



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 Perancangan Design

Al-Bahra Bin Ladjamudin dalam bukunya yang berjudul “Analisis & Desain Sistem Informasi” (2005 : 39) menuliskan bahwa perancangan adalah kegiatan yang dilakukan untuk membentuk sistem baru melalui desain untuk memperoleh penyelesaian masalah yang dihadapi dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

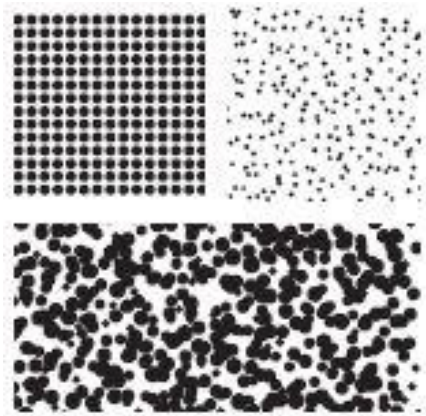
2.1.1. Prinsip Desain

2.1.1.1. Titik, garis dan bidang

Menurut Ellen Lupton dan Jeniffer Cole Philips dalam bukunya *Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded* (eds. 2) (2015). Elemen terpenting dari desain adalah titik, garis, dan bidang. Elemen inilah yang menjadi dasar terbentuknya sebuah gambar, ikon, tekstur, pola, diagram, animasi, dan tipografi sistem (hlm. 33-38).

a. Titik

Titik menempati suatu posisi pada suatu tempat yang tidak memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Titik merupakan suatu ide yang bisa disebut abstrak. Titik termasuk sesuatu yang tidak terdefinisi karena titik tidak dapat dijelaskan. Melalui sebuah titik kita dapat membentuk garis dan dari banyak titik kita dapat membentuk tekstur, bentuk atau bidang.

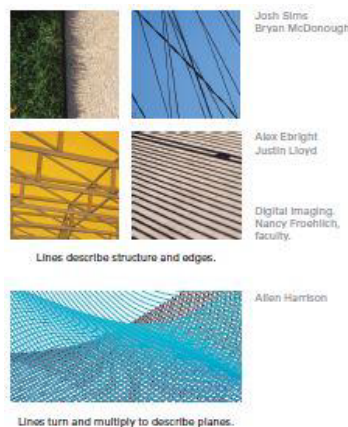


Gambar 2.1. Points

(Ryan Gladhill, *Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded* (eds. 2) (2015)

b. Garis

Garis adalah kumpulan dua titik atau lebih. Secara geometris, garis dipahami sebagai sesuatu yang memiliki panjang, tetapi tidak luas. Garis memiliki banyak bobot; contohnya ketebalan dan tekstur. Garis bisa bebentuk lurus atau melengkung, ada yang terus menerus dan terputus-putus. Garis yang mencapai ketebalan tertentu disebut bidang.



Gambar 2.2. Line

(*Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded* (eds. 2), 2015)

c. Bidang

Bidang adalah sebuah permukaan datar yang memiliki tinggi dan lebar. Garis menyatu dan tertutup menjadi sebuah bentuk. Bentuk adalah bidang dengan tepi. Setiap bentuk terdiri dari garis dan isi. Bidang dapat berbentuk padat atau berlubang, buram atau transparan dan bertekstur atau halus.



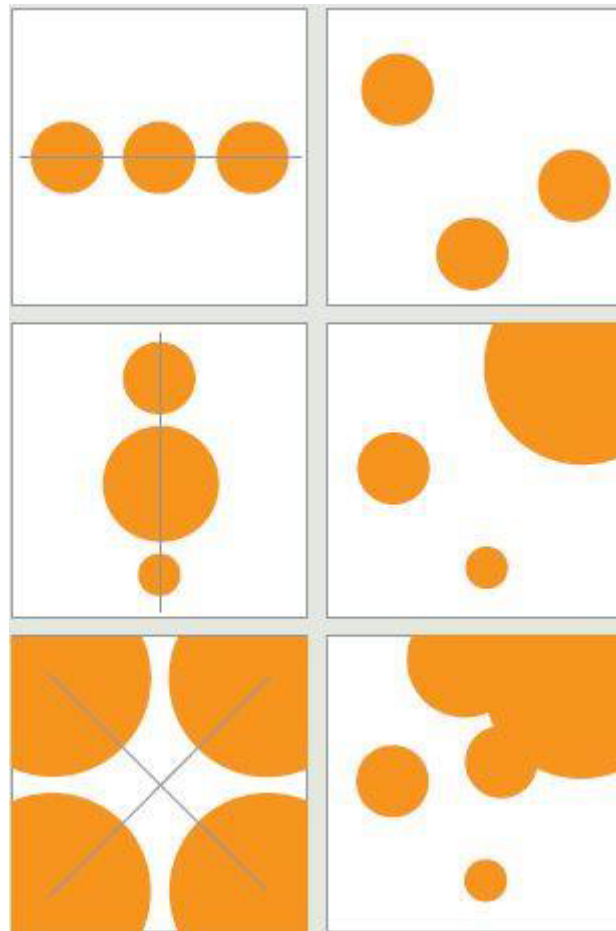
Gambar 2.3. Plane

(*Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded* (eds. 2), 2015)

2.1.1.2. Rhythm and Balance

Menurut Lupton dan Philips (2015) *balance* adalah sebuah fondasi. Suatu desain dinyatakan seimbang jika berada pada suatu posisi dimana peletakan elemen-elemen visual yang saling berhubungan diatur proposinya pada sebuah halaman. Sedangkan *rhythm* adalah pola berulang yang kuat dan teratur seperti: permainan drum, rintikan hujan, langkah kaki, musik, tarian dan lain sebagainya. Jika dikaitkan dengan desain, ritme dalam desain buku adalah menjaga kesatuan setiap halaman dalam sebuah buku dengan cara memiliki struktur yang mendasari desain

tersebut. Gabungan *rhythm* dan *balance* menghasilkan kestabilan pada setiap halamannya. Cara untuk menciptakannya adalah dengan asas simetris dan asimetris (hlm. 49-50).



Gambar 2.4. Asas Simetris dan Asimetris

(*Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded* (eds. 2), 2015)

2.1.2. Warna

Lupton dan Phillips (2015) mengatakan dalam bukunya bahwa warna dapat menyampaikan mood, menggambarkan realitas, atau menyusun informasi.

Warna seringkali digunakan untuk menonjolkan hal tertentu dan menjadi bagian penting pada sebuah desain. Warna juga menciptakan arti berbeda dalam masyarakat yang berbeda, contohnya warna putih yang menggambarkan kesucian di barat namun melambangkan kematian di timur dan lain sebagainya.

Berikut pengertian warna menurut Lupton dan Phillips (hlm. 80-97) :

1. Jenis Warna

- a. *Color Wheel*

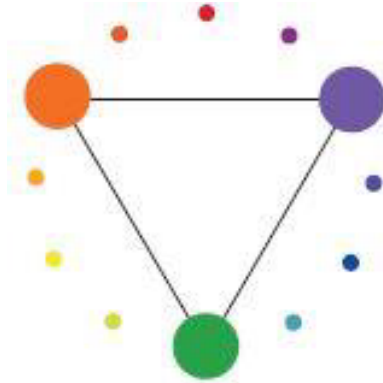


Gambar 2.5. *Color Wheel*

(*Graphic Design: The New Basics: Sn, Revised and Expanded* (eds. 2), 2015)

Dasar untuk belajar tentang warna, *color wheel* menunjukkan hubungan antar warna. Biasanya digunakan untuk pemula yang baru belajar tentang warna.

b. *Secondary Colors*

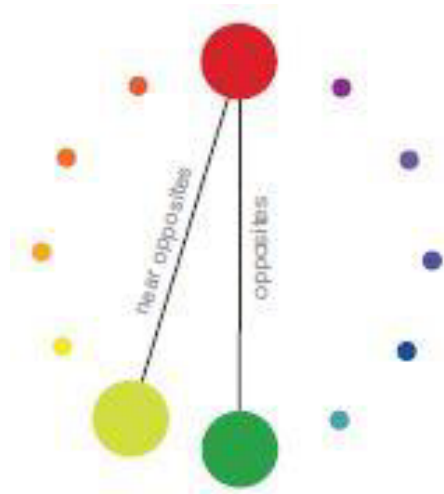


Gambar 2.6. *Secondary Colors*

(*Graphic Design: The New Basics: Sn, Revised and Expanded* (eds. 2), 2015)

Terdiri dari warna orange, hijau dan ungu yang masing-masing memiliki gabungan dua warna primer.

c. *Complements*

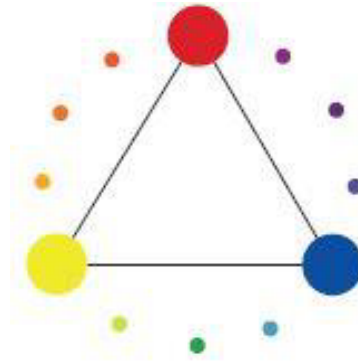


Gambar 2.7. *Complements*

(*Graphic Design: The New Basics: Sn, Revised and Expanded* (eds. 2), 2015)

Kombinasi dari dua warna bersebrangan pada *color wheel*

d. *Primary Colors*

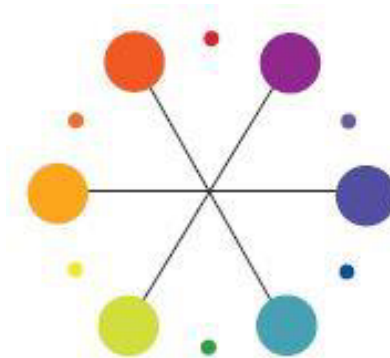


Gambar 2.8. *Primary Colors*

(*Graphic Design: The New Basics: Sn, Revised and Expanded* (eds. 2), 2015)

Warna yang dapat berdiri sendiri yaitu merah, biru dan kuning. Warna lain yang ada pada *color wheel* tercipta dari percampuran warna-warna primer.

e. *Tertiary Colors*

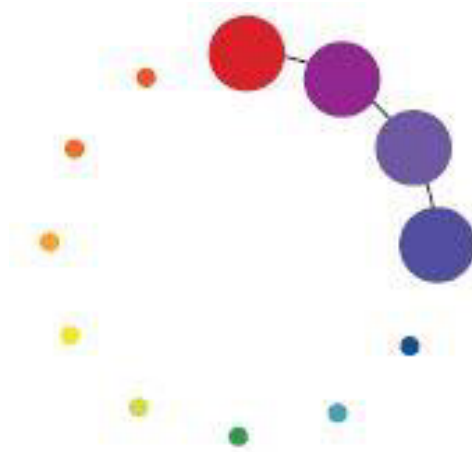


Gambar 2.9. *Tertiary Colors*

(*Graphic Design: The New Basics: Sn, Revised and Expanded* (eds. 2), 2015)

Kombinasi dari satu warna primer dan satu warna sekunder.

f. *Analogous Colors*



Gambar 2.10. *Analogous Colors*

(*Graphic Design: The New Basics: Sn, Revised and Expanded* (eds. 2), 2015)

Skema warna yang terbentuk dari warna bersebelahan.

2. Psikologi Warna

Menurut Hendratman (2014), warna memiliki efek psikologis terhadap manusia, berikut penjabarannya :

a. Merah

Warna ini biasa digunakan untuk menggambarkan kemarahan, kekuatan, panas, energi aktif dan semangat.

b. Hijau

Warna hijau sering digambarkan sebagai warna alam, karena warna hijau dikatakan dapat memberikan ketenangan, meningkatkan konsentrasi dan kreatifitas karna sifatnya yang alami.

c. Biru

Selain warna hijau, warna biru khususnya biru tua juga berfungsi memberikan ketenangan dan dapat membantu proses berkonsentrasi juga.

d. Kuning

Warna kuning biasa di gunakan untuk menggambarkan keceriaan, semangat dan kreatif. Warnanya yang cerah dapat menimbulkan efek bahagia.

e. Jingga

Warna jingga terbentuk dari kombinasi warna merah dan kuning, warna ini biasa digunakan untuk melambangkan sikap optimisme, harapan, perasaan gembira, santai, keseimbangan, dll.

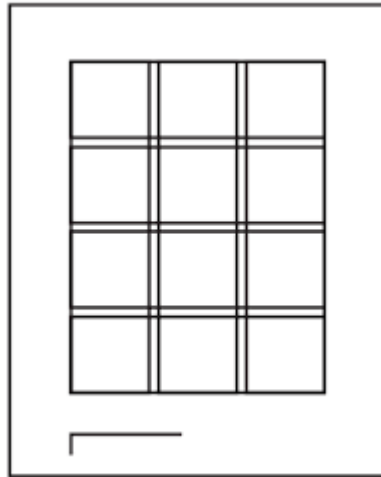
f. Ungu

Tebentuk dari campuran warna biru dan merah, warna ungu melambangkan arogansi, keangkuhan, wibawa, misteri dan spiritual.

2.1.3. Grid

Menurut Poulin dalam bukunya yang berjudul *The language of graphic design: an illustration handbook for understanding fundamental design principles* (2011), grid tercipta dari rangkaian garis vertikal dan horizontal yang berderet maupun menyimpang dan digunakan oleh desainer grafis secara jelas maupun tidak langsung untuk membantu dalam kelangsungan mendesain. Dalam buku *best practice for graphic designer grids and page layouts an essential guide for understanding & applying page design principles* (2012), Grave & Jura mengatakan bahwa struktur dasar sebuah grid dengan *modular grid* adalah baris dan kolom. Kombinasi tersebut menciptakan area yang berbentuk konten kecil

yang disebut sebagai modul, sehingga pada perancangan tersebut dapat membentuk sebuah zona spasial dengan segudang ukuran.



Gambar 2.11. *Modular Grid*

(Best Practice for Graphic Designers Grid and Page Layout an essential guide for understanding & applying page design principles/ Amy Graver dan Ben Jura,2012)

2.1.4. Panel

Panel adalah sebuah frame tunggal yang berisikan gambar berupa adegan dalam sebuah cerita. Panel terbagi menjadi beberapa jenis, berikut jenis-jenis panel yang biasa digunakan dalam komik atau cerita bergambar :

1. Panel Baris

Panel yang dibaca secara horizontal dari kiri ke kanan, terbagi menjadi 2 macam yaitu *regular* dan *irregular*.

2. Panel Kolom

Panel ini dibaca secara vertikal dari atas ke bawah, panel ini juga terbagi menjadi 2 macam, *regular* dan *irregular*.

3. Panel Kombinasi

Gabungan dari panel baris dan kolom ini memiliki ciri khas susunan serta ukuran yang tidak beraturan,

4. *Panel Inset*

Merupakan jenis panel yang bagian luar panelnya dikelilingi oleh gambar lain dengan atau tanpa teks, gambar tersebut masih memiliki hubungan dengan gambar dalam panel (mendukung gambar dalam panel).

5. *Broken Frames*

Panel ini merupakan panel dimana elemen gambar yang terdapat didalamnya sengaja dibuat keluar melampaui bingkai.

2.2. Kampanye Sosial

Drs. Antar Venus, M.A dalam bukunya “Manajemen Kampanye” (2018) menjelaskan bahwa kampanye adalah suatu bentuk usaha yang dilakukan untuk menciptakan sebuah perubahan tertentu dalam kehidupan bermasyarakat yang dilakukan dengan tujuan tertentu dan dalam kurun waktu tertentu. Drs. Antar juga menyebutkan dalam bukunya bahwa kegiatan kampanye memiliki fungsi sebagai berikut ;

- b. Sarana informasi yang dapat mengubah cara berpikir masyarakat
- c. Mencapai tujuan dengan mengunggah kesadaran dan pendapat masyarakat akan suatu isu yang diangkat
- d. Membujuk masyarakat untuk membeli produk yang dipasarkan

2.2.1. Bentuk dan Jenis Kampanye

Bentuk dan jenis kampanye beragam, akan tetapi kegiatan kampanye paling sering dilakukan dengan slogan, pembicaraan, acara, media cetak, simbol, siaran rekam (suara dan gambar), dan media internet. (dosensosiologi.com)

2.2.1.1. Jenis Kampanye Berdasarkan Orientasinya

1. *Product Oriented Campaigns*

Kampanye ini bertujuan untuk menciptakan citra baik terhadap produk yang akan diperkenalkan kepada masyarakat, berorientasi pada produk dan biasanya dilakukan dalam lingkungan bisnis komersil.

2. *Candidate Oriented Campaigns*

Kampanye ini biasa dilakukan untuk kepentingan politik yang berorientasi pada kandidat. Misalnya, kampanye PILKADA, PEMILU, Presiden, dll.

3. *Ideologically or Cause Oriented Campaigns*

Berorientasi pada tujuan-tujuan khusus yang sifatnya sosial, kampanye ini bertujuan untuk menangani berbagai masalah sosial dengan perubahan pandangan, sikap, dan perilaku masyarakat.

2.2.1.2. Jenis Kampanye Berdasarkan Isinya

1. Kampanye Positif

Berisi tentang hal-hal baik saja mengenai produk, jasa, kegiatan atau seseorang yang dikampanyekan.

2. Kampanye Negatif

Kampanye ini biasa dilakukan oleh kompetitor yang berisi tentang kekurangan dari sebuah produk, jasa, kegiatan atau seseorang untuk

menunjukkan sisi negatif atau nilai kurang dari lawannya berdasarkan fakta.

3. Kampanye Hitam

Kebalikan dari kampanye negatif, kampanye hitam mengkampanyekan kekurangan kompetitornya dengan memberikan informasi berupa kebohongan, fitnah, atau tuduhan tanpa bukti.

2.2.2. Media Kampanye

Bentuk dan Jenis Kampanye yang bermacam-macam ini tentunya membutuhkan media sebagai alat penyampaian informasi kepada masyarakat, berikut beberapa media kampanye :

1. Media Elektronik (Televisi, Radio)
2. Media Cetak (Koran, Majalah, Poster, *Flyer*)
3. Media Komunikasi Kelompok (Pameran, Seminar, *Talk Show*)
4. Media Luar-Ruangan (*Billboard*, Baliho, banner)
5. Media Digital (Sosial Media, Aplikasi, Iklan, Website, E-mail)

2.3. Ilustrasi

Menurut Alan Male (2017) pada bukunya, ilustrasi merupakan salah satu cara menyampaikan informasi kepada pembaca. Informasi disampaikan melalui karya berupa visual. Ilustrasi dapat menarik dan memberikan kesan berbeda karna memiliki sifat menghibur bagi pembaca (hlm. 19). Untuk mencapai keberhasilan dalam menciptakan sebuah ilustrasi, perlu pemahaman tentang kegemaran target audiens, berikut beberapa jenis ilustrasi menurut Male :

2.3.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Alan Male, ilustrasi dibagi menjadi 3 :

1. Ilustrasi Editorial

Dibuat untuk menjelaskan sebuah pesan pada konten ke dalam bentuk konteks dan media cetak (koran, majalah, buku, dll) yang lebih luas.

2. Ilustrasi Informatif

Ilustrasi Informatif berfungsi untuk menerangkan suatu informasi berupa intruksi, tata cara atau tahapan kerja, dengan menggunakan jenis ilustrasi ini dipercaya dapat membantu pembaca lebih mudah dalam memahami suatu intruksi yang sulit (Male,2007, hlm. 86-91).

3. Ilustrasi Narasi Fiksi

Jenis ilustrasi ini biasanya yang paling digemari anak-anak, karna gambar ini sering ditemukan di buku cerita anak, komik strip, dan novel. Ilustrasi digunakan untuk mempermudah menceritakan narasi kepada pembaca, dengan ilustrasi tidak perlu kalimat panjang untuk menceritakan sebuah narasi (Male, 2007, hlm.138).

2.4. Asuransi Jiwa

Merupakan salah satu bentuk solusi atau pengendalian risiko yang dilakukan dengan cara mengalihkan suatu risiko dari satu pihak ke pihak lain, dalam hal asuransi berarti dari nasabah ke perusahaan asuransi (<http://panfic.com/id/insurance-knowledge/pengertian-asuransi-dan-risiko/>).

Asuransi terdiri dari 3 beberapa fungsi (fungsi utama, fungsi sekunder dan fungsi tambahan)

1. Fungsi utama asuransi; sebagai pengalihan risiko.
2. Fungsi sekunder; merangsang percepatan pemasukan, pertumbuhan usaha, mencegah kerugian dan memiliki manfaat sosial.
3. Fungsi tambahan asuransi; sebagai investasi dana atau tabungan jangka panjang

2.5. *Webtoon*

Webtoon (*webtoon*) atau yang biasa disebut komik daring, merupakan salah satu aplikasi komik *online* yang awalnya di populerkan di Korea Selatan pada tahun 2003 oleh Daum dan diikuti oleh Naver pada tahun 2004. Memiliki sifat yang fleksibel dan mengikuti perkembangan jaman (dapat diakses via gadget seperti; laptop, *smartphone*, tablet, dll) membuat para pembaca maupun komik kreator menjadi tertarik, selain mempermudah dalam hal membaca, *webtoon* juga memberikan kemudahan dalam memberikan *like*, pendapat dan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan kreator atau yang biasa disebut *author* melalui kolom komentar.

Gina Fiany, Manajer *Line Webtoon* Indonesia mengungkapkan (2/8/2017) dalam wawancaranya dengan *suara.com* bahwa pembaca *webtoon* sudah mencapai 6 juta pembaca setiap bulannya. Perusahaan juga mengungkapkan (24/9/19) *webtoon* puncak chart aplikasi di *playstore* di lebih dari 100 negara.

Selain terkenal karena kemudahan aksesnya, *webtoon* juga digandrungi banyak kawula muda karena tersedianya banyak genre yang bisa dibaca secara gratis, mulai dari *slice of life*, romantis, horror, fantasi, komedi, dll. *Webtoon* juga memberikan lahan dan kesempatan bagi kreator untuk berkarya, terbukti dengan

adanya lebih dari 140 komik *on-going* dan 158 komik yang sudah selesai tayang, ditambah lagi dengan komik-komik *challenge* yang belum menjadi resmi. *Webtoon* juga memberikan kesempatan bagi para kreator untuk memamerkan karyanya secara abadi, karena meskipun sudah selesai tayang, pembaca dapat membaca komik tersebut kembali berulang-ulang.