

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Menurut Landa (2014), desain grafis merupakan media komunikasi yang menyampaikan pesan atau informasi kepada target audiensnya dengan visual. Dalam sebuah desain grafis ada beberapa komponen sebagai berikut:

2.1.1 Layout

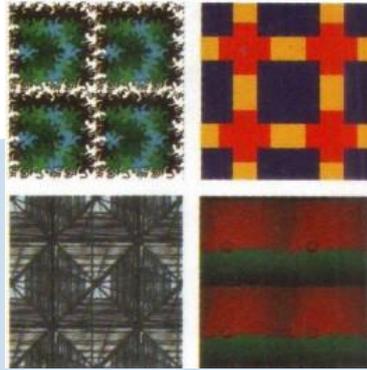
Menurut Gavin Ambrose & Paul Harris (2010) *layout* merupakan adalah susunan komponen desain yang kaitannya dengan ruang yang ditempatinya dan cocok dengan skema keseluruhan estetikanya. Tujuan utama dari pembuatan *layout* adalah untuk menampilkan komponen visual dan tekstual yang akan diberitahukan dengan sistem yang memungkinkan pembaca untuk menerimanya tanpa usaha yang banyak. Dengan adanya *layout* yang baik, pembaca mendapatkan informasi yang cukup kompleks, dalam bentuk *digital* atau *non digital*.

2.1.2.1 Komposisi Layout

Menurut Pujiriyanto (2005) dalam bukunya berjudul Desain Grafis Komputer, Komposisi merupakan kegiatan untuk menciptakan keseimbangan bentuk dalam menyusun elemen terpenting dalam sebuah penciptaan karya seni atau media komunikasi grafis yang harmonis, komunikatif serta persuasif.

1. Proporsi

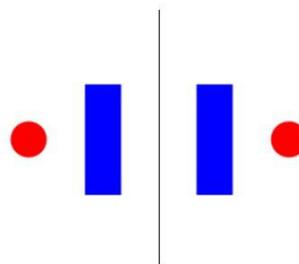
Proporsi adalah komparasi skala ukuran yang dipergunakan untuk memutuskan perbandingan yang pasti antara panjang dengan lebar antara gambar dengan bidang gambar



Gambar 2.1 Proporsi
(repository.dinamika.ac.id)

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah persamaan dari elemen yang saling berlawanan. Dengan adanya keseimbangan dalam sebuah desain dapat membuat seseorang nyaman untuk membacanya atau tidak berat dalam melihat media informasinya



Gambar 2.2 Keseimbangan
(Bradley, 2015)

3. Irama atau Ritme

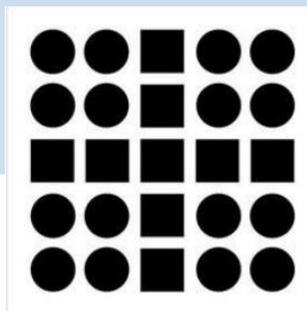
Irama atau Ritme, yaitu adanya pengulangan yang dapat digambarkan dengan elemen garis, tekstur, bidang, bentuk dan warna. Dengan adanya ritme dalam sebuah media informasi akan membuat mata seseorang untuk terus membacanya dikarenakan tujuan dari pembuatan ritme adalah untuk menarik perhatian mata dengan elemen grafis yang indah.



Gambar 2.3 Ritme
(Soegaard, 2020)

4. Kesatuan

Keseluruhan unsur yang digunakan harus saling berkaitan dan memuat makna dan menarik.



Gambar 2.4 Kesatuan
(Estright, 2015)

5. Pusat Perhatian

Pusat perhatian harus menyangkut tata letak elemen yang menjadi perhatian penting untuk disampaikan.

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



Gambar 2.5 Pusat Perhatian
(smkn1sukorejo.sch.id)

2.1.2 Warna

Menurut Meilani (2013) menyatakan bahwa warna merupakan hal yang diperlukan untuk menambahkan nilai seni dan keindahan dalam suatu objek, baik subjektif ataupun objektif. Dalam menentukan warna juga dibutuhkan *color wheel*, *color wheel* merupakan suatu bagan yang menggambarkan keseluruhan warna yang ada.

2.1.3.1 Jenis Warna

Warna memiliki beberapa jenis dan jenisnya dibedakan menjadi 2 yaitu :

1. Berdasarkan Letaknya dalam *Color wheel*

a. Warna Primer

Warna primer juga biasanya disebut juga *Hue*. Warna primer juga terdapat 3 warna yaitu merah, biru dan kuning dan ketiga warna ini biasanya adalah warna yang mudah ditangkap oleh manusia dikarenakan manusia adalah makhluk

Trichromat yaitu memiliki tiga macam reseptor warna

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



Gambar 2.6 Warna Primer
www.tigercolor.com

b. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer.

Tabel 1 Warna Sekunder dari Warna Primer

Warna Primer	Warna Sekunder
Biru + Kuning	= Hijau
Kuning + Merah	= Oranye
Merah + Biru	= Ungu



Gambar 2.7 Warna Sekunder
www.tigercolor.com

c. Warna Tersier

Warna tersier adalah penggabungan dari satu warna primer dan satu warna sekunder.

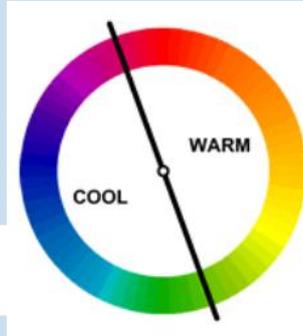


Gambar 2.8 Warna Tersier
www.tigercolor.com

d. Warna Hangat dan Dingin

Di dalam *color wheel* dapat dipecah menjadi 2 yaitu warna hangat dan dingin. Untuk warna hangat mempunyai

makna terang, energik dan menarik dan warna memiliki makna tenang atau menenangkan.



Gambar 2.9 Warna Hangat dan Dingin
www.tigercolor.com

e. Warna Natural

Warna natural adalah penggabungan warna sekunder dan tersier yang memiliki *tone* gelap atau rendah. Contoh warna natural adalah hitam, abu – abu dan putih

f. *Tints*, *Tone* dan *Shades*

Tints dapat dihasilkan dengan menambahkan atau menggabungkan warna putih kepada suatu warna sedangkan *Tone* menambahkan warna abu – abu dan *Shades* dengan menambahkan warna hitam.



Gambar 2.10 *Tints*, *Tone* dan *Shades*
www.tigercolor.com

2. Berdasarkan keharmonisannya

a. Warna Komplementer

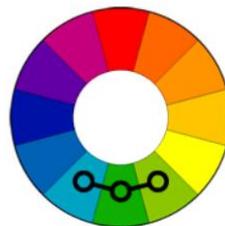
Warna komplementer adalah warna yang bersebrangan 180 derajat di *color wheel*. Perpaduan warna komplementer menghasilkan warna yang menojol. Contoh warna kontras adalah merah – hijau, biru – oranye dan ungu – kuning.



Gambar 2.11 Warna Komplementer
www.tigercolor.com

b. Warna Analogous

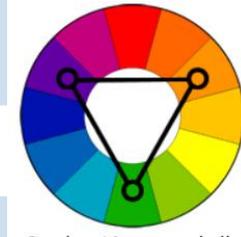
Warna analogous adalah warna yang berdekatan di dalam *color wheel*. Warna analogous biasa dapat ditemukan di lingkungan alam dan warna analogous memberikan kesan warna yang terang dan ceria sehingga terlihat harmonis.



Gambar 2.12 Warna Analogous
www.tigercolor.com

c. Warna Triadic

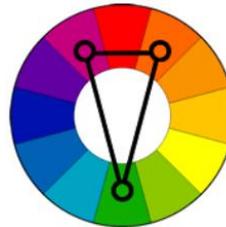
Warna triadic adalah warna yang berbentuk segitiga sama sisi jika ditarik dari *color wheel*. Warna triadic menghasilkan warna yang kontras



Gambar 2.13 Warna Triadic
www.tigercolor.com

d. Warna Split Komplementer

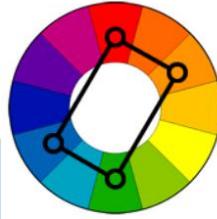
Warna split komplementer pada dasarnya sama dengan komplementer namun warna split komplementer adalah warna yang dihasilkan dengan cara mengambil satu warna dasar lalu mengambil dua warna komplementer yang berdekatan.



Gambar 2.14 Warna Split Komplementer
www.tigercolor.com

e. Warna Tetradic

Warna Tetradic adalah perpaduan dua warna komplementer dan biasanya menghasilkan warna yang sangat kontras antara warna dingin dan hangat.



Gambar 2.15 Warna Tetradic
www.tigercolor.com

2.1.3 Tipografi

Menurut Demand dan Nursawan (2017) Tipografi merupakan suatu unsur dalam desain grafis yang tidak dapat berdiri sendiri secara eksklusif. Tipografi erat kaitannya dengan bidang ilmu komunikasi, teknologi dan psikologi.

Menurut Williams (2015) menyatakan bahwa huruf dapat dikelompokkan menjadi 6 yaitu :

1. *Old Style*

Huruf *oldstyle* dikelompokkan berdasarkan ketebalan *stroke* huruf. Ketebalan pada suatu huruf diciptakan dari hasil goresan yang miring karena pada dasarnya penulisan dahulu selalu memiliki sudut yang miring dan dituliskan menggunakan tangan atau biasanya disebut *handlettering*. Beberapa huruf yang termasuk kelompok *oldstyle* adalah *Goudy, Palatino, Times, Garamond dan Baskerville*.



Gambar 2.16 *Oldstyle*
(Robin Williams, 2015)

2. Modern

Huruf modern mempunyai bentuk huruf yang serif namun tidak seperti serif yang biasanya. Serif di huruf modern mempunyai sifat horisontal dan tidak mempunyai kemiringan dan memiliki transisi tebal tipis yang sangat tebal atau sangat tipis. Huruf modern tidak cocok jika digunakan untuk isi teks atau *body text*. Beberapa contoh huruf yang termasuk dalam kelompok huruf modern antara lain *Bodoni*, *Fenice*, *Ultra*, *Onyx* dan *Walabaum*.



Gambar 2.17 *Modern*
(Robin Williams, 2015)

3. Slab Serif

Huruf *Slab Serif* mempunyai *stroke* tebal tipis yang kontras serta serif *horizontal*. *Slab serif* biasa digunakan dalam buku anak dikarenakan huruf Slab Serif memiliki keterbacaan huruf yang jelas. Beberapa huruf yang termasuk dalam kelompok huruf Slab Serif yaitu *Clarendon*, *Memphis* dan *New Century Schoolbook*



Gambar 2.18 *Slab Serif*
(Robin Williams, 2015)

4. *Sans Serif*

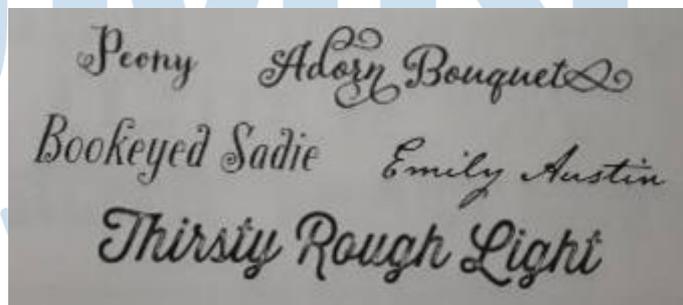
Huruf *Sans* memiliki makna tersendiri yaitu “tanpa”, sehingga tidak adanya serif pada huruf *sans serif*. Biasanya huruf *Sans Serif* memiliki ketebalan atau stroke yang sama. Beberapa huruf yang termasuk dalam kelompok huruf *Sans Serif* yaitu *Franklun Gothic, Antique Olive, Formata, Folio dan Syntax*.



Gambar 2.19 *Sans Serif*
(Robin Williams, 2015)

5. *Script*

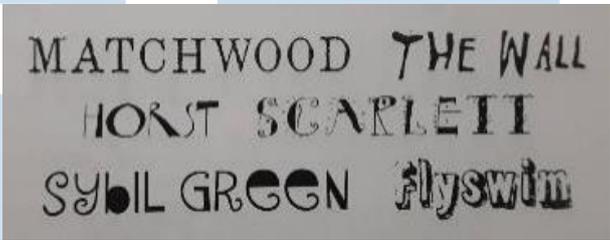
Huruf *Script* memiliki *style* yang berupa hasil *handlettering* dan mempunyai banyak kategori antara lain script tulisan sambung, tidak sambung, dan masih banyak lainnya. Beberapa huruf yang termasuk dalam kelompok *Script* yaitu *Peony, Adorn Bouquet, Bookeyed Sadie, Emily Austin* dan *Thirsty Rough Light*.



Gambar 2.20 *Script*
(Robin Williams, 2015)

5. Dekoratif

Huruf dekoratif mempunyai sifat yang menyenangkan, mudah dipakai, dan dapat mengeluarkan perasaan. Huruf dekoratif biasanya lebih mengutamakan dekorasi. Beberapa huruf yang termasuk dalam kelompok dekoratif yaitu *Matchwood*, *The Wall*, *Horst*, *Scarlett*, *Sybil Green* dan *Flyswim*.



MATCHWOOD THE WALL
HORST SCARLETT
SYBIL GREEN Flyswim

Gambar 2.21 Dekoratif
(Robin Williams, 2015)

2.1.4 Grid

Berdasarkan Landa (2013), *grid* adalah suatu batasan untuk menyusun serta mengatur tulisan dan gambar pada suatu bidang tertentu. *Grid* biasanya dapat digunakan untuk menyusun konten yang terdapat dalam koran, majalah, *website* dan masih banyak lagi. *Grid system* dibuat dengan maksud tujuan untuk mempermudah desainer grafis dalam menempatkan aset - aset visual secara terstruktur dalam posisi *horizontal* atau vertikal (Sihombing, 2015).

2.1.5.1 Jenis Grid

Menurut Graver dan Jura (2012) struktur *grid* dibagi menjadi enam jenis antara lain adalah:

1. *Single Column / Manuscript Grid*

Single column adalah sebuah *grid* yang bentuknya sangat polos, tidak ada kolom lain, hanya terdapat satu kesatuan kolom, dan biasanya dipergunakan pada teks yang

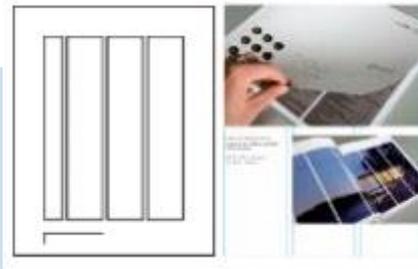
menjadi pusat perhatian dalam suatu halaman. *Grid* ini biasanya dipakai dalam sebuah buku atau esai.



Gambar 2.22 *Single Column/Manuscript Grid*
(Amy Graver dan Ben Jura, 2017)

2. *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids adalah sebuah grid yang biasanya dipakai ketika terdapat banyak konten materi yang harus dimasukkan dan diatur sehingga rapi. *Multicolumn Grids* merupakan *grid* yang Besar kolomnya dapat diubah dengan mengatur *gutter* dan bisa menjadi kesatuan blok kecil atau menjadi lebih luas.

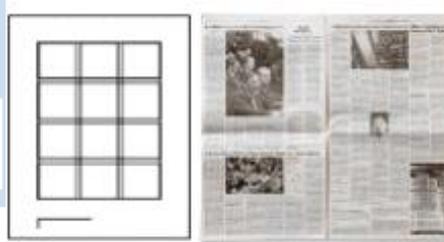


Gambar 2.23 *Multicolumn Grids*
(Amy Graver dan Ben Jura, 2017)

3. *Modular Grids*

Modular grids adalah grid yang terbagi dari perpaduan kolom serta baris. Perpaduan kolom dan grid menciptakan *modules* untuk konten yang dapat dipergunakan secara sendiri

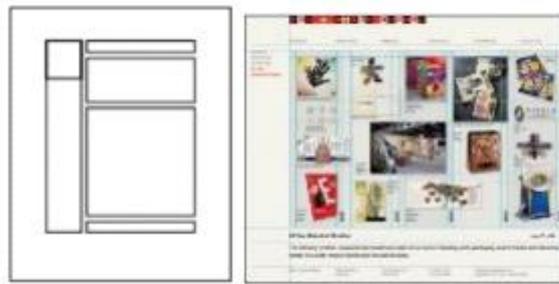
atau dibentuk menjadi *spatial zones*. *Modular grids* biasanya dipergunakan untuk konten yang sulit seperti koran



Gambar 2.24 *Modular Grids*
(Amy Graver dan Ben Jura, 2017)

4. *Hierarchical Grids*

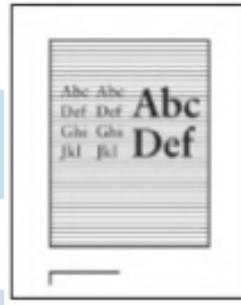
Hierarchical grids merupakan grid yang menjadi solusi terhadap sebuah hal yang tidak dapat menggunakan tata letak yang teratur dan harus memisahkan bagian - bagian dari informasi. grid ini dapat membuat hierarki dalam informasi dan biasanya *Hierarchical grids* dipakai dalam pembuatan kemasan, *website* dan poster.



Gambar 2.25 *Hierarchical Grids*
(Amy Graver dan Ben Jura, 2017)

5. *Baseline Grids*

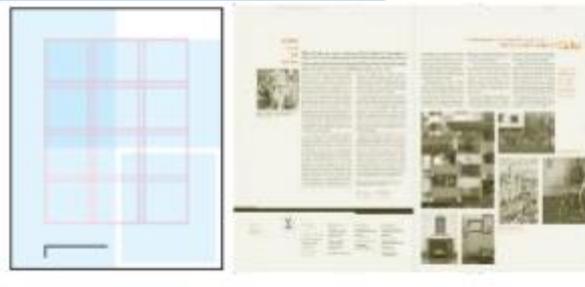
Baseline Grids adalah garis yang digunakan untuk membuat baris yang konsisten pada tipografi.



Gambar 2.26 *Baseline Grids*
(Amy Graver dan Ben Jura, 2017)

6. *Coumpound Grids*

Coumpound Grids merupakan *grid* yang menyatukan beberapa sistem *grid* dan mengumpulkannya menjadi satu kesatuan. *Compound Grids* digunakan untuk membantu pembaca agar tidak kebingungan ketika membaca informasi. *Compound Grids* sangat memperhatikan sistem *margin* dan elemen – elemennya.



Gambar 2.27 *Coumpound Grids*
(Amy Graver dan Ben Jura, 2017)

2.2 *Website*

Menurut Bekti (2015) menyatakan bahwa *website* adalah kumpulan halaman yang berfungsi untuk memberikan informasi teks, gambar statis atau dinamis, animasi, suara, dan gabungan semua hal, baik yang bersifat diam atau bergerak yang membentuk suatu rangkaian bangunan berkaitan yang masing-masing disambungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Ippho Santoso dalam Rahmadi (2013) website dibagi menjadi dua jenis yaitu kanan dan kiri atau lebih sering diketahui dengan *website* statis dan dinamis

1. *Website* Statis

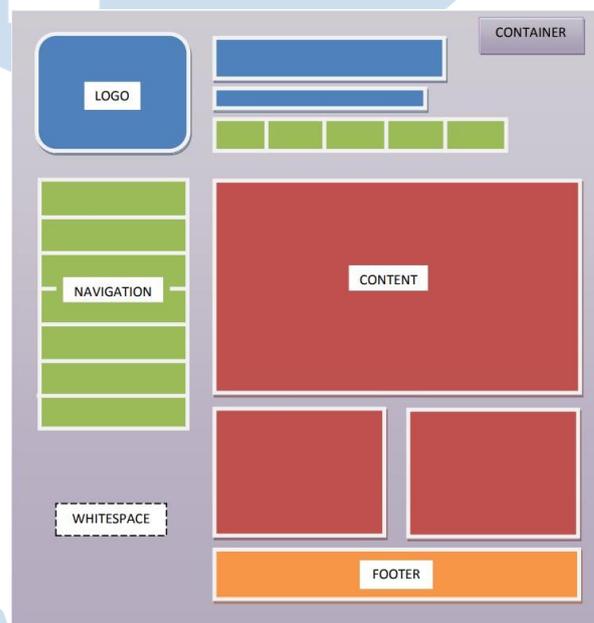
Merupakan *website* yang memiliki halaman konten informasi yang tidak berganti – ganti.

2. *Website* Dinamis

Merupakan *website* yang secara struktur bertujuan untuk *update* informasi lebih sering dibandingkan statis.

2.2.1 Unsur – Unsur Website

Halaman web terdiri dari beberapa elemen antara lain sebagai berikut:



Gambar 2.28 Unsur – Unsur Website
(<https://repository.dinus.ac.id/>)

1. Blok Kontainer

Kontainer bisa berupa *tag body* halaman, *tag div*. Tanpa macam tipe – tipe kontainer ini, desainer tidak bisa menaruh ide konten kedalam halaman *website*.

2. Logo

Logo merupakan hal yang penting dalam sebuah *website* dikarenakan dengan adanya logo dapat menaikkan pengenalan merk disamping memberitahukan informasi kepada pembaca bahwa halaman yang dilihat adalah bagian dari satu situs tunggal.

3. Navigation

Navigasi merupakan Suatu hal yang penting jika sistem navigasi gampang ditelusuri serta dipakai.

4. Content

Koten adalah sekumpulan informasi yang terdapat pada *website* yang merupakan hal paling penting dalam sebuah *website*.

5. Footer

Footer terdapat dibagian bawah pada halaman website serta biasanya di dalamnya terdapat *copyright*, *contact*, dan informasi hukum aturan ketentuan, juga link *website* ke bagian yang penting.

6. White Space

White space adalah ruang kosong atau ruang putih yang dimana tidak terdapat apa apa yang fungsinya untuk menyeimbangkan suatu website sehingga *website* tidak terasa penuh dan sesak.

2.3 Toxic Positivity

Berpikir positif merupakan hal yang baik dan memang harus dilakukan oleh setiap individu dalam kehidupannya namun berpikir secara positif secara berlebihan merupakan suatu hal yang tidak baik. Dengan berpikir positif secara berlebihan dan terus menerus maka seseorang akan mematikan semua emosinya. Jika seseorang hanya berpikir positif dan hanya memiliki satu emosi yaitu gembira atau senang

maka orang tersebut tidak dapat mengontrol dirinya dan juga tidak bisa berpikir secara baik dalam setiap tindakannya dikarenakan yang dipikirkannya hanya harus positif.

Kegiatan berpikir positif secara berlebihan serta terus menerus dan mengabaikan emosi lain atau bahkan mengabaikan diri lain disebut dengan *Toxic Positivity*. *Toxic Positivity* adalah ketika sikap positif seseorang digeneralisasikan terhadap situasi dan membiarkan perasaan serta emosi negatifnya (Hidayati, 2021).

Kegiatan *Toxic positivity* paling mungkin terjadi saat seseorang bersosialisasi dikarenakan saat bersosialisasi seseorang akan termakan omongan temannya yang harus selalu positif terus menerus padahal seseorang tidak dapat menjadi positif terus menerus atau Bahagia. Sosialisasi biasanya dilakukan paling sering oleh mahasiswa dikarenakan seseorang menempati tempat belajar baru dan membutuhkan teman untuk menemannya sehingga mahasiswa terkadang sering sekali terkena *Toxic Positivity*. Emosi atau pemikiran negatif merupakan hal yang buruk dan tidak baik dilakukan namun bukan berarti seseorang tidak akan mendapatkan suatu hal positif dari pengalaman atau emosi negatif tersebut.

2.3.1 Tanda – Tanda *Toxic Positivity*

Seorang mahasiswa saat bersosialisasi sangat perlu mengenali gejala *toxic positivity* agar mendapatkan teman yang tepat untuk dirinya. ada beberapa tanda dari kondisi *toxic Positivity* antara lain:

a. Menyembunyikan perasaan yang sebenarnya

Dengan menyembunyikan perasaan yang ada maka seseorang akan perlahan mematikan beberapa perasaan atau emosi yang berada pada dalam dirinya sehingga membuat dirinya tersakiti secara mental atau batin.

b. Menyepelkan sesuatu yang membuatnya terganggu dengan menganggap sebagai hal yang wajar

Ketika seseorang merasa dirugikan namun mewajarkan hal itu demi kebaikan orang lain. Maka orang tersebut sudah tidak memedulikan dirinya dan sudah tidak mengenal dirinya lagi padahal itu merupakan suatu hal yang penting untuk berpikir tentang dirinya.

c. Merasa bersalah atas emosi yang dirasakan

Dengan seseorang menunda emosinya dengan alasan merasa bersalah jika mengeluarkan emosinya maka seseorang akan perlahan menyembunyikan bahkan mematikan emosinya

2.3.2 Penyebab *Toxic Positivity*

Toxic positivity terjadi dikarenakan adanya penolakan diri secara berlebihan serta terus-menerus, dan ditambah adanya tindakan menahan perasaan tidak nyaman (Putri, 2020). Ada juga dikarenakan perasaan yang terlalu mengedepankan pemikiran positif sehingga melupakan pemikiran negatif. Namun sebenarnya faktor utama penyebab *toxic positivity* adalah karena adanya budaya bahwa perasaan negatif atau emosi negatif merupakan hal yang buruk untuk dilakukan dan lebih baik untuk berpikir positif padahal seseorang juga butuh pemikiran negatif sebagai manusia untuk berkembang menjadi manusia lebih baik.

2.3.3 Cara Menghindari *Toxic Positivity*

Menurut Kevin Adrian (2021) menyatakan bahwa ada beberapa cara untuk menghindari *toxic positivity* antara lain:

1. Merasakan dan mengelola emosi yang negatif

Emosi atau pemikiran negatif bukanlah hal yang baik dilakukan. Manusia butuh untuk mengeluarkan semua perasaannya dan mengeluarkan positif maupun negatif merupakan hal yang wajar dilakukan oleh manusia.

2. Berusaha memahami bukan menghakimi

Berusahalah untuk mengerti kondisi suasana hati sekarang apa yang ingin dikeluarkan dan bukanlah menghakimi tentang diri sendiri.

3. Hindari membanding – bandingkan masalah

Jangan membandingkan masalah – masalah yang ada pada dirimu dengan orang lain dan cobalah untuk menghibur diri sendiri saat emosi sedang bingung serta berusaha memahami diri sendiri.

4. Mengurangi penggunaan *social media*

Di dalam sosial media banyak sekali informasi yang dapat memprovokasi emosi sehingga dapat terjadi *toxic positivity*. Lebih baik untuk mencoba mencari waktu senang sendiri atau melakukan hal yang lebih produktif dibandingkan bermain sosial media

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA