BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Menurut Joesph Turow (2023, h.4), media adalah sebuah platform atau perantara yang digunakan oleh industri dengan tujuan untuk membuat dan menyebarkan sebuah pesan. Menurut Vince Frost dalam buku "*An Introduction to Information Design*", media informasi bisa diartikan sebagai penyampaian informasi, pesan, atau cerita dalam hirarki yang teratur. Penyampaian isi ini dilakukan dengan cara yang jelas dan unik dengan melibatkan dan menargetkan indra manusia menggunakan tulisan, warna, gambar, tekstur, material, dan sebagainya dengan tujuan yang beragam seperti memperingati, mengedukasi, menjelaskan, menghibur, atau mengarahkan (Coates & Ellision, 2014, h. 7). Media bisa digunakan dengan 4 cara, yaitu sebagai hiburan, teman, pengamatan, dan interpretasi (Turow, 2023, h. 14). Dengan demikian, media informasi merupakan sarana multifungsi yang tidak hanya berperan dalam menyampaikan pesan, tetapi juga memenuhi berbagai kebutuhan audiens.

2.1.1 Media sebagai Hiburan

Hiburan adalah salah satu kebutuhan dasar manusia. Media bisa digunakan sebagai salah satu sarana untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Melalui media, manusia bisa mendapatkan berita baru dan hiburan. Hal yang didapatkan dari media juga bisa digunakan sebagai bahan obrolan dalam kehidupan sehari-hari. Proses penggunaan konten media untuk kehidupan sehari-hari ini dikenal dengan menggunakan media sebagai mata uang sosial . Oleh karena itu, media sebagai hiburan membantu memenuhi kebutuhan rekreasi psikologis dan sosial manusia.

2.1.2 Media sebagai Teman

Media bisa memberikan rasa kebersamaan pada orang yang merasa kesepian atau orang yang sedang sendirian. Terkadang, media juga bisa memberikan interaksi parasosial pada orang-orang tertentu. Interaksi parasosial adalah koneksi psikologis yang dimiliki oleh beberapa orang dengan selebriti yang mereka kenal melalui media. Seseorang bisa merasa bahwa dia mengenal selebriti tersebut dengan baik melalui informasi-informasi yang didapatkan melalui media. Dengan demikian, media berfungsi sebagai pendukung emosional dan penghubung antara individu dan figur atau sosok yang mereka kagumi.

2.1.3 Media sebagai Bahan Pengamatan

Media bisa digunakan untuk mencari tahu apa yang sedang terjadi di dunia. Contohnya adalah menggunakan media untuk mencari tahu tentang cuaca, mencari lagu yang diputar oleh orang lain, mencari kerja, tiket konser, atau barang bekas, dan lain-lain. Oleh karena itu, media sebagai bahan pengamatan berperan dalam memenuhi kebutuhan informasi audiens.

2.1.4 Media sebagai Alat Interpretasi

Banyak yang menggunakan media bukan hanya sekedar mengamati atau mencari tahu apa yang terjadi, melainkan juga mencari tahu alasan hal tersebut terjadi atau dilakukan, dan tindakan apa yang sebaiknya dilakukan terhadap hal tersebut. Ketika seseorang mencari tahu alasan terjadinya sesuatu, berarti mereka menggunakan media untuk mencari interpretasi. Contohnya menggunakan media untuk mencari tahu mengapa para pejabat menindaki sebuah isu dengan cara tertentu, mencari tahu mengenai bagaimana investasi bekerja dan yang mana yang harus dipilih, dan lain-lain. Dengan kata lain, media sebagai alat interpretasi membantu audiens memperoleh wawasan lebih mendalam mengenai berbagai isu.

Media informasi adalah sebuah sarana dengan banyak fungsi yang tidak hanya menyampaikan pesan pada audiens, namun juga memenuhi berbagai kebutuhan audiens, mulai dari hiburan, pendamping emosional, hingga pemenuhan kebutuhan informasi dan pemahaman. Sebagai hiburan, media membantu memenuhi kebutuhan rekreasi psikologis dan sosial. Sebagai teman, media memberikan rasa kebersamaan dan membangun hubungan parasosial dengan figur publik. Sebagai bahan pengamatan, media menyediakan informasi yang relevan untuk kebutuhan sehari-hari. Selanjutnya, sebagai alat interpretasi, media bisa membantu audiens dalam memahami konteks dan alasan di balik berbagai peristiwa atau suatu tindakan tertentu. Keseluruhan fungsi ini menjadikan media sebagai elemen yang sangat esensial dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Prinsip *Motion Graphic*

Menurut Michael Betancourt dalam artikel "The Origins of Motion Graphics", *motion graphic* adalah kombinasi antara beberapa unsur film, video, foto, ilustrasi, animasi, dan audio (Alatas, 2020, h. 3). Selain itu, menurut Gallagher dan Paldy (2007, h. 3), *motion graphic* adalah media yang merupakan hasil kolaborasi antara gambar yang bergerak dalam ruang dan waktu. Berdasarkan kedua defenisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* merupakan penggabungan antara media visual dan audio yang bisa meningkatkan penyampaian pesan yang lebih berdampak pada pentonton secara emosional.

Menurut Gallagher dan Paldy (2007), *motion graphic* memiliki beberapa prinsip, yaitu sebagai berikut:

2.2.1 *Composition*

Dalam membuat komposisi, desainer perlu menentukan bagaimana penerapan elemen visual seperti foto, ilustrasi, dan tipografi menjadi sebagai sebuah kesatuan yang disebut dengan istilah *gathering*. Dalam pembuatan komposisi ini ada beberapa istilah lain, seperti *chunking*. *Chunking* dilakukan dengan mengklasifikasikan elemen menjadi beberapa kelompok agar audiens bisa memahami informasi dengan lebih baik. Pengelompokan ini bisa dilalukan

berdasarkan warna, bentuk, ukuran, atau jenis font. Kemudian ada *optical center* dan *off-center*. *Optical center* merupakan tiitk fokus yang secara natural terlihat oleh audiens karena objek yang menjadi titik fokus berada di tengah. *Off-center* adalah ketika objek yang menjadi titik fokus tidak berada di tengah. Dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan komposisi, penting untuk mengelompokkan dan menempatkan objek dengan cara yang menarik agar media yang ingin dibuat terlihat lebih menarik dan bisa menangkap perhatian audiens dalam memahami informasi atau pesan yang disampaikan.

2.2.2 *Frame*

Beberapa elemen yang disusun dalam komposisi berada di dalam sebuah area yang disebut dengan istilah *frame*. *Motion graphic* terdiri dari banyak *frame* individual yang terdiri oleh 4 sisi, yaitu sisi atas, bawah, kanan, dan kiri. Bentuk *frame* yang digunakan ada beragam, tergantung pada media apa *motion graphic* akan diimplementasikan. Jika media yang akan digunakan adalah *website*, TV, atau media yang menggunakan monitor melebar, *frame* yang digunakan cenderung horizontal, sedangkan untuk sosial media atau media yang ada di *smartphone*, *frame* yang digunakan cenderung horizontal. Dapat disimpulkan bahwa jenis *frame* juga sangat mempengaruhi komposisi yang akan digunakan dalam pembuatan *motion graphic*. Jika sebuah *motion graphic* perlu dibuat menggunakan kedua jenis *frame*, maka diperlukan penyesuaian komposisi.

2.2.3 *Flow*

Flow adalah keselarasan penyampaian informasi melalui pergerakan elemen-elemen *motion graphic* hingga transisi antar adegan. Jika dalam penerapannya ada sebuah desain yang membuat audiens bingung dan harus berhenti untuk berpikir, ini berarti *flow* yang digunakan kurang efektif. *Flow* merupakan salah satu unsur penting yang perlu diterapkan dengan baik agar informasi atau pesan dalam *motion graphic* dapat tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, desainer harus bisa membuat alur elemen-elemen *motion*

graphic bergerak dan berganti dengan baik dan jelas sehingga mencapai tujuan dari pembuatan *motion graphic*.

2.2.4 *Transition*

Transisi ada banyak jenis. Transisi *cut* adalah pergantian yang instan tanpa efek visual. Transisi *slide* adalah pergantian dimana adegan pertama bersifat statis kemudian ditutup oleh adegan kedua. Transisi *push* adalah pergantian dimana adegan pertama terdorong ke arah yang berlawanan dari arah adegan kedua masuk. Dengan kata lain, transisi dapat didefenisikan sebagai cara pergantian dari satu adegan ke adegan lainnya. Pemilihan transisi juga sangat penting untuk menjaga *flow* dari *motion graphic*.

2.2.5 *Texture*

Tekstur digunakan untuk memberi sebuah ilusi pada warna atau pola tertentu. Tekstur diterapkan untuk memberikan sebuah dimensi atau kesan pada aset dan bisa menambah nilai estetika pada *motion graphic*. Tekstur yang berbeda bisa memberikan kesan dan respon emosional yang berbeda terhadap audiens. Oleh karena itu, pemilihan tekstur pada aset *motion graphic* perlu dilakukan berdasarkan kesan apa yang ingin disampaikan kepada audiens.

2.2.6 *Sound*

Suara yang digunakan pada *motion graphic* merupakan pelengkap yang bisa menyampaikan pesan dan menggugah respon emosional dari penonton. Oleh karena itu, untuk menjadikan *motion graphic* lebih efektif dalam menyampaikan pesan, penting untuk menambahkan suara, baik dalam bentuk narasi ataupun efek suara yang sesuai dengan adegan yang terjadi.

2.2.7 *Emotion*

Motion graphic akan lebih berkesan dan efektif jika berhasil membangun koneksi secara emosional dengan audiens. Setiap *motion graphic* memiliki kesan masing-masing yang bisa memberikan respon emosional yang berbeda-beda. Pengguanaan elemen seperti jenis huruf, warna, foto, dan ilustrasi perlu disesuaikan dengan kesan apa yang ingin diperlihatkan dalam

motion graphic. Oleh karena itu, jika ingin membuat sebuah *motion graphic* yang edukatif, perlu menggunakan aset ilustrasi atau foto yang terkesan menyenangkan, menggunakan warna yang terang dan variatif, dan pilihan tipografi yang cenderung bulat.

2.2.8 *Inspiration*

Inspirasi bisa didapatkan dengan cara yang berbeda. Lingkungan juga bisa menjadi salah satu sumber inspirasi. Inspirasi kemudian bisa dikembangkan dalam berbagai jenis ungkapan seni seperti musik, gambar, cerita, dan lain-lain. Agar lebih terbantu dalam mendapatkan inspirasi, perlu mengumpulkan banyak referensi, tidak harus berupa *motion graphic*, melainkan bisa juga dari sebuah gambar, tulisan, dan objek yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Dapat disimpulkan bahwa pembuatan *motion graphic* merupakan pengembangan sebuah ide yang dikombinasikan dengan inspirasi.

Motion graphic adalah penggabungan media visual dan audio untuk menyampaikan pesan yang berdampak secara emosional kepada penonton. Dalam penerapannya, terdapat beberapa prinsip utama yang menjadi elemen yang penting. Komposisi menentukan tata letak elemen visual agar menarik perhatian audiens dan memudahkan pemahaman informasi. *Frame* mempengaruhi komposisi visual sesuai dengan media yang digunakan. *Flow* memastikan kelancaran pergerakan elemen dan transisi antar adegan agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas. Transisi menjadi bagian yang penting dalam eprgantian adegan, yang berperan juga dalam kesinambungan *flow*. Ada beberapa elemen tambahan, seperti tekstur yang digunakan untuk memberi dimensi visual dengan nilai estetika, *sound* yang membantu menyampaikan pesan dengan lebih efektif sehingga bisa menarik respon emosional audiens. *Emotion* menjadi aspek penting dalam menciptakan koneksi emosional dengan audiens melalui pemilihan elemen visual, warna, dan tipografi yangs sesuai dengan tujuan media. Terakhir ada inspirasi yang memiliki peran penting dalam menciptakan *motion graphic* yang kreatif dan inovatif, dengan sumber inspirasi yang dapat berasal dari berbagai hal yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, prinsip-prinsip motion graphic ini saling

melengkapi dan mendukung satu sama lain untuk menciptakan sebuah media yang tidak hanya baik dari segi estetika, melainkan juga efektif dalam menyampaikan pesan secara mendalam dan emosional.

2.3 Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah visual yang bertujuan mengkomunikasikan konteks tertentu pada audiens. Ilustrasi juga bisa didefenisikan sebagai sebuah permasalahan terkontekstualisasi yang dikelilingi oleh rangkaian narasi. Permasalahan merupakan *brief* yang diberikan, narasi merupakan objek yang diperlukan untuk menyelesaikan atau mengerjakan *brief* tersebut. Objek tersebut bisa berupa riset subjek, strategi konseptual, penilaian kritis, produksi, dan *output* (Blackwell, 2019). Hal ini memungkinkan ilustrasi untuk menjadi sebuah sarana yang kuat dalam menyampaikan informasi yang bersifat kompleks.

Gambar 2.1 Ilustrasi pada Video
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=iDbdXTMnOmE&t=29s

Berdasarkan buku "*Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*" oleh Alan Male (2017, h. 128), ilustrasi memiliki peran sebagai:

2.3.1 Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Manusia lebih mudah menyerap informasi jika disampaikan melalui media visual. Sebuah pembelajaran, penelitian, referensi dalam konteks apapun akan menjadi lebih menarik jika disampaikan dengan cara yang menghibur. Salah satu cara untuk menyampaikan hal tersebut agar menarik adalah dengan menggunakan ilustrasi yang kreatif dan inovatif (h. 128). Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi yang kreatif dan inovatif efektif dalam menyampaikan informasi, sehingga membuat pembelajaran, penelitian, dan referensi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Terdapat kesalahpahaman umum mengenai ilustrasi informatif. Banyak orang beranggapan bahwa ilustrasi informatif harus terlihat realistis dan teknis, namun sebenarnya ilustrasi informatif juga bisa digambarkan dalam banyak *style.* Ilustrasi tidak harus bersifat literal, tetapi juga bisa menggunakan pendekatan yang lebih kreatif seperti ilustrasi uang bersifat dekoratif atau konseptual. Pendekatan ini bisa membuat informasi yang kompleks lebih mudah dimengerti dan menarik bagi audiens. Kesimpulannya, ilustrasi informatif tidak harus realistis atau literal, melainkan dapat menggunakan berbagai *style* kreatif untuk menyampaikan informasi.

Ilustrasi informatif bisa digunakan dalam banyak sarana, mulai dari buku, film dokumenter, hingga aplikasi atau *website* interaktif. Contohnya adalah buku non-fiksi anak, yang tidak hanya memberikan pengetahuan menggunakan tulisan, melainkan disajikan dengan gambar-gambar yang menyenangkan dan menarik untuk anak. Ilustrator juga perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai topik yang akan diilustrasikan sehingga bisa memberikan informasi yang akurat dan bermanfaat. Oleh karena itu, ilustrasi informatif berperan penting dalam menyampaikan informasi secara menarik dan akurat melalui berbagai media dengan memperkaya pemahaman audiens.

Dengan berbagai *style* dan pendekatan kreatif, ilustrasi bukan hanya sekedar bertujuan untuk membuat informasi menjadi lebih mudah dipahami, melainkan juga memperkaya cara berkomunikasi secara visual. Seiring dengan perkembangan teknologi, ilustrasi akan tetap menjadi salah satu komponen penting dalam menyampaikan informasi. Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi dengan berbagai *style* dan pendekatan tidak hanya mempermudah pemahaman informasi, melainkan juga memperkaya komunikasi visual dan akan tetap memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi seiring dengan perkembangan teknologi.

2.3.2 *Storytelling*

Ilustrasi memiliki peran penting sebagai penyampai cerita atau *storyteller* dalam banyak jenis karya fiksi naratif. Dalam hal ini, ilustrasi digunakan untuk memberikan gambaran visual yang mendalam dari narasi yang disampaikan, membantu memperkaya imajinasi pembaca, dan memperjelas alur cerita. Peran ini sering ditemukan pada buku anak, novel grafis, komik, dan publikasi yang membahas mengenai mitologi dan fantasi. Ilustrasi menjadi sarana yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menyampaikan emosi, suasana, dan konteks dari cerita (h. 168). Ilustrasi berperan sebagai penyampai cerita yang juga memperkaya imajinasi pembaca, memperjelas alur cerita, dan menyampaikan suasana, emosi, dan konteks.

Pada saat ini, ilustrasi banyak ditemui pada buku anak, novel grafis, dan komik. Pada buku anak, ilustrasi berfungsi sebagai penghubung antara teks dan pemahaman audiens, sehingga mempermudah mereka dalam memahami alur cerita yang menurut audiens komplek. Selain itu, ilustrasi dalam buku anak sering digunakan untuk membuat dunia yang penuh warna dan imajinatif, sehingga membuat cerita menjadi lebih hidup dan menyenangkan untuk diikuti. Untuk karya yang bertema mitologi atau fantasi, ilustrasi menjadi elemen yang sangat penting untuk memberikam gambaran dari dunia yang penuh dengan hal-hal yang tidak bisa ditemui di dunia nyata. Dalam hal ini, ilustrasi tidak hanya membuat cerita menjadi hidup, melainkan juga menambah

kekuatan visual yang membuat cerita terasa menjadi lebih intens. Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi juga berperan penting dalam karya fiksi sebagai jembatan antara teks dan imajinasi audiens.

Dalam fiksi dewasa, ilustrasi jarang digunakan dalam isi cerita utama. Ilustrasi lebih banyak digunakan pada sampul buku dengan fungsi sebagai elemen yang menarik perhatian audiens untuk membaca. Akan tetapi, ilustrasi pada sampul buku tetap memegang peranan penting dalam memberikan gambaran visual yang tepat untuk buku tersebut. Kesimpulannya, ilustrasi dalam fiksi dewasa lebih sering ditemukan pada sampul buku dengan tujuan menarik audiens untuk membaca dan memberikan gambaran visual yang tepat terhadap konten dari buku.

Ilustrasi sebagai *storyteller* memiliki bentuk yang sangat beragam, tergantung pada *genre* cerita dan gaya penulisan. Untuk buku anak, umumnya gambar sering berupa representasi visual yang cenderung lebih dramatis, dengan penggunaan warna yang efektif untuk menyampaikan emosi cerita. Ilustrasi dapat berupa gambaran dari adegan pada kejadian utama dalam cerita, memberi visualisasi suatu karakter, latar, hingga suasana yang ingin ditonjolkan. Dengan demikian, ilustrasi bukan hanya berperan sebagai pelengkap, melainkan sebagai elemen penting yang membuat pengalaman membaca menjadi lebih baik dan membuat cerita menjadi lebih mudah dimengerti. Oleh karena itu, ilustrasi sebagai *storyteller* berperan penting dalam memperkaya pengalaman membaca dengan menyampaikan emosi, karakter, dan suasana cerita. Hal ini menjadikan ilustrasi sebagai elemen yang tidak terpisahkan dengan narasi.

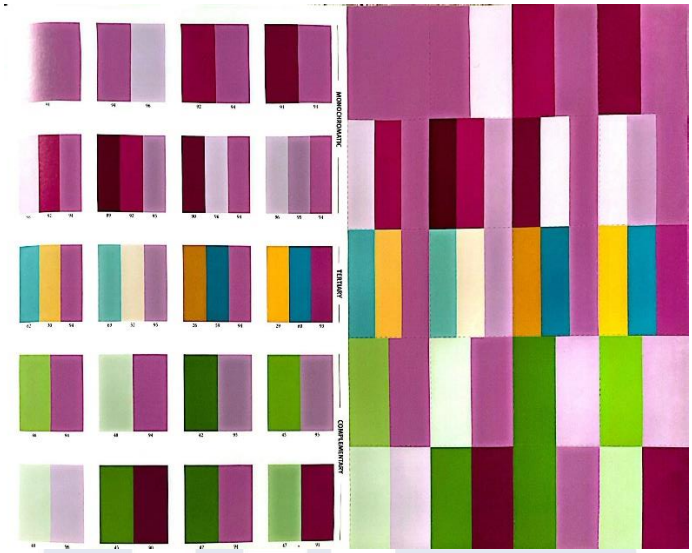
2.4 Warna

Warna dapat diartikan sebagai sebuah karakteristik cahaya yang terpancar, atau merupakan sebuah pengalaman psikologis atau subjektf yang dirasakan melalui indra penglihatan. Fungsi dari warna ada 4, yaitu fungsi identitas, fungsi isyarat, fungsi psikologis, dan fungsi alamiah. Warna sebagai identitas berfungsi sebagai pengenal seperti seragam, bendera, logo, dan lainnya. Warna sebagai isyarat berfungsi memberikan tanda terhadap suatu kondisi, seperti bendera putih sebagai isyarat menyerah. Warna sebagai psikologis berfungsi memberikan kesan atau perasaan terhadap audiens. Warna sebagai fungsi alamiah memiliki sifat yang cenderung mutlak, seperti buah tomat yang berwarna merah, daun berwarna hijau, dan sejenisnya (Monica & Luzar, 2011, h. 1085). Kesimpulannya, warna memiliki peran yang beragam, mulai dari identitias, isyarat, psikologis, dan alamiah yang masing-masing memberikan makna dan persepsi yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari.

Selain memiliki fungsi yang beragam, warna juga memiliki pemaknaan tertentu yang sering dikenal dengan psikologi warna. Salah satu teori pemaknaan warna yang banyak diacu adalah teori yang dikembangkan oleh Profesor Max Luscher. Luscher menggabungkan warna dengan kesan psikologis yang diberikan terhadap audiens, dimana seriap warna memiliki arti dan efek tertentu terhadap emosi dan perilaku audiens. Pemaknaan ini sangat umum digunakan dalam konteks desain, pemasaran, maupun psikologis (Fraser & Banks, 2004, h. 49). Sehingga dapat disimpulkan bahwa warna tidak hanya memiliki beragam fungsi, namun juga memegang peranan penting dalam psikologis manusia. Pemaknaan warna dapat mempengaruhi emosi dan perilaku audiens.

Gambar 2.2 Psikologi Warna Luscher
Sumber: The Complete Guide to Color (2004)

Penggunaan warna untuk memberikan persepsi kepada audiens juga bisa dilakuakan dengan penerapan *color harmony. Color harmony* adalah kombinasi warna yang disusun sedemikian rupa untuk menghasilan efek visual yang menyatu dan menyampaikan kesan tertentu. Ada kombinasi warna yang menyampaikan kesan *powerful*, romantis, segar, *welcoming*, hingga *energetic*. Misalnya, kombinasi warna dengan shade ungu, biru, oranye, dan hijau tertentu bisa menghasilkan kesan *energetic*. Sekma warna ini sangat cocok untuk menarik perhatian audiens yang masih muda. Kombinasi warna ini dijabarkan oleh Kiki Eldridge (2007, h. 182) dalam bukunya yang berjudul *Complete Color Harmony Workbook*. Kesimpulannya, penerapan *color harmony* melalui kombinasi warna yang tepat menghasilkan visual yang menyatu dan menyampaikan kesan tertentu.



Gambar 2.3 Kombinasi Warna *Energetic*
Sumber: The Complete Color Harmony Workbook (2007)

Dapat disimpulkan bahwa warna memiliki fungsi yang beragam, mulai dari identitias, isyarat, psikologis, hingga alamiah. Masing-masing fungsi ini memberikan makna dan persepsi yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, warna juga memainkan peran penting dalam psikologi manusia, dimana pemaknaannya dapat mempengaruhi emosi dan perilaku audiens, terutama dalam konteks desain, pemasaran, dan psikologi. Penerapan *color harmony* melalui kombinasi warna yang tepat juga dapat menciptakan efek visual yang menyatu dan menyampaikan kesan tertentu seperti kesan *energetic*. Dengan dmeikian, warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga berperan dalam memberikan dampak psikologis yang signifikan dalam membentuk persepsi dan reaksi audiens.

2.5 Emphasis

Emphasis atau penekanan dalam elemen grafis menjadi bagian yang penting dalam membangun sebuah hirarki visual. Dengan penekanan, desainer bisa menciptakan informasi dengan alur yang bisa mengarahkan audiens dari elemen yang paling penting hingga ke yang kurang penting (Landa, 2011, h. 29). Kesimpulannya, emphasis atau penekanan adalah kunci dalam menciptakan sebuah hirarki visual yang efektif, sehingga memungkinkan desainer menyusun informasi

secara terarah, sehingga audiens dapat memahami prioritas dari elemen-elemen yang disajikan. Cara untuk menciptakan penekanan ada beragam, anatara lain:

2.5.1 Penekanan dengan Isolasi

Jika sebuah elemen dipisahkan atau dibuat sendiri, perhatian audiens akan langsung tertuju pada elemen tersebut. Elemen ini akan memiliki bobot visual yang besar sehingga harus diseimbangkan dengan elemen lainnya. Kesimpulannya, isolasi elemen dalam desain efektif untuk menarik perhatian audiens, namun harus diseimbangkan dengan elemen lain agar komposisinya tetap terlihat harmonis secara keseluruhan.

2.5.2 Penekanan dengan Penempatan

Lokasi elemen di dalam sebuah desain sangat penting. Misalnya, menempatkan elemen di bagian tengah, sudut atas, atau di latar depan akan lebih mudah menarik perhatian audiens. Kesimpulannya, penempatan elemen yang strategis dalam sebuah desain dapat secara efektif menarik perhatian audiens dan meningkatkan fokus pada elemen utama.

2.5.3 Penekanan dengan Skala

Ukuran elemen juga memainkan peran yang besar dalam penekanan. Elemen yang lebih besar akan menarik lebih banyak perhatian, tetapi elemen kecil juga bisa menjadi pusat perhatian jika dikelilingi oleh elemen yang lebih besar, menciptakan kontras skala. Kesimpulannya, ukuran elemen dalam desain, baik kecil maupun besar, dapat digunakan secara strategis untuk menciptakan fokus dan menarik perhatian audiens.

2.5.4 Penekanan dengan Kontras

Kontras bisa digambarkan dalam berbagai cara, seperti terang dan gelap, halus dan kasar, atau cerah dan kusam. Kontras dapat digunakan untuk menonjolkan elemen tertentu. Contohnya, bentuk gelap diantara bentuk terang akan langsung menarik perhatian. Kesimpulannya, kontras merupakan cara yang efektif untuk menonjolkan elemen tertentu dalam desain, karena perbedaan yang mencolok antar elemen bisa cepat menarik perhatian audiens.

2.5.5 Penekanan dengan Arah dan Penunjuk

Elemen seperti panah atau garis diagonal dapat digunakan untuk mengarahkan pandangan audiens ke elemen tertentu dalam desain. Oleh karena itu, penggunaan elemen seperti panah atau garis diagonal sangat efektif dalam mengarahkan pandangan audiens dan memastikan fokus mereka tertuju pada elemen penting yang diarahkan dalam desain.

2.5.6 Penekanan dengan Struktur

Penekanan dengan struktur ada tiga jenis, yaitu struktur pohon, struktur sarang, dan struktur tangga. Struktur pohon merupakan penekanan dengan menempatkan elemen utama di atas, diikuti oleh elemen-elemen lainnya secara berurutan, seperti cabang pohon. Struktur sarang menempatkan elemen utama yang dikelilingi atau dilapisi oleh elemen lainnya, menciptakan hierarki melalui urutan lapisan. Strtuktur tangga menempatkan elemen utama di puncak, dengan elemen lainnya ditata secara bertingkat seperti anak tangga. Kesimpulannya, penekanan dengan struktur membantu menciptakan hirarki visual yang jelas melalui susunan elemennya.

Emphasis atau penekanan sangat penting dalam menciptakan hirarki visual yang efektif, memungkinkan desainer menyusun informasi yang terarah sehingga audiens bisa memahami prioritas elemen dalam desain. Penekanan bisa dicapai melalui berbagai cara, seperti isolasi, penempatakn, skala, kontras, arah atau penunjuk, dan struktur. Dengan memanfaatkan berbagai cara ini, desainer bisa menciptakan visual yang menarik, fungsional, dan mudah dipahami oleh audiens.

2.6 Tipografi

Sebuah tulisan atau huruf (*type*) digunakan dimana saja. Kita bisa menemukan tulisan hampir dalam semua hal yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Jenis huruf (*typeface*) juga beragam dan memiliki kepribadian masing-masing. Ada *typeface* yang formal dan memberikan kesan otoritas, ada juga yang lebih santai dan terlihat tidak terlalu terstruktur. Penggunaan *typeface* bisa memberi tahu audiens kesan keseluruhan dari pesan yang akan disampaikan. Dapat

disimpulkan bahwa penggunaan jenis huruf (*typeface*) mempengaruhi kesan dan pesan yang disampaikan, menciptakan nuansa tertentu terhadap konteks dan tujuan komunikasi.

Tipographer Eric Gill mendefenisikan huruf sebagai sebuah benda, bukan gambaran dari benda. Penyusunan huruf-huruf dengan cara tertentu bisa mewakili sebuah bahasa lisan dan secara visual mengekspresikan ide sedemikian rupa sehingga audiens bisa memahami maksud dan sifat dari pesan yang disampaikan (Ambrose & Harris, 2005, h. 14). Kesimpulannya, huruf adalah sebuah benda yang melalui penyusunannya dapat mewakili bahasa lisan dan secara visual menyampaikan ide sehingga audiens dapat memahami pesan yang dimaksud.

Gambar 2.4 Tipografi pada Video
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=Y2ODPFiksBE

Variasi jenis huruf sangat besar dan beragam. Oleh karena itu, diperlukan sistem klasifikasi tertentu. Klasifikasi jenis huruf ini dilakukan agar pengguna dapat memahami kapan sebaiknya menggunakan jenis huruf tertentu dalam desain tertentu. Klasifikasi jenis huruf didasarkan pada karakteristik anatominya dan umumnya dibagi menjadi empat kategori dasar, yaitu *Block*, *Roman*, *Gothic*, dan *Script*. Selain empat kategori tersebut, ada satu kategori tambahan, yaitu ‘grafik’, yang mencakup semua jenis huruf yang karakteristiknya tidak cocok untuk masuk ke dalam empat kategori dasar (Ambrose & Harris, 2005, h. 35). Klasifikasi jenis

huruf diperlukan untuk mempermudah pemilihan jenis huruf yang tepat dalam membuat sebuah desain.

2.6.1 *Block*

Jenis huruf ini ditandai dengan gaya tulisan yang tebal, berat, memiliki ornamen yang umum digunakan selama abad pertengahan. Karena kompleksitas dari bentuk hurufnya, huruf ini cenderung sulit untuk dibaca, terutama jika digunakan dalam teks yang banyak. Oleh karena itu, jenis huruf ini biasanya digunakan dengan tujuan dekoratif atau untuk huruf kapital awal (h. 38). Pada intinya, jenis huruf ini memiliki gaya tebal dan dekoratif yang sulit dibaca jika digunakan dalam teks panjang.

2.6.2 *Roman*

Jenis huruf ini mempermudah mata mengikuti huruf ke huruf, sehingga jenis huruf ini sering digunakan sebagai *body text*. Klasifikasi huruf ini berasal dari jenis huruf Romawi yang berasal dari tulisan yang diukir di batu Romawi. Jenis huruf romawi ini memiliki banyak klasifikasi yang telah dikembangkan. Variasi ini diklasifikasikan lagi menjadi *Old Style, Transitional, Didone, Slab Serif, Clarendon,* dan *Glyphic* (h. 42).

2.6.3 *Gothic*

Jenis huruf ini juga dikenal sebagai istilah huruf *sans-serif*. Istilah ini digunakan karena jenis huruf gotik tidak memiliki elemen *serif*. Huruf ini sudah ada selama lebih dari 100 tahun. Jenis huruf ini memberikan bentuk huruf yang rapi dan bersih, dan memberi pengaruh baik terhadap keterbacaannya. Walaupun demikian, penggunaan jenis huruf gotik masi terbatas dan umum digunakan dalam teks singkat sebagai judul atau fungsi tampilan lainnya. Jenis huruf gotik ini juga ditandai dengan penggunaan huruf ‘g’ dengan ekor, bukan huruf ‘g’ bertingkat ganda yang sering digunakan dalam beberapa jenis huruf serif (h. 48).

2.6.4 *Script*

Jenis tulisan ini dibuat dengan tujuan untuk menirukan tulisan tangan, bahkan jenis *font* seperti *Pushkin*, dibuat berdasarkan tulisan tangan seseorang. Jenis huruf ini sulit dibaca dalam blok teks yang banyak, sehingga biasanya digunakan untuk menyediakan dekorasi tambahan seperti nama *brand* atau *captions*.

2.6.5 *Graphic*

Jenis tulisan ini memiliki karakter yang bisa dianggap sebagai sebuah gambar. Variasi ini merupakan eksperimen variasi yang memiliki jenis yang sangat luas dan keterbacaan yang beragam. Jenis tulisan ini bisa memberikan penekanan drama pada sebuah desain, namun kompleksitasnya sangat mempengaruhi keterbacaan sehingga tidak cocok untuk digunakan dalam sebuah *body text*.

Tipografi memiliki peran penting dalam komunikasi visual dengan memberi pengaruh terhadap kesan dan pesan yang disampaikan melalui pemilihan jenis huruf (*typeface*) yang tepat. Setiap jenis huruf memiliki kepribadian yang berbeda, dari yang formal hingga yang lebih santai, yang dapat menciptakan nuansa tertentu sesuai dengan konteks dan tujuan desain. Huruf merupakan sebuah objek yang secara visual menyampaikan ide dan pesan. Untuk mempermudah pemilihan jenis huruf, dilakukan klasifikasi berdasarkan karakteristik anatominya, yang umumnya dibagi menjadi empat kategori utama: Block, Roman, Gothic, dan Script, dengan tambahan kategori 'Grafik' untuk jenis huruf yang tidak termasuk dalam kategori utama. Masing-masing jenis huruf memiliki karakteristik tertentu yang mempengaruhi keterbacaan dan fungsinya dalam desain, seperti huruf Block yang dekoratif dan sulit dibaca dalam teks panjang, atau huruf Roman yang lebih mudah diikuti dan sering digunakan dalam body text. Jenis huruf Gothic lebih bersih dan rapi, sementara Script meniru tulisan tangan untuk keperluan dekorasi. Terakhir, jenis huruf Grafik menawarkan karakter yang lebih eksperimental namun dapat mempengaruhi keterbacaan dalam desain.

2.7 Mikroorganisme Saluran Cerna

Mikroorganisme saluran cerna adalah kumpulan bakteri, archaea, dan eukarya yang menenpati saluran pencernaan. Mikroorganisme ini berevolusi dengan inangnya sehingga membentuk hibungan yang saling menguntungkan. Jumlah mikroorganisme saluran cerna diperkirakan mencakup 10 kali lebih banyak dari jumlah sel manusia (Thursby & Juge, 2017, h. 1823). Karena jumlahnya yang sangat banyak, dapat disimpulkan bahwa mikroorganisme saluran cerna memiliki peran yang signifikan dalam tubuh manusia.

Mikroorganisme saluran cerna memiliki pengaruh bagi fungsi fisiologis tubuh, seperti memperkuat integritas usus, membentuk epitel usus, menghasilkan energi, melindungi diri dari patogen, dan mengatur kekebalan tubuh inangnya (h.1823). Dapat disimpulkan bahwa komposisi mikrobiota yang berbeda akan berdampak berbeda juga terhadap kesehatan.

Mikroorganisme saluran cerna memiliki peran penting dalam kesehatan manusia melalui hubungan simbiotik dengan inangnya. Komposisi mikrobiota yang terdiri dari berbagai spesies dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti pola makan dan metode pemberian makan pada bayi, serta sedikit dipengaruhi oleh genetika. Mikroorganisme ini berperan dalam menjaga kesehatan dengan memperkuat integritas usus, memproduksi energi, melindungi dari patogen, dan mengatur kekebalan tubuh. Sebagai hasilnya, mikrobiota yang sehat sangat berpengaruh terhadap fungsi fisiologis tubuh manusia.

2.3 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat landasan penelitian dan kebaruan dari penelitian, penulis menganalisis penelitian-penelitian sebelumnya yang serupa. Penelitian ini akan dianalisis berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, metodologi yang digunakan, dan temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif untuk Anak Usia 7-9 Tahun terhadap Sayur dan Buah	Irene Sylvania Huang	Perancangan buku ilustrasi interaktif berbasis storytelling yang memicu rasa ingin tahu anak untuk meningkatkan ketertarikan terhadap buah dan sayur. Selain itu ada juga pembuatan media promosi dan *merchandise*.	Media yang digunakan bisa memberikan sarana pembelajaran yang lebih sederhana dan menyenangkan. Salah satu cara engumpulan data dilakukan dengan mewawancarai seorang pemilik rumah produksi kreatif untuk mengetahui bagaimana pendekatan yang tepat dalam mendapatkan ketertarikan anak dengan buku cerita. Dari wawancara ini didapatkan kesimpulan bahwa pembuatan ilustrasi untuk anak memerlukan dramatisasi, bisa

				dari segi perspektif, proporsi, dan sejenisnya. Menggunakan metode perancangan *How to Write a Children's Book* oleh Seuling (2005) sehingga perancangannya benar-benar lebih terfokus pada pembuatan buku anak sebagai media. Buku ceritanya dibuat dengan melakukan kombinasi antara kegiatan sehari-hari dan imajinasi dengan konsep *eat the rainbow*, yaitu warna warni sayur dan buah.
2.	Perancangan Activity Book Pemilihan Jajanan yang	Ranny Meilika Hendrawan	Perancangan buku aktivitas yang bisa digunakan oleh anak-anak	Penulis melakukan observasi langsung ke lapangan

	Sehat pada Anak Usia 6-12 Tahun		secara bersamaan yang mengedukasi anak mengenai pentingnya memperhatikan jajanan yang akan mereka konsumsi. Selain itu ada pembuatan media sekunder berupa *merchandise* dan media promosi.	terhadap penjual jajanan. Konsepnya banyak menggunakan bentuk yang bulat karena lebih identik dan digemari dengan anak-anak. Pemilihan kertas matte paper agar bisa ditulis dengan pensil dan pensil warna dan tetap kuat untuk aktivitas *flip-flap* pada buku. Konten dari buku bukan sekedar penjelasan mengenai pemilihan jajanan yang tepat, tetapi diselingi oleh beberapa aktivitas seperti melingkari jawaban yang tepat, mewarnai, mencari jalan, mencari perbedaan, dan kegiatan

				memilih dan mencocokkan.
3.	Perancnagan Media Edukasi Makanan Sehat dan Gizi Seimbang untuk Anak Usia 3-6 Tahun	Asrilya Masyitha	Set alat permainan yang menerapkan pendekatan multisensori untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran yang membahas mengenai manfaat dan pentingnya mengkonsumsi makanan bergizi dan seimbang dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	Output yang diberikan berupa mainan edukatif yang melibatkan anak secara langsung dengan *role play.* Media edukasi yang dihasilkan dirancang berdasarkan kurikulum 2014 PAUD sehingga sesuai dengan capaian dan kapasitas anak dalam memahami sesuatu. Pemilihan target audiens yang sangat muda, yaitu 3 – 6 tahun untuk melakukan edukasi dan pencegahan sejak dini. Permainan yang dirancang melibatkan indera

				penglihatan, pendengaran, dan perabaan. Material dan finishing yang digunakan aman untuk anak.

Ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan media edukasi yang menarik dan interaktif sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai pentingnya gaya hidup sehat, terutama dalam hal konsumsi makanan bergizi. Penelitian pertama menyarankan penggunaan ilustrasi interaktif berbasis *storytelling* untuk meningkatkan ketertarikan anak terhadap buah dan sayur dengan konsep "*eat the rainbow*". Penelitian kedua mengusulkan buku aktivitas yang mengedukasi anak tentang pemilihan jajanan sehat melalui permainan dan aktivitas yang menyenangkan. Sementara itu, penelitian ketiga menunjukkan keberhasilan penerapan media edukasi multisensori berupa alat permainan yang melibatkan penglihatan, pendengaran, dan perabaan, yang dirancang untuk anak usia dini agar mereka dapat memahami bagaimana makanan sehat dalam kehidupan sehari-hari. Ketiganya menekankan pentingnya pendekatan kreatif dan interaktif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi anak-anak.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA