

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

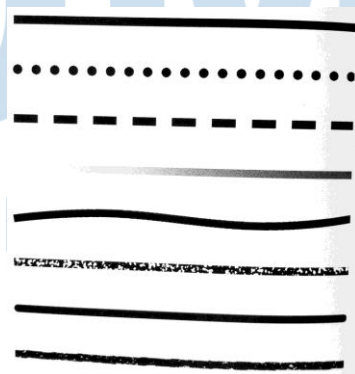
Desain grafis adalah hasil sebuah karya yang diolah melalui proses komunikasi dengan menggabungkan elemen visual seperti fotografi, tipografi dan ilustrasi yang digunakan sebagai penyalur informasi atau pesan dengan efektif. Landa menjelaskan desain grafis dengan membagi ke beberapa bagian, seperti elemen desain, prinsip desain, dan tipografi.

2.1.1 Elemen Desain

Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solutions*” mengatakan elemen desain digunakan dalam perancangan dan terdapat 4 elemen yang terdiri dari garis, bentuk, tekstur, dan warna.

2.1.1.1 Garis

Titik adalah bagian terkecil dari suatu garis yang biasanya digunakan untuk mengidentifikasi suatu titik dengan bentuk bulat. Garis lurus terdiri dari beberapa titik atau bisa juga terlihat sebagai titik memanjang. Garis memiliki banyak kegunaan dalam komposisi dan komunikasi dalam mengarahkan pandangan pembaca. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, atau miring.

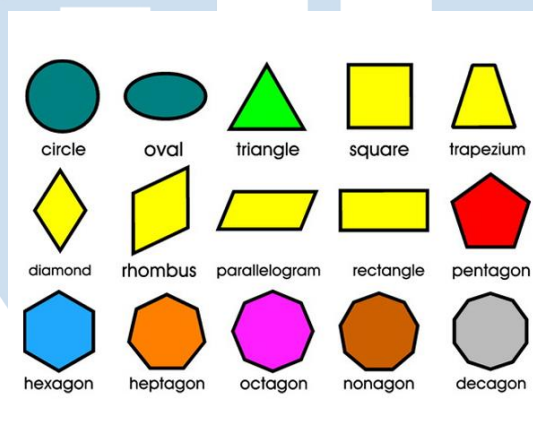


Gambar 2.1 Garis

Sumber: <https://www.apockdesign.com/2020/02/7-elemen-penting-dalam-desain-grafis.html>, (2020)

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan elemen desain yang terbentuk dari garis, warna, gaya visual, atau tekstur. Bentuk adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Bentuk pada dasarnya terdiri dari tiga dasar penggambaran, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Apabila bentuk tersebut diberikan sebuah volume, maka akan menjadi kubus, piramida dan bola.



Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: <https://hotcore.info/babki/elements-of-design-shape.htm>, (2020)

2.1.1.3 Tekstur

Tekstur adalah sebuah kualitas permukaan dari sebuah benda. Tekstur terbagi menjadi dua, yaitu taktik dan visual. Tekstur taktik adalah terksstur yang dapat dirasakan secara fisik dengan memberikan sebuah kesan timbul, ukir, dan lain-lain. Tekstur visual adalah tekstur yang tidak dapat dirasakan secara fisik namun, tekstur tersebut bersifat ilusi dan hanya dapat dibuat melalui hasil pindai atau foto dari tekstur taktik.



Gambar 2.3 Tekstur

Sumber: <https://www.apockdesign.com/2020/02/7-elemen-penting-dalam-desain-grafis.html>, (2020)

2.1.1.4 Warna

Warna adalah elemen desain berupa pantulan cahaya yang terlihat dari permukaan objek di sekitar kita. Warna memiliki sifat yang kuat dan provokatif. Media digital menggunakan warna primer berupa merah, hijau, dan biru (*additive*). Sedangkan media cetak menggunakan warna primer seperti biru, merah, dan kuning (*subtractive*).

1. Elemen Warna

a. Hue

Hue merupakan sebuah sebutan untuk warna merah, hijau, biru, dan oranye. *Hue* sendiri dibagi menjadi 2 temperatur yaitu, *cool* dan *warm*.

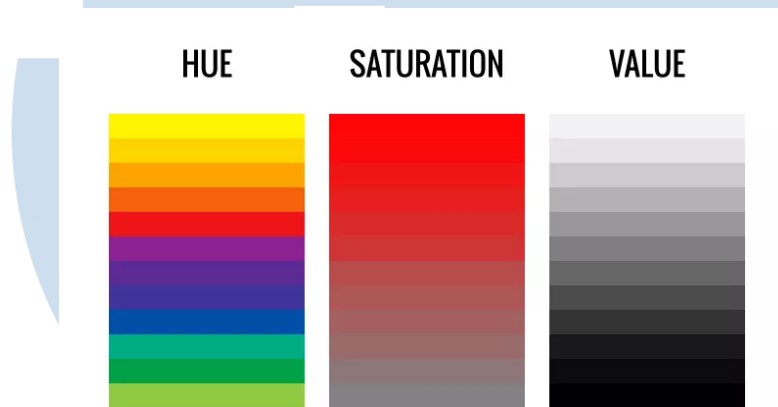
b. Value

Value merupakan penentu gelap terang sebuah warna yang menggunakan warna hitam dan putih untuk mencampurkan warna. Ada 3 aspek yang dimiliki *value* yaitu *Shade* untuk pencampuran hue dengan warna hitam agar menjadi gelap, *Tone* untuk

warna netral, dan *Tint* untuk pencampuran warna putih agar menjadi terang.

c. *Saturation*

Saturation merupakan posisi tingkat warna yang paling terang. *Saturation* sering juga disebut sebagai intensitas dari *Hue*.

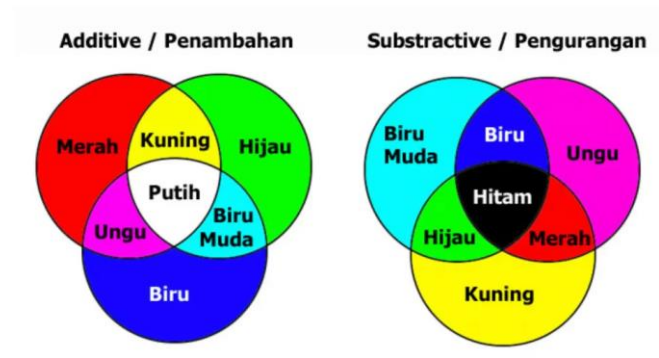


Gambar 2.4 Hue, Value, Saturation

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components-of-color/>, (2020)

2. Warna Primer dan Warna Sekunder

Warna terbagi menjadi 2, yaitu warna primer dan sekunder. Warna primer merupakan warna pokok, sedangkan warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari 2 warna primer. Warna primer meliputi merah, biru, serta kuning. Sedangkan untuk warna sekunder meliputi ungu, hijau, dan oranye. Dalam warna primer terdapat 2 kategori warna berdasarkan fungsinya. Warna merah (*Red*), hijau (*Green*), dan biru (*Blue*) yang dapat disingkat sebagai RGB atau *additive color system* yang digunakan untuk media digital. Kemudian ada *subtractive color system* yang terdiri dari warna *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Black* yang disingkat sebagai CMYK.



Gambar 2.5 Additive dan Subtractive Color System
 Sumber: <https://informatika.uc.ac.id/id/2020/02/teori-warna-multimedia-4/>, (2020)

3. Teori Psikologi Warna

Setiap warna memiliki arti emosional. Pada tahun 1996, Frank H.Mahnke melakukan penelitian eksperimental mengenai keterkaitan warna dengan emosi.

a. Merah

Warna merah memiliki arti symbol berani, kuat dan melambangkan kegembiraan dan dapat memberikan gairah dan energi untuk melakukan sebuah aktivitas. Namun warna merah sering juga diartikan sebagai warna kekerasan.



Gambar 2.6 Logo Lego
 Sumber: https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:LEGO_logo.svg, (2022)

b. Oranye

Warna oranye merupakan perpaduan antara warna merah dan kuning, Warna ini memberikan kehangatan, semangat, dan memberikan ketenangan.



Gambar 2.7 Logo Popeyes
Sumber: <https://logos-world.net/popeyes-logo/>, (2022)

c. Kuning

Warna kuning memiliki arti kebahagiaan, optimisme dan dapat memberikan keceriaan. Warna kuning juga dapat merangsang otak yang sangat membantu dalam penalaran secara logis dan analitis.



Gambar 2.8 Logo Shell
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Shell_%28perusahaan%29, (2022)

d. Biru

Warna biru mampu mengatasi insomnia, kecemasan dan migrain. Warna ini juga dapat memberikan kesan profesional dan simbol kekuatan. Warna biru dapat

merangsang kemampuan untuk berkomunikasi dan berekspresi.

The logo for Funko features the word "Funko" in a blue, cursive script font. A small blue crown icon is positioned above the letter 'o'. The logo is set against a light blue circular background.

Gambar 2.9 Logo Funko

Sumber: <https://logos-download.com/57038-funko-logo-download.html>, (2022)

e. Hijau

Warna hijau identik dengan warna alam. Warna ini dapat digunakan untuk membantu untuk menyeimbangkan emosi dan keterbukaan. Warna ini juga memberikan efek ketenangan dan relaksasi.



Gambar 2.10 Logo Starbucks

Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Starbucks>, (2022)

f. Hitam

Warna hitam memiliki makna keagungan, kemakmuran dan penuh misteri. Seseorang yang memiliki kesukaan dengan warna hitam cenderung berani, menjadi pusat perhatian dan membenci kepalsuan.



Gambar 2.11 Logo Nike
Sumber: <https://1000logos.net/wp-content/uploads/2021/11/Nike-Logo.png>, (2021)

g. Putih

Warna putih memiliki makna suci dan bersih. Warna ini memiliki arti kebebasan dan keterbukaan. Warna putih juga memberikan kesan steril dan tidak tercampur apapun.



Gambar 2.12 Logo Adidas
Sumber: <https://www.vecteezy.com/vector-art/10994284-adidas-symbol-logo-white-with-name-clothes-design-icon-abstract-football-vector-illustration-with-black-background>, (2021)

h. Cokelat

Warna coklat memiliki unsur tanah atau bumi. Warna ini memberikan kesan hangat, nyaman, dan aman. Warna coklat memiliki arti kuat dan dapat diandalkan dan melambangkan pondasi hidup.



Gambar 2.13 Logo Hershey
Sumber: <https://1000logos.net/hersheys-logo/>, (2022)

i. Merah Muda

Warna merah muda merupakan gabungan antara warna merah dan putih. Warna ini melambangkan prinsip feminisme dan memiliki aura romantis.



Gambar 2.14 Logo Baskin Robbins
Sumber: https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Baskin-Robbins_logo.svg, (2022)

j. Ungu

Warna ungu memberikan kesan kemewahan, keanggunan dan kebijaksanaan. Warna ini dapat memberikan penggambaran dengan sifat kemewahan dalam hidup.



Gambar 2.15 Logo Taco Bell
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Taco_Bell, (2022)

2.1.2 Prinsip Desain

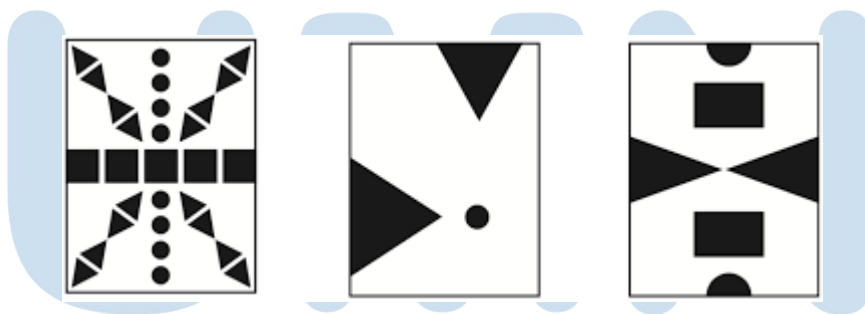
Prinsip desain merupakan unsur penting dalam membuat sebuah desain. Prinsip ini berfungsi sebagai pelengkap dan penopang satu sama lain dalam membuat sebuah karya. Landa (2014) mengatakan bahwa prinsip desain terdiri dari format, keseimbangan, hierarki visual, ritme, dan kesatuan.

2.1.2.1 Format

Format adalah sebuah batasan desain yang biasa disebut sebagai kanvas atau area desain, seperti kertas, papan iklan, dan lain-lain. Format sebuah desain ditentukan sesuai dengan kebutuhan proyek dan tujuan dari desain tersebut.

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah salah satu prinsip desain yang kita pelajari secara intuitif karena kita gunakan dalam Gerakan sehari-hari. Prinsip ini secara jelas membicarakan tentang stabilitas dan proporsi yang dicapai dengan distribusi yang adil pada “beban” visual yang ada pada format. Desain yang seimbang akan menciptakan sebuah keharmonisan.



Gambar 2.16 Keseimbangan
(Landa, 2014)

2.1.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual adalah sebuah prinsip utama untuk mengatur informasi yang ingin disampaikan melalui sebuah desain. Prinsip ini mengatur semua elemen grafis berdasarkan penekanan (*emphasis*)

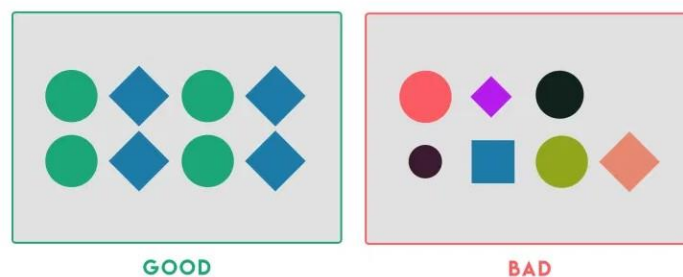
yang ingin diberikan. Penekanan adalah penyusunan elemen visual berdasarkan kepentingan unsur tersebut dalam desain. Desainer grafis membuat penekanan untuk menentukan urutan hal-hal yang nantinya akan dilihat oleh audiens.



Gambar 2.17 Hierarki Visual
Sumber: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>, (2022)

2.1.2.4 Ritme

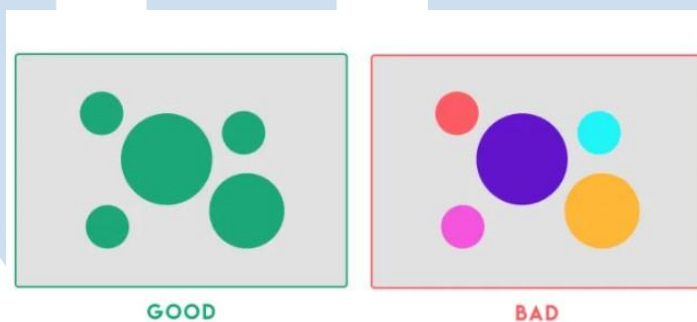
Dalam desain grafis, ritme adalah repetisi yang konsisten dan kuat. Salah satu contoh ritme adalah pola (*pattern*) yang menuntun mata audiens mengelilingi sebuah desain. Sama seperti ritme pada lagu, beberapa bagian dari visual elemen dapat disebut sebagai interval yang dapat menghubungkan seluruh kesatuan visual. Interval berperan penting dalam desain yang berjumlah banyak, seperti desain buku, *website*, dan majalah.



Gambar 2.18 Ritme
Sumber: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>, (2022)

2.1.2.5 Kesatuan

Kesatuan adalah prinsip yang memberikan ikatan pada seluruh elemen visual agar terlihat saling melengkapi. Walaupun dalam pelaksanaannya, akan ada banyak elemen desain yang berbeda ukuran, warna, bentuk, dan tekstur, seluruh elemen tetap harus terlihat serasi dan saling melengkapi dalam sebuah desain. Contohnya seperti desain pada *website* yang bisa menyatukan seluruh tulisan dan gambar yang digunakan.



Gambar 2.19 Kesatuan

Sumber: <https://maxipro.co.id/prinsip-desain-grafis/>, (2022)

2.1.3 Tipografi

Tipografi adalah unsur pada desain yang memiliki peran untuk menyampaikan sebuah pesan kepada audiens. Tipografi menajamkan fungsi *copywriting* dalam segi desain agar menyatu dengan keseluruhan media. Unsur ini terdiri dari satu set karakter huruf atau yang biasa kita sebut sebagai *typeface*, yang sudah disatukan dengan properti visual yang konsisten. *Typeface* diklasifikasi menjadi beberapa jenis seperti:

- a. *Old Style* atau *Humanist*

Diluncurkan pada akhir abad ke-15, *typeface* ini memiliki ciri ketebalan goresan yang tidak kontras. Contoh *typeface* antara lain: Times New Roman dan Garamond.

Handgloves

Centaur (Humanist)

Handgloves

Garamond (Old Style)

Gambar 2.20 Typeface Old Style atau Humanist
Sumber: <https://ilovetypography.com/2007/11/21/type-terminology-old-style/>, (2007)

b. *Transitional*

Typeface serif berasal dari abad ke-18 yang mewakili transisi gaya lama ke gaya modern serta menerapkan karakteristik dari kedua gaya. Contoh *typeface* antara lain: Baskerville dan Century.

Baskerville

Aa Bb Cc Q
Xx Yy Zz

Nutgarden

abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 2.21 Typeface Baskerville
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Baskerville>, (2022)

c. *Modern*

Typeface serif yang dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19 yang mempunyai bentuk lebih geometris dan memiliki karakter yang tebal dan tipis garis penekanan vertical. Contoh *typeface* antara lain: Didot dan Bodoni.



Gambar 2.22 Typeface Didot
 Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Didot_\(typeface\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Didot_(typeface)), (2023)

d. *Slab Serif*

Typeface serif yang dikenalkan pada awal abad ke-19 yang memiliki karakter serif yang berat seperti sebuah lempengan.

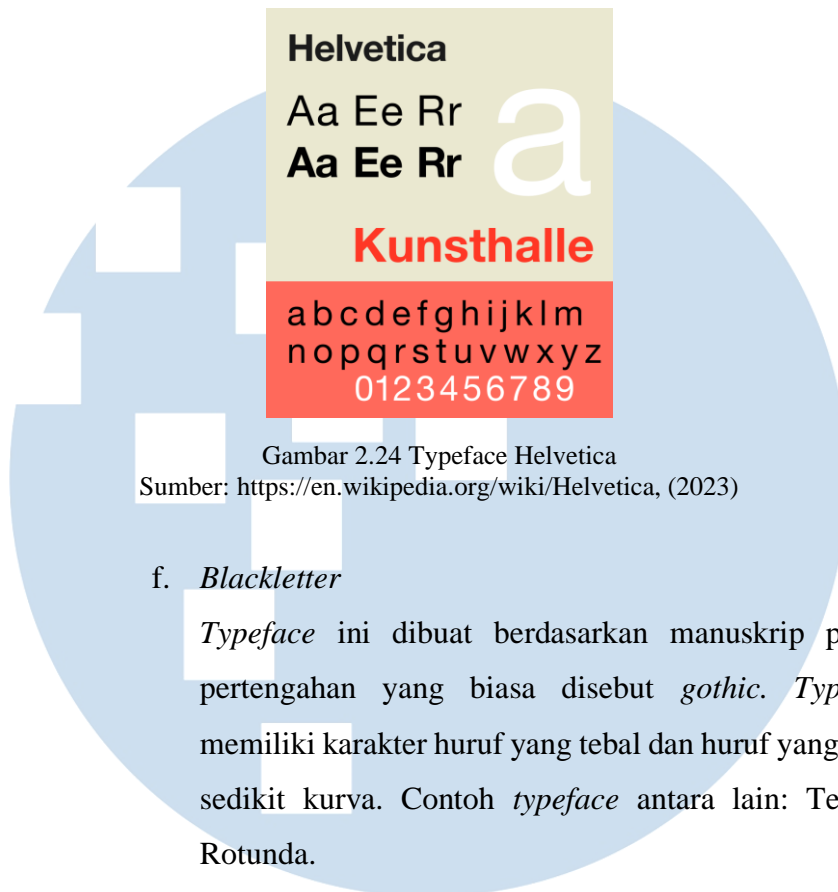
Contoh *typeface* antara lain: Memphis dan Bookman.



Gambar 2.23 Typeface Bookman
 Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Bookman_\(typeface\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Bookman_(typeface)), (2022)

e. *Sans Serif*

Typeface yang berakarkteristik tidak memiliki serif yang diperkenalkan pada awal abad ke-19. Beberapa bentuk huruf dikategorikan sebagai sans serif memiliki garis yang tebal dan tipis. Contoh *typeface* antara lain: Helvetica dan Futura.



Gambar 2.24 Typeface Helvetica
 Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Helvetica>, (2023)

f. *Blackletter*

Typeface ini dibuat berdasarkan manuskrip pada abad pertengahan yang biasa disebut *gothic*. *Typeface* ini memiliki karakter huruf yang tebal dan huruf yang padat dan sedikit kurva. Contoh *typeface* antara lain: Textura dan Rotunda.



Gambar 2.25 Typeface Blackletter
 Sumber: https://www.fontriver.com/font/gutenberg_textura/

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

g. *Script*

Typeface ini paling mirip dengan tulisan tangan, huruf yang dibuat biasanya miring dan menyambung. Contoh *typeface* antara lain: Brush Script dan Snell Roundhand Script.



Gambar 2.26 Typeface Brush Script
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Brush_Script, (2022)

h. *Display*

Typeface ini digunakan untuk desain dengan ukuran besar dan digunakan sebagai *headline* atau judul. Contoh *typeface* antara lain: Banco dan Bauhaus.



Gambar 2.27 Typeface Display
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Banco_\(typeface\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Banco_(typeface)), (2023)

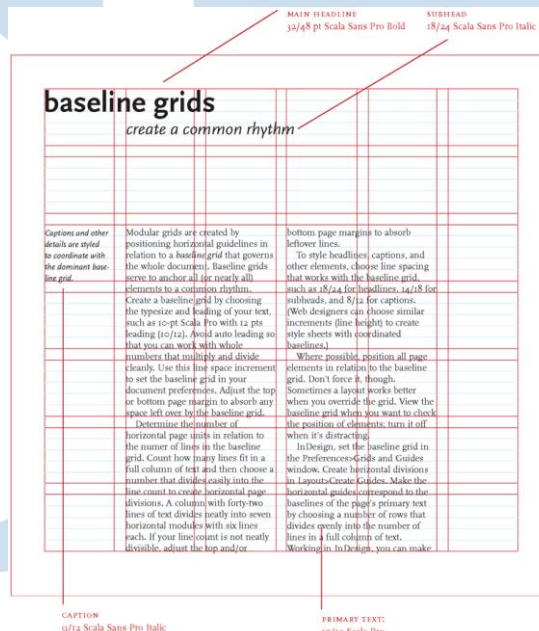
2.1.4 Grid

Grid adalah garis-garis yang membagi satu media ke dalam berbagai area dengan tujuan untuk memberi kesatuan dan merapihkan seluruh elemen desain. *Grid* memiliki peran yang besar karena dapat membantu desainer untuk mengatur seluruh elemen desain, sekaligus menciptakan *white space* sebagai tempat mata beristirahat. *Grid* biasanya terdiri dari berbagai jenis yang disesuaikan kembali dengan pembawaan informasi yang diinginkan.

2.1.4.1 Jenis Grid

a. Baseline

Jenis *grid* ini memiliki garis horizontal yang tebal dan menggunakan jarak yang sama. Jenis *grid* ini digunakan untuk memastikan setiap garis teks berada di kolom yang sejajar dan merata di seluruh *spread*.

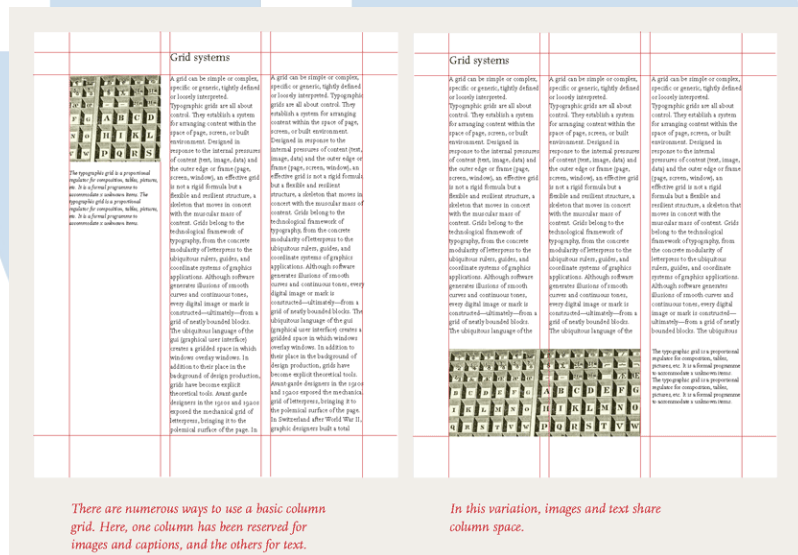


Gambar 2.28 Baseline Grid

Sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>, (2009)

b. Column

Jenis *grid* ini berfungsi untuk membagi halaman menjadi kolom. Jenis *grid* ini paling sering digunakan dalam pembuatan website hingga majalah.

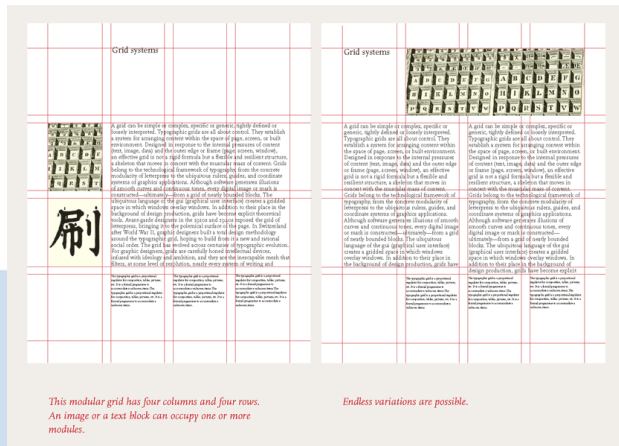


Gambar 2.29 Column Grid
Sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>, (2009)

c. Modular

Jenis *grid* ini merupakan kisi kolom dan baris yang memberitahu penempatan sumbu x dan y pada formulir. *Grid* ini melibatkan pengambilan kisi kolom dan menambahkan baris ke dalamnya.

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 2.30 Modular Grid
 Sumber: <http://thinkingwithtype.com/grid/>, (2009)

d. Manuscript

Jenis *grid* ini adalah kisi satu kolom untuk menentukan bagian mana suatu teks akan diletakkan. Jenis *grid* ini digunakan dalam buku tradisional dengan tata letak berhadapan.

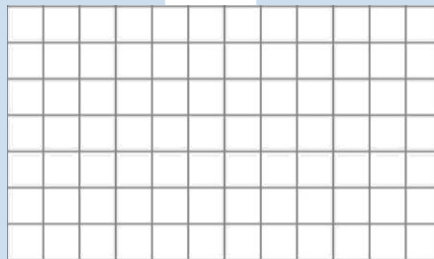


Gambar 2.31 Manuscript Grid
 Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>, (2020)

e. Pixel

Jenis *grid* ini adalah salah satu jenis system yang berfungsi untuk melihat jumlah pixel suatu dokumen

dengan cara memperbesar dalam jarak dekat sebuah dokumen saat menggunakan photoshop.



Gambar 2.32 Pixel Grid

Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Destination-frame-buffer-and-pixel-grid-for-the-rasterization-of-our-example_fig1_267152327, (2013)

f. *Hierarchical*

Jenis *grid* ini tidak memiliki spasi yang sama antara modul. *Grid* ini hampir seluruhnya berbentuk bebas atau terdiri dari dua *grid* yang berlapis hingga bisa berbentuk *grid* tambahan lainnya.



Gambar 2.33 Hierarchical Grid

Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>, (2020)

2.1.5 Layout

Layout adalah elemen yang berkaitan erat dengan *grid*, yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia, artinya tata letak penempatan elemen desain yang ada. *Layout* termasuk salah satu elemen yang digunakan dalam berbagai bidang desain, bahkan termasuk perfilman.

2.1.5.1 Jenis *Layout*

a. Mondrian *Layout*

Jenis *layout* ini mengacu pada karya Piet Modrian, yang memiliki desain asimetris, menggunakan warna dasar garis merah, kuning, biru, dan hitam sebagai pemisah antar ruang, elemen gambar juga diposisikan dalam bidang persegi panjang.

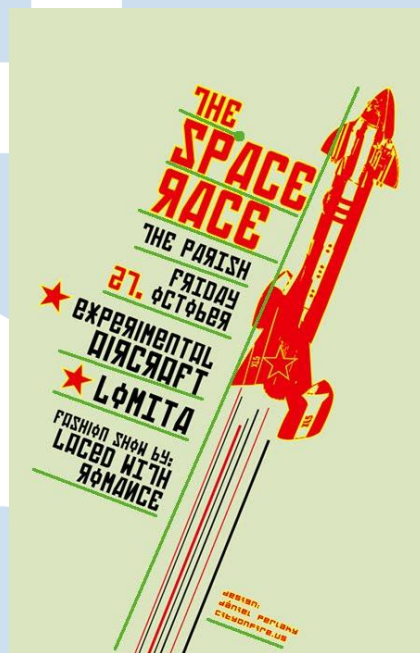


Gambar 2.34 Mondrian Layout

Sumber: <https://alemayehu211designjournal.wordpress.com/class-projects-2/mondrian-layout/>, (2015)

b. Aksial *Layout*

Tata letak ini memiliki visual yang kuat di tengah halaman dengan tampilan elemen pendukung di sekitar gambar yang dapat berupa gambar atau tulisan dengan tampilan tengah halaman sebagai pusat.



Gambar 2.35 Aksial Layout

Sumber: <http://kerthat.blogspot.com/2010/10/whisenhunt-grids.html>, (2010)

c. Picture Window *Layout*

Tata letak ini menggunakan gambar besar sebagai fitur utama dan diikuti oleh tajuk utama, dan teks hanya memiliki porsi yang lebih kecil.

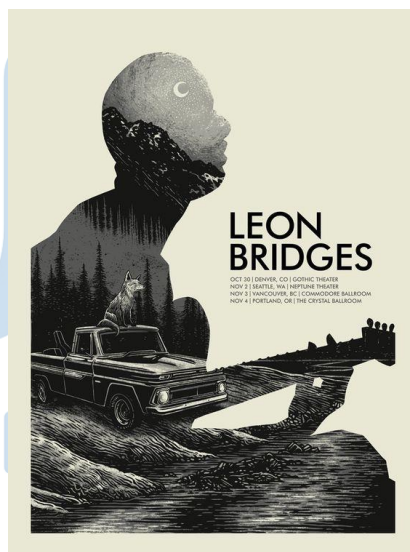


Gambar 2.36 Picture Window Layout

Sumber: <https://www.graphic-design-institute.com/types-of-graphic-web-page-layout/>, (2014)

d. *Silhouette Layout*

Tata letak ini memiliki letak artikel yang mengikuti alur wujud gambar dan digunakan juga gambar *silhouette* untuk menguatkan pesan yang disajikan.



Gambar 2.37 Silhouette Layout

Sumber: Pinterest

e. *Frame Layout*

Tata letak ini menggunakan *frame* sebagai unsur utama dalam desain, dimana gambar utama diletakkan dalam bingkai yang akan membentuk suatu naratif yang memiliki cerita.



Gambar 2.38 Frame Layout
Sumber: <https://www.graphic-design-institute.com/types-of-graphic-web-page-layout/>, (2014)

f. *Circus Layout*

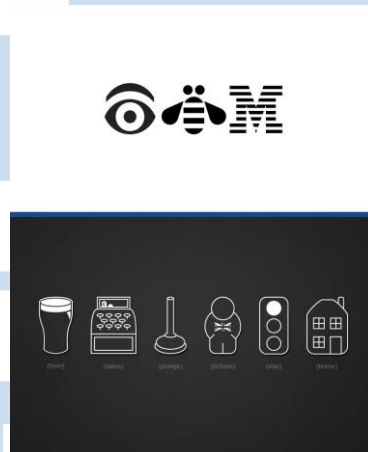
Tata letak ini tidak mengacu pada ketentuan standar. Pengaturan tidak teratur dalam penempatan objek tetapi tetap diatur dengan baik, tampilan biasanya berupa banyak gambar produk pada satu halaman.



Gambar 2.39 Circus Layout
Sumber: <https://www.graphic-design-institute.com/types-of-graphic-web-page-layout/>, (2014)

g. *Rebus Layout*

Tata letak ini menggunakan gambar sebagai instrumen menulis. Susunan tata letak ini menampilkan campuran gambar dan teks untuk membentuk suatu cerita.



Gambar 2.40 Rebus Layout

Sumber: <https://www.graphic-design-institute.com/types-of-graphic-web-page-layout/>, (2014)

h. *Type Speciment Layout*

Tata letak ini menggunakan satu jenis font tertentu. Jenis tata letak ini didominasi oleh tulisan besar dan umumnya dalam bentuk berita utama.



Gambar 2.41 Type Speciment Layout

Sumber: Pinterest

i. *Copy Heavy Layout*

Tata letak ini memprioritaskan bentuk *copywriting* atau komposisi tata letak didominasi oleh presentasi teks atau biasa disebut *copy*.



Gambar 2.42 Copy Heavy Layout

Sumber: <https://www.graphic-design-institute.com/types-of-graphic-web-page-layout/>, (2014)

2.1.6 Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu gambar yang memiliki kegunaan sebagai sarana untuk menjelaskan sebuah kejadian. Menurut Soedarso (1990), ilustrasi adalah suatu gambar yang melukiskan sebuah tujuan tertentu.

2.1.6.1 Peran Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran sebagai penarik perhatian audiens. Ilustrasi yang digunakan harus sesuai dengan target audiens yang ditentukan. Ilustrasi dapat dijadikan sebagai gambaran akan sebuah karya. Ilustrasi dapat membuat audiens menjadi penasaran dan mengeksplor lebih banyak lagi.

Ilustrasi juga dapat mempermudah audiens dalam memahami sebuah tulisan. Ilustrasi juga dapat menjelaskan secara singkat sebuah cerita atau tulisan. Ilustrasi berperan sebagai sarana berkomunikasi dan meningkatkan nilai estetika sebuah tulisan.

2.1.6.2 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa jenis seperti ilustrasi naratif. Ilustrasi tersebut memiliki fungsi untuk menceritakan sebuah cerita atau narasi. Penggunaan ilustrasi ini biasanya untuk buku anak-anak, novel, atau komik. Ilustrasi ini menggunakan gambar secara berurutan untuk menggambarkan sebuah alur cerita. Ilustrasi ini membahas penggunaan komposisi, dan ekspresi visual dalam membangun cerita dalam sebuah visual.

Ilustrasi berikutnya adalah ilustrasi karakter. Ilustrasi ini fokus pada penggambaran karakter atau tokoh ilustrasi. Ilustrasi ini digunakan dalam pembuatan permainan video, film, atau komik. Ilustrasi ini membahas penggunaan bentuk, ekspresi, atribut visual untuk mengembangkan karakter karakter yang meyakinkan dalam sebuah ilustrasi.

Ilustrasi berikutnya adalah ilustrasi editorial. Ilustrasi ini berkaitan dengan penggunaan ilustrasi dalam konteks editorial seperti majalah, surat kabar, atau media berita lainnya. Ilustrasi editorial sering digunakan untuk menyampaikan sebuah berita secara tersirat seperti isu sosial, politik dan budaya dengan cara yang menarik. Ilustrasi ini membahas penggunaan simbol, metafora, dan gaya visual yang sesuai dengan tujuan komunikatif.

Ilustrasi berikutnya adalah ilustrasi dekoratif. Ilustrasi ini digunakan dalam konteks dekoratif atau ornamen. Ilustrasi ini membahas penggunaan motif, warna dan elemen lainnya dalam menciptakan ilustrasi yang dekoratif. Ilustrasi terakhir adalah ilustrasi ilmiah, ilustrasi ini fokus pada penggunaan ilustrasi dalam buku teks atau

jurnal ilmiah. Ilustrasi ini fokus pada detail, akurasi, dan kesesuaian dengan konten ilmiah yang diberikan.

2.1.6.3 Ilustrasi Siluet

Ilustrasi siluet merupakan teknik visual yang menjadikan objek atau subjek dengan menggunakan bentuk dasar, tanpa menggunakan detail yang spesifik. Ilustrasi siluet memiliki fokus dalam penggunaan bentuk dasar yang dapat membantu mengenali objek atau subjek yang digambarkan meskipun ilustrasi tersebut tidak dibuat dengan detail.

Ilustrasi siluet juga menekankan pada kesederhaan dan penghapusan elemen yang tidak penting. Ilustrasi ini berfokus pada bentuk dasar yang sederhana dan fokus pada objek utama agar dapat memberikan kesan yang kuat efektif. Ilustrasi siluet juga dapat memiliki sifat yang abstrak seperti penyederhaan bentuk menjadi bentuk yang lebih umum dan lebih mudah dikenali.

Ilustrasi siluet dapat digunakan untuk mewakili ide dan konsep dengan menggunakan bentuk yang mudah dikenali dan dapat merangsang otak audiens agar menciptakan imajinasi masing-masing audiens. Dalam ilustrasi ini, kontras juga dapat menjadi factor yang penting karena dapat memberikan penekanan elemen penting dan menciptakan perbedaan yang signifikan antara objek dengan latar belakang. Kontras ini yang nantinya akan menciptakan serta memperkuat pesan visual yang ingin disampaikan.

2.2 Media Informasi

Menurut Sobur (2006) media informasi diartikan sebagai alat pengumpul dan penyusun informasi menjadi sesuatu yang berguna bagi penerima. Sedangkan Sasmita (2015) mengatakan bahwa media informasi merupakan sebuah alat yang dipakai oleh penerima informasi untuk mengumpulkan dan menata kembali informasi agar menjadi bahan yang bermanfaat. Tidak hanya memberikan informasi, media juga dapat memberikan warna dalam kehidupan manusia dengan menghibur.

2.2.1 Jenis Media Informasi

Media informasi terbagi menjadi dua, yaitu media konvensional dan media baru. Media konvensional adalah media yang digunakan untuk mengirimkan dan menerima pesan dan informasi kepada masyarakat luas yang terjadi secara bersamaan dengan jangkauan yang relative luas dan waktu yang relative singkat. Media konvensional sering juga disebut sebagai media massa. Media konvensional ini terbagi lagi menjadi dua, yaitu media cetak dan media penyiaran.



Gambar 2.43 Contoh Media Cetak

Sumber: https://widuri.raharja.info/index.php?title=Media_Cetak, (2017)

Media cetak adalah media yang proses penyebarannya menggunakan teknologi cetak, seperti surat kabar, majalah, tabloid, dan lain-lain. Media cetak ini biasanya terbit setiap hari secara terus-menerus dengan bentuk tulisan yang mengandung unsur 5W 1H dan memiliki audiens yang terbatas. Sedangkan, media penyiaran, adalah media yang

menyampaikan suatu informasi dalam bentuk siaran, seperti radio dan televisi. Radio dapat menyampaikan sebuah informasi dalam bentuk suara, sedangkan televisi dalam bentuk suara dan gambar yang bergerak.



Gambar 2.44 Social Media

Sumber: <https://kumparan.com/arkhan-nurtiaz-faadihilah/media-baru-dan-perubahan-di-kehidupan-masyarakat-1us0bQHDa54>, (2020)

Media baru atau yang sering disebut juga *new media* adalah media komunikasi yang menggunakan internet dan teknologi digital dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi. Media baru ini tercipta seiring berkembangnya zaman dan sudah sangat sering digunakan termasuk di Indonesia. Media baru juga dapat memfasilitasi masyarakat untuk berkomunikasi dua arah melalui sosial media dan membuat masyarakat menjadi lebih aktif untuk dapat mengakses suatu informasi.

2.2.2 Fungsi Media Informasi

Turow (2019) dalam buku *Media Today: An Introduction to Mass Communication* pernah menyatakan bahwa media informasi memiliki peran yang penting karena dapat menjadi wadah dan penghubung antara manusia dengan dunia. Media informasi memiliki beberapa fungsi. Seperti hiburan, sahabat, pengawas, penafsiran dan dengan banyak kegunaan.

Media sebagai hiburan memiliki tujuan untuk memenuhi keinginan audiens yang bersifat hiburan dan memberikan kesenangan. Contoh media sebagai hiburan antara lain komedi, sinetron, film, dan lain-lain. Media sebagai sahabat memiliki fungsi untuk memberikan kehadiran rasa persahabatan kepada individu yang merasa sendirian.

Media sebagai pengawas dapat diartikan sebagai pemberi informasi tentang apa yang sedang terjadi saat ini seperti berita cuaca, daftar saham, dan lain-lain. Media berikutnya adalah media sebagai penafsiran, media ini berperan untuk mempelajari hal yang sedang terjadi untuk dianalisa. Media ini dapat dijadikan sebagai acuan yang akan menentukan tindakan dalam mencari alasan suatu informasi. Fungsi media yang terakhir adalah media dengan banyak kegunaan. Media ini merupakan gabungan dari keseluruhan dari tujuan sebuah media yang didapatkan dari satu media.

2.2.3 Buku Digital

Buku digital merupakan salah satu contoh media informasi yang memiliki fungsi sama dengan buku atau biasa disebut sebagai *e-book*. Saadiyah (2008) dalam Yusminar (2014) pernah mengatakan bahwa *e-book* adalah versi elektronik dari sebuah buku tradisional yang dapat dibaca melalui komputer atau alat elektronik lainnya. Buku digital memiliki bentuk yang variatif seperti audio visual, sehingga pembaca tidak akan merasa bosan. Buku digital juga memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan seperti praktis, bisa dibawa kemana saja, lebih mudah disebarkan, dan lebih ramah lingkungan. Sedangkan untuk kekurangan dari buku digital adalah ketergantungan dengan perangkat elektronik atau internet.

2.3 Revenge porn

Revenge porn adalah kekerasan gender berbasis *online* melalui penyebaran konten pornografi tanpa persetujuan pihak yang terlibat di dalamnya. *Revenge porn* memiliki tujuan untuk memermalukan, melecehkan, mengintimidasi, dan menyuap. Tindakan ini juga merupakan kekerasan seksual yang dapat dipidanakan. Menurut Franks & Citron (2014), tidak hanya karena pelaku memiliki emosi atau perasaan dendam yang mendorong untuk melakukan balas dendam, namun *revenge porn* terjadi karena video atau foto eksplisit yang disebarkan bekas pasangan tanpa persetujuan, termasuk mengambil secara diam-diam.

Semakin berjalannya waktu, *revenge porn* telah menyebar melalui berbagai platform *online* dan melibatkan banyak kasus. *Revenge porn* menciptakan ancaman yang serius terhadap privasi dan keamanan individu. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak negara mulai mengakui seriusnya masalah *revenge porn* dan membuat undang-undang untuk melindungi korban dan menegakkan hukum kepada pelaku. Banyak organisasi yang juga memiliki peran dalam meningkatkan kesadaran tentang *revenge porn*, memberikan dukungan pada korban dan melakukan kampanye pencegahan.

2.3.1 Penyebab *Revenge Porn*

Revenge porn dilakukan oleh satu pihak dengan tujuan untuk menjatuhkan pihak lain. Penyebab utama *revenge porn* sering terjadi adalah untuk balas dendam karena sakit hati akibat hubungan kandas atau hanya sekadar memeras korban tanpa memikirkan keadaan korban.

Revenge porn juga dapat terjadi karena kemajuan teknologi yang pesat sehingga memudahkan penyebaran konten pornografi. Teknologi yang semakin canggih juga membuat banyak individu memiliki kemampuan untuk merekam dan menyimpan konten pornografi. Selain itu, kurangnya pemahaman mengenai konsekuensi hukum dan etika dari *revenge porn* juga membuat kasus ini semakin meningkat. *Revenge porn* juga dapat dipengaruhi oleh faktor sosial dan emosi.

2.3.2 Dampak *Revenge Porn*

Menurut Franks & Citron (2014), sampai saat ini menunjukkan bahwa korban dari *revenge porn* mayoritas adalah wanita dan korban Wanita dianggap memiliki konsekuensi hidup yang lebih berat. *Revenge porn* memiliki dampak yang serius dan merusak kehidupan korban dalam jangka panjang. Kasus seperti ini dapat membuat kehidupan seseorang menjadi hancur, bukan dari sisi mental saja, tetapi hubungan mereka dengan keluarga, teman, percintaan, pendidikan, dan terutama karir mereka. Korban dari *revenge porn* akan merasa dikucilkan dan merasa tidak aman saat mau

keluar hingga mengalami *post-traumatic stress disorder* atau yang dikenal juga dengan sebutan PTSD.

Revenge porn juga dapat memperburuk ketidaksetaraan gender dan kekerasan berbasis gender karena melibatkan penghinaan, dan pemerasan. Dampak ini tidak hanya dirasakan oleh korban secara individu, melainkan keseluruhan masyarakat dengan menciptakan budaya yang merendahkan hingga memermalukan korban kekerasan seksual.

2.3.3 Solusi *Revenge Porn*

Revenge porn dapat dicegah melalui pendidikan dan kesadaran public mengenai bahaya dari *revenge porn*. Edukasi mengenai dampak *revenge porn*, etika dalam penggunaan sosial media, serta pengetahuan mengenai hak privasi dan kekerasan berbasis gender harus disebarluaskan secara luas.

Perlu adanya peraturan hukum yang jelas dalam mengatur *revenge porn*. Tindakan tegas terhadap pelaku *revenge porn* juga perlu untuk diperketat agar para pelaku merasa *revenge porn* adalah hal yang berbahaya dan terdapat tindakan pidana yang mengancam.

Penting juga untuk menciptakan lingkungan yang aman bagi korban *revenge porn*. Masyarakat dapat memberikan dukungan moral, emosional, dan hukum bagi korban *revenge porn*. Hal ini bertujuan agar korban tidak akan merasa sendirian atau dikucilkan. Selain itu, perlu pencegahan dari segi teknis seperti pengembangan sistem keamanan digital yang lebih baik dan peningkatan kesadaran tentang privasi dan keamanan data pribadi.