

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Secara umum, media informasi dikenal dan diketahui sebagai perantara atau medium yang digunakan untuk pengantar informasi dan komunikasi dari pengirim ke penerima. Menurut Sobur (dalam Ubay 2019), media informasi sendiri dikatakan sebagai alat grafis yang dipergunakan untuk menangkap, memberi, dan memproses informasi-informasi visual yang ada. Hal utama dan paling mendasar dalam menjadikan sebuah media informasi itu berhasil adalah visibilitas atau jarak pandang mengenai informasi yang ada dan konteks dari media itu sendiri.

##### 2.1.1 Fungsi

Dalam pengertiannya, media informasi berfungsi sebagai penunjang atau sebagai media dalam memperbaharui informasi yang dibuat dan dibutuhkan oleh Masyarakat. Media informasi sebagai media yang harus dibuat sesuai dan tepat sasaran agar media informasi tersebut menjadi media informasi yang baik dan juga bermanfaat bagi pembuat dan penerima informasi.

##### 2.1.2 Tujuan Media Informasi

Media informasi dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi, serta memberikan pola pikir baru berupa kesadaran dan juga pengetahuan mengenai informasi dan berita yang ada. Secara umum media informasi juga bertujuan untuk mengajak khalayak banyak untuk mengajak dengan cara *soft selling* atau tidak terlihat dan bahkan tidak disadari.

##### 2.1.3 Jenis Media Informasi

Secara umum media informasi dibagi menjadi 3 jenis, yaitu media cetak, media elektronik, dan media alternatif. Media cetak merupakan media yang menampilkan dan memberikan fisik atau bentuk asli dari media tersebut, seperti kertas. Media elektronik merupakan sebuah media yang berpusat dan

berfokus pada elektronik seperti website, TV, Video, sosial media, dan lain sebagainya. Sedangkan media alternatif merupakan media yang bentuknya memanfaatkan lingkungan disekitarnya. Didalam buku yang berjudul “*An Introduction to Information Design*”, Coates dan Ellison (2014), menjelaskan bahwa media informasi terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya adalah:

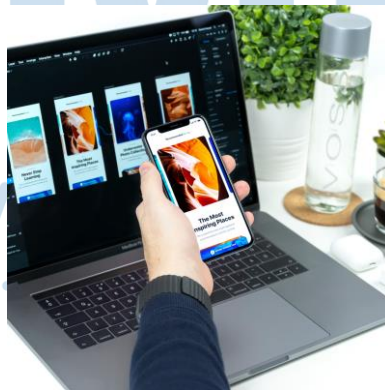
### **1. Print-Based Information Design**



Gambar 2.1 *Print-Based Information Design*  
Sumber: <https://www.holisticoder.com>, 2021

Merupakan sebuah media informasi yang dibuat dan diproses dengan hasil akhir berupa cetakan. Informasi cetak ini biasanya bergantung pada visual yang menjadi daya tarik utamanya. Visual yang ada tidak hanya gambar saja, tetapi bisa juga berupa diagram, foto, bagan, ilustrasi, dan juga teks untuk mengkomunikasikan pesan yang ada dan tertera oleh pembuatnya.

### **2. Interactive Information Design**



Gambar 2.2 *Interactive Information Design*  
Sumber: <https://axureboutique.com/>, 2022

Merupakan sebuah media informasi yang interaktif, dengan kata lain media ini merupakan media yang difokuskan agar bisa digunakan untuk berinteraksi dengan penggunanya. Selain itu media informasi interaktif juga dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman interaktif pengguna.

### 3. Environmental Information Design



Gambar 2.3 *Environmental Information Design*

Sumber: <https://id.pinterest.com>, 2014

Merupakan komunikasi berbasis grafis yang berisikan informasi dalam bentuk-bentuk grafik di dalamnya. Tujuan dari *enviromental* itu sendiri ialah untuk memberikan petunjuk dan tujuan tertentu melalui bentuk, dan juga grafik.

#### 2.1.4 Ciri Media Informasi Online

Menurut Mahyuddin (2019), dalam buku yang berjudul "Sosiologi Komunikasi: Dinamika Relasi Sosial Budaya di Dalam Era Virtualitas" mengatakan bahwa media online merupakan media komunikasi yang dilakukan dan digunakan secara online melalui situs *web*. Media informasi *online* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

### **1. Pembaruan Informasi**

Pembaruan informasi yang dimaksud adalah setiap media informasi *online* yang ada selalu *ter-update* dan memberikan informasi dan data yang baru dan juga kekinian (*ter-up to date*).

### **2. Timbal Balik**

Media informasi *online* menyediakan dan memberikan fasilitas bagi penggunaannya untuk memberikan tanggapan atau *feedback* yang berguna untuk kemajuan dan perkembangan informasi.

### **3. Personalisasi**

Dengan adanya personalisasi, penggunaannya diberikan kesempatan untuk dapat memilih berita atau informasi yang ingin dicari dan yang ingin diketahui.

### **4. Multimedia Capability**

Multimedia *capability* memberikan fasilitas gambar, suara, video, dan juga teks yang mampu menambah dan membuat ketertarikan penggunaannya dalam membaca informasi yang ada.

## **2.1.5 Media Informasi dengan Media Sosial**

Di zaman yang serba teknologi ini, media sosial merupakan salah satu media *online* yang berperan besar dalam penyebaran informasi bagi masyarakat. Media sosial digunakan oleh semua kalangan dari orang dewasa hingga anak-anak. Chis Brogan (2011), dalam bukunya yang berjudul '*Social Media 101 Tactic and Tips to Develop Your Business Online*', mengartikan media sosial sebagai alat komunikasi yang memberikan jenis interaksi yang sebelumnya tidak ada. Karakter media sosial ini menurut Gamble, Teri, dan Michael dalam '*Communication Works*' adalah sebagai berikut:

1. Pesan yang ada tidak disampaikan kepada satu orang saja, tetapi untuk umum
2. Pesan cenderung dan terkesan bebas
3. Pesan disampaikan dengan cepat
4. Penerima (*receiver*) pesan menentukan waktu yang tepat untuk dapat memberikan interaksi balik

Media sosial berperan aktif dalam penyebaran informasi bagi masyarakat khususnya mahasiswa yang banyak menghabiskan waktu mereka dengan penggunaan media sosial. Media sosial digunakan sebagai sarana dan tempat bagi para penggunanya untuk dapat dengan mudah mencari serta bertukar informasi, sarana penghibur, dan lain sebagainya.

## **2.2 Internet**

Strauss, El-Ansary, dan Frost (2003), mengartikan internet sebagai kumpulan komputer yang terhubung dan terkoneksi dengan internet. Pada dasarnya internet merupakan sistem global seluruh jaringan komputer yang saling terhubung dan saling terkoneksi satu dengan yang lainnya, dengan kata lain internet diartikan sebagai jaringan yang terdiri dari ratusan komputer. Internet sendiri berisikan informasi, hiburan, dan pengetahuan yang dapat diakses oleh siapapun.

### **2.2.1 Media Sosial**

Menurut Clabe T dan Rebecca A (2015), media sosial merupakan sebuah media berbasis internet yang dapat memberikan penggunanya kesempatan untuk saling berinteraksi dan mempresentasikan atau memperkenalkan diri, baik secara langsung maupun tidak langsung, selain itu media sosial berguna juga untuk mendorong persepsi interaksi dengan orang lain. Sedangkan, menurut Kim dan Ko (2018), media sosial merupakan sebuah aplikasi, *platform*, atau alat media masa yang memberikan penggunanya fasilitas untuk dapat saling berinteraksi, berkolaborasi, atau berbagi konten dengan para pengguna lain secara umum.

### **2.2.2 Judi**

Secara umum, judi adalah permainan dimana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan diantara beberapa pilihan yang ada, dan hanya terdapat satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenangnya. Menurut Kartono (2013), judi merupakan pertaruhan dengan sengaja, dengan mempertaruhkan satu nilai yang berharga dan bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu.

### **2.2.2.1 Judi Online**

Judi *online*, merupakan sebuah kegiatan atau permainan yang dilakukan dengan mempertaruhkan uang atau barang berharga dan dapat dimenangkan oleh siapapun secara *online*. Judi *online* dapat berupa game berbasis *gadget*, *sport betting*, *casino*, poker, bingo, lotere, dan lain sebagainya. Judi online berkembang besar bersamaan dengan internet yang diiringi dengan berkembangnya media sosial yang beragam.

### **2.2.2.2 Esport Betting**

*Esport* merupakan sebuah tempat *sport* yang dilakukan melalui teknologi atau yang bisa disebut dengan olahraga yang menggunakan games sebagai bidang kompetitifnya. Sejak kemunculannya, banyak penggemar-penggemar *esport* yang saling *betting* atau saling bertaruh hanya untuk membela dan melihat tim yang mereka dukung itu menang dengan memberikan dan mempertaruhkan uang dan juga skin yang mereka miliki. *Skin* yang ada merupakan *skin* yang disediakan oleh suatu game tertentu dan biasanya memiliki harga jual tersendiri.

### **2.2.2.3 Casino**

Secara umum, *casino* merupakan sebuah tempat umum untuk pertunjukan tarian dan musik, sampai akhir pada abad ke-21, *casino* lebih dipakai dan digunakan sebagai tempat perjudian untuk mempertaruhkan uang dalam melawan penjudi lainya atau yang disebut dengan bankir. *Casino* juga tersedia dalam bentuk permainan, yang membiarkan pemainnya hanya menggunakan alat elektronik atau *gadget* yang dimilikinya tanpa harus beranjak dari tempat mereka ke tempat judi atau *casino* yang ada.

### **2.2.2.4 Poker**

Poker merupakan sebuah permainan kartu yang dimainkan dengan mempertaruhkan berbagai taruhan dan aturan di dalamnya. Sama seperti *casino*, poker juga tersedia dalam bentuk permainan yang memudahkan pemainnya untuk dengan mudah memainkan dan bertaruh di dalamnya dengan harapan untuk mendapatkan kemenangan dan keuntungan.

### **2.2.2.5 Bingo**

Pengertian bingo secara umum, merupakan sebuah permainan kesempatan dimana setiap pemain mempunyai kartu yang yang berbeda. Umumnya permainan ini dimenangkan oleh pemain yang berhasil mengumpulkan 5 coretan atau 5 garis yang membentang dengan lurus. Bingo juga tersedia dalam bentuk permainan. dalam hakikatnya bingo merupakan aktivitas positif yang digunakan untuk melakukan kegiatan atau aktivitas edukasi publik yang bagus untuk masyarakat. Dalam kajian yang dibuat oleh Khikmatul, Cicih, dan Dedy (2019), mengatakan bahwa penerapan metode permainan bingo dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Tetapi tidak sedikit juga pelajar khususnya mahasiswa yang menggunakan permainan bingo sebagai tempat untuk bertaruh sehingga mendapatkan sesuatu yang diinginkan mereka.

### **2.2.2.6 Lotere**

Lotere merupakan permainan kesempatan atau peluang dimana setiap pemainnya diharuskan untuk membeli tiket dengan harapan dapat memenangkan hadiah uang tunai atau barang yang diinginkan. Lotere merupakan sebuah perjudian yang melibatkan penarikan banyak hadiah. Selain itu lotere juga tersedia dalam bentuk permainan yang memudahkan pemainnya dalam melakukan kegiatan judi lotere ini.

