

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Grafis

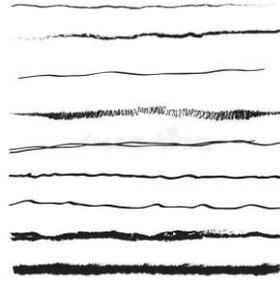
Desain grafis merupakan bentuk dari komunikasi visual berupa representasi visual dari ide yang mengandalkan kreasi, pemilihan, dan organisasi dari elemen visual. Penggunaan desain grafis ditujukan untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada audiens. Solusi desain grafis dapat membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengatur, membangkitkan, menemukan, dan membawa atau menyampaikan suatu makna dari berbagai tingkat secara efektif kepada audiens. (Landa, 2011)

2.1.1. Elemen Desain

Dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, Landa (2011) mengatakan bahwa dalam proses perancangan sebuah desain grafis memerlukan elemen desain untuk mendukung perancangan. Elemen desain tersebut meliputi garis, bentuk, warna, dan tekstur.

A. Garis

Garis adalah titik memanjang dan dianggap sebagai jalur titik bergerak. Garis memiliki peran yang penting dalam komposisi dan komunikasi, sehingga garis termasuk dalam elemen formal desain. Sebuah garis dapat berbentuk lurus, melengkung, atau bersudut. Garis bisa terlihat halus atau tebal, halus atau putus-putus, tebal atau tipis, teratur atau berubah-ubah, dan berbagai macam lainnya. (Landa, 2011)



Gambar 2.1 Elemen Garis

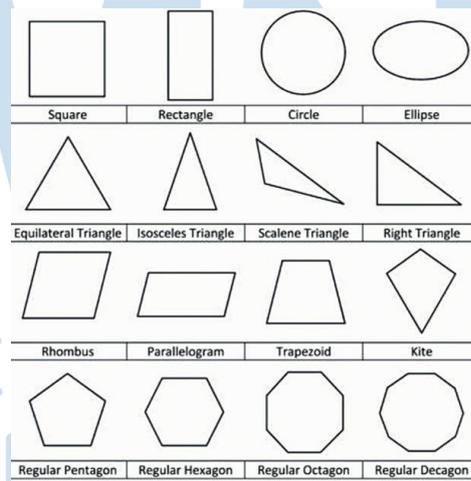
Sumber: <https://www.dreamstime.com/set-artistic-pencil-brushes-hand-drawn-grunge-strokes-vector-illustration-image171916776>, (2021)

B. Bentuk

Bentuk adalah area yang digambarkan pada permukaan dua dimensi yang dibuat oleh garis, warna, atau tekstur. Pada dasarnya, sebuah bentuk bersifat datar atau dua dimensi, dan dapat diukur berdasarkan tinggi dan lebar. Bentuk-bentuk dasar terdiri dari:

1) *Geometric Shape*

Bentuk geometrik dihasilkan dari garis yang lurus, lengkungan yang presisi, dan sudut yang terukur. Bentuk geometrik bisa disebut sebagai bentuk yang kaku.



Gambar 2.2 Bentuk Geometrik

Sumber: <https://www.recordherald.com/news/education/61788/getting-crafty-with-geometric-shapes> (2021)

2) *Organic Shape*

Bentuk organik memiliki banyak lekukan yang dibuat secara presisi atau bebas pada sisi dan sudutnya. Bentuk ini dapat menampilkan kesan natural dengan bebas dan natural dengan presisi, tergantung dari cara pembuatan bentuk tersebut.



Gambar 2.3 Bentuk Organik

Sumber: <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/organic-shapes>, (2022)

3) *Accidental Shape*

Bentuk ini dibentuk oleh sebuah material atau proses tertentu secara tidak sengaja, misalnya tinta yang tidak disengaja tumpah ke kertas.



Gambar 2.4 *Accidental Shape*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/632474341402640927> (2022)

4) *Non-Objective Shape*

Bentuk ini tidak memiliki makna atau arti tertentu untuk menyampaikan sebuah pesan.



Gambar 2.5 *Non-Objective Shape*

Sumber: <https://theartofeducation.edu/flex/lesson-plans/non-objective-shape-painting/>, (2022)

5) *Representational Shape*

Dengan melihat bentuk ini, audiens akan langsung mengetahui makna dari bentuk ini. *Representational shape* merepresentasikan sebuah makna dari sebuah benda. Contoh dari bentuk ini yaitu bentuk apel yang merepresentasikan buah apel.



Gambar 2.6 *Representational Shape*

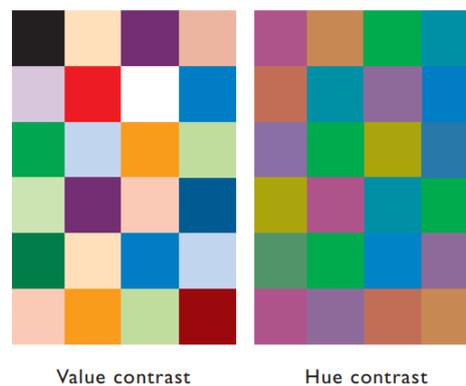
Sumber: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0893608007001177>, (2022)

C. Warna

Menurut Landa (2011), warna merupakan salah satu elemen desain yang harus diperhatikan karena warna adalah elemen yang kuat dan sangat diperlukan dalam perancangan sebuah desain grafis. Warna dapat dilihat karena adanya pantulan cahaya terhadap sebuah objek. Pantulan warna tersebut dinamakan *subtractive color*.

1) *Color Nomenclature*

Warna nomenklatur terdiri dari 3 bagian, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama dari sebuah warna, yaitu merah atau hijau dan biru atau oranye. *Hue* juga merupakan hangat atau dinginnya sebuah warna. Warna hangat terdiri dari merah, oranye, dan kuning. Warna dingin terdiri dari biru, hijau, dan ungu. *Value* mengacu pada tingkat luminositas atau gelap terangnya sebuah warna, misalnya merah tua atau merah muda. *Shade*, *tone*, dan *tint* adalah aspek yang berbeda dari *value*. *Saturation* adalah tingkat saturasi cerah atau kusamnya sebuah warna seperti warna kuning cerah dan kuning pucat.



Gambar 2.7 Hue dan Value Contrast
Sumber: Landa (2014)

2) *Primary Colors*

Untuk mendalami definisi warna, diperlukan pemahaman warna dasar, yang biasa disebut dengan warna primer. RGB digunakan untuk bekerja di media berbasis layar. RGB merupakan warna primer pada *digital color* yang terdiri dari warna merah, hijau, dan biru. Dalam penggunaan cat atau pigmen seperti cat atau pensil warna, warna primer subtraktif adalah merah, kuning, dan biru. Warna ini disebut sebagai warna primer karena tidak dapat dilakukan pencampuran untuk mendapatkan warna ini, namun dengan warna ini, dapat melakukan pencampuran untuk menghasilkan warna yang baru. Contoh pencampuran untuk mendapatkan warna yang baru yaitu merah dicampurkan dengan kuning menjadi oranye, biru dicampurkan dengan kuning menjadi hijau, dan merah dicampurkan dengan biru menjadi ungu. Oranye, kuning, dan ungu merupakan warna sekunder. Sedangkan pada *offset printing*, warna cyan (C), magenta (M), yellow (Y), dan black (K) merupakan empat warna dasar yang disebut juga sebagai *CMYK*.



Gambar 2.8 *Additive & Subtractive Color System*

Sumber: Landa (2014)

D. Tekstur

Tekstur merupakan kualitas sentuhan dari suatu permukaan atau representasi dari sebuah permukaan. Dalam seni visual, tekstur dibagi menjadi dua kategori yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil merupakan tekstur yang permukaannya dapat dirasakan dengan indra peraba. Sementara, tekstur visual adalah tekstur yang dibuat dengan tangan, tekstur visual biasa disebut sebagai ilusi dari sebuah tekstur nyata.

2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip desain diperlukan dalam perancangan komposisi dengan elemen desain. Berdasarkan bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, Landa (2014) menyatakan bahwa prinsip desain terdiri dari format, keseimbangan, hierarki visual, ritme, dan kesatuan.

A. Format

Format merupakan batasan perimeter bidang atau media pada desain. Penyusunan elemen ke dalam sebuah komposisi harus disesuaikan dengan batas format.

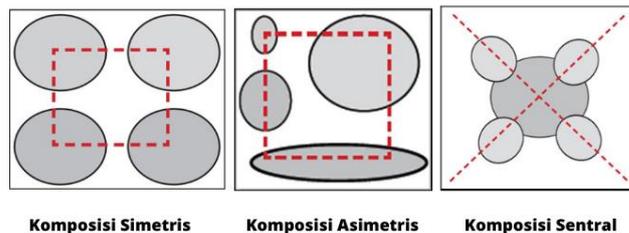
	A	B	C	RA	SRA
0	841 x 1189	1000 x 1414	917 x 1296	860 x 1220	900 x 1280
1	594 x 841	707 x 1000	648 x 917	610 x 860	640 x 900
2	420 x 594	500 x 700	458 x 648	430 x 610	450 x 640
3	297 x 420	353 x 500	324 x 458	305 x 430	320 x 450
4	210 x 297	250 x 353	229 x 324	215 x 305	225 x 320
5	148 x 210	175 x 250	162 x 229	152 x 215	160 x 225
6	105 x 148	125 x 176	114 x 162	107 x 152	112 x 160
7	74 x 105	88 x 125	81 x 114	76 x 107	80 x 112
8	54 x 74	62 x 88	57 x 81	53 x 76	56 x 80

Gambar 2.9 Paper Sizes and Formats

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/330310953916270898/> (2022)

B. Keseimbangan

Keseimbangan adalah stabilitas yang tercipta akibat adanya komposisi visual yang merata dari setiap sisi sumbu pusat. Pemahaman tentang keseimbangan dalam komposisi visual membutuhkan studi dari beberapa faktor visual, yaitu berat visual, posisi, dan penempatan. Terdapat 3 jenis keseimbangan, diantaranya lainnya adalah simetris, asimetris, dan radial atau sentral. Simetris didapatkan dengan mencerminkan suatu elemen ke elemen pembeding. Asimetris diperoleh tanpa mencerminkan suatu elemen ke elemen pembeding. Sementara radial atau sentral didapat dengan penggabungan simetri vertikal dan horizontal.

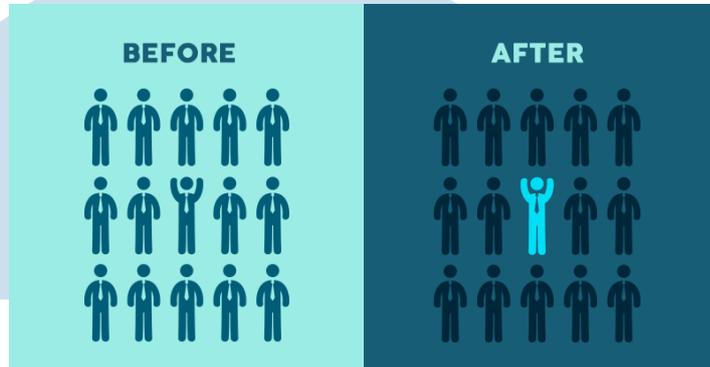


Gambar 2.10 Komposisi Simetris, Asimetris, dan Sentral
Sumber: <https://www.sinergijatim.com/edukasi/pr-2862401747/pengertian-dari-komposisi-simetris-asimetris-sentral-proporsi-keseimbangan-kesatuan-dan-contoh> (2022)

C. Hierarki Visual

Tujuan utama desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan informasi dengan tepat kepada audiens. Hierarki visual merupakan salah satu prinsip yang mendukung tujuan utama dari desain grafis, yaitu untuk mempertegas dan mengarahkan informasi yang ingin dibagikan kepada audiens. Hierarki visual menegaskan informasi melalui perancangan komposisi dan organisasi informasi dalam desain. Dengan menekankan atau mempertegas sebuah elemen visual agar terlihat lebih menonjol

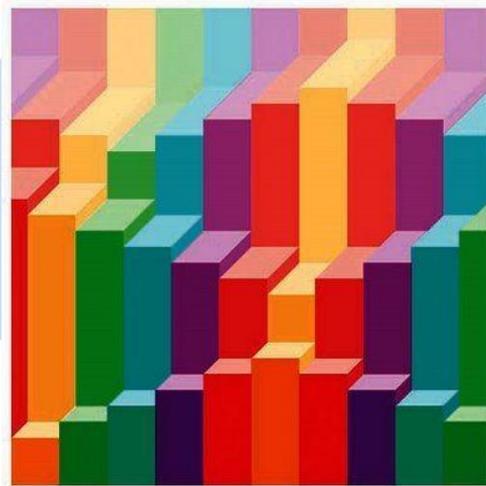
dibanding elemen lainnya, sehingga informasi yang ingin dibagikan dapat tersampaikan dengan baik dan tepat.



Gambar 2.11 Prinsip Hierarki Visual untuk Desain
Sumber: <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-hierarki-visual/> (2021)

D. Ritme

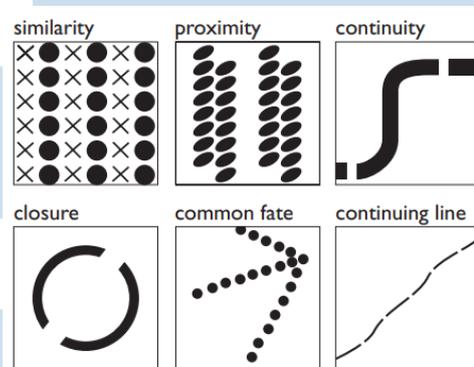
Ritme dalam desain merupakan repetisi atau pengulangan elemen visual yang disusun kembali dan membentuk konsistensi untuk dapat menciptakan irama. Dalam desain grafis, pengulangan elemen visual yang diatur dengan sebuah ritme yang konsisten dapat menarik perhatian mata audiens untuk bergerak di sekitar halaman desain tersebut.



Gambar 2.12 Prinsip Ritme Desain
Sumber: <https://kelasdesain.com/prinsip-desain-grafis-untuk-publikasi-2/> (2021)

E. Kesatuan

Tujuan penggabungan elemen-elemen visual ke dalam sebuah komposisi yaitu untuk mencapai suatu kesatuan. Prinsip kesatuan adalah tentang merancang keseluruhan elemen-elemen visual untuk memiliki suatu keterkaitan, kesamaan, dan saling berhubungan satu sama lain. Untuk mencapai kesatuan, penyusunan tata letak dan komposisi dari elemen desain harus menunjukkan suatu kesatuan harmoni dan tidak terpecah sendirian.



Gambar 2.13 Prinsip Kesatuan
Sumber: Landa (2014)

2.1.3. Tipografi

Tipografi adalah desain dalam bentuk huruf dengan pengaturan ruang dua dimensi untuk media cetak dan berbasis layar, dan dalam ruang dan waktu untuk media gerak dan interaktif. Tipografi berfungsi sebagai teks dan termasuk komponen visual yang dominan. Tipografi dapat digunakan sebagai *titles* dan *subtitles*, *headlines* dan *subheadlines*, *headings* dan *subheadings*. Tipografi biasanya dalam bentuk paragraf, kolom, atau keterangan (Landa, 2011). Dalam media informasi, tipografi berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara jelas dan juga dapat juga digunakan untuk menarik perhatian pembaca.

A. Klasifikasi Tipografi

Terdapat beberapa kategori klasifikasi tipografi dengan berbagai macam gaya dan sejarah tertentu, diantara lainnya adalah:

1) *Old Style*

Tipografi *Roman* diperkenalkan di akhir abad kelima belas. Ciri-ciri dari tipografi *Roman* yaitu ditandai dengan *serif* bersudut, tanda kurung, dan penekanan bias pada penulisan. Contoh dari tipografi *Roman* adalah Caslon, Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman (hlm.47).



Gambar 2.14 Tipografi *Old Style*

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Times_New_Roman (2022)

2) *Transitional*

Tipografi transisional adalah tipografi huruf *serif* yang berasal dari abad kedelapan belas. Sesuai dengan namanya yaitu transisional, tipografi ini merupakan sebuah transisi dari gaya lama ke modern dengan menampilkan karakteristik dari kedua gaya masing-masing. Contoh dari tipografi transisional adalah Baskerville, Century, dan ITC Zapf International (hlm.47).



Gambar 2.15 Tipografi Transitional
 Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Century_type_family (2022)

3) *Modern*

Tipografi modern termasuk ke dalam jenis tipografi huruf *serif* yang dikembangkan pada akhir abad kedelapan belas dan awal abad kesembilan belas. Tipografi ini berbentuk lebih geometris dalam konstruksi, berlawanan dengan tipografi gaya lama. Tipografi modern memiliki karakteristik kontras goresan tebal tipis terbesar, stress vertikal, dan paling simetris dari semua tipografi *Roman*. Contoh dari tipografi modern adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum. (hlm.47).

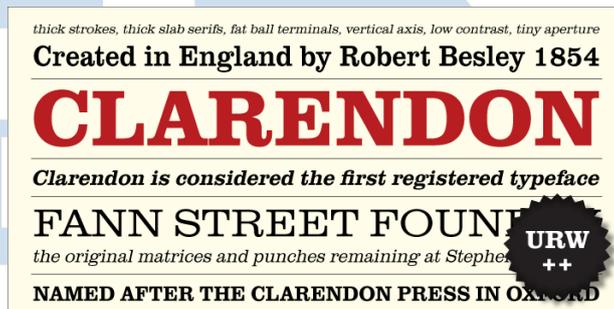


Gambar 2.16 Tipografi Modern
 Sumber: <https://www.fonts.com/font/linotype/bodoni> (2022)

4) *Slab Serif*

Tipografi *slab serif* merupakan jenis huruf serif yang memiliki *serif* berat seperti lempengan. Tipografi ini

diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas. Terdapat beberapa jenis tipografi *slab serif*, seperti American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon.



Gambar 2.17 Tipografi *Slab Serif*

Sumber: <https://www.dafontfree.io/clarendon-font-free/> (2022)

5) *Sans Serif*

Tipografi *sans serif* memiliki ciri yaitu tidak memiliki *serif*. Diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas. Contoh dari tipografi *sans serif* yaitu Futura, Helvetica, dan Univers. Tipografi *sans serif* yang memiliki goresan tebal dan tipis yaitu seperti seperti Grotesque, Franklin Gothic, Universal, Futura, dan Frutiger. Subkategori jenis huruf ini meliputi Grotesque, Humanist, Geometric dan lainnya (hlm.47).

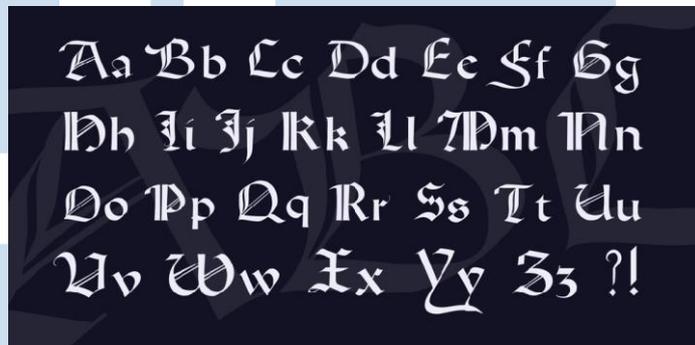


Gambar 2.18 Tipografi *Sans Serif*

Sumber: <https://www.myfonts.com/collections/helvetica-font-linotype/> (2022)

6) Gothic

Tipografi *gothic* merupakan tipografi yang berdasarkan bentuk huruf manuskrip yang diperkenalkan pada abad ketiga belas hingga kelima belas. Tipografi ini juga disebut sebagai *blackletter*. Karakteristik dari tipografi *gothic* yaitu *stroke* berat, huruf tebal, dan dengan sedikit kurva. Contoh dari tipografi *gothic* diantara lainnya yaitu Textura, Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.



Gambar 2.19 Tipografi *Gothic*
Sumber: <https://blogfonts.com/rotunda.font> (2022)

7) Script

Tipografi *script* merupakan jenis tipografi yang paling menyerupai tulisan tangan. Tipografi ini biasanya miring dan sering digabungkan. Tipografi *script* dapat meniru huruf yang ditulis dengan pena bermata pahat, pena fleksibel, pena runcing, pensil, atau kuas. Contoh dari tipografi ini adalah Brush Script, Shelley Script Allegro, dan Snell Roundhand Script.

Brush Script Regular

A C E I A C E I L | a c c i a c c i l | 0 1 9 . ? %

Fundamentally, computers just deal with numbers. They store letters and other characters by assigning a number for each one.

Gambar 2.20 Tipografi *Script*
Sumber: <https://www.fonts.com/font/linotype/brush-script/regular>
(2022)

8) *Display*

Tipografi *display* biasanya digunakan untuk *headlines* dan *titles*, dan akan lebih sulit untuk dibaca sebagai teks, tipografi ini seringkali berbentuk lebih rumit karena dimodifikasi atau dihias.



Gambar 2.21 Tipografi *Display*
Sumber: <https://unblast.com/hyrbo-display-font/> (2022)

B. *Alignment*

Alignment adalah pengaturan susunan sebuah teks. Dalam media informasi, *alignment* berguna untuk membuat informasi-informasi yang terdapat pada sebuah media terlihat lebih rapih dan terstruktur. Berdasarkan bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, Landa (2014) menyatakan bahwa terdapat 5 jenis *alignment*, diantara lainnya adalah:

1) *Left-aligned*

Left-aligned merupakan penempatan teks sejajar dengan margin kiri dan teks tidak rata di sisi kanan.

2) *Right-aligned*

Right-aligned adalah pengaturan susunan teks yang sejajar dengan margin kanan dan teks tidak rata pada margin kiri.

3) *Justified*

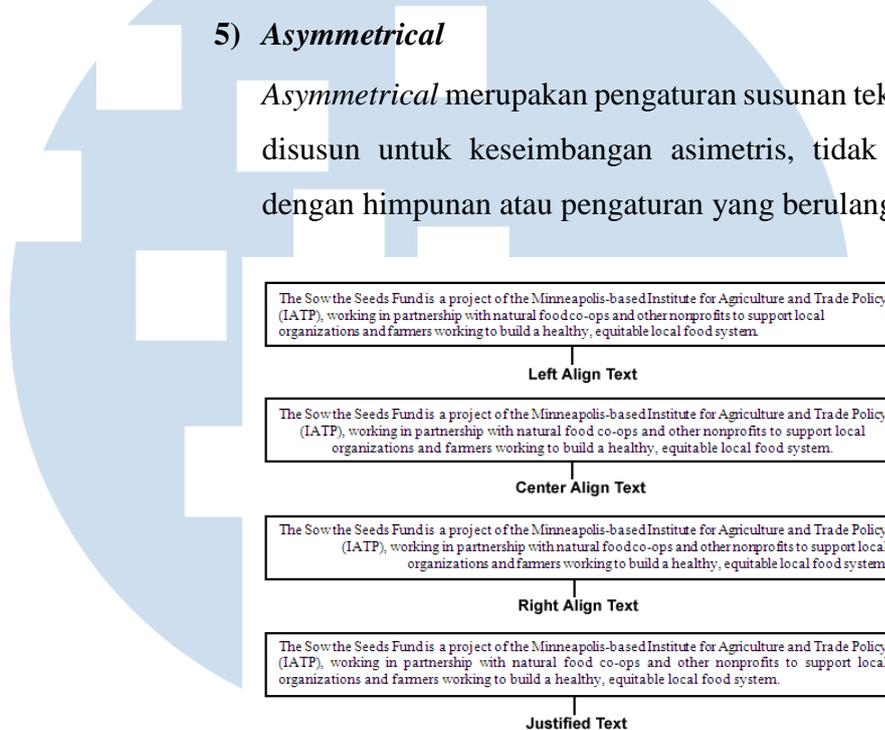
Justified merupakan pengaturan susunan teks secara seimbang yaitu rata pada sisi kiri dan sisi kanan.

4) *Centered*

Centered adalah penempatan teks di tengah yang berpusat pada sumbu vertikal pusat garis imajiner.

5) *Asymmetrical*

Asymmetrical merupakan pengaturan susunan teks yang disusun untuk keseimbangan asimetris, tidak sesuai dengan himpunan atau pengaturan yang berulang.



Gambar 2.22 *Alignment*

Sumber: <https://classicfasr566.weebly.com/text-align-justify.html> (2021)

2.1.4. *Layout*

Layout adalah tata letak ruang dan bidang. (Anggraini S & Nathalia, 2018). Pada bukunya yang berjudul *Layout Essentials*, Tondreau (2009) menyatakan bahwa fungsi dari *layout* adalah untuk menjadi struktur elemen-elemen visual seperti teks, gambar, atau grafik yang ditampilkan pada suatu halaman atau layar. Penggunaan *layout* diterapkan agar informasi yang dibagikan dapat terlihat lebih terstruktur dan jelas, sehingga pembaca dapat membaca dan menerima informasi yang dibagikan dengan baik.

A. *Prinsip Layout (Anggraini S, Nathalia)*

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), prinsip *layout* terbagi menjadi 4 bagian, yaitu:

1) *Sequence*

Sequence merupakan penyusunan urutan tingkat kepentingan sebuah informasi. Penyusunan dilakukan sesuai dengan tingkat kepentingan agar urutan perhatian atau aliran pandangan pembaca terhadap informasi yang dibagikan dapat berurutan sesuai dengan tingkat kepentingan informasi itu sendiri. *Layout* menuntun arah mata pembaca untuk membaca informasi yang ada secara berurutan berdasarkan dari tingkat kepentingan informasi sehingga pembaca dapat menerima informasi dengan jelas dan tepat sesuai dengan apa yang desainer rencanakan (hlm.75).

2) *Emphasis*

Emphasis merupakan penekanan pada bagian tertentu dalam sebuah informasi. Penekanan perlu dilakukan agar pembaca dapat terarah lebih dahulu ke bagian informasi yang penting atau ingin ditonjolkan. Penekanan yang dilakukan dapat berupa mengatur ukuran huruf menjadi lebih besar dibandingkan yang lain, penggunaan warna yang kontras, penggunaan *asset* yang menarik perhatian, dan menggunakan bentuk dan *style* yang berbeda dengan bentuk-bentuk yang ada pada halaman tersebut.

3) *Balance*

Balance berfungsi untuk mengatur keseimbangan dari layout yang telah dibuat. Prinsip ini terbagi menjadi 2 jenis yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris memiliki susunan elemen yang sama dan seimbang pada setiap sisinya, sementara keseimbangan asimetris tidak memiliki susunan elemen yang sama dan terlihat lebih dinamis.

4) *Unity*

Prinsip *unity* adalah prinsip yang menghasilkan sebuah kesatuan pada keseluruhan desain yang telah dibuat. Elemen-elemen yang disusun dalam sebuah komposisi visual harus saling berkaitan dan berhubungan untuk menciptakan sebuah kesatuan.

B. **Komponen *Layout***

Tondreau (2009) menyatakan bahwa terdapat beberapa komponen inti dari *layout*. Komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

1) *Margin*

Margin merupakan area penyangga yang berfungsi untuk menampung informasi sekunder seperti catatan dan teks tertentu.

2) *Column*

Column merupakan kotak vertikal yang berfungsi sebagai area penempatan gambar ukuran yang bergantung pada konten di dalamnya.

3) *Modules*

Modules adalah bagian yang dipisahkan oleh jarak yang konsisten, berulang, dan teratur. Modul yang digabungkan akan membentuk *column* dan *row* dalam berbagai ukuran.

4) *Spatial Zone*

Spatial zone adalah kumpulan dari *modules* atau *column* yang bisa membentuk area spesifik untuk iklan, gambar, atau informasi.

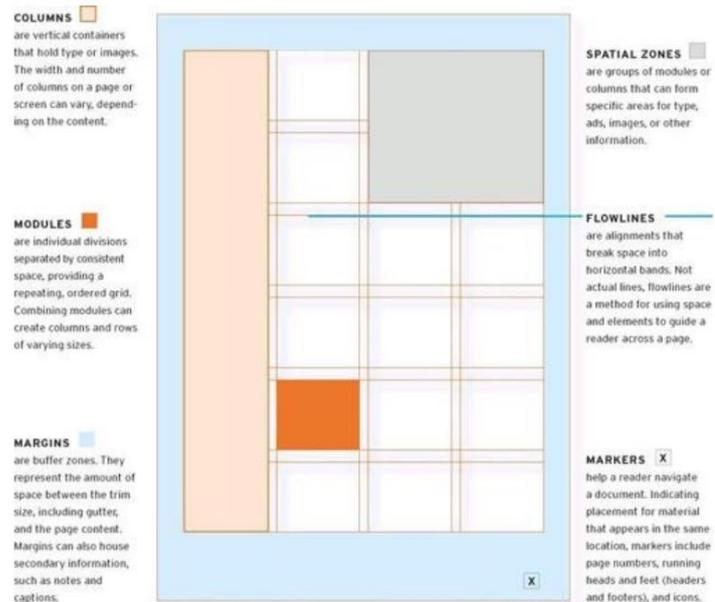
5) *Flowlines*

Flowlines merupakan baris yang memisahkan area menjadi garis horizontal. *Flowlines* berfungsi untuk

memudahkan audiens dalam membaca seluruh halaman.

6) *Markers*

Markers membantu mengarahkan pembaca dengan penekanan tertentu seperti nomor halaman, *header* atau *footer*, dan ikon.



Gambar 2.23 Komponen *Layout*

Sumber: Tondreau (2009)

2.1.5. *Grid*

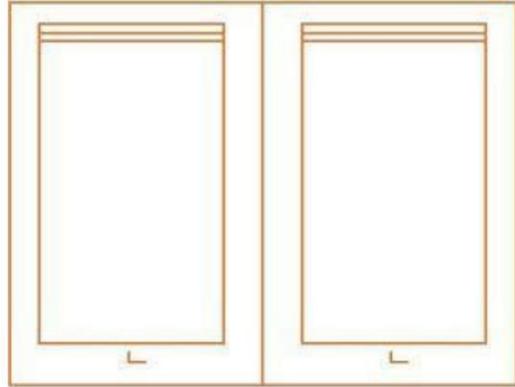
Berdasarkan bukunya yang berjudul *Layout Essentials*, Tondreau (2009) menyatakan bahwa *grid* memiliki kegunaan untuk mengatur ruang dan informasi untuk para pembaca, *grid* juga memetakan rencana untuk keseluruhan proyek *grid* dapat digunakan untuk berbagai jenis media komunikasi. Selain mengatur ruang, *grid* juga digunakan untuk menjaga kerapian tanpa terlihat.

A. *Stuktur Grid*

Menurut Tondreau (2009), berdasarkan jenis stukturanya, *grid* terbagi menjadi lima yaitu *single column grid*, *two column grid*, *multicolumn grids*, *modular grids*, *hierarchical grids*.

1) *Single Column Grid*

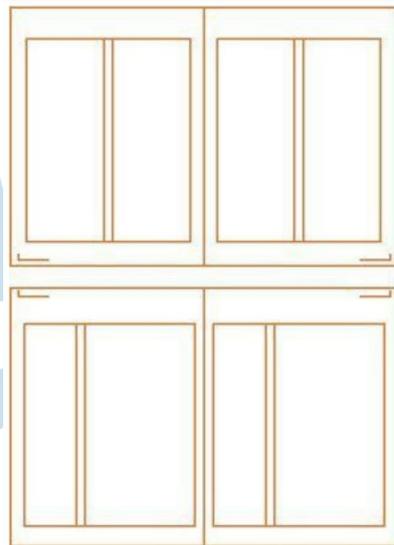
Single column grid umumnya digunakan untuk kalimat panjang, seperti esai, laporan, atau buku. Fitur utama pada halaman atau *spread* adalah blok teks.



Gambar 2.24 *Single Column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

2) *Two Column Grid*

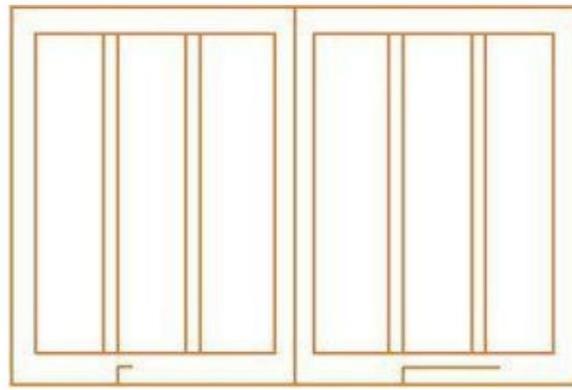
Two column grid digunakan untuk mengatur teks dalam dua kolom dengan lebar ukuran yang sama atau tidak sama.



Gambar 2.25 *Two Column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

3) *Multicolumn Grids*

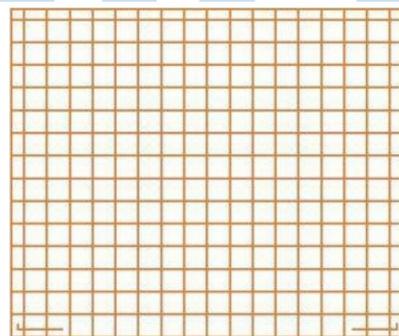
Multicolumn grids adalah penggabungan beberapa kolom dengan ukuran yang berbeda-beda dan lebih bersifat fleksibel dibandingkan dengan *single column grid* dan *two column grid*. *Grid* ini sangat berguna untuk penggunaan pada majalah dan *website*.



Gambar 2.26 Multicolumn Grids
Sumber: Tondreau (2009)

4) *Modular Grids*

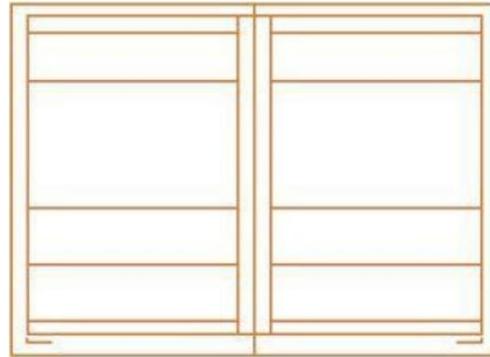
Modular grids adalah penggabungan kolom vertikal dan kolom horizontal. *Grid* ini cocok digunakan untuk mengatur informasi yang terdapat pada koran, kalender, bagan, dan tabel.



Gambar 2.27 Modular Grids
Sumber: Tondreau (2009)

5) *Hierarchical Grids*

Hierarchical grids adalah format yang membagi beberapa zona horizontal.



Gambar 2.28 *Hierarchical Grids*
Sumber: Tondreau (2009)

2.1.6. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah pemecah masalah serta salah satu bentuk komunikasi visual (Wigan, 2007). Ilustrasi dapat menjadi seni terapan, seni naratif, dan seni kontemporer. Ilustrasi dapat mengkomunikasikan, menggabungkan imajinasi, kreativitas, keterampilan, dan kerajinan. Ilustrasi juga dapat bersifat menyindir, kuat, dekoratif, intim, lucu, cerdas, menyinggung, dan inspiratif. Fungsi ilustrasi adalah untuk menjelaskan dan menjabarkan sebuah permasalahan yang rumit hingga menjadi jelas (Dabner, 2003). Ilustrasi juga memiliki fungsi sebagai alat pembantu yang dapat memperjelas instruksi, menunjukkan suatu arah, dan menunjukkan cara melakukan sesuatu. Menurut Wigan (2008), terdapat beberapa jenis ilustrasi yang diantaranya adalah:

A. *Narrative*

Ilustrasi naratif digambar secara konsisten agar cerita yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh pembaca. Ilustrasi ini dapat menarik perhatian audiens, menghibur, dan meningkatkan imajinasi.

B. Editorial Illustration

Ilustrasi *editorial* biasa digunakan dalam dunia editorial. Jenis ilustrasi ini bersifat sederhana namun tetap dapat membawakan pesan baik kepada audiens.

C. Advertising Illustration

Ilustrasi *advertising* biasa digunakan dalam dunia periklanan. Ilustrasi ini menampilkan identitas gambar dan desain produk sebuah perusahaan.

D. Educational Illustration

Ilustrasi *educational* biasa digunakan untuk audiens anak-anak atau usia muda. Ilustrasi ini berfungsi untuk menyampaikan informasi, menambah wawasan, keterampilan, dan pengetahuan.

2.1.7. Karakter

Karakter atau tokoh merupakan bentuk penggambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam suatu cerita. Karakter memiliki posisi dan fungsi sebagai pembawa pesan berupa amanat atau moral yang ingin disampaikan kepada audiens (Burhan, 2006). Haake dan Gulz menjelaskan bahwa karakter pada bidang desain berhubungan dengan penampilan dan kesan secara visual. Penampilan visual seorang karakter menggambarkan ekspektasi terhadap nilai-nilai lain dari karakter tersebut. Dari teori ini dapat dipahami bahwa presentasi visual dari karakter berperan sebagai ciri spesifik yang mewakili nilai – nilai, identitas, motivasi dan perwatakan yang dimilikinya.

A. Jenis Karakter

Karakter merupakan sesuatu yang bersifat dinamis. Tujuan yang dimiliki sebuah karakter melibatkan beberapa aspek seperti pengetahuan, tindakan, dan perasaan. Setiap karakter memiliki sifat yang berbeda-beda dan dapat berganti seiring dengan berjalannya cerita. Menurut Burhan, berdasarkan segi peranan atau tingkat

pentingnya karakter pada sebuah cerita, karakter dibagi ke dalam dua jenis kategori yaitu karakter utama dan karakter tambahan.

1) **Karakter Utama**

Karakter utama adalah karakter terpenting, ditampilkan terus menerus sehingga karakter mendominasi sebagian besar cerita. Karakter utama adalah pelaku kejadian, maupun yang dikenai kejadian. Karakter utama selalu berhubungan dengan tokoh lain secara visual maupun naratif, sehingga karakter utama sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan.

2) **Karakter Tambahan**

Karakter tambahan hanya dimunculkan sesekali dalam cerita dan dalam porsi penceritaan yang relatif pendek.

Perancangan karakter disusun dengan menjadikan sifat-sifat manusia sebagai referensi sifat karakter. Seperti layaknya seorang manusia yang memiliki sifat yang berbeda-beda, karakter juga dapat dibedakan berdasarkan sifat yang dimilikinya. Dalam pembuatan cerita, karakter terbagi ke dalam dua jenis kategori, yaitu karakter protagonis dan antagonis. Keberadaan kedua karakter dan interaksi yang terjadi antar karakter tersebut menjadi salah satu aspek utama dalam sebuah cerita.

1) **Karakter Protagonis**

Protagonis berasal dari kata '*proto*' yang memiliki arti pertama atau utama, dan '*agoniste*' yang memiliki arti pejuang. Dengan kata lain, protagonis merupakan pejuang pertama dalam sebuah cerita. Ballon (2014) menyatakan bahwa karakter protagonis memiliki sebuah tujuan yang dicapai. Karakter protagonis harus memiliki sifat yang tidak terlalu lemah maupun tidak terlalu kuat. Sifat tersebut diperlukan oleh seorang

karakter protagonis agar alur cerita tidak membosankan dan tidak mudah ditebak.

2) **Karakter Antagonis**

Antagonis berasal dari kata “anti” yang memiliki arti berlawanan, dan “agoniste” yang memiliki arti pejuang. Dengan kata lain, antagonis adalah pejuang berlawanan. Karakter antagonis seringkali dianggap sebagai orang jahat dalam sebuah cerita, dan sebenarnya anggapan itu tidak benar (Duncan, 2006). Seperti arti dari kata antagonis, karakter antagonis memberikan perlawanan kepada karakter protagonis. Antagonis memiliki tujuan yang berlawanan dengan protagonis. Karakter antagonis umumnya selalu memiliki konflik dengan karakter protagonis. Cooper dan Dancyger (2017) menyatakan bahwa karakter antagonis tidak selalu dalam bentuk makhluk hidup seperti manusia, namun juga bisa dalam bentuk alam, buatan manusia, dan lainnya. Karakter antagonis biasanya akan memberikan kesulitan kepada karakter protagonis misalnya dalam bentuk tekanan mental atau tindakan yang bersifat fisik. Umumnya, perlawanan yang diberikan oleh karakter antagonis bisa dilewati oleh protagonis di akhir cerita. Protagonis juga bisa gagal dalam melewati perlawanan atau halangan karakter antagonis.

B. *Three-Dimensional Character*

Dalam bukunya yang berjudul *The Art of Dramatic Writing*, Egri (2009) menyatakan bahwa terdapat tiga dimensi dari sebuah karakter. Karakter tidak dapat dianggap layak bila tidak memiliki ketiga dimensi ini. Hal tersebut diyakini karena ketiga dimensi ini

merupakan sebuah persamaan dengan fase perilaku manusia. Dalam merancang sebuah karakter, Egri (2009) menjelaskan bahwa penting bagi seorang perancang karakter untuk memahami *three-dimensional character* untuk memahami kepribadian karakter yang akan dibuat. Tiga dimensi tersebut adalah sebagai berikut.

1) **Fisiologi**

Fisiologi merupakan salah satu aspek terpenting dalam merancang visual karakter. Karakteristik dari karakter terbentuk dari fisiologi. Fisiologi pada karakter mencakup beberapa aspek fisik seperti tinggi, berat, warna rambut, warna kulit, mata, postur, penampilan, kelainan, keturunan, jenis kelamin, dan usia. Aspek-aspek tersebut harus dipertimbangkan secara matang untuk menghasilkan karakter yang sesuai dengan keinginan dan rencana awal.

2) **Sosiologi**

Dimensi sosiologi merupakan dimensi yang membahas tentang hubungan seorang karakter dengan sekitarnya. Pada dimensi ini, terdapat beberapa aspek sosial dari seorang karakter. Aspek-aspek tersebut terdiri dari kelas, pekerjaan, edukasi, agama, peran dalam komunitas, ras, kehidupan di rumah, afiliasi politik, hobi, dan hiburan. Pembagian kelas dalam dimensi sosiologi terbagi menjadi *lower*, *middle*, dan *upper*. Sosiologi adalah aspek pembentuk seorang karakter, karena dimensi ini berhubungan dengan lingkungan yang mempengaruhi karakter yang dirancang.

3) **Psikologis**

Psikologis membahas tentang standar moral, temperamen, kekecewaan, ambisi, kompleksitas (obsesi, takhayul, dan fobia), cara karakter menyikapi

kehidupan, kemampuan, kualitas, *Intelligence Quotient (IQ)*, ekstrovert, introvert, atau ambivert. Dimensi ini merupakan sebuah gabungan dari dimensi fisiologi dan dimensi sosiologi. Kata kunci dari dimensi psikologi adalah mental, jiwa, dan sikap. Psikologis membuat seorang karakter menjadi lebih hidup karena memiliki emosi layaknya seorang manusia.

C. *Character Arc*

Dalam bukunya yang berjudul *Creating Character Arcs*, Weiland menjelaskan bahwa perancangan *character arc* yang tepat dapat membantu penulis cerita untuk lebih terhubung dengan audiens dan membuat cerita mengambil bagian dari emosi audiens. *Character arc* juga dapat membuat cerita lebih *related* dengan audiens. Penggunaan *character arc* yang baik juga dapat membuat audiens merasa lebih beresonansi dengan cerita yang telah dibuat. *Character arc* dapat terbagi menjadi tiga tahap sebagai berikut:

- 1) Karakter protagonis memulai ceritanya.
- 2) Karakter protagonis mendapatkan beberapa pelajaran selama perjalanannya di dalam cerita.
- 3) Karakter protagonis mengakhiri ceritanya pada kondisi yang lebih baik.

2.2. Media Informasi

Dalam bukunya yang berjudul *An Introduction to Information Design*, Coates & Ellison menyatakan bahwa media informasi merupakan visualisasi dari sebuah data. Coates & Ellison juga mengartikan media informasi sebagai komunikasi pesan dalam berbagai macam bentuk.

2.2.1. Jenis Media Informasi

Media informasi terdiri dari beberapa jenis. Coates & Ellison (2014) mengategorikan media informasi menjadi 3 jenis, yaitu *print-based information design*, *interactive information design*, dan *environmental information design*.

A. *Print-based Information Design*

Media informasi cetak bergantung pada satu gambar atau urutan gambar untuk menyampaikan kumpulan data yang kompleks. Tidak hanya menggunakan gambar, diagram, atau bagan, tetapi media informasi cetak juga menggunakan fotografi, ilustrasi, dan teks untuk menyampaikan informasi.



Gambar 2.29 Contoh Media Informasi Cetak
Sumber: Coates & Ellison (2014)

B. *Interactive Information Design*

Media informasi interaktif membutuhkan perancangan desain yang berbeda dengan media informasi cetak. Pada media ini, pengguna dapat berinteraksi dengan pilihan dan fitur yang tersedia pada media. Pengguna berperan aktif dalam membuat pilihan, sehingga pilihan yang tersedia perlu dipertimbangkan dan disajikan dengan baik. Media informasi interaktif bukan media yang menyajikan gambar statis pada layar, pengguna perlu dilibatkan untuk melakukan interaksi dengan informasi yang ada. Media informasi interaktif bertujuan untuk memberikan solusi

kepada pengguna untuk menerima informasi dengan berbagai cara yang interaktif.



Gambar 2.30 Contoh Media Informasi Interaktif
Sumber: Coates & Ellison (2014)

C. *Environmental Information Design*

Media informasi lingkungan berfungsi untuk mengarahkan audiens tentang informasi yang terdapat pada sebuah lingkungan seperti kemana mereka harus pergi, bagaimana untuk menemukannya dan apa yang harus dilakukan setelah mereka tiba. Maka dari itu, desainer harus membuat media informasi lingkungan dengan jelas dan akurat agar informasi yang disampaikan diterima dengan baik oleh audiens.



Gambar 2.31 Contoh Media Informasi Lingkungan
Sumber: Coates & Ellison (2014)

2.2.2. Fungsi Media Informasi

Menurut Coates & Ellison (2014), dalam bukunya yaitu *An Introduction to Information Design*, media informasi berfungsi untuk mempermudah masyarakat menerima informasi. Sebagai penunjang keperluan masyarakat, media informasi memberi pengarahan dalam bentuk instruksi, peringatan, dan pedoman. Informasi merupakan peranan yang besar dalam kehidupan bermasyarakat. Bila tidak ada informasi, masyarakat akan sulit untuk melakukan kegiatan sehari-harinya. Seperti informasi lokasi toilet di tempat umum, bila tidak ada media informasi yang memberikan informasi tentang dimana lokasi toilet, audiens akan kesulitan untuk mencari toilet.

2.2.3. Story Structure Theory

Gustav Freytag mengembangkan teori ini pada abad ke-19. Teori ini disusun sebagai deskripsi struktur yang telah digunakan penulis fiksi selama ribuan tahun. Memahami lima tahap teori piramida Freytag akan memberi pemahaman yang lebih jelas tentang apa yang membuat cerita menjadi kuat dan menarik. Piramida Freytag menjelaskan lima tahap kunci untuk menulis cerita dari awal sampai akhir. Tahapan tersebut adalah:

A. *Exposition*

Eksposisi adalah bagian awal atau pembuka dari sebuah cerita. Bagian ini memperkenalkan elemen fiksi utama seperti latar, karakter utama, periode waktu, gaya, dan lain-lain. Dalam eksposisi, satu-satunya fokus penulis adalah membangun latar belakang dari karakter dan dunia tempat konflik cerita terjadi.

B. *Rising Action*

Pada tahap ini, aksi yang meningkat mengeksplorasi konflik cerita hingga klimaksnya. Seringkali, hal-hal menjadi lebih buruk di bagian cerita ini, seperti seorang karakter membuat keputusan yang salah, antagonis menyakiti protagonis, karakter baru semakin memperumit plot, dan lain-lain.

C. *Climax*

Tahap ini merupakan puncak konflik cerita. Klimaks adalah dimana kita mempelajari nasib karakter utama. Banyak penulis yang memasuki klimaks cerita mereka dengan keyakinan bahwa ceritanya harus singkat, cepat, dan penuh aksi. Meskipun beberapa cerita mungkin memerlukan gaya klimaks ini, tidak ada rumus yang ketat dalam hal penulisan klimaks.

D. *Falling Action*

Pada tahap ini, penulis akan mengeksplorasi akibat dari klimaks. Tahap ini seringkali merupakan bagian tersulit untuk ditulis. Penulis harus mulai mengikat konflik utama, mengeksplorasi konsep dan tema yang lebih luas, dan mendorong cerita menuju suatu bentuk resolusi sambil tetap fokus pada klimaks dan akibatnya.

E. *Resolution*

Tahap ini adalah tahap akhir dari sebuah cerita. Salah satu bagian penulisan yang paling membuat frustrasi adalah mencari tahu di mana narasi berakhir. Secara teoritis, ceritanya dapat berlanjut selamanya, terutama setelah klimaks yang mengubah hidup, atau bahkan jika ceritanya berlatarkan dunia alternatif.

2.2.4. Animasi

Menurut Vaughan (2004) dalam buku Iwan Binanto yang berjudul *Multimedia Digital – Teori dan Pengembangannya*, animasi merupakan sebuah usaha untuk membuat presentasi yang bersifat statis menjadi hidup. Terdapat beberapa jenis animasi menurut Patmore (2003), di antara lainnya adalah stop motion, cell animation, time lapse, claymation, cut-out animation, dan puppet animation. Selain itu, terdapat animasi yang dibuat oleh komputer yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Teknik animasi 2D biasanya mengambil fokus pada manipulasi gambar, sementara teknik 3D membangun dunia maya dengan karakter dan objek yang saling bergerak dan berinteraksi.

A. Animasi 2D

Animasi 2D dibuat menggunakan komputer dengan gambar bitmap 2D atau vektor. Terdapat beberapa istilah pada perancangan animasi 2D, di antara lainnya adalah *tweening*, *morphing*, *onion skinning*, dan *interpolated rotoscoping*. *Tweening* atau *inbetweening* adalah proses pembuatan frame dengan dua gambar yang berbeda akan berubah secara otomatis, sehingga hasilnya akan terlihat seperti gambar pertama akan berubah menjadi gambar kedua. *Morphing* merupakan efek yang dapat mengubah satu gambar menjadi gambar lainnya dengan halus. *Onion skinning* adalah teknik yang biasa digunakan dalam proses pembuatan animasi kartun untuk melihat pergerakan frame pada satu waktu dengan *opacity* yang berbeda. Rotoscoping adalah teknik animasi dimana animator menjiplak gerakan film manusia secara *frame by frame*.

B. Animasi 3D

Berbeda dengan animasi 2D, animasi 3D dapat membuat gambar lebih terlihat realistis bagi orang yang melihatnya. Animasi 3D dirancang dan dimodelkan oleh animator. Untuk mengontrol model, animator menggunakan struktur kerangka tulang digital sehingga pemanipulasian model dapat terlihat sesuai. Proses ini disebut dengan *rigging*.

2.3. Serum

Serum telah beredar di dunia kecantikan dan dermatologi selama beberapa tahun. Urutan penggunaan serum adalah setelah mencuci muka sampai bersih dan sebelum pelembab. Dalam bukunya yang berjudul *The Skincare Bible*, Mahto (2018) menyatakan bahwa serum wajah adalah larutan pekat, bening, seperti gel yang dioleskan pada kulit yang terdiri dari molekul-molekul kecil. Serum dapat menyerap dan menembus jauh ke dalam kulit dengan cepat. Perbedaan serum dan pelembab cukup kontras karena pelembab memiliki partikel yang lebih besar dan

dirancang untuk menghidrasi permukaan kulit. Serum biasanya berbahan dasar air yang tidak mengandung oklusif, ataupun bahan pelembab seperti petrolatum atau minyak mineral. Serum memiliki konsentrasi tinggi bahan aktif seperti antioksidan, vitamin, peptida dan kandungan pencerah. Serum dapat digunakan untuk mengobati banyak masalah kulit seperti kulit yang terlalu kering, garis halus, kerutan, bintik hitam, warna kulit tidak merata dan penuaan kulit dini. Pilihan serum tergantung pada masalah kulit yang ingin diatasi (Mahto, 2018):

1) ***Anti-Aging***

Serum antioksidan misalnya yang mengandung vitamin C, asam ferulat, dan resveratrol dapat sangat berguna untuk anti penuaan bila digunakan setiap hari.

2) **Kulit Kering**

Untuk jenis kulit kering, serum hidrasi dengan asam hialuronat atau vitamin E dapat membantu kulit agar lebih terhidrasi dan lembap.

3) **Kulit Berminyak**

Untuk jenis kulit berminyak dapat menggunakan serum yang mengandung vitamin C dan niacinamide.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA