

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Ensiklopedia

Ensiklopedia adalah sebuah kata yang berasal dari Bahasa Yunani, *enkyklios paideia*, yang artinya adalah pendidikan yang umum atau menyeluruh. Ensiklopedia adalah media yang menghimpun berbagai macam ilmu ataupun bidang ilmu yang spesifik dan pada umumnya tersusun sesuai abjad. Isi Ensiklopedia merupakan sejumlah tulisan yang berisi informasi komprehensif yang cepat dipahami secara keseluruhan (Purbosari, P. M., 2016).

##### 2.1.1 Fungsi Ensiklopedia

Menurut Prihartanta (2015). ensiklopedia memiliki 3 fungsi utama. Berikut merupakan ketiga fungsi utama ensiklopedia :

- 1) Sebagai media yang menampung jawaban atas pertanyaan yang membutuhkan informasi berbasis fakta, keadaan nyata maupun data.
- 2) Sebagai sebuah sumber informasi pengetahuan dasar akan suatu materi tertentu yang dapat dimanfaatkan untuk penelitian.
- 3) Sebagai sebuah bentuk arahan akan materi tertentu bagi para pembaca. Dalam hal ini, ensiklopedia pada umumnya ditonjolkan dalam bentuk bibliografi atau refrensi yang dianjurkan untuk dipelajari lebih lanjut dan terdapat pada bagian akhir artikel.

##### 2.1.2 Jenis-Jenis Ensiklopedia

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2019), berdasarkan tujuan, kedalaman informasi dan penyusunannya, ensiklopedia terbagi menjadi dua yakni ensiklopedia khusus dan ensiklopedia umum.

Ensiklopedia umum membahas sebuah topik secara umum dan tidak membatasi ruang lingkungannya pada suatu bidang khusus. Ensiklopedia umum sendiri memiliki berbagai macam jenis. Terdapat ensiklopedia umum yang ditujukan kepada anak-anak, sehingga isinya tersusun atas bahasa yang sederhana dan cenderung pendek, sesuai dengan tingkat pendidikan anak. Sedangkan ensiklopedia umum yang ditujukan untuk dewasa, tergantung dengan kedalaman tingkat pembahasannya, terbagi lagi menjadi ensiklopedia kecil dan ensiklopedia besar. Ensiklopedia besar cenderung memiliki kekhasan yang berkaitan dengan negara tempat penerbitannya (p. 3).

Menurut sifatnya, Ensiklopedia khusus membahas suatu topik yang spesifik dan ruang lingkungannya dibatasi oleh satu bidang. Contohnya bidang musik, agama, makanan dan lain sebagainya. Kedalaman konten ensiklopedia khusus bergantung pada tingkat pendidikan target audiens (p. 4).

## **2.2 Interaktivitas**

Interaktivitas telah didefinisikan dalam berbagai perspektif. Sebagai contoh, Blattberg dan Deighton pada tahun 1991 telah mendefinisikan interaktivitas sebagai fasilitas bagi sejumlah individu maupun organisasi untuk saling berkomunikasi tanpa halangan jarak maupun waktu. Pada tahun 1996 Deighton menganggap interaktivitas memiliki 2 fitur utama, yakni kemampuan untuk mengenali seseorang serta mengumpulkan dan mengingat data yang diperoleh dari seseorang tersebut. Steuer, pada tahun 1992, berpendapat bahwa interaktivitas adalah tingkat partisipasi pengguna dalam memodifikasi format serta konten dalam media yang terkait dalam waktu nyata. Cho dan Leckenby di tahun 1997 menyimpulkan bahwa definisi-definisi tersebut dapat diklasifikasikan berdasarkan apakah definisi tersebut berfokus pada interaksi pengguna dengan mesin, interaksi pengguna dengan pengguna, atau pengguna dan pesan (Liu, Y., & Shrum, L. J., 2002).

## **2.3 Media Informasi**

Informasi pada dasarnya adalah sebuah kumpulan data yang diolah sedemikian rupa sehingga menjadi komprehensif dan berguna bagi pihak penerima. Informasi merupakan aspek yang esensial dalam sebuah sistem atau organisasi

karena tanpa adanya informasi sebuah sistem maupun organisasi tidak akan bisa berjalan dengan baik. Dari pengertian tersebut, media informasi dianggap sebagai sebuah instrumen yang gunanya untuk pengumpulan atau penyusunan kembali data sehingga dapat berguna untuk penerima informasi (Jogiyanto, 2005).

Menurut Heinich (1982) media informasi meliputi segala jenis perantara yang menyampaikan data sebagai informasi dari sumber kepada pihak penerima sehingga televisi, radio, rekaman suara, bahan-bahan cetak hingga foto dan lain sebagainya termasuk media informasi.

## **2.4 Tari Tradisional**

Menurut Hadi (2018), kata tradisi mengandung arti yang merujuk kepada sesuatu yang berasal dari masa lalu yang kemudian diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari sejumlah sisi, seni pertunjukan tradisi dapat dianggap relevan dengan konsep tersebut (p. 5).

Dalam topik seni sebagai tradisi, terutama dalam seni tari, terdapat tiga jenis tradisi budaya yang penting untuk diperhatikan, yaitu pedesaan atau kerakyatan, istana dan kedaerahan. Jenis tradisi budaya pedesaan atau kerakyatan dan istana, walaupun merupakan dua pengelompokan yang berbeda, dalam perkembangannya terdapat mobilitas. Hal tersebut berarti terdapat tradisi dari istana yang menurun ke pedesaan dan sebaliknya. Mobilitas tersebut kemudian dapat menghasilkan gejala pluralisme seperti perbedaan gaya, variasi dan lain sebagainya (p. 5-6).

Di sisi lain, jenis tradisi budaya kedaerahan terbentuk dari peristiwa-peristiwa penemuan budaya (*invention of tradition*) yang terjadi dalam sebuah komunitas. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kesenian budaya lokal Indonesia yang memiliki nilai estetika yang tinggi dan diwarisi dari generasi satu ke generasi berikutnya merupakan identitas kesenian Nusantara. Salah satu contoh pertunjukan seni tari yang memiliki kekhasan kedaerahan adalah tari Barong dari Bali, Giring-Giring dari Kalimantan, dan Tari Saman dari Aceh (p. 7-8).

### **2.4.1 Judul, Tema dan Fungsi Tari**

Menurut Hadi (2018), sebuah judul tarian pada umumnya berhubungan dengan tema serta konteks dari tariannya. Contohnya, tarian duet yang mengisahkan cerita romansa antara Dewi Sekartaji dan pasangannya Panji Asmara Bangun memiliki judul tari Karonsih. Kata Karonsih itu sendiri merupakan kata dari bahasa Jawa yang berarti saling cinta kasih. Walaupun begitu, atribut yang terkandung dalam sebuah pertunjukan seni tari tradisional seperti gerakan, musik iringan, busana penari, tempat pertunjukan, kostum tari dan lain sebagainya juga memiliki peran yang besar dalam membangun konteks substansial sebuah seni tari. Maka dari itu, terdapat juga judul tarian yang lebih berhubungan dengan salah satu atribut dalam seni tari tersebut dibandingkan dengan ceritanya. Salah satu contohnya adalah tarian Megal-megol yang tariannya didominasi oleh gerakan penari menggerakkan tubuh bagian pantat, atau tari Piring yang dimana penarinya menggunakan kostum piring dalam tariannya (p. 26-27).

Selain konteks judul tarian, terdapat juga aspek lain yang penting yakni konteks tema tarian. Setiap jenis seni tari pada umumnya memiliki tema-tema tersendiri. Dalam sebuah seni tari, tema diartikan sebagai makna pokok yang didalamnya terdapat pesan moral atau motivasi tertentu. Sebuah tema tarian dapat diperlihatkan melalui gaya gerakan seperti menghentak-hentakan kaki, berputar-putar, meloncat-loncat dan lain sebagainya. Di Luar itu, tema tari juga dapat terlihat dari emosi atau suasana cerita yang disampaikan oleh tari tersebut, seperti kesedihan, kemarahan, kepahlawanan, peperangan hingga percintaan dan lain sebagainya. Tema tarian dianggap sebagai intisari dari seni tarinya, maka dari itu tema tarian penting dan perlu diperhatikan (p. 29-30).

Selain itu, pengertian tema tari juga memiliki kaitan dengan fungsi dan tujuan tarian ditampilkan. Terdapat seni tari yang ditampilkan semata-mata untuk hiburan penonton, dalam kasus tersebut penari dan gerakan tari harus memperlihatkan nilai estetika dan tarian atau kisah dari tari tersebut belum tentu memiliki makna yang mendalam. Kemudian ada pula seni tari yang

fungsinya simbolis atau filosofis sehingga memiliki konteks yang mendalam. Salah satu contohnya adalah tari Bedaya Semang yang memiliki tema mengenai 'kesuburan' dan ditampilkan sebagai sebuah ritual atau upacara adat di hari-hari khusus seperti hari ulang tahun raja atau hari raja naik tahta. Bukan hanya dari cerita, aspek-aspek lain seperti musik iringan, rias serta busana penari, dan semacamnya juga dapat mengandung makna tersendiri atau nilai simbolis maupun filosofis sehingga juga penting untuk diperhatikan (p. 30-34).

## **2.5 Jawa Barat**

Provinsi Jawa Barat adalah area yang memiliki ciri khas wilayah pegunungan curam dengan ketinggian yang mencapai lebih dari 1.500 meter di atas permukaan laut. Area permukaan darat di Jawa Barat mencapai 35.377,76 km<sup>2</sup>. Wilayah Provinsi Jawa Barat terdiri atas 18 kabupaten dan 9 kota. 18 kabupaten tersebut meliputi Bogor, Sukabumi, Cianjur, Bandung, Garut, Tasikmalaya, Ciamis, Kuningan, Cirebon, Majalengka, Sumedang, Indramayu, Subang, Purwakarta, Karawang, Bekasi, Bandung Barat dan Pangandaran. Sedangkan 9 kota tersebut meliputi Bogor, Sukabumi, Bandung, Cirebon, Bekasi, Depok, Cimahi, Tasikmalaya dan Banjar. Iklim di Provinsi Jawa Barat, sesuai dengan data tahun 2019, memiliki kelembapan udara hingga 81,05 dan curah hujan sebesar 3.555,90 mm (Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat, 2020).

### **2.5.1 Pembagian Wilayah**

Menurut Sudrayat et al. (2009), provinsi Jawa Barat terbagi menjadi enam wilayah, berikut adalah keenam wilayah tersebut :

1) Wilayah Bandung Raya

Cangkupannya meliputi Kabupaten Bandung, Kota Bandung, Kota Cimahi, Kabupaten Bandung Barat dan Kabupaten Sumedang.

2) Wilayah Priangan Timur

Cangkupannya meliputi Kabupaten Ciamis, Kabupaten Tasikmalaya, Kota Banjar, Kota Tasikmalaya dan Kabupaten Garut.

3) Wilayah Purwasuka

Cangkupannya Meliputi Kabupaten Subang, Kabupaten Karawang dan Kabupaten Purwakarta.

4) Wilayah Sukaci

Cangkupannya meliputi Kabupaten Sukabumi, Cianjur dan Kota Sukabumi.

5) Wilayah Bodebek

Cangkupannya meliputi Kota Bogor, Kabupaten Bogor, Kabupaten Bekasi, Kota Depok, dan Kota Bekasi.

6) Wilayah Pantura (Pantai Utara)

Cangkupannya meliputi Kabupaten Cirebon, Kota Cirebon, Kabupaten Kuningan, Kabupaten Indramayu, dan Kabupaten Majalengka.

### **2.5.2 Budaya Tari Tradisional Jawa Barat**

Biasanya, pertunjukan tradisional yang berkembang di daerah Jawa menceritakan mengenai kehidupan sehari-hari. Di Jawa Barat sendiri, terdapat berbagai macam pertunjukan tradisional rakyat dan banyak diantaranya lahir atau berinduk kepada Teater Topeng. Salah satu contohnya adalah Topeng Banjet, Ubrug, Longser dan lain sebagainya. Ciri khas lain yang menonjol dari pertunjukan tradisional Jawa Barat adalah penggunaan alat pentas yang sederhana atau hanya sedikit. Banyak tari tradisional Jawa Barat ditampilkan hanya dengan obor yang dipasang di tengah-tengah area pertunjukan. Hal tersebut mendorong penonton untuk memiliki imajinasi yang kuat saat menonton pertunjukan (Sulastianto & Shariati, 2006, p. 104-105)

### **2.6 Anak 9-12 Tahun**

Proses pertumbuhan manusia mencakup perubahan fisik, perilaku, kognitif dan emosional. Dalam setiap tahap pertumbuhan manusia, dari bayi hingga masa kanak-kanak, masa kanak-kanak hingga remaja dan remaja hingga dewasa, banyak perubahan besar yang terjadi. Pada usia 9-12 tahun, anak mulai menjadi mandiri, mengembangkan kemampuan membuat keputusan, dan mulai memiliki kesadaran

sosial serta kemampuan untuk berpikir secara abstrak, termasuk memahami isu-isu kompleks seperti perang dan kemiskinan (Advocates of Youth, 2016).

Menurut Schlichting (2019) anak berusia 9-12 tahun sedang mengalami perubahan yang pesat dari masa anak-anak ke masa pertumbuhan dewasa. Anak berusia 9-12 tahun disebut sebagai calon remaja, tahap diantara masa anak-anak dan masa remaja. Pada masa tersebut anak-anak sudah mulai membaca untuk belajar, yang dimana sebelumnya mereka masih belajar untuk membaca. Masa pra remaja merupakan tahap yang penting dan juga merupakan salah satu masa kunci pertumbuhan karena mereka sudah mulai mencerna informasi dari berbagai sumber dan membentuk opini serta pandangan mereka sendiri mengenai berbagai hal terlepas dari pengawasan orang tua mereka (p. 168).

## **2.7 Tipografi**

Menurut Bringhurst, R. (2004), tipografi pada dasarnya merupakan sebuah bentuk kesenian yang tujuannya adalah untuk memperjelas, menghormati, atau bahkan menyamakan sebuah pesan yang dikandung dalam teks (p. 17).

Untuk menciptakan karya desain yang baik, desainer harus memiliki pemahaman mengenai tipografi yang lebih mendalam dari sekedar perbedaan serif dan sans serif. Desainer harus memiliki pemahaman mengenai penggunaan tipe font yang sesuai dengan konteks karya dan menyadari keunikan bentuk tipe font yang membuatnya berbeda dari yang lain, serta bagaimana tipe font tertentu berinteraksi dengan elemen visual lain yang terdapat dalam sebuah karya desain (Tselentis et al., 2012, p. 207).

Tipografi seringkali harus menarik perhatian untuk dibaca, namun untuk dapat dibaca, ia harus melepaskan perhatian yang telah ditarikinya. Hal tersebut berarti tipografi yang baik tidak menarik perhatian pembaca dari pesan yang terkandung di dalamnya. Salah satu prinsip tipografi yang penting untuk diperhatikan diperhatikan adalah *readability*, yang berarti tingkat kemudahan sebuah teks untuk dibaca (Bringhurst, 2012, p. 17).

## **2.8 Sistem Grid**

Menurut Brockmann, J. M. (1981), penggunaan sistem grid menunjukkan kepedulian desainer dalam menciptakan karya yang konstruktif dan berorientasi kepada masa depan. Sistem grid meningkatkan taraf objektivitas, estetika, kejelasan dan fungsionalitas dari sebuah karya desain (p. 10).

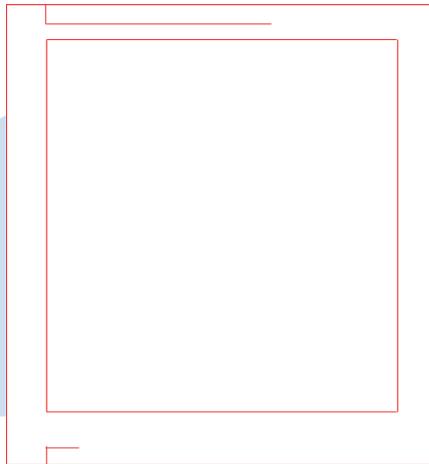
Penting untuk diketahui bahwa sebuah karya desain tidak hanya mengandung aspek visual, namun juga aspek organisasi. Aspek organisasi dalam sebuah karya desain berarti tata letak elemen visual seperti gambar, simbol, teks, judul dan lain sebagainya sehingga menjadi satu kesatuan. Sistem grid merupakan salah satu cara atau pendekatan yang dapat digunakan oleh seorang desainer untuk mencapai hasil tersebut (Samara, 2017, p. 11).

Sistem grid tidak hanya memperjelas perbedaan berbagai jenis informasi dan memudahkan navigasi pengguna, tetapi juga memastikan kohesi serta harmonisasi antara elemen visual yang terdapat di dalam karya desain. Manfaat utama penggunaan grid adalah kejelasan, efisiensi dan kelanjutan (Samara, 2017, p. 11).

Menurut Bradley. S (2011), elemen yang terdapat dalam sebuah sistem grid seperti *module*, *gutter* dan *margin* dapat dikombinasikan menjadi berbagai variasi sehingga membentuk tipe sistem grid tertentu. Terdapat 4 tipe sistem grid yakni *manuscript grid*, *column grid*, *modular grid* dan *hierarchical grid*.

### **2.8.1 Manuscript Grid**

*Manuscript grid*, terkadang juga disebut sebagai *block grid* atau *single column grid*, merupakan struktur grid paling sederhana. Secara umum, *manuscript grid* memiliki bentuk area kotak besar yang menempati sebagian besar tampilan. *Manuscript grid* cocok diaplikasikan kepada konten dengan jumlah teks yang banyak dan berkelanjutan, walaupun begitu bukan berarti hanya teks yang dapat mengisi ruang dalam *manuscript grid*; gambar dan elemen visual lainnya juga dapat digunakan untuk mengisi ruang. *Manuscript grid* biasa dapat ditemukan dalam *postingan* blog atau esai.



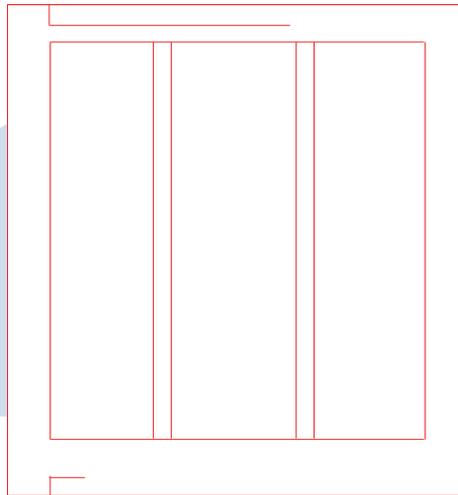
Gambar 2.1 *Manuscript Grid*  
Sumber: Bradley, S. (1981)

### 2.8.2 *Column Grid*

Column grid merupakan sebuah sistem grid yang terdiri dari sejumlah kolom. *Column grid* baik digunakan untuk konten yang memiliki lebih dari satu jenis variasi.

Kolom dapat didesain sedemikian rupa agar memiliki dependensi antara satu dengan yang lainnya, dan sebaliknya. Ini menciptakan tingkat fleksibilitas yang tinggi bagi desainer untuk menata konten dan informasi dalam sebuah tampilan. Ukuran kolom itu sendiri baiknya bergantung terhadap jenis konten yang terdapat di dalamnya, kemungkinan besar terhadap muatan teksnya. Tentunya untuk menentukan lebar kolom, perlu juga dipertimbangkan tingkat kejelasan yang berkaitan dengan konten.

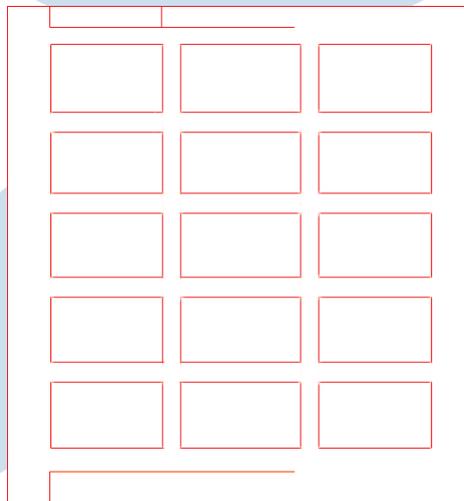
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.2 *Column Grid*  
Sumber: Bradley, S. (1981)

### 2.8.3 *Modular Grid*

*Modular grid* dapat dianggap sebagai *column grid* dengan tambahan pembagian horizontal yang menciptakan *rows*. *Modular grid* baik digunakan untuk konten kompleks yang membutuhkan tingkat fleksibilitas yang lebih tinggi daripada yang ditawarkan oleh *column grid*.



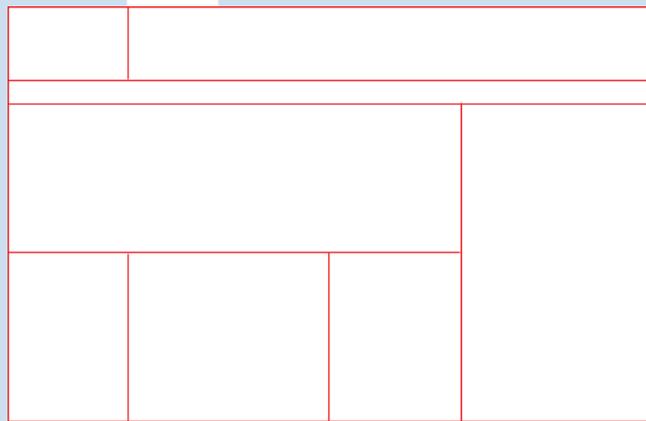
Gambar 2.3 *Modular Grid*  
Sumber: Bradley, S. (1981)

### 2.8.4 *Hierarchical Grid*

*Hierarchical grid* biasa ditemukan di situs web. *Hierarchical grid* dapat digunakan ketika tidak ada sistem grid lain yang memadai untuk konten. *Hierarchical grid* pada umumnya dibentuk secara organik dengan terlebih dahulu menempatkan elemen desain pada tampilan dan kemudian baru

ditentukan struktur yang rasional untuk menampilkan elemen-elemen tersebut.

*Hierarchical grid* baik digunakan untuk konten yang membutuhkan sistem grid yang tidak umum dan dapat dimanfaatkan untuk menyatukan berbagai jenis elemen desain dari segi tata letak dan organisasi.



Gambar 2.4 *Hierarchical Grid*  
Sumber: Bradley, S. (1981)

## 2.9 Ilustrasi Anak

Ilustrasi sebagai media visual memiliki peran yang penting baik dalam konten fiksi maupun non-fiksi. Untuk buku anak, inovasi dan kreativitas merupakan aspek yang penting. Gambar yang realistis dan sesuai dengan kenyataan namun tidak terlihat menarik atau tidak memiliki daya interaksi visual tidak akan efektif. Maka dari itu, banyak buku memanfaatkan elemen hiburan dengan cara menyampaikan informasi melalui karakter atau lokasi yang menarik, namun tetap selaras dengan tema buku itu sendiri (Male, A., 2007, p. 93).

Konten visual juga perlu sesuai dengan kebutuhan target pembaca. Menurut Male, A. (2007), secara garis besar kelompok umur anak berdasarkan gaya desain dan jenis buku yang dikonsumsi terbagi menjadi lima, yakni :

- 1) Usia 6 Bulan Hingga 2 Tahun  
Buku interaktif yang dinarasikan oleh orang dewasa.
- 2) Usia 2 Tahun Hingga 5 Tahun

Buku ilustrasi *pop-up* dengan konten yang sederhana untuk pembaca pemula.

3) Usia 5 Tahun Hingga 8 Tahun

Buku ilustrasi berseri dengan gaya dan konten yang sedikit lebih dewasa.

4) Usia 8 Tahun Hingga 12 Tahun

Buku sudah mulai berbentuk novel dengan jumlah ilustrasi yang lebih sedikit.

5) Usia 12 Tahun Keatas

Buku mengandung konten untuk dewasa muda.

## 2.10 Prinsip Desain

Prinsip desain terdiri dari lima elemen, yakni kesatuan, penekanan dan titik fokus, skala dan proporsi, keseimbangan dan ritme (Lauer, D. A. & Pentak, S., 2008).

### 2.10.1 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan, keadaan dimana sebuah gambar dipresentasikan dalam keadaan yang terintegrasi, mungkin merupakan kondisi dimana seni paling mendekati aturan. Kesatuan merujuk pada kesesuaian yang terdapat antara elemen-elemen dalam sebuah desain (p. 28).

Kesatuan sendiri terbagi menjadi dua, yakni kesatuan visual dan kesatuan persepsi. Kesatuan visual merupakan sebuah konsep dimana pola desain secara keseluruhan harus lebih menonjol daripada elemen individual dalam desain. Hal tersebut disadari dari korelasi warna, bentuk, atau penggabungan keduanya. Sedangkan kesatuan intelektual disadari oleh konsep (p. 30-32).

Menurut Lauer, D. A. & Pentak, S. (2008), terdapat empat faktor penting yang perlu diperhatikan untuk mencapai kesatuan dalam desain, yakni :

1) *Proximity*

Salah satu cara untuk membuat berbagai elemen dalam desain terlihat

harmonis sebagai satu kesatuan adalah dengan menempatkan elemen-elemen tersebut secara berdekatan (p. 34).

2) *Repetition*

Repetisi atau pengulangan, seperti namanya, mengimplikasikan pengulangan dari berbagai elemen dalam desain sehingga tercipta keharmonisan. Pengulangan dapat diaplikasikan pada segala aspek dalam desain, mulai dari warna, bentuk, tekstur, arah hingga sudut (p. 36).

3) *Continuation*

Keberlanjutan (*continuation*) merupakan sebuah bentuk yang lebih halus untuk mencapai kesatuan dalam desain daripada proximity dan repetition. Keberlanjutan berarti sesuatu yang berlanjut, hal ini biasanya dapat diaplikasikan pada garis, tepi atau arah dari satu bentuk ke bentuk lainnya (p. 38).

4) *Continuity and The Grid*

Grid merupakan acuan dalam desain yang menentukan margin dan penempatan konten dalam sebuah halaman atau media lainnya. Keberlanjutan (*continuity*) juga berlaku dalam grid, dimana kerangka atau grid yang telah digunakan untuk satu halaman cenderung digunakan untuk halaman selanjutnya, atau penciptaan grid itu sendiri memanfaatkan konsep keberlanjutan (p. 40-41).

### **2.10.2 Penekanan dan Titik Fokus (*Emphasis and Focal Point*)**

Desainer dapat menangkap perhatian pengamat dan menghasilkan desain yang menarik mata melalui penekanan dan titik fokus. Di dalam suatu desain bisa terdapat lebih dari satu titik fokus atau bahkan mengandung penekanan pada elemen sekunder yang tidak terlalu menonjol, hal ini berlaku sebagai aksen atau sebuah saingan dalam karya desain. Namun, desainer harus tetap memperhatikan penggunaan penekanan dalam karya, hal ini karena penekanan dan titik fokus dengan yang majemuk dan berulang-ulang dalam satu karya bisa menyebabkan kebingungan (p. 56).

Menurut Lauer, D. A. & Pentak, S. (2008), terdapat tiga faktor penting yang perlu diperhatikan saat menciptakan karya desain untuk mencapai penekanan yang harmonis, yakni :

1) *Emphasis by Contrast*

Penekanan melalui kontras menggunakan perbedaan yang signifikan pada titik fokus dari aspek warna, nuansa, bentuk, dan lain sebagainya (p. 58).

2) *Emphasis by Isolation*

Penekanan melalui isolasi memanfaatkan pemisahan. Dalam konsep ini, objek yang menjadi titik fokus ditempatkan di posisi yang berbeda sendiri atau terpisah dari setiap objek lain yang terdapat dalam desain (p. 60).

3) *Emphasis by Placement*

Dalam konsep ini, penempatan objek dalam desain memberi efek terhadap titik fokus. Sebagai contoh, ketika elemen-elemen dalam desain ditempatkan mengelilingi atau merujuk kepada satu objek, maka objek tersebut akan menjadi titik fokus dari karya (p. 62).

### **2.10.3 Skala dan Proporsi (*Scale and Proportion*)**

Skala dan proporsi merupakan hal yang saling berhubungan, keduanya memiliki makna yang merujuk kepada ukuran. Skala berkaitan dengan ukuran besar dan kecil, sedangkan proporsi berkaitan dengan ukuran yang relatif dengan elemen lainnya (p. 72-73).

### **2.10.4 Keseimbangan (*Balance*)**

Manusia pada umumnya memiliki kesadaran akan keseimbangan, sehingga komposisi yang tidak seimbang cenderung terlihat aneh. Prinsip keseimbangan dalam desain berhubungan dengan distribusi berbagai elemen yang terkait dalam suatu karya. Untuk mencapai stabilitas visual dalam sebuah karya komposisi visual sisi kanan dan kiri (ditentukan dari titik tengah) dari keseluruhan karya harus seimbang (p. 90).

### **2.10.5 Ritme (*Rythm*)**

Ritme sebagai prinsip desain mengacu kepada repetisi. Repetisi dalam desain telah diaplikasikan dalam berbagai bentuk dan cara dalam hampir setiap karya seni. Perbedaannya adalah ritme berkaitan dengan repetisi elemen yang sama atau hanya sedikit berbeda satu sama lain (p. 114).

## **2.11 Elemen Desain**

Menurut Lauer, D. A. & Pentak, S. (2008), elemen desain terdiri dari garis, bentuk/ volume, pola dan tekstur, ilusi ruang, ilusi gerak, nilai, serta warna.

### **2.11.1 Garis (*Line*)**

Dalam seni dan desain, garis memiliki lebih dari satu dimensi, dalam kata lain sebuah garis bukanlah hanya panjang atau pendek melainkan memiliki ketebalan yang bervariasi juga. Garis adalah suatu faktor yang penting karena hal tersebut dapat memperjelas bentuk dari objek (p. 129).

### **2.11.2 Bentuk/Volume (*Shape/ Volume*)**

Bentuk merupakan area yang dilihat secara visual dan diciptakan baik dari garis yang saling berhubungan, warna, maupun nilai visual lainnya yang mendefinisikan tepi luar objek. Desain atau komposisi pada dasarnya adalah pemetaan bentuk (p. 150).

### **2.11.3 Pola dan Tekstur (*Pattern and Texture*)**

Pola mengacu kepada repetisi atau pengulangan motif. Pola dapat memiliki wujud yang rumit ataupun simpel, hal ini bergantung terhadap kebutuhan dalam desain. Sedangkan tekstur mengacu kepada nilai permukaan sebuah objek yang memberi kesan atau ide akan bagaimana objek yang digambarkan akan terasa bila dapat disentuh (p. 176).

### **2.11.4 Ilusi Ruang (*Illusion of Space*)**

Ilusi ruang merupakan salah satu elemen desain yang menciptakan dimensi dalam karya. Ilusi ruang dapat diciptakan melalui berbagai cara yakni dengan menentukan ukuran, skala, penempatan elemen-elemen yang saling tumpang tindih (*overlapping*), lokasi vertikal, *aerial perspective*.

perspektif linear, perspektif satu titik, perspektif dua titik, *multipoint perspective*, dan lain sebagainya (p. 194).

#### **2.11.5 Ilusi Gerak (*Illusion of Motion*)**

Hampir semua aspek dalam kehidupan berkaitan dengan pergerakan dan perubahan yang konstan. Implikasi pergerakan dapat hadir dalam desain berkat adanya memori dan pengalaman yang dimiliki pengamat. Dalam sebuah proses bertema empati kinestetik, manusia cenderung mereka ulang kembali aksi yang dilihat secara tidak sadar (p. 226).

#### **2.11.6 Nilai (*Value*)**

Nilai dalam elemen desain adalah istilah untuk nuansa, baik itu terang atau gelap, yang relatif dengan lingkungan yang tercipta dalam sebuah karya desain (p. 240).

#### **2.11.7 Warna (*Color*)**

Warna merupakan salah satu elemen desain yang selalu hadir dalam keseharian manusia. Hampir semua produk memanfaatkan elemen warna baik itu fashion design, desain interior, arsitektur hingga desain industri. Warna berhubungan dengan cahaya, bukan objek itu sendiri (p. 252).

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA