

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Desain Informasi

Dalam buku Baer (2008, hlm. 12) mendefinisikan bahwa desain informasi sebagai media penerjemahan pada data kompleks, tidak terorganisir, tidak terstruktur menjadi sebuah informasi yang mudah dipahami oleh audiens.

##### 2.1.1 Tujuan Desain Informasi

Tujuan menggunakan desain informasi sebagai menciptakan persepsi penuh makna bagi audiens dengan cara mengkomunikasikan tujuan desain yang dirancang. Dalam desain informasi mewujudkan komunikasi yang efektif dengan cara menggunakan citra, simbol, tipe dan warna. Serta membuat pilihan estetika yang bersifat kognitif. (hlm.14)

##### 2.1.2 Konten dalam Desain Informasi

Menurut Baer (2008, hlm 36), membuat konten dalam desain infografis tersebut seorang desainer harus memahami dan mampu cara mengelolah riset hingga data sebagai konten yang dapat dicerna oleh target audiens. Hal yang perlu diketahui pada target audiens juga mendapatkan sebuah referensi dari kompetitor dengan berisi konten serupanya sehingga mendapatkan melihat perbandingan antara kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh kompetitor tersebut.

##### 2.1.3 Teori Media Informasi

Menurut Joseph Turow (2014), media merupakan sebuah *platform* untuk menyiarkan pesan. Informasi dasar merupakan sebuah fakta yang bisa diceritakan sesuatu kepada masyarakat di seluruh dunia dan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan suatu individu, tempat, benda, atau peristiwa. Sehingga media informasinya dapat ditujukan kepada penerima pesan dari pembuat pesan.

### 2.1.4 Fungsi Media Informasi

Menurut Turow (2014), media informasi memiliki 5 fungsi sebagai berikut:

- 1) Media yang memiliki sumber hiburan yang memuaskan audiens. Media juga sebagainya sebuah topik yang dibicarakan oleh masyarakat untuk bersosialisasi.
- 2) Media yang dapat membangun hubungan pertemanan saat digunakan untuk menjadi topik saat bersosialisasi dengan orang lain.
- 3) Media yang memiliki bahan pengamatan sebagai bahan observasi untuk mengetahui keadaan yang terjadi di lingkungan sekitar seperti informasi mengenai cuaca dari radio.
- 4) Media penafsiran: Media dapat memberikan informasi mengenai penyebab suatu hal terjadi, pelaku, dan aktivitas yang harus dijalankan setelah mengetahui apa yang terjadi seperti adanya pertikaian politik.
- 5) Media yang dapat menjadi ragam penggunaan bahwa ada lebih dari satu fungsi seperti berita televisi yang berfungsi sebagai pengamatan, interpretasi, dan sebagainya.

## 2.2 Teori Desain

Robin Landa dalam buku yang berjudul *Graphic Design Solutions* (2014, hlm. 2) pernah menjelaskan bahwa desain grafis adalah penampakan serupa komunikasi visual yang dipakai untuk menyampaikan pesan pada masyarakat beserta sebagai representasi visual dari ide yang mengandalkan penciptaan, pemilihan, dan pengaturan elemen visual tersebut.

### 2.2.1 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014, hlm. 24) mendefinisikan prinsip desain dasar digunakan untuk menciptakan kombinasi yang disusun oleh komposisi serupa hasil konsep, jenis, integrasi gambar, dan unsur-unsur sebagai bentuk makna

dalam komunikasi visual. Macam-macam prinsip desain dasar yang disebut oleh Landa (hlm. 24-37) sebagai berikut:

### 1) *Format*

*Format* merupakan perimeter yang ditentukan pada bidang dilingkupi luar dan batas sebuah desain. Bahkan bidang atau bisa disebut dengan subtrat buat projek desain grafis, contohnya *format* menggunakan media desain berbagai macam segi ukuran dan bentuk untuk lembaran kertas, layar ponsel, billboard dan sebagainya.



Gambar 2. 1 Format Iklan Outdoor

Sumber: [adsoftheworld.com/media/outdoor/gymboss\\_some\\_things\\_only\\_make\\_sense\\_at\\_gymboss](https://adsoftheworld.com/media/outdoor/gymboss_some_things_only_make_sense_at_gymboss)

### 2) *Balance*

*Balance* merupakan keseimbangan desain grafis yang memfokuskan pada membangun distribusi bobot visual dan elemen-elemen komposisi merata di setiap sisi halaman. Keseimbangannya dapat mempengaruhi stabilitasi komunikasi yang disampaikan kepada audiens. Keseimbangan terdapat 3 *balance* yaitu, *symmetric balance*, *asymmetric balance*, dan *radial balance*.

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 Keseimbangan Simetris Iklan  
 Sumber: <http://davidwongcreative.com/work/starbucks-coffee-3>

### 3) *Visual Hierarchy*

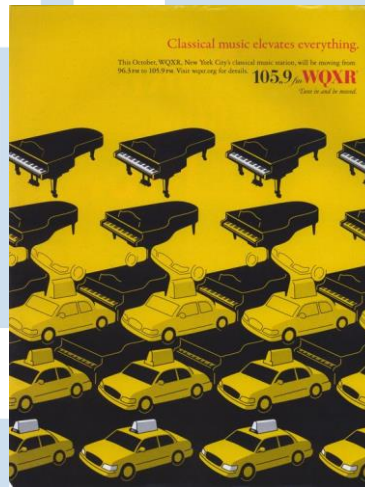
*Visual Hierarchy* merupakan prinsip dasar disusun oleh elemen-elemen grafis berdasarkan *emphasis*. Tujuan digunakan untuk menunjukan kepada masyarakat yang berkaitan dengan arah dan urutan baca sesuai desain. *Emphasis* juga merupakan pengaturan elemen visual berdasarkan kepentingannya sebagai hal yang pertama kali dilihat oleh masyarakat sekaligus pengaturan elemen berdominan pada elemen-elemen visual berupa pesan yang ingin disampaikan terlebih dahulu di pikiran masyarakat tersebut.



Gambar 2. 3 *Hierarchy Visual* dalam Iklan  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/440930619778265598/>

#### 4) *Rhythm*

*Rhythm* bagaikan desain musik dengan mempunyai repetisi atau *pattern* berbagai pola yang kuat serta masyarakat dapat melihat konsisten dari seluruh halaman desain. Pengaturannya berdasarkan diatur melalui jarak elemen visual pada halaman. Elemen visual yang dimaksud seperti warna, teksur, *emphasis*, figur, latar belakang, serta keseimbangan yang berkontribusi pada ritme halaman.



Gambar 2. 4 Ritme dalam poster

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/140806229935390/>

#### 5) *Unity*

*Unity* merupakan kesatuan desain dimana ada semua elemen desain grafis dalam sebuah desain yang berhubungan sehingga membentuk keutuhan dan keseluruhan yang lebih besar, bahkan semua elemen grafis seolah-olah terlihat bersamaan. Masyarakat dapat memahami bila mudahnya mengingat sebuah komposisi yang memperlihatkan kesatuan seperti mengenali identitas suatu desain yang memiliki kesamaan posisi, warna, dan sebagainya.



Gambar 2. 5 Unity dalam poster

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=b-R-ZHTRkSI>

## 6) *Law of Perceptual Organization*

Hukum Persepsi memiliki aturan yang berhubungan dengan elemen-elemen desain sebagai berikut:

### 1) *Similarity*

Elemen desain secara kemiripan yang dimaksud dari karakteristik berupa mudahnya mengenali identitas elemen yang dianggap kesamaan berdasarkan bentuk, tekstur, warna, arah dan sebagainya serta ada elemen yang tidak mirip kecenderungan pada terpisah dengan elemen-elemen grafis memiliki kesamaan tersebut.

### 2) *Proximity*

Elemen desain secara spasial yang berdekatan dengan satu sama lain seolah-olahnya sebagai milik satu sama lain.

### 3) *Continuity*

Elemen desain ditampilkan secara berkelanjutan seolahnya menyambung dengan elemen sebelumnya akan menganggapnya kesan elemen-elemen desain yang tampak bergerak sendiri.

### 4) *Closure*

Elemen desain yang memfokuskan pada hubungan antara masing-masing dari beberapa elemen grafis.

### 5) *Common Fate*

Elemen desain berkemungkinan dipersepsi berupa satu kesatuan jika elemennya bergerak ke arah yang sama.

### 6) *Continuing Line*

Elemen desain ini disebut dengan *implied line* yang merupakan garis-garis yang menganggapnya berjalan hanya mengikuti sesuai jalur biasa.

Apabila mempunyai 2 garis dari garis-garis secara terputus merupakan tidak akan diperlihatkan oleh masyarakat. Selain diperlihatkan juga akan melalui gerakan keseluruhan oleh garis.

## 2.2.2 Elemen Desain

Landa (2014, hlm 16) dalam bukunya mendefinisikan bahwa elemen desain tersebut terdiri dari 4 kategori elemen formal 2 dimensi yaitu; warna, tekstur, garis, serta bentuk sebagai berikut:

### 2.2.2.1 Warna

Menurut Landa (2014, hlm. 19), warna merupakan deksripsi energi cahaya yang dapat dilihat dari permukaan benda di lingkungan hingga dapat dikenal sebagai cahaya maupun warna yang dipantulkan. Berdasarkan elemen warna memiliki 3 kategori (hlm. 20-23) sebagai berikut:

#### 1) *Hue*

*Hue* merupakan ciri-ciri dari suatu warna seperti merah, jingga, hijau, biru dan sebagainya. *Hue* memiliki sebutan kategori makna dari suatu temperatur berdasarkan warnanya, misalnya dari merah, jingga bagaikan panas atau disebut dengan *warm colors* sedangkan hijau, biru, ungu bagaikan dingin juga bisa disebut dengan *cold colors*. Walaupun tidak dapat dirasakan, melainkan dapat dipersepsikan oleh pemikiran masyarakat melalui ingatan maupun asosiasi.



Gambar 2. 6 Contoh *Hue*

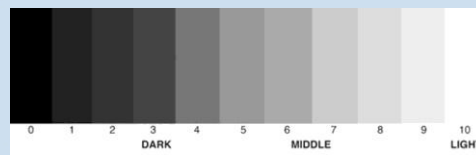
Sumber: <http://changingminds.org/explanations/perception/visual/hsl.htm>,

#### 2) *Value*

*Value* merupakan dinilai dari tingkat berdasarkan *luminosity* atau disebut dengan tingkat cahaya dari terang hingga gelap. Contohnya untuk warna dengan sesuai *hue* berupa biru muda dan merah tua. Selain *value* dari suatu *hue* tersebut, warna memiliki

netral yang dipakai antara hitam dan putih karena mereka dianggap sebagai bukan dari *hue* hingga dapat disebut dengan pigmen.

*Value* juga memiliki aspek-aspek nilai dari *shade*, *tint*, *tone*. *Shade* adalah suatu warna *hue* dapat berubah menjadi gelap, sedangkan *tint* adalah suatu warna *hue* juga dapat berubah menjadi terang.



Gambar 2. 7 Contoh *Value Scale*

Sumber: <https://feltmagnet.com/painting/Value-does-all-the-work-Color-gets-the-credit>, 2023

### 3) *Saturation*

*Saturation* merupakan mengacu suatu warna yang berdasarkan tingkat antara paling cerah dan paling redup. Hal yang dimaksudnya bila *hue* terdapat bercampur dengan hitam, putih maupun abu-abu maka akan dapat mengubah menjadi kusam dengan tingkatan tertentu. Contohnya suatu warna bercampur tingkatan saturasinya seperti warna biru kusam dan merah cerah.

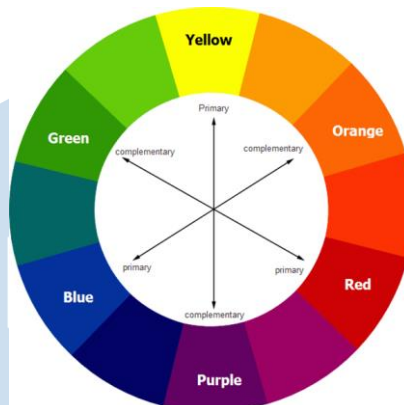


Gambar 2. 8 Contoh *Saturation*

Sumber: <https://physics.stackexchange.com/questions/334734/how-is-hue-saturation-and-brightness-of-colours-explained-via-em-and-qed>, 2019

Menurut Leatrice Eiseman (2017), berdasarkan warna secara psikologis tersebut mampu dalam bermakna dan terkesan pada visual berupa sebagai berikut:





Gambar 2. 9 Contoh *Color Contrast Wheel*

Sumber: <https://tambahpinter.com/komposisi-warna/>, 2023

- 1) Merah bermakna sebagai aura panas, emosi, keberanian, percaya diri, dan kekuatan.
- 2) Oranye bermakna sebagai aura keceriaan, kehangatan, energi dan keseimbangan.
- 3) Kuning bermakna sebagai santai, optimis, ramah, semangat, harapan, dan konsentrasi.
- 4) Hijau bermakna sebagai aura kesegaran, kehidupan, sehat, alam dan perasaan tenang.
- 5) Biru bermakna sebagai aura dingin, harmonis, kepercayaan, kesedihan, dan perasaan tenang.
- 6) Ungu bermakna sebagai aura misteri, magis, keberanian dan kekayaan.

### 2.2.2.2 Tekstur

Menurut Landa (2014, hlm. 23), tekstur merupakan gambaran teksur dari suatu permukaan, simulasi dan representasi yang dapat dirasakan. Tekstur terdapat 2 dikategori berbagai antara taktil tekstur dan visual tekstur sebagai berikut:

#### 1) Taktil Tekstur

Taktil teksur merupakan kualitas tekstur nyata yang dirasakan dalam bentuk sentuhan fisik. Dalam beberapa teknik tekstur yang dapat menghasilkan tekstur taktil pada desian tercetak termasuknya *embossing*, *debossing*, *stamping*, ukiran, dan *letterpress*. Tekstur

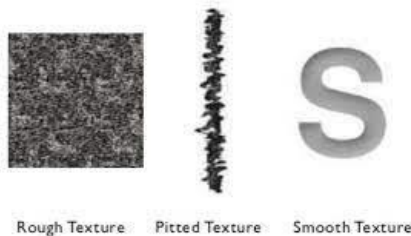
tersebut dapat ditemukan dari berbagai macam variasi berdasarkan kertas tersedia untuk dilakukan desain tercetak.



Gambar 2. 10 Contoh *Taxtile Texture*  
Sumber: Robin Landa (2014)

## 2) Visual Tekstur

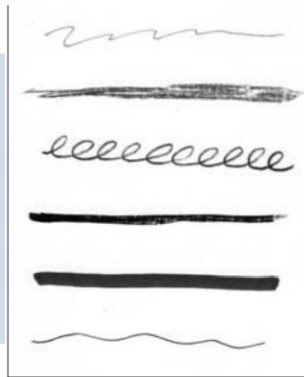
Visual tekstur merupakan kualitas tekstur yang dibuat oleh tangan sendiri dan dapat memberikan gambaran ilusi tekstur yang terlihat nyata seperti yang dilihat gambar dibawah merupakan mereka memiliki karakteristik elemen yang dapat dirasakan berupa tekstur kasar, tekstur garis, tekstur halus tersebut.



Gambar 2. 11 Contoh Visual Teksur  
Sumber: Robin Landa, 2014

### 2.2.2.3 Garis

Menurut Landa (2014, hlm. 16), Garis merupakan hasil memanjangkan dari titik yang menganggapnya dapat bergerak untuk mengikuti jalur titik yang panjang tanpa hentinya. Hal tersebut juga merupakan tanda yang dibuat oleh alat visualisasi semisalnya ditarik melintasi permukaan. Bahkan garis pun tidak hanya memanjangkan lurus melainkan dapat bergerak dalam belok maupun naik-turunnya tersebut.



Gambar 2. 12 Contoh Garis  
Sumber: Robin Landa, 2014

#### **2.2.2.4 Bentuk**

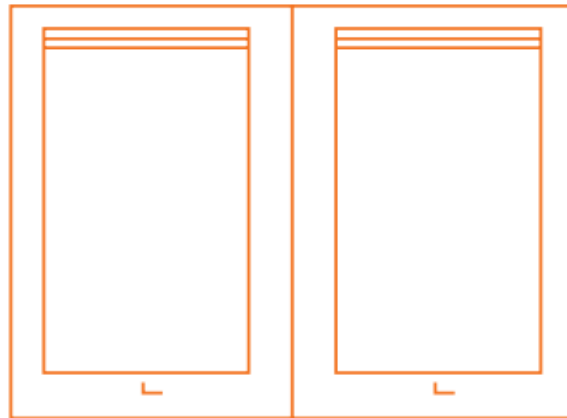
Menurut Landa (2014, hlm. 17), bentuk merupakan gabungan dari keseluruhan yang ada garisnya berubah menjadi sebuah desain bahkan jadi bentuk. Bentuk juga bisa menciptakan tampilan dari sebuah garis, warna, tekstur dan sebagainya.

#### **2.2.3 Layout dan Grid**

Berdasarkan Tondreu (2019) dalam buku berjudul *Layout Essentials* menjelaskan *Grid* merupakan sistem pengaturan dalam ruang dan dapat mendukung berbagai material serta komunikasi hingga dipakai berupa pembatasannya. *Grid* pun juga merupakan tempat merencanakan pada ruang yang akan dipakainya untuk rancangan di visual. Hingga ada 4 *basic structures grid* dijelaskan oleh Tondreu (2019, hlm. 11) sebagai berikut:

##### **2.2.4.1 Single Column Grid**

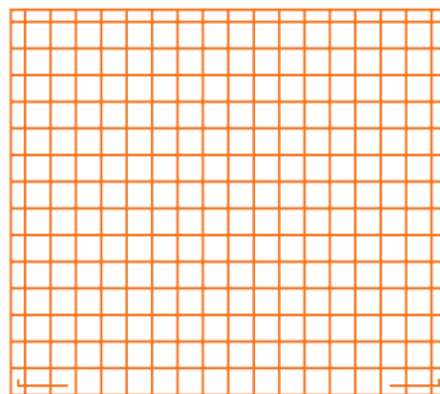
Pada bagian blok teks merupakan fitur utamanya pada halaman, menyebar atau layar perangkat. Bahwa ini biasanya bisa digunakan untuk teks contohnya buat laporan atau buku.



Gambar 2. 13 *Single Column Grid*  
Sumber: Tondreu, 2019

### 2.2.3.2 *Modular Grid*

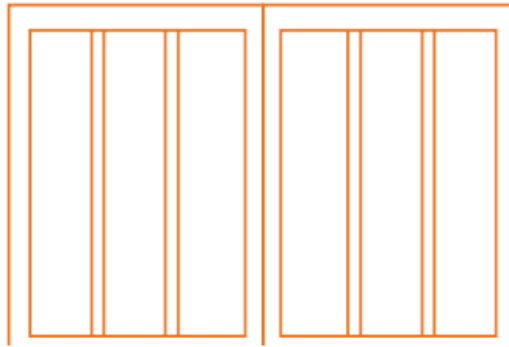
Pada bagian ini terdapat mengendalikan jenis kompleks yang terlihat seperti koran, kalender, grafik, dan tabel. Mereka pun juga bisa digabungkan kolom *vertical* dan kolom *horizontal*, dengan mengordinasikan struktur menjadi ruang yang lebih kecil.



Gambar 2. 14 *Modular Grid*  
Sumber: Tondreu, 2019

### 2.2.3.3 *Multi Column Grid*

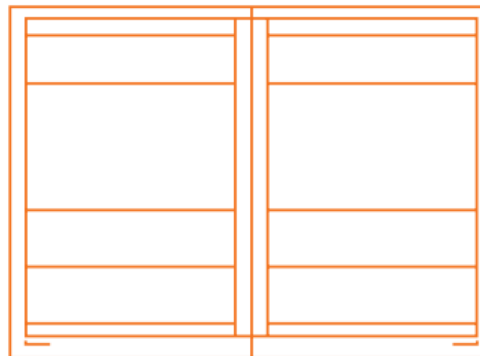
Pada bagian ini dapat bermampu dalam fleksibilitas daripada kisi tunggal atau 2 kolom, dengan campurannya beberapa kolom yang bervariasi lebar dan dapat digunakan untuk majalah dan situs *webstie*.



Gambar 2. 15 *Multi Column Grid*  
Sumber: Tondreu, 2019

#### 2.2.3.4 *Hierarchical Grids*

Pada memecahkannya halaman dalam zona karena banyaknya hirarki *grid* yang tersusun dari kolom *horizontal*. Beberapa majalah yang mengatur pada konten halaman secara *horizontal*. Untuk kemudahannya dan berefisiensi, banyak perangkat materialnya yang rusak dapat diubah menjadi *horizontal bands*.

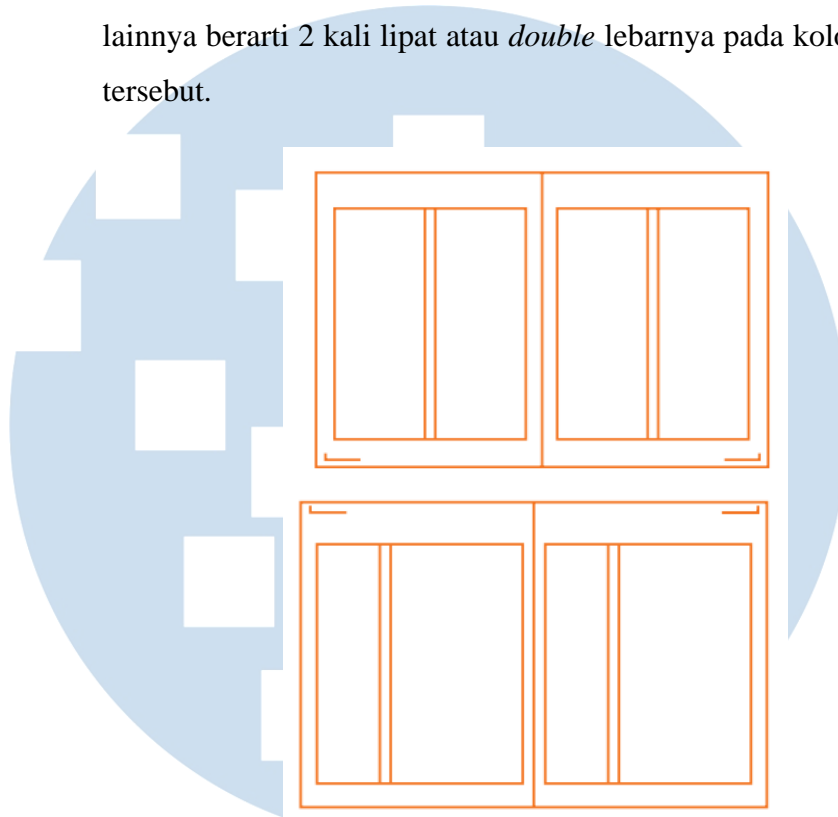


Gambar 2. 16 *Hierarchical Grids*  
Sumber: Tondreu, 2019

#### 2.2.3.5 *Two-column Grid*

Pada bagian ini bermampu mengontrol banyak teks atau membagikan berbagai jenis informasi secara terpisah. Bentuk kotak kolomnya nya dapat disusun dengan kolom yang sama atau tidak sama.

Dalam proposinya jika ada 1 kolom lebih lebar dari yang lainnya berarti 2 kali lipat atau *double* lebarnya pada kolom sempit tersebut.



Gambar 2. 17 *Two-Column Grid*  
Sumber: Tondreu, 2019

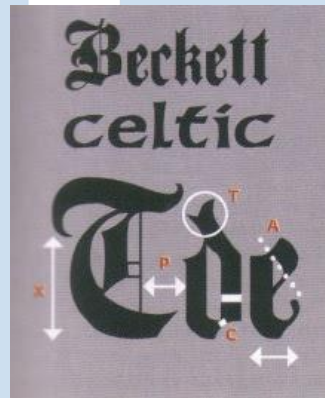
## 2.2.4 Tipografi

Menurut Rustan Suriyanto dalam buku berjudul *Huruf Font Tipografi* (2011), tipografi merupakan ilmu yang hal mengutamakan pada pengenalan huruf bahwa salah satu bahasa dalam desain grafis yang tidak terisolasi secara eksklusif. Hingga dapat berhubungan erat terkait dengan bidang ilmu lain misalnya komunikasi, psikologi, teknologi dan sebagainya.

### 2.2.4.1 Klarifikasi *Typeface*

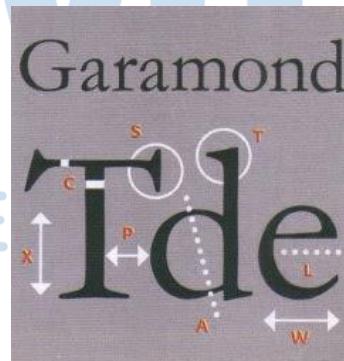
Rustan (2011) mengatakan bahwa ada perbedaan bentuk *typeface* yang berupa klarifikasi *typeface* terdapat sebagai berikut:

- 1) *Blackletter* adalah *typeface* pertama kali yang dibuat oleh Johannes Gutenberg pada tahun 1440. Ciri khas *Blackletter* memiliki terminal (bagian ujung *stroke*) yang lancip namun tidak semua ada serif. *Angel of Stress* (derajat kemiringan tebal-tipis) yang dapat sebuah miringnya. Serta *Contras* (perbandingan tebal-tipis *stroke*) yang memiliki tinggi. Dengan itu, sifatnya adalah dekoratif dan vertikal.



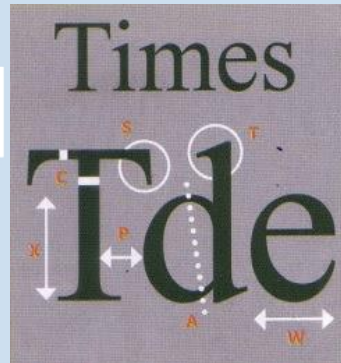
Gambar 2. 18 Contoh Font Beckett  
Sumber: Rustan Surianto, 2011

- 2) *Old Style* atau disebut dengan *Humanist* merupakan awal mulanya diperkenalkan pada tahun 1734 dan dibuat oleh William Caslon bahwanya terdapat terminal yang membulat dan menyudutkan. *Angel of Stress* memiliki sedikit kemiringan. *Contras* nya terdapat yang rendah sampai sedang. Pada bagiannya *ascender* juga terdapat melebihi *capline*.



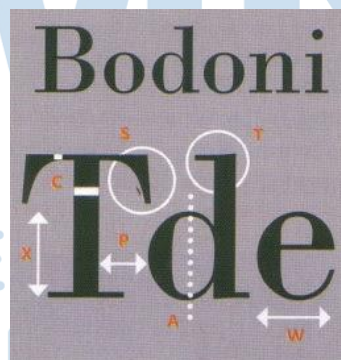
Gambar 2. 19 Contoh Font Garamond  
Sumber: Rustan Surianto, 2011

- 3) *Transitional* diperkenalkannya pada tahun 1757 dan dibuat oleh John Baskeville berupa ciri khas tipografinya terdapat terminal yang lebih lancip dan lurus. *Contras* terdapat sedang hingga tinggi. Huruf *ascender* nya melebihi *capline* atau sampai batasnya tepat berada teratas pada huruf.



Gambar 2. 20 Contoh Font Times New Roman  
Sumber: Rustan Surianto, 2011

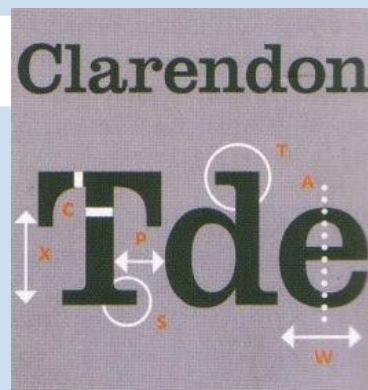
- 4) *Modern* merupakan *typeface* yang muncul pada tahun 1780 ketika menuju era *Modern Age*. *Typeface Modern* yang dibuat oleh Frenchman Firmin Didot. Keseluruhan *typeface* hampir tidak terlihat pada sifat tulisan tangan pendahulunya. Pada bentuknya berupa terminal semakin lurus dan lebih lancip dibandingkan *typeface* yang dulunya. Terdapat *Angel of Stress* lebih vertikal dan *Contras* yang sangat tinggi. *Typeface* tersebut berbentuk yang presisi dan bernuasa buatan mesin.



Gambar 2. 21 Contoh Font Bodoni  
Sumber: Rustan Surianto, 2011

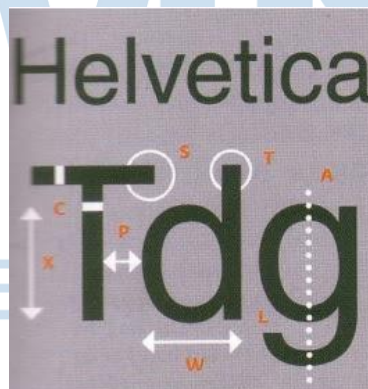


- 5) *Slab Serif* dikenalkan dengan *Egyptian* pada tahun 1815 dan dibuat oleh Stefan Kjartansson. Pada bentuk terminal memiliki bulat dan persegi. *Angel of Stress* terdapat vertikal dan *Contrasnya* mempunyai yang sangat rendah. Keseluruhan bentuknya sama seperti sebelumnya yaitu *modern* namun mengarahkan agak kaku.



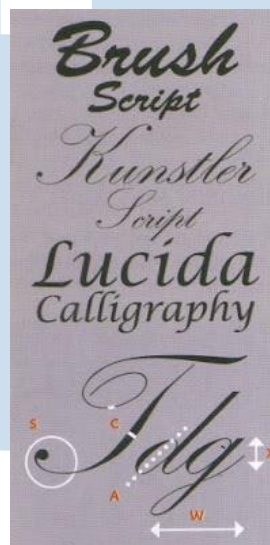
Gambar 2. 22 Contoh Font Clarendon  
Sumber: Rustan Surianto, 2011

- 6) *Sans Serif* merupakan kemunculan muatan *typeface* pada tahun 1816 yang dibuat oleh William Caslon IV. Ciri khas yang dimiliki berupa menyudut dan membulat. *Angel of Stress* terdapat vertikal dan *Contrass* nya yang sedikit ataupun tanpa adanya. Bagian *X-height* merupakan cukup tinggi sampai batasnya tersebut.



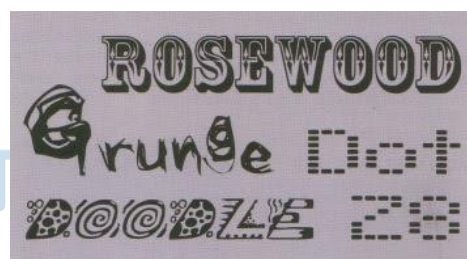
Gambar 2. 23 Contoh Font Helvetica  
Sumber: Rustan Surianto, 2011

7) *Script* dan *Cursive* merupakan tulisan yang berbentuk menyerupai dengan tulisan tangannya. Kedua memiliki masing-masing perbedaan berupa *Script* memiliki huruf-huruf kecil sedangkan *Cursive* tidak memilikinya tersebut. Ciri khasnya dari keseluruhan adalah tidak ada serif serta menggantikan dengan *Swash*. Terminalnya dapat bersifat dekoratif. *Angel of Stress* memiliki bentuk miringan dan *Contras* terdapat bervariasi. Bagian *X-height* adalah huruf kecil dengan adanya bervariasi.



Gambar 2. 24 Contoh Typeface Script  
Sumber: Rustan Suriyanto, 2011

8) *Display* merupakan pertama kali kemunculannya pada abad 19 dimana zaman teknologi telah maju pada pembuatan huruf. *Display* memiliki ciri khas yang banyak seakan bebas dan menambah-nambah elemen. Pada ukurannya terdapat besar dan diberi ornamen yang indah.



Gambar 2. 25 Contoh Typeface display  
Sumber: Rustan Suriyanto, 2011

#### 2.2.4.2 Prinsip Tipografi

Menurut Rustan (2011), terdapat 4 prinsip penting terhadap tipografi sebagai berikut:

- 1) *Legibility* merupakan keterbacaan untuk beri kemudahan mengenali pada setiap huruf maupun karakter agar dapat mencegah dari campuran huruf.
- 2) *Clarity* merupakan beberapa bagian unsur desain memiliki mempengaruhi kejelasan yaitu terdapat visual *hierarchy*, warna, pemilihan tipe, dan sebagainya.
- 3) *Visibility* merupakan jarak pandang audiens pada objek yang dimana terjadi pandangnya akan berkurang maupun bertambah pada jauhnya jarak pandang, namun ada pengecualian dengan *legibility* dan *readability* berupa sudah baik.
- 4) *Readability* merupakan kemudahan dalam pembacaan pada teks, tergantung pada kombinasi huruf tersebut.

#### 2.2.5 Ilustrasi

Berdasarkan Alan Male dalam buku berjudul *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective* (2010) mendefinisikan bahwa sebuah karya seni yang dapat mengkomunikasikan konteks secara visual audiens. Ilustrasi tersebut telah digunakan secara luas dalam media untuk memberikan penyampaian informasi baik dari segi cetak maupun digital. Oleh karena itu dapat bermampu menciptakan pandangan visual dan pengetahuan luas.

##### 2.2.5.1 Fungsi Peran Ilustrasi

Male (2010) juga menjelaskan peran ilustrasi memiliki penting untuk memberikan pesan yang disampaikan oleh visual

maupun teks dalam ilustrasinya tersebut. Bahwa ada 5 fungsi ilustrasi yang berupa sebagai berikut:

**1) Dokumentasi, referensi dan instruksi**

Ilustrasi dapat digunakan untuk sebuah media yang ditampilkan oleh peristiwa berdasarkan dunia nyata. Ilustrasi juga dapat ditampilkan sebagai sebuah referensi dari benda nyata. (hlm. 86)

**2) Komentari**

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media untuk memberikan sifat emosi atau informasi yang kurang mampu disampaikan jika dijelaskannya melalui teks. (hlm. 119)

**3) *Storytelling***

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media yang membagikan alur cerita atau narasi hingga pembaca akan menarik perhatian pada visual tersebut. (hlm. 138)

**4) Persuasi**

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media ajakan di dalam dunia kampanye maupun periklanan. (hlm. 164)

**5) Identitas**

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media yang ditampilkan ciri-ciri pada sebuah produk, buku, *brand*, musik dan sebagainya. (hlm. 172)

**2.2.5.2 Gaya Ilustrasi**

Menurut Male (2010), gaya ilustrasi dapat mampu berbentuk ciri khas yang berbeda karena seorang ilustrator pasti mempunyai ciri khas dalam masing-masingnya sendiri.

**1) *Conceptual Imagery***

Tampilan gambar dalam imajinasi meskipun terlihat nyata. Akan tetapi tidak dapat diaplikasikan tersebut. ilustrasi ini dapat

memunculkan emosi dan memahaminya secara mendalam (hlm. 54)

## **2) Diagram**

Tampilan gambar yang menunjukkan suatu sistem dengan jelas, urutan, struktur, atau proses. Diagram dapat digunakan sebagai media deskripsi yang terstruktur sampai membuat mudahnya memahami pada hal yang rumit (hlm. 58)

## **3) Abstraction**

Tampilan gambar ditunjukkan dengan bentuk yang tidak merepresentasikan objek atau benda apapun. Dapat bermampu untuk membawa tingkatan imajinasi dari rendah sampai tinggi. Gambar pun juga dapat membuka pandangan visual baru terhadap pesan yang disampaikan tersebut. (hlm. 60-61)

## **4) Pictorial Truths**

Tampilan gambar yang dapat meniru hal yang mirip dengan benda maupun objek nyata seperti mengambil fotonya sehingga adanya pesan yang disampaikan akan akurat dengan fotonya tersebut. (hlm. 62-63)

## **5) Hyperrealism**

Tampilan gambar dibuat hal yang mirip dan nyata dengan benda maupun objek aslinya. Namun ada bedanya dengan fotografi merupakan nada warna yang dapat diatur hingga akan munculnya sebuah makna secara mendalam (hlm. 64).

## **6) Stylism Realism**

Tampilan gambar sebuah benda/objek secara realistiknya, akan tetapi dapat dibuat penambahan aksesoris atau dekoratif yang dapat dikonsisten dengan sifat objek tersebut (hlm. 68).

## **7) Sequential Imagery**

Tampilan gambar yang dijadikan karikatur atau jauhnya dari figur benda/objek nyata tetapi masih ada tersisa ciri khas dari

objek tersebut. Tujuan ini hanya seri ilustrasi saat disatukan dengan suatu cerita tersebut (hlm. 70).

### 2.3 Teori Cosplay

Menurut Ahn dalam Karina (2018), cosplay merupakan singkatan dari “*Costume Play*,” semacam aktivitas penggemar dari anime, manga, video game, dan film dari berbagai kelompok maupun individu yang dilakukan dengan membuat, mengenakan kostum dan berdandan meniru dengan sesuai karakter fiksi tertentu dari anime, manga, video game, dan film dengan tujuan untuk tampil di depan publik serta melakukan pemotretan. Setiap karakter sering diangkat sesuai tren belakangan dari sumber yang buku komik, anime, video game dan film yang paling populer. Tidak hanya mengenakan kostum karakter fiksinya, ada juga mengenakan kostum tidak biasa seperti *lolita* dan *visual-kei*. Cosplay juga memiliki banyak manfaat seperti menambah percaya diri, menambah kreativitas dalam membuat kostum, dapat mengekspos diri, kebebasan dan membentuk karakter yang diperankan.

Winge (2006) mengatakan bahwa setiap cosplayer mengeluarkan uang dan waktu untuk membeli dan membuat kostum, mempelajari *pose* dan dialog yang akan berperan seolah-olahnya bukan diri melainkan tokoh fiksinya. Tampil di acara-acara cosplay dimana mereka dapat merubah diri dari identitas dunia nyata menjadi tokoh fiksinya. Tidak harus sesuai sesama jenis kelami pada tokoh fiksinya, ada yang orang yang memakai cosplay dalam mengenakan crossplay. Crossplay seperti seorang cosplayer wanita akan berperan sebagai tokoh lelaki maka mereka akan memakai melilitkan kain dan menyembunyikan bagian dada. Bagian mengubah warna matanya dan rambut seperti tokoh fiksinya akan harus sebagian pakai *wig*, mengenakan lensa warna-warni, *make up* dan sebagainya.

Semua usaha yang harus dilakukan untuk mencapai kualitas *cosplay* yang diinginkan agar mendapatkan kepuasan bagi cosplayer.

### 2.3.1 Partisipasi aktivitas Cosplay

#### 1) Perlombaan

Sejak popularitas cosplay semakin berkembang membuat banyaknya acara yang sering diadakan dengan menyelenggarakan perlombaan cosplay. Bahwa aktivitas cosplay yang paling aktif dalam mengikuti acara lomba cosplay seperti melakukan *catwalk fashion*, bermain akting drama, menari, dan sebagainya. Mereka akan menampilkan cosplay hingga jika menang akan mendapatkan penghargaanannya. Hal yang paling sering adalah saat lomba hingga dapat diwawancari oleh MC serta diberi kesempatan untuk melakukan berfoto dari peserta cosplayer nya. Cosplayer pun banyak saingan baik individu maupun kelompok. Untuk melakukan penghargaanannya tidak hanya untuk individu melainkan ada kelompok terbaik. Maka lomba cosplay pun ada yang paling terkenal merupakan *World Summit* (WCS) hingga akan dapat pemilihan cosplayer terbaik dari beberapa negaranya.

#### 2) Fotografi

Beberapa cosplayer memiliki sewa atau diri sendirinya sebagai fotografer cosplay untuk mengambil foto cosplaynya dengan tujuan untuk menyamar sebagai tokoh fiksinya. Ketika ada tempat yang bagus untuk difoto misal di gereja, gedung tua, rumput, hutan dan sebagainya akan menjadi tempat untuk mengambil foto sambil mengenakan kostumnya hingga menghasilkan karyanya. Setelah itu, akan memamerkan karyanya melalui *online* baik sosial media maupun *blog*. Bahkan ada karyanya foto dapat dijual. Serta juga ada mencetak foto dalam bentuk kartu pos dan memberi hadiah tersebut.

### 3) Pameran

Dalam pameran ini, paling terkenal untuk ditampilkan cosplay untuk menjumpa dengan fans. Sering kali ada acara yang dimaksud seperti *Doujinshi market*, *comiket*, *comifuro*, dan sebagainya berupa tempat acara yang perkumpulan manga, anime, komik, *video game* dan sebagainya. Acara tersebut membuat banyak orang yang diminati berkunjungnya ratusan ribu penggemar manga dan anime.

#### 2.3.2 Jenis-jenis pakaian Cosplay

##### 1) Armor

Berdasarkan pakaian armor yang menggunakan propertinya tidak dengan besi melainkan palsu. Bahan yang menggunakan trik agar terlihat seperti armor asli berupa EVA foam. EVA foam merupakan bahan yang terbentuk karet busa yang lentur dan lembut biasa ditemukan pada olahraga seperti helm, bantalan lutut, dan sebagainya. Namun untuk baju armor dapat dipakai dengan menggunakan cat maupun dibuat dalam bentuk khas armor. Pada bagian baju zirah cosplay sangat bagus untuk mempermudah gunakan dengan sesuai tubuh dan nyaman saat dipakai hingga tidak terkesan berat. Contoh cosplay seperti Breach dari Valorant, Erza dari Fairy Tail, Gilgamesh dari Fate Grand Order, Pegasus Seiya dari Saint Seiya dan sebagainya.

##### 2) Harajuku Style

Dalam pakaian ini terdapat kedua tertutup dan terbuka tergantung pada pakaian yang bentuk pakaian liar dan mencolok pada warna maupun gaya. Dengan itu bisa dianggap sebagai cosplay. Oleh karena itu, kostum bisa berdasarkan dari kostum yang berlebihan dan banyak macam-macam, bukan dari tokoh fiksinya. Dengan hasilnya sebagainya gaya ekspresif dan bebas. Di Jepang, Kota



Harajuku adalah tempat berkumpulnya suku-suku muda paling flamboyan dan eklektik. Sampai pun di Indonesia juga ada di Citayam yaitu Citayam Fashion Week. Ada macam-macam gaya harajuku yaitu; Lolita, Goth, dan Decora. Pada bahan pakaiannya dapat tergantung pada gaya pakaian Harajuku tersebut. Contoh pakaiannya sebagai berikut:



Gambar 2. 26 Contoh Harajuku style  
<https://www.instagram.com/tokyofashion/>

### 3) *Crossdress*

Pakaian yang bertukar jenis kelamin, dimana seorang perempuan mengenakan pakaian lelaki sedangkan seorang lelaki mengenakan pakaian perempuan. Dengan menyerupai dengan tokoh fiksi maupun menyamakan ganti jenis kelamin. Hingga bisa dianggap sebagai cosplay karena bentuk pakaiannya dapat mengekspresikan diri sebagai hiburan diri tersebut. Bahkan ada juga orang cosplay yang memiliki pakaian bentuk jenis kelamin yang tidak spesifik. Contoh Hideyoshi dari Baka and Test to Summon the Beast, Leeron Littner dari Gurren Lagann, Crona Gorgon dari Soul Eater, dan sebagainya.

#### **4) Animal Dress**

Pakaian dengan menggunakan aksesoris hewan seperti ada bando telinganya hewan dan ekor. Tidak hanya kostum hewan sepenuhnya seperti maskot hewan tetapi ada setengah hewan-setengah manusia yang ada di tokoh fiksinya. Bahannya yang digunakan bulu palsu dari bahan bulu artifisial yang terbuat dari bahan sintetis. Selain digemari karena harganya yang sebenarnya tidak terlalu mahal, *faux fur* juga animal friendly tersebut. Contohnya Gorou dari Genshin Impact, Inuyasha dari Inuyasha, Mint dari Tokyo Mew Mew, Hagaromo Gitsune dari Nura Rise of the Yokai Clan dan sebagainya.

#### **5) Tertutup**

Pakaian yang tertutup dimaksud seperti pakaian tanpa ada terbuka macam-macam. Seperti tertutup pada dada, bawah paha, tertutup lengan dan sebagainya. Bahkan ada yang mengenakan hijab dalam cosplay. Pakaian tertutup biasanya bisa dianggap sopan dengan banyak pakaian yang dapat diberi terkesan dan dapat dirasakan auranya serta dapat nyaman untuk dipakai. Dengan seluruh mengenakan cosplay biasanya menggunakan jaket, kaos panjang, kimono, rok panjang, celana panjang, blazer, sekolah jepang dan sebagainya. Contohnya Yunjin dari Genshin Impact, Ai Enma dari Hell Girl, Izaya dari Durarara!! Dan sebagainya.

#### **6) Terbuka**

Pakaian terbuka yang dimaksud seperti bentuk seksi dan bentuk sengaja terlihat paha. Beberapa orang cosplay yang mengenakan terbuka karena memiliki banyak minat berdasarkan karakter yang mereka sukai. Bukan karena seksi melainkan punya aura dan dapat diberi kesan pada karakter baik perempuan dan laki-laki. Contohnya

Yae Miko dari Genshin Impact, Lucy Heartfillia dari Fairy Tail, Ryuko Matoi dari Kill la Kill, Kogitsumemaru dari Touken Ranbu.

## **2.4 Teori *Hate Speech***

Menurut United Nations (Perserikatan Bangsa-Bangsa/UN), *hate speech* atau ujaran kebencian merujuk pada komunikasi verbal, tulisan, atau tindakan yang menyerang, menghina, atau menghasut kebencian terhadap individu atau kelompok berdasarkan karakteristik yang dilindungi, seperti ras, agama, etnisitas, komunitas, orientasi seksual, atau gender.

*Hate Speech* juga merupakan tindakan hal yang diskriminatif berbagai terjadinya bias, fanatik atau tidak toleran atau merendahkan berbagai terjadi berprasangka, menghina atau merendahkan individu atau kelompok. *Hate Speech* pun dapat disampaikan melalui segala bentuk macam apapun seperti ekspresi, termasuk gambar, benda, gestur, simbol dan sebagainya serta dapat disebarluaskan secara offline maupun online. Tujuan dalam ujaran kebencian akan mempermalukan orang lain demi kepuasan pada pelaku tersebut.

### **2.4.1 Bentuk-bentuk *Hate Speech***

#### **1) Penghinaan**

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), kata “hina” merupakan rendah pangkatnya, kedudukan, martabat, kurang baik perbuatannya dan sebagainya. Lawan kata dari hina adalah mulia. Namun penghinaan dapat mengartikan bahwa ungkapan dalam perasaan hal yang tidak hormat maupun tidak suka terhadap seseorang. Maksudnya penolakan yang mempertanyakan kemampuan dan integritas moral. Biasanya akan seseorang melakukan tindakan hina terhadap orang lain menganggapnya perilaku hal yang tidak suka, sikap merendahkan serta orang yang dibenci tidak layak tersebut. Penghinaan tersebut berbagai macam-macam seperti sebuah mendiskriminasikan penampilan, *gender*, ras, agama, status dan sebagainya.

## 2) Pencemaran nama baik

Pencemaran nama baik merupakan perbuatan hal yang banyak yang tidak disukai oleh orang-orang. Seperti perbuatan yang dilakukan secara sengaja baik tuduhan maupun menyerang kehormatan dengan tujuan untuk mempermalukan atau merusak orang lain.

## 3) Penyebaran *Hoax*

Menurut KBBI, *hoax* merupakan menyebarkan berita/informasi/kabar dalam bohong. Sering kali terjadinya dalam media sosial bahwa banyaknya pembaca akan melakukan menyebarkan tanpa mengecek maupun mengetahui kebenaran. Hal tersebut membuat mudahnya ditipu oleh berita yang tidak dibenarkan. Sehingga di dalam dunia maya nya akan menjadi lebih luas dengan berita yang tidak benar. Efeknya akan membuat semakin buruk bila akan mengganggu dengan perpecahan antar masyarakat tersebut.

### 2.4.2 Dampak *Hate Speech*

#### 1) Aspek sosial

Dalam kehidupan sosialnya akan dapat memicu sebuah pertikaian antar masyarakat hingga merusak kesatuan Bangsa Indonesia. Seperti akan terjadinya sebuah demokrasi ketika seseorang melakukan *hate speech* secara sengaja maupun tidak sengaja di depan umumnya. Berbeda dengan media sosialnya merupakan banyaknya komentar terjadi ribut-ribut di setiap komentar.

Seperti ada yang melakukan menghujat orang lain hingga terjadinya sebuah viral akan membuat ada yang mengundang sebuah kontroversi.

Maka banyak pengguna media sosial akan berlangsung mengomentari yang tidak pantas disebutnya.

## 2) Aspek kesehatan mental

Terjadinya akan tekanan sosial, putus asa, depresi hingga dapat membahaya diri seperti bunuh diri. Semua orang memiliki mental yang kuat namun tidak semua bahwa seseorang telah menyinggungkan yang telah melewati terbatas akan membuat orang lain merasa terkena mental. Dengan memicunya otak dapat merusak hingga menjadi trauma pada terjadinya *hate speech* tersebut.

### 2.5 Teori *Bodyshaming*

Menurut Gilbert (dalam Priscilla, 2021), *Bodyshaming* didefinisikan sebagai perilaku yang menyinggungkan pada penampilan diri, berat badan serta tinggi badan sendiri ataupun orang lain. Meski demikian adanya faktor hal yang disebabkan *bodyshaming* terutama adalah standar kecantikan tersebut. Berdasarkan tindakan *bodyshaming* terdapat adanya aspek-aspek *bodyshaming* menurut Gilbert (2002) sebagai berikut:

#### 1) **Komponen kognitif sosial atau eksternal.**

Orang yang mengacukan pada pikiran dari orang lain dinilainya sebagai merendahkan atau kurang baik hingga disebabkan adanya pandangannya rendah.

#### 2) **Komponen mengenai evaluasi diri yang berasal dari dalam.**

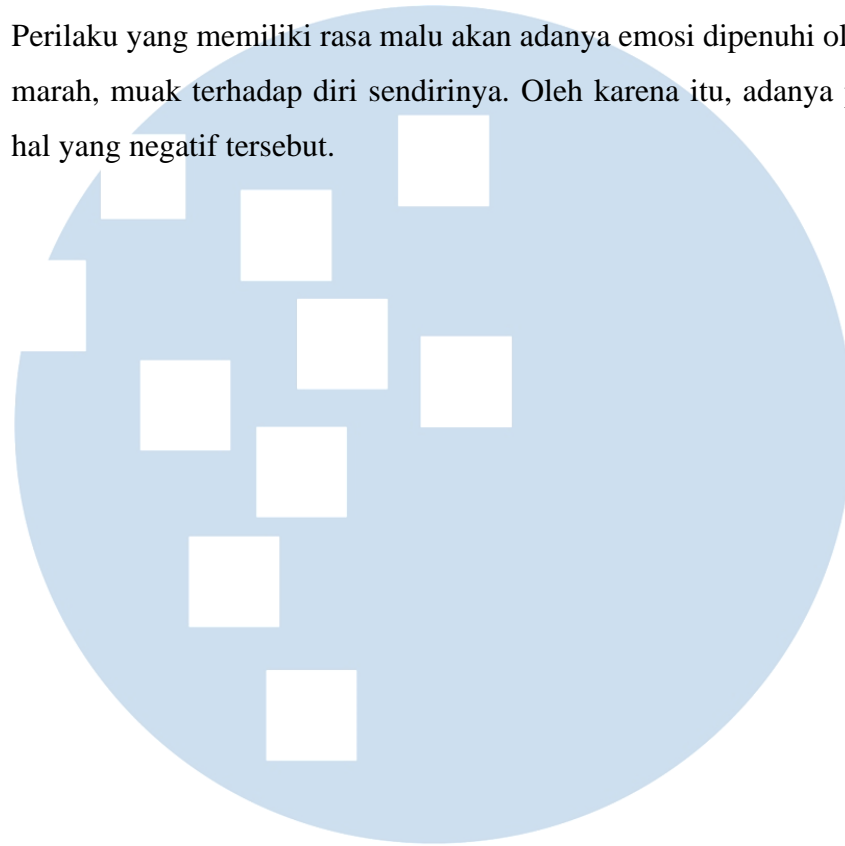
Hal ini mengacu pada pandangan yang buruk terhadap diri sendiri yang dari pikiran negatif tentang individu diri sendirinya.

#### 3) **Komponen perilaku**

Orang yang akan mampu perasaan malu dan mencenderung akan dibuat menghindari dari lingkungan akibat perasaan tersebut membuat tidak nyaman. Hal yang menimbulkan baik dari komentar dan pandangan rendah serta dirinya akan merasa terancam dilingkungkannya.

#### 4) **Komponen emosi**

Perilaku yang memiliki rasa malu akan adanya emosi dipenuhi oleh cemas, marah, muak terhadap diri sendirinya. Oleh karena itu, adanya pemikiran hal yang negatif tersebut.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA