

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual dapat diartikan berdasarkan etimologi kata penyusunnya (Wahyuningsih, 2013). Kata pembentuk tersebut adalah tiga elemen dasar DKV, yaitu desain, komunikasi dan visual. Desain memiliki arti sebagai usaha perancangan estetika yang memiliki fungsi berlandaskan` kebutuhan, komunikasi bermakna sebagai proses penyampaian pesan, dan visual adalah sesuatu yang dapat dilihat dengan mata manusia. Wahyuningsih (2013) pun mendefinisikan desain komunikasi visual sebagai ilmu yang melakukan perancangan estetika dengan tujuan menyampaikan pesan melalui penataan visual.

Menurut Kusrianto (2007), desain komunikasi visual adalah disiplin ilmu yang menerapkan konsep ilmu komunikasi dan ungkapan kreatif untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual melalui berbagai media yang dieksekusikan dengan cara pengelolaan elemen-elemen grafis, tatanan tipografi, komposisi layout dan warna sehingga visual tersebut dapat menjadi gagasan yang mampu diterima oleh sasaran. Desain komunikasi visual secara fungsional diartikan oleh Widagdo (1993, dikutip dari (Persada & Etzha, 2015) sebagai desain yang muncul dari rasionalitas yang dilandaskan pengetahuan sehingga bersifat praktikal dan pragmatis. Desain komunikasi visual adalah ilmu yang muncul karena adanya kebutuhan dengan pemikiran logika untuk menyelesaikan kebutuhan tersebut.

2.1.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah bidang profesional seni visual berupa komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan, mempermudah penyampaian informasi, atau untuk memengaruhi orang (Landa, 2018). Desain grafis dapat menghasilkan solusi desain yang mampu memberikan informasi, pengaruh, dan identifikasi serta memiliki berbagai fungsi dalam berbagai bidang seperti dalam bidang komersial, sosial, hiburan

kebudayaan, maupun politis (Landa, 2018). Desain grafis muncul dari gagasan disusun dengan melakukan kreasi dan pengaturan elemen visual.

2.1.2 Elemen Desain

Menurut Landa (2018), elemen desain adalah penyusun dasar dari desain grafis. Elemen desain terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.

2.1.2.1 Garis

Garis adalah gabungan dari beberapa elemen visual terkecil yaitu titik (Landa, 2018).



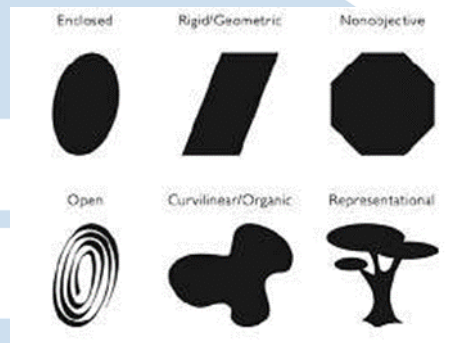
Gambar 2. 1 Garis
Sumber: Landa (2018)

Garis dibentuk dari efek tarikan pada ruang diantara dua titik. Garis tidak memiliki titik dan massa pusat, berketebalan yang proporsional, bersifat dinamis dan menggambarkan arah (Samara, 2014). Garis adalah salah satu karakter esensial yang menyatukan area dalam suatu komposisi. Garis memisahkan dan menggabungkan ruang, membentuk batasan, menyertakan, membatasi, ataupun memotong (Samara, 2007).

2.1.2.2 Bentuk

Bentuk adalah garis luar dari sesuatu yang berwujud tertutup (Landa, 2018). Lauer & Pentak (2007) mendefinisikan bentuk sebagai area yang dipersepsikan secara visual dengan adanya

garis yang melingkupinya atau perubahan warna atau gelap terang yang menentukan tepi luarnya.

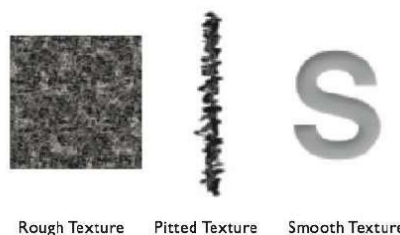


Gambar 2. 2 Bentuk
Sumber: Landa (2018)

Bentuk pada dasarnya bersifat rata, sehingga memiliki panjang dan lebar yang dapat diukur (Landa, 2018). Bentuk dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu bentuk geometris dan organik (Samara, 2014). Bentuk geometris adalah bentuk dengan kontur/garis luar yang teratur secara matematis dan sering kali tampak bersudut, sehingga memberikan impresi tidak alami/buatan, mengisyaratkan perasaan artifisial, ketepatan dan presisi. Bentuk organik adalah bentuk yang memiliki tampak tidak beraturan dan beragam. Ketidakteraturan tersebut menghasilkan identitas alami, yaitu ketidaksempurnaan dan tekstural.

2.1.2.3 Tekstur

Tekstur adalah elemen visual yang dapat dihubungkan dengan indra perabaan (Landa, 2018). Tekstur permukaan dipengaruhi oleh pola dan ukuran elemen visual (Samara, 2014).



Gambar 2. 3 Tekstur
Sumber: Landa (2018)

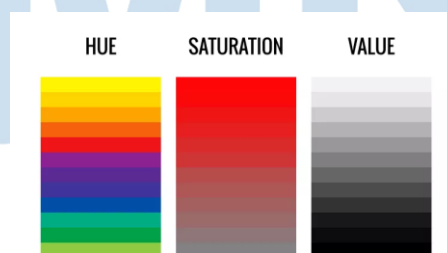
Tekstur dalam elemen visual dibagi menjadi tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah tekstur yang nyata dan dapat dirasakan secara fisik, sedangkan tekstur visual adalah tekstur yang semu dan berupa ilusi visual (Landa, 2018).

2.1.2.4 Warna

Warna adalah elemen visual yang muncul dari pantulan cahaya yang ditangkap oleh mata (Landa, 2018) Warna muncul dari perbedaan kualitas cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan olehnya (Pantone, 2024). Cahaya memiliki tiga warna utama yang disebut warna primer aditif, yaitu merah, hijau, dan biru (RGB), yang digunakan pada media digital. Warna subtraktif adalah warna yang terbentuk dari campuran pigmen kimia, terdiri dari *cyan*, *magenta*, kuning, dan hitam (CMYK), yang digunakan dalam proses percetakan. Warna memiliki fungsi untuk memberikan dinamisme pada desain, menarik perhatian, dan memunculkan reaksi emosional. Warna dapat digunakan desainer sebagai alat bantu dalam menyusun pengaturan elemen desain dan mengarahkan urutan pandangan pembaca, membentuk hierarki desain (Ambrose & Harris, 2008)

1) Komponen Warna

Warna adalah kesatuan yang terdiri dari tiga bagian, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation* (Landa, 2018).



Gambar 2. 4 Komponen Warna
Sumber: Raybould (2023)

Berikut adalah penjabaran dari ketiga elemen tersebut.

a. Hue

Hue adalah identifikasi suatu warna berdasarkan panjang gelombang cahayanya dan interpretasi cahaya tersebut, menghasilkan identitas warna yang dapat membedakan satu warna dengan yang lain. (Samara, 2014).

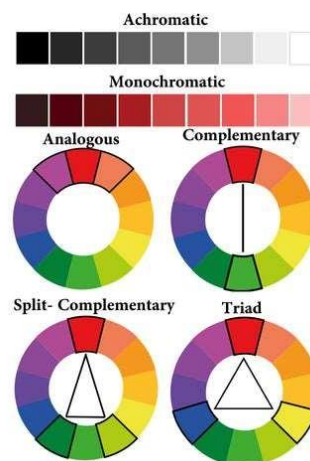
b. Saturation

Saturation adalah tingkat kecerahan, kekayaan, atau keredupan warna. Warna yang terang memiliki saturation yang tinggi, sedangkan warna yang redup akan memiliki saturation yang rendah. *Saturation* juga dapat diartikan sebagai tingkat kemurnian warna berdasarkan dekat jauhnya jarak warna dari abu-abu.

c. Value

Value adalah properti gelap terangnya warna. *Value* warna dipengaruhi oleh proporsi hitam dan putih dalam warna.

2) Harmoni Warna



Gambar 2. 5 Color Harmony

Sumber: <https://www.artnebulaph.com/blogs/lets-get-technical/color-harmony> (n.d)

Warna dapat membentuk persepsi emosional pada visual dan juga dapat memiliki resonansi antar satu dengan yang lain (Adams & Stone, 2017).

a. Complementary

Warna dapat membentuk persepsi emosional pada visual dan juga dapat memiliki resonansi antar satu dengan yang lain (Adams & Stone, 2017). Resonansi warna tersebut disebut dengan *color harmony*.

b. Split Complementary

Skema tiga warna dimana satu warna disertai oleh dua warna lain yang terpisah dengan jarak yang sama dari komplementer warna pertama dalam roda warna. Memiliki kontras yang lebih rendah memberikan relasi yang lebih tersirat dan halus.

c. Double Complementary

Hasil kombinasi dari dua pasang warna komplementer. Warna komplementer meningkatkan intensitas warna satu dengan yang lain sehingga warna *double complementary* belum tentu nyaman untuk digunakan. Harus dilakukan penyesuaian dalam pengaturan proporsi volum keempat warna pada set *double complementary* untuk menurunkan intensitas warna secara keseluruhan.

d. Analogous

Kombinasi dua warna atau lebih yang bersebelahan pada roda warna. Karena memiliki panjang gelombang cahaya yang berdekatan, kombinasi warna *analogous* akan tampak nyaman di mata.

e. Triadic

Kombinasi tiga warna yang tersebar merata dan segitiga pada roda warna. Kombinasi warna triadi dengan warna primer akan memiliki kontras yang tinggi, namun triadi dengan warna sekunder dan tersier akan memberikan kontras yang lebih halus. triadi dengan warna primer yang sama akan terlihat lebih nyaman di mata.

f. Monochromatic

Monochromatic adalah skema warna yang dihasilkan dari variasi *shade* dan *tint* pada satu *hue*. *Monochromatic* menggunakan satu warna dengan variasi proporsi gelap dan terang serta saturasi pada warna tersebut.

3) Psikologi Warna

Warna memiliki kemampuan untuk membangkitkan respons, menciptakan suasana, melambangkan ide, dan mengekspresikan emosi. Tingkat ketajaman suatu warna dapat mempengaruhi intensitas efek tersebut. Warna memiliki efek tersebut karena setiap orang memiliki hubungan erat dengan warna yang muncul dari konotasi sosial-budaya secara sadar maupun di bawah sadar.

Tabel 2. 1 Makna Psikologis Warna
Sumber: *Color Design Workbook*, Adams (2020)

No.	Warna	Makna Positif	Makna Negatif
1	Merah	cinta, hasrat, energi, antusiasme, kekuasaan, panas	amarah, agresi, kekejaman, konflik
2	Jingga	kreatif, unik, energi, semangat, stimulasi, humor	berisik, kasar, sembrono
3	Kuning	cerdas, bijak,	cemburu, penakut,
		harapan, kebahagiaan, idealis	tipuan, bahaya
4	Hijau	alami, uang, sukses, pertumbuhan, harmoni, kejujuran	kecemburuan, ketamakan, racun, naif, korosi, sakit
5	Biru	pengetahuan, sejuk, damai, setia, kecerdasan, keadilan	dingin, kesedihan, depresi, apatis
6	Ungu	mewah, flamboyan, bijak, imajinasi, saksama, mistis,	berlebihan, egois, kegilaan, arogan

		inspiratif	
7	Hitam	otoritas, elegan, formal, misteri, martabat, sunyi	negativitas, kejahatan, kegelapan, duka, hampa, penyesalan
8	Abu-abu	akurasi, stabilitas, gagah, bijak, pengalaman	bosan, tua, pesimis, sedih
9	Putih	suci, bijak, halus, murni, sederhana, terang, polos, cahaya, bersih	rentan, isolasi

Alhasil setiap warna memiliki serangkaian koneksi dengan informasi dan makna, sehingga warna dapat menjadi sebuah penanda ide, baik positif maupun negatif (Samara, 2014).

2.1.3 Prinsip Desain

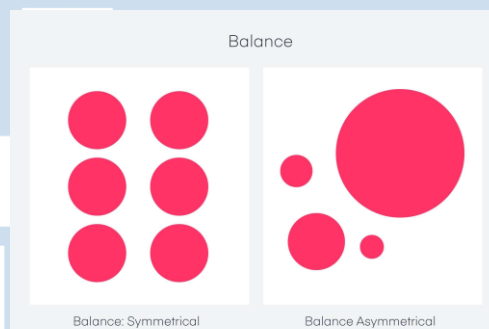
Menurut Landa (2018), prinsip desain adalah peraturan dasar yang harus diterapkan dalam merancang desain. Prinsip desain berhubungan erat dengan proses komposisi suatu desain dan dilakukan untuk memperoleh produk desain grafis yang harmonis antara bagian satu dengan yang lain (Wahyuningsih, 2013). Apabila prinsip desain tidak diterapkan, karya desain pun akan kesulitan untuk memenuhi tujuan komunikasi pesannya.

2.1.3.1 *Balance*

Balance adalah prinsip yang mengatur keseimbangan dan pembagian titik berat komposisi elemen visual (Landa, 2018). Yang dimaksud dengan titik berat pada karya desain adalah bagian dengan penekanan dan titik perhatian. Titik berat tersebut ditentukan oleh wujud elemen visual yang digunakan. *Balance* menyeimbangkan

komposisi dengan penataan distribusi elemen visual dan mengatur pemerataan bobot visual, menciptakan penekanan melalui hierarki visual dan membentuk arah komunikasi.

Balance dikelompokkan menjadi dua jenis berdasarkan pengaturannya, yaitu *symmetrical balance* dan *asymmetrical balance*. *Symmetrical balance* adalah kondisi di mana elemen visual



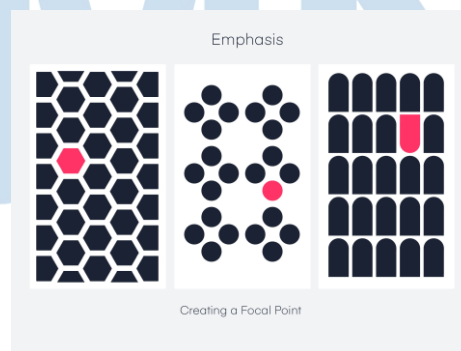
Gambar 2. 6 *Balance*

Sumber: <https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design> (n.d.)

disusun secara seimbang di tiap sisi, sedangkan *asymmetrical balance* adalah keseimbangan yang didapatkan dengan perbedaan berat elemen visual di salah satu sisi

2.1.3.2 *Emphasis*

Emphasis adalah pengaturan komposisi elemen visual sesuai dengan hierarki visual (Landa, 2018).



Gambar 2. 7 *Emphasis*

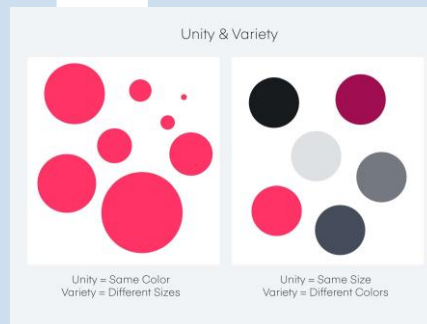
<https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design> (n.d.)

Emphasis menata unsur visual sesuai tingkat kepentingannya, menekankan suatu unsur visual di atas yang lain

sehingga muncul unsur yang lebih dominan dan menyubordinasikan unsur yang lain. *Emphasis* adalah penekanan visual yang digunakan desainer untuk mengarahkan pandangan audiens sesuai dengan urutan yang dikehendaki. *Emphasis* dapat dicapai dengan pengaturan penempatan, ukuran, warna, dan kontras elemen visual.

2.1.3.3 *Unity*

Unity atau kesatuan didefinisikan oleh Landa (2018) sebagai keutuhan komposisi secara keseluruhan yang tidak terpisahkan.



Gambar 2. 8 *Unity*

<https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design> (n.d.)

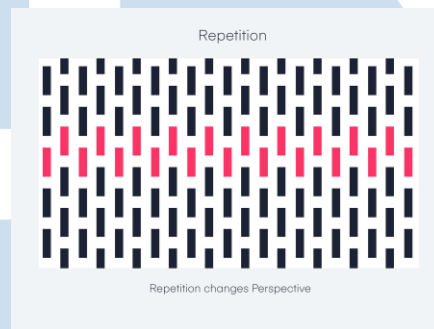
Unity mengatur keterhubungan antara satu elemen visual dengan yang lain untuk membentuk sebuah karya desain yang kohesif dan tidak tercerai-berai sehingga terlihat menjadi utuh dan lengkap. Kesatuan desain dapat ditentukan dari konsistensi wujud dan penyusunan elemen visual.

U M N

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

2.1.3.4 *Rhythm*

Rhythm atau irama adalah repetisi elemen visual yang dilakukan untuk meningkatkan ketertarikan visual dan mengarahkan pandangan mata audiens (Landa, 2018).



Gambar 2. 9 *Rhythm*

Sumber: <https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design> (n.d)

Rhythm mengatur keterhubungan antara satu elemen grafis ke yang lainnya yang menciptakan daya tarik dan alur di antaranya.

2.1.3.5 *Format*

Format adalah perimeter tampilan sebuah desain yang menjadi batas ekstrem dalam suatu desain Landa (2018). Format komposisi mengacu pada ukuran, bentuk, dan material desain (Samara, 2014). Proporsi dimensi dan bentuk format juga dapat mempengaruhi komposisi dan komunikasi dalam suatu desain.

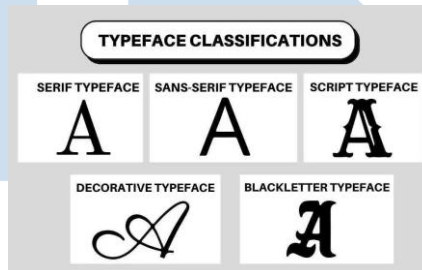
2.1.4 **Tipografi**

Tipografi didefinisikan oleh Landa (2018) sebagai sekelompok elemen visual komunikatif berupa karakter yang disatukan berdasarkan konsistensi properti visual. *Typeface* terdiri dari karakter-karakter komunikatif seperti huruf, angka, simbol, dan tanda baca.

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

2.1.4.1 Klasifikasi *Typeface*

Typeface diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan gaya dan sejarah *typeface* tersebut.



Gambar 2. 10 Klasifikasi *Typeface*

<https://www.turing.com/kb/classification-of-typeface-styles> (n.d.)

Berikut adalah klasifikasi *typeface* menurut Landa (2018).

1) *Old Style*

Disebut juga sebagai gaya humanis, merupakan *typeface* Roman muncul pada akhir abad ke-15. Berkarakteristik serif miring dan bersudut serta bertekanan. Contoh Times New Roman, Caslon, Garamond.

2) *Transitional*

Jenis huruf serif muncul pada abad ke-18 mewakili transisi dari gaya lama ke modern, menunjukkan transisi dari gaya lama ke modern, menunjukkan ciri desain dari keduanya. Contoh Baskerville, Century, ITC Zapf International.

3) *Modern*

Jenis huruf serif muncul pada akhir abad ke-18, berbentuk lebih geometris. Karakteristiknya adalah memiliki kontras garis yang besar, tekanan vertikal, dan merupakan huruf Roman paling simetris. Contoh Bodoni, Didot, Walbaum.

4) *Slab Serif*

Jenis huruf serif, muncul pada awal abad ke-19. Huruf ini memiliki karakteristik serif tebal seperti papan. Contohnya American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, Clarendon.

5) *Sans Serif*

Dikarakteristikan dengan ketiadaan serif, muncul pada awal abad ke-19. Contoh Futura, Helvetica, Univers. Terdapat juga Sans Serif yang memiliki kontras ketebalan garis, contohnya Grotisque Franklin Gothic, Frutiger.

6) *Blackletter*

Disebut juga sebagai gothic, berdasarkan huruf manuskrip abad pertengahan (abad 13-15). Berkarakteristik tekanan *stroke* tebal dan huruf yang lebih padat dengan sedikit lengkungan, contohnya pada Alkitab Gutenberg. Contoh Textura, Rotunda, Fraktur.

7) *Script*

Menyerupai huruf sambung tulisan tangan. Huruf biasanya iring dan sering bergabung, meniru bentuk yang ditulis pena atau pensil. Contoh Brush Script, Shelley Allegro Script, Snell Roundhand Script.

8) *Display*

Digunakan dalam ukuran besar terutama pada *headline* dan judul yang akan susah dibaca sebagai teks. Karakteristik lebih rumit, dihias, atau buatan tangan.

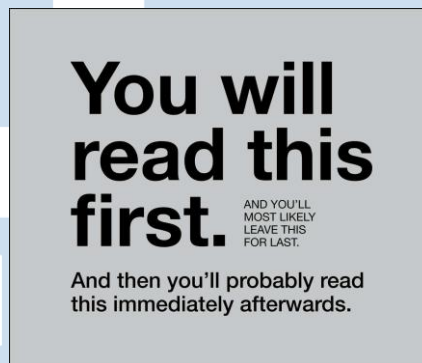
2.1.5 *Layout*

Layout adalah pengaturan bentuk dan ruang tempat disusunnya komponen desain suatu karya. *Layout* bertujuan untuk menyajikan elemen teks dan visual yang ingin dikomunikasikan sehingga informasi dan pesan dapat diterima oleh audiens. (Ambrose & Harris, 2008).

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

2.1.5.1 Hierarki Visual

Hierarki visual adalah pengaturan elemen-elemen dalam desain untuk menyoroti tingkat kepentingan relatif di antara melibatkan penggunaan kontras, ukuran, warna, posisi.



Gambar 2. 11 Contoh Hierarki Visual

Sumber: <https://www.creator-fuel.com/blog/what-is-visual-hierarchy-in-design-explained-with-examples> (n.d.)

Desainer membedakan elemen-elemen utama dari yang lain, memungkinkan pembaca untuk mengidentifikasi dan memahami pesan dengan lebih efisien. Hierarki visual dapat dibagi menjadi dua tingkatan atau lebih, dengan elemen-elemen yang berbeda diberi kontras untuk menonjolkan perbedaan tingkat kepentingan. Perubahan antara tingkatan menciptakan aliran yang membimbing mata penonton melalui desain. Hierarki visual juga penting dalam tipografi, di mana perbedaan antara elemen yang penting dan tidak penting membantu dalam komunikasi pesan. Dengan hierarki visual yang efektif, elemen-elemen yang paling penting menarik perhatian pertama dan membantu penonton untuk membaca dan memahami informasi dengan lebih efisien (Samara, 2008).

2.1.6 Grid

Grid adalah struktur yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membagi format menjadi kolom dan margin. Grid berfungsi untuk membantu penempatan elemen visual seperti gambar dan tulisan yang dapat membantu keputusan desain. (Landa, 2018). Penggunaan grid dalam

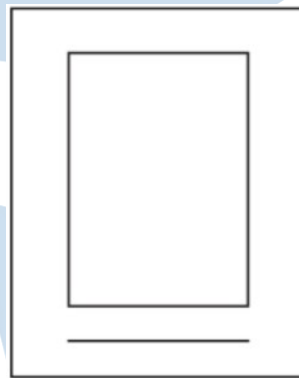
penyusunan desain dapat membantu meningkatkan konsistensi perancangan dengan meningkatkan presisi dalam penempatan elemen visual baik dalam pengukuran maupun proporsi. Dengan menggunakan grid, desainer tidak akan sembarangan meletakkan elemen visual dan dapat mengatur penempatan sesuai prinsip desain grafis karena grid dapat memberikan struktur kerangka dalam suatu desain agar kesinambungan, keselarasan, kesatuan, dan aliran visual dapat konsisten (Landa, 2018).

2.1.6.1 Jenis Grid

Landa (2018) mengklasifikasikan grid berdasarkan penyusunan unsur pembentuknya serta pembagian *column* dan *row*.

1) *Single Column*

Single column grid adalah struktur halaman paling dasar yang terdiri dari satu kolom yang dikelilingi oleh margin berupa ruang kosong di sekelilingnya.

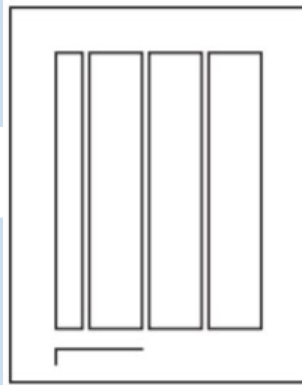


Gambar 2. 12 *Single Column Grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

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

2) **Multi Column**

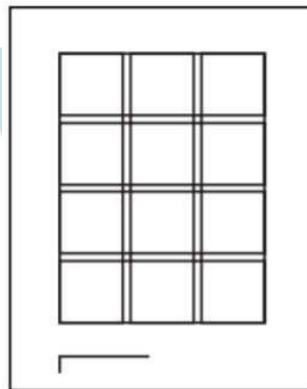
Multi column grid adalah grid yang menggunakan lebih dari satu kolom dengan fungsi untuk menjaga keteraturan penempatan konten dan menetapkan batasan antar konten jelas.



Gambar 2. 13 *Multi Column Grid*
Sumber: Graver & Jura (2012)

3) **Modular**

Grid modular terdiri dari modul, unit satuan yang terbentuk dari potongan antar kolom dan *flowlines* yang menyusun barisan kotak yang tersusun secara merata.



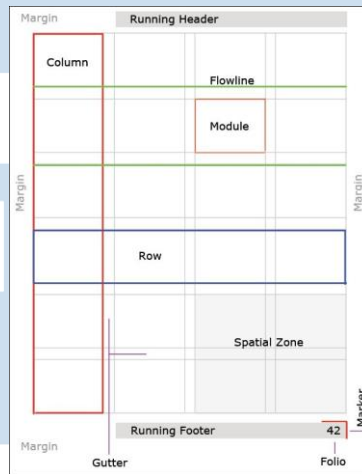
Gambar 2. 14 Grid Modular
Sumber: Graver & Jura (2012)

Grid modular memiliki kelebihan yaitu memungkinkan perancangan dan penempatan elemen secara lebih leluasa dan fleksibel. Setiap kotak modul memiliki margin berukuran sama

yang dapat diubah ukurannya sesuai kebutuhan (Ambrose & Harris, 2008).

2.1.6.2 Anatomi Grid

Grid disusun oleh unsur-unsur geometris berupa garis-garis yang memunculkan komponen lainnya.



Gambar 2. 15 Anatomi Grid

Sumber: <https://vansedesign.com/grid-anatomy-3/> (n.d.)

Berikut adalah bagian yang menyusun grid berdasarkan Landa (2018).

1) *Margin*

Margin adalah ruang kosong pada tepi kiri, kanan, atas, dan bawah suatu halaman yang berfungsi sebagai bingkai di sekitar konten gambar dan tulisan. *Margin* berperan dalam menentukan dimana area aktif suatu halaman.

2) *Column*

Column adalah garis vertikal yang digunakan untuk menampung teks dan gambar. Jumlah *column* dapat disesuaikan dengan kebutuhan desain.

3) *Rows*

Rows adalah garis horizontal yang digunakan untuk menampung teks dan gambar. Jumlah *rows* tergantung kepadatan konten yang ingin dimuat per halaman.

4) *Flowlines*

Flowlines adalah garis horizontal yang dapat membantu alur visual.

5) *Module*

Unit satuan berupa kotak yang terbentuk dari potongan antar kolom dan *flowlines*.

6) *Spatial Zone*

Area yang terbentuk dari penggabungan beberapa modul grid untuk melakukan pengaturan elemen grafis.

2.1.7 Ilustrasi

Menurut Wahyuningsih (2013), ilustrasi adalah gambar yang berfungsi untuk menerangkan suatu konsep dan ide. Ilustrasi dapat menjadi alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual. Penggunaan ilustrasi sebagai media informasi pun beragam, seperti mengkomunikasikan cerita, memberikan bayangan mengenai suatu konsep ilmiah, memberikan panduan berupa bayangan Langkah kerja dan menerangkan konsep (Wahyuningsih, 2013).

Male (2007) mendefinisikan ilustrasi adalah representasi visual dari suatu konsep, ide, atau narasi, yang sering kali digunakan untuk memperjelas atau menambah pemahaman tentang teks tertulis atau informasi lainnya. Ilustrasi dapat berupa gambar, sketsa, grafik, atau karya seni visual lainnya yang diciptakan dengan tujuan tertentu, seperti mendukung cerita, menggambarkan konsep abstrak, atau mempresentasikan data secara visual.

2.1.7.1 Peran Ilustrasi

Male (2007) mendefinisikan fungsi ilustrasi dalam berbagai aspek, yaitu peran dokumentasi, referensi, instruksi, dan *storytelling*.

1) *Storytelling*

Ilustrasi digunakan untuk memvisualisasikan cerita atau narasi, membawa pembaca lebih dalam ke dalam dunia yang dijelaskan. Ilustrasi dapat membantu menghidupkan cerita dengan memberikan visualisasi yang memperkaya pengalaman penceritaan.



Gambar 2. 16 Ilustrasi untuk *Storytelling*
Sumber: Male (2007)

Cerita dapat menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami dengan ilustrasi. Dengan mengilustrasikan karakter dan latar dimana cerita berlangsung, audiens dapat merasa lebih terhubung dan membayangkan dunia yang dibangun oleh cerita.

Atmosfer dan emosi yang ingin disampaikan oleh penulis juga dapat disampaikan secara visual melalui ilustrasi. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk mengisi ruang kosong dalam cerita atau menjelaskan detail yang mungkin sulit dimengerti hanya dengan kata-kata. Ilustrasi berperan penting dalam menambah dimensi visual pada cerita, membantu pembaca atau penonton untuk lebih terlibat dan terhubung dengan cerita yang disampaikan (Male 2007)

2) **Instruksi, Referensi, Dokumentasi**

Ilustrasi berperan sebagai media informasi yang berfungsi sebagai dokumen, referensi, dan petunjuk instruksi. Ilustrasi dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks dan meningkatkan pemahaman melalui representasi visual (Male 2007).

a. Dokumentasi

Ilustrasi berperan sebagai alat visual untuk mendokumentasikan informasi atau proses.

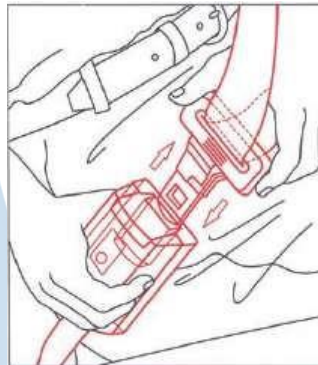


Gambar 2. 17 Ilustrasi sebagai Dokumentasi
Sumber: Male (2007)

Ilustrasi dapat menyajikan data, konsep, atau detail teknis dalam format yang mudah dipahami dan diakses.

b. Referensi

Ilustrasi menyediakan panduan visual yang membantu pembaca untuk memahami informasi dengan lebih baik.



Gambar 2. 18 Ilustrasi sebagai Dokumentasi
Sumber: Male (2007)

Ilustrasi dapat digunakan sebagai panduan visual untuk menggambarkan lokasi, struktur, atau prosedur yang kompleks

c. Instruksi

Menyediakan Ilustrasi digunakan untuk memberikan panduan visual tentang cara melakukan tindakan atau proses.



Gambar 2. 19 Ilustrasi sebagai Instruksi
Sumber: Male (2007)

Ilustrasi membantu memperjelas langkah-langkah yang diperlukan dan memberikan visualisasi tentang apa yang diharapkan dari setiap langkah.

2.2 Media Informasi

Berdasarkan kata penyusunnya, media informasi dapat diartikan sebagai medium atau alat yang menyusun informasi yang telah dikumpulkan dan difungsikan sebagai sumber informasi untuk pengetahuan. Pengertian tersebut selaras dengan definisi oleh Sobur (2006) yang mendefinisikan media informasi sebagai alat grafis yang mampu menangkap, memproses, dan menyusun informasi menjadi bahan untuk menangkap informasi. Media informasi berfungsi untuk mencakupi dan memperbarui informasi yang dibutuhkan publik.

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



Gambar 2. 20 Media Informasi Lini Atas dan Lini Bawah
 Sumber: <https://www.face2face-marketing.com> (n.d.)

Terdapat beberapa jenis media informasi yang dibagi berdasarkan cara penyebaran informasinya. Keberagaman jenis media informasi tersebut berfungsi agar informasi yang ingin disampaikan tepat sasaran dan dapat berguna bagi penerimanya. Media informasi dibagi menjadi media lini atas dan media lini bawah.

1) Media Lini Atas

Media lini atas adalah media yang tidak langsung dihantarkan ke target audiens dan memiliki jumlah dan mobilitas yang terbatas, namun memiliki cakupan yang luas. Contohnya iklan televisi, iklan radio, *billboard*.

2) Media Lini Bawah

Media lini bawah adalah media informasi yang terfokuskan pada target audiens dan tidak disebarluaskan melalui media massa. Media lini bawah tidak memiliki cakupan luas namun memiliki pengaruh lebih besar terhadap audiensnya. Contohnya brosur, poster, *flyer*.

2.2.1 Desain Informasi

Desain informasi adalah bidang desain yang berfokus pada proses pemuatan informasi besar bersifat kompleks menjadi suatu informasi yang jelas dan dapat diakses secara mudah oleh audiens berupa massa. (AIGA, dikutip dari Landa, 2018). Dalam desain informasi, desainer bertugas untuk mempermudah akses informasi, memperjelas

dan mempertajam informasi, serta mengkomunikasikan informasi tersebut secara jelas dapat mudah ditafsirkan oleh pengguna (Landa, 2018).



Gambar 2. 21 Contoh *Information Design*
Sumber: Valve (2012)

Contoh produk desain informasi dapat berupa buku petunjuk, peta, piktogram, bagan, *website*, serta poster medis

2.2.1.1 Aspek Desain Informasi

Informasi terbagi menjadi tiga prinsip, yaitu *information*, *uninformation*, dan *noninformation* (Joel Katz, 2012). *Information* adalah aspek yang menjadi tujuan penyampaian. *Uninformation* adalah aspek yang tidak menjadi fokus penyampaian karena berprioritas rendah atau eksekutif, atau memiliki akurasi fakta yang rendah sehingga tidak butuh untuk disampaikan. Misinformasi adalah aspek yang terlihat seperti informasi tetapi bersifat keliru, dapat menyesatkan, mengecoh, dan memperdaya. Misinformasi muncul darimisinterpretasi informasi maupun sumber data yang bermasalah. Misinformasi yang dilakukan secara sengaja disebut dengan disinformasi. Disinformasi digunakan untuk menyesatkan dan mengecoh target informasi, biasa muncul sebagai bagian strategi politik, korporat, maupun militer.

2.2.2 Instructional Media

Media pembelajaran atau *Instructional media* adalah media yang digunakan untuk mendukung kegiatan ajar-mengajar (Harner & Scanlan, 2007). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai media yang bersifat edukatif yang dirancang untuk menyalurkan informasi yang mampu mengembangkan ilmu, keterampilan, dan karakter individu. Media pembelajaran dapat berupa teks, audio, visual media gerak, objek, maupun orang (Heinich et al, 2004). Media pembelajaran bertujuan untuk membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dengan memperlancar interaksi dan komunikasi antara pendidik dengan anak (Siagian, Rohaeti & Westhisi, 2019) Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu menyokong dan menciptakan kegiatan pengajaran yang efektif (Reiser & Dick (1996) dikutip dari Aini, 2013).



Gambar 2. 22 Contoh *Instructional Media*
Sumber: Microsoft Encarta (1995)

Menurut Reiser & Dick (1996, dikutip dari Aini, 2013), dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai akan muncul beberapa keuntungan seperti peningkatan dalam motivasi belajar, dapat mengatasi masalah terkait kurangnya pengalaman siswa, menciptakan interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, serta mampu memberikan pengalaman belajar dari informasi konkret ke abstrak (Ruis et al, 2009). Dengan demikian pengalaman belajar dapat lebih mudah dilakukan dan lebih berkesan.

Dalam membangun sebuah media pembelajaran, aspek terdapat variasi pendekatan media pembelajaran yang dapat diklasifikasikan

berdasarkan teknik penyampaiannya dan sudut pandang psikologis (Heinich et al, 2002).

1) Latihan

Metode berulang untuk memunculkan memori dalam segi pengetahuan, kemampuan, atau sikap.

2) Perbedaan Individu

Memperhitungkan karakteristik individu dalam segi pengetahuan, kemampuan, dan kepribadian sehingga pembelajaran dapat sesuai dengan individu tersebut.

3) Feedback

Menggunakan umpan balik, revisi, tinjauan ulang, dan koreksi untuk memvalidasi pembelajaran.

4) Konteks Realistis

Mengimplementasikan pembelajaran pada situasi nyata sehingga keterampilan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

5) Interaksi Sosial

Menggunakan dukungan sosial berupa individu lain untuk membantu proses pembelajaran.

2.2.2.1 Media Pembelajaran Pendidikan Usia Dini (PAUD)

Pada pendidikan anak usia dini, media pembelajaran memiliki fungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara menarik perhatian, meningkatkan minat, serta merangsang pemikiran dan kepekaan anak dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu keuntungan dari penggunaan media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran di PAUD adalah kemampuan untuk memunculkan suasana yang menyenangkan selama proses belajar.

Oleh sebab itu, terutama pada pendidikan anak usia dini media pembelajaran harus memiliki karakteristik yang menarik. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, akan muncul antusiasme bagi anak-anak untuk terus mengikuti materi

pembelajaran yang disampaikan pendidik. Sebaliknya, penggunaan media yang monoton dapat menyebabkan kejenuhan yang dapat membuat anak malas untuk menyelesaikan tugasnya sehingga pemilihan media pembelajaran pada tingkat PAUD harus direncanakan dengan baik.

Salah satu media pembelajaran anak yang paling umum digunakan adalah buku. Data IKAPI mencatat buku anak sebagai buku dengan pangsa pasar terbesar yaitu sebanyak 23% dari penjualan buku secara keseluruhan di Indonesia. Sudah bermunculan juga buku digital atau *e-book*, namun penjualan *e-book* masih rendah bila dibandingkan buku cetak, terlihat dari data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) yang mencatat kontribusi industri penerbitan sebesar persen terhadap produk domestik bruto (PDB) pada 2020, dibandingkan dengan kurang dari 2% oleh industri elektronik.

Media digital juga sering kali digunakan orang tua sebagai media belajar anak karena kemudahan aksesnya, namun media digital tercatat memiliki banyak dampak negatif bagi anak usia dini. Menurut American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (AACAP), *screen time* berlebihan bagi anak usia dini dapat menyebabkan masalah tidur, menurunnya minat membaca, masalah emosional, masalah berat badan.

2.2.2.2 Konten Media Anak

Menurut Ghozalli (2020) media anak idealnya dapat mencakup semua umur, namun untuk memenuhi kebutuhan edukasi anak secara lebih tertarget sesuai dengan konten yang dibawakan, dilakukan pembagian konten media anak berdasarkan jenjang usia dan tingkat pendidikan anak. Pada tingkat anak-anak, terdapat jenjang membaca dini dan jenjang membaca awal.

1) Jenjang Membaca Dini

Anak pada tingkat 1 SD atau setara 6-7 tahun diklasifikasikan pada jenjang membaca dini. Tahapan ini memiliki focus untuk mengembangkan kemampuan belajar anak dengan menggunakan pengenalan kompetensi literasi dasar.

C. Jenjang MEMBACA DINI

JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	DESKRIPSI TEKNIS		
		ISI	PENYAJIAN	DESAIN & GRAFIKA
MEMBACA DINI Setara SD Kelas 1 atau sekira 7 tahun C	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan belajar melalui kompetensi pengenalan dan penggunaan simbol-simbol literasi dasar serta mengenal lingkungan sekitar.	<i>Nilai:</i> ketuhanan, kemanusiaan, dan kebangsaan. <i>Sikap:</i> berani, jujur, kasih sayang, dan tertib. <i>Pengetahuan:</i> literasi dasar (membaca dan memirsa, menyimak, berbicara, menulis berhitung, dan menggambar), lingkungan rumah & sekolah; legenda & epos <i>Keterampilan:</i> menulis dan menghitung; menjaga kesehatan; beribadah dasar; menyanyi & menggambar; permainan & olahraga sederhana	<ul style="list-style-type: none">• buku bergambar dengan teks, buku cerita bergambar tanpa bab (beralur sederhana), buku aktivitas sederhana (seperti buku baca-tulis-hitung)• terdiri atas 2–3 suku kata per kata, 2–5 kata konkret per kalimat, berpola kata repetitif, belum menggunakan aturan ejaan• ilustrasi berupa gambar	<ul style="list-style-type: none">• ukuran buku bebas, 16–32 halaman;• proporsi gambar sekira 70%;• warna lembut atau hitam-putih;• jenis fon takberkait (sanserif) minimal 18 pt.

Gambar 2. 23 Jenjang Membaca Dini
Sumber: Ghazalli (2020)

Konten isi yang dibawakan biasa berupa nilai-nilai positif dasar dan pengetahuan dan keterampilan berupa pengenalan dasar yang bersifat sederhana. Pembawaan pada jenjang ini berupa media buku yang dapat menarik perhatian anak-anak, yaitu buku bergambar beralur sederhana dengan teks yang tidak terlalu banyak dan dipenuhi ilustrasi berwarna halus, dengan teks berukuran besar dan format buku dengan kisaran 16-32 halaman.

2) Jenjang Membaca Awal

Anak pada tingkat 2-3 SD yaitu pada kisaran 8-9 tahun diklasifikasikan dalam jenjang membaca awal. Tahap ini memfokuskan pada kemampuan literasi dan keterampilan anak

yang berfokus pada pengetahuan empiris serta pengembangan keterampilan.

D. Jenjang MEMBACA AWAL

JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	DESKRIPSI TEKNIS		
		ISI	PENYAJIAN	DESAIN & GRAFIKA
MEMBACA AWAL Setara SD Kelas 2—3 atau antara usia 8—9 tahun 	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan membaca secara benar, memahami alur tulisan, serta mengenal wilayah terdekat.	<p><i>Nilai:</i> ketuhanan, kemanusiaan, dan kebangsaan;</p> <p><i>Sikap:</i> berani, jujur, kasih sayang, tertib, dan cinta bangsa</p> <p><i>Pengetahuan:</i> literasi dasar lanjutan, ilmu pengetahuan empiris (geografi dasar, sains, dsb.), legenda & epos</p> <p><i>Keterampilan:</i> menulis, berhitung & bercerita; menjaga kesehatan; beribadah; menyanyi & menggambar; permainan & olahraga</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku dengan bab (<i>chapter book</i>), novel awal (<i>first novel</i>), buku teks bergambar, buku pengetahuan sederhana, buku aktivitas, atau komik; kalimat tunggal terdiri atas 2—7 kata, sesuai dengan pedoman kebahasaan; ilustrasi berupa gambar. 	<ul style="list-style-type: none"> ukuran buku A5, A4, B5 atau ukuran lain yang proporsional, 16—48 halaman proporsi gambar sekira 50—70% sesuai dengan jenis buku; warna lembut atau hitam-putih; jenis fon takberkait (sanserif) minimal 14 pt.

Gambar 2. 24 Jenjang Membaca Awal
 Sumber: Ghozalli (2020)

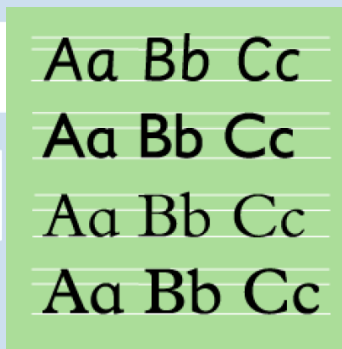
Pada tahap ini pembawaan memiliki ukuran lebih konkret dan proporsional dengan halaman lebih banyak, serta memiliki lebih banyak jumlah tulisan dibandingkan pada tahap pembaca dini, namun tetap mengandung banyak ilustrasi gambar untuk menjaga ketertarikan anak.

2.2.2.3 Tipografi untuk Anak-Anak

Setiautami (2011) menjelaskan bahwa dalam pemilihan huruf untuk anak-anak, penting untuk memilih huruf yang sederhana dengan bentuk bulat dan tidak tajam sehingga memberikan kesan bersahabat. Huruf yang terlalu padat atau terlalu renggang sebaiknya dihindari karena sulit dikenali. Disarankan menggunakan huruf dengan ketebalan sedang atau *book*.

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

Ukuran huruf yang disarankan adalah antara 14 hingga 24 poin, sesuai dengan usia anak-anak, dan menghindari penggunaan kalimat yang terlalu panjang. Untuk judul atau *headline*, Penulisan *headline* dapat dikreasikan dengan gaya, warna, dan tata letak yang lebih menarik dan dapat menggunakan gaya huruf yang lebih dekoratif untuk menarik dan menghibur pembaca anak



Gambar 2. 25 Contoh Huruf untuk Keterbacaan
Sumber: Setiautami (2011)

Pada penulisan hindari penulisan dengan teks penuh huruf kapital karena mempersulit keterbacaan. Pemilihan warna juga harus dapat terbaca namun kontras tidak boleh berlebihan karena dapat memunculkan efek ilusi mata yang mempersulit keterbacaan. Penyusunan teks pada media untuk anak juga harus diperhatikan. Teks sebaiknya tidak terlalu panjang dan padat pada halaman karena akan menjauhkan minat baca anak. Penggunaan paragraf dan tanda baca juga vital untuk memberikan jeda dalam pembacaan teks.

Kunci utama dari tipografi anak adalah untuk menampilkan visual yang sederhana dengan keterbacaan tinggi namun tidak membosankan dan memiliki kesan menyenangkan untuk memberikan daya tarik bagi anak-anak yang membacanya.

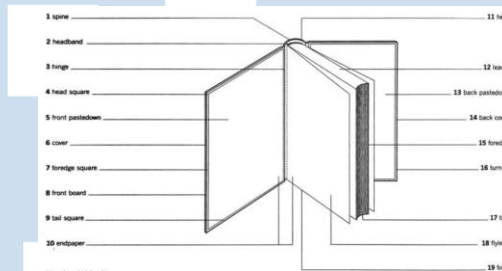
2.3 Buku

Buku adalah rangkaian halaman cetak yang digunakan sebagai sarana untuk menyimpan, menyampaikan, dan menguraikan pengetahuan kepada pembaca tanpa

dibatasi ruang dan waktu (Haslam, 2006). Buku juga menjadi media dokumentasi terlama yang mudah dibawa dan dicetak dalam lembaran kertas yang dijilid.

2.3.1 Komponen Buku

Berikut adalah komponen buku menurut Guan & Bienert (2012)



Gambar 2. 26 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

1) *Cover*

Cover atau sampul buku adalah halaman depan dan belakang yang menjadi kemasan sebuah buku berupa ekspresi dari sebuah buku yang tidak hanya mencerminkan isi dan sifat sebuah buku namun juga menyediakan estetika bagi pembaca sekaligus menjadi pelindung fisik buku. Desain *cover* biasa berisikan judul, nama penulis dan penerbit, serta gambar dan warna

2) *Book Spine*

Desain punggung buku menyajikan 90% dari sebuah buku sehingga *book spine* menjadi komunikator visual penting pada sebuah buku. Hal ini didorong dengan praktik penempatan buku pada rak yang hanya menampilkan punggung buku, menjadikan punggung buku hal pertama yang dilihat mendahului *cover* buku

3) *Fly Page*

Fly page atau halaman muka menjembatani sampul dengan bagian dalam buku. *Fly page* biasa berisikan halaman kosong, halaman judul, dan halaman berisi hak cipta, kata pengantar, dan lain sebagainya. *Fly page* dapat meningkatkan estetika sebuah buku dan meningkatkan nilai sebuah buku. *Cover* atau sampul

buku adalah halaman depan dan belakang yang menjadi kemasan sebuah buku berupa ekspresi dari

4) Konten

Bagian utama berupa isi. Dalam perancangan konten sebaiknya tidak terdapat banyak gangguan dan perbedaan berupa warna, *font*, ukuran, dan elemen visual yang dapat mengalihkan dan melelahkan pembaca.

5) Layout

Layout mengacu pada perancangan format teks dalam sebuah buku. *Layout* muncul sebelum konten buku untuk memberikan pembaca pengalaman baca yang nyaman dan dapat menarik serta mengarahkan mata pembaca. *Layout* harus dibuat secara selaras.

6) Copyright Page

Copyright page atau halaman hak cipta mencakup judul buku, nama penulis, editor, kritikus, penerbit, nama dan lokasi pencetak, serta nomor lisensi izin usaha penerbitan buku, serta format, lembar cetak, jumlah kata. Selain itu, terdapat juga tanggal penerbitan, urutan dalam edisi dan cetakan, nomor cetakan, serta ISBN dan harga. Jenis huruf untuk judul di halaman hak cipta lebih besar dari jenis huruf lainnya di halaman ini, dan teks lainnya diatur berdasarkan klasifikasi. Beberapa desain tata letak juga menggunakan kolom dan garis dekoratif untuk menyegarkan halaman.

2.3.2 Buku Cerita Anak

Buku cerita anak adalah media pembelajaran berupa buku dengan konten yang dibuat sesuai dengan minat dan tingkat kompetensi anak. Buku cerita anak dibuat berdasarkan target kelompok usia, tingkat pendidikan, serta jenis kelamin anak. Menurut Ghozalli (2020), buku cerita anak mampu menjadi media yang dapat meningkatkan keterampilan, kreativitas, serta

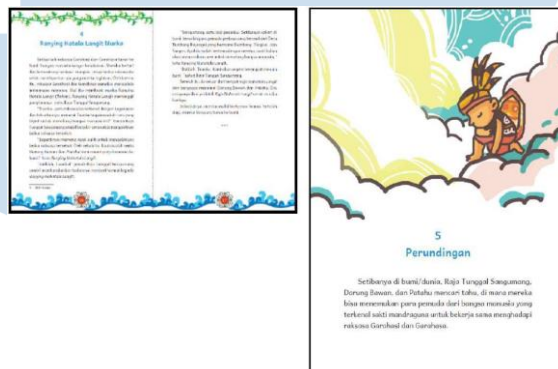
kecerdasan anak dengan cara yang menyenangkan dan dinikmati oleh anak-anak karena dibuat berdasarkan selera mereka.

2.3.2.1 Jenis Buku Cerita Anak

Berdasarkan cara *storytelling* buku cerita anak, Ghozali (2020) membagi buku cerita anak menjadi dua bentuk yaitu *storybook* dan *picture book*.

1) *Storybook*

Storybook atau buku cerita adalah buku cerita anak yang didominasi oleh teks cerita dengan tambahan ilustrasi yang memiliki fungsi visualisasi dan dekoratif sebagai penambah konteks, penjelas, dan penghias cerita.



Gambar 2. 27 Contoh *Storybook*
Sumber: Ghozali (2020)

Tanpa ilustrasi pembaca dapat memahami cerita secara jelas hanya dengan membaca teks cerita. Ilustrasi dalam *storybook* juga dapat dikembangkan sebagai grafis untuk mendukung pengaturan teks serta memberikan ruang bernafas selingan teks. (Ghozali, 2020).

2) *Picture Book*

Picture book atau buku bergambar adalah buku cerita anak yang dipenuhi oleh gambar sebagai pembawa cerita dan dilengkapi oleh sedikit teks untuk memperjelas gambar.



Gambar 2. 28 Contoh *Picture Book*
Sumber: Ghozall, (2020)

Ilustrasi dan teks menjadi kesatuan dalam penceritaan *picture book* dan tidak dapat dipisahkan (Ghozali, 2020). Ilustrasi berperan lebih besar dibandingkan teks dalam bercerita pada *picture book*. Secara ideal, *picture book* memiliki rangkaian ilustrasi yang dapat terbaca tanpa teks sama sekali, namun teks akan mempermudah pembacaan *picture book* dan menghilangkan kesempatan untuk terjadi misinterpretasi.

2.3.2.2 Format Buku Cerita Anak

Terdapat beberapa format dan ukuran yang umum ditemui pada buku cerita anak

1) Vertikal

Format yang paling umum ditemui, efisien dalam penjilidan dan penggunaan kertas.



Gambar 2. 29 Buku Vertikal
Sumber: Ghozalli (2020)

Memiliki cerita yang mengalir dari atas ke bawah dengan objek visual yang tinggi menciptakan kesan dinamis.

2) Horizontal

Format yang tidak sering ditemukan, memiliki kelebihan untuk menampilkan visual secara *landscape* yang bisa ditelaah lebih perlahan.

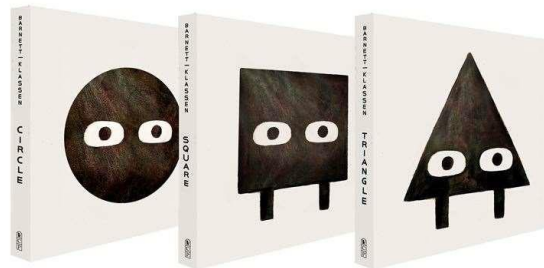


Gambar 2. 30 Buku Horizontal
Sumber: Ghozalli (2020)

Format ini sering kali digunakan untuk menampilkan pemandangan atau membangun ketegangan cerita perlahan.

3) Kotak

Format yang tidak kalah umum ditemui, memiliki keleluasaan perancang untuk membuat narasi secara visual.



Gambar 2. 31 Buku Kotak
Sumber: Barnett (2019)

Format ini juga terlihat stabil dan memiliki ketertarikan tersendiri untuk buku anak, sering kali muncul pada buku aktivitas atau buku interaktif.

2.3.3 Buku Interaktif

Buku interaktif secara etimologis dapat didefinisikan suatu buku yang dapat diaksikan secara aktif (Oey, et al, 2013). Menurut Carrington &

Harrding (2014), buku interaktif harus memiliki keunikan berupa karakteristik yang kuat dan berkesan inovatif sehingga mampu menonjol dibandingkan buku konvensional. Buku interaktif anak pada umumnya digunakan sebagai media dengan konten yang mendorong kegiatan belajar dan bermain. Dengan partisipasi aktif tersebut, anak dapat memiliki ketertarikan tersendiri untuk memainkan buku interaktif, sehingga anak akan mengalami pengalaman yang berkesan dan konten buku pun akan mudah diingat serta dimengerti anak.

2.3.3.1 Jenis Buku Interaktif

Waluyanto (2013) mengklasifikasikan buku interaktif berdasarkan jenis interaksi yang dilakukan.

1) *Pop-up*

Menggunakan beragam rangkaian lipatan kertas untuk memunculkan objek 3 dimensi ketika halaman dibuka



Gambar 2. 32 *Pop Up Book*
Sumber: Blizzard (2018)

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

2) *Lift a Flap*

Menggunakan lipatan yang dapat dibuka untuk memunculkan hal yang tertutup dibelakangnya



Gambar 2. 33 *Lift a Flap Book*

Sumber: <https://everyday-reading.com/lift-the-flap-books/> (n.d.)

3) *Pull Tab*

Menggunakan susunan kertas untuk menciptakan mekanik yang dapat digerakkan untuk menciptakan gerakan antar kertas pada halaman.

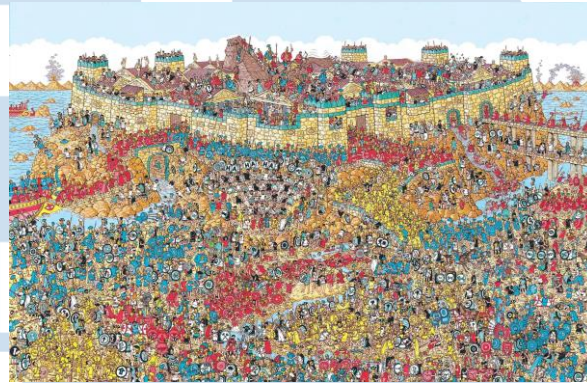


Gambar 2. 34 *Pull Tab Book*

Sumber: Le Henand, Bedouet (2020)

4) *Hidden Objects*

Interaksi berupa ilustrasi dengan objek tersembunyi yang samar di dalam halaman tersebut dengan objektif untuk menemukan objek tersebut.



Gambar 2. 35 *Hidden Objects Book*
Sumber: Handford (2011)

5) *Games*

Buku interaksi dengan fitur permainan yang bisa dimainkan oleh pembaca.



Gambar 2. 36 *Game Book*
Sumber: Helena's Craft (2021)

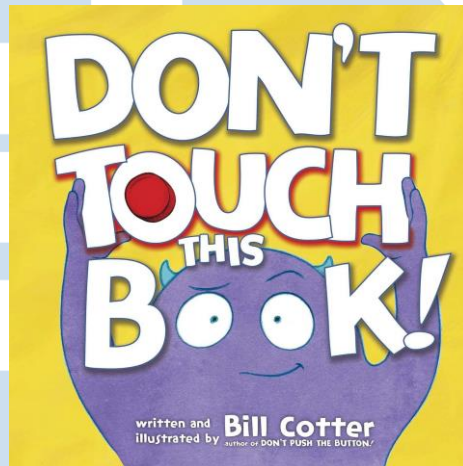
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S

M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

N
U
S
A
N
T
A
R
A

6) *Participation*

Buku memberikan ajakan dan seruan beserta instruksi serta pertanyaan yang dapat dibaca dan diikuti oleh pembaca



Gambar 2. 37 *Participation Book*
Sumber: Cotter (2016)

7) *Play a Sound*

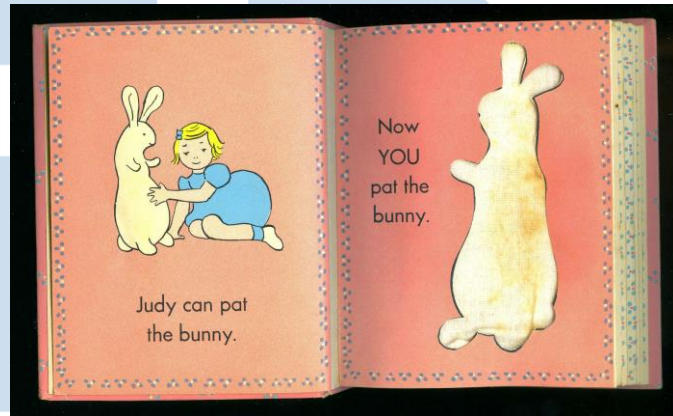
Buku memiliki fitur pembunyi suara yang dapat ditekan untuk mengeluarkan suara dengan instruksi untuk menekan tombol.



Gambar 2. 38 *Play-a-Sound*
Sumber: Luli Bunny (2015)

8) *Touch and Feel*

Buku dengan fitur tekstur taktil beragam pada halamannya untuk mengembangkan sensasi motorik halus.



Gambar 2. 39 *Touch and Feel Book*
Sumber: Kunhardt (2001)

9) *Campuran*

Menggunakan beragam interaktivitas yang berbeda-beda, merupakan penggabungan berbagai jenis metode interaktivitas pada satu buku.

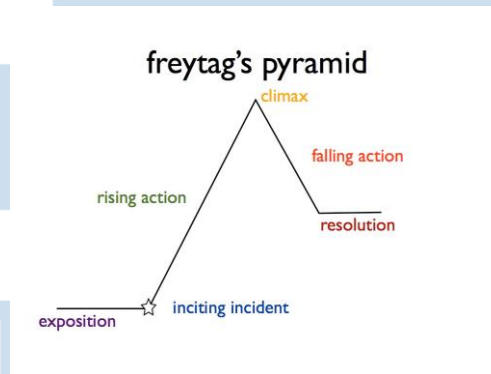


Gambar 2. 40 *Buku Interaktif Campuran*
Sumber: Nieminen (2017)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.4 *Storytelling*

Storytelling adalah metode penyampaian cerita dengan menggunakan teks, visual, ataupun audio untuk menyampaikan pesan atau mempengaruhi penonton (Rahiem, 2021). Cerita dapat mengembangkan nilai-nilai moral dan sikap positif pada anak-anak.



Gambar 2. 41 Piramida Freytag
Sumber: Glatch (2024)

Struktur cerita yang umum digunakan sebagai fondasi pembangunan *storytelling* adalah metode piramida Freytag (Glatch, 2024). Piramida Freytag terdiri dari beberapa bagian yaitu:

1) *Exposition*

Awal dari suatu cerita dan pengenalan latar cerita. Akan diperkenalkan karakter, latar tempat, waktu, dan perwatakan.

2) *Rising Action*

Permulaan pemunculan konflik/permasalahan dalam cerita.

3) *Klimaks*

Peningkatan konflik hingga puncak permasalahan, menentukan nasib karakter.

4) *Falling Action*

Peredaan konflik yang sudah teratasi/selesai, muncul hasil dari konflik lalu dapat muncul konflik baru lagi atau penyelesaian cerita.

5) *Resolution*

Penutup dari suatu cerita, menampilkan akhir dari penyelesaian konflik dan keadaan akhir cerita.

2.3.5 **Desain Karakter**

Su (2011) mendefinisikan desain karakter sebagai kegiatan perancangan karakter manusia atau yang menyerupainya pada yang memiliki suatu kepribadian yang khas dan kaya akan ciri khas dan keunikannya masing-masing untuk digunakan pada berbagai media visual. Dalam media visual, desain karakter meliputi perancangan tampilan dan tubuh karakter meliputi pakaian dan kostum karakter. Secara profesional seorang desainer karakter akan membuat tampilan karakter dari depan, belakang, dan samping karakter, serta menampilkan emosi dan gerakan karakter.

Desain karakter tidak hanya dinilai dari keindahan estetikanya namun juga seberapa mampu sebuah karakter dapat menampilkan karakter dan kepribadiannya melalui tampilannya (Su, 2011). Desain visual karakter juga harus dapat mencerminkan konsep dunia dan cerita yang melatari karakter karena karakter adalah penghubung antara dunia cerita dengan audiens (Nieminen, 2017).

2.3.5.1 **Aspek Visual Karakter**

Ghozalli (2020) menyimpulkan empat aspek perancangan karakter sebagai berikut.

1) **Bermain Bentuk**

Bentuk dasar geometris karakter dapat mempengaruhi persepsi yang diberikan karakter. Tampilan karakter juga harus disesuaikan dengan nada cerita.



Gambar 2. 42 Bentuk Karakter
Sumber: Nikolaeva (2016)

a. **Bulat**

Bentuk bulat memiliki persepsi ramah, baik, aktif, jenaka, serta memiliki kesan menggemaskan.

b. **Kotak**

Bentuk kotak memberikan efek persepsi stabilitas, kuat, dan statis. Sifat tersebut memberikan gambar pendiam dan tenang pada suatu karakter, serta kuat dan kokoh.

c. **Segitiga**

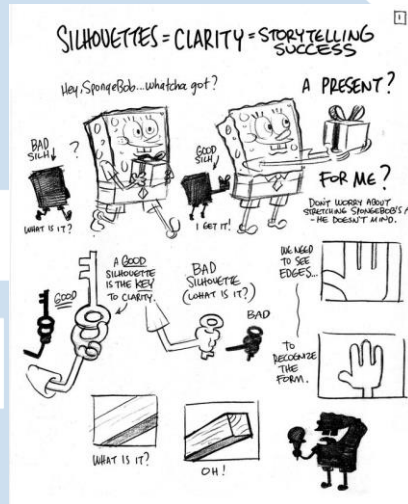
Bentuk segitiga memiliki sudut tajam, memberikan persepsi psikologi agresif dan licik, serta berparas aktif dan lincah. Berbeda dengan segitiga sama sisi yang mampu memberikan efek stabil dan statis,

U M M N

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

2) Ciri Khas Karakter

Karakter harus memiliki ciri khas dan spesialisasi yang membuatnya terlihat unik dan dapat menonjol dari karakter lain. Hal tersebut dapat



Gambar 2. 43 Analisis Ciri Khas dan Siluet Karakter
Sumber: Cohen (2008)

dilakukan dengan memberikan karakter atribut unik, bentuk yang khas, serta warna khas yang unik dari karakter lain. Karakter dengan ciri khas tersendiri dapat mudah dikenali hanya dari tampilan siluetnya.

3) Sketsa Emosi dan Posisi

Untuk dapat memunculkan citra karakter dapat dilakukan sketsa dengan beragam ekspresi dan posisi serta gerakan sesuai dengan kepribadian, aksi, dan ciri khas karakter.



Gambar 2. 44 Sketsa Emosi dan Posisi Karakter
Sumber: Todd (2017)

Dengan melakukan sketsa emosi dan posisi serta gestur, karakter dapat terlihat hidup sehingga memudahkan implementasi pada media.

4) Permainan Gaya Gambar dan Warna

Gaya gambar yang diterapkan pada karakter harus dapat menjadi suatu keunikan namun juga selaras dengan dunia cerita yang ditampilkan.



Gambar 2. 45 Warna pada Desain Karakter
Sumber: Cartoon Network (1998)

Pemilihan warna dapat mempertajam kepribadian dan keunikan karakter serta memberikan kesan tersendiri.

2.4 Tali Sepatu

Kamus Cambridge mendefinisikan tali sepatu adalah sistem umum yang digunakan untuk mengamankan alas kaki berupa sepatu yang biasanya berbentuk tali tipis. Tali sepatu sudah digunakan untuk mengamankan alas kaki sejak zaman prasejarah. Fakta tersebut didukung dengan penemuan sepatu primitif Areni-1 Armenia yang diperkirakan berasal dari tahun 3500 SM, serta tali sepatu terbuat dari kulit pohon pada sepatu manusia purba "Otzi the Iceman" yang diperkirakan dari tahun 3300 SM. Untuk dapat bisa mengamankan sepatu, tali sepatu harus melalui dua rangkaian ikatan yaitu menyulam (*lacing*) dan menyimpul (*knotting*).

2.4.1 *Lacing*

Setiap tali sepatu biasanya melewati serangkaian lubang, lubang tali, lingkaran atau pengait di kedua sisi sepatu. Lacing atau menyulam adalah proses memasukkan tali sepatu melalui lubang tersebut untuk menyatukan/menahan kedua sisi sepatu (Fieggen, 2024). terdapat jutaan

kombinasi dengan kompleksitas dan efektivitas yang beragam dalam membuat lacing sepatu. Berikut adalah teknik umum lacing menurut Fieggen (2024).

1) ***Criss-Cross***

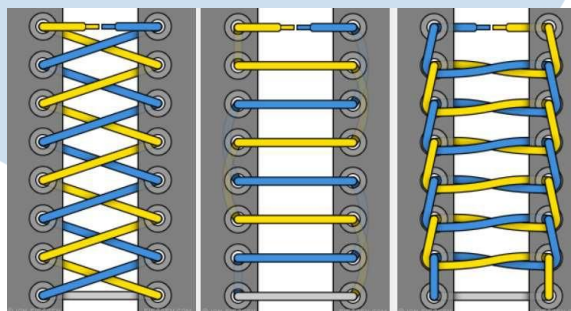
Metode *lacing* tali sepatu paling dasar dan tradisional, yaitu teknik menyilangkan tali membentuk silang diatas sepatu.

2) ***Straight Bar***

Membentuk barisan horizontal pada bagian luar dengan bagian vertikal tersembunyi di bagian dalam

3) ***Ladder***

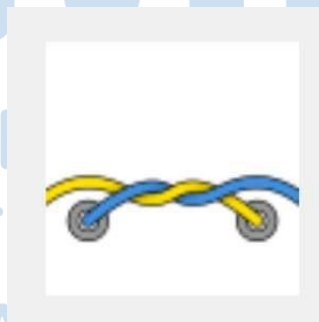
Tali sepatu dijalin secara horizontal dan vertikal, membentuk tangga. Umum ditemukan pada sepatu bot militer.



Gambar 2. 46 *Lacing Criss-Cross, Straight Bar, dan Ladder*
Sumber: Fieggen (2024)

2.4.2 Simpul Ikat Tali Sepatu

Simpul tali sepatu atau *shoelace knot* adalah simpul yang mengamankan sepatu dengan mengikat serta menghubungkan ujung tali



Gambar 2. 47 Simpul Dasar
Sumber: Fieggen (2014)

dengan simpul penengah (Fiegggen, 2024). Simpul tali sepatu dapat secara kuat menahan tali sepatu namun juga tidak sulit jika ingin dilepaskan dengan menarik ujung-ujungnya dari pusat simpul.

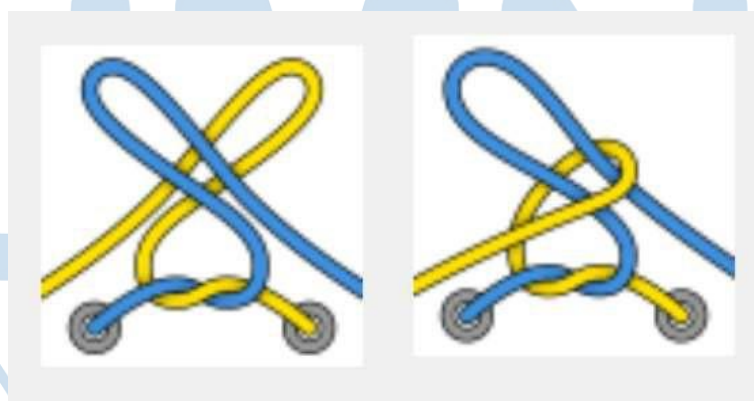
Sebelum merangkai ikatan pita tali sepatu, dilakukan ikatan simpul awal/dasar terlebih dahulu. Simpul dasar berupa dua ujung tali sepatu yang dipilin bersama seiring berpapasan antara satu sama lain di bagian tengah sepatu, membentuk dasar untuk mengamankan tali sepatu (Fiegggen, 2024). Berikut adalah teknik simpul sepatu yang umum digunakan.

1) ***Double Loop***

Metode yang sering kali dipanggil metode kuping kelinci karena memiliki dua lilitan atau sampul pita, dibentuk dengan melilitkan kedua simpul lingkaran lalu mengikat kedua ujungnya,

2) ***Single Loop***

Salah satu metode paling umum untuk mengikat sepatu. Dibuat dengan melilitkan satu simpul yang dibentuk menjadi lingkaran dengan ujung simpul tali di sebelahnya melalui lubang yang terbentuk di tengah lingkaran. Sering kali diumpamakan seperti kelinci yang mengitari pohon.



Gambar 2. 48 *Double Loop & Single Loop Knot*
Sumber: Fiegggen (2024)

2.4.3 Media Belajar Ikat Tali Sepatu

Berikut adalah permainan yang sering kali digunakan tenaga pengajar anak, terutama di taman kanak-kanak untuk melatih dan mengembangkan kemampuan ikat tali sepatu anak.

1) *Lacing Board*

Lacing board atau dikenal juga dengan *lacing frame* atau adalah mainan berbentuk papan dengan lubang-lubang yang berfungsi untuk melatih dan mengembangkan kemampuan motorik halus anak.



Gambar 2. 49 *Lacing Board*

Sumber: <https://www.curiousmindsbusybags.com/products/lacing-board> (n.d.)

Lacing board juga melatih koordinasi mata-tangan anak (Sukmaningrum 2015). Pada *lacing board*, anak akan diberikan objektif untuk menggunakan tali sepatu untuk menyulam keluar masuk papan mengikuti urutan atau bentuk yang sudah ditetapkan. Papan *lacing board* biasanya berbentuk unik dan bertemakan hal yang digemari oleh anak-anak. Dengan menyulam menggunakan *lacing board*, anak akan membiasakan gerakan yang dibutuhkan untuk mengikat tali sepatu, serta membiasakan jari-jemari anak, memberikan memori motorik pada jari anak.

2) *Lacing Shoe*

Lacing shoe adalah mainan edukasi anak berbentuk menyerupai sepatu, dapat berbentuk rata maupun tiga dimensi, dan memiliki lubang yang mereplika sepatu sebenarnya. Mainan ini ditujukan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak sekaligus melatih anak teknik ikat tali sepatu, yaitu *lacing* dan ikat simpul. *Lacing shoe*

dirancang dengan bentuk dan visual yang menarik sehingga anak dapat tertarik dan tidak bosan dalam mencobanya.



Gambar 2. 50 Lacing Shoes

Sumber: <https://montessori-toys.co.uk/accueil/400-chaussure-lacage.html> (n.d)

Mainan ini dapat dimainkan oleh 2 anak sekaligus untuk kegiatan belajar bersama. Menurut Melinda & Rahmawati (2018), *lacing shoe* dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak secara pesat dan memiliki efektivitas tinggi dalam mengembangkan memori otot halus anak.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA