



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Elemen Desain

Elemen desain adalah bagian-bagian yang digunakan untuk membuat suatu desain (Wijaya, 2021). Tanpa elemen-elemen tersebut, desain tidak dapat terbentuk. Elemen desain dapat dikategorikan sebagai berikut:

2.1.1 Garis

Garis adalah unsur yang dibuat menggunakan titik yang bergerak sehingga memanjang dan memiliki arah. Garis bersifat satu dimensi dan dapat dibagi menjadi dua, yaitu nyata dan semu. Garis dapat berbentuk lurus dan lengkung, serta memiliki arah seperti horizontal, vertikal, dan diagonal.



Gambar 2.1 Contoh garis (portaldekave.com)

2.1.2 Bentuk

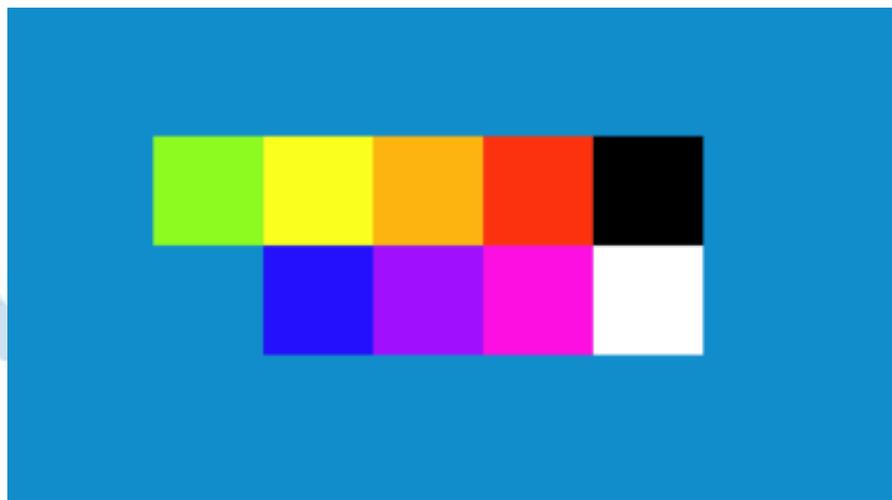
Bentuk adalah unsur yang terbuat dari garis-garis yang menyatu. Selain itu, bentuk juga memiliki panjang dan lebar. Bentuk-bentuk dasar adalah segitiga, lingkaran, dan persegi, yang kemudian disusun untuk membuat bentuk-bentuk yang lebih kompleks.



Gambar 2.2 Contoh bentuk (portaldekave.com)

2.1.3 Warna

Warna adalah peran utama dalam pembuatan karya desain, terutama dalam visual *branding*. Warna dapat berasal dari cahaya dan pigmen, dimana yang berasal dari cahaya bersifat *additive* (menjadi putih) dan yang berasal dari pigmen bersifat *subtractive* (menjadi hitam). Warna yang akan dipakai bersifat *additive* karena media digital yang akan digunakan.



Gambar 2.3 Contoh warna (portaldekave.com)

2.1.4 Nilai

Nilai pada warna menentukan kegelapan dan keterangan. Kegelapan dicapai dengan mencampuri warna hitam, sementara keterangan dicapai dengan mencampuri warna putih. Nilai dapat menentukan *tone* sebuah karya, juga mempengaruhi dimensi melalui *shading*.



Gambar 2.4 Contoh nilai (portaldekave.com)

2.1.5 Tekstur

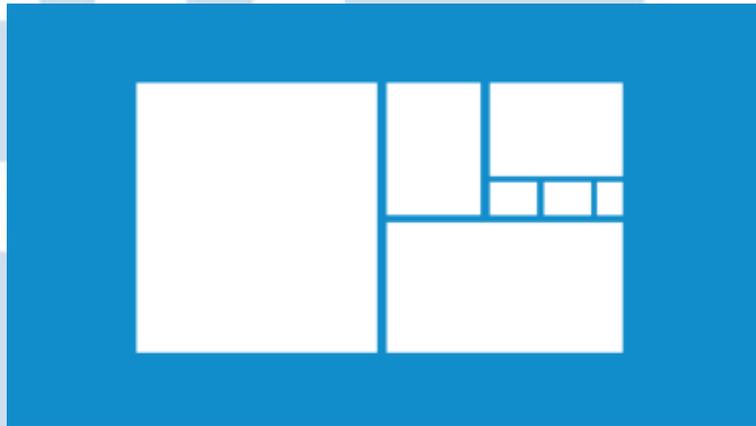
Tekstur adalah corak atau pola yang dipakai untuk membuat desain terkesan tidak rata. Ini digunakan untuk menunjukkan material sebuah objek. Walaupun objek berupa gambar, tekstur dapat ditunjukkan menggunakan hal-hal seperti warna dan garis.



Gambar 2.5 Contoh tekstur (portaldekave.com)

2.1.6 Ukuran

Ukuran dapat dipakai untuk membantu merancang desain. Ukuran desain perlu diperhatikan agar setiap elemen dapat muat. Jika ukuran tidak ditentukan dari awal, maka seluruh layout perlu diganti.



Gambar 2.6 Contoh ukuran (portaldekave.com)

2.2 Prinsip Desain Grafis

Landa (2011) menyatakan bahwa prinsip desain diperlukan saat membuat suatu karya menggunakan elemen-elemen desain. Prinsip-prinsip tersebut diaplikasikan kepada setiap desain komunikasi visual agar karya dapat dipahami oleh audiens dengan baik.

2.2.1 Format

Format merupakan media dimana karya akan diaplikasikan. Selain media cetak seperti poster dan *billboard*, format juga digunakan untuk media digital seperti layar *handphone* dan aplikasi.

2.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah stabilitas yang diciptakan dari pembagian aset yang setara. Audiens cenderung memiliki reaksi buruk kepada hal-hal yang tidak seimbang, maka ini sangat penting agar audiens dapat melihat karya dengan nyaman.

2.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual digunakan untuk memandu perhatian audiens, dari informasi yang paling penting hingga detail-detail mengenai desain tersebut. Ini dapat dicapai dengan membuat informasi terpenting memiliki ukuran lebih besar atau warna berbeda agar lebih mencolok. Namun jika semua informasi pada desain mencolok, maka tidak ada informasi yang mencolok.

2.2.4 Penekanan

Penekanan digunakan untuk menunjukkan informasi penting pada sebuah desain. Ada beberapa metode untuk menggunakan penekanan pada desain:

1) Isolasi

Fokus sebuah karya memiliki tempatnya sendiri tanpa aset-aset lain di sekitarnya.

2) Penempatan

Meletakkan fokus sebuah karya dimana mata audiens mulai melihat sebuah komposisi. Sebagai contoh, di kiri atas komposisi karena audiens cenderung mulai membaca dari area tersebut.

3) Ukuran

Menggunakan ukuran setiap aset untuk menandakan informasi manakah yang terpenting. Aset berukuran besar cenderung lebih cepat menarik perhatian audiens.

4) Kontras

Emfasis menggunakan perbedaan antar aset seperti warna, ukuran, posisi, bentuk, dan lain-lain.

5) Arah dan Penunjuk

Menggunakan panah atau aset lain untuk menunjukkan informasi terpenting.

6) Struktur Diagram

Menggunakan struktur diagram *tree*, *nest*, dan *stair*. Struktur *tree* meletakkan informasi penting di paling atas desain yang lalu menyebar ke bawah menyerupai akar pohon, struktur *nest*

menggunakan *layering* atau *containment*, dan struktur *stair* menyerupai tangga dimana informasi terpenting berada di atas.

2.2.5 Ritme

Seperti musik, karya visual juga menggunakan ritme untuk membuat repetisi yang kuat dan konsisten. Ini digunakan untuk memandu pandangan audiens, menggunakan elemen-elemen yang memiliki interval agar perhatian audiens dapat bergerak melalui seluruh komposisi.

2.2.6 Kesatuan

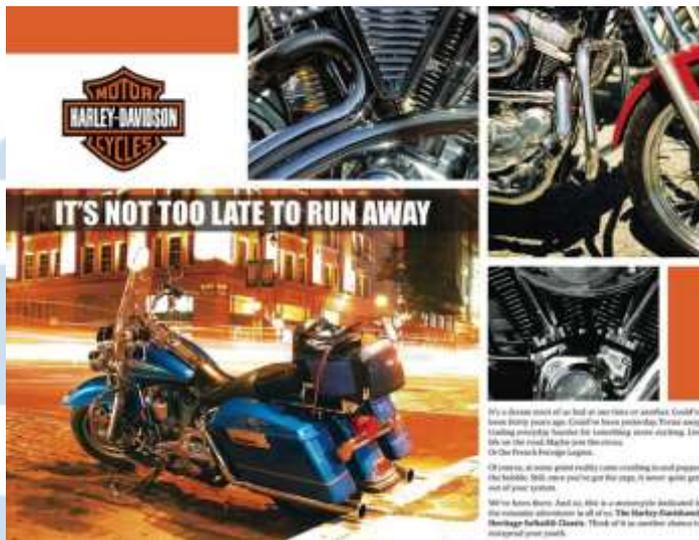
Kesatuan adalah menyusun semua elemen-elemen desain untuk membuat karya yang komprehensif. Audiens cenderung mengelompokkan elemen-elemen tersebut berdasarkan lokasi, orientasi, kesamaan, bentuk, dan warna. Maka kesatuan adalah hal yang penting agar karya terlihat rapih dan masuk akal.

2.3 Layout

Layout adalah sketsa perancangan awal yang digunakan untuk mengorganisir unsur- unsur pada suatu karya (DeFar, 2019). *Layout* digunakan untuk menyusun unsur-unsur seperti teks, gambar, warna, dan lain-lain pada sebuah desain. Ini digunakan untuk memastikan sebuah desain dapat menyampaikan pesan dengan cara yang paling efektif. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan saat membuat *layout*, yaitu: urutan, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan.

2.3.1 Mondarin

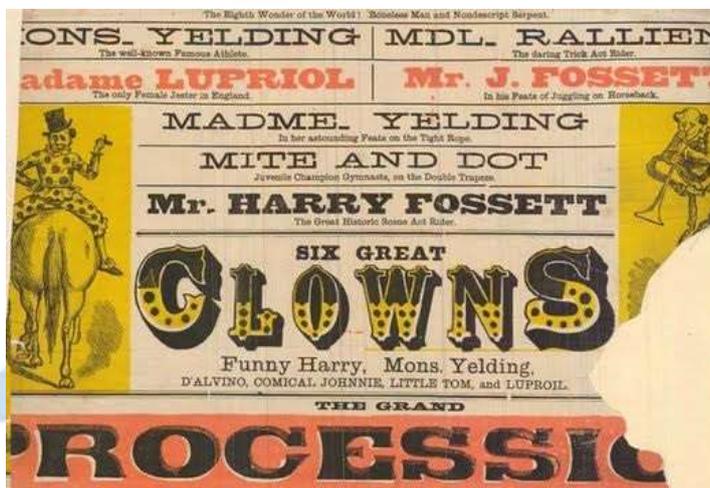
Layout ini menggunakan bentuk kotak dan posisi horizontal maupun vertikal. Pada *layout* ini, setiap pembagian kotak memiliki informasi dalam bentuk visual maupun teks.



