

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berisikan uraian mengenai beberapa referensi dalam bentuk jurnal ilmiah maupun buku sebagai penunjang dalam proses pembuatan perancangan video animasi 2D cerita Putri Mandalika.

2.1.1 Tinjauan Terhadap Penelitian dan Perancangan Terdahulu

Berdasarkan jurnal ilmiah yang berjudul “Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Mengenai Bahaya Merkuri Terhadap Masyarakat Kabupaten Lombok Tengah Sebagai Dampak Penambangan Emas Ilegal” oleh Yusa dan Rukmi (2017) membahas tentang media sosialisasi alternatif untuk memberikan informasi bahaya merkuri dengan persuasi edukatif dengan materi yang sederhana dan menarik perhatian melalui video berbasis animasi 2D dengan mengadaptasi gaya *flat design* berbasis vektor dan bitmap. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Langkah metodologis perancangan animasi yang digunakan meliputi pengumpulan data, perancangan animasi, hingga evaluasi kelayakan dan tingkat penerimaan video edukasi animasi yang dihasilkan. Langkah-langkah metodologis penelitian kemudian dikembangkan dan disempurnakan sesuai langkah prosedural perancangan animasi yang meliputi proses pra produksi (*pre production*), produksi (*production*), dan pasca produksi (*post production*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Manfaat yang didapatkan dari jurnal tersebut adalah mengetahui langkah metodologis dan prosedur standar perancangan animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik-teknik perancangan animasi yang didapat dari teori-teori lalu diimplementasikan saat pembuatan animasi dan mengetahui tahapan-tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi dalam pembuatan animasi 2D. Jurnal ilmiah tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi metode yang diterapkan pada perancangan , yakni metode kualitatif dengan menggunakan

teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur.

Selanjutnya, jurnal ilmiah yang berjudul “Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun” oleh Marcelino, dkk. (2017) Jurnal tersebut menjelaskan bahwa video animasi, merupakan media yang baik untuk proses pembelajaran tambahan anak, karena dapat menampilkan suara, gambar secara bersamaan dan juga dapat menampilkan teks serta grafik sehingga membantu menjelaskan dalam proses pembelajaran. Selain itu, menjelaskan tentang penggunaan jenis animasi 2D dengan bentuk yang sederhana dan mudah di ingat oleh anak, pemilihan warna pada karakter yang warnanya soft, akan membantu dan menstimulasi anak untuk menirukan apa yang karakter katakan dan menjelaskan peristiwa yang terjadi sehingga anak fokus pada animasi. Jurnal ilmiah tersebut dapat dijadikan referensi Jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi pemilihan elemen-elemen visual yang dinilai mampu menarik minat target audiens.

Jurnal ilmiah yang berjudul “Perancangan Animasi 2D Sebagai Antisipasi Kekerasan Seksual Pada Anak Usia 10-12 Tahun” oleh Andriani ditujukan untuk memberikan kewaspadaan pada anak sehingga anak-anak mampu mengenali orang dewasa yang berniat buruk dan membela diri saat merasa terancam serta memberikan contoh agar anak lebih menghargai dan menjaga diri. Hasil video animasi 2D dipublikasikan secara umum dengan cara diupload melalui internet ke website penyedia layanan video streaming seperti youtube dan dibagikan melalui sekolah-sekolah. Selain itu, Jurnal ini mengulas tentang prinsip - prinsip dasar animasi yang meliputi *squash and stretch*, *Anticipation*, *Staggering*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow in Slow out*, *Archs*, *Secondary Action*, *Timing*, dan *Exaggeration*. Jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi penerapan prinsip dasar animasi dalam pembuatan animasi 2D.

Jurnal yang berjudul “Perancangan Buku Kumpulan Cerita Bergambar Rakyat Kalimantan Timur Sebagai Media Penyampaian Pesan Moral” oleh Sulis, dkk. (2013) Mengulas tentang cerita rakyat sebagai salah satu wujud dari kekayaan budaya dan sejarah masyarakat yang dimiliki oleh setiap bangsa dan mengandung pesan moral yang baik. Sehingga perancangan buku kumpulan cerita rakyat bergambar ini memiliki tujuan untuk mendidik anak-anak melalui pesan moral yang terkandung dalam isi cerita dan mengenalkan kebudayaan daerah dari Indonesia yang ditujukan untuk anak usia 8-12 tahun. Selain itu juga membahas tentang bagaimana merancang buku cerita rakyat bergambar yang menarik dengan visual yang diminati anak-anak sekarang dengan menonjolkan sifat-sifat dari karakter utama dalam cerita dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga pesan moral dapat tersampaikan dengan baik. Jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi penyampain moral yang terkandung dalam cerita.

Jurnal yang berjudul “Perancangan Film Animasi 2D sebagai Media Bantu Pembelajaran Tradisi Lisan Parikan Jawa” oleh Purnamasari, dkk. (2013) mengulas tentang banyaknya generasi muda yang tidak mengenal parikan Jawa karena banyaknya tontonan atau hiburan di televisi maupun media elektronik lainnya yang lebih menarik. Untuk mengenalkan kembali tradisi lisan parikan Jawa kepada generasi muda perlu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Oleh karena itu dipilihlah film animasi 2D sebagai media yang efektif karena disukai anak-anak. Pemakaian film cerita anak-anak dengan teknik animasi 2D ini sangat cocok untuk menyampaikan atau mengajarkan pada anak-anak tentang tradisi lisan parikan Jawa. Dengan film animasi 2D selain mengajarkan pada anak-anak tradisi parikan Jawa juga mengajarkan storytelling. Dengan mengikuti jalan ceritanya mereka dapat menyimpulkan pesan moral yang terdapat di dalamnya. Selain itu dengan teknik animasi 2D ini akan meninggalkan kesan bagi anak-anak, jika ada hal yang menarik dari film tersebut mereka akan terus mengingatnya, dan diharapkan mereka dapat meniru parikan yang ada dalam film ini atau mereka suatu saat dapat menciptakan parikan sendiri. Jurnal tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri

Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi animasi 2D merupakan media yang efektif sebagai media pembelajaran dan penyampain informasi kepada anak-anak.

2.1.2 Buku Referensi

Sumber referensi buku yang berjudul “*The Fundamentals of Animation*” oleh Paul Wells (2016) Membahas tentang proses pembuatan animasi, mulai dari persiapan-persiapan yang diperlukan sebelum membuat sebuah animasi, menariknya juga buku tersebut mengulas tentang bagaimana menemukan konsep dan gaya visual yang akan diterapkan dalam animasi yang ingin di buat, serta bagaimana melakukan sebuah riset dalam pencarian ide yang ingin di terapkan dalam pembuatan sebuah animasi. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi menentukan konsep dan visualisasi dalam pembuatan animasi.

Sumber referensi buku yang berjudul “Cerita Rakyat Putri Mandalika, Asal Mula Upacara Bau Nyale” oleh Ache Nuhi (2020) membahas tentang cerita putri mandalika dalam kalimat yang mudah dipahami serta penggunaan ilustrasi sebagai pendukung jalnnya cerita. Buku tersebut juga membahas tentang hubungan antara cerita Putri Mandalika dengan upacara *Bau Nyale*. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi alur cerita dalam perancangan animasi 2D cerita Putri Mandalika

Sumber referensi dari buku yang berjudul “*Adobe Indesign*” oleh Christanto Widjaja (2016) membahas tentang perkembangan dan ruang lingkup desain. Buku tersebut menjelaskan prinsip-prinsip desain dengan penjelasan setiap elemen desain menggunakan kalimat yang mudah dipahami. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi pengenalan prinsip-prinsip desain.

Sumber referensi buku yang berjudul “*Illusion of Life*” oleh Johnston and Thomas (1981) Mengulas tentang Bagaimana proses dan teknik pembuatan animasi 2D, penerapan 12 prinsip animasi juga dijabarkan di dalam buku tersebut,

selain itu, menjelaskan tentang *cel painting* dan sinkronisasi animasi dengan *soundtrack* sehingga menghasilkan video animasi yang berkualitas. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi penggunaan 12 prinsip animasi, dan proses pembuatan animasi 2D.

Buku yang berjudul “*Writing for Animation, Comics, and Games*” oleh Christy Marx (2012) membahas tentang proses pembuatan naskah untuk animasi. Buku ini mengulas tentang penulisan naskah yang sesuai dengan format yang baik dan benar sesuai dengan standar industri film animasi, disamping itu, dipaparkan tips dalam membuat *storytelling* serta penulisan naskah dalam proses pembuatan video animasi. Buku tersebut dapat digunakan sebagai referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi tata cara penulisan naskah animasi yang baik dan benar sesuai format industri.

2.1.3 Kajian Sumber Ide Perancangan



Gambar 2.1 Film animasi Putri Mandalika

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=VC6DARyvxc>

Animasi Putri Mandalika - Cerita Rakyat Lombok (2015) adalah film animasi pendek yang dipublikasikan di salah satu channel YouTube Sarid Ezra. Film animasi tersebut menceritakan tentang cerita rakyat yang berasal dari Lombok, Nusa Tenggara Barat, yaitu kisah tentang Putri Mandalika. Teknik animasi yang digunakan adalah teknik *Rigging*, background animasi dibuat menggunakan *software* Adobe Photoshop dan pembuatan karakter menggunakan

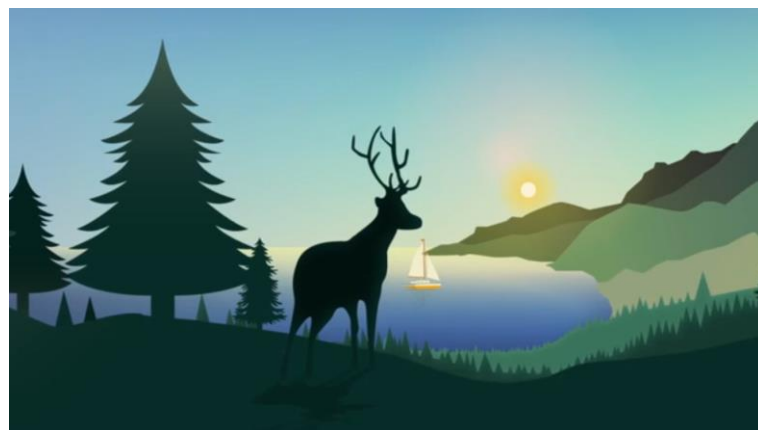
software Adobe Illustrator. Meskipun animasi ini gerakannya masih terlihat kaku, namun penyampaian isi cerita mudah dipahami oleh audiens.



Gambar 2.2 Film animasi Putri Mandalika ~ Cerita Rakyat NTB

Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=cAb_0OPZsRg

PUTRI MANDALIKA ~ Cerita Rakyat NTB (2020) adalah sebuah film animasi 2D yang dipublikasikan oleh salah satu channel YouTube yakni, Dongeng Kita, yang menceritakan kisah tentang Putri Mandalika. Secara keseluruhan animasi tersebut menyampaikan cerita melalui gambar *slide* per *slide* dengan menggunakan narasi untuk menjelaskan isi cerita. Animasi tersebut dapat dijadikan ide perancangan dari segi penyampaian cerita melalui animasi yang sederhana.



Gambar 2.3 Film animasi The Milo's Best Destination

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=NSNE7W8dWsE&t=30s>

Film animasi pendek yang berjudul “*Milo's Best Destination*” yang di publikasi di salah satu channel YouTube Nathalie Leye. Mengisahkan petualangan Milo yang ingin menjelajahi dunia dengan perahu layar kecil. Menceritakan tentang tujuan perjalanan dari Milo, tetapi sahabatnya, Liam sangat sedih karena tidak bisa bergabung dengannya. Animasi tersebut berfokus pada ilustrasi yang didukung dengan narasi dari cerita yang disampaikan membuat animasi tersebut menarik, meskipun menggunakan teknik animasi yang sederhana. Kesan yang ditampilkan dari pemilihan *palette color* menciptakan suasana yang tenang. Karakter utama melakukan perjalanan keliling dunia dengan perahunya, dengan cara ini menunjukkan kepada audiens suasana yang berbeda dari latar tempat yang berbeda-beda dan membuat audiens terbawa dalam perjalanan yang ditampilkan dalam animasi tersebut. Video animasi tersebut akan menjadi referensi “Perancangan Video Animasi 2D Cerita Putri Mandalika Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk Anak Sekolah Dasar” dari segi gaya desain, pemilihan *background*, pergerakan kamera, dan teknik animasi yang digunakan.

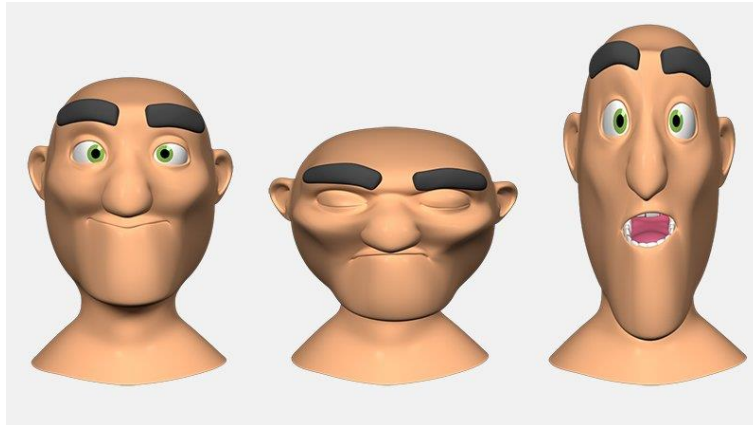
2.2 Landasan Teori

2.2.1 Prinsip Animasi

Menurut Johnston dan Thomas dalam buku “*Illusion of Life*” (1981) terdapat 12 prinsip animasi yang menjadi dasar pembuatan animasi, yakni:

1. Squash and Stretch

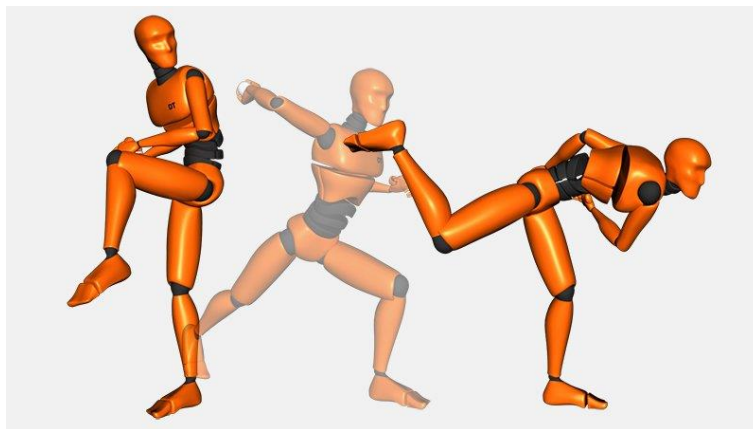
Prinsip ini berdasar pada sifat objek kaku yang tidak berubah bentuk ketika bergerak, sedangkan objek yang tidak kaku, akan berubah bentuk tergantung dari momentum dan keelastisan dari objek tersebut dan tetap memiliki volume yang sama.



Gambar 2.4 *Squash & Stretch*
Sumber: <https://www.pluralsight.com>

2. *Anticipation*

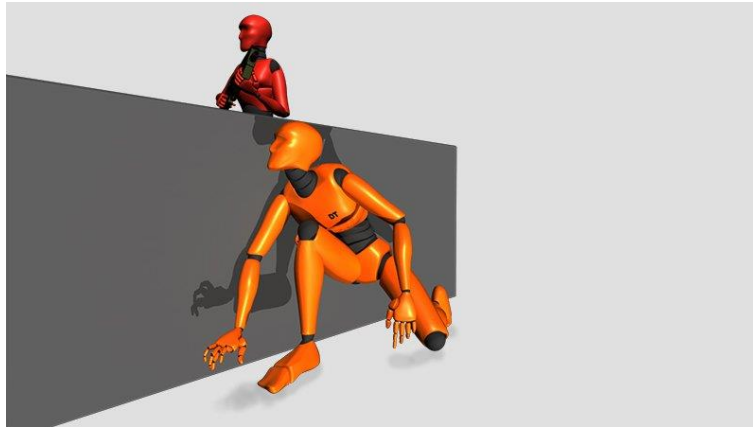
Suatu pergerakan tidak dilakukan secara langsung. Pergerakan dalam animasi memiliki 3 urutan, pertama bersiap untuk melakukan pergerakan, kedua Pergerakan, ketiga Kelanjutan dari pergerakan. *Anticipation* biasanya berlawanan arah dengan pergerakannya.



Gambar 2.5 *Anticipation*
Sumber: <https://www.pluralsight.com>

3. *Staging*

Staging adalah tampilan dari suatu aksi, sifat, ekspresi, atau perasaan yang disusun agar terlihat jelas dan mudah diterima oleh penonton. Tujuan dari staging adalah mengarahkan mata penonton ke mana sebuah aksi akan berlangsung sehingga aksi tersebut terlihat jelas.

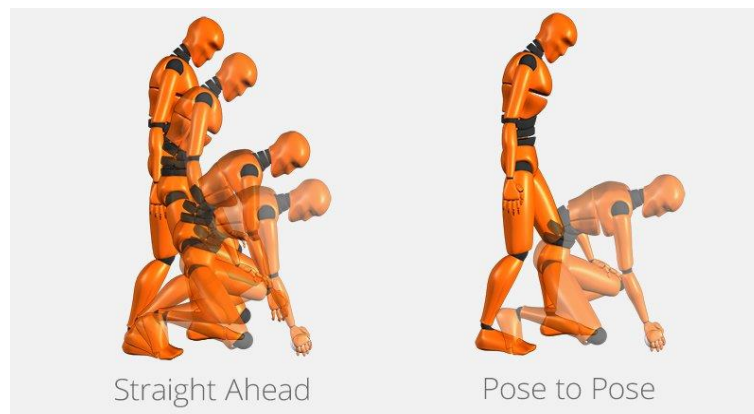


Gambar 2.6 *Staging*

Sumber: <https://www.pluralsight.com>

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Ada dua cara berbeda untuk membuat animasi suatu aksi. Teknik *straight-ahead* berarti menganimasikan aksi dari gambar pertama sampai akhir secara berurutan. Teknik *pose-to-pose* sedikit lebih rumit karena menggambar *pose* inti dari suatu aksi terlebih dahulu baru kemudian, menggambar inbetween untuk mengisi pergerakan animasi.



Gambar 2.7 *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Sumber: <https://www.pluralsight.com>

5. *Follow Through and Overlapping Action*

Follow through adalah penyelesaian dari sebuah aksi. Umumnya, suatu aksi tidak langsung berhenti setelah terlaksana tetapi melebihi dari pergerakan aksi tersebut. *Overlapping action* adalah sedikit perbedaan timing objek-objek

pada suatu karakter agar terlihat lebih natural. *Overlapping action* membuat objek dan pergerakannya lebih menarik.



Gambar 2.8 *Follow Through and Overlapping Action*

Sumber: <https://www.pluralsight.com>

6. *Slow In and Slow Out*

Pergerakan tubuh manusia, dan kebanyakan objek lainnya, butuh waktu untuk mempercepat gerak dan memperlambat gerak. Maka, animasi akan terlihat lebih realists jika dibagian awal aksi dan akhir aksi lebih lambat dan memberi emphasis pada *pose* yang *extreme*.

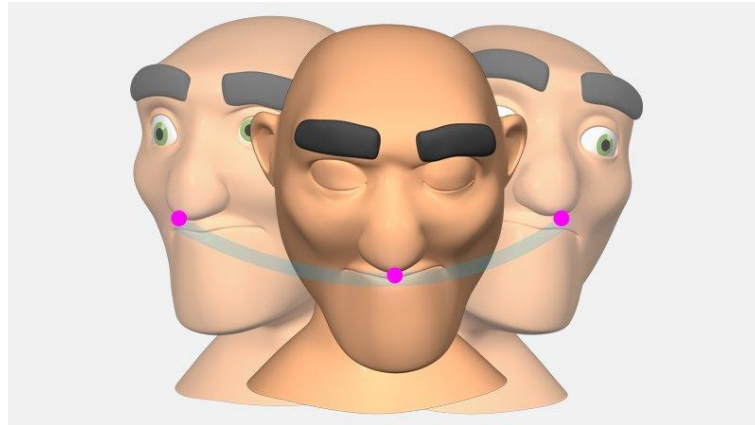


Gambar 2.9 *Slow In and Slow Out*

Sumber: <https://www.pluralsight.com>

7. *Arcs*

Kebanyakan aksi natural cenderung bergerak mengikuti lengkungan. Hal ini diaplikasikan dalam animasi agar terlihat lebih realistik.



Gambar 2.10 Arcs

Sumber: <https://www.pluralsight.com>

8. *Secondary Action*

Menambahkan *secondary action* membuat aksi utama dan adegan lebih hidup, dan membantu aksi utama. Tujuan dari *secondary action* adalah memberi *emphasis* pada aksi utama dan tidak mengambil perhatian penonton dari aksi utama.

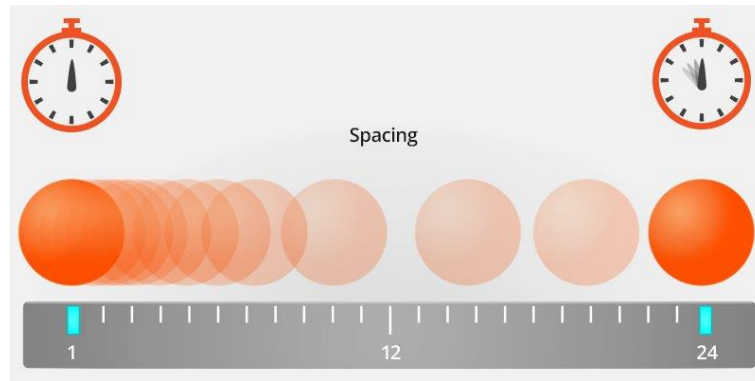


Gambar 2.11 *Secondary Action*

Sumber: <https://www.pluralsight.com>

9. *Timing*

Timing adalah jumlah gambar atau *frame* pada sebuah aksi, yang merupakan cepat lambatnya suatu aksi. Sedikit gambar berarti lebih cepat sedangkan banyak gambar berarti lebih lambat.



Gambar 2.12 *Timing*

Sumber: <https://www.pluralsight.com>

10. *Exaggeration*

Exaggeration adalah sebuah efek yang berguna untuk animasi, karena animasi yang terlalu mengikuti kehidupan nyata terlihat statis dan kurang menarik. Tingkat *exaggeration* yang digunakan bergantung dari gaya animasi tersebut.

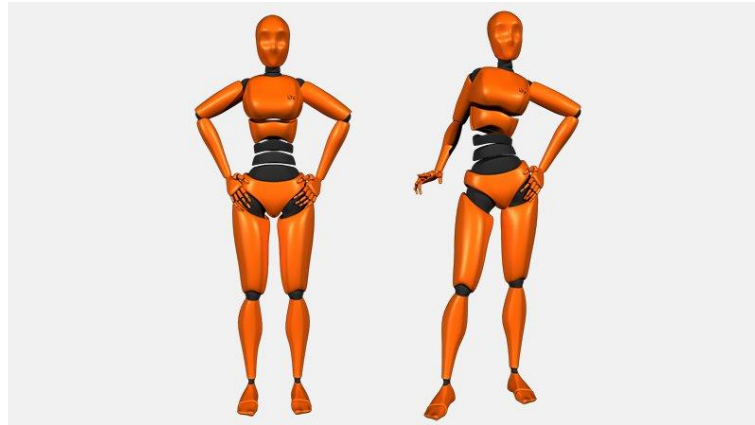


Gambar 2.13 *Exaggeration*

Sumber: <https://www.pluralsight.com>

11. *Solid Drawing*

Dalam pembuatan animasi diperlukan adanya pemahaman yang cukup akan menggambar dalam ruang tiga dimensi dan memberi volume dan berat pada objek.



Gambar 2.14 *Solid Drawing*
Sumber: <https://www.pluralsight.com>

12. *Appeal*

Appeal adalah desain dari objek atau karakter yang menarik, memiliki penggambaran yang kuat, dan memiliki kepribadian.

2.2.2 Proses Penulisan dan Pembuatan Animasi

Dalam buku yang berjudul “*Writing for Animation, Comics, and Games*” oleh Christy Marx (2012) Berpendapat bahwa dalam pembuatan animasi akan melalui proses yang dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Pengembangan

Sebelum animasi dibuat yang paling pertama perlu untuk ditetapkan adalah konsep. Konsep bisa berupa ide *original* ataupun adaptasi dari komik atau *video game*. Setelah konsep cerita telah dipastikan dan dikembangkan, animasi bisa mulai untuk diproduksi.

2. Naskah

Setelah konsep selesai dikembangkan, ide cerita kemudian dijabarkan lagi menjadi lebih detail dengan dialog dan aksinya dengan penulisan naskah.

3. Perekaman Suara

Sebelum menjadi *storyboard*, dialog yang ada pada naskah direkam. *Storyboard* dan animasi harus sesuai dengan *audio* dialognya.

4. *Storyboard*

Naskah yang telah ditetapkan kemudian dijabarkan menjadi *storyboard*, yang mana merupakan patokan dari proses-proses pembuatan animasi yang selanjutnya

5. Latar dan Desain Karakter

Proses ini biasanya bersamaan dengan pembuatan *storyboard*, yang dibuat adalah desain tampilan dari animasinya, sebagian besar latar tempat dan karakter-karakter utama, dan *model sheets* sebagai panduan untuk membuat animasi. *Model sheets* tambahan akan dibuat untuk karakter-karakter baru, properti, efek khusus, dan sebagainya.

6. *Animatic*

Animatic adalah animasi kasaran yang dibuat berdasarkan *storyboard*, dan sudah diberi suara. Hal ini dilakukan untuk menentukan *timing* dan durasi dari animasi. *Animatic* juga dibuat agar kesalahan lebih mudah terlihat dan bisa diperbaiki sebelum animasi mulai dibuat.

7. Produksi Animasi

Untuk animasi 2D, proses produksi adalah pembuatan *background*, memberi tinta pada *cels* (*cellulose acetate*) dari elemen yang bergerak, mewarnai *cels*, dan merekam *cels* untuk membuat animasi yang bergerak.

8. *Post Production*

Animasi yang telah selesai ditambahkan audio dialog, efek suara, musik, tulisan, dan elemen lain yang ditambahkan untuk melengkapi sebuah animasi.

Dalam buku yang berjudul “*Writing for Animation, Comics, and Games*” oleh Christy Marx (2012) naskah animasi biasanya dibuat dengan beberapa tahapan yaitu:

1. *Springboard*

Springboard umumnya hanya terdiri dari beberapa kalimat dengan konsep yang paling dasar dari cerita yang akan dibuat. *Springboard* dibuat untuk menghindari risiko jika penulis akan menulis cerita yang akan dibuat sudah ada

sebelumnya. *Springboard* yang menarik yang belum pernah ada sebelumnya, bisa dilanjutkan menjadi *premise*.

2. *Premise*

Sebuah *premise* harus memuat awal, tengah dan akhir dari suatu cerita dengan ringkas tetapi memiliki detail yang cukup untuk membuat cerita tersebut menarik.

3. *Outline*

Jika *premise* telah ditetapkan, maka langkah selanjutnya adalah membuat *outline*, yaitu garis besar dari suatu cerita. Umumnya *outline* dibagi menjadi beberapa adegan, dan memuat informasi yang cukup untuk mengetahui jalan cerita. *Outline* yang baik seharusnya sudah mencakup semua hal yang kemudian akan dikembangkan menjadi naskah.

4. *Script*

Script atau naskah penurunan dari *outline* cerita menjadi lebih detail. Naskah memuat aksi yang akan dilakukan. Penggambaran suasana dan pergerakan dari karakter, perasaan dan ekspresi karakter, dan dialog karakter.

2.2.3 Prinsip Desain

Menurut Widjaja (2016) menjelaskan nirmana dalam desain grafis merupakan strategi atau langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penciptaan desain grafis agar menghasilkan karya yang mempunyai rasa estetik tinggi. Nirmana merupakan ilmu dasar kedesainan yang mempelajari dasar-dasar desain mengenai warna, bidang, bentuk, ruang, dengan berbagai pendekatan kreatif eksperimentatif meliputi komposisi, irama, harmoni dan sebagainya. Karya grafis komunikasi harus memiliki nilai estetika, yaitu sesuatu yang menyebabkan suatu bentuk dapat dikenali sebagai karya desain yang bernilai. Untuk mencapai hal tersebut perlu adanya kesatuan, keteraturan tatanan, variasi tatanan, dan komunikatif. Prinsip-prinsip desain dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

1) Kesamaan

- a. Hindari ketakutan akan ruang kosong
- b. Tentukan hirarki informasi
- c. Jika ada lebih dari 3-5 elemen, coba kelompokkan objek
- d. Yang berhubungan bersama-sama
- e. Hindari meletakkan objek di sudut dan di tengah
- f. Hindari jarak sama antar elemen kecuali dalam 1 kelompok
- g. Hindari kerancuan headline, *subhead*, *caption*, elemen grafis
- h. Jika elemen tersebut tidak berhubungan, letakkan terpisah

2) *Alignment*

- a. Tidak ada peletakkan elemen tanpa pertimbangan.
- b. Setiap objek harus memiliki koneksi visual dengan yang lain.
- c. Untuk menghasilkan kesatuan dalam desain, perlu ada elemen yang menyatu dan berhubungan.
- d. Penggunaan prinsip *alignment* dan *typography*.
- e. Hindari penggunaan *alignment* teks yang berbeda-beda dalam satu halaman.

3) Repetisi/Irama

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Disebut juga dengan ekonsistensi. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama.

4) Kontras

Agar efektif, gunakan kontras yang cukup kuat. Kontras menciptakan “*interest*” dan membantu organisasi informasi

5) Kesederhanaan

Banyak pakar desain grafis menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desain, hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan.

6) Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual.

7) Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan suatu cara untuk menggabungkan dan menyatukan unsur-unsur visual yang ditata sesuai dengan konsep ide pencipta dalam desain menjadi bentuk media grafis.

8) Keteraturan

Keteraturan unsur-unsur visual yang ditata sehingga menjadi tertata dalam satu bentuk media grafis. Teraturnya tatanan unsur visual akan membuahkan kesan pandangan yang bulat dan optimal.

9) Keragaman

Unsur-unsur yang ditata agar tampak lebih bermakna, tidak hambar, dan tidak membosankan. Secara keseluruhan, obyek yang ditampilkan saling dukung dan saling berkaitan yang menguntungkan.

10) Penekanan

Dalam grafis komunikasi, untuk mencapai *Emphasis* diperlukan adanya penonjolan/kelainan elemen yang ada, seperti warna, bentuk, pengaturan bidang, dan sebagainya yang dianggap bias mewakili dari keseluruhan informasi yang disampaikan.

11) Tema

Ada beberapa tema yang disesuaikan dengan fungsi desain seperti, rasional, humor atau jenaka, rasa takut, patriotik, kesalahan, kaidah, simbol, pengandaian, emosional