04-24-at-16.36.01-.png?1587743553&s=f5d41132a688df0d36238844aff2b07a&fmt=webp>)

e) *Hierarchical*

Jenis struktur *hierarchical grid* merupakan struktur yang memisahkan konten secara horizontal dalam satu halaman atau kanvas. Struktur *hierarchical grid* memiliki fungsi menyediakan ruang secara bebas dan teratur, sesuai dengan fungsi media yang dirancang.



Gambar 2.38 Penerapan *Hierarchical Grid*
(<https://id.pinterest.com/pin/489344315736075503/>)

2.1.4 Ilustrasi

Berdasarkan pengutaraan Alan Male (2017), ilustrasi merupakan sebuah media komunikasi yang dapat menghantarkan sebuah informasi melalui bentuk visual. Ilustrasi berdasarkan kegunaan secara umum memiliki fungsi untuk memberi konsep visual pada pembaca. Dalam membangun sebuah ilustrasi, terdapat 4 unsur penting untuk diperhatikan, yaitu sebagai berikut.

1) *Visual Language*

Dalam *visual language*, tercakup gaya visual yang diberikan ilustrator dalam karya mereka. Gaya visual berfungsi memberikan unsur keefektifan terhadap informasi visual pada sebuah media. Hal tersebut berkaitan dengan kesesuaian gaya visual dengan konteks informasi tersebut.

Ketidaksesuaian konteks dengan visual dapat mengakibatkan informasi tidak tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

2) *Visual Metaphor*

Visual metaphor merupakan penyampaian informasi dengan analogi atau membandingkan dua hal yang berbeda, dimana sering digunakan pada seni modern.

3) *Pictorial Truth*

Pictorial truth merupakan penggunaan fotografi pada sebuah visual. *Pictorial truth* berfungsi untuk menyampaikan informasi, memberi hiburan, atau mempersuasi pembaca sesuai tujuan perancang.

4) *Aesthetic and Non-Aesthetics*

Estetika pada sebuah karya visual berfungsi menyampaikan informasi memiliki kedudukan sebagai unsur pelengkap yang masih terbilang penting untuk diperhatikan. Estetika dipengaruhi oleh tren atau kesukaan masyarakat yang dipengaruhi oleh kultural dalam suatu masyarakat. Sehingga dalam sebuah visual, penting bagi ilustrator untuk memperhatikan keadaan kultural dalam kelompok target audiens yang dituju. Menurut Houston (2016), ilustrasi terbagi menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut.

a) *Ilustrasi Naratif*

Ilustrasi naratif merupakan ilustrasi yang menggambarkan suatu kejadian atau adegan secara tepat.

At the far end of the attic, Grandad pulled a sheet down from the wall to reveal a big metal door.
"After you, Syd," he said.



Syd turned the handle – CLUNK –
and gave the heavy door a push.

Gambar 2.39 Penerapan *Narrative Illustration* pada Buku Cerita
(<https://blog.picturebookmakers.com/post/123446450231/benji-davies>)

b) Ilustrasi Konseptual

Ilustrasi koonseptual merupakan ilustrasi dengan menggambarkan nilai yang terkandung pada sebuah buku. Ilustrasi yang dihasilkan tidak selalu bersifat literal, tetapi tetap menggambarkan nilai yang digunakan.



Gambar 2.40 Penerapan *Conceptual Illustration*
(<https://www.behance.net/gallery/87789993/Conceptual-Illustrations-Part-2>)

2.2 *Digital Storytelling*

Berdasarkan penjelasan Miller, C.H. dalam bukunya yang berjudul “*Digital Storytelling: A Creator Guide to Interactive Entertainment*” (2014), *digital storytelling* merupakan sebuah hiburan berbentuk narasi pada sebuah media digital. Miller juga menjelaskan bahwa *digital storytelling* dapat membawa

pembaca pada dunia yang diceritakan dan dapat mempengaruhi pembaca untuk melakukan perilaku sesuai keinginan penulis. Selain itu, *digital storytelling* juga dapat digunakan untuk mengedukasi anak muda, atau menginformasikan suatu informasi yang penting.

Miller juga menjelaskan bahwa interaktivitas merupakan salah satu unsur dalam *digital storytelling*, dimana terjadi komunikasi secara langsung antara pembaca dengan narasi dalam sebuah cerita.

2.2.1 Interaktivitas

Berdasarkan penjelasan Miller, interaktivitas terdiri dari dua kata yaitu inter- dan -aktif. Kata, inter, memiliki arti “antara” yang menunjukkan terjadinya komunikasi secara dua arah. Sedang kata, aktif, memiliki arti melakukan sesuatu, atau memiliki unsur keterlibatan. Sehingga dalam konteks sebuah narasi, interaktivitas diartikan sebagai komunikasi dua arah antara audiens dengan konten narasi. Komunikasi dalam hal ini dapat berbentuk eksplorasi, manipulasi konten, atau sebuah respon. Interaktivitas diketahui memiliki enam jenis bentuk dasar, yaitu sebagai berikut.

1) Stimulus dan Respons

Stimulus merupakan rangsangan, dimana pada konteks *digital storytelling* merupakan pemicu awal sebuah interaksi antara stimuli dengan perespons. Stimulus dalam hal ini menuju pada program konten narasi, sedangkan perespons ditujukan pada pembaca sebagai target audiens.

2) Navigasi

Navigasi merupakan penanda dari sebuah konten yang memberikan arahan pada audiens untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Contoh navigasi dapat berupa pilihan menu atau sebuah tombol berbentuk ikon pada sebuah media digital.



Gambar 2.41 Contoh Penerapan Navigasi
(<https://www.niaharyanto.com/2015/07/bermain-bareng-boci-di-pasar-malam-yuk.html>)

3) Kontrol Terhadap Objek

Pada jenis interaktivitas ini, pengguna memiliki akses untuk dapat mengendalikan suatu objek dalam media tersebut. Akan tetapi interaktivitas ini tidak sepenuhnya bersifat universal. Sebagai contoh yaitu seperti menembak menggunakan senapan atau memindahkan suatu objek ke suatu tempat atau lokasi.



Gambar 2.42 Contoh Penerapan Kontrol terhadap Objek
(Sumber: dokumen pribadi)

4) Komunikasi

Komunikasi dijelaskan merupakan suatu interaktivitas dimana *user* memiliki akses untuk dapat berkomunikasi dengan karakter yang dikendalikan komputer, berkomunikasi sesama *user* melalui media dengan teks atau suara, atau memilih suatu teks atau reaksi yang telah tersedia. Jenis interaksi ini juga tidak bersifat universal.



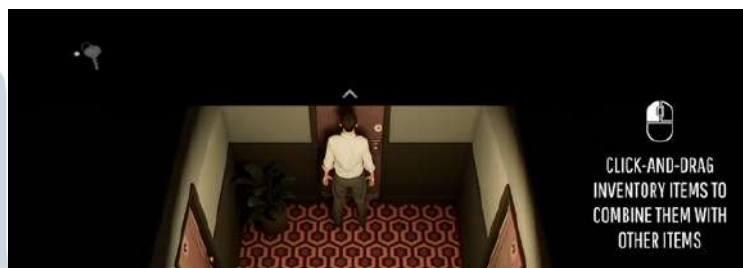
Gambar 2.43 Contoh Komunikasi dalam Buku Cerita
(Sumber: dokumen pribadi)

5) Pertukaran Informasi

Jenis interaktivitas ini bisa ditemui di media dengan koneksi internet. Kemudian pada interaktivitas ini, *user* diberi keluasaan untuk memberi komentar mereka dengan teks dalam forum atau komunitas sampai dengan pengiriman video.

6) Akuisisi

Pada interaktivitas akuisisi, dijelaskan bahwa *user* memiliki akses untuk mengoleksi atau mengumpulkan informasi atau material, dimana dapat berbentuk virtual maupun nyata. Beberapa contoh diantaranya buku, item, atau sejenisnya.



Gambar 2.44 Contoh Penerapan Akuisisi
(Sumber: dokumen pribadi)

2.2.2 Karakter

Karakter oleh Miller dijelaskan sebagai suatu elemen yang sangat diperlukan pada setiap bentuk *storytelling*. Karakter dalam *storytelling*

berperan sebagai pemberi kedalaman pada cerita, sehingga cerita memiliki relasi dengan *user*.

Keberhasilan suatu karakter dapat diterima oleh masyarakat bila meliputi beberapa hal, dimana suatu karakter harus dapat disukai, menarik, dan dapat dipercaya. Hal ini dapat tercapai bila karakter memiliki koneksi dengan kehidupan atau cara pandang *user*.



Gambar 2.45 Contoh Penerapan Karakter dalam Buku Cerita (<https://99designs.com/profiles/2068678/designs/1116772>)

2.2.3 *Environment*

Environment berdasarkan penjelasan Mitchell (2012) merupakan set lokasi suatu kejadian yang menentukan keadaan atau suasana kejadian. *Environment* terbagi menjadi tiga elemen yaitu *foreground*, *midle-ground*, dan *background*, yang berfungsi untuk memberikan efek kedalaman.

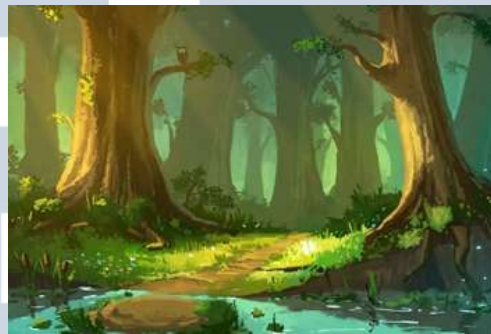


Gambar 2.46 Contoh Penerapan *Environment* dalam Buku Cerita (<https://id.pinterest.com/pin/86553624060237406/>)

Berdasarkan Galuzin (2016), terdapat tiga tahapan dalam membuat *environment* yaitu sebagai berikut.

1) *Environment Setting*

Environment setting merupakan daerah terjadinya suatu kejadian dalam sebuah cerita. Sebagai contoh yaitu gurun, hutan, dalam rumah, dan tempat lainnya.



Gambar 2.47 *Environment Setting*

(<https://i.pinimg.com/originals/29/98/2b/29982bb0fe1c03d95c11d0144be79938.jpg>)

2) Lokasi

Lokasi merupakan letak spesifik dari daerah yang telah ditentukan. Sebagai contoh, pada tahap *environment setting* dipilih daerah hutan. Maka lokasi suatu kejadian dapat terjadi di rumah di dalam hutan.



Gambar 2.48 Lokasi

(<https://i.pinimg.com/originals/ab/9b/36/ab9b36c5fac8acf12d379d2c1fa2680a.jpg>)

3) Tema

Tema merupakan subjek yang berkaitan dengan lokasi dan daerah yang telah ditentukan. Tema dijelaskan dapat berupa waktu, suasana, cuaca, kejadian, atau *mood* pada daerah tersebut. Contoh pada gambar berikut, ditunjukkan suasana di dalam hutan yang cerah.



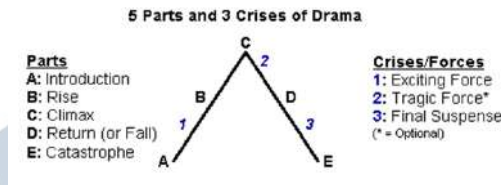
Gambar 2.49 Tema

(<https://media.istockphoto.com/illustrations/the-wood-bridge-inside-the-deep-forest-near-a-waterfall-illustration-id598246352?k=20&m=598246352&s=612x612&w=0&h=AZMXfYX99PyUqjZ2pEtSKT2St1We5WEvIU9AFJrk7A8=>)

2.2.4 Struktur

Pada dasarnya struktur plot dalam berbagai cerita berfungsi untuk menjaga ketertarikan audiens selama cerita disampaikan (Aronson, 2010). Untuk mempertahankan ketertarikan audiens selama penyampaian, cerita baiknya memiliki tahap tinggi atau rendahnya *dramatic tension* atau konflik. Dramatic tension akan terus berkembang seiring berlangsungnya cerita (Trottier, 2014).

Pada teori dramatis yang diusung oleh Aristoteles (Miller, 2014), terdapat *three-act structure* sebagai dasar untuk menarasikan cerita dengan efektif yaitu bagian awal, tengah, dan akhir. Ketiga struktur tersebut berdasarkan Tomaszewski (2005) dapat dipecah lagi menjadi 5 tahapan beserta 3 krisis yaitu sebagai berikut.



Gambar 2.50 Struktur Cerita
(<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>)

- 1) *Introduction*
Introduction merupakan tahapan pengenalan karakter beserta latar suasana atau *environment* dalam cerita.
- 2) *Complication*
Complication merupakan tahap terjadinya tindakan yang dilakukan oleh tokoh utama dalam cerita yang berdampak pada alur cerita.
- 3) *Rising Movement*
Rising movement merupakan tahap awal bagi konflik dalam cerita terlihat oleh audiens. Dari tahapan ini, audiens dapat mengenal lebih dalam mengenai karakter utama dalam menanggapi konflik.
- 4) *Climax*
Climax merupakan tahapan tertinggi dari konflik dalam cerita sehingga audiens dapat melihat konflik lebih jelas.
- 5) *Tragic Force*
Tragic force merupakan tahap dampak yang diakibatkan oleh konflik atau masalah yang terjadi pada tahap *climax*. Dampak yang diberikan cenderung berbentuk negatif terhadap tokoh utama. Tahapan ini bersifat opsional, sehingga digunakan bila diperlukan.
- 6) *Return*

Pada tahapan return, muncul penyelesaian masalah mengenai konflik atau permasalahan yang terjadi dalam sebuah cerita.

7) *Force Final Suspense*

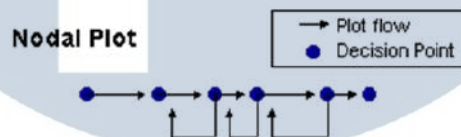
Tahapan tersebut merupakan tahapan opsional dimana audiens dapat berkesimpulan mengenai akhir cerita.

8) *Catastrophe*

Catastrophe merupakan tahapan penutup sebuah cerita yang menunjukkan akhir dari konflik atau masalah dalam sebuah cerita.

Pada *interactive storytelling*, terdapat 3 jenis plot yang dapat diaplikasikan di dalamnya. Berikut ini merupakan 3 jenis plot menurut Tomaszewski.

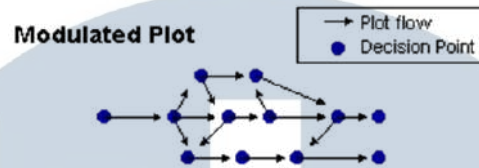
1) *Nodal Plot*



Gambar 2.51 *Nodal Plot*
(<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/nodal.gif>)

Nodal plot merupakan plot yang memberikan kebebasan bagi *user* untuk memilih alur dalam cerita. Sebagai contoh dalam sebuah cerita, pembaca dihadapkan pada sebuah pertanyaan dengan dua pilihan. Maka pembaca dapat merespon pertanyaan dengan memilih dari kedua jawaban tersebut. Bila jawaban yang dipilih tidak tepat, maka pembaca dapat melihat hasil dari pilihan pembaca, serta dapat kembali ke langkah sebelumnya untuk memilih pilihan yang tepat.

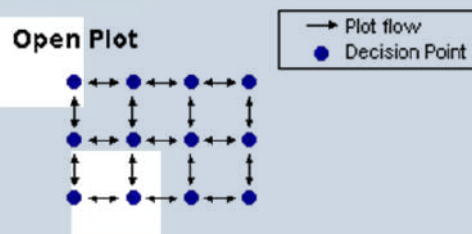
2) *Modulated Plot*



Gambar 2.52 *Modulated Plot*
(<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/modulated.gif>)

Modulated plot merupakan plot yang memberikan *multiple ending* berdasarkan interaksi yang dilakukan oleh *user*.

3) *Open Plot*



Gambar 2.53 *Open Plot*
(<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/open.gif>)

Open plot merupakan plot yang memberikan keleluasaan bagi pengguna, dimana pengguna berkesempatan membuat narasi mereka sendiri berdasarkan tindakan pengguna.