

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Tinarbuko (2015) menyebutkan bahwa desain komunikasi visual merupakan salah satu dari banyaknya bidang pengetahuan yang aktivitasnya meliputi penyelidikan atas konsep-konsep cara berkomunikasi dengan penyampaian yang lebih kreatif. Dalam kehidupan sehari-hari, sering kali kita menemukan konsep desain komunikasi visual ini digunakan pada beragam kebutuhan. Contoh sederhana dari penggunaan media komunikasi visual pada kehidupan sehari-hari adalah *packaging* dari makanan kemasan yang sering kita konsumsi, atau *banner* iklan dari sebuah produk yang kita temui di jalan. Desain Komunikasi Visual mengizinkan individu untuk mengkomunikasikan sebuah pikiran, ide, kata, kalimat, dan lainnya menggunakan paduan antar elemen berupa huruf, warna, bentuk, gambar, dan sebagainya. Penggabungan antar elemen yang telah disebutkan tentunya memiliki objektif agar penerima pesan tersebut dapat mengerti dan memahami pesan yang disampaikan tersebut.

2.1.1 Elemen Desain

Terdapat beberapa elemen yang dapat membentuk sebuah desain. Elemen itu beragam penggunaannya, dan dapat dikombinasikan satu sama lain untuk membuat desain yang baik. Menurut Robin Landa (2018), elemen desain tersebut adalah garis, bentuk, ruang, warna, serta tekstur.

2.1.1.1 Garis

Garis merupakan salah satu elemen desain yang terbentuk dari titik. Elemen ini dapat diklasifikasikan lagi berdasarkan ketebalannya ataupun ketegasannya. Visualisasi atas elemen garis ini dapat menentukan bagaimana bentuk yang akan dihasilkan. Landa (2018) menyebutkan bahwa penggunaan garis dapat membantu pengguna untuk mengamati sebuah objek dengan lebih terstruktur. Garis memiliki beberapa jenis, yaitu *solid line*, *implied line*, *edges*, dan yang terakhir adalah *line of vision*. Jenis-jenis

garis tersebut kemudian memiliki fungsi-fungsi yang sama, seperti untuk membuat sebuah bentuk, menggambarkan batas, sebagai panduan untuk mengatur komposisi visual.



Gambar 2. 1 Contoh *Implied Line*
Sumber : <https://www.google.com/IMPLIEDLINE>

Jenis-jenis garis tersebut kemudian dijabarkan sebagai berikut :

1. *Solid Line*

Solid line atau garis nyata merupakan sebuah garis yang digambarkan terus menerus tanpa ada patahan dalam satu garis. Garis ini biasanya digunakan untuk menggambarkan struktur visual atau batasan yang jelas terhadap sebuah objek yang digambarkan.

2. *Implied Line*

Implied line atau garis putus-putus. Garis ini merupakan sebuah garis yang dalam proses pembuatannya terdapat jeda dan jarak antar garis. Walaupun terdapat jeda dan jarak, garis ini dimaksudkan sebagai sebuah garis yang dilihat sebagai suatu kesatuan utuh. Garis ini biasanya dimaksudkan sebagai garis yang menggambarkan arah, ataupun memberikan kesan gerak.

3. *Edges*

Edges atau sudut. Sudut merupakan pertemuan antara dua titik, di mana pada konteks garis, garis sudut merupakan garis yang tercipta atas pertemuan dua bentuk atau lebih. Selain pertemuan antara dua bentuk,

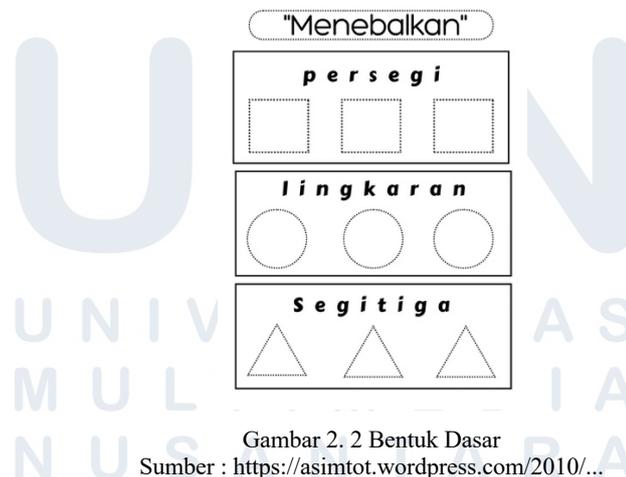
garis sudut juga bisa dihasilkan dari pertemuan antara warna, pencahayaan, ataupun tekstur yang berbeda.

4. *Line of Vision*

Line of Vision atau diterjemahkan sebagai garis imajiner. Garis ini merupakan garis tak kasat mata yang terbentuk dari pergerakan mata saat melakukan pemindaian terhadap sebuah komposisi visual. Garis ini merupakan garis yang mengarahkan pengamat untuk menciptakan alur visual pada objek yang diamatinya.

2.1.1.2 Bentuk

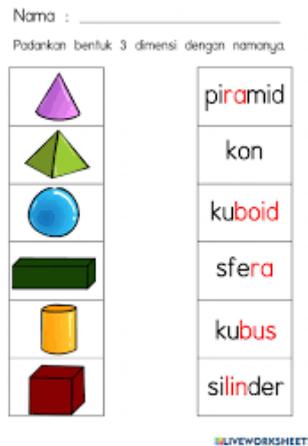
Bentuk merupakan salah satu elemen dari desain, di mana bentuk dideskripsikan sebagai perwujudan dari area tertutup yang dihasilkan atas persatuan dari garis ataupun persatuan dari garis-garis. Dalam kata lain, bentuk juga disebutkan sebagai area dua dimensi, dan kemudian persatuan antar bentuk-bentuk dua dimensi ini yang kemudian akan disebut sebagai bentuk tiga dimensi. Landa (2018) menyebutkan bahwa terdapat tiga bentuk dasar, yaitu lingkaran, segitiga, dan juga bentuk segi empat, yang kemudian dapat memberikan variasi atas bentuk-bentuk lainnya.



Gambar 2. 2 Bentuk Dasar
Sumber : <https://asimtot.wordpress.com/2010/...>

Tiga bentuk dasar pada gambar 2.2 kemudian memiliki variasi-variasi berupa bentuk dua dimensi yang lain, seperti oval, segi empat sama sisi, segi panjang, belah ketupat, jajar genjang, hingga bentuk trapesium. Berasal dari bentuk-bentuk dasar dua dimensi tersebut kemudian dapat

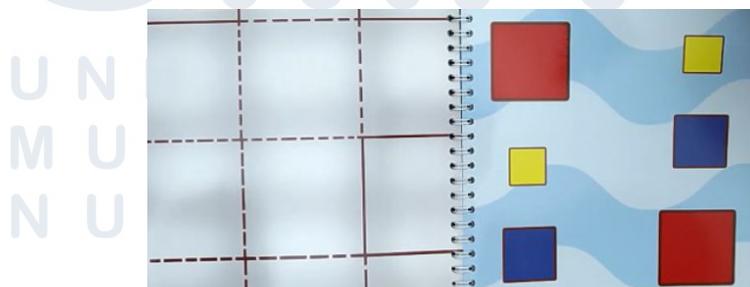
dikombinasikan untuk membentuk bentuk-bentuk tiga dimensi lainnya. Contoh bentuk turunan dari bentuk dua dimensi tersebut adalah bentuk bola, limas, kubus, dan berbagai macam bentuk tiga dimensi lainnya.



Gambar 2. 3 Bentuk Tiga Dimensi
Sumber : <https://www.kibrispdr.org/>

Seperti yang telah disebutkan, beberapa bentuk dua dimensi yang dikombinasikan dapat membentuk sebuah bentuk tiga dimensi, seperti yang dapat dilihat pada gambar 2.3 Salah satu contoh dari bentuk tiga dimensi tersebut adalah bentuk prisma segi lima, di mana bentuk tiga dimensi tersebut merupakan hasil persatuan dari bentuk segi lima dan juga bentuk segi empat. Selain itu, bentuk dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan tipe garis yang digunakan untuk menggambarkan bentuk itu sendiri:

1. Bentuk *rectilinear*

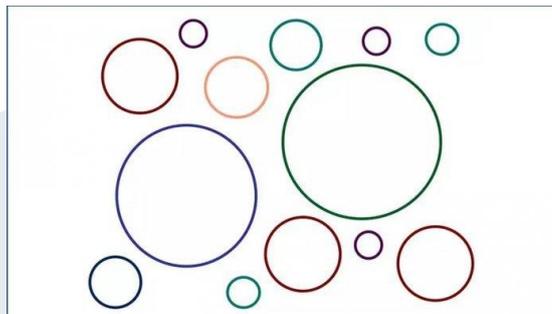


Gambar 2. 4 Contoh Bentuk *Rectilinear*
Sumber : <https://down-id.img.susercontent.com/>

Bentuk *rectilinear* merupakan bentuk yang dihasilkan dari garis-garis lurus yang saling terhubung. Bentuk ini memiliki karakteristik tegas, kaku, dan terstruktur karena tersusun atas

kumpulan garis-garis lurus. Contoh dari bentuk *rectilinear* ini adalah bentuk segi tiga, segi empat, dan variasi terhadap bentuk tersebut.

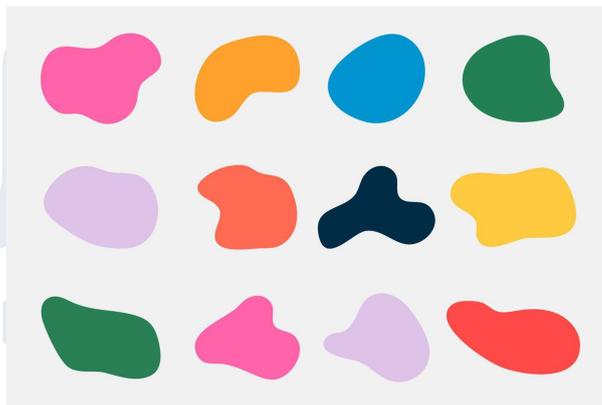
2. Bentuk *curvilinear*



Gambar 2. 5 Bentuk Curvilinear
Sumber : <https://lampung.tribunnews.com/...>

Bentuk *curvilinear* merupakan bentuk yang berasal dari persatuan garis-garis lengkung. Tidak seperti bentuk *rectilinear*, bentuk *curvilinear* cenderung tidak memiliki sudut. Bentuk ini memberikan kesan yang lembut dan dinamis. Contoh dari bentuk *curvilinear* ini adalah lingkaran dan oval.

3. Bentuk abstrak

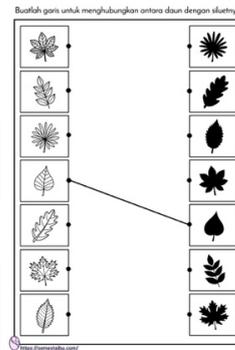


Gambar 2. 6 Bentuk Abstrak
Sumber : <https://www.vecteezy.com/...>

Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak merepresentasikan objek secara langsung, di mana bentuk abstrak ini cenderung dirangkai melalui proses yang tidak menentu, sehingga menghasilkan bentuk yang tidak teridentifikasi juga. Contoh dari bentuk abstrak terletak pada

gambar 2.6 yang disertakan di atas. Bentuk abstrak biasanya memberikan kesan yang lebih dinamis dan tidak terstruktur.

