

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan

Menurut Yakub (2012), perancangan merupakan perencanaan kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan tindakan yang jelas seperti penggambaran dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Sedangkan menurut Mitchell (2002:6), perancangan atau perencanaan adalah proses untuk mengembangkan strategi dalam jangkauan waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan, memecahkan masalah, dan memudahkan tindakan dengan membuat beberapa alternatif strategi dan metode yang akan dipilih yang terbaiknya.

Perancangan adalah proses berpikir terkait aktivitas-aktivitas guna memperoleh tujuan yang diinginkan seperti melakukan keputusan akan hal-hal seperti apa yang harus dilakukan, kapan harus dilakukan, bagaimana cara melakukannya, dan siapa yang akan melakukannya. Juga menentukan target dan mengembangkan metode dan strategi yang sesuai untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2.2 Kampanye

Kampanye merupakan serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan menciptakan efek atau dampak tertentu pada sejumlah khalayak sasaran yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu (Rogers dan Storey, 1987).

Definisi lainnya dari kampanye adalah bahwa kampanye pada prinsipnya merupakan contoh tindakan persuasi secara nyata (Perloff, 1993). Lalu, menurut Leslie B. Synder (Gudykunst dan Mody, 2002) bahwa kampanye adalah tindakan komunikasi terorganisasi yang diarahkan pada khalayak tertentu dan pada periode waktu tertentu guna mencapai tujuan tertentu.

Segala tindakan dalam kegiatan kampanye dilandasi oleh prinsip persuasi yaitu mengajak dan mendorong publik untuk menerima atau melakukan sesuatu yang dianjurkan atas dasar kesukarelaan bukan paksaan. Aktivitas dan tindakan dalam kampanye komunikasi setidaknya harus mengandung empat hal yaitu tindakan kampanye yang memiliki tujuan untuk menciptakan efek atau dampak tertentu, jumlah khalayak sasaran yang cukup besar, biasanya dipusatkan dalam periode waktu tertentu, dan melalui serangkaian tindakan komunikasi yang terorganisasi. Tindakan persuasi dalam kampanye berlangsung dalam berbagai tahapan yaitu mulai dari menarik perhatian khalayak, menyiapkan khalayak untuk bertindak, dan mengajak mereka melakukan tindakan nyata.

Inti dari kampanye adalah pesan sehingga penting menciptakan kesamaan makna (*commonness*) di antara pelaku kampanye dan penerima pesan sehingga tercapainya tujuan dari kampanye tersebut. Dalam penyampaian pesan, dibutuhkan pula material pendukung seperti ilustrasi dan kejadian bersejarah yang berperan penting dalam mempengaruhi perubahan sikap orang yang menerima pesan tersebut. Isi pesan kampanye yang menyertakan visualisasi mengenai dampak positif atas respons tertentu yang diharapkan muncul dari khalayak sasaran.

Pesan kampanye yang efektif adalah pesan yang menginformasikan fenomena penting yang sedang terjadi di sekitar khayalak sarasannya sehingga mudah dikenal dan ditanggapi oleh khalayak.

2.2.1 Kampanye Edukatif

Edukatif merupakan salah satu kata adjektiva atau sifat yang memiliki arti bersifat mendidik dan berkenaan dengan pendidikan, dengan begitu kata edukatif dapat diartikan sebagai tindakan juga kegiatan yang bersifat mendidik dan memberikan pengajaran juga pembelajaran akan suatu hal.

Dengan begitu, kampanye edukatif adalah kegiatan persuasif berupa ajakan kepada khalayak sasaran yang bersifat mendidik dan berhubungan dengan pendidikan yang memiliki tujuan positif dengan membimbing, membina, dan memberikan pembelajaran sehingga menjadikan seorang individu berkembang dan berubah menjadi pribadi yang lebih berpendidikan dan baik lagi.

Kampanye edukatif juga termasuk kampanye yang berorientasi pada tujuan secara ideologi, yang merupakan jenis kampanye yang berorientasi pada tujuan-tujuan yang timbul akibat sebab-sebab tertentu yang bersifat khusus dan seringkali berdimensi pada perubahan sosial. Istilah lainnya yaitu social change campaigns (Kotler) atau kampanye perubahan sosial yang ditujukan untuk menangani masalah-masalah sosial melalui perubahan sikap dan perilaku publik yang terkait.

2.3 *Storytelling*

Storytelling secara harfiah dapat diartikan menjadi menceritakan, memaparkan, dan menjelaskan sebuah cerita atau menggunakan cerita untuk menarik audiens. Menurut National Storytelling Network, *storytelling* merupakan karya seni yang interaktif dengan menggunakan kata-kata dan aksi atau gerakan untuk menunjukkan elemen-elemen visual dari sebuah cerita sehingga dapat mendorong audiens untuk berimajinasi dengan cerita yang disampaikan.

Menurut Brewer (2007), *storytelling* adalah menceritakan sesuatu yang menarik dan mempunyai nilai dan tujuan khusus, dengan tutur kata dan intonasi yang jelas sehingga meninggalkan kesan pada audiensnya. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa *storytelling* adalah sebuah seni bercerita atau mendongeng sebuah cerita atau pengalaman sebagai sarana untuk berbagi pengetahuan, memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai moral dan sosial pada audiens.

Dengan *storytelling*, sebuah cerita dapat menginspirasi audiens dan terkoneksi dengan cerita sehingga imajinasi audiens terdorong untuk lebih aktif. Untuk anak-anak, *storytelling* dapat meningkatkan konsentrasinya, menanamkan budi pekerti dan moral, meningkatkan keahlian mendengarnya, mempertajam memori atau ingatannya, meningkatkan proses belajar seperti memahami suatu budaya melalui cerita, membangkitkan rasa penasaran dan ingin tahunya, memunculkan rasa empati, dan mengembangkan kecerdasan emosionalnya dengan dapat mengontrol emosinya.

Banyak cara untuk menceritakan sebuah cerita yaitu secara tertulis seperti artikel, buku, dan *blog*, lalu secara lisan yaitu menjelaskan secara langsung di depan audiens dengan bantuan media seperti *puppet* untuk anak-anak dengan tutur kata

ekspresif juga ungkapan dan mimik wajah yang unik, dan secara digital yaitu melalui video, animasi, *games*, bahkan *podcast*. Untuk storytelling yang berhasil tersampaikan pesannya harus mengandung 3 elemen utama yaitu plot yaitu *timeline* dari sebuah cerita dari awal sampai selesai, karakter, dan sudut pandang sehingga sebuah cerita tidak membingungkan.

2.4 Buku Interaktif

Buku merupakan hasil karya berisi halaman-halaman yang ditulis, dijilid pada satu sisi, dan dicetak.

Interaktif dapat diartikan yaitu yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif, antar hubungan yang memiliki hubungan timbal balik juga komunikasi dua arah. Interaktif melibatkan komunikasi antara orang dan reaksi yang dihasilkan dari sesuatu yang dapat bekerja jika disatukan.

Dengan begitu, buku interaktif adalah buku yang dirancang untuk mendapatkan keterlibatan atau partisipasi dari pembacanya, sehingga terdapat interaksi antara buku dengan pembaca. Buku interaktif biasanya dirancang dan ditargetkan untuk anak-anak yang dapat membantu mereka memahami lebih baik lagi tentang sesuatu dan membuat suatu kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tersampaikan dengan baik. Terdapat beberapa jenis buku interaktif yang biasanya diperuntukkan untuk anak-anak seperti *touch and feel*, *lift the flap*, *pull-tabs*, *pop up*, *transformation*, dan *wipe and draw*.

2.5 Kucing

Kucing merupakan salah satu jenis mamalia karnivora (pemakan daging) atau biasa disebut dengan *felis catus*. Kucing juga merupakan salah satu keluarga dari Felidae yaitu yang terdiri dari kucing besar, kucing kecil, dan kucing domestik. Kucing besar yaitu seperti macan, harimau, jaguar, dan macan tutul sedangkan kucing kecil hampir sama dengan kucing besar namun ada perbedaan yaitu tidak bisa mengaum seperti lynx, puma, dan bobcat yang biasanya berhabitat di gurun dan padang rumput. Lalu, ada kucing domestik yang jenisnya banyak dipelihara oleh manusia dan merupakan keturunan dari kucing liar Afrika dan Asia, jenis-jenis kucing domestik yaitu Siamese, birman, british shorthair, scotish fold, Persian, Siberian, Bengal, dan sphynx.

Kucing domestik merupakan jenis kucing terkecil dalam keluarga Felidae dan merupakan jenis kucing yang dapat beradaptasi dengan cepat juga dapat hidup berdampingan dengan manusia, dengan begitu jenis kucing inilah yang banyak dipelihara oleh manusia. Karakteristik kucing pada umumnya memiliki bulu, ekor yang panjang untuk keseimbangan, kuku dan gigi yang tajam dan suka memangsa burung dan mamalia lainnya. Kucing umumnya memiliki berat 2,7 sampai 4,5 kg dan panjang 71,1 cm untuk jantan dan 50,8 cm untuk betina. Penglihatan dan pendengaran kucing bisa dibidang hampir sempurna sehingga memudahkannya untuk berburu di malam hari, memangsa, dan menghindari bahaya. Kucing juga dapat menakuti musuhnya dengan melengkungkan punggungnya, menggeliat, dan mendesis.

Dengan keahliannya dalam memangsa, pada zaman Mesir kuno sekitar 5000 tahun yang lalu, kucing dianggap sebagai makhluk yang suci dan merupakan

simbol rahmat dan kesuburan. Kucing pada zaman tersebut dijadikan hewan peliharaan karena sering diasosiasikan dengan kebahagiaan dan kehangatan juga memiliki nilai yang unggul dalam membantu manusia dengan melindungi lumbung padi dari hewan pengerat. Sama halnya dengan agama Islam, dimana kucing dinilai sebagai hewan yang bersih, bahkan urin kucing yang menodai kain tidak dianggap kotor. Kasih sayang pada kucing juga termasuk bentuk iman kepada agamanya. Bahkan dikatakan bahwa Nabi Muhammad membelai punggung kucing sehabis mencekik ular yang akan menyakiti seseorang dan itulah sebabnya kucing mendarat dengan empat kaki dan bukan di punggung mereka.

2.6 Psikologi Perkembangan Anak

Perkembangan merupakan sebuah proses pertumbuhan baik secara fisik dan psikologis. Menurut Santrok dan Yussen (Amin, dkk, 2006), perkembangan dibagi menjadi 5 berdasarkan waktu-waktu yang dilakukan manusia dengan sebutan fase. Fase-fase tersebut adalah fase pranata (dalam kandungan), fase bayi, fase kanak-kanak awal, fase kanak-kanak akhir, dan fase remaja.

Dalam perkembangannya, anak melalui beberapa aspek-aspek perubahan mulai dari perkembangan fisik, perkembangan emosi, perkembangan kognitif, dan perkembangan psikososial. Perkembangan fisik sangat mempengaruhi keterampilan anak dalam bergerak dan secara tidak langsung akan membantu anak untuk memahami dirinya dan cara ia memandang orang lain, selanjutnya, perkembangan emosi berperan penting dalam kehidupan anak terutama dalam cara penyesuaian pribadi dan sosial yang dilakukan anak, hal tersebut meliputi kemampuan anak untuk mencintai, merasa nyaman, berani, gembira, takut, dan

marah. Emosi anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan, baik dengan keluarga maupun orang lain di sekitarnya, contohnya jika anak mendapatkan curahan kasih sayang, ia akan belajar menyayangi karena emosi yang berkembang akan sesuai dengan impulse emosi yang diterimanya. Lalu, ada perkembangan psikososial dan perkembangan kognitif dimana berkembangnya kemampuannya dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi yang sampai kepadanya juga mengalami pengembangan inisiatif atau ide sampai pada hal-hal fantasi.

2.7 Ilustrasi

Ilustrasi adalah perumpamaan visual yang paling dikenal untuk menafsirkan, menggambarkan, menjelaskan, dan/atau menghiasi kata-kata dalam buku, surat kabar, dan media online. Lebih dari itu, ilustrasi adalah gambar yang ditemukan untuk membuat situs web dan aplikasi, kemasan, dan lainnya.

Sebuah ilustrasi dapat menjelaskan sebuah ide bahkan tanpa teks dan menceritakan sebuah cerita dengan ilustrasi harus dapat menjelaskan konteks tertentu hanya dengan bantuan gambar.

Sedangkan menurut para ahli, ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu (Soedarso, 1990) dan ilustrasi harus dapat menjelaskan tentang makna dari tulisan sehingga membantu pembaca mencerna dan memahami makna dari tulisan yang ingin disampaikan. (Rohidi, 1984)

Secara keseluruhan, tujuan dari ilustrasi adalah untuk memudahkan dalam memahami suatu tulisan dengan menjelaskannya secara singkat, tentunya untuk menarik perhatian pembaca juga memberikan hiburan sehingga pembaca tidak

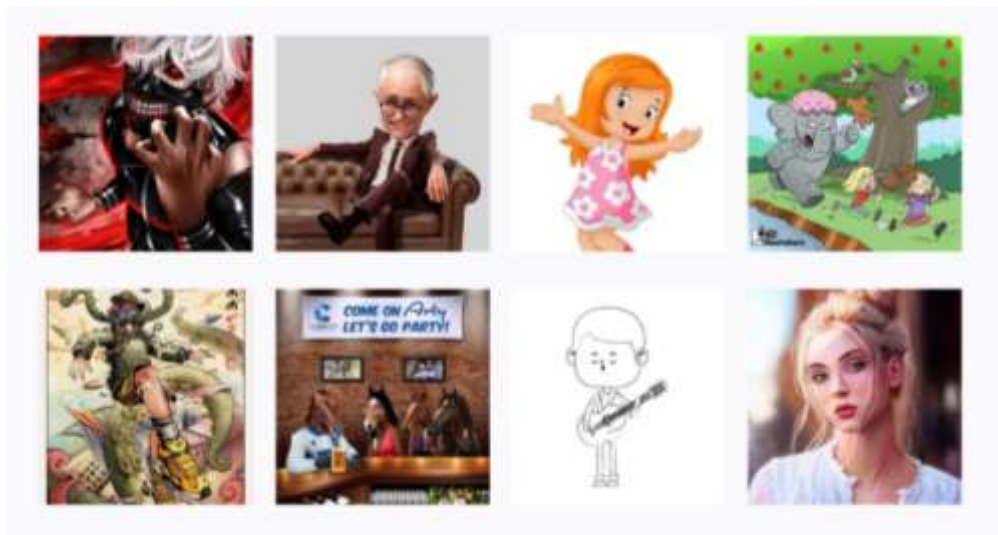
bosan saat membaca sebuah tulisan, yang terakhir adalah sebagai sarana untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan pola pikir sehingga pesan yang ingin disampaikan tersebar.

Tentunya luas sekali jenis-jenis ilustrasi, baik ilustrasi secara manual maupun digital. Dikarenakan zaman yang makin berkembang dan mulai banyak bermunculan media sosial sebagai alat untuk menyebarkan suatu karya, banyak pula yang beralih ke ilustrasi secara digital karena maraknya aplikasi menggambar yang mudah dan bervariasi. Penulis pun dalam mengekspresikan suatu informasi atau konten mengandalkan ilustrasi secara digital. Dengan begitu, berikut jenis-jenis ilustrasi digital yang sedang marak:

- a. Anime, merupakan gaya ilustrasi yang berasal dari Jepang dan menggunakan gaya gambar yang beragam dan biasanya diberi visual efek yang sedikit berlebihan atau dramatis.
- b. Karikatur, ilustrasi jenis ini biasanya sederhana atau dilebih-lebihkan juga diberikan poin utama dengan menonjolkan kepala yang besar dan karakteristik utama dari seseorang.
- c. Kartun, merupakan gambar sederhana dan cukup populer untuk buku anak-anak dan buku bergambar.
- d. Buku bergambar atau buku anak-anak adalah ilustrasi yang mewujudkan ide atau ekspresi dengan gambar. Gambar pada buku tersebut dibuat untuk membantu anak-anak belajar dan memahami kata-kata dari cerita.

- e. Komik, merupakan pergabungan antara panel yang terdiri dari adegan-adegan karakter pada cerita dengan dialog atau narasi singkat sehingga pembaca mengetahui apa yang dikatakan atau dipikirkan karakter dalam cerita komik.
- f. Commercial Art, digunakan untuk mengiklankan produk, layanan, dan gagasan. Tujuan utamanya tentu untuk mendorong penjualan dan kesadaran (awareness), biasanya seperti logo, kemasan, papan reklame, dan lainnya.
- g. Line Art adalah gambar hitam putih yang biasanya memiliki sedikit area, warna, atau latar yang solid dan dapat ditemukan pada buku komik atau dikombinasikan dengan gambar berwarna lainnya.
- h. Realism adalah karya seni realistik yang secara akurat menggambarkan karakter, perspektif, dan detail.

Berikut contoh-contoh ilustrasi digital yang sudah diuraikan di atas, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Contoh dari Jenis-Jenis Ilustrasi Digital (Berurut)

Terdapat pula fungsi-fungsi ilustrasi yaitu:

- a. Fungsi Deskriptif, yaitu digunakan untuk menjelaskan arti dari tulisan melalui sebuah gambar.
- b. Fungsi Ekspresif, yaitu mengekspresikan sebuah ide, gagasan, dan pola pikir melalui gambar.
- c. Fungsi Analitis, yaitu mengekspresikan secara detail bagian-bagian dari sebuah benda.
- d. Fungsi Kualitatif, yaitu digunakan dalam pembuatan tabel, simbol, grafik, gambar dan lainnya.

2.8 Layout (Tata Letak)

Layout adalah cabang mendasar dari desain grafis yang menyangkut pengaturan teks dan visual. Efektivitas setiap jenis desain, dari cetak hingga web, sangat dipengaruhi oleh tata letak. Tata letak yang efektif tidak hanya terlihat menarik, tetapi juga membantu pembaca memahami pesan yang disampaikan oleh desain. Dengan kata lain, memahami tata letak adalah kunci dalam menciptakan desain yang ramah pengguna dan menarik, terutama di bidang desain web dan periklanan.

Desain layout mengacu pada susunan elemen visual yang diatur dengan bantuan grids untuk menyampaikan pesan tertentu. Jika tata letak tidak terbaca dengan baik, desainnya tidak efektif, tidak peduli seberapa trendi tampilannya. Tata letak sejalan dengan prinsip dasar desain grafis lainnya, seperti warna, kontras, pengulangan, tekstur, dan tipografi. Desain tata letak juga merangkum prinsip-prinsip hierarki, keseimbangan, keselarasan, kedekatan, dan ruang.

Berikut prinsip-prinsip dalam *layout*, yaitu:

- a. Hirarki (Hierarchy), hierarki mengacu pada urutan kepentingan elemen dalam tata letak.
- b. Keseimbangan (Balance), keseimbangan secara intrinsik menarik bagi mata manusia. Keseimbangan simetris dan asimetris adalah yang paling umum dalam desain dan paling mudah untuk dicapai.
- c. Keselarasan (Alignment), ada dua jenis perataan dalam desain: perataan tepi dan perataan tengah. Penjajaran yang efektif sangat berpengaruh ke keterbacaan dan alur dari layout itu sendiri.
- d. Kedekatan (Proximity), kedekatan mengacu pada elemen yang diposisikan bersama atau terhubung secara visual. Dalam desain, kedekatan itu penting karena memberi tahu pembaca elemen mana yang terkait satu sama lain. Elemen yang tidak terkait harus diberi jarak untuk menghindari kebingungan.
- e. Ruang (Space), ruang penting dalam tata letak karena membantu memisahkan dan mengatur elemen yang berbeda. Di layout, elemen yang berbeda harus memiliki ruang bernapas yang cukup agar pembaca tidak kewalahan dengan terlalu banyak elemen yang bersaing.

Tentu, dalam membuat layout yang efektif dan menarik untuk dibaca dibutuhkan beberapa jenis layout yang bisa digunakan untuk tiap-tiap kebutuhan. Berikut jenis-jenis layout:

a. Teks Dominan

Singkatnya, sebuah layout akan didominasi oleh teks dibandingkan gambar. Namun, dalam sudut pandang tata letak, judul dengan tampilan font yang besar dan menempati lebih banyak area akan menghasilkan efek dominan yang diinginkan.

b. Gambar Dominan

Tata letak dengan menggunakan gambar sebagai penekanan dan dominan biasa dilihat di surat kabar dan majalah di mana seorang selebriti atau tokoh penting menjadi pusat perhatian.

c. Gambar dan Teks

Dalam jenis tata letak ini, gambar dan teks digunakan dalam ukuran yang sama dan diberi eksposur yang seimbang.

Berikut dibawah ini contoh untuk jenis layout yang dominan akan teks dan dominan akan gambar:



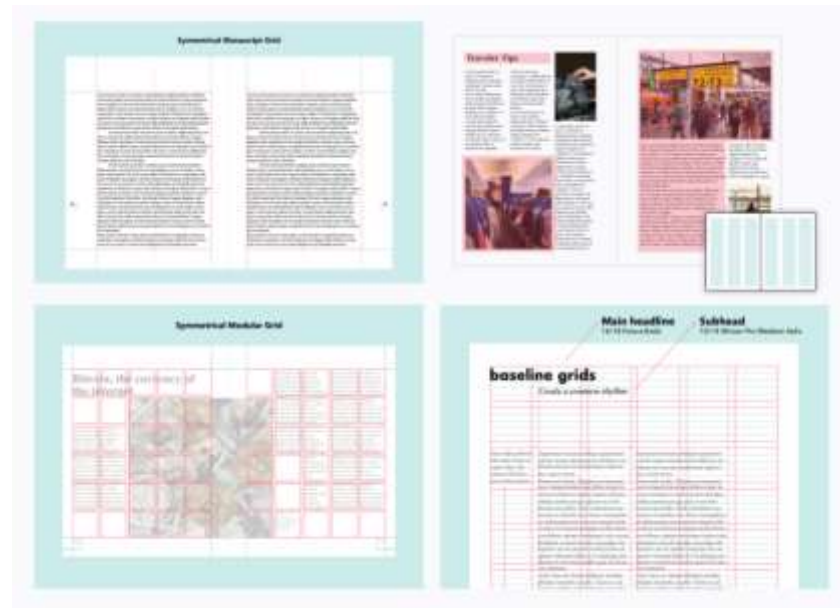
Gambar 2.2 Contoh Jenis Layout
Sumber: Pinterest

Untuk membuat layout yang rapih, penulis mengandalkan bantuan grids yang membantu menciptakan layout yang seimbang dan teratur. Grids membuat konten mengalir lebih intuitif, dan menciptakan hasil *layout* dengan konten yang tersampaikan dengan baik pesannya. Jenis grids yang dipakai yaitu grids kolom, merupakan salah satu grid yang sering dipakai saat proses layout, *grid* kolom terdiri dari deretan bagian vertikal dengan ruang di antaranya. Ruang di antara kolom adalah selokan (*gutter*). Ruang juga dapat mengelilingi tepi *grid*, menciptakan *margin*.

Terdapat beberapa jenis grid yang gemar digunakan untuk sebuah layout agar terlihat efektif dan memudahkan untuk dilihat atau dibaca. Berikut jenis-jenis grid tersebut:

- a. Grid Manuscript, digunakan dalam dokumen, ebook, pdf, dan presentasi dengan banyak teks.
- b. Grid Column, terdiri dari dua atau lebih kolom yang konsisten dan proporsional, digunakan untuk majalah untuk mengatur konten dalam kolom sehingga lebih mudah dibaca.
- c. Grid Module, seperti papan catur yang dapat menampilkan banyak hal agar mudah diakses.
- d. Grid Baseline, sedikit lebih teknis dan ditentukan oleh garis di mana teks berada. Grid ini menciptakan ritme membaca yang baik untuk desain apa pun dengan banyak teks dan sangat berguna untuk membantu memberikan ritme yang mengalir ke teks dengan judul dan subjudul ke teks isi.

Berikut merupakan jenis-jenis grid yang bermanfaat untuk layout yang efektif:



Gambar 2.3 Jenis-Jenis Grid

2.9 Warna

Warna dijelaskan secara sains merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih), sehingga identitas suatu warna ditentukan dari panjang gelombang cahaya tersebut. Warna juga merupakan apa yang dilihat mata ketika cahaya dipantulkan dari suatu benda. Warna memiliki tiga sifat, yaitu hue adalah nama warna seperti merah, biru, atau kuning, lalu ada value yang merupakan terang gelapnya suatu hue (warna) dan dapat diubah dengan menambahkan hitam atau putih. Yang ketiga ada intensitas, yaitu kecerahan atau kekusaman suatu hue (warna), warna murni adalah warna dengan intensitas tinggi sedangkan warna kusam adalah warna dengan intensitas rendah.

Menurut Adi Kusrianto dalam bukunya Pengantar Desain Komunikasi Visual, warna merupakan pelengkap gambar dan dapat mewakili suasana kejiwaan penggunaannya dalam berkomunikasi. Warna merupakan unsur yang sangat tajam untuk membantu menyentuh kepekaan dalam penglihatan sehingga mampu

merangsang munculnya berbagai ekspresi seperti sedih, marah, dan gembira. Dengan begitu, banyak orang yang dapat menggunakan warna untuk membangkitkan suatu reaksi pada suatu orang, bisa karena suatu budaya atau bahkan hanya preferensi pribadi.