

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Makanan cepat saji

Menurut kamus bahasa Inggris Merriam-Webster pada 1951. Makanan siap saji adalah istilah untuk makanan yang dapat disiapkan dan dilayankan dengan cepat. Sementara makanan apapun yang dapat disiapkan dengan segera dapat disebut makanan siap saji, biasanya istilah ini merujuk kepada makanan yang dijual di sebuah restoran atau toko dengan persiapan yang berkualitas rendah dan dilayankan kepada pelanggan dalam sebuah bentuk paket untuk dibawa pergi.

Menurut Bertram (1975) dalam Hayati (2000), *Fast food* didefinisikan : pertama, sebagai makanan yang di sajikan dalam waktu yang sesingkat mungkin. kedua, merupakan makanan yang dapat dikonsumsi secara cepat. *Fast food* mengandung zat gizi yang terbatas atau rendah, diantaranya adalah kalsium, riboflavin, vitamin A, magnesium, vitamin C, folat dan serat. Selain itu, kandungan lemak dan natrium cukup tinggi pada berbagai *fast food* (Worthington-robert, 2000).

Secara umum *Fast food* dibedakan menjadi dua macam, yaitu *fast food* yang berasal dari luar negeri lebih dikenal dengan sebutan *fast food* modern seperti McDonalds, KFC, Pizza hut, dll. Serta fast food tradisional atau local seperti rumah makan Padang, warung tegal, warung baso, dll (Saputra (2000) dalam karneani (2005).

Ketidakseimbangan zat gizi dalam tubuh dapat terjadi jika Fast food dijadikan sebagai pola makan setiap hari. Kelebihan kalori, lemak dan natrium akan terakumulasi di dalam tubuh sehingga dapat menimbulkan berbagai penyakit salah satunya adalah Obesitas, tekanan darah tinggi, dan diabetes mellitus. Namun, konsumsi pangan tersebut tidak akan merugikan jika disertai dengan menu yang seimbang, frekuensi yang rendah dan disertai dengan

aktivitas fisik atau olahraga yang teratur disesuaikan dengan usia (Mahdiyah, Zulaikkah & Asih, 2004).

Menurut Dr. Adhika putra rakhatullah (2016) jenis fast food yang paling banyak di konsumsi oleh konsumen adalah *fried chicken*, *burger*, kentang goreng.

2.2 Obesitas

Obesitas (kegemukan) adalah suatu keadaan di mana terjadi penumpukan lemak tubuh yang berlebihan, sehingga berat badan seseorang jauh diatas normal dan dapat membahayakan kesehatan. Pada tahun 1998, Organisasi kesehatan dunia (WHO) menyatakan obesitas sebagai penyebab kedua kematian di dunia setelah merokok (Gizi.net, 2004). Seseorang yang memiliki berat badan 20% lebih tinggi dari nilai tengah kisaran berat badannya yang normal dianggap mengalami obesitas.

Saat ini obesitas juga mengancam anak-anak terutama anak yang berusia sekolah, menurut Damayati (2000), berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa 27,5% anak sd mengalami obesitas (Salim & Kurniasih, 2003). Keadaan ini harus jadi perhatian baik itu orang tua ataupun masyarakat mengingat obesitas dapat membawa dampak yang membahayakan bagi kesehatan anak.

Adapun etiologi obesitas dapat tergolong menjadi 2 (Hartono,2006) :

- a. Penyebab internal yang bisa berupa permasalahan metabolisme (hormonal) atau pencernaan (enzimatik).
- b. Permasalahan eksternal yang berupa ketidakseimbangan antar diet dan exercise sebagai akibat dari pemahaman gaya hidup modernisasi, termasuk berbagai masalah psikologis dan aktualisasi diri.

Sedang faktor risiko penyebab obesitas pada anak antara lain :

a. Pola makan

Mengonsumsi makanan yang berkalori tinggi, seperti makanan cepat saji, makanan yang dibakar dan kudapan memiliki andil dalam peningkatan berat badan. Minuman bersoda, permen juga dapat menyebabkan terjadinya peningkatan berat badan. Makanan tersebut biasanya mengandung kalori dan gula serta garam yang tinggi.

b. Jarang bergerak

Anak – anak yang jarang bergerak biasanya lebih mudah mengalami peningkatan berat badan karena mereka tidak membakar kalori mereka melalui aktivitas fisik. Anak usia sekolah biasanya menghabiskan waktu luang dengan menonton tv atau bermain game yang tidak banyak menghabiskan kalori.

c. Faktor genetic

Anak yang bersal dari keluarga yang rata-rata anggota keluarganya mengalami obesitas kemungkinan besar anak tersebut secara genetic akan mengalami kelebihan berat badan.

d. Faktor psikologis

Ada beberapa anak yang mengalami masalah psikologis seperti stress, kebosanan, emosi melampiaskan melalui makan banyak.

e. Faktor keluarga/sosial

Keluarga khususnya ibu memiliki peran yang besar dalam dalam menyiapkan makan bagi anak mereka. Biasanya anak anak tidak menyiapkan makananya sendiri. Apabila keluarga menyediakan makanan tidak sehat seperti makanan fast food jangan salahkan kalau anak mengalami obesitas.

2.2.1 Dampak Obesitas

Obesitas membawa beberapa dampak yang dapat mem bahayakan kesehatan antara lain :

- a. Berpotensi menderita masalah kesehatan yang cukup serius, seperti : Diabetes mellitus dan penyakit jantung (Dr. Adhika, 2016). Pada anak – anak obesitas dapat membuat anak tersebut mengalami penyakit seperti masalah tidur, penyakit hati dan kantong empedu, masalah makanan, infeksi kulit dan masalah pada tulang serta pesendia (Santrock, 2007).
- b. Penderita obesitas juga rawan mengalami masalah psikososial seperti:
 - Harga diridiganggu anak lain. Anak yang mengalami obesitas biasanya akan menjadi bahan ejekan untuk anak-anak lainnya. Hal ini membuat ia merasa rendah diri dan menarik dirinya dari lingkungan.
 - Masalah pada tingkah laku dan pola belajar. Penurunan harga diri dan sikap menarik diri dari lingkungan dapat membuat anak tersebut mengalami perubahan pola belajar. Ia dapat mengalami penurunan prestasi belajar karena malu untuk bertana dan mengaktualisasikan diri mereka.
 - Depresi, isolasi sosial dan rendahnya rasa percaya diri menimbulkan perasaan tidak berdaya pada sebagian anak obesitas (Lumeng & other, 2003 dikutip dari santrock, 2007). Bila anak – anak kehilangan harapan bahwa hidup mereka akan menjadi lebih baik, pada akhirnya akan mengalami depresi. Anak yang mengalami depresi akan kehilangan rasa tertarik pada aktivitas normal, lebih banyak tidur dari biasanya atau seringkali menangis.

2.3 Tumbuh kembang Anak Usia Sekolah

Periode usia sekolah adalah periode anak antara usia 6-12 tahun. Periode ini merupakan masa dimana anak memulai untuk berinteraksi dengan lingkungan baru yaitu sekolah (Muscari, 2005). Mereka yang mulai bersosialisasi dengan lingkungan diluar keluarga mereka, ketika anak usia sekolah belajar, mereka lebih banyak belajar mengenai tubuh mereka, perkembangan sosial berpusat pada tubuh dan kemampuannya. Adanya suatu perubahan pada tubuh mereka akan sangat mempengaruhi kehidupan sosial serta harga diri mereka.

Pada anak usia sekolah terjadi peningkatan berat badan sebanyak 3 kg per tahun (Muscari, 2005). Rata rata berat badan anak usia 6 tahun mencapai 21 kg, sedang kan anak pada usia 12 tahun mencapai 40 kg. selama masa praremaja (10-13 tahun), anak umumnya mengalami pertumbuhan yang cepat. Kebutuhan kalori pada anak usia sekolah disesuaikan dengan aktivitas dan ukuran tubuh. Pada masa ini, kebutuhan kalori cenderung menurun sehubungan dengan ukuran tubuh. Anak usia sekolah membutuhkan rata – rata 2400 kalori perhari (Muscari, 2005). Pada anak – anak kebutuhan diukur sebagai berikut :

Usia	Kal/Kg BB/hari
<1	80-95
1-3	75-90
4-6	65-75
7-10	55-75
11-18	45-55

Tabel 2.1: Kebutuhan energi anak berdasarkan usia anak

Pola makan pada anak usia sekolah mengikuti pola makan keluarga. Apa yang keluarga makan, maka anak juga akan mka makanan tersebut, oleh karena itu faktor keluarga berperan dalam membuat anak mengalami masalah nutrisi, misalnya obesitas. Selain itu, pada masa sekolah anak – anak terpapar oleh

pengalaman makan yang luas seperti di restoran cepat saji, mereka akan lebih cenderung suka membeli makanan dari luar dari pada makanan di rumah. Banyak anak usia sekolah kurang menyukai sayuran, mereka lebih suka mengkonsumsi makanan cepat saji dengan kadar lemak tinggi. Dibutuhkan pengawasan dari orang tua agar anak tidak mengkonsumsi makanan tersebut secara berlebihan.

2.4 Media Edukasi

2.4.1 Pengertian Media Edukasi

Menurut (R.Ibrahim dan Nana Syaodih S, 2003) media edukasi diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan sehingga dapat mendorong proses belajar.

2.4.2 Manfaat Media Edukasi

Menurut (Sudjana dan Rivai, 2007) Manfaat media edukasi dalam proses belajar adalah:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.

2.4.3 Kegunaan Media Edukasi

Menurut (Miarso, 2007) kegunaan media edukasi dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media mampu memberikan rangsangan kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal.
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki.
- c. Media mampu menghasilkan keseragaman pengamatan.
- d. Media mampu membangkitkan keinginan dan minat baru.
- e. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- f. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak
- g. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.

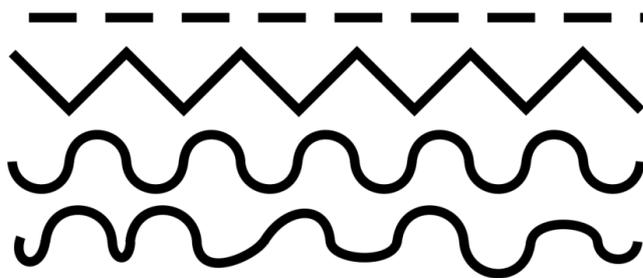
2.5 Desain Komunikasi Visual

Menurut Anggraini Lia, (2014:15), Desain Komunikasi Visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa/visual yang disampaikan melalui media berupa desain. Desain komunikasi visual bertujuan untuk menginformasikan, mempengaruhi, hingga merubah perilaku target (*audience*) sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek, fungsi, estetika, dan berbagai aspek lainnya, yang biasanya datanya didapat dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

2.5.1 Prinsip dan Unsur Desain

Sebelum mengerjakan sesuatu yang berhubungan dengan desain, tentunya kita harus mengetahui unsur-unsur dasar dalam membuat sebuah desain. Unsur-unsur dalam desain sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur desain tersebut tentunya sudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari, dimana pada setiap hasil karya desain. terdapat satu dari unsur-unsur dibawah ini:

1. Garis (*line*)



Gambar 2.1: Model Garis

Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin ke titik poin yang lainnya. Bentuknya dapat berupa gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Berbagai macam bentuk garis, seperti lurus, melengkung, putus-putus, zig-zag, meliuk-liuk, bahkan tidak beraturan. Masing-masing memiliki pencitraan yang berbeda.

2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang pada umumnya dikenal adalah bentuk

kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lonjong (*elips*), dan lain-lain. Pada desain komunikasi visual, kita akan mempelajari bentuk dasar dan bentuk turunan. Sementara pada kategori sifat, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu bentuk geometrik, bentuk natural, bentuk abstrak.

3. Tekstur (*texture*)

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan (*material*), yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, baik dalam bentuk nyata ataupun semu. Misalnya kesan tekstur kayu, bulu atau gelas. Sedangkan menurut Kusmiati dalam “Teori Dasar Desain Komunikasi Visual”, tekstur adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan (*material*), seperti kasar, mengkilap, pudar, kusam, yang dapat diterapkan secara kontras, dan serasi.

4. Ruang (*space*)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

5. Ukuran (*size*)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

6. Warna (*color*)

Warna merupakan faktor yang sangat penting dalam mendesain, setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda pula. Pada setiap Negara memiliki makna atau arti warna yang berbeda-beda, namun arti warna berikut ini berdasarkan lingkup yang universal.

	Putih Netral, rendah hati, suci, cahaya, penghormatan, harapan, lembut, kosong, damai, aman,		Abu-abu dapat diandalkan, elegan, stabil, bijaksana, formal, seimbang, netral, urban, kuat, dan		Hitam klasik, depresi, marahan, kematian, gaya, kejahatan, elegan, duka cita, dan misteri.
	Merah emosional, ekstrem, agresifitas, keberanian semangat, gairah, kekuatan, energi, cinta, dan bahaya.		Biru Langit, air, udara, keharmonisan, lapang, kesetiaan, bersih, teknologi, dingin, sejuk, percaya, dan		Hijau kecerdasan tinggi, alam, lingkungan hidup, murah hati, abadi, stabil, tenang, sehat, natural (apa
	Kuning sinar matahari, gembira, bahagia, idealisme, optimis, menonjol dan konsentrasi.		Ungu Bangsawan, iri, sensual, bijaksana, sombong, menonjol dan spiritual		Hijau Keceriaan, pesimis, kehangatan, segar, semangat, dan keseimbangan
	Coklat Netral, natural, hangat, stabil, nyaman, tidak sopan, bosan, berat, kasar, selera makan dan persahabatan.		Pink Cinta, kasih sayang, feminim, lembut, kagum, dan simpati.		

Gambar 2.2: Arti Warna

7. Tipografi

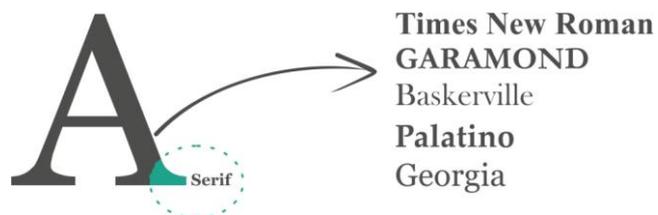
Huruf atau sering disebut dengan tipografi, merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapat kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Dikenal pula seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama.

Klasifikasi Huruf

Untuk mengenal lebih dalam tentang tipografi, dapat dimulai dengan pengetahuan klasifikasi huruf. Klasifikasi dibuat berdasarkan latar belakang sejarah perkembangan tipografi yang diambil dari momentum-momentum penting dalam perjalanan sejarah penciptaan dan pengembangan bentuk huruf

a. *Serif*

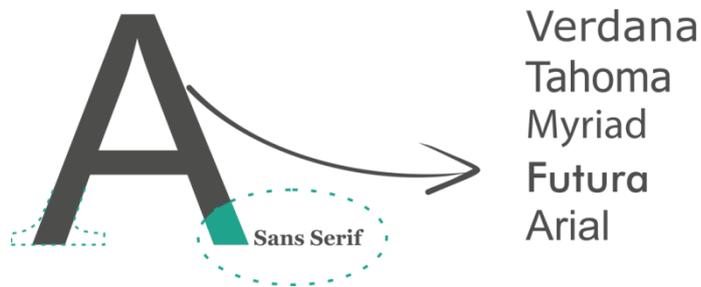
Jenis huruf *serif* mempunyai kaki/sirip (*serif*) yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, sehingga memiliki kemudahan baca (*readability*) yang cukup tinggi



Gambar 2.3: Contoh Model Huruf *Serif*

b. Sans Serif

Sans serif diartikan tanpa sirip/*serif*, jadi huruf ini tidak mempunyai sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. *Sans serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, masa kini, dan futuristik. Huruf jenis ini cocok bila didampingkan dengan grafis yang berkesan *modern*.



Gambar 2.4: Contoh Model Huruf *San Serif*

c. Script

Huruf *script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Ada dua jenis huruf *script*, yaitu *formal script* dan *casual script*.



Gambar 2.5: Contoh Model Huruf *Script*

d. Dekoratif

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada, ditambah hiasan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki oleh jenis huruf ini adalah dekoratif dan ornamental.



Gambar 2.6: Contoh Model Huruf *Decorative*

8. Keseimbangan (*balance*)

Setiap elemen pada susunan visual berat yang telah ditentukan oleh ukurannya, kegelapan atau keringanan dan ketebalan dari baris. Ada dua pendekatan dasar untuk menyeimbangkan. Yang pertama adalah keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata ke kiri dan kekanan dari pusat. Yang kedua adalah keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap sisi halaman. Warna, nilai, ukuran, bentuk, dan tekstur dapat digunakan sebagai unsure balancing.

9. Irama (*rhythm*)

Irama adalah pola berulang yang dibuat oleh unsur-unsur yang berbeda-beda. Pengulangan (mengulangi unsur serupa dalam cara yang konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk ukuran, posisi atau elemen) adalah kunci visual ritme. Menempatkan elemen dalam sebuah *layout* secara berkala membuat halus, dan bahkan ritme yang tenang, santai *mood*. Sudden perubahan pada ukuran dan jarak antara unsure membuat cepat, ritme hidup dan suasana hati yang menyenangkan.

10. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan membantu semua elemen seperti milik mereka bersama. Pembaca harus visual cues untuk memberitahu mereka tahu potong merupakan salah satu unit teks, headline, foto, gambar, dan keterangan semua pergi bersama-sama.

Menyatukan elemen-elemen oleh kelompok yang saling berdekatan sehingga mereka terlihat seperti milik mereka bersama. Ulangi warna, bentuk dan tekstur. Gunakan otak (dengan stuktur yang halaman) untuk membuat kerangka untuk margin, kolom, jarak, dan proporsi.

2.5.2 Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Selain itu tujuan ilustrasi juga adalah untuk memperjelas tulisan atau teks seperti pada artikel koran atau media-media lainnya representatif. Ilustrasi adalah lukisan atau gambar yang memiliki fungsi memperjelas atau memperindah sesuatu, tampil secara visual dalam bentuk individu, baik itu warna ataupun hitam putih, selalu membangkitkan rasa keingintahuan, menyentuh perasaan manusia, mengundang opini dan perdebatan dan terkadang memunculkan aksi atau tindakan. (Robert Ross, 1963)

A. Sejarah Ilustrasi

Ilustrasi berawal dari adanya lukisan-lukisan gua jaman prasejarah seperti Gua Altamira dan Lascaux. Setelah itu ilustrasi berkembang menjadi ilustrasi yang dibentuk menggunakan teknik cukil. Teknik ini muncul dan populer di Jepang dan China pada abad ke-8. Pada abad ke-15 ditemukan mesin cetak Guttenberg yang membuat ilustrasi diproduksi secara masal. Kemudian ilustrasi semakin baik mutunya ketika ditemukan teknik cukil kayu dan ukir kayu pada abad ke-16 sampai abad ke-17. Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat

berlangsung pada abad ke-18 atau tepatnya sekitar tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Pada saat inilah banyak ilustrator yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu. Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok Pre-Raphaelite dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti Arts and Crafts Movement, Art Nouveau, dan Les Nabis. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen. Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw, dan CAD. Namun ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi.

Di Indonesia, sejarah tradisi ilustrasi dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan.

B. Fungsi Ilustrasi

a. Fungsi Ilustrasi secara umum adalah:

1. Memberi wajah atau rupa pada karakter dalam cerita
2. Menampilkan contoh dari hal yang sedang digambarkan atau dijelaskan pada buku teks
3. Memvisualisasikan langkah-langkah pada instruksi-instruksi dalam pedoman teknis atau manual
4. Menyampaikan pesan atau pengertian dari tema dalam sebuah narasi
5. Menghubungkan citra atau image pada ekspresi manusia, individualitas dan kreatifitas
6. Menginspirasi khalayak untuk lebih merasakan emosi dari aspek linguistik dalam sebuah tulisan atau narasi.

b. Fungsi Ilustrasi secara khusus adalah:

1. Visual Decoration

Ilustrasi yang fungsi utamanya adalah untuk menghias suatu media sehingga tampil lebih indah. Contohnya vignette, illumination ornaments dan surfacetiles.

2. Visual Interpretation

Ilustrasi yang berfungsi untuk menggambarkan isi suatu teks atau artikel. Misalnya *Scientific illustration, children book illustration, graphic novel. Conceptual art, infographic* serta informasi benda layanan.

3. Visual Essay

Ilustrasi yang dapat menceritakan sendiri apa yang menjadi bagian-bagian di dalamnya. Pada umumnya bentuk ilustrasi ini terdapat pada tulisan atau artikel dan cenderung tidak memiliki hubungan langsung dengan teksnya. Ilustrasi ini tidak memerlukan teks untuk memaparkan isi gambarnya. Jadi pada visual Essay, ilustrasi adalah teks itu sendiri. Selain itu, dalam visual essai, tulisan dan gambar bisa memiliki kesimpulan masing-masing yang terpisah namun tetap satu tema.

C. Jenis Ilustrasi

1. Ilustrasi Informatif

Yaitu Ilustrasi yang menggambarkan atau menjelaskan fakta, keadaan, karakter yang mendukung isi teks atau artikel. Ilustrasi ini biasanya terdapat di dalam *graphic novel* dan buku cerita anak

2. Ilustrasi Sugestif

Yaitu ilustrasi yang membantu membangun *mood* atau suasana yang mendukung pemahaman dan mengartikan isi suatu artikel atau teks.

D. Klasifikasi Ilustrasi

1) Berdasarkan Teknik yang Digunakan

- a. Manual Drawing: Ilustrasi dengan teknik gambaran tangan
- b. Kolase: Membuat Ilustrasi dengan metode menumpuk beberapa image baik dengan menggunakan lem maupun secara digital.
- c. 3D: Teknik ilustrasi dengan program-program 3D.

2) Berdasarkan Materi Gambar

- a. Fashion: memiliki ide-ide utamanya dalam bentuk fashion dan juga trend
- b. Nature: visualisasi dari pemandangan alam sekitar ataupun hewan dan makhluk hidup lainnya.
- c. Food: visualisasi dari makanan.
- d. People: visualisasi dari orang dan juga image tokoh ternama.
- e. Lettering: ilustrasi ini memuat kata-kata atau kalimat yang digambarkan untuk mengekspresikan maksud dari ilustrasi tersebut.

3) Berdasarkan Tujuan Pembuatannya

- a. Educational: tujuannya adalah untuk ilmu pengetahuan. Bisa berupa penyederhanaan objek, gambar teknik, atau pemetaan.

- b. Conceptual: ilustrasi untuk menyampaikan gagasan kepada lingkup kehidupan dengan suatu konsep.
 - c. Storyboard: dibuat untuk menjelaskan *storyboard* pada industri kreatif.
 - d. Animasi: ilustrasi untuk gambar bergerak
- 4) Berdasarkan Gaya Visualnya
- a. Pop: ilustrasi dengan memakai gaya pop.
 - b. Line: disini garis merupakan elemen utama dari sebuah ilustrasi.
 - c. Realistik: dibuat sesuai dengan objek aslinya dan hampir menyerupai hasil dari kamera.
 - d. Kartun: ilustrasi dengan gaya karikatur atau kartun.
 - e. *Graphic*: ilustrasi ini menggunakan bentuk-bentuk dan warna blok.
 - f. Children: dalam ilustrasi ini, objek anak akan menjadi elemen utamanya

2.5.3 Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang.

Secara umum, *layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* dapat dilihat pada majalah, *website*, iklan televisi, bahkan susunan furnitur disalah satu ruang rumah.. dalam desain komunikasi visual, *layout*

merupakan salah satu hal yang utama, sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu.

Dalam sebuah *layout*, terdapat beberapa elemen seperti elemen teks, elemen visual dan elemen lainnya. Untuk membuat *layout*, hal utama yang harus diperhatikan adalah konten. Apakah yang menjadi topik utama dalam konten tersebut? Berapa panjang kontennya? Apakah ada fotografi atau ilustrasi yang akan dimasukkan dalam desain *layout*? Hal selanjutnya yang harus diperhatikan adalah penerapan komposisi elemen-elemen *layout* tersebut sudah sesuai dengan prinsip-prinsip *layout*. Berikut adalah prinsip-prinsip *layout*:

1) *Sequence*

Sequence adalah urutan perhatian dalam *layout* atau aliran pandangan mata ketika melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan kita kedalam informasi yang disajikan pada *layout*. Maka disini urutan pe-*layout*-an sebaiknya diatur sesuai prioritas.

2) *Emphasis*

Emphasis yaitu penekanan dibagian-bagian tertentu pada *layout*. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau focus pada bagian yang penting.

Emphasis/penekanan dapat diciptakan dengan cara berikut:

- Memberi ukuran huruf yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut.

- Menggunakan warna yang kontras dengan latar belakang dan elemen lainnya.
- Meletakkan hal yang penting tersebut pada posisi yang menarik perhatian.
- Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Teknik mengatur keseimbangan pada elemen *layout*. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua jenis, keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Pada keseimbangan simetris, sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta sebuah keseimbangan. Sementara itu, keseimbangan asimetris objek-objek yang berlawanan tidak sama atau seimbang. Bisa saja salah satu sisi objek lebih kecil ukurannya atau lebih sedikit jumlahnya dari sisi yang berlawanan. Keuntungan keseimbangan asimetris adalah dapat memberikan kesan yang tidak kaku atau santai (*casual*).

4) *Unity*

Unity yaitu menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan. Seluruh elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.