

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu visual komunikasi yang memberikan pesan ataupun informasi kepada target audiens (Landa, 2011). Penggunaan desain grafik dapat memberikan solusi berupa persuasi, menyampaikan informasi, mengidentifikasi, memotivasi, dan menyampaikan banyak makna. Secara umum, orang akan lebih cepat menangkap informasi dalam bentuk visual dibandingkan dengan teks.

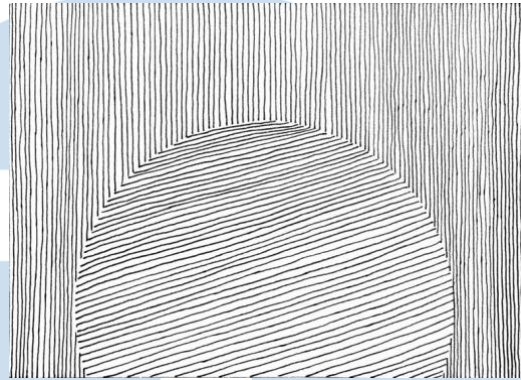
2.1.1 Elemen Desain

Menurut Wucius Wong (1993), elemen desain akan membentuk suatu yang berhubungan yang menentukan wujud dan konten dari desain. Elemen desain atau pada buku Graphic Design Solution yang ditulis oleh Robin Landa adalah desain dua dimensi yang berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2011).

2.1.1.1 Garis

Garis adalah salah satu elemen desain berbentuk dari titik. Dari dua buah titik yang berjauhan lalu disatukan akan membentuk garis, maka dari itu garis adalah titik yang memanjang (Beaird, 2007 h.69). Garis tidak memiliki panjang tetapi tidak punya luas (Wong, 1993). Garis merupakan salah satu elemen desain yang memiliki banyak kegunaan dalam komposisi dan juga komunikasi. Garis dapat bersifat halus atau kasar, tebal atau tipis, dan teratur maupun abstrak. (Landa, 2011 h.16).

Berikut ini adalah contoh gambar garis :



Gambar 2.1 Garis

Sumber: Pinterest/@Saatchi Art

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah elemen desain yang terbentuk dari garis yang menyambung dan bersatu sehingga membuat suatu kesatuan. Bentuk berkaitan dengan dua dimensi dan dapat diukur dengan tinggi dan juga lebar. Bentuk memiliki 2 kategori yaitu bentuk geometris dan bentuk *freeform*. Bentuk geometris berupa lingkaran, segitiga, dan persegi. Bentuk *freeform* ini lebih abstrak dibandingkan bentuk geografis. Bentuk ini memiliki sudut yang random, garis yang tidak beraturan, dan menyampaikan rasa informal dan spontanitas (Beaird, 2007 h.71). Bentuk pun dapat berevolusi menjadi tiga dimensi jika memiliki volume. Dari persegi menjadi kotak, segitiga menjadi piramid, dan lingkaran menjadi bola. (Landa, 2011,h. 17).



Gambar 2.2 Bentuk

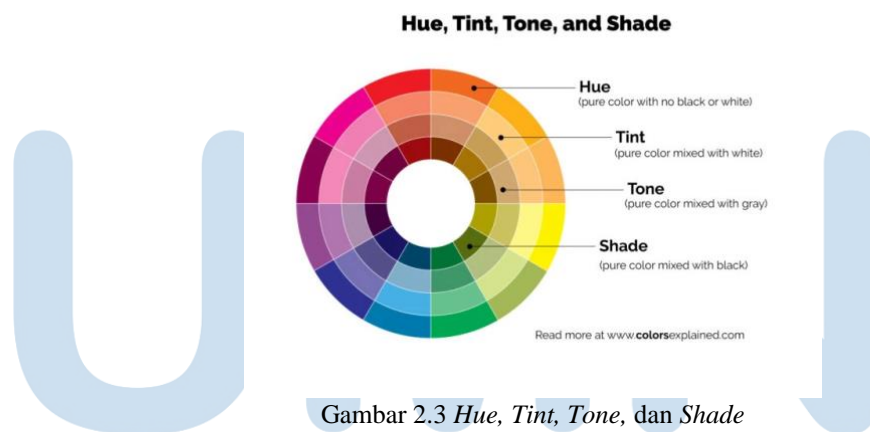
Sumber : Pinterest/ @Pattern Observer

2.1.1.3 Warna

Warna adalah elemen desain yang memiliki kaitan dengan cahaya. Dengan cahayalah warna dapat dilihat. Cahaya akan memantulkan warna dari suatu benda sehingga dapat dilihat dengan mata. Elemen dari cahaya dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu *hue* atau rona, *value* atau nilai, dan *saturation* atau saturasi. (Landa, 2011, h.20)

Rona adalah nama dari warna seperti merah, biru, jingga, kuning, hijau. Rona juga dapat dikenali sebagai temperatur panas dan dingin. Warna panas yaitu merah, jingga, dan kuning. Sementara warna dingin adalah hijau, biru, dan ungu. (Beaird, 2007)

Nilai mengacu kepada tingkatan cahaya seperti gelap dan terangnya warna. Contoh dari nilai adalah biru tua, ataupun merah muda. Terdapat 3 aspek nilai yaitu *shade*, *tone*, dan *tint*. (Landa, 2011, h.20)

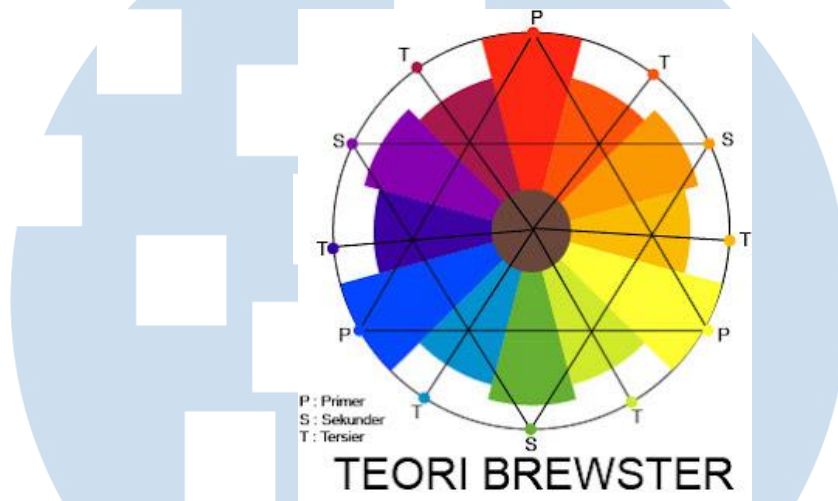


Gambar 2.3 Hue, Tint, Tone, dan Shade

Sumber : <https://www.colorsexplained.com/shade-tint-tone/>

Saturasi adalah tingkatan kecerahan ataupun kekusaman dari warna. Contoh dari saturasi adalah merah cerah dan biru pudar. (Landa, 2011 h.20)

Menurut teori Brewster (1831), warna dibagi menjadi empat kelompok, yaitu primer, sekunder, tersier dan netral. Dari kelompok tersebut disusun menjadi lingkaran atau *colorwheel*.



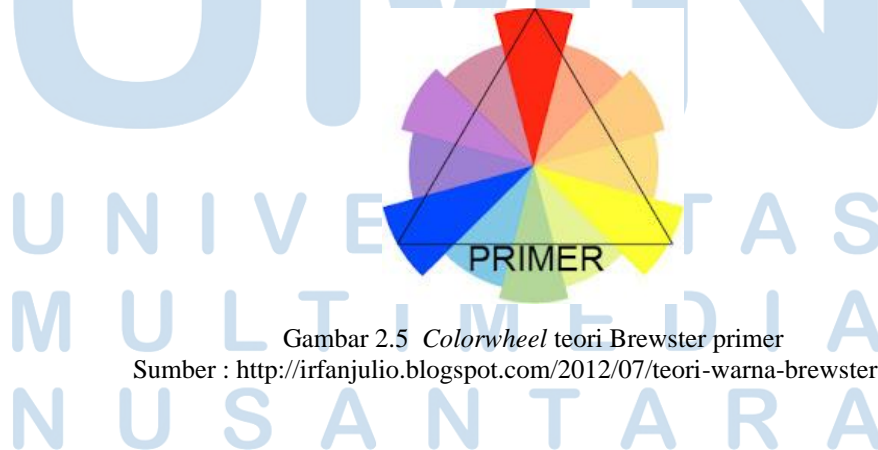
Gambar 2.4 *Colorwheel* teori Brewster

Sumber : <http://irfanjulio.blogspot.com/2012/07/teori-warna-brewster.html>

Berikut ini adalah penjelasan dari setiap kelompok warna:

1) **Warna Primer**

Warna primer adalah warna dasar. Warna ini tidak berasal dari campuran warna lain. Warna primer adalah warna merah, kuning, dan biru. Secara teori warna merah, kuning, biru adalah warna primer sebagai pencampuran warna. Namun secara teknik, warna yang sering dipakai untuk mencampurkan adalah warna magenta, cyan, dan kuning.



