



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Graphic Design atau desain grafis, merupakan salah satu jenis visual yang memiliki fungsi dalam menyampaikan informasi atau informasi pada audiens yang ingin dituju (Landa, 2014) Desain grafis juga merupakan sebuah ide visual yang tercipta melalui penyusunan, kreasi, dan seleksi elemen visual yang digunakan. Desain grafis dapat memberikan solusi dalam berbagai hal seperti persuasi, informasi, memperkenalkan, motivasi dan lainnya. Desain juga dapat menjadi solusi yang efektif dalam mempengaruhi perilaku individu.

2.1.1 Elemen Desain

Pada desain ada mengandung beberapa elemen utama yang digunakan sebagai dasar pada tiap perancangan. Setiap elemen desain mempunyai karakter yang berbeda-beda namun melengkapi satu sama lain. Elemen desain dapat dimanfaatkan untuk penyampaian suatu informasi maupun pesan pada karya yang diciptakan.

1. Titik

Sebuah titik menandai posisi dalam ruang. Melalui skala, letak, dan hubungan antar lingkungannya, suatu titik dapat menciptakan identitasnya sendiri atau menyatu ke dalam kerumunan. Serangkaian titik membentuk garis. Massa titik menjadi tekstur, bentuk, atau bidang (Lupton & Phillips, 2015).



Gambar 2. 1 Pengaplikasian Titik pada Desain

Sumber: <https://monsterspost.com/wp-content/uploads/2019/11/Glamuzina-Architects.png>

2. Garis

Garis adalah barisan titik yang tak berhingga. garis memiliki panjang, namun tidak memiliki luas. Garis adalah hubungan antara dua titik, atau itu adalah jalur yang bergerak Sebuah garis bisa menjadi tanda positif atau celah negatif. Garis muncul di tepi objek dan di mana dua bidang bertemu. Secara grafis, garis ada dalam banyak bobot, ketebalan dan tekstur serta jalur tanda menentukan kehadiran visualnya. Ketika garis mencapai ketebalan tertentu, itu akan menjadi bidang. Garis berlipat ganda untuk menggambarkan volume, bidang, dan tekstur (Lupton & Phillips, 2015).



Gambar 2. 2 Pengaplikasian Garis pada Desain

Sumber: <https://encrypted->

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSid51C5hYCADFPoCY4eskW8yctse5sz7KyZg&usqp=C](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSid51C5hYCADFPoCY4eskW8yctse5sz7KyZg&usqp=C)

AU

3. Bentuk

Secara garis besar, setiap objek memiliki bentuk. Bentuk juga dapat dimaknai sebagai bentuk tertutup atau jalur tertutup. Ini adalah konfigurasi atau area yang digambarkan pada permukaan dua dimensi dibuat baik sebagian atau seluruhnya dengan garis (garis besar, kontur) atau dengan warna, nada, atau tekstur (Landa, 2014). Semua bentuk dibentuk kedalam 3 bentuk dasar yaitu persegi, segitiga dan lingkaran.



Gambar 2. 3 Pengaplikasian Bentuk pada Desain

Sumber: <https://www.oozlemedia.com/wp-content/uploads/2018/10/Shapes.jpg>

4. Warna

Warna dapat menyampaikan kesan, menggambarkan realitas, atau mengkodifikasikan informasi. Kata-kata seperti "suram", "menjemukan", dan "berkilauan" Setiap warna dan relasinya dapat memberikan kesan tertentu pada persepsi setiap individu, Desainer menggunakan warna untuk membuat suatu objek terlihat menonjol atau menghilang (Lupton & Phillips, 2015).



Gambar 2. 4 Pengaplikasian Warna pada Website “Codegoda”

Sumber: <https://designshack.net/wpcontent/uploads/code-coda.jpg>

a. Hue

Hue merupakan suatu klasifikasi warna yang berdasarkan sensasi visual dari spectrum warna tersebut. Pada setiap spectrum *hue* dapat terdiri dari berbagai warna (Laurier & Pentak, 2016). Dari hubungan setiap *hue* tersebut, dapat membentuk sebuah color wheel. Menurut Eiseman (2012), *color wheel* dibagi menjadi 12 segmen *hue* yang kemudian dikategorikan menjadi 3 bagian yang terdiri dari primary, secondary dan tertiary. Warna primary terdiri dari merah, kuning dan biru, yang kemudian dilanjutkan dengan warna secondary yaitu,

oranye, ungu dan hijau, dan warna tertiary merupakan warna diantara warna primary dan secondary.

b. Value

Value merupakan istilah untuk mendiskripsikan akan terang, gelapnya suatu warna yang terpengaruh dari intensitas warna abu-abu pada suatu warna (Lupton & Phillips, 2015).

c. Saturation

Saturation adalah istilah yang digunakan dalam mendiskripsikan intensitas pigmen warna yang digunakan. Pada intensitas yang tinggi warna yang dihasilkan akan pekat, sedangkan pada intensitas yang rendah, warna yang dihasilkan akan bercorak ke-abuan (Lupton & Phillips, 2015).

d. Skema Warna

Setiap warna tidak dapat berdiri sendiri, melainkan terhubung antara satu warna dengan yang lain sehingga dapat memberikan efek kepada perspektif setiap individu (Sutton, 2020). Skema warna terdiri dari berbagai jenis yaitu:

i) Achromatic

Skema warna *achromatic* menggunakan warna hitam, abu-abu dan putih (Sutton, 2020).

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 Contoh Desain *Achromatic*

Sumber: <https://cdn.dribbble.com/users/2069534/screenshots/13867020/media/5985cd06548d4ccd-b88dda-dfc0050d7.png>

ii) *Monochromatic*

Skema warna *monochromatic* menggunakan kombinasi warna dari satu spektrum *hue* (Sutton, 2020).



Gambar 2. 6 Contoh Skema Warna *Monochromatic*

Sumber: [//s.studiobinder.com/wpcontent/uploads/2021/11/The-monochromatic-color-scheme-of-The-Matrix.jpg](https://s.studiobinder.com/wpcontent/uploads/2021/11/The-monochromatic-color-scheme-of-The-Matrix.jpg)

iii) *Analogous*

Skema warna *analogous* menggunakan kombinasi 3 spektrum *hue* yang berdekatan pada *color wheel* (Sutton, 2020). Karena penggunaan *hue* yang berdekatan, visual yang diberikan memberikan kesan harmony dan nyaman untuk dipandang.

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. 7 Contoh Skema Warna Analogous

Sumber:<https://www.sumydesigns.com/wp-content/uploads/2015/12/anagolous-color-designs-red.png>

iv) *Complementary*

Skema *complementary* menggunakan 2 spektrum *hue* yang berlawanan arah pada *color wheel* (Sutton, 2020). Sesuai dengan namanya, komplementer berarti dua warna yang saling melengkapi satu sama lain sehingga menghasilkan sesuatu yang harmonis. Keharmonisan ini juga dapat karena sifat warnanya yang berlawanan arah, sehingga warna yang digunakan, selalu perpaduan antara warna hangat dan dingin.



Gambar 2. 8 Contoh Skema Warna *Complementary*

Sumber:<https://cdn.dribbble.com/users/3235122/screenshots/13820595/media/b6e1d130dfc8e88a71d1b8b3d20fe8ce.png>

v) *Split Complementary*

Split complementary Terdiri dari satu *hue* dan dua *hue* dari kedua sisi komplementnya (Sutton, 2020)



Gambar 2. 9 Contoh Skema Warna *Split Complementary*

Sumber:https://masterbundles.com/wp-content/uploads/2021/10/6.-What-Are-the-Prosof-Using-Split-Complementary-Harmony_-683x1024.png

vi) *Tertiary Triad*

Tersier triad adalah salah satu dari dua kombinasi: merah-oranye, kuning-hijau, dan biru violet, atau biru-hijau, kuning-oranye, dan merah-ungu—semuanya berjarak sama dari satu sama lain di *Color Wheel* (Sutton, 2020)

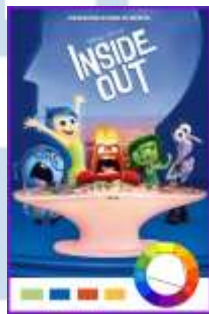


Gambar 2. 10 Contoh Skema Warna Tertiary

Sumber:https://masterbundles.com/wp-content/uploads/2021/10/7.-2.What-the-Classic-Triadic-Harmony-Can-Give-Us_-683x1024.png

vii) Tertrads

Menurut Eisman (2012), *Tertrads* merupakan skema warna yang memiliki 4 *hue* yang digabung berdasarkan 2 set skema warna *complementary*. Penggunaan skema warna rumit karena penggunaan spectrum warna yang banyak dibandingkan yang lain,



Gambar 2. 11 Contoh skema warna *tertrads*

Sumber: https://masterbundles.com/wpcontent/uploads/2021/10/9.-Can-We-Get-More-Harmonies_-Sure-Meet-the-Tetradic-Harmony_-683x1024.png

5. Tekstur

Tekstur di lingkungan kita membantu kita memahami sifat objek yang ada disekitar. Dalam desain, tekstur dapat berbentuk fisik dan virtual. Tekstur termasuk permukaan literal yang digunakan dalam pembuatan cetakan potongan atau objek fisik serta tampilan optik dari permukaan itu. Kertas bisa kasar atau halus, kain bisa nubby atau halus, dan bahan kemasan bisa glossy atau matte. Tekstur fisik mempengaruhi bagaimana sepotong terasa di tangan, tetapi mereka juga mempengaruhi tampilannya. Permukaan halus atau mengkilap, untuk misalnya, memantulkan cahaya berbeda dari yang lembut atau berkerikil.



Gambar 2. 12 Contoh Penggunaan Tekstur pada Website
Sumber: https://www.awwwards.com/awards/images/2013/10/Free_People.jpg

Banyak tekstur yang dimanipulasi desainer tidak secara fisik dialami oleh pemirsa sama sekali, tetapi sebagai efek visual dan representasi. Tekstur menambahkan detail pada gambar, memberikan kualitas permukaan secara keseluruhan.

Perancang menggunakan tekstur untuk membangun suasana hati, memperkuat sudut pandang, atau menyampaikan rasa kehadiran fisik (Lupton & Phillips, 2015)

2.1.2 Prinsip Desain

Pada perancangan desain, terdapat beberapa prinsip desain dasar yang dapat mempengaruhi hasil desain. Prinsip-prinsip desain akan dipaparkan berisi berbagai prinsip desain dasar dan prinsip desain *interface* yang digunakan dalam pembuatan website.

1. *Balance*

Menurut Landa (2014), *balance* merupakan salah satu prinsip yang dapat dipahami secara intuitif dan mencapai kestabilan atau terdistribusi secara merata.

2. *Ritme*

Ritme merupakan sebuah pola yang terus berulang, seperti ketukan drum, music, maupun visual. Dari segi desain ritme digunakan untuk mengkonstruksi gambar statis seperti di buku, majalah dan *motion graphics* (Lupton & Phillips, 2015)



Gambar 2. 13 Ritme pada Desain Poster

Sumber: <https://admin.itsnicethat.com/images/YI8OO31PPuhqtvI5cCEZtrU512k=/154937/format-webp%7Cwidth-2880/5bf2a53e7fa44cb3040000cb.jpg>

3. Skala

Skala dapat diartikan dalam artian objektif maupun subjektif. Dalam arti objektif, skala mengacu pada relasi dimensi antara objek nyata dengan representasinya, seperti rasio dan bentuk pulau yang berada di peta akan sama dengan pulau yang sesungguhnya. Sedangkan dalam arti subjektif, skala mengacu pada impresi pada setiap ukuran objek visual. Desain yang memiliki ukuran visual yang saling serupa akan terlihat membosankan dan statis, karena kurangnya kontras antara skala objek (Lupton & Phillips, 2015)



Gambar 2. 14 Pengaplikasian Skala pada Ilustrasi Andrew McIntosh

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/66/fa/85/66fa85e82c027dd0e05324fbf2c54843.jpg>

4. Framing

Framing merupakan prinsip desain yang digunakan untuk membantu memisahkan antara elemen visual emphasis dengan sekitarnya, sehingga membuat hasil akhir desain yang lebih menonjol serta enak dipandang (Lupton & Phillips, 2015).

5. Hierarki

Hierarki selalu ada disekitar, seperti posisi ayah sebagai kepala keluarga, pemerintahan, bahkan pada koloni semut. Pada hierarki visual desainer grafis mengontrol cara penyampaian dan penekanan pada pesan yang ingin diutarakan.

Landa (2014), juga berpendapat bahwa yang terpenting pada Hierarki visual adalah seberapa baik desainer dalam membuat komposisi yang dapat mengkomunikasikan pesan-pesan utama kepada para udiens. Komposisi yang dihasilkan dapat melalui berbagai cara seperti skala, *value*, warna, posisi, dan sebagainya.

2.1.3 Tipografi

Typeface merupakan satu set desain karakter yang disatukan dan memiliki gaya visual yang konsisten. Tipografi meliputi angka, simbol, huruf, tanda, tanda baca, dan aksen atau tanda diakritik. Properti visual gaya ini membuat karakter penting dari jenis huruf, yang tetap dapat dipahami walaupun jenis huruf sudah dimodifikasi. (Landa, 2014).



Gambar 2. 15 Pengaplikasian Typografi pada *Website*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/2f/f0/6c/2ff06c3ee089fdde3ac857a323a3e25.jpg>

1. Anatomi *Typeface*

Typeface adalah desain dari satu set karakter yang disatukan oleh sifat visual yang konsisten. Properti visual gaya ini membuat karakter penting dari jenis huruf, yang dapat dikenali walaupun jenis huruf tersebut sudah dimodifikasi. tipografi terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan aksen atau tanda diakritik (Landa, 2014).

a. *X-height*

X-height merupakan ketinggian untuk *lowercase* terlepas dari *ascender* dan *Descender*.

b. *Cap height*

Cap height merupakan ketinggian untuk *Uppercase* dari *baseline*.

c. *Ascender*

Ascender merupakan bagian pada huruf *lowercase* yang melewati bagian atas *x-height* (seperti l, b, h, k, f, dan t)

d. *Descender*

Descender merupakan bagian pada huruf *lowercase* yang melewati bagian bawah *x-height* (seperti p, q, g, j, dan y)

e. *Baseline*

Baseline merupakan pembatas bagian bawah huruf *uppercase* maupun *lowercase* terlepas dari bagian *descender*.

f. *Serif*

Serif merupakan goresan kecil yang ditambahkan pada huruf *uppercase* maupun *lowercase*.

2. *Type Family*

Type family merupakan variasi pada sebuah typeface, variasi pada typeface dibagi kedalam beberapa bagian yaitu *weight* (*bold*, *medium*, *thin*), *width* (*Condensed*, *regular*, *extended*), dan *angle* (*italic*, *upright*) (Landa, 2014).

2.1.4 Grid dan Layout

Grid adalah struktur garis yang membantu menjaga tata letak Anda bersama-sama. Ini adalah cetak biru struktural dari setiap proyek bagus karena membantu menciptakan hierarki antar elemen dan memungkinkan pemahaman yang lebih baik dan pengolahan (Malewicz & Malewicz, 2020).

1. Grid

Menurut Lupton dan Phillips (2015) *Grid* adalah jaringan garis-garis kotak yang berjalan secara horizontal dan vertikal dengan jarak yang merata, namun *grid* juga dapat berbentuk miring, tidak teratur, atau bahkan melingkar. *grid* pada interface memiliki beberapa komponen utama yaitu column, gutter, dan margin.

a. Komponen Grid

Pada sistem *grid*, ada beberapa komponen utama.

i. Column

Kolom merupakan baris vertikal yang membagi area aktif pada tata letak atau komposisi dari layout. Di setiap kolom dapat berisikan teks maupun visual gambar. terdapat beberapa column dengan jarak antara yang sama maupun berbeda di tiap *layout* tergantung jenis informasi yang diberikan (Tondreau, 2019).

Dalam perancangan *layout* yang responsif, lebar kolom ditentukan dengan rasio, agar konten pada desain interaktif dapat beradaptasi dengan ukuran *screen* yang berbeda-beda.

ii. Gutter

Gutter merupakan jarak celah antar *column* yang berfungsi untuk memisahkan antar konten. Lebar gutter dapat diukur dalam bentuk satuan, dan menggunakan presentase untuk layout interaktif agar dapat menyesuaikan ukuran layar yang berbeda-beda.

iii. *Margin*

Margin adalah batas atau ruang kosong yang terletak di bagian tepi layout. Praktiknya *margin* berfungsi sebagai antisipasi kesalahan pada saat proses pemotongan, selain itu proporsi suatu *margin* juga penting dalam membangun keseimbangan keseluruhan *layout* (Tondreau, 2019). Penggunaan *margin* sangat penting dan diberikan pada tiap sisi desain namun pada layout interface (website, aplikasi, dll) tidak dapat memiliki *margin* atas dan bawah karena adanya fitur *scroll up/down*.

b. Tipe *Grid*

Menurut Tondreau (2019) terdapat beberapa jenis *grid* dasar yang dapat diimplementasikan ketika akan merancang sesuatu. Jenis *grid* dasar tersebut yaitu sebagai berikut:

i. Single Column *Grid*

Single column *grid* atau *grid* dengan satu kolom, digunakan untuk mengatur konten yang terutama berisi teks, seperti buku, esai, atau laporan. *Grid* ini terdiri dari satu kolom yang berisi teks dan diapit oleh *margin* di setiap sisinya. *Margin* ini berfungsi untuk menjaga konten tetap teratur dalam suatu format.



Gambar 2. 16 Penggunaan Single Column pada Buku
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/db/b4/24/dbb424b179499e3ce0a78d10440d7dac.jpg>

ii. Two-Column *Grid*

Grid ini merupakan grid yang dibagi menjadi dua kolom vertical, dengan proporsi yang sama atau berbeda untuk mengatur teks atau panjang atau untuk menyampaikan beberapa jenis informasi secara terpisah. Grid ini memiliki ciri-ciri yang lebih kompleks namun tetap fleksibel untuk menyajikan konten dengan berbagai variasi, seperti pada halaman website.



Gambar 2. 17 Penggunaan *Two Column* pada Website

Sumber:<https://cdn.dribbble.com/users/1098412/screenshots/3184423/media/6c9387b42445a0b485788745a7448c37.jpg>

iii. *MultiColumn Grid*

Multicolumn grid merupakan *grid* yang membagi kolom vertical menjadi beberapa bagian dengan variasi lebar seperti two-column grid, sehingga memiliki fleksibilitas yang lebih besar karena menggabungkan beberapa variasi kolom. Grid ini umumnya digunakan pada majalah dan website.



Gambar 2. 18 Penggunaan *Multi Column* pada Website

Sumber: <https://public-images.interaction-design.org/literature/articles/materials/t6ODUDKmZS7tSwE96HhgyvOhDmGvCYgiKcdD4tSb.jpg>

iv. *Modular Grid*

Modular grid merupakan *grid* yang menggabungkan kolom vertical dan horizontal sehingga membentuk kotak yang beraturan. *Grid* ini digunakan jika ingin menyusun informasi yang rumit dan kompleks, seperti grafik, alender, koran, kalender, dan tabel.

v. *Hierarchical Grid*

Grid ini membagi halaman menjadi beberapa kolom horizontal yang berukuran beda. *Grid* ini berguna untuk menyusun konten visual karena lebih mudah untuk membaca dari atas ke bawah.

2. *Layout*

Layout adalah masalah kontekstual yang dikelilingi oleh serangkaian narasi, masalah lematic adalah tugas atau singkat yang diberikan untuk dilakukan dan narasi terdiri dari tujuan yang diperlukan untuk penyelesaian seperti penelitian subjek, strategi konseptual, penilaian kritis, produksi, dan keluaran.

2.1.5 Ilustrasi

Ilustrasi adalah masalah kontekstual yang dikelilingi oleh serangkaian narasi, masalah lematic adalah tugas atau singkat yang diberikan untuk dilakukan dan narasi terdiri dari tujuan yang diperlukan untuk penyelesaian seperti penelitian subjek, strategi konseptual, penilaian kritis, produksi, dan keluaran (Male, A Companion to Illustration, 2019).

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

1. *Visual Language*

Visual language atau bahasa visual pada ilustrasi, dibagi menjadi dua bagian yaitu *stylization* dan visual intelligence.

a. *Stylization*

Sebagian besar *illustrator professional* memiliki *style* yang diasosiasikan pada karya yang dirancang. Menurut Alan Male (2017), *style* atau gaya gambar merupakan suatu bahasa visual yang memiliki ciri khas atau 'identitas' pada si pembuat. Selain itu, *style* dapat menentukan penempatan karya pada suatu genre ilustrasi.

b. *Visual intelligence*

Visual intelligence merupakan kemampuan seorang *illustrator* dalam pengamplikian elemen dan prinsip desain pada ilustrasi yang dibuat. Pada pemilihan warna, tekstur, bentuk, dan simbol merupakan penilaian subjektif dan preferensi individu, namun secara umum ilustrasi dapat bersifat objektif yang diukur melalui keberhasilan ilustrasi dalam menyampaikan pesan yang ada diharapkan.

2. *Visual Metaphor*

Metafora visual secara umum didefinisikan sebagai gambar yang imajinatif namun tidak disampaikan secara literal (Male, 2017). *Visual metaphor* dapat dikategorikan menjadi tiga bentuk yaitu *surrealism*, abstrak, dan diagram.

a. *Conceptual Imagery* dan *Surrealism*

Penggunaan metafora dalam suatu ilustrasi dibutuhkan agar pesan yang disampaikan dapat diungkapkan dengan lebih kreatif, analitis, dan mendalam, dengan memanfaatkan berbagai teknik seperti komunikasi, simbolisme, ekspresionisme dan ilusi. *Surrealisme* merupakan gaya ilustrasi yang menggunakan penerapan warna dan bentuk

secara ekspresif yang memadukan elemen realisme dengan abstrak.



Gambar 2. 19 Ilustrasi Surrealism oleh Artem Chebokha

Sumber: <https://cdn.artstation.com/p/assets/images/images/031/405/542/large/artem-chebokha-dreams-cont1538.jpg?1603527196>

b. Diagram

Diagram adalah ilustrasi yang menjelaskan fitur-fitur suatu objek, sistem proses manufaktur atau organik melalui pemaparan yang jauh dari yang dapat terlihat (Male, 2017).



Gambar 2. 20 Contoh Ilustrasi Diagram

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/54c6193ae4b0a0456dc285f7/1631561411230-8G0RQY8ZIK21GGX8XKU6/08.jpg?format=1000w>

c. Abstrak

Penggunaan 'abstrak' sering diasosiasikan pada beberapa gerakan seni yang terjadi pada abad 20-an seperti *abstract expressionism*, *cubism*, *constructivism* dan *neoplasticism*.

Teknik yang sering digunakan pada karya abstrak berupa teknik kolase, konsep keseluruhan dapat terdiri dari warna-warna datar yang bisa 'halus' maupun 'keras', tekstur, bentuk yang bisa informal maupun geometris formal, elemen-elemen yang mengambang bebas yang tidak terikat pada realitas gambar apa pun.



Gambar 2. 21 Contoh Karya Abstract

Sumber: <https://www.bobhuntart.com/art/7np0j0vz14t4.jpg>

3. ***Pictorial Truths***

Pictorial truths adalah gaya visual yang digunakan untuk menunjukkan suatu hal yang sebenarnya. *Pictorial truth* terbagi menjadi 3 bentuk yaitu *hyperrealism*, *stylized realism*, dan *sequential imagery*.

a. *Hyperrealism*

Seiring berkembangnya zaman, pemahaman terhadap representasi visual seperti perspektif, skala, dan proporsi sehingga membuat subjek gambar terasa ‘nyata’ terlahirlah gaya visual *hyperrealism*. Tidak seperti fotografis yang fokus pada satu bagian objek, *hyperrealism* memperhatikan detail objek secara keseluruhan, sehingga setiap bagian pada ilustrasi terlihat tajam, tanpa ada bagian yang terlihat kabur seperti fotografi.



Gambar 2. 22 Contoh Hyperrealism

Sumber: <https://kottke.org/plus/misc/images/darian-mederos-03.jpg>

b. *Stylized Realism*

Stylized realism merupakan gaya ilustrasi yang memfokuskan pada apa yang dirasakan dibandingkan dengan memperlihatkan realitas yang sebenarnya karena itu karya ini memiliki ciri-ciri bentuk yang dlebih-lebihkan, terdistorsi, dan warna *vibrant*. Beberapa genre seni seperti impresionis, dan expresionis termasuk kedalam kategori *stylized realism*.



Gambar 2. 23 Contoh *Stylized Realism*

Sumber:

[https://3.bp.blogspot.com/125q3kAsGSw/UdloWTA7YwI/AAAAAACwHo/dczCLCfjuC8/s640/Lorraine+Christie+-+Tutt%27Art@+\(18\).jpg](https://3.bp.blogspot.com/125q3kAsGSw/UdloWTA7YwI/AAAAAACwHo/dczCLCfjuC8/s640/Lorraine+Christie+-+Tutt%27Art@+(18).jpg)

c. *Sequential Imagery*

Sequential imagery merupakan runtunan seri gambar yang saling berhubungan secara berurutan untuk menyampaikan suatu pesan. *Sequential imagery* dapat diaplikasikan pada gambar bergerak seperti animasi, televisi, produk interaktif, atau dibuat sebagai panel *graphic novel*, komik, dan material narasi fiksi dan non fiksi untuk audiens muda.



Gambar 2. 24 Contoh *Sequential Imagery* dari Komik 'Stand Still Stay Silent'

Sumber: <http://www.sssscomic.com/comicpages/302.jpg>

4. *Aesthetics dan Non Aesthetics*

Estetika dan non estetika pada suatu ilustrasi dapat ditentukan pada keberhasilan dalam menarik perhatian audiens. Estetika dalam ilustrasi dapat dipengaruhi oleh tiga hal yaitu tren, sentimen, dan kejutan.

2.2 Media Informasi

Menurut Turrow media informasi didefinisikan sebagai sarana komunikasi yang biasa dimanfaatkan oleh industri untuk merancang maupun menyampaikan suatu informasi atau pesan. Proses penyebaran informasi tersebut dibantu dengan bantuan teknologi bernama media massa. Media massa sendiri merupakan distributor informasi maupun pesan dalam upaya komunikasi.

2.2.1 Media Website

Pada awalnya situs web sebagian besar berbasis teks, menyediakan hyperlink ke berbagai tempat atau halaman teks. Sebagian besar upaya desain berkaitan dengan arsitektur informasi, yaitu cara terbaik untuk menyusun informasi pada tingkat antarmuka agar pengguna dapat menavigasi dan mengaksesnya dengan mudah dan cepat. Sekarang tujuan desain web adalah untuk mengembangkan situs yang tidak hanya dapat digunakan tetapi juga menarik secara estetika (Sharp, Preece, & Rogers, 2019).

2.3 *Digital Storytelling*

Menurut Miller (2020) storytelling merupakan suatu sarana hiburan naratif yang dapat diakses melalui teknologi & media digital. Salah satu ciri khas digital storytelling yaitu memiliki fitur interaktivitas, dan berkomunikasi dua arah antara user dan narasi. Digital storytelling mencakup bidang luas seperti video game, konten internet, aplikasi seluler, bahkan sistem mainan cerdas serta kios elektronik.

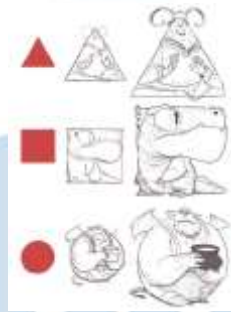
Interactive storytelling berbeda dengan *storytelling* pada umumnya memiliki cerita sudah ditentukan dari awal, *user* memiliki peran penting dalam menentukan arah cerita. Desainer menyediakan berbagai aspek dalam cerita

interaktif seperti tokoh-tokoh , alur cerita, latar, dan fitur interaktivitas yang tercakup dalam sebuah *worldbuilding* (Smed, dkk., 2019).

2.3.1 Bentuk Karakter dan Pose

Menurut Solarski (2017), karakter yang dirancang dengan baik dapat terlihat melalui siluetnya saja, tanpa memerlukan detail pendukung. Konsep bentuk merupakan fundamental dasar dari desain karakter meskipun dengan karakter yang rumit dan realistis. terlepas dari nilai simbolis sebuah objek, segala bentuk organik/non-organik dapat dipecah menjadi 3 bentuk yaitu lingkaran, persegi, atau segitiga :

1. Lingkaran: kepolosan, masa muda, gerakan, kepositifan, kebebasan, relaksasi, energetic.
2. Persegi: kedewasaan, keseimbangan, keras kepala, kekuatan, istirahat, pengekangan, rasional, konservatif, tenang.
3. Segitiga: agresi, kekuatan, ketidakstabilan, rasa sakit, kesedihan, ketegangan.



Gambar 2. 25 Pengaplikasian Shape pada Karakter

Sumber:<https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/BHWpcNe62wfqxWFWpCzt8Y-1200-80.jpg>

2.3.2 Environment Shapes

Environment disekitar karakter merupakan faktor penting pada komposisi visual *storytelling*, karena lingkungan mengambil sebagian besar gambar dalam bingkai foto. (Solarski, 2017) Kita mendapatkan kesan disonansi apabila bentuk karakter dan lingkungan saling kontras. Karakter yang melingkar tampak

terancam apabila ditempatkan dalam lingkungan yang tegang dan berbentuk segitiga, sementara karakter yang berbentuk segitiga tampak sebagai elemen yang mengancam dalam lingkungan yang lembut dan melingkar.



Gambar 2. 26 *Concept Building* oleh *Lê Long*

Sumber: <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/005/870/593/large/le-long-7-10-1200.jpg?1494358066>

Environment secara kolektif berfungsi sebagai rintangan dan kendala naratif yang bertindak selaras atau berlawanan dengan karakter.

2.3.3 *Dialogue*

Dialog memiliki satu fungsi utama untuk menyampaikan eksposisi/penjelasan (Sklonick, 2014). Eksposisi yang dapat disampaikan melalui dialog ada 3 tipe yaitu karakter, plot, dan emosi

1. Eksposisi karakter

Setiap kali seorang tokoh dalam sebuah cerita berbicara, kita belajar lebih banyak, meskipun hanya sedikit, tentang siapa tokoh tersebut dan tentang apa yang dia katakan. Sebagian dari apa yang dia pilih untuk dikatakan, tetapi sebagian besar bagaimana dia memilih untuk mengatakannya.

2. Eksposisi Plot

Selain eksposisi karakter, dialog juga berfungsi untuk menjelaskan apa saja yang terjadi pada cerita. Menurut Sklonick (2014) dialog untuk mendukung eksposisi plot harus

ditulis dengan penuh seni, ditenun dengan cerdas ke dalam dialog yang terdengar alami, dan harus menghibur sekaligus memberi informasi.

3. Eksposisi Emosi

Cara karakter berdialog memberikan petunjuk penting, bukan hanya tentang siapa mereka, tetapi juga bagaimana perasaan mereka saat ini, yang merupakan informasi penting yang harus disampaikan.

2.4 *Interaction Design*

Interaction design adalah menciptakan desain yang dapat memberikan pengalaman pengguna yang dapat meningkatkan dan memperluas cara orang bekerja, berkomunikasi, dan berinteraksi (Sharp, Preece, & Rogers, 2019).

2.4.1 *User Interface*

UI atau User Interface merupakan representasi visual dari suatu produk digital. Contoh nyata paling umumnya adalah aplikasi dan website. Komponen ini berperan sebagai penghubung antara manusia dengan produk desain yang fungsional. Hal ini akan sangat membantu proses desain dan hasil akhir produk melalui berbagai interaktifitas (Malewicz & Malewicz, 2020).

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

1. Elemen UI

Elemen User Interface merupakan elemen-elemen dasar pada suatu *Interface* (Malewicz & Malewicz, 2020) elemen ini dapat dibagi menjadi beberapa komponen yaitu :

1. Layar

Layar pada *Interface* merupakan komponen pada media interaktif manusia dapat melihat sebuah desain pada berbagai perangkat elektronik seperti televisi, monitor, *smartphone* dan *tablet*. Layar pada umumnya menggunakan ukuran berdasarkan dengan pengukuran *pixels per inch* (PPI) untuk menentukan resolusi yang digunakan.

2. Icons

Icons merupakan sebuah piktogram atau bentuk sederhana yang merepresentasikan suatu objek. Elemen ini umumnya diciptakan berdasarkan objek nyata / simbol yang sering ditemukan sehari-hari lalu disederhanakan. Semakin sederhana dan representatif suatu *icon* semakin memudahkan pengguna.

3. Buttons

Buttons merupakan salah satu elemen interaktif yang berfungsi mengindikasikan suatu aksi tertentu sesuai dengan penjelasan jika ditekan. Suatu button harus dapat menonjol pada suatu desain, karena akan menjadi salah satu elemen navigasi utama bagi pengguna untuk dapat berprogres dalam alur suatu desain. Contohnya seperti button dengan kata “save”, maka dampak dari aksi menekan button itu adalah akan terjadi penyimpanan data pada suatu desain yang digunakan oleh pengguna.

4. Cards

Card merupakan elemen UI yang umum digunakan untuk menunjukkan konten/informasi pada *interface*. Konten/informasi yang ingin ditunjukkan dapat ditunjukkan dalam bentuk berbeda seperti teks, ilustrasi, foto, atau animasi. Cards biasa merupakan tampilan pertama yang berfungsi untuk memindahkan pengguna pada *page* lain yang berhubungan dengan informasi terkait.

5. Tabel

Tabel merupakan susunan yang terdiri dari *grid vertical* dan *horizontal*, yang membantu *user* untuk melihat, membaca, dan memahami informasi dengan mudah dalam waktu yang singkat. Tabel merupakan elemen yang berfungsi di untuk memberikan data atau statistik dalam bentuk visual yang mudah untuk dipahami *user*.

2.5 Literasi Keuangan

Literasi keuangan menurut Lusardi dan Mitchell (2014) pada buku yang berjudul “Perbankan dan Literasi Keuangan” adalah kemampuan kognitif dan pendidikan keuangan seseorang yang mempengaruhi perilaku dan kegiatan keuangan untuk meningkatkan kesejahteraan keuangan. Huston (2010) juga berpendapat bahwa Literasi keuangan merupakan suatu struktur modal bagi manusia berupa pengetahuan dan kemampuan yang dapat digunakan dalam kegiatan keuangan yang mempengaruhi perilaku untuk mencapai kesejahteraan keuangan (Ismanto, Wadiastuti, Muharam, Pengistuti, & Rofiq, 2019).

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

2.5.1 Konsep Literasi Keuangan

Menurut Gallardo dan Libot (2017) literasi keuangan dibagi menjadi tiga konsep yang terdiri dari:

1. Konsep fundamental, yaitu kemampuan seseorang menghitung bunga majemuk, inflasi dan keputusan keuangan sederhana.
2. Kesadaran keuangan dasar
3. Persepsi keuangan, pengetahuan terhadap instrument keuangan yang ada seperti reksa dana, saham, p2p lending dsb.

Ketidaktahuan pada konsep keuangan ini dapat menyebabkan individu memiliki perilaku mengeluarkan biaya yang tinggi bahkan utang.

2.5.2 Aspek Literasi Keuangan

Menurut Nababan dan Sadalia, terdapat lima aspek literasi keuangan yaitu:

1. *Basic personal finance* atau pengetahuan keuangan dasar dalam sistem keuangan seperti inflasi, bunga majemuk, likuiditas aset dan lainnya.
2. *Money management* atau pengelolaan yang adalah pengetahuan seseorang individu dalam mengelola keuangan dan aset pribadi.
3. *Credit debt management* atau manajemen pengkreditan adalah suatu proses atau kegiatan pengumpulan informasi mengenai kredit.
4. *Saving and investment* atau tabungan dan investasi adalah pemahaman mengenai dana yang dialokasikan untuk kebutuhan lain dan tidak akan digunakan. Serta proses seseorang mengetahui informasi mengenai manfaat dan risiko dari investasi.
5. *Risk management* atau manajemen risiko yaitu pengetahuan mengelola uang mengenai ketidakpastian dalam pengelolaan resiko keuangan yang dapat diminimalisasikan dan dapat dicegah.

2.5.3 Jenis Produk Keuangan

Produk keuangan merupakan .Di Indonesia sendiri memiliki berbagai macam jenis produk keuangan yang hanya ada di Indonesia dan juga sebaliknya.

1. Simpanan

a. Tabungan

Tabungan adalah simpanan uang di bank yang penarikannya hanya dapat dilakukan menurut syarat tertentu. Umumnya bank akan memberikan buku tabungan yang berisi informasi seluruh transaksi yang Anda lakukan dan kartu ATM lengkap dengan nomor pribadi (PIN). Dalam perkembangannya saat ini, terdapat beberapa jenis tabungan yang tidak lagi menggunakan buku tabungan melainkan internet/mobile banking.

b. Deposito

Deposito adalah simpanan yang pencairannya hanya dapat dilakukan pada jangka waktu tertentu dan syarat-syarat tertentu.

2. Investasi

a. Saham

Saham dapat diartikan sebagai tanda penyertaan modal seseorang atau pihak (badan usaha) pada suatu perusahaan atau Perseroan Terbatas.

Dengan menyertakan modal tersebut, maka pihak tersebut memiliki klaim (hak) atas pendapatan perusahaan, aset perusahaan, dan berhak hadir dalam Rapat Umum Pemegang Saham (RUPS).

Di pasar sekunder (bursa) atau dalam aktivitas perdagangan saham sehari-hari, harga-harga saham mengalami fluktuasi baik berupa kenaikan maupun penurunan. Pembentukan harga saham terjadi karena adanya permintaan dan penawaran atas saham tersebut.

Permintaan dan penawaran atas suatu dipengaruhi banyak faktor, baik yang sifatnya spesifik berhubungan saham tersebut (kinerja perusahaan dan industri dimana perusahaan tersebut berada) maupun faktor yang

sifatnya makro atau eksternal, seperti perkembangan tingkat suku bunga, inflasi, nilai tukar, dan faktor-faktor non ekonomi seperti kondisi sosial dan politik.

b. Reksa Dana

Reksa Dana adalah wadah untuk menghimpun dana masyarakat yang dikelola oleh badan hukum yang bernama Manajer Investasi, untuk kemudian diinvestasikan ke dalam surat berharga seperti : saham, obligasi, dan instrumen pasar uang.

Selain itu Reksa Dana juga dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu Reksa Dana Tertutup dan Reksa Dana Terbuka. Dalam perkembangannya, saat ini Reksa Dana yang paling banyak berkembang di Indonesia adalah Reksa Dana berbentuk hukum Kontrak Investasi Kolektif (KIK) dan bersifat Terbuka. Reksa Dana Terbuka adalah Reksa Dana yang dapat dibeli dan dijual sewaktu-waktu setiap hari bursa.

c. Logam Mulia

Selain berinvestasi melalui pasar modal ada produk-produk yang berbentuk barang fisik yaitu logam mulia .logam Mulia terdiri dari emas dan perak.

3. Pinjaman

a. Obligasi

Obligasi adalah surat utang jangka menengah maupun jangka panjang yang dapat diperjualbelikan. Obligasi berisi janji dari pihak yang menerbitkan Efek untuk membayar imbalan berupa bunga (kupon) pada periode tertentu dan melunasi pokok utang pada akhir waktu yang telah ditentukan, kepada pihak pembeli obligasi tersebut. Obligasi merupakan salah satu investasi Efek berpendapatan tetap yang bertujuan untuk memberikan tingkat pertumbuhan nilai investasi yang relatif stabil dengan risiko yang relatif lebih stabil juga, dibandingkan dengan saham.

b. *P2P*

Menurut Peraturan OJK No.77/POJK.01/2016, fintech lending/peer-to-peer lending/ P2P lending adalah layanan pinjam meminjam uang dalam mata uang rupiah secara langsung antara kreditur/lender (pemberi pinjaman) dan debitur/borrower (penerima pinjaman) berbasis teknologi informasi. Fintech lending juga disebut sebagai Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi (LPMUBTI).

4. Asuransi

Asuransi merupakan perjanjian antara pemegang polis dengan perusahaan asuransi yang menjadi dasar bagi penerimaan premi oleh perusahaan asuransi. Asuransi berfungsi sebagai proteksi jika pemegang mengalami suatu masalah.

