

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2023) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan gambar desain yang dibuat sebagai penambah untuk membantu dalam menyampaikan/ memperjelas isi pesan.

##### 2.1.1 Fungsi Ilustrasi

Mamis et al. (2023, hlm. 76) menjelaskan bahwa sesuai dengan kontennya terdapat empat fungsi dari gambar ilustrasi, yaitu:

- **Fungsi Deskriptif**

Ilustrasi yang digunakan dengan fungsi sebagai alat untuk menjabarkan arti dari sebuah tulisan yang panjang.

- **Fungsi Ekspresif**

Ilustrasi yang dituangkan sebagai alat untuk mengekspresikan suatu ide gagasan atau cerita

- **Fungsi Kualitatif**

Ilustrasi yang digunakan sebagai penghitung data kualitatif, dan biasanya dalam bentuk grafik, tabel. Simbol, foto, gambar, dan lain-lain.

- **Fungsi Analitis**

Ilustrasi yang digunakan sebagai detail dalam menerangkan bagian-bagian suatu benda.

##### 2.1.2 Jenis ilustrasi

Mamis et al. (2023, hlm. 74) menyatakan bahwa terdapat tiga jenis gambar ilustrasi, diantaranya:

- **Kartun**

Desain kartun umumnya ditampilkan dalam bentuk yang menarik, lucu dan menghibur.



Gambar 2.1 Kucing 2D vs 3D  
Sumber: <http://surl.li/qyrta>, (2023)

Ilustrasi kartun dibagi menjadi dua bentuk, yaitu tiga dimensi dan dua dimensi.

- **Karikatur**

Merupakan gambar objek yang dibuat dengan ciri khas uniknya yaitu melebih-lebihkan gambar dari objek tersebut.



Gambar 2.2 Contoh Karikatur

Sumber: <https://www.ayosemarang.com/karikatur/pr-77801087/Karikatur-Pemerintah-Gratisan-Vaksin-Covid19>, (2020)

Ilustrasi yang dihasilkan tidak sesuai dengan bentuk tubuh pada umumnya. Biasanya ciri khas karikatur terletak pada penggambaran kepala yang lebih besar.

- **Komik**

Berisi suatu informasi/ pesan tertentu dengan bentuk penyampaian berupa kombinasi antara desain gambar dan teks.



Gambar 2.3 Contoh Komik sumber:

[https://cdns.klimg.com/merdeka.com/i/w/news/2021/02/23/1277730/content\\_images/670x335/20210223150438-1-tahilalats-004-ani-mardatila.jpg](https://cdns.klimg.com/merdeka.com/i/w/news/2021/02/23/1277730/content_images/670x335/20210223150438-1-tahilalats-004-ani-mardatila.jpg), (2018)

Komik ini sendiri juga dapat terbagi menjadi komik berwarna dan komik hitam putih yang menampilkan cerita pada tiap lembar demi lembar-nya.

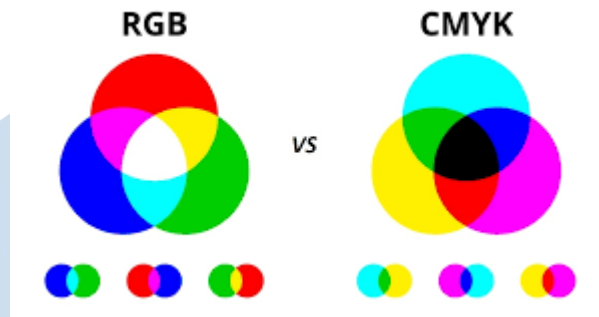
### 2.1.3 Warna

Primasanti (2023, hlm. 21) menyatakan bahwa penggunaan warna pada desain menjadi salah satu bagian penting. Dimana diperkuat juga oleh Hendratman (2023, hlm. 6) yang menjelaskan bahwa salah satu komponen desain yaitu warna yang dapat memberikan dan menimbulkan keindahan serta persepsi psikologis pada target.

#### 2.1.3.1 Kategori Warna

Menurut Primasanti (2023, hlm. 21) menunjukkan bahwa kategori warna memiliki dua mode dasar dalam penggunaan warna, yaitu CMYK dan RGB. CMYK adalah singkatan *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *key*. *Key* pada bagian ini merupakan singkatan dari kata *black* yaitu warna hitam. CMYK sering digunakan untuk produk warna cetak.

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



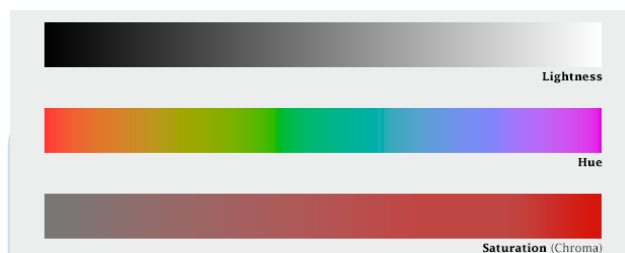
Gambar 2.4 RGB dan CMYK

Sumber: <https://instiki.ac.id/2022/06/12/apa-bedanya-rgb-dengan-cmyk/>, (2024)

Selain itu, warna pada RGB adalah singkatan dari *red*, *green*, *blue* yang berarti merah, hijau, biru. penggunaan warna RGB, biasa dipakai untuk pilihan desain digital.

### 2.1.3.2 Kombinasi Warna

Terdapat enam istilah kombinasi warna menurut (Primasanti, 2023, hlm. 22), yaitu:



Gambar 2.5 Hue, Saturation, Lightness

Sumber: <https://www.e-education.psu.edu/geog486/node/606>, (2023)

#### 1. *Hue*,

Merupakan istilah warna yang menunjukkan warna-warna yang telah ada, seperti warna biru, jingga, hijau, kuning, dan merah.

#### 2. *Saturation*,

Merupakan tingkat kepekaan dalam warna. Apabila saturasi warna pekat, maka warna yang dihasilkan

semakin kuat. Sedangkan, warna abu-abu terjadi apabila rendahnya warna saturasi yang dihasilkan.

### 3. *Luminance/ Lightness*

Merupakan tingkat cahaya atau kecerahan yang ada dalam suatu warna.

### 4. *Shade*

Merupakan campuran warna dasar dengan warna hitam sehingga warna yang dihasilkan menjadi lebih gelap.

### 5. *Tint*

Merupakan campuran warna dasar dengan warna putih sehingga warna yang dihasilkan menjadi lebih terang.

### 6. *Tone*

Merupakan campuran warna dasar dengan warna abu-abu sehingga warna yang dihasilkan menjadi lebih pudat.

#### 2.1.3.3 Prinsip Warna

Penggunaan roda warna di atas berguna untuk memberikan kemudahan dalam mencari pasangan warna yang sesuai (Primasanti, 2023, hlm. 22).



Gambar 2.6 *Color Wheel*

Sumber: <https://www.homedit.com/colors/color-wheel/>, (2023)

Selain itu, terdapat delapan istilah warna menurut (Primasanti, 2023, hlm. 24), yaitu:

1. Warna Primer

Merupakan warna dasar. Warna primer ini terdiri dari warna hijau, biru, dan merah.

2. Warna Sekunder

Merupakan warna yang dihasilkan melalui pencampuran antara warna dasar. Warna sekunder ini terdiri dari warna oranye, hijau, dan ungu.

3. Warna Tersier

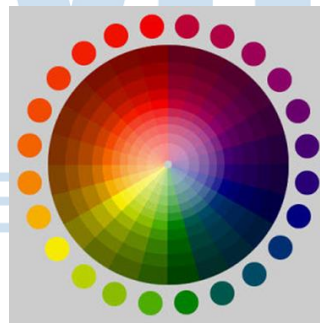
Merupakan warna yang dihasilkan melalui pencampuran antara warna dasar dengan warna sekunder. Warna tersier ini terdiri dari warna coklat kemerahan, coklat kekuningan, dan coklat kebiruan.

4. Warna Komplementer

Merupakan warna yang saling terletak berseberangan pada roda warna. Contoh dilihat pada gambar roda warna, warna ungu dan kuning memiliki letak saling berseberangan.

5. Warna Monokromatis

Merupakan bagian dari warna dasar, yang digabungkan dengan warna tint, shade dan tone.



Gambar 2.7 Warna Monokromatik  
Sumber: <https://www.dictio.id/t/apa-itu-warna-monokromatik/68385/2>,  
(2018)

Warna monokrom ini sendiri tidak selalu berwarna hitam, putih, dan seluruh macam warna di antaranya (hlm, 25)

#### 6. Warna Analogus

Merupakan warna yang diambil berdasarkan tiga jenis warna yang saling berdekatan pada roda warna.

#### 7. Warna Triadik

Merupakan tiga warna yang diambil dengan jarak antar warna membentuk segitiga sama sisi pada roda warna.

#### 8. Warna Tetradik

Merupakan empat warna dengan jarak dengan jarak antar warna membentuk persegi pada roda warna.

### 2.1.3.4 Psikologi Warna

Menurut Hendratman, (2023, hlm. 37) menyatakan bahwa penggunaan warna dalam mempengaruhi psikologi dan mempresentasikan suasana hati manusia dapat terjadi. Berikut merupakan psikologi warna berdasarkan Hendratman (2023, hlm. 37-64) yang dibagi menjadi empat belas bagian:

<b>BLUE</b> + tranquility, love, loyalty, security, trust, intelligence - coldness, fear, masculinity	<b>RED</b> + love, energy, power, strength, passion, heat - anger, danger, warning	<b>BROWN</b> + friendly, earth, outdoors, longevity, conservative - dogmatic, conservative
<b>GREEN</b> + money, growth, fertility, freshness, healing - envy, jealousy, guilt	<b>PINK</b> + healthy, happy, feminine, compassion, sweet, playful - weak, femininity, immaturity	<b>TAN/BEIGE</b> + dependable, flexible, crisp, conservative - dull, boring, conservative
<b>PURPLE</b> + royalty, nobility, spirituality, luxury, ambition - mystery, moodiness	<b>YELLOW</b> + bright, energy, sun, creativity, intellect, happy - irresponsible, unstable	<b>GRAY</b> + security, reliability, intelligence, solid - gloomy, sad, conservative
<b>TURQUOISE</b> + spiritual, healing, protection, sophisticated - envy, femininity	<b>ORANGE</b> + courage, confidence, friendliness, success - ignorance, sluggishness	<b>BLACK</b> + protection, dramatic, classy, formality - death, evil, mystery
<b>SILVER</b> + glamorous, high tech, graceful, sleek	<b>GOLD</b> + wealth, prosperity, valuable, traditional	<b>WHITE</b> + goodness, innocence, purity, fresh, easy, clean

Gambar 2.8 Psikologi Warna

Sumber: <https://www.catatan-efi.com/2018/10/tentang-makna-warna.html>,

(2018)

### 1. Warna Perak

Penggunaan warna perak biasa digunakan pada produk kelas atas. Selain itu, perak juga melambangkan kesan kesabaran, refleksi, menenangkan, dan melembutkan.

- **Representatif** objek alam: Bulan, perak.
- **Citra positif:** Kekayaan, kemegahan, ketenangan, modern, mahal, berkilau, konsentrasi.
- **Citra negatif:** Kaku, tidak jujur, menyendiri, menipu, ragu-ragu, bimbang.

### 2. Emas

Penggunaan warna emas biasa digunakan pada produk perhiasan dan banyak disukai oleh kalangan wanita.

- **Representatif** objek alam: Emas, madu.
- **Citra positif:** Kekayaan, mahal, kemewahan, kemenangan, cahaya, kekuatan mistis, perasaan kagum, dan kemegahan.
- **Citra negatif:** Egois, pemimpi, dan keserakahan.