Gambar 2.5 *Colorwheel* teori Brewster primer

Sumber : <http://irfanjulio.blogspot.com/2012/07/teori-warna-brewster.html>

2) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah hasil dari pencampuran warna primer 1:1. Warna sekunder adalah warna ungu, jingga, dan hijau. Dari pencampuran warna merah dan biru akan menghasilkan warna ungu, pencampuran merah dan kuning akan menghasilkan jingga, dan pencampuran warna kuning dan biru akan menghasilkan warna hijau.



Gambar 2.6 *Colorwheel* teori Brewster sekunder
Sumber : <http://irfanjulio.blogspot.com/2012/07/teori-warna-brewster.html>

3) Warna Tersier

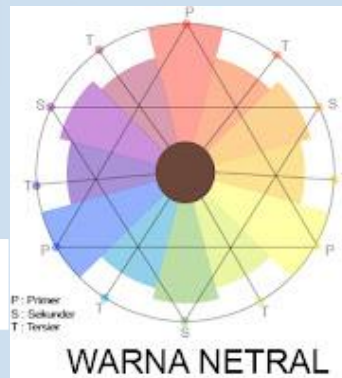
Warna tersier adalah warna campuran antara satu warna primer dan satu warna sekunder. Salah satu contoh dari warna tersier adalah pencampuran warna merah dan ungu akan menghasilkan ungu kemerahan.



Gambar 2.7 *Colorwheel* teori Brewster tersier
Sumber : <http://irfanjulio.blogspot.com/2012/07/teori-warna-brewster.html>

4) Warna Netral

Warna netral adalah hasil pencampuran dari warna primer yaitu merah, kuning, dan biru dengan perbandingan 1:1:1. Hasil dari pencampuran tersebut akan menghasilkan warna menuju hitam. Tidak hanya menggunakan warna dasar, perpaduan antara warna primen dan juga tersier akan menghasilkan warna netral. Warna netral ini berfungsi sebagai penyeimbang dari warna lainnya.



Gambar 2.8 *Colorwheel* teori Brewster netral

Sumber : <http://irfanjulio.blogspot.com/2012/07/teori-warna-brewster.html>

Warna sendiri pun memiliki arti dalam dua hal yaitu psikologi dan juga kultur. Pada psikologi warna ditentukan melalui analisa sifat dari manusia (Beaird, 2007, h.38). Contohnya warna yang megambarkan perasaan dan emosi. Setiap warna memiliki arti yang berbeda. Berikut ini adalah arti dari setiap warna (Beaird, 2007, h.39):

- 1) Biru : Kejujuran, kecerdasan, stabilitas, dan ketenangan
- 2) Merah : gairah, energi, aksi, agresif, dan bahaya
- 3) Kuning :kebahagiaan, energi, pengecut, and tidak sabar.
- 4) Hijau : kehidupan, alam, pertumbuhan, kesegaran, harapan, iri, dan keserakahan
- 5) Jingga : kebahagiaan, kreativitas, antusias, petualangan, spontanitas, dinanisme, eksibisionisme, dan kedangkalan

- 6) Ungu : *royalty*, kekuatan, imajinasi, supernatural, spiritual, arogan, dan ketidakdewasaan
- 7) Hitam : kekuatan, keanggunan, misteri, ketakutan, dan kejahatan
- 8) Putih : kesucian, polos, sederhana, bersih, ramah, dan sikap dingin

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah kualitas taktil pada permukaan yang dapat dirasakan dan diraba. Tekstur dapat dibagi menjadi dua, yaitu tekstur taktil dan juga tekstur visual. Tekstur taktil dapat diasakan dan juga diraba dengan indra peraba manusia. Contoh dari tekstur taktil adalah *embossing*, *debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Berbeda dengan tekstur visual yang hanya diamati oleh indra penglihatan. Tekstur visual di buat dengan menggunakan tangan meniru tekstur aslinya.

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain sangat dibutuhkan saat mendesain. Prinsip ini akan membantu desainer dalam membuat desain yang menarik dan nyaman untuk di lihat. Berikut ini adalah bagian dari prinsip desain beserta penjelasannya:

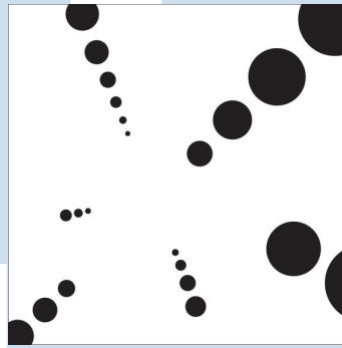
2.1.2.1 Format

Format adalah suatu bidang yang menjadi perimeter batasan desain dalam desain grafis. Contohnya adalah kertas, layar *handphone*, billboard, dan lainnya. Format menjadikan susunan khusus yang digunakan sebagai standart tertentu. Hal tersebut mempermudah desainer untuk menghasilkan suatu karya sesuai dengan batasan yang telah ditentukan.

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan mengacu kepada penentuan posisi elemen desain dalam karya. Keseimbangan didapatkan bila desainer dapat

mengkombinasikan elemen desain dalam komposisi tertentu. Bila desain seimbang maka akan tercipta harmoni. Terdapat dua bentuk dalam keseimbangan visual yaitu, simetris dan asimetris. Simetris atau dapat disebut sebagai keseimbangan formal terjadi saat komposisi dari elemen grafis sama di kedua garis sumbu. Pada keseimbangan asimetris atau keseimbangan informal lebih abstrak. Pada asimetris melibatkan bentuk yang berbeda dalam ukuran, bentuk, warna, ataupun penempatan (Beaird, 2007, h.12).



Gambar 2.9 Keseimbangan asimetris

Sumber : <http://qqdesigns.blogspot.com/2010/05/dots-lines-planes-fall-2008.html>

2.1.2.3 Hierarki Visual & Emphasis

Hierarki visual sangat penting saat ingin mengkomunikasikan informasi. Hierarki visual adalah prinsip utama untuk mengatur penempatan informasi dan juga mengklarifikasikan informasi. Hierarki visual berkaitan dengan *emphasis*. *Emphasis* sendiri adalah penataan elemen visual menurut kepentingannya, elemen mana yang ingin lebih ditekankan agar mempermudah target desain lebih cepat menyerap informasi. (Landa, 2011, h.28)

2.1.2.4 Ritme

Dalam desain ritme dapat dilihat melalui pola yang teratur dan juga repetisi yang konsisten. Elemen visual akan disusun dan diatur sesuai dengan urutan yang akan membentuk suatu irama. Ritme visual yang kuat akan menciptakan stabilitas, maka dari itu ritme digunakan

untuk membentuk suatu alur informasi dari satu halaman ke halaman lainnya. (Landa,2011,h.30)

2.1.2.5 Kesatuan

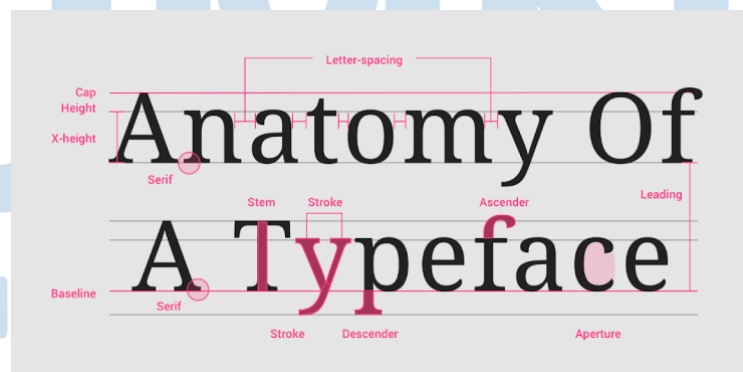
Elemen-elemen desain yang diatur semedikian rupa akan membentuk suatu keseluruhan dan tampak saling mendukung satu sama lain menciptakan suatu kesatuan. (Beaird, 2007, h.16). Kesatuan diperlukan dalam desain untuk menghasilkan karya yang berkesinambungan dalam menyampaikan informasi.

2.1.3 Tipografi

Tipografi adalah desain huruf dan penataan dari huruf dalam suatu media karya. Tipografi adalah salah satu elemen desain yang disusun semedikian rupa pada bidang desain yang bertujuan untuk memberikan informasi. Didalam tipografi terdapat 2 pengukuran dasar yang sering dipakai yaitu *point* dan *pica*. Tinggi dari huruf biasa diukur dengan *point* dan lebar dari huruf diukur dengan *pica*.

2.1.3.1 Anatomi Tipografi

Tipografi memiliki anatomi yang membantu dalam membedakan setiap bagiannya. Berikut ini adalah gambar dari anatomi tipografi:



Gambar 2.10 Anatomi typografi
Sumber : <https://m2.material.io/design/typography/understanding-typography.html#type-properties>

Pada bagian bagian tersebut terdapat penjelasan khusus.

Berikut ini adalah penjelasan dari setiap bagian:

1) **Baseline**

Baseline adalah garis yang menyangga huruf dan sebagai batas akhir badan dari huruf (Craig & Skala, 2006).

2) **Capline**

Capline adalah garis paling atas yang menjadi batas huruf kapital ataupun kaki huruf yang memanjang ke atas.

3) **Meanline**

Bila *capline* adalah garis paling atas maka *meanline* adalah garis yang berada di antara *baseline* dan *capline*. *Meanline* ini berfungsi untuk membatasi badan dari huruf (Craig & Skala, 2006).

4) **X-height**

X-height adalah bagian tinggi dari badan huruf. *X-height* ini dapat diukur dari *baseline* sampai dengan *meanline* (Craig & Skala, 2006).

5) **Ascender**

Ascender adalah bagian dari tinggi kaki huruf yang memanjang ke atas (Craig & Skala, 2006). *Ascender* ini dapat diukur dari *meanline* sampai dengan *capline*.

6) **Descender**

Descender adalah kebalikan dari *ascender*. *Descender* adalah bagian dari tinggi kaki huruf yang memanjang ke bawah. *Descender* ini biasanya berada di bawah *baseline* (Craig & Skala, 2006).

2.1.3.2 Klasifikasi tipografi

Terdapat berbagai kelompok dalam tipografi. Berikut ini adalah kelompok tipografi yang sering dilihat:

1) **Serif**

Serif adalah kelompok tipografi yang memiliki tankai atau stem kait. Pada ujung kaki huruf terdapat pelebaran yang menyerupai

tangkai. Contoh dari serif adalah Times New Roman, Georgia, dan Bodoni. Pada serif ini memiliki jenis sesuai dengan timeline kemunculannya. Jenis tersebut adalah Old Style, Transitional, Modern, dan Slab Serif.

2) **Sans serif**

Berbeda dengan serif, sans serif merupakan tipografi yang tidak memiliki tangkai. Ujung pada huruf didominasi dengan sudut mati. Sans serif pertama kali diperkenalkan oleh William Caslon tahun 1816 (Ambrose, 2009). Contoh dari sans serif adalah Arial, Calibri, dan Helvetica. Sama seperti serif, sans serif pun memiliki jenis sesuai dengan timeline kemunculannya. Jenis dari sans serif adalah Grotesque, Humanist, Neo Grotesque, dan Geometric.

3) **Script**

Script sering disebut dengan huruf sambung bertipekan tulisan tangan. Pada script ini terdapat tipografi yang menyerupai goresan kuas dan juga pena.

4) **Dekoratif**

Dekoratif merupakan huruf yang memiliki gaya bebas. Dekoratif ini mencakup berbagai jenis huruf yang dapat disebut aneh dan sulit untuk dikategorikan kedalam tiga kategori lainnya.

2.1.4 **Layout**

Layout adalah salah satu elemen yang membantu dalam pembentukan dan penyelesaian suatu desain. Layout berfungsi untuk menentukan letak dari gambar, tulisan dan lainnya agar pesan dapat mudah di mengerti.

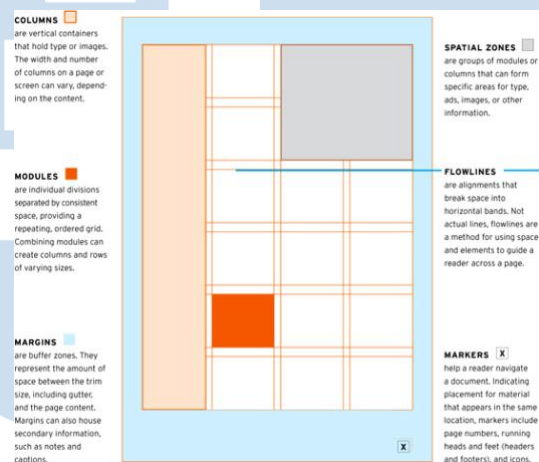
Layout yang bervariasi dalam hal tata letak, komposisi yang nyaman dilihat, dan terlihat adanya kesatuan akan menampilkan layout yang menarik dan tidak membosankan. Warna pun dapat mempengaruhi layout. Penggunaan warna yang banyak akan mengakibatkan layout tidak sama dengan yang lainnya.

2.1.5 Grid

Tujuan dari grid adalah mengatur tulisan dan juga visual agar dapat lebih menarik untuk dilihat. Dengan adanya grid akan memberikan struktur aliran visual dari suatu karya (Landa, 2011, h.159)

2.1.5.1 Komponen

Pada grid terdapat komponen-komponen yang membantu dalam desain yaitu kolom, modul, *flowline*, *spatial zone*, dan margin.



Gambar 2.11 Komponen grid

Sumber : <https://www.oreilly.com/library/view/layout-essentials/9781592534722/xhtml/ch01.html>

Berikut ini adalah penjelasan dari setiap komponen:

1)

Kolom

Kolom adalah zona vertikal yang digunakan untuk mengatur tulisan dan gambar. Setiap kolom memiliki ukuran yang bervariasi disesuaikan dengan keinginan dari desainer.

2)

Flowline

Flowline adalah garis horizontal yang memberikan batas atau jarak antara modular untuk membentuk suatu aliran visual.

3) **Modular**

Modular adalah pembagi area individual yang terbentuk dari kolom dan juga *flowline*. Area dari modular memiliki ukuran yang sama.

4) **Spatial zone**

Spatial zone terbentuk dari beberapa grup dari modular untuk mengatur penempatan dari elemen desain yang dirasakan penting.

5) **Margin**

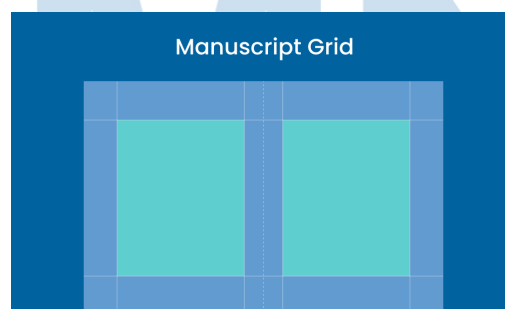
Margin adalah area kosong yang berada di kiri, kanan, atas, atau bawah pada karya. Margin biasanya sebuah area yang membingkai elemen desain di dalamnya.

2.1.5.2 **Struktur grid**

Struktur pada grid dapat dibagi menjadi 4. Berikut ini adalah struktur dari grid:

1) **Manuscrip grid**

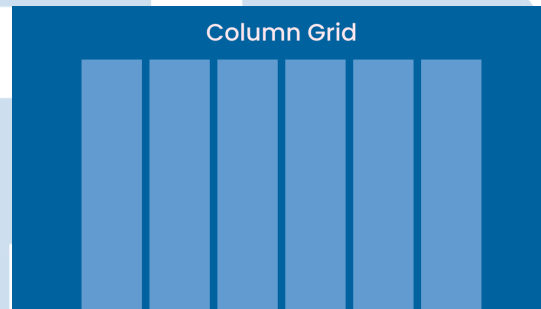
Manuscript biasanya dapat digunakan bila ada penulisan yang banyak. Manuscript biasanya digunakan pada majalah ataupun novel.



Gambar 2.12 Manuscript grid
Sumber : <https://300mind.studio/blog/ui-grid-layout-design/>

2) **Column grid**

Saat membuat desain yang memiliki kutipan, ilustrasi dan tulisan yang tidak terlalu banyak, grid akan cocok untuk digunakan. *Column* grid ini akan mempermudah dalam mengatur alur visual.

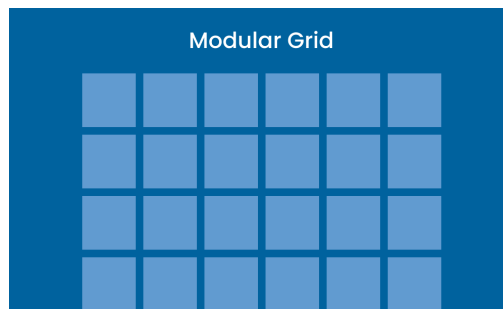


Gambar 2.13 *Column* grid

Sumber : <https://300mind.studio/blog/ui-grid-layout-design/>

3) **Modular grid**

Modular grid tidak berbeda jauh dengan *column* grid. Hal yang membedakan adalah pada modular grid terdapat baris dan kolom. Pada grid tersebut biasanya digunakan untuk tulisan yang menyamping.



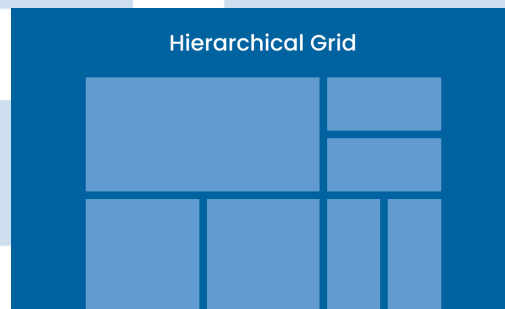
Gambar 2.14 Modular grid

Sumber : <https://300mind.studio/blog/ui-grid-layout-design/>

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

4) **Hierarchical grid**

Hierarchical grid ini digunakan dalam pembuatan situs web. Grid ini membantu dalam menentukan alur bagian agar target dapat langsung melihat bagian tersebut.



Gambar 2.15 *Hierarchical* grid

Sumber : <https://300mind.studio/blog/ui-grid-layout-design/>

2.1.6 **Ilustrasi**

Ilustrasi diambil dari kata *Illustrate* dari Bahasa latin yang berarti membuat terang. Susanto dalam jurnal Savitri dan Setiawan mengatakan bahwa ilustrasi adalah seni gambar yang mempunyai tujuan memberi penjelasan secara visual.

Indera penglihatan adalah indera yang memiliki efektifitas sebesar 83% dan di ikuti oleh indra pendengaran 11%, indra penciuman 3,5%, dan terakhir indra perasa 1% (Wirasti & Sungkono dalam prasetyo, 2006)

Ilustrasi memiliki fungsi sebagai menjelaskan, mendidik, menceritakan, mempromosikan, menghibur, menyampaikan opini, memperingati, memuliakan, menyampaikan rasa simpati, dan mencatat peristiwa. Ilustrasi harus dibuat disesuaikan dengan audiens sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat terdapatkan dengan baik.

Pada buku *Illustration* yang ditulis oleh Alan Male, ilustrasi dapat digunakan untuk informasi. Banyak adanya kesalah-pahaman bahwa ilustrasi yang menyampaikan informasi harus realistis dan teknis. Tetapi selama teknik dari ilustrasi sesuai dengan apa yang mau dijelaskan maka tujuan

informasi tersebut akan tersampaikan. Bahasa visual dari ilustrasi informasi sangat beragam. Terdapat literal, representasi dari gambar, *sequence* gambar yang simple maupun kompleks, dan solusi konseptual dan diagram. Ilustrasi memiliki tujuan dalam seni yang dapat menjelaskan informasi. Ilustrasi pun membantu dalam memvisualisasikan informasi yang ada sehingga dapat lebih mudah untuk dimengerti.

Ilustrasi flat desain adalah salah satu tren desain yang mengimplementasikan gaya minimalis. Ilustrasi ini dipengaruhi oleh *The Swiss Style*. Pengembangan style flat desain ini banyak digunakan untuk desain pada website. Style ini dapat membuat website lebih responsive dan dapat digunakan pada beberapa format atau ukuran layar. Saat menggunakan flat desain penggunaan waktu loading akan relative lebih cepat. Flat desain pun memberikan kesan yang lebih bersih. Terdapat ciri khas dari flat desain yaitu tidak menggunakan bayangan, bevel, textur, dan ornament yang tidak diperlukan. Dengan flat desain yang simpel akan lebih mudah dalam menyampaikan informasi kepada target.

2.1.7 Fotografi

Fotografi merupakan proses dalam melukis ataupun menggambar dengan menggunakan pantulan cahaya yang mengenai objek (Yunianto, 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa tanpa adanya cahaya, foto tidak akan bisa dilakukan. Elliot Erwitt yang merupakan seorang fotografer dalam buku Teknik Fotografi mengatakan bahwa fotografi adalah seni mengamati atau observasi. Fotografer lain yaitu Yudhi Soerjoatmodjo yang merupakan fotografer terkenal di Indonesia pun mengatakan bahwa fotografi adalah alat untuk berdialog dan media untuk berkomunikasi (Yunianto, 2021). Alat yang terkenal untuk membuat fotografi adalah kamera. Kamera terdapat bagian-bagian yang membantu dalam menangkap cahaya dan membuat foto.

2.1.7.1 Jenis fotografi

Pada buku Digital Photography Masterclass oleh Tom Ang (2013), terdapat 8 jenis fotografi yaitu:

1) ***Travel photography***

Fotografi *travel* banyak digemari oleh fotografer sejak fotografer dapat keluar dari studio. Jenis dari fotografi ini menjadi salah satu cara untuk merekam memori di suatu tempat yang kemudian dapat dibagikan maupun di jual saat pulang.

2) ***Portrait photography***

Pada fotografi portrait memfokuskan kepada satu objek sebagai *point of interest*. Jenis fotografi ini termasuk dalam bidang pekerjaan yang dibatasi dengan jelas. Foto potrait sendiri dibutuhkan fotografer professional dalam bidangnya.

3) ***Documentary photography***

Foto dokumentari ini jenis foto yang memiliki tujuan untuk mengabadikan suatu momen yang langka dan tidak bisa ditemukan di lain tempat atau lain waktu. Dokumentari ini juga termasuk dalam mengobservasi kehidupan orang lain maupun budaya orang lain.

4) ***Landscape and nature photography***

Pada jenis fotografi ini memotret pemandangan alam yang indah. Perbedaan dari fotografi *travel* dan *landscape nature* adalah pemakaian *exposure*, *depth of field*, dan *point of focus*.

5) ***Sport photography***

Sport fotografi biasa dilakukan saat mengambil gambar orang yang tengah melakukan aktifitas bergerak yang menjadikan hal tersebut *point of interest*. Jenis fotografi ini membutuhkan kemampuan dalam memotret foto dengan tepat waktu. Hasil dari foto ini biasanya akan terlihat membeku sehingga menampilkan objek dengan jelas.

6) ***Architecture photography***

Fotografi arsitektural merupakan salah satu jenis foto yang mudah bagi fotografer. Hal tersebut dikarenakan objek foto yang diam dan tidak ada pergerakan, sehingga akan lebih mudah dipotret. Tetapi fotografer tetap perlu keahlian untuk menghasilkan foto yang berkualitas.

7) ***Wildlife photography***

Jenis fotografi ini membutuhkan keahlian dalam memotret dan juga berhati-hati di alam liar. Dalam mengambil foto jenis ini, biasanya fotografer akan menggunakan lensa jenis teropong untuk menangkap gambar hewan yang berada di alam liar.

8) ***Fine art photography***

Pada jenis ini, objek yang menjadi foto adalah karya seni rupa. Karya seni rupa tersebut menjadi *point of interest* sehingga para fotografer dapat mengeksplor *angle* dalam memotret.

2.2 Media Informasi

Media informasi terbagi dari dua suku kata yaitu media dan informasi. Berdasarkan KBBI media adalah alat atau sarana. Media adalah sebuah sarana dalam memberikan informasi baik dalam bentuk audio maupun visual. Informasi sendiri adalah data yang diolah agar lebih berguna dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan bermanfaat untuk mengambil keputusan (McLeod dalam Wantoro, 2018)

Media informasi digital adalah media yang memiliki data, teks, suara dan gambar yang digabungkan dan disimpan dengan format digital (Flew, dalam Situmeang, 2020). Keuntungan dan manfaat dari media digital adalah mempermudah seseorang untuk mendapatkan hal yang mereka inginkan. Tak hanya itu media digital membantu dalam hal :

- 1) Mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat

- 2) Menjadi media dalam transaksi jual beli
- 3) Menjadi hiburan
- 4) Menjadi alat komunikasi
- 5) Membantu dalam pendidikan

2.2.1 Media Sosial

Media sosial adalah alat yang membantu pengguna untuk berbagi, bekerjasama, berkomunikasi, dan bermain (Situmeang, 2020). Media sosial ini terhubung dengan internet yang diperuntukan untuk personal. Media sosial menjadi alat komunikasi dan juga menjadi tempat berkumpul secara online. Mayoritas dari generasi Z bahkan menggunakan sosial media lebih dari 3 jam perharinya. (IDN Media,2022). Beberapa contoh media sosial adalah Instagram, Facebook, Twitter, Youtube, Line, WhatsApp dan lainnya.

2.2.1.1 Instagram

Instagram menjadi media sosial yang paling sering digunakan oleh Generasi Z. Pada Indonesia Report 2022 IDN Media, sebanyak 74% menggunakan Instagram sehari-hari. Instagram adalah aplikasi media sosial yang digunakan untuk membagikan video dan foto. Video maupun foto tersebut akan muncul di feed pribadi. Banyak fitur yang dapat digunakan pada Instagram seperti mengambil foto maupun video, memberikan filter, menambahkan lagu, dan lainnya. Sistem pertemanan di Instagram menggunakan kata *followers* dan *following*. *Followers* merupakan orang yang mengikuti akun pengguna. Sedangkan *following* adalah akun yang pengguna ikuti. Pengguna juga dapat berinteraksi dengan menggunakan komentar pada postingan, menyukai postingan, dan membagikan postingan (Situmeang, 2020). Pada Instagram terdapat fitur ads yang membantu mengiklankan bisnis dan juga menjangkau target audiens yang diinginkan. Pada ads ini terdapat fitur memilih target audience yang benar benar dituju sehingga tidak salah target. Iklan tersebut pun dapat dilihat performanya dengan adanya fitur

track your ad performance. Tujuan umum dari Instagram adalah sebagai sarana kegemaran dari masing-masing orang untuk mempublikasikan kegiatan, barang, tempat, ataupun diri sendiri dalam bentuk foto maupun video.

2.2.1.2 Youtube

Youtube menjadi media sosial kedua yang sering digunakan sehari-hari (IDN Media, 2022). Di Indonesia sendiri terdapat berbagai profider yang memberikan extra atau kuota gratis untuk aplikasi youtube sendiri. Hal tersebut menjelaskan kenapa youtube diminati meskipun menggunakan data yang besar. Youtube muncul pada 14 Februari 2005 dan berkembang pesat (Situmeang, 2020). Pada tahun 2006 akhirnya youtube dibeli oleh google dan menjadi anak perusahaan google. Youtube sendiri adalah platform yang mempublikasikan video. Youtube pun menyediakan forum untuk orang-orang saling memberikan informasi. Tak hanya itu, Youtube membantu dalam konten juga periklanan. Pada Youtube kita dapat mencari video yang diinginkan seperti tutorial, hiburan, dan lainnya. Kita pun dapat memuat video yang menjadi konten kreator pada Youtube.

2.2.1.3 Tiktok

Tiktok adalah aplikasi yang mulai banyak digunakan. Sebanyak 40% orang menggunakan Tiktok (IDN Media, 2022). Sehingga Tiktok berada di urutan ke 4 pemakaian sosial media terbanyak. Berdasarkan data, pengguna dari Tiktok mayoritas perempuan dengan 50%. Dapat dikatakan bahwa Tiktok adalah kompetitor yang serius melawan Instagram. Tiktok adalah aplikasi yang digunakan pengguna untuk menonton dan mengunggah video yang berdurasi kurang lebih 15-60 detik (Situmeang, 2020). Dari hal tersebut Tiktok pun membantu dalam pencarian informasi maupun hiburan. Tiktok juga membantu dalam promosi bisnis.

Bahkan pada aplikasi tersebut ada fitur berupa Tiktok shop yang membantu dalam berbisnis.

2.2.1.4 Twitter

Penggunaan Twitter bagi generasi Z termasuk sedikit yaitu hanya 9% (IDN Media,2022). Twitter pertama kali dibentuk pada website tahun 2006. Twitter ini jaringan online yang hanya dapat menyampaikan pesan dengan 140 huruf atau disebut tweet. Twitter sendiri mulai menjadi perhatian dunia dan di tahun 2013 menjadi 10 situs besar dunia yang banyak dikunjungi. Fungsi dari Twitter adalah mengekspresikan diri, promosi, informasi, bahkan ada yang menyampaikan cerita pendek. Twitter dapat membantu dalam memperluas koneksi atau jaringan pertemanan, menjadi media informasi, menjadi tempat berbisnis dan juga promosi, menjadi populer, dan menjadi alat komunikasi.

2.2.1.5 Facebook

Facebook masih menjadi top 3 media sosial yang digunakan oleh generasi Z (IDN Media,2022). 56% generasi Z menggunakan Facebook. Facebook sendiri muncul di tahun 2004. Facebook salah satu media sosial yang memiliki layanan gratis dan dapat mengundang teman kita (Situmeang, 2020). Kita dapat menambahkan teman berdasarkan kategori dari profil yang kita punya. Facebook pun menjadi media promosi yang digunakan untuk mengenalkan bisnis ataupun usaha ke pengguna facebook lainnya. Facebook termasuk kedalam Meta Platform, Inc yang dulunya adalah Facebook, Inc. pada Meta Platform ini terdapat aplikasi lain seperti Messenger, Instagram, dan Whatsapp.

2.2.2 Website

Website dapat dikatakan situs. Website sendiri adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, dan suara yang membentuk rangkaian yang saling berhubungan dan dihubungkan

kepada jaringan halaman lainnya. Website digunakan karna lebih mudah untuk di akses hanya dengan menggunakan internet dibandingkan aplikasi yang perlu diunduh terlebih dahulu.

Pada website terdapat pengelompokan disesuaikan dengan fungsi, sifat, dan bahasa programnya. Pada pengelompokan fungsi terdapat website dinamis yang menyediakan konten berbeda setiap saat dan website statis yang kontennya jarang dirubah. Pada pengelompokan fungsinya terdapat 4 yaitu, personal website, commercial website, government website, dan non-profit organization website. Pada bahasa pemograman dibagi menjadi server side dan client side.

Pada website terdapat unsur website berupa nama domain, web hosting, bahasa program, dan desain. Nama domain adalah nama atau alamat yang digunakan di dunia internet untuk mengidentifikasi sebuah website. Website hosting adalah tempat dimana berbagai data di simpan. Website hosting dapat dianggap sebagai memori pada website tersebut. bahasa program adalah script yang digunakan untuk menerjemahkan perintah pada website yang di akses.

2.2.2.1 Desain Website

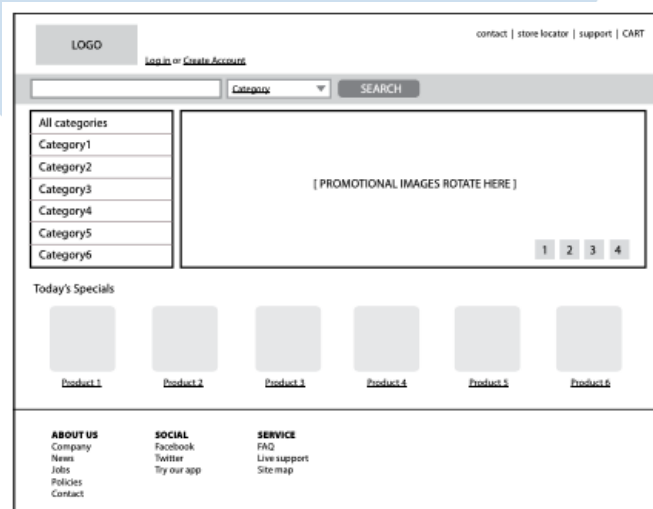
Pada saat mendesain, diperlukan cara untuk mendesain bagaimana website itu bekerja. Pada website terdapat *User Interface* (UI) dan *User Experiiece* (UX) yang membantu dalam mendesain website. Pada UI membantu mefokuskan fungsi dari berbagai page bahkan sampai ke hal-hal spesifik seperti *buttons* yang akan pengguna pakai. Sementara UX lebih fokus kepada pengalaman pengguna website apakah dapat dimengerti dengan mudah atau tidak. Dari UI desainer maupun UX desainer akan menghasilkan sebagai berikut (Robbins, 2012):

1) *User reaserch and testing report*

Mengerti mengenai kebutuhan dari website menjadi salah satu kunci pembuatan website. Untuk membuat website biasa akan melakukan *reseach* terlebih dahulu. Contoh *reseach* yang dilakukan adalah wawancara dan juga observasi untuk memahami kebutuhan penyelesaian masalah dan bagaimana mereka memakai website tersebut.

2) *Wireframe diagrams*

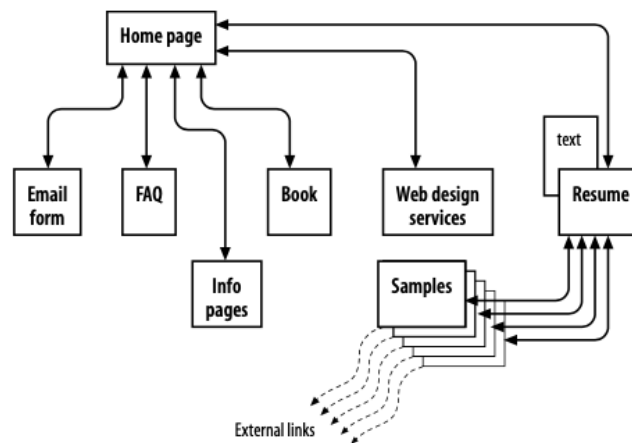
Wireframe adalah bagian dimana struktur dari website terbentuk secara kasar. Tujuan dari *wireframe* adalah untuk menunjukkan bagaimana posisi dari setiap elemen terbagi dan berfungsi. Berikut ini adalah contoh dari *wireframe* :



Gambar 2.16 *Wireframe diagram*
Sumber : Robbins 2012

3) *Site diagram*

Site diagram adalah struktur dimana semua *page* atau *site* berhubungan satu dengan lainnya. Sehingga dapat mempermudah dalam pembuatan website dalam menghubungkan satu halaman dengan halaman lainnya. Berikut ini adalah contoh dari *site diagram*:

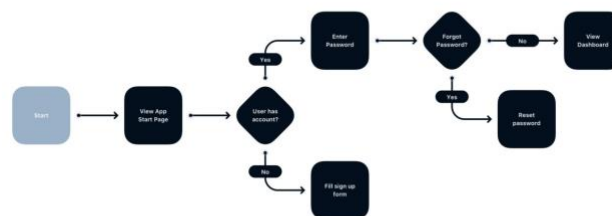


Gambar 2.17 *Site diagram*
Sumber : Robbins 2012

4) *User flow chart*

User flowchart adalah cara untuk mengetahui penggunaan seorang *user* dalam menggunakan website. *User flow chart* menunjukkan alur lebih kepada detail teknis agar lebih mudah dalam memvisualisasikan *wireframe* yang akan dibuat.

TASK FLOW



Gambar 2.18 *User flow chart*
Sumber : <https://uxmisfit.com/2020/08/17/what-is-a-user-flow-everything-you-need-to-know/>

2.3 Suku Loloan

Suku Loloan adalah salah satu suku yang berada di Bali. Suku ini berada di sebuah kampung yang bernama Loloan. Kampung Loloan ini terletak di kabupaten Jembrana, Bali. Keberadaan suku ini tidak lepas dari sejarah masuknya islam di Bali.

2.3.1 Sejarah

Pada buku Ensiklopedi Suku Bangsa di Indonesia Jilid L-Z yang ditulis oleh M. Junus Melalatoa, suku Loloan merupakan suku pendatang. Mereka keturunan dari, Sulawesi, Kalimantan, bahkan Malaysia. Kata Loloan berasal dari kata *liloan* yang berarti “berkelok-kelok”. Kata tersebut diucapkan saat melihat sungai Ijogading yang berkelok-kelok.

Pendatang pertama ke wilayah ini adalah rombongan dari keturunan Sultan Wajo dari Sulawesi. Mereka dikejar oleh tantara VOC dan akhirnya sampai ke wilayah tersebut. Pada pertengahan abad ke-17, kedatangan mereka diterima dengan baik oleh I Gusti Ngurah Pancoran yaitu raja Jembrana. Pendatang tersebut mempunyai hubungan yang baik dengan keluarga kerajaan sehingga ada keluarga dan juga penduduk wilayah tersebut memeluk agama islam.

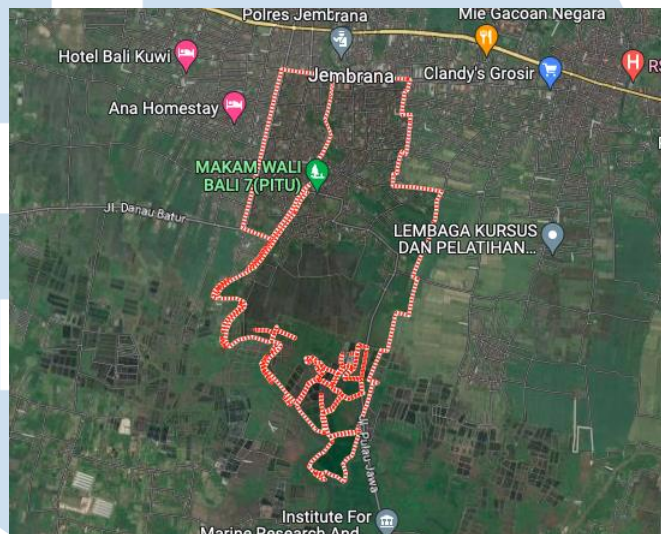
Sekitar pertengahan abad ke 17, terdapat pendatang lagi. Pendatang tersebut adalah rombongan dari keturunan Sultan Pontianak, Syarif Abdullah bin Yahya Al-Qadry. Pada rombongan ini terdapat orang elayu dari Pahang, Johor, Kedah, Trengganu dan beberapa keturunan Arab. Kedatangan rombongan ini disebabkan oleh armada Belanda yang mengejar-ngejar mereka. Dengan kedatangan mereka menambah dan memperkokoh agama islam di Loloan.

2.3.2 Wilayah dan Populasi

2.3.2.1 Wilayah

Kampung Loloan berada di Kab. Jembrana, Bali. Kampung ini terdiri dari dua wilayah yang dipisahkan oleh sungai, yaitu

Kelurahan Loloan Barat dan Kelurahan Loloan Timur. Sungai yang memisahkan kedua wilayah tersebut memiliki Panjang 19.200 meter dan dikenal sebagai sungai Ijogading. (Utami & Kodrata, 2016). Pada sungai tersebut terdapat jembatan yang menyatukan kampung Loloan yaitu jembatan Syarif Tua (Pramesti, 2014).



Gambar 2.19 Peta kampung Loloan
Sumber : Google maps

Luas dari kecamatan Loloan barat adalah 1,47 km² dan luas dari kecamatan Loloan timur adalah 4,34 km². Pada kelurahan Loloan, baik barat maupun timur, memiliki 3 sub-wilayah kelurahan yang disebut sebagai “lingkungan”. Lingkungan pada kelurahan Loloan barat terdiri dari lingkungan Pertukangan, lingkungan Kerobokan, dan lingkungan Terusan. Sementara lingkungan dari kelurahan Loloan timur terdapat lingkungan Ketugtug, lingkungan Loloan timur, dan lingkungan Mertasari.

Kampung Loloan ini berada kurang lebih 25 km dari pelabuhan Gilimanuk dan 84 km dari kota Denpasar.

2.3.2.2 Populasi

Pada Kampung Loloan ini terdapat total 12.458 orang. Pada kecamatan Loloan barat memiliki 4.651 jiwa dengan 2499 perempuan dan 2.551 laki-laki (Kecamatan Negara dalam angka, 2021). Pada

kecamatan Loloan timur memiliki 8.189 Jiwa dengan 4.072 perempuan dan 4.117 Laki-laki (Kecamatan Jembrana dalam angka, 2021).

Mayoritas dari suku Loloan memiliki profesi sebagai seorang nelayan. Tak hanya menjadi nelayan, mereka pun menjadi guru dan juga pedagang. Saat tidak berlayar mereka akan melakukan kerajinan menenun, dan membuat kue tradisional untuk dijual (Pramesti, 2014)

2.3.3 Kebudayaan

2.3.3.1 Bahasa

Bahasa yang digunakan oleh suku Loloan adalah bahasa Melayu Loloan atau sering disebut sebagai base Loloan. Bahasa Melayu Loloan merupakan bahasa sebaran dari bahasa Melayu Pontianak. Bahasa Melayu menjadi bahasa pengantar etnis dikarenakan pemimpin kelompok tersebut adalah etnis Melayu. Hal ini dikuatkan dengan adanya prasasti Encik Ya'kub. (Ali, 2019)

Bahasa Melayu akhirnya digunakan dan data ini masih digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping penggunaan bahasa Melayu, suku ini pun memakai bahasa Indonesia dan juga bahasa Bali saat berkomunikasi. Pencampuran kosakata dan juga dialek dari berbagai daerah menjadikan bahasa Melayu Loloan ini memiliki ciri khas sendiri. (Ali, 2019)

2.3.3.2 Kepercayaan

Sesuai dengan sejarah masuknya Islam ke daerah Loloan, mayoritas dari masyarakat Loloan memiliki agama Islam. Bahkan Loloan ini dikenal sebagai daerah Muslim terbesar di Bali. Setiap lingkungan dari Loloan memiliki persentase agama yang berbeda. Pada lingkungan Ketugtug terdapat 50% Islam, 45% Hindu, dan 5% agama lain. Lingkungan Loloan Timur memiliki 95% Islam dan 5% Hindu. Untuk lingkungan Mertasari berkebalikan dengan lingkungan

Loloan timur yaitu 95% Hindu dan 5% islam. Bagian dari kelurahan Loloan barat terdapat 95% islam dan 5% hindu.

2.3.3.3 Rumah adat

Rumah adat dari suku Loloan adalah rumah panggung. Muztahidin mengatakan bahwa rumah panggung ini telah berkurang di Loloan dikarenakan masyarakat lebih memilih untuk membangun rumah masa kini (Pramesti, 2014).



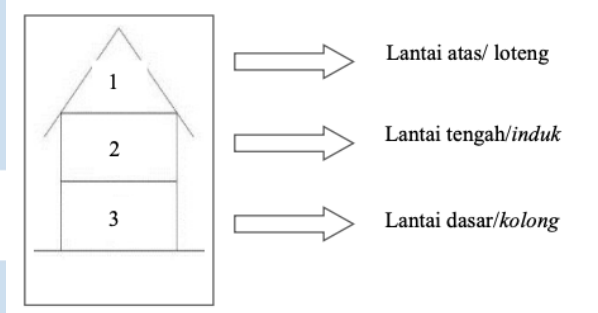
Gambar 2.20 Rumah panggung Loloan
Sumber : Pramesti 2014

Rumah panggung ini digunakan dengan tujuan dapat mengatasi banjir bila sungai Ijogading meluap. Selain itu rumah ini dapat menghindari binatang buas yang berada di sekitar sungai.

Pintu dari rumah panggung ini selalu menghadap kearah timur. Letak pintu tersebut mempunyai alasan tersendiri yaitu agar tidak mengganggu saat menunaikan ibadah sholat. Dekorasi dari rumah ini bercorakan islam. Contohnya ada hiasan kaligrafi.

Rumah panggung memiliki dua wujud yaitu persegi dan juga persegi panjang. Terdapat perbedaan dari kedua wujud tersebut yaitu, luas bangunan dan penempatan ruangan. Tinggi dari rumah panggung ini mencapai 5 sampai 6 meter. Rumah ini ditopang dengan 12 tiang pondasi untuk wujud persegi dan 16 tiang pondasi untuk persegi panjang (Waist & Arjani, 2021).

Rumah panggung sendiri memiliki bagian bagian tersendiri. Bila dilihat dengan posisi vertikal terdapat 3 bagian yaitu, lantai atas/loteng, lantai tengah /induk, dan lantai dasar/ kolong. Berikut ini adalah visual dari bagian bagian tersebut (Pramesti, 2014).:



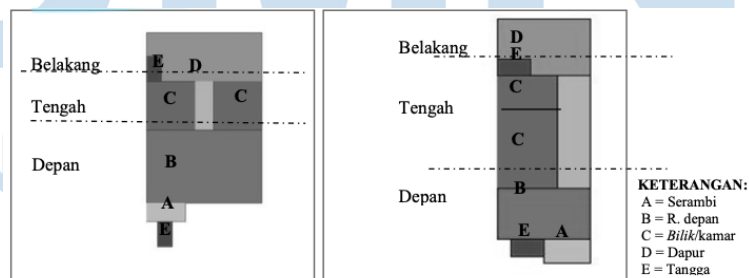
Gambar 2.21 Bagian dari rumah panggung Loloan
Sumber : Pramesti 2014

1) **Lantai Dasar/ Kolong**

Lantai dasar adalah lantai yang multifungsi tanpa sekat. Lantai ini digunakan untuk meletakkan peralatan rumah tangga, meletakkan peralatan bekerja dan tempat bekerja, menyimpan kayu bakar, tempat bersantai dan juga dapat digunakan sebagai kandang ternak.

2) **Lantai Tengah/ Induk**

Lantai tengah adalah tempat masyarakat beraktifitas sehari-hari. Lantai ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian depan, bagian tengah, dan bagian belakang.



Gambar 2.22 Bagian lantai tengah dari rumah panggung Loloan
Sumber : Pramesti 2014

Bagian depan terdapat dua ruangan yaitu, amben/serambi dan ruang depan. Bagian tengah terdapat kamar tidur. Bagian belakang terdapat dapur.

a) **Amben/ serambi**

Bagian ini adalah bagian depan dari lantai tengah.

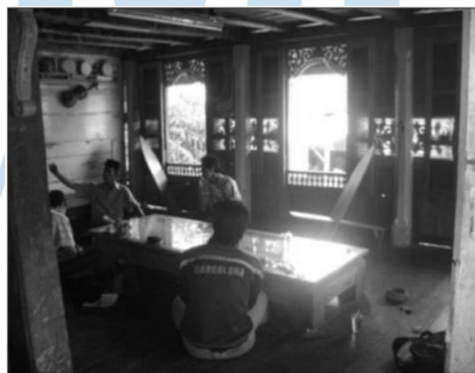


Gambar 2.23 Amben
Sumber : Pramesti 2014

Pada bagian ini tamu dapat berdiam diri sampai tuan rumah menyambut masuk kedalam rumah. Pada bagian ini terdapat tempat mencuci kaki yang dilatarbelakangi dengan tradisi loloan. Tradisi tersebut adalah sebelum masuk kedalam rumah harus mencuci kaki.

b) **Ruang depan**

Ruang depan adalah bagian yang dapat dikatakan sebagai ruang tamu.



Gambar 2.24 Ruang depan
Sumber : Pramesti 2014

Pada bagian ini dapat digunakan sebagai tempat menerimanya tamu, tempat berkumpulnya keluarga, tempat makan, mengaji, sholat berjamaah, melakukan upacara dan juga menjadi tempat tidur. Ruang ini termasuk ruang multifungsi yang dapat digunakan untuk apapun.

c) Kamar tidur

Umumnya terdapat dua kamar tidur. Kamar pertama digunakan oleh orang tua dan juga orang tua yang telah memiliki anak. Kamar kedua digunakan untuk anak perempuan yang sudah bertumbuh menjadi seorang gadis. Anak laki-laki yang beranjak dewasa akan tidur di ruang depan.

d) Dapur

Pada bagian belakang terdapat dapur yang digunakan untuk kegiatan memasak. Pada bagian ini adalah bagian rahasia keluarga yang bahkan tamu tidak boleh masuk kedalamnya.

3) Lantai Atas/ Loteng

Lantai atas adalah lantai yang digunakan untuk anak gadis menenun. Tempat ini adalah tempat dimana barang pusaka disimpan. Barang dan juga makanan untuk upacara juga disimpan pada lantai ini. Pada jaman dulu, lantai atas ini digunakan sebagai tempat pingitan bagi anak gadis di rumah tersebut.

2.3.3.4 Baju adat

Pada tahun 1920-an kampung Loloan ini sudah terbiasa dan mentradisi menggunakan pakaian panjang dan berhijab yang dikenal dengan nama awik. Pakaian ini adalah tradisi yang dilatarbelakangi oleh pergaulan muda-mudi masyarakat yang bisa dibilang sangat ketat. Seorang gadis tidak boleh keluar dari rumah bahkan untuk berpacaran pada saat itu. Dikarenakan itu pakaian awik ini sangat ketat diturunkan dari orang tua keanak gadis mereka. Kain dari awik ini adalah kain songket atau kain tenun yang berasal dari bahan sutera.

(Eka, 2019). Berikut ini adalah gambaran pemakaian awik yang dilaksanakan pada festival Loloan djaman lame:



Gambar 2.25 Awik
Sumber : Instagram/@loloanjamanlame

2.3.3.5 Kesenian dan tradisi

Kesenian dari Loloan ini tidak lepas dengan agama islam. Beberapa dari kesenian Loloan bercorak islam (Pramesti, 2019). Kesenian maupun tradisi dari Loloan ini sudah hampir punah. Berikut ini adalah tradisi dan kesenian yang ada di Loloan:

1) Tradisi Ngrangkat / kawin Lari

Tradisi ini ada kemiripan dengan kawin lari awal suku sasak di Lombok. Perbedaan dari kedua suku itu adalah suku Loloan menitipkan gadis ke tokoh masyarakat atau kepala desa yang keamanan di tanggung oleh orang yang dititipkan. Sementara biaya selama di rumah orang tersebut ditanggung oleh pihak laki-laki.

2) Tradisi membuat Male

Tradisi ini adalah tradisi yang berhubungan dengan upacara kelahiran. Tradisi ini pun biasa dilakukan saat acara Maulid Nabi SAW (Suardika, 2022). Setiap orang tua yang memiliki bayi wajib untuk mengikuti tradisi membuat male. Tradisi ini bersifat massal karna dilakukan oleh semua keluarga yang memiliki bayi. Bayi yang berumur beberapa bulan akan di bawa oleh ayahnya ke masjid beserta dengan male yang telah dibuat. Male sendiri adalah telur yang dihias.

Setelah di bawa ke masjid, rambut anak akan di potong oleh seseorang saat dilaksanakan Asrakalan. Setelah di potong, anak tersebut pulang dan acara selanjutnya adalah memandikan anak dengan air kepala gading dan merias anak tersebut .



Gambar 2.26 Male

Sumber : <https://bali.antaranews.com/berita/123277/muslim-jembrana-mengarak-telur-hias-saat-maulid>

Fungsi dari tradisi male adalah fungsi agama yang memfokuskan orangtua agar menjadi orang tua yang baik dan mengemban amanat Allah SWT (Ali,2019).

3) Tradisi Ngejot

Tradisi ngejot adalah tradisi saling mengantar makanan. Tradisi dilakukan untuk silaturahmi antar umat beragama. Saat lebaran umat hindu akan mengunjungi umat muslim atau sebaliknya. Tradisi ini sudah mulai hilang dan hanya dilakukan oleh orang-orang tua. Tradisi ngejot ini dilakukan tidak hanya masyarakat Loloan tetapi juga masyarakat Bali.



Gambar 2.27 Ngejot

Sumber : <https://bali.antaranews.com/berita/151174/tradisi-idul-fitri-ngejot-di-bali-jaga-toleransi-antarumat-beragama>

4) Tradisi Nyapar

Tradisi ini adalah upacara yang dilakukan masyarakat dengan membawa berbagai macam makanan dari rumah ke masjid, setelah itu mereka berdzikir dan berdoa. Makanan yang mereka bawa akan dibawa akan dimakan setelah berdzikir dan berdoa. Di tengah-tengah orang akan disediakan baskom berisi air atau air mineral yang akan di bawa pulang untuk menjadi campuran air mandi dengan tujuan membuang sial.



Gambar 2.28 Nyapar
Sumber : Muztahidin

5) Tradisi tepeng-tepengan

Tradisi tepeng-tepengan adalah tradisi makan bersama yang diadopsi dari tradisi warga hindu. Tradisi ini dikenalkan oleh Raja Karangasem Igusti Agung Anglurah Karangasem saat menang dalam peperangan. Mereka makan bersama dengan melingkar dan makanan di tengah-tengah mereka.



Gambar 2.29 Tepeng tepengan
Sumber : Muztahidin

6) Tradisi ninjo haji

Hanya di kabupaten Jembrana tradisi ini terlaksana. Tradisi ini merupakan tradisi yang mengantar calon jamaah haji dari tempat acara pelepasan ke tempat penyebrangan kapal ferry di Gilimanuk. Mereka sudah membooking mobil maupun bus yang akan di pakai untuk mengantar mereka ke pelabuhan. Pada hari tradisi di laksanakan, menjadi hari libur untuk kampung Loloan. Hampir semua warung, toko, rumah, sekolah ,tutup dan menghentikan aktifitas mereka.



Gambar 2.30 Ninjo haji

Sumber :facebook/ @KomunitasOrangNegaroa

7) Tradisi Ambur salim

Tradisi ini adalah tradisi yang menghamburkan beras kuning yang sudah bercampur uang logam. Tradisi ini berasal dari kata ambur yang berarti menghamburkan dan juga kata salim yang berarti keselamatan. Arti dari nama tradisi ini menjadi keselamatan untuk semua orang yang hadir pada acara yang dilaksanakan.

Pada saat beras kuning dan uang logam tersebut dihamburkan, anak-anak akan mulai berebut untuk mendapatkan uang logam tersebut. Tradisi ini biasa dilakukan setelah acara selesai seperti setelah tradisi Male (potong rambut anak) dan saat acara Ninjo haji.

Berikut ini adalah gambar dari tradisi ambur salim:



Gambar 2.31 Ambur salim

Sumber: <https://tatkala.co/2019/10/17/male-dan-ambur-salim-tradisi-unik-bulan-mauludan-di-jembrana/>

8) **Kesenian burdah**

Kesenian ini adalah kesenian memakinkan alat musik burdah. Seni ini menunjukkan cerita yang di ambil dari kejayaan islam. Pemain dari kesenian ini hanya dilakukan oleh laki-laki. Burdah sendiri dilakukan disetiap acara yang berada di Loloan. Contoh nya adalah acara sunatan.



Gambar 2.32 Burdah

Sumber : Instagram/@loloanjamanlame

9) **Kesenian silat bugis**

Kesenian ini masih ditekuni oleh masyarakat kampung Loloan. Kesenian silat ini diiringi dengan gendang dan gong. Dalam pementasan ini kedua pemain silat akan mulai bermain berlawanan.

Pementasan dari kesenian silat ini diambil dari cerita zaman kerajaan jembrana.



Gambar 2.33 Silat bugis
Sumber : Instagram/@loloanjamanlame

10) **Kesenian membalas pantun**

Kesenian dalam melantunkan pantun sangat khas dan masih dilakukan pada kampung Loloan. Saling balas berpantun ini pun menunjukkan ciri khas melayu yang dimiliki oleh kampung Loloan. Bahan dari pantun tersebut pun mengenai kegiatan sehari-hari.

11) **Kesenian Ngotok**

Kesenian ngotok ini dilakukan dalam rangka pembuka acara tertentu. Saat ngotok sudah berbunyi dapat ditandai oleh acara akan dimulai. Tradisi ini menggunakan lesung dan alu untuk membunyikan suara. Kesenian ini dimainkan oleh perempuan sebagai musik zaman dulu.



Gambar 2.34 Ngotok
Sumber : <https://otomotif.antaranews.com/foto/3028973/tradisi-tempo-dulu-di-kampung-loloan-bali/4>

12) Kesenian Ngotek

Kesenian ini merupakan kesenian yang dilakukan untuk membangunkan orang-orang untuk melakukan sahur pada bulan puasa. Kesenian ini pun tidak hanya dilakukan dengan kentongan, tetapi dengan alat-alat yang dapat membunyikan suara.



Gambar 2.35 Ngotek

Sumber : <https://tatkala.co/2019/05/25/ngotek-inilah-pementasan-tiada-henti-sepanjang-hari-di-kampung-loloan/>

2.3.3.6 Keekerabatan

Sistem dari kekerabatan kampung Loloan ini adalah bilateral. Sistem bilateral ini anak mempunyai kekerabatan dengan kedua orang tuanya, ayah dan ibu (Pramesiti, 2019). Adat dari pernikahan di kampung Loloan ini dapat menetap di lingkungan keluarga suami maupun istri. Umumnya setelah pengantin menikah, akan tinggal di lingkungan dari istri tetapi ada pula yang mendirikan rumah di tempat yang baru sehingga terpisah dari orang tua. Pernikahan antara sepupu adalah pernikahan yang diharapkan. Pada kampung ini terdapat pelapis soaial dan didasarkan oleh keturunan, kedudukan, dan senioritas. Pada keturunan, penduduk melayu islam asli dianggap lebih tinggi. Pada kedudukan, kaum ulama dan haji dianggap lebih tinggi. Pada senioritas, diurutkan berdasarkan umun dan tidak lupa dengan pelapis keturunan dan kedudukan terlebih dahulu.

2.4 Remaja

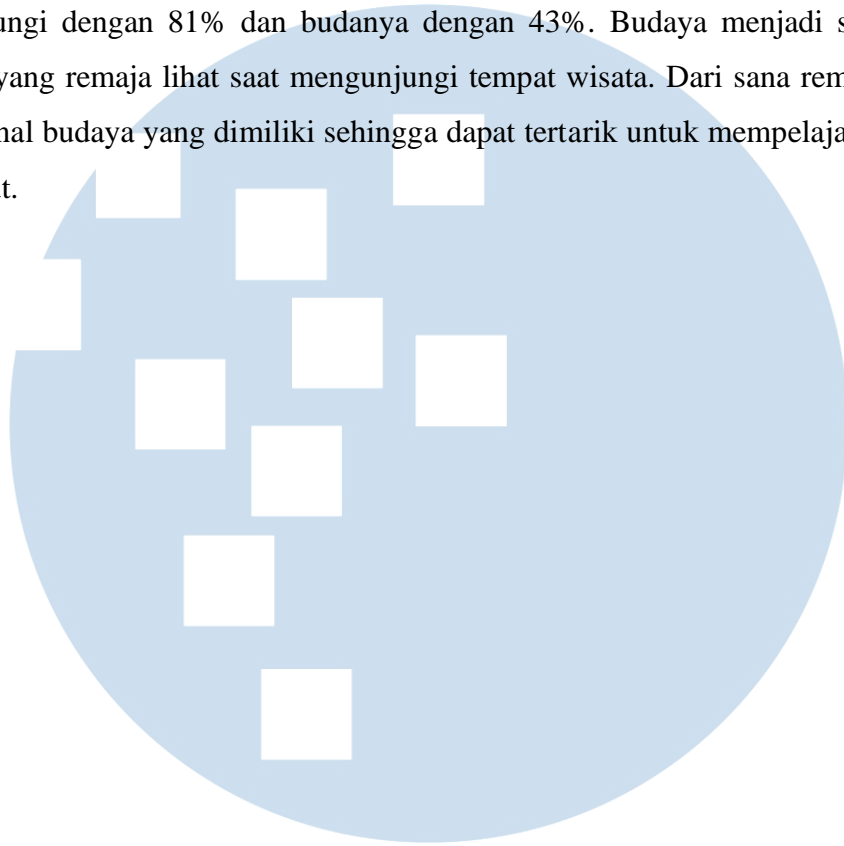
Berdasarkan WHO umur dari remaja adalah 10-19 tahun. Pada umur tersebut remaja mengalami pertumbuhan yang mempengaruhi bagaimana mereka berpikir, merasakan, mengambil keputusan, dan berinteraksi dengan sekitarnya.

Menurut Kartono (1990) sendiri, remaja dapat dikategorikan menjadi 3 bagian yaitu, remaja awal, remaja pertengahan, dan remaja akhir. Remaja awal yaitu anak berumur 12-15 tahun, yang memiliki perkembangan intelektual sehingga mereka memiliki ketertarikan dengan banyak hal. Remaja pertengahan berumur 15-18 tahun, yang memiliki sifat yang mulai menemukan jati diri berpikir lebih kritis. Remaja adalah masa dimana anak lebih ingin mengetahui banyak hal dan mencoba hal-hal baru (Kemenkes RI, 2018). Generasi muda pun memiliki kreativitas yang tinggi dan juga ambisius (Setyowati, 2021).

Pada umur 12-18 adalah masa dimana para remaja belajar di sekolah khususnya pada tingkatan sekolah menengah pertama (SMP) dan juga sekolah menengah akhir (SMA). Pada umur tersebut juga termasuk kedalam kategori remaja awal dan pertengahan. Pada umur tersebut mereka belajar mengenai sejarah dan juga budaya dari Indonesia.

Pada Indonesia Gen Z report 2022 oleh IDN Media, remaja 12-18 tahun termasuk kedalam Generasi Z lebih banyak mengandalkan digital dibandingkan fisik. Contohnya adalah media digital sebanyak 42% lebih digunakan dibandingkan koran yaitu 2%. Dalam pemakaian online, remaja lebih menggunakan waktunya untuk mengakses sosial media yaitu 86%. Peringkat pertama adalah *chatting* dengan persentasi 90%. Dilanjutkan dengan mengakses sosial media, mendengarkan musik online, dan membuka website. Sarana yang digunakan oleh Generasi Z lebih kepada *smartphone* dengan 99% dibandingkan laptop atau lainnya yang mencapai presentase 18%. Mayoritas anak remaja menggunakan media sosial lebih dari 3 jam setiap harinya. Merekapun termasuk kedalam "*goldfish*" *attention span* yang mengartinya mereka hanya ingin melihat sekilas dan serba cepat. Mereka hanya melihat video kurang lebih 10 detik lalu di *scroll* atau di rubah. Media sosial yang paling tinggi digunakan adalah Instagram dengan 74%.

Pada saat remaja berlibur pemandangan alam menjadi prioritas yang dikunjungi dengan 81% dan budayanya dengan 43%. Budaya menjadi salah satu aspek yang remaja lihat saat mengunjungi tempat wisata. Dari sana remaja dapat mengenal budaya yang dimiliki sehingga dapat tertarik untuk mempelajari budaya tersebut.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA