

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Media menurut Schramm merupakan teknologi yang mempunyai tujuan untuk mengirim informasi yang dapat dilihat, didengar dan dimanipulasi serta bersifat instruktural. Menurut Kelly (2011) informasi adalah evidensi yang diolah kembali menjadi bentuk lain yang lebih bermanfaat bagi penerimanya. Jadi, dapat disimpulkan media informasi merupakan cara penyampaian informasi yang telah diolah kembali menjadi media yang lebih efektif bagi penerima atau target dalam menerima pesan.

##### 2.1.1 Fungsi Media Informasi

Turow (2017) menjelaskan fungsi media informasi bagi kehidupan:

1) **Media sebagai Sarana Relaksasi**

Media dapat memberikan kenyamanan dan kepuasan. Hal ini dapat terlihat melalui kegiatan yang dilakukan seperti menonton televisi, memberikan kepuasan tersendiri kepada pengguna.

2) **Media sebagai Mata Uang Sosial**

Media memberikan kenyamanan yang diberikan melalui informasi yang disebarkan. Dengan informasi tersebut, media telah mampu memberikan kenyamanan bagi pengguna baik di televisi maupun media sosial lainnya.

3) **Media sebagai Persahabatan**

Media mampu menjadi sahabat bagi masyarakat atau pengguna yang merasa kesepian. Bahkan, media mampu mengajak pengguna untuk ikut serta dalam sebuah kelompok atau komunitas.

4) **Media sebagai Hubungan Kelekatan**

Berkat media, terjadi kedekatan secara psikologis melalui tayangan, visual, maupun informasi yang diberikan antara selebritis ataupun ikon di televisi dengan pengguna.

### 5) **Media sebagai Sarana Pengamatan**

Media menyuguhkan kegiatan yang terjadi disekitar melalui pengamatan tanpa sadar. Hal ini menarik pengguna karena pengguna akan merasa tertarik dengan hasil pengamatan berupa kegiatan yang terjadi di sekitar lingkungan mereka.

### 6) **Media sebagai Penafsiran**

Beberapa pengguna memiliki pendapat bahwa media digunakan untuk mengetahui suatu jawaban. Media digunakan sebagai pegangan saat pengguna tidak mengerti akan suatu topik.

### 7) **Media dalam Berbagai Kegunaan**

Melalui media, pengguna akan mendapat kepuasan karena berbagai kegunaan yang dapat dirasakan.

### 8) **Media sebagai Sarana Interaksi**

Media memiliki manfaat untuk meningkatkan interaksi para penggunanya. Melalui kemampuan melacak dan menanggapi pengguna satu dan lainnya dapat menghasilkan hubungan baik antar keduanya.

## 2.1.2 **Jenis Media Informasi**

Saat ini, media informasi sudah berkembang dengan pesat dan menghasilkan beberapa jenis media, empat jenis media tersebut meliputi:

### 1) **Media Lini Atas**

Media yang dalam bahasa inggris *above the line* (ATL) ini merupakan media yang tidak bersinggungan atau berhubungan secara langsung dengan target karena media ini memiliki keterbatasan dalam penyampaian informasi kepada target. Contoh media ATL seperti: iklan di televisi.

### 2) **Media Lini Bawah**

*Below the line* (BTL) merupakan salah satu penyampaian informasi dimana dapat secara langsung bersentuhan dengan target. Tujuan dari media informasi ini untuk merangkul serta memberikan

*awareness* tentang produk tersebut. Contoh media BTL ini seperti: mengadakan event, brosur, dan pembuatan *merchandise* untuk keperluan hadiah.

### 3) **Media Cetak**

Menurut Eric Barnow, media cetak merupakan segala barang yang di cetak yang memiliki tujuan untuk disebarluaskan secara umum. Contoh dari media cetak: majalah, surat kabar, dan buku.

### 4) **Media Elektronik**

Berdasarkan informasi yang dalam Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI), media elektronik merupakan sarana media masa yang menggunakan alat elektronik modern yang sering kita jumpai, seperti: radio, televisi, dan film.

## 2.2 **Website**

Menurut Sebok, Vermat, dan tim (2018 : 70), *website* adalah kumpulan halaman dengan dokumen dan gambar yang tersimpan di *web server*. Sedangkan *web app* adalah aplikasi di dalam *web server* yang dapat diakses melalui *browser*. Dalam memudahkan saat mengakses *website*, beberapa halaman dikelompokkan menjadi satu, seperti adanya tombol *home*.

### 2.2.1 **Unsur Website**

Terdapat 5 unsur yang wajib ada pada *website*, yaitu:

#### 1) **Domain**

Domain merupakan alamat *website*. Pada awalnya untuk mengunjungi sebuah *website*, harus melalui IP Address, namun terlalu sulit dihafal karena berupa deretan angka. Maka itu, dibuat sistem penamaan seperti: youtube.com, yang disebut domain sehingga lebih mudah untuk dihafal.

#### 2) **Hosting**

Tempat dimana file *website* disimpan agar dapat diakses melalui internet. Pemilihan hosting yang bagus juga berpengaruh supaya *website* dapat berjalan dengan cepat dan aman.

### 3) **Konten**

Konten *website* merupakan isi dari *website* itu sendiri, dapat berupa berita, informasi, belanja, atau lainnya. Adanya konten ini bertujuan target dapat melihat *value* yang dimiliki oleh *website*.

### 4) **Bahasa Pemrograman**

Pada awalnya tim Berners-Lee mengembangkan *website* dengan pemrograman HTML. Namun sekarang sudah ada banyak istilah lahir, seperti: coding untuk membuat *website*, CSS untuk mengatur elemen di dalam *website*, Java Script untuk interaktif *website*, dan lainnya. Tetapi sekarang tidak sedikit yang dapat membuat *website* sendiri dengan mudah karena adanya CMS (*Content Management System*), seperti Wordpress.

### 5) **Tampilan**

Tampilan *website* penting dalam menunjukkan kesan dan meningkatkan interaktif target. Tampilan yang menarik dan penyampaian pesan yang tepat menambah kualitas dari *website* tersebut.

## 2.2.2 **Jenis Website**

Terdapat dua jenis *website*, berdasarkan sifat dan tujuannya,

### 1) **Berdasarkan Sifat**

#### a. *Website* Statis

*Website* yang memiliki informasi tetap, tidak berubah-ubah informasi di dalamnya.

#### b. *Website* Dinamis

Sebaliknya, *website* dinamis memiliki perubahan informasi, informasi yang disampaikan selalu berubah-ubah.

### 2) **Berdasarkan Tujuan**

#### a. *Website* Pribadi

*Website* ini biasa dimanfaatkan untuk menunjukkan profesionalitas atau untuk menyampaikan opini pribadi dan

dapat dimanfaatkan juga untuk membangun *personal branding*.

b. *Website E-commerce*

Tempat ingin berbelanja atau menjual sebuah produk secara *online* dengan sistem yang mudah untuk dimengerti, mulai dari mencari barang sampai pembayaran.

c. *Website Company Profile*

*Website* ini banyak beredar, semakin marak dunia *digital*, para perusahaan juga semakin berlomba untuk menunjukkan eksistensinya dalam berbisnis. *Website* ini juga dapat meningkatkan kredibilitas perusahaan.

d. *Website Komunitas*

Pada *website* ini membahas tentang suatu topik sesuai dengan tujuan komunitas tersebut. Pengguna juga dapat bertanya, berkomentar, dan membahas bersama orang lain tentang suatu topik.

e. *Website Galeri*

*Website* galeri merupakan *website* yang menampilkan konten foto atau video dengan jumlah stok banyak dan kualitas tinggi. Foto atau video tersebut dapat diunduh secara gratis maupun membeli lisensi.

f. *Website Berita*

Seperti namanya, *website* ini berisi berita yang sedang ramai di perbincangkan di tengah masyarakat, seperti politik, kesehatan, wawancara, dan lainnya.

g. Blog

Blog merupakan jenis *website* yang membahas tentang topik tertentu, seperti edukasi, fotografi, kuliner, *fashion*, dan lainnya.

### 2.2.3 Manfaat Website

Website tentunya memiliki beberapa manfaat bagi para pengguna, seperti berikut:

**1) Menjadi Media Informasi**

Memberikan informasi sesuai dengan lingkup yang dibahas di dalam *website*.

**2) Menjadi Sumber Penghasilan**

Dengan memanfaatkan kredibilitas bisnis memasarkan melalui *digital marketing*.

**3) Menjadi Platform Bisnis**

Adanya tempat belanja *online* dapat menjadikan *website* sebagai ladang bisnis dan menjadi tempat yang mudah untuk melakukan berbagai promosi.

**4) Membangun Branding**

Dapat membangun *branding* baik untuk sebuah *brand* maupun personal dengan upload produk, logo, karya, atau *skill* yang dikuasai.

**5) Meningkatkan Kredibilitas Bisnis**

Membuat situs resmi untuk memperluas *awareness* tentang bisnis, dengan mencantumkan juga produk yang dijual, *customer service*, dan sebagainya.

**6) Mengakses Layanan Publik**

Berisi instansi yang memberikan pelayanan umum, seperti bank, pajak, polisi, dan lainnya.

**7) Menggalang Dana**

Menyelenggarakan aksi sosial tempat masyarakat dapat berpartisipasi untuk membantu orang yang membutuhkan.

### 2.3 Desain Komunikasi Visual

Kusrianto (2007, hlm. 2) berpendapat Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan ilmu yang memiliki tujuan untuk memahami konsep komunikasi serta ekspresi kreatif dengan pengolahan elemen grafis, baik warna, layout, huruf,



bentuk, dan gambar untuk menyampaikan informasi serta gagasan secara visual melalui berbagai media.

### 2.3.1 Unsur – Unsur Desain

#### 1) Garis

Salah satu unsur desain yang menghubungkan titik satu dengan titik lainnya. Garis merupakan unsur dasar yang berfungsi untuk membangun sebuah bentuk, dapat berupa garis lengkung, garis lurus, wujudnya pun juga dapat dibangun secara fleksibel sesuai bentuk atau tampilan yang ingin ditampilkan. Ada berbagai macam bentuk garis, seperti lurus, putus-putus, melengkung, zigzag, tidak beraturan, dan masih banyak lainnya.



Gambar 2.1 Macam-Macam Bentuk Garis

Sumber: <https://www.kibrispdr.org/detail-4/gambar-aneka-bentuk-garis.html>

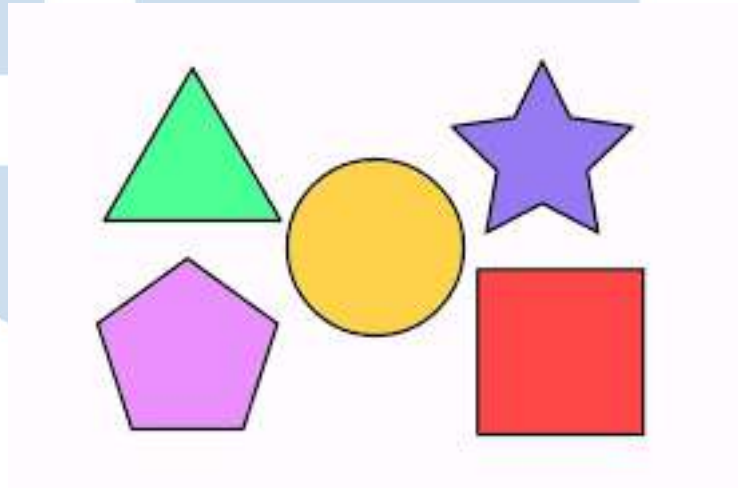
Penggunaan bentuk garis menyesuaikan citra yang ingin ditampilkan kepada target. Selain sebagai bagian dari desain, garis juga berfungsi sebagai penanda kemasan, seperti garis putus-putus untuk bagian yang dipotong atau dilipat.

## 2) Bentuk

Segala sesuatu dapat dikatakan sebagai bentuk bila memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Pada umumnya bentuk dikenal dengan kotak, segitiga, dan lingkaran. Namun, pada Desain Komunikasi Visual bentuk dibedakan menjadi tiga:

### a. Bentuk Geometri

Bentuk yang segala sesuatunya dapat diukur. Contohnya: lingkaran, bintang, kubus, kotak, lonjong, segitiga, dan banyak lainnya.



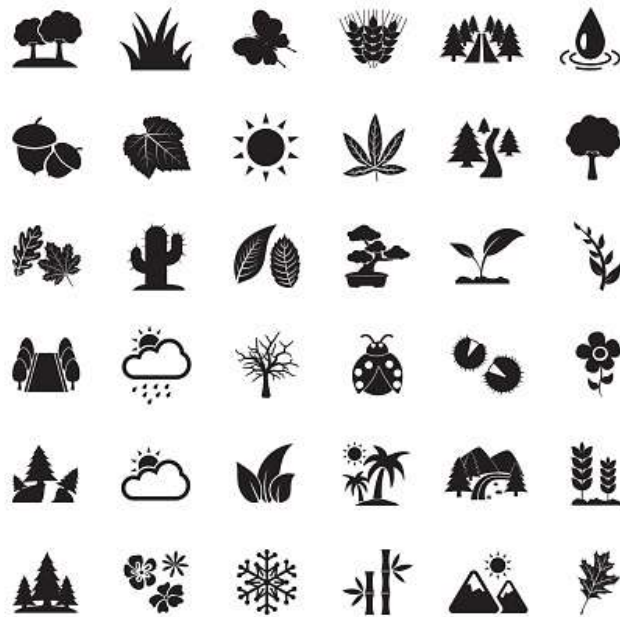
Gambar 2.2 Bentuk Geometri  
Sumber: <https://www.pulpen.com>

### b. Bentuk Natural

Bentuk yang terinspirasi dari lingkungan sekitar dan mengalami pertumbuhan dan perkembangan serta memiliki bentuk yang berubah-ubah. Contoh bentuk natural, seperti: pohon, daun, bunga, buah, awan, dan lain sebagainya.

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 2.3 Bentuk Natural  
 Sumber: <https://istock.com>

c. Bentuk Abstrak

Bentuk yang tidak beraturan, tidak jelas, dan tidak berdefinisi merupakan bentuk abstrak. Bentuk yang tidak sesuai dengan wujud aslinya.



Gambar 2.4 Bentuk Abstrak  
 Sumber: <https://Kompas.com>

### 3) Ukuran

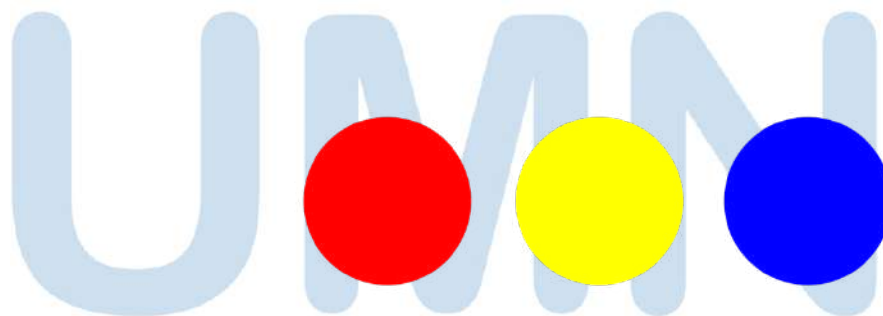
Besar kecilnya ukuran visual dalam desain diperlukan untuk menunjukkan atau menciptakan penekanan dan kontras. Perbedaan ukuran ini berfungsi untuk memperjelas bagian mana yang sangat penting, penting, dan kurang penting. Hal ini bertujuan agar target mendapatkan informasi dari yang sangat penting ke kurang penting sesuai dengan hirarki, sehingga penyampaian informasi juga dapat lebih optimal.

### 4) Warna

Warna merupakan salah satu unsur penting dalam dunia desain, dengan warna dapat menampilkan informasi dan sifat. Warna dapat memberi kesan, mood, citra yang sesuai dengan tujuan produk. Dalam teori yang disampaikan oleh Brewster warna dibedakan menjadi empat kelompok, yaitu:

#### a. Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar atau warna asli yang bukan merupakan warna campuran. Warna primer termasuk: merah, kuning, dan biru.



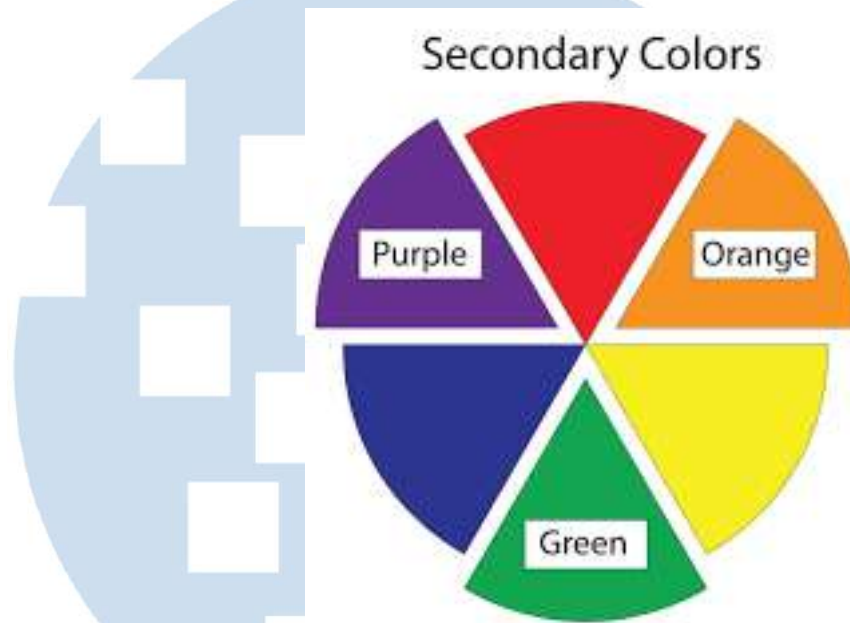
Gambar 2.5 Warna Primer

Sumber: <https://www.sebutkan.com/2016/05/sebutkan-warna-primer.html>

#### b. Warna Sekunder

Berbeda dengan primer, warna sekunder merupakan pencampuran warna primer dengan perbandingan 1:1

sehingga menghasilkan warna baru dari penggabungan, seperti: oren, ungu, dan hijau.



Gambar 2.6 Warna Sekunder  
Sumber: <https://www.designstudio.com>

c. Warna Tersier

Warna tersier merupakan gabungan dari warna primer dan warna sekunder. Penggabungan kedua warna tersebut dapat memberikan warna baru yang lebih banyak dan luas.

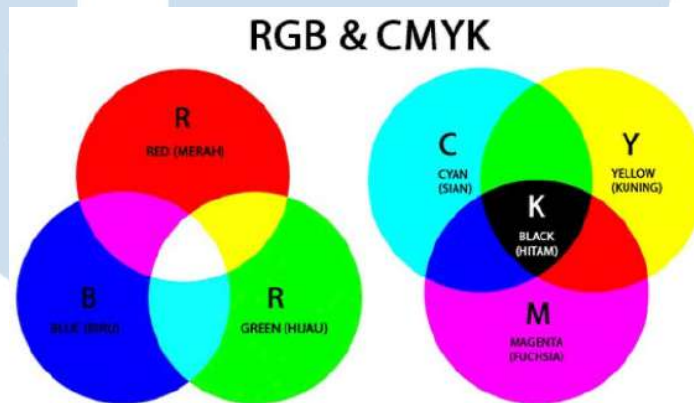


Gambar 2.7 Warna Tersier  
Sumber: <https://www.Dictio Community.com>

d. Warna Netral

Warna yang berasal dari hasil pencampuran warna primer, sekunder, dan tersier akan menghasilkan warna netral. Dengan perbandingan 1:1:1 warna netral akan berfungsi sebagai penyeimbang warna kontras.

Dalam penggunaannya warna dibagi menjadi dua, yaitu Additive color/RGB yang ditimbulkan karena sinar yang biasanya digunakan pada lampu, monitor, televisi, dan sebagainya.



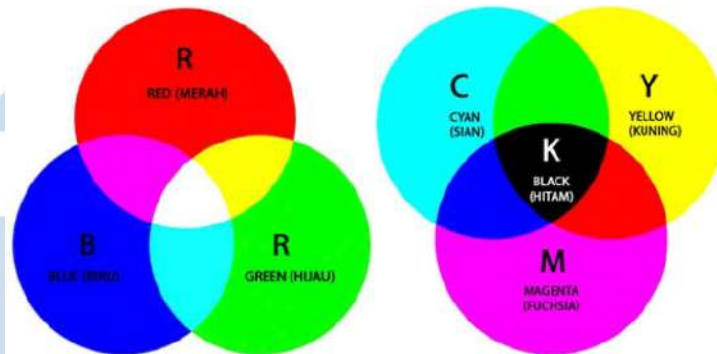
Gambar 2.8 RGB Color

Sumber: <https://www.grafis-media.website/2017/11/pengertian-warna-cmyk-dan-rgb.html>

Subtractive color/CMYK yang menggunakan unsur tinta atau cat. Biasanya digunakan pada proses percetakan kertas, kain, plastik, logam, dan lain sebagainya.

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

## RGB & CMYK



Gambar 2.9 CMYK Color

Sumber: <https://www.grafis-media.website/2017/11/pengertian-warna-cmyk-dan-rgb.html>

Masing-masing warna dapat melambangkan arti yang berbeda-beda seperti yang disampaikan oleh Monica dan Luzar. Menurut Monica dan Luzar (2011) dalam jurnal *Humaniora* Vol. 02, dijelaskan bahwa warna memiliki arti dan pengaruhnya masing-masing. Sebagai contoh, warna merah dapat diasosiasikan menjadi api yang memiliki sifat energi, semangat, membara. Biru yang melambangkan laut dan langit, memiliki arti kesejukan, kedamaian, maskulin, dan kesetiaan.

### 2.3.2 Tipografi

Tipografi dalam bahasa Yunani terdiri dari kata ‘typos’ dan ‘graphe’ yang berarti bentuk tulisan. Maka itu, tipografi dapat berarti bentuk tulisan atau kreasi pembentukan. Menurut Roy Brewer (1971), dalam pengertian sempit tipografi merupakan pemilihan dan penyusunan huruf, bukan ilustrasi dan unsur lainnya dalam sebuah visual.

#### 1) Jenis Tipografi

##### a. Serif

Jenis huruf ini memiliki kaki pada ujung huruf. Jenis huruf ini biasanya digunakan untuk memberikan kesan tegas pada



tampilan visual. Contohnya: Times New Roman, Book Antiqua, dan Georgia.

b. Sans Serif

Berbanding terbalik dengan serif, jenis huruf ini tidak memiliki kaki pada setiap hurufnya, sehingga sering digunakan untuk tampilan visual yang lebih kontemporer. Contohnya: Arial, Lemon Milk, dan Verdana.

c. Dekoratif

Tipografi ini memiliki ciri khas yang berbeda-beda setiap fontnya, huruf yang sudah mengalami pengembangan bentuk, terdapat hiasan atau ornamen termasuk jenis tipografi dekoratif. Misalnya: Disney, Magneto, dan Joker.

d. Script

Jenis huruf ini berupa goresan pena, kuas, atau pensil. Jenis tipografi ini digunakan untuk menimbulkan kesan personal dan akrab.

e. Miscellaneous

Tipografi yang mengembangkan font yang sudah ada, ditambah hiasan atau ornamen dekoratif sehingga terlihat lebih menarik.

## 2) Prinsip-Prinsip Tipografi

a. Prinsip Keterbacaan Tipografi

- Huruf kecil lebih baik tingkat keterbacaannya karena kontras dibandingkan dengan huruf kapital.
- Huruf miring atau *italic* lebih sulit untuk dibaca dari pada huruf lurus. Namun, *italic* yang dihimpit huruf lurus akan lebih mudah dibaca karena kontras.
- Warna kontras akan meningkatkan persentase keterbacaan, tetapi tidak terlalu kontras karena akan membuat mata lelah.



- Teks gelap dengan background terang akan lebih mudah dibaca.
- Warna yang memiliki persentase keterbacaan paling tinggi yaitu abu tua diatas krem.

#### b. Prinsip Estetis Tipografi

- Penggunaan dua typeface untuk satu judul akan lebih baik.
- Tidak menggunakan warna terlalu banyak.
- Penggunaan ukuran yang konsisten atau sama pada setiap teks.
- Letter spacing kecil untuk font besar dan letter spacing besar untuk font kecil.
- Perbedaan jarak baris dan jarak spasi jauh, terutama jika jarak baris lebih renggang.

### 2.3.3 Layout dan Grid

#### 1) Layout

Menurut Gavin Amborse dan Paul Harris (2005), layout merupakan penyusunan elemen desain dalam sebuah aspek sehingga terbentuk rangkaian kreatif. Layout memiliki beberapa prinsip, yaitu:

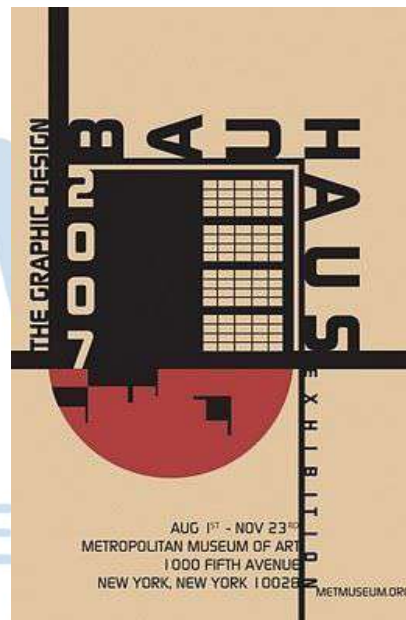
##### a. Keseimbangan (*Balance*)

Dalam prinsip keseimbangan diartikan pembagian berat yang sama secara visual. Desain visual dapat dikatakan seimbang bila tidak membebani satu bagian. Keseimbangan ada dua pendekatan, yang pertama ada keseimbangan simetris. Keseimbangan simetris membagi sama berat baik kanan-kiri, atas-bawah.



Gambar 2.10 Keseimbangan Simetris  
Sumber: <https://www.Polaroid Visual.com>

Kedua keseimbangan asimetris. Keseimbangan ini tidak setara antara sisi satu dan lainnya, tetapi terasa seimbang. Hal ini bisa terjadi dengan memanfaatkan bentuk dan warna yang sesuai sehingga terlihat seimbang.



Gambar 2.11 Keseimbangan Asimetris  
Sumber: <https://www.Pinterest.com>

**b. Irama (*Rhythm*)**

Pengulangan atau penyusunan bentuk secara berulang disebut irama. Didalam irama terdapat repetisi dan variasi. Repetisi merupakan elemen atau bentuk yang dibuat dengan konsisten dan berulang, contohnya: batik kawung. Sedangkan, Variasi merupakan elemen yang berulang dengan perubahan bentuk, ukuran, dan posisi, contohnya: ombak laut.

**c. Penekanan (*Emphasis*)**

Penekanan harus ada dalam semua desain visual, hal ini dimaksudkan untuk membangun visual sebagai pusat perhatian sehingga dapat memfokuskan salah satu elemen dalam desain visual. Selain bertujuan untuk memfokuskan pada salah satu objek, penekanan juga dapat berfungsi untuk menghilangkan keteraturan dalam desain yang dapat menimbulkan kebosanan. Dengan memanfaatkan kontras warna, dan penempatan objek yang tepat dapat menghasilkan penekanan dalam sebuah desain.

**d. Kesatuan (*Unity*)**

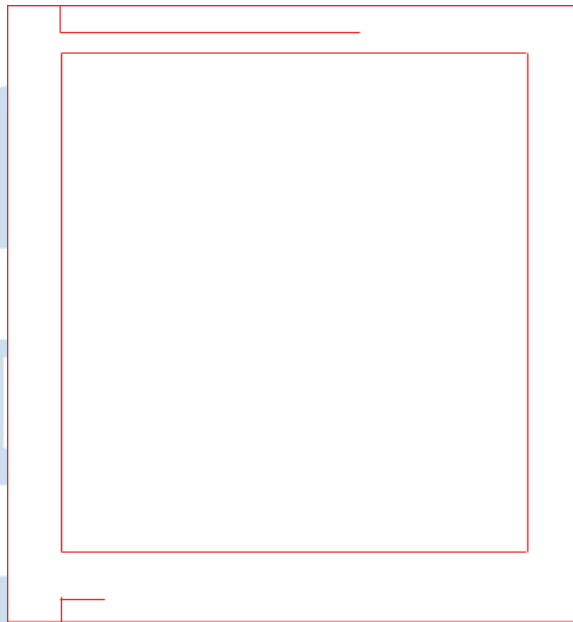
Kesatuan merupakan hal yang penting dalam sebuah visual. Sebuah desain dapat dikatakan mencapai kesatuan apabila tema, tipografi, dan ilustrasi/foto tampak harmonis.

**2) Grid**

Grid merupakan pelengkap untuk mempermudah sebuah komposisi visual. Grid memiliki tujuan utama untuk menciptakan rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik. Grid memiliki beberapa jenis, yaitu:

**a. Manuscript Grid**

Jenis grid ini juga biasa disebut grid satu kolom karena hanya memiliki satu kolom utama.



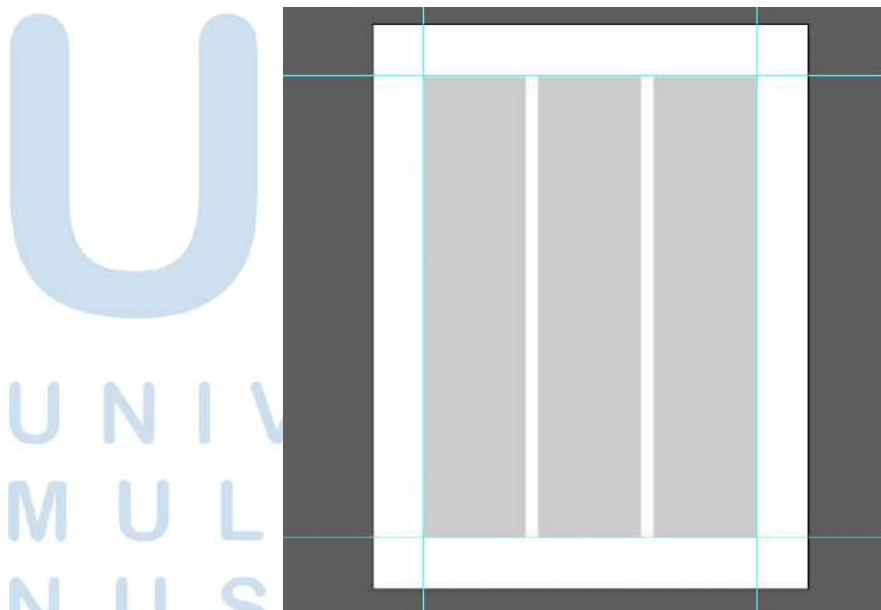
Gambar 2.12 Manuscript Grid

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>

Grid ini merupakan grid paling sederhana karena memiliki struktur utama pada kotak satu kolom di tengah.

**b. Column Grid**

Grid kolom bersifat fleksibel, memiliki jumlah dan ukuran kolom lebih bebas.



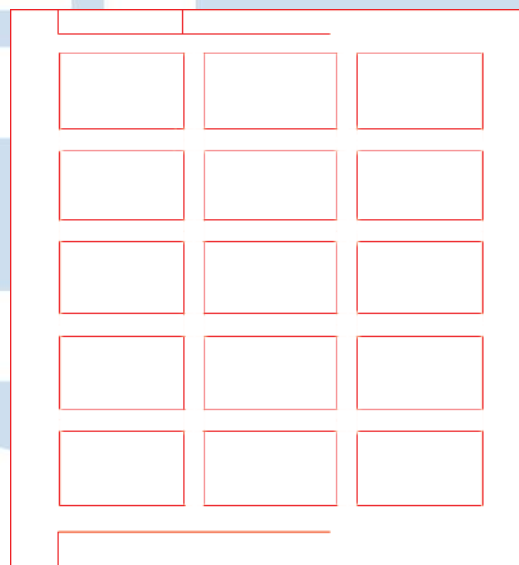
Gambar 2.13 Column Grid

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>

Grid ini digunakan untuk publikasi tergantung informasi yang disampaikan dan ukuran teks.

**c. Modular Grid**

Grid jenis ini mengalami penambahan divisi horizontal agar terlihat pembagian antara kolom dan baris. Grid modular biasa digunakan untuk layout katalog atau galeri foto website.



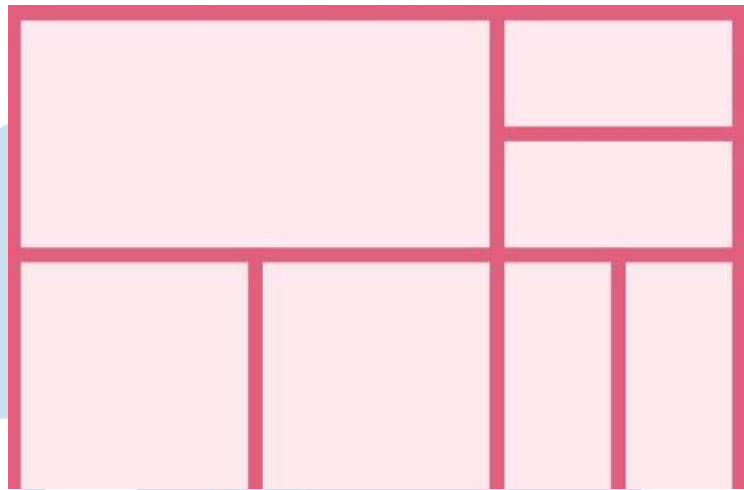
Gambar 2.14 Modular Grid

Sumber: <https://vanscodedesign.com/web-design/grid-anatomy/>

Grid modular biasa digunakan untuk layout katalog atau galeri foto website.

**d. Hierarchical Grid**

Grid yang mengandalkan intuisi dalam peletakan elemen desain. Walaupun menggunakan intuisi, tetapi juga tetap mengutamakan hirarki dalam penyampaian informasi agar informasi juga tersampaikan dengan baik.

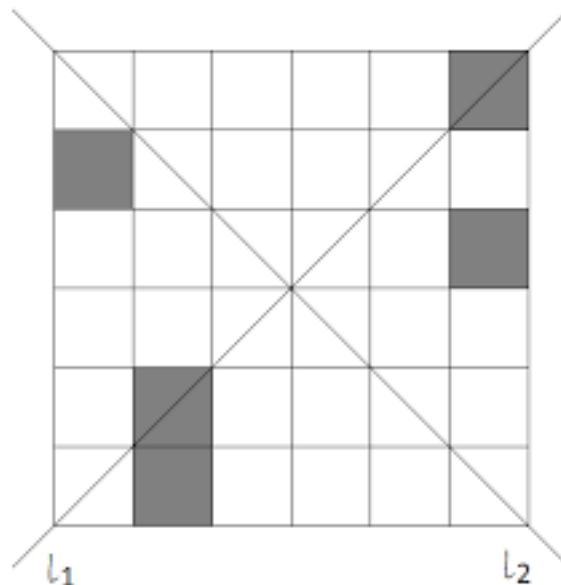


Gambar 2.15 Hierarchical Grid  
 Sumber: <https://www.UX Collective.com>

Walaupun menggunakan intuisi, tetapi juga tetap mengutamakan hirarki dalam penyampaian informasi agar informasi juga tersampaikan dengan baik

**e. Eksplorasi Grid**

Dalam merancang grid ini sesuai kebutuhan dan tujuan dari desain tersebut.



2.16 Eksplorasi Grid  
 Sumber: <https://www.Fadjarp3g.com>

U  
 UNIV  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA



Grid ini juga dapat menggunakan grid yang sudah ada lalu dikembangkan sehingga membentuk grid baru yang lebih fleksibel.

## **2.4 Ilustrasi**

Ilustrasi dalam bahasa latin ‘*ilustrare*’ memiliki arti gambar yang berfungsi untuk menerangkan suatu peristiwa atau kejadian. Sehingga ilustrasi dapat diartikan hasil visual dari tulisan dengan teknik seni rupa yang fokus pada subjek dan tulisan dari pada bentuknya. Ilustrasi memperjelas informasi melalui gambar atau contoh visual yang melalui proses pengembangan ide dan konsep dari sebuah tulisan. Seiring berkembangnya waktu, ilustrasi juga digunakan untuk mempengaruhi masyarakat dalam meyakinkan suatu hal.

### **2.4.1 Ilustrasi sebagai Alat Informasi**

Pada abad ke-19, ilustrasi digunakan oleh para ilmuwan untuk menjelaskan atau menggambarkan objek yang mereka teliti secara visual. Ilustrasi juga tidak jarang ditemukan dalam berbagai buku untuk pendidikan, ensiklopedia, dan pengetahuan alam. Ilustrasi untuk ilmu pengetahuan yang diubah dalam bentuk seni disebut dengan istilah *scientific illustration*. Pada saat ini, peran ilustrasi sebagai media informasi meningkat. Hal ini dapat terjadi karena teknologi yang semakin maju dan adanya perbedaan ketertarikan masyarakat saat ini. Masyarakat lebih tertarik dengan visual yang menampilkan lebih banyak gambar dengan sedikit teks daripada sebaliknya. Secara umum, ilustrasi memang menjadi media informasi yang baik karena dapat menjelaskan suatu konten informasi menjadi lebih mudah dan sederhana.

### **2.4.2 Jenis-Jenis Ilustrasi**

Ilustrasi memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi dengan penyampaian yang lebih menarik melalui visual. Dalam perannya menyampaikan informasi, ilustrasi memiliki beberapa jenis tampilan:

### 1) Ilustrasi Naturalis

Seperti namanya 'natural', ilustrasi ini memiliki gambaran bentuk dan warna yang sama dengan aslinya. Ilustrasi ini biasa dalam bentuk gambar pemandangan alam, pegunungan, hutan, dan lain sebagainya yang tanpa penambahan atau pengurangan bentuk visual.



Gambar 2.17 Ilustrasi Naturalis  
Sumber: <https://www.Gramedia.com>

### 2) Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi jenis ini merupakan pengembangan dari ilustrasi naturalis. Ilustrasi ini mengalami perubahan bentuk, baik disederhanakan ataupun dilebih-lebihkan.



Gambar 2.18 Ilustrasi Dekoratif  
Sumber: <https://berita.99.co/jenis-contoh-gambar-dekoratif/>

### 3) Ilustrasi Kartun

Anak-anak sering menjumpai ilustrasi jenis ini. Ilustrasi kartun biasanya memiliki bentuk yang unik dan lucu sehingga menjadi ciri khas visual.



Gambar 2.19 Ilustrasi Kartun

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

### 4) Ilustrasi Karikatur

Satire atau sindiran biasanya tujuan pembuatan ilustrasi karikatur. Sering ditemui di majalah atau koran dengan bentuk proporsi tubuh yang kurang seimbang salah satu gambaran ilustrasi karikatur dalam media informasi.

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 2.20 Ilustrasi Karikatur  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/rasyaaislamy/karikatur/>

### 5) Ilustrasi Cerita Bergambar

Ilustrasi ini juga biasa dikaitkan dengan komik. Dengan menggunakan beberapa teknik, ilustrasi ini juga menggambarkan atau menjelaskan sebuah informasi melalui gambar.



Gambar 2.21 Ilustrasi Cerita Bergambar  
 Sumber: <https://www.Pikiran-Rakyat.com>



## 6) Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi jenis ini memberikan gambaran yang bersifat khayalan, abstrak, dan imajinatif, biasa ditemui pada ilustrasi cerita novel.



Gambar 2.22 Ilustrasi Khayalan  
Sumber: [https:// www.Distraksi.com](https://www.Distraksi.com)

## 2.5 Karakter

Tokoh atau karakter merupakan gambaran jelas tentang seseorang dengan tujuan menampilkan sebuah cerita. Berdasarkan yang dilansir oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakter tokoh atau penokohan merupakan penciptaan citra dalam karya sastra. Dalam sebuah cerita, ada beberapa watak tokoh yang memiliki sifat tertentu yang bertolak belakang atau bahkan netral. Hal ini bertujuan untuk membuat alur cerita yang menarik bagi target. Selain itu, untuk dapat menyampaikan pesan cerita dengan baik, proses perancangan karakter dan sifat tentu juga menunjang keberhasilan hasil akhir karya.

### 2.5.1 Watak Tokoh

Berdasarkan wataknya, karakter atau tokoh dibagi menjadi tiga yang dapat dilihat dari cara tokoh berdialog, berekspresi, keadaan fisik tokoh, dan lainnya, antara lain:

### 1) **Protagonis**

Watak protagonis bersifat positif, menggambarkan tokoh yang berwatak baik dan disukai banyak orang. Biasanya menjadi tokoh utama dalam sebuah cerita dan dikenal dengan keceriaannya, kerendahan hati, dan kejujurannya.

### 2) **Antagonis**

Watak antagonis merupakan keterbailkan dari protagonist. Tokoh ini memiliki sifat yang buruk dan biasanya menjadi musuh atau penjahat dalam sebuah cerita. Antagonis biasa memiliki sifat sombong, pemaarah, iri hati, dan lainnya.

### 3) **Tritagonis**

Berbeda dengan kedua tokoh sebelumnya, tokoh ini biasa berperan sebagai penengah. Di kenal dengan sifatnya yang netral, biasanya dalam cerita saat ada konflik tokoh dengan watak ini berperan sebagai penengahnya.

## 2.5.2 **Proses Perancangan Karakter**

Menurut Bryan Tillman (2011), cerita merupakan salah satu bagian untuk menciptakan desain karakter yang baik. sifat karakter dapat terbentuk dari cerita yang dihasilkan sehingga menghasilkan gambaran kuat untuk mendesain sebuah karakter. Pada bukunya, Bryan Tillman menjelaskan bahwa terdapat beberapa tahapan dalam merancang sebuah karakter:

### 1) **Archetypes**

Archetypes diuraikan sebagai inti dalam sebuah perancangan tokoh karakter karena berisi sifat atau personality yang akan ditampilkan dalam diri karakter

### 2) **Naskah cerita**

Tokoh sebagai perwakilan dalam sebuah cerita. Dapat menggambarkan atau merepresentasikan cerita dari sebuah karya.



### 3) **Orisinalitas**

Orisinalitas memiliki arti bentuk visual dari sebuah tokoh. Karakter yang dibuat dapat dibedakan dari tokoh lain atau yang sudah ada.

## 2.6 **Pubertas Remaja Laki-Laki**

### 2.6.1 **Tahap Pubertas**

Perubahan-perubahan yang terjadi selama masa pubertas faktanya memiliki beberapa tingkatan atau tahap. Tahap-tahap tersebut melalui proses secara urut yang disesuaikan dengan usia. Tiga tahap pubertas yang dilalui manusia, yaitu:

#### 1) **Tahap Pra Puber**

Pada tahap ini manusia berada di masa akhir anak-anak dan memasuki masa remaja. Walaupun belum sepenuhnya menjadi remaja, pada tahap ini secara fisik mulai ada perubahan baik yang terlihat maupun tidak terlihat.

#### 2) **Tahap Puber**

Tahap ini bagi remaja laki-laki dialami sekitar pada usia 14 tahun. Tahap awal menjadi seorang remaja ini mulai mengalami peningkatan dari tahap pertama, dimana perubahan fisik maupun nonfisik mulai semakin terlihat. Bagi remaja laki-laki tahap ini ditandai dengan mengalami mimpi basah serta kemampuan untuk menghasilkan sperma.

#### 3) **Tahap Pasca Puber**

Pasca Puber merupakan tahap akhir dalam masa pubertas, dimana jumlah hormon meningkat dan tampilan fisik maupun organ dalam juga sudah mengalami perkembangan dan pertumbuhan maksimal.

## 2.6.2 Perubahan Fisik

Masa pubertas memberikan efek perubahan baik secara fisik maupun psikologis. Berikut perubahan yang terjadi pada fisik juga dipengaruhi hormon testosteron pada laki-laki serta tanda-tanda dan cara merawatnya:

### 1) Tumbuh Rambut di sekitar kemaluan, kaki, tangan, dada, ketiak, dan wajah.

#### a. Tanda tumbuh rambut

- Rambut yang akan tumbuh akan sedikit gatal untuk beberapa orang.
- Rambut akan tumbuh di beberapa bagian tubuh remaja, seperti:
  - Wajah ( kumis, jenggot, brewok).
  - Kaki.
  - Ketiak.
  - Alat Kelamin (Sekitar buah zakar).

#### b. Berdasarkan American Academy of Dermatology (AAD) berikut cara merawat:

- Basahi kulit terlebih dahulu.
- Oleskan krim atau gel cukur, untuk bagian kaki, ketiak, serta kemaluan dapat juga menggunakan sabun (pastikan semua permukaan dilapisi agar tidak terluka).
- Mencukur searah tumbuh rambut.
- Bilas dengan air ( ganti alat cukur setelah selama 5-7 kali dipakai).
- Simpan alat cukur di tempat kering.

### 2) Suara bertambah besar atau berat.

#### a. Tanda suara berubah

- Suara mulai berubah menjadi lebih berat bagi mayoritas laki-laki.

- Mulai ada jakun karena pertumbuhan pita suara.

b. Cara merawat pita suara

- Jangan terlalu sering berbicara dengan volume yang terlalu tinggi.
- Minum banyak air.
- Makan makanan sehat.
- Tidak merokok.
- Tidak minum alkohol.

**3) Badan lebih berotot, terutama pada bahu dan dada.**

a. Tanda otot berkembang

Otot tambah besar, terutama bentuk dada juga membesar dan bidang mengarah laki-laki dewasa.

b. Cara merawat

- Makan makanan sehat.
- Olahraga ringan seperti kardio dan latihan ringan atau dengan olahraga sepakbola, basket, futsal, tenis, dan sebagainya .
- Hindari angkat beban.
- Aman untuk olahraga khusus membesarkan otot pada usia 20.

**4) Pertambahan berat badan dan tinggi badan.**

Perubahan ini memiliki tanda yang terlihat jelas, dapat dilihat dengan ukuran tinggi, pakaian, dan lainnya. Cara merawatnya dengan rajin berolahraga dan mengonsumsi makanan sehat.

**5) Alat kelamin menjadi lebih besar dan mampu menghasilkan sperma.**

a. Tanda pertumbuhan

- Penis membesar dan panjang.
- Buah zakar atau biji kemaluan membesar, tumbuh rambut di sekitarnya.

b. Cara merawat

- Cuci dengan air hangat, gosok lembut lalu keringkan dengan tisu atau handuk bersih.
- Hindari menggunakan sabun yg banyak karena bisa memberikan iritasi.
- Jangan pakai bedak atau deodoran di penis.
- Ereksi secara rutin.
- Sunat.
- Mengganti celana dalam rutin dan tidak menggunakan celana dalam yang terlalu ketat.

**6) Mengalami mimpi basah.**

a. Tanda mengalami mimpi basah

- Bermimpi berhubungan seksual atau masturbasi (namun kebanyakan tidak ingat dengan mimpinya).
- Saat bangun ada cairan keluar dari penis (sperma).

b. Cara mengatasi

- Bilas dan cuci alat kelamin dengan bersih dan keringkan dengan handuk atau tisu bersih.
- Melakukan kegiatan positif seperti, olahraga.
- Mengurangi melihat acara atau adegan erotis.
- Tidur menggunakan pakaian dalam longgar.
- Hindari pornografi

Perubahan fisik yang dialami tidak sama pada setiap orang, tergantung hormon dan genetik seseorang. Ada yang memiliki perubahan tinggi badan terlebih dahulu, ada juga yang mengalami perubahan suara. Walaupun perubahan fisik seseorang berbeda-beda, tetapi setiap manusia pasti akan mengalami perubahan fisik selama masa pubertas.

### 2.6.3 Perubahan Psikologis

Adanya ketidakstabilan hormon yang terjadi membuat remaja mengalami perubahan psikologis. Perubahan psikologis ini juga dapat terjadi karena adanya perubahan fisik yang mereka alami, keluarga dan lingkungan sekitar juga dapat mempengaruhi. Perubahan psikologis yang terjadi, yaitu:

**1) Suasana hati yang berubah (*mood swing*)**

Kondisi emosional yang berubah ubah atau naik turun. Contoh pagi senang karena beli es krim tetapi sore bete karena di prank teman.

**2) Menjadi lebih sensitif**

Sensitif membuat lebih mudah marah karena suatu kejadian yang terjadi di sekitar. Semua terasa menyebalkan.

**3) Krisis identitas diri**

Usaha atau upaya pencarian jati diri. Proses ini remaja akan mengalami *try and error* untuk menemukan cara untuk merespon berbagai macam hal. Di masa ini mereka juga akan banyak pertanyaan mengenai diri mereka.

**4) Perasaan aneh dan bingung**

Merasa kebingungan untuk masuk ke lingkungan sosial yang seperti apa. Remaja juga bingung dengan perubahan yang terjadi pada diri mereka.

**5) Perasaan seksual**

Mulai ada ketertarikan terhadap lawan jenis. Hormon pubertas yang menimbulkan perasaan terangsang secara seksual kepada lawan jenis.

**6) Keinginan menjadi diri sendiri**

Keinginan untuk menjadi diri sendiri, merasa paling benar dan tidak peduli terhadap pendapat orang lain.

### 7) **Keinginan untuk mencari tahu hal baru**

Masa dimana remaja senang untuk eksplor dan mencoba berbagai hal baru baginya. Mereka juga cenderung senang untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Cara mengatasi perubahan psikologis yang mengganggu :

- 1) Ceritakan perasaan kepada teman terdekat atau keluarga.
- 2) Jangan terlalu sering memendam perasaan kepada diri sendiri karena akan bisa memberi dampak depresi.
- 3) Alihkan perhatian ke hobi, seperti: game, media sosial, akademik ataupun olahraga.
- 4) Bila sedang merasa putus asa dengan perasaan yang dialami karena terlalu mengganggu, coba untuk menyampaikan perasaan kepada orang tua dan konsultasi kepada psikolog.

Perubahan psikologis diatas tidak semua remaja mengalami perubahan tersebut. Ada yang mengalami hanya beberapa, ada juga yang memang mengalami semua perubahan tersebut. Perubahan yang terjadi juga merupakan kesadaran masing-masing individu terhadap dirinya, tetapi perubahan ini juga bisa dilihat oleh orang-orang sekitar yang sudah lama mengenal mereka.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA