

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Komik

Komik berasal dari kata Yunani yaitu *komikus*, dalam bahasa Perancis yaitu *comique*, dan dalam bahasa Inggris yaitu *comic*. Komik adalah kata yang berarti lucu dan mengacu pada pelawak atau badut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik mengacu pada cerita bergambar yang mudah dipahami dan menghibur, biasanya ditulis dalam bentuk buku, majalah, atau surat kabar.

Komik merupakan salah satu jenis media yang bertujuan untuk menghibur pembaca atau memberikan pengetahuan melalui gabungan cerita dengan gambar yang disusun secara teratur, dengan menampilkan tokoh-tokoh karakter dalam berbagai konteks peristiwa. Komik adalah serangkaian gambar dengan masing-masing gambar disusun ke dalam panel dan dipisahkan oleh garis yang membentuk satu cerita berulang. Gambar komik seringkali dilengkapi dengan balon kata, yang berisi dialog yang diucapkan oleh tokoh-tokoh karakter tersebut.

Biasanya, komik menggunakan ilustrasi berupa gambar kartun sederhana yang mengikuti alur cerita untuk menyampaikan pesan utama dalam format singkat dan mudah dipahami. Karena ceritanya mudah dipahami dan sederhana, komik sangat digemari oleh khalayak, mulai dari anak-anak hingga dewasa.

2.1.1 Definisi Komik

Menurut Will Eisner, komik adalah seni sekuensial. Sedangkan menurut McCloud, menyebutkan bahwa gambar yang dilihat secara terpisah dan mandiri tetapi hanya sekedar gambar. Tetapi, jika gambar-gambar tersebut ditempatkan satu demi satu dengan cara berdampingan, walaupun terdiri dari dua gambar, maka nilai seni pada gambar tersebut berubah dan menjadi seni komik.

Berikut adalah pengertian dan definisi komik menurut para ahli:

- a. Menurut Will Eisner (1993), komik adalah cerita yang terdiri dari serangkaian gambar yang disusun secara berurutan (*sequential art*), bermaksud untuk dapat menghasilkan efek dramatis.
- b. Menurut McCloud (1993), Komik adalah sekumpulan gambar dan lambang yang disusun satu demi satu secara berdampingan (*juxtaposition*), bermaksud untuk dapat menyampaikan pesan atau informasi yang menimbulkan reaksi estetis dari pembaca.
- c. Menurut Gumelar (2011), Komik adalah kumpulan gambar yang ditempatkan secara khusus berdasarkan tujuan dan filosofi pembuatnya, bermaksud untuk dapat menyampaikan pesan.

2.1.2 Jenis-Jenis Komik

Menurut Arulan (2013), media yang digunakan untuk menerbitkan komik dapat dibagi menjadi beberapa variasi, yaitu:

a. Komik Strip (*Comic Strip*)

Komik strip adalah rangkaian komik pendek yang terdiri dari beberapa panel.

Komik strip biasanya bertema humor dengan gaya gambar karikatur, dan sering ditemukan di surat kabar

b. Komik Buku (*Comic Book*)

Komik buku adalah kumpulan cerita komik yang dicetak secara cermat dan diterbitkan secara bertahap. Di Jepang, komik biasanya memiliki beberapa judul, sementara di Indonesia biasanya diterbitkan hanya satu judul.

c. Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Komik novel grafis umumnya memiliki cerita atau narasi yang lebih kompleks dan ditargetkan untuk orang dewasa.

d. Komik Web (*WebComic*)

Komik web adalah komik yang didistribusikan secara online melalui internet, yang memungkinkan siapa saja untuk menerbitkannya dan memungkinkan pembaca dari seluruh dunia.

e. Komik Instruksional (*Instructional Comic*)

Komik instruksional adalah jenis komik yang ditujukan untuk tujuan pendidikan dan memberikan informasi. Bahasa yang digunakan umumnya bersifat universal melalui penggunaan gambar dan simbol.

Menurut Daryanto (2010), berdasarkan peran dan fungsinya, komik dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

a. Komik Komersial

Komik komersial adalah komik yang sangat dibutuhkan di pasaran karena diungkapkan dalam bahasa pasaran, bersifat personal, menampilkan humor vulgar, dan menggunakan istilah-istilah yang umum. Komik komersial umumnya memiliki sifat-sifat spiritual dan moral yang sederhana, biasanya menggambarkan kekaguman terhadap pahlawan.

b. Komik Pendidikan

Komik pendidikan umumnya menyajikan konten yang informatif dan edukasi. Komik pendidikan sering diterbitkan oleh industri, organisasi nirlaba, dan lembaga kesehatan.

Menurut Dermawan (2012), berdasarkan gaya visualnya, komik dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:

- a. Gaya kartun**, biasanya digunakan untuk kisah-kisah petualangan, komedi, atau fantasi anak-anak.
- b. Gaya realis**, biasanya digunakan untuk cerita petualangan, drama, sejarah, fantasi, dan kisah-kisah orang dewasa.
- c. Gaya ekspresif**, biasanya digunakan untuk kisah-kisah petualangan yang penuh laga, aksi, hingga pertempuran.
- d. Gaya surealistik**, biasanya digunakan untuk kisah-kisah yang berhubungan dengan alam mimpi atau dunia bawah sadar.

Menurut Array B, karya komik masing-masing negara memiliki ciri khas unik yang menarik penggemarnya. Saat ini, industri kreatif di seluruh dunia, khususnya komik, banyak dipengaruhi oleh *Manga*, *manhua*, dan *Manhwa*.

a. *Manga*

Istilah *manga* mengacu pada komik yang berasal dari Jepang. Biasanya, *Manga* diterbitkan masih dalam bentuk media cetak seperti majalah maupun buku komik. Kebanyakan, *Manga* dibuat menggunakan model gambar hitam-putih yang disesuaikan dengan gaya yang berbeda yang digunakan oleh masing-masing *Mangaka* atau pembuatnya. *Manga* biasanya dibaca dari kanan ke kiri, karakternya sering memiliki gaya rambut yang khas dan memiliki mata yang besar dan ekspresif.

b. *Manhwa*

Istilah *manhwa* mengacu pada komik yang berasal dari Korea Selatan. *Manhwa* sebagian besar disebarakan melalui platform online seperti webtoon, yang dapat dibaca dengan menggulir ke bawah di layar. *Manhwa* lebih berwarna dan didesain lebih realistis. Genre *Manhwa* biasanya berfokus pada cerita sehari-hari, romansa, dan fantasi.

c. *Manhua*

Istilah *manhua* mengacu pada komik yang berasal dari Tiongkok. *Manhua* dan *Manhwa* memiliki gaya gambar dan tempat membaca yang mirip.

2.1.3 Unsur-Unsur Komik

Komik memiliki elemen atau unsur spesifik yang merupakan fondasi dasar dalam membentuk desain keseluruhan. Menurut Gumelar (2011), beberapa unsur dasar komik mencakup:

a. Ruang (*Space*)

Dalam komik, *space* mengacu pada ruang atau tempat yang digunakan untuk menggambarkan naskah cerita, dapat berupa halaman kertas, kanvas, atau ruang media digital. Ruang ini berfungsi sebagai tempat para tokoh cerita komik untuk melakukan berbagai tindakan. Ukuran *space* dalam komik dapat bervariasi, dari yang kecil (11,4 x 17,2 cm) hingga besar (14 x 21 cm), tergantung pada kebutuhan pembuat komik.

b. Gambar (*Image*)

Dalam komik, *Image* mengacu pada ilustrasi, gambar, foto, ikon, logo, dan simbol yang dapat membentuk keseluruhan komik. *Image* ini dapat dibuat dengan menggunakan berbagai macam teknik, seperti menggambar manual maupun digital. *Image* adalah salah satu elemen penting dalam komik karena dapat mewakili berbagai adegan dalam cerita komik.

c. Teks (*Text*)

Dalam komik, teks mengacu pada simbol suara yang digunakan dalam sebuah komik. Suara-suara ini dapat berasal dari percakapan antar karakter atau efek dari peristiwa yang sedang berlangsung. Dialog atau percakapan antar karakter biasanya muncul dalam balon kata yang berada di sekitar karakter.

d. Warna (*Colour*)

Komik terbagi menjadi tiga kategori pewarnaan, yaitu:

- **Warna Cahaya**

Warna ini terbuat dari campuran warna primer merah, hijau, dan biru (*RGB*).

- **Warna Cat Transparan**

Warna ini terbuat dari empat warna, yaitu biru cyan, magenta, kuning, dan hitam (*CMYK*)

- **Warna Opaque**

Warna non-transparan yang terbuat dari lima warna dasar: merah, kuning, putih, biru, dan hitam.

e. Suara (*Sound, Voice, & Audio*)

Ketiga istilah ini berbeda, tetapi semuanya berkaitan dengan ekspresi suara.

- ***Voice***

Voice atau suara adalah istilah yang mengacu pada kata-kata yang keluar dari mulut karakter manusia, hewan, atau makhluk hidup lainnya.

- ***Sound***

Sound atau bunyi dapat merujuk pada suara atau bunyi yang berasal dari gesekan, tumbuhan, benda elektronik, atau hewan.

- **Audio**

Audio lebih merujuk pada suara yang dihasilkan oleh perangkat elektronik seperti komputer, telepon, radio, dan televisi.

Selain adanya aspek visual (gambar), komik juga terdapat aspek verbal (bahasa). Menurut Nurgiyantoro (2013), ada beberapa komponen kebahasaan dalam komik, antara lain:

a. Penokohan

Penokohan dalam komik mengacu pada karakter-karakter yang diceritakan. Tokoh-tokoh ini berperan sebagai penerima dan pelaku peristiwa, dan urutan kejadian yang melibatkan mereka membentuk alur cerita komik tersebut.

b. Alur Cerita

Alur cerita adalah perjalanan karakter dalam sebuah cerita yang dirancang sedemikian rupa agar menciptakan ketegangan (*suspense*), dan memberikan kejutan (*surprise*) untuk menarik perhatian pembaca.

c. Tema & Moral

Tema dan moral adalah unsur penting dalam isi untuk disampaikan kepada pembaca. Tema dalam komik merujuk pada pokok utama atau ide yang mendasari cerita, sedangkan moral adalah nilai, prinsip, atau pesan yang ingin disampaikan melalui cerita kepada pembaca.

d. Gambar & Bahasa

Gambar dan bahasa merupakan komponen utama dalam komik, yang berperan sebagai media representasi utama. Gambar menampilkan visualisasi karakter dan cerita, sementara bahasa berbentuk teks, dialog, dan lainnya.

2.2 Teori Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perancangan berarti cara, tindakan, dan proses untuk merancang sesuatu. Sementara itu, bin Ladjamudin (2005:39) mendefinisikan perancangan sebagai tahapan (desain) yang bertujuan untuk menciptakan sistem baru yang dapat mengatasi masalah-masalah perusahaan dengan memilih alternatif sistem terbaik.

Menurut Syifaun Nafisah (2003:2), perancangan merupakan proses merencanakan dan membuat sketsa atau mengatur elemen-elemen yang terpisah menjadi sebuah kesatuan yang utuh dan fungsional. Perancangan sistem dapat digambarkan melalui bagan alir sistem (*system flowchart*), yaitu alat grafis yang digunakan untuk menunjukkan urutan proses dalam sistem.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, perancangan merupakan suatu proses perencanaan, pembuatan sketsa, dan penataan elemen untuk dapat menciptakan sistem baru yang efektif dan berfungsi. Tujuannya adalah untuk memecahkan suatu permasalahan dengan memilih alternatif solusi terbaik, biasanya dirancang menggunakan alat grafis seperti bagan alir sistem untuk menunjukkan urutan proses perancangannya.

2.3.1 Ilustrasi

Ilustrasi adalah interpretasi, dekorasi, atau penjelas visual dari tulisan atau teks. Ilustrasi merupakan cabang seni yang fokus pada pembuatan gambar yang tidak menggunakan teknik fotografi atau kamera. Dengan kata lain, ilustrasi berarti gambar yang berasal dari kreativitas dan keterampilan manusia.

Menggambar ilustrasi adalah proses mentransformasikan informasi menjadi gambar yang membentuk karya seni rupa dua dimensi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ‘mengilustrasikan’ berarti menjelaskan dengan gambar atau memberikan gambaran. Sementara orang yang berprofesi dalam membuat ilustrasi dikenal sebagai ilustrator. Ilustrasi adalah bentuk seni yang digunakan untuk menjelaskan atau merepresentasikan ide secara visual. Beragam bentuk ilustrasi yaitu lukisan, sketsa, kartun, grafis, dan gambar bitmap atau foto.

a. Tujuan Gambar Ilustrasi

Ilustrasi dapat dikelompokkan berdasarkan tujuannya. Berikut tujuan penggunaan ilustrasi:

- Memperjelas informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.
- Menambahkan elemen-elemen dekoratif atau variasi pada informasi yang akan disampaikan agar lebih menarik.
- Membantu audiens agar mudah memahami dan mengingat informasi yang telah disampaikan.
- Mengisi kekosongan dalam tata letak suatu desain (*layout*).
- Menjelaskan atau memperindah tulisan, cerita, atau informasi lainnya.
- Merangsang imajinasi pembaca ketika membaca buku cerita.
- Menyediakan gambaran dari konsep yang abstrak dan sulit dijelaskan.

b. Fungsi Ilustrasi

Berdasarkan fungsinya, ilustrasi dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Menurut Arifin & Kusrianto (2009,70-71), fungsi-fungsi ilustratif adalah sebagai berikut.

- **Fungsi Deskriptif**

Artinya gambar menggantikan deskripsi verbal berbasis teks atau tulisan. Ilustrasi deskriptif dapat membuat informasi dalam teks deskriptif disajikan secara singkat, menarik, dan memudahkan pemahaman dengan lebih cepat.

- **Fungsi Ekspresif**

Ilustrasi digunakan untuk mengungkapkan emosi, situasi, dan konsep yang bersifat abstrak dan sulit diungkapkan dalam teks, sehingga menjadi lebih tepat, jelas, dan konkrit. (contoh: marah, senang, dan sebagainya)

- **Fungsi Analitis atau Struktural**

Ilustrasi memfasilitasi analisis dan pemahaman yang lebih dalam dan jelas dengan menunjukkan detail setiap bagian suatu objek benda atau menjelaskan suatu sistem atau proses secara detail.

- **Fungsi Kualitatif**

Ilustrasi mampu menyajikan gambaran umum data statistik dengan menggunakan bagan, tabel, grafik, dan foto, untuk dapat mempermudah manusia dalam memahami data kualitatif yang diperoleh dari observasi, eksperimen, survei, dan sumber lainnya.

Objek dalam ilustrasi dapat mencakup gambar tumbuhan, manusia, atau hewan. Gambar-gambar ini dapat berdiri sendiri atau digabungkan dengan objek berbeda. Pemilihan objek dalam ilustrasi disesuaikan dengan cerita atau tema yang telah dirancang. Membuat ilustrasi dapat melalui teknologi digital dengan komputer grafis. Selain itu, ilustrasi juga dapat dibuat dalam bentuk kartun, semi-realis, atau buku bergambar. Langkah-langkah umum menggambar ilustrasi adalah:

- a. Ide atau gagasan adalah bahan yang akan dirancang untuk diilustrasikan. Setelah ide diputuskan, langkah selanjutnya adalah memilih dan menentukan adegan yang akan digambar, dengan mengidentifikasi karakter, menciptakan suasana, dan memutuskan gaya dan media yang akan digunakan.
- b. Membuat sketsa sebagai langkah awal dalam perancangan atau pembuatan ilustrasi. Dalam proses pembuatan ilustrasi, tahap pertama adalah membuat sketsa menggunakan pensil atau alat gambar lainnya pada kertas putih berdasarkan ide dan konsep yang ingin divisualisasikan.
- c. Setelah selesai membuat sketsa manual, langkah berikutnya adalah memindai sketsa (*scanning*) dan menyimpannya ke dalam *hard disk* komputer. Sketsa yang telah dipindai kemudian ditampilkan di layar monitor untuk digunakan sebagai pola gambar.
- d. Setelah sketsa muncul di layar monitor, langkah selanjutnya adalah melakukan *tracing* secara digital menggunakan aplikasi seperti Photoshop.
- e. Setelah membuat *outline* pada sketsa, maka dilakukan proses perwarnaan. Pewarnaan dapat dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu corak realis (sesuai kenyataan) dan corak non-realis (tidak sesuai kenyataan).



Gambar 2. Proses Visualisasi Komputer Grafis
(Sumber: Wahyuningsih, 2015)

2.3.2 Desain Karakter

Secara umum, karakter dapat diartikan sebagai ciri-ciri manusia, setiap individu mempunyai beragam ciri dan kualitas yang berbeda-beda yang dipengaruhi oleh kondisi pribadinya. Sehingga, desain karakter merujuk pada suatu jenis ilustrasi gambar yang menggambarkan manusia dari berbagai perspektif, seperti lingkungan, pekerjaan, fisik, tempat tinggal, hingga tumbuhan, hewan, dan objek mati dalam berbagai bentuk.

Desain karakter adalah proses pembuatan dan perancangan tokoh karakter dengan ciri visual yang khas dan unik. Desain karakter dapat menggabungkan elemen-elemen visual seperti bentuk, tekstur, warna, dan detail lainnya untuk menciptakan karakter dengan identitas dan penampilan yang berbeda, sehingga mudah dikenali dan dibedakan dari karakter lain. Umumnya, desain karakter diterapkan dalam berbagai media seperti film animasi, komik, gim, dsb.

Menurut Rebecca dan Anang, terdapat aspek-aspek penting yang harus diperhatikan dalam membuat desain karakter, yaitu:

a. *Story*

Sebelum merancang karakter, buatlah sebuah cerita yang akan menjadi dasar untuk menentukan sifat dan tampilan karakternya.

b. *Shape*

Penting untuk memperhatikan bentuk pada karakter, karena dapat menyampaikan emosi atau perasaan karakter. Aspek ini meliputi berbagai elemen seperti penentuan proporsi tubuh, bentuk tubuh, ciri khas fisik seperti kulit, mata, warna rambut, dan atribut fisik lainnya.

c. *Flow*

Flow berfungsi untuk menentukan arah perhatian mata manusia ketika melihat karakter. *Flow* membantu dalam menentukan titik fokus pada detail-detail penting untuk dipusatkan, seperti pada bagian wajah karakter.

d. **Karakteristik**

Karakter dapat dilengkapi dengan aksesoris atau kostum untuk melengkapi desain karakternya, untuk menjadikan ciri khas yang membedakannya.

2.3.3 Warna

Secara umum, warna adalah unsur cahaya yang dipantulkan melalui sebuah objek atau benda dan ditafsirkan oleh mata manusia berdasarkan unsur cahaya yang mengenai objek tersebut. Permukaan objek yang memantulkan cahaya dapat dipengaruhi oleh pigmen warna alami maupun buatan.

Dalam kacamata seni rupa dan desain, warna adalah salah satu unsur keindahan yang ada dalam seni dan desain (Prawira, 1989:4). Warna berfungsi sebagai elemen yang menandai identitas genre atau jenis, dan membedakan karakterisasi waktu atau masa. Selain itu, warna juga mempunyai kekuatan yang berasal dari sifat suhu warna cahaya, dimana warna biru memberikan kesan dingin, sedangkan warna oranye dan merah menciptakan suasana panas.

Warna bukan hanya berfungsi sebagai elemen tambahan dalam sebuah gambar, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi emosional atau perasaan dari pelukis dalam berkomunikasi. Warna memiliki dampak besar pada psikologi, persepsi visual, dan emosional, serta dapat menciptakan berbagai perasaan seperti kehangatan, kesedihan, kegembiraan, dan semangat. Dengan demikian, warna menjadi salah satu elemen yang sangat berpengaruh terhadap sensitivitas penglihatan dan suasana hati manusia.

Berikut adalah berbagai jenis warna dan kesan yang ditimbulkan pada penglihatan manusia:

- a. Merah memberikan kesan marah, bahaya, energi, emosi, nafsu, agresif, gairah, dan kekuatan.

- b. Biru menciptakan suasana tenang dan memberikan kesan tegas, konsistensi, konsentrasi, kepercayaan, keseriusan, ketenangan, dan profesionalisme.
- c. Hijau identik dengan alam, menciptakan suasana santai dan tenang. Warna hijau mencerminkan kealamian, kesehatan, dan keberuntungan.
- d. Kuning dan oranye memberikan kesan kehangatan dan rasa bahagia.
- e. Ungu/Jingga memiliki sifat mistis, magis, misterius, spiritual, dan imajinatif.
- f. Coklat memberikan kesan aman, nyaman, dan hangat. Warna coklat juga dapat menimbulkan kesan mahal karena hubungannya mirip dengan warna emas. Selain itu, coklat memberikan kesan kekuatan dan dapat diandalkan.
- g. Putih melambangkan keterbukaan, kesempurnaan, kebebasan, kebersihan, sterilitas, kesucian, dan kematian.
- h. Hitam menciptakan kesan elegan, misterius, suram, kematian, gelap, dan menakutkan.

2.3.4 Tipografi

Secara umum, tipografi merupakan seni dalam pemilihan dan penataan huruf pada ruang yang tersedia untuk memberikan kesan khusus, sehingga dapat membantu pembaca merasa nyaman saat membaca. Tipografi adalah bagian dari bahasa desain grafis yang tidak dapat berdiri sendiri, melainkan berkaitan erat dengan bidang ilmu lain seperti teknologi, psikologi, komunikasi, dan lain-lain.

Dalam desain komunikasi visual, tipografi disebut sebagai bahasa visual (*visual language*) atau suatu bentuk komunikasi yang terlihat. Tipografi berfungsi sebagai cara untuk mengubah kata-kata yang diucapkan menjadi bentuk teks atau

tulisan yang dapat dibaca pada halaman. Peran tipografi adalah untuk menyampaikan informasi atau ide dari halaman kepada para pembaca.

Menurut Priscilia (2004), tipografi memiliki empat prinsip dasar yang mempunyai pengaruh dalam keberhasilan desain tipografi, yaitu:

- a. *Legibility*, yaitu kualitas huruf yang menjamin keterbacaan yang baik.
- b. *Readability*, yaitu penggunaan huruf dengan mempertimbangkan antar huruf sehingga teks atau tulisan terlihat jelas.
- c. *Visibility*, yaitu kemampuan membaca huruf, kalimat, atau kata dalam desain komunikasi visual dapat terbaca pada jarak tertentu.
- d. *Clarity*, yaitu kemampuan target audiens dalam membaca dan memahami teks dalam desain dengan jelas.

Prinsip-prinsip tersebut memastikan bahwa teks dalam desain komunikasi visual dapat dibaca, jelas, dan dipahami dengan baik. Untuk itu, beberapa jenis huruf yang digunakan yaitu:

- a. *Serif* (berkaki) adalah jenis *font* yang memiliki garis kecil atau kaki di setiap ujungnya. Tipografi ini memberikan kesan mewah, klasik, dan tegas. Contoh font ini yaitu *Times New Roman*, *Source Serif Variable*, dan *Al-Ragas*.
- b. *Sans Serif* (tanpa kaki) adalah jenis *font* sederhana yang banyak digunakan pada saat ini. Tipografi ini memberikan kesan modern, kontemporer, dan efisien. Contoh font ini yaitu *Arial*, *Acumin Variable Concept*, dan *Verdana*.

2.3.5 *Layout*

Secara umum, *layout* mengacu pada tata letak ruang, area, atau bidang. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tata letak merupakan suatu cara menata dan menyusun elemen-elemen grafis pada suatu halaman atau barang cetakan, agar tampak lebih menarik dan mudah dibaca. *Layout* dapat ditemukan di berbagai media seperti situs web, iklan televisi, majalah, dsb.

Desain yang baik memerlukan tata letak yang baik, sehingga *layout* merupakan unsur yang sangat penting dalam desain komunikasi visual. *Layout* mengacu pada penataan elemen-elemen desain pada suatu media untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Elemen-elemen yang umum digunakan dalam desain media cetak yaitu garis, bidang, titik, tipografi, warna, dan tekstur. Tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan akurat serta memberikan kemudahan bagi pembaca dalam membaca dan mencari informasi.

Terdapat beberapa prinsip *layout* yang dapat dianggap sebagai formula untuk menciptakan *layout* yang baik (Rustan, 2009). Berikut adalah prinsip dalam *layout*:

a. *Sequence*

Sequence, yang juga dikenal sebagai hierarki atau *flow*, merujuk pada penataan informasi dalam sebuah karya agar memudahkan penyampaian pesan. Dalam sebuah karya sering kali terdapat banyak informasi yang perlu disampaikan, sehingga penting untuk membuat urutan dari informasi yang harus dibaca terlebih dahulu hingga terakhir. Dengan adanya *sequence*, pembaca akan secara otomatis mengikuti urutan pandangan mata yang telah ditentukan, sehingga mempermudah pemahaman dan membaca informasi.

b. *Emphasis*

Sequence dapat diwujudkan dengan adanya *emphasis*. *Emphasis* merupakan teknik penekanan yang melibatkan elemen-elemen seperti warna, posisi, ukuran, dan bentuk.

c. *Balance*

Balance atau keseimbangan mengacu pada rasio ukuran setiap bagian dalam ruang desain. Keseimbangan ukuran dapat memudahkan audiens dalam membaca dan memahami elemen-elemen yang disajikan. Terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu simetris (kuat, stabil) dan asimetris (variatif, dinamis).

d. *Unity*

Unity adalah kesatuan yang dihasilkan dari seluruh elemen dalam sebuah *layout*. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait untuk mempermudah penggunaan berbagai elemen yang disusun.

2.3 Teori Media

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media diartikan sebagai alat komunikasi atau perantara. Media berfungsi sebagai penghubung antara sumber pesan dan penerima pesan. Contoh media perantara yaitu televisi, film, komputer, media cetak (koran atau majalah), dan sebagainya.

Media adalah sarana atau saluran yang digunakan untuk menyebarluaskan informasi, pesan, atau hiburan kepada masyarakat. Media dapat berbagai bentuk komunikasi, seperti suara, teks, gambar, atau gabungan dari ketiganya. Tujuan dari media adalah untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada target audiens.

Pemilihan jenis media yang tepat dan sesuai bergantung pada pesan atau informasi yang akan disampaikan dan karakteristik audiens yang ingin dituju.