4. Bentuk representatif.



Gambar 2. 7 Bentuk Representasional
Sumber : <https://www.sciencedirect.com/...>

Bentuk representatif adalah bentuk yang secara langsung merepresentasikan sebuah objek, walaupun mungkin secara bentuk tidak langsung membentuk bentuk *rectilinear* maupun bentuk *curvilinear*, namun bentuk ini merepresentasikan suatu objek tertentu. Contohnya adalah bentuk pohon, hewan, rumah, dan sebagainya.

2.1.1.3 Ruang

Ruang merupakan salah satu elemen desain yang disebutkan oleh Robin Landa (2018), di mana ruang merupakan suatu elemen desain yang tergolong sebagai dua jenis, yaitu ruang negatif, ataupun ruang positif. Ruang negatif atau biasa dikenal sebagai *negative space* merupakan elemen desain yang menyediakan ruang kosong yang tidak terisi benda atau biasa disebut *positive space*. Elemen desain berupa ruang ini dapat menciptakan harmoni, serta komposisi yang baik dalam sebuah perancangan karya.

1. Ruang Positif

Ruang positif atau *positive space* merupakan area yang diisi oleh kehadiran elemen visual lainnya, seperti garis, bentuk, ataupun warna. Ruang ini merupakan area yang dimaksudkan untuk menjadi fokus utama penglihatan dari pengguna. Area

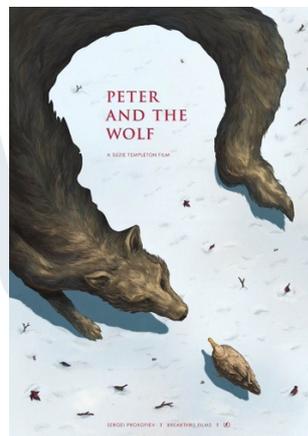
dari ruang positif ini merupakan area di mana informasi visual yang ingin disampaikan berada (Landa,2018).



Gambar 2. 8 Contoh *Positive Space*
Sumber :<http://mrschureads.blogspot.com/2017>

Dicontohkan pada gambar 2.8, di mana pada gambar tersebut ilustrasi dari seorang anak dengan berbagai aktivitasnya mengisi ruang kosong pada lembaran, yang mana ilustrasi tersebut dimaksudkan sebagai fokus utama penglihatan.

2. Ruang Negatif



Gambar 2. 9 Contoh *Negative Space*
Sumber : <https://thedesignest.net/negative>

Ruang negatif merupakan area yang dihasilkan dari kekosongan atas elemen visual. Ruang negatif ini biasanya dikenal sebagai *white space*. Ruang negatif ini biasanya digunakan untuk mendukung penekanan terhadap objek utama dari sebuah karya visual. Penggunaan ruang negatif

bukanlah penggunaan ruang kerja yang tidak optimal, melainkan cara agar hasil perancangan lebih seimbang dan juga terfokus pada objek utama (Landa,2018).

2.1.1.4 Warna

Secara ilmiah, warna merupakan hasil dari interaksi antar sinar dengan sebuah objek. Objek yang bertemu dengan sinar akan menyerap keberadaan sinar tersebut dan juga memantulkan kembali keberadaan sinar tersebut. Hasil pantulan warna tersebut yang kemudian diidentifikasi sebagai warna. Warna diklasifikasikan ke dalam 3 kelompok oleh Landa (2018). Kelompok pertama merupakan *hue*, yang kedua adalah *value*, dan yang terakhir adalah *saturation*.

1. *Hue*

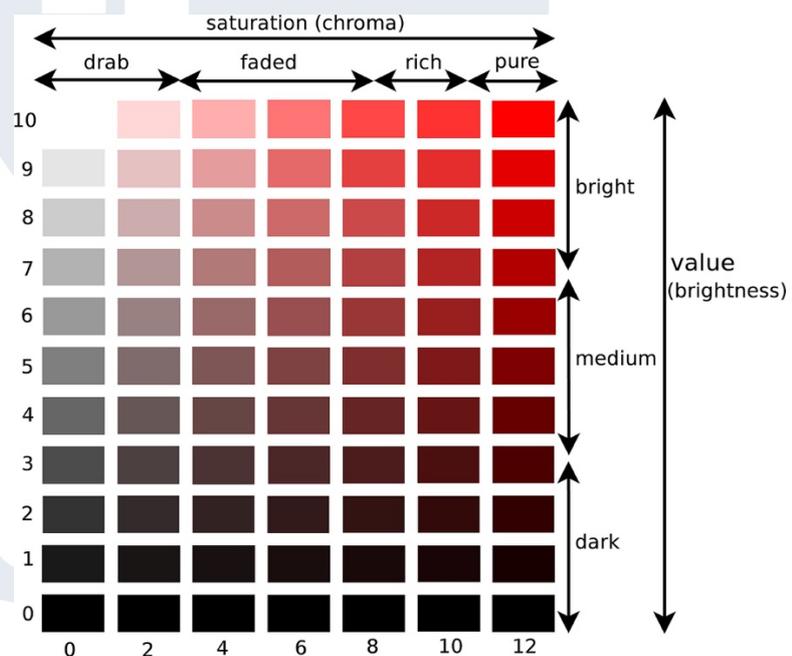


Gambar 2. 10 *Hue* Warna
Sumber : <https://www.idntimes.com/science/...>

Hue terdiri atas warna-warna yang kita kenal, seperti warna primer yang terdiri atas warna merah, kuning, dan biru. Warna sekunder yang kita kenal ada warna hijau, ungu, dan oranye. *Hue* juga dapat diidentifikasi sebagai rasa hangat maupun dingin. Pada gambar 2.10 dapat dilihat bahwa warna-warna yang memberikan kesan hangat adalah warna hijau kekuningan, warna kuning, oranye, dan juga merah. Berseberangan dengan warna-warna hangat, ada warna-warna yang turut memberikan kesan dingin, terdiri atas warna hijau kebiruan, biru, ungu, dan juga ungu kemerahan.

2. Value

Kelompok kedua dari klasifikasi warna oleh Landa (2018) adalah *value*. *Value* merupakan kelompok yang menentukan terang dan gelapnya sebuah warna. Pada gambar 2.11 dapat dilihat contoh dari *value* pada warna merah. *Value* dari warna merah tersebut ditunjukkan dari terang hingga gelap secara vertikal. Secara teknis, *value* merupakan tingkatan warna yang diberikan warna hitam.



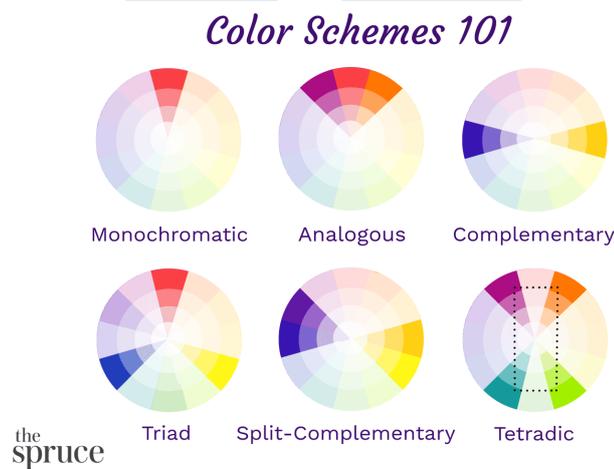
Gambar 2. 11 Value dan Saturasi Warna
Sumber : [https://plos.figshare.com/...](https://plos.figshare.com/)

3. Saturation

Pada kelompok ketiga, terdapat saturasi, di mana saturasi ini merupakan kelompok yang menentukan cerah atau redupnya suatu warna. Contoh saturasi terdapat pada gambar 2.11. Secara teknis, saturasi merupakan hasil dari warna yang diberikan warna putih, sehingga semakin lama semakin memudar. Tingkatan saturasi dapat dilihat pada gambar 2.11

secara horizontal. Pada contoh, jika dilihat dari sisi kiri ke sisi kanan maka menunjukkan bahwa saturasi dari warna merah tersebut semakin meningkat (cerah).

Penggunaan warna dapat lebih efektif jika warna-warna yang ada dikombinasikan untuk membentuk sebuah harmoni yang baik. Kombinasi warna yang kurang baik dapat membuat warna tidak enak dipandang, atau bahkan jika dicampurkan bisa memberikan kesan *mudy*.



Gambar 2. 12 *Color Wheel Combination*
Sumber : <https://www.thespruce.com/easy...>

Penggunaan panduan *color wheel* dapat membantu kita sebagai perancang karya visual untuk menentukan warna. Ada beberapa tipe kombinasi warna, yaitu *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *split-complementary*, *triadic*, ataupun *tetradic*.

1. *Monochromatic*

Monochromatic merupakan kombinasi warna hanya dengan memainkan tingkat gelap terang, ataupun cerah redup suatu warna. Contoh dari warna *monochromatic* ini ada pada gambar 2.12 yang ditunjukkan dengan satu warna merah dengan tingkat saturasinya.

2. *Analogous*

Analogous merupakan penggunaan kombinasi warna dari tiga warna yang berdampingan secara *hue*-nya. Contoh dari penggunaan warna *analogous* adalah warna oranye, merah,

dan ungu. Kombinasi dari warna *analogous* ini juga dapat diterapkan pada warna dengan *hue* yang berdampingan, namun dengan *value* maupun *saturation* yang berbeda.

3. *Complementary*

Warna kombinasi *complementary* merupakan kombinasi warna yang berseberangan pada *color wheel*. Perpaduan warna yang berseberangan ini akan menciptakan harmoni yang baik dengan mengombinasikan salah satu warna dari sisi hangat, dan satu warna dari sisi dingin. Contoh dari warna *complementary* ini adalah memadukan warna kuning dan warna ungu.

4. *Triadic*

Triadic merupakan kombinasi warna yang pada *color wheel* akan membentuk segitiga sama sisi, atau memiliki jarak yang sama antar warnanya. Kombinasi dari *triadic color* dapat memberikan kesan yang tegas, dan bahkan memungkinkan untuk mengombinasikan tiga warna primer, yaitu merah, kuning, dan biru.

5. *Split-complementary*

Split-complementary merupakan kombinasi warna yang mirip dengan kombinasi warna *complementary*. Unsur pembeda dari *split-complementary* ini adalah kombinasi suatu warna dengan warna di sebelah kanan maupun kiri dari warna yang berseberangan. Contoh dari penggunaan kombinasi *split-complementary* ini adalah warna ungu, hijau kekuningan, dan oranye.

6. *Tetradic*

Terakhir adalah kombinasi warna *tetradic*. Kombinasi warna ini merupakan kombinasi warna yang jika ditarik garis pada *color wheel* akan membuat sebuah segi empat. Kombinasi warna *tetradic* melibatkan empat warna sekaligus. Contoh

dari kombinasi warna ini adalah ungu, oranye, kuning, dan biru keunguan.

2.1.1.5 Tekstur

Tekstur merupakan salah satu elemen visual yang memberikan perasaan atas sebuah permukaan, baik itu dirasakan secara langsung menggunakan indra peraba, ataupun melalui indra penglihatan. Tekstur yang dapat kita langsung rasakan disebut dengan tekstur nyata, sementara itu tekstur yang hanya dapat dilihat merupakan tekstur semu. Tekstur nyata sering kali kita temukan pada benda-benda yang kita miliki, seperti tekstur lembut pada seprai, atau tekstur kasar pada kayu pohon, dan tekstur lainnya yang dapat dirasakan melalui sentuhan.



Gambar 2. 13 Contoh Tekstur Nyata
Sumber : <https://mrsjonessclass.com/2017/06/little>

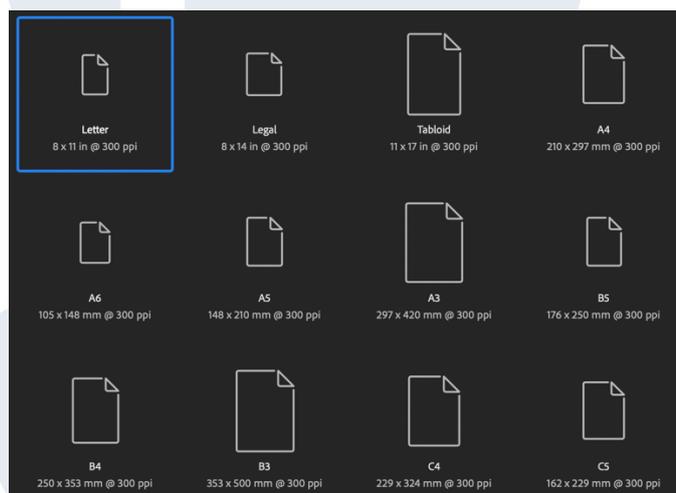
Tekstur lainnya adalah tekstur semu, di mana tekstur ini timbul karena ilusi optik, di mana tekstur ini tidak dapat dirasakan melalui indra peraba kita, namun dapat kita amati melalui indra penglihatan kita. Tekstur semu ini dapat dihasilkan melalui pemberian *shading* ataupun *highlight* pada suatu objek, ataupun cara lain seperti teknik *fotografi*, atau teknik-teknik lainnya.

2.1.2 Prinsip Desain

Robin Landa (2018) menyebutkan bahwa seorang desainer dalam proses perancangan desain atau karyanya akan menerapkan prinsip-prinsip desain dalam prosesnya. Prinsip desain terdiri atas berbagai hal yang ditujukan untuk menghasilkan karya yang baik. Prinsip desain tersebut ada format, hierarki, *balance*, *emphasis*, hierarki, dan juga *unity*.

2.1.2.1 Format

Format merupakan prinsip desain yang sangat penting, di mana format ini akan digunakan sebagai ukuran dan batasan dari ukuran desain yang akan dirancang (Landa, 2018). Setiap media yang kita gunakan sebagai media mendesain atau membuat karya akan memiliki ukurannya tersendiri, baik itu perancangan desain buku, desain *website*, hingga desain aplikasi.



Gambar 2. 14 Contoh Format Media Cetak

Pada gambar 2.14 diberikan contoh dari format media cetak yang sering digunakan. Satuan ukuran dari format media cetak dapat beraga, menggunakan satuan *milimeter*, *centimeter*, ataupun *inch*. Selain ukuran, media cetak juga memiliki orientasi, di mana orientasi media cetak ada dua jenis, yaitu *potrait* dan *landscape*. Seorang desainer sebaiknya memahami macam-macam format yang dapat digunakan sebagai media pembuatan karya agar desain yang dihasilkan dapat diaplikasikan dan digunakan dengan baik.

2.1.2.2 Hierarki

Hierarki visual adalah salah satu dari prinsip desain. Hierarki merupakan prinsip yang berperan saat seorang desainer mengatur informasi ataupun elemen visual pada sebuah desain. Elemen visual akan diatur berdasarkan elemen yang ingin ditekankan (*emphasized*). Tujuan dari hierarki visual ini adalah untuk menciptakan arahan atau alur penglihatan pengamat terhadap karya visual yang dirancang, ke mana arah mata sang pengamat harus tertuju terlebih dahulu.



Gambar 2. 15 Aplikasi Hierarki Visual
Sumber : <https://www.gramedia.com/>

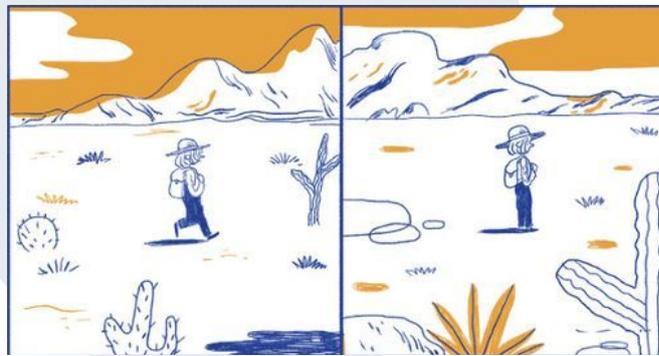
Hierarki visual ini dengan singkat dapat dijelaskan sebagai pengaturan susunan objek dari yang paling penting ke yang tidak penting. Menciptakan hierarki visual dengan cara mengatur ukuran, warna, kontras, peletakan, dan juga penggunaan *whitespace*. Prinsip hierarki visual ini berhubungan erat dengan pemberian penekanan pada objek yang ingin dijadikan *focal point*. Penerapan prinsip ini pada desain yang dirancang akan menciptakan rasa nyaman bagi pengamat karya visual, karena pengamat mendapatkan alur dan arahan yang jelas dari mana ke mana ia harus mencerna elemen visual yang ada.

2.1.2.3 Balance

Balance atau diterjemahkan sebagai keseimbangan merupakan salah satu prinsip desain yang mewujudkan adanya keselarasan dan

stabilitas pada perancangan desain. Keseimbangan dapat diciptakan dengan mendistribusikan setiap elemen visual yang ada dalam perancangan agar setiap bagian dari media perancangan memiliki bobot visual yang sama (Landa, 2018). Banyak hal yang dapat berperan dalam menciptakan bobot visual, seperti warna, bentuk, ukuran, dan bahkan tekstur dapat menentukan bobot visual dari sebuah perancangan karya. Dalam mendistribusi bobot visual yang baik, ada tiga jenis distribusi yang dapat dilakukan menurut Landa (2018), yaitu simetri, asimetris, dan keseimbangan radial.

1. Simetri



Gambar 2. 16 Contoh Keseimbangan Simetri
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/>

Simetri merupakan distribusi bobot visual dengan menyamaratakan pembagian elemen visual di kedua sisi dari titik pusat media. Simetri dapat menciptakan harmoni dan stabilitas, memberi kesan yang rapi dan juga terstruktur.

2. Asimetris



Gambar 2. 17 Keseimbangan Asimetris
Sumber : <https://www.behance.net/gallery/>

Memiliki pengertian yang berbanding terbalik dengan simetri, asimetris merupakan distribusi bobot visual yang dicapai tanpa

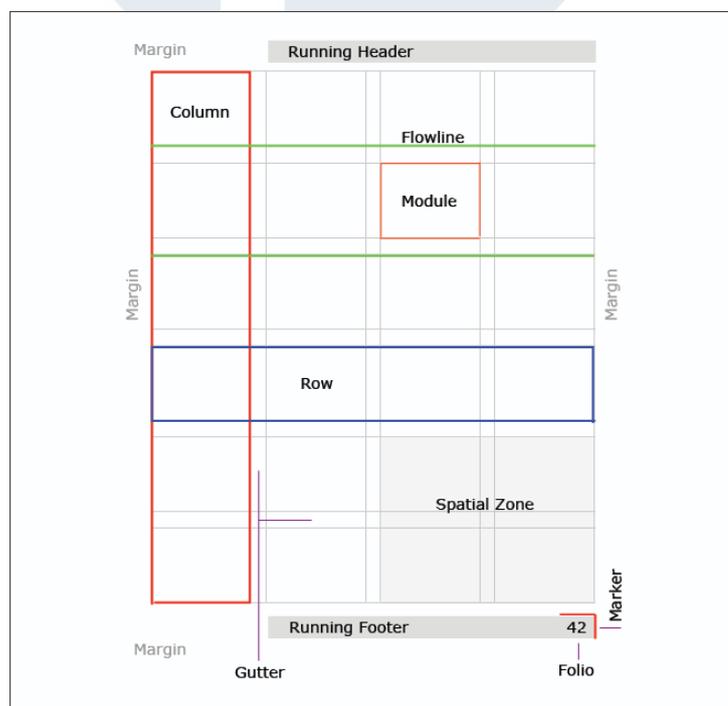
menyamakan elemen visual pada kedua sisi. Penggunaan keseimbangan asimetris dapat menciptakan karya visual yang lebih dinamis.

3. Keseimbangan radial

Keseimbangan radial merupakan keseimbangan yang diciptakan dari penggabungan antara simetri secara tegak maupun mendatar. Pada keseimbangan radial, elemen visual yang ada akan menyebar dari titik tengah media yang dirancang.

2.1.3 Grid System

Grid System merupakan sistem kerangka yang digunakan seorang desainer untuk menciptakan area kerja atau area terhadap penempatan elemen visual. Terdapat komponen-komponen yang menyusun suatu *grad* pada sebuah perancangan media (Graver, 2012). Komponen penyusun *grad* tersebut antara lain ada *margin*, *flowline*, kolom, modul, *spatial zone*, dan juga *marker*.



Gambar 2. 18 Komponen *Grid*
Sumber : <https://jasalogo.id/artikel/komponen...>

1. *Margin*

Margin merupakan kata yang sering digunakan untuk menunjukkan batas tepi, baik itu terhadap perancangan karya visual ataupun dalam pembuatan dokumen, terutama terhadap media cetak. *Margin* mengacu kepada *white space* yang disisikan pada sisi tepi kanan, kiri, atas, maupun bawah sebuah halaman. Ukuran tepi pada keempat sisi tersebut dapat dibuat berbeda-beda ataupun sama.

2. *Flowline*

Flowline merupakan susunan garis secara mendatar pada sebuah sistem *grid* untuk memberikan alur terhadap proses mencerna sebuah informasi secara horizontal pada perancangan sebuah media visual.

3. Kolom

Kolom merupakan sebuah area yang disusun secara vertikal pada sebuah *grid*. Kolom dapat dibuat dengan ukuran yang berbeda satu dengan yang lainnya dalam sebuah penggunaan *grid*. Penggunaan lebar kolom tersebut kemudian disesuaikan lagi dengan kebutuhan desain.

4. Modul

Modul merupakan komponen pembentuk *grid* yang terbentuk atas kumpulan area dengan ukuran yang sama. Modul biasanya bisa terbentuk dari hasil pertemuan kolom dan juga *flowline*.

5. *Spatial zone*

Spatial zone merupakan komponen pada *grid* yang terbentuk berasal dari area besar hasil perkumpulan para modul.

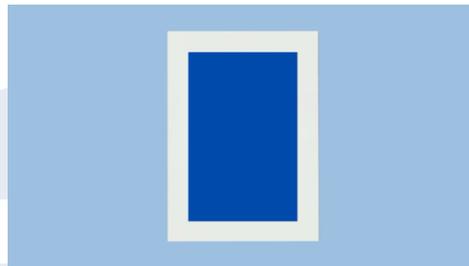
6. *Marker*

Marker atau penanda merupakan komponen pada *grid* yang membantu pengamat dalam mengidentifikasi area yang diamati. Penanda ini biasanya bersifat repetitif atau berulang pada setiap halaman perancangan, dalam hal ini biasanya terdapat pada

buku, yaitu pengaplikasian nomor halaman, atau pemberian *footer* maupun *header*.

Grid memiliki beberapa macam menurut Samara (2002):

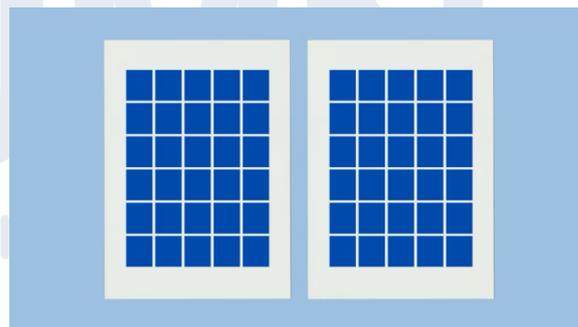
1. *Manuscript grid*



Gambar 2. 19 *Manuscript Grid*
Sumber : <https://www.sekolahdesain.id/post/...>

Manuscript grid merupakan *grid* yang memiliki tingkat kompleksitas rendah. *Grid* ini hanya menggunakan satu kolom dan satu baris besar dalam pengimplementasiannya. *Grid* ini diciptakan dengan membentuk area kerja yang memiliki batasan pada area atas, bawah, kanan, dan kiri media kerja. Penggunaan *grid* ini memberikan fleksibilitas area kerja yang tinggi saat melakukan proses perancangan desain.

2. *Modular grid*

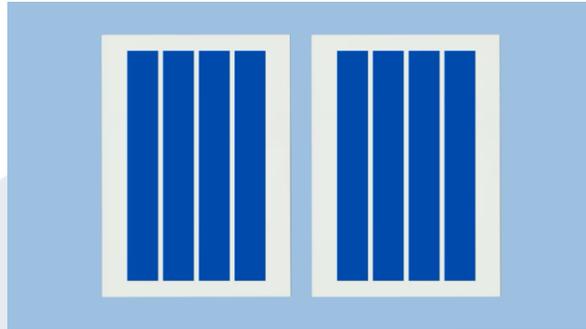


Gambar 2. 20 *Modular Grid*
Sumber : <https://www.sekolahdesain.id/post/...>

Modular grid merupakan sistem *grid* yang mengombinasikan kolom serta *flow line* untuk menciptakan modul yang akan digunakan sebagai area kerja. *Modular grid* dapat menciptakan area kerja dengan ukuran tinggi yang lebih besar maupun area lebar yang lebih besar, tergantung banyaknya kolom dan baris

yang dibuat. Penggunaan *grid* ini efektif jika digunakan pada perancangan karya yang memiliki banyak komponen visual.

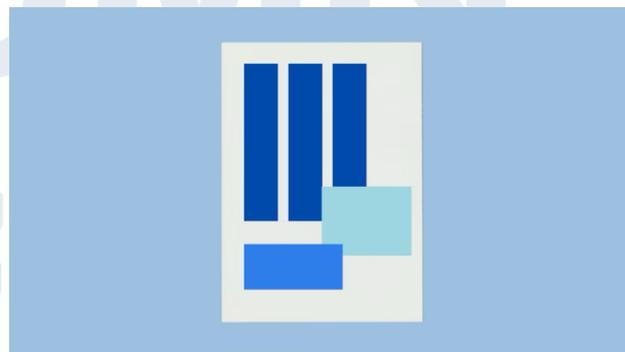
3. *Coloumn grid*



Gambar 2. 21 *Coloumn Grid*
Sumber : <https://www.sekolahdesain.id/post/...>

Jenis *grid* yang ketiga adalah *coloumn grid*. Jenis *grid* ini memiliki beberapa kolom yang dipisahkan oleh *gutter*. Penggunaan *grid* ini tidak disertai oleh adanya *flowline* ataupun garis dalam bentuk apa pun yang hadir secara horizontal. Penggunaan jenis *grid* ini memerlukan detail yang sangat tinggi, karena batasan kolom yang terlalu lebar akan membuat area elemen visual terlalu lebar, namun jika terlalu kecil dapat menurunkan fokus pembaca karena harus berpindah baris dalam waktu yang singkat.

4. *Hierarchical grid*



Gambar 2. 22 *Hierarchical Grid*
Sumber : <https://www.sekolahdesain.id/post/...>

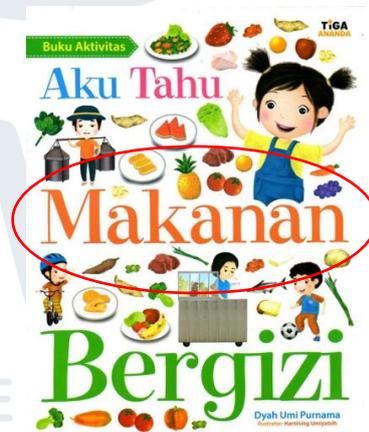
Hierarchical grid merupakan variasi *grid* yang memiliki variasi terhadap ukuran kolom, *flowline*, maupun ukuran modul. Penggunaan *grid* ini memungkinkan perancang desain untuk

menyusun elemen visual dari yang paling ingin ditekankan ke elemen yang tidak membutuhkan perhatian. Penggunaan *hierarchical grid* ini sering ditemukan pada halaman *website desktop* maupun *website mobile*.

2.1.4 *Typography*

Tipografi merupakan salah satu elemen visual yang terdiri atas variasi alfabet, yaitu alfabet *uppercase*, dan alfabet *lowercase*, kemudian tipografi juga terdiri atas angka dan tanda baca (Poulin, 2011). Walaupun begitu, tidak semua perancangan tipografi disertai lengkap dengan keempat komponen tersebut, beberapa tipografi hanya memiliki komponen tertentu di dalamnya. Desain atas komponen tipografi yang telah disebutkan sebelumnya kemudian menghasilkan berbagai jenis, yang kemudian disebut dengan istilah *typeface*. *Typeface* kemudian diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok berdasarkan dengan karakteristiknya.

1. *Serif*



Gambar 2. 23 *Typeface Serif*

Sumber : <https://www.gramedia.com/blog/rekomendasi>

Serif merupakan jenis *typeface* yang memiliki kait pada setiap hurufnya. Contoh dari *typeface serif* adalah *font times new roman* yang pada umumnya digunakan pada penulisan karya ilmiah. *Typeface* jenis ini memberikan kesan yang elegan melalui karakteristiknya.

2. *Sans serif*



Gambar 2. 24 *Typeface Sans Serif*

Sumber : <https://www.gramedia.com/blog/rekomendasi>

Sans serif merupakan jenis *typeface* yang desain hurufnya tidak disertai dengan elemen kait sebagai aksent. Penggunaan *typeface* jenis ini memberikan kesan yang lebih bersih dan juga modern. Contoh dari *typeface* ini adalah *font* Arial.

3. *Script*



Gambar 2. 25 *Typeface Script*

Sumber : <https://kreafolk.com/blogs/inspirations/childrens>

Script merupakan jenis *typeface* yang mengikuti gaya tulisan tangan, terutama pada jaman dahulu. *Typeface* jenis ini terkadang disebut sebagai gaya tulis sambung, dikarenakan setiap hurufnya tersambung satu sama lain. Penggunaan *typeface* ini sering ditujukan untuk hal yang bersifat informal dan personal. Contoh dari *typeface* ini adalah *font* Lucida Calligraphy.

4. *Display*



Gambar 2. 26 Typeface Display

Sumber : <https://kreafolk.com/blogs/inspirations/>

Display merupakan kelompok *typeface* yang penggunaannya ditujukan untuk kepentingan dekorasi dan informal. Penggunaan *typeface* dekoratif ini dapat menarik perhatian dengan waktu singkat dikarenakan bentuknya biasa lebih beragam. Contoh dari *typeface* ini adalah *font* Disney.

2.2 Buku

Gunawan (2019) menyebutkan pada penelitiannya bahwa buku merupakan bentuk paling sederhana dan bentuk pokok dari cara penyimpanan dokumen, catatan, atau ide terhadap sebuah pengetahuan atau informasi. Buku pada era modern ini terbagi menjadi dua, yaitu buku digital dan buku fisik. Buku fisik sendiri merupakan kumpulan atas lembaran-lembaran kertas yang dijilid menjadi suatu kesatuan yang utuh. Buku digunakan sebagai cara berinteraksi antara penulis dengan pembaca.

2.2.1 Komponen Buku

Guan dan Bienert (2012) menyebutkan bahwa desain buku memiliki beberapa komponen. Komponen-komponen tersebut adalah hal yang menyusun keberadaan buku itu sendiri. Pemahaman atas komponen buku tersebut dapat membantu perancang buku dalam merancang buku yang fungsional dan baik untuk dapat digunakan oleh pengguna. \

1. Cover



Gambar 2. 27 Sampul Buku
Sumber : [https://bukukita.com/...](https://bukukita.com/)

Komponen pertama dalam perancangan buku adalah sampul dari buku tersebut. Komponen ini berfungsi sebagai visualisasi atau interaksi awal dari buku terhadap pengguna. Penggunaan sampul dapat membuat pengguna ataupun calon pengguna memindai dengan cepat isi buku. Sampul buku biasanya didesain untuk merepresentasikan keseluruhan topik atau isi dari buku. Sampul buku bagian depan biasanya berisi judul buku, elemen foto atau ilustrasi, nama penulis, serta logo penerbit. Sementara pada halaman belakang buku, biasanya isinya berupa sinopsis, informasi penerbit, *barcode*, dan juga nomor ISBN.

2. Fly Page



Gambar 2. 28 Fly Page
Sumber : <https://www.behance.net/gallery/>

Fly page merupakan satu atau lebih halaman yang menjembatani pengguna dari halaman sampul menuju halaman konten. *Fly page*

biasanya merupakan halaman-halaman tanpa konten apa pun di dalamnya, di mana biasa halaman ini tidak terhitung dalam penomoran halaman. Halaman *fly page* dapat memuat super grafis, atau ilustrasi, atau desain dari *cover* buku yang dibuat dalam versi *grayscale*. Halaman-halaman ini dapat divariasikan penggunaan kertasnya, atau bahkan bisa ditambahkan lipatan ataupun potongan kertas khusus dengan ukuran yang berbeda yang dapat menambahkan unsur estetika pada buku yang dirancang.

3. *Contents*

Perancangan sebuah buku tentunya memerlukan adanya komponen berisi konten dari buku yang dirancang, baik konten berupa teks narasi, ataupun pada buku-buku tertentu seperti buku cerita anak, atau majalah tentunya konten pada buku turut memuat gambar atau ilustrasi yang mendeskripsikan atau berhubungan dengan topik yang dibahas pada buku. Konten merupakan inti dari perancangan media cetak buku, tanpalah konten, fungsi buku tidak dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 2. 29 Konten Buku

Sumber : <https://store.3dtotal.com/products/...>

Perancangan konten buku harus mempertimbangkan unsur kenyamanan pengguna, seperti pada perancangan buku novel, pihak *layouter* harus mempertimbangkan peletakan teks, kemudian juga penggunaan *typeface* dan *font* harus dipertimbangkan untuk meningkatkan keterbacaan dari isi teks yang ada pada buku. Jika buku merupakan buku ilustrasi atau

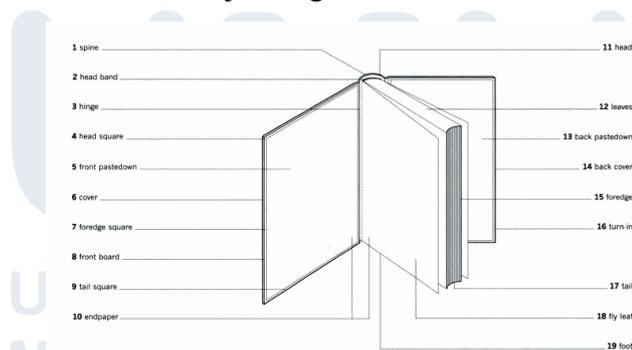
majalah, maka perancang buku perlu mempertimbangkan penggunaan elemen teks, warna, atau bahkan penggunaan tekstur untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

4. *Copyright Page*

Copyright page merupakan halaman penting dalam sebuah buku. Komponen ini berisi judul buku, nama penulis, pihak-pihak yang terlibat dalam perancangan buku, seperti editor, ilustrator, penerjemah, dan sebagainya yang terlibat dalam proses penerbitan buku tersebut. Halaman hak cipta tak luput dari informasi terbit, seperti penerbit, tanggal terbit, edisi ke berapa, cetakan berapa, dan yang paling penting adalah ISBN. Pada beberapa buku, halaman hak cipta ini turut memuat kata persembahan pada kelompok atau individu tertentu, dan juga dapat memuat harga buku.

2.2.2 Struktur Buku

Haslam pada Gunawan (2019) menyebutkan bahwa terdapat beberapa hal yang menyusun sebuah buku. Komponen tersebut memiliki namanya tersendiri, terutama jika digunakan dalam dunia cetak-mencetak.



Gambar 2. 30 Struktur Buku
Sumber : [https://parsonsdessign4.wordpress.com/...](https://parsonsdessign4.wordpress.com/)

Terdapat 19 komponen yang menyusun sebuah buku cetak. 19 Komponen tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. *Spine*

Spine atau tulang buku ini biasa kita temukan pada buku yang menggunakan *hard cover*, di mana bagian ini digunakan untuk

menutupi cara menjilid halaman. Bagian ini biasanya turut didesain dengan tujuan untuk memudahkan pengguna pada saat buku diletakan ditempat-tempat seperti rak. Penggunaan *spine* dapat memudahkan pengguna dalam menemukan buku pada rak.

2. *Head band*

Head band merupakan benang yang digunakan untuk mengikat pada proses penjilidan semua halaman buku.

3. *Hinge*

Hinge merupakan pertemuan antara halaman *pastedown* dan *fly leaf*. *Hinge* ini biasanya timbul dalam bentuk lipatan atas pertemuan kedua objek tersebut.

4. *Head square*

Head square merupakan bagian yang dapat ditemui pada bagian atas buku saat ukuran sampul buku lebih besar dibandingkan dengan ukuran isinya. Bagian ini biasanya ditujukan untuk melindungi buku.

5. *Front pastedown*

Front pastedown ini berada pada bagian depan buku, di mana bagian ini merupakan halaman buku yang direkatkan ke dalam bagian sampul depan.

6. *Cover*

Cover atau sampul merupakan halaman paling awal dan akhir yang melindungi buku. Halaman ini biasanya memiliki dua varian penggunaan kertas, yaitu kertas yang lebih tipis atau biasa disebut *soft cover* atau penggunaan bahan tebal seperti karton yang biasa disebut *hard cover*.

7. *Foredge square*

Foredge square ini merupakan area yang terbentuk dari *cover*. Area ini dapat ditemui pada bagian depan buku, di mana fungsinya merupakan sebagai area perlindungan yang hadir dengan orientasi *potrait*.

8. *Front board*

Front board merupakan bahan tebal yang digunakan sebagai struktur pembentuk *hard cover*. *Front board* ini mengacu pada bagian sampul depan.

9. *Tail square*

Tail square merupakan area buku yang sama seperti dengan *head square*, namun keberadaan *tail square* ini terletak pada bagian bawah buku.

10. *Endpaper*

Endpaper merupakan kertas tebal atau halaman awal/akhir buku yang memisahkan halaman isi dengan halaman sampul buku. Lembaran *endpaper* ini yang biasanya disebut sebagai *flyleaf* ataupun *pastedown* yang telah disebutkan sebelumnya.

11. *Head*

Head merupakan bagian kepala atau atas dari sebuah buku.

12. *Leaves*

Leaves merupakan kumpulan dari lembaran kertas yang menjadi isi buku.

13. *Back pastedown*

Back pastedown ini merupakan versi lain dari *front pastedown*, namun bagian ini dapat ditemui merekat pada halaman belakang dari sampul bagian belakang.

14. *Back cover*

Back cover merupakan sampul bagian belakang buku.

15. *Foreedge*

Foreedge merupakan sisi samping dari lembaran isi halaman buku. Bagian ini dapat terlihat dengan jelas saat buku ditutup.

16. *Turn-in*

Turn-in biasanya ditemui pada buku yang menggunakan *hard cover*. Bagian ini merupakan bagian halaman kain/kertas dari sampul buku yang lebih dan dilipat dari bagian luar buku ke

dalam buku. Lipatan ini biasanya tidak terlalu terlihat karena akan ditutupi lagi oleh bagian *pastedown*.

17. *Tail*

Tail merupakan bagian ekor atau bawah dari sebuah buku.

18. *Fly leaf*

Fly leaf merupakan halaman yang tidak berisi konten yang terdapat pada awal-awal halaman buku, di mana bagian ini berbeda dengan bagian *pastedown*. Bagian ini dapat dibalikkan dan tidak melekat pada bagian sampul buku.

19. *Foot*

Foot atau kaki biasanya kita temukan juga pada dokumen, di mana bagian ini merupakan area di bagian bawah sebuah halaman buku.

2.2.3 Buku Aktivitas

Prasetyo pada Salsabila (2024) menyebutkan bahwa buku aktivitas merupakan salah satu jenis buku yang biasanya diberikan pada anak-anak dan memuat beragam tugas yang dapat dikerjakan oleh penggunanya. Buku aktivitas biasanya diperuntukkan sebagai fungsi edukatif untuk membantu meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Buku aktivitas dapat mendorong seorang anak untuk berpikir dengan kreatif dan juga kritis.

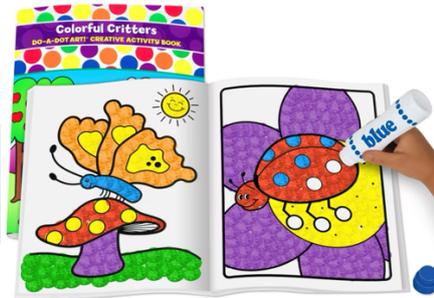
Pada umumnya, perancangan buku aktivitas turut disertai dengan narasi atas instruksi untuk kegiatan-kegiatan seperti menggambar, mewarnai, menebak pola, menyusun bentuk, permainan logika, atau bahkan ada yang menyediakan buku aktivitas untuk memberikan latihan motorik halus. Buku aktivitas merupakan media yang memang dikenal tingkat efektivitasnya dan juga menjadi salah satu media belajar cetak yang melibatkan anak untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

2.2.3.1. Jenis Aktivitas pada Buku Aktivitas

Buku aktivitas memiliki beberapa jenis aktivitas yang dapat dikerjakan atau dilakukan oleh penggunanya. Pada umumnya buku aktivitas ini digunakan oleh anak-anak, terutama pada usia dini atau usia pra-sekolah.

Jenis aktivitas yang biasa terdapat dalam buku aktivitas seperti aktivitas menebalkan garis, mencocokkan bentuk, berhitung, mewarnai, dan lainnya.

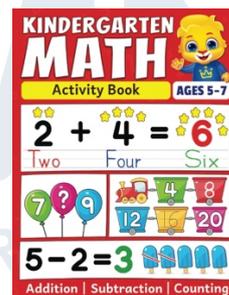
1. Aktivitas Seni



Gambar 2. 31 Aktivitas Seni
Sumber : <https://www.lakeshorelearning.com/>

Aktivitas seni merupakan salah satu aktivitas yang mudah ditemukan pada sebuah buku aktivitas. Jenis aktivitas ini biasanya melibatkan anak untuk melakukan kegiatan yang terkait dengan hal-hal seperti menggambar, mewarnai, atau sekedar mengenai warna dan bentuk. Kegiatan yang diberikan dapat menggunakan berbagai media pembantu seperti pensil, krayon, atau bahkan cat.

2. Matematika Dasar



Gambar 2. 32 Aktivitas Matematika
Sumber : <https://www.amazon.com/>

Aktivitas jenis ini biasanya hadir untuk melatih anak dalam berhitung dan biasanya ditujukan untuk mengenal angka. Aktivitas berhitung biasanya hadir dalam bentuk pembelajaran berhitung, pengenalan angka, atau bahkan hingga pada tahapan pengenalan terhadap penjumlahan dan pengurangan.

3. Pengenalan Tekstur

Texture Busy Book
Develop tactile, visual, and
auditory sensory perception



Gambar 2. 33 Pengenalan Tekstur
Sumber : <https://cutebookstore.com/>

Jenis aktivitas untuk mengenal tekstur biasanya melibatkan interaksi antara media belajar dan juga indra peraba ataupun penglihatan anak. Buku-buku aktivitas yang tersedia kini biasanya sudah dilengkapi dengan fitur interaktif untuk mengenal tekstur seperti tekstur halus, licin, berbulu, ataupun berkerut melalui penggunaan bahan-bahan berdasarkan kain ataupun bahan lainnya untuk memberikan tekstur nyata yang dapat dikenalkan kepada anak-anak.

4. Mencocokkan gambar



Gambar 2. 34 Aktivitas Mencocokkan Gambar
Sumber : <https://duniabermainsemarang/activity>

Aktivitas ini hadir dengan ragam bentuk atau kegiatan. Beberapa kegiatan untuk mencocokkan gambar dapat diberikan dengan menarik garis antara dua benda dengan bentuk yang serupa, atau bahkan dapat menggunakan permainan *puzzle* sederhana. Kegiatan ini biasanya ditujukan sebagai bentuk pelatihan terhadap kemampuan ingat dan juga observasi anak.

2.2.3.2. Manfaat Buku Aktivitas

Buku aktivitas merupakan salah satu media yang digunakan untuk memberikan stimulasi terhadap aspek perkembangan anak, seperti aspek kognitif, psikomotor, dan juga afektif. Berikut merupakan beberapa manfaat yang didapatkan oleh anak saat mengerjakan buku aktivitas.

1. Melatih kemampuan kognitif anak

Aspek kognitif anak dapat terstimulasi melalui aktivitas yang tersedia pada buku aktivitas, penerimaan stimulasi ini didapatkan oleh anak ketika seorang anak melakukan aktivitas berhitung, menyusun urutan, mengenali pola, atau bahkan untuk mendeskripsikan apa yang dilihat atau diamati oleh anak pada media pembelajaran yang digunakan.

2. Melatih kemampuan psikomotor anak

Kemampuan psikomotor anak terstimulasi saat mengerjakan buku aktivitas, terutama melalui aktivitas menebalkan garis, aktivitas mewarnai, menggambar, dan sebagainya yang melatih kemampuan gerak anak. Kemampuan ini sangat penting bagi perkembangan anak, karena kemampuan ini menjadi dasar untuk anak dapat bisa menulis, merangkai benda, ataupun berinteraksi dengan lingkungan sekitar nantinya.

3. Melatih kemampuan afektif anak

Buku aktivitas dapat melatih kemampuan afektif anak, terutama aktivitas yang melibatkan anak untuk dapat secara langsung menyampaikan empatinya, ekspresinya, emosi, nilai, dan bahkan moral. Aspek afektif seorang anak dapat terlatih atau terstimulasi melalui kegiatan-kegiatan aktivitas seperti studi kasus, menyampaikan cerita, menebalkan garis, mewarnai dalam bentuk, dan sebagainya.

2.3 *Storytelling*

Storytelling atau narasi merupakan cara manusia memahami dunia melalui penyampaian atas pengalaman, nilai, dan emosi dalam bentuk cerita. Dalam konteks komunikasi atas suatu produk, merek, dan media, *storytelling* menjadi sebuah cara yang memiliki pendekatan strategis untuk menyampaikan pesan yang kompleks. Penyampaian ini dapat dilakukan secara emosional oleh sebuah produk, merek, ataupun media untuk meningkatkan kutermudahan pesan diingat oleh manusia yang menerima pesan. McKee dan Gerace (2018) menyampaikan bahwa *storytelling* yang efektif dapat membawa pengguna dalam perjalanan emosional yang memungkinkan adanya transfer emosi yang berkelanjutan.

2.3.1. Manfaat *Storytelling*

Storytelling merupakan alat komunikasi yang kuat karena mampu menyampaikan pesan secara lebih emosional, mudah dipahami, dan menginspirasi seorang atau kelompok individu untuk melakukan tindakan nyata. *Storytelling* tidak hanya digunakan dengan tujuan sastra atau hiburan, namun *storytelling* juga dapat digunakan sebagai strategi penting dalam dunia pendidikan, psikologi, atau bahkan di industri pemasaran. Berikut merupakan manfaat dari *storytelling*:

1. Membangun hubungan emosional

Storytelling memiliki unsur cerita yang kuat untuk membangun hubungan antara komunikator dan juga audiens. Menurut Sutherland & Barker (2022), narasi dapat memicu timbulnya empati karena mengaktifkan bagian otak yang berkaitan dengan emosi dan pengalaman personal. Narasi dapat memicu pelepasan hormon oksitoksin yang dapat menimbulkan rasa percaya dan kedekatan emosional, oleh karena itu penggunaan narasi *storytelling* dapat efektif untuk membangun keterikatan emosional, baik antara sebuah produk dengan pengguna, merek dengan pelanggan, guru dengan murid, seorang karakter dengan pengamatnya, atau bahkan antara orang tua dengan anak.

2. Meningkatkan daya ingat dan pemahaman

Schank (1999) menyebutkan '*all human memory is story-based*'. Manusia memang lebih mudah mengingat informasi dalam bentuk cerita dibandingkan dengan data mentah ataupun konsep abstrak. Pada realisasinya, penggunaan *storytelling* ini sering kali ditemui dalam proses pembelajaran anak, terutama untuk mengingat sebuah nilai moral ataupun konsep melalui dongeng ataupun cerita bergambar.

3. Mendorong tindakan dan perubahan sikap

Moin (2024) menjelaskan bahwa *purpose-told storytelling* dapat membentuk sikap dan memotivasi seorang ataupun sekelompok individu untuk melakukan sebuah tindakan. *Storytelling* di sini hadir bukan hanya sekedar sebagai media tukar informasi, namun juga sebagai alat transformasi.

4. Membantu proses refleksi dan pemaknaan

Storytelling dalam dunia psikologi dan terapi sering kali digunakan sebagai alat untuk refleksi diri. Ketika seseorang atau sekelompok individu menempatkan dirinya dalam sebuah cerita, ia/mereka dapat belajar dan mengamati konflik, emosi, dan juga solusi, yang pada akhirnya membentuk proses internalisasi nilai.

2.3.2. Jenis *Storytelling*

Dalam perkembangan dunia sekarang ini, *storytelling* telah berkembang menjadi beragam bentuk yang disesuaikan dengan media, konteks, dan juga pengguna atau *audience*. Berikut merupakan jenis-jenis utama *storytelling*:

1. *Visual Storytelling*

Visual Storytelling adalah narasi yang disampaikan melalui elemen visual seperti gambar, ilustrasi, video, info grafis, ataupun simbol. Moin (2024) menyebutkan bahwa *visual storytelling* merupakan salah satu penyampaian narasi dengan cara yang sangat efektif karena dapat menyampaikan pesan melalui visual

tanpa kata-kata. Dalam penyampaian narasi melalui visual, seorang pengguna atau pengamat visual dapat membentuk imajinasinya tersendiri, merasakan emosi, dan bahkan menambahkan pengalaman pembaca selama mengikuti alur *storytelling*.

2. *Oral Storytelling*

Oral storytelling merupakan bentuk *storytelling* yang paling tua dan mendasar. Contoh yang mungkin sering ditemukan dari *oral storytelling* ini adalah dongeng, cerita rakyat, mitos yang berasal dari sebuah daerah yang disampaikan secara verbal atau lisan. *Oral storytelling* bersifat dinamis, interaktif, dan sering kali menyesuaikan diri dengan *audience*. Menurut Berger (2021) *storytelling* secara lisan dapat menciptakan kedekatan, dan menyesuaikan ekspresi dengan respons individu yang mendengarkan. Dalam era digital dan perkembangan teknologi ini, penyampaian *oral storytelling* banyak digunakan, seperti pada *podcast*.

3. *Written Storytelling*

Written storytelling merupakan salah satu penyampaian *storytelling* dalam bentuk teks, seperti buku, novel, atau yang sekarang mudah ditemui ada dalam *caption* media sosial. Tidak jarang *written storytelling* ini dikombinasikan dengan *visual storytelling* membentuk sebuah pemahaman yang lebih baik bagi pembaca, atau bahkan meningkatkan pengalaman pembaca. Sama dengan penyampaian *storytelling* dengan cara lainnya, *written storytelling* juga memiliki kelebihan, di mana cara penyampaian ini dapat membantu seorang pembaca untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya, meningkatkan kosa kata, atau bahkan mengajarkan struktur bahasa yang baik.

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hasil representatif dari ide-ide ataupun ekspresi seorang individu melalui sebuah guratan garis dan juga penguasaan warna pada sebuah media (Zeegen, 2014). Desain grafis dan ilustrasi pada implementasinya dapat menjadi kolaborasi yang sangat efisien dalam tujuan menyampaikan sebuah pesan dari kata-kata menjadi tatanan visual. Ilustrasi memiliki berbagai fungsi, di mana ilustrasi ini dapat digunakan sebagai media untuk mengungkapkan perasaan, emosi, dan juga pikiran.

2.4.1 Tujuan Ilustrasi

Ilustrasi pada kehidupan sekarang ini memang menjadi sebuah aspek yang banyak kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan tujuan pembuatannya, ilustrasi dibagi menjadi beberapa jenis, seperti ilustrasi editorial, ilustrasi buku, ilustrasi mode, ilustrasi periklanan, ilustrasi industri, dan ilustrasi pribadi.

2.4.1.1. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial merupakan ilustrasi yang dapat kita temukan berdampingan dengan keberadaan teks deskriptif atau teks berita pada sebuah koran maupun majalah. Penggunaan ilustrasi editorial ini ditujukan untuk mengkomunikasikan inti topik dari teks tertulis menjadi sebuah visual.



Gambar 2. 35 Ilustrasi Editorial

Sumber :[https://www.beehiveillustration.com/...](https://www.beehiveillustration.com/)

Ilustrasi editorial ini tidak hanya berperan sebagai pelengkap secara estetika, namun maknanya lebih dalam, seperti penyampaian makna yang tersirat, kritik sosial, atau bahkan perspektif terhadap isu tertentu.

Dengan kata lain, ilustrasi editorial tidak hanya menyampaikan ide atas teks tertulis, namun juga ide-ide yang ingin disampaikan secara tersirat.

2.4.1.2. Ilustrasi Buku

Ilustrasi buku merupakan ilustrasi yang dapat kita temui keberadaannya pada buku, baik itu buku digital maupun buku fisik. Ilustrasi buku ini dapat digunakan untuk memperkuat narasi atau bahkan memang merepresentasikan isi dari buku tersebut. Ilustrasi buku tidak hanya digunakan pada buku fiksi, namun juga dapat digunakan pada buku non fiksi.



Gambar 2. 36 Ilustrasi Buku
Sumber : <https://simonteen.com/2023/...>

Tujuan utama dari buku ilustrasi ini adalah untuk membantu pembaca memahami isi dari buku ini, menambah pengalaman pengguna, atau bahkan dalam konteks buku cerita anak dapat membantu anak menerima rangsangan atau stimulasi terhadap aspek-aspek perkembangannya.

2.4.1.3. Ilustrasi Mode

Ilustrasi mode atau ilustrasi pada industri *fashion* dapat digunakan sebagai elemen visual untuk menggambarkan ide dari perancangan busana, atau bahkan dapat digunakan pada pakaian tersebut secara langsung. Ilustrasi dapat digunakan untuk memberikan penguatan terhadap *vibes* yang ingin diciptakan dari perancangan busana.

Ilustrasi pada dunia busana tidak hanya digunakan sebagai sketsa atau penuangan ide seperti yang biasanya kita lihat, namun juga dapat digunakan sebagai desain itu sendiri.



Gambar 2. 37 Ilustrasi Mode

Sumber : <https://www.thetoyshop.com/barbie-dream-big-dress-up>

Ilustrasi yang dibuat oleh seseorang dapat dicetak di atas kain untuk kemudian dirancang sebagai busana tertentu. Hal tersebut menimbulkan variasi terhadap dunia mode.

2.4.1.4. Ilustrasi Periklanan

Ilustrasi periklanan merupakan ilustrasi yang banyak digunakan sebagai cara untuk memasarkan sebuah produk. Penggunaan ilustrasi komersial ini tidak hanya dimaksudkan untuk memasarkan suatu produk yang dijual, namun juga dapat digunakan untuk mempromosikan layanan, atau bahkan sebuah kampanye sosial. Ilustrasi ini biasanya dirancang dengan tahapan yang lebih strategis untuk menyampaikan sebuah pesan. Zeegen (2012) menyebutkan bahwa ilustrasi periklanan sering kali dibuat dengan gaya visual yang memiliki identitas kuat.

Dalam dunia iklan modern ini, ilustrasi turut dapat digunakan untuk menciptakan citra dari sebuah produk atau merek. Penggunaan ilustrasi dapat memberikan *unique selling point* bagi sebuah produk atau merek tersebut. Ilustrasi juga dinilai memberikan fleksibilitas terhadap gaya jika dibandingkan dengan penggunaan fotografi dalam proses penyampaian sebuah pesan dari sebuah produk atau merek.

2.4.1.5. Ilustrasi Industri Hiburan

Ilustrasi industri hiburan mengacu kepada penggunaan ilustrasi sebagai media *entertainment* bagi orang banyak. Penggunaan ilustrasi dengan tujuan ini biasanya dibuat sangat beragam, dimulai dari yang sangat cerah dan ekspresif dan ada pula ilustrasi yang sangat berkonsep. Dalam dunia industri hiburan, penggunaan ilustrasi merupakan sebuah bentuk ekspresi artistik yang tujuannya menciptakan unsur imajinatif atau artistik dalam berkomunikasi.



Gambar 2. 38 Ilustrasi Industri Hiburan
Sumber : https://maboloveet.click/product_...

Ilustrasi ini biasanya memiliki unsur estetika yang tinggi, di mana tujuannya adalah untuk menggaet banyak pengguna. Implementasi ilustrasi ini dapat ditemukan pada *cover album* sebuah musik, atau pada film animasi. Dalam dunia perfilman, penggunaan ilustrasi ini dapat membangun dunia imajinatif dan juga sebagai visualisasi atas sebuah cerita, sementara pada dunia musik, ilustrasi dapat digunakan sebagai visualisasi atas konsep-konsep tertentu.

2.4.1.6. Ilustrasi Pribadi

Ilustrasi pribadi merupakan bentuk ilustrasi yang tujuannya hanya sebagai ekspresi individual dari perancangannya. Ilustrasi ini tidak terikat pada suatu kebutuhan khusus atau fungsi komunikasi tertentu. Zeegen (2012) menyebutkan bahwa ilustrasi pribadi sering kali menjadi cara seorang seniman untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Walaupun dimaksudkan sebagai cara berkomunikasi pribadi, tidak jarang ilustrasi

pribadi ini dapat diminati oleh orang banyak. Karya ilustrasi pribadi ini sering kali berkembang menjadi sebuah karya yang dapat dipublikasikan melalui *platform* seperti pameran, atau bahkan sekedar media sosial.

2.4.2 Teknik Ilustrasi

Teknik ilustrasi mengacu kepada penggunaan cara dalam pembuatan ilustrasi tersebut. Teknik dalam pembuatan ilustrasi terbagi menjadi tiga kategori utama, yaitu pembuatan secara tradisional, kemudian dengan penggunaan perangkat digital, dan yang terakhir adalah kombinasi antara keduanya, yaitu *mix-media*.

2.4.2.1. Teknik Tradisional

Teknik tradisional merupakan teknik pembuatan ilustrasi yang sudah digunakan sejak dulu kala. Pada zaman dahulu, pembuatan ilustrasi bahkan dapat dilakukan hanya menggunakan sebuah kuas dan tinta hitam yang kemudian dilukiskan pada sebaran kertas. Ilustrasi tradisional ini mengacu kepada penggunaan media-media fisik dalam proses pembuatannya, seperti penggunaan cat akrilik, cat air, cat minyak, gouache, atau bahkan penggunaan pensil warna.



Gambar 2. 39 Teknik Tradisional

Sumber : <https://www.meesho.com/drawing>

Keunggulan dari teknik tradisional ini adalah hasil dari ilustrasi yang bersifat orisinal dan unik, di mana setiap elemen yang ada dalam ilustrasi tersebut tidak akan dapat di replikasi dengan sama persis. Ilustrasi tradisional dapat memberikan kesan yang lebih personal dan juga emosional bagi pengamatnya maupun bagi perancangannya.

2.4.2.2. Teknik Digital

Ilustrasi digital merupakan teknik pembuatan ilustrasi menggunakan alat-alat digital atau aplikasi digital. Pembuatan ilustrasi

dengan teknik ini memberikan efisiensi yang tinggi dalam proses perancangannya, terutama dalam kebutuhan industri. Pembuatan ilustrasi digital memperbolehkan pembuatnya untuk melakukan perubahan tanpa batas terhadap suatu elemen.



Gambar 2. 40 Ilustrasi Digital
Sumber : <https://play.google.com/store/>

Ilustrasi digital turut memberikan keleluasaan untuk menggunakan warna serta efek dengan mudah. Pembuatan ilustrasi secara digital ini juga memberikan fleksibilitas terhadap duplikasi karya, dan bahkan ilustrasi dengan jenis ini dapat dengan mudah dipindah-pindahkan media akhirnya.

2.4.2.3. Teknik *Mix-Media*

Teknik *mix media* merupakan teknik yang menggabungkan pembuatan ilustrasi secara tradisional dan juga digital. Pembuatan ilustrasi dengan teknik ini juga memberikan fleksibilitas yang tinggi terhadap perancangannya. Contoh dari pengaplikasian teknik ini misalkan dilakukan sketsa melalui media digital, kemudian dicetak dan diwarnai secara tradisional. Skenario lain penggunaan teknik ini adalah pembuatan ilustrasi secara tradisional, kemudian ada elemen-elemen tertentu yang memang dibuat secara digital.



Gambar 2. 41 Teknik *Mix Media*
Sumber : [https://senirupaikj.ac.id/ruang_pamer/...](https://senirupaikj.ac.id/ruang_pamer/)

Teknik ini sering kali digunakan untuk perancangan media dengan tampilan visual yang unik dan dinamis. Pendekatan teknik ini memungkinkan

ilustrator untuk mengeksplorasi lebih banyak kemungkinan terhadap bentuk visual dan juga tekstur. Teknik ini juga dapat mempermudah untuk membuat karya yang unik secara teknik pembuatan, namun masih dapat dengan mudah diduplikasikan untuk kebutuhan industri.

2.4.3 Gaya Ilustrasi

Dalam pembuatan ilustrasi, tentunya ilustrasi tersebut memiliki gayanya masing-masing. Gaya ilustrasi tersebut kemudian terbagi menjadi beberapa jenis. Beberapa di antara gaya ilustrasi tersebut adalah gaya vektor, gaya realis, gaya kartun, dan juga gaya tiga dimensi.

2.4.3.1. *Vector*

Ilustrasi vektor adalah ilustrasi yang pada umumnya pembuatannya melalui aplikasi bernama Adobe Illustrator. Ilustrasi vektor memberikan kemudahan untuk dilakukan pengaturan ulang ukurannya, dikarenakan tidak menggunakan *pixel* dalam satuan unitnya. Ilustrasi vektor ini biasanya digunakan pada ilustrasi untuk logo, info grafis, ataupun untuk tujuan *branding*.



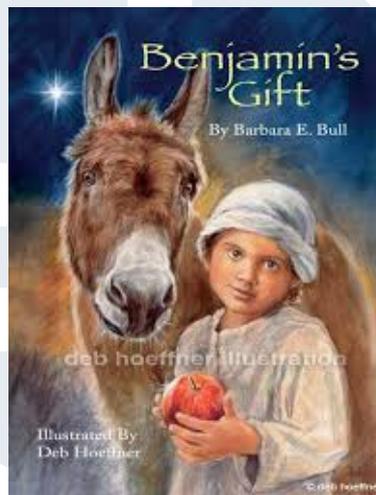
Gambar 2. 42 Ilustrasi Vektor

Sumber : <https://vector/cartoon-picture-two>

Gaya vektor ini biasanya memiliki hasil akhir yang cenderung *flat* dan minimalis, di mana ilustrasi dengan gaya ini cocok untuk tujuan pembuatan ilustrasi yang membutuhkan kejelasan pesan yang sangat tinggi. Pembuatan ilustrasi vektor ini tentunya akan dibuat menggunakan media digital, sehingga memudahkan proses modifikasi jika dibutuhkan.

2.4.3.2. Realis

Ilustrasi realis merupakan ilustrasi yang dibuat dengan tujuan untuk merepresentasikan objek sesuai dengan tampilan aslinya, semirip mungkin. Ilustrasi ini dibutuhkan proses *detailing* yang dalam dan juga pengamatan yang tajam dan kuat terhadap analisa bentuk aslinya. Pemberian detail seperti bayangan, pencahayaan, dan juga perspektif sangat penting dalam pembuatan ilustrasi dengan gaya ini.



Gambar 2. 43 Gaya Realis

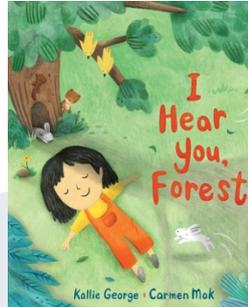
Sumber : <https://www.debhoefner.com/illustration>

Beberapa ilustrator dalam membuat ilustrasi gaya ini tidak jarang menggunakan perhitungan matematis dalam proses perancangannya. Perancangan ilustrasi dengan gaya ini dapat dilakukan menggunakan media tradisional maupun digital. Ilustrasi realis ini biasanya membutuhkan waktu yang cenderung lama dalam proses pembuatannya, selain itu dibutuhkan kredibilitas yang tinggi dalam proses perancangan ilustrasi dengan gaya ini.

2.4.3.3. Kartun

Gaya ilustrasi kartun merupakan salah satu gaya yang cukup sederhana namun kompleks dalam proses pengerjaannya. Hal tersebut disebabkan karena ilustrasi gaya kartun ini biasanya membutuhkan simplifikasi terhadap bentuk yang ada namun tidak menghilangkan bentuk aslinya agar tetap dapat dimengerti. Gaya ilustrasi kartun biasanya juga

bersamaan dengan penggunaan warna yang cerah pada saat proses pewarnaannya.

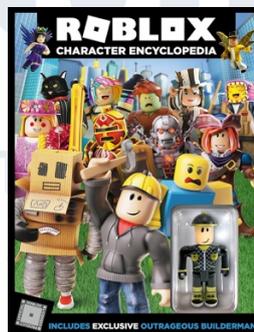


Gambar 2. 44 Gaya Kartun
Sumber : <https://greystonebooks.com/products/>

Ilustrasi kartun ini dapat banyak ditemukan dalam kehidupan anak-anak, dikarenakan gaya ini dapat menghasilkan visual yang tingkat penyampaian pesannya tinggi namun tetap menekankan unsur simplisitas. Gaya kartun juga biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan mengenai perasaan dan emosi dengan cara yang lebih menyenangkan dan ekspresif.

2.4.3.4. Tiga Dimensi

Ilustrasi tiga dimensi merupakan tipe ilustrasi yang hasilnya dapat diamati dari segala arah. Proses pembuatan ilustrasi ini biasanya menggunakan media digital dengan aplikasi seperti Blender, Maya, atau bahkan Cinema 4D. Pembuatan ilustrasi ini biasanya menghasilkan karya yang dapat diturunkan menjadi ilustrasi dua dimensi, dan memberikan kemudahan bagi ilustrator untuk menangkap objek dari berbagai sisi.



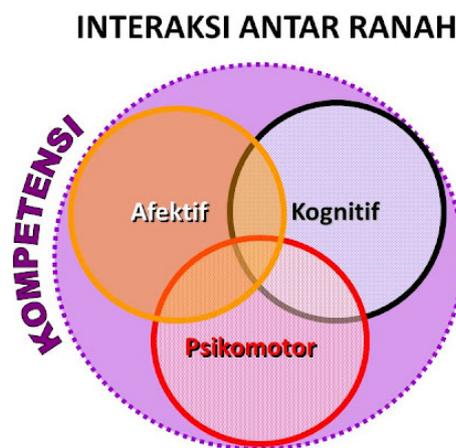
Gambar 2. 45 Gaya Tiga Dimensi
Sumber : <https://www.amazon.com/Roblox-Character>

Gaya ilustrasi tiga dimensi ini sering kali digunakan pada proses perancangan ilustrasi untuk industri hiburan, seperti pembuatan gim, film

animasi, atau juga dapat digunakan di industri perekonomian untuk desain produk dan pemasaran. Keunggulan dari gaya visual ini adalah kedinamisannya yang tinggi, dan keterbukaan terhadap eksplorasi visual.

2.5 Stimulasi Afektif

Ramadhani (2022) pada penelitiannya menyebutkan bahwa stimulasi merupakan salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan seorang individu dengan menarik pikiran anak dan juga merangsang semua indra tubuh yang dimiliki oleh individu. Afektif adalah salah satu aspek dalam perkembangan anak, bersamaan dengan aspek kognitif dan psikomotor. Aspek afektif menekankan kepada perkembangan individu yang berkaitan dengan bagaimana cara individu merespons serta menangani hal yang melibatkan sikap, nilai, emosi, perasaan, dan antusiasme.



Gambar 2. 46 Aspek Perkembangan Anak
Sumber : <http://isnawatiyk.blogspot.com/2018/...>

Berdasarkan kedua hal tersebut, stimulasi afektif adalah cara yang dilakukan untuk menarik pikiran individu dan merangsang penggunaan seluruh indra individu dalam tujuan mencapai kemampuan dalam merespons dan menangani hal-hal yang melibatkan sikap, nilai, emosi, perasaan, dan antusiasme.

2.5.1 Fungsi Stimulasi Afektif

Maulida et al (2020) menuliskan pada penelitiannya bahwa kebutuhan dasar atas anak itu meliputi asuh, asih, dan asah. Asuh merupakan hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan pokok seorang individu, yaitu sandang, papan, dan pangan. Asih merupakan kebutuhan atas pemberian kasih

sayang, rasa aman, dan rasa nyaman. Asih merupakan pemberian kebutuhan atas emosi positif pada anak. Sementara asah merupakan kebutuhan atas stimulasi. Ketiga kebutuhan tersebut harus terpenuhi, karena saling berkaitan.

Stimulasi afektif diberikan dengan tujuan memenuhi kebutuhan anak atas kebutuhan asah. Stimulasi afektif dilakukan agar individu dapat memenuhi 5 kategori perkembangan afektif, yang meliputi penerimaan, menanggapi, penilaian, pengelolaan, dan karakteristik (Nafiati,2021). 5 Kategori yang terpenuhi akan membentuk individu yang tidak hanya sekedar memiliki kecerdasan emosional, namun juga dapat mewujudkan individu yang dapat memadukan emosional, nilai, moral, empati, kasih dan juga antusiasme.

Stimulasi afektif juga diberikan untuk menyeimbangi aspek kognitif dan psikomotor. Penelitian Maulida et al (2020) menunjukkan bahwa pemberian stimulasi afektif ini diperlukan agar perkembangan anak lebih sesuai dan tidak menyimpang. Stimulasi afektif juga diberikan dengan tujuan mencegah keterlambatan perkembangan kognitif pada anak, karena kurangnya stimulasi afektif dapat menyebabkan perilaku agresif pada anak, yang tidak hanya merugikan orang lain, namun merugikan diri sendiri hingga lingkungan.

2.5.2 Kategori Stimulasi Afektif

Nafiati (2021) menjelaskan bahwa berdasarkan teori Taksonomi Bloom, stimulasi afektif memiliki 5 tingkatan. Tingkatan tersebut bertahap dan tahapan terakhir merupakan paduan atas 4 tingkatan sebelumnya. Kelima tingkatan dalam stimulasi afektif saling berkesinambungan, sehingga untuk mencapai tingkatan terakhir, individu harus menguasai masing-masing tingkatan dari stimulasi afektif tersebut.

1. Penerimaan

Penerimaan merupakan tahapan pertama, di mana pada tahapan ini individu sudah mampu masuk dalam keadaan untuk menerima segala bentuk rangsangan yang diberikan dengan positif. Rangsangan yang diberikan beragam, dalam bentuk emosi, kasih, nilai, moral, empati, ataupun antusiasme.

2. Menanggapi

Proses menanggapi merupakan tahapan yang dilakukan setelah seorang individu dapat menerima rangsangan dengan positif. Menanggapi berarti individu berada dalam keadaan di mana ia mampu untuk memberikan respons atas rangsangan yang diberikan. Walaupun pada tahap penerimaan, individu dituntut mampu untuk menerima rangsangan dengan positif, namun pada tahapan menanggapi, individu tidaklah harus memberi respons yang positif. Pada tahapan ini, individu dapat dengan bebas memberikan respons positif maupun negatif atas rangsangan yang diberikan.

3. Penilaian

Setelah mampu melewati kedua tahapan sebelumnya, pada tahapan ketiga adalah tahap di mana individu berada dalam kondisi harus membuat penilaian atas rangsangan yang diterima. Pada tahapan ini, individu diminta ketersediaannya untuk memberikan penilaian dengan apa yang dia percaya terhadap suatu rangsangan.

4. Pengelolaan

Kemampuan pengelolaan ini membutuhkan penggabungan atas kemampuan menilai dan juga kemampuan merespons. Individu pada tahapan pengelolaan diharapkan dapat mempertimbangkan rangsangan yang diterimanya merupakan hal yang positif atau negatif sesuai dengan nilai kehidupan yang dia miliki.

5. Karakterisasi

Tahapan terakhir adalah tahapan karakterisasi, di mana pada tahapan ini penggabungan atas semua hal pada tahapan sebelumnya terjadi. Pada tahapan karakterisasi, individu yang menerima rangsangan dapat memberikan reaksi, tanggapan perilaku secara aktual, tidak hanya sekedar dalam pikiran. Pada tahapan karakterisasi, individu telah menerapkan keempat

tahapan sebelumnya sebagai identitas pribadi dan pola perilakunya.

2.6 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan tinjauan terhadap penelitian terdahulu yang dianggap relevan untuk memperkuat landasan penulis dalam melakukan perancangan tugas akhir ini. Penelitian-penelitian terdahulu yang dipilih penulis merupakan penelitian terhadap hal-hal dengan topik pemberian stimulasi bagi perkembangan anak ataupun penelitian terkait aspek afektif. Analisis yang dilakukan oleh penulis berdasarkan pada hasil yang ditemukan hingga metodologi yang digunakan.

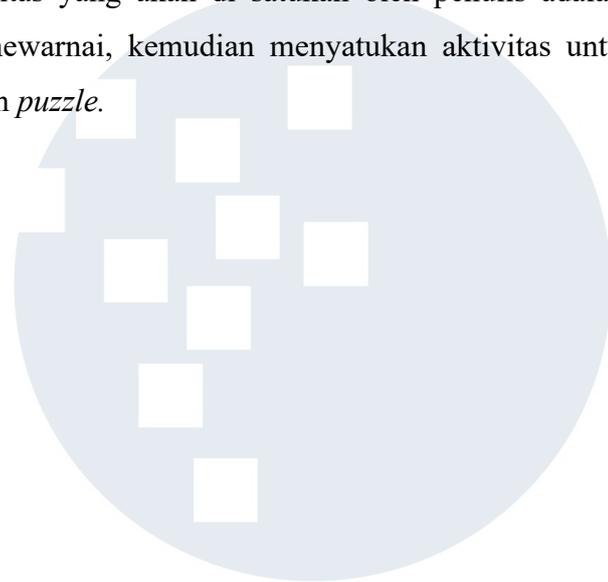
Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Aktivitas Seni untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia 4—6	Fenniana Gunawan	Perancangan buku aktivitas untuk stimulasi motorik anak melalui aktivitas pembentukan tanah liat.	Perancangan terhadap buku aktivitas sebagai panduan untuk pemberian stimulasi motorik melalui aktivitas membentuk tanah liat, di mana buku yang dirancang tidak hanya memuat teks, namun juga memiliki ilustrasi yang deskriptif.
2.	Hubungan Stimulasi Orang Tua dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah	Rahmawati Maulidia, Lilla Maria, Ach Dafir Firdaus	Pemberian stimulasi afektif yang berkelanjutan antara orang tua dan pihak sekolah sangat	Hubungan antara perkembangan anak dengan pemberian stimulasi di rumah, dan juga di sekolah.

	Selama Pandemi Covid		berpengaruh dan signifikan terhadap perkembangan anak.	
3.	Perancangan Buku Panduan untuk Menjalin dan Memelihara Persahabatan	Dr. Katie O'Connel, Ph.D., Lynn Huggins-Cooper	Pemberian stimulasi afektif dengan tujuan membangun kemampuan interaksi anak di lingkungan sosial dapat diberikan melalui buku aktivitas yang mengundang anak untuk melakukan interaksi.	Buku panduan bagi anak untuk membantu anak-anak dalam melakukan interaksi yang dapat menciptakan hubungan sosial terutama dalam hal persahabatan.

Berdasarkan dari tiga penelitian terdahulu yang dilakukan oleh penulis, penulis menyimpulkan bahwa pemberian stimulasi yang berkelanjutan antara pihak orang tua, dengan kemudian stimulasi yang diberikan dari sekolah sangat signifikan terhadap perkembangan anak, terutama dalam pemberian stimulasi afektif. Pemberian stimulasi yang berkelanjutan itu kemudian dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Maulidia et al. Pemberian stimulasi yang dilakukan dengan media yang tepat serta beragam juga sangat berpengaruh terhadap minat anak dalam menerima stimulasi yang diberikan. Fenomena tersebut dihasilkan dari penelitian terdahulu oleh Fenniana. Sementara itu penelitian oleh Dr.Katie O'Connel

menghasilkan bahwa pemberian stimulasi afektif yang diberikan melalui buku aktivitas dengan kesempatan anak untuk berinteraksi dapat bekerja dengan baik sebagai media pemberian stimulasi. Penulis kemudian melihat peluang untuk mengembangkan media baru yang dapat menggabungkan berbagai kegiatan dalam sebuah buku aktivitas sebagai media stimulasi afektif yang dapat diberikan sejak usia dini. Aktivitas yang akan di satukan oleh penulis adalah aktivitas berupa kegiatan seni mewarnai, kemudian menyatukan aktivitas untuk bercerita, serta aktivitas bermain *puzzle*.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA