

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori Perancangan Desain Grafis

Lauer dan Pentak (2016) menyatakan bahwa sifat sebuah desain adalah bawaan dari sifat-sifat disiplin karya seni yang seperti fotografi, media berbasis waktu semisal sebuah film, video, animasi, *computer graphic*, melukis menggambar sampai pada karya memotong. Untuk **mendesain** adalah untuk membuat sebuah perencanaan dan untuk mengatur (hlm. 1). Sebuah permasalahan dalam desain grafis akan selalu berkaitan dengan ruang lingkup visual dan konseptual. Oleh karena itu, desain grafis dipandang sebagai alat pemecah masalah (Arntson, 2011, hlm. 3). Desain grafis secara tradisional menjadi pemecah permasalahan menggunakan media datar dua dimensi. Desain kemasan, desain web, serta perkembangan multimedia yang mulai mencakup dunia tiga dimensi hingga pada pengaplikasian empat dimensi yang menggunakan waktu sebagai dasarnya (hlm. 4).

2.1.1 Prinsip Desain pada Perancangan Media Informasi Interaktif

Dikutip dari bukunya “*Design Basics*” Lauer dan Pentak (2016) menyatakan bahwa prinsip dasar pada desain memiliki 5 prinsip utama yang terdiri atas *unity, emphasis and focal point, scale and proportion, balace* dan *rhythm*. Berikut adalah penjabaran dari kelima prinsip dasar desain grafis:

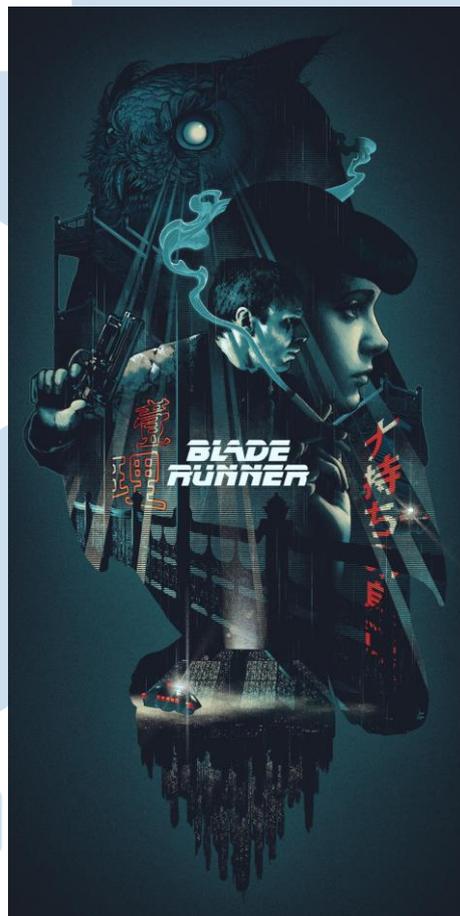
2.1.1.1 Unity

Serupa dengan ide dalam *harmony, Unity* (kesatuan) memiliki pengertian dimana sebuah harmoni atau persetujuan yang hadir diantara elemen-elemen desain. Seakan-akan, elemen-elemen ini adalah milik satu sama lain. Dimana, beberapa koneksi visual yang berada di luar kesempatan telah menyebabkan persatuan antar elemen-elemen tersebut (hlm. 28). Untuk mendapatkan *unity* itu

sendiri, terdapat empat buah cara yang dapat digunakan. Berikut adalah keempat cara untuk mendapatkan sebuah *unity*:

1) ***Proximity***

Proximity dapat diartikan sebagai cara untuk menyatukan elemen-elemen yang terpisah oleh jarak menggunakan *Proximity*. Dengan mengumpulkan elemen-elemen ini lebih dekat satu sama lain, maka akan tercipta sebuah pola kebersamaan pada elemen tersebut. Oleh karena itu *proximity* dapat diartikan sebagai faktor penyatu (hlm. 34).



Gambar 2.1 *Proximity* Pada Desain Poster Film “Blade Runner”

Sumber: <https://johngydo.tumblr.com/post/173031527510/blade-runner-18x36-by-john-guydo-available>, (2018).

2) *Repetition*

Seperti pada arti namanya, unsur pembentuk *unity* ini menyatakan adanya sebuah pengulangan pada bagian-bagian yang terdapat dalam sebuah desain, yang menyatu antara satu dan yang lainnya. Elemen-elemen desain yang diulang, dapat berupa bentuk apa saja: mau itu sebuah warna, sebuah arah, sudut, sebuah tekstur ataupun bentuk pada sebuah elemen desain (hlm. 36).

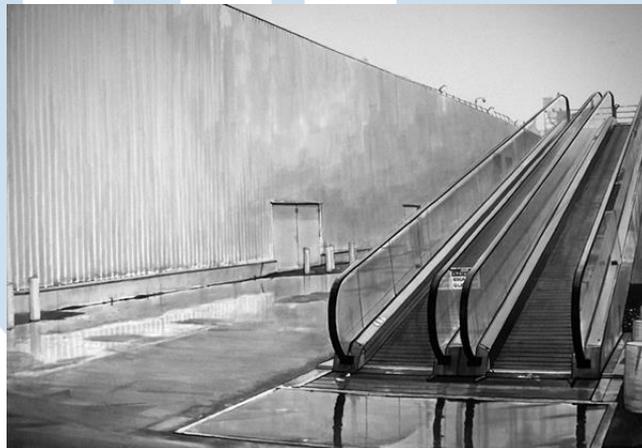


Gambar 2.2 *Repetition* Pada Gambar Karya Jongmee

Sumber: <https://redlipstickresurrected.tumblr.com/post/152497703190/jongmee-aka-jongmee-kim-korean-b-seoul-korea>, (2016).

3) *Continuation*

Selain dari *proximity* dan *repetition*, terdapat juga *continuation*. Sebuah cara untuk mendapatkan *unity*, biasanya dapat berupa bentuk garis, sisi hingga pada arah satu elemen dengan elemene lainnya. Secara natural, *continuation* memiliki arti dimana suatu unsur memiliki sifat “berkelanjutan” satu sama lain (hlm. 38).

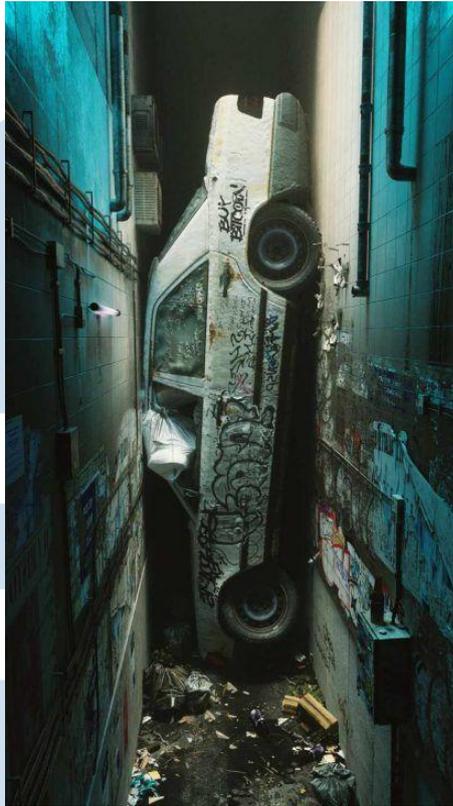


Gambar 2.3 *Continuation* Pada Gambar Karya David Mesguchi
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/2473085/HUMAN-MERCHANDISE>, (2010).

4) *Continuity and the Grid*

Hubungan antar satu elemen desain dengan elemen yang lainnya merupakan denotasi dari *continuity*. Pada pembuatan sebuah desain, sang seniman biasanya dibantu oleh penggunaan *grid*. Sang seniman pertama0tama membuat sejumlah garis-garis vertikal dan horizontal yang saling berhubungan, dalam suatu area (hlm. 47).

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



Gambar 2.5 *Emphasis & Vocal Point* Pada Gambar “Abandoned Car iPhone Wallpaper HD”
Sumber: <https://iphoneswallpapers.com/abandoned-car-iphone-wallpaper-hd/>, (2022).

1) *Emphasis by Contrast*

Semakin rumit sebuah pola, titik fokus akan semakin membantu sebuah desain dalam penyusunannya. Apa pun yang dapat mengalihkan perasaan dalam sebuah pola karena perbedaannya, pastinya akan menjadi perhatian mata secara otomatis. Jikalau sebuah cahaya yang keluar dalam sebuah pola yang berlemen gelap, cahaya tersebut akan menjadi titik fokusnya. Begitupun dengan sebuah pola yang sifatnya berani dan kontras sekali dengan elemen lain yang sifatnya halus, akan menjadi titik fokus (hlm. 58).