Berdasarkan bentuk komunikasinya, media dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis media seperti media cetak, media elektronik, dan media internet.

a. Media Cetak

Media cetak merupakan media yang menggunakan bahan fisik sebagai alat komunikasi. Media ini digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara detail dan mendalam. Contoh media cetak antara lain buku, surat kabar atau koran, majalah, dan brosur.

b. Media Elektronik

Media elektronik merupakan media yang menggunakan teknologi elektronik sebagai alat komunikasi. Contoh media elektronik adalah radio dan televisi.

c. Media Internet

Media internet disebut juga sebagai media siber atau media daring yang dapat berupa *website* dan aplikasi.

2.4.1 Buku Komik

Buku komik adalah jenis buku cerita yang menggabungkan gambar dengan percakapan. Sebagai bentuk komunikasi visual, komik berfungsi untuk menyampaikan pesan dan informasi dengan cara yang mudah dipahami. Buku komik terdiri dari serangkaian panel yang berurutan, dimana masing-masing panel mewakili adegan tertentu. Unsur utama komik meliputi panel, balon kata, teks dialog, dan karakter.

Biasanya, buku komik memuat satu cerita yang lengkap atau utuh dan diterbitkan dalam beragam bentuk edisi atau seri, dengan setiap satu buku komik terdiri dari puluhan hingga ratusan edisi. Jumlah halaman dalam sebuah buku komik dapat bervariasi, biasanya berjumlah sekitar 22 halaman atau lebih banyak.

2.4.2 Poster

Poster adalah sebuah desain visual yang dirancang untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan cara yang menarik. *Poster* sering dipakai untuk promosi acara, pendidikan, kampanye pemasaran, dan kegiatan sosial lainnya. Desain *poster* terdiri dari gambar yang lebih besar dan mencolok dengan teks yang sederhana dan ringkas untuk menyampaikan informasi penting. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian dan mendorong orang untuk bertindak, seperti menghadiri acara, membeli produk, atau mendukung kampanye tertentu.

2.4.3 Roll banner

Roll banner merupakan salah satu jenis media periklanan yang biasanya terbuat dari bahan yang menampilkan gambar dan tulisan untuk memberikan informasi tentang produk yang ingin dijual. *Banner* ini dirancang dengan *header* yang ditarik dari bawah hingga ke atas. Tampilannya mirip dengan *y-banner* atau *x-banner*, namun *roll banner* memiliki keunggulan lebih kokoh dan kuat karena terbuat dari bahan aluminium dan *stainless* sehingga dapat berdiri tegak dan stabil.

2.4.4 Brosur

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), brosur merupakan jenis media iklan cetak yang menyajikan teks informasi tertulis yang disusun secara sistematis dan dicetak dalam beberapa halaman yang dilipat tanpa dijilid. Brosur atau pamflet, umumnya digunakan untuk tujuan informatif. Brosur harus menyajikan informasi secara efektif mengenai jasa atau produk yang ditawarkan.

2.4.5 Action Figure

Action figure merupakan model miniatur tiga dimensi yang menggambarkan tokoh karakter secara detail dan rinci. *Action figure* biasanya merepresentasikan karakter-karakter populer yang berasal dari video gim, buku komik, film, dan acara televisi. *Action figure* terbuat dari bahan-bahan seperti akrilik, karet, plastik, dan berbagai bahan komposit lainnya. Tujuan dari pembuatan *action figure* adalah untuk menciptakan representasi tokoh karakter terkenal dengan lengkap, termasuk atribut, kostum, aksesoris, pose fisik, dan elemen yang membuatnya terkenal dan dikenang sebagai legendaris.

2.4.6 Merchandise

Merchandise adalah suatu produk atau barang yang biasanya dibagikan di berbagai acara untuk mempromosikan suatu perusahaan atau merek. Biasanya, *merchandise* diberikan secara gratis atau dijual dengan tujuan untuk meningkatkan citra perusahaan yang menjualnya. Produk *merchandise* dapat meliputi berbagai macam barang seperti *tote bag*, kaos, stiker, gelas, dan sebagainya.