## **2.3 Mahasiswa**

Menurut Sarwono (1987), mahasiswa merupakan orang yang terdaftar untuk dapat mengikuti pembelajaran di dalam perguruan tinggi dengan usia sekitar 18-30 tahun. Dengan kata lain mahasiswa merupakan remaja tingkat akhir yang berusia sekitar 18-21 tahun. Dalam jurnal yang berjudul Mahasiswa adalah: Pengertian Menurut Ahli (2023), mahasiswa memiliki 4 peran utama, 4 peran mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut:

### **1. *Agent Of Change***

Dalam tahap ini, mahasiswa dituntut untuk dapat bertindak dalam merubah dan memperbaiki segala sesuatu yang salah di kalangan

masyarakat. Perubahan itu dilakukan agar dapat memberikan ekspektasi atau harapan yang sesuai dengan keinginan masyarakat.

### **2. *Iron Stok***

Pada peran ini, mahasiswa dituntut dan diharapkan untuk dapat menjadi pengganti dan penerus generasi berikutnya untuk dapat memimpin bangsa dengan tujuan dan harapan dapat memajukan bangsa dan negara.

### **3. *Social Control***

Mahasiswa diharapkan dapat mengontrol dan mengatur keadaan sosial yang ada pada lingkungan masyarakat, dalam hal ini mahasiswa diharapkan untuk tidak hanya pintar dalam hal akademis saja, tetapi harus pintar dan pakar dalam hal bersosialisasi di lingkungan masyarakat.

### **4. *Moral Force***

Dalam peran terakhir ini, mahasiswa diharapkan untuk dapat menjaga moral-moral yang telah ada. Jika terdapat moral yang tidak sesuai dan terjadi di lingkungan masyarakat, mahasiswa diharapkan untuk dapat merubah dan juga meluruskan kembali moral tersebut serta menjadikanya moral yang sesuai dan seharusnya.

## **2.4 Desain Komunikasi Visual**

Menurut Landa (2010), desain komunikasi visual adalah sebuah bentuk komunikasi yang dibuat melalui gambar yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada audiens. Bentuk komunikasi visual ini merupakan gambar yang terdiri dari beberapa elemen yang menghasilkan representasi ide kreatif dari sang desainer.

### **2.4.1 Desain Grafis**

Menurut Landa (2014), desain grafis adalah jenis komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens yang dituju. Desain grafis bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ada melalui bentuk nyata. Desain grafis digunakan untuk mengajak, menyusun serta memberikan informasi agar dapat diterima oleh audiens dengan baik.



### 2.4.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2014), elemen desain terdiri dari 4 elemen formal, elemen-elemen tersebut adalah garis, bentuk, warna, dan tekstur.

#### 1. Garis

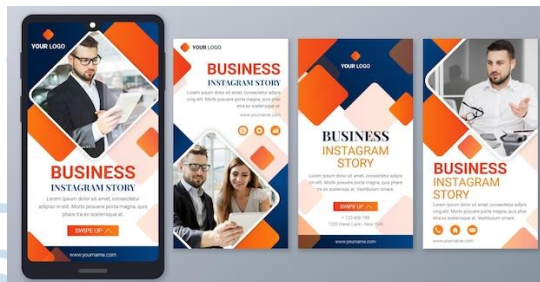
Menurut Landa (2014), garis merupakan satuan terkecil yang terbentuk dari berbagai macam bentuk titik-titik yang dikenal karena panjangnya. Garis sendiri merupakan komponen utama untuk menyampaikan pesan kedalam desain. Garis berperan besar untuk memberikan kesan tenang, tidak stabil, dan lain sebagainya sesuai dengan arah garis tersebut. Dalam sebuah desain, garis berguna untuk menjadi hiasan dalam memperjelas dan memperindah desain.



Gambar 2.4 Jenis Garis  
Sumber: <https://shorturl.at/cny06>, 2019

#### 2. Bentuk

Menurut Landa (2014), bentuk merupakan bangun dasar dengan dua dimensi atau yang disebut dengan datar. Bentuk dibuat dan diciptakan dengan berbagai macam garis, warna, dan tekstur.



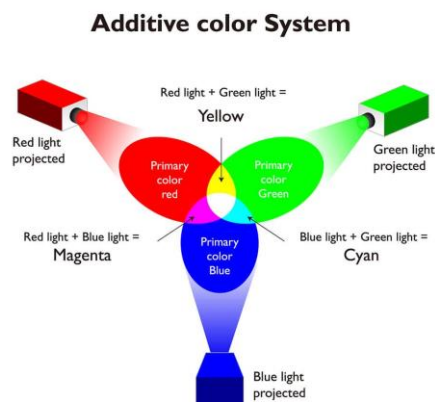
Gambar 2.5 Jenis Bentuk  
Sumber: <https://shorturl.at/jqFY8>, 2020

### 3. Warna

Menurut Landa (2014), warna merupakan visual yang kuat dalam menceritakan bentuk elemen desain. Warna dihasilkan oleh pantulan cahaya ke suatu permukaan. Dalam pemilihannya diperlukan berbagai macam cara dan teknik untuk menentukan pemilihan warna yang tepat. Teknik itu terdiri atas target sasaran, kesan dan pesan yang ingin disampaikan, serta makna dari warna yang ingin digunakan. Warna sendiri terbagi menjadi beberapa jenis dan kategori yaitu:

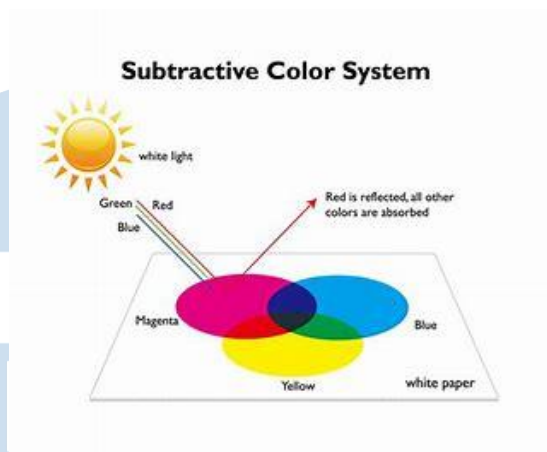
#### a) Klarifikasi Warna

Warna sendiri terdiri dari warna RGB dan CMYK. Warna primer terdiri dari warna merah, hijau, dan biru (RGB). Ketiga warna ini biasanya disebut dengan *additive primarie color*.



Gambar 2.6 Additive Color System  
Sumber: <https://shorturl.at/arwSZ>, 2021

Sedangkan *subtractive color* merupakan hasil refleksi dari sebuah permukaan pigmen. Warna utama dari klarifikasi warna ini adalah merah, kuning, dan biru. Klarifikasi warna ini menghasilkan dan menciptakan warna lain selain warna utama yang sudah disebutkan tadi.



Gambar 2.7 *Subtractive Color System*  
 Sumber: <https://shorturl.at/arwSZ>, 2021

## b) **Kombinasi Warna**

Eiseman (2017), menjelaskan mengenai teori *color wheel* atau yang sering disebut dengan roda warna (primer, sekunder, dan tersier). Bahwa warna sendiri terdiri dari warna dingin dan hangat atau yang disebut dengan *tone cool* dan *warm color*. *Color wheel* (roda warna), memberikan paduan dasar dalam menciptakan warna lainnya dan menjadikannya standarisasi warna yang harmoni. Kombinasi warna dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

### 1. **Analogus**

Warna *analogus* merupakan warna yang penggunaan warnanya saling berdekatan. Warna ini memberikan kesan cerah, menarik, dan juga hangat pada sebuah desain.

### 2. **Komplementer**

Warna komplementer merupakan warna yang berlawanan satu dengan yang lainnya, dengan kata lain, warna ini memiliki corak untuk saling berseberangan dengan warna yang dimainkan dan dipilihnya.

### 3. *Split* Komplementer

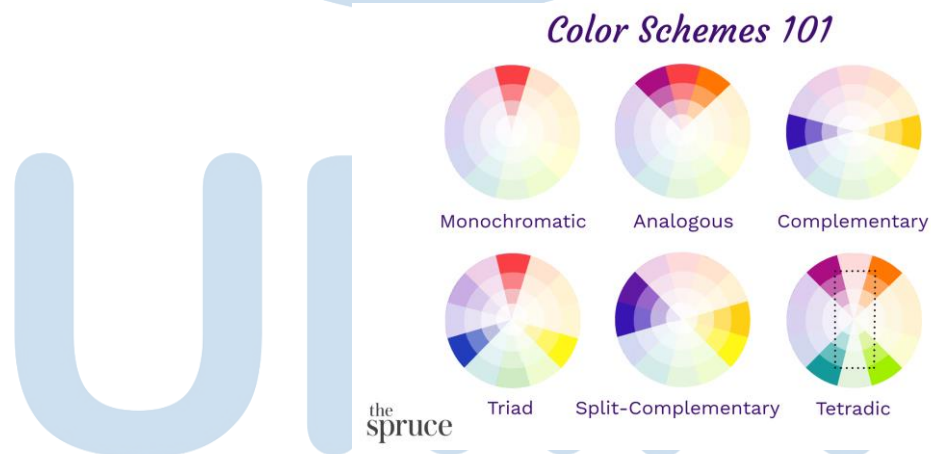
Warna *split* komplementer adalah warna yang digunakan dengan warna yang berada di dekat komplementernya.

### 4. *Triad* komplementer

Warna *triad* komplementer merupakan warna yang memiliki kontras pada ketiga warna yang dimainkan. Ketiga warna tersebut saling berseberangan, sehingga menciptakan 3 titik fokus yang berbeda.

### 5. *Tetrad* Komplementer

Warna *tetrad* komplementer adalah warna dengan perpaduan dua warna komplementer yang digunakan secara bersamaan. Warna tetrad komplementer ini menggunakan empat warna yang terdiri dari dua warna komplementer.



Gambar 2.8 *Color Schemes*

Sumber: <https://www.thespruce.com> 2023

### 4. **Tekstur**

Tekstur merupakan sebuah kualitas dari sebuah permukaan. Menurut Sidik dan Prayitno (1979), tekstur merupakan nilai rabaan pada suatu permukaan secara nyata maupun semu. Tekstur dapat

berupa polos, kasar, halus, licin, kasap, lunak, keras, dan lain sebagainya.



Gambar 2.9 Jenis Tekstur  
Sumber: <https://kumparan.com>, 2023

## 2.4.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), prinsip desain merupakan suatu hal yang saling bergantung dengan elemen desain lainnya. Setiap pembuatan desain memerlukan prinsip desain. Prinsip desain sendiri terdiri dari beberapa prinsip yaitu:

### 1. Format

Format merupakan sebuah bentuk, ukuran, dan batasan pada suatu desain. Format berguna untuk membuat sebuah karya menjadi lebih tertata rapi. Format juga digunakan untuk menggambarkan tata letak halaman atau gaya teks yang ada pada sebuah desain.



Gambar 2.10 Format Aspek Ratio

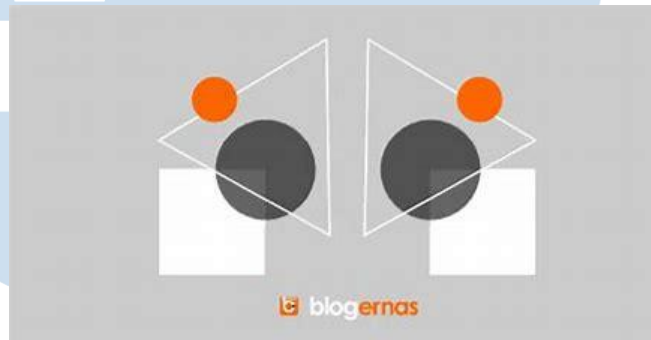
Sumber: <https://sasanadigital.com>, 2023

## 2. Keseimbangan

Keseimbangan menurut Landa (2011), merupakan sebuah prinsip yang menyusun layout sebuah desain secara seimbang dan berkesan tidak berat sebelah. Unsur-unsur dalam keseimbangan ini meliputi warna, bentuk, tekstur, dan juga ukuran. Berikut merupakan 3 jenis keseimbangan.

### a. Keseimbangan Simetris

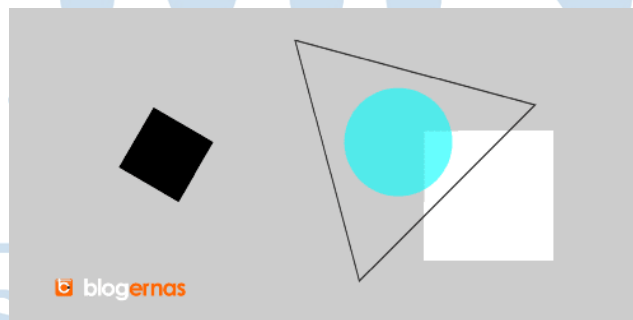
Keseimbangan simetris adalah keseimbangan yang penataanya menggunakan pola naraca atau keseimbangan yang beratnya sama.



Gambar 2.11 Keseimbangan Simetris  
Sumber: <https://www.blogernas.com/>, 2015

### b. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris adalah keseimbangan yang beratnya berbeda dari setiap komposisi yang ada pada setiap halaman atau desainnya. Hal ini memberikan prespektif dan kesan luas yang berbeda pada setiap komponen yang ada.



Gambar 2.12 Keseimbangan Asimetris  
Sumber: <https://www.blogernas.com/>, 2015

### c. Keseimbangan Radial

Keseimbangan radial adalah keseimbangan yang diciptakan melalui titik pusatnya. Keseimbangan ini menciptakan pola yang rata dan terkesan menambahkan kedalaman dalam suatu desain yang ada. Keseimbangan ini mengarahkan mata audiens ke subjek yang berada ditengah dan yang tertuju sebagai objek utamanya.



Gambar 2.13 Keseimbangan Radial  
Sumber: <https://www.blogernas.com/>, 2015

### 3. Hirarki Visual

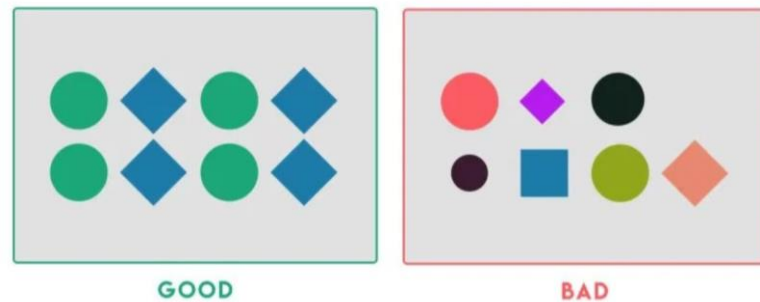
Landa (2011), menyebutkan hirarki visual sebagai sebuah tata letak atau yang sering disebut dengan kata *layout*. Prinsip ini mendahulukan dan menampilkan sesuatu yang berkesan penting terlebih dahulu, kemudian yang tidak penting.



Gambar 2.14 Hirarki Visual  
Sumber: <https://glints.com/>, 2021

#### 4. Ritme

Menurut Landa (2011), menyebutkan Ritme sebagai pengulangan elemen visual dengan jarak dan *space* yang teratur maupun tidak teratur. Ritme menciptakan kesan gerakan, aliran, dan pola pada suatu desain, sehingga menciptakan suatu irama tertentu.



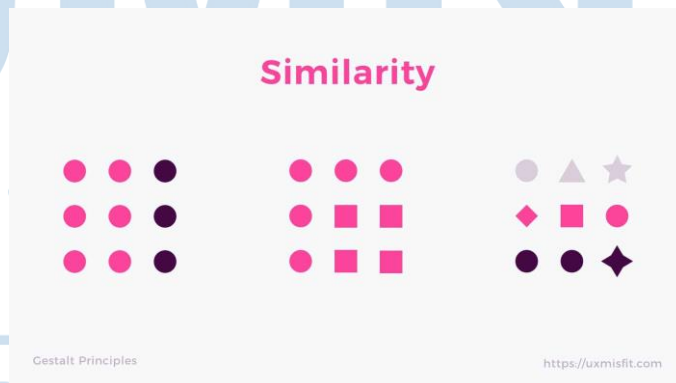
Gambar 2.15 Ritme  
Sumber: <https://www.salimhoax.com/>, 2022

#### 5. Kesatuan

Menurut Landa (2011), Kesatuan merupakan sebuah konsistensi, keutuhan, serta keselarasan unsur yang ada pada sebuah desain. Kesatuan dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

##### a. *Similarity*

Kesatuan *similarity* adalah sebuah kesatuan yang dikelompokkan berdasarkan penampilannya, seperti bentuk, tekstur, warna, dan lain sebagainya.

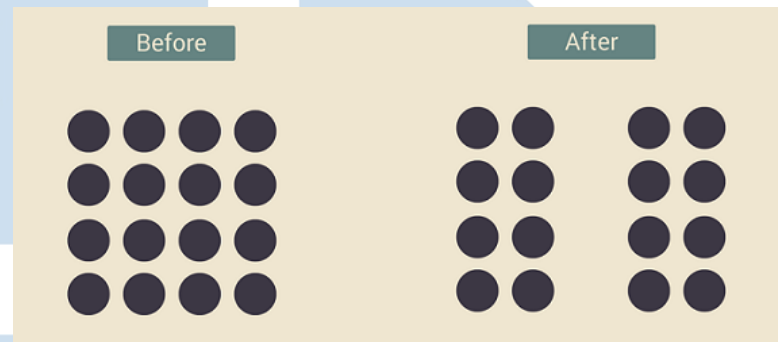


Gambar 2.16 Kesatuan *Similarity*  
Sumber: <https://shorturl.at/dtuAV>, 2017



### b. *Proximity*

Kesatuan *proximity* merupakan sebuah kesatuan yang yang dikelompokkan berdasarkan kedekatannya.



Gambar 2.17 Kesatuan *Proximity*  
Sumber: <https://www.apridesain.id/>, 2020

### c. *Continuity*

Kesatuan *continuity* adalah sebuah kesatuan yang berkelanjutan atau menyambung antar elemennya. Elemen ini akan terlihat dan membuat efek layaknya sebuah gerakan.



Gambar 2.18 Kesatuan *Continuity*  
Sumber: <https://dutormasi.com/>, 2019

### d. *Closure*

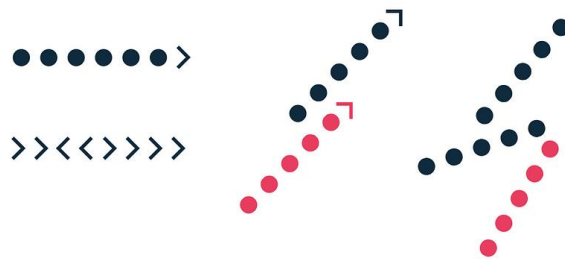
Kesatuan *closure* merupakan sebuah kesatuan yang menciptakan suatu ilusi yang membentuk pola. Kesatuan ini mengacu pada kemampuan mata dalam melihat bentuk baru dari sebuah elemen yang ada.



Gambar 2.19 Kesatuan *Closure*  
 Sumber: <https://medium.muz.li/>, 2018

e. ***Common Fate***

Kesatuan *common fate* merupakan sebuah kesatuan yang dikelompokkan dari *movement* atau pergerakannya, hal ini terjadi karena kesatuan ini bergerak ke arah yang sama.



Gambar 2.20 Kesatuan *Common fate*  
 Sumber: <https://medium.muz.li/>, 2018

f. ***Continuing Line***

Kesatuan *continuing line* merupakan kesatuan yang dikelompokkan melalui elemen garis yang terlihat putus dan dinilai sebagai sebuah kesatuan, garis-garis terputus itu akan dianggap sebagai satu garis yang sama.



Gambar 2.21 Kesatuan *Continuing Line*  
 Sumber: <https://www.cemiti.id/>, 2019