

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan seni yang digunakan untuk memberikan sebuah informasi dengan menggunakan bahasa visual dan diberikan melalui media yang bermacam-macam.

2.1.1. Elemen Desain

Menurut Landa (2013, hlm. 19) pada bukunya yang berjudul “Graphic Design Solutions”, setiap desain dua dimensi memiliki beberapa elemen formal yang dapat dibagi menjadi garis, bentuk, warna, dan tekstur.

1. Garis

Titik merupakan unit terkecil dan biasanya terlihat seperti lingkaran. Pada gambar yang berbasis layar, titik akan berupa pixel sehingga akan berbentuk kotak (Landa, 2013, hlm. 19).

Garis merupakan titik yang memanjang, biasa juga disebut sebagai jalur yang mengikuti titik yang bergerak. Garis juga merupakan tanda yang dibuat dengan alat visualisasi dan digambar di atas sebuah permukaan. Beberapa alat yang bisa digunakan untuk menggambar garis adalah pensil, kuas yang lancip, alat dari *software*, atau objek apa pun yang bisa membuat tanda (Landa, 2013, hlm. 19).

Garis termasuk ke dalam elemen formal desain karena memiliki banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. Garis bisa lurus, bengkok, bersudut dan garis-garis ini dapat membantu mengarahkan arah mata dari penonton. Garis dapat memiliki kualitas yang spesifik— garis dapat terlihat halus atau tegas, tipis atau tebal, reguler

atau berubah-ubah, dll. Menurut Landa (2013, hlm. 20) berikut merupakan beberapa kategori dari garis:

- a. *Solid line* merupakan tanda yang digambar di atas permukaan
- b. *Implied line* merupakan garis yang tidak kontinu namun pemirsa akan menganggap garis tersebut berkelanjutan
- c. *Edges* merupakan titik pertemuan atau garis batas antara bentuk.
- d. *Line of vision* merupakan pergerakan dari mata pemirsa saat memindai komposisi sebuah desain.

2. Bentuk

Garis terluar dari suatu area dapat disebut sebagai bentuk. Area ini dapat sebagian atau seluruhnya terbentuk dengan garis (*outline*, kontur) atau dengan warna, nada, atau tekstur. Bentuk juga dapat didefinisikan sebagai jalur yang tertutup.



Gambar 2.1 Pemanfaatan Bentuk dalam Media Interaktif

Sumber: <https://novasolutions.ca/wp-content/uploads/2021/01/Shape-Use-in-Website-Design.jpg>

Sebuah bentuk pada dasarnya dapat datar, berarti bentuk merupakan dua dimensi dan dapat diukur berdasarkan panjang dan lebarnya. Bagaimana sebuah bentuk digambar akan memberikan kualitas dari bentuk tersebut. Semua bentuk pada dasarnya dapat

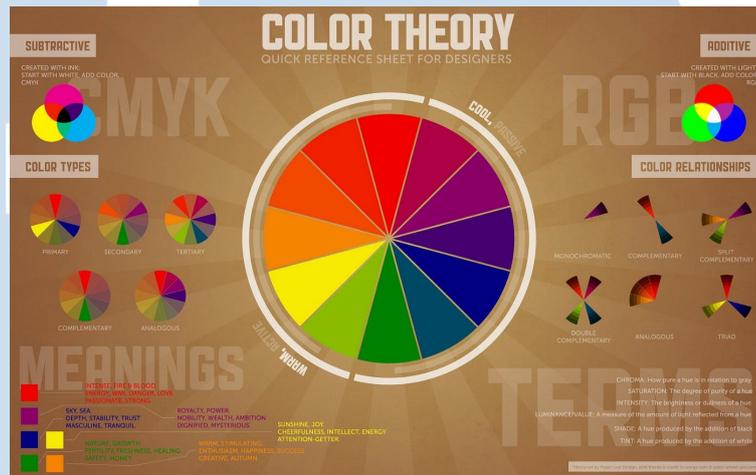
diturunkan dari tiga gambar dasar: persegi, segitiga, dan lingkaran. Masing-masing bentuk dasar ini memiliki bentuk volumetrik atau padatan: kubus, piramida, dan bola. Menurut Landa (2013, hlm. 20-21) Bentuk dapat dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- a. Bentuk geometri dibentuk menggunakan pinggiran yang lurus, lengkungan yang tepat, sudut yang terukur, dan memiliki kesan kaku.
- b. Bentuk organik, biomorfik, atau lengkung akan memiliki nuansa yang naturalistik, bisa digambar dengan tepat atau longgar.
- c. Bentuk *rectilinear* biasanya terdiri dari garis atau sudut yang lurus.
- d. Bentuk *curvilinear* dibentuk oleh kurva atau lengkungan yang mendominasi dengan tepi yang beraliran.
- e. Bentuk tidak beraturan merupakan kombinasi dari garis lurus dan melengkung
- f. Bentuk yang tidak disengaja merupakan hasil dari proses tertentu (bercak atau gesekan) atau sebuah kecelakaan (misalnya, tumpahan tinta di atas kertas)
- g. Bentuk non-objektif atau non-representasional adalah bentuk yang murni diciptakan dan tidak diturunkan dari apa pun.
- h. Bentuk abstrak mengarah kepada bentuk yang sederhana atau bentuk dengan penataan ulang, pengubahan, dan distorsi yang kompleks dan digunakan untuk pembeda yang bergaya dengan tujuan komunikasi.
- i. Bentuk representasional atau figuratif merupakan bentuk yang dapat dikenali dan mengingatkan orang yang melihat dengan objek nyata di alam.

3. Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat provokatif dan kuat. Warna merupakan properti atau deskripsi dari energi cahaya dan

kita hanya mampu melihat warna jika ada cahaya. Warna yang kita lihat pada permukaan sebuah benda di lingkungan kita akan diterima dan diketahui sebagai cahaya atau warna yang dicerminkan. Contohnya, tomat menyerap semua warna cahaya kecuali merah, maka merah merupakan cahaya yang dicerminkan.



Gambar 2.2 Teori Warna

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1400/0*Rnohb5elUjDmHnFm.jpg

Pigmen merupakan bahan kimia natural yang dapat ditemukan dalam sebuah benda yang berinteraksi dengan cahaya untuk menentukan karakteristik sebuah warna yang diterima (Landa, 2013, hlm. 23).

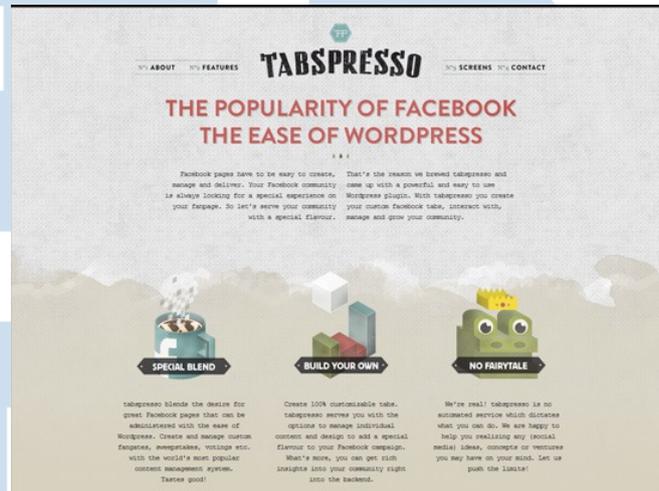
Menurut Sutton (2020, hlm. 12) pada bukunya yang berjudul “The Pocket Complete Color Harmony”, ia menyatakan bahwa tidak ada warna yang berdiri sendiri. Warna ditentukan oleh banyak faktor, yaitu cahaya yang memantul padanya, warna lain yang ada di sekitarnya, dan persektif dari orang yang melihat warna tersebut. Terdapat 10 skema warna dasar, yaitu akromatik, analogus, *clash*, komplementer, monokromatik, netral, *split complement*, primer, sekunder, dan tersier (hlm. 12 – 17). Berikut merupakan beberapa penjelasan mengenai skema-skema warna tersebut

- a. Skema akromatik, adalah skema yang hanya menggunakan warna hitam, abu-abu, dan putih
- b. Skema analogus, menggunakan 3 *hue* yang berdekatan, atau *tint* dan *shade* mereka dari roda warna.
- c. Skema *clash*, hasil kombinasi dari sebuah warna dengan *hue* dari sebelah kiri atau kanan komplementernya.
- d. Skema komplementer, menggunakan dua warna yang saling berlawanan pada roda warna.
- e. Skema monokromatik, menggunakan satu *hue* warna dan dikombinasikan dengan semua atau beberapa *tint* atau *shadenya*.
- f. Skema netral, menggunakan *hue* yang telah dinetralkan dengan menambahkan warna komplementernya atau warna hitam.
- g. Skema *split complementary*, berisikan *hue* ditambah dua *hue* dari sisi kanan dan kiri warna komplementernya.
- h. Skema primer, kombinasi dari *hue* warna merah, kuning, dan biru.
- i. Skema sekunder, kombinasi *hue* dari warna sekunder yaitu hijau, ungu, dan oranye.
- j. Skema triadik tersier, skema ini terdiri atas 3 warna tersier seperti merah-oranye, kuning-hijau, dan biru-ungu, atau biru-hijau, kuning-oranye, dan merah-ungu.

4. Tekstur

Kualitas dari sentuhan pada sebuah permukaan adalah sebuah tekstur. Dalam seni rupa tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu, taktil dan visual. Tekstur taktil merupakan tekstur yang dapat benar-benar dirasakan secara fisik. Beberapa teknik percetakan dapat menghasilkan tekstur taktil seperti *emboss*, *deboss*, *stamping*, ukiran,

dan *letterpress*. Tekstur visual merupakan tekstur yang dibuat dengan tangan didasarkan dari tekstur yang sebenarnya seperti renda (Landa, 2013, hlm. 28).



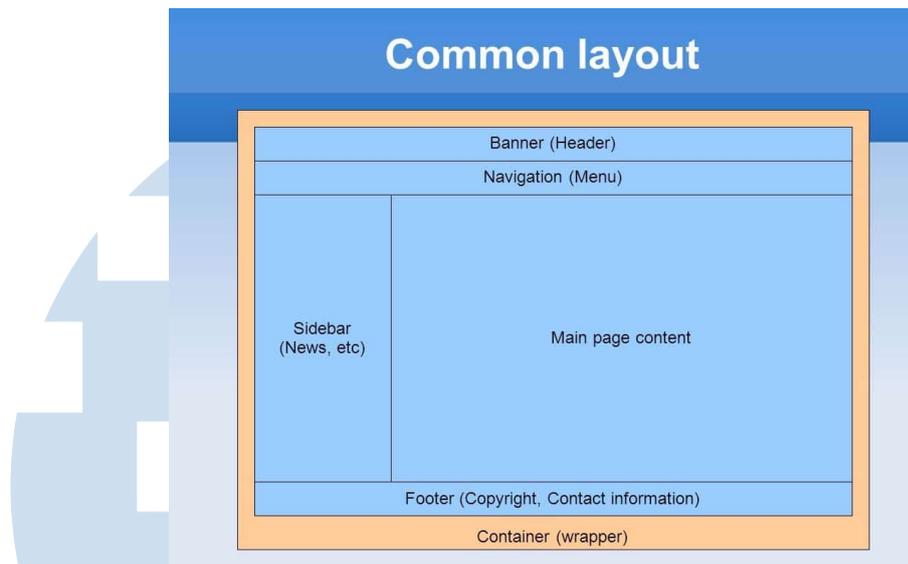
Gambar 2.3 Pemanfaatan Tekstur pada *Website*
Sumber: https://www.webfx.com/wp-content/uploads/2021/10/0277-20_tabspresso_textured_website_design_inspiration.jpg

2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip desain digunakan saat memberikan komposisi pada elemen-elemen desain. Prinsip desain dasar saling bergantung antara satu dengan yang lainnya. Prinsip desain yang disatukan akan menciptakan sebuah keseimbangan, pemirsa akan menemukan sebuah kemudahan dalam sebuah komposisi yang stabil. Seiring waktu, dengan studi empiris dan pengetahuan mendalam, setiap prinsip desain akan menjadi kesadaran terkondisi dalam praktik desain (Landa, 2013, hlm. 29).

1. Format

Format diartikan sebagai tepi luar atau batasan dari sebuah desain seperti selembar kertas, layar telepon genggam, papan *billboard*, dll. Namun, terdapat beberapa desainer yang memaknakan format dengan jenis aplikasi yang mereka gunakan seperti poster, sampul CD, brosur, dsb.



Gambar 2.4 Format Desain Dasar *Website*
 Sumber: <https://kinsta.com/wp-content/uploads/2020/08/common-website-layout.jpg>

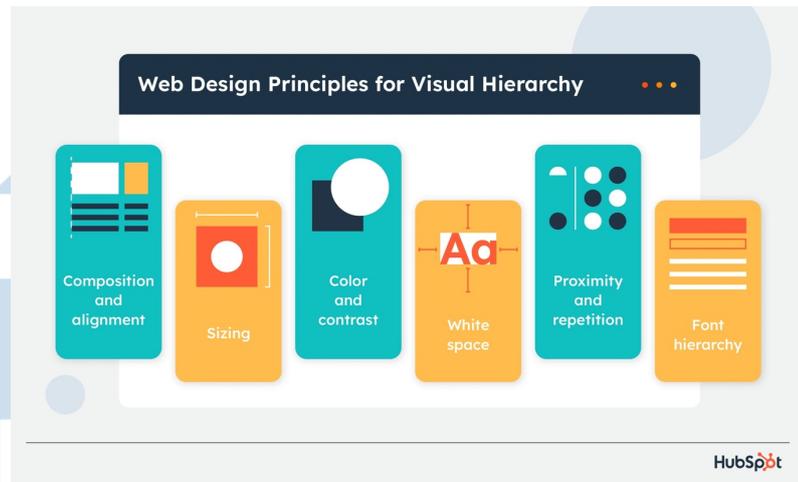
Setiap format memiliki ukuran standar, terkadang format memiliki bentuk dan tipe yang sudah ditentukan dan desainer harus bekerja di dalam batasan tersebut (Landa, 2013, hlm. 29).

2. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan salah satu prinsip yang akan diaplikasikan secara intuitif bagi tiap-tiap desainer karena akan digunakan tergantung dengan pergerakan fisik desainer tersebut. Keseimbangan merupakan stabilitas atau ekuilibrium yang tercipta dari distribusi rata dari beban visual pada tiap sisi dari sebuah *axis* pusat (Landa, 2013, hlm. 30-31).

3. Hirarki Visual

Hirarki visual digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah informasi yang ingin disampaikan. Penataan dari semua elemen desain akan bergantung pada *emphasis*.



Gambar 2.5 Contoh Hirarki Visual pada Website
 Sumber: https://blog.hubspot.com/hs-fs/hubfs/visual-hierarchy_8.webp?width=2709&height=1646&name=visual-hierarchy_8.webp
 (2023)

Emphasis akan menata elemen desain dari yang paling penting dengan menekankan beberapa elemen di atas yang lainnya. Hirarki visual ini akan menentukan informasi mana yang akan dilihat pertama, kedua, ketiga oleh audiens (Landa, 2013, hlm. 33).

4. Ritme

Seperti musik yang memiliki ritme, sebuah pola pada desain juga bisa dibentuk kemudian diganggu, dipelankan, atau dipercepat. Dalam sebuah lagu, ketukan yang stabil memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan ritme yang bergerak. Hal ini bisa diaplikasikan juga ke dalam desain, sebuah ritme visual yang kuat akan membantu menciptakan stabilitas dalam desain. Ritme dalam desain merupakan sebuah sekuens dari elemen-elemen visual yang diletakkan pada interval yang telah ditentukan (Landa, 2013, hlm. 35).

5. Kesatuan

Sebuah *layout* yang ideal akan dilihat sebagai komposisi dari elemen-elemen grafis yang disatukan menjadi sebuah kesatuan. Tiap elemen ini saling berkaitan menciptakan sebuah kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Kesatuan ini diciptakan oleh pikiran audiens dengan melakukan pengelompokkan, menerima elemen-elemen visual berdasarkan lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna (Landa, 2013, hlm. 36).

6. Skala

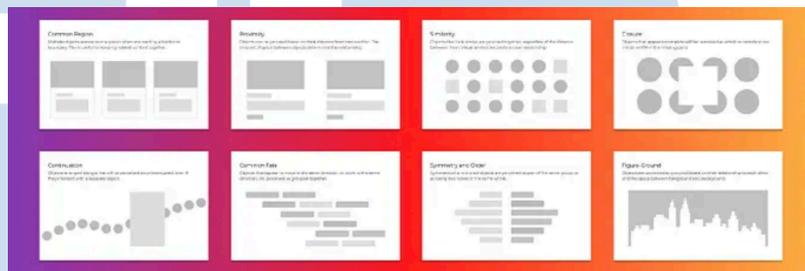
Dalam desain, skala merupakan ukuran dari sebuah elemen atau bentuk yang akan berkaitan dengan elemen lain di dalam format. Skala didasarkan dari hubungan proporsional antara bentuk yang ada (Landa, 2013, hlm. 39).

7. *Laws of Perceptual Organization*

Menurut Landa (2013, hlm. 36) terdapat hukum yang disebut *Laws of Perceptual Organization* yaitu sebagai berikut:

- a. *Similarity* dapat diartikan sebagai elemen dapat berbagi kemiripan dalam bentuk, tekstur, warna, atau arah.
- b. *Proximity* dapat diartikan sebagai elemen yang dekat dengan satu sama lain sehingga dianggap menjadi satu.
- c. *Continuity* dapat diartikan sebagai jalur atau koneksi visual yang dirasakan antar bagian elemen. Elemen yang muncul secara sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya dianggap berkaitan.
- d. *Closure* dapat diartikan sebagai kecenderungan pikiran untuk menghubungkan elemen individu untuk menghasilkan bentuk, unit, atau pola yang lengkap.

- e. *Common Fate* dapat diartikan sebagai elemen yang diterima sebagai sebuah unit apabila mereka bergerak ke arah yang sama.
- f. *Continuing Line* dapat diartikan sebagai garis yang mengikuti arah-arah sederhana. Jika dua garis terputus, audiens akan melihat arah garis secara keseluruhan dan bukan putusannya, juga biasa disebut sebagai *implied line* atau garis tersirat.



Gambar 2.6 Contoh Penggunaan *Laws of Perceptual Organization* di Website

Sumber: <https://enou.co/wp-content/uploads/law-of-gestalt.webp>

2.1.3. Tipografi

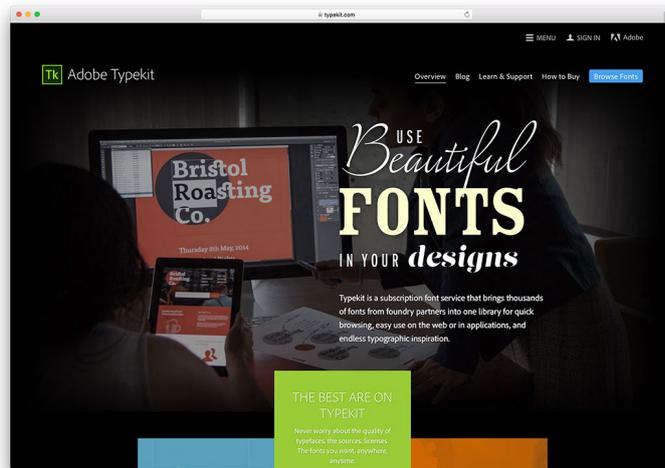
Pada awal mula percetakan muncul yang masih menggunakan percetakan manual dengan tinta, *font* atau tipografi merupakan suatu kumpulan yang berisi karakter, angka, simbol, dan tanda-tanda jenis huruf tertentu dalam satu ukuran, berat, dan gaya yang berbeda-beda. Saat ini, *font* adalah *file* digital dari kumpulan karakter lengkap tertentu jenis huruf dalam semua ukuran (Landa, 2013, hlm. 44).

1. Elemen Tipografi

Elemen tipografi terdiri atas dua hal yaitu ukuran dan anatomi. Ukuran dari *typeface* biasanya menggunakan satuan pica dan *point*. *Point* digunakan untuk mengukur tinggi, pica digunakan untuk mengukur lebar. Anatomi merupakan bagian-bagian yang menyusun huruf. Setiap huruf alfabet memiliki karakteristik yang harus dipertahankan untuk mempertahankan keterbacaan simbol (Landa, 2013, hlm. 44).

2. Klasifikasi Tipografi

Saat ini, terdapat banyak sekali *typeface* yang disebarluaskan. Namun, menurut Landa (2013, hlm.44) *typeface* ini dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.7 Penggunaan Bermacam Tipografi pada Website

Sumber: <https://colorlib.com/wp/wp-content/uploads/sites/2/free-typography-resources.jpg>

- a. *Humanist* : Tipografi roman, diperkenalkan pada akhir abad kelima belas, yang paling langsung diturunkan dalam bentuk dari huruf-huruf yang digambar dengan pena bermata lebar.
- b. *Transitional* : Tipografi *serif*, yang berasal dari kedelapan belas abad, mewakili transisi dari gaya lama ke modern, menunjukkan karakteristik desain keduanya
- c. *Modern* : Tipografi *serif* dengan bentuk yang lebih geometris dalam konstruksi, bertentangan dengan tipografi gaya lama namun, tetap dekat dengan bentuk yang dibuat oleh pena bermata pahat.
- d. *Slab Serif* : Tipografi *serif* yang dapat ditandai dengan berat, seperti lempeng *serif*, diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas.
- e. *Sans Serif* : Ditandai dengan tidak adanya *serif*, diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas; contohnya adalah Futura, Helvetica, dan Univers.

- f. *Blackletter* : Tipografi ini didasarkan pada bentuk huruf manuskrip abad ke-13 hingga ke-15; mereka disebut juga gotik. Karakteristik *blackletter* dapat dilihat melalui berat stroke yang tebal.
- g. *Script* : Tipografi ini paling menyerupai tulisan tangan. *Script* biasanya miring dan saling bersambung.
- h. *Display* : Tipografi ini dirancang untuk digunakan dalam ukuran yang lebih besar digunakan terutama untuk tajuk utama dan judul dan akan lebih banyak lagi

2.1.4. Sistem Proporsional dan *Grid*

Sejak lama seniman, arsitek, dan musisi selalu mengutamakan proporsi yang ideal. Kebanyakan menggunakan matematika sebagai acuan untuk menentukan proporsi yang tepat

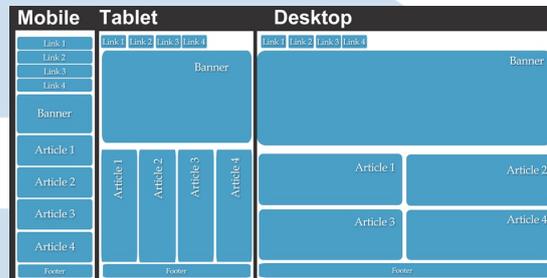
1. Rasio Matematika dan Sistem Proporsional

Sejak lama seniman, arsitek, dan musisi selalu mengutamakan proporsi yang ideal. Kebanyakan menggunakan matematika sebagai acuan untuk menentukan proporsi yang tepat dan dapat diaplikasikan kepada proyek seni mereka. Menurut Landa (2013, hlm. 171) terdapat beberapa sistem sistem proporsi yang dirancang menggunakan rasio matematika yaitu sebagai berikut:

a. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan ukuran tiap bagian-bagian dengan satu sama lain dan untuk keseluruhan. Elemen atau bagian dibandingkan keseluruhan dalam besaran, ukuran, dan/atau kuantitas. Misalnya, hubungan ukuran kepala orang dengan tinggi rata-rata dengan tubuhnya adalah hubungan proporsional. Pemirsa mengharapkan ada satu kepala dan mengharapkan kepala berada dalam proporsi tertentu dengan tubuh rata-rata. Selain itu, jika *head* tidak dalam proporsi yang logis dengan *body*, maka audiens

akan mengharapkan bahwa elemen atau bagian lain mungkin di luar proporsi juga.



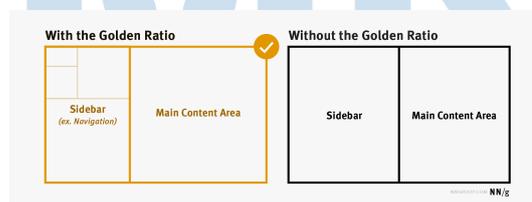
Gambar 2.8 Proporsi Elemen Situs *Web*

Sumber: <https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQYc2L7FLvicotiLDs1CSH1yO-qmzSlptTaWMgLyWU-wRB7UOHc> (2013)

Harapan itu menyiratkan standar hubungan antar elemen, sehingga jika salah satu bervariasi dari norma atau standar, lalu hubungan elemen-ke-keseluruhan lainnya harus bervariasi dengan cara yang sama. Ketika harapan pemirsa ditantang, perancang menciptakan kejutan visual, mungkin solusi surealis, atau penampilan disjungtif (Landa, 2014, hlm. 171).

b. *The Golden Ratio*

The Golden Ratio atau rasio emas merupakan hubungan geometris antara a yang lebih panjang dan b yang lebih pendek dengan panjang $(a+b)$ dan a .



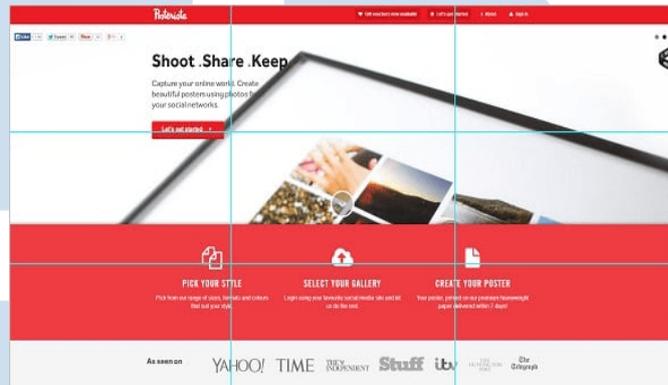
Gambar 2.9 Aplikasi Rasio Emas Pada Situs *Web*

Sumber: <https://media.nngroup.com/media/editor/2021/09/29/golden-ratio-28.png>

Dalam seni Barat, bentuk atau struktur ditentukan oleh atau berdasarkan bagian emas telah dianggap estetik oleh banyak seniman, desainer, dan arsitek. Misalnya, arsitek Le Corbusier

menggunakan rasio emas sebagai dasar sistem arsitektur modularnya.

c. *Rule of Thirds*



Gambar 2.10 Aplikasi aturan sepertiga pada situs web
Sumber: https://d3mm2s9r15iqcv.cloudfront.net/en/wp-content/uploads/2022/05/posterista_site.png

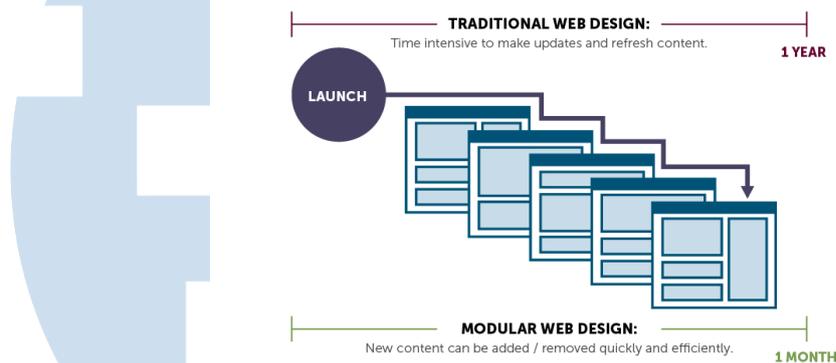
Aturan sepertiga adalah teknik komposisi asimetris sering digunakan oleh pelukis, fotografer, dan desainer untuk menciptakan minat dan keseimbangan visual. Hal ini melibatkan *overlay* format dengan kisi dan memposisikan atau menyelaraskan titik fokus atau elemen grafis utama dari komposisi di sepanjang kisi-kisi ini garis atau terutama pada perpotongan garis kisi yang dilakukan dengan menggunakan aturan, titik fokus ditempatkan di satu persimpangan, misalnya, dan elemen atau aksentuasi grafis sekunder penyeimbang yang ditempatkan di persimpangan yang berlawanan.

Dalam lanskap, ini sering diterjemahkan menjadi menempatkan garis cakrawala di sepanjang salah satu garis *grid* horizontal (Landa, 2013, hlm. 173).

d. *Modularitas*

Modularitas merupakan prinsip struktural yang digunakan untuk membagi format menjadi lebih kecil yang dapat dikelola.

Modul juga didefinisikan sebagai satu elemen tetap dalam sistem atau struktur yang lebih besar. Misalnya, unit pada kertas grafik adalah modul, piksel dalam gambar digital adalah modul, unit persegi panjang dalam sistem *grid* adalah modul, dan potongan komposisi yang *dienkapsulasi* tetap adalah modul.



Gambar 2.11 *Modularitas Web*
 Sumber: <https://www.themxgroup.com/blog/modular-web-design-versatility-usability-and-serious-agility/> (2023)

Modularitas dalam bentuk kisi membantu mengelola konten juga sebagai penambah kompleksitas (Landa, 2013, hlm. 173).

d. *Grid*

i. *Single-column*

Grid satu kolom merupakan kolom teks yang dikelilingi oleh margin. Margin berfungsi sebagai struktur bingkai proporsional di sekitar konten visual dan tipografi.

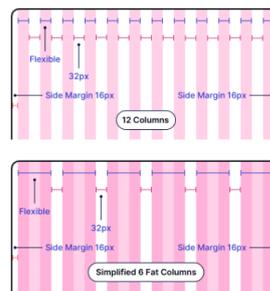


Gambar 2.12 Grid Satu Kolom atau *Block Grid*
 Sumber: https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTq00j172Nbff73CL_2UpvRxzqYxioYJn_duKrShLPRuHAKIIN

Baik untuk poster cetak atau layar ponsel, margin membantu desainer dalam menentukan seberapa dekat gambar dan teks harus mendekati tepi format (Landa, 2013, hlm. 175).

ii. *Multicolumn*

Kolom ganda merupakan *grid* yang memiliki kolom lebih dari satu. Bergantung pada ukuran dan proporsi format, jumlah kolom dapat disesuaikan dan kolom dapat digabungkan untuk mengakomodasi judul dan visual besar atau dibagi untuk mengakomodasi keterangan dan visual yang lebih kecil.



Gambar 2.13 *Grid* Multi-Kolom

Sumber: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/wp-content/uploads/2023/04/Screenshot-2023-04-11-at-16.31.59.png>

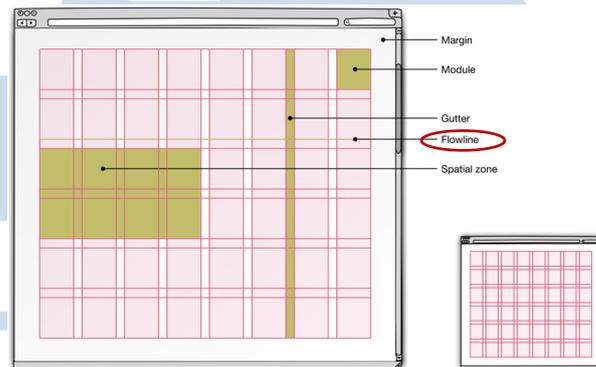
Kotak kolom juga dapat dirancang dengan kolom khusus untuk teks dan visual besar. Kolom bisa genap atau tidak rata tergantung pada isi dan fungsinya (Landa, 2013, hlm. 177).

iii. Kolom dan Interval Kolom

Kolom adalah *alignment* vertikal atau pengaturan yang digunakan untuk mengakomodasi teks dan gambar. Dalam grid apapun, jumlah kolom bergantung pada beberapa faktor, terutama konsep, tujuan, dan cara perancangannya ingin menyajikan konten. Saat menggunakan lebih dari satu kolom, kolom bisa memiliki lebar yang sama atau lebar yang

bervariasi. Satu kolom dapat didedikasikan hanya untuk teks atau hanya gambar atau kombinasinya. Ruang antar kolom disebut interval kolom (Landa, 2013, hlm. 179).

iv. *Flowlines*



Gambar 2.14 *Flowline* pada *Website*

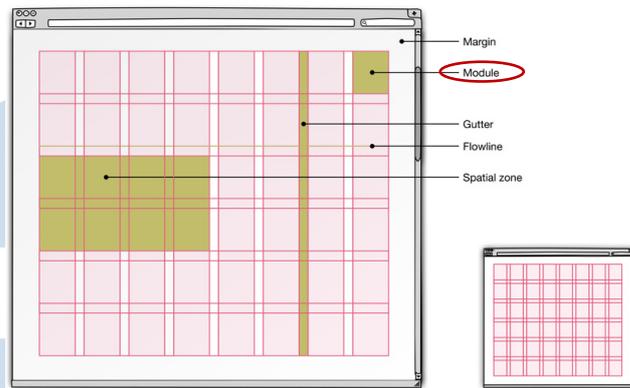
Sumber: https://tech.mintfrost.com/wp-content/uploads/2019/03/img-13_17.jpg

Flowlines membentuk *alignment* horizontal dalam *grid* dan dapat membantu aliran visual. Ketika *flowlines* didirikan pada interval reguler, satu set reguler unit spasial tercipta yang disebut sebagai modul (Landa, 2013, hlm. 180).

v. *Modul Grid*

Modul grid adalah unit individu yang dibuat oleh persimpangan kolom vertikal dan garis aliran horizontal. Sebuah teks blok atau gambar ditempatkan dalam modul grid. Saat mempekerjakan *grid modular*, blok teks atau gambar dapat diposisikan pada satu modul atau lebih (Landa, 2013, hlm. 180).

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

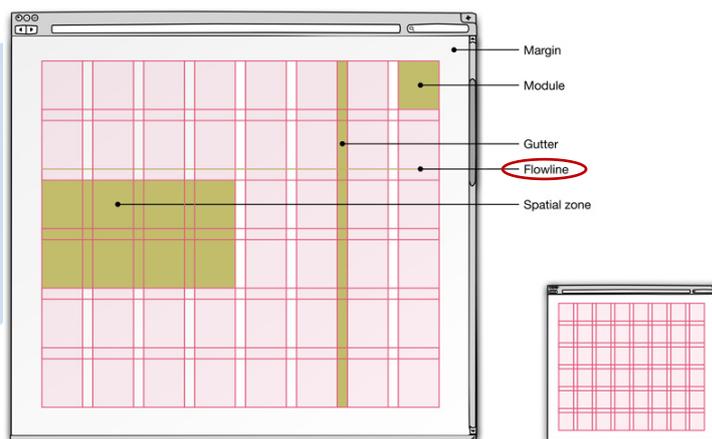


Gambar 2.15 *Module* pada *Website*

Sumber: https://tech.mintfrost.com/wp-content/uploads/2019/03/img-13_17.jpg

vi. Zona Spasial

Zona spasial adalah bidang berbeda yang dibentuk dengan mengelompokkan beberapa modul grid bersama-sama digunakan untuk mengatur penempatan berbagai elemen grafis. Zona spasial dapat didedikasikan untuk teks, untuk gambar, atau keduanya. Saat menetapkan zona spasial, pertahankan hubungan proporsional, Aturan Gutenberg, dan bobot visual (Landa, 2013, hlm. 180).



Gambar 2.16 *Zona Spasial* pada *Website*

Sumber: https://tech.mintfrost.com/wp-content/uploads/2019/03/img-13_17.jpg

vii. *Modular Grid*

Modular grid terdiri dari modul, unit individual dibuat oleh perpotongan kolom dan garis aliran. Teks dan gambar dapat menempati satu atau lebih modul. Manfaat dari grid modular adalah bagaimana informasi dapat dipotong menjadi modul individu atau dikelompokkan bersama ke dalam sebuah zona.



Gambar 2.17 Grid modular untuk website

Sumber: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/wp-content/uploads/2023/04/Screenshot-2023-04-11-at-16.27.21.png>

Zona harus dirancang untuk menghasilkan hirarki visual yang jelas. Saat mendesain konten yang memiliki banyak gambar, modul grid menawarkan fleksibilitas. Banyak desainer percaya bahwa grid modular adalah yang paling fleksibel, memungkinkan lebih banyak variasi (Landa, 2013, hlm. 181).

2.1.5. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar buatan tangan yang menyertai dan melengkapi teks tercetak, digital, atau lisan. Ini menjelaskan, meningkatkan, menerangi, atau menunjukkan pesan dari teks. Ilustrator profesional bekerja di berbagai media dan paling sering memiliki gaya yang dapat diidentifikasi secara unik. Catatan AIGA, “Setiap ilustrator

membawa perspektif, visi, dan ide yang berbeda memainkannya, ketika dikawinkan dengan desain yang hebat, menjadi bentuk seni yang orisinal.” (Landa, 2013, hlm. 121).

1. Jenis Ilustrasi

Menurut Zeegen (2014) pada bukunya yang berjudul “The Fundamentals of Illustrations”, terdapat 5 jenis ilustrasi yang berbeda yaitu sebagai berikut:

a. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial adalah karya seni yang dibuat sebagai tanggapan terhadap teks tertulis, biasanya artikel di majalah atau surat kabar. Karya editorial memiliki peran yang penting di dalam setiap perancangan ilustrasi.

Dengan adanya ilustrasi, sebuah teks akan menjadi hidup dan membantu para pembaca untuk membayangkan peristiwa di dalam teks menjadi lebih nyata dan pesan dapat diterima dengan lebih baik (Zeegen, 2022, hlm. 88).

b. Ilustrasi Buku

Buku merupakan salah satu medium pertama bagi para ilustrator. Saat ini, kebanyakan *illustrator* diminta untuk menciptakan ilustrasi untuk buku anak-anak secara keseluruhan hingga membuat jalan ceritanya juga atau merancang sampul bukunya saja.

Proses visualisasi yang membedakan antara buku dengan majalah atau koran adalah adanya sebuah kompleksitas cerita yang harus mampu dituangkan dan diwakilkan oleh tiap ilustrasi yang diciptakan (Zeegen, 2022, hlm. 92).

c. Ilustrasi Fesyen

Ilustrasi fesyen digunakan untuk memvisualisasikan sebuah pakaian sebelum diproduksi. Perancang busana banyak menggunakannya dalam proses kreatif mereka.

Pakaian harus ditarik sebelum dijahit. Juga, rumah mode menggunakan karya ilustrator mode untuk mempromosikan produk mereka dan menampilkannya dalam gaya khusus (Zeegan, 2022, hlm. 96).

d. Ilustrasi Iklan

Ilustrasi iklan merupakan ilustrasi yang sering kali digunakan pada kampanye-kampanye periklanan. Periklanan menggunakan banyak media sebagai upaya untuk mencapai kesadaran masyarakat sebanyak mungkin.



Gambar 2.18 Ilustrasi Iklan untuk *Website*

Sumber:

<https://cdn.dribbble.com/users/328965/screenshots/1901332/media/23ed69cd14f429001da7b8588e2fbb5d.png?resize=800x600&vertical=center>

Media-media yang digunakan mulai dari poster, *billboard*, TV, bahkan iklan di bioskop (Zeegan, 2022, hlm. 103).

e. Ilustrasi Industri Musik

Ilustrasi pada industri musik memiliki peranan penting dalam membentuk persepsi kedekatan antara kita dengan musik yang kita dengar juga menciptakan identitas tersendiri dari musik tersebut ke dalam bentuk visual (Zeegan, 2022, hlm. 106).

2.1.6. Fotografi

Menurut Gunawan (2021), Fotografi memiliki fungsi yang serupa dengan ilustrasi. Fotografi digunakan secara komersil karena tidak mengubah bentuk dari hal yang ingin disampaikan, berbeda dengan ilustrasi yang dapat berubah bergantung pada pihak yang merancanginya. Walaupun berupa dua dimensi, fotografi tidak mengubah kenyataan yang ada pada objek tiga dimensi yang diambil.

Menurut Harsanto (2019), gambar memiliki kekuatan untuk menarik perhatian audiensnya. Sebuah media yang memiliki gambar dibandingkan media yang hanya memiliki teks saja akan memberikan dampak yang jauh berbeda. Fotografi memiliki 3 peran utama dalam sebuah perancangan, yaitu:

1. Fotografi dapat menjadi duplikasi dari sebuah kenyataan
2. Fotografi menjadi perwakilan dari fakta
3. Fotografi menjadi penggerak dari keberhasilan sebuah *marketing*

2.2 Desain Informasi

Menurut Pettersson (2014), desain informasi dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi penerima yang dituju, desain informasi terdiri dari analisis, perencanaan, presentasi, dan pemahaman pesan – isi, bahasa, dan bentuknya. Terlepas dari media yang dipilih, materi informasi yang dirancang dengan baik akan memenuhi persyaratan estetika, ekonomi, ergonomis, serta materi pelajaran.

2.2.1. Tujuan Desain Informasi

Objektif utama dalam perancangan sebuah desain informasi adalah untuk menyediakan materi-materi informasi yang dibutuhkan oleh audiens, pembaca, atau penerjemah informasi agar dapat membantu dalam menyelesaikan suatu hal yang spesifik (Pettersson, 2014, hlm. 15). Tiap-tiap informasi dapat memiliki tujuan yang

spesifik dan berbeda-beda di saat yang bersamaan. Sebuah informasi yang penyampaiannya dirancang dengan baik dapat membantu seseorang yang membutuhkan informasi spesifik tersebut untuk memudahkan hidup mereka (Pettersson, 2014, hlm. 34)

2.2.2. Konten Desain Informasi

1. Analisis dan Perencanaan

Analisis yang dilakukan untuk desain informasi dapat dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Setelah itu, data yang ada dikumpulkan, diklasifikasi, disimpan, kemudian disebarkan kembali (Pettersson, 2014, hlm. 34). Sebelum informasi yang ada disebarkan Kembali, perlu dilakukan sebuah perencanaan.

Dalam fase ini, perancang dapat mengetahui semua kebutuhan pengguna/pembaca, mendefinisikan masalah yang dihadapi, menganalisis apa yang ingin dicapai oleh audiens, mendefinisikan penerima yang diinginkan, menganalisis pesan yang dimaksud, dan memilih media yang paling sesuai untuk konten tersebut (Pettersson, 2014, hlm. 19).

2. Presentasi

Presentasi dapat lebih mempengaruhi persepsi informasi dari sisi visual pada audiens. Presentasi ini dapat mempengaruhi pandangan seorang audiens dan juga memegang atensi mereka menggunakan elemen elemen visual. Maka dari itu perlu dipastikan bahwa informasi yang disebarkan memiliki irama, tata letak, dan laju yang tidak membosankan (Pettersson, 2014, hlm. 50).

3. Pemahaman pesan

Perancangan pesan verbal yang digabungkan dengan presentasi visual dapat juga disebut sebagai infologi. Infologi dapat diartikan sebagai cara sebuah informasi verbal dan informasi visual

digabungkan dan dirancang agar komunikasi dapat terbentuk dengan optimal antara pengirim dan beberapa penerima.

Sebuah pesan yang disampaikan secara kompleks dapat mengganggu pemahaman pesan dari penerima. Maka dari itu, konsep kunci dari penyampaian pesan adalah kalimat aktif, perhatian, kejelasan, kekomprehensifan, konsistensi, *emphasis*, keterbacaan, persepsi, presisi, kualitas informasi, nilai informasi, kesederhanaan, struktur, dan kesatuan (Pettersson, 2014, hlm. 10).

2.3 User Experience

Keberhasilan sebuah produk akan dipengaruhi oleh *user experience*-nya. Perhatian khusus pada UX akan membantu sebuah produk untuk sampai kepada pasar yang dituju secara optimal. Menurut Morville pada buku “The Basics of User Experience Design” oleh Interaction Design Foundation (2018), terdapat 7 faktor yang dapat mendeskripsikan UX yang dapat menyusun sebuah ‘*User Experience Honeycomb*’.

1. Useful

Sebuah produk harus berguna bagi seseorang atau sebuah kelompok. Jika sebuah produk tidak memiliki tujuan untuk berada di pasar. Namun, perlu dipahami juga bahwa berguna atau tidaknya sebuah produk akan dipengaruhi oleh perspektif penggunanya juga.

2. Usable

Keberhasilan sebuah produk juga akan dilihat dari kemampuannya untuk membantu *user* dalam mencapai objektif mereka. Dalam prosesnya juga, produk harus mampu memberikan *delivery* yang efektif dan efisien.

3. Findable

Produk yang sudah dirancang harus mampu ditemukan oleh *user* yang membutuhkannya. Baik itu dalam mencari produk itu tersendiri atau dalam proses *user* mengeksplorasi di dalam produk. Jika seorang *user* memiliki kesulitan dalam mengeksplorasi produk maka *user* akan berhenti menggunakan produk tersebut.

4. *Credible*

Pada era di mana informasi dapat diakses dengan mudah, jangan sampai produk yang kita rancang menyediakan informasi yang tidak dapat dipercaya. *User* akan dengan mudah menemukan alternatif dari produk yang kita sediakan, maka hal yang harus dihindari adalah memberikan alasan untuk *user* agar meninggalkan produk kita dengan memberikan informasi yang tidak benar.

5. *Desirable*

Tingkat keinginan seorang *user* untuk mengakses produk dapat dipengaruhi oleh *branding*, citra produk, identitas, keindahan, dan *emotional design*. Semakin *desirable* sebuah produk maka semakin besar juga kemungkinan seorang *user* untuk membanggakan produk tersebut kepada calon-calon *user* yang lainnya.

6. *Accessible*

Accessibility adalah kemampuan sebuah produk untuk memberikan sebuah *experience* yang mudah diakses secara keseluruhan. *Accessibility* yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan produk untuk diakses oleh bermacam-macam *user* dengan berbagai macam disabilitasnya (pendengaran, penglihatan, pergerakan, dan pembelajaran).

7. *Valuable*

Sebuah produk harus memberikan nilai bagi *user*nya. Secara realistis, sebuah produk harus mampu memberikan alasan kenapa produk tersebut harus dibeli atau dilihat atau didengar oleh tiap *user*nya. Besar *value* dari sebuah produk ini juga akan mempengaruhi kemampuannya untuk bertahan di *market* dengan lama atau tidak.

2.4 *Website*

Menurut Beaird et al. (2020), sebuah *website* memiliki anatomi yang tiap-tiap bagiannya harus dirancang sebaik mungkin. Walaupun setiap *website* memiliki ukuran atau kebutuhan yang sangat beragam, terdapat beberapa bagian yang harus dan pasti dimiliki oleh keseluruhan *website*. Beberapa komponen yang termasuk ke dalam anatomi *website* adalah *container*, *logo*, *navigation*, *content*, *footer*, dan

whitespace. Selain itu, disertakan juga beberapa komponen *user interface* yang menjadi bagian dari

1. *Container*

Kontainer yang dimaksud untuk sebuah *website* adalah sebuah section atau wadah yang berisikan seluruh elemen di dalam *website* tersebut. Tanpa adanya sebuah wadah untuk semua elemen yang ada, elemen-elemen tersebut akan tersebar secara tidak beraturan. Ukuran dari container ini dapat disesuaikan untuk kebutuhan setiap perangkat yang berbeda-beda.

2. Logo

Logo menjadi salah satu hal yang sangat penting di dalam *website* karena menjadi sebuah perwakilan atas seluruh identitas dari *website* tersebut. Logo ini harus diletakkan di atas setiap Laman pada situs sebagai upaya untuk meningkatkan *brand recognition* sambil memberikan informasi kepada pengguna bahwa laman yang sedang mereka lihat merupakan bagian dari satu situs yang sama.

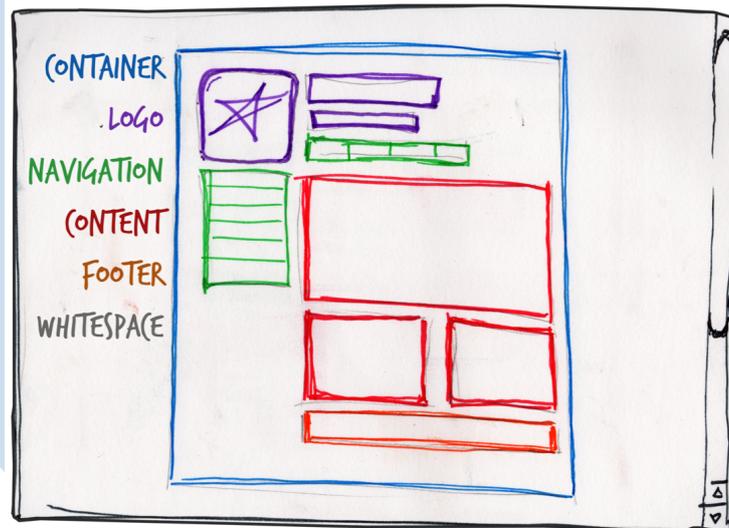
3. Navigasi

Sebuah sistem navigasi merupakan hal yang esensial dalam sebuah *website* karena akan membantu pengguna untuk menemukan dengan cepa tapa yang mereka butuh atau cari. Sistem ini bisa diletakkan di atas halaman dalam bentuk horizontal atau di samping halaman dalam bentuk vertikal, yang pasti adalah menu navigasi ini harus berada di bagian atas dan dapat dilihat oleh pengguna saat masuk pertama kali ke dalam situs.

4. Konten

Konten berisikan segala macam teks, gambar, atau video yang dapat ditemukan di dalam *website*. Penyusunan konten menjadi hal yang sangat krusial karena pengunjung sebuah *website* memiliki tendency untuk masuk dan meninggalkan situs dalam waktu yang sangat cepat jika

susunan konten tidak dirancang dengan baik. Hal yang sangat penting untuk dipikirkan saat merancang sebuah website adalah menentukan sebuah focal poin dari perancangan agar pengunjung dapat memindai halaman tersebut untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan secepat dan seefisien mungkin.



Gambar 2.19 Ilustrasi Iklan untuk *Website*
Sumber: Beaird et al. (2020)

Konten berisikan segala macam teks, gambar, atau video yang dapat ditemukan di dalam *website*. Penyusunan konten menjadi hal yang sangat krusial karena pengunjung sebuah *website* memiliki tendency untuk masuk dan meninggalkan

5. *Footer*

Footer merupakan menu yang terletak di bawah halaman. *Footer* biasanya berisikan *copyright*, kontak, informasi hukum, tautan-tautan untuk menuju halaman-halaman pada *website*. Selain untuk membantu navigasi, *footer* bisa membantu pengguna agar tahu bahwa mereka sudah berada di akhir halaman.

6. *Whitespace*

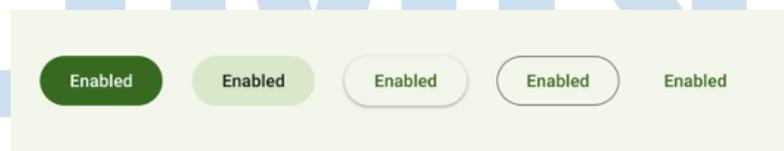
Whitespace atau *negative space* merujuk pada setiap area dalam *website* yang tidak memiliki teks ataupun gambar. *Whitespace* digunakan agar pengguna tidak merasakan sesak saat melihat konten yang tersedia di dalam *website*. *Whitespace* bisa membantu pengguna untuk bernafas, menciptakan keseimbangan antar elemen, dan juga membantu mengarahkan hirarki konten yang harus diikuti oleh pengguna.

7. *User Interface*

Sistem navigasi memiliki beberapa komponen juga di dalamnya. Beberapa di antaranya adalah *button*, *top bars*, *cards*, dan *progress indicators* (Google, 2024).

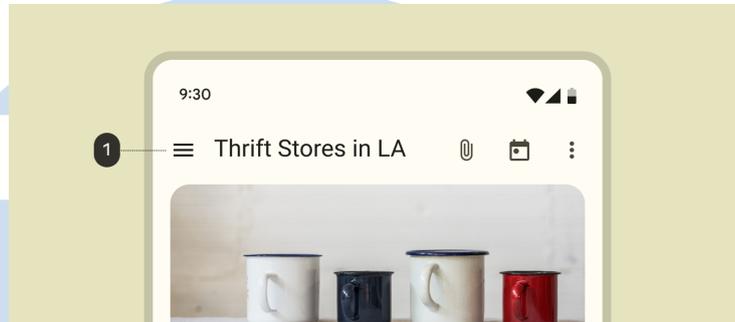
a. *Button*

Button digunakan untuk membantu *user* dalam mengambil *action*, membuat keputusan, dengan satu klik saja. *Button* hanyalah salah satu opsi untuk mewakili *action* dalam suatu produk dan tidak boleh digunakan secara berlebihan. Terlalu banyak *button* di layar berisiko mengganggu hierarki visual. Sebuah *button* terdiri atas sebuah *container*, teks label yang diletakkan di dalam *container*, dan sebuah *icon* jika dibutuhkan. Sebuah *button* akan lebih baik jika diberikan kesan elevated dengan menambahkan *shadow*.



Gambar 2.20 Contoh *Button* dari Material Design Google 3
Sumber: <https://firebasestorage.googleapis.com/v0/b/design-spec/o/projects%2Fgoogle-material-3%2Fimages%2F1vlz8hsu-1.png?alt=media&token=1016fa7e-c51c-4bbd-99ca-e22dcf21e0ad>

b. *Top Bars*

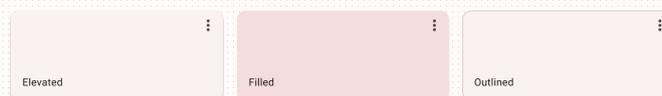


Gambar 2.21 Contoh *Top Bar* dari Material Design Google 3
Sumber: <https://firebasestorage.googleapis.com/v0/b/design-spec/o/projects%2Fgoogle-material-3%2Fimages%2F1vlz8hsu-1.png?alt=media&token=1016fa7e-c51c-4bbd-99ca-e22dcf21e0ad>

Top bars digunakan untuk menyediakan konten dan *action* yang berkaitan dengan layar yang sedang dilihat oleh *user*, seperti navigasi, *headline* layar, dan *action*. Informasi dan *action* yang diberikan bisa bersifat kontekstual pada halaman tertentu, namun bisa juga mencakup akses ke eksplorasi utama pada keseluruhan produk.

c. *Cards*

Sebuah *card* digunakan untuk menampilkan konten dan tindakan pada satu topik. Kartu harus mudah dipindai oleh *user* untuk mendapatkan informasi yang relevan dan dapat menghasilkan *action*. Elemen seperti teks dan gambar harus ditempatkan pada kartu dengan menunjukkan hierarki yang jelas.



Gambar 2.22 Contoh *Cards* dari Material Design Google 3
Sumber: https://lh3.googleusercontent.com/ULXt531S_AVAgoJKHfd75QVwtffo-Qy1e86rfU_SWiFiz9RBbB9PRIOqgdcl0Mhq9k_TfUWRZyZ0AFWRWYXr-5qUNZwFYzCGV6a2_iDYSBz=s0

d. *Progress Indicators*

Progress Indicators digunakan untuk mengkomunikasikan proses yang sedang berjalan kepada *user*. Proses yang berjalan bisa termasuk aplikasi yang sedang dimuat, pengisian formulir, atau menyimpan *update*.



Gambar 2.23 Contoh *Cards* dari Material Design Google 3
Sumber: <https://firebasestorage.googleapis.com/v0/b/design-spec/o/projects%2Fgoogle-material-3%2Fimages%2F1qewhq2s-1P-progress-indicator-guidelines-types-linear-and-circular.png?alt=media&token=307e1c4a-d5bf-4c7c-89fc-28b13e5a5419>

2.5 Pernikahan Islam

Pernikahan merupakan pusat dalam sistem Islam. Islam melihat pernikahan sebagai sebuah ikatan yang kuat dan sebuah komitmen yang penuh tantangan. Hal ini karena pernikahan dalam Islam dianggap sebagai salah satu perilaku utama sehingga diharapkan sebuah Tindakan pengabdian yang penuh dengan tanggung jawab. Nabi Muhammad SAW. bersabda bahwa hukum menikah adalah wajib bagi yang mampu secara fisik dan secara ekonomi (Ahmad, 2018, hlm. 1-2).

2.5.1. Hukum Menikah dalam Islam

Secara hukum, pernikahan dalam Islam dilihat sebagai sebuah kontrak dikarenakan setiap elemen yang mengonstitusikan sebuah pernikahan Islam tersebut dan cara pelaksanaannya sangat menyerupai sebuah kontrak sipil. Keserupaannya ini hanya menyangkut pada tahap perjanjiannya saja namun tidak masuk ke dalam esensi-esensi lainnya (Ahmad, 2018, hlm. 3).

2.5.2. Institusi Pernikahan Islam

Dalam sebuah pernikahan Islam, dua individu yang berbeda disatukan dalam sebuah hubungan untuk saling menyayangi dan saling menghormati satu sama lain. Objektif utama dari pernikahan untuk menjaga populasi umat manusia. Dari pernikahan ini, manusia ditujukan untuk membangun sebuah keluarga dimana setiap anggotanya dihubungkan oleh hubungan pernikahan atau hubungan darah. Pernikahan juga digunakan untuk menjaga kesucian seseorang sehingga menjauh dari perzinaan dan menjunjung tinggi ikatan cinta antara suami dan istri untuk saling membantu dalam mencapai kehidupan yang sejahtera (Ahmad, 2018, hlm. 2).

2.5.3. Aspek Sosial Pernikahan Islam

Pernikahan dikenalkan pada sebuah masyarakat yang sangat kental akan patriarki. Maka dari itu, salah satu tujuan utama dikenalkannya adalah untuk membawa kesetaraan sosial untuk perempuan. Pada saat itu, Nabi Muhammad SAW. ingin mengubah berbagai aspek sistem sosial masyarakat setempat. Namun, tanpa adanya kesetaraan antara kedua gender, perubahan tersebut akan sangat sulit untuk dilakukan. Dengan tujuan tersebut, Rasul SAW. mengangkat pernikahan sebagai tahap awal dari sebuah reformasi sistem sosial agar menjadi lebih adil bagi tiap individu yang ada di dalamnya (Ahmad, 2018, hlm. 4).

2.5.4. Hubungan antar Suami-Istri

Pernikahan Islam memberikan peran-peran khusus untuk suami dan untuk istri. Tiap-tiap peran yang diambil oleh suami dan istri ini adil dan proporsional antar hak dan kewajibannya. Tugas seorang suami berada di menjaga prinsip moral dan tugas utamanya di hadapan tuhan adalah untuk memperlakukan istri

dengan kebaikan, sopan santun, dan jangan sampai menyebabkan sang istri sakit/terluka dalam bentuk apa pun. Dalam pernikahan ini, seorang istri juga memiliki hak atas perawatan oleh suami. Perawatan yang dimaksud dalam hal ini adalah memberi tempat tinggal, pakaian yang layak, makanan yang bernutrisi, keamanan dari segala macam bahaya dan penjagaan kesehatan. Dalam sebuah pernikahan, suami dilarang melukai istri atau mengambil kebebasannya.

Tugas seorang istri dalam pernikahan adalah menjaga kecantikan, ketertarikan, kooperatif dan responsifitas di hadapan suami. Kewajiban seorang istri adalah untuk berkontribusi atas kesuksesan dari hubungan pernikahan semampunya. Seorang istri harus memberikan perhatian penuh dalam memberikan kenyamanan seorang suami. Seorang istri dilarang menyinggung atau menyakiti perasaan sang suami. Yang termasuk ke dalam tanggung jawab seorang istri adalah menjaga hormat atas suami sebagai kepala keluarga, menjaga pengetahuan agama dan moral anak, menciptakan lingkungan rumah yang tenteram dan kondusif, mengatur sumber daya rumah, memberi masukan dan nasehat kepada suami, bekerja sama dengannya, dan menjaga kehormatannya saat bersosialisasi (Ahmad, 2018, hlm. 5).

2.6 Persiapan Menikah dalam Islam

Persiapan menikah dalam Islam memiliki perhatian yang khusus untuk menghindari adanya pernikahan paksa dan juga demi menjaga kesehatan fisik dan mental dari kedua individu yang akan terlibat di dalam pernikahan tersebut. Menurut Habibi (2022), dalam sebuah pernikahan Islam terdapat 3 hal yang harus dipersiapkan, yaitu persiapan ilmu, persiapan ekonomi, dan persiapan jasmani.

2.6.1. Persiapan Ilmu

Terdapat beberapa hukum Islam yang harus dipahami oleh kedua pasangan sebelum melakukan pernikahan. Ilmu tersebut termasuk hukum melamar pasangan, syarat-syarat dan rukun pernikahan, dan juga kewajiban-kewajiban yang harus dilakukan oleh kedua individu tersebut saat pernikahan telah dilaksanakan. Hukum mengetahui hal-hal ini adalah wajib dalam Islam karena harus diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari setelah menjadi suami/istri.

2.6.2. Persiapan Ekonomi

Kesiapan ekonomi ini dimaksud dengan harta yang digunakan untuk mengajukan pernikahan pada calon istri sebelum melakukan pernikahan (mahar) dan juga harta yang digunakan untuk menafkahi seorang istri setelah melakukan pernikahan. Seorang suami wajib memenuhi kebutuhan materi istri serta semua anak yang kemudian dihasilkan dari pernikahan tersebut. 3 hal yang wajib dipenuhi oleh seorang suami

2.6.3. Persiapan Jasmani

Kesiapan jasmani ini termasuk pada kesehatan seorang pasangan. Kesiapan ini diutamakan pada suami karena diharapkan dapat menjalani setiap tugas fisik dalam pernikahan tersebut. Kesiapan fisik ini dapat mempengaruhi hubungan suami istri karena sangat dibutuhkan untuk mencari nafkah dalam kegiatan sehari-hari atau memenuhi kebutuhan biologis sang istri.

2.6.4. Dampak dari Pernikahan yang Tidak Dipersiapkan

1. Dampak Fisik

Apabila pernikahan dilakukan antar dua individu atau terdapat salah satu individu yang masih belum siap secara fisik atau dilakukan di mana terdapat pihak yang masih dalam usia

belia, terdapat dampak fisik yang dapat berakibat fatal. Walaupun secara fisik perempuan bisa mengandung dan berhubungan badan, namun hal tersebut memiliki risiko tinggi dalam membahayakan kesehatannya. Hal ini disebabkan oleh kematangan fisik seseorang yang baru akan mencapai optimal pada usia 21 tahun ke atas.

Keturunan yang dihasilkan oleh proses reproduksi yang tidak matang juga memiliki risiko tinggi dalam memberikan dampak buruk pada sang anak. Islam mewajibkan umatnya untuk memastikan kualitas pada setiap keturunan yang dihasilkan dan dilarang melakukan sesuatu secara disengaja jika mengetahui hal tersebut dapat memberikan akibat pada sang anak baik saat di kandungan atau saat sudah dilahirkan (Habibi, 2022, hlm. 64).

2. Dampak Emosional

Jika umat yang melakukan pernikahan tersebut belum memiliki persiapan yang matang mengenai kebutuhan emosional dirinya atau pasangannya maka akan memiliki dampak yang buruk pada hubungan pernikahan tersebut. Hal ini dapat menyebabkan pertengkaran jangka Panjang sehingga menghilangkan keharmonisan dalam keluarga yang juga menjadi salah satu kewajiban bagi kedua pihak untuk menjaganya sebisa mungkin.

Pernikahan memiliki banyak sekali kewajiban yang tidak mudah untuk dijalani, bahkan bagi individu yang sudah memiliki kesiapan secara emosional. Maka dari itu, kesiapan ini perlu dipersiapkan sematang mungkin dan tidak boleh dilakukan secara tergesa-gesa (Habibi, 2022, hlm. 65).