

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Desain

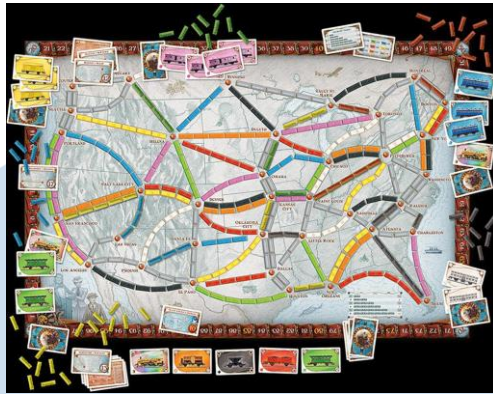
Berdasarkan teori Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, bahwa desain grafis merupakan sebuah bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi kepada audiens, yang juga merupakan sebuah representasi visual yang mengandalkan berbagai unsur di dalamnya seperti kreasi, dan berbagai pilihan dan bentuk dari elemen visual (p.2). Desain grafis juga diharapkan dapat memberikan berbagai solusi untuk mempersuasi dan memberikan informasi kepada audiens yang dituju. Bentuk dari desain grafis bisa diaplikasikan dalam berbagai karya dan bentuk seperti buku, poster, *website*, brosur, baik untuk promosi, periklanan, *branding*, dan lain sebagainya.

##### 2.1.1 Elemen Formal pada Desain

Karya desain tentunya terdiri dari berbagai elemen-elemen penting. Sebagaimana yang ditulis oleh Landa (2014) dalam bukunya, Landa menjelaskan bahwa pada desain grafis terhadap elemen-elemen formal atau dasar yang mencakup garis, bentuk, warna, dan tekstur, di mana berbagai elemen ini sangat penting terhadap suatu perancangan (p.16).

##### 1. Garis (*Line*)

Landa (2014) menjelaskan bahwa garis terdiri dari sekumpulan titik yang sangat kecil yang akan menghasilkan suatu bentuk, berbentuk memanjang apabila ditarik. Garis memiliki berbagai macam variasi atau bentuk seperti lurus, atau melengkung, tebal atau tipis, tergantung penggunaan. Garis memiliki beberapa kategori atau variasi, seperti garis *solid*, garis putus-putus, maupun sudut atau suatu titik tempat pertemuan dua garis.



Gambar 2. 1 Contoh Garis pada *Ticket to Ride*.

Sumber

[https://www.piccolomondotoys.com/cdn/shop/products/tgtg\\_ho22\\_do7201\\_2\\_313x248.jpg?v=1666596280](https://www.piccolomondotoys.com/cdn/shop/products/tgtg_ho22_do7201_2_313x248.jpg?v=1666596280)

## 2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk dapat diartikan sebagai sebuah bentuk atau jalur yang tertutup. Selain itu, bentuk juga dapat dimaknai sebagai suatu wujud pada permukaan dua dimensi yang terbentuk dari garis, warna, atau tekstur (Landa, 2014, p.17). Bentuk memiliki beberapa klasifikasi, seperti bentuk geometris, organik, bentuk yang tercipta dari garis lurus, bentuk yang tercipta dari garis lengkungan, bentuk yang tercipta secara campuran baik dari garis lurus maupun lengkungan, bentuk yang tercipta secara tidak sengaja seperti bentuk dari tumpahan benda cair, dan bentuk non-objektif.



Gambar 2. 2 Contoh Bentuk pada Permainan Catur.

Sumber: <https://img.okezone.com/content/2023/09/14/43/2883061/peraturan-catur-fide-terbaru-lengkap-r1XmRgCKrg.jpg>

## 3. Warna (*Color*)

Warna merupakan energi yang dihasilkan oleh cahaya, karena kita membutuhkan cahaya untuk bisa melihat warna. Selain itu, warna merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam desain, karena

ia memiliki pengaruh yang kuat dalam elemen desain (Landa, 2014, p.19). Warna terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu *nomenclature* atau yang biasa dikenal dengan istilah *CMYK*, dan *primary* atau yang biasa dikenal dengan *RGB*. *CMYK* merupakan singkatan dari *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *Key*. Warna *CMYK* biasanya digunakan untuk karya-karya yang nantinya akan melalui proses cetak, karena hasil warnanya yang cenderung redup. Adapun warna *RGB* atau *Red*, *Green*, *Blue* yang cenderung berperan dalam meningkatkan intensitas terang, maka warna *RGB* ini cocok digunakan untuk karya yang tidak akan melalui proses cetak.

Sedangkan menurut Brewster (1881), mengemukakan teori tentang *color wheel*, di mana Brewster mengklasifikasi warna menjadi empat kelompok, yaitu warna primer, tersier, sekunder, dan netral. Warna primer adalah warna-warna pokok seperti merah, biru, kuning. Warna sekunder merupakan hasil percampuran dari warna-warna primer seperti merah apabila dicampur dengan biru menjadi ungu, biru dicampur dengan kuning menjadi hijau. Warna netral merupakan warna-warna hasil percampuran dari warna dasar, sedangkan warna tersier merupakan hasil dari percampuran tiga warna primer.



Gambar 2. 3 Contoh *Color Wheel*

Sumber: [https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pining.com/236x/75/f2/44/75f244b3e23c957c253dace13786697e.jpg)

[ak0.pining.com/236x/75/f2/44/75f244b3e23c957c253dace13786697e.jpg](https://s-media-cache-ak0.pining.com/236x/75/f2/44/75f244b3e23c957c253dace13786697e.jpg)

Yang di mana pada klasifikasi ini, terdapatlah tiga jenis warna berdasarkan harmonisasinya.

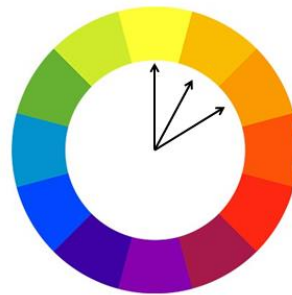
- a. Warna Komplementer, merupakan kondisi di mana warna-warna yang saling bersebrangan dapat saling terharmonisasi dan berpadu karena kontras yang dimiliki oleh masing-masing warna.



Gambar 2. 4 Contoh Warna Komplementer

Sumber: <https://indi.tech/wp-content/uploads/2022/06/image-14.png>

- b. Warna Analogus, di mana warna ini memiliki tingkat atau posisi yang saling berdekatan sehingga bisa saling terharmonisasi antar satu dengan yang lainnya.

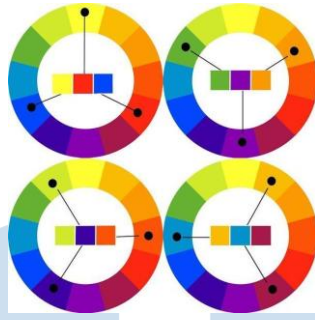


Gambar 2. 5 Contoh Warna Analogus

Sumber: <https://www.ronapresentasi.com/wp-content/uploads/2015/10/Analogous.png>

- c. Warna *Triadic*, di mana warna-warna ini berada dalam lingkaran segitiga dalam suatu *color wheel*, sehingga menciptakan kontras.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 6 Contoh Warna *Triadic*

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/5f/39/a6/5f39a625dab42aa15b2c304d429e1962.jpg>



Gambar 2. 7 Contoh Warna pada *Splendor*

Sumber: <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/RqGo7W3g4escRJ9F5PoaHB-1024-80.jpg.webp>

#### 4. **Tipografi (*Typography*)**

Tipografi merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk berkomunikasi, menganjurkan, merayakan, maupun menyebarkan sesuatu. (Felici, 2012). Tipografi juga merupakan salah satu aktifitas manusia yang cukup kompleks, di mana pada desain tipografi diperlukan latar belakang yang cukup luas untuk mendapatkan informasi untuk melakukan praktik ini. (Carter, 2015, p.2). Dalam tipografi terdapat 4 prinsip yang harus diperhatikan, yaitu ada *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity*. Selain itu, menurut Lupton dalam bukunya yang berjudul *Thinking with Type* (2010), tipografi terbagi menjadi tujuh klasifikasi (Lupton, 2010, hlm. 42).

##### a. *Humanist Old Style*

Merupakan jenis *type* berbentuk huruf Roman, dengan ciri bentuk x-height berukuran pendek serta serif yang jelas. Salah satu contoh dari *typeface* ini



adalah Sabon yang didesain oleh Jan Tschichold pada tahun 1966.



Gambar 2. 8 Sabon Typeface

Sumber: <http://luc.devroye.org/JanTschichold--Sabon-1964-1967--Poster-by-CristianaCostin-2014b.jpg>

b. *Transational*

*Typface* ini memiliki serif yang lebih tajam dibandingkan dengan jenis humanis. Salah satu contohnya adalah Baskerville yang diperkenalkan oleh John Baskerville pada pertengahan abad ke-18.



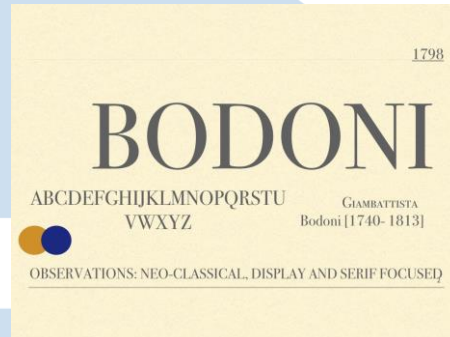
Gambar 2. 9 Contoh Baskerville

Sumber: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/62d4fe30878941.56379562539e8.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/62d4fe30878941.56379562539e8.jpg)

c. *Modern*

Bentuk dari *typeface* berjenis *modern* ini yaitu bentuk serif yang lurus, *axis* yang vertikal, serta *stroke* dari tebal ke tipis yang cukup kontras. Salah

satu contohnya adalah Bodoni yang diperkenalkan oleh Giambattista Bodoni di awal abad ke-19.



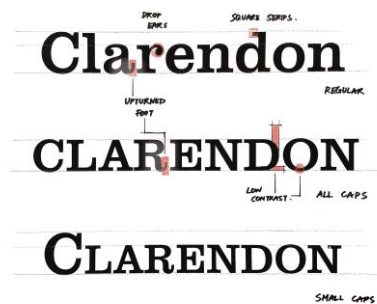
Gambar 2. 10 Contoh *Bodoni*

Sumber:

[https://miro.medium.com/v2/resize:fit:828/format:webp/1\\*XhSK7Qlr9Z8-jEse6\\_5SPQ.jpeg](https://miro.medium.com/v2/resize:fit:828/format:webp/1*XhSK7Qlr9Z8-jEse6_5SPQ.jpeg)

d. *Egyptian or Slab Serif*

*Typeface* dengan jenis ini awalnya diperkenalkan untuk periklanan. Tipe *typeface* seperti ini memiliki karakteristik huruf yang tebal pada bagian serif. Salah satu contoh dari *typeface* ini adalah Clarendon.



Gambar 2. 11 Contoh *Clarendon*

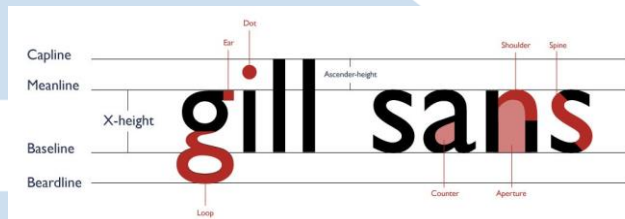
Sumber:

[https://miro.medium.com/v2/resize:fit:786/format:webp/1\\*oVUgq82wHXDI-UPzriNtJA.jpeg](https://miro.medium.com/v2/resize:fit:786/format:webp/1*oVUgq82wHXDI-UPzriNtJA.jpeg)

e. *Humanist Sans Serif*

Masuk ke dalam tipikal sans serif di mana *typeface* berjenis ini mulai populer di abad ke-20. Salah satu contohnya adalah Gill Sans yang diperkenalkan oleh

Eric Gill di tahun 1928, dengan ciri variasi kaligrafi di hurufnya.



Gambar 2. 12 Contoh *Gill Sans*

Sumber:

[https://miro.medium.com/v2/resize:fit:828/format:webp/1\\*eaiWrMttGON\\_1z7T1soO1g.jpeg](https://miro.medium.com/v2/resize:fit:828/format:webp/1*eaiWrMttGON_1z7T1soO1g.jpeg) Transitional Sans Serif

Jenis *font* seperti ini berada di antara *old style* dan *modern style*, sehingga dinamakan sebagai transitional atau font transisi. Salah satu contohnya adalah *font* Helvetica yang didesain oleh Max Miedinger di tahun 1957.



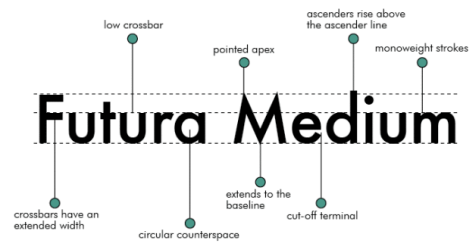
Gambar 2. 13 Contoh *Helvetica*

Sumber: [https://www.designandpaper.com/wp-content/uploads/2022/09/helvetica\\_featured1.jpg](https://www.designandpaper.com/wp-content/uploads/2022/09/helvetica_featured1.jpg)

#### f. *Geometric Sans Serif*

Memiliki tampilan yang lurus dengan garis monolinear sehingga memberikan kesan sederhana. Salah satu contohnya adalah *font* Futura yang didesain di tahun 1927 oleh Paul Reener.





Gambar 2. 14 Contoh *Futura*

Sumber:

[https://miro.medium.com/v2/resize:fit:786/format:webp/1\\*IAYR1gfrFlxaXRO43HcaZg.png](https://miro.medium.com/v2/resize:fit:786/format:webp/1*IAYR1gfrFlxaXRO43HcaZg.png)

Sedangkan beberapa prinsip dalam tipografi yang terbagi menjadi legibility, readability, visibility, serta clarity dengan penjelasan sebagai berikut:

**i. Legibility**

Merupakan prinsip yang merujuk kepada kemampuan pembaca di mana pembaca tersebut dapat dengan mudah mengenali bentuk huruf yang dibaca.

**ii. Readability**

Merupakan prinsip yang mengacu kepada suatu keadaan di mana teks dapat dengan mudah dan nyaman dipahami. Karena teks yang baik adalah teks yang memiliki keterbacaan yang baik, serta mudah untuk dipahami bacaannya. (Felici, 2012, p.106).

**iii. Visibility**

Merupakan suatu prinsip di mana setiap huruf, kata, atau kalimat pada suatu bacaan dapat terbaca pada jarak tertentu agar karya tipografi tersebut dapat menciptakan komunikasi yang baik kepada pembacanya.

**iv. Clarity**

Merupakan suatu keadaan di mana setiap huruf pada teks dapat dimengerti oleh pembaca. Unsur-unsur yang

terkandung pada *clarity* yaitu hierarki, warna, tipe huruf, dan lain sebagainya.

## 5. **Tekstur (*Texture*)**

Tekstur merupakan suatu bentuk permukaan yang memengaruhi indra peraba (Landa, 2014, p.23). Secara garis besar, tekstur terbagi menjadi dua klasifikasi yaitu taktil dan visual. Yang dimaksud dengan tekstur taktil adalah suatu tekstur yang secara fisik dapat benar-benar diraba dan dirasakan. Sedangkan tekstur visual adalah tekstur yang tercipta oleh tangan, seperti tekstur yang difoto atau melalui proses *scan*, di mana seseorang dapat membayangkan seperti apa tekstur tersebut melalui ilusi, walaupun hanya melalui gambar saja. Seperti halnya jika seseorang melihat foto kayu atau pasir, maka orang tersebut dapat membayangkan bagaimana rasa tekstur dari benda yang ada pada foto tersebut.



Gambar 2. 15 Contoh *Sensory Game* Braintopia

Sumber: [https://www.theboardgamefamily.com/wp-content/uploads/2017/05/Braintopia\\_All-768x580.jpg](https://www.theboardgamefamily.com/wp-content/uploads/2017/05/Braintopia_All-768x580.jpg)

## 2.2 **Prinsip Desain**

Prinsip desain merupakan unsur penting dan saling berkaitan untuk menciptakan sebuah karya, karena hal ini merupakan unsur penting dalam pembuatan karya.

### 2.2.1 **Format**

Format merupakan suatu batas area yang menjadi patokan seorang desainer dalam membuat karyanya, baik dalam bentuk seperti kertas, papan,

layar, dan lain sebagainya (Landa, 2014, p.25). Seperti permainan ular tangga yang berbentuk papan kotak dilipat menjadi dua bagian, *scrabble* yang berbentuk kotak, kartu UNO yang berbentuk persegi panjang, dan lain sebagainya.



Gambar 2. 16 Contoh Batas Area pada Monopoly

Sumber: <https://o-cdn-cas.sirclocdn.com/parenting/images/cara-bermain-monopoli.width-800.format-webp.webp>

### 2.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah suatu kestabilan yang tercipta dari distribusi bobot visual yang rata dalam suatu elemen desain, dan penggunaanya bersifat tidak mutlak, tergantung keputusan masing-masing desainer sesuai kondisi. Tujuan dari keseimbangan adalah untuk menciptakan suatu keharmonisan pada elemen visual yang didesain. (Landa, 2014, p.25).



Gambar 2. 17 Contoh Keseimbangan Warna pada Ludo

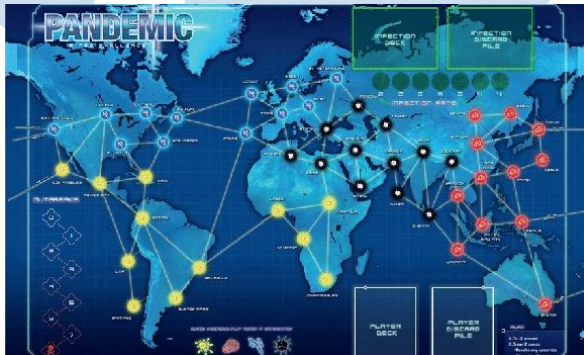
Sumber:

[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fgatherthetogathergames.com%2Fludo&psi\\_g=AOvVaw0jrMTQs50Hg6ST95u0TlzE&ust=1708874387264000&source=images&ccd=vfe&opi=89978449&ved=0CBIQjRxqFwoTCJDgmK-jxIQDFQAAAAAdAAAAABAJ](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fgatherthetogathergames.com%2Fludo&psi_g=AOvVaw0jrMTQs50Hg6ST95u0TlzE&ust=1708874387264000&source=images&ccd=vfe&opi=89978449&ved=0CBIQjRxqFwoTCJDgmK-jxIQDFQAAAAAdAAAAABAJ)

### 2.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan prinsip yang digunakan dalam desain agar informasi yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan jelas dan tepat, sebagaimana hal ini merupakan salah satu unsur utama tujuan desain grafis. (Landa, 2014, p.28).

Hierarki visual berperan penting dalam menentukan susunan elemen mana yang pertama kali akan mendapatkan perhatian dari mata. Sehingga desainer harus dapat memastikan bahwa seluruh objek atau elemen pada desainnya memiliki proporsinya masing-masing dan sesuai, sehingga pengguna tidak kebingungan dengan informasi yang ingin disampaikan dari sebuah karya. Elemen-elemen yang hierarki visualnya harus diperhatikan yaitu seperti ukura, penggunaan warna, skala besar atau kecil, tipografi, ruang kosong, dan lain sebagainya.



Gambar 2. 18 Contoh Keseimbangan Kontras Warna pada *Pandemic Board Game*  
Sumber: [https://cdn.dal.ca/news/2020/09/10/pandemic--the-class--real-time-simulation-based-course-challenge/\\_jcr\\_content/image.adaptive.579.high.jpg/1599746884347.jpg](https://cdn.dal.ca/news/2020/09/10/pandemic--the-class--real-time-simulation-based-course-challenge/_jcr_content/image.adaptive.579.high.jpg/1599746884347.jpg)

### 2.2.4 Empasis

Empasis ini merupakan suatu cara untuk menentukan tata letak yang dilakukan berdasarkan tingkat kepentingan informasi apa yang ingin disampaikan, dengan menggunakan perkiraan seperti elemen desain mana yang sekiranya akan pertama kali dilihat oleh mata. (Landa, 2014, p.28). Ada beberapa keadaan untuk mencapai empasis dalam suatu desain.



Gambar 2. 19 Contoh Empasis pada Tulisan *GO* di Monopoly  
 Sumber: <https://imgcdn.mommiesdaily.com/2016/01/monopoly.jpg>

### 1. Empasis dengan Pemisahan

Mengisolasi atau memisahkan suatu elemen desain atas elemen-elemen lainnya akan memberikan kesan penekanan sehingga perhatian akan tertuju pada elemen tersebut.



Gambar 2. 20 Contoh Empasis dengan Pemisahan  
 Sumber: [https://media.kompas.tv/library/image/content\\_article/article\\_img/20210903085449.jpg](https://media.kompas.tv/library/image/content_article/article_img/20210903085449.jpg)

### 2. Empasis dengan Penempatan

Menempatkan suatu elemen desain di tempat tertentu seperti bagian depan, pojok kiri atas, atau di tengah halaman dapat menarik perhatian mata pengguna.



Gambar 2. 21 Contoh Empasis dengan Penempatan  
 Sumber:

[https://s0.bukalapak.com/uploads/content\\_attachment/0a51c6fc80a1f0bea4e3e7b5/original/Belajar\\_agama\\_lewat\\_cara\\_yang\\_menyenangkan\\_bersama\\_El-hana\\_Islamic\\_Boardgame.jpg](https://s0.bukalapak.com/uploads/content_attachment/0a51c6fc80a1f0bea4e3e7b5/original/Belajar_agama_lewat_cara_yang_menyenangkan_bersama_El-hana_Islamic_Boardgame.jpg)



### 3. Empasis dengan Skala

Peran ukuran dan skala dari suatu elemen desain memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan empasis pada sebuah desain. Umumnya, semakin besar ukuran suatu elemen maka akan semakin menarik perhatian. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa suatu elemen desain yang berukuran kecil akan menarik perhatian pengguna, jika elemen tersebut memiliki kontras yang berbeda dari elemen lain yang berukuran lebih besar.



Gambar 2. 22 Contoh Empasis dengan Skala  
Sumber: [https://pbs.twimg.com/media/Ds\\_dMG0X4AEi9-E.jpg](https://pbs.twimg.com/media/Ds_dMG0X4AEi9-E.jpg)

### 4. Empasis dengan Kontras

Memainkan kontras pada sebuah elemen desain bertujuan untuk menonjolkan elemen tersebut atas elemen-elemen lainnya, seperti kontras warna, ukuran, dan yang lainnya.

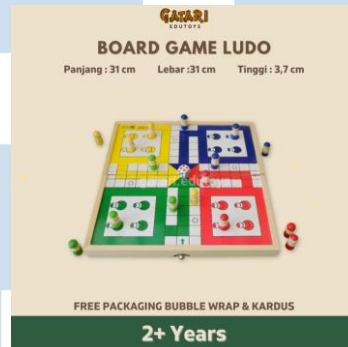


Gambar 2. 23 Contoh Empasis dengan Kontras  
Sumber: <https://images-cdn.ubuy.co.id/636fa8718bd1db1b7b5e1f6d-15-39-39-magnetic-wooden-chess-set.jpg>



## 5. Empasis dengan Arah dan Petunjuk

Elemen-elemen seperti tanda panah atau tanda tunjuk untuk mengarahkan mata pengguna kepada elemen yang akan dituju.



Gambar 2. 24 Contoh Empasis dengan Arah

Sumber: <https://down-id.img.susercontent.com/file/id-11134207-7r98t-lout4m9xh0tob2>

## 6. Empasis dengan Struktur Diagram

Penggunaan struktur diagram digunakan sesuai kebutuhan atau tujuan yang ingin dicapai, seperti menjelaskan sesuatu dalam permainan tersebut, atau yang lainnya..

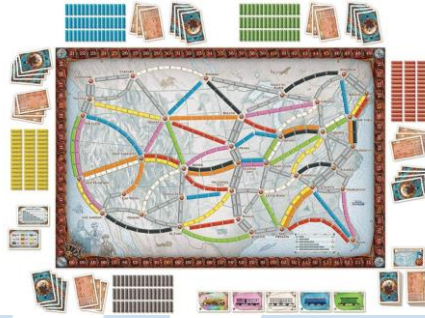


Gambar 2. 25 Contoh Empasis dengan Diagram

Sumber: <https://media.suara.com/pictures/970x544/2020/12/13/14208-save-our-earth-soe-board-game.jpg>

### 2.2.5 Ritme

Ritme pada desain dapat diartikan sebagai suatu elemen atau komponen yang memiliki pengulangan secara konsisten dan kuat, di mana hal ini dapat mempengaruhi mata pengguna dalam mengarahkan pandangan. Beberapa faktor yang turut berkontribusi dalam menentukan ritme seperti warna, tekstur, empasis, dan keseimbangan. (Landa, 2014, p.30).



Gambar 2. 26 Contoh Ritme Bentuk pada *Board Game*  
 Sumber: <https://br.atsit.in/id/wp-content/uploads/2022/03/sejarah-permainan-papan-modern-darimonopolihingga-hari-ini-17.jpg>

### 2.2.6 Kesatuan

Kesatuan merupakan keadaan pada sebuah prinsip desain di mana setiap elemen-elemen visual pada suatu karya dapat saling bekerja dengan baik dan kompak sehingga menghasilkan komposisi yang saling berkesinambungan. (Landa, 2014, p.31).



Gambar 2. 27 Contoh Prinsip Kesatuan dalam *Board Game*  
 Sumber: <https://www.playday.id/uploads/filemanager/blog/2018-03-12-Komponen-BG/2-board.jpg>

### 2.2.7 *Laws of Perceptual Organization*

Beberapa peraturan yang termuat dalam *Laws of Perceptual Organization* yaitu:

- a. *Similarity*, merupakan prinsip di mana elemen-elemen pada karya desain memiliki kesamaan, baik warna, bentuk, maupun tekstur.
- b. *Proximity*, merupakan prinsip di mana elemen pada karya desain memiliki jarak yang saling berdekatan satu sama lain, sehingga seolah-olah mereka merupakan suatu kesatuan.
- c. *Continuity*, ketika elemen saling memiliki kesinambungan satu sama lain sehingga terkesan ada pergerakan pada elemen tersebut.

- d. *Closure*, suatu prinsip di mana elemen desain yang bersifat individu memiliki kecenderungan untuk menyatu satu sama lain, sehingga pada akhirnya menghasilkan suatu bentuk atau pola yang utuh.
- e. *Common Fate*, prinsip dalam desain di mana elemen-elemen dalam desain grafis akan dianggap suatu kesatuan jika memiliki kesamaan dalam pola maupun arah gerak.
- f. *Continuing Line*, prinsip desain di mana garis dianggap arah paling mudah untuk diikuti arah pergerakannya.

### 2.3 Teori Ilustrasi

Berdasarkan pendapat Drs. RM. Soenarto bahwasannya ilustrasi merupakan gambar, hasil dari proses grafis yang berguna sebagai penyerta untuk memperjelas suatu kalimat dalam suatu naskah agar pembacanya mengerti (Maharsi, 2016, hal.4). Sedangkan Indiria Maharsi menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “Ilustrasi”, bahwasannya ilustrasi memiliki berbagai macam jenis:

#### 2.3.1 Karikatur

Umumnya pada masa sekarang ini, ilustrasi jenis karikatur banyak digunakan sebagai penggambaran untuk mengkritik berbagai isu sosial, termasuk isu politik.

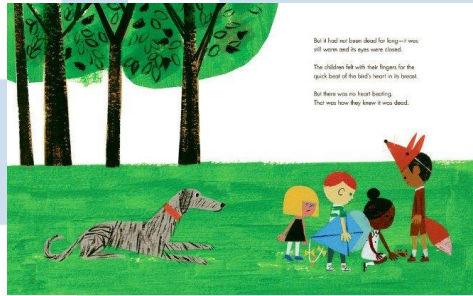


Gambar 2. 28 Contoh Ilustrasi Karikatur

Sumber: <https://i.pining.com/736x/ca/b2/33/cab2338387cf26afb2f41d150df0d4eb.jpg>

### 2.3.2 Buku Anak

Seperti namanya, ilustrasi jenis ini ditujukan untuk anak-anak, di mana pada umumnya ilustrasi ini digunakan untuk dongeng atau buku yang berisikan pengetahuan, agar anak lebih mudah memahami isi buku.



Gambar 2. 29 Contoh Ilustrasi Buku Anak

Sumber: <https://static.cdntap.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2016/11/Book-2.jpg>

### 2.3.3 Ilustrasi Iklan

Ilustrasi jenis ini digunakan sebagai bentuk visual dari iklan produk atau jasa, untuk memberikan gambaran seperti apa produk atau jasa yang mereka tawarkan. Umumnya ilustrasi untuk iklan dibuat lebih dramatis untuk meningkatkan ketertarikan audiens.



Gambar 2. 30 Contoh Ilustrasi Iklan

Sumber: [https://cdns.klimg.com/resized/670x/g/n/o/nostalgia\\_pernah\\_tahu\\_iklan-iklan\\_jadul\\_indonesia\\_seperti\\_ini/p/iklan\\_jadul\\_indonesia\\_kl-20150603-001-rita.jpg](https://cdns.klimg.com/resized/670x/g/n/o/nostalgia_pernah_tahu_iklan-iklan_jadul_indonesia_seperti_ini/p/iklan_jadul_indonesia_kl-20150603-001-rita.jpg)

### 2.3.4 Ilustrasi Editorial

Ilustrasi jenis ini umumnya digunakan pada surat kabar atau media massa, majalah, atau yang lainnya. Ilustrasi jenis ini berfungsi untuk memberikan gambaran tentang suatu artikel pada media massa.



Gambar 2. 31 Contoh Ilustrasi Editorial

Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRIJ6anVw6Yvyca5JifQxzeG5-xfjFvOxG0fsLPdWEGNg&s>

## 2.4 Teori Bermain

Berdasarkan Abdul Khobir (2009) mengemukakan pada teorinya bahwasannya secara garis besar urgensi bermain bagi anak-anak dapat terbagi menjadi beberapa poin.

### 2.4.1 Urgensi Kognitif

Permainan dapat mengasah perkembangan kognitif anak, di mana anak dapat melakukan eksplorasi terhadap lingkungan maupun objek pada suatu permainan. Sehingga melalui bermain, kemampuan dan keterampilan anak dapat dilatih dan dikembangkan dengan cara yang menyenangkan.

### 2.4.2 Urgensi Sosial

Anak dapat dilatih kemampuan sosialnya melalui cara bermain. Ketika seorang anak melaksanakan perannya dalam suatu permainan, kemampuan anak dalam memahami karakter atau peran dirinya dan orang lain akan terlatih.

### 2.4.3 Urgensi Emosional

Melalui permainan, anak akan dilatih bagaimana memecahkan atau mengolah emosionalnya dengan baik, seperti menghadapi konflik dalam permainan.



## 2.5 Media Interaktif

Media berasal dari kata latin yang secara harfiah berarti perantara antara sumber pesan dengan sang penerima. (Indriana, 2015, p.13). Media juga dapat diartikan sebagai alat yang bersifat grafis, fotografis, maupun elektronis yang dapat menangkap, memproses, serta menyusun informasi yang didapat baik itu berupa visual maupun verbal. (Rasyad, 2011, p.3). Selain itu, media juga memiliki makna berupa suatu komposisi berupa alat atau bahan yang memiliki pengaruh besar untuk menyampaikan berbagai informasi dan pengetahuan dalam proses belajar mengajar. (Yusup, 1998).

Sedangkan interaktif memiliki makna yakni suatu komunikasi yang bersifat dua arah, aktif, saling berhubungan, dan memiliki timbal balik. (Warsita, 2008).

Sehingga, media interaktif memiliki makna di mana media yang digunakan untuk proses belajar mengajar dikemas dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan hampir seluruh indra siswa, dengan menggunakan berbagai media gabungan mulai dari teks, gambar, maupun suara dengan tujuan agar siswa dapat terlibat secara aktif. (Roosita, 2022, p.121).

### 2.5.1 Board Game

Merupakan suatu permainan yang berbentuk *physical play* dan memerlukan keikutsertaan yang pada umumnya terdiri dari dua orang atau lebih, di mana permainan ini berorientasi untuk kesenangan dan bersosialisasi secara kompetitif. (Mardon, 2020, hlm. 1).

Selain itu, secara umum board game saat ini terdiri dari beberapa jenis berdasarkan bentuk-bentuknya.

1. *Board* atau papan, di mana pada umumnya *board game* dengan jenis ini memiliki bentuk yang kotak atau persegi panjang berbahan *hard cardboard*.





Gambar 2. 32 Scrabble sebagai Contoh *Board Game* Berbentuk Papan

Sumber: [https://www.gatesgardencentre.co.uk/wp-content/uploads/y9592\\_scrabble-original-family-board-game.jpg](https://www.gatesgardencentre.co.uk/wp-content/uploads/y9592_scrabble-original-family-board-game.jpg)

Umumnya, dalam permainan *board game* terdapat beberapa elemen pendukung yang berfungsi untuk menunjang jalannya permainan, seperti beberapa elemen berikut ini:

2. *Cards* atau kartu. Hampir sama dengan *board game*, umumnya berbentuk persegi panjang namun berukuran lebih kecil. Umumnya *board game* berjenis kartu ini memiliki elemen-elemen berupa gambar di dalamnya.



Gambar 2. 33 UNO sebagai Contoh *Board Game*  
Sumber:

<https://d10b1eq0pl9453.cloudfront.net/images/N1678-2.jpg>

3. *Character sheets* umumnya digunakan untuk bermain *role-playing games*, dan di dalamnya terdapat informasi-informasi mengenai *skill* yang dimiliki oleh karakter tersebut.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 34 Contoh *Character Sheets*

Sumber:

<https://i.pining.com/originals/cd/dd/58/cddd58634c584bb2a0de105577e9d9bd.jpg>

4. *Coins/Chips* umumnya berbentuk bulat kecil pipih seperti koin pada umumnya, dan digunakan sebagai mata uang dalam sebuah permainan.



Gambar 2. 35 Contoh *Coins* pada *Board Game*

Sumber: <https://www.pixelartmeeples.com/wp-content/uploads/2019/01/7-Wonders-1024x435.jpg>

5. *Dice* atau dadu berbentuk kubus dan umumnya digunakan untuk menentukan sejauh atau sebanyak apa seorang *player* dapat berjalan.



Gambar 2. 36 *Dice* pada *Board Game*

Sumber: [https://images.squarespace-](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5581b5c7e4b0d41de90745e4/1661179766616-C06XADOHPY948OWL0LQ6/PXL_20220822_143059189~3.jpg?format=1000w)

[cdn.com/content/v1/5581b5c7e4b0d41de90745e4/1661179766616-C06XADOHPY948OWL0LQ6/PXL\\_20220822\\_143059189~3.jpg?format=1000w](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5581b5c7e4b0d41de90745e4/1661179766616-C06XADOHPY948OWL0LQ6/PXL_20220822_143059189~3.jpg?format=1000w)

6. *Markers* umumnya digunakan untuk menandakan informasi atau kejadian penting pada permainan.



Gambar 2. 37 Contoh *Marker* pada *Board Game*  
Sumber: <https://m.media-amazon.com/images/I/61a6Y9N3ETL.jpg>

7. *Miniatures* umumnya berbahan dari plastik, metal, maupun kayu dan digunakan sebagai figura untuk merepresentasikan karakter atau *unit* dalam sebuah permainan.



Gambar 2. 38 Contoh *Miniatur* dalam *Board Game* Perang  
Sumber:  
<https://api.duniagames.co.id/api/content/upload/file/17762547771604917962.jpg>

8. *Timers* atau penanda waktu, digunakan untuk mengukur waktu lamanya permainan berlangsung, *Timer* dapat berbentuk *digital* maupun *non-digital*, seperti jam pasir atau lain sebagainya.



Gambar 2. 39 Contoh *Timer* pada Permainan Catur

Sumber:

[https://images.chesscomfiles.com/uploads/v1/images\\_users/tiny\\_mce/raync910/phpfOdGLv.jpeg](https://images.chesscomfiles.com/uploads/v1/images_users/tiny_mce/raync910/phpfOdGLv.jpeg)

9. *Tokens* merupakan suatu kepingan komponen yang digunakan untuk menandakan berbagai kondisi dalam suatu permainan.



Gambar 2. 40 Contoh *Token* pada *Board Game*

Sumber:

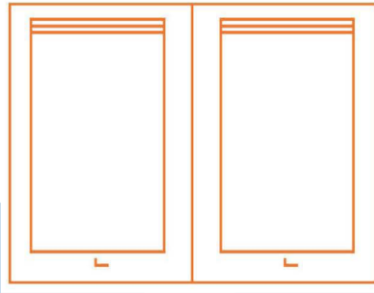
<https://www.playday.id/uploads/filemanager/blog/2018-03-18-review-laga-jakarta/1.jpg>

## 2.6 *Grid*

*Grid* merupakan suatu ruang yang berfungsi untuk mengatur tata letak dan ruang agar segala hal yang ingin disampaikan tersampaikan kepada user dengan baik. Berdasarkan teori *grid* yang dikemukakan oleh Tondreau dalam bukunya yang berjudul *Layout Essential*, secara garis besar ada beberapa komponen utama dalam *grid* yaitu *margins*, *markers*, *columns*, *spatial zones*, dan *modules*. Sedangkan secara struktur terbagi menjadi beberapa bagian:

### 2.6.1 *Single Column Grid*

Umumnya digunakan untuk teks yang bersambung seperti buku atau *essay*.

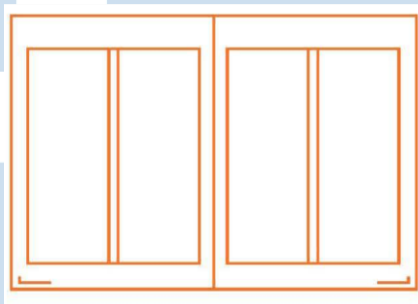


Gambar 2. 41 Contoh *Single Column Grid*

Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/image-87.png>

### 2.6.2 *Two Column Grid*

*Grid* jenis ini dapat digunakan untuk mengontrol serta merepresentasikan teks yang menunjukkan informasi yang berbeda dengan kolom yang terpisah.

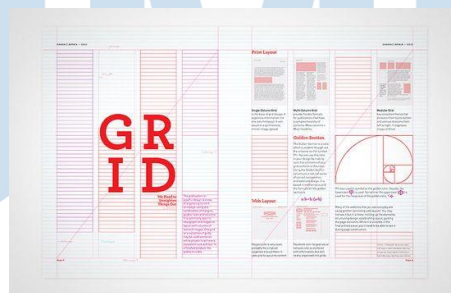


Gambar 2. 42 Contoh *Two Column Grid*

Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/image-89.png>

### 2.7.3 *Multicolumn Grids*

Hampir memiliki kesamaan dengan *two column grids*, hanya saja pada *grid* jenis ini memiliki lebar yang beragam dan umumnya digunakan pada majalah ataupun *website*.



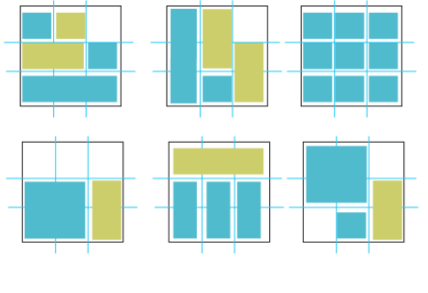
Gambar 2. 43 Contoh *Multi-column Grid*

Sumber: <https://i.pinimg.com/550x/f2/fd/cb/f2fdbc36c52f7031272a157b1df7970a.jpg>



#### 2.6.4 Modular Grids

Dengan kombinasi kolom berbentuk horizontal dan vertikal, umumnya *grid* jenis ini berfungsi untuk mengatur berbagai informasi yang banyak dan kompleks, yang umumnya ditemukan pada koran ataupun kalender.



Gambar 2. 44 Contoh *Modular Grid*

Sumber: <https://vshepherd.files.wordpress.com/2012/08/screen-shot-2012-08-10-at-7-26-00-pm.png>

#### 2.6.5 Hierarchical Grid

*Grid* jenis ini memiliki bentuk yang bebas dan tidak menentu karena menyesuaikan suatu konten yang tertentu.



Gambar 2. 45 Contoh *Hierarchical Grid*

Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/71/7c/ec/717cec4fa7997e01b22b64a15552becd.jpg>

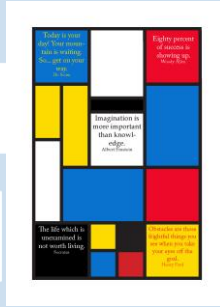
### 2.7 Layout

*Layout* atau tata letak berfungsi untuk menjadi patokan dalam mendesain suatu karya seperti melakukan tata letak teks atau visual sehingga menghasilkan karya yang baik mudah dipahami oleh *user*. *Layout* terbagi menjadi 6 jenis (Anugrah, 2022) yaitu:



### 2.7.1 *Mondrian*

Jenis *layout* ini mengacu pada bentuk-bentuk seperti kotak, *landscape*, maupun *potrait* dengan masing-masing bidang yang sejajar untuk memuat informasi atau visualisasi yang konseptual.

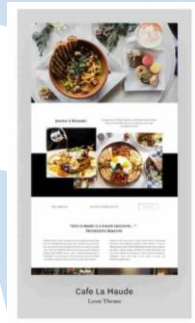


Gambar 2. 46 Contoh *Mondrian Layout*

Sumber: <https://anoruoledesignjournal.files.wordpress.com/2014/11/cierra-anoruo-mordrian-layout.jpg>

### 2.7.2 *Multiple*

Terbagi menjadi beberapa bentuk atau tema seperti kubus, persegi, dan lain sebagainya.



Gambar 2. 47 Contoh *Multiple Layout*

Sumber: <https://dibimbing-cdn.sgp1.cdn.digitaloceanspaces.com/1688370318442-Dibimbing.id%20-%20Jenis%20Mondrian%20layout,%20Multi%20panel%20layout,%20dan%20Picture%20window%20layout%20.jpg.webp>

### 2.7.3 *Circus*

Jenis *layout* ini tidak memiliki standar, namun hanya berpatok pada elemen yang tidak teratur.



Gambar 2. 48 Contoh *Circus Layout*

Sumber: <https://dibimbing-cdn.sgp1.cdn.digitaloceanspaces.com/1688370289128-Dibimbing.id%20-%20Jenis%20Circus%20layout,%20Copy%20heavy%20layout,%20dan%20Frame%20layout.jpg.webp>

#### 2.7.4 *Silhouette*

*Layout* jenis ini menampilkan teknik fotografi maupun ilustrasi yang hanya berupa bayangan.

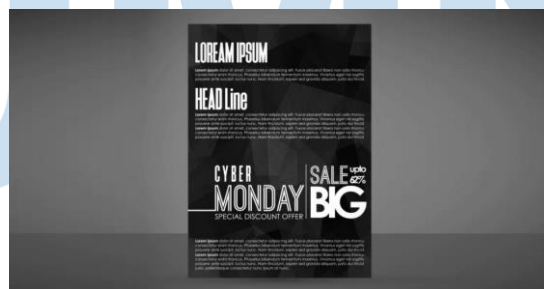


Gambar 2. 49 Contoh *Silhouette Layout*

Sumber: [https://www.gamelab.id/uploads/modules/MARKETING/12%20Jenis%20Layout%20-%20GAMELAB.ID%20\(12\).jpg?1679562036983](https://www.gamelab.id/uploads/modules/MARKETING/12%20Jenis%20Layout%20-%20GAMELAB.ID%20(12).jpg?1679562036983)

#### 2.7.5 *Big-Type*

*Layout* jenis ini mengutamakan teknik penggunaan *font* yang berukuran besar agar menarik perhatian *user*. Umumnya jenis *layout* ini digunakan pada judul.



Gambar 2. 50 Contoh *Big Type Layout*

Sumber: [https://www.gamelab.id/uploads/modules/MARKETING/12%20Jenis%20Layout%20-%20GAMELAB.ID%20\(4\).jpg?1679561953467](https://www.gamelab.id/uploads/modules/MARKETING/12%20Jenis%20Layout%20-%20GAMELAB.ID%20(4).jpg?1679561953467)

### 2.7.6 *Alphabet Inspired*

Susunan angka dan huruf diutamakan pada *layout* ini, dimana urutan dalam penyusunannya diperhatikan agar kata-kata atau kalimat yang terangkai menjadi bermakna sehingga dapat menyampaikan informasi dengan baik.



Gambar 2. 51 Contoh *Alphabet Inspired Layout*

Sumber: <https://dibimbing-cdn.sgp1.cdn.digitaloceanspaces.com/1688370258068-Dibimbing.id%20-%20Jenis%20Alphabet-inspired%20layout,%20Axial%20Layout,%20dan%20Big%20type%20layout.jpg.webp>

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA