

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah metode untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui media visual dikenal sebagai desain grafis. Visualisasi ini didasarkan pada konsep yang memadukan kreativitas dan komponen visual terstruktur. Desain grafis memiliki kemampuan untuk mempengaruhi, mendidik, membedakan, menginspirasi, meningkatkan, menyusun, membangkitkan, mengungkap, melibatkan, dan menyampaikan berbagai bentuk informasi. Solusi desain yang sukses adalah solusi yang memiliki kemampuan memengaruhi perilaku (Landa, 2014).

2.1.1 Elemen Grafis

Menurut Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions (5th Edition)*, metodologi desain yang terdiri dari lima fase. Penulis menerapkan teori dari buku ini untuk membantu pengerjaan tugas akhir. Kelima fase metodologi desain dikategorikan sebagai berikut:

1) Garis

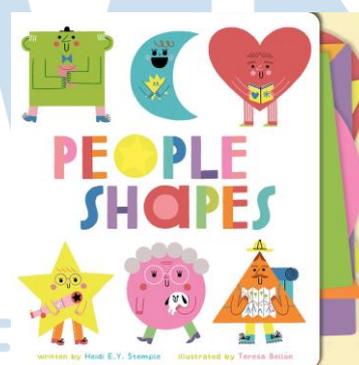
Garis adalah satu dimensi yang memanjang tanpa batas pada kedua arah. Garis ditentukan dari panjangnya, dan bukan dari lebarnya. Garis memiliki fungsi penting dalam komposisi dan komunikasi, suatu garis mempunyai ciri-ciri tersendiri seperti kehalusan, ketegasan, ketebalan, dan ketipisan untuk membangun sebuah komposisi dan komunikasi. Kombinasi garis yang terstruktur dapat membuat yang utuh sebagai visualisasi suatu objek. Dalam perancangan buku ilustrasi, Garis halus dengan warna hitam, digunakan sebagai *outline* dari setiap desain karakter. Garis halus ini juga digunakan sebagai *highlight* agar desain karakter tidak *flat*.



Gambar 2.1 Garis
Sumber: Arsenault (2019)

2) Bentuk

Bentuk adalah elemen yang seluruhnya dibatasi oleh garis, warna, tekstur, dan pola pada permukaan dua dimensi. Permukaan ini dikur dari ketinggian dan lebarnya. Contoh bentuk dasar yaitu lingkaran, persegi dan segitiga. Bentuk dalam buku ilustrasi, digunakan sebagai elemen langit seperti bulan dan bintang dalam beberapa *background* saat malam hari di buku ilustrasi.



Gambar 2. 2 Contoh Bentuk
Sumber: Stemple & Bellón (2021)

3) *Figure dan Ground*

Figure and ground mengacu pada bentuk dan ruang di sekitarnya yang bertindak sebagai batas antara berbagai bentuk atau bagian positif dan negatif dalam sebuah desain. Objek atau *figure* adalah suatu bentuk geometris, sedangkan *ground* atau latar mengacu pada daerah di sekitar objek tersebut. Latar belakang dalam sebuah desain membantu para audiens untuk memahami dengan baik apa yang digambarkan oleh desainer.



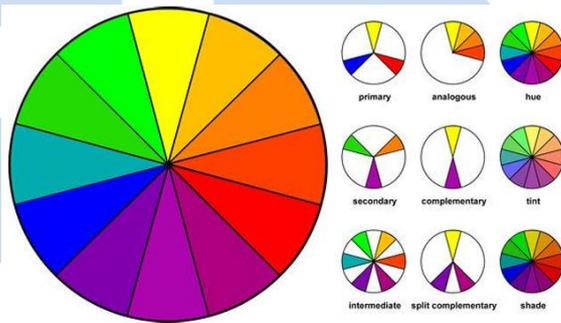
Gambar 2.3 *Figure/ground relationship*

Sumber: <https://ipoxstudios.com/figure-ground-relationship-video-gestalt-psychology-for-artists/>

4) **Warna**

Roda warna memiliki skema komplementer, analog, triadik, dan monokromatik. Warna utama warna adalah merah, kuning, dan biru. Warna sekunder adalah hijau, jingga, dan ungu. Warna tersier adalah kuning, biru-merah, dan juga ungu (Landa, 2014).Warna sangat berpengaruh dalam hasil sebuah desain. Warna adalah persepsi dari pantulan cahaya, Robin Landa mengatakan bahwa ketika cahaya bersentuhan dengan suatu benda, cahaya tersebut diserap dan dipantulkan pada saat yang bersamaan, dan cahaya yang dipantulkan tersebut dilihat oleh mata manusia menjadi warna, warna dibagi menjadi tiga komponen utama yaitu *value* (tingkat kecerahan dan kegelapan), *hue* (nama warna) dan *saturation* (intensitas dan kepadatan suatu warna). *Hue* biasanya disamakan dengan suhu karena dapat dikategorikan sebagai panas atau dingin. Manusia tidak dapat

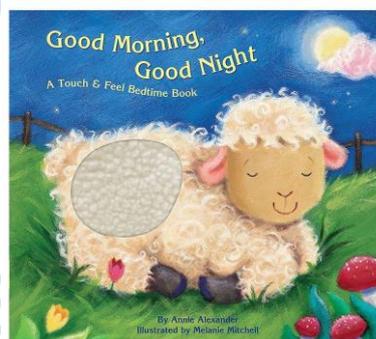
merasakan suhu secara fisik melalui warna, namun suhu dapat dirasakan secara *visual*. Penulis memilih palet warna yang hangat dalam buku ilustrasi yang telah dikorelasikan dengan *big idea*.



Gambar 2.4 Warna dan Jenis Harmoni Warna
Sumber: Taherl (2020)

5) **Tekstur**

Tekstur adalah kualitas dari sebuah permukaan. Tekstur dibagi menjadi dua yaitu, tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil dapat disentuh dan dirasakan secara fisik sedangkan tekstur visual hanya sebuah ilusi dari sebuah tekstur yang dapat dilihat melalui fotografi, gambar, lukisan saja. Tekstur dalam buku ilustrasi digunakan untuk membedakan antara *ground* dan *figure*, untuk memiliki tekstur yang berbeda.



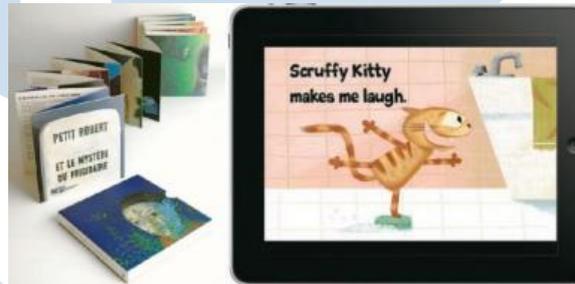
Gambar 2.5 *Touch and Feel Books for Babies*
Sumber: Mitchell (2003)

2.1.2 Prinsip Desain

Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions (5th Edition)* menjelaskan pentingnya desain dalam proses pembuatan sebuah karya, dan terdapat beberapa jenis prinsip desain yang dapat digunakan dalam perancangan media informasi, berikut penjabarannya:

1) Format

Pemformatan menghadirkan kendala saat mendesain. Dalam desain, format mempengaruhi desainer dalam memilih media online atau fisik. Contohnya seperti *online book*, poster dan buku. (Landa, 2014). Penulis menggunakan format buku fisik sebagai media utama yaitu buku ilustrasi.



Gambar 2.6 Ebook dan Buku
Sumber: Salisbury & Styles (2012)

2) Balance

Balance dicapai dengan pembagian yang terlihat secara tepat dan merata. Untuk mencapai keseimbangan dalam sebuah karya seni, penyusunan dan pembagian ukuran, bentuk, warna, dan tekstur dilakukan secara merata. Terdapat tiga jenis keseimbangan desain yaitu simetris, asimetris, dan radial. Penulis menerapkan *balance* di setiap halaman buku untuk menghasilkan desain yang seimbang antara elemen *typeface* dan judul.



Gambar 2.7 *Over and Under the Pond*
Sumber: Messner & Neal (Chronicle)

3) Hirarki Visual

Hirarki visual sangat penting untuk membuat desain. Hirarki visual mengacu pada organisasi komponen visual di dalam desain. Penekanan hierarki visual merupakan penataan strategis komponen visual yang digunakan untuk menciptakan titik fokus dalam sebuah desain. Hal ini bermanfaat bagi desainer untuk memposisikan pesan atau titik fokus visual secara strategis. Tiga karakteristik utama dalam menetapkan penekanan dalam desain adalah isolasi (menyoroti titik fokus), penempatan (menyusun elemen visual untuk ditekankan), dan ukuran (menyesuaikan ukuran elemen desain untuk penekanan) (Landa, 2014). Penulis menggunakan hirarki visual dalam buku ilustrasi untuk menghasilkan ilustrasi dengan komposisi elemen visual satu dengan yang lainnya.

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 2.8 Contoh Hirarki Visual
Sumber: <https://www.aliannarozentsveig.com/folktale-week>

4) Ritme

Pengorganisasian komponen visual yang kuat dan seragam membantu memberikan kesan ritme dalam sebuah desain. Ritme ini dapat membantu pelanggan dalam mempertahankan konsentrasi yang lebih terkonsentrasi pada setiap halaman. Menciptakan ritme melibatkan beberapa aspek seperti warna, figur dan dasar, fokus, dan keseimbangan. Biasanya beberapa sampul buku memiliki ilustrasi dengan garis-garis berulang yang membentuk pola ritmis membentuk rute panjang dan bentuk tertentu. Irama dalam sebuah ilustrasi dapat meningkatkan keselarasan, kesatuan, dan keseimbangan, sehingga membuat desain lebih menarik bagi audiens.



Gambar 2.9 Contoh Ritme
Sumber: Ryoji Arai (1938–2015)

5) Kesatuan

Untuk tampilan yang sempurna, diperlukan kombinasi elemen grafis yang kohesif. Pengorganisasian komponen-komponen visual yang saling terhubung dan menciptakan suatu kesatuan yang kohesif. Dengan memahami kesatuan, maka setiap elemen desain akan terkesan kohesif dan serasi satu sama lain (Landa, 2011).



Gambar 2.10 Contoh Kesatuan

Sumber: [https://www.etsy.com/listing/529906433/stained-glass-window-w-194-swimming-](https://www.etsy.com/listing/529906433/stained-glass-window-w-194-swimming-koi?epik=dj0yJnU9ODRqeFpDSHhhQ3Rpd0hnVV9icUxpV0szTDRwSndENno)

[koi?epik=dj0yJnU9ODRqeFpDSHhhQ3Rpd0hnVV9icUxpV0szTDRwSndENno](https://www.etsy.com/listing/529906433/stained-glass-window-w-194-swimming-koi?epik=dj0yJnU9ODRqeFpDSHhhQ3Rpd0hnVV9icUxpV0szTDRwSndENno)
[mcD0wJm49aIRTZnhfM05sN3V2WGM4bkVkRk1rUSZ0PUFBQUFBR1hnUX](https://www.etsy.com/listing/529906433/stained-glass-window-w-194-swimming-koi?epik=dj0yJnU9ODRqeFpDSHhhQ3Rpd0hnVV9icUxpV0szTDRwSndENno)
[Vz](https://www.etsy.com/listing/529906433/stained-glass-window-w-194-swimming-koi?epik=dj0yJnU9ODRqeFpDSHhhQ3Rpd0hnVV9icUxpV0szTDRwSndENno)

2.2 Tipografi

Menurut Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions (5th Edition)*, tipografi memiliki peran yang penting dalam membuat komposisi desain dan media informasi yang baik. Tipografi harus mengutamakan keterbacaan yang baik, memastikan *text* mudah untuk dibaca dan pemilihan *Typeface* yang mudah dikenali oleh audiens. Berikut beberapa Jenis klasifikasi utama dari tipografi:

1) *Old style* atau *Humanist*

Typeface Times New Roman dan *Caslon* adalah contoh tipografi yang berasal dari roman dengan *serif* bersudut yang muncul pada akhir abad ke-15.



Caslon

Diagram showing the Caslon typeface with technical annotations: 'terminal', 'serif', 'ascender', 'x-height', 'eye', 'baseline', 'descender', and 'x-height'.

Gambar 2.11 *Typeface Caslon*
Sumber: Althea Winslow

2) *Modern*

Typeface ini dikembangkan dari abad ke-18 yang memiliki bentuk yang geometris, membuat *typeface* yang paling simetris dari seluruh *typeface roman*. Contoh dari *typeface* ini adalah *Didot* dan *Bodoni*.



Didot
Regular | *Italic* | **Bold**
The five boxing wizards jump quickly.

Gambar 2.12 *Didot Typeface*
Sumber: fontsempire.com

3) *Slab Serif*

Typeface ini memiliki ciri garis yang tebal dan berat dengan tangkai yang menonjol lurus kesamping. *Typeface* ini dihadirkan pada awal abad ke-19. Contoh dari *typeface* ini adalah *Memphis* dan *Bookman*.

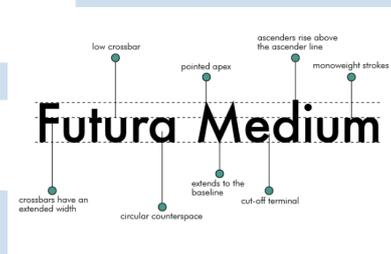


Memphis
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
αααααα

Gambar 2.13 *Memphis Typeface*
Sumber: <https://creativepro.com/a-compendium-of-slab-serifs/>

4) *Sans Serif*

Typeface ini tidak mempunyai *serif*. Contoh dari *typeface* ini adalah *Futura* dan *Franklin Gothic*. Jenis *typeface sans serif*, digunakan dalam judul dan isi buku ilustrasi. *Sans Serif* memiliki kesan kontemporer yang kuat dan memiliki sifat yang tegas dan juga *modern*, sehingga cocok untuk digunakan dalam konsep cerita kekuatan dan inspiratif dalam buku ilustrasi.



Gambar 2.14 *Futura Medium Typeface*

Sumber: <https://medium.com/@michellefalgatebutorac/futura-font-case-study-d79f599010c3>

5) *Blackletter*

Typeface Gothic yang dipengaruhi oleh manuskrip abad ke-13 hingga ke-15, memiliki ciri-ciri garis tebal, huruf padat, dan kurva yang minim. Contoh dari *typeface* ini adalah *Rotunda* dan *Fraktur*.



Gambar 2.15 *Berry Rotunda Typeface*

Sumber: <https://myfontlib.com/font/berry-rotunda-font>

6) *Script*

Typeface ini sangat mirip dengan tulisan tangan, cenderung miring dan sering terhubung. Contoh dari *typeface* ini adalah *Brush Script*.



Gambar 2.16 *Loguetown Typeface*
Sumber: Subqi Std

7) *Display*

Typeface ini memiliki ukuran yang besar, sehingga sering digunakan untuk judul atau *headline*. Contoh dari *typeface* ini adalah *Arriba*.

Gambar 2.17 *Arriba Plain Typeface*
Sumber: LegionFonts.com

2.3 *Grid*

Landa (2014) Dalam buku *Graphic Design Solutions (5th Edition)* menjelaskan bahwa *Grid* adalah metode yang digunakan untuk membuat kerangka komposisi menggunakan garis vertikal dan horizontal, kolom, dan format margin. *Grid* digunakan untuk menyusun buku, terbitan, pamflet, dan halaman dalam kehidupan sehari-hari. *Grid* membantu dalam penataan teks, elemen grafis, dan gambar. Sistem *grid* dalam desain memungkinkan audiens dengan mudah mengeksplorasi dan memahami informasi yang diberikan oleh desainer. Struktur *grid* terdiri dari *Margin*, *Column*, *Flowline*, *Modules* dan *Spatial Zones*.

2.3.1 *Anatomi Grid*

Anatomi *grid* menurut Landa (2014), dibagi menjadi 5 bagian, yaitu sebagai berikut:

1) *Margin*

Margin adalah area kosong di sekitar batas karya desain, biasanya terdapat di atas, bawah, kiri, dan kanan dari sebuah

buku atau poster. *Margin* digunakan sebagai bingkai kosong, dan berfungsi sebagai lokasi komponen *marginalia*, seperti *notes* atau catatan.

2) *Column*

Column adalah Komponen vertikal yang dikenal sebagai kolom digunakan untuk mengatur *text* dan grafik di ruang kerja. Pengaturan kolom dapat diubah sesuai dengan gagasan dan tujuan desainer.

3) *Flowline*

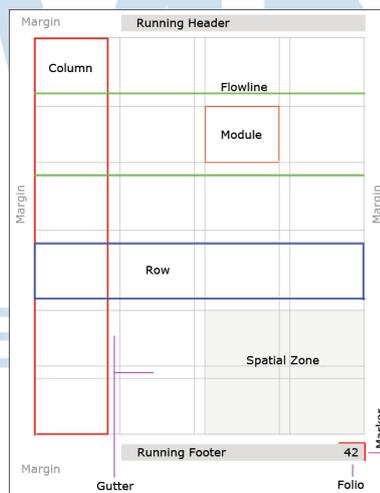
Komponen horizontal yang dikenal sebagai *flowline* dapat digunakan untuk membuat visual. Parameter *flowline* dapat disesuaikan untuk memenuhi tujuan desainer.

4) *Modules*

Terdiri dari kolom dan garis alur yang dapat disusun secara vertikal atau horizontal. Biasanya, modul membantu desainer dalam mengatur *text* dan gambar.

5) *Spatial Zones*

Zona spasial terdiri dari kombinasi modul. Sebuah ruangan baru dibuat di dalam zona spasial untuk mengakomodasi letak teks, grafik, atau *margin* dalam suatu desain.



Gambar 2.18 *Grid Anatomy*

Sumber: <https://vanseodesign.com/grid-anatomy-3/>

2.3.2 Sistem Grid

Sistem *grid* digunakan untuk mengatur komponen visual dan mengatasi tantangan desain karena karakteristiknya yang dapat beradaptasi. Desainer diharuskan untuk menata teks dan komponen visual secara logis, estetis. Agar isi atau *text* mudah dipahami untuk menciptakan keselarasan dalam komposisi (Poulin, 2018).

Müller-Brockmann, dikutip dalam Poulin (2018), berpendapat bahwa *grid* tidak menjamin komposisi desain yang baik, *grid* dapat disesuaikan dan disempurnakan untuk menjaga keseimbangan. *Grid* yang dirancang dengan baik dapat memudahkan audiens untuk membaca sebuah informasi. Terdapat enam sistem *grid* menurut Poulin (2018), yaitu sebagai berikut ini:

1) *Manuscript grid*



Gambar 2.19 Contoh *Manuscript Grid*

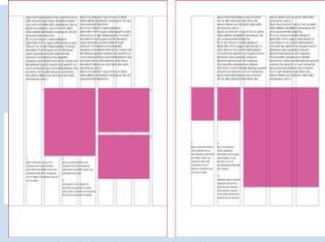
Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/82/26/8c/82268c5bd82be30ae66b2658914f7273.png>

Pendekatan dasar menyelaraskan blok teks ke kiri dan kanan halaman, sehingga menciptakan margin tengah yang lebar untuk menarik perhatian audiens pandangan ke tengah ketika membaca.

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) *Symmetrical grid*



Gambar 2.20 Contoh *Symmetrical Grid*
Sumber: <https://typomanie.fr/>

Sebuah metode di mana kedua halaman merupakan cermin simetris satu sama lain untuk memberikan tampilan yang seimbang. Sehingga, cocok untuk digunakan di majalah dan situs web.

3) *Modular grid*



Gambar 2.21 Contoh *Modular Grid*
Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>

Sebuah sistem dengan banyak kolom vertikal dan horizontal yang menciptakan zona spasial. Sistem *modular grid* bergantung pada beberapa modul yang lebih kecil, sehingga menghasilkan tingkat kemampuan beradaptasi yang tinggi. *Modular grid* digunakan dalam buku ilustrasi agar *text* tersusun dengan rapih di setiap halaman.

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

4) *Baseline grid*



Gambar 2.22 Contoh *Baseline Grid*

Sumber: Poulin (2018)

Metode *baseline grid* bergantung dengan ukuran *tipografi* yang digunakan, sehingga cocok untuk halaman dengan jumlah teks yang banyak.

5) *Hierarchical grid*



Gambar 2.23 Contoh *Hierarchical Grid*

Sumber: <https://sherpablog.marketingsherpa.com/design-2/marketing-101-what-are-grids-design/>

Grid ini biasanya ada pada kemasan suatu produk, materi iklan, dan situs web. Biasanya digunakan untuk konten yang terpisah dari letak informasi dengan menggunakan penempatan intuitif berdasarkan konten tertentu.

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) Compound grid



Gambar 2.24 Contoh *Compound Grid*

Sumber: <https://stuffandnonsense.co.uk/blog/using-a-4-5-compound-grid>

Sistem *grid* ini terbentuk dengan menggabungkan sistem *grid* menjadi satu struktur. Pendekatan *compound grid* digunakan untuk menghasilkan desain yang terorganisir dan sistematis, dengan membagi halaman menjadi proporsi yang sama.

2.4 Ilustrasi

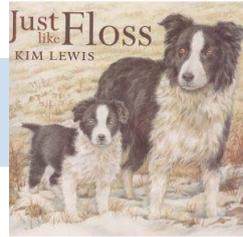
Male (2017) dalam buku yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* menjelaskan bahwa desainer menghasilkan gambar untuk hiburan dengan menceritakan kisah-kisah yang ditampilkan di dalamnya. Sebuah ilustrasi dapat dianggap demikian jika memiliki makna mendalam yang memiliki kekuatan untuk memengaruhi kecerdasan dan emosi, dan bukan hanya memenuhi preferensi dan kesenangan dari desainer sendiri.

2.4.1 Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), ilustrasi terbagi menjadi berbagai kategori, berikut jenis-jenis ilustrasi:

1) Ilustrasi Naturalis

Jenis ilustrasi naturalis secara akurat mewakili bentuk sebenarnya (realisme) tanpa adanya perubahan bentuk atau warna dari sudut manapun.



Gambar 2.25 Contoh Ilustrasi Naturalis dari Sampul Buku
Sumber: Just Like Floss by Kim Lewis (2000)

2) Ilustrasi Dekoratif

Jenis dari ilustrasi dekoratif berfungsi sebagai ilustrasi yang dimana untuk memperindah suatu bentuk, seperti menyederhanakan atau memperindahnya dengan cara tertentu.



Gambar 2.26 Contoh Ilustrasi Dekoratif dari Sampul Buku
Sumber: <https://www.behance.net/flaviasorr>

3) Ilustrasi Kartun

Jenis dari ilustrasi untuk kartun memiliki sifat yang lucu membuat seseorang gemas dan bahagia. Kartun sering digunakan dalam media anak antara lain komik, buku cerita, majalah anak, dan novel anak. Jenis ilustrasi ini digunakan dalam buku ilustrasi karena memancarkan suasana kebahagiaan yang memiliki korelasi dengan *childhood* seseorang.



Gambar 2.27 Contoh Ilustrasi Kartun dari Buku Anak
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/113534303/The-Secret-Garden>

4) Ilustrasi Karikatur

Gambar dari ilustrasi karikatur adalah gambar yang memiliki gaya desain yang menyimpang, contohnya dengan mengubah ukuran tubuh atau bentuk wajah seseorang menjadi lebih besar atau kecil. Biasanya banyak digunakan untuk koran dan majalah.



Gambar 2.28 Contoh Ilustrasi Karikatur di Koran
 Sumber: <https://www.flickr.com/photos/photohistorytimeline/>

5) Ilustrasi Bergambar

Ilustrasi bergambar adalah gambar yang digabungkan dengan teks sehingga menyajikan perspektif beragam dan menarik, biasanya ilustrasi ini banyak ditemukan di dalam komik.



Gambar 2.29 Contoh Ilustrasi Bergambar dari Komik
Sumber: Schulz (1997)

6) Ilustrasi Buku Pelajaran

Visualisasi berupaya memberikan penjelasan ilmiah tentang suatu kejadian dengan menggunakan kata-kata dan grafik. Biasanya terdiri dari foto, gambar alam, dan jenis visual lainnya.



Gambar 2.30 Infografis Covid-19

Sumber: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6723105/contoh-infografis-manfaat-jenis-dan-cara-membuatnya>

7) Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan biasanya banyak ditemukan dalam buku dongeng, novel, dan komik, yang ceritanya berdasarkan dari imajinasi atau cerita rakyat.



Gambar 2.31 Contoh Ilustrasi Dongeng dari Buku
Sumber: Collodi & Richardson (1927)

2.5 Desain Karakter

Menurut Silver (2017), lima strategi diperlukan untuk mengembangkan desain karakter yang efektif, berikut penjabarannya:

1) *Story*

Untuk menciptakan karakter yang baik, desainer harus memahami dasar karakter. Desainer dapat membangun alur cerita karakter dengan mengikuti arahan yang diberikan. Desainer dapat mengeksplorasi dan mengembangkan lebih jauh suatu karakter berdasarkan ciri-ciri kepribadian, perilaku sehari-hari, dan bagaimana interaksi dengan orang lain (Silver, 2017).

2) *Gesture*

Menghasilkan thumbnail karakter yang menggambarkan bentuk dasar sangat penting untuk memajukan teknik iterasi. Desainer harus fokus pada bagaimana karakter akan muncul dalam gambaran keseluruhan untuk membedakan variasi kepala, badan, dan kaki suatu figur dalam desain karakter (Silver, 2017).

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 2.32 *Character Thumbnail*

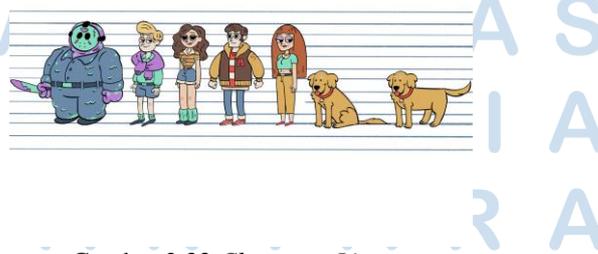
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=G4SXUeKulGY>

Untuk membuat thumbnail karakter menjadi lebih jelas, desainer dapat memberikan garis yang lebih tebal. Desainer juga harus fokus pada bagaimana karakter akan muncul dalam gambar keseluruhan untuk membedakan kepala, badan, dan kaki dari gambar tersebut (Silver, 2017).

3) *Design*

Thumbnail yang berbeda akan ditingkatkan untuk memberikan deskripsi dasar karakter. Desainer dapat memperbaiki desain karakter dengan menambahkan elemen desain seperti ritme, keseimbangan, ruang negatif, dan kontras untuk menambah karakter kepribadian, seperti pemilihan penampilan karakter, dimulai dari gaya rambut, pakaian, dan aksesoris. Ilustrator dapat menyempurnakan desain karakter dengan memasukkan aspek desain seperti keseimbangan, ritme, ruang negatif, dan kontras untuk menambah kepribadian. Setelah menentukan ukuran sebuah karakter, desainer dapat mulai mengilustrasikan pose dari karakter (Silver, 2017).

FRIDAY THE 13TH
LINEUP

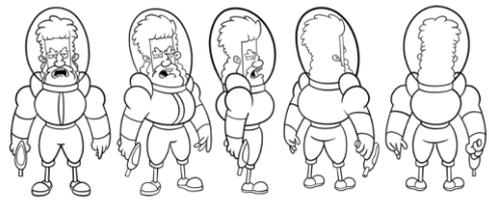


Gambar 2.33 *Character Lineup*

Sumber: Bobby Przybylski

4) *Form*

Silver menyatakan bahwa setelah desain datar karakter selesai, langkah selanjutnya adalah menambahkan volume, kedalaman, dan perspektif. Untuk memberikan pemahaman yang tepat tentang struktur desain karakter, penting untuk menjelaskan dengan jelas bagaimana setiap elemen diintegrasikan ke dalamnya. Tampak depan, 3/4 depan, samping profil, 3/4 belakang, dan tampak belakang desain karakter adalah lima sudut pandang yang berbeda yang dapat digunakan untuk mengilustrasikan figur utama (Silver, 2017).



Gambar 2.34 *Turnarounds*

Sumber: <https://www.theakstudio.com/blog/creating-a-character-turnaround>

Desainer dianggap memiliki kemampuan untuk mengilustrasikan tiga perspektif berbeda: depan, depan 3/4, dan belakang. Mereka juga dapat mengilustrasikan depan, samping, dan belakang (Silver, 2017).

5) *Details*

Desainer akan menyempurnakan garis, menghapus garis kasar, dan melakukan proses pewarnaan dari sketsa yang sudah di setujui (Silver, 2017). Proses pewarnaan untuk karakter dapat dicapai melalui dua metode, yaitu *Digital Approach*, yang memanfaatkan alat pewarnaan *digital* dengan beberapa lapisan untuk mencapai efek yang diinginkan, dan *Traditional Approach* yang dimana melibatkan penggunaan pensil warna dan spidol namun dapat eksperimen dengan alat lain (Silver, 2017).

2.6 Media Informasi

Turrow (2020) dalam bukunya yang berjudul *Media Today: An Introduction to Mass Communication (7th Edition)* media informasi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada banyak orang. Ini bisa berupa koran, majalah, radio, atau televisi (hlm 17).

Definisi tambahan menurut Brasel dan Karg (2021), bahwa informasi Informasi biasanya disampaikan melalui berbagai media. Media berupa dokumen, video, situs web, pidato, foto, dan wawancara dengan narasumber. Informasi sendiri diartikan sebagai pesan yang berisi informasi mengenai pengetahuan, *tutorial*, dan data tertentu.

2.6.1 Jenis Media Informasi

Menurut Brasel dan Karg (2021), Terdapat berbagai jenis-jenis informasi yang digunakan dalam perancangan media informasi sampai saat ini, berikut penjelasannya:

1) Buku

Buku merupakan sebuah media publikasi cetak berupa *digital* atau buku biasa (*non digital*). Biasanya buku *digital* dapat diakses melalui elektronik dalam bentuk *e-book*.

2) Koran

Media informasi ini biasanya dicetak dalam jumlah yang tidak sedikit dan diterbitkan setiap hari, setiap minggu atau setiap bulan. Melalui perkembangan zaman dan teknologi, koran biasanya dapat ditemukan di internet.

3) Film

Media film biasanya ditemukan dalam bentuk media elektronik yang menyalurkan informasi berupa gambar, suara, karakter, elemen visual, dan cerita. Biasanya, film dapat ditemukan di bioskop, DVD, dan juga dapat diakses melalui platform atau situs web di internet seiring dengan perkembangan teknologi.

4) **Radio**

Radio adalah alat komunikasi yang menggunakan gelombang elektromagnetik untuk mengirimkan sinyal suara. Melalui radio, informasi berupa program musik, berita, dan hiburan dapat disiarkan kepada pendengar. Saat ini radio dapat diakses dengan mudah dengan adanya koneksi internet.

5) **Televisi**

Televisi adalah media yang menyampaikan informasi berupa visual dengan menggunakan teknologi elektronik. Media ini berupa gambar, suara, dan teks yang disajikan kepada penonton atau audiens.

6) **Video Games**

Video games adalah jenis media informasi yang bersifat interaktif. Dalam *video games*, informasi dapat disampaikan melalui alur cerita, karakter, opsi pilihan interaktif, audio, jenis genre, serta elemen audio dan visual yang disajikan.

7) **Internet**

Dengan menggunakan *internet*, pengguna dapat mengakses berbagai situs web untuk mencari informasi. Situs web tersebut dapat menawarkan beragam jenis konten, mulai dari teks, audio, gambar, hingga video. Jenis informasi ini sering ditemukan dalam bentuk iklan dari suatu produk atau jasa.

8) **Media Sosial**

Media sosial adalah jenis media elektronik yang diakses melalui internet. Media sosial terdiri dari informasi berupa gambar dan text. Media ini biasanya ditemukan di dalam situs web, video, dan audio.

2.7 **Buku**

Haslam (2006) dalam buku yang berjudul *Book Design (abrams studio)* menjelaskan bahwa buku merupakan kata pinjaman yang berasal dari kata bahasa Inggris '*book*'. Istilah 'buku' berasal dari kata Inggris Kuno '*bok*', yang berasal dari

kata '*beech*'. *Beech* merupakan sejenis pohon yang kayunya sering digunakan sebagai papan tulis pada zaman Inggris kuno. Buku adalah catatan tertulis tentang informasi, ide, dan keyakinan.

2.7.1 Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006), bentuk fisik buku terdiri dari beberapa komponen, dijabarkan sebagai berikut:

1) ***Spine***

Spine atau sering disebut sebagai punggung, adalah bagian dari sampul buku yang berperan dalam menutup bagian ujung buku. Punggung buku masuk dalam kategori sampul buku.

2) ***Head Band***

Head band adalah sepotong tali yang diikatkan pada bagian depan buku dan biasanya memiliki warna yang serupa dengan sampul buku.

3) ***Hinge***

Hinge atau engsel adalah lipatan yang memisahkan antara sampul dan halaman utama buku. Biasanya, warna engsel serupa dengan warna penutup buku.

4) ***Head Square***

Head square adalah pelindung kecil yang menutupi tepi atas buku.

5) ***Front Pastedown***

Front pastedown adalah sehelai kertas yang direkatkan di bagian dalam penutup depan buku.

6) ***Cover***

Cover atau sampul berupa lapisan kertas tebal yang ditempelkan pada papan yang terbuat dari berbagai bahan. Sampul ini ditempelkan pada bagian depan dari buku.

7) ***Foreedge Square***

Foredge Square adalah pelindung berupa lapisan kecil yang menutupi tepi vertikal bagian dalam dari buku.

8) *Front Board*

Papan depan adalah papan sampul yang terdapat pada sisi depan buku.

9) *Tail Square*

Tail square adalah lapisan kecil yang berfungsi sebagai melindungi sisi bawah buku.

10) *Endpaper*

Endpaper adalah selembar kertas tebal yang ditempelkan pada bagian sampul buku, biasanya digunakan pada lapisan dalam buku untuk melindungi engselnya.

11) *Head*

Head atau kepala adalah bagian atas dari buku.

12) *Leaves*

Leaves adalah kumpulan tebal yang berisi kertas dari buku.

13) *Back Pastedown*

Back pastedown adalah sehelai kertas yang direkatkan di bagian dalam penutup belakang buku.

14) *Back Cover*

Sampul belakang dari sebuah buku.

15) *Foredge*

Foredge adalah bagian sisi buku yang menghadap ke depan saat buku ditempatkan dalam posisi normal untuk dibaca.

16) *Turn-in*

Turn-in adalah sepotong kertas atau kain yang ditempatkan di ujung buku dan dilipat dari luar ke dalam sampul buku.

17) *Tail*

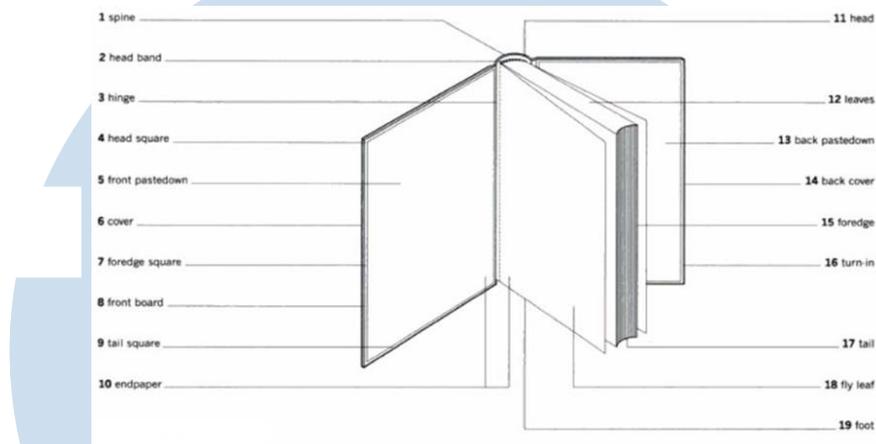
Tail atau ekor adalah bagian bagian bawah dari buku.

18) *Fly leaf*

Fly leaf adalah halaman kertas akhir dalam sebuah buku.

19) *Foot*

Foot adalah bagian bawah halaman dalam sebuah buku.



Gambar 2.35 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

2.7.2 Jenis Buku

Male (2017) dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* dalam buku, terdapat 9 jenis-jenis buku, berikut penjabarannya:

1) **Buku Anak**

Buku anak biasanya terbagi menjadi dua yaitu, non-fiksi dan fiksi. Non-fiksi biasanya sering ditemukan pada kurikulum nasional, sedangkan fiksi banyak ditemui di buku anak yang bergambar.

2) **Non-fiksi**

Buku non-fiksi biasanya diisi dengan konten pengetahuan dengan topik yang populer. Contohnya seperti olahraga, bertanam, biografi, dan juga sejarah.

3) **Fiksi**

Buku ini biasanya memiliki target audiens orang dewasa, dengan *book cover* yang *hard* atau *soft*.

4) *Specialist*

Buku yang biasanya ditulis oleh para ahli dalam bidang tertentu, yang memiliki informasi mendalam mengenai sesuatu. Biasanya berisi informasi dari subjek yang tidak terkenal.

5) **Publikasi**

konten ini seringkali tersedia dalam bentuk cetak atau media visual yang bergerak. Biasanya, konten semacam ini dijumpai di dalam halaman-halaman surat kabar atau majalah editorial. Biasanya berisi mengenai beragam informasi umum dan khusus, artikel yang membahas tentang gaya hidup, dan juga komentar-komentar.

6) *Advertising*

Termasuk dalam jenis *above the line* yang biasanya dalam bentuk cetak atau *moving image*.

7) *Design Groups*

Termasuk dalam jenis *below the line*, biasanya diisi dengan materi perusahaan seperti laporan, *packaging*, *website* dan perancangan *UI/UX*.

8) *Multimedia*

Termasuk dalam jenis *moving image*, *animation*, *post-production*, gambar *digital* dan film.

9) *Miscellaneous*

Mencakup berbagai lembaga seperti layanan publik, pemerintah daerah/nasional, dan institusi akademik. Untuk menunjukkan keragaman dalam peran mereka dalam masyarakat.

2.8 **Kehidupan Elisabet**

Elisabet adalah tokoh penting dalam Alkitab, dihormati sebagai orang suci dalam berbagai tradisi. Elisabet adalah keturunan Harun dan menjalani kehidupan yang saleh (Roeleveld, 2021). Kisahnya dalam Injil Lukas menyoroti perannya sebagai ibu Yohanes Pembaptis dan hubungannya dengan Maria (Wilson, 2024). Pengalaman Elisabet dapat mengajarkan kita tentang nilai kesabaran, penantian

akan kedatangan Mesias, potensi kehidupan di usia berapa pun, dan kepastian bahwa kita dilihat oleh Tuhan (Roeleveld, 2021). Berikut beberapa kejadian yang terjadi dalam kehidupan Elisabet:

1) Kesabaran Elisabet dan Zakaria

Ketika Herodes menjadi raja di Yudea, ada seorang imam bernama Zakharia, yang termasuk dalam kelompok imam-imam Abia. Istrinya bernama Elisabet, dan keduanya merupakan keturunan imam (Lukas 1:5). Zakharia dan Elisabet hidup dengan cara yang benar di hadapan Allah, patuh kepada segala perintah dan ketetapan Tuhan dengan sempurna. Meskipun demikian, mereka belum diberkahi dengan anak karena Elisabet mandul, dan keduanya telah lanjut usia (Lukas 1:6-7).

2) Kemandulan Elisabet

Dalam budaya Yahudi, ketidaksuburan pada seorang perempuan dianggap sebagai sesuatu yang memalukan. Masyarakat meyakini bahwa itu adalah tanda ketidakberuntungan, indikasi bahwa Allah menahan berkat keturunan, dan dianggap sebagai hukuman atas dosa tertentu (Boland, 2015).

3) Kesetiaan Zakaria sebagai Suami Elisabet

Menurut Strauss (2009), Zakaria bisa saja meninggalkan Elisabet dan menikahi perempuan yang lebih muda, agar memiliki keturunan dan menghilangkan kutukan mempunyai istri yang mandul. Tetapi Zakaria memilih untuk tetap setia kepada Elisabet dan terus berdoa. Akhirnya, kesetiaan dan doanya dikabulkan dengan diberikannya seorang anak. Zakaria tidak hanya menjadi pemimpin dalam keluarganya, tetapi juga mendorong dan membimbing Elisabet melalui ajaran firman Tuhan.

4) Kehamilan Elisabet

Saat Zakaria memasuki ruang suci untuk melakukan upacara membakar ukupan, ia bertemu dengan seorang malaikat di sebelah kanan mezbah. Dalam budaya Perjanjian Lama, keberadaan di sebelah kanan sering dianggap sebagai pertanda baik. Sebagai manusia biasa, Zakaria terkejut dan merasa takut oleh kehadiran malaikat tersebut (Henry, 2009). Tetapi

malaikat itu menyampaikan kabar gembira kepada Zakaria dengan berkata, "Jangan takut". Doa Zakaria telah dijawab oleh Allah, dan Elisabet akan mengandung seorang anak yang bernama Yohanes (Lukas 1:13). Akhirnya, Elisabet menjadi wanita yang sangat bahagia, meskipun orang tidak percaya bahwa seorang wanita lanjut usia masih bisa mengandung seorang anak (Tanjung, 2022).