### 3. Hitam

Penggunaan warna hitam sangat cocok dengan warna apa saja apabila disandingkan dengan warna lain. Selain itu, penggunaan warna hitam pada latar belakang, dapat memberikan kesan menonjol pada objek utamanya.

- **Representatif** objek alam: langit malam, arang, batu bara.
- **Citra positif:** Abadi, berkelas, kekuatan, sederhana, canggih, kemakmuran.
- **Citra negatif:** Mistik, alam gaib, berduka, ketakutan, kematian, simbol kejahatan, horor.



#### 4. Putih

Penggunaan warna putih sering dijadikan sebagai warna dari gaun pengantin, tetapi di beberapa negara lain warna putih digunakan sebagai lambang kematian.

- **Representatif** objek alam: Salju, awan, kapas, garam, gula, dan lain-lain.
- **Citra positif:** Bersih, suci, tidak bersalah, sederhana, tepat.
- **Citra negatif:** tanpa ekspresi, kurang usaha, tidak tegas dan kosong.

#### 5. Abu-abu

Penggunaan warna abu-abu memiliki fungsi baik sebagai warna latar belakang dan berfungsi untuk menonjolkan gambar/desain di depannya.

- **Representatif** objek alam: Aspal, batu, beton, pasir.
- **Citra positif:** Netral, keamanan, tidak berpihak, kedewasaan, futuristik, dan kesederhanaan.
- **Citra negatif:** Tidak meyakinkan, tidak menarik, tidak jelas, kurang energi, sedih.

#### 6. Coklat

Penggunaan warna coklat dari sudut pandang pria dan wanita berbeda. Bagi pria, warna coklat memberikan kesan keamanan, kekuatan, dan praktis. Sedangkan, bagi wanita warna coklat memberikan kesan yang kotor dan juga membosankan.

- **Representatif** objek alam: Tanah, kayu, biji kopi.
- **Citra positif:** Antik, kekuatan, kenyamanan, tenang, solidaritas, matang dan handal.
- **Citra negatif:** Kumal, kuno, kotor, kurang bersemangat dan toleran.

## 7. Pink

Penggunaan warna pink lebih sesuai untuk kalangan wanita dan berkaitan dengan cinta, asmara, kosmetik, dan kecantikan.

- **Representatif** objek alam: Bunga begonia, bunga sakura, bunga kembang sepatu, jambu.
- **Citra positif:** Lembut, cinta, kasih sayang, asmara dan tidak mengancam.
- **Citra negatif:** Kurang cocok dipakai untuk pria.

## 8. Oranye

Penggunaan warna oranye cocok digunakan untuk diaplikasikan pada dapur, karena warna oranye dapat memberikan efek peningkatan pada nafsu makan.

- **Representatif** objek alam: Jeruk.
- **Citra positif:** Ceria, keseimbangan, energic, hangat dan ramah, serta kreatif.
- **Citra negatif:** Feminin, murah.

## 9. Ungu/ jingga

Penggunaan warna ungu sering identik dengan warna kemewahan

- **Representatif** objek alam: Buah manggis, bunga anggrek, bunga lavender, dan lain-lain.
- **Citra positif:** Kebangsaan, fantasi, spiritual, mimpi.
- **Citra negatif:** Sombong, kasar, misteri, tidak akrab.

## 10. Kuning

Penggunaan warna kuning dapat merangsang kreativitas tapi apabila terlalu banyak maka dapat memberikan efek kegelisahan, stress kewaspadaan dan ketakutan.

- **Representatif** objek alam: Bunga matahari, sinar matahari, lemon, dan lain-lain.

- **Citra positif:** Spontan, menonjol, semangat, ceria, kreatif, bebas, akrab, dan main-main.
- **Citra negatif:** Tidak punya sikap dan pengecut.

#### 11. Hijau

Penggunaan warna hijau dapat memberikan efek relaksasi dan menenangkan pikiran

- **Representatif** objek alam: Dedaunan, tanaman, tumbuh-tumbuhan, dan lain-lain.
- **Citra positif:** Sehat, alami, pertumbuhan, rileks, penyembuhan, muda, keberuntungan, pembaharuan, sukses, dan lain-lain.
- **Citra negatif:** Terlalu umum (kurang unik) ataupun bagi pendapat beberapa orang penggunaan warna hijau menjadi eksklusif, dan terkesan kurang rasa formal dan keseriusan.

#### 12. Biru muda

Penggunaan warna biru muda dapat meningkatkan produktivitas baik menjadi lebih religius ataupun menjadi lebih giat belajar.

- **Representatif** objek malam: Lautan dan langit.
- **Citra positif:** Kesedihan, ketenangan, ketenangan, kepercayaan, teduh, dan lain-lain.
- **Citra negatif:** Tidak enak dimakan dan santai.

#### 13. Biru tua

Penggunaan warna biru tua memberikan kesan bisa dipercaya dan cocok digunakan pada desain yang bersifat futuristik dan teknologi seperti buku, komputer, dan lain-lain.

- **Representatif** objek alam: Langit malam.

- **Citra positif:** Cerdas, kooperatif, tenang, bijaksana, konsentrasi, banyak teman, keteraturan, kebersihan, teknologi, integratif, dan lain-lain.
- **Citra negatif:** Serius, keras, kaku, perasa.

#### 14. Merah

Warna merah sering identik dan menjadi ciri khas pada lingkungan di sekitar kita. Penggunaan warna merah sering kita lihat pada desain natal, peraturan rambu lalu lintas, tanda peringatan dan masih banyak lagi.

- **Representatif** dari objek alam: Darah, api, mawar merah dan lain-lain.
- **Citra positif:** Keberanian, gairah, perjuangan, kemauan dan emosi yang kuat.
- **Citra negatif:** Aktif, marah, dominasi, agresif, bahaya, panas, dan nafsu.

### 2.1.4 Tipografi

Menurut Sulaiman et al. (2023, hlm. 5) pada Tipografi Dasar dan Penerapan tipografi menjelaskan bahwa tipografi merupakan sebuah teknik yang berkaitan dengan merangkai atau membuat huruf dengan memberikan ciri khas yaitu sentuhan khusus sehingga membuat pembaca menjadi nyaman dan mendapatkan pesan yang disampaikan pada tulisan tersebut. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam menggunakan tipografi:

#### 2.1.4.1 Elemen Tipografi

Pemilihan tipografi yang tepat dan sesuai dengan elemen – elemen utama, memberikan nilai tambah pada desain yang akan dibuat. Nugroho (2022) menjelaskan bahwa terdapat delapan elemen desain pada tipografi, yaitu:

##### 1) Kontras Warna Kontras

Pemilihan warna yang digunakan pada huruf disesuaikan

dengan warna pada *background* agar pemilihan warna pada tipografi sesuai dan mudah terbaca. Untuk memeriksa tingkat kecukupan kontras warna pada tipografi, bisa dengan menggunakan *grayscale*. Apabila setelah diubah mendapatkan hasil tipografi yang terlihat hampir tidak terbaca, maka pemilihan warna (sebelum menggunakan teknik *grayscale*) bukan merupakan pasangan warna yang baik.

#### 2) Ukuran *Font*

Pemilihan ukuran pada *font*, berfungsi untuk menentukan keterbacaan yang sesuai baik pada media cetak ataupun secara online.

#### 3) *Leading*

Ruang yang terletak pada antar baris teks. Tanpa adanya spasi antar baris jenis, akan mempersulit pembaca untuk mengikuti dan membaca dari satu baris ke baris berikut.

#### 4) *Kerning*

Merupakan *spasi* yang mengatur antara tiap huruf/karakter individu. Tujuan dari *kerning* yaitu untuk menyeimbangkan tampilan spasi putih antar karakter.

#### 5) Hirarki

Adalah susunan yang mengatur urutan elemen visual mulai dari terpenting hingga ke elemen yang tidak begitu penting. Biasanya, elemen visual penting akan lebih menonjol dibanding elemen visual tidak penting.

#### 6) *Whitespace*

Merupakan ruang negatif atau ruang komposisi antar elemen. Biasanya *whitespace* digunakan sebagai tempat untuk mengatasi kepadatan pada suatu desain sehingga dengan adanya *whitespace* dapat menciptakan keseimbangan pada hasil karya desain.

### 7) *Serif vs. Sans Serif*

Huruf *serif* dimana pada ujung huruf memiliki bentuk seperti kaki atau kail, sedangkan pada jenis huruf *sans – serif* tidak memiliki kaki atau kail pada ujung huruf nya.

### 8) Menggunakan Webfonts

Webfonts merupakan huruf yang digunakan pada *website online*. Pilihan huruf tersedia baik secara gratis ataupun berbayar yang dapat pengguna pakai, baik kepentingan pribadi ataupun bisnis.

#### 2.1.4.2 Jenis tipografi

Menurut pendapat Huda (2019, hlm. 116-118) pada Cara Mudah Belajar Desain Grafis (Corel Draw, Photoshop Dan Sablon Digital) menunjukkan bahwa berdasarkan klasifikasi jenis huruf dapat dibagi lima bagian sebagai berikut:

#### 1) *Sans-Serif/ Huruf Tanpa Kait*

Karakteristik dari jenis huruf ini dapat dilihat pada kaki huruf memiliki tangkai yang tebal, sederhana, tidak memiliki kait, serta lebih mudah dibaca. Bentuk ujung pada jenis huruf ini memiliki dua bentuk, yaitu bisa tumpul ataupun tajam. Jenis huruf ini dapat memberikan kesan hangat, bersahabat, dan kurang formal. Contoh: Arial.



Gambar 2.9 Huruf Arial *Sans-Serif*  
Sumber: <https://www.tudelft.nl/en/tu-delft-corporate-design/components/typography/arial>, (2024)

## 2) *Serif/ Huruf dengan Kait*

Karakteristik dari jenis huruf ini dapat dilihat pada kaki huruf yang pada ujung kakinya memiliki kait yang berbentuk lancip dan memiliki ketebalan yang kontras. Jenis huruf ini dapat memberikan kesan yang anggun, konservatif dan intelektualitas. Contoh: Times Roman.



Gambar 2.10 Huruf *Times New Roman Serif*  
Sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/Times\\_New\\_Roman](https://id.wikipedia.org/wiki/Times_New_Roman), (2023)

## 3) *Script/ Huruf Tulis/Latin*

Karakteristik dari jenis huruf ini dapat dilihat pada bentuk huruf nya yang terlihat seperti tulisan tangan saling berhubungan dan mengalir dengan kontras tebal dan memiliki ketipisan sedikit. Jenis huruf ini dapat memberikan kesan yang anggun, sentuhan pribadi dan tradisional. Contoh: Brush Script.



Gambar 2.11 Huruf *Brush Script Serif*  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Brush\\_Script](https://en.wikipedia.org/wiki/Brush_Script), (2023)

#### 4) *Miscellaneous/Decorative*

Karakteristik dari jenis huruf ini dapat dilihat pada desain bentuk huruf nya yang sangat rumit.

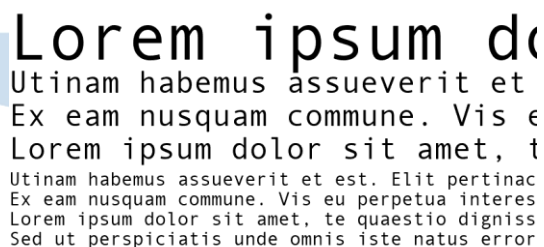
The image shows the word 'AUGSBURGER INITIAL' in a highly decorative, blackletter-style font. Each letter is filled with intricate, repeating geometric patterns, giving it a complex and ornamental appearance.

Gambar 2.12 Huruf Augsburger *Initial Miscellaneous / Decorative*  
Sumber: <https://www.fontpalace.com/font-details/augsburger-initials/>,  
(2011)

Jenis huruf ini memberikan kesan yang ornamental dan dekoratif. Contoh: Augsburger Initial.

#### 5) *Monospace*

Karakteristik dari jenis huruf ini dapat dilihat pada jarak/ lebar dari setiap huruf nya.

The image displays a block of text in a monospace font. The text is: 'Lorem ipsum do  
Utinam habemus assueverit et  
Ex eam nusquam commune. Vis e  
Lorem ipsum dolor sit amet, t  
Utinam habemus assueverit et est. Elit pertinac  
Ex eam nusquam commune. Vis eu perpetua interes  
Lorem ipsum dolor sit amet, te quaestio digniss  
Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error'. The characters are spaced evenly, and the lines are aligned to the left.

Gambar 2.13 Huruf Monotype *Monospace*  
Sumber: <https://fontsgreek.com/monotypecom-font>, (2024)

Jenis huruf ini memberikan kesan yang futuristik, kaku layaknya mesin ketikan, formal, dan sederhana. Contoh: huruf Monotype.

### 2.1.4.3 Prinsip Tipografi

Selain itu, menurut Kristoyono (2020:40) pada Komunikasi Grafis menunjukkan bahwa dalam tipografi memiliki empat prinsip yang dapat digunakan dalam mendesain sebagai berikut:

#### 1. *Legibility*

Merupakan mudah atau tidaknya huruf dapat terbaca dari kualitas huruf yang ada.



## 2. **Readability**

Merupakan suatu hubungan antar huruf dengan huruf lain dalam penggunaan huruf sehingga tulisan dapat terbaca/ terlihat dengan jelas.

## 3. **Visibility**

Merupakan kemampuan keterbacaan dalam jarak tertentu pada suatu huruf, kalimat dan kata pada desain komunikasi visual.

## 4. **Clarity**

Merupakan ketepatan jenis huruf yang dipilih dan digunakan dalam menyampaikan suatu pesan/karya desain sehingga dapat di mengerti oleh pembaca.

### 2.1.5 **Layout dan Grid**

Primasanti (2023, hlm. 34-37) menyatakan bahwa tidak hanya pemilihan foto, gambar, ataupun warna yang mempengaruhi suatu desain menjadi terlihat bagus, melainkan penggunaan tata letak juga sangat berperan penting pada desain. Selain itu, dalam mendesain *layout* ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

#### 2.1.5.1 **Prinsip Layout**

Menurut Arifin (2023) menunjukkan bahwa terdapat lima prinsip *layout*, yaitu:

##### 1. Hierarki

Hierarki digunakan untuk menentukan urutan yang paling terpenting. Biasanya urutan terpenting ditandai dengan ukuran elemen ataupun desain *layout* terbesar, karena dengan ukurannya yang besar akan menjadi lebih efektif dan menarik. Sehingga, walau hanya dilihat sekilas saja, target langsung memahami pesan yang ingin disampaikan. Selain dari ukuran, cara lain yaitu dengan mengatur penempatan elemen dengan pesan paling

penting pada tempat/ ruangan yang paling diminati oleh audiens juga dapat menambah keefektifannya.

## 2. Keseimbangan

Terdapat dua hal yang dapat digunakan dalam menerapkan keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris (keseimbangan cermin) dan asimetris (keseimbangan yang terjadi bila objek berlawanan, tidak sama atau seimbang). Penggunaan keseimbangan pada desain yang ditampilkan harus terlihat seimbang dan tidak berat sebelah, baik antar gambar, tulisan ataupun warna.

## 3. Perataan

Fungsi ini digunakan untuk meratakan elemen desain. Fitur ini memiliki dua macam, yaitu perataan tepi dan perataan tengah. Perataan tepi digunakan pada bagian desain ke kanan, kiri, bawah ataupun atas dengan maksud untuk mensejajarkan. Sedangkan, perataan tengah digunakan untuk meratakan bagian space atau bidang yang berada di tengah saja sehingga semua elemen desain terletak di tengah.

## 4. Kedekatan

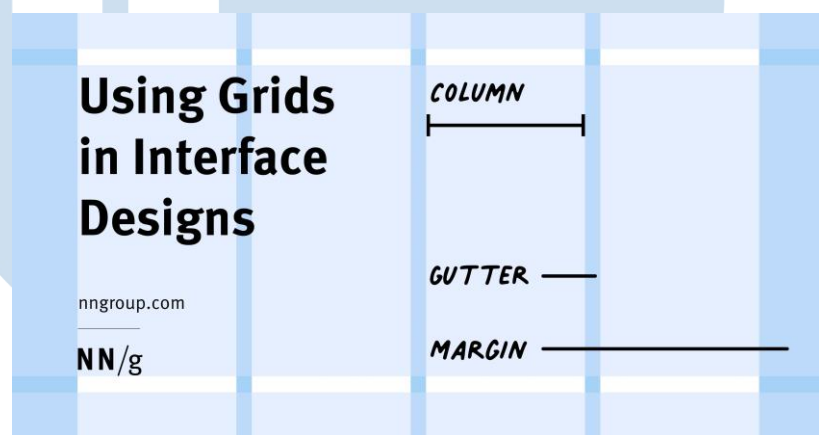
Kedekatan yang dimaksud adalah posisi antar elemen desain yang sudah terhubung dengan visual dan dikelompokkan sehingga desain menjadi lebih terorganisir dan rapih.

## 5. Ruang /*Whitespace*

Di setiap elemen desain yang sudah diletakkan, harus memiliki ruang kosong. Ruang kosong ini berfungsi agar hasil desain yang dibuat tidak terlalu penuh dan terhindar dari elemen yang saling bersaing.

### 2.1.3.1 Jenis Grid

Menurut Hilmi (2022, hlm. 55) menjelaskan bahwa *grid* merupakan penggunaan kerangka dua dimensi untuk menempatkan dan menyelaraskan elemen desain. Selain itu, menurut Lubis (2023) menyatakan bahwa komponen *grid* terbagi menjadi 3 bagian, yaitu kolom (membantu penempatan elemen desain), *Gutter* (berfungsi untuk membagi ruang antar kolom), dan *margin* (ruang kosong pada di sekitar elemen untuk memberi tampilan teratur dan ruang napas).



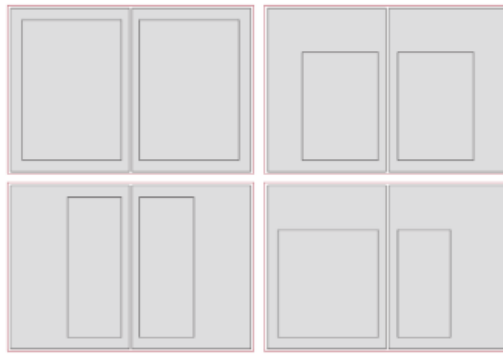
Gambar 2.14 Grid

Sumber: <https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>, (2022)

Pemakaian *grid* dapat mempermudah khalayak dalam menavigasi dan menerima informasi serta gambar sehingga menjadi lebih menarik. Menurut Iswanto (2023, 134-136) menunjukkan bahwa pada *grid* terdapat empat jenis, yaitu:

#### 1) Manuscript Grid

*Grid* yang tidak membagi daerah *safe text* nya menjadi beberapa kolom atau jenis *grid* yang hanya memiliki satu jenis kolom saja.



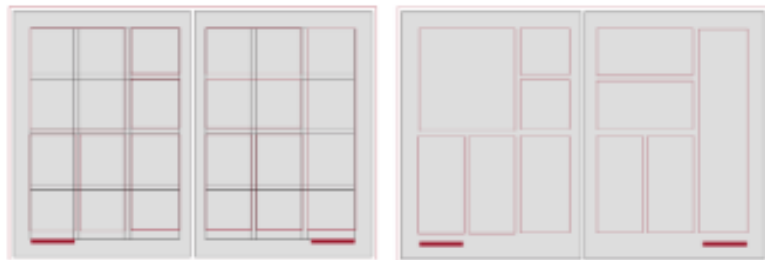
Gambar 2.15 *Manuscript Grid*

Sumber:

[https://books.google.co.id/books?id=12\\_LEAAAQBAJ&pg=PA135&dq=jenis+grid&hl=en&newbks=1&newbks\\_redir=0&sa=X&ved=2ahUKU28iEAxUC8jgGHbqhBEYQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=jenis%20grid&f=false](https://books.google.co.id/books?id=12_LEAAAQBAJ&pg=PA135&dq=jenis+grid&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKU28iEAxUC8jgGHbqhBEYQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=jenis%20grid&f=false), (2023)

## 2) *Hierarchy Grid*

Menentukan elemen-elemen visual yang ingin dilihat, mulai dari yang pertama hingga terakhir dan jenis *grid* ini merupakan pengembangan dari jenis *modular grid*.



Gambar 2.16 *Hierarchy Grid*

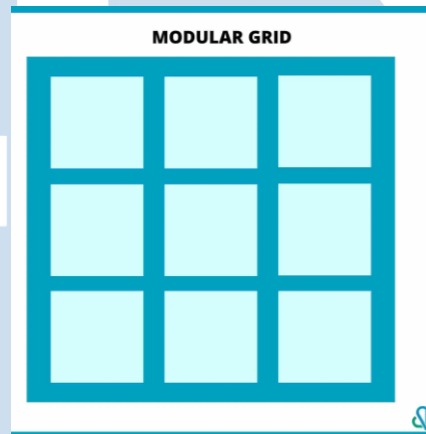
Sumber:

[https://books.google.co.id/books?id=12\\_LEAAAQBAJ&pg=PA135&dq=jenis+grid&hl=en&newbks=1&newbks\\_redir=0&sa=X&ved=2ahUKU28iEAxUC8jgGHbqhBEYQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=jenis%20grid&f=false](https://books.google.co.id/books?id=12_LEAAAQBAJ&pg=PA135&dq=jenis+grid&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKU28iEAxUC8jgGHbqhBEYQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=jenis%20grid&f=false), (2023)

U  
NIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3) *Modular Grid*

Merupakan jenis *grid* yang membagi kolom dan baris dengan *safe text area*, sehingga mudah dibaca / dilihat oleh mata *user*.

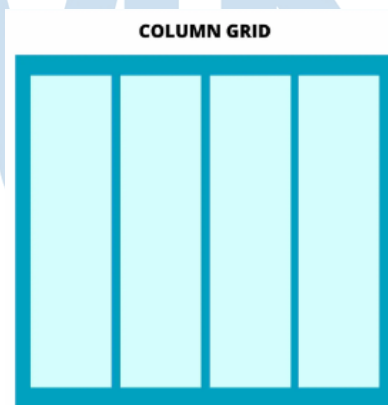


Gambar 2.17 *Modular Grid*

Sumber: <https://dibimbing.id/en/blog/detail/grid-system-dalam-ui-ux>, (2023)

### 4) *Column Grid*

*Grid* dibagi menjadi kolom – kolom secara paralel, yang berfungsi untuk membantu peletakan desain secara konsisten seperti gambar, teks dan elemen grafis lainnya.



Gambar 2.18 *Column Grid*

Sumber: <https://dibimbing.id/en/blog/detail/grid-system-dalam-ui-ux>, (2023)

## 2.2 Media Informasi

Saurik et al. (2019, hlm. 2) menyatakan bahwa media informasi merupakan informasi yang telah dikumpulkan dan disusun kembali sehingga menjadi alat yang bermanfaat bagi target penerima untuk mengetahui informasi yang ada.

### 2.2.1 Fungsi Media Informasi

Menurut Yulianto (2022) menunjukkan bahwa media informasi memiliki tiga fungsi, yaitu:

- a) Sebagai sumber pengetahuan. Untuk menciptakan suatu perubahan pada pengetahuan kognitif sehingga dapat memberikan pengaruh pada kesadaran dan keyakinan serta dapat memberikan pengetahuan tambahan pada target khalayak.
- b) Sebagai sumber hiburan. Untuk sarana relaksasi dalam meredakan ketegangan sosial, beban dan permasalahan bagi masyarakat dan bagi setiap individu.
- c) Fungsi mempengaruhi. Untuk memberikan pengaruh pada perubahan perilaku target audiensi sehingga target dapat melakukan suatu tindakan tertentu secara terukur dan konkrit.

### 2.2.2 Jenis Media Informasi

Saurik et al. (2019, hlm. 2) menunjukkan bahwa jenis media informasi dapat dibagi menjadi empat kelompok, yaitu:

#### 2.2.2.1 Media Lini Atas

Media dengan jumlahnya yang terbatas dan tidak langsung bersentuhan dengan audience tetapi memiliki jangkauan target yang luas. Contoh dari bentuk media ini adalah iklan radio, televisi, billboard, dan lain-lain.

#### 2.2.2.2 Media Lini Bawah

Media yang ditargetkan hanya kepada suatu titik atau daerah dan tidak disampaikan melalui media massa. Contoh dari bentuk media ini adalah poster, flyer, dan *sign system*.

### 2.2.2.3 Media Cetak

Media informasi yang di cetak, dapat berupa poster, majalah, flyer, pamphlet, dan spanduk.

### 2.2.2.4 Media Elektronik

Media informasi yang penyampiannya melalui kamera, radio, ponsel dan internet.

## 2.2.3 *Interactive Storytelling*

Miller, Carolyn Handler (2014, hlm. 5) menjelaskan bahwa interaktif storytelling jauh lebih partisipatif dan mendalam. Selain itu, dengan adanya storytelling dapat mengajak audients /pembaca untuk ikut andil berpartisipasi bahkan mempengaruhi/memberikan dampak pada suatu cerita. *Interactive Storytelling Spectrum* merupakan jenis *interactive storytelling* yang telah dikategorikan oleh Lebowitz dan Klug (2011, hlm 120-122)

**The Interactive Storytelling Spectrum**



Gambar 2.19 *The Interactive Storytelling Spectrum*

Sumber: [https://www.researchgate.net/figure/Interactive-Storytelling-Spectrum-Lebowitz-Klug-2011-120\\_fig3\\_371390496](https://www.researchgate.net/figure/Interactive-Storytelling-Spectrum-Lebowitz-Klug-2011-120_fig3_371390496), (2023)

Dimana suatu cerita memiliki kondisi yang tidak terbatas dan memiliki banyak variasi:

#### 2.2.3.1 *Fully Traditional Stories*

Merupakan cerita klasik yang sering digunakan sejak dahulu kala. Contohnya seperti buku, film, gambar yang ada pada dinding gua, dan semua hal yang berbau cerita tradisional.

#### 2.2.3.2 *Interactive Traditional Stories*

Merupakan perpaduan antara interaktif dengan cerita tradisional yang telah dikontrol dengan kuat.

#### **2.2.3.3 Multiple-Ending Stories**

Merupakan suatu cerita yang memiliki lebih dari satu ending. Ending yang telah kamu pilih akan menjadi satu kesatuan cerita.

#### **2.2.3.4 Branching Path Stories**

Merupakan suatu cerita dimana audiens /pembaca memiliki kekuatan untuk mengubah unsur cerita baik perubahan detail kecil hingga plot cerita yang besar.

#### **2.2.3.5 Open Ended Stories**

Merupakan cerita yang memiliki ending terkesan samar, tidak terlalu terlihat, dan bisa di interpretasikan sesuka hati oleh pembaca/audiens karena ending cerita yang terlalu ambigu dan tidak pasti.

#### **2.2.3.6 Fully Player-Driven Stories**

Merupakan cerita dimana audiens/pembaca memiliki kekuatan yang hampir sempurna dalam memilih aksi yang dapat dilakukan dalam cerita tersebut.

## **2.3 Banjir**

Menurut Riyadi (2020, hlm. 26) menyatakan bahwa banjir merupakan suatu kejadian dimana meningkatnya volume air sehingga menyebabkan daratan yang kering jadi terbenam.

### **2.3.1 Penyebab Banjir**

Kota-kota pantai di Indonesia umumnya menghadapi masalah banjir yang dapat mengganggu kegiatan keseharian mereka dan menyebabkan berbagai macam kerugian. Hal ini disebabkan oleh delapan faktor yang mempengaruhi sebagai berikut (hlm. 34-42).

- a) Sistem drainase yang tidak terencana dengan baik



Drainase yang lebih kecil dapat menyebabkan banjir hal tersebut juga dipengaruhi oleh kapasitas saluran semakin hari semakin menurun akibat sampah, sedimentasi, dan pemeliharaan yang kurang.

b) Sedimentasi dan erosi

Sedimentasi dan erosi saling berkaitan dimana terjadi pengikisan tanah yang disebabkan oleh aliran air.

c) Akibat limbah sampah

Limbah sampah yang meningkat dipengaruhi pula oleh meningkatnya jumlah penduduk. Masih banyak masyarakat yang kurang sadar dalam menjaga lingkungan serta masih suka buang sampah sembarangan. Sampah yang dibuang sembarangan dapat menyebabkan saluran air tersumbat sehingga menyebabkan banjir. Tidak hanya itu saja, air banjir juga terkontaminasi oleh kotornya limbah sampah.

