

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Secara bahasa, desain komunikasi visual merupakan gabungan dari tiga kata. Desain berasal dari bahasa Itali yaitu *Designo* yang memiliki makna gambar, selain itu desain juga berakar dari bahasa latin yaitu *designare* yang memiliki arti merancang atau perancangan. Desain juga memiliki arti sebagai konsep penyampaian pesan dengan estetika dan prinsip seni (Hilmi, 2022). Desain komunikasi juga bukan hanya untuk kebutuhan pribadi, tetapi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Desain komunikasi visual dapat menarik perhatian masyarakat sehingga membuat mereka berpikiran untuk melihat pesan tersebut (Wibowo, 2020).

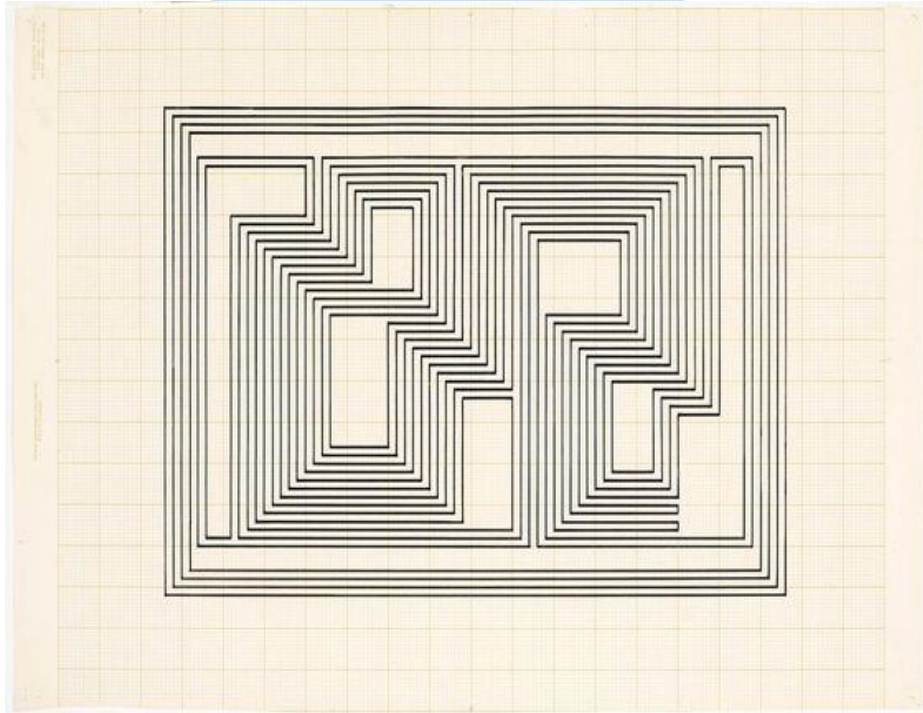
##### 2.1.1 Unsur Desain Grafis

Desain grafis sendiri merupakan salah satu dari bentuk sekian banyak seni lukis. Bentuk seni lukis terapan yang memberikan kebebasan perancang untuk mengatur unsur-unsur seni rupa pada karya seni yang diciptakan. Dalam membentuk suatu karya desain, adanya unsur-unsur desain grafis yang dibutuhkan, diantaranya garis, bentuk, ruang, tekstur, dan warna.

##### a. Garis

Di dalam desain grafis, garis dibagi menjadi 4 jenis, 4 jenis itu merupakan vertical, horizontal, diagonal, dan kurva. Di dalam bidang desain, garis digunakan dalam bermacam-macam fungsi, salah satunya untuk memisahkan letak antara satu unsur dengan unsur lainnya di dalam suatu karya. Garis membuat orang yang melihat suatu karya desain akan lebih memahami karya desain yang dilihat dan lebih mudah untuk memahami informasi yang ingin disampaikan. Di dalam sebuah majalah, atau artikel garis akan membuat informasi lebih terstruktur dan

mudah dicerna. Selain itu juga, dalam bentuk sebuah proses, garis akan membuat proses tersebut lebih mudah dipahami (Dkontenstudio, 2021).

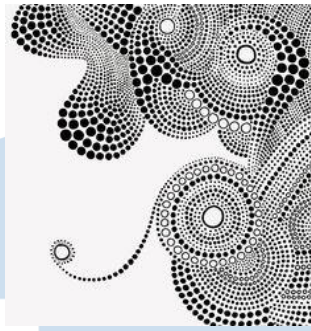


Gambar 2.1 Contoh Implementasi Garis Lurus

Sumber: <https://makinrajin.com/wp-content/uploads/2023/07/Garis-Horizontal-Vertikal.jpg>

### **b. Titik**

Salah satu elemen dasar desain grafis adalah titik. Titik ini bisa dikembangkan menjadi salah satu elemen grafis lainnya yang kita ketahui sebagai garis. Elemen titik sebenarnya merupakan pemangkal garis yang dilakukan oleh seorang desainer dalam membuat karyanya karena titik tidak mempunyai lebar maupun panjang. Sifat dari titik adalah kecil, dan memiliki bentuk yang sederhana. Biasanya titik dijelaskan sebagai awal mula dari karya desain grafis dan bisa menjadi tahapan awal untuk memulai ke elemen selanjutnya, oleh karena itu titik bisa digambarkan sebagai elemen dasar dari 7 elemen lainnya (Dkontenstudio, 2021).

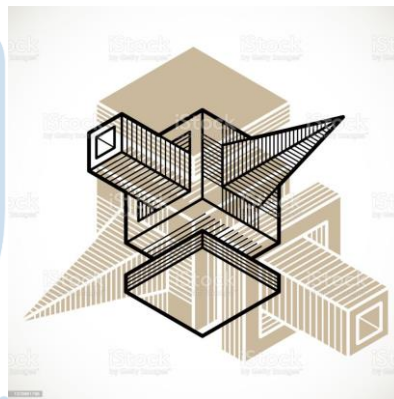


Gambar 2.1 Titik

Sumber: <https://i.pinimg.com/236x/b3/db/95/b3db95bc6206574fec6565dbd3d6882--dot-patterns-zen-doodle-patterns.jpg>

### c. Bidang

Berikutnya adalah elemen bidang. Bidang merupakan elemen desain yang memiliki dua dimensi dengan memiliki panjang dan lebar. Ada juga dimensi ketiga yang diciptakan setelah adanya penjumlahan serta perkalian dari dimensi panjang dan dimensi lebar. Bidang bisa diakumulasikan dari berbagai arah dan biasanya memiliki garis pembatas. Dalam pembentukan bidang, biasanya para desainer memerlukan berbagai garis elemen. Dengan mengubah panjang, lebar dan proporsi dari karya, desainer bisa mengubah bidang yang diciptakan (Dkontenstudio, 2021).

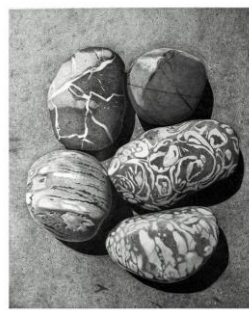


Gambar 2.3 Bidang

Sumber: <https://media.istockphoto.com/id/1029861768/id/vektor/bentuk-tiga-dimensi-abstrakelemen-kubus-desain-vektor.jpg?s=1024x1024&w=is&k=20&c=uGVFndBMxvMqZgVcx9CPYzY0YNfElRrme-TZcC8Spw=>

#### **d. Tekstur**

Tekstur merupakan salah satu dari elemen dasar desain grafis yang penting. Tekstur memiliki kompleksitas yang cukup tinggi dibandingkan elemen desain lainnya yang telah dibahas, hal ini dikarenakan tekstur yang bervariasi untuk mendeskripsikan suatu permukaan dengan warna, corak, ataupun motif. Tekstur sangat beragam dan sulit dibuat karena tekstur dibuat agar seakan-akan orang bisa merasakan perasaan yang berbeda dengan melihat permukaan yang berbeda dengan dibuatnya tekstur. Oleh karena itu, tekstur perlu dibuat dengan analisa terlebih dahulu dan dengan perlahan (Dkontenstudio, 2021).



Gambar 2.4 Tekstur

Sumber: <https://i.pining.com/originals/26/f8/fd/26f8fd784c81b95600c7e37f28d81279.jpg>

#### **e. Warna**

Warna adalah elemen desain yang memiliki peran untuk memaksimalkan potensi sebuah karya desain. Sebuah desain pastinya membutuhkan warna, baik warna yang standar ataupun tipe-tipe warna yang lebih mendalam. Sebuah warna bisa mendefinisikan berbagai macam arti yang ingin disamakan oleh desainer dan perasaan yang dapat dirasakan oleh orang-orang yang melihat karya tersebut (Dkontenstudio, 2021). Warna juga merupakan identitas dari sebuah objek desain. Apabila diperhatikan, ada beberapa karya desain yang dapat kita kenali dengan cepat dengan melihat warna-

warna yang dipakai. Warna dibedakan sesuai dengan objek desain. Berikut adalah bermacam-macam warna berdasarkan rasa yang didapatkan ketika melihatnya:

1. Warna Netral

Warna netral merupakan warna yang tidak mempunyai warna primer ataupun sekunder. Warna jenis ini merupakan campuran ketiga komponen dengan komposisi yang belum tentu sama

2. Warna Kontras

Warna kontras merupakan warna yang memiliki sifat berlawanan antara satu warna dengan warna lainnya karena merupakan warna yang bersebrangan dalam segitiga warna. Warna kontras terdiri dari warna primer dan sekunder. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu, dan jingga dengan biru.

3. Warna Panas

Warna panas merupakan warna yang menempati wilayah dimulai dari warna merah hingga warna kuning. Warna panas biasanya menandakan perasaan gembira, berani, semangat, dan sebagainya.

4. Warna Dingin

Warna dingin merupakan warna yang menempati setengah wilayah dari lingkaran warna dimulai dari warna hijau hingga ungu. Warna dingin biasanya berarti kelembutan, kenyamanan, kedamaian, serta misterius.

5. Warna berdasarkan respon psikologis:

- Merah: kekuatan, tenaga, kehangatan, nafsu, cinta, dan bahaya
- Biru: konservatif, keamanan, kepercayaan
- Hijau: alami, sehat, pembaharuan

- Kuning: harapan, kekayaan, pengkhianatan
- Ungu: misteri, arogan, agung
- Oranye: keseimbangan, energi
- Coklat: nyaman, dapat dipercaya
- Abu-abu: modern, futuristik
- Putih: suci, bersih
- Hitam: misteri, ketakutan



Gambar 2.5 Warna

Sumber: [https://3.bp.blogspot.com/-iQIT7cBewdE/WKW5bI6\\_JOI/AAAAAAAAADk/sFat2lXtBGoCL59UaoDuWvzZkeArj5ZgCK4B/s1600/8003cd909c2d8d7500e5338156bc9887.jpg](https://3.bp.blogspot.com/-iQIT7cBewdE/WKW5bI6_JOI/AAAAAAAAADk/sFat2lXtBGoCL59UaoDuWvzZkeArj5ZgCK4B/s1600/8003cd909c2d8d7500e5338156bc9887.jpg)

iQIT7cBewdE/WKW5bI6\_JOI/AAAAAAAAADk/sFat2lXtBGoCL59UaoDuWvzZkeArj5ZgCK4B/s1600/8003cd909c2d8d7500e5338156bc9887.jpg

#### f. Ruang



Gambar 2.6 Ruang

Sumber: <http://hicoates.com/wp-content/uploads/2020/01/dinding.png>

Ruang merupakan elemen desain grafis yang menggambarkan spasi antara satu objek dengan objek lainnya. Aspek ruang ini akan membuat adanya penonjolan di dalam suatu karya, bila tidak ada elemen ruang maka suatu karya desain akan menjadi berantakan dan tidak ada bagian yang menjadi fokus mata audiens. Dalam ruang, dua

unsur utama adalah objek utama dan latar belakang, kedua elemen ini akan saling melengkapi dan menimbulkan kontras (Dkonten Studio, 2021).

#### **g. Bentuk**

Bentuk merupakan salah satu unsur desain yang penting. Bentuk secara tidak langsung memang memiliki sifat dan prinsip yang mirip dengan bidang. Dikarenakan di dalam bentuk ada diameter, tinggi, dan lebar dan bisa dipadukan dengan garis. Bentuk terdapat dalam bentuk tiga dimensi maupun dua dimensi, dan hal tersebut yang membuat bentuk dan bidang berbeda. Unsur-unsur yang membentuk elemen bentuk adalah bentuk alami, bentuk abstrak, dan bentuk geometris. Contoh penggunaannya adalah ketika membuat karya abstrak, bentuk yang dibuat pun tidak memiliki bentuk yang mendiskripsikan hal tertentu, sedangkan dalam bentuk alami, bentuknya sesuai dengan bentuk aslinya. Bentuk yang digabungkan dari ketiga unsur bisa menciptakan bentuk yang dibuat seakan-akan sesuai *style* desainernya.



Gambar 2.7 Bentuk

Sumber: [https://png.pngtree.com/png-vector/20210215/ourlarge/pngtree-abstract-triangle-shape-glitch-border-effect-illustration-png-image\\_2908319.jpg](https://png.pngtree.com/png-vector/20210215/ourlarge/pngtree-abstract-triangle-shape-glitch-border-effect-illustration-png-image_2908319.jpg)

## 2.1.2 Prinsip Desain

Desain grafis adalah penggabungan rumit antara kata, gambar, ilustrasi, dan unsur-unsur lainnya. Dalam sebuah karya desain, elemen-elemen yang digunakan merupakan ukuran, warna, spasi, ruang, bidang, dan lainnya. Cara memastikan apakah elemen tersebut bekerja sama dengan baik adalah dengan memahami cara kerja prinsip desain yang ada. Prinsip desain bertujuan untuk menggabungkan elemen-elemen desain dengan baik agar tata letaknya bisa membuat karya tersebut menyampaikan pesan yang sesuai (Alia, 2010).

### 2.1.2.1 Kesatuan

Kholida (2021) menyatakan prinsip kesatuan atau *unity* merupakan dasar utama desain grafis yang sangat penting. Kesatuan berperan untuk membuat suatu karya sedap dipandang dan memiliki konsistensi. Bila tidak ada prinsip ini, maka karya desain akan terlihat tidak konsisten dan kacau sehingga tidak enak dipandang. Dalam dasar kesatuan, elemen-elemen dari suatu karya desain harus memiliki satu, dua atau beberapa bagian bentuk yang memiliki hubungan antara satu hal dengan yang lain. Semisalnya seperti sama-sama menggunakan warna yang cerah, atau menggunakan gaya seni dan bentuk yang serupa. Peletakkan benda secara berdekatan juga akan membuat mereka terlihat bersatu.



Gambar 2.8 Kesatuan

Sumber: <https://3.bp.blogspot.com/-GdLlUvkhOgc/W6myNd81XKI/AAAAAAAA4EQ/PQk-r4Ue2800tmXQU-jNwK37owjRfVJ6gCLcBGAs/s400/unity-design.JPG>



### 2.1.2.2 Keseimbangan

Kholida (2021) menyatakan keseimbangan memiliki arti suatu situasi dimana semuanya itu sama secara keatas, kesamping, ataupun kebawah secara tampilan. Keseimbangan akan membuat suatu karya tidak terlalu memiliki titik berat yang terlalu menonjol sehingga orang lain akan merasa nyaman ketika melihat karya tersebut. Keseimbangan dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris merupakan kumpulan elemen yang benar-benar sama secara horizontal ataupun vertikal. Keseimbangan asimetris adalah keseimbangan yang memiliki elemen yang berbeda jenis tetapi komposisinya seimbang pada setiap sisi karya.



Gambar 2.9 Keseimbangan

Sumber: <https://web7crawler.files.wordpress.com/2015/12/desain-balance.jpg?w=500>

### 2.1.2.3 Penekanan

Kholida (2021) menyatakan penekanan atau *emphasis*, merupakan prinsip desain yang berarti membuat sesuatu menjadi titik fokus suatu karya, sehingga titik tersebut merupakan hal pertama yang dilihat oleh orang lain. Dalam penekanan, semua elemen desain menjadi penentuan untuk membuat satu titik tersebut sebagai fokus utama suatu karya. Penekanan bisa dilakukan dari tata letak, atau menggunakan warna yang menonjol sendiri. Tanpa

adanya penekanan, maka karya akan terasa tidak memiliki tujuan atau suatu hal yang ingin ditunjukkan sebagai fokus utama.



Gambar 2.10 Penekanan

Sumber: <https://web7crawler.files.wordpress.com/2015/12/desain-emphasis.jpg?w=500>

### 2.1.2.4 Proporsi

Kholida (2021) menyatakan kalau prinsip proporsi berarti ukuran elemen suatu karya memiliki perbandingan yang sesuai terhadap bidang karyanya. Cara membuat karya yang proporsional adalah dengan menggunakan alat bantu atau kerangka seperti margin, kolom, dan jarak. Karya yang proporsional akan membuat orang yang melihat karya tersebut merasa karya rapi dan enak dipandang.



Gambar 2.11 Proporsi

Sumber: [https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/pengertian-prinsip-dan-unsur-desain.html#google\\_vignette](https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/pengertian-prinsip-dan-unsur-desain.html#google_vignette)

### 2.1.2.5 Irama

Kholida (2021) berkata bahwa prinsip irama adalah pola yang disusun secara berulang dalam sebuah karya dan ditata teratur. Irama akan membuat pandangan audiens mengikuti arah pola yang diulang tersebut. Irama akan membuat sebuah karya memiliki kesan konsisten dan teratur.

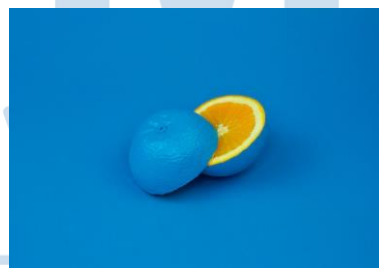


Gambar 2.12 Irama

Sumber: <https://jodytangerald.files.wordpress.com/2010/08/nirmana1.jpg>

### 2.1.2.6 Kontras

Kholida (2021) mengatakan prinsip kontras merupakan prinsip desain yang menyebabkan sebuah elemen nampak berbeda dengan elemen lainnya. Kontras akan membuat sebuah karya nampak mempunyai kombinasi yang baik, dan tidak terlihat menyatu. Kontras dibuat bisa dengan melakukan beberapa langkah, salah satunya adalah membuat salah satu elemen lebih besar dari lainnya, atau membuat warna suatu elemen lebih mencolok dibandingkan elemen lainnya. Kontras dapat membuat sebuah karya menjadi lebih enak dilihat dan menarik.



Gambar 2.13 Kontras

Sumber: <https://glints.com/id/lowongan/wp-content/uploads/2020/01/davisco-5E5N49RWtbA-unsplash.jpg>

### 2.1.2.7 Harmoni

Kholida (2021) mengatakan dasar harmoni adalah prinsip yang terdiri dari gabungan unsur desain yang bersifat saling melengkapi. Prinsip ini akan membuat penggabungan unsur desain yang saling berbeda namun enak dipandang untuk audiens karya tersebut. Prinsip kontras membuat sebuah karya mempunyai kesan yang kuat, sebaliknya prinsip harmoni akan membuat sebuah karya terkesan lembut.



Gambar 2.14 Harmoni

Sumber: <https://bocahkampus.com/wp-content/uploads/2021/03/keselarasan.webp>

### 2.1.3 Tipografi

Tipografi merupakan teknik yang digunakan desainer untuk membuat teks ditata secara baik dalam segi desain untuk membuat pembaca merasa nyaman ketika membaca teks. Tipografi dapat digunakan dalam semua jenis karya desain baik website, buku, poster, dan sebagainya. Tipografi yang baik akan membuat orang-orang bisa memahami informasi dengan lebih baik (Setiawan, 2021).

#### 2.1.3.1 Fungsi Tipografi

Tipografi memiliki manfaat sebagai sarana utama dalam mengkomunikasikan informasi yang tepat kepada pembaca. Cara tipografi mengkomunikasikan pesan tersebut harus dengan cara yang nyaman dan enak dipandang. Selain dari menyampaikan pesan, ada fungsi lain dari tipografi yaitu:

### 1.) Mudah dibaca

Fungsi tipografi adalah untuk orang bisa memahami informasi dengan mudah. Informasi tersebut harus mudah dibaca dengan teknik tipografi yang tepat. *Font* yang digunakan harus memiliki ukuran yang sesuai dan juga jenis *font* yang tepat.

### 2.) Menarik perhatian

Selain mudah dibaca, fungsi tipografi bisa menjadi elemen desain yang menarik perhatian dengan memilih *font* yang tepat untuk suatu karya. Tipografi yang sesuai akan membuat identitas suatu karya menjadi lebih kuat.

## 2.1.3.2 Prinsip Tipografi

Prinsip tipografi berfungsi untuk mengatur fungsi tipografi agar bisa bermanfaat dan digunakan para desainer. Prinsip-prinsip tipografi sebagai berikut:

### 1.) *Readability*

Prinsip readability merupakan ukuran seberapa mudah suatu teks dapat dibaca. Readability ini dipengaruhi berbagai faktor dalam suatu tipografi seperti kombinasi elemen, ketebalan, ketipisan, dan juga jarak.

### 2.) *Legibility*

Prinsip kedua yaitu legibility merupakan seberapa mudah pembaca membedakan masing-masing karakter dari tipografi tersebut. Prinsip ini perlu dimiliki agar tidak ada kesalahpahaman yang terjadi ketika pembaca sedang memahami tulisan dan pesan tersampaikan dengan baik.

### 3.) *Visibility*

Prinsip ketiga yaitu visibility berarti penglihatan diantara pembaca dengan objek dimana objek yang dimaksud adalah tipografi. Berarti tipografi yang baik adalah ketika pembaca tetap bisa memahami tulisan dalam suatu karya tanpa mendekatkan penglihatannya sampai pada jarak yang sangat dekat, atau tulisan bisa dibaca dalam jarak wajar antara pembaca dan karya.

### 2.1.3.3 Elemen Tipografi

Menurut Karuniya (2021), tipografi mempunyai dua elemen yang sangat penting, dimana dua elemen itu adalah:

#### 1.) Huruf teks

Huruf teks adalah elemen tipografi yang sangat penting. Pemilihan jenis font huruf teks tidak boleh terlalu tebal, dan juga ukuran font yang tidak terlalu kecil ataupun terlalu besar, tetapi dapat dibaca dengan baik oleh pembaca.

#### 2.) Huruf judul

Huruf judul merupakan elemen tipografi yang penting sama seperti huruf teks. Jenis font untuk huruf judul harus lebih besar dan tebal dibandingkan dengan huruf teks. Huruf judul juga harus dipilih dengan menentukan aspek keindahan namun tetap mudah dibaca oleh pembaca.

### 2.1.3.4 Jenis Tipografi

Tipografi memiliki berbagai jenis yang dikelompokkan berdasarkan bentuknya. Tipografi sering digunakan pada teks dalam buku ilustrasi. Jenis-jenis huruf tipografi adalah sebagai berikut (Phratama, 2022):

#### 2.1.3.4.1 Serif

Serif merupakan garis tipis yang berada di ujung kaki atau lengan huruf. Kelompok huruf ini memiliki kaki yang memiliki lengan huruf atau kait. Kesan yang dimiliki kelompok huruf serif adalah klasik. Tipografi serif biasanya digunakan untuk dokumen cetak, dan *headline* suatu berita. Beberapa jenis huruf serif:

- a. Serif gaya lama: Adobe Jenson, ITC Berkeley Oldstyle, dan Goudy Old style
- b. Serif jenis transisi: Times New Roman
- c. Neoklasik dan Didone: Didot, Marconi, dan Bodoni
- d. Slab serif: American Typewriter, Rockwell, dan Soho
- e. Clarendon Serif: Bookman, Clarendon, dan Nimrod
- f. Serif Glyphic: Albertus, Cartier Book, dan Friz Quadrata

#### **2.1.3.4.2 Sans Serif**

Tipografi kelompok sans serif memiliki huruf yang tidak memiliki lengan huruf atau kait yang terdapat di dalam Serif. Perbedaan tebal tipis huruf sans serif juga tidak ada karena garis yang digunakan dalam huruf Sans Serif memiliki ketebalan yang sama di semua anatomi hurufnya. Jenis huruf ini memiliki kesan yang sederhana dan modern. Huruf ini biasanya digunakan untuk tampilan layar di website untuk *bodytext*. Beberapa jenis huruf Sans Serif:

- 1.) Grotesque: Venus, Monotype Grotesque, dan News Gothic
- 2.) Neo-Grotesque: Helvetica, San Francisco, dan Roboto
- 3.) Humanis: Tahoma, Verdana, Calibri, dan Trebuchet
- 4.) Geometri: Gotham, Avenir, dan ITC Avant Garde

#### **2.1.3.4.3 Script**

Script merupakan jenis tipografi yang tulisannya terlihat seperti tulisan tangan yang dibuat oleh manusia. Huruf jenis Script memiliki kesan kreatif, dinamis, dan ramah. Biasanya huruf jenis ini dipakai untuk judul sertifikat atau logo restoran.

#### **2.1.3.4.4 Dekoratif**

Tipografi dekoratif merupakan tipografi yang bersifat variatif. Tipografi ini digunakan untuk memperindah suatu karya dan biasanya digunakan di dalam suatu iklan. Huruf dekoratif biasa digunakan dengan ukuran yang besar agar bisa menarik perhatian.

#### **2.1.3.4.5 Dingbats**

Tipografi jenis ini memiliki bentuk yang sangat berbeda dari 4 jenis tipografi yang telah disebutkan sebelumnya. Dingbats merupakan tipografi dengan wujud simbol atau ornamen. Simbol Dingbats biasa digunakan untuk tanda tangan, pinggiran buku, dan penjurusan.

### **2.1.4 Komposisi Warna**

Teori warna merupakan pedoman yang dipakai desainer dalam memberikan pesan supaya pengguna mendapatkan kesan yang tepat. Selera warna tentunya berbeda tiap-tiap orang, ada orang yang memiliki kesukaan pada

warna tertentu dan ada yang lainnya, warna penting sekali untuk membangun identitas dari suatu brand (Interaction Design Foundation, 2019). Berikut adalah teori warna yang dikelompokkan menjadi tiga yaitu primer, sekunder, dan tersier.

a.) Primer

Warna Primer merupakan warna yang tidak bisa dibuat dengan adanya penggabungan warna, tetapi merupakan warna dasar. Contoh dari warna primer merupakan warna merah, kuning, dan biru.

b.) Sekunder

Berbeda dengan warna primer, warna sekunder merupakan warna yang merupakan penggabungan dari dua atau tiga warna primer. Contoh dari warna sekunder adalah oranye yang merupakan penggabungan merah dan kuning, ungu yang merupakan penggabungan dari warna biru dan merah, dan warna hijau yang merupakan penggabungan dari warna kuning dan biru.

c.) Tersier

Warna tersier merupakan warna yang lebih rumit pembuatannya dibandingkan dengan warna primer dan sekunder. Warna tersier merupakan warna yang merupakan hasil penggabungan warna tersier dan sekunder. Salah satu contoh dari warna tersier adalah magenta.

### 2.1.5 Psikologi Warna

Berdasarkan Ignyte Brands (2021), psikologi warna adalah salah satu ilmu untuk mengetahui bagaimana caranya warna bisa mempengaruhi pemikiran manusia. Studi ini menjadi pembelajaran bagaimana caranya psikologi warna yang digunakan bisa mempengaruhi bagaimana target audiens bertindak. Psikologi warna berguna untuk membangun identitas supaya masyarakat mudah mengidentifikasi sesuatu lewat warna-warna yang digunakan. Berikut merupakan beberapa penjelasan warna secara psikologi.

a.) Merah

Warna merah menggambarkan keberanian, kekuatan, dan juga kegembiraan. Warna ini menunjukkan aura semangat untuk manusia dan berguna untuk memotivasi suatu tindakan.



b.) Biru

Biru menggambarkan kesan profesionalisme dan juga disiplin serta kepercayaan, selain itu biru juga menggambarkan keharmonisan untuk kondisi masyarakat. Selain itu biru memberikan kesan sepi atau kesedihan.

c.) Kuning

Kuning memiliki kesan yang hangat, optimis, semangat, dan juga antusias. Kuning merupakan warna yang menarik perhatian dan bisa membuat orang mudah mengidentifikasinya di public. Warna ini juga berguna untuk merangsang aktivitas otak agar bisa bekerja dengan lebih baik.

d.) Hijau

Warna hijau dapat dideskripsikan sebagai warna yang terlihat alami dan bisa digunakan untuk memberikan kesan membantu orang, dan juga kesan menyukai bumi. Warna hijau juga bisa memberikan kesan untuk seseorang yang memiliki keseimbangan aura dalam segi mental atau sehat secara mental dan fisik.

e.) Oranye

Warna oranye merupakan warna yang dihasilkan dari perpaduan merah dan kuning. Dalam psikologi warna, warna oranye memberikan kesan yang hangat, harapan, pertualangan, kesan optimisme.

f.) Hitam

Warna hitam memiliki kesan misteri atau keanggunan, selain itu juga warna hitam bisa memberikan kesan duka, kesedihan, dan amarah. Biasanya warna hitam juga dianggap memiliki keberanian atau kuat.

g.) Putih

Warna putih memberikan kesan kesucian atau rasa damai serta rasa sehat dan steril. Warna putih juga sering digambarkan untuk menggambarkan sesuatu yang memiliki sifat netral.

h.) Cokelat

Warna coklat merupakan warna yang sering diidentifikasi sebagai warna tanah atau bumi. Selain itu juga warna coklat memberikan kesan yang dapat diandalkan sebagai pondasi.

### 2.1.6 Layout

Menurut Gavin Amborse & Paul Haris, layout merupakan penyusunan semua elemen desain yang memiliki keterkaitan secara artistik. Tujuan utama *layout* merupakan pemberian penamilan agar elemen gambar memiliki kesan komunikatif dan membuat pembaca bisa mudah membaca dengan baik.

Prinsip-prinsip layout sebagai berikut adalah:

a.) *Sequence*

Merupakan hierarki untuk menentukan bagian menarik. *Sequence* dibutuhkan untuk membantu pembaca mengetahui darimana untuk memulai membaca. Pembacaan dari kiri ke kanan atau kanan ke kiri.

b.) *Emphasis*

Merupakan cara pemberian penekanan di bagian tertentu dibandingkan elemen layout lainnya pada suatu bagian supaya pembaca bisa mengetahui apa bagian yang paling penting untuk dilihat dan dipahami dibandingkan bagian lainnya. Cara menentukan *emphasis* bisa dengan cara memberikan ukuran yang lebih besar, memberikan warna, memberikan posisi yang strategis atau menarik perhatian, atau memberikan gaya seni yang berbeda dengan lainnya.

c.) *Balance*

Merupakan cara untuk membuat tampilan tidak terlalu berat sebelah dan terisi secara efektif, bukan terlalu penuh atau terlalu sepi. Ada keseimbangan secara simetris ataupun asimetris. Keseimbangan simetris akan memberikan konsep lebih konsisten, sedangkan asimetris akan memberikan konsep yang lebih dinamis.

d.) *Unity*

Merupakan cara menyatukan semua elemen-elemen yang berada di karya menjadi terlihat satu dan berinteraksi, supaya pesan bisa tercapai dengan baik dan tidak terpisah.

e.) *Konsistensi*

Di dalam penataan suatu karya, adanya konsistensi akan membuat estetika terlihat baik dan elemen-elemen terlihat lebih terkoordinasi.

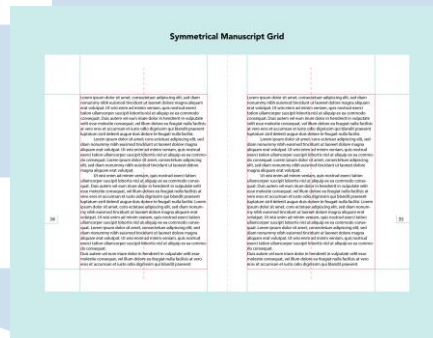
### 2.1.7 Grid

*Grid* merupakan susunan kerangka yang dibuat dengan garis-garis dengan posisi vertikal dan horizontal. *Grid* digunakan sebagai alat untuk membantu menyusun objek secara dua dimensi. *Grid* diciptakan untuk menjadi Solusi supaya penataan elemen-elemen terlihat rapi dan baik secara komposisi visual (Sibombing, 2011).

*Grid* dibagi menjadi 4 jenis yaitu:

#### a.) *Manuscript Grid*

Merupakan jenis grid yang memiliki bentuk sederhana, hanya berbentuk persegi yang meliputi keseluruhan halaman



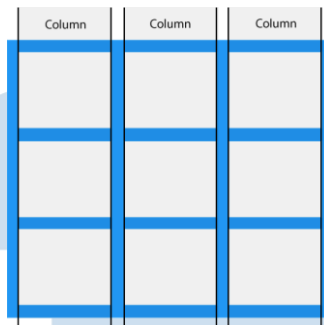
Gambar 2.15 *Manuscript Grid*

Sumber: <https://bocahkampus.com/wp-content/uploads/2021/03/keselarasan.webp>

#### b.) *Column Grid*

Merupakan *grid* yang bersifat fleksibel, dan dapat digunakan untuk memisahkan informasi-informasi yang banyak. Dibentuk dari pembagian kotak yang ada di kolom-kolom halamannya, lebar, dan juga tinggi dari kotak-kotak yang ditata untuk konten. Margin dari grid ini umumnya memiliki perbandingan 2x gutter. Perbandingan ini akan membuat pembaca karya akan memiliki ruang baca yang terkesan lebih nyaman.

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

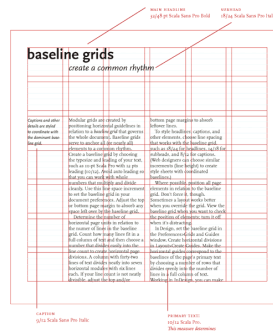


Gambar 2.16 Column Grid

Sumber: <https://bocahkampus.com/wp-content/uploads/2021/03/keselarasan.webp>

c.) *Modular Grid*

Merupakan grid yang terdiri dari kumpulan-kumpulan modul yang telah disusun. Modular grid dianggap grid yang mampu membuat konten yang padat menjadi nyaman dibaca di suatu halaman.



Gambar 2.17 Modular Grid

Sumber: <https://bocahkampus.com/wp-content/uploads/2021/03/keselarasan.webp>

d.) *Hierarchical Grid*

Merupakan grid yang digunakan untuk memberikan tampilan yang lebih dinamis, dan sering digunakan dalam halaman web.



Gambar 2.18 Hierarchical Grid

Sumber: <https://bocahkampus.com/wp-content/uploads/2021/03/keselarasan.webp>

## **2.1.8 UI/UX**

UI/UX merupakan komeponen yang sangat penting dalam membuat suatu produk digital terutama sebuah website. Pada mendesain sebuah website, diterapkan prinsip UI/UX untuk menyajikan informasi secara lebih baik dan agar datanya lebih memadai. Berikut adalah informasi tentang UI/UX.

### **2.1.8.1 User Interface**

*User Interface* merupakan desain di dalam suatu aplikasi atau website dalam perangkat lunak seperti computer, aplikasi dan yang lainnya. Tampilan UI akan membuat proses pengguna berinteraksi secara lebih baik dengan suatu aplikasi. Desain tampilan dengan user merupakan UI dari suatu aplikasi. Ketika UI yang dirancang oleh desainer tidak sesuai maka informasi yang ada di dalam website atau aplikasi tersebut tidak akan tersampaikan dengan baik dan konten juga tidak akan disusun secara rapi (Allend&Chudley, 2012).

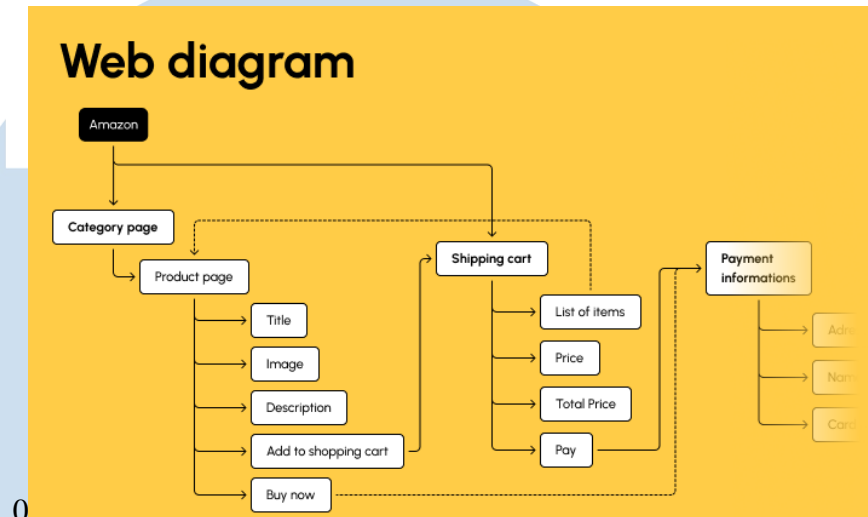
### **2.1.8.2 User Experience**

*User Experience* merupakan proses kepuasan seorang user di dalam menggunakan aplikasi dan interaksi yang diberikan dengan produk, apakah interaksinya sesuai dengan ekspektasi user atau tidak. Proses ini adalah bagian dimana pengguna memiliki perasaan senang dan frustasi dalam menggunakan suatu aplikasi atau website, desain user interface yang ada di suatu aplikasi tersebut akan sangat memengaruhi user experiencenya.

### **2.1.8.3 Information Architecture**

*Information Architecture* merupakan ifnormasi yang diwujudkan dalam bentuk bagan, kolom, atau desain yang memiliki keteraturan dan berkaitan agar informasi yang ada di suatu aplikasi bisa dimengerti dengan baik oleh pengguna. Information Architecture juga bisa berwujud sebagai pengaturan informasi sebagai navigasi suatu situs web atau aplikasi. Information

Architecture dibutuhkan untuk memudahkan proses seorang pengguna mengakses suatu situs.



Gambar 2.19 Information Architecture

Sumber: <https://bocahkampus.com/wp-content/uploads/2021/03/keselarasan.webp>

### 2.1.9 Character Making

Dalam pembuatan suatu karakter, terdapat beberapa proses yang harus dilakukan oleh seorang desainer, dimana beberapa prosesnya sebagai berikut (IDS, 2020).

a.) Menentukan tema

Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan tema apa yang mau diambil untuk menentukan bagaimana konsep karakter yang akan dibuat

b.) Latar belakang cerita karakter

Setelah itu bisa dimulai dengan cara membuat cerita atau latar belakang suatu karakter, dengan melakukan ini maka gambaran karakter akan terlihat secara lebih jelas.

c.) Buat proses brain storming dari karakter tersebut

Dimulai dengan proses menentukan referensi, moodboard, untuk komposisi warna dan untuk membuat karakter sesuai dengan tema

d.) Buat sketsa Karakter

Untuk membuat suatu karakter, dimulai dengan menentukan pose dan juga bentuk dari suatu karakter tersebut. Ketika sketsa sudah tergambar maka

bisa dilanjutkan ke proses selanjutnya, buatlah beberapa sketsa alternatif untuk menentukan desain terbaik untuk karakter tersebut.

e.) Buat beberapa ekspresi untuk karakter

Buatlah beberapa ekspresi untuk menggambarkan bagaimana karakter tersebut berinteraksi atau sifat karakter tersebut.

### **2.1.10 Storytelling**

Storytelling dibutuhkan untuk membuat audiens lebih tertarik dengan cerita produk kita (Vanda, 2023). Berikut adalah proses membuat storytelling dalam suatu karya supaya bisa mendekati audiens secara lebih baik:

1.) Kenali Audiens

Paling penting sebelum membuat cerita adalah mengenali untuk siapa cerita kita akan disampaikan, ketika sudah ditentukan, maka pembuatan informasi yang akan dipakai dalam suatu cerita dan penyampaian bisa dibuat lebih baik.

2.) Membuat cerita yang menarik

Membuat cerita yang tidak monoton adalah kunci untuk membuat suatu cerita bisa menarik perhatian audiens, khususnya di dalam perkenalan, konflik, dan juga penyelesaian.

3.) Memberikan emosi

Memberikan emosi yang tepat kepada suatu cerita sehingga pembaca yang melihat cerita tersebut bisa lebih terbawa secara emosi dan lebih dekat kepada cerita yang ada.

4.) Memberikan moral

Membuat cerita yang memiliki pesan moral di dalam cerita tersebut, dan dimana pesan moral dari cerita tersebut bisa memiliki manfaat ke pembaca.

5.) Memberikan alur cerita yang sederhana tetapi menarik

Membuat cerita dengan alur permulaan, konflik, dan penyelesaian untuk membuat cerita terkesan lebih seru dan enak diikuti. Pembawaan cerita bisa lebih terlihat sederhana supaya menarik kepada audiens.

## 2.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan visual yang dibuat untuk menceritakan atau memberikan informasi agar bisa lebih dipahami oleh pembaca baik secara literal atau didramatisir. Ilustrasi memiliki kemampuan untuk membawa orang terlarut dengan penyampaian yang tidak bisa dilakukan dengan tulisan. Ilustrasi memiliki berbagai macam variasi dan terus berkembang seiring tahun berjalan. Alat-alat teknologi yang canggih juga membuat ilustrasi semakin berkembang.

### 2.2.1 Definisi Ilustrasi

Berdasarkan buku Seni Budaya (2014: 5-6), ilustrasi merupakan kata serapan dari bahasa latin, yaitu “*illustrare*”, yang memiliki makna menjelaskan atau menerangkan. Ilustrasi memiliki pengertian suatu karya seni dua dimensi yang mempunyai tujuan menyampaikan pesan dari suatu peristiwa lewat goresan tangan yang dibuat menjadi lukisan. Maka dari itu, definisi ilustrasi merupakan suatu gambar yang digunakan untuk menjelaskan suatu cerita, ide, atau peristiwa.

### 2.2.2 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi sendiri mempunyai bermacam-macam kategori karena jenis visual yang berbeda-beda. Beberapa diantaranya, yaitu kartun, karikatur, komik, hingga karya sastra (Putri, 2021):

#### 1. Kartun

Kartun adalah salah satu kategori ilustrasi yang memiliki ciri-ciri keunikan dalam fitur visualnya karena sudah dimodifikasi atau telah dibuat dalam *style* tertentu. Kartun sering dipakai dalam menceritakan cerita-cerita kepada audiens muda. Kartun sendiri memiliki ciri khas untuk nuansa riang dan juga cerita gembira. Selain dari tujuan kartun untuk menghibur audiensnya, kartun sendiri memiliki makna mendalam.

#### 2. Karikatur

Karikatur berasal dari Bahasa Italia, “*caricare*” yang memiliki makna suatu penjelasan tentang fakta dengan cara menonjolkan factor unik dari visual objek yang digambarkan dengan cara yang dilebih-lebihkan.



Karikatur biasanya mengambil fitur dari salah satu bagian objek dalam gambar menjadi fokus utama yang bersifat menyindir atau mengejek. Karikatur biasanya lucu, unik, dan terkadang mengejek. Tujuan karikatur sendiri biasanya untuk menyampaikan kritikan.

3. Komik

Ilustrasi komik merupakan suatu media yang menggabungkan antara gambar dan teks, sehingga menjadi suatu cerita dengan ilustrasi yang mengandung sebuah informasi. Komik memiliki arah untuk membaca sesuai dengan alur ceritanya dan bersifat berlanjut dari setiap panel ke panel lainnya. Komik biasanya berbentuk panel kotak-kotak dengan ilustrasi di dalamnya dan bisa berlembar-lembar.

4. Sastra

Gambar ilustrasi dengan jenis sastra biasanya digunakan sebagai alat pelengkap untuk mempertegas makna dari suatu karya sastra. Karya sastra biasanya adalah cerita pendek, puisi, atau sajak. Penggunaan ilustrasi dalam karya sastra bertujuan membuat orang lebih tertarik dalam membaca karya sastra tersebut.

5. *Vignette*

*Vignette* merupakan gaya ilustrasi yang digunakan untuk mengisi ruang kosong suatu narasi. Tujuan ilustrasi ini adalah membuat karya narasi lebih bermakna dengan adanya gambar.

6. Manga

Manga merupakan salah satu gaya ilustrasi yang diambil dari Jepang, ilustrasi manga memiliki ciri-ciri bermata besar, memiliki proporsi tubuh yang tidak realistis, digunakan dalam komik-komik Jepang, dan memiliki pewarnaan yang dramatis. Tujuan dari gaya gambar manga adalah menggambarkan karakter menjadi lebih cantik atau tampan sesuai dengan selera audiens (Domestika, 2021).

### 2.2.3 Teknik Menggambar Ilustrasi

Teknik menggambar ilustrasi memiliki banyak variasi, dan terdapat sebelas teknik menciptakan ilustrasi yang beragam (Setiyo, 2022). Sebelas teknik tersebut adalah:

1. Teknik menggambar pensil

Teknik menggambar dengan pensil adalah teknik menggambar menggunakan pensil dan merupakan teknik paling sederhana dan paling sering digunakan. Dasarnya adalah menggambar garis yang perlahan akan membentuk kerangka gambar lalu mengarsir menggunakan media pensil.

2. Teknik menggambar arang

Teknik menggambar dengan menggunakan arang adalah teknik menggambar klasik yang menggunakan grafit dan tangan manusia. Teknik ini memiliki kemiripan dengan teknik menggambar dengan pensil, selain itu juga terkadang memang sengaja dibuat kesan banyak noda untuk memiliki kesan klasik.

3. Teknik menggambar menggunakan pulpen

Teknik menggambar menggunakan pulpen menggunakan media pulpen yang tidak bisa dihapus. Teknik ini memiliki fokus ke jenis tintanya dan merupakan teknik yang menggunakan banyak penekanan di bagian ujung genggaman tangan.

4. Teknik menggambar menggunakan cat air

Merupakan teknik menggambar yang membutuhkan permainan antara kuas dan air. Kertas yang digunakan untuk teknik menggambar ini juga harus tebal agar tidak mudah robek. Teknik menggambar ini akan menghasilkan gambar yang halus.

5. Teknik menggambar dengan spidol

Teknik menggambar ini memiliki keunikan karena beberapa variasi ujung spidol yang berbagai macam untuk dieksplor. Teknik ini banyak memainkan ujung spidol untuk menciptakan variasi dalam tarikan garis dan warna yang vibran dari spidol.

6. Teknik menggunakan *airbrush*

Teknik menggambar menggunakan *airbrush* sangat sulit dilakukan karena biasanya pelukis harus melakukan ini didalam permukaan yang tidak rata. Akan tetapi hasilnya akan terlihat sangat unik dan menarik

7. Teknik menggunakan pensil warna

Teknik menggambar dengan pensil warna akan menciptakan gambar yang memiliki variasi warna yang menyala. Akan tetapi gambar yang diciptakan akan terlihat tekstur kertasnya karena pensil warna yang membuat permukaan kertas timbul.

8. Teknik menggambar menggunakan spidol yang terbaik

Teknik menggambar ini merupakan teknik modern yang menggunakan spidol, *down* atau *fiberglass*, dan juga kombinasi warna. Teknik ini akan menciptakan gambar yang unik dan terlihat seakan-akan *digital*.

9. Teknik menggambar optimis

Teknik menggambar ini merupakan teknik eksperimental yang berarti merupakan teknik yang belum pernah ada sebelumnya. Misalnya seperti teknik menggambar tanpa mengangkat media dari kertas akan menciptakan gambar yang terlihat berantakan tetapi menarik

10. Teknik menggambar *gouache*

Beda dengan cat air, teknik menggambar *gouache* adalah teknik menggambar yang menggunakan cat yang memiliki pigmen padat dan pekat, sehingga lebih sedikit menggunakan air. Teknik *gouache* biasanya menumpuk warna di atas garis.

11. Teknik menggambar digital

Teknik menggambar digital merupakan teknik menggambar yang menggunakan media digital baik *pc* ataupun *tablet*. Teknik ini telah muncul dengan kemajuan teknologi, dan terdapat banyak kemudahan di teknik menggambar digital. Teknik menggambar digital sendiri membuat pelukis tidak memiliki keterbatasan dalam mengeksplorasi efek.

## 2.2.4 Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital merupakan pembuatan gambar menggunakan perangkat canggih yang sudah maju seperti perangkat-perangkat elektronik. Contohnya seperti *ipad, drawing tablet, computer, laptop*, dan sebagainya yang merupakan alat untuk mempermudah menggambar serta aplikasi seperti *clip studio paint, photoshop, adobe illustrator* dan seterusnya (Setiyo, 2022). Ilustrasi *digital* dibuat dari melakukan sketsa, *lineart* dan mewarnai seterusnya seperti proses biasa akan tetapi semuanya dilakukan secara digital. Kemudahan ilustrasi *digital* terletak di fitur *undo* yang berarti bisa menunda langkah secara sempurna.

Ilustrasi digital sudah muncul semenjak tahun 1960-an. Semenjak perkembangan computer semakin maju dan teknologi semakin canggih, ilustrasi digital terus berkembang. Tahun 1962, A. Michael Noll telah menggunakan perangkat untuk membuat gambar dengan pola dan algoritma. Orang paling pertama yang berhasil membuat ilustrasi digital bukanlah seorang desainer tetapi merupakan ilmuwan.

Ilustrasi digital berkembang semakin pesat dan menjadi mendunia. Semakin zaman berkembang, ilustrasi digital juga ikut berkembang. Sekarang banyak sekali cara-cara mudah yang ditemukan di ilustrasi digital yang tadinya belum pernah ada dari ilustrasi media lainnya. Ilustrasi digital juga membuat waktu seorang *illustrator* menjadi lebih efisien dan bisa menghasilkan ilustrasi yang lebih presisi tanpa harus menggunakan alat secara manual. Akan tetapi seiringnya ilustrasi digital berkembang, standar yang ada untuk ilustrasi digital juga terus naik.

## 2.3 Media Interaktif

Media interaktif merupakan alat untuk membantu sistem multimedia yang memberikan informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan dengan cara komunikasi dua arah yang aktif. Tujuan dari dibuatnya media interaktif adalah mempermudah proses pembelajaran.

### 2.3.1 Karakteristik Media interaktif

Karakteristik media interaktif menurut Munir (2013: 115) yaitu:

1. Mempunyai lebih dari satu media jenis konvergen, contohnya penggabungan antara unsur visual dan suara.
2. Memiliki sifat interaktif yaitu mempunyai kemampuan untuk menggabungkan respon pengguna terhadap media
3. Memiliki sifat mandiri sehingga memberikan kemudahan kepada pengguna untuk menggunakannya dimana saja tanpa perlu dibimbing orang lain.

### **2.3.2 Manfaat Media Interaktif**

Media interaktif memiliki manfaat yang sangat banyak di berbagai bidang, manfaat utama dari media interaktif merupakan untuk menjadi media pembelajaran informasi atau pendidikan yaitu (Ijul, 2022):

1. Membuat pembelajaran informasi interaktif dan menarik

Media interaktif menggabungkan beberapa elemen seperti suara, audio, video, teks, animasi, dan visual menjadi suatu karya yang bersifat interaktif dan menarik perhatian. Penerima informasi akan merasa nyaman karena terasa terbawa alur ketika mempelajari suatu informasi dan tidak terasa mereka telah mempelajari sesuatu yang baru.

2. Mempermudah kegiatan belajar mengajar

Media interaktif juga membuat penerima informasi menjadi senang dan tidak bosan dalam belajar. Pemberi informasi akan merasa lebih mudah untuk memberikan informasi agar ditambah ke pengetahuan penerima secara baik. Contohnya adalah ketika memberikan presentasi yang menarik dengan animasi dan *audio* agar tidak kaku akan membuat proses pembelajaran lebih mudah.

3. Belajar tanpa dibatasi lokasi

Media interaktif membuat semua orang bisa belajar dimana saja, termasuk mendapatkan informasi baru di rumah. Semua orang bisa mendapatkan informasi baru tanpa harus datang ke suatu tempat dan bisa dilakukan senyaman mereka.

4. Pembelajaran jarak jauh

Terkadang ada beberapa informasi yang tidak bisa didapatkan karena jarak yang jauh. Dengan dikemasnya informasi secara menarik, maka informasi

dari pulau yang berbeda atau negara yang berbeda bisa mudah dipahami dengan cepat

## **2.4 Kebaya Bali**

### **2.4.1 Sejarah Kebaya Bali**

Dewa Ayu Putu Leliana Sari menceritakan soal sejarah Bali dalam jurnalnya, Jurnal Bali Membangun Bali (Volume 3 Nomor 2, Agustus 2022). Di dalam Jurnal tersebut dijelaskan perkembangan kebaya Bali dari sejarahnya. Perkembangan kebaya Bali dijelaskan dari saat mereka masih belum mengenal kebaya. Tahun 1908-an, penampilan perempuan di Bali biasanya bertelanjang dada pada jaman dulu. Hal ini disebabkan karena di Bali memiliki cuaca yang sangat terik, sehingga pakaian bertelanjang dada bisa membuat beraktivitas lebih mudah. Selain itu juga ekonomi di Bali saat itu masih kurang bagus.

Gambar perempuan Bali yang bertelanjang dada masih bisa dijumpai di internet. Meskipun pada jaman dahulu mereka bertelanjang dada, ketika kegiatan agama, mereka menutupi payudaranya. Pada saat tersebut mereka menutupinya dengan selendang yang dibalut dari bawah payudara ke pinggang. Kemudian kebaya Bali mulai ada setelah masuknya Belanda pada tahun 1919-1931. Namun, busana kebaya sendiri masih terbatas dan hanya digunakan oleh orang bangsawan saja.

### **2.4.2 Fungsi Kebaya Bali**

Kebaya Bali sendiri sudah ada di Bali dari lama, model kebaya tiap daerah pun memiliki variasi. Salah satu keunikan dari gaya berpakaian perempuan Bali adalah atasan kebaya yang dipadukan dengan kain sebagai bagian bawah. Selain itu juga adanya selendang atau senteng yang beradai di pinggang perempuan yang memakai kebaya Bali (Detikbali,2022). Kain di Bali juga berkembang terus menerus karena motifnya yang indah dan beragam. Penggunaan

pakaian Bali sendiri biasanya untuk acara keagamaan. Selain itu kebaya Bali juga digunakan untuk wisuda maupun undangan acara penting. Belakangan ini, kebaya Bali pun mulai dimodifikasi menjadi lebih modern.

Semenjak 2018, kebaya diakui sebagai pakaian adat Bali dan diatur ke dalam Peraturan Pemerintah Daerah Bali, yakni Pergub No.79 tahun 2018. Hari Kamis menjadi hari Kebaya Bali. Hal tersebut dilakukan untuk terus melestarikan Kebaya Bali.

### **2.4.3 Jenis Kebaya Bali**

Ada beberapa model kebaya Bali yang sering dipakai dan terbuat karena era sudah modern sehingga model-model kebaya Bali terus berkembang. Berikut merupakan beberapa model kebaya Bali (Suciati, 2016):

#### **a.) Model Kebaya Bali Kutu Baru**

Kebaya Kutu Baru sebenarnya juga merupakan salah satu model yang ada di kebaya Jawa. Sama seperti kebaya kutu baru pada umumnya, Perempuan di Bali menggunakan kain di bagian Tengah dengan tujuan menyambungkan lipatan kebaya kanan dan lipatan kebaya kiri. Panjang dari kebaya ini hanya sampai sekitar paha bagian atas atau bisa dibilang area sedikit di bawah pinggul.

#### **b.) Model Kebaya Bali Sabrina**

Kebaya Bali dengan jenis sabrina merupakan model kebaya dengan pakaian yang area bahunya agak terbuka atau istilah lainnya *off shoulder*. Model kebaya ini disukai karena memberikan kesan bagian leher menjadi lebih Panjang.

#### **c.) Model Kebaya Bali Lengan Lonceng**

Model kebaya dengan lengan lonceng membeirkan tangan yang terlihat menjadi lebih berisi. Model kebaya ini biasanya dipadukan dengan model kebaya sabrina atau kutu baru.

#### d.) Model Kebaya Bali Lengan Pendek

Selain model kebaya Bali dengan lengan Panjang, ada juga model kebaya Bali berlengan pendek.

### 2.5 Remaja Perempuan

Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa yang memiliki ciri-ciri dari perubahan fisik. Remaja sendiri berasal dari bahasa latin yang memiliki arti tumbuh, atau tumbuh menjadi dewasa. Oleh karena itu di fase tersebut remaja sedang melalui perkembangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Definisi remaja menurut WHO meliputi tiga kategori yaitu secara biologis, psikologis, dan sosio-ekonomi. Definisi remaja merupakan perkembangan seseorang menemukan identitas dirinya dari anak-anak menjadi seorang individu yang lebih mandiri (Amirudin, 2017).

Menjadi remaja merupakan masa dimana banyak perasaan yang mulai dirasakan mulai dari senang, sedih, marah dan hal-hal yang dirasakan tersebut lebih emosional dibandingkan saat menjadi dewasa. Pada masa ini juga, remaja juga menginginkan fisik yang menarik dan juga bentuk tubuh ideal. Banyak remaja yang ingin membuat penampilan fisik mereka menarik untuk membuat lawan jenis mereka lebih tertarik kepada diri mereka. Remaja juga menginginkan untuk menjadi sosok yang populer, sehingga mereka kerap kali membeli berbagai produk untuk menyenangkan kepuasan mereka, dan juga untuk lebih mengeksplorasi diri mereka.

Berdasarkan WHO, Batasan usia remaja dari usia terbagi menjadi remaja awal yang berusia 10-13 tahun, remaja Tengah yang berusia 14-16 tahun, remaja akhir berusia 17-22 tahun. Di Amerika usia remaja dimulai dari 10-13 tahun dan diakhiri di umur 18-22 tahun.

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