Gambar 2.7 Contoh layout mondarin (qomaruna.com)

2.3.2 Circus

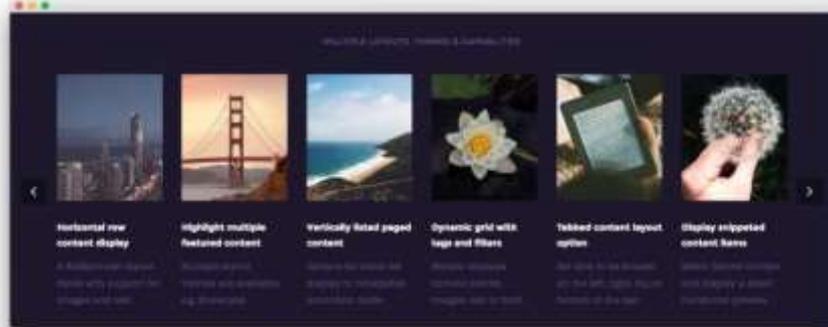
Pada *layout* ini, elemen-elemen disusun dengan cara yang tidak teratur, namun dapat menyampaikan informasi dengan efektif.



Gambar 2.8 Contoh layout circus (qomaruna.com)

2.3.3 Multiple

Grid ini memiliki elemen-elemen yang disusun menjadi beberapa bagian yang rata. Walaupun dapat memilih bentuk apa aja untuk digunakan, bentuk tersebut perlu sama untuk setiap bagian.



Gambar 2.9 Contoh layout multiple (qomaruna.com)

2.3.4 *Silhouette*

Layout silhouette menggunakan teknik ilustrasi atau fotografi untuk membuat bentuk bayangan. Konten-konten yang disampaikan oleh desain kemudian diletakkan di dalam bayangan tersebut.



Gambar 2.10 Contoh layout silhouette (qomaruna.com)

2.3.5 *Big-Type*

Layout ini menekankan font yang berukuran besar untuk menarik perhatian. Font tersebut digunakan untuk judul sebuah desain, terutama untuk periklanan dan poster.



Gambar 2.11 Contoh layout big-type (qomaruna.com)

2.3.6 *Alphabet-Inspired*

Layout ini menggunakan penyusunan huruf dan kata-kata untuk menyampaikan informasi. Huruf dan kata-kata tersebut diurutkan menurut hierarki dan emphasis kepada pesan yang penting.



Gambar 2.12 Contoh layout alphabet-inspired (qomaruna.com)

2.4 Grid

Menurut Huseynova (2021), *grid* adalah kumpulan garis vertikal dan horizontal yang disusun agar membuat kejelasan dan kerapihan pada sebuah desain. Ada beberapa komponen yang membangun sebuah *grid*, yaitu *margin*, baris, kolom horizontal, kolom vertikal, modul, dan *gutter*. Menggunakan komponen-komponen tersebut, dapat dibuat beberapa jenis *grid*:

2.4.1 Manuskrip

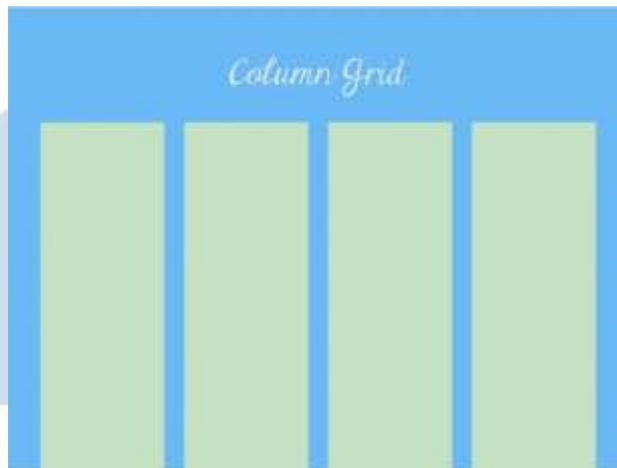
Grid manuskrip memiliki satu kolom dan cenderung dipakai untuk media cetak. Menggunakan *grid* ini, elemen-elemen desain disusun secara vertikal. Karena bentuk *grid* yang sederhana, *grid* ini lebih sesuai digunakan jika media memiliki banyak teks yang dapat memenuhi *grid*.



Gambar 2.13 Manuscript grid (attentioninsight.com)

2.4.2 Multikolum

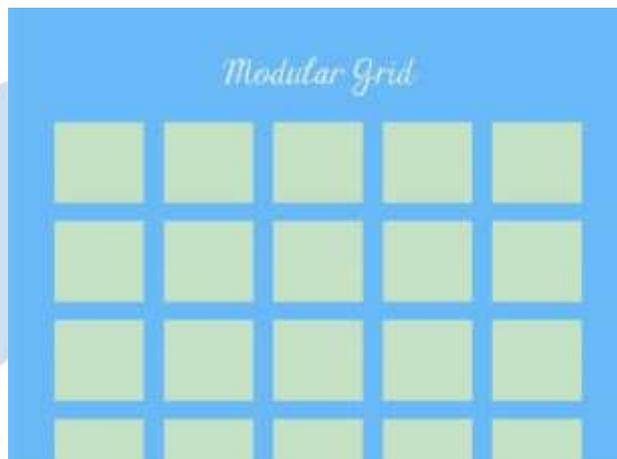
Grid ini memiliki beberapa kolom yang disusun secara horizontal dan memiliki *gutter* dengan ukuran yang sama. *Grid* ini sering digunakan saat media memiliki banyak informasi yang perlu dipisah menjadi beberapa kategori.



Gambar 2.14 Column grid (attentioninsight.com)

2.4.3 *Modular*

Grid ini membagi halaman secara vertikal dan horizontal sehingga membuat kotak-kotak kecil dengan ukuran dan jarak yang sama. *Grid modular* sering digunakan untuk menyusun penampilan aplikasi di *handphone* atau *website* yang memiliki beberapa halaman kategori.



Gambar 2.15 Modular grid (attentioninsight.com)

2.4.4 *Baseline*

Grid baseline disusun menggunakan rasio 4px agar bagian bawah sebuah teks setara dengan spasi vertikal. Sebagai contoh, jika font berukuran 60px, tambahkan 4px untuk membuat tinggi baris 64px.



Gambar 2.16 Baseline grid (attentioninsight.com)

2.5 Tipografi

Tipografi adalah seni yang menggunakan pemilihan dan penataan huruf untuk menciptakan kesan tertentu (Wiranata, 2020). Tipografi dapat membantu desain grafis untuk memberi impresi yang lebih kuat terhadap audiens. Karena itu, tipografi yang dipilih untuk sebuah karya sangat penting.

2.5.1 Serif

Serif adalah jenis font yang paling klasik dengan ciri khas memiliki garis tipis dan memiliki sirip pada lengan atau ujung kaki huruf.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.17 Contoh font serif (solusiprinting.com)

2.5.2 Egyptian

Egyptian termasuk huruf serif, namun memiliki bentuk yang lebih besar. Huruf ini memiliki kesan yang kuat, kokoh, dan stabil.



Gambar 2.18 Contoh font egyptian (solusiprinting.com)

2.5.3 Sans Serif

Sans serif berupa huruf yang tidak memiliki sirip pada lengan atau ujung kaki huruf. Ini membuat huruf terlihat sederhana, bersih, dan modern.



Gambar 2.19 Contoh font sans serif (solusiprinting.com)

2.5.4 Script

Huruf script berkesan lebih estetik karena menyerupai tulisan tangan. Namun, karena huruf script cenderung menggunakan huruf sambung, jenis tipografi ini perlu dipakai dengan hati-hati.



Gambar 2.20 Contoh font script (solusiprinting.com)

2.5.5 Dekoratif

Huruf-huruf pada font dekoratif seringkali memiliki ornamen yang cukup banyak dan berhubungan dengan pesan yang disampaikan. Karena itu, font ini lebih cocok digunakan untuk judul dan tagline.



Gambar 2.21 Contoh font dekoratif (solusiprinting.com)

Penulis akan menggunakan font script untuk judul dan font serif untuk isi. Font script digunakan karena dapat menunjukkan ciri khas fashion lolita yang feminin, sementara font sans serif digunakan karena bersifat formal dan sering digunakan untuk menulis novel.

2.6 Ilustrasi

Ilustrasi adalah visualisasi tulisan yang diciptakan melalui gambar, foto, lukisan, atau seni rupa lainnya (Prawiro, 2019). Selain itu, ilustrasi juga dapat didefinisikan sebagai media informasi yang disajikan dalam bentuk visual agar lebih mudah dipahami oleh audiens.

2.6.1 Kartun

Ilustrasi kartun menggambarkan manusia, hewan, tumbuhan, dan lain-lain dalam bentuk yang lucu. Salah satu contoh media yang sering menggunakan gaya ini adalah komik.



Gambar 2.22 Contoh ilustrasi kartun (maxmanroe.com)

2.6.2 Karikatur

Ilustrasi karikatur adalah gaya ilustrasi dimana ciri khas subjek digambar dengan berlebihan. Ini sering terlihat pada wajah subjek manusia.



Gambar 2.23 Contoh ilustrasi karikatur (maxmanroe.com)

2.6.3 Naturalis

Ilustrasi naturalis menggambarkan pemandangan alam menggunakan bentuk dan warna yang sesuai dengan kenyataan.



Gambar 2.24 Contoh ilustrasi naturalis (maxmanroe.com)

2.6.4 Dekoratif

Ilustrasi dekoratif menggunakan detail-detail yang berlebihan untuk menghias subjek pada gambar.



Gambar 2.25 Contoh ilustrasi dekoratif (maxmanroe.com)

2.6.5 Khayalan

Ilustrasi khayalan adalah gaya ilustrasi yang dihasilkan dari imajinasi. Jenis ilustrasi ini sering digunakan pada sampul novel.



Gambar 2.26 Contoh ilustrasi khayalan (maxmanroe.com)

2.6.6 Cegram

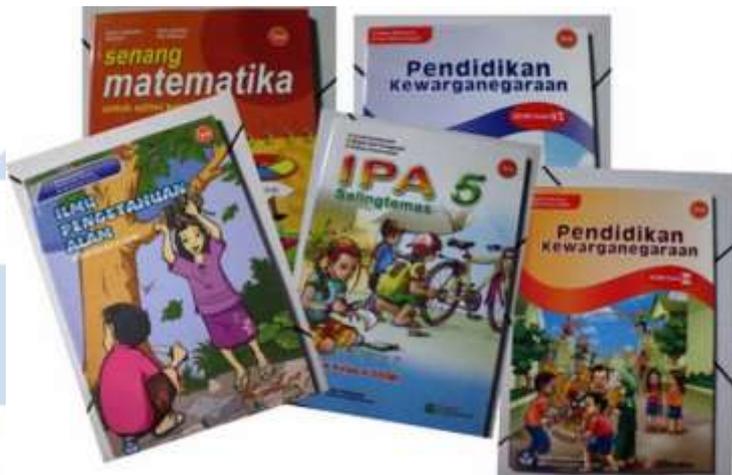
Ilustrasi cegram cenderung digunakan pada buku cerita, dimana teks naratif diletakan di bawah gambar.



Gambar 2.27 Contoh ilustrasi cegram (maxmanroe.com)

2.6.7 Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran digunakan pada sampul buku edukasi. Ilustrasi ini menerangkan konten buku tersebut menggunakan gambar.



Gambar 2.28 Contoh ilustrasi buku pelajaran (maxmanroe.com)

Penulis akan menggunakan gaya ilustrasi kartun karena sesuai dengan sifat fashion lolita yang lucu dan manis. Selain itu, mayoritas media Jepang juga menggunakan gaya ilustrasi ini, maka cocok dengan tempat asal fashion tersebut.

2.7 Buku

Saat membuat buku, penulis perlu melakukan semua hal yang diharapkan agar pembaca yakin bahwa buku tersebut memiliki nilai saat dibaca (Sullivan, 2017). Ia menjelaskan bahwa, selain sampul, isi buku perlu memiliki hal-hal tertentu agar terlihat profesional.

2.7.1 Halaman Judul

Halaman pertama ada dilihat saat membuka buku adalah halaman judul. Berbeda dengan sampul buku, halaman ini hanya memiliki judul yang tertulis menggunakan font berukuran besar dan nama penulis di bawah judul tersebut. Halaman ini selalu berada di sisi kanan.

2.7.2 Karya Lain

Jika memiliki karya lain, penulis dapat mendedikasikan halaman untuk mendaftarkan buku-buku mereka yang lain. Banyak penulis cenderung mendaftarkan judul-judul lain dalam suatu series agar pembaca dapat melihat

buku-buku lain dalam series tersebut. Namun untuk *ebook*, lebih baik jika judul-judul tersebut berupa link agar pembaca dapat dengan mudah melihat judul yang lain.

2.7.3 Tanda Penerbit

Semua bahasan hukum berada di halaman ini. Semua informasi yang terdapat di halaman ini bersifat statistik dan profesional. Hal-hal seperti informasi buku, informasi hak cipta, ISBN, dan informasi kontributor tertulis di halaman ini. Ukuran font pada halaman ini cenderung lebih kecil jika dibandingkan dengan ukuran font pada halaman lain.

2.7.4 Dedikasi atau Epigram

Halaman dedikasi adalah dimana penulis mengucapkan terima kasih kepada satu atau dua orang khusus, termasuk pesan kepada orang tersebut. Sementara halaman epigram adalah dimana penulis mencatat kutipan, lirik lagu, atau pernyataan yang berhubungan dengan isi buku. Konten ini tidak wajib dimasukkan ke buku, namun penulis dapat memasukkan salah satu atau kedua dari halaman tersebut.

2.7.5 Daftar Isi

Daftar isi adalah bagian penting dalam buku non-fiksi dan bersifat sebagai daftar konten berserta halaman mereka. Hal yang perlu diperhatikan saat menulis daftar isi adalah nomer bab, judul bab, dan halaman dimana bab tersebut berada. Saat membuat *ebook*, lebih baik jika daftar tersebut berupa *link* agar pembaca dapat menemukan halaman dan bab spesifik dengan cepat.

2.7.6 Pengantar atau Kata Pengantar

Halaman ini juga bersifat opsional. Namun jika penulis ingin memasukkannya, halaman pengantar berisi penjelasan mengapa buku tersebut ditulis. Sementara itu, halaman kata pengantar berisi kata-kata pengantar yang ditulis oleh orang lain. Halaman ini cenderung menggunakan angka romawi.

2.7.7 Teks

Ini adalah isi buku setelah semua hal-hal formal tertulis. Isi buku bersifat bebas dan penulis dapat memasukan apa saja pada bagian ini.

2.7.8 Tambahan, Catatan, atau Bibliografi

Halaman ini cenderung dimasukan di buku-buku non-fiksi.

1) Tambahan

Halaman ini berisi material-material yang digunakan untuk mendukung isi buku. Halaman ini dapat berisi foto, ilustrasi, kamus, atau runtutan isi buku.

2) Catatan

Catatan menambah informasi relevan mengenai isi buku. Ini dapat berupa *footnote* atau memiliki halaman tersendiri.

3) Bibliografi

Bibliografi adalah dimana penulis mencatat sumber-sumber yang digunakan untuk menulis isi buku agar bebas dari tuduhan plagiarisme.

2.7.9 Pengakuan

Ini digunakan untuk mengucapkan terima kasih kepada mereka yang membantu penulisan buku. Orang-orang tersebut dapat termasuk editor, agen, desainer, keluarga, teman dekat, bahkan peliharaan.

2.7.10 Biodata Penulis

Bagian ini berisi biodata agar pembaca dapat mengenal penulis lebih baik. Biodata tidak perlu panjang-panjang dan juga dapat mengandung karya-karya lain oleh penulis. Selain itu, media sosial dan informasi kontak penulis juga dapat ditulis di halaman ini.

2.8 Media Interaktif

Dhir (2021) menyatakan bahwa media interaktif adalah metode komunikasi dimana program menghasilkan *output* berdasarkan *input* dari *user*. Media interaktif

menyediakan tempat dimana para *user* dapat menjadi partisipan aktif suatu media melalui elemen-elemen seperti gambar atau grafis yang bergerak, animasi, teks digital, video, dan suara. Beberapa contoh media interaktif berupa *website* (seperti Facebook, Twitter, dan Instagram), *game*, aplikasi *handphone*, *virtual reality*, dan lain-lain.

Pada zaman modern, media interaktif memiliki peran penting. Tidak hanya digunakan untuk meningkatkan partisipasi *user*, tapi juga digunakan sebagai media komunikasi antar *user*. Selain hiburan dan komunikasi, media interaktif juga dapat digunakan sebagai media edukasi, dimana partisipasi lebih aktif dipromosikan karena *user* memiliki kendali atas apa yang mereka sedang pelajari.

2.9 User Interface

Menurut Hannah (2021), *user interface* adalah titik komunikasi interaktif antara manusia dan mesin. Ini dapat diaplikasikan pada perangkat digital, halaman *website*, atau aplikasi. *User interface* perlu memungkinkan navigasi *user* untuk menjadi lancar melalui sistem yang intuitif, efisien, dan *user-friendly*.

2.9.1 Elemen User Interface

Elemen *user interface* adalah hal-hal yang digunakan untuk membangun *website* atau aplikasi yang interaktif. Hal-hal tersebut berperan sebagai titik interaksi yang dipakai *user* untuk menavigasikan suatu halaman.

1) Kontrol input

Elemen ini mengizinkan *user* untuk memasuki informasi ke dalam sistem, seperti nama, lokasi, preferensi, dan lain-lain.

2) Komponen navigasi

Elemen ini membantu *user* untuk menavigasikan aplikasi atau *website*. Contoh elemen ini adalah *tab* pada *website* atau *icon hamburger menu* pada aplikasi.

3) Komponen informasi

Elemen ini berisi informasi untuk *user*, seperti notifikasi, kemajuan, pesan, *pop-up*, dan lain-lain.

4) *Containers*

Elemen ini membantu penempatan semua elemen-elemen agar terlihat rapih dan lebih mudah dipahami.

Walaupun *user interface* memiliki elemen-elemen tersebut, ada prinsip-prinsip tertentu yang perlu diikuti agar setiap elemen bekerja dengan baik. Salah satu indikasi *user interface* yang baik adalah kemampuan untuk tidak menghambat alur kerja. Ini adalah beberapa cara yang dapat dipakai untuk memastikan desain *user interface* bekerja dengan baik:

1) **Kurangi beban kognitif**

Saat *user* mendapatkan terlalu banyak informasi, mereka cenderung melewati detil-detil penting, merasa kewalahan, dan mungkin berhenti menggunakan *website* atau aplikasi tersebut. Karena itu, lebih baik jika hal-hal yang kurang penting tidak dimasukkan di *user interface* dan mengorganisir elemen-elemen agar jelas dan masuk akal.

2) **Konsistensi adalah kunci**

Ini dapat membantu *user* memahami konten dan memindahkan pengetahuan tersebut ke tugas yang lain. Dengan ini, *user* tidak perlu membuang waktu berusaha untuk memahami sistem-sistem baru.

3) **Kejelasan di atas kerumitan**

User interface yang jelas dan mudah dipahami dapat membuat *user* merasa percaya diri untuk terus menggunakannya. Jika informasi terlihat terlalu rumit, *user* akan merasa bingung dan berhenti menggunakannya.

4) **Kendali berada di *user***

User merasa senang saat mereka memiliki kendali atas situasi, dan mereka cenderung merasa tidak nyaman saat mereka menghadapi situasi di luar kendali mereka.

5) **Tidak terlihat**

Desain baik bersifat tak terlihat untuk *user*. Dengan ini, *user* dapat fokus dengan tugas mereka dan tidak merasa terganggu karena elemen-elemen di layar.

2.10 Ebook

Menurut Smadmin (2021), *ebook* adalah buku informasi, novel, maupun tutorial yang disediakan dalam bentuk elektronik atau digital. Karena media yang digunakan, *ebook* hanya dapat dibaca menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone*, laptop, dan tablet. Dengan era digital, penggunaan dan penyimpanan *ebook* lebih praktis, sehingga konsumen lebih memilih untuk membeli *ebook* daripada buku cetak.

Ada beberapa alasan mengapa *ebook* menjadi media pilihan untuk membaca buku. Antara lain, menghemat biaya pencetakan, mempermudah penyebaran informasi, dan mempermudah proses belajar. Selain itu, media *ebook* yang bersifat digital dapat dimasukkan fitur-fitur untuk membuat proses membaca lebih menyenangkan. Fitur-fitur tersebut berupa elemen-elemen teks maupun visual yang bersifat interaktif dan dapat digunakan oleh pembaca.

2.11 Aset Media

“*Aset media adalah bagian dari data visual yang dimiliki atau dapat dikontrol untuk membuat sesuatu yang bermakna*” (Mister, 2019). Aset media dapat memiliki bentuk grafis, animasi, video, dan audio. Aset media digunakan oleh suatu proyek untuk membuat berbagai macam hal dari iklan pendek hingga film panjang. Grafis dapat berbentuk gambar maupun foto dan digunakan untuk memperjelas maksud teks yang tertulis. Animasi adalah gambar yang bergerak, sementara video menggunakan rekaman dunia nyata; keduanya juga dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu tanpa menggunakan teks. Audio adalah aset media tanpa visual, ini dapat berupa suara, narasi, lagu, atau *sound effect*.

2.12 Desain Karakter

Melling (2019), menjelaskan bahwa ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah karakter. Prinsip-prinsip tersebut membantu

proses penggambaran karakter agar karakter tersebut dapat menyampaikan pesan menggunakan desain mereka. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

2.12.1 *Tell a Story*

Cerita adalah hal yang membuat audiens merasa tertarik dan menginvestasikan diri kepada sebuah karakter. Audiens cenderung merasa penasaran dengan karakter-karakter yang menyerupai diri mereka, bahkan dengan cerita yang sederhana.

2.12.2 *Bentuk dan Garis*

Banyak desain karakter yang menarik terbangun dari bentuk sederhana yang digunakan secara efektif. Masing-masing bentuk menyampaikan pesan tersendiri, seperti lingkaran yang tersekan halus dan bentuk bersegi yang tersekan berbahaya.

2.12.3 *Siluet*

Mata manusia dapat mengenali suatu hal dari sebuah siluet. Karena itu, siluet karakter yang didesain menggunakan bentuk dan garis yang baik dapat langsung dikenali oleh audiens. Seringkali, jika bentuk karakter masih dapat dikenali tanpa detail-detail tertentu, maka itu termasuk desain karakter yang baik.

2.12.4 *Proporsi dan Kelebihan*

Menggunakan proporsi yang tidak biasa atau melebihi ukuran suatu bentuk dapat membantu pembangunan sifat karakter. Sifat karakter dapat diubah dengan melebihkan fitur fisik mereka, seperti membuatnya terlihat lebih kuat atau ceroboh.

2.12.5 *Ekspresi*

Hal pertama yang sering dilihat oleh audiens adalah mata karakter. Manusia dan binatang di dunia nyata dapat menyampaikan berbagai macam ekspresi menggunakan mata mereka, maka mata pada ilustrasi cenderung diperhatikan. Melebihkan sebuah ekspresi juga dapat digunakan untuk memperjelas apa yang sedang dirasakan oleh karakter tersebut.

2.12.6 Postur dan Pendirian

Cara sebuah karakter berdiri atau membawa diri mereka dapat digunakan untuk menyampaikan sifat dan cerita mereka secara visual. Ini juga dapat memperkuat ekspresi sebuah karakter, seperti rasa takut, bingung, marah, dan lain-lain.

2.12.7 Skala

Skala dan ukuran sebuah karakter perlu diperhatikan, dan dapat menjadi hal yang rumit jika desain bersifat lebih abstrak. Karena itu, menggunakan hal-hal seperti pohon, rumah, atau meja dapat membantu memahami skala sebuah karakter.

2.12.8 Warna

Warna dapat digunakan untuk menentukan *mood* sebuah karakter. Penggunaan warna yang tepat dapat membantu audiens memahami kepribadian karakter, seperti menggunakan warna-warna yang tidak realistis dapat membuat karakter terkesan lebih menyenangkan dan ceria.

2.12.9 Shading

Shading dapat bersifat sederhana maupun rumit dan sangat bergantung dengan arahan visual yang ingin disampaikan. Gaya ilustrasi dapat dipertimbangkan saat menentukan gaya *shading* dan membangun arah visual hasil akhir.

2.12.10 Tekstur

Tekstur bukanlah hal yang wajib digunakan untuk desain karakter, namun dapat membantu membuat karakter terlihat lebih organik dan alami. Selain *shading*, tekstur juga dapat digunakan untuk menentukan arah visual.

2.13 Street Fashion

Menurut Jelonic (2019), *street fashion* adalah gaya pakaian yang berbeda dari standar *mainstream* dimana pakaian digunakan untuk mengekspresikan individualisme dan tidak mengikuti tren. Karena itu, *street fashion* sangat bergantung pada setiap individual dan cara yang mereka pilih untuk

merepresentasikan diri mereka ke mata publik. Beberapa pusat *street fashion* adalah Paris, Jepang, London, dan New York.

2.14 Fashion Lolita

Di Jepang, terdapat *street fashion* yang bernama lolita. Menurut Younker (2011) fashion lolita muncul sebagai reaksi dari tekanan sosial pada tahun 1970-an dan 1980-an, sama seperti *street fashion* Jepang lainnya. Saat tertekan oleh standar sosial, komunitas remaja menemukan gaya lolita dan mereka menghias pakaian mereka dengan renda, pita, dan hal-hal terinspirasi dari dongeng.

2.14.1 Sejarah

Menurut Hughes (2021), fashion lolita dimulai dengan nama “*doll fashion*” dan menjadi fenomena pada awal tahun 1980. Pakaian tersebut diberi nama itu karena gayanya yang menyerupai boneka porselen.



Gambar 2.29 Fashion lolita pada tahun 1980-an (rebelsmarket.com)

Nama “lolita” baru muncul pada tahun 90an, dimana tren memakai makeup feminin dan visual pada pakaian sedang meledak. Fashion lolita mengaplikasikan tren tersebut kepada pakaian mereka dan membuatnya lebih populer. Selain itu, majalah-majalah seperti “*FRUiTs*” dan “*Kerouac Magazine*” mendorong popularitasnya lebih lanjut. Pada akhir tahun 90an,

fashion lolita mulai dikenal di luar negeri. Seiring lebih terkenalnya fashion lolita, para penggemar fashion di luar Jepang mulai mencampuri gaya negara dan inspirasi mereka sendiri kepada pakaian lolita. Sebuah contoh adalah penggemar fashion lolita di Barat yang menghasilkan *substyle* baru seperti *punk lolita*, *country lolita*, dan lain-lain.



Gambar 2.30 Lolita sailor zaman modern (rebelsmarket.com)

2.14.2 *Substyle*

Fashion lolita memiliki cabang-cabang *substyle* dengan ciri khas masing-masing. Namun, fashion lolita memiliki tiga *substyle* utama, yaitu: *sweet*, *gothic*, dan *classic*. The Lolita Guidebook (2015) menjelaskan bahwa lolita *sweet* memiliki ciri khas seperti warna pastel, penampilan imut, dan bergambar makanan manis. Sebaliknya, lolita *gothic* adalah *substyle* yang lebih gelap, misterius, dan menggunakan pola-pola seperti kelelawar dan laba-laba. Lolita *classic* terlihat lebih dewasa, menggunakan warna-warna netral dan cenderung tidak memiliki pola. Walaupun fashion lolita memiliki tiga *substyle* dasar tersebut, ada banyak *substyle* lainnya yang terus dikembangkan oleh anggota komunitas fashion lolita.



Gambar 2.31 Lolita sweet, lolita gothic, dan lolita classic
(thelolitaguidebook.tumblr.com)

2.14.3 Peraturan

Walaupun *street fashion* bersifat bebas dan tanpa batas, masih ada beberapa pedoman dasar yang diikuti untuk setiap jenis *street fashion*. Menurut Livlotte (2017), hal yang paling utama untuk fashion lolita adalah untuk tidak memamerkan tubuh. Lengan dan kaki cenderung tidak dibiarkan telanjang, lengan dapat ditutupi oleh lengan panjang atau gelang sementara kaki dapat ditutupi oleh *stocking* atau kaos kaki. Panjang rok juga penting untuk fashion lolita, dimana panjang rok yang paling pendek adalah sekitar lutut. Selain rok, *petticoat* perlu dipakai untuk membuat siluet khas fashion lolita. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah kualitas, dimana kain dan renda perlu berkualitas tinggi dan tidak menyerupai bahan kostum.

2.14.4 Media Resmi

Ada beberapa media resmi yang berfokus pada dan menyebarkan keberadaan fashion lolita, salah dua yang paling berpengaruh adalah film “*Kamikaze Girls*” (2004) dan majalah “*Gothic and Lolita Bible*” (2001 - 2017). Film “*Kamikaze Girls*” menceritakan seorang remaja perempuan yang

tertarik dengan estetika era Rococo dan kemudian berteman dengan seorang *biker*. Sementara “*Gothic and Lolita Bible*” adalah majalah yang fokus pada rilis-rilis baru pakaian lolita dan foto-foto model.



Gambar 2.32 “Kamikaze Girls”(imdb.com)

Gambar 2.33 Sampul salah satu isu majalah “Gothic and Lolita Bible”
(amazon.com)

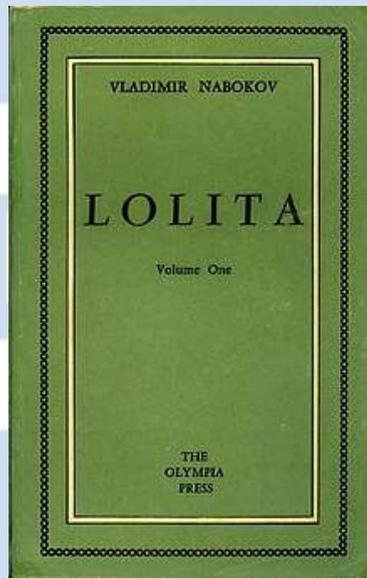
2.15 *Kawaii*

Sama dengan banyak hal di Jepang seperti media hiburan, *merchandise*, peralatan rumah, pakaian, dan lain-lain; fashion lolita juga menggunakan kata *kawaii* sebagai pedoman. Menurut Dale (2017), *kawaii* digunakan untuk mengkomunikasikan kebahagiaan yang dirasakan saat dipersembahkan dengan suatu hal yang bersifat inosen, tidak berbahaya, dan menggemaskan. Karena itu, *kawaii* bukanlah sekedar karakteristik visual, namun suatu hal internal yang dirasakan oleh seorang individu.

2.16 Novel dan Film “*Lolita*”

Penulis Vladmir Nabokov menulis novel berjudul “*Lolita*” pada tahun 1955, yang kemudian diadaptasikan menjadi film pada tahun 1997. Kedua novel dan film menceritakan kisah seorang pria dewasa yang memiliki ketertarikan kepada

perempuan di bawah umur. Namun, pada film, sang perempuan lah yang memancing sang pria.



Gambar 2.34 Sampul novel "Lolita" (wikipedia.com)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA