

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Robin Landa melalui buku yang diberi judul *Graphic Design Solutions* (Landa, 2011) menyimpulkan bahwa desain komunikasi visual merupakan sebuah bentuk yang dimanfaatkan dengan tujuan untuk memberitahukan pesan serta informasi kepada pembaca. Desain komunikasi visual adalah sebuah cara untuk merepresentasikan ide yang dibentuk menggunakan kreasi, seleksi, maupun himpunan dari elemen desain. Sebuah desain komunikasi visual dapat menciptakan hasil yang dapat mempersuasi, mengidentifikasi, memotivasi, menginformasikan maupun menyampaikan banyak makna (hlm. 2). Solusi desain tersebut dapat memberikan dampak yang efektif dalam merubah perilaku seseorang.

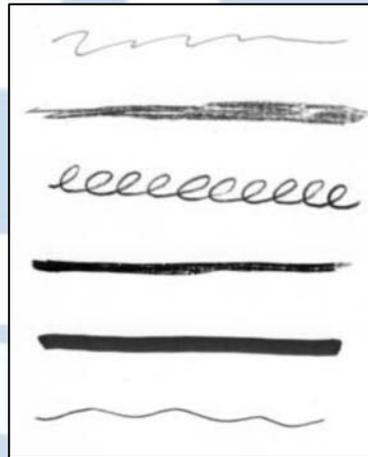
2.1.1 Elemen Visual

Robin Landa (Landa, 2011) menyatakan bahwa dalam membuat sebuah perancangan desain, seorang desainer harus memperhatikan beberapa elemen visual yang terdiri dari 4 elemen yaitu garis, bentuk, warna, serta tekstur yang masing-masing komponennya akan penulis jabarkan sebagai berikut :

2.1.1.1 Garis

Titik adalah satuan terkecil dari sebuah garis yang terdiri dari titik maupun dot. Dalam sebuah gambar berbasis layer, sebuah titik merupakan piksel cahaya yang terlihat dengan warna maupun tanpa warna yang memiliki bentuk persegi serta bukan berbentuk lingkaran. Pada ranah digital, elemen-elemen terdiri dari satuan *pixel*. Sementara garis adalah kumpulan titik memanjang serta garis dianggap sebagai jalur dari titik yang berjalan. Sebuah garis atau titik adalah sebuah tanda yang dibuat oleh alat-alat menggambar ketika digambar pada suatu permukaan. Adapun alat

visualisasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah garis maupun titik dapat berupa pensil, perangkat lunak, kuas, atau benda apapun yang dapat menanda. Sebuah garis termasuk diantara elemen visual karena memiliki banyak peranan pada komposisi maupun komunikasi.



Gambar 2.1 Garis

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

Sebuah garis dapat berbentuk lurus, bersudut, maupun melingkar dan sebuah garis dapat membantu audiensnya untuk melihat ke arah yang diinginkan. Garis pun dapat memiliki kualitas tertentu yang berbeda-beda dan garis tersebut bisa halus maupun patah, tebal maupun tipis, teratur maupun berubah, dan seterusnya. Adapun variasi dari garis dapat penulis jabarkan sebagai berikut :

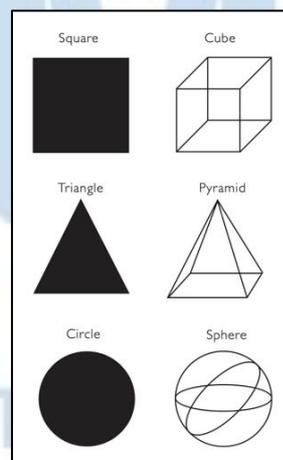
- 1) Garis utuh yaitu sebuah garis yang digambar pada sebuah permukaan.
- 2) Garis tersirat yaitu sebuah garis tidak bersambung yang dipersepsikan oleh audiens sebagai garis bersambung.
- 3) Garis tepi yang merupakan penunjuk pertemuan maupun garis yang membatasi bentuk dengan corak.
- 4) Garis pandang adalah pergerakan fokus audiens ketika melihat sebuah komposisi desain dan garis ini juga disebut sebagai garis pergerakan atau garis arah.

Keberadaan garis dalam sebuah komposisi desain pun memiliki fungsi tersendiri dan fungsi elemen visual garis pada komposisi desain dapat dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Keberadaan elemen garis dimanfaatkan untuk menggambarkan bentuk dan ruang serta gambar, huruf, maupun corak.
- 2) Menentukan batas maupun area dalam sebuah bidang desain.
- 3) Membantu merapikan sebuah komposisi secara visual.
- 4) Membantu membuat garis pandang dalam sebuah desain.

2.1.1.2 Bentuk

Elemen visual bentuk adalah area umum dari sebuah desain. Area tersebut terbentuk dari hasil konfigurasi dari permukaan dua dimensi yang dibentuk oleh sebagian maupun seluruh elemen visual garis, warna, maupun tekstur. Sebuah bentuk bersifat datar yang memiliki makna bahwa sebuah bentuk mampu diukur dari segi panjang dan lebarnya. Semua bentuk umumnya terbentuk dari tiga bentuk dasar seperti persegi, lingkaran, maupun segitiga dan ketiga bentuk dasar yang baru disebutkan mempunyai bentuk volumetric atau padat yang mewakili masing-masing dari bentuk dasar tersebut seperti kubus, bola, serta piramida (hlm. 17).

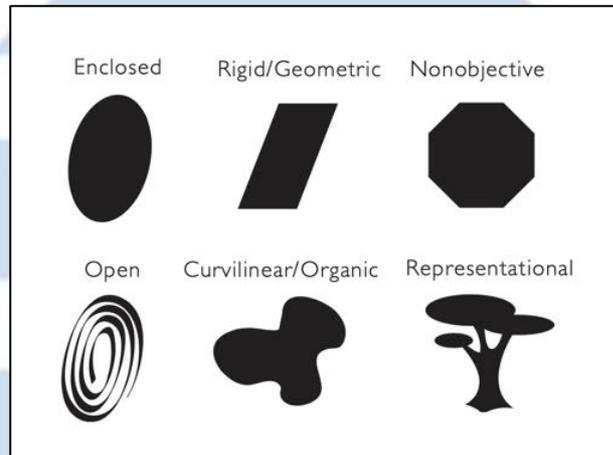


Gambar 2.2 Bentuk Dasar
Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

Adapun jenis-jenis dari bentuk yang terdapat dalam buku *Graphic Design Solutions* (Landa, 2011) dapat penulis jabarkan sebagai berikut :

- 1) Bentuk geometris yang dibuat dengan kesan kaku dan memiliki ciri khas berupa tepi yang lurus, sudut yang terukur, serta kurva yang tepat.
- 2) Bentuk organik yang dapat dibuat dengan tepat ataupun longgar memiliki kesan yang lebih alami.
- 3) Bentuk bujursangkar adalah bentuk yang terbentuk dari pertemuan garis lurus maupun garis sudut yang tepat.
- 4) Bentuk lengkung yang terbentuk melalui satu atau banyak kurva maupun garis tepi pertanda.
- 5) Bentuk tidak beraturan adalah penggabungan dari garis lurus dan garis lengkung yang menciptakan bentuk yang memiliki komposisi garis yang tidak beraturan.
- 6) Bentuk kecelakaan adalah sebuah bentuk yang terbentuk melalui sebuah hal yang tidak disengaja yang mencakup proses tertentu misalnya tumpahan tinta di atas kertas yang menghasilkan noda.
- 7) Bentuk nonobjektif dan nonsubjektif adalah bentuk yang sengaja dan murni diciptakan tidak mengikuti apa yang sudah ada serta tidak merepresentasikan objek di alam maupun manusia, tempat, atau hal lainnya.
- 8) Bentuk abstrak yang mengacu pada penataan ulang baik, perubahan, proses distorsi baik simpel maupun kompleks dari penampilan yang sudah ada dengan tujuan menciptakan perbedaan gaya maupun kebutuhan penyampaian informasi.
- 9) Bentuk representasional adalah bentuk yang mudah diidentifikasi oleh para audiens karena bentuk tersebut

merupakan bentuk yang sudah ada di alam bebas. Bentuk representasional juga disebut sebagai bentuk kiasan.



Gambar 2.3 Jenis Bentuk

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

Dalam elemen visual bentuk, terdapat juga sesuatu yang disebut sebagai ruang positif dan negatif sebagai salah satu prinsip dasar visual serta mengacu pada hubungan elemen bentuk dalam peletakkannya pada permukaan dua dimensi. Pikiran audiens bersikeras untuk melepaskan elemen desain yang dirasa sebagai figur dengan elemen dasar maupun latar. *Figure* dengan kata lain ruang positif adalah suatu bentuk yang langsung terlihat oleh mata dan *ground* dengan kata lain ruang negatif adalah area yang tercipta antara figur. Kebiasaan awam berfokus pada elemen *figure* dalam sebuah komposisi desain cenderung membuat elemen *ground* nampak kosong maupun tidak berbentuk namun nyatanya latar belakang juga memiliki bentuknya sendiri (hlm. 18).



Gambar 2.4 Figure & Ground

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

Dalam sebuah karya desain, dapat dikatakan bahwa karakter/ bentuk huruf, angka, dan tanda baca juga disebut sebagai bentuk. Seperti bentuk pada umumnya, kata dapat berbentuk bujursangkar, lengkung, geometris, atau organik. Bentuk huruf, angka, dan tanda baca dapat disebut sebagai *figure* sementara ruang terbuka dianggap sebagai *ground*.

2.1.1.3 Warna

Robin Landa (Landa, 2011) menyatakan bahwa warna merupakan elemen desain yang kuat dan provokatif. Warna merupakan properti dari energi cahaya dan otak manusia dapat melihat warna apabila terdapat cahaya dan warna yang dapat kita lihat pada permukaan maupun objek di lingkungan kita dapat disebut sebagai cahaya pantulan atau warna pantulan. Cara bekerja dari warna pantulan adalah ketika suatu cahaya menabrak objek maka bagian dari cahaya tersebut akan diserap oleh objek, sementara sisa cahaya yang tidak terserap akan dipantulkan dan menghasilkan cahaya pantulan atau warna pantulan. Cahaya yang dipantulkan oleh objek merupakan apa yang mata lihat sebagai warna.

Sedangkan pigmen merupakan zat alami yang terkandung dalam sebuah objek dimana zat tersebut berinteraksi dengan cahaya dan menentukan warna yang dirasakan, contohnya yaitu pada pigmen kuning cerah dari pisang, pigmen merah dari bunga, dan pigmen coklat dari bulu. Pigmen alami atau buatan ditambahkan ke bahan untuk mewarnai berbagai objek seperti kertas, tinta, dan plastik. Warna sendiri memiliki elemen yang terdiri dari tiga bagian yaitu *hue*, *value*, serta *saturation*.

- 1) Dengan pengertian bahwa *hue* adalah nama atau sebutan dari sebuah warna seperti hijau, biru, kuning, merah, dll. Sebuah *hue* juga dapat dipersepsikan sebagai temperatur hangat maupun dingin dan hal tersebut mengacu pada persepsi mata manusia ketika sedang melihat sebuah warna maupun asosiasi otak manusia ketika sedang melihat warna.

- 2) Kategori kedua yaitu *value* lebih condong pada tingkat kecerahan cahaya yang mencakup terang maupun gelap dari sebuah warna seperti contohnya hijau gelap maupun biru muda dan *shade, tone, maupun tint* merupakan bagian yang beda dari *value*.
- 3) Sementara kategori terakhir yaitu *saturation* yang memiliki nama lain berupa kroma dan intensitas merupakan sebuah tingkat kecerahan maupun kejemuan sebuah warna seperti contohnya warna ungu terang dan juga ungu kusam.

Untuk mendefinisikan warna dengan lebih jauh, maka seorang desainer harus mengerti peran dari sebuah warna primer. Saat mengerjakan desain dalam sebuah media berbasis layar, terdapat tiga warna yang menjadi warna primer yaitu hijau, biru, dan merah atau yang disebut juga dengan sistem warna RGB. Ketiga warna primer tersebut juga disebut sebagai warna aditif karena warna-warna primer tersebut jika digabungkan dengan banyak yang sama akan menciptakan cahaya putih. Warna hijau dengan merah apabila dikombinasikan akan menciptakan warna kuning, gabungan warna biru dengan merah akan menciptakan warna magenta dan warna hijau serta biru bila dikombinasikan akan menjadi *cyan* (hlm. 20).

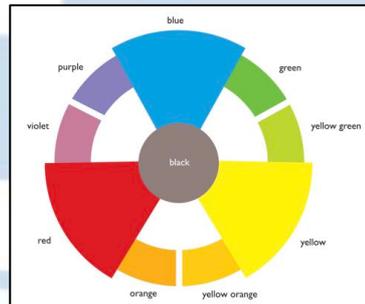


Gambar 2.5 Sistem Warna Aditif

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

Sementara warna sekunder merupakan kombinasi dari warna-warna primer subtraktif seperti warna merah, kuning, serta biru. Warna-warna tersebut disebut sebagai warna primer karena warna tersebut tidak dapat dihasilkan dari kombinasi warna-warna lain namun warna tersebut apabila

dikombinasikan dapat menciptakan warna lain seperti warna kombinasi warna merah dan kuning yang menjadi warna oranye, kombinasi warna kuning dan hijau menjadi warna hijau. Disebut juga sebagai warna primer subtraktif karena pada dasarnya permukaannya menolak semua gelombang cahaya selain cahaya yang mengandung warna dilihat oleh mata manusia.

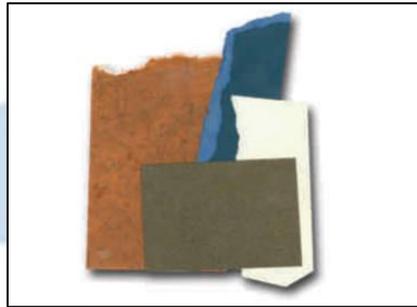


Gambar 2.6 Sistem Warna Subtraktif
Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

Pada sebuah cetak desain, sistem warna yang dimanfaatkan adalah sistem warna CMYK yang terbentuk dari *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *key*. Warna hitam cenderung ditambahkan dengan tujuan untuk menambah kontras dari warna. Proses percetakan desain yang menggunakan sistem warna CMYK disebut juga sebagai proses empat warna yang dimanfaatkan untuk mencetak sebuah foto, karya seni, maupun ilustrasi.

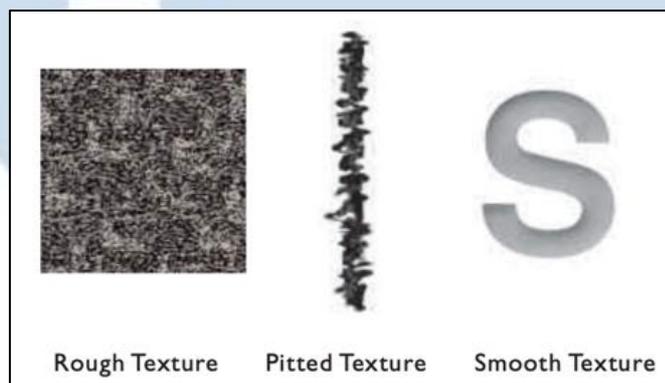
2.1.1.4 Tekstur

Tekstur seperti yang dilansir dari buku Robin Landa yang berjudul *Graphic Design Solutions* (Landa, 2011) adalah kualitas sebenarnya dari sebuah permukaan maupun representasi dari kualitas permukaan. Dalam sebuah perancangan desain, terdapat dua kategori yang terdiri dari tekstur taktil serta tekstur visual. Kategori pertama yaitu tekstur taktil merupakan tekstur yang mempunyai kualitas dari permukaan dan tekstur taktil mampu disentuh dan dirasakan melalui indra sentuh oleh audiensnya. Dalam sebuah percetakan, tekstur taktil dapat dicetak pada sebuah desain cetak seperti teknik *emboss* dan *deboss*, *stamp*, *engrave*, dan *letterpress*.



Gambar 2.7 Jenis Tekstur Taktil
Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

Sementara tekstur visual merupakan tekstur yang dibuat dengan tangan dan dipindai maupun difoto dari tekstur yang sebenarnya sehingga sering dianggap sebagai ilusi dari tekstur yang sebenarnya (hlm. 23).



Gambar 2.8 Jenis Tekstur Visual
Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

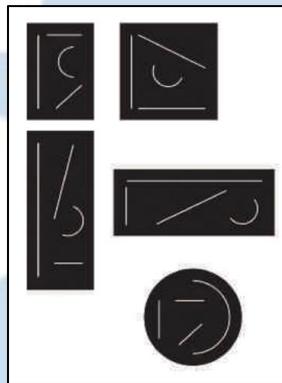
2.1.2 Prinsip Desain

Dalam sebuah perancangan desain, seorang perancang desain harus memperhatikan prinsip desain yang menjadi dasar dalam desain. Prinsip desain sendiri dasarnya saling bergantung dari satu prinsip dengan prinsip lainnya. Karya desain yang memiliki komposisi yang seimbang dan stabil dapat memudahkan audiensnya dalam memahami makna yang ingin disampaikan dari sebuah karya desain. *Unity* merupakan segala sesuatu yang mengatur mengenai bagaimana keseluruhan elemen visual berhubungan satu dengan yang lainnya. *Emphasis* yang dimanfaatkan untuk meningkatkan kejelasan dari informasi yang ingin dikomunikasikan dan *ritme* yang dimanfaatkan untuk membantu menyambungkan elemen yang

satu dengan elemen yang lainnya agar lebih berkaitan (hlm. 24). Adapun penulis dapat menjabarkan prinsip-prinsip desain tersebut dengan lebih detail lagi seperti dibawah ini.

2.1.2.1 Format

Format adalah istilah bagi suatu bidang untuk desain grafis yang ditentukan berdasarkan garis tepi luar maupun bidang yang dilingkupi oleh desain tersebut. Seorang desainer grafis juga cenderung menggunakan istilah format untuk memberikan deskripsi jenis media seperti posterm sampul CD, dan lainnya seperti sampul CD dengan bentuk kotak, dan terbentang dua halaman yang berbentuk persegi panjang berbeda, maupun brosur yang dapat dibuka menjadi bentuk persegi panjang. Hal tersebut memiliki makna bahwa seorang desainer grafis harus bekerja dengan baik dan beradaptasi dengan berbagai format (hlm. 25).



Gambar 2.9 Jenis Format

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

Terdapat ukuran standar untuk beberapa format seperti sampul CD yang semua ukuran sampulnya berukuran sama. Bentuk dan tipe format terkadang sudah ditentukan sebelumnya dan seorang desainer grafis harus bekerja menyesuaikan format yang telah ditentukan. Format dengan ukuran yang berbeda-beda sangat menentukan biaya dari proses cetak dan hal tersebut juga dipengaruhi dari bentuk, kertas, ukuran, maupun teknik percetakan khusus. Ukuran tersebut biasanya ditentukan dari fungsi dan tujuan, kesesuaian dengan solusi, serta biaya dari sebuah proyek.

Terdapat dua kategori format yang terdiri dari format tunggal dan format multi-halaman. Poster, iklan, papan reklame, kartu nama, kop surat, maupun spanduk web adalah contoh dari format tunggal. Komposisi desainnya berada hanya pada satu halaman. Lebih sering, desainer harus bekerja dengan media yang memiliki multi-halaman seperti brosur, buku, laporan, situs web, majalah, buletin, surat kabar, katalog, serta banyak lagi. Sebuah situs web dilihat dengan mengklik ke halaman lain. Situs web perusahaan, pemerintah, dan institusional dapat memiliki ratusan halaman. Apa pun bentuk maupun formatnya, setiap komponen dari komposisi desain tersebut harus membentuk hubungan dengan satu sama lain sesuai dengan batasan format.

2.1.2.2 Keseimbangan

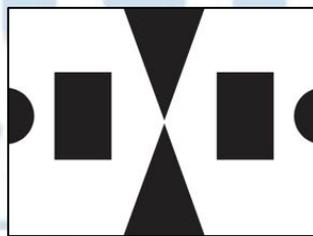
Balance atau yang biasa disebut keseimbangan adalah prinsip desain yang alami untuk diketahui karena keseimbangan sudah dilakukan oleh manusia dalam gerakan sehari-harinya. Keseimbangan merupakan sebuah stabilitas yang tercipta atas distribusi elemen visual yang di antara semua elemen. Ketika sebuah desain memiliki komposisi dengan bobot yang seimbang, audiens cenderung merasakan keharmonisan sementara ketika audiens melihat desain yang memiliki ketidakseimbangan dalam komposisi tersebut maka audiens cenderung lebih bereaksi secara negatif terhadap ketidakstabilan. Keseimbangan merupakan satu prinsip komposisi harus mampu bekerja sama dengan prinsip lainnya.

Bobot sebuah visual mengacu pada jumlah relatif aspek daya tarik visual, kepentingan elemen visual, maupun penekanan yang dibawa elemen pada sebuah komposisi. Setiap elemen desain pada sebuah komposisi membawa kesan-kesan tertentu. Ukuran, bentuk, nilai, warna, dan tekstur merupakan hal-hal yang berkontribusi dalam sebuah bobot visual. Dalam persepsi visual, area halaman yang berbeda tampaknya memiliki bobot visual yang lebih atau kurang. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi bobot visual dapat penulis jabarkan sebagai berikut :

- 1) Letak dari elemen visual dalam sebuah format.
- 2) Garis pandang yang ditentukan dari tarikan arah.
- 3) Elemen *figure/ground*.
- 4) Elemen warna yang terdiri dari *hue/saturation/value*.
- 5) Kepadatan maupun jumlah elemen visual dalam area tertentu.
- 6) Prinsip desain *emphasis* elemen visual dalam sebuah komposisi desain.
- 7) Ukuran dan bentuk dari elemen visual seperti contohnya ukuran kubus yang besar memiliki bobot visual yang lebih berat daripada ukuran kubus yang kecil. Penggunaan warna hitam yang memiliki bobot lebih berat dari warna putih serta penggunaan warna lainnya seperti warna dingin maupun warna yang kusam memiliki bobot yang lebih ringan daripada warna hangat dan warna cerah.

Prinsip desain keseimbangan pun terbagi jadi 3 jenis yang terdiri dari keseimbangan asimetris, simetris, serta radial (hlm. 28).

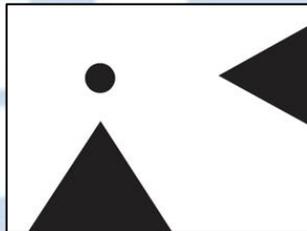
- 1) Keseimbangan simetris yang merupakan pencerminan dari elemen-elemen yang seimbang dan dapat dikatakan juga sebagai keseimbangan reflektif karena sisi kiri dan kanan yang memiliki bobot visual yang setara. Keseimbangan simetris biasanya dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan harmoni serta stabilitas.



Gambar 2.10 Keseimbangan Simetris
Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

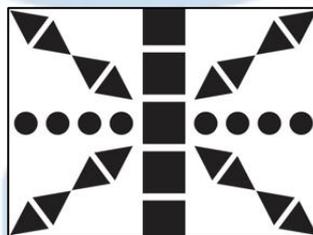
- 2) Sementara keseimbangan asimetris adalah proses pendistribusian bobot visual berupa elemen visual pada satu sisi sumbu tanpa

mencerminkan elemen visual tersebut pada sisi sumbu pusat. Ukuran, nilai, warna, bentuk, maupun tekstur pada sebuah karya desain memberikan kontribusi pada efek keseimbangan dalam sebuah desain.



Gambar 2.11 Keseimbangan Asimetris
Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

- 3) Terakhir, keseimbangan radial adalah keseimbangan yang dicapai melalui penggabungan antara simetri elemen visual yang disusun horizontal maupun vertical. Elemen visual tersebut keluar dari bagian tengah komposisi dan memiliki pengulangan dari satu atau beberapa elemen visual.



Gambar 2.12 Keseimbangan Radial
Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

2.1.2.3 Hierarki Visual

Salah satu tujuan utama dari perancangan sebuah desain grafis adalah untuk menyampaikan sebuah informasi dan adanya prinsip hierarki visual dimanfaatkan untuk memberikan aturan pada peletakan elemen visual dan mengarahkan audiens ketika sedang melihat sebuah rancangan desain, seorang desainer grafis menggunakan hierarki visual yang merupakan penataan semua elemen grafis berdasarkan tingkat kepentingannya. *Emphasis* merupakan peletakan elemen visual menurut kepentingannya, dengan menekankan elemen satu diatas elemen lain, dapat

membuat beberapa elemen visual menjadi lebih tinggi. Pada umumnya, seorang desainer grafis menentukan desain mana yang akan pertama kali dilihat oleh audiens dari urutan garis pandang pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Hal tersebut dapat dilakukan apabila seorang desainer grafis telah menentukan informasi mana yang ingin ditekankan dan informasi mana yang tidak terlalu penting untuk ditekankan. Dengan mengorganisir informasi maupun elemen visual mana yang ingin ditekankan dapat membantu desainer grafis dalam mengkomunikasikan dengan lebih mudah dan menemukan sebuah titik fokus.



Gambar 2.13 Contoh Hierarki Visual
Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

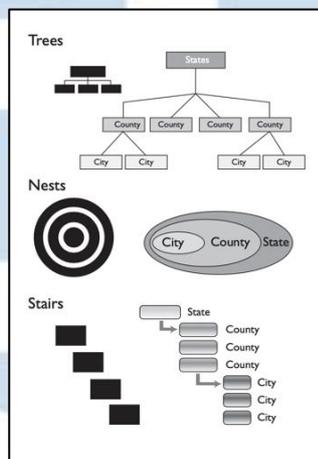
2.1.2.4 Emphasis

Agar seorang desainer grafis dapat menentukan hierarki visual maka mereka harus menciptakan alur informasi dengan menetapkan setiap komponen elemen grafisnya yang mencakup gambar maupun teks berdasarkan tahap kepentingan yang diurutkan dari yang paling penting sampai ke yang kurang penting. Untuk menciptakan sebuah *emphasis* dalam sebuah karya desain, seorang desainer dapat melakukan berbagai cara seperti :

- 1) *Emphasis isolation* yang dapat dicapai dengan mengisolasi sebuah bentuk dan menjadikan hasil isolasi bentuk tersebut sebagai fokus dari perhatian dan hal tersebut akan membuat area yang menjadi fokus memiliki bobot visual yang lebih besar.

- 2) *Emphasis* oleh penempatan merupakan salah satu jenis *emphasis* yang dapat dicapai dengan meletakkan sebuah elemen desain grafis seperti gambar maupun teks pada bagian tertentu dari sebuah desain. Penempatan elemen grafis pada bagian tertentu seperti pada bagian latar depan, bagian atas kiri, bagian tengah dari sebuah halaman dinilai lebih efektif dalam menarik perhatian dari mata audiens.
- 3) *Emphasis* oleh skala merupakan *emphasis* yang dapat dicapai dengan memainkan skala bentuk atau objek. Jika dimanfaatkan secara efektif maka akan membuat elemen tampak bergerak maju mundur pada sebuah halaman. Bentuk dengan skala yang besar cenderung lebih menarik perhatian dari mata audiens sementara objek yang memiliki skala kecil juga dapat menarik perhatian mata audiens apabila diletakkan bersandingan dengan objek yang lebih besar.
- 4) *Emphasis* melalui kontras adalah salah satu *emphasis* yang dapat dicapai dengan memainkan elemen kontras dari sebuah objek seperti terang dengan gelap, halus dengan kasar, maupun terang dengan kusam. Contohnya adalah dengan meletakkan bentuk gelap di tengah bidang yang lebih terang akan memungkinkan bentuk gelap tersebut untuk menjadi titik fokus dari desain tersebut. Tak hanya itu, ukuran, skala, penempatan, bentuk, dan posisi dari sebuah elemen visual juga menentukan aspek kontras.
- 5) Elemen seperti panah dan diagonal dimanfaatkan untuk mengarahkan mata audiens ke tempat yang seharusnya mereka tuju merupakan salah satu cara yang dimanfaatkan untuk mencapai *emphasis* melalui pengarahannya.
- 6) *Emphasis* melalui struktur diagram terdiri dari 3 jenis yaitu struktur pohon, struktur sarang, serta struktur tangga. Struktur pohon merupakan cara untuk menentukan hierarki dengan memposisikan elemen utama di bagian atas dengan elemen

subordinat di bawahnya dalam urutan menurun. Lalu, struktur sarang merupakan cara menentukan hierarki melalui pelapisan (elemen utama adalah lapisan pertama dan lapisan lainnya bergerak di belakangnya) atau melalui penahanan (elemen utama berisi elemen yang lebih kecil). Terakhir, struktur tangga merupakan cara untuk menentukan hierarki dengan cara menumpuk elemen, dengan elemen utama di atas dan elemen bawahan menurun seperti anak tangga (hlm. 29-30).



Gambar 2.14 Emphasis Struktur Diagram
 Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

2.1.2.5 Ritme

Sebuah ritme desain mirip dengan ritme music karena sebuah ritme dapat didapat melalui pengulangan yang kuat dan konsisten. Dalam sebuah perancangan desain grafis, pola elemen dapat mengatur ritme dan hal tersebut yang menyebabkan mata audiens bergerak ke seluruh halaman. Urutan elemen desain pada interval yang ditentukan dalam desain sangat penting untuk meningkatkan alur visual yang memiliki kesatuan jika dilihat melalui halaman satu menuju halaman lainnya. Penulis juga harus memperhatikan pentingnya menggabungkan elemen variasi untuk memberi tanda baca, aksens, dan menciptakan minat visual. Beberapa aspek juga sangat penting dalam proses membangun ritme seperti warna, tekstur, hubungan *figure and ground*, *emphasis*, dan keseimbangan.

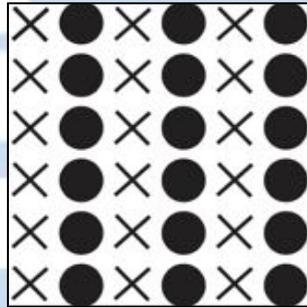
Kunci dari membangun ritme dalam sebuah perancangan desain adalah memahami perbedaan elemen repetisi dengan elemen variasi. Dalam sebuah karya desain grafis, repetisi dari sebuah ritme diselingi dengan variasi dengan tujuan untuk menciptakan ketertarikan visual bagi audiens. Repetisi digapai dengan mengulang satu atau beberapa elemen desain atau dengan konsistensi yang besar atau total. Sementara, variasi dibentuk dari modifikasi pada pola atau dengan mengubah elemen, seperti warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, dan bobot visual. Variasi menciptakan ketertarikan visual untuk audiens yang melihat. Penting bagi seorang desainer grafis untuk memperhatikan apabila terlalu banyak variasi karena hal tersebut akan berdampak pada hilangnya irama visual (hlm. 31).

2.1.2.6 Unity

Ada banyak cara untuk mendapatkan unity dalam sebuah perancangan desain grafis dimana semua aspek elemen grafisnya saling menyatu satu dengan yang lainnya dan membentuk suatu kesatuan, hal tersebut juga menciptakan persepsi bahwa aspek elemen grafis tersebut tampak seolah-olah memang seharusnya berada pada komposisi desain tersebut. Tata letak yang ideal dilihat sebagai suatu komposisi karya desain grafis secara utuh dan tidak dilihat berdasarkan bagian-bagian dari elemen desainnya.

Kebanyakan desainer grafis setuju bahwa audiens melihat sebuah komposisi desain sebagai satu kesatuan. Pernyataan tersebut berdasar pada teori Gestalt. Teori Gestalt menyatakan bahwa otak manusia cenderung berusaha untuk melihat segala sesuatu sebagai satu kesatuan dengan mengelompokkan elemen visual berdasarkan penempatan, warna, rupa, maupun bentuk. Teori Gestalt dibagi lagi menjadi 6 hukum yang mengatur organisasi persepsi yaitu:

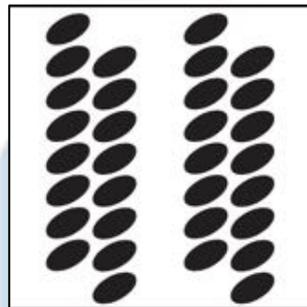
- 1) *Similarity* merupakan salah satu hukum Gestalt yang menyatakan bahwa elemen visual yang memiliki kesamaan cenderung dipersepsikan sebagai satu kesatuan atau satu kelompok. Elemen visual tersebut dapat memiliki kesamaan warna, bentuk, tekstur, serta arah.



Gambar 2.15 Gestalt *Similarity*

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

- 2) *Proximity* yaitu elemen visual yang berada pada lokasi yang berdekatan satu dengan yang lainnya membuat otak cenderung mempersiapkan elemen visual tersebut sebagai satu kesatuan.



Gambar 2.16 Gestalt *Proximity*

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

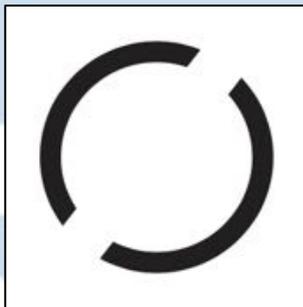
- 3) *Continuity* yang membahas mengenai bagaimana suatu koneksi visual dirasakan di antara komponen elemen visual dan elemen visual yang muncul sebagai kelanjutan dari unsur sebelumnya dipersepsikan oleh otak manusia sebagai sesuatu yang saling berkaitan satu sama lainnya sehingga menimbulkan kesan gerak.



Gambar 2.17 Gestalt *Continuity*

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

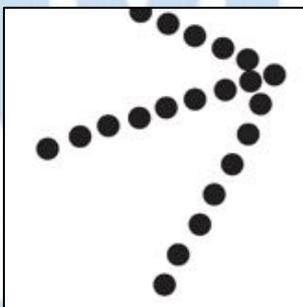
- 4) *Closure* merupakan salah satu hukum Gestalt yang membahas mengenai kecenderungan otak manusia dalam menyambungkan objek individual menjadi objek yang komplit.



Gambar 2.18 Gestalt *Closure*

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

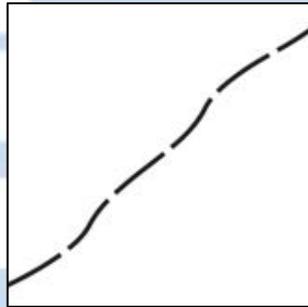
- 5) *Common Fate* membahas mengenai persepsi otak manusia yang menganggap elemen visual yang bergerak ke arah yang sama sebagai satu kesatuan.



Gambar 2.19 Gestalt *Common Fate*

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

- 6) *Continuing Lines* membahas mengenai bagaimana otak manusia menganggap garis selalu mengikuti jalur yang sudah ada. Namun, jika dua garis terputus, otak manusia akan melihat keseluruhan gerakan daripada jeda putus dan hal tersebut disebut juga garis tersirat.



Gambar 2.20 Gestalt *Continuing Lines*
Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

2.1.2.7 Skala & Proporsi

Dalam sebuah karya desain, skala merupakan sebutan untuk ukuran elemen visual atau perbandingan ukuran bentuk yang terlihat dengan bentuk lain di dalam sebuah format. Seiring dengan penggunaan prinsip dasar dalam membuat rancangan desain, seorang desainer grafis harus mengontrol skala dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Memanipulasi skala mampu membuat variasi elemen desain dalam suatu desain.
- 2) Skala menambahkan kontras dalam hubungan bentuk satu dengan bentuk yang lain.
- 3) Manipulasi dari elemen skala dapat membuat ilusi tiga dimensi.

Sementara proporsi adalah ukuran suatu elemen desain jika disandingkan dengan elemen desain lainnya secara komposisi. Elemen visual tersebut diperbandingkan dengan komposisi desain dalam aspek besaran, ukuran, maupun kuantitas. Bagi seorang desainer grafis dan seniman, proporsi adalah pengaturan hubungan yang harmonis dari bagian atau elemen visual secara keseluruhan (hlm. 35).

2.1.3 Tipografi

Robin Landa dalam bagian ketiga dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* (Landa, 2011) menyatakan bahwa tipografi merupakan suatu desain berbentuk huruf serta sistem penataan dalam ruang dimensi dan tipografi dapat dimanfaatkan pada media berbasis cetak maupun berbasis layar. Tipografi dibagi menjadi dua yaitu jenis *display* dan juga jenis teks. Jenis *display* biasanya dimanfaatkan sebagai judul dan subjudul. Sementara Jenis teks adalah bagian utama dari konten tertulis, biasanya dalam bentuk paragraf, kolom, atau keterangan (hlm. 44).

2.1.3.1 Anatomi Tipografi

Pada bagian ini, penulis akan memaparkan anatomi serta tata nama dari tipografi yang terdapat dalam buku *Graphic Design Solutions*.

- 1) *Letterform* adalah gaya khusus dari setiap huruf alfabet dan setiap huruf alfabet memiliki ciri khas unik yang harus dipertahankan untuk menjaga keterbacaan alfabet tersebut.
- 2) *Typeface* merupakan sebuah desain yang terdiri dari bentuk huruf, angka, dan tanda yang disatukan oleh properti visual yang konsisten yang dibuat oleh seorang desainer khusus tipografi.
- 3) *Type Font* merupakan set lengkap yang terdiri dari bentuk huruf, serta angka yang memiliki ukuran serta gaya yang diperlukan untuk tujuan komunikasi tertulis.
- 4) *Type Family* adalah beberapa variasi gaya dari sebuah font berdasarkan jenis font. Keluarga font tersebut cenderung biasanya terdiri dari bobot font yang ringan, sedang, maupun berat dan masing-masing font tersebut juga memiliki versi *italic*.
- 5) *Italic* merupakan bentuk huruf yang cenderung miring ke kanan dan *italic* juga menjadi varian gaya dari jenis huruf dalam keluarga font.

- 6) *Type Style* adalah modifikasi jenis huruf dengan tujuan untuk menciptakan variasi desain namun tetap mempertahankan visual penting dari font.
- 7) *Stroke* merupakan garis lurus maupun garis lengkung yang dimanfaatkan untuk membentuk huruf.
- 8) *Serif* adalah elemen kecil yang ditambahkan pada bagian atas maupun bawah dari coretan utama sebuah huruf.
- 9) *Sans Serif* adalah huruf tanpa elemen kecil serif.
- 10) *Weight* merupakan ketebalan goresan bentuk huruf, ditentukan dengan membandingkan ketebalan goresan dalam hubungannya dengan tinggi—misalnya, tipis, sedang, dan tebal.

2.1.3.2 Pengukuran Tipografi

Sistem pengukuran tipografi tradisional menggunakan dua unit dasar yaitu titik dan pica. Ketinggian sebuah tulisan diukur dalam satuan titik sementara lebar sebuah huruf atau garis diukur dalam satuan picas. Satuan titik adalah tinggi badan sebuah huruf dalam jenis huruf dan lebar jenis huruf diukur dalam satuan karakter per pica. Sebagian besar tipe tersedia dalam ukuran mulai dari 5 poin hingga 72 poin. Besar tipe dengan ukuran 14 poin dan kurang dimanfaatkan untuk kebutuhan desain berupa teks dan disebut tipe teks atau *body copy*. Ukuran di atas 14 poin dimanfaatkan untuk jenis *display*. Panjang garis diukur dalam satuan ukuran picas dengan perhitungan 6 picas sama dengan 1 inci, 12 poin sama dengan 1 pica, dan 72 poin sama dengan 1 inci. Menentukan panjang garis yang cocok untuk keterbacaan sebuah teks bergantung pada jenis desain huruf tertentu, ukuran jenis, spasi baris, dan panjang dari sebuah konten.

Seorang desainer mengukur tipe dan juga mengukur interval spasial antara elemen tipografi. Interval ini terjadi antara huruf, antara kata, dan antara dua baris jenis. Interval spasial antar huruf disebut sebagai spasi huruf. Mengatur spasi antar huruf disebut sebagai *kerning* dan interval spasial antar kata disebut sebagai spasi kata. Interval spasial antar dua garis tipe adalah spasi garis.

2.1.3.3 Jenis Tipografi

Tipografi memiliki beberapa klasifikasi yang berdasarkan style serta sejarah (Landa, 2011). Adapun klasifikasi tipografi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

<u>Old Style/Garamond, Palatino</u>	<u>San Serif/Futura, Helvetica</u>
BAMO hamburgers BAMO hamburgers	BAMO hamburgers BAMO hamburgers
<u>Transitional/New Baskerville</u>	<u>Italic/Bodoni, Futura</u>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i> BAMO hamburgers
<u>Modern/Bodoni</u>	<u>Script/Palace Script</u>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i>
<u>Egyptian/Clarendon, Egyptian</u>	
BAMO hamburgers BAMO hamburgers	

Gambar 2.21 Jenis Tipografi

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

- 1) *Roman* adalah jenis huruf Romawi yang diperkenalkan pada akhir abad ke-15, paling langsung dikenalkan dalam bentuk huruf yang digambar dengan pena bertepi lebar. Jenis huruf *roman* dapat ditandai dengan karakteristik berupa serif bersudut dan bertanda kurung serta tekanan bias, beberapa contohnya adalah Hoefler Text, Caslon, Garamond, serta Times New Roman.
- 2) *Transitional* adalah jenis huruf jenis huruf serif yang berasal dari abad ke-18 dengan merepresentasikan transisi dari *Old Style* ke *Modern* dan jenis huruf ini cenderung menunjukkan karakteristik desain keduanya. Contoh dari jenis huruf *transitional* misalnya Century, Baskerville, serta ITC Zapf International.
- 3) *Modern* adalah salah satu jenis huruf serif yang dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Jenis huruf *modern* dapat ditandai dengan bentuknya yang lebih geometris dalam konstruksi dan ditandai juga dengan penggunaan kontras stroke tebal-tipis, tekanan vertikal, dan paling simetris dari semua tipografi.

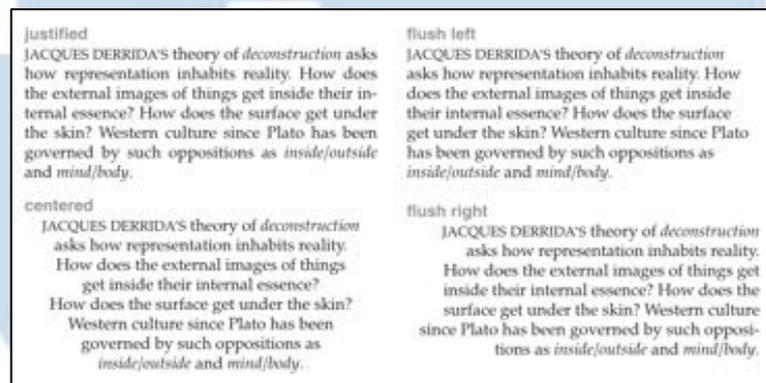
- 4) *Slab Serif* adalah jenis huruf serif yang dikenalkan pada awal abad ke-19 dan contoh dari jenis huruf *Slab Serif* termasuk Memphis, American Typewriter, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon.
- 5) *Sans Serif* merupakan jenis huruf yang memiliki tanda visual berupa tidak adanya dengan tidak adanya serif. Jenis huruf ini diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas. Contoh dari jenis huruf *Sans Serif* meliputi Futura, Univers, maupun Helvetica.
- 6) *Gothic* merupakan salah satu bentuk huruf manuskrip pada abad ketiga belas sampai abad kelima belas dan memiliki sebutan lain yang juga disebut sebagai *blackletter*. Jenis huruf *Gothic* memiliki ciri khas yang terdiri dari bobot goresan yang berat dan huruf yang dipadatkan dengan sedikit lekukan. Contoh dari jenis huruf *Gothic* adalah Rotunda, Textura, dan Fraktur.
- 7) *Script* adalah jenis huruf yang paling menyerupai tulisan tangan. Huruf biasanya miring dan sering digabungkan namun jenis huruf script dapat meniru bentuk yang ditulis dengan pena, pensil, atau kuas.
- 8) *Display font* merupakan jenis huruf yang dimanfaatkan terutama untuk kepentingan judul dan memiliki kecenderungan lebih sulit dibaca sebagai jenis teks. Jenis huruf *display* memiliki karakteristik berupa bentuk yang lebih rumit, dihias, atau buatan tangan.

2.1.3.4 Alignments Teks

Gaya atau pengaturan tipe teks disebut sebagai *alignment* teks. Opsi utama adalah sebagai berikut (hlm. 48).

- 1) Rata kiri merupakan pengaturan teks rata dengan margin kiri dan tidak rata di sisi kanan.
- 2) Sementara rata kanan merupakan teks yang diratakan ke margin kanan dan tidak rata di margin kiri.

- 3) Diratakan merupakan teks diratakan di kedua sisi kiri dan kanan.
- 4) Terpusat merupakan tipe pengaturan teks yang berpusat pada sumbu vertikal tengah.
- 5) Asimetris merupakan tipe pengaturan teks yang disusun untuk keseimbangan asimetris dan tidak sesuai dengan pengaturan berulang-ulang.



Gambar 2.22 Jenis Pengaturan Tipe
Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

2.1.3.5 Pemilihan Tipografi

Seorang desainer ketika akan membuat sebuah perancangan desain harus memilih jenis tipografi yang akan dimanfaatkan dalam desain tersebut dengan memperhatikan beberapa hal. Pemilihan tipografi tersebut dilakukan dengan tujuan untuk kejelasan dan minat visual dengan artian bahwa pemilihan tipografi dilakukan dengan mencocokkan jenis huruf dengan konsep, audiens, konteks, dan aplikasi. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menentukan ukuran titik yang tepat, spasi, panjang garis, perataan, kedalaman kolom, variasi, dan kontras maupun mengatur aliran informasi melalui hierarki visual. Untuk dapat memilih jenis tipografi yang sesuai dengan konsep maupun audiens, seorang desainer grafis harus memperhatikan beberapa faktor yang akan penulis jabarkan sebagai berikut.

- 1) *Visual Interest* atau minat visual yang berarti seorang desainer grafis harus memilih jenis huruf yang dapat menarik minat visual dari seseorang. Penciptaan minat visual sama halnya seperti

desain grafis dan pemilihan jenis huruf sangat penting untuk dilakukan karena karakteristik individu dari setiap jenis huruf sangat penting dalam menyampaikan informasi dan seberapa cocok jenis tipografi akan berintegrasi dengan visual secara keseluruhannya. Untuk dapat menentukan seberapa cocok sebuah jenis tipografi akan berintegrasi dengan visual, maka jenis tipografi tersebut akan dievaluasi karakteristiknya, proporsi, keseimbangan, bobot visual, dan hubungan antar hurufnya.

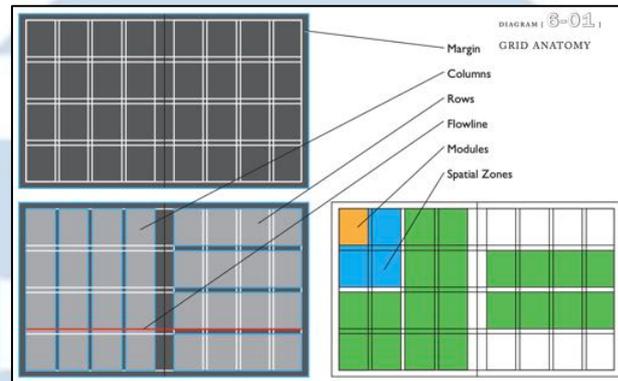
- 2) Kesesuaian dengan konsep yang membahas mengenai sebelum memilih sebuah jenis tipografi harus mengetahui audiens, kepribadian, dan apa yang ingin dikomunikasikan serta bagaimana informasi tersebut ingin disampaikan.
- 3) Kejelasan keterbacaan yang berarti jika tipografi dapat dibaca dan terbaca maka dapat dipastikan kontennya dapat dipahami dengan jelas. Dengan memastikan keterbacaan sebuah teks dapat membuat teks tersebut dapat dibaca dengan nyaman. Keterbacaan berkaitan dengan seberapa mudah seseorang dapat mengenali huruf-huruf dalam jenis huruf dan dibawah ini merupakan beberapa petunjuk yang berkaitan dengan keterbacaan.
 - a. Huruf yang terlalu ringan atau terlalu berat mungkin memiliki tingkat keterbacaan yang sulit terutama dalam ukuran huruf yang lebih kecil.
 - b. Huruf yang memiliki terlalu banyak kontras tebal dan tipis juga memiliki tingkat keterbacaan yang sulit karena goresan tipis memiliki kecenderungan untuk hilang.
 - c. Huruf yang diringkas maupun diperluas sulit dibaca yang disebabkan oleh perubahan bentuk huruf yang tampak menyatu ketika dipadatkan dan terpisah saat dilebarkan.
 - d. Huruf yang diatur dengan huruf kapital juga cenderung lebih sulit dibaca.

- e. Kontras antara teks serta latar belakang dapat meningkatkan keterbacaan.
 - f. Elemen visual warna yang dibuat dengan sangat jenuh dapat mengganggu keterbacaan teks dan audiens memiliki kecenderungan untuk membaca sesuatu dengan warna yang lebih gelap terlebih dahulu.
- 4) Hubungan integrasi yang membahas mengenai hubungan antara aspek visual dengan jenis teks yang dipilih. Ketika akan memilih jenis tipografi untuk sebuah desain, desainer grafis harus memperhatikan apakah jenis tipografi yang dipilih harus berbagi karakteristik dengan desain atau apakah jenis tipografi tersebut harus kontras dengan karakteristik desainnya.

2.1.4 Grid & Tata Letak

Dalam sebuah perancangan karya desain, terdapat *grid* serta tata letak yang mengatur posisi elemen visual agar terlihat rapih ketika dilihat oleh mata audiens. Tata letak atau *layout* merupakan sebuah pengorganisasian visual dari tipe dan visual pada hasil cetak maupun digital. Tata letak membahas mengenai bagaimana semua elemen dari sebuah desain bekerja sama (hlm. 132). *Layout* dapat menghasilkan komposisi elemen yang rapi serta terpadu antara satu sama lainnya dan seorang desainer grafis biasanya menggunakan *grid* untuk menciptakan komposisi yang rapi tersebut. *Grid* merupakan sebuah elemen desain yang memiliki fungsi untuk membuat struktur komposisi modular yang terdiri dari vertikal dan horizontal dengan membagi format menjadi kolom dan margin. *Grid* berfungsi untuk menyusun setiap halaman dengan memberikan struktur kerangka yang memberikan kontinuitas, kesesuaian, kesatuan, dan alur visual di banyak halaman cetak maupun digital. Keberadaan elemen *grid* pada sebuah karya desain cenderung membuat karya desain tersebut memiliki elemen visual yang teratur karena keberadaan *grid* tersebut akan menentukan batas dan menjaga agar konten tetap teratur. Dengan kata lain,

sebuah *grid* memberikan tampilan visual yang konsisten untuk aplikasi desain dengan banyak halaman.



Gambar 2.23 Anatomi Grid

Sumber: *Graphic Design Solutions*, (2011)

Gambar diatas ini merupakan anatomi dari sebuah grid yang terdiri dari 6 komponen yang terdiri dari margin, kolom, baris, alur, modul *grid*, dan zona spasial. Adapun jabaran dari tiap komponen tersebut dapat penulis jelaskan dibawah ini.

- 1) Margin merupakan komponen dari sebuah *grid* yang bertugas untuk membuat batas yang contohnya berupa ruang kosong di tepi kiri, kanan, atas, atau bawah dari setiap halaman cetak atau digital.
- 2) Kolom adalah perataan atau pengaturan vertikal yang dimanfaatkan untuk menampung teks dan gambar. Jumlah kolom dalam sebuah desain bergantung pada beberapa faktor yaitu konsep, tujuan, dan bagaimana desainer ingin konten tersebut disajikan. Kolom yang dimanfaatkan lebih dari satu kolom cenderung memiliki lebar yang sama. Ruang antar kolom satu dengan kolom lainnya disebut sebagai interval kolom.
- 3) Alur merupakan komponen *grid* yang dimanfaatkan untuk membangun *alignments* secara horizontal dalam sebuah *grid* dengan tujuan untuk membantu alur visual.

- 4) Modul adalah sebuah komponen yang tercipta dari perpotongan kolom vertikal dan *flowline* horizontal dan teks maupun gambar dapat ditempatkan dalam modul tersebut.
- 5) Zona dibentuk dengan mengelompokkan beberapa modul *grid* dengan tujuan untuk mengatur penempatan berbagai komponen elemen grafis. Zona spasial dapat dibuat khusus untuk teks atau gambar maupun keduanya.

2.1.5 Ilustrasi

Alan Male dalam bukunya yang berjudul *Illustration: a Theoretical & Contextual Perspective* (Male, 2007) yang dipublikasikan pada tahun 2007 menyatakan bahwa ilustrasi merupakan sebuah cara yang dimanfaatkan dengan tujuan untuk mengkomunikasikan informasi maupun pesan kontekstual tertentu kepada audiens yang disampaikan dengan bentuk visual. Dalam merancang sebuah ilustrasi, seorang desainer harus memperhatikan 3 arahan sebelum memulai sebuah ilustrasi yang mencakup:

- 1) *The Rationale*

Faktor ini membahas mengenai alasan dalam merancang sebuah ilustrasi. Dalam pembuatan sebuah ilustrasi, dibutuhkan alasan maupun tema dalam perancangan sebuah ilustrasi serta kumpulan pengetahuan dan kebutuhan yang dapat diidentifikasi untuk komunikasi visual. Faktor *rationale* ini mengulas pertanyaan yang perlu dijawab dan hal tersebut menciptakan sebuah kebutuhan untuk meneliti dan menyajikan informasi.

- 2) *The Aim*

Faktor ini membahas mengenai tujuan dari pembuatan sebuah ilustrasi harus ditetapkan dengan jelas yang meliputi apa yang akan terwujud pada hasil akhirnya.

- 3) *The Objectives*

Faktor terakhir membahas mengenai jadwal yang jelas ketika merancang sebuah ilustrasi. Sebuah ilustrasi harus

mengidentifikasi hasil pengetahuan baru dan bagaimana hasil ilustrasi tersebut akan memfasilitasi pengembangan profesional maupun akademik.

Memahami audiens dari sebuah ilustrasi sangat penting untuk keberhasilan penyampaian informasi. Mengetahui jenis respons yang dibutuhkan audiens dan apakah mereka akan 'membeli' pesan yang dikomunikasikan merupakan sebuah hal dasar dalam perancangan ilustrasi. Komunikasi visual bergantung pada semiotika. Di sinilah audiens menginterpretasikan dan menerjemahkan tanda dan simbol, seringkali dengan asosiasi (hlm. 19).

2.1.5.1 Fungsi Ilustrasi

Menurut Alan Male (Male, 2007), ilustrasi memiliki beberapa fungsi yang dapat dibagi menjadi 5 fungsi (hlm. 84).

1) Dokumentasi, referensi, dan instruksi

Ilustrasi merupakan elemen visual pada media pembelajaran yang bagus. Informasi dapat lebih mudah dicerna saat disampaikan secara visual. Keterlibatan elemen ilustrasi dengan media baik dalam konteks pendidikan, profesional atau rekreasi, dapat membuat pengalaman yang lebih menyenangkan jika seseorang ingin memperoleh informasi. Pengalaman tersebut dapat berupa cara yang menghibur maupun memberikan interaksi. Hal ini cenderung dapat difasilitasi oleh penggunaan elemen ilustrasi yang kreatif dan inovatif. Sebagai kesimpulan, ilustrasi adalah satu-satunya elemen dalam bidang visual yang dapat menjelaskan atau menyampaikan informasi.



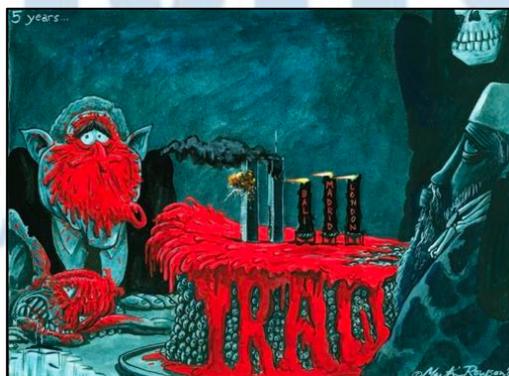
Gambar 2.24 Jenis Ilustrasi Instruksi

Sumber: *Illustration: a Theoretical & Contextual Perspective*, (2007)

Ilustrasi memiliki kemampuan untuk merekonstruksi tema dan subjek yang terkait dengan sejarah manusia secara visual. Kemampuan untuk menampilkan kehidupan masa lalu melalui ilustrasi akan selamanya dibutuhkan. Walaupun terdapat bukti fotografis dari periode tersebut, ilustrasi dapat melangkah lebih jauh dan menciptakan kembali peristiwa dengan lebih detail.

2) *Commentary*

Inti dari ilustrasi editorial adalah komentar visual. Sebuah informasi akan diuraikan secara visual dan hal ini menunjukkan bahwa potensi penggunaan dan penerapannya sangat luas. Ilustrasi dengan tipe seperti ini sangat beragam dan mencakup banyak sekali tema maupun topik yang cenderung berada pada media majalah maupun koran.



Gambar 2.25 Jenis Ilustrasi *Commentary*

Sumber: *Illustration: a Theoretical & Contextual Perspective*, (2007)

3) *Storytelling*

Ilustrasi juga memiliki fungsi untuk menceritakan maupun menggambarkan kembali sebuah informasi maupun pesan dalam bentuk elemen ilustrasi. Saat ini, ilustrasi naratif ditemui terutama dalam buku anak-anak, novel grafis, serta komik strip. Seluruh gagasan tentang menggabungkan kata dan gambar berperan secara signifikan karena sebuah informasi dapat diterima dengan baik apabila didukung oleh keseimbangan yang tepat antara teks dan gambar. Untuk menyampaikan informasi dengan lebih baik, penting bagi seorang ilustrator untuk memahami audiens yang ingin dicapainya dan ilustrator mungkin perlu untuk memeriksa kelompok usia yang berbeda dan jenis publikasi yang dikonsumsi oleh setiap kelompok usia dengan pembagian usia sebagai berikut.

- a. Anak berusia 6 bulan sampai dengan usia 2 tahun cenderung mengonsumsi buku interaktif dengan teks sederhana.
- b. Anak berusia 2 tahun sampai dengan usia 5 tahun lebih mengonsumsi jenis buku bergambar maupun buku pop up dengan teks untuk pembaca awal.
- c. Anak berusia 5 tahun sampai dengan 8 tahun cenderung mengonsumsi buku bergambar yang memiliki pembagian bab yang lebih banyak.
- d. Anak berusia 8 tahun hingga usia 12 tahun mengonsumsi novel pertama mereka.

4) *Persuasion*

Fungsi lain dari elemen ilustrasi adalah membuat serta mendorong audiens untuk melakukan hal-hal yang diinformasikan melalui ilustrasi tersebut. Ilustrasi dengan fungsi berupa persuasi biasanya hadir pada media-media promosi suatu

produk maupun media yang dimanfaatkan untuk menyampaikan konten sosial dan politik. Semua ilustrasi yang dimanfaatkan dengan tujuan untuk persuasi ini harus memiliki ciri khas intrinsik dengan transfer pesan positif yang langsung dan sukses terkait dengan promosi maupun penjualan.



Gambar 2.26 Jenis Ilustrasi *Persuasion*

Sumber: *Illustration: a Theoretical & Contextual Perspective*, (2007)

5) *Identity*

Fungsi identitas dari sebuah ilustrasi berkaitan dengan aspek merek dan dikenalnya perusahaan. Ilustrasi cenderung dimanfaatkan untuk menjadi pembeda antar satu merek dengan merek lainnya. Ilustrasi tersebut dapat dimanfaatkan pada berbagai implementasi media merek yang terdiri dari konten promosi maupun kemasan.



Gambar 2.27 Jenis Ilustrasi *Identity*

Sumber: *Illustration: a Theoretical & Contextual Perspective*, (2007)

2.2 Cerita

Storytelling berasal dari dua kata berbahasa Inggris yaitu *story* yang memiliki arti dalam bahasa Indonesia yaitu cerita serta *telling* yang arti dalam bahasa Indonesianya adalah memberi tahu. Sehingga jika kedua kata tersebut digabungkan memiliki arti bahwa *storytelling* merupakan sebuah aktivitas dimana sebuah informasi disampaikan dalam bentuk cerita. Secara singkat, *storytelling* dapat diartikan sebagai kegiatan bercerita. Dikutip dari buku yang diciptakan oleh Maylanny Christin dalam bukunya yang berjudul “*Transmedia Storytelling*” (Maylanny Christin, 2021) *Story* atau dalam bahasa Indonesia yaitu cerita merupakan sebuah narasi mengenai satu rangkaian peristiwa yang sengaja dibuat atau diciptakan dengan tujuan untuk menghantarkan informasi, edukasi, maupun memberikan hiburan atau arahan untuk pembacanya. Menurut Maylanny, dalam menyampaikan informasi dalam bentuk cerita tersebut, dibutuhkan 3 elemen penting yang saling berhubungan yaitu pencerita, cerita, serta pendengar. Sementara dalam bukunya yang berjudul “*Storytelling in Organizations, Facts, Fictions, and Fantasies*” (Yiannis, 2000), Gabriel menyatakan bahwa menyampaikan informasi menggunakan metode cerita adalah cara yang ampuh untuk berbagi pengetahuan terutama pengalaman serta pengetahuan yang dipahami tanpa dikatakan (*tacit*). Gabriel juga menyatakan bahwa cerita merupakan sebuah narasi dengan elemen utamanya yaitu plot dan karakter. Adapun konten dari cerita tersebut mungkin saja merupakan fantasi maupun pengalaman. Plot cerita memerlukan konflik, kesulitan, cobaan, kebetulan, dan krisis yang membutuhkan pilihan, keputusan, tindakan, dan interaksi, yang hasil aktualnya seringkali bertentangan dengan maksud dan tujuan karakter.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi cerita adalah sebuah narasi yang menghantarkan informasi mengenai perbuatan, pengalaman, maupun kejadian yang sifatnya dapat sungguh-sungguh terjadi maupun yang bersifat rekaan saja. Dari pengertian yang sudah didapat di atas ini, dapat dikatakan bahwa *storytelling* merupakan sebuah metode penyampaian informasi dimana informasi tersebut disampaikan dalam bentuk narasi yang di dalamnya terkandung kejadian, perbuatan, maupun pengalaman yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah

yaitu membuat orang yang tidak tahu menjadi tahu akan informasi yang ingin disampaikan melalui cerita tersebut.

2.2.1 Manfaat Cerita

Dalam penelitian dengan judul “Peran Storytelling Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa (Wardiah, 2017)” yang dilakukan oleh Dessy Wardiah, dapat disimpulkan juga bahwa penyampaian informasi dengan storytelling memiliki banyak manfaat yang akan penulis jabarkan seperti dibawah ini:

- 1) Manfaat pertama adalah dalam sebuah penyampaian informasi berupa cerita, cerita tersebut dapat ditanamkan nilai-nilai dimana anak yang membaca cerita tersebut dapat memahami pesan maupun nilai yang terkandung dalam cerita tersebut dengan mudah.
- 2) Manfaat kedua dari penyampaian informasi berupa storytelling adalah ketika informasi disampaikan dalam bentuk cerita, cerita tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melatih kapabilitas anak untuk memusatkan minat dalam cerita tersebut untuk durasi waktu yang telah ditentukan.
- 3) Manfaat terakhir dari penggunaan storytelling dalam menyampaikan informasi adalah cerita yang disampaikan dengan media informasi berupa buku dapat merangsang anak dalam mengembangkan minat baca maupun menulis dari sang anak.

2.2.2 Jenis Cerita

Dalam penyampaian informasi dalam bentuk cerita, terdapat berbagai cerita yang dapat disampaikan oleh sang pencerita kepada pendengarnya. Menurut Andi Yudha Asfandiyar dalam bukunya yang berjudul “Cara Pintar Mendongeng (Asfandiyar, 2007)” dapat dikatakan

bahwa cerita dapat dibagi menjadi berbagai jenis sesuai dengan isinya yang dapat dijabarkan dibawah ini.

1) Pendidikan

Jenis pertama yaitu cerita pendidikan merupakan cerita yang konten informasinya adalah pengetahuan mengenai suatu hal tertentu dan sengaja diciptakan untuk kepentingan edukasi seperti contohnya mengajarkan sikap hormat orangtua untuk anak-anak maupun mengedukasi anak mengenai agama, bencana alam, dan lainnya.

2) Fabel

Jenis kedua merupakan fabel yang merupakan cerita dari hewan-hewan yang digambarkan memiliki kehidupan layaknya seorang manusia. Kisah dari para hewan tersebut digambarkan seperti mereka sedang menjalani hidup di kehidupan manusia. Hewan tersebut digambarkan memiliki sifat seperti manusia yang memiliki kepribadian yang baik dan juga ada yang buruk. Cerita fabel seringkali menyajikan konten yang erat dengan konflik dalam kehidupan manusia dengan ciri khas yaitu cerita yang cenderung pendek namun padat dan jelas serta seringkali digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung seperti contohnya fabel kancil dengan buaya, lebah dan semut, maupun kura-kura dan kelinci.

3) Dongeng

Jenis selanjutnya adalah dongeng yang cenderung bersifat khayalan atau imajinasi dan tidak benar-benar terjadi. Dongeng biasanya diceritakan turun temurun dan memiliki ciri khas yaitu dapat membuat pembacanya seolah-olah berada pada posisi karakter dalam dongeng tersebut contohnya seperti dongeng putri salju, dongeng upik abu, maupun dongeng dari putri tidur.

4) **Legenda**

Jenis terakhir cerita adalah legenda atau cerita rakyat yang merupakan cerita yang berasal dan berkembang dari masyarakat. Cerita legenda ini berasal dari masa lampau dan tiap bangsa memiliki legendanya tersendiri dan berbeda-beda. Legenda tersebut juga menunjukkan keberagaman maupun kultur budaya dari setiap legenda tersebut berasal. Legenda tersebut memiliki ciri khas yaitu dipercayai oleh masyarakat setempat dengan bukti berupa peninggalan bersejarah maupun data terkait legenda tersebut seperti contohnya yaitu legenda Tangkuban Perahu, Danau Toba, maupun legenda Candi Borobudur.

2.2.3 **Komponen Cerita**

Menurut Holtzhausen dkk dalam bukunya yang dirilis pada tahun 2021 dengan judul “*Principles of Strategic Communication* (Shipka, Holtzhausen, Fullerton, & Lewis, 2021), sebuah cerita memiliki berbagai komponen penting yang dapat dijabarkan dibawah ini.

1) **Konteks**

Konteks merupakan pengenalan dari cerita tersebut yang terdiri dari pengenalan terhadap latar lingkungan maupun detail mengenai latar tempat, waktu, serta latar sosial dari karakter yang ada di dalamnya. Kehadiran dari konteks tersebut dapat membantu pembaca cerita memahami situasi maupun latar situasi yang ingin dihadirkan oleh penulis cerita.

2) **Karakter**

Elemen karakter berhubungan dengan tokoh yang akan hadir dalam cerita tersebut untuk menyelesaikan permasalahan. Sosok karakter ini dibangun berdasarkan kepentingannya dengan target audiens. Menurut Holtzhausen dkk dalam bukunya tersebut, kehadiran karakter dapat membantu penulis dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

3) **Konflik**

Konflik merupakan elemen ketiga dari cerita yang membahas mengenai permasalahan yang sedang diangkat oleh pengarang cerita yang nantinya akan diselesaikan oleh karakter-karakter dalam cerita tersebut dan adanya konflik ditujukan untuk membuat cerita tersebut tidak monoton dan tidak membosankan untuk pembaca.

4) **Klimaks**

Elemen selanjutnya adalah klimaks dimana klimaks merupakan titik balik dari cerita yang sedang dibawa oleh pengarang. Elemen ini berhubungan dengan konflik dimana setiap konflik selalu memiliki klimaksnya atau sebuah ujung atau penyelesaian dari permasalahan yang sedang diangkat.

5) **Konklusi**

Konklusi merupakan elemen terakhir dari cerita yang membahas mengenai resolusi atau akhir dari cerita tersebut dan setiap cerita tidak harus selalu memiliki akhir cerita atau resolusi yang positif namun harus selalu memiliki resolusi yang jelas dan memiliki keterkaitan atau korelasi dengan target audiensnya.

2.3 **Karakter**

Roberts dan Zweig dalam bukunya yang berjudul “Literature: An Introduction to Reading and Writing (Roberts & Zweig, 2012) menyatakan bahwa karakter dalam sebuah cerita fiksi merupakan representasi verbal dari manusia asli dengan ciri khas dimana setiap aksi maupun perbuatan dari karakter tersebut merupakan representasi dari bagaimana kompleks sifat manusia yang berasal dari sifat yang ada di dalam batin maupun sifat yang ditampilkan di dunia luar. Dengan kata lain kehadiran karakter tersebut merupakan sebuah elemen penting dalam sebuah cerita dimana karakter tersebut diciptakan dengan konsep manusia dengan segala atribut yang mencakup sifat serta fisik dari manusia asli. Karakter dalam sebuah cerita fiksi dapat hadir dalam berbagai bentuk seperti gender pria maupun wanita, robot, makhluk aneh, dan lain-lain dimana melalui aksi, sifat,

deskripsi, kata-kata yang diucapkan dari karakter tersebut dapat membuat audiens merasakan respons emosional terhadap karakter tersebut seperti benci, cinta, peduli, dan sebagainya.

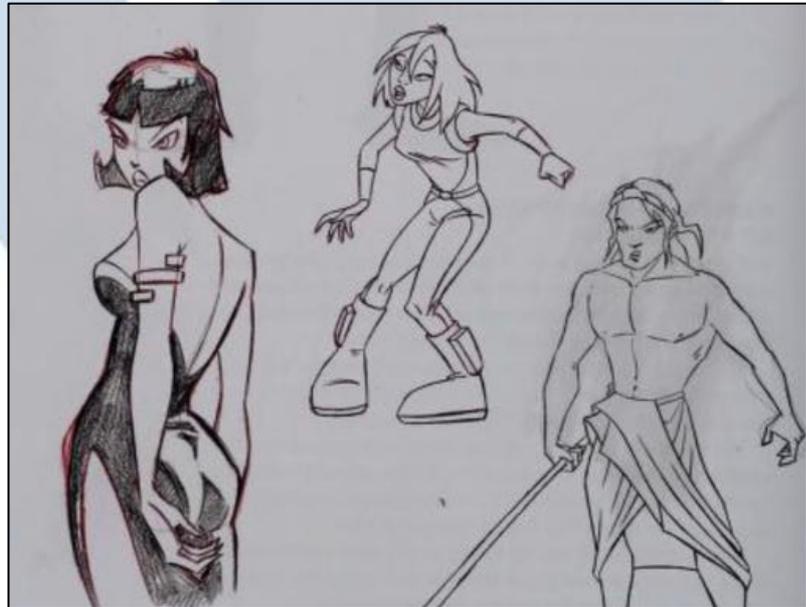
Dalam bukunya yang diberi judul “*Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting* (Mckee, 1997)”, Robert Mckee menyatakan bahwa kehadiran sebuah karakter dalam sebuah cerita berfungsi sebagai penggerak cerita tersebut karena melalui segala motivasi maupun tindakan dari karakter tersebut dapat mempengaruhi kualitas dari cerita tersebut. Sementara Bryan Tillman dalam bukunya berjudul “*Creative Character Design 1st Edition* (Tillman, 2011)” menyatakan bahwa dalam membuat sebuah cerita yang menarik dan koheren, karakter merupakan sebuah elemen penting yang saling berkaitan dengan cerita dan Bryan mengatakan bahwa cerita merupakan salah satu elemen penting dalam membuat sebuah karakter. Keberadaan elemen cerita tersebut akan membantu perancang dalam membangun sebuah karakter yang cocok dengan cerita yang akan diangkat. Sehingga perancang dapat memperoleh gambaran yang kuat mengenai bagaimana karakter tersebut akan hadir dalam cerita tersebut. Penting bagi perancang dalam merancang cerita terlebih dahulu untuk menghindari membuat karakter yang tidak cocok dengan cerita dan perancang harus mengulang proses perancangan cerita dan menyesuaikan dengan karakter yang telah dibuat.

2.3.1 Tipe Karakter

Sergi Camara menyatakan bahwa penting bagi sebuah perancang karakter untuk memberikan kepribadian, sifat, maupun temperatur pada setiap karakter yang nantinya akan diciptakan karena setiap karakter pasti memiliki sifat maupun kedalaman karakter yang berbeda-beda. Dalam bukunya yang dipublikasikan pada tahun 2006 dengan judul “*All About Techniques in Drawing for Animation Production* (Camara, 2006)” Sergi menyatakan bahwa karakter dibagi menjadi 6 tipe. Adapun keenam tipe tersebut memiliki ciri khas serta penjelasannya masing-masing yang akan penulis jelaskan dibawah ini (hlm. 72).

1) *The Protagonist*

Ada berbagai macam jenis protagonis di dunia cerita. Ada anak-anak, remaja, dewasa, binatang, dan sebagainya. Ciri-ciri dan kondisi fisik mereka akan berbeda-beda mengikuti cerita, motivasi mereka, dan hambatan yang harus mereka atasi. Protagonis adalah karakter utama dan oleh karena itulah mereka yang membawa aksi dramatis utama. Karakter utama harus dibuat karismatik karena hal tersebut akan memicu identifikasi langsung publik dengannya (hlm.74).



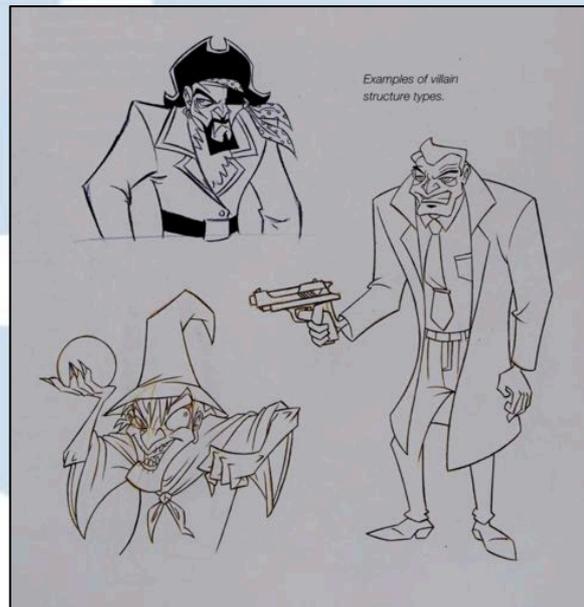
Gambar 2.28 Contoh Karakter Protagonis

Sumber: *All About Techniques in Drawing for Animation Production Perspective*, (2006)

2) *The Villain*

The villain merupakan tipe karakter penjahat yang cenderung menjadi karakter terpenting dalam cerita seringkali bahkan lebih dari protagonis. Pertama, di kasus di mana tujuan dari kedua karakter bertentangan satu sama lain, *The Villain* yang akan menjadi karakter yang merusak plot. Kedua, penjahat cenderung lebih karismatik daripada protagonis karena mereka memiliki motivasi penting yang membuat mereka bertindak dan

menempatkan kecerdikan mereka untuk menguji, sedangkan protagonis sering bertindak sebagai konsekuensi dari tindakan yang dibuat oleh penjahat. Penjahat akan bertugas menyajikan tantangan bagi sang pahlawan; oleh karena itu, semakin kuat penjahatnya dan semakin keras protagonis harus bertarung, maka cerita tersebut akan menjadi lebih menarik (hlm.75).

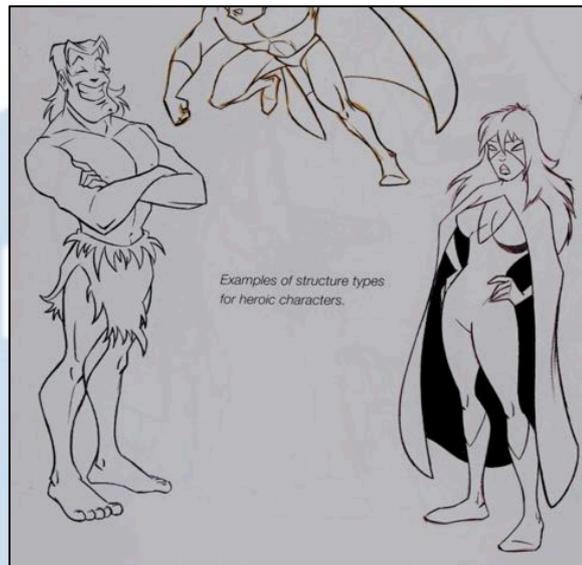


Gambar 2.29 Contoh Karakter Antagonis

Sumber: *All About Techniques in Drawing for Animation Production Perspective*, (2006)

3) *The Heroes*

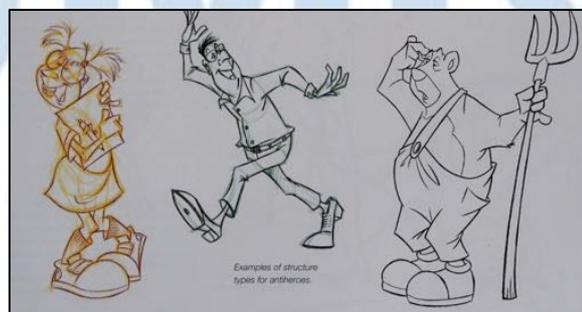
The Heroes merupakan protagonis positif yang harus membuat penonton terkesan dengan kekuatan, kekuasaan, kecerdasan, atau keberanian ekstrim. Karakter dengan tipe ini biasanya berjuang terus-menerus dengan hambatan dramatis yang akan muncul dengan sendirinya sepanjang cerita dan umumnya akan mengatasinya dengan selalu memberi contoh yang baik dengan tindakan dan keputusannya. Dibawah ini merupakan contoh dari karakter *The Heroes* (hlm.76).



Gambar 2.30 Contoh Karakter Heroik
 Sumber: *All About Techniques in Drawing for Animation Production Perspective*, (2006)

4) *The Anti-Heroes*

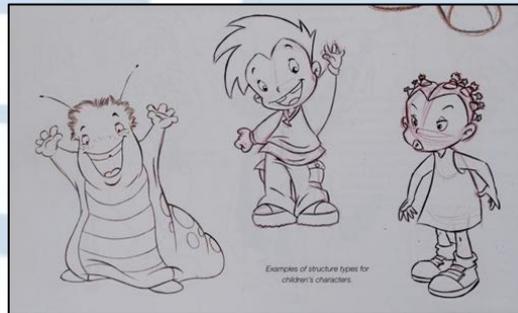
The Anti-Heroes merupakan karakter yang tidak menonjol karena kecerdasan, kecantikan, kekuatan, keberanian, atau kebajikan khusus lainnya. Biasa-biasa saja adalah fitur yang paling khas dari tipe karakter ini. Oleh karena itu, daya tariknya hanya datang dari kesederhanaannya dan realitas yang "dekat" dengan pembaca cerita. Tipe ini cenderung menjadi karakter sekunder yang menyertai pahlawan atau antagonisnya. Dibawah ini merupakan contoh dari karakter *The Anti-Heroes* (hlm.77).



Gambar 2.31 Contoh Karakter Anti-Hero
 Sumber: *All About Techniques in Drawing for Animation Production Perspective*, (2006)

5) *Children's Character*

Karakter anak cenderung menjadi karakter protagonist. Karakter dengan tipe ini menonjol karena ciri khasnya yaitu keramahan, kecemerlangan intelektual, dan kecerdikan mereka daripada kekuatan mereka. Karakter yang dimiliki oleh tipe karakter ini akan mereka membuat mereka menarik penonton anak-anak, yang langsung mengidentifikasi diri dengan mereka. Dibawah ini merupakan contoh dari karakter anak (hlm.78).

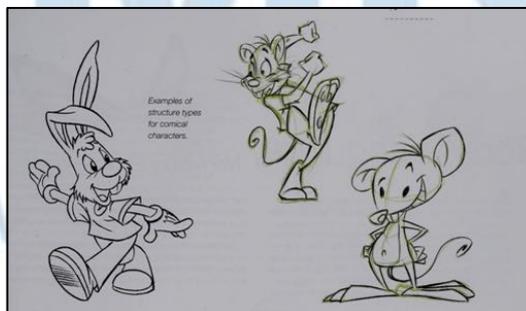


Gambar 2.32 Contoh Karakter Anak

Sumber: *All About Techniques in Drawing for Animation Production Perspective*, (2006)

6) *Comical Character*

Comical Character biasanya merupakan karakter khas yang muncul di sebagian besar film animasi kartun. Karakter lucu mentransmisikan momen lucu paling menawan dalam film atau televisi.



Gambar 2.33 Contoh Karakter Komikal

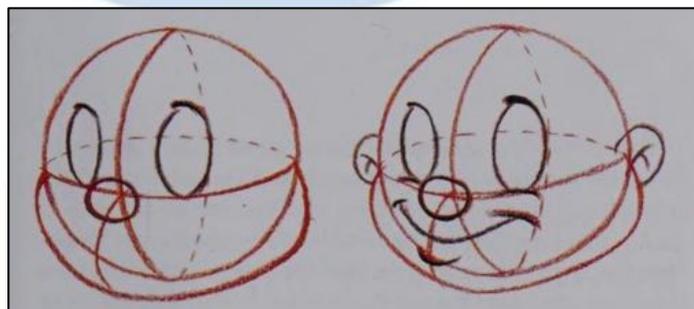
Sumber: *All About Techniques in Drawing for Animation Production Perspective*, (2006)

2.3.2 Membangun Karakter

Menurut Sergi (Camara, 2006) dalam bukunya tersebut, dalam membangun karakter harus memperhatikan dua tahap yang akan penulis bahas dibawah ini.

1) Membuat Kepala Karakter

Dalam merancang sebuah karakter, tahap pertama yang harus dilakukan oleh perancang adalah dengan merancang kepala dari si karakter tersebut. Untuk perancangan karakter, perancang harus memperhatikan struktur tengkorak dengan volume terbesar adalah milik karakter dengan kapasitas intelektual terbesar, terkecil hingga yang lebih sederhana, dan bentuk oval, bersudut, dan runcing menjadi karakter yang licik dan menyeramkan. Oleh karena itu, ketika perancang merancang sebuah karakter, perancang tersebut harus memperhatikan struktur kepala dengan mempertimbangkan volume kepala tersebut.

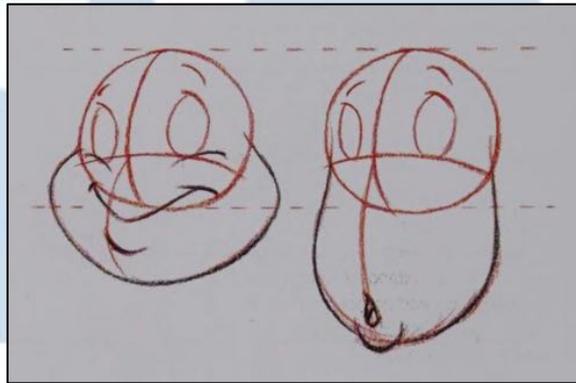


Gambar 2.34 Contoh Struktur Kepala

Sumber: All About Techniques in Drawing for Animation Production Perspective, (2006)

Elemen kedua dalam kepala karakter adalah struktur rahang yang digunakan untuk membangun kepala. Di dalamnya perancang akan menggambar sumbu yang memungkinkan perancang memusatkan mulut dan menentukan posisi hidung yang benar. Struktur ini digunakan oleh perancang karakter untuk memberikan lebih banyak informasi mengenai karakter tersebut dan menunjukkan sesuatu yang lebih dari karakternya seperti

struktur rahang kecil dengan bentuk halus menandakan orang yang rapuh; rahang yang besar dan bulat menunjukkan orang yang besar dan berat, sedangkan rahang persegi menunjukkan karakter kuat dengan kemampuan mengambil keputusan.

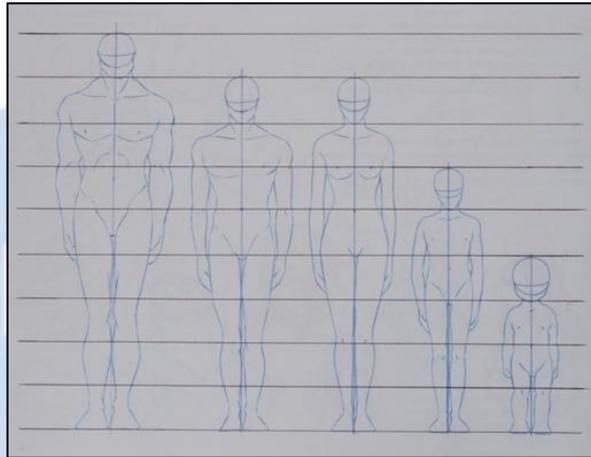


Gambar 2.35 Contoh Struktur Rahang

Sumber: *All About Techniques in Drawing for Animation Production Perspective*, (2006)

2) Membuat Badan Karakter

Untuk perancangan tubuh dari karakter, perancang dapat memulai proses perancangan dengan rumus akademik klasik yang membagi sosok manusia menjadi tinggi total delapan kepala dan formula ini mewakili proporsi ideal seseorang. Perancang karakter dapat menyesuaikan formula dengan kebutuhan kreatif dalam bentuk maupun gaya karena terkadang deformasi yang dilakukan dapat menciptakan solusi artistik yang menarik. Namun, dasar yang baik dalam gambar realistik dari model dan studi proporsi yang jelas dan terperinci serta cara kerja sendi, otot, dan tulang akan membantu perancang dalam merancang karakter dengan lebih baik. Perancang dapat menggunakan bantuan bentuk oval maupun bulat dalam proses perancangan tubuh karakter tersebut namun perancang harus memperhatikan bahwa setiap struktur yang terbuat dapat menciptakan karakteristik yang berbeda untuk tiap karakter yang telah dirancang.



Gambar 2.36 Contoh Struktur Tubuh

Sumber: *All About Techniques in Drawing for Animation Production Perspective*, (2006)

2.3.3 Dimensi Karakter

Egri Lajos dalam bukunya yang berjudul “*The Art Of Dramatic Writing* (Lajos, 1972)” menyatakan bahwa karakter memiliki tiga dimensi sebagai struktur dasarnya yang terdiri dari dimensi fisiologi, dimensi sosiologi, serta dimensi psikologi. Ketiga dimensi tersebut merupakan unsur-unsur yang membangun karakter dalam sebuah karya sastra dan terikat satu sama lain. Kombinasi yang berbeda dari dimensi-dimensi tersebut akan menghasilkan karakteristik karakter yang berbeda. Adapun dimensi tersebut dapat penulis jabarkan dibawah ini dengan lebih detail.

1) Fisiologi

Dimensi fisiologis merupakan sebuah gambaran mengenai aspek fisik dari sebuah karakter yang mencakup penampilan secara umum. Penampilan fisik dapat mempengaruhi perasaan karakter terhadap lingkungannya. Dimensi fisiologis seorang karakter dapat diamati melalui jenis kelamin, usia, atau penampilan fisik seperti bentuk tubuh, cantik atau tidaknya seseorang, atau warna kulit dan rambut.

2) Sosiologi

Sementara dimensi sosiologis berkaitan dengan gambaran dari kondisi lingkungan karakter. Dimensi sosiologis dapat dianalisis

secara efektif melalui kehidupan karakter misalnya rumah, pekerjaan, pendidikan, serta status sosial dari si karakter.

3) Psikologi

Dimensi karakter yang terakhir adalah dimensi psikologis dimana dimensi psikologis berkaitan dengan karakteristik karakter, seperti contohnya yaitu perilaku, emosi, dan pikiran.

2.4 Chibi

Shin Abe dalam bukunya yang berjudul “*How To Draw Chibi Super Deform : Cara Menggambar Child Body & Super Deformed Manga Style Vol. 1* (Abe, 2010)” menyatakan bahwa Chibi merupakan atau yang biasa dikenal sebagai *super deformation* atau S.D adalah gaya ilustrasi yang berasal dari Jepang, dan umumnya digunakan pada anime dan manga di mana karakter digambar dengan penggambaran fisik yang berlebihan, biasanya kecil dan gemuk dengan kaki pendek, kepala terlalu besar, dan detail minimal. Menurut Shin Abe, gaya ilustrasi chibi ini tidak hanya ramai digunakan di daerah Jepang namun juga populer di luar Jepang seperti contohnya daerah barat dengan *Power Puff Girls*. *Style Chibi* ini biasanya populer dikalangan anak-anak terlebih karena gaya ilustrasi ini memiliki ciri khas berupa bentuk yang imut dan memiliki daya tarik tersendiri yang berbeda dengan *style* asli dari karakter yang dibuat dengan gaya ilustrasi chibi dengan contoh seperti karakter yang terlihat galak akan menjadi imut ketika digambar menggunakan gaya ilustrasi ini.



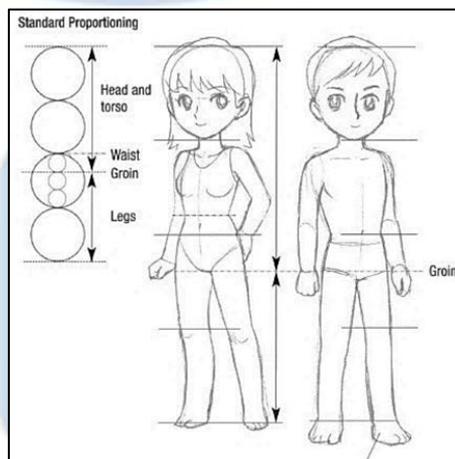
Gambar 2.37 Contoh Chibi

2.4.1 Anatomi Karakter

Dalam buku yang berjudul “*How To Draw Manga: Sketching Manga-Style Vol. 2: Logical Proportions* (Hayashi, 2007)”, Hayashi menyampaikan bahwa proporsi karakter chibi dengan bentuk kepala yang cenderung lebih besar sengaja dibuat untuk menciptakan kesan karakter seperti anak-anak dan terlihat lebih lucu. Dibandingkan dengan rata-rata karakter anime yang memiliki tinggi sekitar delapan kepala karakter, chibi hanya memiliki tinggi berkisar antara sepertiga dari tinggi karakter. Hayashi pun menyatakan bahwa proporsi Chibi pada umumnya terbagi menjadi 3 rasio yang dapat penulis jabarkan dibawah ini.

1) Rasio 1:4

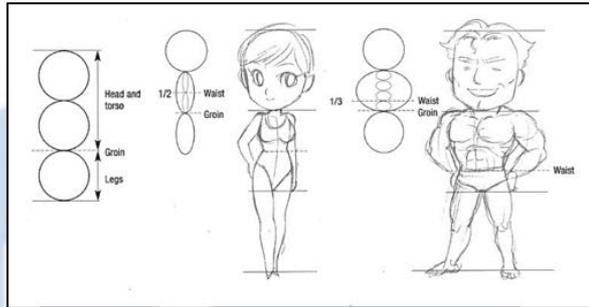
Rasio 1:4 merupakan rasio yang digunakan untuk menciptakan karakter dengan tujuan untuk cerita manga atau cerita yang ditujukan untuk target perancangan yaitu remaja.



Gambar 2.38 Rasio 1:4

4) Rasio 1:3

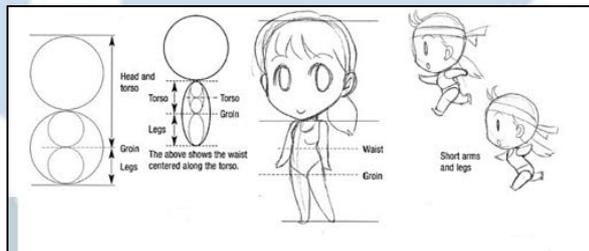
Sementara rasio 1:3 merupakan rasion dari karakter dimana proporsi karakter dengan rasio ini seringkali digunakan untuk kebutuhan yang bervariasi seperti kebutuhan majalah, ilustrasi, maupun manga.



Gambar 2.39 Contoh Rasio 1:3

5) Rasio 1:2

Rasio 1:2 merupakan rasio dari karakter dimana bagian kepala memiliki besar yang sama dengan bagian dari tubuh karakter. Karakter dengan rasio ini seringkali digunakan untuk pemasaran untuk mewakili produk yang ada dan juga digunakan sebagai *cut-out frame* dari karakter tersebut.



Gambar 2.40 Contoh Rasio 1:2

2.5 Media Informasi

Media berasal dari kata latin *medius* yang memiliki arti pengantar maupun perantara. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi media adalah alat maupun sarana yang dimanfaatkan sebagai perantara. Sementara media informasi dilansir dari Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sebuah alat maupun sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi seperti koran, majalah, televisi, video, film, spanduk, poster, dan buku. Menurut Kathryn Coates dan Andy Ellison dalam bukunya yang berjudul “*An Introduction to Information Design* (Coates & Ellison, 2014)” menyatakan bahwa media informasi memiliki banyak pengertian. Beberapa ahli menyatakan bahwa media informasi merupakan sebuah perencanaan penyampaian pesan dimana pesan tersebut akan disajikan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi dari audiens. Dalam arti

luas, semua desain grafis merupakan "media informasi". Desain grafis sendiri merupakan pengorganisasian elemen yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara mandiri, seperti kata-kata, fotografi, dan ilustrasi. Informasi atau pesan tersebut akan ditata ddalam hierarki yang teratur dengan cara yang jelas dan menarik dengan melibatkan dan menargetkan indra manusia melalui penggunaan elemen visual grafis seperti warna, citra, waktu, cahaya, tekstur dan bahan (hlm. 10).

2.5.1 Fungsi Media Informasi

Menurut Coates dan Ellison (Coates & Ellison, 2014), media informasi memiliki peranan yang besar dalam kehidupan sehari-hari manusia karena manusia dikelilingi oleh informasi sepanjang waktu. Informasi tersebut sangat dibutuhkan oleh masyarakat namun informasi tersebut membutuhkan visual agar lebih mudah diterima oleh masyarakat. Penemuan sederhana seperti simbol peringatan dan kode warna memberikan pedoman yang dapat diikuti semua orang, bahkan jika masyarakat tidak terbiasa dengan lingkungan atau peralatan yang dimanfaatkan karena desain informasi dapat memberikan instruksi, fakta, atau data yang jelas kepada audiens dalam bentuk visual.

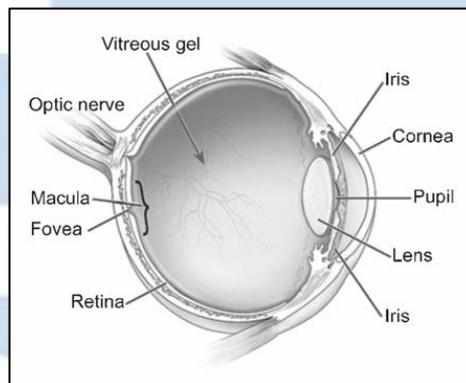
2.5.2 Jenis Media Informasi

Informasi disajikan kepada audiens setiap saat dengan berbagai cara walaupun audiens cenderung tidak menyadari berapa banyak pemikiran yang masuk ke dalam visualisasinya. Coates dan Ellison dalam bukunya yang dipublikasikan pada tahun 2014 menyatakan bahwa media informasi dibagi menjadi beberapa jenis. Media informasi dapat dipecah menjadi tiga kategori utama yaitu media cetak, media interaktif yang mencakup desain berbasis layar, serta media *environmental*. Adapun penjelasan dari ketiga jenis tersebut akan penulis jabarkan dibawah ini.

1) Media informasi berbasis cetak

Informasi berbasis cetak bergantung pada satu atau urutan gambar yang dimanfaatkan untuk menyampaikan kumpulan data

yang kompleks. Informasi tersebut tidak hanya disampaikan dengan menggunakan diagram atau bagan tetapi juga dapat disampaikan dengan fotografi, ilustrasi, dan teks. Dengan media cetak, audiens harus memahami data visual yang disajikan untuk mendapatkan fakta atau angka dengan lebih cepat daripada dengan membaca teks penjelasan yang panjang. Media informasi berbasis cetak memerlukan navigasi bagi audiensnya karena jika terlalu banyak informasi disampaikan dalam satu bagian, audiens akan cenderung kesulitan dalam memahami informasi tersebut.



Gambar 2.41 Media Informasi Berbasis Cetak

Sumber: *An Introduction to Information Design*, (2014)

2) Media informasi berbasis interaktif

Desain dari informasi berbasis interaktif membutuhkan pendekatan yang sedikit berbeda dengan Informasi berbasis cetak karena eksistensi internet telah membuat manusia berevolusi perihal menerima dan berinteraksi dengan informasi. Dalam media interaktif, audiens perlu terlibat dalam proses pemilihan informasi dan pemilihan tersebut sering melibatkan pemfilteran data untuk menunjukkan fakta, angka, maupun statistik tertentu. Seorang desainer dapat menggunakan suara serta gambar bergerak sebagai bagian dari pengalaman audiens karena audiens tidak lagi pasif. Kemampuan berinteraktif dalam media informasi memungkinkan audiens untuk menjelajah konten dengan berbagai cara.



Gambar 2.42 Media Informasi Berbasis Interaktif
Sumber: *An Introduction to Information Design*, (2014)

3) Media informasi berbasis *environment*.

Salah satu fungsi utama dari informasi berbasis *environment* adalah untuk menginformasikan audiens ke mana mereka harus pergi, bagaimana menemukannya dan apa yang harus dilakukan setelah mereka tiba. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menganalisis ruang dan membuat pilihan berdasarkan informasi tentang bagaimana sebenarnya audiens menggunakan area tersebut. Desainer harus memikirkan jarak dari mana sebuah desain *environmental* dilihat, di mana posisinya, bahkan kondisi pencahayaan sekitar lingkungan desain *environmental* tersebut untuk memastikan keterbacaan.

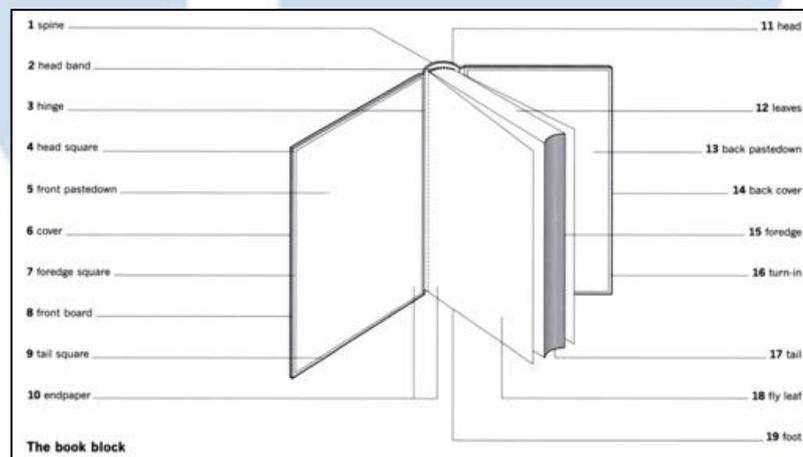


Gambar 2.43 Media Informasi Berbasis *Environment*
Sumber: *An Introduction to Information Design*, (2014)

2.6 Buku

Andrew Haslam dalam bukunya yang berjudul “Book Design (Haslam, 2006)” menyatakan definisi dari buku adalah wujud tertua dari dokumentasi yang biasanya menyimpan pengetahuan, ide, maupun keyakinan dari manusia. Haslam juga menyatakan bahwa buku merupakan serangkaian halaman-halaman yang dijadikan satu melalui sistem jilid maupun ikat yang dimanfaatkan untuk melestarikan, mengumumkan, menguraikan, menyebarkan informasi maupun pengetahuan kepada para pembaca dengan melintasi ruang dan waktu (hlm. 9).

2.6.1 Komponen Buku



Gambar 2.44 Bagian Blok Buku

Sumber: *Book Design*, (2006)

Dalam bukunya yang dipublikasikan pada tahun 2006, Haslam menyatakan bahwa buku memiliki komponen yang dibagi menjadi 3 komponen utama yaitu blok buku, halaman, serta *grid*. 3 komponen utama tersebut memiliki bagiannya masing-masing yang akan penulis jelaskan dibawah ini (hlm. 20).

- 1) *Spine* yaitu punggung sampul buku yang menutupi bagian dari buku yang dijilid.
- 2) *Head band* yaitu ikat sempit yang terbuat dari benang yang diikatkan pada bagian yang sering diwarnai untuk mempercantik bagian jilid dari *cover*.

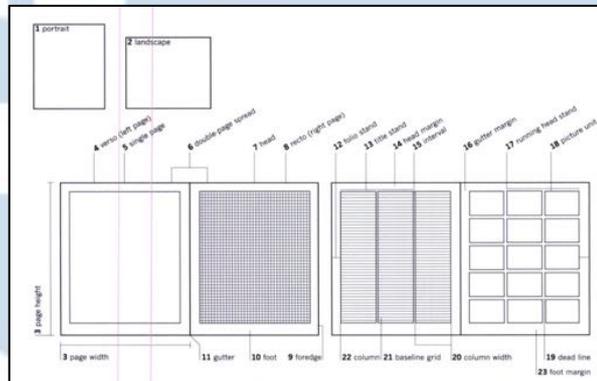
- 3) *Hinge* yaitu engsel yang berada diantara bagian dari kertas ujung yang ditempelkan ke bagian sampul dengan halaman kosong di awal atau akhir buku.
- 4) *Head square* adalah bagian atas buku yang dibuat oleh sampul dan memiliki papan belakang yang lebih besar dari lembar buku.
- 5) *Front pastedown* merupakan selembar kertas kosong di awal atau akhir buku yang ditempelkan ke bagian dalam *cover* depan.
- 6) *Cover* adalah penutup yang terbuat dari kertas atau papan tebal yang menempel dan melindungi blok buku.
- 7) *Foreedge square* adalah bagian pelindung kecil di bagian depan sebuah buku yang dibuat oleh sampul dan belakang.
- 8) *Front board* merupakan papan yang berada pada bagian depan atau *cover* sebuah buku.
- 9) *Tail square* adalah bagian bawah buku yang dibuat oleh sampul dan papan belakang yang memiliki ukuran lebih besar dari halaman buku tersebut.
- 10) *Endpaper* adalah bagian buku yang dibuat dari kertas tebal yang dimanfaatkan untuk menutupi bagian dalam dari papan penutup dan dibuat juga untuk menopang engselnya.
- 11) *Head* adalah bagian kepala atas buku.
- 12) *Leaves* merupakan lembaran halaman kertas yang diikat bersama.
- 13) *Back pastedown* adalah selembar kertas kosong di awal atau akhir buku yang ditempelkan ke bagian dalam *cover* belakang.
- 14) *Back cover* merupakan kertas atau papan penutup yang yang menutupi bagian belakang buku.
- 15) *Foreedge* adalah tepi depan dari sebuah buku.
- 16) *Turn-in* yang merupakan kertas yang dilipat dari luar ke dalam sampul.
- 17) *Tail* merupakan ekor bagian bawah buku.

18) *Fly leaf* adalah halaman selanjutnya dari bagian buku yang dibuat dari kertas tebal yang dimanfaatkan untuk menutupi bagian dalam dari papan penutup

19) *Foot* adalah bagian bawah halaman

2.6.2 Komponen Halaman & Grid

Selanjutnya penulis akan memaparkan bagian-bagian dari halaman maupun *grid* yang memiliki jumlah 27 bagian apabila digabung (hlm. 21). Adapun penjelasan dari setiap bagian akan penulis jabarkan dibawah ini.



Gambar 2.45 Bagian Halaman & Grid

Sumber: *Book Design*, (2006)

- 1) *Portrait* adalah format dimana ukuran tinggi halaman melebihi ukuran lebarnya,
- 2) *Landscape* adalah format dimana ukuran lebar halaman melebihi ukuran tingginya.
- 3) *Page height and width* adalah ukuran tinggi maupun lebar sebuah halaman.
- 4) *Verso* adalah halaman kiri sebuah buku yang cenderung ditandai dengan nomor folio genap.
- 5) *Single page* adalah satu lembar halaman yang berada di sebelah kiri.
- 6) *Double-page spread* adalah dua halaman yang kontennya melintasi bagian tengah sebuah buku karena dua halaman ini dirancang seolah-olah sebagai satu halaman.

- 7) *Head* adalah bagian atas sebuah buku.
- 8) *Recto* adalah halaman kanan sebuah buku yang biasanya ditandai dengan nomor folio ganjil.
- 9) *Foreedge* merupakan bagian tepi depan sebuah buku.
- 10) *Foot* adalah bagian bawah sebuah buku.
- 11) *Gutter* merupakan jarak tepi untuk penjilidan sebuah buku.
- 12) *Folio Stand* merupakan garis yang mendefinisikan posisi dari nomor folio.
- 13) *Title Stand* adalah garis yang menentukan posisi *grid* dari judul.
- 14) *Head Margin* adalah margin yang memiliki letak pada bagian atas sebuah halaman.
- 15) *Interval/ column gutter* merupakan ruang vertical yang membagi kolom satu dengan kolom lainnya.
- 16) *Gutter margin/ binding margin* adalah margin dalam dari sebuah halaman yang paling dekat dengan bagian jilid.
- 17) *Running head stand* adalah garis yang mendefinisikan sebuah posisi judul yang dicetak di bagian atas setiap halaman buku atau bab.
- 18) *Picture unit* merupakan kolom *grid* yang digunakan untuk membagi garis dasar dan dipisahkan oleh garis yang tidak terpakai atau *dead line*.
- 19) *Dead line* adalah ruang antar unit gambar satu dengan yang lainnya,
- 20) *Column width/ measure* adalah lebar kolom yang menentukan panjang masing-masing baris.
- 21) *Baseline* adalah garis dimana elemen teks menetap.
- 22) *Column* merupakan ruang berbentuk persegi panjang yang dimanfaatkan untuk mengatur teks. Kolom dalam sebuah *grid* dapat memiliki variasi ukuran lebar maupun ukuran tingginya.
- 23) *Foot margin* adalah margin yang berlokasi di kaki halaman.

- 24) *Shoulder/ foredge* adalah margin yang berada pada bagian depan sebuah halaman.
- 25) *Column depth* adalah tinggi sebuah kolom yang didefinisikan melalui titik, milimeter, maupun jumlah garis.
- 26) *Characters per line* adalah jumlah rata-rata karakter yang diatur dalam ukuran tertentu.
- 27) *Gatefold/ throwout* merupakan halaman menempel dengan lebar tambahan yang dilipat ke dalam buku dan biasanya berada pada bagian depan sebuah buku.

2.6.3 Komponen Desain Buku

Dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, Haslam menyatakan bahwa buku memiliki struktur yang terbagi menjadi 4 bagian utama yaitu *binding*, *frontmatter*, *body of the book*, dan *endmatter*. 4 komponen tersebut akan penulis jelaskan dibawah ini.

1) *Binding*

- a. Elemen pada *cover* depan yang terdiri dari judul buku, *image/* ilustrasi pendukung, serta nama lengkap pengarang.
- b. Elemen pada *cover* belakang yang terdiri dari ISBN atau *barcode*, harga yang sudah terdaftar, deskripsi buku, *quotes* tinjauan, serta biografi singkat dari pengarang.
- c. *Spine* atau punggung buku yang biasanya terdiri atas nama lengkap pengarang, judul buku, serta logo dari penerbit buku tersebut.

2) *Frontmatter*

Merupakan halaman awal buku yang ditandai dengan halaman yang sistem penomorannya berupa angka romawi dalam *lowercase*. Pada bagian *frontmatter* terdiri dari berbagai halaman yang dapat diurutkan dibawah ini.

- a. *Blank page* atau halaman kosong.

- b. *Half title* yang biasanya terletak di bagian kanan dari buku dan cenderung berisikan informasi mengenai judul buku, nama pengarang, logo penerbit, nama penerbit, kota penerbit, dan biasanya disertai dengan elemen ilustrasi yang sifatnya dekoratif.
- c. *Title page* atau halaman yang biasanya berisikan judul buku, nama pengarang, tempat, serta tahun ketika buku tersebut dipublikasikan.
- d. Daftar isi
- e. Sinopsis
- f. Dedikasi atau kalimat singkat mengenai kepada siapa buku tersebut didedikasikan.
- g. *Preface* atau halaman yang berisi mengenai penjelasan singkat mengenai tujuan buku dan ditulis oleh penulis.
- h. *Preface* atau halaman yang berisi mengenai penjelasan singkat mengenai tujuan buku dan ditulis oleh pengarang.
- i. *Foreword* atau halaman yang berisi mengenai penjelasan singkat mengenai tujuan buku dan yang menulis bukanlah pengarang.

3) *Body of the Book*

- a. *Chapter opener* atau halaman pembuka yang biasanya terletak pada bagian kanan buku.
- b. *Chapter close*

4) *Endmatter*

- a. *Source notes* atau referensi yang digunakan ketika pengarang merancang buku tersebut.
- b. Index yang merupakan halaman yang berisi daftar istilah, sumber ilustrasi, maupun foto-foto yang digunakan oleh pengarang dalam buku tersebut.

2.7 Agama Konghucu

Agama Konghucu atau Konfusianisme merupakan salah satu dari enam agama yang diakui di wilayah Indonesia. Agama Konghucu sendiri merupakan agama yang berasal dari negara Tiongkok dengan umatnya yang menyembah Tuhan yang memiliki sebutan Tian. Pada awal kemunculan agama Konghucu, agama ini hanya dianut oleh orang-orang yang tinggal di dalam sebuah kerajaan dan karena jasa Nabi Kongzi lah yang membuat agama Konghucu ini dapat dipelajari oleh semua kalangan di Tiongkok.

2.7.1 Tian

Tian adalah sebutan untuk Tuhan dalam agama Konghucu yang katanya berasal dari bahasa mandarin *Yī* yang berarti satu dan *dà* yang berarti besar dan jika kedua kata tersebut digabungkan maka akan menghasilkan kata tian yang artinya adalah satu Yang Maha Besar. Lany Guito dan Liana Wijaya melalui bukunya yang berjudul Pendidikan Agama Konghucu dan Budi Pekerti Kurikulum 2013 (Lany & Liana, 2017) menyatakan bahwa Tuhan dalam agama Konghucu disebut sebagai Tian atau Tian Gong dan agama Konghucu mengajarkan bahwa manusia merupakan ciptaan Tian yang dibuat secara baik dan manusia harus berterima kasih kepada Tian dengan cara berbuat baik kepada sesamanya (hlm. 12). Umat agama Konghucu memanjatkan syukur kepada Tian dengan cara beribadah di rumah maupun di klinteng seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.46 Pelaksanaan Ibadah Agama Konghucu
Sumber: Pendidikan Agama Konghucu dan Budi Pekerti, (2014)

2.7.2 Nabi Kong Zi

Agama Konghucu disebarkan oleh seorang nabi yang bernama Kong Fu Tze atau yang biasa disebut Nabi Kong Zi. Kong Fu Tze lahir pada tanggal 27 Agustus tahun 551 SM di kota *Zouyi* negeri *Lu*. Tanggal 27 Agustus ditetapkan sebagai hari lahir Nabi Kong Zi yang harus dirayakan oleh umat agama Konghucu. Nabi Kong Zi sebenarnya bukan pencipta dari agama Konghucu karena ajaran ini sudah ada sebelum Nabi Kong Zi lahir. Nabi Kong Zi menyukai ajaran kuno yang dipelajarinya dari kitab-kitab kuno peninggalan raja dan nabi-nabi terdahulu. Dari ajaran kuno yang telah dipelajarinya, Nabi Kong Zi pun mengembangkan ajarannya sendiri dengan menyusun serta membukukan ajaran itu kembali dan buku tersebut diberi nama Kitab *Wujing* atau Kitab Yang Lima.

Nabi Kong Zi mengembara selama 13 tahun dan selama periode pengembaraan tersebut, Nabi Kong Zi mengajak orang-orang untuk mengikuti ajaran Konghucu dan kembali ke jalan suci Tian. Sebab itulah Nabi Kong Zi mendapatkan julukan *Tian Zhi Mu Duo* yang berarti utusan Tian. Nabi Kong Zi sendiri berhasil mendapatkan murid-muridnya melalui ajaran firman Tian yang disampaikannya melalui ajaran dan percakapan. Ajaran serta percakapan antara Nabi Kong Zi tersebut dibukukan oleh murid-muridnya dan buku tersebut diberi nama Kitab *Sishu*.



Gambar 2.47 Nabi Kong Zi

Sumber: Pendidikan Agama Konghucu dan Budi Pekerti, (2014)

Kedua kitab suci tersebut memberikan ajaran untuk umatnya bahwa manusia harus mengembangkan nilai-nilai kebajikan dalam kehidupan sehari-harinya. Nilai-nilai kebajikan tersebut merupakan firman dari Tian kepada manusia yang disampaikan melalui Nabi Kong Zi. Nilai-nilai kebajikan tersebut dapat berupa cinta dan kasih sayang, kebijaksanaan, kebenaran, serta kejujuran.

2.7.3 Perlengkapan Ibadah

Memanjatkan syukur kepada kepada Tian adalah kewajiban bagi semua umat agama Konghucu dan sebelum memanjatkan syukur kepada Tian, umat agama Konghucu harus berpakaian rapi, mencuci tangan hingga bersih, dan menyiapkan perlengkapan untuk ibadah dalam agama Konghucu. Adapun perlengkapan ibadah yang harus ada dalam pelaksanaan ibadah dalam agama Konghucu antara lain.

- 1) Patung dari dewa-dewi (Shen) serta patung Nabi Kong Zi.
- 2) Meja altar yang biasanya berbentuk persegi panjang atau segi empat.
- 3) *Shendeng* adalah tempat dimana minyak berada yang di atasnya terdapat api suci yang dimanfaatkan untuk menyalakan dupa.
- 4) *Wenlu* yang merupakan tempat untuk membakar surat doa.
- 5) 2 batang lilin merah besar yang dimanfaatkan untuk kebutuhan upacara khusus.
- 6) *Zhuowei* adalah kain khusus yang dimanfaatkan untuk menutup meja altar.
- 7) Dupa atau sebutan lainnya yaitu hio.
- 8) *Sanbao* yang terdiri dari bunga, air putih, serta teh.
- 9) Buah yang terdiri dari 5 ragam buah.
- 10) *Chalio* yang terdiri dari 3 mangkuk kecil yang berisi 3 jenis camilan tanpa gula.

11) *Xuanlu* adalah tempat dimana umat agama Konghucu membakar ratus (dupa berbau dengan bentuknya yaitu spiral yang makin ke bawah semakin besar dan lebar).

12) *Hiolo* merupakan tempat dimana umat agama Konghucu menancapkan dupa yang telah dibakar.

