

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Informasi**

Media informasi merujuk pada perangkat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual. Dengan kata lain alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengorganisir informasi sehingga dapat diubah menjadi materi yang bermanfaat bagi penerima informasi. Sementara itu, Informasi adalah hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna dan bermakna bagi penerima informasi. Tanpa informasi, sebuah sistem tidak dapat beroperasi dengan efisien dan lancar. (Jogiyanto, 2005)

##### **2.1.1 Fungsi Media Informasi**

Menurut Jogiyanto (2005) fungsi media informasi adalah untuk memberikan informasi yang akurat kepada masyarakat, serta memfasilitasi proses demokrasi dengan memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi yang relevan.

##### **2.1.2 Jenis Media Informasi**

Media informasi terbagi menjadi beberapa kelompok, antara lain yaitu

###### **1. Media Lini Atas**

Media yang tidak langsung berinteraksi dengan target audience dan memiliki jumlah yang terbatas, namun memiliki jangkauan yang luas, seperti iklan televisi, iklan radio, dan *billboard*, memegang peranan penting dalam mencapai audiens yang beragam dan tersebar luas. Meskipun tidak terjadi interaksi langsung antara media ini dengan audiens, keberadaannya di ruang publik dan kekuatan visual yang dimilikinya memungkinkan pesan-pesan yang disampaikan melalui media ini dapat mencapai banyak orang sekaligus.

###### **2. Media Lini Bawah**

Media iklan yang tidak disampaikan melalui media massa dan memiliki jangkauan target yang terbatas pada suatu daerah atau titik tertentu, seperti *flyer*, poster, dan sistem tanda, memainkan peran penting dalam menyasar

audiens secara spesifik dalam area yang ditentukan. Meskipun cakupannya tidak sebesar media massa, media-media ini memiliki keunggulan dalam kemampuannya untuk secara langsung menjangkau target yang ditentukan dengan jelas, sehingga dapat memberikan dampak yang signifikan dalam mempengaruhi orang-orang yang berada di area tersebut.

### 3. Media Cetak

Media informasi yang dicetak dapat berbentuk *flyer*, majalah, spanduk dan dalam bentuk pamflet

### 4. Media Elektronik

Media Elektronik, yang disampaikan melalui berbagai platform seperti radio, ponsel, kamera, dan internet, memiliki peran yang penting dalam menyampaikan informasi dan hiburan kepada masyarakat. Dengan perkembangan teknologi, media elektronik memungkinkan akses yang lebih cepat dan luas terhadap berbagai konten, mulai dari berita hingga hiburan, serta memfasilitasi komunikasi antarindividu melalui berbagai saluran digital.

#### 2.1.3 Media Interaktif

Media interaktif merupakan gabungan dari media digital, yang mencakup berbagai bentuk seperti teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara, yang disatukan dalam lingkungan komputerisasi digital terstruktur. Dalam lingkungan ini, individu dapat berinteraksi dengan berbagai komponen yang ada untuk mencapai tujuan tertentu (Finney, 2011)

#### 2.1.4 Website

*Website* merupakan sekumpulan halaman yang menampilkan berbagai informasi berupa teks, gambar, animasi, suara, video, dan kombinasi dari semua elemen tersebut, baik dalam bentuk statis maupun dinamis. Halaman-halaman ini membentuk serangkaian struktur terhubung dimana setiap halaman terhubung dalam jaringan halaman atau terhubung *hyperlink*. (Maharani, 2021)

#### **2.1.4.1 Fungsi Website**

Menurut Sulistiani (2016) Tujuan utama yang dimiliki oleh sebuah situs web dalam memberikan layanan atau informasi kepada pengguna. Dalam konteks ini, situs dapat memiliki berbagai fungsi, tergantung pada kebutuhan dan tujuan dari situs tersebut, yaitu sebagai berikut

##### **1. Fungsi Komunikasi**

*Website* dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang menyediakan fungsi komunikasi, seperti *email*, fitur obrolan (*chatting*), forum diskusi, dan berbagai fitur komunikasi lainnya. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pemilik situs atau antara sesama pengguna, memfasilitasi pertukaran informasi, pembicaraan.

##### **2. Fungsi Informasi**

Situs *web* yang berfungsi sebagai sumber informasi biasanya memberikan penekanan yang lebih besar pada kualitas kontennya. Hal ini karena tujuan utama dari situs tersebut adalah menyampaikan informasi kepada pengguna. Oleh karena itu, pemilik situs cenderung memastikan bahwa konten yang disajikan memiliki kualitas yang baik, relevan, dan akurat. Fokus utama dari situs *web* ini adalah memberikan nilai tambah kepada pengguna melalui informasi yang disampaikan.

##### **3. Fungsi Hiburan**

Fungsi *website* sebagai hiburan bisa terdiri dari *game online*, film dan bisa juga berupa musik.

##### **4. Fungsi Transaksi**

Situs *web* juga dapat digunakan untuk melakukan transaksi bisnis, baik untuk barang, jasa, atau layanan lainnya. Situs web tersebut bertindak sebagai penghubung antara perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui proses transaksi elektronik.

#### **2.1.4.2 Elemen Website**

Menurut Shedroff (1977) elemen kunci dalam perancangan sebuah website terbagi menjadi enam, yaitu

### 1. *Header*

Header website berisi elemen-elemen seperti logo perusahaan atau situs, menu navigasi utama, dan seringkali juga berisi elemen-elemen tambahan seperti tombol pencarian, tautan ke halaman-halaman penting, atau informasi kontak. Header website berfungsi sebagai pengenalan visual untuk situs tersebut dan memberikan navigasi yang mudah bagi pengguna untuk menjelajahi berbagai halaman dan konten yang ada dalam situs tersebut.

### 2. *Footer*

Footer website adalah bagian penting dari keseluruhan struktur website yang biasanya terletak di bagian bawah halaman terakhir. Footer ini berisi berbagai informasi tambahan dan tautan yang mendukung konten utama situs. Informasi yang seringkali disertakan di dalam *footer* meliputi tautan ke halaman-halaman penting seperti kebijakan privasi, syarat dan ketentuan, kontak, atau halaman tentang kami. Selain itu, footer juga dapat berisi tautan ke sumber daya eksternal, widget media sosial, hak cipta, dan informasi pengaturan bahasa. *Footer* berfungsi sebagai titik akhir dalam navigasi pengguna, menyediakan akses cepat ke informasi tambahan, serta memperkuat identitas dan kredibilitas situs.

### 3. *Isi (Content)*

Dalam pembuatan website, isi atau konten memiliki peran yang sangat penting karena merupakan informasi yang harus disampaikan kepada pengunjung. Konten ini mencakup segala informasi, teks, gambar, video, dan elemen lain yang bertujuan untuk memberikan nilai dan kegunaan kepada pengguna yang mengakses situs web tersebut.

### 4. *Organisasi dan Navigasi*

Struktur dan organisasi yang baik pada sebuah website memastikan pengguna dapat dengan mudah mencari informasi yang mereka perlukan, sekaligus menampilkan konten dan gambar-gambar dengan rapi dan menarik. Navigasi yang efektif, termasuk menu yang konsisten dan fitur pencarian yang mudah digunakan, membantu pengunjung untuk

menjelajahi situs dengan lancar. Dengan demikian, website tersebut dapat memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna.

#### 5. Desain Visual

Desain *web* adalah tata letak informasi yang terstruktur dengan rapi, efisien, dan sistematis. Pada intinya, desain ini bertujuan untuk menyusun informasi secara tepat dan mudah diakses. Dalam merancang struktur, beberapa aspek penting harus dipertimbangkan, termasuk *form*, fungsi, navigasi, *interface*, interaksi, visual, dan tujuan informasi itu sendiri. Desain visual juga menjadi bagian integral dari struktur rancangan web, dengan elemen-elemen seperti grafis, warna, gaya, serta tata letak dan tipografi, yang semuanya berkontribusi pada aspek estetika situs *web*.

#### 6. Performa

Kecepatan akses pengguna saat mengunjungi sebuah website merupakan penentu utama dari performa situs tersebut.

#### 7. Kompatibilitas

Kesesuaian sebuah situs dengan tema yang diinginkan oleh pemilik dapat ditentukan dengan cara mengetikkan alamat *URL*-nya pada *web browser*.

Jika situs tersebut sesuai dengan apa yang diketikkan, maka yang muncul akan sesuai dengan tema yang dikehendaki.

#### 8. Interaktivitas

Menurut Shedroff (1997), interaktivitas dalam sebuah situs web dapat dibentuk oleh beberapa faktor utama. Pertama, adanya umpan balik dan kontrol pengakses situs memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten dan fungsi situs, serta memberikan tanggapan yang dapat membentuk pengalaman yang lebih dinamis. Selanjutnya, kreativitas dan produktivitas berperan penting dalam menciptakan elemen-elemen interaktif yang menarik dan bermanfaat bagi pengguna.

Komunikasi yang efektif juga menjadi kunci, baik antara pengguna dengan situs maupun antara pengguna dengan pengguna lainnya.

Terakhir, adaptivitas dalam desain memastikan bahwa situs mampu menyesuaikan diri dengan preferensi dan kebutuhan pengguna secara dinamis, meningkatkan interaksi dan keterlibatan pengguna dengan situs tersebut secara keseluruhan. Dengan memperhatikan semua faktor ini, sebuah situs *web* dapat menciptakan pengalaman interaktif yang lebih berarti dan memuaskan bagi pengguna.

#### **2.1.4.3 Tahapan**

Tahapan yang harus diperhatikan ketika membuat situs web adalah sebagai berikut

##### **1. Pemodelan sistem**

Proses dimulai dengan merumuskan persyaratan dari semua elemen sistem dan membaginya menjadi beberapa bagian yang lebih kecil yang memenuhi kebutuhan perangkat lunak. Pentingnya memahami pandangan sistem ini terletak pada interaksi yang diperlukan antara perangkat lunak dengan elemen-elemen lainnya seperti perangkat lunak lainnya, pengguna, dan basis data. Proses rekayasa dan analisis sistem melibatkan pengumpulan persyaratan pada tingkat sistem, diikuti dengan analisis dan desain yang lebih terperinci.

##### **2. *Planning***

*Planning* melibatkan penentuan tujuan perangkat lunak yang akan dikembangkan, melakukan analisis kebutuhan, dan mengumpulkan data yang diperlukan.

##### **3. *Designing***

Sebelum tahap pengkodean dimulai, proses desain bertugas menerjemahkan kebutuhan menjadi representasi perangkat lunak yang memenuhi standar kualitas yang diinginkan.

##### **4. Pemrograman**

Desain perangkat lunak harus diubah menjadi format yang dapat dibaca oleh mesin. Jika desain telah lengkap, pembuatan kode bisa dilakukan secara otomatis.



## 5. *Testing*

Proses pengujian berfokus pada dua hal utama. Pertama, menguji logika internal perangkat lunak untuk memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dengan baik. Kedua, menguji fungsi eksternal dengan tujuan menemukan kesalahan dan memverifikasi bahwa hasil yang dihasilkan dari input yang terbatas sesuai dengan yang diharapkan.

## 6. *Maintenance*

Perangkat lunak dapat mengalami modifikasi setelah diserahkan kepada pengguna. Modifikasi tersebut mungkin disebabkan oleh kesalahan tertentu atau perubahan kebutuhan yang berkaitan dengan lingkungan eksternal. Oleh karena itu, *maintenance* perlu dilakukan.

### 2.1.4.4 **Prinsip *Design Web***

Prinsip utama dalam *design* sebuah *website* adalah kualitas atau karakteristik intrinsik yang terdapat dalam berbagai bentuk seni, seperti keseimbangan, kontras, konsistensi, ruang kosong, dan lain sebagainya. Hal ini merujuk pada elemen-elemen yang membentuk dasar dari sebuah desain yang efektif dan menarik secara tampilan (Sulistiani, 2016 hlm. 15).

### 2.1.4.5 **Keseimbangan**

Keseimbangan dalam konteks desain adalah hasil dari susunan elemen-elemen desain sehingga bobot visualnya merata di antara satu dengan yang lain. Bentuk dan kekontrasan juga dapat mempengaruhi keseimbangan visual tersebut. Saat merancang susunan elemen dalam sebuah halaman situs, penting untuk mempertimbangkan bobot visual dari masing-masing elemen. Bobot visual umumnya dapat diidentifikasi dari ukuran objek serta tingkat detail atau teksturnya. Apabila terdapat perbedaan kontras yang terlalu besar antara elemen-elemen, maka keserasian dan keseimbangan dalam desain akan terganggu. Jenis keseimbangan dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

#### 1. Keseimbangan Simetris (*Formal*)

Keseimbangan simetris terjadi ketika elemen-elemen dalam desain memiliki bobot yang sama di kedua sisi garis vertikal imajiner halaman

web. Tata letak yang simetris ini menghasilkan desain yang terasa statis dan terkesan formal. Meskipun sederhana dan mudah untuk dibuat, namun bisa terasa membosankan dan kurang menarik. Keseimbangan simetris ini sering kali disebut sebagai keseimbangan formal.

## 2. Keseimbangan Asimetris (*Informal*)

Keseimbangan asimetris menciptakan kesan yang santai dan kasual dalam desain. Dengan memperhatikan tata letak maka desain tersebut dapat tetap seimbang meskipun tidak simetris. Dalam pembuatan tata letak yang asimetris, agar tetap terlihat seimbang, beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan meliputi:

### i. Warna

Warna bisa menjadi faktor yang memberikan keseimbangan antara objek besar dengan kecil.

### ii. Bentuk

Objek yang memiliki kesan datar namun memiliki detil bentuk sederhana dapat seimbang dengan objek yang lebih kecil namun memiliki detil yang lebih teliti.

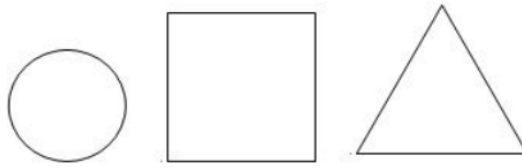
### iii. Posisi

Posisi adalah elemen kunci dalam menciptakan keselarasan visual. Dengan menempatkan objek dominan secara sedikit cenderung ke tengah, kita dapat menciptakan keselarasan radial. Pendekatan ini lebih mudah diterapkan karena objek akan terlihat seimbang saat berada di pusat.

#### **2.1.4.6 Kontras**

Kontras dalam desain adalah perbedaan yang jelas antara dua elemen, yang membuat desain terlihat menonjol dan menarik. Ketika menerapkan kontras pada sebuah objek, penting untuk memastikan bahwa kontras yang diberikan bersifat positif. Ini berarti bahwa perbedaan antara objek dan latar belakangnya cukup besar sehingga objek tersebut terlihat dengan jelas dan tidak tersamar oleh latar belakangnya.





Gambar 2. 1 Bentuk Kontras  
Sumber Desain Web (Sulistiana, 2016)

#### 2.1.4.7 **Konsistensi**

Konsistensi dalam desain situs web melibatkan penggunaan elemen-elemen yang seragam di seluruh situs, termasuk margin, tata letak, jenis huruf, warna, dan navigasi. Hal ini berarti bahwa navigasi harus konsisten di setiap halaman untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah berpindah antara berbagai bagian situs. Penggunaan jenis huruf dan warna juga harus tetap sama di seluruh situs agar menciptakan kesan kesatuan dan profesionalisme. Selain itu, konsistensi dalam penggunaan grafik juga penting untuk mempercepat waktu pemuatan halaman situs.

#### 2.1.4.8 **Whitespace**

Ruang kosong, juga dikenal sebagai *whitespace*, mengacu pada area kosong di antara elemen-elemen desain dalam suatu *layout*. Ini dapat berupa ruang terbuka yang memisahkan atau menghubungkan elemen-elemen *layout*, menyoroti suatu elemen tertentu, atau memberikan istirahat visual bagi mata. Ruang kosong dapat terjadi di antara kata-kata, paragraf, atau huruf dalam teks, serta di antara gambar dan elemen lainnya dalam halaman web. Meskipun terlihat kosong, ruang ini memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk kesan dan keteraturan suatu *layout*.

#### 2.1.4.9 **User Interface**

Menurut Hidayatullah (2020) *user interface* merujuk pada cara komunikasi antara pengguna dan sistem pada suatu program, seperti aplikasi web, *mobile*, atau perangkat lunak. UI ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna untuk program yang sedang dikembangkan. Lingkup UI meliputi aspek visual seperti tata letak fisik,

penggunaan warna, animasi, dan pola komunikasi yang digunakan oleh program untuk berinteraksi dengan pengguna (Hidayatulah, 2020).

#### **2.1.4.10 User Experience**

Pengalaman pengguna (*UX*) adalah keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu situs web atau perangkat lunak. Hal ini bertujuan untuk membuat pengalaman pengguna menjadi lebih menarik, nyaman, dan memuaskan. Pada masa sebelumnya, hanya kualitas penggunaan yang baik sudah cukup untuk sebuah aplikasi maupun situs berupa *website* (Hidayatulah, 2020).

## **2.2 Desain Komunikasi Visual**

Desain komunikasi visual merupakan sebuah peran yang bertujuan untuk mengkomunikasikan suatu informasi melalui visual pada media cetak, film, dan media berbasis layar digital dalam bentuk desain grafis. Desain grafis memiliki fungsi untuk persuasi, memberikan informasi, mengidentifikasi sesuatu, dan memotivasi untuk menyampaikan suatu makna (Landa, 2010, hlm. 2).

### **2.2.1 Warna**

Warna merupakan sifat atau deskripsi yang dihasilkan dari energi cahaya (Landa, 2010, hlm. 19). Ketika cahaya mengenai suatu objek, sebagian cahaya akan terserap sedangkan sisanya akan dipantulkan. Warna yang dapat di amati adalah cahaya yang dipantulkan.

#### **2.2.1.1 Jenis Warna**

Estetika warna menjadi elemen krusial dalam membedakan keindahan suatu objek dengan jelas. Warna memiliki definisi yang bersifat subjektif atau psikologis, yang tercermin melalui pengalaman langsung indera penglihatan kita, serta bersifat objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. (Meilani, 2021)

Jenis-jenis warna dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan penempatannya dalam *color wheel*

## 1. Warna Primer

Warna primer, juga dikenal sebagai *Hue*, merupakan warna-warna utama yang meliputi biru, merah, dan kuning. Kombinasi ketiga warna dasar ini menghasilkan berbagai warna turunan. Manusia, seperti kebanyakan spesies lain, memiliki tiga jenis reseptor warna yang memungkinkan mereka untuk menangkap warna-warna ini; fenomena ini disebut *trichromat*. Meskipun warna primer bukanlah karakteristik cahaya secara langsung, namun lebih merupakan konsep biologis yang terkait dengan bagaimana mata manusia merespons cahaya secara fisiologis.



Gambar 2. 2 *Color Wheel Primary*

Sumber: <https://media.neliti.com/media/publications/167532-ID-teori-warna-penerapan-lingkaran-warna-da>, (2021)

## 2. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah hasil dari pencampuran dua warna primer dalam satu ruang warna. Dalam konteks ini, ketika warna-warna primer seperti biru, merah, dan kuning dicampurkan satu sama lain, mereka menghasilkan warna sekunder yang berbeda.

Peran penting dari warna sekunder dalam palet warna adalah memberikan beragam pilihan dan variasi yang kaya dalam desain visual.

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. 3 *Color Wheel Secondary*

Sumber: <https://media.neliti.com/media/publications/167532-ID-teori-warna-penerapan-lingkaran-warna-da>, (2021)

### 3. Warna Tersier

Warna tersier adalah hasil dari campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder dalam sebuah ruang warna. Proses pencampuran ini menghasilkan warna yang menampilkan karakteristik unik yang berbeda dari kedua warna dasar tersebut.



Gambar 2. 4 *Color Wheel Tersier*

Sumber: <https://media.neliti.com/media/publications/167532-ID-teori-warna-penerapan-lingkaran-warna-da>, (2021)

### 4. Warna Netral

Warna netral terbentuk saat ketiga warna dasar dicampur dalam proporsi yang sama, yaitu 1:1:1. Dalam sistem warna aditif, campuran ini menghasilkan warna putih atau abu-abu, sedangkan dalam sistem warna subtraktif, campuran ini menciptakan warna seperti coklat, abu-abu, atau hitam. Dalam berbagai situasi alam, warna netral sering dipakai untuk menyeimbangkan kontras warna.

U  
M  
N  
U  
N  
I  
V  
E  
R  
S  
I  
T  
A  
S  
M  
U  
L  
T  
I  
M  
E  
D  
I  
A  
N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A



Gambar 2. 5 *Neutral Color*

Sumber: <https://yourcolorstyle.com/blogs/blog/neutral-color-wheel>, (2020)

### 2.2.1.2 *Color Harmony*

Holtzschue,2017, hlm. 146) konsep harmoni warna melibatkan penggunaan dua warna atau lebih yang, ketika digabungkan, menciptakan kesan atau impresi yang menyatu dan menyenangkan secara visual. Color harmony didefinisikan sebagai hasil dari penggabungan dua warna atau lebih. Konsep harmoni menekankan penciptaan keindahan visual yang tidak dapat terwujud dengan hanya satu warna saja. Berikut merupakan beberapa kombinasi warna yang menciptakan satu kesatuan yang harmoni

#### 1. Warna Komplementer

Warna komplementer merupakan kombinasi warna yang terdiri dari dua warna yang berada di posisi berlawanan satu sama lain di dalam lingkaran warna. Kombinasi warna ini memiliki sifat kontras yang kuat, dimana warna satu akan menonjolkan warna lainnya secara visual.



Gambar 2. 6 Komplementer

Sumber: <https://yourcolorstyle.com/blogs/blog/neutral-color-wheel>, (2020)

Dengan demikian, ketika dua warna komplementer digunakan bersama-sama, sehingga warna tersebut. menciptakan efek visual yang menarik dan

dinamis, meningkatkan kontras dan kejelasan dalam desain yang dirancang (Morioka, 2008)

## 2. Komplementer Split

Warna ini merupakan kombinasi dari tiga warna yang berbeda, dimana dua warna di antaranya berada pada posisi berlawanan di dalam lingkaran warna, sementara warna ketiga berada di dekat salah satu warna yang berlawanan tersebut. Kombinasi ini menciptakan harmoni visual yang menarik, dimana ketiga warna saling melengkapi dan menciptakan kontras yang seimbang dalam desain (Morioka, 2008)



Gambar 2. 7 Komplementer

Sumber: <https://yourcolorstyle.com/blogs/blog/neutral-color-wheel>, (2020)

## 3. Komplementer Dobel

Kombinasi warna double complementary melibatkan empat warna, dimana terdapat dua pasang warna yang saling berkomplementer. Kehadiran kedua pasang warna yang saling melengkapi ini menyebabkan intensitas warna-warna tersebut meningkat secara signifikan.



Gambar 2. 8 Komplementer Dobel

Sumber: <https://yourcolorstyle.com/blogs/blog/neutral-color-wheel>, (2020)

Oleh karena itu, disarankan untuk menghindari penggunaan kombinasi warna ini kecuali jika memang diperlukan, karena penggunaan warna-



warna dalam kombinasi ini mungkin akan menciptakan tampilan yang kurang menyenangkan atau kurang seimbang secara visual.

#### 4. Analogus

Kombinasi warna analogous terdiri dari dua atau tiga warna yang berdekatan di dalam lingkaran warna. Kombinasi warna ini dianggap paling mudah dipandang oleh mata karena warna-warna yang digunakan memiliki kesamaan atau keterkaitan yang kuat secara visual. Ketika digunakan bersama-sama, warna-warna ini menciptakan harmoni yang alami dan menyatu, menciptakan kesan yang tenang dan seimbang dalam desain (Studiobinder, 2016)

#### 2.2.2 *Typography*

Tipografi merupakan aspek dalam desain yang melibatkan pemilihan, pengaturan, dan cara menggunakan jenis huruf. Pertimbangan yang terjadi saat memilih jenis *typeface* biasa berdasarkan estetika, konteks penggunaan dan fungsi.

abc  
Times Roman

abc | abc  
Italic | Obliques Roman  
abc | abc  
Bold | Stroked Roman

Gambar 2. 9 Tipografi

Sumber: <https://yourcolorstyle.com/blogs/blog/neutral-color-wheel>, (2020)

Efektif tidak nya tipografi tergantung pada mampu tidak nya visual tersebut menyampaikan pesan kepada audiens. Dalam prakteknya, tipografi memerlukan pemahaman yang mendalam tentang cara komunikasi jenis huruf, serta cara penataannya dalam desain tersebut. (Landa, 2010, hlm. 44)

Istilah istilah yang terdapat dalam tipografi yaitu sebagai berikut :

1. *Letterform* : karakteristik unik pada huruf yang dipertahankan keterbacaan simbol nya sebagai representasi suara dalam ucapan
2. *Typeface* : desain sebuah set karakter tipografi terdiri dari huruf, angka, dan tanda baca yang digabungkan melalui sifat visual yang konsisten oleh seorang desainer. Sifat visual ini menghasilkan karakter yang khas, yang tetap dikenali bahkan saat desainnya dimodifikasi.
3. *Type font* : set lengkap bentuk huruf, angka, dan tanda, dalam wajah, ukuran, dan gaya tertentu, yang diperlukan untuk komunikasi tertulis
4. *Type family* : beberapa desain huruf yang memberikan berbagai variasi gaya berdasarkan satu desain jenis huruf. Sebagian besar keluarga jenis huruf termasuk setidaknya tiga bobot, yaitu ringan, sedang, dan tebal
5. *Italics* : bentuk huruf yang condong ke kanan, merupakan variasi gaya dari jenis huruf dalam sebuah keluarga huruf.
6. *Type style* : Modifikasi dalam jenis huruf menghasilkan variasi desain sambil mempertahankan karakter visual dasar wajah. Variasi ini meliputi perbedaan dalam bobot (ringan, sedang, tebal), lebar (kondensasi, reguler, diperpanjang), dan sudut (Roman atau tegak, dan italic), serta elaborasi pada bentuk dasar (kontur, bayangan, dihias)
7. *Stroke* : Garis melengkung maupun lurus yang membentuk huruf
8. *Serif* : Elemen kecil yang ditambahkan ke ujung atas atau bawah stroke utama dari bentuk huruf disebut "*serif*".
9. *Weight* : ketebalan stroke dari bentuk huruf, ditentukan dengan membandingkan ketebalan stroke dengan tinggi huruf

#### **2.2.2.1 Style**

*Type Style* merujuk pada variasi atau versi lain dalam suatu keluarga tipografi. Istilah ini mencakup berbagai aspek, antara lain berikut ini :

1. *Roman*

*Roman* adalah jenis huruf yang ditampilkan secara tegak. Nama "*Roman*" diambil dari huruf-huruf kuno yang digunakan oleh bangsa Romawi, yang ditampilkan secara tegak. Versi roman sering kali juga disebut sebagai normal atau regular.

2. *Italic*

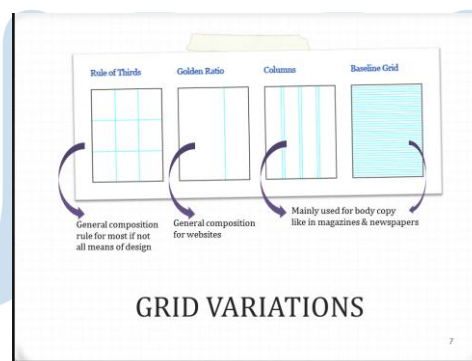
bentuk huruf yang condong ke kanan, merupakan variasi gaya dari jenis huruf dalam sebuah keluarga huruf

3. *Bold*

*Bold* adalah jenis huruf yang ditampilkan dengan tebal. Penggunaan *style Bold* seringkali dijumpai sebagai penekanan dalam teks

### 2.2.3 *Grid dan Layout*

*Grid* merupakan struktur komposisional yang berfungsi untuk mengorganisir elemen-elemen visual dan teks dalam sebuah desain, baik itu dalam konteks media cetak maupun digital seperti majalah, buku, atau situs *web*. Penggunaan *grid* bertujuan untuk mencapai kejelasan, kesatuan, dan konsistensi visual di antara berbagai halaman, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses dan mengonsumsi informasi dengan lancar.



Gambar 2. 10 Variasi *Grid*

Sumber: <https://172classroom.weebly.com/design-projects/grid-anatomy/>, (2019)

Selain itu, *grid* juga membantu desainer dalam menyusun dan mengatur konten dengan efisiensi, tanpa harus merancang setiap halaman secara spontan, yang pada gilirannya memungkinkan pemenuhan tenggat

waktu yang ketat dalam produksi materi cetak atau digital. Secara keseluruhan, *grid* merupakan alat yang penting dalam proses desain yang berperan dalam meningkatkan kualitas dan konsistensi dalam penyampaian pesan dan informasi kepada pembaca atau pengguna. (Landa, 2014). Secara keseluruhan, *grid* merupakan alat yang penting dalam proses desain yang berperan dalam meningkatkan kualitas dan konsistensi dalam penyampaian pesan dan informasi kepada pembaca atau pengguna. Beberapa jenis *grid* tersebut antara lain

#### 1. *Single-column grid*

*Grid* satu kolom merupakan struktur halaman yang paling mudah dan simpel. Dalam struktur ini, hanya terdapat satu kolom konten atau teks yang dikelilingi oleh margin di sekelilingnya. Meskipun sering kali dikaitkan dengan tata letak buku, *grid* satu kolom juga sangat cocok digunakan untuk tampilan layar ponsel yang lebih kecil. Desain ini memungkinkan konten ditampilkan dengan jelas dan terfokus, membuatnya lebih mudah dibaca dan dinavigasi pada perangkat dengan layar terbatas. Selain itu, *grid* satu kolom dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dengan mengurangi kebingungan visual dan meningkatkan keterbacaan, terutama saat digunakan dalam aplikasi atau situs web.

#### 2. *Multicolumn grid*

*Multicolumn grid* adalah sebuah tata letak yang mempertahankan kesejajaran barisan. Dengan menggunakan *grid* ini, jarak antara konten dapat diatur dengan rapi dan menjadi lebih teratur serta jelas.

*Multicolumn grid* membantu dalam menyusun konten sehingga lebih mudah dibaca dan dipahami, memberikan tampilan yang lebih terstruktur. Kolom merupakan barisan vertikal yang digunakan untuk menampung teks dan gambar. Jarak antara kolom-kolom tersebut disebut interval kolom. *Grid* multi-kolom dengan ukuran pixel biasanya

digunakan untuk layar desktop, tablet, dan ponsel. Umumnya, layar menggunakan web grid dengan lebar 960 piksel.

Sementara itu *Layout* atau tata letak adalah pengaturan yang digunakan untuk menyusun sebuah komposisi dalam desain, termasuk teks, garis, bidang, gambar, dan bentuk dalam konteks yang spesifik (Susanto, 2011 : 237). *Layout* dalam desain merujuk pada susunan atau tata letak elemen-elemen visual, teks, dan grafis dalam sebuah komposisi desain. Ini mencakup pengaturan dan penempatan yang tepat dari elemen-elemen tersebut untuk menciptakan struktur visual yang seimbang, menarik, dan mudah dipahami bagi audiens. *Layout* merupakan aspek kunci dalam desain grafis, desain web, *editorial*, dan berbagai bidang desain lainnya

Menurut Tondreau (2019) membagikan *layout* menjadi beberapa komponen, yang terdiri dari sebagai berikut :

#### 1) *Modules*

*Modules* adalah area yang konsisten dalam struktur yang diatur secara berulang dan teratur. Kombinasi dari modul-modul ini dapat menghasilkan variasi dalam pembentukan kolom dan baris.

#### 2) *Margin*

*Margin* adalah area kosong yang mewakili ruang di antara tepi halaman, batas, atau konten utama. Kadang-kadang, informasi tambahan seperti catatan atau keterangan tambahan dapat disertakan di dalam margin.

#### 3) *Columns*

Ruang yang disusun secara vertikal di dalam sebuah layout. Ruang ini dapat diisi dengan teks, gambar, atau konten lainnya. Jumlah kolom dan lebar skala bisa berbeda-beda tergantung pada jenis konten yang ingin ditampilkan.

#### 4) *Flowlines*

Garis yang digunakan sebagai panduan visual bagi pembaca pada elemen-elemen halaman. Garis ini membantu membagi ruang halaman menjadi barisan horizontal, memberikan struktur dan keteraturan yang mempermudah dalam membaca dan memahami konten.

#### 5) *Spatial*

Sebuah kumpulan modul yang membentuk suatu wilayah atau area spesifik. Area ini dapat diisi dengan berbagai jenis konten, termasuk teks, gambar, dan informasi.

### **2.2.4 Ilustrasi**

Ilustrasi adalah suatu bentuk seni visual yang menggunakan gambar-gambar untuk memberikan penjelasan, menceritakan cerita, atau menyampaikan informasi tentang suatu keadaan, situasi, atau perasaan tertentu. Dalam prakteknya, ilustrasi dapat berupa lukisan, gambar, atau karya seni lainnya yang diciptakan dengan berbagai teknik, mulai dari media tradisional seperti pensil dan cat air hingga teknologi digital. Tujuan dari ilustrasi dapat bervariasi, mulai dari memberi gambaran yang jelas tentang suatu konsep atau produk hingga mengekspresikan emosi atau pesan tertentu kepada audiens. Penjelasan yang disampaikan melalui ilustrasi tidak hanya bergantung pada elemen visual seperti warna, garis, dan bentuk, tetapi juga pada pemilihan subjek, komposisi, dan gaya artistik yang digunakan (Kusrianto, 2007, hlm. 140)

#### **2.2.4.1 Fungsi Ilustrasi**

Menurut Witabora (2017) selain menjadi kunci estetika, ilustrasi juga memiliki beberapa peran penting dalam berbagai konteks

1. Mengkomunikasikan Konsep atau Ide:



Ilustrasi dapat digunakan untuk menggambarkan konsep abstrak atau ide yang sulit dijelaskan dengan kata-kata saja. Ini membantu dalam memperjelas dan memvisualisasikan informasi yang kompleks.

#### 2. Meningkatkan Keterbacaan:

Ilustrasi dapat digunakan untuk memecah teks panjang dan menjadikannya lebih menarik dan mudah dicerna. Mereka dapat menarik perhatian pembaca dan membantu dalam menjelaskan atau menggambarkan informasi dengan cara yang lebih visual.

#### 3. Meningkatkan Daya Tarik Visual:

Ilustrasi yang menarik dan berkualitas dapat meningkatkan daya tarik visual suatu karya, baik itu dalam buku, media sosial, situs web, atau materi pemasaran. Mereka dapat membantu menarik perhatian audiens dan menciptakan pengalaman yang lebih menarik.

#### 4. Mengilustrasikan Proses atau Langkah-Langkah:

Ilustrasi sering digunakan untuk memvisualisasikan proses atau langkah-langkah secara visual, seperti panduan instruksional, diagram alur, atau peta konseptual. Ini membantu pembaca memahami urutan atau hubungan antar elemen dengan lebih baik.

### 2.2.4.2 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan berbagai faktor, termasuk teknik pembuatannya, gaya artistik yang digunakan, konteks penggunaannya, serta tujuan komunikatifnya, antara lain yaitu

#### 1. Karikatur

Karikatur merupakan sebuah bentuk seni yang melibatkan isu sosial dalam masyarakat. Bentuk seni ini biasa dipakai untuk menunjukkan sebuah realitas sosial. Karikatur memiliki kemampuan untuk mencerminkan empati dan simpati masyarakat serta berperan sebagai alat kritik yang tajam dalam berbagai platform komunikasi, disampaikan dalam bentuk visual yang menggabungkan unsur humor dan estetika.



Gambar 2. 11 Karikatur

Sumber: <https://fotokuunik.com/category/karikatur-corporate/>, (2019)

## 2. Buku Anak

Ilustrasi pada buku anak bisa dirancang dalam bentuk buku pengantar tidur atau buku yang memuat sebuah pengetahuan. Ilustrasi dalam buku anak memiliki tujuan sebagai daya tarik bagi audiens nya dengan warna yang menarik, maupun tampilan karakter yang unik dan cenderung tidak realistis.



Gambar 2. 12 Buku Anak

Sumber: <https://id.lovepik.com/image-400122553/reading-illustrations-for-children> (2015)

Umumnya, ilustrasi dalam buku anak diciptakan dengan maksud agar anak-anak dapat lebih mudah memahami isi buku melalui gambar-gambar yang menyertainya. Ilustrasi tersebut cenderung memuat pesan-pesan moral dan nilai-nilai positif yang penting bagi perkembangan anak.

### 3. Ilustrasi Iklan

Ilustrasi iklan merupakan bentuk ilustrasi yang digunakan untuk mempromosikan atau menginformasikan sebuah produk. Produk tersebut bisa dalam bentuk barang, acara ataupun tawaran jasa. Biasanya, ilustrasi iklan dibuat dengan memperhatikan karakteristik produk yang ingin dipromosikan serta target audiens yang dituju. Melalui ilustrasi ini, pesan-pesan promosi dapat disampaikan secara visual dengan lebih menarik dan efektif, sehingga mampu menarik perhatian dan minat calon konsumen. Dengan demikian, ilustrasi iklan memiliki peran yang sangat penting dalam strategi pemasaran, karena dapat memberikan kesan yang kuat dan mempengaruhi keputusan pembelian.

### 4. Editorial

Ilustrasi Editorial secara umum terhubung dengan platform media massa seperti surat kabar dan majalah, menandakan bahwa ilustrasi editorial memiliki peranan khusus. Ilustrasi ini diciptakan untuk menyertai artikel-artikel dan memberikan gambaran yang lebih terperinci mengenai peristiwa atau topik yang diperbincangkan dalam teks. Dengan menegaskan tujuan utamanya, yaitu memperkuat dan mendukung pesan yang disampaikan melalui kata-kata dalam artikel, ilustrasi editorial menjadi semacam alat komunikasi yang vital. Fungsinya sangat penting dalam membantu pembaca memahami konten artikel dan menjembatani pemahaman mereka melalui gambar visual yang menarik.

#### 2.2.5 Fotografi

Fotografi merupakan suatu kegiatan yang melibatkan proses merekam gambar serta melakukan manipulasi terhadap cahaya yang diterima oleh lensa kamera guna mencapai hasil yang diinginkan. Dalam praktiknya, fotografi tidak hanya terbatas pada sekadar menangkap momen atau objek, tetapi juga melibatkan pengaturan berbagai elemen visual seperti komposisi, pencahayaan, sudut pengambilan gambar, dan lain sebagainya. Dengan kata

lain, fotografi tidak hanya sekadar proses teknis, tetapi juga merupakan suatu bentuk seni yang memungkinkan fotografer untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan pandangan mereka melalui medium visual (Sudjojo, 2010).

#### **2.2.5.1 Jenis Fotografi**

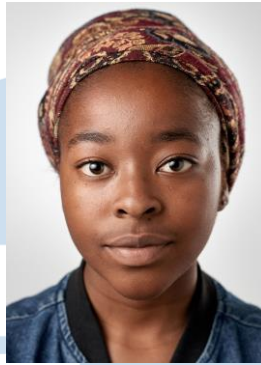
Putri (2019) membagikan jenis-jenis fotografi menjadi beberapa jenis kategori sesuai dengan konteksnya, antara lain adalah berikut ini :

a) **Fotografi Jurnalistik**

Fotografi jurnalistik bertujuan untuk merekam objek atau peristiwa yang terjadi di sekitar kita dengan mengutamakan keaslian dan akurasi dalam merekam momen tersebut, tanpa adanya manipulasi atau pandangan pribadi. Tujuan utama dari fotografi jurnalistik adalah untuk menyajikan foto-foto yang memberikan gambaran yang tepat dan informatif mengenai suatu peristiwa atau topik yang sedang dibahas. Gambar-gambar ini dapat digunakan untuk publikasi di berbagai media massa, termasuk surat kabar, majalah, situs web berita, dan platform lainnya. Dengan demikian, fotografi jurnalistik memegang peranan penting dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat dan memperkaya liputan berita dengan visual yang kuat dan berkesan (Putri, 2019)

b) **Fotografi *Portrait***

Potret adalah jenis fotografi yang menangkap ekspresi dan karakter manusia dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kecenderungan unik dari setiap individu menambah dimensi spesifik pada setiap gambar yang dihasilkan. Hal utama dari jenis fotografi ini adalah kemampuannya untuk menyoroti karakteristik dan kepribadian yang unik dari setiap subjek. Selain memotret wajah manusia, fotografi potret yang baik juga harus mampu menangkap nuansa ekspresi, mimik wajah, kepribadian, dan suasana hati subjek, sehingga menambah kesan yang lebih mendalam. Fokus utama dari fotografi potret adalah wajah subjek, karena di situlah ekspresi emosional yang paling mencolok bisa dilihat (Putri, 2019).



Gambar 2. 13 Potret

Sumber: <https://www.anthropics.com/portraitpro/> (2020)

c) *Street*

*Street Photography* merupakan jenis fotografi yang mengabadikan kehidupan sehari-hari di lingkungan perkotaan, termasuk pemandangan jalanan, individu, kebiasaan budaya, serta sejarah suatu daerah. Prinsip pokok dari *street photography* adalah menangkap realitas yang terjadi di jalanan, dimana subjek-subjek difoto secara spontan dan tanpa arahan. Menurut definisi yang diberikan oleh *Society of America Fotografi*, *street photography* adalah gambar-gambar yang menampilkan atmosfer khas dari waktu dan tempat tertentu, menggambarkan karakteristik daerah tersebut, orang-orangnya, atau kebudayaannya secara autentik, dan tidak dibatasi oleh batasan geografis yang telah ditentukan secara sengaja.

d) *Glamour*

Fotografi *glamour* merupakan pengambilan gambar model dengan fokus yang kuat pada penampilan fisik, dimana faktor lain seperti mode pakaian, produk, atau latar belakang sering kali menjadi pertimbangan yang sekunder.



Gambar 2. 14 Glamor

Sumber: <https://www.zestphotography.com.au/blog/>

Fotografer menggunakan beragam teknik, termasuk penggunaan kosmetik, pencahayaan yang tepat, dan teknik *airbrushing*, untuk menghasilkan gambar yang menyoroti kecantikan fisik yang paling menarik dari model. Secara umum, gambar *glamour* sering kali menampilkan unsur sensualitas dan daya tarik seksual yang terpadu secara harmonis, menciptakan kombinasi yang memukau untuk menciptakan gambar *glamour* yang sempurna dan tetap menjaga agar gambar tersebut selalu memenuhi standar estetika (Putri, 2019).

### **2.3 Perawatan Kulit**

Perawatan kulit merupakan serangkaian langkah atau prosedur untuk menjaga kesehatan dan kecantikan kulit wajah. Ini melibatkan penggunaan produk-produk perawatan kulit yang mengandung bahan-bahan aman dan sesuai dengan jenis kulit individu (Razi et al., 2023). Perawatan kulit adalah kegiatan rutin yang dilakukan setiap hari untuk menjaga kesehatan kulit. Saat ini, pasar diisi dengan beragam produk perawatan kulit dari berbagai merek. Setiap merek memiliki keunggulan dan produk unggulan yang mereka tawarkan kepada konsumen (Andrini, 2023). Perawatan kulit adalah tindakan yang dilakukan untuk memelihara kesehatan kulit serta meningkatkan estetika atau penampilannya. Perawatan kulit adalah tindakan yang dilakukan untuk memelihara kesehatan kulit serta meningkatkan estetika atau penampilannya (Sinaga et al., 2020)

#### **2.3.1 Manfaat Perawatan Kulit**

Menurut Ermavianti (2016) merawat kulit wajah secara berkala memiliki beragam manfaat, termasuk mempertahankan kondisi kulit agar bebas dari kerutan, keriput, dan noda-noda yang mungkin muncul. Selain itu, perawatan ini juga membantu meremajakan jaringan otot dan sel-sel kulit, serta memperbaiki kondisi kulit seperti kulit yang kasar menjadi lebih halus. Tidak hanya itu, perawatan kulit wajah juga dapat membantu mengobati dan mencegah berbagai kelainan kulit yang mungkin timbul.



### **2.3.2 Jenis Perawatan Kulit**

Perawatan kulit wajah dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu perawatan modern dan perawatan tradisional. Perawatan wajah modern umumnya melibatkan penggunaan krim yang mengandung bahan kimia yang kuat, dan hasilnya seringkali terlihat dengan cepat. Di sisi lain, perawatan wajah tradisional mengandalkan bahan-bahan alami seperti ekstrak buah-buahan dan sayuran yang kaya nutrisi untuk merawat kulit wajah agar tetap sehat (Lahtie,2021).

### **2.3.3 Jenis Kulit**

Ada empat jenis kulit wajah, yakni kulit normal, kulit kering, kulit berminyak, dan kulit sensitif. Mengetahui jenis kulit merupakan langkah dasar sebelum melaksanakan rutinitas perawatan pada pagi dan malam hari. Oleh karena itu, perawatan yang digunakan harus sesuai dengan jenis kulit wajah masing-masing individu agar hasilnya optimal (Khodijah et al., 2022). Jenis kulit wajah meliputi kulit wajah berminyak, kulit wajah kering, dan kulit wajah kombinasi. Setiap jenis kulit memiliki ciri-ciri yang membedakannya, termasuk tingkat minyak di permukaan wajah, garis halus, ukuran pori-pori, kecenderungan terhadap jerawat, dan warna kulit. (Firaz & Dwi Atmaja, 2018)

#### **2.3.3.1 Kulit Normal**

Kulit wajah normal adalah jenis kulit yang sehat dan seimbang secara alami. Ini adalah kulit yang tidak terlalu kering atau terlalu berminyak. Karakteristik dari kulit wajah normal termasuk memiliki tekstur yang halus dan lembut tanpa adanya permukaan yang kasar atau kering. Kadar minyak pada kulit normal cenderung seimbang di seluruh wajah, tidak terlalu berminyak di T-zone (area dahi, hidung, dan dagu) atau terlalu kering di area sekitar pipi pada wajah.

#### **2.3.3.2 Kulit Kering**

Jenis kulit ini memiliki kadar lemak yang rendah, yang menyebabkan kulit menjadi kurang elastis, kaku, dan cenderung berkerut. Selain itu, kelembaban kulit juga menurun, menyebabkan kulit terlihat kasar, bersisik, dan terkadang terasa gatal.

### **2.3.3.3 Kulit Berminyak**

Kulit jenis ini cenderung memiliki kelebihan minyak di permukaannya, yang disebabkan oleh peningkatan aktivitas kelenjar sebacea. Akibatnya, kulit terlihat berkilau, kotor, dan kusam. Poros kulit yang berminyak biasanya lebih lebar, menciptakan tekstur kasar dan lengket.

### **2.3.3.4 Kulit Sensitif**

Kulit sensitif adalah jenis kulit yang cenderung reaktif terhadap berbagai rangsangan eksternal dan internal. Orang dengan kulit sensitif rentan terhadap iritasi, kemerahan, rasa gatal, dan bahkan reaksi alergi terhadap bahan-bahan tertentu. Karakteristik kulit sensitif termasuk kepekaan terhadap produk perawatan kulit, cuaca ekstrem, sinar matahari, deterjen,

### **2.3.4 Perawatan Kulit Alami**

Menyertakan perawatan kulit wajah dengan metode tradisional yang menggunakan bahan-bahan alami dianggap lebih aman dan menguntungkan (Mardiana Mulia Ningsih & Ambarwati, 2021).

#### **2.3.4.1 Lemon**

Jeruk lemon memiliki beragam manfaat tidak hanya dalam bidang pengobatan dan kuliner, tetapi juga dalam perawatan kecantikan. Salah satunya adalah kemampuannya untuk mencerahkan kulit, meningkatkan elastisitas jaringan tubuh, serta memberikan kesegaran. Selain itu, jeruk lemon sering digunakan untuk membuat toner wajah yang dapat membantu menjaga kelembapan dan kesegaran kulit. (Surtiningsih, 2005).

Air jeruk lemon memiliki manfaat untuk mengatasi jerawat karena sifat anti-bakterinya membantu menghilangkan bakteri penyebab jerawat. Selain itu, kulit jeruk lemon yang mengandung minyak alami dapat memberikan kesegaran pada kulit tubuh ketika dicampurkan ke dalam air mandi. Perawatan dengan jeruk lemon terutama direkomendasikan untuk jenis kulit berminyak, namun lotion lemon juga bermanfaat untuk kulit normal. Penggunaan lotion lemon secara rutin dapat dijadikan bagian dari perawatan kulit sehari-hari. Selain itu, jeruk lemon juga dapat berperan

sebagai astringent alami yang membantu memudahkan flek-flek hitam pada kulit. (Surtiningsih, 2005).

Jeruk lemon mengandung *Alpha Hydroxy Acid (AHA)* alami serta vitamin A, C, B1, B2, dan B3. Vitamin C dalam jeruk lemon membantu merangsang produksi kolagen, sedangkan asam sitratnya membantu dalam regenerasi kulit, menjaga kelembapan, dan menghilangkan sel-sel kulit mati untuk mencegah kulit kering dan bersisik (Surtiningsih, 2005).

Penggunaan air jeruk lemon secara teratur dapat membantu menyempitkan pori-pori dan mencegah timbulnya jerawat. Selain itu, air jeruk lemon juga dapat meratakan warna kulit, menyamarkan kerutan, dan menguatkan pembuluh-pembuluh kapiler. Lemon juga memiliki sifat pembersih dan dapat digunakan sebagai astringent yang efektif untuk perawatan kulit berminyak. Meski demikian pada beberapa kasus paparan konsentrasi asam yang tinggi dapat meningkatkan sensitivitas pada permukaan kulit (Surtiningsih, 2005).

#### **2.3.4.2 Timun**

Mentimun adalah jenis sayuran yang dikenal hampir di setiap negara. Asal-usul tanaman ini berasal dari daerah Himalaya di Asia Utara. Saat ini, budidaya mentimun telah menyebar ke seluruh dunia, baik di wilayah tropis maupun subtropis. Mentimun memiliki berbagai nama lokal, seperti timun (Jawa), nonteng (Jawa Barat), antemon (Madura), antimun (Bali), hantimun (Lampung), dan timon (Aceh). (Pebiansya, 2022)

Selama ini kita mengenal mentimun hanya sebagai pelengkap menu lalapan. Padahal, mentimun atau yang biasa disebut ketimun juga berkhasiat untuk perawatan kecantikan, seperti mengembalikan elastisitas dan mencerahkan warna kulit (Wulandari, 2014)

Penggunaan masker mentimun dua kali dalam seminggu untuk perawatan kulit wajah berjerawat dapat memberikan manfaat yang optimal. Perawatan ini menggunakan masker mentimun yang mengandung zat

saponin, yang terbukti dapat mengatasi jerawat pada kulit wajah. Zat saponin tersebut memiliki efek mengurangi produksi minyak berlebih pada kulit wajah serta membantu mengurangi jumlah jerawat (Wulandari, 2014).

Daun dan buah mentimun (*Cucumis sativus*) kaya akan berbagai zat seperti *saponin*, *flavonoid*, *polifenol*, protein, lemak, kalsium, fosfor, besi, belerang, serta vitamin A, B1, dan C. Bijinya mengandung minyak lemak dan asetilkolin, sementara daunnya mengandung *kurkubitasin C*, *stigmasterol*, dan *spinosterol*. Saponin, yang merupakan glikosida triterpena dan sterol, memiliki rasa pahit yang kuat dan dapat menyebabkan bersin atau iritasi terhadap selaput lendir. Zat ini juga bersifat racun terhadap binatang berdarah dingin, hemolitik, dan membentuk busa yang stabil dalam air saat digojog. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa saponin memiliki efek hipokolesterolemik, meningkatkan sistem kekebalan tubuh, dan bersifat antikarsinogenik. Mekanisme antikarsinogenik saponin melibatkan efek antioksidan dan sitotoksik terhadap sel kanker. (Pebiansya, 2022).

Selain memiliki kandungan air yang tinggi, mentimun juga kaya vitamin A, B, C, serta mineral, seperti kalium, magnesium, dan silika. Senyawa-senyawa tersebut memiliki peranan penting dalam hal perawatan kulit. Namun bagi pemilik kulit sensitif kemungkinan menghasilkan efek yang berbeda. Gatal-gatal pada permukaan kulit merupakan bentuk dari gejala ketidakcocokan timun pada kulit pengguna. (Pebiansya, 2022).

#### **2.3.4.3 Tomat**

Tomat adalah buah yang berasal dari tanaman *Solanum lycopersicum*, yang lebih dikenal sebagai tanaman tomat. Tanaman ini termasuk dalam keluarga Solanaceae (Sujana, 2020). Antioksidan yang terdapat dalam buah tomat (*Lycopersicum lycopersicum L.*) berpotensi untuk melawan penuaan kulit, dimana likopen merupakan senyawa yang bertanggung jawab atas efektivitasnya sebagai bahan untuk anti-penuaan (Sujana, 2020).

Kandungan nutrisi dalam 100 gram buah tomat segar adalah sebagai berikut: air sebanyak 93.5%, protein sebanyak 0.9 gram, lemak sebanyak 0.1 gram, kalori sebanyak 23, karbohidrat sebanyak 3.3 gram, serat sebanyak 0.8 gram, fosfor sebanyak 19 miligram, kalsium sebanyak 7 miligram, zat besi sebanyak 0.7 miligram, vitamin A sebanyak 1.1 UI, vitamin B1 sebanyak 0.05 miligram, vitamin B2 sebanyak 0.02 miligram, vitamin C sebanyak 20 miligram, dan *niacin* sebanyak 0.6 miligram. Selain itu, penting untuk dicatat bahwa penggunaan bahan alami dalam pengobatan tradisional tidak lepas dari peran metabolit sekunder. Senyawa metabolit tersebut diyakini terdapat dalam seluruh bagian tanaman yang memiliki berbagai manfaat. (Sujana et al., 2020).

Beberapa laporan menunjukkan bahwa mengonsumsi goji berry atau tomat dapat menyebabkan efek samping, seperti reaksi alergi dan interaksi dengan antikoagulan. Reaksi alergi bisa berupa tipe lambat atau tipe cepat. Diduga bahwa reaksi alergi disebabkan oleh adanya protein transfer lipid non-spesifik, mirip dengan patofisiologi alergi lainnya yang dimulai dengan fase sensitisasi yang menghasilkan gejala dan dapat menyebabkan reaksi silang dengan bahan lain, sehingga terjadi beberapa saat setelah terpapar makanan tertentu. Reaksi alergi cepat seperti anafilaksis juga pernah dilaporkan (Daniella & Arifin, 2016).

#### **2.3.4.4 Lidah Buaya**

Agar perawatan kulit wajah tetap aman, disarankan untuk mengandalkan metode perawatan tradisional yang memanfaatkan bahan-bahan alami. Salah satu bahan alami yang sering dipakai dalam perawatan kulit wajah adalah ekstrak lidah buaya (Mardiana Mulia Ningsih & Ambarwati, 2021)

Mineral yang penting terdapat dalam lidah buaya berfungsi untuk meningkatkan kelembapan kulit. Selain itu, kandungan vitamin C dan vitamin E dalam lidah buaya membantu mengencangkan kulit. Proses regenerasi sel kulit secara alami terjadi sekitar setiap 28 hari, dan

antrakunion serta asam amino dalam lidah buaya membantu mempercepat proses ini sambil mengurangi bekas luka. Lidah buaya juga mengandung riboflavin, vitamin A, C, dan E, polisakarida, enzim, seng, serta hormon penyembuh luka. Tidak hanya itu, lidah buaya umumnya digunakan dalam berbagai produk kosmetika seperti krim cukur, krim pelindung matahari, pelembab kulit, pembersih wajah, penyegar, masker wajah, lipstik, deodoran, sampo, dan kondisioner rambut. (Mardiana Mulia Ningsih & Ambarwati, 2021).

Lidah buaya telah menjadi primadona di industri kosmetika karena kandungan nutrisi yang kaya dan bermanfaat bagi kulit. Dengan 95% kandungan air dan 5% sisanya terdiri dari bahan aktif seperti minyak esensial, asam amino, mineral, vitamin, enzim, dan glikoprotein, lidah buaya memberikan nutrisi yang penting bagi kulit. Analisis komponen nutrisi dalam 100 gram gel lidah buaya menunjukkan keberadaan karbohidrat, kalori, lemak nabati, protein, serta vitamin dan mineral lainnya seperti vitamin A, vitamin C, thiamin, riboflavin, niacin, kalsium, dan besi. Dengan kandungan nutrisi yang kaya seperti ini, lidah buaya menjadi pilihan yang baik untuk perawatan kulit secara alami. (Mardiana Mulia Ningsih & Ambarwati, 2021).

Efek samping dari penggunaan lidah buaya pada kulit dapat bervariasi tergantung pada individu dan kondisi kulit masing-masing. Beberapa efek samping yang mungkin timbul termasuk iritasi, kemerahan, atau bahkan reaksi alergi pada beberapa individu yang sensitif terhadap komponen dalam lidah buaya, karena lidah buaya mengandung saponin, senyawa yang memiliki sifat busa dan dapat membersihkan, serta glikoprotein yang dapat menyebabkan reaksi alergi pada kulit bagi individu yang sensitif terhadap protein tertentu (Mardiana Mulia Ningsih & Ambarwati, 2021)



#### 2.3.4.5 Kunyit

Kunyit, atau *Curcuma longa*, adalah tanaman yang dikenal karena memiliki beragam manfaat kesehatan dan digunakan dalam pengobatan tradisional sejak zaman kuno. Kunyit mengandung senyawa aktif yang disebut kurkumin, yang memiliki sifat antiinflamasi, antioksidan, dan antimikroba (Dewi, 2019).

Kurkumin, komponen utama biologis aktif dalam kunyit (*Curcuma longa*), telah terbukti memiliki sifat antioksidan yang kuat, kemampuan penyembuhan luka, dan sifat anti-inflamasi. Ini mungkin bermanfaat sebagai terapi untuk jerawat. Penggunaan kunyit dianggap aman dalam jumlah yang biasa ditemukan dalam makanan serta ketika digunakan secara oral atau topikal dalam dosis obat. Namun, pada beberapa individu, dapat menyebabkan dermatitis atopik. Wanita hamil sebaiknya tidak mengonsumsi kunyit karena dapat merangsang uterus. Efek samping lainnya adalah kemungkinan kulit menjadi kuning secara sementara, terutama pada individu dengan warna kulit terang. Kunyit sering digunakan secara topikal dengan mencampurkannya dengan air atau madu dan diterapkan langsung ke kulit. (Dewi, 2019).

Kandungan nutrisi dalam 100 gram kunyit termasuk protein sebanyak 8 gram, gula sebanyak 3 gram, mineral sebanyak 3,5 gram, karbohidrat sekitar 69,9%, serat sebanyak 21 gram, air sekitar 13,1%, dan vitamin. Selain itu, kunyit juga mengandung senyawa kimia seperti senyawa fenolik alami seperti kurkuminoid, sesquiterpenoid, dan terdapat juga kandungan minyak atsiri. Kurkuminoid sendiri terdiri dari tiga komponen utama, yaitu kurkumin sebanyak 94%, demetoksiurkumin sebanyak 6%, dan bisdemetoksiurkumin sebanyak 0,3%. (Dewi, 2019).

Menurut temuan dari uji klinis yang dilakukan oleh Wagmare (2017) penggunaan kunyit sebagai terapi alternatif dan tambahan, termasuk dalam penggunaan tanaman ini memiliki catatan sejarah yang panjang dalam penggunaannya dan terbukti memiliki efek samping yang sangat minim.