

BAB III

DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

3.1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan

Dalam membuat sebuah media pembelajaran anak, penting dalam memperhatikan penyajiannya. Memiliki tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami, tentu pesan yang terdapat pada karya akan tersampaikan kepada target audiens.

Buku dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam berimajinasi dan berperilaku, serta berpikir (Bossert, 2013). Ilustrasi dalam buku cerita anak memiliki peran yang sangat penting, seperti yang dikatakan oleh (Kartaatmadja, 2015), ilustrasi memiliki peran yang sangat penting karena memiliki sensitivitas seorang anak terhadap gambar (visual) yang bahkan telah muncul sebelum anak dapat berbicara. Adapun pendapat (Yassin, 2013) mengatakan bahwa ilustrasi membantu dan merangsang imajinasi anak untuk membayangkan sebuah cerita lebih mendalam sehingga akan lebih mengerti dengan isi cerita karena sebuah gambar dapat bernilai seribu kata.

Tujuan dibuatnya buku ilustrasi ini yaitu untuk menjadi media edukasi anak dalam menumbuhkan rasa kepedulian terhadap kebersihan, baik ketika di sekitar rumah maupun ketika sedang bepergian. Selain untuk anak, buku ilustrasi ini juga sebagai pendukung para orang tua, agar mengurangi penggunaan gadget pada anak. Dijelaskan oleh Dr Shane Bergin, seorang fisikawan dari University College Dublin, bahwa anak sebaiknya tidak diperkenankan menggunakan gadget terlalu dini. Justru sebaiknya anak ditanamkan kebiasaan membaca buku, dapat dimulai dari membacakan buku cerita yang memiliki ilustrasi yang menarik.

3.2 Data Aspek Teknis / Teknologi Karya Perancangan

Melakukan Perancangan buku ilustrasi terdapat tahapan Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Hal tersebut membutuhkan alat-alat yang mendukung jalannya perancangan, yaitu:

a. Laptop

Sebagai alat utama untuk menjalankan software pengolah grafis. Laptop yang digunakan yaitu lapbook pro CHUWI CWI350.

b. Software

Software pengolah grafis dalam melakukan perancangan secara digital. Software yang digunakan yaitu Adobe Illustrator CS6 dan Clip Studio Paint.

c. Pen Tablet

Sebagai peralatan dalam melakukan proses sketsa di dalam software grafis. Pen tablet yang digunakan yaitu pen tablet HUIION H640P.



3.3 Data Aspek Estetika / Keindahan Perancangan

Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual

a. Ilustrasi

Pengertian ilustrasi secara luas tidak terbatas pada gambar dan foto. Ilustrasi bisa berupa garis, bidang, dan bahkan susunan huruf. Pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Adanya Ilustrasi digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan, serta menambah daya tarik desain, bukan sebaliknya. Menurut Putra dan Lakoro (2012: 2), tujuan ilustrasi yaitu untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan ataupun informasi lainnya.

b. Warna

Warna bersifat subjektif karena warna memiliki hubungan yang sangat kuat dengan setiap individu yang melihatnya. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimulasi perasaan, perhatian dan minat seseorang (Adi Kusrianto, 2007: h.46). Secara ilmiah, warna dapat dijelaskan sebagai bentuk gelombang elektromagnetik yang bergerak menuju mata kita, lalu diinterpretasikan oleh otak sebagai warna. Dalam konteks lain, warna juga memiliki kaitan dengan emosi manusia dan memiliki kemampuan untuk mempengaruhi aspek psikologis.



Gambar 5. Warna Dingin dan Panas
(Sumber: sekolahdesain.com)

Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu warna dingin dan warna panas. Warna-warna dingin, seperti hijau, biru, hijau-biru, biru-ungu

dan ungu dapat memberi kesan pasif, statis, kalem, damai dan secara umum kurang mencolok. Sebaliknya warna-warna panas, seperti merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau dan merah-ungu memiliki kesan hangat, dinamis, aktif dan mengundang perhatian.

c. Tipografi

Tipografi atau dalam bahasa Inggris yaitu *typography* merupakan suatu ilmu memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia. Menurut (Kusrianto Adi, 2010) Tipografi adalah ilmu atau kemampuan menata huruf atau aksara untuk publikasi visual, baik cetak maupun non cetak. Untuk membuat desain yang indah dan berkomunikasi, tipografi tidak dapat dipisahkan dari elemen desain. Dalam proses perencanaan desain, perlu selalu mempertimbangkan elemen tipografi karena hal ini dapat memengaruhi struktur hierarki dan keselarasan dalam desain karya tersebut.

d. Layout

Menurut Suriyanto Rustan (dalam bukunya berjudul *Layout, Dasar & Penerapannya*, 2009) *layout* adalah tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menyajikan elemen gambar dan teks dengan cara yang sederhana, menarik, mudah dibaca, dan membuatnya lebih mudah bagi pembaca untuk menerima informasi yang disajikan. Ada beberapa jurus *layout* yang dalam ilmu desain komunikasi visual sering disebut prinsip-prinsip desain, yaitu sebagai berikut:

a. *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan adalah pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan *balance*. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara disebut keseimbangan formal (*formal balance*). Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan namun terasa seimbang.

b. *Emphasis* (Tekanan)

Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk menciptakan penekanan, termasuk penggunaan warna yang mencolok, memperbesar foto atau ilustrasi, menggunakan huruf tanpa serif dalam ukuran besar, serta mengatur elemen-elemen dalam arah diagonal untuk membedakannya dari unsur-unsur lainnya. Dalam seni rupa khususnya desain komunikasi visual, dikenal istilah *focal point*, yaitu penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian.

- a) Kontras, *focal point* dapat diciptakan dengan teknik kontras, yaitu objek yang dianggap paling penting dibuat berbeda dengan elemen lainnya.
- b) Isolasi objek, *focal point* juga dapat diciptakan dengan cara memisahkan objek dari kumpulan objek-objek yang lain.
- c) Penempatan objek, objek yang ditempatkan di tengah bidang akan menjadi *focal point*.

c. *Rhythm* (Irama)

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi.

d. *Unity* (Kesatuan)

Sebuah desain dianggap bersatu ketika keseluruhan tampil dengan keseimbangan yang harmonis, menunjukkan kesatuan yang sejalan antara tipografi, ilustrasi, warna, dan elemen desain lainnya. Pada desain majalah atau buku, kesatuan dapat dilakukan dengan cara-cara berikut:

- a) Mengulang warna, bidang, garis, grid atau elemen yang sama pada setiap halaman
- b) Menyeragamkan jenis huruf untuk judul, *body copy* dan *caption*.
- c) Menggunakan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan warna, tema atau bentuk.
- d) Gunakan satu atau dua jenis huruf dengan variasi ukuran dan *style* (*bold, italic*).