Gambar 2.6 *Emphasis by Contrast*

Sumber: <https://mymodernmet.com/rk-tokyo-street-photography/>, (2017).

2) *Emphasis by Isolation*

Dalam *emphasis by isolation*, sebuah elemen tidak terisolasi satu sama lain. melainkan elemen ini saling tumpang tindih atau diperlihatkan dalam sebuah pola yang ramai (hlm. 60). Mata pengamat akan lebih mudah teralihkan, dan keluar dari gambar. Apabila, titik fokus terletak sangat dekat dengan sisi gambar (hlm. 61).



Gambar 2.7 *Emphasis by Isolation*

Sumber: <https://www.flickr.com/photos/stereojuice/4485121755/in/photostream>, (2009).

3) *Emphasis by Placement*

Penempatan sesuatu dalam komposisi, tentunya menghasilkan sebuah penekanan. Akan sangat menarik, apabila suatu penekanan dapat dihasilkan ketika ditempatkan ditengah-tengah untuk mendapatkan sebuah penekanan secara halus. Karena, ketika suatu subjek ditempatkan tepat ditengah-tengah saja, merupakan sebuah kritikan yang membosankan dan naif dalam komposisi tersebut (hlm. 62).

2.1.1.3 *Scale and Proportion*

Scale diartikan sebagai pengukur seperti pada gambar perencanaan seorang arsitek, sedangkan *proportion* merujuk pada ukuran relatif yang diukur pada elemen lain. seperti halnya pada karya seni yang dirujuk sebagai besar atau kecil dalam ukuran. Tentu saja, tanpa sebuah titik acuan. bahwa ukuran sebuah objek asli seperti seekor anjing besar kita ketahui karena kita mengetahui ukuran asli anjing tersebut (hlm. 70).



Gambar 2.8 *Scale and Proportion* Pada Karya Megapont
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/7944103/Some-pixels>, (2013).

1) *Human Scale Reference*

Sangat disayangkan, sebuah buku ilustrasi tidak dapat menampilkan sebuah karya seni dalam ukuran sebenarnya. Ukuran yang tidak disangka, ukuran yang tidak biasa tentunya mengagumkan bagi kita. Dengan mempertimbangkan ukuran sebuah karya dengan karya lain, sekeliling atau relasinya dengan ukuran manusia, merupakan salah satu cara untuk skala artistik (hlm. 72).



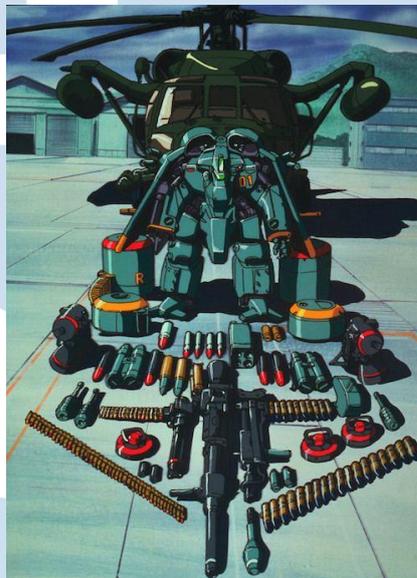
Gambar 2.9 *Human Scale Reference* Pada Karya Onlyarandomusername
Sumber: <https://www.deviantart.com/onlyarandomusername/art/VENTURI-210-transcup-vhs-854644653>, (2020).

2) *Internal Proportions and References*

Proporsi seringkali digunakan sebagai ketentuan dalam menjelaskan sebuah relasi ukuran antar bagian-bagian yang terdapat dalam sebuah unit. Dengan menentukan ukuran dan skala sebuah elemen, merupakan cara kedua untuk menentukan skala artistik sebuah desain pola (hlm. 74).

2.1.1.4 Balance

Menentukan sebuah titik tengah vertikal dan pembagian berat visual antar kedua belah sisi, biasanya kita asumsikan ketika kita menilai keseimbangan gambar. Rasa keseimbangan adalah bawaan seperti ketika kita masih kecil, kita mengembangkan sebuah rasa keseimbangan dalam tubuh ketika kita mengamati keseimbangan dunia sekitar kita. Aktivitas olahraga, kurangnya keseimbangan atau tidak adanya keseimbangan akan mengganggu kita (hlm. 88).



Gambar 2.10 Balance

Sumber: <https://anotherbyte.tumblr.com/post/190129087181/metal-skin-panic-madox-01-1987>, (2020).

1) *Imbalance*

Ketidakseimbangan bisa digunakan oleh seorang seniman, ketika sebuah topik atau tema yang digunakan sengaja menghadirkan rasa tidak nyaman, yang meresahkan pengamat. Keunggulan dari keseimbangan, bukan berarti tidak ada tempat untuk ketidakseimbangan yang disengajakan dalam sebuah karya seni (hlm. 90).



Gambar 2.11 *Imbalance*

Sumber: <https://www.deviantart.com/daikikun75/art/flashback-2012-190403203>, (2010).

2.1.1.5 *Rhythm*

Konektivitas sebuah ritme visual dan ritme musikal yang biasa dikomppsisikan oleh seorang seniman, biasanya beresonansi dengan ingatan atau asosiasi indera-indera kita yang lainnya. Koneksi ini biasanya dapat berupa lebih dari sebuah simile ataupun metafora (hlm. 112).

2.1.2 **Media Interaktif Digital**

Melakukan sesuatu terhadap sebuah komputer atau tablet. Dan biasanya media interaktif digital menggunakan sebuah media layar, untuk memfasilitasi sebuah interaktifitas antara *user* dan alat media. Oleh karena itu, media interaktif digital dapat kita sebut sebagai media yang berbasis *computer-driven experience* (Griffey, 2020, hlm. 3).

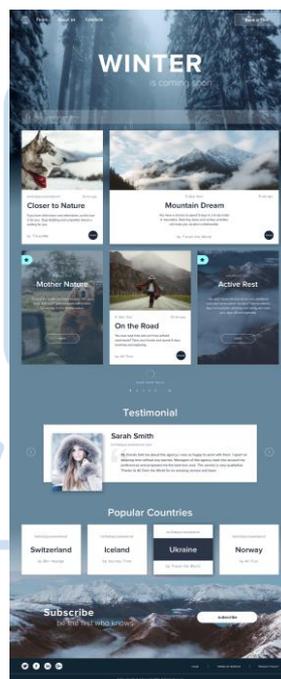
Media interaktif digital memiliki beberapa rupa yang bentuknya mengikuti perkembangan teknologi tiap zaman, dengan begitu dapat

menghadirkan bentuk, dan kegunaan-kegunaan baru yang berdampak terhadap cara kita menggunakan media tersebut (Griffey, 2020, hlm. 6). Berikut beberapa pengertian dari bentuk-bentuk media interaktif digital yang telah ada:

2.1.2.1 Media Interaktif Digital

1) *Websites*

Sebuah *website*, awalnya digunakan sebagai *brochure-ware*, yang berisikan laman statis bersama dengan sebuah teks *interlink*. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, *website* menjadi lebih canggih. *E-commerce*, *blogs* dan media sosial mulai bermunculan dan berkembang pesat pada era tahun 1990an. Dikarenakan *website* modern dapat kita akses melalui beragam gawai. Sebagian besar *website* dirancang untuk bersifat responsif. Karena, *layout* dan isi sebuah *website* perlu beradaptasi dengan gawai yang digunakan oleh *user* (hlm. 7).



Gambar 2.12 *Websites*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/46396557/Winter-Tours>, (2016).

2) *Mobile Applications*

Berbeda dengan sebuah *website* dan *web applications*. *Mobile applications*, termasuk kedalam bentuk media interaktif digital yang khusus dibuat untuk media seperti telepon genggam pintar (hlm. 7). Sebuah aplikasi *mobile*, berkembang sangat populer karena sifat mereka yang mudah untuk diunduh, murah, diperbaharui dan dihapus. Aplikasi *mobile*, juga menghadirkan beragam peningkatan untuk telepon genggam pintar (hlm. 8).



Gambar 2.13 *Mobile Application*

Sumber: https://www.behance.net/gallery/108149857/TaskEz-Productivity-App-iOS-UI-Kit?tracking_source=curated_galleries_ui-ux, (2020).

3) *Video Games*

Sebuah *video game*, merupakan gim yang dapat dijalankan dalam sebuah komputer, telepon genggam atau pun sebuah konsol khusus yang dapat pengguna interaksikan menggunakan semacam alat pengontrol, sensor atau melalui layar secara langsung (hlm. 8). Video gim, merupakan sebuah industri yang berkembang pesat, yang memiliki kesempatan dan ceruk yang menarik. Dan video gim, tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan. Video gim sekarang sudah digunakan oleh kalangan pelajar dan orang-orang profesional (hlm. 9).



Gambar 2.14 *Video Games*

Sumber: <https://www.humblebundle.com/store/assetto-corsa>, (2017).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.2.2 Media Content

Grafik, animasi, audio, video dan teks adalah rupa-rupa dari beragam macam bentuk interaktifitas yang menjadi isi “daging” sebuah konten media interaktifitas. Ada baiknya, berkonsultasi dengan pakar spesialis bidang tertentu atau mengetahui praktik terbaik ketika sedang mengerjakan media interaktifitas (hlm. 90). Berikut adalah penjelasan dari beberapa bentuk media yang sering menjadi konten media interaktifitas:

1) **Graphics**

Sebuah grafik bermain peran penting dalam proses perencanaan, karena dalam proses perencanaan dibutuhkan sebuah *wireframe* dan *flowchart* untuk menggambarkan cara kerja sebuah aplikasi dan bagaimana aplikasi tersebut terlihat visual bentuknya. Bentuk-bentuk grafik ada berbagai macamnya, seperti: tombol-tombol, diagram, tabel, fotografi dan ilustrasi yang biasa kita temukan dalam sebuah media interaktif. Namun terdapat dua jenis grafika komputer utama yang terdiri atas *pixel-based graphics* dan *vector-based graphics*, berikut adalah penjelasan dari kedua jenis grafik tersebut:

1.1) **Pixel-based Images**

Bitmap atau *pixel-based graphics* merupakan salah satu jenis grafika komputer yang tersusun atas sebutif *pixel*, dan apabila kita *zoom* sebuah gambar *pixel-based graphics*. Maka akan terlihat sebutir titik yang hanya memiliki satu buah warna. Namun, ketika kita lihat dari kejauhan, titik yang tadinya hanya terdiri atas satu buah warna akan terlihat berkesinambungan (hlm. 90)



Gambar 2.15 *Pixel-based Graphics*

Sumber: <https://www.deviantart.com/onlyarandomusername/art/The-Fight-for-Crumpet-886155984>, (2021).

Namun sebuah *oixel-based graphics* memiliki kelebihan serta kekurangannya. Salah satu kelebihan dari format grafis dengan *bitmap*, dengan adanya *pixel* kecil yang tersusun, bisa menghasilkan sebuah gambar yang sifatnya *photorealistic*. Sebuah grafis yang berbasis *bitmap* juga lebih mudah untuk diaplikasikan dalam sebuah *web*, jika grafis tersebut tersimpan dalam format yang tepat seperti JPEG, PNG, atau GIF (hlm. 90). Serta kekurangan yang dimiliki dari grafis yang memiliki format *bitmap* adalah ukuran file yang bisa menjadi sangat besar, dan jumlah *pixel* yang memiliki jumlah terbatas (hlm. 91).

1.2) *Vector-based Images*

Gambar yang memiliki basis *vector*, adalah jenis grafis yang tersusun atas bentuk garis yang memiliki panjang, kurva dan arah. Namun, grafis berbasis *vector* juga memiliki kelebihan serta kekurangannya sendiri. Salah satu kelebihan yang dimiliki grafis ini adalah, sifat *vector graphic* yang tersusun atas *commands* yang meregenerasi sebuah

grafis, sehingga ketika grafis tersebut diubah ukurannya. Kualitas gambar grafis akan tetap terlihat tajam dalam ukuran apa pun. Ukuran file yang dimiliki sebuah grafis *vector* juga relatif kecil, dikarenakan sifatnya yang berupa kumpulan *commands*. Namun kekurangan yang dimiliki sebuah grafis berbasis *vector* adalah ketidakmampuan grafis jenis ini untuk menghasilkan kualitas gambar yang terlihat *photorealistic*, dikarenakan sifat alami yang dimiliki grafis berbasis *vector* (hlm. 95).



Gambar 2.16 *Vector-based Graphics*

Sumber: https://pngtree.com/freepng/png-car-vector-material-png-free-download_1671785.html

2) **2D Animation**

Penggunaan animasi 2D dalam sebuah media interaktif tidak semuanya berbentuk desain karakter. Melainkan, biasanya dapat berbentuk sesuatu yang bersifat ahlu ataupun dramatik, dan memiliki fungsi atau pun tujuan yang beragam (hlm. 96). Sebuah susunan gambar-gambar *bitmap* 8-bit, yang terangkai dan dijadikan sebuah animasi yang dapat dilihat di dalam sebuah *web*, dinamakan sebagai GIF. Sebuah animasi GIF tidak memiliki suara dan biasanya diputar secara mengulang-ulang.



Gambar 2.17 2D Animations

Sumber: <https://www.pinterest.at/pin/18436679708961511/>



Gambar 2.18 2D Character Animation

Sumber: <https://www.pinterest.at/pin/691372980317372321/>

Dalam sebuah animasi GIF, biasanya terdapat bagian-bagian yang bersifat transparan. Animasi GIF, yang tadinya digunakan sebagai media visual bergerak pertama yang dapat dilihat dalam sebuah *web*. Kini GIF, digunakan sebagai kebaruan, yang dimana sering digunakan sebagai *memes*, karena proses pembuatan GIF yang mudah serta

ukuran mereka yang relatif kecil, yang memudahkan untuk membagikan GIF (hlm. 97).

Tidak lepas dari kehadiran animasi dalam sebuah media interaktif digital. Penggunaan animasi karakter 2D beserta *background*, masih sering kita temui dalam beberapa permainan kasual. Penggunaan karakter beranimasi sering diterapkan dalam sebuah aplikasi pelatihan, yang biasanya digunakan sebagai pemandu ramah yang akan melayani.

3) **3D Graphics & Animation**

Sebuah objek 3D tidak hanya berada pada sumbu X & Y. tetapi, juga bergerak dalam sumbu Z. dan sebuah objek 3D bermain pola yang penting dalam sebuah gim, *virtual reality* atau sebuah *augmented reality*. Dan objek 3D yang digunakan biasanya dalam sebuah rupa objek-objek 3D, grafis 3D ataupun sebuah lingkungan berbentuk 3D (hlm. 99).



Gambar 2.19 3D Animation

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/154600025/Patreon-Social-Media-Visuals>, (2022).



Gambar 2.2 *3D Model* dalam media *virtual reality*
Sumber: <https://www.alphr.com/vrchat-add-friends/>, (2021).

Kumpulan objek 3D yang memiliki tekstur, akan menyusun sebuah lingkungan tiga dimensi. Ketika kita ingin membangun objek 3D dalam sebuah media interaktif. Kita perlu mengimport keseluruhan *scene* objek-objek. Dan, dikarenakan komputer perlu merender gambar dengan cepat dalam sebuah *user interaction*. Maka, bagi objek 3D yang memiliki model yang terlalu rumit, memakan waktu yang lebih lama untuk dirender. Oleh karena itu, sang seniman 3D perlu menyederhanakan model 3D tersebut (hlm. 99).

4) **Audio**

Getaran udara yang bergerak seperti gelombang, dan menuju kedalam telinga kita. Merupakan hal yang membuat sebuah suara. Getaran yang diterima oleh tulang dalam telinga, mengirimkan sinyal pada saraf auditori kita, yang kemudian mengirimkan sinyal pada otak untuk menginterpretasikan suara (hlm. 102).

5) *Video in Interactive Digital Media*

Film dan Video sudah ada sejak lama. Penggunaan sebuah rekorder analog sebagai metode pembuatan film dengan cara merekam gambar pada sebuah medium transparan. Yang kemudian diproyeksikan pada sebuah layar semenjak penemuannya di tahun 1800an. Dan pada tahun 1990an, muncul media video digital yang menyimpan kumpulan gambar *bitmap* yang disinkronisasi dengan suara. Dan jenis video digital ini tersimpan dalam sebuah komputer. “*Persistence of vision theory*” merupakan panggilan atas fenomena dimana mata kita dikelabui oleh kumpulan gambar yang dimainkan secara berurutan dengan cepat, sehingga terlihat seakan-akan gambar tersebut bergerak. Namun, untuk berjalannya fenomena ini, gambar perlu digerakan dalam kecepatan yang relatif tinggi. Dengan kecepatan minimum pada 15 *frame* per detik (hlm. 107). Penggunaan video dalam media interaktif digital sudah ada sejak lama, namun dikarenakan ukuran file video yang relatif besar. Kegunaannya tidak akrab melalui media interaktif daring (hlm. 111).

2.1.2.3 *Aesthetics in Interactive Digital Media*

Apa pun yang menjadikan sebuah media interaktif digital menyenangkan secara estetik, semua itu tergantung pada siapa yang menanyakan. Dan dikarenakan kita memiliki pandangan bias dan preferensi yang berbeda-beda, maka kita tidak bisa mengetahui jawaban sebenarnya. Akan tetapi, tujuan utama dari sebuah media interaktif digital adalah sebagai medium yang memfasilitasi sebuah komunikasi yang sifatnya efisien, efektif dan dapat dinikmati antara *user* dan alat. Selain dari keadaan media sebagai elemen pendukung, penampilan antarmuka lah yang menjadi faktor

dominan sebuah aplikasi interaktifitas. *Type*, warna dan *layout* sebuah antarmuka adalah kunci elemen yang berada pada tangan seorang desainer, yang mempengaruhi estetika keseluruhan desain (hlm. 121).

1) **Typography**

Pemilihan sebuah tipografi akan mempengaruhi efek pada kegunaan, bagaimana media tersebut dirasa dan keterbacaan media. Dan, hampir seluruh bentuk media interaktif digital memiliki unsur teks yang menjadikan elemen desain integral dan kuat secara keseluruhan (hlm. 121).

1.1) **Serif vs. Sans Serif**

Typeface Serif dan Sans Serif memiliki kualitas gaya yang diturunkan. *Typeface* Serif terlihat lebih tradisional yang sering menjadikan mereka menjadi pilihan yang cocok ketika kita ingin menggunakan mereka pada sesuatu yang terlihat kuno. Namun sebaliknya, jika kita ingin melakukan sebuah proyek yang terlihat lebih modern, Sans Serif bisa menjadi pilihan yang lebih cocok. Penampilan *typeface* Sans Serif yang terlihat lebih modern dikarenakan, ditemukannya mereka pada tahun 1920an di sekolah bernama Bauhaus School of Design. Sedangkan jenis *typeface* Serif, dapat kita telusuri lebih jauh 650 tahun yang lalu, tepatnya sejak penemuan alat percetakan *press*, yang membuat mereka terlihat kuno dan tradisional (hlm. 124).

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 2.21 *Sans Serif vs Serif*

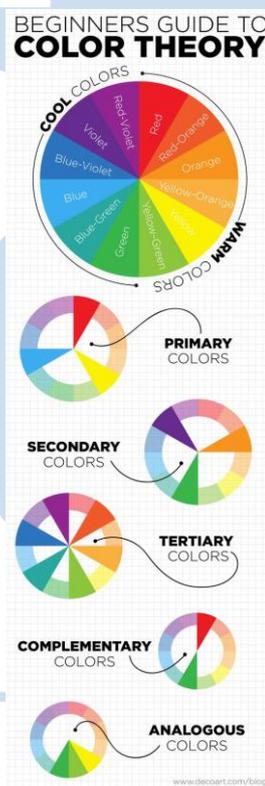
Sumber: <https://www.zenbusiness.com/blog/serif-vs-sans-serif/>, (2022).

2) *Color*

Sebuah warna memiliki asosiasi yang berbeda-beda dari berbagai macam budaya, dan biasanya diminati secara berbeda-beda dari beragam generasi dan jenis kelamin. Menurut Elliot dan Maier (dalam Griffey, 2014) menyatakan bahwa dalam segala bentuk media interaktif, sebuah warna memainkan peran yang sangat penting yang dapat membawakan sebuah arti penting serta dapat memberikan dampak penting bagi pengaruh, pengertian dan perilaku seseorang. Salah satu bagian terpenting dari sebuah proses pembuatan media digital interaktif, adalah untuk menentukan palet warna yang akan digunakan dalam media. Menentukan palet warna berdasarkan preferensi pribadi biasanya berupa pilihan yang buruk. Melainkan, menentukan implikasi warna dan bagaimana cara warna-warna tersebut berfungsi satu sama lain sehingga dapat membantu ketika kita memilih warna yang sejajar dengan apa yang sedang kita tuju (hlm. 127).

2.1) *The Impact of Color Wheel*

Warna-warna hangat seperti merah, jingga dan kuning terang memiliki energi yang tinggi, sedangkan warna dingin seperti biru, hijau dan beberapa warna ungu dominan memiliki sifat energi yang lebih tenang. Oleh karena itu, *viewers* memiliki respon psikologikal yang berbeda-beda terhadap warna-warna yang tersusun dalam palet *color wheel*. Menurut Sokolik, et al. (dalam Griffey, 2014) menyatakan dalam sebuah pembelajaran. Penggunaan warna yang hangat dalam sebuah iklan, memiliki tingkat klik yang lebih tinggi dibandingkan iklan yang menggunakan warna-warna dingin. Relasi antara warna dengan warna lain dalam sebuah *color wheel*, memiliki efek yang berbeda dalam tingkat komunikatif mereka (hlm. 127).



Gambar 2.22 *Color Wheel*

Sumber: <https://rb.gy/rxnec3>, (2021).

2.2) Warna Komplementer

Warna komplementer, merupakan warna yang tersusun secara bersebrangan antar satu warna dan yang lainnya. Ketika sebuah warna komplementer disusun bersebelahan, maka akan menghasilkan perpaduan warna yang membawakan elemen yang menarik perhatian dalam sebuah layar (hlm. 128).

2.3) Warna Analogus

Warna-warna yang posisinya berada bersebelahan satu sama lain, disebut sebagai warna analogus (hlm. 128).

2.4) Warna Triadik

Warna-warna yang posisinya bersebrangan, namun membentuk seperti pola segitiga sama sisi. Disebut sebagai warna-warna triadik. Penggunaan warna triadik ini, cenderung menghasilkan sebuah warna yang kesannya bersemangat. Sehingga dianjurkan untuk menggunakan salah satu warna sebagai warna dominan, dan yang dua warna lainnya sebagai warna aksen, ketika kita menggunakan warna triadik (hlm. 128).

2.5) Warna dan Keterbacaan

Sebuah warna yang memiliki kontras yang kurang bagus akan memiliki efek yang merugikan keterbacaan. Jika sebuah warna tidak memiliki kontras yang cukup pada sebuah latar belakang, maka akan menjadi sangat sulit bagi sebuah bentuk tulisan. Ketika kita memilih sebuah warna, kita perlu memastikan warna yang baik apabila disusun bersama (hlm. 131).

2.6) Warna dan Merek

Seringkali pemilihan warna didasari dari *branding* yang sudah ada milik sebuah perusahaan atau sebuah organisasi, yang sebenarnya cukup membantu karena memberikan kita sebuah tempat untuk membuat sebuah palet warna. Jika sebuah logo memiliki warna yang sangat terang, warna logo tersebut dapat digunakan sebagai aksentuasi dengan warna yang paling netral sebagai warna yang paling dominan (hlm. 131).

2.7) Warna dan Artinya

Warna-warna memiliki makna yang melekat terhadap budaya manusia yang berbeda-beda. Dalam budaya barat, warna merah muda diasosiasikan dengan anak perempuan, merah sebagai warna bahaya, putih untuk pernikahan dan hitam untuk pemakaman seseorang. Tetapi, asosiasi warna terhadap sebuah budaya tidak semuanya sama dengan budaya-budaya yang berbeda. Contohnya, seperti budaya yang berada pada budaya timur, warna hitam diasosiasikan sebagai warna kemakmuran dan warna coklat diasosiasikan sebagai kematian dan rasa duka

3) *Layout Principles*

Tahap selanjutnya yang harus kita kerjakan adalah untuk menyusun warna-warna serta mengaplikasikan mereka kedalam layar, setelah kita selesai menentukan warna serta *typeface* apa yang kita perlukan. Penentuan pilihan yang strategis bagi kelancaran objektifitas komunikasi kita bisa kita dapatkan apabila kita memahami hukum dasar dari prinsip tata letak (hlm. 133).

3.1) *Unity*

Mempersatukan elemen grafis dapat menghasilkan perasaan yang kompak dan bisa menguatkan merek. *Unity* juga dapat membantu sang *user* berorientasi. Seorang *user* dapat mengetahui jika mereka sedang berada dalam satu ruang yang sama, apabila sang *user* dapat mengikuti layar yang konsisten sepanjang pengalaman interaktif (hlm. 134).

3.2) *Differentiation*

Diferensiasi merupakan sebuah cara yang dapat menghasilkan elemen terlihat ebrbeda satu sama lain. Dalam sebuah media interaktif, diferensiasi terlihat seperti kontra dengan *unity*. Akan tetapi, penggunaan diferensiasi yang benar dapat menghasilkan variasi dalam kesatuan yang utuh (hlm. 136).

3.3) *Emphasis*

Penekanan merupakan hal yang membuat sesuatu terlihat mencolok. Sehingga ketika *user* melihat kedalam layar, mereka akan langsung tertuju kepada elemen yang ditekankan dalam laayr tersebut. Biasanya, orang tidak mau menghabiskan waktu lama untuk mencari pesan yang kita berikan pada mereka. Mereka mencari sesuatu secara cepat, dan mereka ingin mencapai suatu tempat secepat mungkin. Maka, apabila *user* ingin mempelajari sesuatu lebih jauh. Maka, mereka ingin diarahkan kepada hal penting selanjutnya dengan cepat (hlm. 139).

3.4) *Whitespace*

Dikenal juga sebagai ruang negatif, merupakan sebuah ruang kosong yang terletak diantara elemen-elemen seperti grafis, gambar dan teks dalam sebuah layar. Keberadaan *whitespace* ini berfungsi sebagai pembagian relasi antar elemen yang dapat dilihat oleh *user*, ketika mereka melihat kedalam layar. *Whitespace* tidak sepenuhnya berwarna putih saja, penggunaan warna lain juga bisa mengisi area kosong suatu layar selagi area kosong tersebut terbebas dari elemen-elemen gambar, grafis ataupun teks (hlm. 141).

3.5) *Allignment*

Penyelarasan memiliki arti sebagai menyusun bagian atas, bawah, samping ataupun tengah sebuah elemen teks ataupun grafis dalam sebuah halaman. Penyusunan elemen-elemen dalam garis vertikal akan menghasilkan kesan penampilan yang rapih berdasarkan garis vertikal dan horizontal yang tidak terlihat (hlm. 143).

2.1.3 Peraturan Berlalu Lintas berdasarkan Undang-undang No. 22 Tahun 2009

2.1.3.1 Bagian Keempat Tata Cara Berlalu Lintas

1) Paragraf 1 Ketertiban dan Keselamatan

Pasal 105 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa setiap orang yang menggunakan jalan wajib untuk berperilaku tertib; dan/atau mencegah hal-hal yang dapat merintangangi, membahayakan keamanan dan keselamatan lalu lintas dan angkutan jalan, atau yang dapat menimbulkan kerusakan jalan.

Pasal 106 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa setiap orang yang mengemudi kendaraan bermotor di jalan wajib mengemudikan kendaraannya dengan wajar dan penuh konsentrasi.

Pasal 106 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib mengutamakan keselamatan pejalan kaki dan pesepeda.

Pasal 106 Ayat 3 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib mematuhi ketentuan tentang persyaratan teknis dan laik jalan.

Pasal 106 Ayat 4 UU No, 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan wajib mematuhi ketentuan: rambu perintah atau rambu larangan; marka jalan; alat pemberi isyarat lalu lintas; gerakan lalu lintas; berhenti dan parkir; peringatan dengan bunyi dan sinar; kecepatan maksimal atau minimal; dan/atau tata cara pengandengan dan penempelan dengan kendaraan lain.

Pasal 106 Ayat 5 UU No, 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pada saat diadakan pemeriksaan kendaraan bermotor di jalan setiap orang yang mengemudikan kendaraan bermotor wajib menunjukkan: surat tanda nomor kendaraan bermotor atau surat tanda coba kendaraan bermotor;

surat izin mengemudi; bukti lulus uji berkala; dan/atau tanda bukti lain yang sah.

Pasal 106 Ayat 6 UU No, 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa setiap orang yang menggunakan kendaraan bermotor beroda empat atau lebih di jalan dan penumpang yang duduk di sampingnya wajib mengenakan sabuk keselamatan.

Pasal 106 Ayat 7 UU No, 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa setiap orang yang emngemudikan kendaraan bermotor beroda empat atau lebih yang tidak dilengkapi dengan rumah-rumah di jalan dan penumpang yang duduk di sampingnya wajib mengenakan sabuk keselamatan dan mengenakan helm yang memenuhi standar nasional Indonesia.

Pasal 106 Ayat 8 UU No, 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa setiap orang yang mengemudikan sepeda motor dan penumpang sepeda motor wajib mengenakan helm yang memenuhi standar nasional Indonesia.

Pasal 106 Ayat 9 UU No, 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa setiap orang yang mengemudikan sepeda motor tanpa kereta samping dilarang membawa penumpang lebih dari 1 (satu) orang.

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

2) **Paragraf 2 Penggunaan Lampu Utama**

Pasal 107 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi kendaraan bermotor wajib menyalakan lampu utama kendaraan bermotor yang digunakan di jalan pada malam hari dan pada kondisi tertentu.

Pasal 107 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi sepeda motor selain mematuhi sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) wajib menyalakan lampu utama pada siang hari.

3) **Paragraf 3 Jalur atau Lajur Lalu Lintas**

Pasal 108 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa dalam berlalu lintas oengguna jalan harus menggunakan jalur jalan sebelah kiri.

Pasal 108 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa penggunaan jalur jalan sebelah kanan hanya dapat dilakukan jika: pengemudi bermaksud akan melewati kendaraan didepannya; atau diperintahkan oleh petugas kepolisian negara republik Indonesia untuk digunakan sementara sebagai jalur kiri.

Pasal 108 Ayat 3 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa sepeda motor, kendaraan bermotor yang kecepatannya lebih rendah, mobil barang, dan kendaraan tidak bermotor berada pada lajur kiri jalan.

Pasal 108 Ayat 4 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa penggunaan lajur sebelah kanan

hanya diperuntukkan bagi kendaraan dengan kecepatan lebih tinggi, akan membelok kanan, mengubah arah, atau mendahului kendaraan lain.

Pasal 109 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi kendaraan bermotor yang akan melewati kendaraan lain harus menggunakan lajur atau jalur jalan sebelah kanan dari kendaraan yang akan dilewati, mempunyai jarak pandang yang bebas, dan tersedia ruang yang cukup.

Pasal 109 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa dalam keadaan tertentu, pengemudi sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dapat menggunakan lajur jalan sebelah kiri dengan tetap memperhatikan keamanan dan keselamatan lalu lintas dan angkutan jalan.

Pasal 109 Ayat 3 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa jika kendaraan yang akan dilewati telah memberi isyarat akan menggunakan lajur atau jalur jalan sebelah kanan, pengemudi sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dilarang melewati kendaraan tersebut.

Pasal 110 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi yang berpapasan dengan kendaraan lain dari arah berlawanan pada jalan dua arah yang tidak dipisahkan secara jelas wajib memberikan ruang gerak yang cukup di sebelah kanan kendaraan.

Pasal 110 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi sebagaimana

dimaksud pada Ayat (1) jika terhalang oleh suatu rintangan atau pengguna jalan lain di depannya wajib mendahulukan kendaraan yang datang dari arah berlawanan.

Pasal 111 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pada jalan yang menanjak atau menurun yang tidak memungkinkan bagi kendaraan untuk saling berpapasan, pengemudi kendaraan yang arahnya menurun wajib memberi kesempatan jalan kepada kendaraan yang mendaki.

4) Paragraf 4 Belokan atau Simpangan

Pasal 112 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi kendaraan yang akan berbelok atau berbalik arah wajib mengamati situasi lalu lintas di depan, disamping, dan di belakang kendaraan serta memberikan isyarat dengan lampu petunjuk arah atau isyarat tangan.

Pasal 112 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi kendaraan yang akan berpindah lajur atau bergerak ke samping wajib mengamati situasi lalu lintas di depan, di samping, dan di belakang kendaraan serta memberikan isyarat.

Pasal 112 Ayat 3 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pada persimpangan jalan yang dilengkapi alat pemberi isyarat lalu lintas, pengemudi kendaraan dilarang langsung berbelok kiri, kecuali ditentukan lain oleh rambu lalu lintas atau alat pemberi isyarat lalu lintas.

Pasal 113 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pada persimpangan sebidang yang tidak dikendalikan dengan alta pemberi isyarat lalu lintas, pengemudi wajib memberikan hak utama kepada: kendaraan yang datang dari arah depan dan/atau dari arah cabang persimpangan yang lain jika hal itu dinyatakan dengan rambu lalu lintas atau marka jalan; kendaraan dari jalan utama jika pengemudi tersebut datang dari cabang persimpangan yang lebih kecil atau dari perkarangan yang berbatasan dengan jalan; kendaraan yang datang dari arah cabang persimpangan sebelah kiri jika cabang persimpangan 4 (empat) atau lebih dan sama besar; kendaraan yang datang dari arah cabang sebelah kiri di persimpangan 3 (tiga) yang tidak tegak lurus; atau kendaraan yang datang dari arah cabang persimpangan yang lurus pada persimpangan 3 (tiga) tegak lurus.

Pasal 113 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa jika persimpangan dilengkapi dengan alat pengendali lalu lintas yang berbentuk bundaran, pengemudi harus memberikan hak utama kepada kendaraan lain yang datang dari arah kanan.

Pasal 114 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pada perlintasan sebidang antara jalur kereta api dan jalan, pengemudi kendaraan wajib: berhenti ketika sinyal sudah berbunyi, palang pintu kereta api sudah mulai ditutup, dan/atau ada isyarat lain; mendahulukan kereta api; dan

memberikan hak utama kepada kendaraan yang lebih dahulu melitasi rel.

5) Paragraf 5 Kecepatan

Pasal 115 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi kendaraan bermotor di jalan dilarang: mengemudikan kendaraan melebihi batas kecepatan paling tinggi yang diperbolehkan sebagaimana dimaksud dalam pasal 21; dan/atau berbalapan dengan kendaraan bermotor lain.

Pasal 116 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi harus memperlambat kendaraannya sesuai dengan rambu lalu lintas.

Pasal 116 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa selain sesuai dengan rambu lalu lintas sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) pengemudi harus memperlambat kendaraannya jika: akan melewati kendaraan bermotor umum yang sedang menurunkan dan menaikkan penumpang; akan melewati kendaraan tidak bermotor yang ditarik oleh hewan, hewan yang ditunggangi, atau hewan yang digiring; cuaca hujan dan/atau genangan air; memasuki pusat kegiatan masyarakat yang belum dinyatakan dengan rambu lalu lintas; mendekati persimpangan atau perlintasan sebidang kereta api; dan/atau melihat dan mengetahui ada pejalan kaki yang menyeberang.

Pasal 117 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi yang akan memperlambat kendaraannya harus mengamati

situasi lalu lintas di samping dan di belakang kendaraan dengan cara yang tidak membahayakan kendaraan lain.

6) **Paragraf 6 Berhenti**

Pasal 118 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa selain kendaraan bermotor umum dalam trayek, setiap kendaraan bermotor dapat berhenti di setiap jalan, kecuali: terdapat rambu larangan berhenti dan/atau marka jalan yang bergaris utuh; pada tempat tertentu yang dapat membahayakan keamanan, keselamatan serta mengganggu ketertiban dan kelancaran lalu lintas dan angkutan jalan; dan/atau di jalan tol.

Pasal 119 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi kendaraan bermotor umum atau mobil bus sekolah yang sedang berhenti untuk menurunkan dan/atau menaikkan penumpang wajib memberi isyarat tanda berhenti.

Pasal 119 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengemudi kendaraan yang berada di belakang kendaraan bermotor umum atau mobil bus sekolah yang sedang berhenti sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) wajib menghentikan kendaraannya sementara.

7) **Paragraf 7 Parkir**

Pasal 120 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa parkir kendaraan di jalan dilakukan secara sejajar atau membentuk sudut menurut arah lalu lintas.

Pasal 121 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa setiap pengemudi kendaraan bermotor wajib memasang segitiga pengaman, lampu isyarat peringatan bahaya, atau isyarat lain pada saat berhenti atau parkir dalam keadaan darurat di jalan.

Pasal 121 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa ketentuan sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) tidak berlaku untuk pengemudi sepeda motor tanpa kereta samping.

8) Paragraf 8 Kendaraan Tidak Bermotor

Pasal 122 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengendara kendaraan tidak bermotor dilarang: dengan sengaja membiarkan kendaraannya ditarik oleh kendaraan bermotor dengan kecepatan yang dapat membahayakan keselamatan; mengangkut atau menarik benda yang dapat merintangangi atau membahayakan pengguna jalan lain; dan/atau menggunakan jalur jalan kendaraan bermotor jika telah disediakan jalur jalan khusus bagi kendaraan tidak bermotor.

Pasal 122 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pesepeda dilarang membawa penumpang. Kecuali jika sepeda tersebut telah dilengkapi dengan tempat penumpang.

Pasal 122 Ayat 3 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pengendara gerobak atau kereta dorong yang berjalan beriringan harus memberikan ruang yang cukup bagi kendaraan lain untuk mendahului.

Pasal 123 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pesepeda tunarungu harus menggunakan tanda pengenal yang ditempatkan pada bagian depan dan belakang sepedanya.

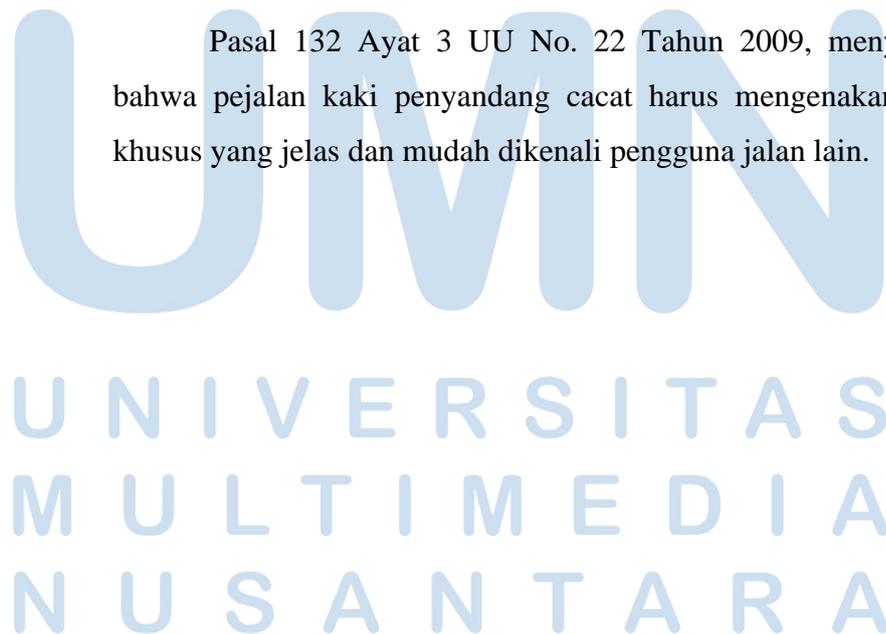
2.1.3.2 Bagian Keenam Hak dan Kewajiban Pejalan kaki dalam berlalu Lintas

Pasal 131 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pejalan kaki berhak mendapatkan prioritas pada saat menyeberang jalan di tempat penyeberangan.

Pasal 132 Ayat 1 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pejalan kaki wajib: menggunakan bagian jalan yang diperuntukkan bagi pejalan kaki atau jalan yang paling tepi; atau menyeberang di tempat yang telah ditentukan.

Pasal 132 Ayat 2 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa dalam hal tidak terdapat tempat penyeberangan yang ditentukan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b, pejalan kaki wajib memperhatikan keselamatan dan kelancaran lalu lintas.

Pasal 132 Ayat 3 UU No. 22 Tahun 2009, menyatakan bahwa pejalan kaki penyandang cacat harus mengenakan tanda khusus yang jelas dan mudah dikenali pengguna jalan lain.



2.1.4 Peraturan Berlalu Lintas berdasarkan Vademikum Polisi Lalu Lintas Cetakan Ke 3

Dalam melaksanakan pengamanan serta penertiban kelancaran lalu lintas. Pihak kepolisian lalu lintas menggunakan sejumlah bentuk pengaturan yang bertujuan untuk menjaga tata tertib pengemudi kendaraan di jalan. Beberapa bentuk pengaturan ini berupa pengaturan lalu lintas berbasis dengan isyarat gerakan tangan, isyarat bungi pluit dan/atau isyarat cahaya:

2.1.4.1 Pelaksanaan Pengaturan Lalu Lintas dengan Isyarat Gerakan Tangan

- 1) Petugas akan merentangkan tangan kanannya lurus mendatar kesamping, untuk memberhentikan kendaraan paling depan yang datang dari arah depan petugas (Korlantas, 2018, hlm. 681).
- 2) Petugas akan merentangkan tangan kirinya lurus mendatar kesamping, untuk memberhentikan kendaraan paling depan yang datang dari arah depan petugas (Korlantas, 2018, hlm. 682).
- 3) Petugas akan merentangkan kedua tangannya lurus mendatar kesamping, untuk memberhentikan kendaraan paling depan yang datang dari arah depan dan belakang petugas (Korlantas, 2018, hlm. 682).
- 4) Untuk menjalankan kendaraan yang datang dari arah kiri petugas. Petugas akan merentangkan tangan kirinya mendatar dan diangkat ke depan dadanya, kemudian kembali mendatar dan seterusnya (Korlantas, 2018, hlm. 682).
- 5) Untuk menjalankan kendaraan yang datang dari arah kanan petugas. Petugas akan merentangkan tangan

kanannya mendatar dan diangkat ke depan dadanya, kemudian kembali mendatar dan seterusnya. Selain dari menggunakan isyarat tangan, petugas juga bisa menggunakan papan hijau atau lampu berwarna hijau yang letaknya tegak lurus terhadap jurusan lalu lintas (Korlantas, 2018, hlm. 682).

6) Petugas akan merentangkan kedua tangannya mendatar dan diangkat ke depan dada, kemudian kembali mendatar dan seterusnya untuk menjalankan kendaraan paling depan yang akan berjalan dari arah kiri dan kanan petugas (Korlantas, 2018, hlm. 682).

7) Petugas akan menggerakkan tangan kirinya lurus ke bawah samping sebesar empat puluh lima derajat, untuk mempercepat kendaraan yang datang dari arah kiri petugas. Pergerakan tangan kemudian diulangi, ditarik ke arah depan perut secukupnya (Korlantas, 2018, hlm. 682).

8) Petugas akan menggerakkan tangan kanannya lurus ke bawah samping sebesar empat puluh lima derajat, untuk mempercepat kendaraan yang datang dari arah kanan petugas. Pergerakan tangan kemudian diulangi, ditarik ke arah depan perut secukupnya (Korlantas, 2018, hlm. 682).

9) Petugas akan merentangkan tangan kanannya kesamping kanan, dan kemudian diayunkan naik-turun berulang kali, secara perlahan. Gerakan ini dilakukan untuk memperlambat kendaraan paling depan yang datang dari arah depan petugas (Korlantas, 2018, hlm. 683).

- 10) Petugas akan merentangkan tangan kirinya kesamping kiri, dan kemudian diayunkan naik-turun berulang kali, secara perlahan. Gerakan ini dilakukan untuk memperlambat kendaraan paling depan yang datang dari arah belakang petugas (Korlantas, 2018, hlm. 683).
- 11) Petugas akan mengangkat tangan kanannya, lurus ke atas tapak tangannya dengan rapat. Menghadap ke arah depan, terbuka, untuk memberhentikan semua kendaraan yang berjalan dari semua arah (Korlantas, 2018, hlm. 683).
- 12) Petugas akan menghadap pada sebuah kendaraan dan mengulurkan tangan kanannya tegak lurus mendatar ke depan, dengan telapak tangannya tegak lurus emnghadap kendaraan di depannya, untuk menghentikan kendaraan tersebut. Petugas juga bisa menggunakan papan yang bertuliskan “BERHENTI” atau dengan menghidupkan lampu berwarna merah dengan jelas. Agar kendaraan yang dituju berhenti (Korlantas, 2018, hlm. 683).

2.1.4.2 Pengaturan Lalu Lintas dengan Isyarat Bunyi Sempritan

- 1) Beberapa isyarat pluit atau sempritan yang digunakan adalah:
 - a. tanda untuk berhenti adalah, tiupan panjang satu kali.
 - b. untuk jalan, tiupan pluit dua kali secara pendek.

c. untuk meminta perhatian atau memperingatkan kendaraan, tiupan pendek berulang-ulang digunakan pada pengendara

2) Penggunaan isyarat pluit tidak hanya sendiri saja, melainkan digunakan sebagai isyarat yang mempertegas gerakan tangan yang bisa diberikan secara mendahului, bersama-sama tau mengikuti gerakan tangan (Korlantas, 2018, hlm. 684).

2.1.4.3 Pengaturan Lalu Lintas dengan Isyarat Cahaya

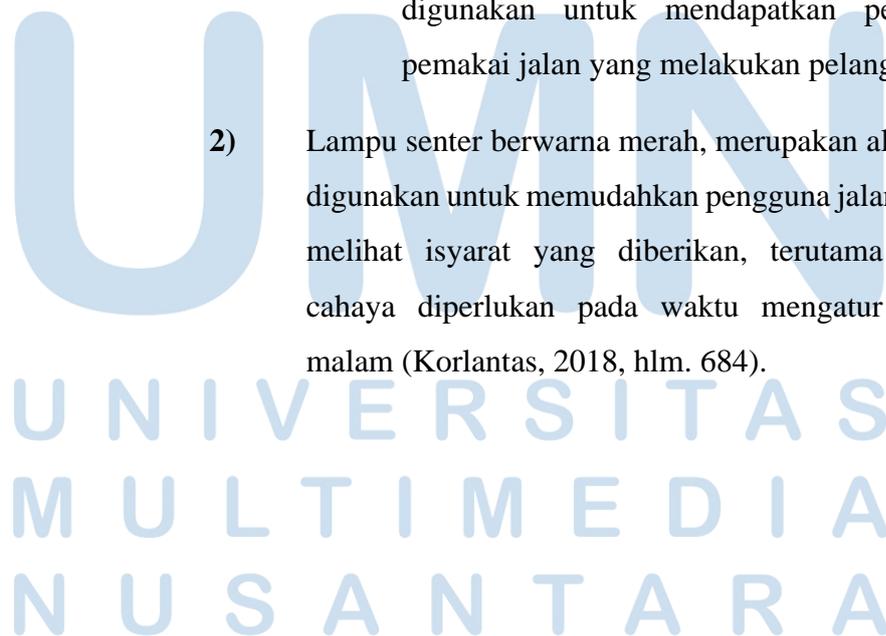
1) Lampu senter berwarna merah digunakan untuk memmemberikan isyarat cahaya untuk mengatur lalu lintas, yakni:

a. Sinar panjang merah untuk berhenti.

b. Sinar pendek secara dua kali untuk menjalankan kendaraan.

c. Sinar pendek yang dinyalakan berkali-kali, digunakan untuk mendapatkan perhatian pemakai jalan yang melakukan pelanggaran.

2) Lampu senter berwarna merah, merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan pengguna jalan ketika melihat isyarat yang diberikan, terutama ketika cahaya diperlukan pada waktu mengatur waktu malam (Korlantas, 2018, hlm. 684).



2.1.4.4 Penegakkan Hukum Elektronik Terhadap Pelanggaran Lalu Lintas dan Angkutan Jalan

- 1) Dalam rangka menegakkan hukum dalam peradilan pidana. Petugas Polri menggunakan peralatan elektronik sebagai alat penegak hukum elektronik, dengan mencetak. Merekam pelanggaran lalu lintas yang terjadi (Korlantas, 2018, hlm. 721).
- 2) Alat yang digunakan untuk memonitor pergerakan lalu lintas di jalan disebut *Closed Circuit Television* (CCTV) yang berbentuk kamera (Korlantas, 2018, hlm. 721).
- 3) Pusat pengendalian sistem informasi lalu lintas dan angkutan jalan disebut sebagai *National Traffic Management Center* (NTMC), dalam lingkup nasional (Korlantas, 2018, hlm. 721).
- 4) Pusat pengendalian sistem informasi lalu lintas dan angkutan jalan disebut sebagai *Regional Traffic Management Center* (RTMC) dalam lingkup regional (Korlantas, 2018, hlm. 721).
- 5) Pusat pengendalian sistem informasi lalu lintas dan angkutan jalan disebut sebagai *Traffic Management Center* (TMC) dalam lingkup lokal (Korlantas, 2018, hlm. 721).

2.1.5 *Character Design*

Dalam bukunya, Woodcock (2007) menyatakan bahwa langkah yang paling tepat untuk mendapatkan ide atau imajinasi untuk sebuah desain karakter, adalah untuk menggambar nya secara langsung. Dick Williams, seorang animator percaya bahwa kita melakukan pembelajaran

melalui sebuah sistem *osmosis*, yang menjadikan kita untuk menyerap informasi visual dan teknis sebanyak mungkin. Tidak lama kemudian, hal tersebut akan ter-olah dan dengan sendirinya menjadi ide dan teknik-teknik baru yang keluar dari dalam personalitas kita. Alam bawah sadar kita penuh dengan wajah, tubuh dan ide-ide untuk sebuah desain karakter. Oleh karena itu, kita perlu mencari cara untuk membuka harta karun gambar-gambar yang tersimpan keluar dari imajinasi (hlm. 59).

2.1.5.1 *Getting Inspired*

Untuk memicu imajinasi kita, cari lah sesuatu yang menarik bagi diri kita dan mulai lah untuk membuat sketsa kasar dan spontan. Ketika diri kita sudah merasa aman, kesampingkan referensi gambar yang digunakan dan mulai lah untuk menjelajahi latihan dan pemikiran kita sendiri (hlm. 60).

2.1.5.2 *Fundamentals of Drawing*

Mempelajari bagaimana sebuah tubuh manusia bekerja dapat memungkinkan kita untuk membuat pose pada karakter yang meyakinkan agar postur dan aksi gerakan mereka terlihat masuk akal (hlm. 29).

1) *Cute Characters*

Secara tradisional, sebuah karakter kartun yang ‘imut’ memiliki kemiripan perbandingan kepala dengan tubuh anak kecil. Ini bukan hal sebuah kebetulan, seorang pembuat kartun selalu menggunakan proporsi tubuh anak kecil untuk desain karakter kartun lucu mereka, dikarenakan tubuh manusia memiliki ikatan terhadap anak kecil (hlm. 31).

2) *Pose*

Belajar untuk membuat pose menggunakan sebuah *articulated figure*, dan perhatikan pergeseran berat pada *figure* (hlm. 32).

3) *Action*

ketika menggambar sebuah *stick figure*, tentukan terlebih dahulu apa yang sedang mereka lakukan sebelum mulai membuat *lie of action* untuk sebuah pose. Dengan begini, kita dapat menghasilkan dinamisme dan kehidupan pada desain kita (hlm. 32).

4) *Construction*

Penggunaan *stick figure*, walau pun berfungsi sebagai penentu pose desain karakter. Itu hanyalah tahap awal kita untuk mendesain sebuah karakter. Kita perlu memberikan daging pada karakter kita, dengan ini kita memberikan bentuk, berat serta volume kepada karakter kita (hlm. 32)

2.1.5.2 *Colour*

Menambahkan warna pada karya seni kita akan menghadirkan karakterisasi yang lebih hidup dan memungkinkan kita untuk menambahkan sejumlah keunikan lain kedalam karakter kita (hlm. 22).

1) *Character Colours*

Beragam desain karakter yang sudah terkenal memiliki desain warna yang hanya terdiri atas dua buah warna yang dominan, contohnya seperti Spiderman (merah dan biru), dan sebagainya. Karakter seperti Spiderman ini terdiri atas dua warna komplementer yang kemudian ditambahkan detail terhadap desainnya.

Menggabungkan dua warna komplementer bersamaan akan menghasilkan sebuah warna *tertiary*, sebuah warna yang memiliki bayangan berwarna coklat (lhm. 23).

2.1.5.3 Facial Features

Sebuah desain karakter yang sukses akan menarik dan menahan perhatian mu untuk sementara waktu. Seperti manusia sesungguhnya, kita melihat wajah sebuah karakter diawal-awal untuk mencari *point of interest* (hlm. 48).

2.1.6 Types of Logos

Morr (2023) menyatakan bahwa, terdapat 7 jenis logo yang menyimbolkan sebuah bisnis yang kita jalankan. Sebuah logo dapat terbentuk atas sebuah kombinasi tipografi dan gambar. Dikarenakan logo adalah hal plaing pertama yang akan dilihat oleh pelanggan, maka kita harus memastikan untuk menentukan logo yang tepat. Berikut adalah penjelasan dari 7 jenis logo, menurut Morr :

1) Monogram (Lettermark)

Logo monogram, merupakan logo yang erdiri atas huruh atau biasanya nama dari perusahaan. Logo jenis ini merupakan logo yang hanya menggunakan 2 atau 3 huruf, yang diambil dari nama lengkap perusahaan yang cukup panjang. Dengan jumlah huruf segitu, penggunaan logo ini memudahkan kita untuk mengingat sebuah perusahaan dari inisial mereka saja.

Logo monogram atau lettermark, merupakan logo yang hanya terdiri atas beberapa huruf saja, dan biasanya merupakan inisial dari sebuah perusahaan. Logo lettermark merupakan logo yang mementingkan kesederhanaan.

2) Wordmark Logos

Serupa dengan lettermark, logo tipe wordmark merupakan logo yang berbasis pada sebuah font yang dikhususkan untuk

nama bisnis tertentu. Contohnya seperti Visa atau Coca-cola. Logo tipe wordmark berfungsi dengan baik bagi sebuah perusahaan yang memiliki nama unik dan ringkas. Contoh perusahaan yang tepat adalah Google.

Dan, sama seperti logo lettermark, topografi menjadi penentu keputusan yang sangat penting dalam logo ini. Diperlukan untuk memilih sebuah font atau membuat sebuah font yang dapat menangkap esensi bisnis yang dijalankan.

3) *Pictorial Mark Logo*

Pictorial mark atau yang biasanya disebut sebagai *brand mark* atau logo simbol, merupakan ikon atau pun logo yang berbasis pada sebuah grafis. Sebuah *brand mark* adalah sebuah gambar semata. Oleh karena ini, akan menjadi sulit bagi sebuah perusahaan baru atau perusahaan yang memiliki pengakuan yang kecil, untuk menggunakan sebuah logo.

Hal terbesar yang perlu diperhatikan ketika kita ingin menggunakan sebuah logo, adalah gambar apa yang ingin kita pilih. Karena ini merupakan sesuatu yang akan melekat terus dengan perusahaan kita semasa hidup perusahaan tersebut.

4) *Abstract Logo Marks*

Logo abstrak meruokan sebuah tipe logo piktoral yang spesifik. Alih-alih menjadi sebuah gambar yang mudah untuk dikenali, seperti buah apel atau pun seekor burung, logo ini merupakan bentuk abstrak yang menggambarkan dan merepresentasikan perusahaan kita. Sama seperti logo simbol lainnya, logo abstrak bekerja dengan sangat baik dikarenakan mereka memadatkan perusahaan kita kedalam sebuah gambar. Namun, alih-alih membatasi pada sebuah gambar yang mudah untuk dikenali, logo abstrak membolehkan kita untuk menghasilkan sesuatu yang benar-benar unik yang dapat merepresentasikan perusahaan kita.

5) *Mascot*

Logo maskot adalah logo yang mengikut sertakan sebuah ilustrasi karakter, yang biasanya memiliki warna-warna yang berwarna-warni, terkadang memiliki unsur kartunis dan tentunya selalu menyenangkan.

Secara sederhana, sebuah maskot merupakan ilustrasi karakter yang merepresentasikan perusahaan kita. Ibaratkan merepa seperti seorang ambasadur dari bisnis kita.

Pikirkan terlebih dahulu apabila kita akan membuat sebuah maskot, perkirakan apabila kita ingin menghadirkan maskot tersebut bagi anak-anak kecil atau bagi sebuah keluarga. Satu keuntungan besar dari maskot adalah, maskot dapat mendorong minat interaksi pelanggan, oleh karena itu, maskot merupakan alat yang sangat baik untuk sebuah marketing media sosial dan juga sebagai aset amrketing ketika diadakan sebuah acara di dunia nyata.

Harus diingat, sebuah logo maskot tidak bisa hanya menjadi satu bagian saja untuk sebuah logo dan *brand*, kita juga tidak bisa menggunakan logo maskot dalam segala material marketing yang kita miliki. Contohnya, sebuah ilustrasi yang memiliki detil tinggi akan memiliki kesulitan untuk dicetak dalam sebuah kartu bisnis. Maka itu, kita perlu mempertimbangkan terhadap tipe logo *combination mark*.

6) *The Combination Mark*

Logo kombinasi merupakan logo yang terdiri atas wordmark atau lettermark dan sebuah logo piktoral, logo abstrak, ataupun sebuah maskot. Gambar dan teks dapat diletakkan di samping satu sama lain, disusun atas atau bawah, atau dijadikan sebuah satu kesatuan logo.

7) *Emblem*

Logo emblem tersusun atas *font* yang terletak di dalam sebuah simbol ataupun sebuah ikon, contohnya sebuah lencana, segel atau pun sebuah lambang. Tipe logo ini, biasanya memiliki unsur penampilan yang terlihat tradisional di dalamnya dan biasanya memiliki dampak yang cukup mencolok.

Namun, dikarenakan pendekatan mereka yang memiliki detil tinggi, dan dengan penempatan nama dengan simbol yang berdekatan. Logo jenis ini memiliki keserbagunaan yang kurang, jika dibandingkan dengan tipe logo lainnya.

