

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Mitigasi Bencana

Menurut Sandhyavitri (2015), mitigasi adalah upaya yang dilakukan untuk mengurangi risiko bencana baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman. Lalu menurut Disoptasono (2011), Mitigasi bencana adalah upaya yang bertujuan untuk mengurangi efek dan resiko yang disebabkan oleh sebuah bencana yang terjadi dengan melakukan adaptasi yang mengutamakan bencana tersebut.

##### 2.1.1 Banjir

Menurut Sandhyavitri (2015), definisi dari bencana banjir adalah suatu peristiwa dimana air yang berada di sebuah badan air buatan maupun alami meluap melebihi dari apa yang badan air tersebut mampu tumpang dan memasuki daerah permukaan tanah yang tidak biasa digenangi air.

##### 2.1.2 Jenis-jenis Banjir

Menurut Kemkes.go.id, ada lima jenis banjir yang terjadi di Indonesia, yaitu : Banjir Bandang, Banjir Air, Banjir Lumpur, Banjir Rob, dan Banjir Cileunang.

###### 2.1.2.1 Banjir Bandang

Banjir bandang menurut *United States Geological Survey* di [usgs.gov](http://usgs.gov) adalah sebuah banjir yang disebabkan oleh naiknya ketinggian air dari sebuah aliran sungai yang deras yang kemudian meluap ke daratan. Banjir ini merupakan banjir yang paling berbahaya dikarenakan oleh arus deras yang mampu merusak bangunan didalam pemukiman.

###### 2.1.2.2 Banjir Air

Banjir air menurut kemkes.go.id adalah banjir yang disebabkan oleh meluapnya air dari badan air seperti air sungai atau danau. Meluapnya

air itu sendiri biasa disebabkan oleh curah hujan yang tinggi. Banjir ini juga merupakan banjir yang paling sering terjadi.

#### **2.1.2.3 Banjir Lumpur**

Banjir Lumpur menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia di kemkes.go.id adalah banjir yang memiliki karakteristik yang serupa dengan banjir bandang, namun konten dari banjir tersebut memiliki jauh lebih banyak lumpur yang juga mengandung gas berbahaya didalamnya.

#### **2.1.2.4 Banjir Rob**

Banjir Rob menurut kemkes.go.id adalah banjir yang disebabkan oleh pasangny air laut yang menyebabkan meluapnya air ke daratan. Penyebab pasangny air laut tersebut disebabkan oleh Banjir ini biasa terjadi di pemukiman pesisir.

#### **2.1.2.5 Banjir Cileunang**

Banjir Cileunang menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia di kemkes.go.id adalah banjir yang disebabkan oleh banjir yang sangat deras yang menyebabkan meluapnya air dalam waktu yang lebih singkat bila dibandingkan oleh banjir air biasa.

#### **2.1.3 Akibat Banjir**

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia di Kemkes.go.id, banjir dapat menyebabkan hal-hal sebagai berikut : Korban Jiwa, rusaknya areal pertanian, menjadi sarang penyakit.

#### **2.1.4 Penanggulangan Banjir**

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia di Kemkes.go.id, penanggulangan banjir yang dapat dilakukan untuk mencegah banjir adalah : menjaga kebersihan lingkungan, menghindari membangun bangunan di daerah resapan disekitar sungai, dan melaksanakan program tebang pilih dan penanaman ulang.

### 2.1.5 Mitigasi Banjir

Menurut Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kabupaten Grobogan didalam *website* [bpbd.grobogan.go.id](http://bpbd.grobogan.go.id), banjir memiliki kemungkinan untuk meluas, maka dari itu diperlukan langkah-langkah antisipasi dalam memitigasi banjir pada tahap prabencana, saat bencana, dan pasca bencana.



Gambar 2.1 Mitigasi Prabencana

(Sumber : <http://bpbd.grobogan.go.id/berita/Mitigasi-Bencana-Banjir>)

Pada tahap prabencana, mitigasi yang dilakukan berfokus dalam mitigasi yang bersifat preventif dan sebelum terjadinya banjir. Contoh dari mitigasi prabencana adalah : Mengetahui cara melindungi rumah, mempertimbangkan asuransi banjir, mengetahui cara mematikan air, listrik, dan gas.

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 Mitigasi Saat Bencana  
(Sumber : <http://bpbd.grobogan.go.id/berita/Mitigasi-Bencana-Banjir>)

Pada tahap saat bencana, mitigasi yang dilakukan disaat bencana banjir sedang berlangsung. Mitigasi-mitigasi yang dilakukan tahap ini berupa : Evakuasi ke daerah dataran yang lebih tinggi, waspada kubangan air, dan gunakan tongkat untuk mengetahui pijakan dalam banjir.



Gambar 2.3 Mitigasi Pasca Bencana (Sumber : <http://bpbd.grobogan.go.id/berita/Mitigasi-Bencana-Banjir>)

Banjir Pasca Bencana adalah mitigasi bencana yang dilakukan setelah arus dan banjir dan juga setelah surutnya air banjir. Contoh tahap

ini memiliki langkah-langkah yang berupa : Hindari air yang bergerak, waspada dengan instalasi listrik, dan buang makanan yang terkontaminasi air banjir.

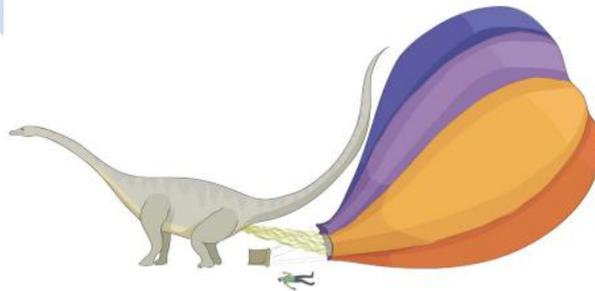
## 2.2 Ilustrasi

Menurut Male (2017), definisi dari ilustrasi adalah sebuah penggambaran yang dapat diaplikasikan atau sebuah ‘seni yang bekerja’ untuk mengkomunikasikan sebuah konteks kepada audiens (hal. 8).

### 2.2.1 Peran Ilustrasi

Menurut Male (2017), ada lima jenis peran yang dipenuhi oleh ilustrasi yang sangat dikenali oleh banyak orang : Informasi, Komentar, Narasi Fiksi, Ajakan, dan Identitas (hal. 8).

#### 2.2.1.1 Informasi



Gambar 2.4 Gambaran Jurassic Greenhouse Gas Emmision dari Katheryn Nichols.

(Sumber : Male, 2017)

Ilustrasi yang berperan sebagai informasi bersifat mempraktisi informasi dari apa yang suatu dokumen sampaikan. Bahasa visual yang dipakai dalam ilustrasi juga dapat berupa : *literal*, *pictorial representations*, *sequential imagery*, *conceptual*, dan *diagrammatic solutions* (hal. 170)

### 2.2.1.2 Komentar



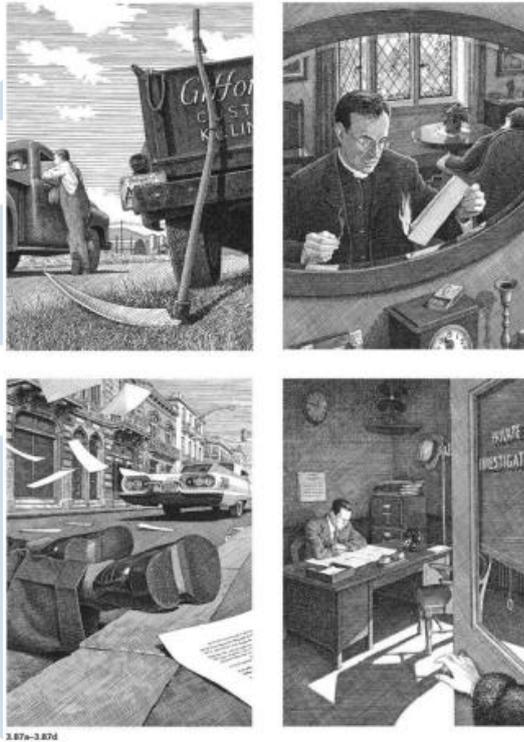
Gambar 2.5 Ilustrasi Editorial tentang penindasan dari hak berpendapat di Tiongkok dari Georgina Tee  
(Male, 2017)

Ilustrasi memiliki peran sebagai *editorial illustration* melalui komentar visual yang memiliki fungsi untuk bekerja sama secara simbiosis dengan konten-konten jurnalisme. *Editorial illustration* mampu mendorong orang untuk mendorong orang untuk berpikir dan berdebat tentang hal-hal yang biasa mendekati politik, ekonomi, dan sosial.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.2.1.3 Narasi Fiksi

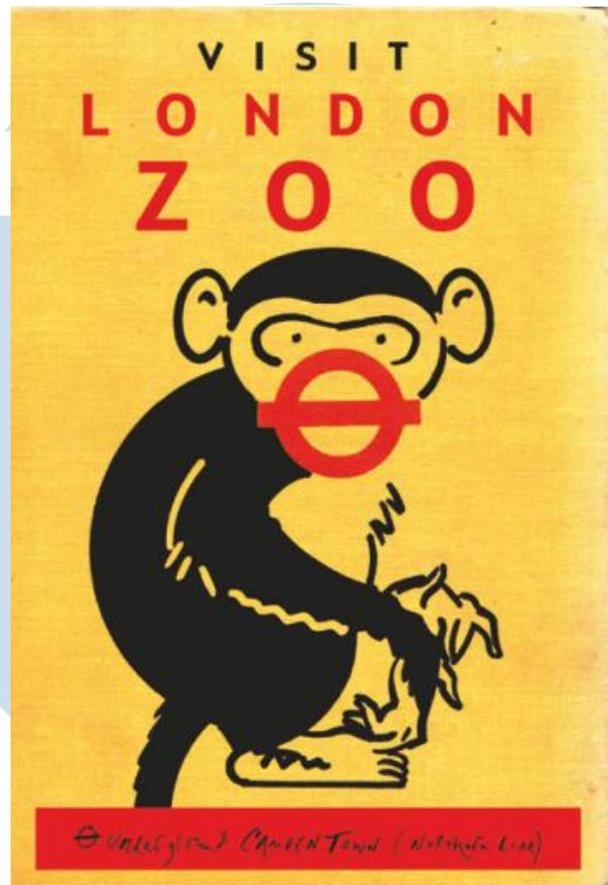


Gambar 2.6 *Plotline* dari *Crime and Detective Stories* dari Nick Hardcastle (Male, 2017)

Secara historis, ilustrasi sering dilihat sebagai sebuah prasyarat untuk memberikan sebuah gambaran visual untuk sebuah narasi fiksi, namun sekarang Ilustrasi pada narasi fiktif sebagian besar hanya bisa dilihat di buku anak-anak, novel grafik, komik, dan buku dengan publikasi yang spesial. Ilustrasi didalam narasi fiktif berguna untuk menggambarkan adegan-adegan yang dramatis didalam cerita dengan menggunakan presentasi yang terbaik (hal 263-266)

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

#### 2.2.1.4 Ajakan



Gambar 2.7 Iklan tentang taman binatang London dari Brian Grimwood.

(Male, 2017)

Ilustrasi sebagai sebuah bentuk dari ajakan atau persuasi sering dikaitkan dengan hal-hal yang bertentangan dengan pengiklanan. Jenis ilustrasi ini sangatlah diarahkan dengan beberapa aturan yang ketat dari klien namun dalam segi ekonomis memberikan ilustrator yang bekerja di bidang ini sebuah keuntungan yang besar (hal. 299).

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

### 2.2.1.5 Identitas



Gambar 2.8 Identitas Visual *Session Surf Shop* di Falmouth, Cornwall, Inggris oleh Joe Baines. (Male, 2017)

Ilustrasi dapat berperan sebagai sebuah identitas dari sebuah brand atau perusahaan yang dapat berupa dari bentuk, gambar, dan simbol yang menjadi dikenal sebagai identitas dari sebuah perusahaan. Identitas brand atau perusahaan itu sendiri berguna untuk memberi tahu orang yang melihat identitas itu perusahaan apa yang terkait atau apa yang perusahaan itu lakukan (hal. 323)

### 2.3 *Interactive Storytelling*

Menurut Lebowitz dan Klug (2011) *interactive storytelling* adalah penyampaian cerita dimana penulis mampu memberikan pembaca kemampuan untuk berinteraksi dengan cerita dengan berbagai cara. (Hal 118). Lebowitz dan Klug juga mengkategorikan jenis-jenis dari *interactive storytelling* didalam *Interactive Storytelling Spectrum* yang berupa sebagai berikut (hal. 120-122):

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

## The Interactive Storytelling Spectrum



Gambar 2.9 *Interactive Storytelling Spectrum*

(Sumber : Lebowitz dan Klug, 2011)

### 2.3.1 *Fully Traditional Stories*

*Fully Traditional Stories* adalah jenis cerita yang paling tradisional dan secara penuh tidak memiliki interaktivitas. Seberapa pun mereka dikonsumsi secara berulang-ulang, tidak ada aspek didalam cerita tersebut yang berubah.

### 2.3.2 *Interactive Traditional Stories*

*Interactive Traditional Stories* adalah jenis *interactive storytelling* tradisional yang memberikan audiens kemampuan untuk berinteraksi dengan cerita namun tidak dapat mengubah *plot* cerita.

### 2.3.3 *Multiple-Ending Stories*

*Multiple-Ending Stories* adalah jenis *interactive story* yang dimana audiens memiliki kemampuan untuk memilih *ending* apa yang akan mereka terima. *Interactive Story* jenis ini umumnya memberikan pilihan yang sangat jelas pada saat sebelum mereka mencapai sebuah ending.

### 2.3.4 *Branching Path Stories*

*Branching Path Stories* adalah jenis *interactive story* dimana audiens mampu mengubah beberapa aspek dari cerita yang dapat berupa perubahan beberapa *detail* kecil sampai ke perubahan *plot* cerita secara besar.

### 2.3.5 *Open Ended Stories*

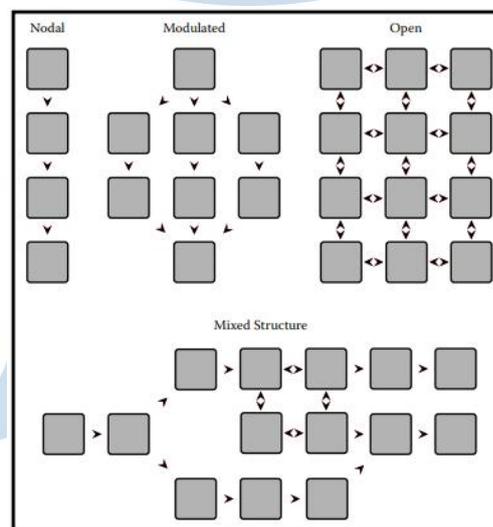
*Open Ended Stories* adalah jenis *interactive story* yang dimana *action* yang dapat mengubah *plot* dari suatu cerita yang audiens lakukan sangatlah samar dikarenakan oleh perubahan tersebut terjadi karena perbuatan dari audiens ketimbang memilih sesuatu didalam sebuah *prompt*.

### 2.3.6 *Fully Player-Driven Stories*

*Fully Player-Driven Stories* adalah jenis *interactive story* dimana audiens memiliki kekuatan penuh atau nyaris penuh untuk memilih *action* yang dapat mereka lakukan. *Interactive stories* jenis ini sangat rumit dilakukan dikarenakan

## 2.4 *Interactive Plot*

Menurut Sloan (2015), hal yang membuat karakter menjadi menarik adalah hubungan dari karakter dan *plot* didalam sebuah cerita. Maka dari itu dibentuk beberapa bentuk beberapa *archetype* dari *interactive plot* :



Gambar 2.10 *Interactive Plot Archetypes*  
(Sumber : Sloan, 2015)

### **2.4.1 Nodal Plot**

*Nodal plot* adalah jenis *plot* yang memberikan kontrol penuh dari narasi cerita. *Archetype* ini pada umumnya hanya memiliki satu alur cerita dan satu ending dan audiens tidak memiliki kemampuan untuk mengubah alur cerita.

### **2.4.2 Modulated Plot**

*Modulated Plot* adalah jenis *plot* yang memiliki fleksibilitas kepada audiens dalam memilih jalan cerita dan beberapa ending yang berbeda. *Archetype* ini memberikan audiens kesempatan untuk bereksplorasi.

### **2.4.3 Open Plot**

*Open Plot* adalah jenis *plot* yang tidak memfokuskan diri kepada awal cerita dan akhir cerita, melainkan lebih berfokus dari tengah cerita itu sendiri. Audiens mampu mengontrol cerita dengan lebih erat dan mereka memiliki kebebasan yang lebih luas.

## **2.5 Desain**

Menurut Landa (2014), Desain Grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk memberikan pesan dan informasi ke audiens yang tergantung dengan cara pembuatan desain grafis.

### **2.5.1 Elemen-elemen Desain**

Seluruh produk dari desain grafis semuanya berasal dari elemen-elemen yang paling sederhana. Menurut Landa (2014, hal 16) bahwa elemen-elemen yang sederhana mampu memberikan sebuah pesan, elemen-elemen dari desain grafis tersebut adalah :

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

### 2.5.1.1 Garis



Gambar 2.11 Contoh dari garis pada *environment*

(Sumber : [https://ultrakill.fandom.com/wiki/2-S:\\_ALL-IMPERFECT\\_LOVE\\_SONG?file=2-S\\_Full.jpg](https://ultrakill.fandom.com/wiki/2-S:_ALL-IMPERFECT_LOVE_SONG?file=2-S_Full.jpg))

Garis adalah sebuah bentuk dari titik yang diperpanjang ke sebuah arah. Garis merupakan elemen dari desain grafis yang paling dasar dan dapat ditemukan dimana saja, bahkan di elemen desain yang lain.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.5.1.2 Bidang

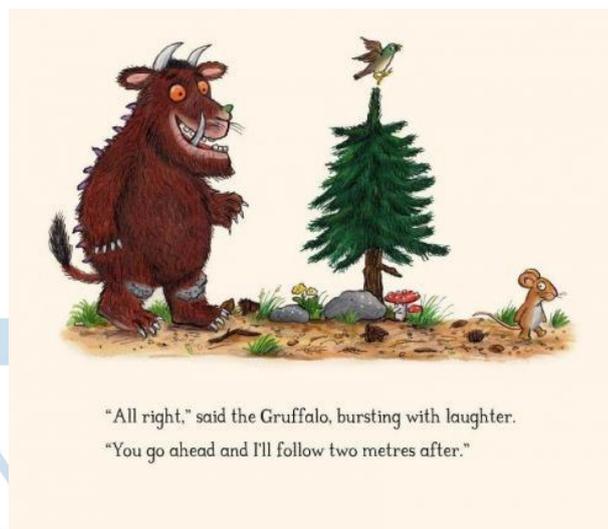


Gambar 2.12 Bidang dan Volume

(<https://www.pngaaa.com/detail/1821931>)

Bidang adalah sebuah garis besaran dari sebuah obyek dua dimensi yang dibuat menggunakan garis, warna, nada, atau tekstur. Seluruh bidang berkemungkinan untuk dibentuk dari tiga bentuk sederhana : bidang kotak, bidang segitiga, dan bidang lingkaran yang masing-masing memiliki bentuk tiga dimensinya sendiri seperti : kubus, pyramid, dan bola.

### 2.5.1.3 *Figure and Ground*

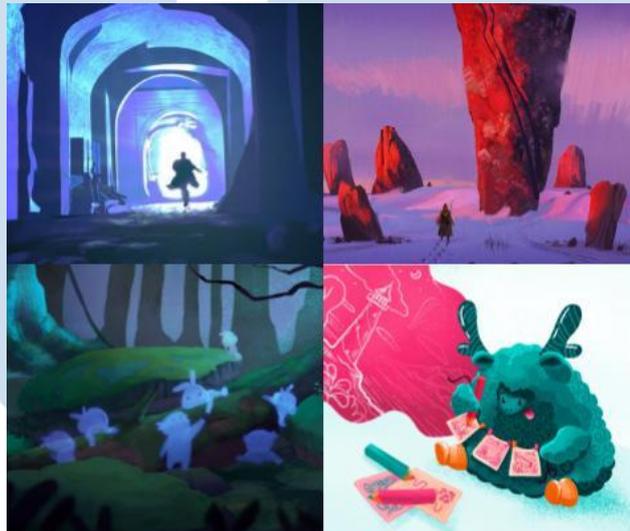


Gambar 2.13 Contoh dari *Figure and Ground*

(Sumber : Julia Donaldson & Axel Scheffler)

*Figure and Ground* atau biasa disebut sebagai ruang positif dan ruang negative adalah salah satu prinsip dasar tentang bagaimana manusia mempersepsikan apa yang mereka lihat dan elemen ini memiliki hubungan yang erat dengan bidang yang membentuk *figure* dan *ground*.

#### 2.5.1.4 Warna



Gambar 2.14 Contoh warna pada ilustrasi

(Sumber : <https://blog.kadenze.com/arts-culture/how-color-theory-highlights-visual-storytelling-in-film/>, <https://www.artstation.com/learning/courses/vbO/color-and-light-for-visual-storytelling/chapters/r1A/intro>, <https://www.behance.net/gallery/38624657/Visual-Storytelling-Illustrations>, <https://dribbble.com/shots/7044291-Visual-Storytelling-Illustration>)

Warna yang biasa manusia lihat adalah sebuah bentuk dari cahaya yang memantul dari sebuah permukaan yang memiliki warna yang kemudian di terima oleh mata manusia, apa yang di terima oleh mata manusia itu merupakan warna yang dipantulkan.

#### 2.5.1.5 Psikologi Warna

Menurut Eiseman (2017), hal-hal yang berhubungan dengan manusia dan perilaku manusia dapat diidentifikasi dengan warna. Dikarenakan oleh pengalaman yang dialami manusia dengan warna-warna tertentu, sebuah warna dapat di kaitkan dengan suatu peristiwa (hal. 36).

Dari hal ini, Eiseman memberikan warna dengan hal-hal yang biasa mereka kaitkan, yaitu (hal. 39 - 74) :

**A. Merah**

Warna merah adalah warna yang sering dikaitkan dengan warna dari darah dan api. Hal ini menyebabkan warna merah memberikan manusia adrenalin dan frekuensi detak nadi yang lebih tinggi bila melihat warna merah.

**B. Biru**

Biru adalah warna yang sering dikaitkan dengan warna dari langit cerah dan warna yang di pantulkan oleh air. Warna biru sering dikaitkan dengan hal-hal yang bersifat menenangkan dan memberikan perasaan rileks.

**C. Biru Hijau**

Warna biru hijau adalah warna yang sering dikaitkan dengan hal-hal yang berhubungan dengan kesetiaan, rasa tenang, dan kebijaksanaan.

**D. Hijau**

Warna hijau adalah warna yang sering dikaitkan dengan warna dari alam dan warna daun dari tumbuh-tumbuhan. Warna ini menurut beberapa budaya merupakan warna yang dikaitkan dengan kehidupan.

**F. Kuning**

Warna kuning adalah warna yang sering dikaitkan dengan warna yang dimiliki oleh sinar matahari. Warna ini dikaitkan dengan warna yang memberikan rasa harapan, kebahagiaan, dan periang yang mampu memberikan rasa yang memberikan tenaga dan ramah.

**G. Oranye**

Warna oranye adalah warna yang memiliki kemampuan untuk menarik perhatian yang dimiliki merah namun juga memiliki kaitan warna yang ramah yang dimiliki oleh warna kuning. Warna ini sering diasosiasikan dengan warna yang biasa anak-anak berinteraksi dengan seperti lolipop, dan eskrim.

### 2.5.1.6 Teori Warna

Menurut Landa (2014), Warna adalah aspek yang paling kuat dalam sebuah desain. Sedikit perubahan didalam kecerahan dapat mengubah arti dari sebuah warna. Menurut Landa, yang membentuk suatu warna adalah :

#### A. *Hue*

Menurut Landa (2014), *Hue* merupakan warna itu sendiri, sebagian besar orang yang memilih *hue* dari *color wheel* atau *color spectrum*, mereka mencari warna secara spesifik (hal. 82).



Gambar 2.15 Ilustrasi dengan warna *hue cool*

(Sumber : <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/158243>)

Menurut Landa (2014), ada tiga jenis *hue* yang ada di *color wheel*, yaitu :

#### 1. **Primer**

Warna utama yang ada didalam *color wheel* yang berupa merah, kuning, dan biru.

#### 2. **Sekunder**

Warna yang merupakan hasil dari percampuran dua warna primer seperti oranye, hijau, dan ungu

#### 3. **Tersier**

Warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer dan warna sekunder, contohnya adalah : kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, merah-ungu, dan merah-oranye (hal 84).

## B. Value



Gambar 2.16 Ilustrasi dengan warna sama dengan *value* berbeda  
(Landa, 2014)

*Value* adalah percampuran dari sebuah *hue* dengan warna *monochromatic* yang membentuk. Menurut Landa (2014), *value* memiliki tiga jenis, yaitu *tint*, *tone*, dan *shades* :

- Tint* : Percampuran warna dari hue ditambah dengan warna putih.
- Tone* : Percampuran warna dari hue ditambah dengan warna abu-abu
- Shades* : Percampuran warna dari hue ditambah dengan warna hitam.

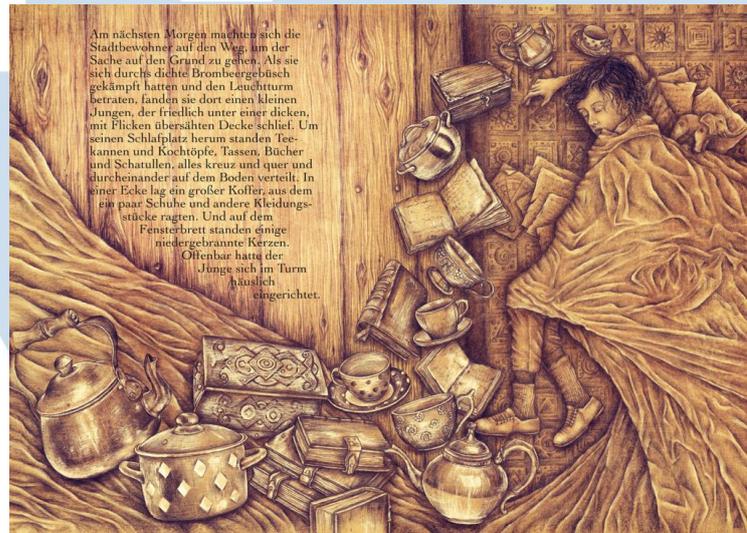
## C. Saturation



Gambar 2.17 Contoh gambar saturasi tinggi dan saturasi rendah  
(Sumber : <https://blog.tubikstudio.com/book-illustrations-visual-storytelling/>)

*Saturation* adalah tingkat dari intensitas dari sebuah warna. Semakin *saturated* suatu warna, semakin jelas warna sedangkan semakin *desaturated* suatu warna, semakin kusam warna. *Saturation* juga berguna untuk memberikan sebuah obyek menjadi lebih menarik bagi audiens maupun makin bercampur dengan latar belakang.

### 2.5.1.6 Tekstur

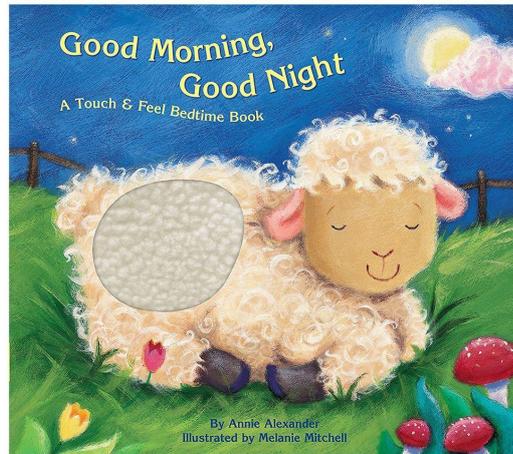


Gambar 2.18 Contoh Tekstur

(Sumber : <https://graphicmama.com/blog/children-book-illustrations-examples-for-inspiration/>)

Tekstur adalah bentuk dari kualitas bentuk permukaan atau simulasi dari sebuah permukaan. Tekstur juga terbagi menjadi dua, yaitu : tekstur *tactile* dan tekstur visual, dimana tekstur *tactile* merupakan sebuah tekstur yang secara fisik bias disentuh dibandingkan dengan tekstur visual.

U M M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.19 Contoh Tekstur *Rough* pada Media Anak  
(Ilustrasi : Melania Mitchell)

### 2.5.1.7 *Vanishing Point*



Gambar 2.20 Contoh *Vanishing Point*  
(Sumber : [https://ultrakill.fandom.com/wiki/2-S:\\_ALL-IMPERFECT\\_LOVE\\_SONG?file=2-S\\_Full.jpg](https://ultrakill.fandom.com/wiki/2-S:_ALL-IMPERFECT_LOVE_SONG?file=2-S_Full.jpg))

Menurut Cheesemen-Meyer (2007) *vanishing point* adalah sebuah elemen yang mampu membantu ilustrator dalam membuat perspektif dalam sebuah gambar. Menurut Cheesemen-Meyer (2007) terdapat lima jenis tipe *vanishing point* yang berupa :

- A. *One-Point Perspective*, berguna untuk memberikan perspective ke sebuah *view* yang memiliki ketinggian yang setara dengan objek.
- B. *Two-point perspective*, untuk memberikan *view* yang lebih luas dari sebuah *landscape*.
- C. *Three-point perspective*, memberikan *view* kebebasan untuk melihat keatas dan kebawah.
- D. *Curvilinear four-point perspective*, merupakan jenis *vanishing point* yang setara dengan *two-point perspective* dengan *view* yang jauh lebih luas dengan cara memberlokkan *environment*.
- E. *Curvilinear five-point perspective*, Memberikan *view* yang jauh lebih luas dari *one-point perspective* dengan cara membelokkan *environment*.

#### 2.5.1.8 Horizon



Gambar 2.21 Contoh penggunaan *Horizon* pada fotografi

(Sumber : <https://www.artistsnetwork.com/art-techniques/composition/a-stronger-landscape-composition-may-be-just-over-the-horizon/>)

Menurut Kapferer (2013) *Horizon* adalah suatu bentuk komposisi dari sebuah *landscape* dari *environment* yang berguna untuk memberikan *hirarki visual* apa yang ada di langit atau apa yang ada di daratan melalui

*emphasis* visual. Melalui *Horizon*, audiens dapat berfokus kepada apa yang sebuah gambaran dari pemandangan yang fokuskan.

## 2.5.2 Prinsip Desain

### 2.5.2.1 *Format*



Gambar 2.22 Contoh Format

(Sumber : Landa, 2014)

*Format* adalah perimeter yang telah ditentukan yang memberikan sebuah desain sebuah tempat, batas, dan bentuk bagi yang akan melihatnya contohnya adalah : buku, *smartphone*, dan billboard. Bagi desainer grafis, format dapat juga berarti sebagai bentuk dari proyek yang mereka kerjakan.

### 2.5.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan didalam desain adalah kestabilan yang dibuat melalui pendistribusian visual yang setara di setiap sudut sebuah desain. Komposisi membuat audiens untuk bereaksi sesuai dari bagaimana komposisi tersebut diatur, rata-rata audiens bereaksi secara negatif kepada komposisi yang tidak seimbang ketimbang yang seimbang.

### 2.5.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual adalah sebuah pengaturan dari elemen-elemen visual yang ada didalam desain dengan tujuan untuk menuntun orang yang melihat desain tersebut sesuai dengan urutan yang diinginkan oleh desainer.

### 2.5.2.4 *Emphasis*

Dalam mengatur hierarki visual, desainer biasanya menggunakan *emphasis* dimana desainer membuat suatu elemen lebih mencolok dari

pada elemen yang lain. Seorang desainer dapat menggunakan beberapa metode *emphasis*, seperti :

- A. *Emphasis* melalui isolasi elemen desain.
- B. *Emphasis* melalui skala dari elemen desain.
- C. *Emphasis* melalui kontras warna dari elemen desain.
- D. *Emphasis* melalui tata letak dari elemen desain.

## 2.6 Tipografi

Menurut Cullen (2012), Tipografi adalah sebuah bentuk proses yang pematangan sebuah bentuk karya yang membuat bahasa menjadi sesuatu yang bisa dapat dilihat.

### 2.6.1 Elemen Tipografi

#### 2.6.1.1 Simbol & Karakter

##### A. Simbol

Simbol dalam tipografi berbentuk berupa berbagai jenis lambang dan tanda baca.

##### B. Karakter

Karakter adalah elemen tipografi yang berupa huruf besar, huruf kecil, nomor, dan tanda baca.

#### 2.6.1.2 Bagian-bagian dari *type*

##### 1. *Aperture (Open Counter)*

Bagian kosong sebagian, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “C”, “S”, “n”, dan “e”.

##### 2. *Apex*

Dua garis bertemu yang membentuk sebuah sudut lancip ke atas, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “A” dan “W”

##### 3. *Arc of Stem*

Garis yang dimulai dari sebuah bengkokan yang kemudian menjadi garis lurus, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “f”, “j”, dan “t”

4. *Arm*

Garis yang ujungnya bertemu dengan ujung garis lainnya dan membentuk sebuah sudut siku-siku, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “E”, “F”, dan “L”

5. *Ascender*

Bagian dari huruf kecil yang melebihi tinggi huruf x, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “b”, “d”, “f”, “h”, “k”, dan “l”

6. *Axis*

Garis tidak terlihat yang menentukan dimana bagian atas dan bagian bawah dari sebuah karakter.

7. *Bowl*

Garis yang menutupi *Counter*, tertutup atau tidaknya sebuah *bowl* tergantung dari lengkungannya apakah terhubung oleh *Stem*, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “a”, “b”, “g”, dan “p”

8. *Chin*

Penghubung dari *Arm* dan *Spur* yang berada di huruf kapital “G”.

9. *Counter*

Bagian kosong yang berada didalam sebuah huruf huruf, contoh huruf dengan bagian ini adalah : contoh huruf dengan bagian ini adalah : “b”, “d”, dan “o”.

10. *Crossbar*

Sebuah garis yang menghubungkan dua garis yang lainnya (contoh : “A” dan “H”), menyilangi garis (contoh : “f” dan “t”), atau membagi dua *Stems* (contoh : “E” dan “F”).

11. *Crotch*

Sudut lancip yang terbentuk dari dua garis yang menghadap kebawah, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “V”.

12. *Descender*

Bagian dari huruf kecil yang melewati garis batas bagian bawah, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “g”, “j”, “p”, “q”, dan “y”.

13. *Dot*

Titik yang berada diatas huruf seperti huruf “j” dan “i”.

14. *Double Story*

Bentuk lain dari sebuah huruf yang berbeda bentuknya disatu bentuk jenis *typeface* ke jenis tipografi lainnya, contohnya adalah : “g” dimana di beberapa jenis *typeface* memiliki bowl tambahan sedangkan di beberapa *typeface bowl* tersebut diganti dengan *aperture* dan “a” dimana di beberapa *typeface* terdapat *aperture* tambahan sedangkan di *typeface* yang lain tidak ada.

15. *Ear*

Garis kecil yang muncul dari yang berasal dari *bowl double story* “g”.

16. *Eye*

*Counter* yang berada di huruf kecil “e”.

17. *Flag*

Garis horizontal yang terdapat didalam huruf “5”.

18. *Finial*

Garis lengkung yang digunakan untuk mengakhiri huruf, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “a”, “c”, dan “e”.

19. *Hook*

Garis lengkung tambahan yang melengkung, digunakan oleh huruf kecil “f” dan “r”.

20. *Leg*

Garis diagonal yang mengarah kebawah, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “K” dan “R”.

21. *Link*

Garis yang menghubungkan *bowl* dan *loop* dari *double story* “g”.

22. *Loop*

*Counter* yang tertutup atau tertutup sebagian dari *double story* “g” yang melewati garis batas bawah dan terhubung ke *bowl* atas.

23. *Overshoot*

Bagian dari sebuah karakter yang sedikit melewati garis batas atas, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “A”, “O”, dan “V”.

24. *Serif*

*Detail* hiasan yang berupa sedikit garis yang terdapat di titik awal penulisan huruf dan titik akhir.

25. *Shoulder*

Garis yang melengkung kebawah yang berasal dari *Stem*, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “h”, “m”, dan “n”

26. *Spine*

Garis lengkung utama dari huruf “S”

27. *Spur*

*Detail* satu sisi berupa garis kecil yang berasal dari garis utama, contoh huruf dengan bagian ini adalah : “E”, “G”, dan “S”.

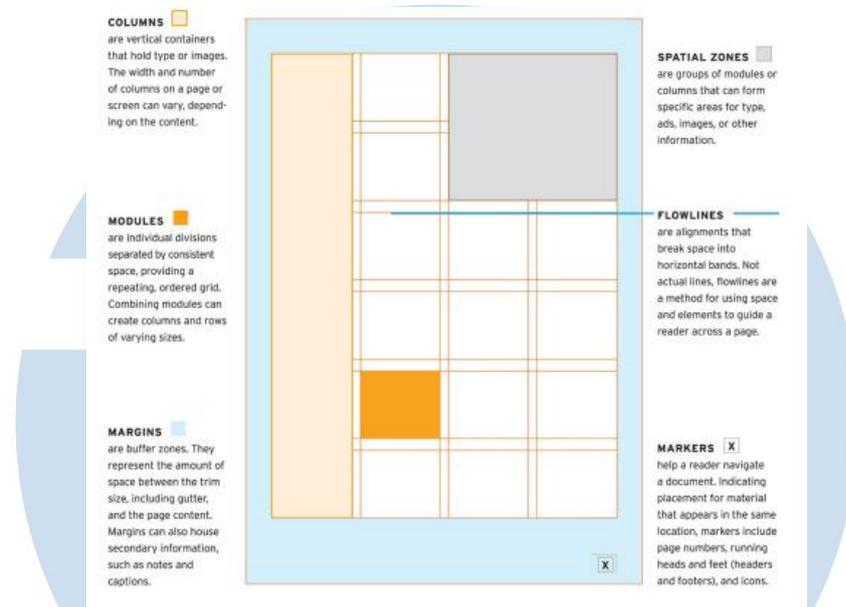
28. *Stem*  
Garis vertikal utama dari sebuah huruf.
29. *Stroke*  
Garis, dapat berupa garis lurus, garis lengkung, atau garis diagonal.
30. *Swash*  
Garis hiasan yang biasa mengganti *Serif* untuk memberikan visual yang lebih elegan dan hidup.
31. *Tail*  
Garis yang mengarah kebawah yang digunakan oleh huruf “Q”.
32. *Terminal*  
Bagian lurus atau lengkung yang digunakan untuk mengakhiri penulisan huruf, contoh huruf dengan bagian ini adalah :”a”, “c”, “f”, “j”, “r”, dan “y”.

## 2.7 **Grid**

Menurut Landa (2014), *Grid* adalah sebuah arahan yang berguna untuk seorang desainer dalam membentuk sebuah komposisi dalam sebuah desain. Penggunaan *Grid* digunakan di berbagai media digital maupun media cetak seperti *website*, aplikasi, koran, atau majalah.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.7.1 Anatomi Grid



Gambar 2.23 Anatomi Grid

(Sumber : Trondeau, 2019)

Menurut Tondreau (2019), sebuah Anatomi Grid dibentuk dalam beberapa komponen-komponen yang berupa sebagai berikut :

### 2.7.1.1 Column

Column adalah komponen yang merupakan sebuah persegi panjang secara vertikal dan juga merupakan tempat dimana elemen-elemen dari media ditempelkan. Ukuran dari column bervariasi berdasarkan dari ukuran dari konten.

### 2.7.1.2 Modules

Modules adalah sebuah komponen yang terbentuk dari pemisahan dengan menggunakan jarak yang konsisten sehingga terbentuk sebuah bentuk grid yang teratur. Module dapat di gabung dengan module yang lain untuk membentuk sebuah column.

### 2.7.1.3 Margins

Margins adalah sebuah jarak kosong yang berada diantara konten dari media dan pinggirannya dari sebuah media. Didalam margin dapat

disisipkan beberapa konten yang merupakan informasi ekstra yang dapat berupa *footnotes* dan *captions*.

#### **2.7.1.4 Spatial Zones**

*Spatial Zones* adalah merupakan komponen yang dibentuk dari beberapa *modules* atau *columns* dengan tujuan untuk memasukan gambar, iklan, atau informasi yang lain dengan ukuran yang besar kedalam sebuah halaman dari media.

#### **2.7.1.5 Flowlines**

*Flowlines* adalah komponen yang merupakan adalah garis bayang yang digunakan untuk memisahkan ruang didalam sebuah halaman media secara horizontal. Komponen ini berguna untuk memberikan audiens sebuah arahan di halaman tersebut.

#### **2.7.1.6 Markers**

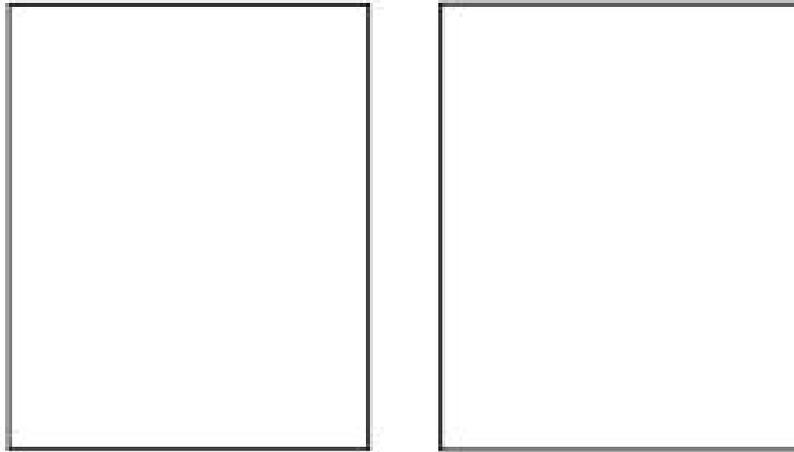
*Markers* adalah komponen yang berguna untuk memberikan audiens untuk melakukan navigasi dari sebuah media. Markers pada umumnya ditemukan pada media cetak dan biasa memiliki konten berupa nomor halaman, ikon, *headers*, dan *footers*.

### **2.7.2 Jenis Grid**

Tondreau (2014) membagi bentuk-bentuk dari *Grid* menjadi lima jenis dari *Grid* yaitu :



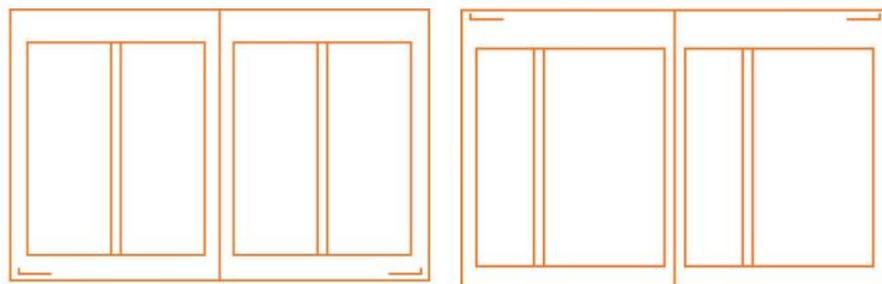
### 2.7.2.1 *Single-Column Grid*



Gambar 2.24 Single-Column Grid  
(Sumber : Landa, 2014)

*Single-Column Grid* adalah *Grid* yang menggunakan satu *column* yang umumnya memenuhi daerah dari *margin* ke *margin*. Jenis *grid* ini juga umumnya disebut sebagai *manuscript grid* yang biasa digunakan dalam *script* pidato, dan *essay*.

### 2.7.2.2 *Two Column Grid*

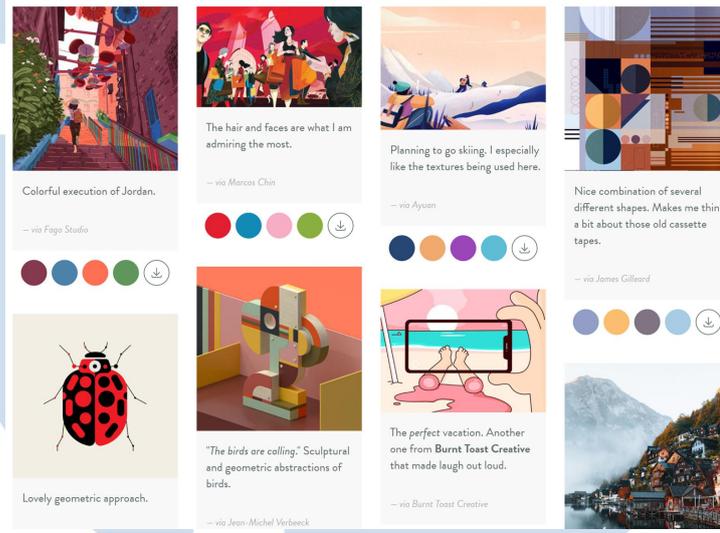


Gambar 2.25 *Two Column Grid* (Sumber : Tondreau,2014)

*Two Column Grid* adalah *Grid* yang memiliki dua *Column* yang dimana ketebalan dari dua *column* dapat diatur dengan ukuran sama atau berbeda dengan satu *column* berukuran dua kali lebih besar daripada *column* yang lain. *Grid* ini berguna bagi desainer yang ingin meletakkan

sebuah konten sekunder terpisah dari konten yang utama didalam *column* yang lain.

### 2.7.2.3 *Multicolumn Grid*



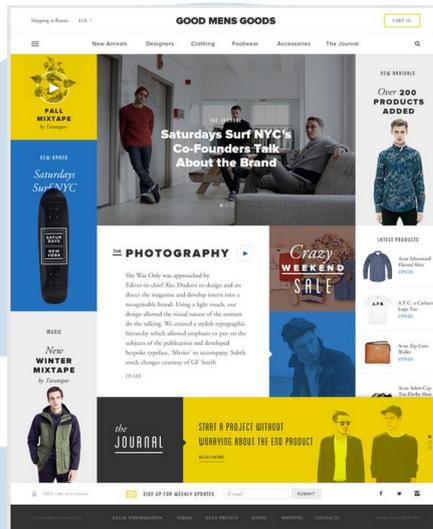
Gambar 2.26 Multicolumn Grid

(Sumber : <https://www.smashingmagazine.com/2019/01/css-multiple-column-layout-multicol/>)

*Multicolumn Grid* adalah sebuah *Grid* yang memiliki jumlah column yang jauh lebih banyak ketimbang *One Column Grid* dan *Two Column Grid*. Tujuan dari *Grid* ini adalah untuk memberikan fleksibilitas lebih

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

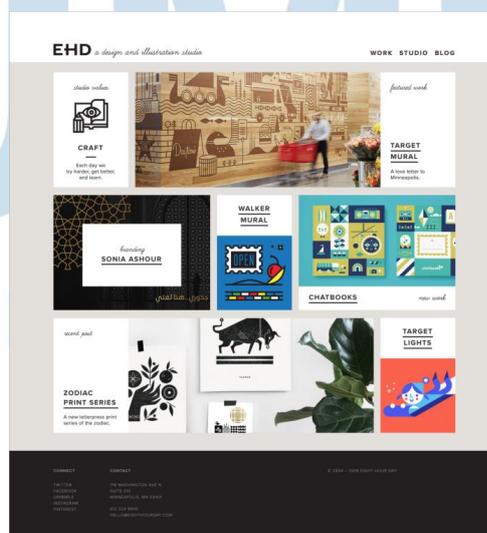
### 2.7.2.4 Modular Grid



Gambar 2.27 Modular Grid pada Media Digital  
(Sumber : <https://stackoverflow.com/questions/26411957/how-to-build-a-modular-grid>)

*Modular Grid* adalah bentuk *grid* yang mengutamakan hirarki dari elemen-elemen dari visual yang akan disampaikan dengan membuat *Grid* yang berukuran serupa yang menjadi sebuah ruang untuk modul. *Modular Grid* adalah *Grid* yang dianggap oleh desainer sebagai *Grid* yang paling fleksibel. *Grid* sering dipakai didalam desain halaman katalog dari sebuah *website*.

### 2.7.2.5 Hierarchical Grid



Gambar 2.28 *Hierarchical Grid* didalam *website*

(Sumber : <https://uxdesign.cc/how-thinking-about-hierarchical-grids-helps-you-take-a-content-first-approach-to-design-698d03d28ec3>)

*Hierarchical Grid* merupakan *grid* yang mengutamakan hirarki, namun pembagian dari *Grid* menjadi sebuah zona yang dipisah berdasarkan konten yang sama pada satu page. Halaman utama dari *website* adalah contoh yang paling sering dalam menggunakan *hierarchical grid*.

## 2.8 Character Design

Menurut Egri (2009), karakter manusia berbentuk seperti halnya dengan objek-objek didunia nyata yang memiliki dimensi tinggi, panjang, dan lebar, yaitu memiliki dimensi fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Dimensi-dimensi di dalam karakter ini berfungsi untuk membangun latar belakang dari karakter tanpa harus mengeksposisinya didalam cerita.

### 2.8.1 Fisiologi

Fisiologi meliputi bagian-bagian fisik dari sebuah karakter. Bagian-bagian fisiologi dari sebuah karakter tersebut adalah : jenis kelamin, umur, tinggi badan, berat badan, warna rambut, warna mata, warna kulit, penampilan tubuh, penyakit fisik, dan hereditas.

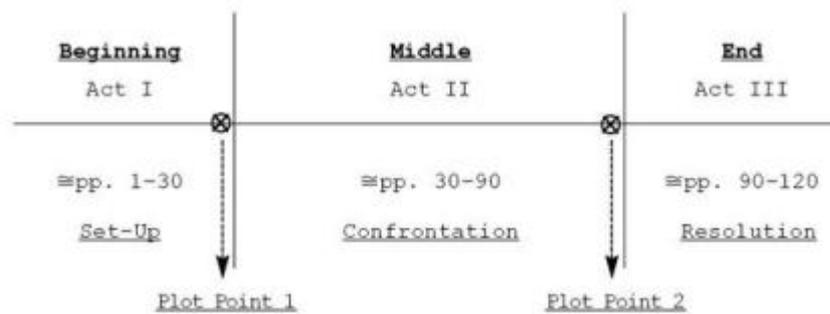
### 2.8.2 Sosiologi

Sosiologi meliputi tingkat sosial dari sebuah karakter. Hal-hal mengenai sosiologi meliputi bagian-bagian sebagai berikut : kelas sosial, pekerjaan, edukasi, kehidupan keluarga, agama, ras, nasionalitas, posisi didalam komunitas, afiliasi politik, dan hobi.

### 2.8.3 Psikologi

Psikologi melingkupi hal-hal yang mengenai apa dan bagaimana sebuah karakter berpikir. Psikologi melingkup hal-hal seperti : Kehidupan seks, ambisi, temperamen, cara menghadapi hidup, kebiasaan hidup, *extrovert/introvert/ambivert*, kemampuan, dan kualitas berpikir.

## 2.9 *Three Act Structure*



Gambar 2.29 *Three Act Structure*  
(Sumber : Field, 2007)

Menurut Field (2007), sebuah cerita memiliki tiga bagian yaitu : awal, pertengahan, dan akhir, struktur dari cerita tersebut juga tidak perlu berurutan. Hal ini merupakan model dari sebuah struktur drama. Tiga bagian dari cerita tersebut menurut Field (2007) secara berurutan dalam konteks penulisan cerita adalah : *Set-Up*, *Confrontation*, dan *Resolution*.

### 2.9.1 *Set-Up*

*Set-Up* adalah bagian dari cerita dimana penulis melakukan eksposisi awal terhadap cerita yang dapat berupa pengenalan karakter, latar cerita, dan latar situasi. Tanpa adanya pengenalan ini, audiens akan kehilangan fokus dikarenakan pembukaan dari cerita yang terlalu samar.

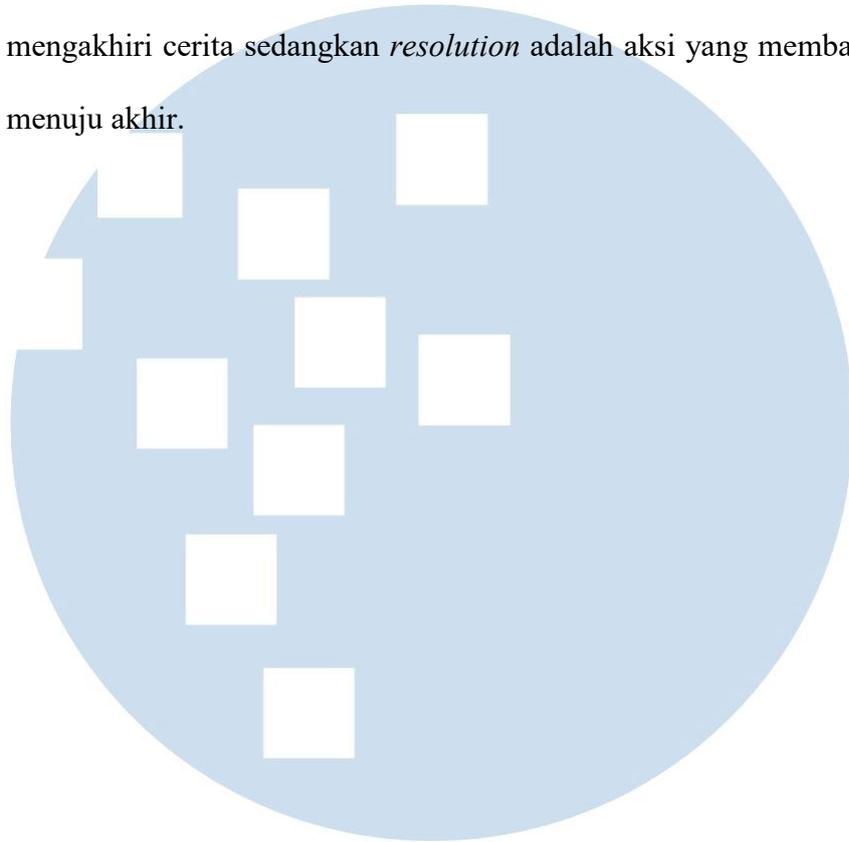
### 2.9.2 *Confrontation*

*Confrontation* adalah dimana karakter utama bertemu dengan halangan-halangan yang ia temukan didalam perjalanannya didalam cerita dan dia harus berjuang untuk melewati halangan tersebut. Bagian ini berfungsi sebagai konflik didalam cerita, tanpa adanya konflik didalam cerita maka tidak ada drama.

### 2.9.3 *Resolution*

*Resolution* adalah titik dimana sebuah aksi dari sebuah karakter memberikan jalan kepada sebuah *path* untuk sebuah *ending* dari cerita.

*Resolution* bukanlah *ending* dari cerita karena *ending* adalah bagian yang mengakhiri cerita sedangkan *resolution* adalah aksi yang membawa cerita menuju akhir.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA