

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Menurut Robin Landa (2014), desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi kepada audiens. Ini adalah gambaran visual dari suatu konsep yang bergantung pada pembuatan, pemilihan, dan pengaturan unsur-unsur visual.

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2014), elemen desain terdiri dari empat poin utama, yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur. Berikut adalah penjelasannya secara lebih mendalam.

2.1.1.1 Garis

Menurut Landa (2014), definisi garis ialah jalur yang terbuat dari barisan titik yang memanjang. Garis memiliki macam jenis, seperti lurus, melengkung, atau bersudut. Garis juga memiliki kualitas yang berbeda-beda berdasarkan kehalusan, ketebalan, dan keteraturannya.



Gambar 2.1 Elemen Visual Garis

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/462533824247810790/>

Sebagai elemen desain, garis memiliki peran untuk membuat bentuk, gambar, huruf, dan pola. Selain itu juga sebagai batasan dalam

komposisi visual, membantu menciptakan *line of vision*, dan membentuk sebuah gaya visual.

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah garis yang berhubungan dan menyatu pada kedua ujungnya sehingga membentuk suatu area di permukaan dua dimensi yang diisi dengan warna, nada, dan tekstur. Bidang dapat diartikan sebagai permukaan dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar tetapi tidak memiliki volume.



Gambar 2.2 Elemen Visual Bentuk

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/462533824247810802/>

Elemen desain bentuk memiliki korelasi yang erat dengan ilustrasi karena bentuk dasar seperti persegi, segitiga, dan lingkaran menjadi fondasi utama dalam menggambarkan objek atau karakter. Penggunaan bentuk tersebut memengaruhi ekspresi, estetika, dan komposisi visual ilustrasi.

2.1.1.3 Warna

Menurut Landa (2014), warna merupakan elemen desain yang memiliki pengaruh besar dan dapat memicu perasaan. Warna dapat terlihat saat cahaya dipantulkan oleh objek di sekitar kita dan diterima oleh mata. Terdapat beberapa elemen warna yang meliputi *hue*, *value*, dan *saturation*.

1) *Hue*

Hue merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan warna, seperti merah, jingga, kuning, dan hijau.



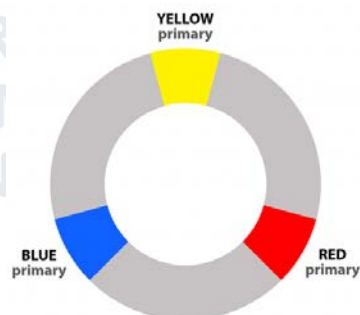
Gambar 2.3 Elemen Visual Warna *Hue*
Sumber: <https://color-wheel-artist.com/hue/>

Menurut Lauer & Pentak (2016), *hue* merupakan penafsiran visual dari berbagai spektrum warna. Meskipun begitu, satu hue dapat dimodifikasi untuk menciptakan beragam warna.

Di dalam *color wheel*, warna terbagi lagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1) *Primary colors*

Primary colors atau warna primer terdiri dari tiga warna dasar, yaitu merah, kuning, dan biru.



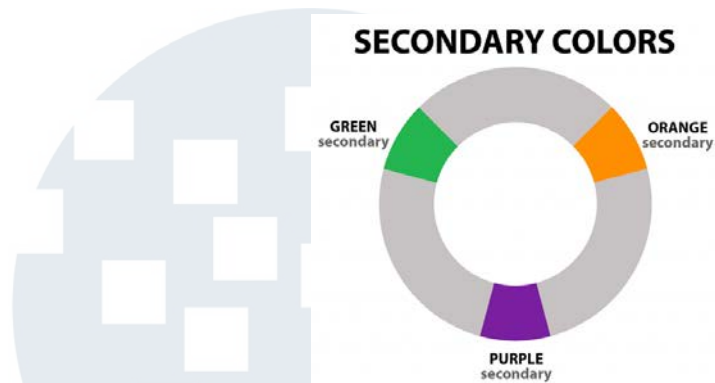
PRIMARY COLORS

Gambar 2.4 Warna Primer
Sumber: <https://www.color-meanings.com/primary-secondary-tertiary-colors/>

Ketiga warna ini dapat dikombinasikan menghasilkan berbagai warna lain.

2) *Secondary colors*

Secondary colors atau warna sekunder adalah jenis warna yang dihasilkan dari campuran dua warna.



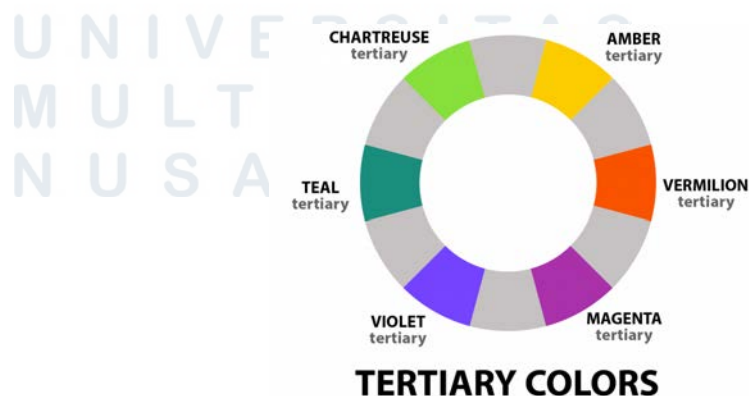
Gambar 2.5 Warna Sekunder

Sumber: <https://www.color-meanings.com/primary-secondary-tertiary-colors/>

Tiga warna sekunder meliputi oranye (hasil dari pencampuran merah dan kuning), hijau (terbentuk dari campuran kuning dan biru), dan ungu (dihasilkan dari campuran merah dan biru).

3) *Tertiary colors*

Tertiary colors atau warna tersier terbentuk dari kombinasi satu warna primer dengan satu warna sekunder yang berdekatan di *color wheel*.



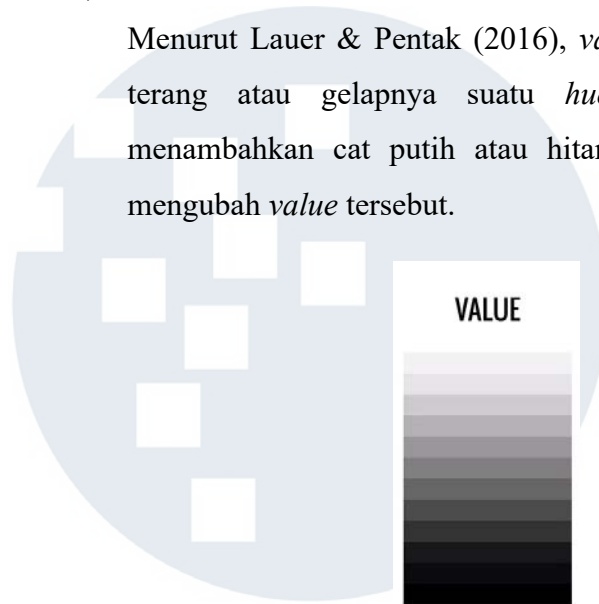
Gambar 2.6 Warna Tersier

Sumber: <https://www.color-meanings.com/primary-secondary-tertiary-colors/>

Warna tersier terdiri dari merah-oranye, kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, merah-ungu.

2) *Value*

Menurut Lauer & Pentak (2016), *value* adalah tingkat terang atau gelapnya suatu *hue*. Pada pigmen, menambahkan cat putih atau hitam ke warna akan mengubah *value* tersebut.



Gambar 2.7 *Value* pada Warna

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>

Menambahkan warna putih akan membuat warna lebih terang dan menghasilkan *tint*, atau warna dengan nilai tinggi. Menambahkan hitam akan membuat warna lebih gelap dan menghasilkan *shade*, atau warna dengan nilai rendah. Contohnya adalah *light blue* atau *dark red*.

3) *Saturation*

Saturation warna merujuk pada seberapa murni atau jenuhnya suatu warna. Warna dengan saturasi tinggi memiliki tingkat kecerahan yang kuat.

SATURATION



Gambar 2.8 *Saturation* pada Warna

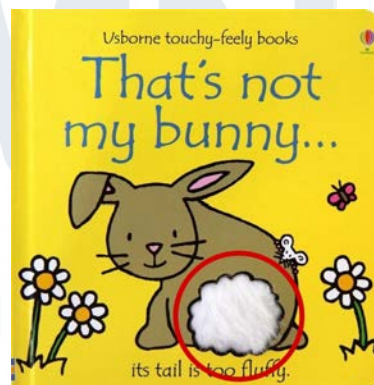
Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>

Sementara warna dengan saturasi rendah cenderung lebih pudar atau terlihat lebih lemah.

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah representasi dari kualitas permukaan. Dalam seni visual, tekstur terbagi menjadi dua jenis, yaitu *tactile textures* dan *visual texture*.

- 1) *Tactile texture* memiliki sifat permukaan yang bisa disentuh dan dirasakan secara langsung, yang juga dikenal sebagai tekstur nyata.



Gambar 2.9 Tekstur Taktil

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/250512798013043841/>

Tekstur ini bisa diperoleh melalui teknik percetakan seperti *emboss & deboss*, *engraving*, *stamping*, dan *letterpress*.

- 2) *Visual texture* adalah ilusi dari tekstur nyata yang dibuat secara manual, bisa dengan *scan*, fotografi, digambar ataupun dilukis.



Gambar 2.10 Tekstur Visual

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/462533824247810821/>

Walaupun tidak bisa disentuh dan dirasakan secara langsung, *visual texture* dapat memberikan kesan atau imajinasi kepada audiens karya.

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), prinsip desain terdiri dari format, keseimbangan, hirarki visual, ritme, kesatuan, dan *laws of perceptual organization*. Berikut adalah penjelasannya secara lebih mendalam.

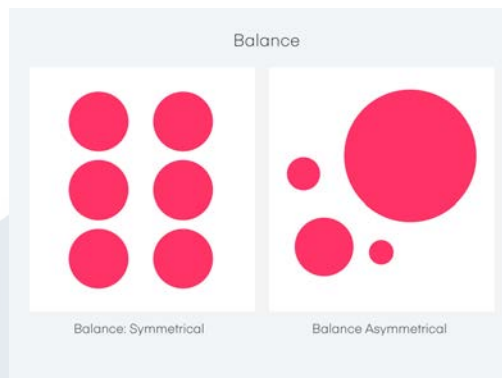
2.1.2.1 Format

Menurut Landa (2014), format adalah batas yang ditentukan serta area yang terlukis atau tepi luar dari sebuah desain. Selain itu, format juga merujuk pada bidang atau media (kertas, layar ponsel, *billboard*, dan lainnya). Desainer mempertimbangkan format saat proses perancangan agar karya mereka sesuai dengan kebutuhan dan konteks penggunaan.

2.1.2.2 Keseimbangan

Menurut Landa (2014), *balance* atau keseimbangan adalah distribusi yang merata dari elemen-elemen visual (termasuk warna, bentuk, tekstur, *white space*) di dalam sebuah desain. Saat sebuah

karya mencapai keseimbangan, ia terlihat stabil dan harmonis bagi mata audiens.



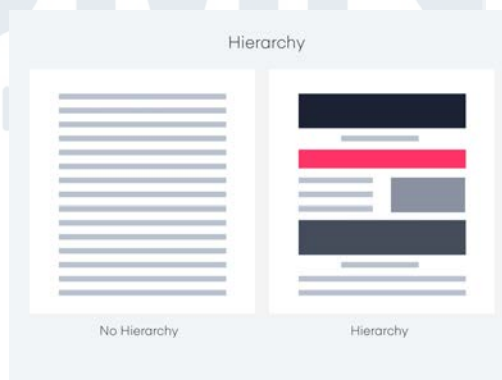
Gambar 2.11 Prinsip Desain Keseimbangan

Sumber: <https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design>

Terdapat beberapa jenis keseimbangan, yang pertama adalah keseimbangan simetris, dengan distribusi yang sama di kedua sisi sumbu. Kedua, keseimbangan asimetris, dengan distribusi yang merata tetapi tidak identik. Ketiga, keseimbangan radial, dengan elemen yang tersebar secara merata dari titik pusat.

2.1.2.3 Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan tata letak elemen-elemen visual dalam desain dengan tujuan menarik perhatian audiens. Prinsip ini menggunakan penekanan dan perbedaan visual untuk membuat elemen-elemen tertentu lebih menonjol daripada yang lain.



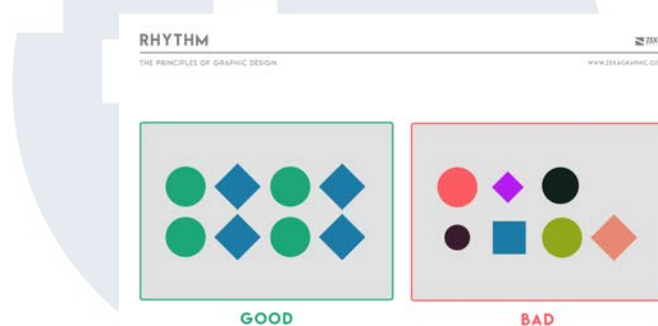
Gambar 2.12 Prinsip Desain Hirarki Visual

Sumber: <https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design>

Dengan demikian, hirarki visual membantu mengatur urutan pentingnya informasi yang ingin disampaikan. Hal ini dapat dicapai melalui variasi dalam ukuran, warna, bentuk, kontras, posisi, serta elemen-elemen desain lainnya.

2.1.2.4 Ritme

Prinsip desain ritme melibatkan pengulangan yang konsisten dari elemen-elemen visual dalam sebuah karya desain. Dengan pengulangan ini, terbentuklah pola yang mengarahkan pergerakan mata audiens di sekitar desain tersebut.



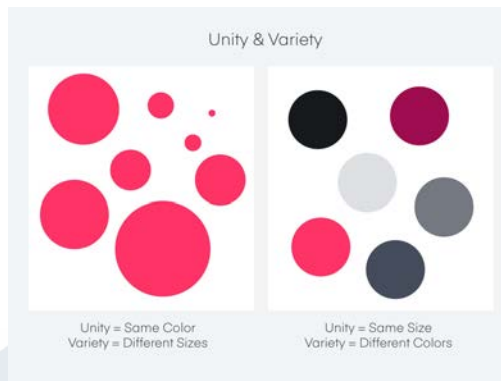
Gambar 2.13 Prinsip Desain Ritme

Sumber: <https://www.zekagraphic.com/12-principles-of-graphic-design/>

Ritme dalam desain bisa memiliki karakter teratur atau bisa diubah-ubah untuk menambah variasi yang menarik. Tujuannya adalah menciptakan aliran visual yang kohesif dari satu elemen ke elemen lainnya.

2.1.2.5 Kesatuan

Menurut Landa (2014), *unity* atau kesatuan adalah prinsip desain yang menciptakan keselarasan di antara semua elemen dalam desain. Kesatuan ini dicapai ketika semua elemen dalam sebuah desain bekerja sama secara harmonis untuk menyampaikan pesan yang jelas dan kohesif.



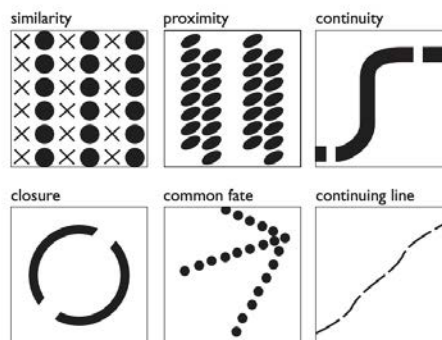
Gambar 2.14 Prinsip Desain Kesatuan

Sumber: <https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design>

Jika tidak ada prinsip ini, maka desain akan terlihat berantakan dan tercerai-berai. Dengan demikian, kesatuan tidak hanya membuat desain lebih menarik secara visual, tetapi juga meningkatkan efektivitas komunikasi visual.

2.1.2.6 *Laws of Perceptual Organization*

Menurut Landa (2014), *laws of perceptual organization* terdiri dari enam hukum utama, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.15 Prinsip Desain *Laws of Perceptual Organization*

Sumber: Landa (2014)

1) *Similarity*

Similarity adalah elemen-elemen visual yang berbagi kemiripan dalam bentuk, warna, tekstur, atau arah, sehingga dapat dikategorikan sebagai satu kesatuan.

2) *Proximity*

Proximity adalah elemen-elemen yang berdekatan satu sama lain secara spasial, menciptakan komposisi yang seimbang.

3) *Continuity*

Continuity adalah kelanjutan dari unsur-unsur sebelumnya, yang dianggap saling terkait sehingga menimbulkan kesan bergerak.

4) *Closure*

Closure adalah kecenderungan pikiran untuk mengaitkan elemen-elemen terpisah sehingga menghasilkan bentuk, kesatuan, atau pola yang lengkap.

5) *Common fate*

Common fate adalah fenomena yang menghasilkan kesan gerakan dari suatu elemen dengan arah yang sama, sehingga menyebabkan elemen tersebut terlihat sebagai bagian dari satu golongan yang sama.

6) *Continuing line*

Continuing line adalah serangkaian titik yang membentuk garis terputus. *Continuing line* ini dirancang agar audiens melihatnya sebagai gerakan yang berkelanjutan secara keseluruhan.

2.1.3 Tipografi

Tipografi adalah teknik merangkai huruf dan teks agar kata atau kalimat dapat terbaca dengan jelas dan menarik. *Typeface* sendiri mencakup huruf, angka, tanda baca, simbol, dan tanda aksentuasi atau diakritik.

2.1.3.1 Prinsip Tipografi

Tipografi juga perlu memperhatikan prinsip seperti *legibility* dan juga *readability* agar teks dapat dibaca dan dipahami dengan mudah oleh pembaca. Berikut penjelasannya.

1) *Legibility*

Menurut Landa (2014), *legibility* adalah tingkat kejelasan huruf yang bertujuan untuk menilai seberapa mudah suatu huruf atau karakter dapat dikenali oleh pembaca. Suatu huruf dapat dikatakan memiliki *legibility* yang baik apabila dapat dikenali dengan jelas dan mudah dibedakan dari huruf yang lain.

2) *Readability*

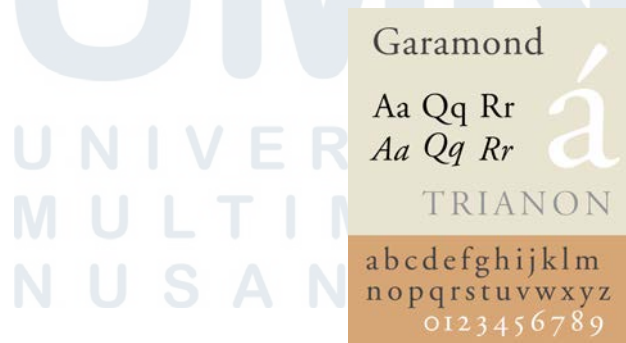
Menurut Landa (2014), *readability* menentukan suatu huruf memiliki tingkat kemudahan baca yang tinggi atau tidak. *Readability* dari sebuah teks dapat dipengaruhi dari ukuran, jenis huruf, spasi, *kerning*, dan lainnya.

2.1.3.2 Jenis Huruf

Walaupun terdapat banyak ragam jenis huruf yang tersedia saat ini, terdapat beberapa kategori utama yang diklasifikasikan berdasarkan gaya dan sejarahnya (Landa, 2014). Berikut klasifikasi beserta penjelasannya.

1) *Old Style*

Old style merupakan jenis huruf romawi yang diperkenalkan pada akhir abad kelima belas.



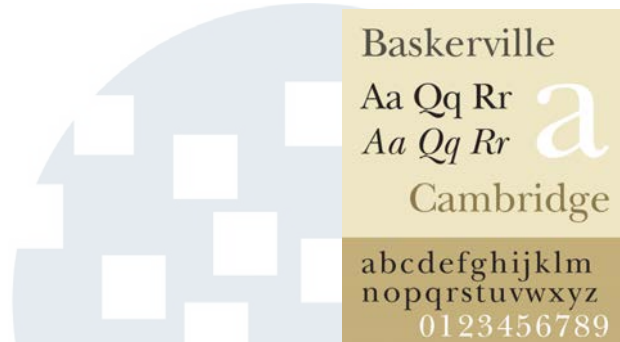
Gambar 2.16 *Old Style*
Sumber: Wikipedia

Karakteristik dari *old style* terdapat pada kemiringan kait serta perbedaan antara ketebalan dan ketipisan garis

yang tidak terlalu mencolok. Contohnya adalah Garamond dan Times New Roman.

2) *Transitional*

Transitional merupakan jenis huruf serif yang diperkenalkan pada akhir abad kedelapan belas.

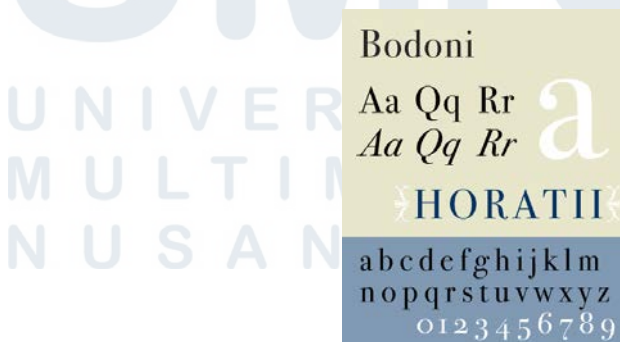


Gambar 2.17 *Transitional*
Sumber: Wikipedia

Sesuai namanya, *transitional* adalah jenis huruf transisi antara *old style* dan *modern*. Contohnya antara lain Century, Baskerville, dan ITC Zapf International.

3) *Modern*

Modern merupakan jenis huruf *serif* yang berkembang di akhir abad kedelapan belas hingga awal abad kesembilan belas.



Gambar 2.18 *Modern*
Sumber: Wikipedia

Karakteristik dari jenis huruf ini memiliki bentuk geometris dan perbedaan yang sangat jelas pada

ketebalan dan ketipisan garis. Contohnya adalah Bodoni, Didot, dan Walbaum.

4) *Slab Serif*

Slab serif merupakan jenis huruf *serif* yang diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas dan masuk ke dalam dua kategori, Clarendon dan Egyptian.



Gambar 2.19 *Slab Serif*
Sumber: Wikipedia

Karakteristik dari *slab serif* adalah kait yang tebal mirip dengan lempengan. Contohnya, Memphis, American Typewriter, dan ITC Lubalin Graph.

5) *Sans Serif*

Sans serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki kait dan diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas.



Gambar 2.20 *Sans Serif*
Sumber: Wikipedia

Karakteristik dari *slab serif* adalah tegas, solid, dan memiliki ketebalan yang konsisten. Contohnya adalah Futura dan Helvetica.

6) *Blackletter*

Blackletter merupakan jenis huruf yang terinspirasi dari manuskrip abad ketiga belas hingga lima belas.



Gambar 2.21 *Blackletter*

Sumber: <https://fontmeme.com/fonts/alte-schwabacher-font/>

Karakteristik dari *blackletter* adalah garis huruf yang tebal dan lengkungan yang sedikit. Contohnya, Schwabacher, Rotunda, dan Fraktur.

7) *Script*

Script merupakan jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan. Jenis huruf ini dapat meniru bentuk yang ditulis dengan pena, pensil, atau kuas.



Gambar 2.22 *Script*

Sumber: Wikipedia

Karakteristik dari *script* terletak pada kemiringan huruf dan kerap bersambungan. Contohnya adalah Shelley Allegro Script dan Brush Script.

8) *Display*

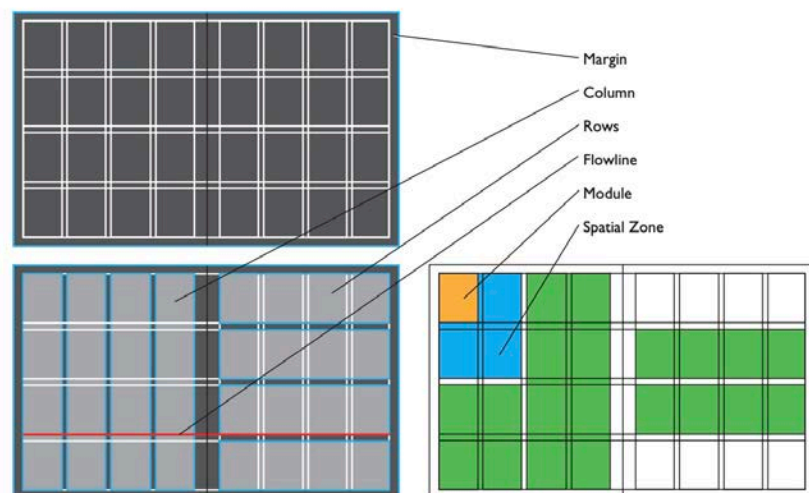
Display merupakan jenis huruf yang diciptakan khusus untuk penggunaan dengan ukuran yang lebih besar, seperti *headline* atau judul.

2.1.4 *Grid*

Grid adalah sebuah pedoman yang terdiri dari komposisi garis vertikal dan horizontal yang dibagi menjadi kolom dan margin. *Grid* berfungsi sebagai struktur dasar dari sebuah buku, majalah, *website*, aplikasi, buku ilustrasi, dan lainnya.

2.1.4.1 Unsur *Grid*

Menurut Landa (2014), *grid* memiliki beberapa unsur, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.23 Unsur *Grid*
Sumber: Landa (2014)

1) *Margin*

Margin adalah ruang kosong di sekeliling tepi atas, bawah, kanan, dan kiri dari sebuah tepi halaman atau media desain lainnya.

2) *Column*

Kolom adalah potongan vertikal dari sebuah *grid*.

3) *Rows*

Rows adalah potongan horizontal dari sebuah *grid*.

4) *Flowline*

Flowline merupakan sebuah garis yang memecah area horizontal menjadi beberapa bagian.

5) *Module*

Module adalah unit terkecil dalam *grid* yang terbentuk karena adanya perpotongan dai kolom dan *flowline*.

6) *Spatial zones*

Spatial zones adalah wilayah yang tercipta oleh beberapa modul yang berdekatan.

7) *Gutters*

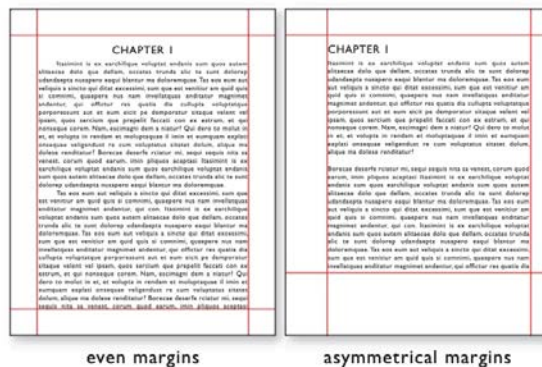
Gutters merupakan garis yang memisahkan kolom dan baris menjadi bagian-bagian tersendiri.

2.1.4.2 *Jenis Grid*

Menurut Landa (2020), *grid* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1) *Single-column grid*

Manuscript grid, yang juga dikenal sebagai *single-column grid*, adalah jenis *grid* yang paling sederhana dalam strukturnya.



Gambar 2.24 *Single-column Grid*
Sumber: Landa (2014)

Grid ini terdiri dari satu kolom atau blok teks yang dikelilingi oleh *margin*. Biasa digunakan untuk buku yang memiliki banyak tulisan seperti pada novel kontemporer.

2) *Multicolumn grid*

Multicolumn grid merupakan jenis yang memiliki lebih dari satu kolom dan bisa disesuaikan sesuai kebutuhan.

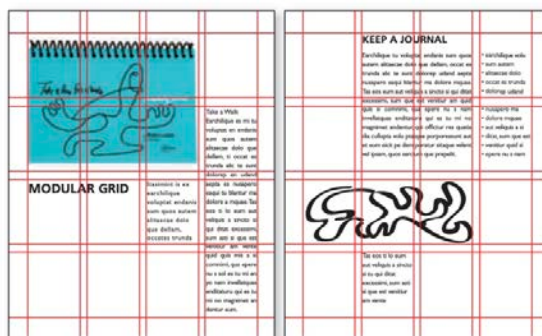


Gambar 2.25 *Multicolumn Grid*
Sumber: Landa (2014)

Grid ini digunakan untuk desain yang lebih kompleks sehingga dapat memudahkan proses *layout*.

3) *Modular grid*

Modular grid merupakan jenis *grid* yang terbagi atas kolom dan baris, sehingga membentuk kotak-kotak dengan ukuran yang seragam dan teratur, biasa disebut dengan modul.



Gambar 2.26 *Modular Grid*
Sumber: Landa (2014)

Grid ini sangat memudahkan untuk mengatur *layout* yang memiliki teks, gambar, dan elemen desain lainnya.

2.2 Komposisi

Menurut Depositphotos (2016), terdapat beberapa komposisi memiliki arti “Menyusun Bersama”, yang bisa digunakan untuk mendapatkan hasil yang sempurna danimbang. Berikut adalah beberapa jenisnya,

2.2.1 *Rule of Thirds*

Rule of thirds atau aturan sepertiga adalah prinsip komposisi yang membagi gambar menjadi sembilan bagian yang sama dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal.



Gambar 2.27 *Rule of Thirds*
Sumber: Depositphotos (2016)

Tujuannya adalah untuk membantu menempatkan elemen-elemen penting di sepanjang garis-garis tersebut atau di titik-titik perpotongannya.

2.2.2 *Golden Ratio*

Golden ratio adalah prinsip matematika yang digunakan untuk menciptakan keseimbangan dan keindahan dalam berbagai bentuk seni, termasuk fotografi, arsitektur, dan seni visual.



Gambar 2.28 *Golden Ratio*
Sumber: Depositphotos (2016)

Penggunaan *golden ratio* memfokuskan komposisi lebih mendekati pusat (dengan lebih banyak detail).

2.2.3 *Leading Lines*

Leading lines adalah elemen komposisi yang digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton ke bagian tertentu dari gambar, seringkali ke subjek utama.



Gambar 2.29 *Leading Lines*
Sumber: Depositphotos (2016)

Garis pengarah dapat berupa garis nyata atau imajiner yang terdapat dalam pemandangan atau latar belakang.

2.2.4 *Diagonals*

Komposisi diagonal adalah teknik dalam fotografi di mana elemen-elemen dalam gambar disusun sepanjang garis diagonal.



Gambar 2.30 *Diagonals*
Sumber: PetaPixel (2023)

Teknik ini digunakan untuk menciptakan kesan gerakan, kedalaman, dan dinamika dalam foto, sehingga membuat gambar lebih menarik dan hidup.

2.2.5 *Frame within a Frame*

Komposisi *frame within a frame* adalah teknik yang menggunakan elemen-elemen dalam pemandangan untuk menciptakan bingkai alami.



Gambar 2.31 *Frame within a Frame*
Sumber: Depositphotos (2016)

Bingkai ini berada di sekitar subjek utama atau objek yang ingin ditonjolkan. Ini dapat berupa struktur bangunan seperti jendela, pintu, atau lengkungan.

2.2.6 *Figure to Ground*

Komposisi *figure to ground* adalah teknik di mana subjek utama, atau "*figure*", dalam gambar jelas terpisah dan menonjol dari latar belakang, atau "*ground*".



Gambar 2.32 *Figure to Ground*
Sumber: Depositphotos (2016)

Dalam komposisi ini, subjek utama menjadi fokus perhatian karena kontras yang kuat antara subjek dan latar belakangnya.

2.2.7 *Fill the Frame*

Fill the frame adalah teknik di mana subjek atau objek dalam gambar mendominasi atau mengisi hampir seluruh bingkai, dengan sedikit atau tanpa ruang kosong di sekitarnya.



Gambar 2.33 *Fill the Frame*
Sumber: Depositphotos (2016)

Dalam komposisi ini, tujuan utamanya adalah untuk memperbesar subjek sehingga tidak ada distraksi dari latar belakang atau elemen lain di sekitarnya.

2.2.8 *Center Dominant Eye*

Center dominant eye adalah teknik yang menempatkan mata dominan subjek tepat di tengah-tengah foto.



Gambar 2.34 *Center Dominant Eye*
Sumber: Depositphotos (2016)

Mata dominan adalah mata yang terlihat paling jelas atau menonjol dalam gambar, dan menempatkannya di tengah-tengah menciptakan efek yang menarik di mana subjek terlihat seolah-olah sedang melihat langsung ke arah penikmat karya.

2.2.9 *Pattern and Repetition*

Pattern and repetition yaitu menggunakan pola atau pengulangan elemen visual dalam gambar untuk menciptakan komposisi yang menarik dan estetis.



Gambar 2.35 *Pattern and Repetition*
Sumber: Depositphotos (2016)

Dalam komposisi ini, motif atau elemen yang sama diulang secara teratur dalam gambar, menciptakan kesan pola yang konsisten dan berulang.

2.2.10 *Symmetry and Asymmetry*

Simetri mengacu pada keseimbangan dan kesamaan elemen di sepanjang sumbu tertentu.



Gambar 2.36 *Asymmetry*
Sumber: Depositphotos (2016)

Sedangkan asimetri melibatkan ketidakseimbangan dan variasi dalam penempatan elemen-elemen dalam gambar.

2.3 Media Informasi

Media berasal dari Bahasa Latin "medium", yang secara harfiah berarti "antara". Istilah ini mengacu pada segala bentuk komunikasi yang berperan sebagai penghubung antara penyedia informasi dan penerima informasi. Menurut Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (Dagun, 2006), media adalah perantara atau penghubung yang memfasilitasi komunikasi antara dua belah pihak. Media informasi dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

2.3.1 Media Cetak

Hagijanto (1999) menyatakan bahwa media cetak adalah media yang statis dan lebih menekankan pada pesan visual. Contoh dari media cetak adalah surat kabar, majalah, buletin, dan koran.

2.3.2 Media Interaktif

Menurut Daryanto (dalam Permadi, 2016), media interaktif adalah sebuah media yang melibatkan pengguna. Media interaktif berguna untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas. Media informasi interaktif menggunakan media sebagai perantara untuk menyajikan konten seperti audio-visual, animasi, audio-visual, buku interaktif, poster interaktif, dan lainnya.

2.4 Interaction Design

Menurut Sharp, Preece, & Rogers (2019), *interaction design* adalah perancangan produk interaktif untuk mendukung kehidupan sehari-hari. Secara khusus, menciptakan pengalaman pengguna yang meningkatkan dan memperluas cara orang bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi.

2.4.1 Elemen Interaction Design

Menurut Cvetkovic (2019), terdapat tiga elemen dalam *interaction design*, yaitu:

1) *Objectives*

Objectives adalah untuk memahami dengan jelas tujuan desain, sasaran pengguna yang dituju, kebutuhan yang harus dipenuhi, dan faktor-faktor lain yang relevan.

2) *Limitations*

Limitations digunakan untuk menetapkan parameter teknis seperti pemilihan material, estimasi biaya, jangka waktu pengembangan, dan aspek-aspek lain yang perlu dipertimbangkan.

3) *Exchange (Compromise)*

Memilih dan menetapkan tujuan atau pembatasan yang bisa diterima dalam tingkatan yang lebih ringan, dan harus memperhatikan batas-batas dengan sangat teliti.

2.4.2 Prinsip Desain dan Kegunaan *Interaction Design*

Menurut Don Norman (dalam Sharp, Preece, & Roger, 2019), prinsip desain *interaction design* dapat terbagi menjadi enam, yaitu:

1) *Visibility*

Semakin jelas fungsi-fungsi yang terlihat, semakin mudah bagi pengguna untuk tahu langkah apa yang harus dilakukan selanjutnya. Sebaliknya, jika fungsi-fungsi itu tidak terlihat, akan lebih sulit bagi pengguna untuk menemukannya dan tahu cara menggunakannya.

2) *Feedback*

Feedback adalah ketika kita mendapatkan informasi tentang apa yang telah kita lakukan dan apa yang telah berhasil dicapai, sehingga kita dapat melanjutkan aktivitas kita. Ada berbagai jenis *feedback* dalam *interaction design*, seperti suara, sentuhan, kata-kata, gambar, dan campuran dari semuanya.

3) *Constraints*

Constraints adalah cara membatasi jenis interaksi yang bisa dilakukan oleh pengguna pada suatu waktu. Salah satu

keuntungan dari *constraints* adalah mencegah pengguna memilih opsi yang salah dan mengurangi risiko membuat kesalahan.

4) *Mapping*

Mapping adalah bagaimana tombol-tombol atau kontrol pada suatu alat dipetakan dengan apa yang dilakukannya dalam kehidupan nyata. tombol-tombol atau kontrol pada suatu alat dipetakan dengan apa yang dilakukannya dalam kehidupan nyata.

5) *Consistency*

Merancang *interface* agar memiliki operasi yang mirip dan menggunakan elemen yang serupa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang serupa.

6) *Affordances*

Affordances adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan suatu objek yang memungkinkan orang untuk mengetahui bagaimana cara menggunakannya. Sebagai contoh, pegangan pintu memungkinkan untuk ditarik, pegangan cangkir memungkinkan untuk digenggam, dan tombol *mouse* memungkinkan untuk ditekan.

2.4.3 Konsep *Interaction Design*

Menurut Sharp, Preece, & Rogers (2019), ada beberapa konsep yang umum dilakukan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem, yaitu:

1) *Instructing*

Instructing menjelaskan bagaimana pengguna menyelesaikan tugas mereka dengan memberi perintah kepada sistem tentang apa yang harus dilakukan. Contohnya adalah memberi perintah untuk melakukan tindakan seperti menunjukkan waktu, melakukan *print*, dan membuat *reminder*.

2) *Conversing*

Conversing menggambarkan bahwa pengguna berinteraksi dengan sistem seperti berbicara dengan seseorang. Model ini lebih menekankan pada proses komunikasi dua arah, di mana

sistem berperan lebih seperti mitra daripada hanya sebuah mesin yang patuh pada perintah.

3) *Manipulating and Navigating*

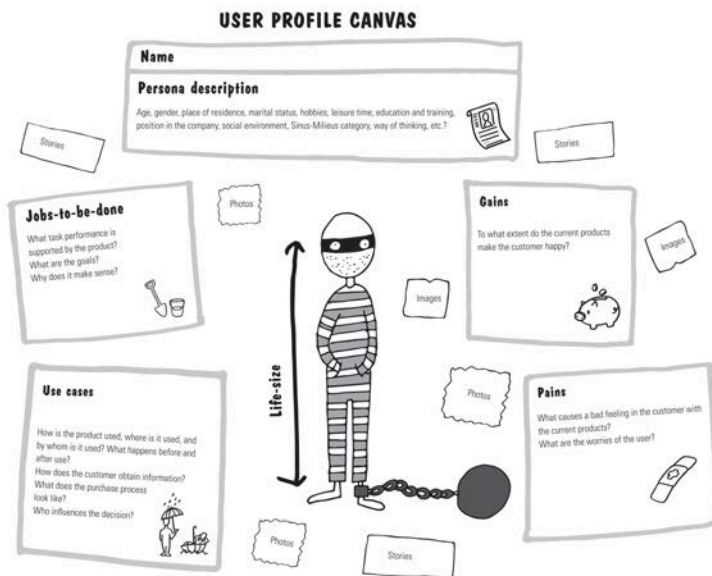
Manipulating dan *navigating* menjelaskan bagaimana pengguna memanipulasi objek dan berpindah di ruang virtual dengan menggunakan pengetahuan mereka tentang cara melakukannya dalam kehidupan nyata. Misalnya, objek virtual bisa dimanipulasi dengan menggerakkannya, memilihnya, membukanya, menutupnya, dan memperbesar atau memperkecilnya.

4) *Exploring and Browsing*

Exploring dan *browsing* memberikan kesempatan kepada orang untuk menjelajahi dan menelusuri informasi, dengan menggunakan pengetahuan mereka tentang cara mereka melakukan hal itu dengan media yang sudah ada, seperti buku, majalah, TV, radio, perpustakaan, pamflet, dan brosur.

2.4.4 User Persona

Menurut Lewrick, Link, dan Leifer (2018), *user persona* adalah representasi pengguna yang dibayangkan sebagai "orang nyata" yang mencakup pengalaman, karier, preferensi, serta minat pribadi dan profesional. Tujuan utamanya adalah untuk memahami kebutuhan mereka. Pembuatan *persona* sering dimulai dengan gambaran awal berdasarkan pengetahuan penulis, yang kemudian diverifikasi melalui wawancara dan observasi untuk memastikan akurasinya.



Gambar 2.37 Contoh *User Persona*
 Sumber: Lewrick, Link, dan Leifer (2018)

Membuat *persona* melibatkan cerita, foto, gambar, dan kutipan untuk menghidupkannya. Pembuatan *persona* membantu membangun empati dengan pengguna. Penting untuk menggali lebih dalam daripada hanya membuat deskripsi singkat agar mendapatkan wawasan yang lebih mendetail dan akurat tentang kebutuhan pengguna.

2.4.5 *User Journey*

Menurut Ritter & Winterbottom (2017) *user journey* adalah gambaran visual atau naratif tentang perjalanan yang dilalui seseorang saat berinteraksi dengan produk atau layanan, mulai dari keterlibatan awal hingga hasil yang diinginkan. Ini adalah aspek penting dalam desain dan optimalisasi pengalaman pengguna, memberikan wawasan tentang perilaku, kebutuhan, dan emosi pengguna di setiap tahap tahapan.

2.4.5.1 Langkah Membuat *User Journey*

Menurut Ritter & Winterbottom (2017), terdapat empat tahapan untuk membuat *user journey* yang efektif. Berikut adalah penjelasannya.

- 1) Melakukan penelitian yang memadai dengan mengumpulkan semua hasil dari penelitian kualitatif dan kuantitatif tentang target audiens.
- 2) Buat *user persona* dan tentukan kebutuhan mereka dengan merincikan semua hasil dari penelitian.
- 3) Tentukan apa yang memotivasi pengguna untuk mencapai tujuan mereka dengan memetakan semua opsi dan keputusan yang harus dibuat.
- 4) Pahami hambatan apa pun yang mungkin dihadapi pengguna selama *journey* mereka untuk mencapai tujuan akhir mereka.
- 5) Temukan solusi untuk mengatasi hambatan dalam *journey* mereka agar pengguna dapat mencapai tujuan akhir mereka dengan mudah.

2.5 Elemen *Interface*

Elemen *interface* merupakan komponen penting dalam desain perangkat lunak, berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dan sistem. Elemen ini mencakup tipe dari *user interface* dan prinsip *interface*.

2.5.1 Tipe *User Interface*

Menurut UX Collective, terdapat berbagai tipe dari *user interface*, berikut penjelasannya:

- 1) *Command Line Interface*
Command line interface adalah *interface* tertua yang masih digunakan. Ini berupa teks dan digunakan untuk melihat dan mengelola file komputer. Pengguna mengaktifkan perintah dengan mengetiknya menggunakan *keyboard*.
- 2) *Graphical User Interface*
Interface jenis ini menggunakan elemen visual seperti ikon, tombol, dan menu untuk berinteraksi dengan komputer. Cocok untuk pengguna non-teknis dan dapat ditingkatkan dengan visual

yang menarik. Banyak perangkat dan aplikasi menggunakan GUI karena mudah digunakan. Contohnya, pengguna Windows hanya perlu menggerakkan kursor dan klik tombol *start* untuk melihat daftar aplikasi.

3) *Menu Driven Interface*

Menu driven interface memungkinkan pengguna berinteraksi dengan serangkaian menu untuk menavigasi struktur file atau direktori guna menemukan fitur atau melakukan tugas. Ini berguna untuk melakukan tugas yang membutuhkan jumlah pilihan pengguna yang terbatas atau item menu.

4) *Form-Based Interface*

Form-based interface adalah jenis antarmuka pengguna grafis yang menyajikan pengguna dengan serangkaian formulir atau templat yang menangkap data pengguna secara bertahap. Ini berguna dalam aplikasi yang membutuhkan pengguna untuk memasukkan banyak data secara khusus, seperti aplikasi pinjaman, aplikasi visa, atau pengaturan konfigurasi sistem operasi atau perangkat lunak.

5) *Natural Language Interface or Voice User Interface*

Natural language interface atau *voice user interface* berkomunikasi dengan pengguna dengan menggunakan bahasa manusia. Ini menggunakan teknologi kecerdasan buatan dan pembelajaran mesin untuk memproses bahasa sebagaimana itu secara alami diucapkan. Contoh antarmuka bahasa alami termasuk chatbot seperti ChatGPT.

2.5.2 Prinsip *Interface*

Menurut Galitz (2007), terdapat beberapa prinsip *user interface design*, berikut penjelasannya:

- 1) *Accessibility*, sistem harus dirancang agar dapat digunakan, tanpa modifikasi, oleh sebanyak mungkin orang.

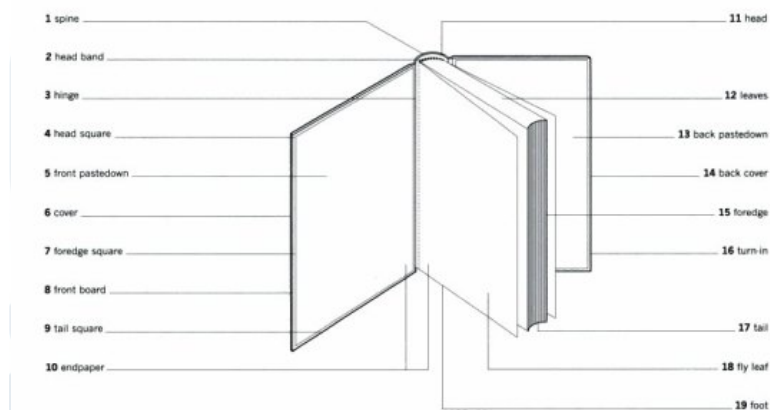
- 2) *Aesthetically pleasing*, berikan daya tarik visual sesuai dengan prinsip desain.
- 3) *Availability*, semua aspek dari sistem harus tersedia kapan saja.
- 4) *Clarity, interface* harus jelas secara visual, konseptual, dan linguistik.
- 5) *Compatibility*, pastikan kompatibilitas sesuai dengan pengguna, *task*, dan hasil produk.
- 6) *Configurability*, memungkinkan personalisasi, konfigurasi, dan pengaturan ulang yang mudah.
- 7) *Consistency*, sistem harus terlihat, berfungsi, dan beroperasi sama di seluruhnya.
- 8) *Control*, pengguna harus memiliki control dalam interaksi.
- 9) *Directness*, sediakan cara langsung untuk menyelesaikan tugas.
- 10) *Efficiency*, kurangi gerakan mata dan tangan, serta tindakan kontrol lainnya.
- 11) *Familiarity*, gunakan konsep yang akrab dan gunakan bahasa yang akrab bagi pengguna.
- 12) *Flexibility*, kemampuan sistem untuk merespons perbedaan individu pada setiap orang.
- 13) *Forgiveness*, menerima dan memaafkan kesalahan teknis yang umum dan tidak menghindarkan.
- 14) *Immersion*, mendorong keterlibatan dalam tugas.
- 15) *Obviousness*, harus dapat dipelajari dan dipahami dengan mudah.
- 16) *Operability*, pastikan desain sistem dapat digunakan oleh semua orang
- 17) *Perceptibility*, pastikan desain sistem dapat dirasakan.
- 18) *Positive first impression*, kesan awal seseorang terhadap suatu sistem sangat memengaruhi persepsi dan sikap selanjutnya, serta kualitas interaksi selanjutnya.
- 19) *Predictability*, pengguna harus dapat memperkirakan perkembangan alami dari setiap tugas.

- 20) *Recovery*, pengguna harus dapat membatalkan atau membalikkan suatu tindakan dengan menggunakan perintah *undo*.
- 21) *Responsiveness*, sistem harus segera merespons permintaan pengguna.
- 22) *Safety*, lindungi pengguna dari membuat kesalahan.
- 23) *Simplicity*, sediakan *interface* sesederhana mungkin.
- 24) *Transparency*, memungkinkan pengguna untuk fokus pada tugas atau pekerjaan, tanpa perlu memikirkan mekanisme *interface*.
- 25) *Trade-offs*, kebutuhan pengguna lebih utama daripada kebutuhan teknis.
- 26) *Visibility*, sistem dan metode penggunaannya harus terlihat dengan jelas.

2.6 Buku

Haslam (2016) mendefinisikan buku sebagai sebuah teks atau karya tulis yang terdiri dari lembaran kertas yang disatukan melalui proses penjilidan.

2.6.1 Anatomi Buku



Gambar 2.38 Anatomi Buku
Sumber: Haslam (2016)

- 1) *Spine*, yaitu bagian tepi pada luar buku yang dijilid untuk menyatukan lembar-lembar kertas.

- 2) *Headband*, yaitu bagian pita yang terletak di bagian atas dan bawah *spine*. Fungsinya adalah untuk memberikan kekuatan ekstra pada jahitan buku serta menyembunyikan lem.
- 3) *Hinge*, yaitu lipatan pada kertas pembatas antara bagian *pastedown* dan *fly leaf*.
- 4) *Head square*, yaitu bagian ruang kosong di atas buku yang terbentuk karena sampul buku lebih besar daripada isi bukunya.
- 5) *Front pastedown*, yaitu bagian *endpaper* yang menempel pada bagian *front board*.
- 6) *Cover*, yaitu secarik kertas atau papan karton yang menempel dan melindungi buku.
- 7) *Foreedge square*, yaitu bagian ruang kosong di bagian *foreedge* yang terbentuk karena sampul buku lebih besar daripada isi buku.
- 8) *Front board*, yaitu papan karton pada bagian depan buku.
- 9) *Tail square*, yaitu pelindung kecil pada bagian bawah buku yang terbentuk karena sampul buku dan *back board* lebih besar daripada isi buku.
- 10) *Endpaper*, yaitu kertas yang ditempel di dalam sampul buku untuk mendukung engsel buku.
- 11) *Head*, yaitu bagian atas buku.
- 12) *Leaves*, yaitu lembaran kertas pada buku.
- 13) *Back pastedown*, yaitu bagian *endpaper* yang menempel pada bagian *back board*.
- 14) *Back cover*, yaitu papan karton di bagian belakang buku.
- 15) *Foreedge*, yaitu tepi depan pada buku.
- 16) *Turn-in*, yaitu bagian kertas yang dilipat dari luar ke dalam sampul buku.
- 17) *Tail*, yaitu bagian bawah buku.
- 18) *Fly leaf*, yaitu halaman pertama dan terakhir yang menempel pada sampul buku.
- 19) *Foot*, yaitu bagian bawah halaman.

- 20) *Signature*, yaitu lembaran kertas yang dilipat untuk membentuk blok buku.

2.7 Buku Cerita Anak

Buku cerita anak adalah alat pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat keterampilan dan minat anak-anak. Pemilihan buku cerita bisa disesuaikan dengan usia dan tingkat pendidikan anak-anak.

2.7.1 Jenis Buku Cerita Anak

Menurut Ghozalli (2020), cara bercerita dalam buku cerita anak dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *storybook* dan *picture book*. Berikut adalah penjelasannya:

- 1) *Storybook*, memiliki proporsi teks yang lebih banyak dibandingkan dengan cerita. Ilustrasi hanya sebatas menghias dan menambah keterangan sesuai teks.



Gambar 2.39 Contoh *Storybook*

Sumber: Ghozalli (2020)

Namun, seiring dengan perkembangan penerbitan, ilustrasi menjadi elemen visual yang penting dalam pengemasan *storybook* dengan tujuan memberikan nilai tambah dan agar teks tidak terlalu penuh.

- 2) *Picture book*, memiliki ilustrasi dan teks yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Jika membaca teks saja, anak mungkin tidak akan mengerti ceritanya.



Gambar 2.40 Contoh *Picture Book*
Sumber: Ghozalli (2020)

Tapi jika melihat ilustrasi saja, anak juga mungkin belum mengerti apa yang ingin disampaikan. Sebuah *picture book* yang bagus umumnya bisa dipahami dengan ilustrasi saja, tapi dengan adanya teks cerita akan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca.

2.7.2 Bentuk Dasar Ilustrasi

Menurut Ghozalli (2020), bentuk dasar ilustrasi dapat dikategorisasikan menjadi tiga, yaitu:

1) Tebaran/*spread*

Spread adalah bentuk ilustrasi yang mengisi dua halaman buku atau satu bukaan halaman. Tujuannya agar pembaca, khususnya anak-anak dapat mengamati ilustrasi dengan lebih intens.

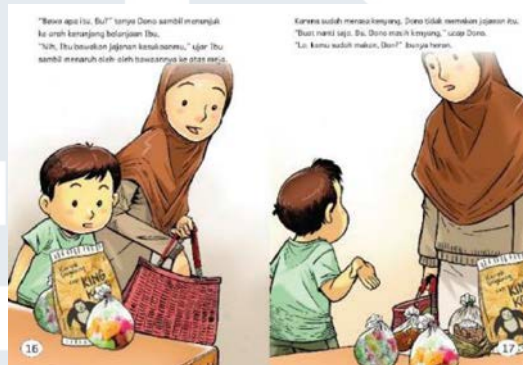


Gambar 2.41 Contoh Ilustrasi *Spread*
Sumber: Ghozalli (2020)

Meskipun mendominasi satu *spread*, ilustrasi tidak selalu terisi penuh hingga bagian tepian atau *bleed*.

2) Satu halaman/*single*

Ilustrasi *single* mengisi seluruh halaman buku dan dapat menyebar hingga ke pinggiran atau bingkai. Dalam halaman konten, jenis ilustrasi ini sering kali digunakan untuk menceritakan cerita yang berbeda dalam satu halaman.



Gambar 2.42 Contoh Ilustrasi *Single*
Sumber: Ghozalli (2020)

Penggunaan bentuk ilustrasi ini lebih baik digabungkan dengan bentuk *spot* untuk mencegah kesalahpahaman dalam cerita.

3) Lepas/*spot*

Spot adalah ilustrasi lepasan dengan ukuran yang bervariasi, biasanya lebih kecil dari satu halaman. Bentuk ilustrasi ini sering menunjukkan aktivitas yang berlangsung dalam satu waktu atau adegan yang dinamis.

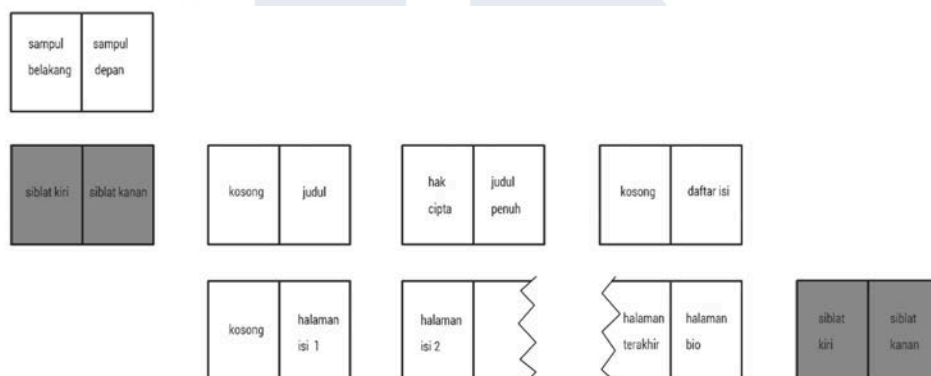


Gambar 2.43 Contoh Ilustrasi *Spot*
Sumber: Ghozalli (2020)

Latar belakangnya cenderung sederhana atau tidak terlalu rumit, bahkan bisa dihilangkan jika tidak terlalu penting agar pembaca lebih fokus ke aktivitas utama.

2.7.3 Struktur Anatomi

Sebelum memulai proses desain, desainer perlu merencanakan struktur dasar buku untuk estimasi produksi dan percetakan. Struktur anatomi buku dapat bervariasi tergantung kepada jenis buku dan kebutuhannya.



Gambar 2.44 Struktur Anatomi Buku
Sumber: Ghozalli (2020)

Menurut Ghozalli (2020), berikut adalah struktur anatomi buku cerita anak yang sering digunakan:

- 1) Daftar isi, berisikan bab pada buku cerita anak.
- 2) Halaman bio, berisikan data pembuat buku, mulai dari penulis, editor, ilustrator, dan lainnya.
- 3) Halaman judul (*half title page*), bagian buku yang berisi judul saja yang biasanya terletak pada halaman awal.
- 4) Halaman judul penuh, yaitu bagian isi buku yang berisikan judul, nama pembuat, logo penerbit, hak cipta, dan ISBN.

Untuk buku dengan jumlah halaman yang terbatas, biasanya tebaran siblat dan halaman judul sering kali digabungkan menjadi satu dengan halaman pertama, tanpa adanya halaman khusus.

2.7.4 Format Ilustrasi

Pengaruh format dan dimensi buku ditentukan oleh faktor-faktor produksi seperti harga dan efisiensi penggunaan kertas. Menurut Ghozalli (2020), buku dalam penerbitan terdiri dari tiga format umum, yaitu:

- 1) Vertikal, ini merupakan format yang paling umum digunakan karena mudah karena efisien dalam penggunaan kertas dan penjilidan. Biasanya format ini berukuran A4 dan secara naratif sering digunakan untuk cerita yang dinamis dengan elemen-elemen vertikal seperti perkotaan dan hutan.
- 2) Horizontal, format ini jarang dipakai dan memiliki efisiensi yang lebih rendah. Namun sangat berguna untuk cerita dengan pemandangan yang menarik, biasanya memiliki ukuran A4.
- 3) Kotak, format kedua yang sering digunakan karena memberikan stabilitas serta kelulasaan dalam mengatur dimensi waktu cerita yang panjang, namun tetap memperlihatkan cerita yang dinamis. Biasanya memiliki ukuran 20 x 20 cm.

2.7.5 Jenis Penjilidan

Menurut Ghozalli (2020) ada beberapa metode penjilidan yang sering digunakan dalam penerbitan, yaitu:

- 1) *Hardcover*, teknik penjilidan yang menggunakan karton tebal dan keras.
- 2) *Softcover/perfect binding*, teknik penjilidan yang menggunakan karton sedang dan dapat ditekuk.
- 3) Jilid lem, menggunakan lem panas.
- 4) Jilid benang, teknik penjilidan yang menggunakan jahitan per setiap lipatan lembaran sesuai dimensi tebaran, yang kemudian dilipat dua.
- 5) Jilid kawat, teknik penjilidan yang menggunakan staples.

2.8 *Storytelling*

Storytelling adalah kegiatan menceritakan cerita dengan tujuan untuk mengkomunikasikan pesan, membangkitkan emosi, atau menghibur pendengar atau pembaca. *Storytelling* bisa dilakukan melalui berbagai media, termasuk lisan, tulisan, gambar, atau media digital.

2.8.1 *Visual Storytelling*

Visual storytelling adalah bentuk *storytelling* yang menggunakan gambar, visual, atau media visual lainnya untuk menceritakan cerita. Ini bisa termasuk gambar statis seperti ilustrasi, lukisan, atau foto, maupun media dinamis seperti film, animasi, atau komik. Dalam *visual storytelling*, pesan atau cerita disampaikan melalui elemen visual seperti warna, komposisi, ekspresi wajah karakter, gerakan, dan sebagainya.

2.8.2 *Jenis Storytelling*

Menurut Coconi (2013), terdapat beberapa jenis *storytelling*, yaitu:

1) *Cerita Budaya (Cultural Storytelling)*

Cerita budaya merujuk pada cara nilai-nilai, moral, dan keyakinan tertentu disampaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kisah-kisah ini dirancang agar menarik dan mudah diingat, dengan tujuan memberikan pemahaman tentang nilai-nilai kepada anak-anak sebagai bagian dari warisan budaya.

2) *Cerita Keluarga (Family Storytelling)*

Cerita keluarga merupakan narasi lisan tentang sejarah dan perjalanan sebuah keluarga. Bertujuan untuk memelihara dan mengabadikan peristiwa dan pengalaman yang telah terjadi, dengan tetap mempertahankan tradisi serta aspirasi keluarga.

3) *Cerita Pribadi (Personal Storytelling)*

Cerita ini terbentuk dari pengalaman pribadi dan refleksi atas kehidupan individu. Mereka dibuat untuk diingat, berkembang, dan menemukan makna dalam hidup. Melalui cerita pribadi, seseorang dapat berbagi pengalamannya dengan orang lain dan

mungkin menginspirasi atau memotivasi mereka. Cerita pribadi bisa berwujud biografi atau novel biografi.

4) Cerita Apokrifa (*Apocryphal Storytelling*)

Cerita-cerita apokrifa (non-otentik) disampaikan kepada pendengar dengan kebenaran yang diragukan atau tidak dapat dipercaya, sering kali dianggap sebagai kisah-kisah yang berdasarkan mitos urban. Istilah "Apokrifa" berasal dari bahasa Yunani "apocrypho", yang berarti "tersembunyi". Secara umum, jenis cerita ini berkisar pada hal-hal yang menimbulkan ketakutan atau tidak sepenuhnya dapat dimengerti.

2.8.3 Struktur Cerita

Glatch (2020) menguraikan lima tahapan kunci dalam sebuah cerita. Piramida ini memberikan kerangka untuk merangkai sebuah cerita dari permulaan hingga akhir. Tahapan-tahapan dalam piramida tersebut meliputi:

1) *Exposition*

Tahap ini merupakan pembukaan dalam sebuah cerita, di mana secara pokok memperkenalkan elemen-elemen penting seperti latar belakang, karakter, gaya, dan lainnya. Pada tahap ini, fokus utamanya adalah membangun dunia di mana konflik cerita akan berkembang.

2) *Rising Action*

Pada tahap *rising action*, konflik cerita diperjelas sebelum mencapai puncaknya. Ini juga memberikan audiens gambaran latar belakang mengenai alasan terjadinya konflik.

3) *Climax*

Tahapan ini adalah puncak dari konflik dalam cerita. *Climax* juga dikenal sebagai titik balik yang tidak hanya mempengaruhi alur cerita, tetapi juga tema dan ide cerita.

4) *Falling Action*

Dalam tahap *falling action*, cerita menggambarkan dampak dari *climax*. Ini menunjukkan bagaimana cerita kembali ke keadaan normal setelah peristiwa klimaks mengubah arah cerita.

5) *Resolution*

Bagian ini adalah penutup di mana penulis menyelesaikan cerita.

2.9 Ilustrasi

Istilah ilustrasi memiliki makna untuk menggambarkan, menjelaskan, dan juga menceritakan (Widodo, 1987). Ilustrasi digunakan sebagai representasi visual yang mendukung pemahaman terhadap teks, bacaan, cerita, maupun situasi tertentu.

2.9.1 Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), ilustrasi terbagi menjadi tujuh jenis, yaitu:

1) Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis memperlihatkan bentuk dan warna secara akurat, dengan mempertahankan realitas tanpa adanya modifikasi atau tambahan elemen.



Gambar 2.45 Ilustrasi Naturalis

Sumber: Wikipedia

Ini memungkinkan pengamat untuk merasakan keaslian dan keindahan alami dari subjek yang digambarkan dalam ilustrasi tersebut.

2) Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif mengutamakan estetika dengan menyederhanakan atau memperbesar bentuk dalam gaya yang khas.



Gambar 2.46 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: Dictio Community

Tujuannya adalah untuk memberikan sentuhan keindahan yang menarik bagi pengamat tanpa kehilangan esensi dari subjek yang digambarkan.

3) Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun menonjolkan ciri khas lucu atau khasnya yang sering ditemui dalam berbagai buku anak-anak.



Gambar 2.47 Ilustrasi Kartun
Sumber: Dictio Community

Mereka mampu memikat pembaca dengan gaya yang menghibur sambil menyampaikan pesan atau cerita yang mendidik.

4) Ilustrasi Karikatur

Ilustrasi karikatur menciptakan visual yang mengkritik atau mengolok dengan cara memperbesar atau memperkecil proporsi tubuh secara tidak proporsional.



Gambar 2.48 Ilustrasi Karikatur
Sumber: Dictio Community

Umumnya, karikatur ditemukan dalam berbagai publikasi seperti majalah atau koran, memperkaya pengalaman pembaca dengan humor dan pandangan kritis yang menyegarkan.

5) Cerita Bergambar

Cerita bergambar adalah bentuk komik atau gambar yang dilengkapi dengan teks.



Gambar 2.49 Cerita Bergambar
Sumber: Dictio Community

Proses pembuatannya mengikuti alur cerita yang menarik dengan berbagai sudut pandang.

6) Buku Pelajaran

Ilustrasi dalam buku pelajaran berperan penting dalam memperjelas teks atau peristiwa tertentu, baik melalui foto, gambar alam, ataupun diagram.



Gambar 2.50 Buku Pelajaran
Sumber: Dictio Community

Mereka membantu pembaca dalam memahami materi dengan lebih baik, memberikan dimensi visual yang memperkaya pengalaman belajar.

7) Ilustrasi Khayal

Ilustrasi khayal menggambarkan visual yang dibuat secara imajinatif, seringkali ditemukan dalam berbagai media seperti novel, cerita, dan komik.



Gambar 2.51 Ilustrasi Khayal
Sumber: Dictio Community

Penggunaan teknik ini memperkaya pengalaman pembaca dengan membangkitkan dunia imajinasi yang kreatif dan mendalam.

2.9.2 Fungsi Ilustrasi

Menurut Arifin dan Kustianto (2009), ilustrasi memiliki beberapa fungsi, berikut adalah penjelasannya:

- 1) Fungsi Deskriptif

Fungsi ini mengubah penjelasan verbal tentang suatu hal menjadi gambaran visual agar lebih mudah dan cepat dipahami.

- 2) Fungsi Ekspresif

Ilustrasi memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu ide, tujuan, emosi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata dengan jelas dan tepat.

- 3) Fungsi Analitis

Ilustrasi mampu menggambarkan secara terperinci setiap bagian dari suatu objek, sistem, atau proses sehingga dapat mempermudah pemahaman pembaca.

- 4) Fungsi Kualitatif

Ilustrasi yang umum digunakan mencakup daftar atau tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema, dan simbol.

2.10 Perancangan Karakter

Perancangan karakter merupakan salah satu hal terpenting dalam buku cerita anak. Menurut Ghozalli (2020), dalam merancang sebuah karakter, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan, antara lain sebagai berikut:

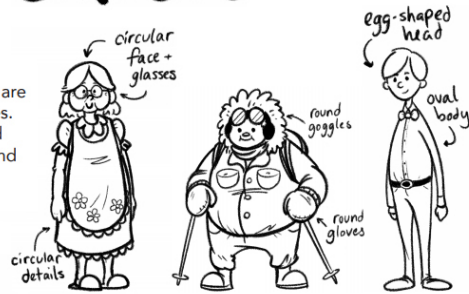
2.10.1 *Shape of Language*

Dalam menyesuaikan dengan nada cerita, cerita yang membutuhkan ilustrasi lebih serius bisa memiliki gaya realis. Selain itu, bentuk geometris dasar juga bisa digunakan untuk membantu mengembangkan karakter.

- 1) Bulat, memiliki karakteristik yang ramah, suka bermain, dan kekanak-kanakan.

CIRCLES

TECHNIQUE: Circles are organic and natural shapes. Round out edges and add curves to evoke a warm and welcoming feeling.



Gambar 2.52 Bentuk Karakter Bulat
Sumber: Dream Farm Studio

Jika diamati, karakter anak yang bersahabat dan menggemaskan sering kali memiliki bentuk bulat sebagai ciri khasnya.

- 2) Segitiga, memiliki karakteristik yang agresif dan licik sehingga harus dihindari.

TRIANGLES

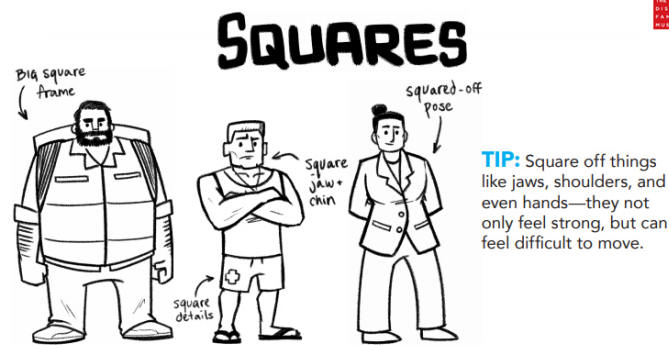
TIP: Triangles are sharp. Exaggerating the size and length of these shapes can heighten fear and transform how menacing the character is.



Gambar 2.53 Bentuk Karakter Segitiga
Sumber: Dream Farm Studio

Hal ini dikarenakan segitiga memiliki sudut tajam yang mengingatkan pada ujung pisau atau taring yang tajam.

- 3) Kotak, memiliki karakteristik pendiam dan tenang. Bentuk kotak sering dipilih untuk menggambarkan karakter yang memiliki kekuatan atau keinginan yang kuat.



Gambar 2.54 Bentuk Karakter Kotak
Sumber: Dream Farm Studio

Selain itu, kotak juga digunakan untuk menggambarkan karakter yang memiliki stabilitas hidup, seperti orang yang lebih tua.

2.10.2 Ciri Khas Karakter

Selain memperhatikan bentuk geometris, desainer juga perlu membuat karakter menjadi lebih *stand out*, bisa dilakukan dengan menambah atribut atau ciri khas pada karakter utama.

2.10.3 Sketsa Emosi dan Posisi

Membuat sketsa melibatkan berbagai emosi yang dialami karakter dan posisi yang diambil dalam cerita. Karakter yang hidup adalah karakter yang bisa terasa hadir dan nyata dalam ceritanya.

2.10.4 Permainan Gaya Gambar dan Warna

Setiap ilustrator memiliki gaya gambar dan pemilihan warna masing-masing. Penting bagi ilustrator untuk memilih gaya gambar dan warna yang sesuai dengan cerita.

2.11 Psikologi Warna

Tiap warna dalam visual dapat mengungkapkan perasaan pada suatu individu. Menurut pendapat Holzschlag dalam Sriwitari & Widnyana (2014), setiap warna memiliki maknanya tersendiri, yakni:

2.11.1 Merah

Warna merah seringkali diasosiasikan dengan konsep api, darah, kemarahan, atau bahaya. Selain itu, warna ini juga menjadi lambang kepercayaan diri, kekuatan, kasih sayang, dan semangat yang berkobar di dalam hati.

2.11.2 Oranye

Oranye memiliki arti sebagai ramah, interaksi sosial yang positif, optimisme, keceriaan, energi, serta memiliki konotasi dengan komunikasi.

2.11.3 Kuning

Warna kuning sering kali dikaitkan dengan simbol matahari, yang menciptakan makna hangat, keindahan yang cerah, harapan, kebahagiaan, keramahan, dan energi positif. Anak-anak dengan mudah dapat memahami bahwa warna kuning mewakili kegembiraan yang murni.

2.11.4 Hijau

Warna hijau mencerminkan kesegaran, regenerasi, dan ketenangan. Meskipun memiliki banyak makna positif, warna hijau juga dapat memiliki konotasi negatif seperti keanehan, penyakit, atau hal yang menakutkan.

2.11.5 Biru

Warna biru sering dikaitkan dengan langit, air jernih, ketenangan, dan kesegaran. Namun, warna biru juga bisa memiliki konotasi negatif seperti sikap keras kepala, kesan dingin, atau kurang ramah.

2.11.6 Merah muda

Merah muda mencerminkan kasih sayang, kefemininan, simpati, hubungan, kenyamanan, romantisme, kebaikan, dan pemahaman intuitif.

2.11.7 Ungu

Warna ungu melambangkan kemewahan, eksklusivitas, sensualitas, spiritualitas, kecanggihan, dan keagungan.

2.11.8 Cokelat

Cokelat memiliki asosiasi dengan kejujuran, ketaatan, kesadaran lingkungan, stabilitas, dan keteguhan.

2.11.9 Hitam

Warna hitam dapat mengevokasi suasana hati yang tidak menyenangkan, suasana gelap, humor gelap, atau hal yang menakutkan. Namun, hitam juga memiliki makna positif seperti pengetahuan luas, kebijaksanaan, kemewahan, kecanggihan, keamanan, dan kekuatan.

2.11.10 Putih

Warna putih melambangkan sifat-sifat seperti kepolosan, kebajikan, kebersihan (steril), kemurnian, kejelasan, dan kedamaian.

2.12 *Augmented Reality*

Augmented reality (AR) merupakan teknologi yang mengintegrasikan aspek dunia nyata dengan elemen digital atau virtual. Dalam *augmented reality*, pengguna dapat melihat lingkungan nyata di sekitar mereka dengan tambahan objek digital melalui perangkat seperti ponsel atau kacamata *augmented reality*. Hal ini memungkinkan interaksi antara dunia nyata dan digital (Craig, 2012). Menurut Azuma (1997), ada tiga karakteristik yang mendefinisikan *augmented reality*, yaitu menggabungkan dunia nyata dan virtual, interaktif *in real time*, dan teregistrasi dalam 3D.

2.12.1 *Komponen Augmented Reality*

Menurut Craig (2012), ada tiga komponen utama dalam sistem *augmented reality*, yaitu:

1) Sensor(s)

Menurut Craig (2012), sensor adalah perangkat keras yang diperlukan untuk memperoleh informasi tentang lingkungan sekitar guna menempatkan *augmented reality*. Sensor memiliki tiga fungsi, yaitu sebagai *tracking*, mengumpulkan informasi lingkungan, dan mengumpulkan input pengguna.

Sensor *tracking* berfungsi untuk mengidentifikasi orientasi dan lokasi pengguna dalam aplikasi *augmented reality*, contohnya adalah GPS. Sensor untuk mengumpulkan informasi lingkungan dapat mengumpulkan informasi tentang dunia dan

menempatkannya pada *augmented reality*, contohnya sensor temperatur. Sedangkan sensor untuk mengumpulkan *input* pengguna adalah sensor yang digunakan untuk mendapatkan masukan keputusan dari pengguna, contohnya melalui tombol, layar sentuh, dan *keyboard*.

2) Processor

Processor pada *augmented reality* berfungsi untuk mengatur sensor, menyimpan data, menjalankan aplikasi, dan menghasilkan sinyal. Sistem ini harus mempertahankan laju *frame* yang cukup tinggi agar tampilan terlihat lancar dan sesuai dengan aliran informasi yang diterima oleh pengguna.

3) Display

Display adalah komponen yang memberikan sinyal kepada pengguna. Sebagai contoh, indra penglihatan menerima gambar visual melalui monitor komputer. Sedangkan indra pendengaran menerima suara melalui *headphone* atau *loudspeaker*.

2.12.2 Konsep yang Berhubungan dengan *Augmented Reality*

Menurut Craig (2012), *augmented reality* berhubungan dengan beberapa konsep, yaitu:

1) *Computer Graphics*

Computer graphics adalah gambar visual yang dibuat melalui komputer. Umumnya, *augmented reality* memiliki objek 2D atau 3D yang di-*render* menggunakan aspek sudut pandang, cahaya, dan material.

2) *Dimensionality*

Dimensionality adalah konsep yang mengacu pada jumlah dimensi atau ruang yang diperlukan untuk menggambarkan atau memodelkan suatu objek. Dalam konteks *augmented reality*, dimensialitas mengacu pada jumlah dimensi dalam dunia virtual atau ruang.

3) *Depth Cues*

Depth cues adalah informasi visual yang digunakan untuk menentukan kedalaman dan jarak relatif antara objek dalam lingkungan tiga dimensi. Ini membantu kita memahami posisi dan jarak objek dalam dunia fisik atau lingkungan virtual.

4) *Registration dan Latency*

Registration adalah salah satu hal penting yang mengacu pada seberapa akurat *augmented reality* dengan dunia nyata. Misalnya, jika ingin membuat kacamata dalam *augmented reality*, kacamataanya harus terpasang dengan benar di bagian wajah pada dunia nyata. Sedangkan *latency* adalah banyak waktu yang dibutuhkan untuk sebuah elemen visual muncul pada *augmented reality*.

2.12.3 Unsur *Augmented Reality*

Menurut Craig (2012), *augmented reality* setidaknya memiliki beberapa unsur berikut:

1) *Augmented Reality Application*

Aplikasi *augmented reality* adalah program komputer yang mengatur dan mengendalikan berbagai aspek dari pengalaman *augmented reality*. Aplikasi *augmented reality* dapat digunakan dalam berbagai konteks dengan menggunakan konten yang berbeda. Selain itu, aplikasi *augmented reality* juga berinteraksi dengan sensor, perangkat, dan layar yang digunakan.

2) *Content*

Konten adalah kunci dari aplikasi *augmented reality*, terdiri dari semua objek, gagasan, cerita, dan rangsangan sensorik.

3) *Interaction*

Setiap pengalaman *augmented reality* harus memiliki interaktivitas. Salah satu cara interaktif yang paling umum yaitu memungkinkan partisipan untuk melihat atau memahami dunia dari berbagai sudut pandang.

4) *Technology*

Semua pengalaman *augmented reality* pastinya menggunakan teknologi. Setidaknya, pengalaman *augmented reality* membutuhkan sensor untuk mengumpulkan informasi tentang dunia nyata.

5) *The Physical World*

Setiap pengalaman *augmented reality* terjadi di dunia nyata. Menurut definisi, dunia nyata adalah bagian kunci dari pengalaman *augmented reality*.

6) *Participants*

Participants adalah individu atau kelompok yang terlibat dalam pengalaman *augmented reality*. Participants berperan penting karena interaksi dan respons mereka terhadap *augmented reality* mempengaruhi pengalaman tersebut.

2.13 3D Modelling

Modelling adalah proses membentuk objek atau benda-benda dengan membuat dan merancanginya agar terlihat hidup. Dengan konsep dan proses desain, objek keseluruhan dapat ditampilkan dalam tiga dimensi, sehingga sering disebut sebagai 3D *modelling* (Nalwan, 1998).

2.13.1 Blender

Blender adalah salah satu *software* pembuatan 3D yang menawarkan berbagai fitur dasar, yaitu:

1) *Modelling*

Menurut Aditya (2007), *modelling* merupakan langkah dalam pembentukan model yang ingin dibuat. Ini merupakan langkah pertama dalam proses pembuatan 3D sebelum masuk ke langkah selanjutnya.

2) Material dan *Texturing*

Pada tahap material dan *texturing*, objek model yang telah dibuat akan diberikan tekstur dan bahan. Proses ini berperan dalam memberikan kesan nyata pada objek 3D (Aditya, 2007).

3) *Lighting*

Pencahayaan pada objek 3D juga akan meningkatkan kesan realistiknya. Tanpa pencahayaan, objek akan terlihat melayang dan datar. Proses *lighting* penting untuk memberikan kedalaman dan dimensi pada objek 3D (Aditya, 2007).

4) Kamera

Blender menggunakan kamera untuk melihat obyek 3D dari sudut tertentu. Kita bisa mengatur posisi dan gerakan kamera untuk membuat tampilan yang berbeda-beda (Aditya, 2007).

5) *Environment* dan *Effect*

Pada tahap *environment* dan *effect*, dilakukan penambahan latar belakang dan efek tambahan untuk meningkatkan estetika dari gambar atau animasi 3D yang telah dibuat (Aditya, 2007).

6) *Particles*

Partikel merupakan fitur di Blender yang digunakan untuk menciptakan berbagai efek tambahan yang bersifat acak dan banyak, seperti hujan, salju, pecahan, dan lain sebagainya (Aditya, 2007).

7) Animasi

Menurut Aditya (2007), semua bagian dari objek, elemen, tekstur dalam suatu adegan bisa dijadikan animasi. Pada langkah ini memerlukan dasar seperti *keyframing* dan *animation curves*.

8) *Rendering*

Rendering merupakan langkah terakhir dalam pembuatan gambar atau animasi 3D, di mana semua elemen seperti material, pencahayaan, dan efek akan dikalkulasi secara menyeluruh untuk menghasilkan *output* yang realistis (Aditya, 2007).

2.14 Kebudayaan

Kebudayaan sangat erat kaitannya dengan masyarakat. Menurut Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski, segala hal dalam masyarakat dipengaruhi oleh kebudayaan yang dimiliki masyarakat tersebut, yang dikenal sebagai Cultural-Determinisme. Herskovits menyatakan bahwa kebudayaan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, disebut sebagai *superorganic*. Andreas Eppink menjelaskan bahwa kebudayaan mencakup nilai dan norma sosial, ilmu pengetahuan, serta struktur sosial dan religius, termasuk ekspresi intelektual dan artistik yang khas dari suatu masyarakat. Edward Burnett Tylor menambahkan bahwa kebudayaan adalah suatu keseluruhan yang kompleks, yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan lain yang diperoleh seseorang sebagai anggota masyarakat.

Dari tiga definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah elemen penting yang membentuk dan mempengaruhi semua aspek dalam masyarakat. Melalui pewarisan dari generasi ke generasi, kebudayaan mencakup berbagai unsur seperti nilai, norma, pengetahuan, dan kepercayaan yang membentuk identitas dan karakteristik unik suatu masyarakat.

2.14.1 Bentuk Kebudayaan

Menurut John J. Honigmann (1959), kebudayaan memiliki tiga bentuk: gagasan, aktivitas, dan artefak. Berikut adalah penjelasannya.

- 1) Bentuk kebudayaan sebagai gagasan merupakan konsep-konsep abstrak yang ada dalam pikiran manusia seperti nilai, norma, aturan, kepercayaan, ideologi, dan filosofi. Bentuk ini tidak dapat disentuh atau dilihat, karena bersifat ideal dan berada dalam ranah pikiran.
- 2) Bentuk kebudayaan sebagai aktivitas mencakup tindakan-tindakan yang dapat diamati dan didokumentasikan. Tindakan ini mengikuti pola-pola tertentu yang mencerminkan adat istiadat masyarakat. Contohnya termasuk upacara adat, tari tradisional,

dan kebiasaan sehari-hari yang menunjukkan interaksi sosial dalam masyarakat berbudaya.

- 3) Bentuk kebudayaan sebagai artefak adalah benda-benda fisik yang dihasilkan dari aktivitas manusia, seperti prasasti, naskah kuno, candi, patung, alat musik tradisional, ornamen, senjata tradisional, dan benda-benda sejarah lainnya. Artefak merupakan bentuk kebudayaan yang paling konkret karena dapat dilihat dan diraba.

2.14.2 Unsur Kebudayaan

Menurut Koentjaraningrat (dalam Antropologi Mengungkap Keragaman Budaya untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Program Bahasa, 2007), terdapat tujuh unsur kebudayaan yang dirumuskan oleh para ahli antropologi.

- 1) Bahasa

Bahasa adalah sistem simbol baik lisan maupun tulisan yang digunakan manusia untuk berkomunikasi. Ada sekitar 1000 bahasa di dunia. Dalam satu ras, bisa ada beberapa bahasa berbeda. Contohnya, Suku Sunda dan Suku Jawa di Pulau Jawa memiliki bahasa yang berbeda.

- 2) Teknologi dan Peralatan

Harsojo menyatakan bahwa teknologi mencakup semua teknik yang digunakan masyarakat, mulai dari mengumpulkan bahan mentah hingga cara membuatnya. Menurut Koentjaraningrat, peralatan ini meliputi alat produksi, senjata, wadah, alat pemantik api, makanan, pakaian, tempat tinggal, dan alat transportasi.

- 3) Sistem Mata Pencaharian

Antropolog memfokuskan pada sistem mata pencaharian tradisional yang mencerminkan kebudayaan suatu suku bangsa. Mata pencaharian ini meliputi berburu dan meramu, beternak,

bercocok tanam di ladang, menangkap ikan, dan bercocok tanam dengan irigasi.

4) Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan mencakup ide-ide manusia yang luas, berkaitan dengan teknologi dan peralatan hidup. Setiap suku memiliki pengetahuan tentang alam sekitarnya, tumbuhan, hewan, bahan mentah, tubuh manusia, sifat dan tingkah laku manusia, serta ruang dan waktu.

5) Sistem Kekerabatan dan Organisasi Sosial

Unsur ini mencakup cara manusia membentuk kelompok sosial dan sistem kekerabatan melalui perkawinan yang menghasilkan keturunan. Setiap suku memiliki adat perkawinan dan sistem menetap yang berbeda.

6) Sistem Religi

Koentjaraningrat menjelaskan bahwa religi menjawab mengapa manusia percaya pada kekuatan gaib atau supranatural. Religi melibatkan emosi keagamaan yang mendorong perilaku religius dan mencakup tempat ibadah, upacara keagamaan, alat upacara, dan pemimpin agama.

7) Kesenian

Kesenian berasal dari aktivitas tradisional masyarakat, termasuk seni musik, tari, rupa, drama, dan seni lainnya. Sebagai unsur kebudayaan, kesenian menunjukkan keindahan dan estetika suatu suku bangsa.

2.15 Barongsai

Barongsai menurut Joey Yap (2016) adalah tarian tradisional Tionghoa yang melibatkan penari yang mengenakan kostum menyerupai singa. Tarian ini sering dipentaskan pada perayaan Tahun Baru Imlek dan acara-acara khusus lainnya untuk membawa keberuntungan dan mengusir roh jahat.

2.15.1 Sejarah Barongsai

Barongsai sendiri telah hadir sejak 1500 tahun yang lalu. Pertunjukan Barongsai bertujuan untuk mengusir hal atau energi negatif. Sejarah dari Barongsai dimulai pada masa Dinasti Qing di Tiongkok. Terdapat sebuah monster disebut Nian yang mengganggu ketenangan masyarakat di sana. Kehadiran monster tersebut menimbulkan kegelisahan dan ketakutan di kalangan penduduk. Namun, datanglah singa untuk melawan monster tersebut. Dengan keberaniannya, singa berhasil mengalahkan monster dan membuatnya melarikan diri dengan cepat. Setelah monster itu pergi, masyarakat merasa lega dan aman kembali.

Ternyata, monster tersebut merasa sakit hati dan berencana untuk membalas dendam. Tetapi masyarakat setempat tidak menyadari akan hal ini. Ketika mengetahuinya, mereka panik dan bingung karena tidak tahu di mana keberadaan sang singa yang mampu mengalahkan monster tersebut. Mereka kemudian mencari solusi dan menciptakan kostum menyerupai singa tersebut, yang kemudian dikenal sebagai Barongsai. Ketika monster melihat kostum tersebut, ia ketakutan dan melarikan diri. Keberhasilan mengatasi monster tersebut adalah dasar mengapa Barongsai selalu hadir dalam perayaan Imlek. Kehadirannya diibaratkan sebagai cara untuk mengusir energi negatif dan aura buruk dari lingkungan.

2.15.2 Makna Gerakan Tarian Barongsai

Tarian Barongsai memiliki banyak sekali gerakan beserta maknanya masing-masing, berikut adalah beberapa di antaranya:

- 1) Sing Li, merupakan gerakan awal pada setiap pertunjukan Barongsai yang memiliki makna penghormatan, biasa dilakukan sebanyak tiga kali.
- 2) Cing Hua To, merupakan gerakan Barongsai yang mengekspresikan semangat dan kesenangan.
- 3) Ming Tian dan Ting Tian, merupakan gerakan Barongsai yang mengekspresikan ragu-ragu.

- 4) Cun Can, merupakan gerakan variasi kaki Barongsai yang bersemangat.
- 5) Tan Pu, merupakan gerakan Barongsai yang sedang berjaga-jaga.
- 6) Pan Tan, merupakan gerakan Barongsai yang siap menghadapi rintangan.
- 7) Pan Can dan Shia Can, merupakan gerakan Barongsai yang sedang memakan makanan.
- 8) Man Cik Sing dan Koi Cik Sing, merupakan gerakan Barongsai yang melihat keadaan sekitar kemudian mengusir energi negatif.
- 9) Ge Sik, merupakan gerakan penutup dalam tarian Barongsai.