d) Hutan yang dipangkas hingga habis

Penebangan liar hutan hingga menyebabkan hutan gundul untuk dieksploitasi mengakibatkan berkurangnya daerah resapan air untuk menampung air hujan.

e) Permukaan tanah yang menurun

Disebabkan oleh pengambilan air tanah yang berlebihan sehingga mengakibatkan beberapa bagian kota berada di bawah muka air laut pasang dan menyebabkan sistem drainase menjadi terganggu bahkan hingga tidak dapat bekerja tanpa pompa.

f) Ada pengaruh dari pasang surut

Disebabkan oleh naik turunnya air laut yang dipengaruhi oleh gaya gerak regular benda-benda di tata surya terutama matahari, bumi, dan bulan.

g) Adanya iklim yang berubah

Curah hujan biasa dijumpai dan relatif teratur pada bulan September, Oktober, November, Desember, dan Januari. Namun

dari tahun ke tahun curah hujan terus meningkat sehingga menimbulkan banjir karena tidak adanya lahan untuk menampung air hujan dalam jumlah besar. Curah hujan deras ditandai dengan intensitas curah hujan (mm/jam) 18,0-60,0 dengan ciri tergenangnya permukaan tanah dengan air diikuti suara keras hujan yang berasal dari genangan. Selain itu, curah hujan sangat deras ditandai dengan intensitas curah hujan (mm/jam) > 60,0 dengan ciri-ciri meluapnya saluran air dan drainase dari hujan yang seperti ditumpahkan

- h) Kawasan perkotaan yang bertumbuh dengan pesat  
Sehingga mendorong urbanisasi sehingga menyebabkan lahan ruang serapan banjir diubah menjadi tempat tinggal, tempat bisnis, dan lain sebagainya.

### 2.3.2 Jenis Banjir

Menurut *website* Pantau Banjir Jakarta (2020) menyatakan bahwa macam-macam banjir yaitu:

- a) Banjir Hujan Lokal  
Terjadi akibat hujan dengan intensitas tinggi dan dengan durasi yang lama.
- b) Banjir Kiriman  
Terjadi akibat hujan dengan intensitas tinggi di daerah hulu sungai dan terbawa melalui aliran sungai.
- c) Banjir Rob  
Air laut yang masuk ke darat akibat pasang air laut.

Selain itu Menurut pantau banjir Jakarta (2020) menjelaskan bahwa banjir genangan adalah air yang menggenang di luas wilayah yang lebih kecil pada saat setelah hujan dan surut dalam kurun waktu kurang dari 24 jam serta memiliki ketinggian air kurang dari 40 cm.

### 2.3.3 Bahaya Banjir

Menurut Riyadi (2020, hlm. 33) menjelaskan bahwa bahaya dari banjir tidak hanya pada material saja, tetapi secara nonmaterial juga ikut terkena dampaknya.

#### a) Kerugian material

Luapan air yang terjadi akibat banjir, menyebabkan kerusakan baik pada fasilitas umum, rumah-rumah warga, serta lahan pertanian. Selain kerusakan tersebut, dapat mempengaruhi terhambatnya pasokan air bersih, sambungan telepon tertutup dan padamnya sambungan listrik.

#### b) Kerugian nonmaterial

Banjir dapat menyebabkan korban luka hingga kematian yang disebabkan oleh terbawa arus, tersengat listrik, dan lain sebagainya. Selain itu, banjir juga dapat menyebabkan potensi timbulnya berbagai macam penyakit seperti diare, flu, batuk-batuk, kulit gatal, leptospirosis, dan demam berdarah. Akibat dari banjir ini juga menyebabkan terkikisnya lapisan tanah sehingga membuatnya menjadi tanah tandus.

### 2.3.4 Penanggulangan Banjir

Menurut Riyadi (2020, hlm. 55-70) menunjukkan bahwa dalam mengatasi banjir dapat melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

#### a) Sampah dibuang pada tempatnya

Sampah menjadi salah satu penyebab tersumbatnya saluran air hujan sehingga menyebabkan banjir, maka dari itu sampah harus dibuang pada tempatnya agar air hujan tidak tersumbat dan terkontaminasi.

#### b) Reboisasi, Taman Kota, dan Penghijauan

Berguna sebagai daerah resapan air banjir.

#### c) Hutan Lindung yang dijaga

Hutan lindung dijaga agar daerah resapan tidak berkurang.

- d) Peraturan dalam Pembangunan Kawasan Perumahan lebih diperketat

Pembangunan kawasan perumahan diatur untuk tidak dibangun di sembarang tempat sehingga memakan lahan resapan air atau lahan hijau.

- e) Saluran air dirawat dan dibersihkan

Melakukan pembersihan dan perawatan saluran air dari sampah, dan lain sebagainya.

- f) Daerah aliran sungai (DAS)

- g) Diperlukan sistem drainase khusus

Seperti drainase sistem banjir kanal (mirip seperti jalan tol, berfungsi untuk mengurangi beban lalu lintas arus air) dan sistem *land filling* (dimana ketinggian air dikontrol untuk diturunkan atau dikeringkan, sedangkan elevasi tanah dibiarkan pada ketinggian asli).

- h) Diperlukan pembuatan sumur resapan

Sumur resapan berfungsi untuk mengendalikan air banjir.

- i) Membuat prakira potensi banjir

Pembuatan prakiraan potensi banjir adalah hasil overlay antara daerah rawan banjir dengan prakiraan curah hujan bulanan.

- j) Melakukan pengendalian banjir dengan upaya non struktur dan struktur

Pengendalian non struktur seperti penggunaan sistem peringatan dini banjir dan pengendalian struktur seperti pembuatan waduk, perbaikan alur sungai, dan lain-lain.

- k) Alat pendeteksi banjir dipasang

Alat dipasang terutama pada daerah warga yang memang rawan banjir, sehingga warga menjadi lebih waspada.