

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Informasi merupakan suatu media yang dapat mempengaruhi atau mengubah cara berpikir seseorang dalam konteks ilmu informasi. Informasi tersebut dapat disampaikan melalui media seperti teks, dokumen, atau catatan. Informasi berasal dari data yang diambil dari fakta yang tercatat kemudian diproses menjadi media yang berguna dan bermanfaat bagi pada pengguna (Rhodi Rodin, 2020. h.5). Media informasi juga berguna dalam penyebaran pesan yang ingin disampaikan penulis kepada penerima dengan baik. Melalui media informasi penyebaran informasi yang sedang berkembang akan lebih efektif dan memungkinkan setiap individu dapat informasi yang relevan (Tumewan, 2020)..

2.1.1 Buku

Buku tidak hanya sebagai sarana media untuk menyampaikan informasi, tetapi buku juga merupakan artefak budaya dan merefleksikan konteks sosial dan sejarah pada saat penerbitannya. Buku juga merupakan jembatan bagi penerbit dan juga pembaca (Pearson, 2019).

2.1.2 E-Book

E-book merupakan bagian dari evolusi media dan bagaimana perubahan ini mempengaruhi cara orang membaca dan belajar. Kemudahan akses dan fleksibilitas yang diberikan oleh buku digita. Selama setiap orang membawa perangkat elektronik seperti laptop, tablet, dan lain-lain yang merupakan media elektronik. Maka di dalam elektronik tersebut terdapat jumlah *e-book* yang tidak terhitung jumlahnya. *Ebook* tersebut dapat diakses dengan mudah oleh setiap kalayak di mana saja. Artinya dengan adanya *Ebook* tersebut maka kegiatan membaca akan lebih efisien dan efektif (Rudamayanti, 2019: h.1198)

2.1.3 Website

Website memiliki sarana yang baik dalam penyampaian informasi karena website bisa mencakup sarana media promosi, pemasaran produk dan jasa, Pendidikan, dan komunikasi (Hasugian, 2018).

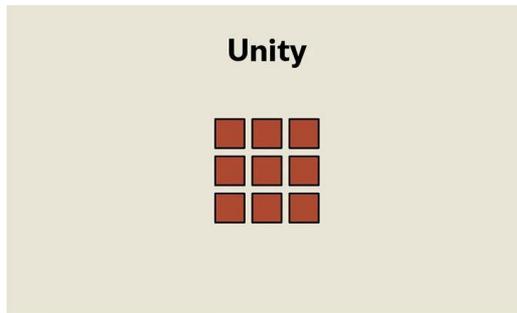
2.2 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu. Desain Komunikasi Visual merupakan proses kreatif yang mengolah seni visual dan teknologi yang bertujuan untuk menyampaikan ide atau informasi. Desain Komunikasi Visual juga bisa dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan dengan Bahasa rupa yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sedangkan Bahasa rupa yang digunakan berbentuk grafis, symbol, tanda, gambar atau foto, tipografi atau huruf dan sebagainya yang disusun berdasarkan kaidah Bahasa visual yang memiliki dasar ilmu tata rupa. Isi dari pesan tersebut biasanya disampaikan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung Solusi untuk permasalahan yang hendak disampaikan. Menurut Hilmi (2022) pada bukunya yang berjudul “Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual” menyatakan bahwa Desain Komunikasi Visual terbentuk dari kesatuan, keseimbangan, Irama, Proporsi.

2.2.1 Prinsip Desain

1. Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip dasar yang memiliki beberapa gabungan elemen atau unsur secara proporsional. Adanya prinsip kesatuan ini membuat desain nyaman untuk dipandang. Kesatuan memiliki prinsip pada hubungan satu dengan yang lain, Energi yang dimiliki berbagai objek dalam desain akan menentukan keberhasilan seseorang dalam menorehkan karya. Pada prinsip ini akan tercapai jika keseluruhan objek terlihat harmonis jika dipandang (hlm.13).

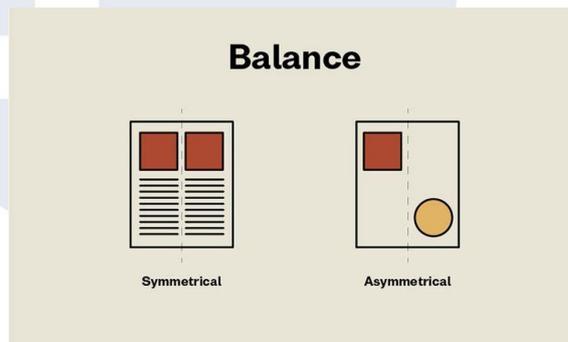


Gambar 2. 1 Kesatuan

Sumber: <https://jasalogo.id/wp-content/uploads...>

2. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang gunanya mempermudah penglihatan terhadap suatu karya. Jika keseimbangannya memiliki 4 jenis dasar yaitu radial, simetris, asimetris, dan kontras (hlm, 15):



Gambar 2. 2 Keseimbangan

Sumber: <https://jasalogo.id/wp-content/uploads/2024/05/1000020196.jpg>

a. Keseimbangan Radial atau Sentral

Keseimbangan Radial atau Sentral merupakan keseimbangan yang memiliki pusat yang mana aspek keindahan terlihat merata dengan membentang secara diagonal ke seluruh tepi baik dari sisi kanan ke kiri atau atas ke bawah.

b. Keseimbangan Simetris atau Formal

Keseimbangan Simetris atau formal adalah keseimbangan yang terbentuk atas susunan kiri ke kanan atau atas ke bawah dengan titik pusat yang berada di tengah (hlm, 16)

c. Keseimbangan Asimetris atau Inormal

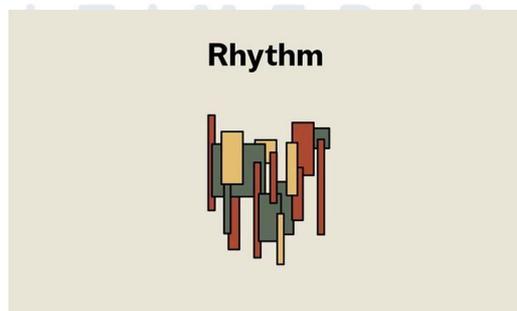
Pada keseimbangan ini yang tersusun atas berbagai objek dengan penempatan yang berbeda-beda namun tetap memberi kesan seimbangan baik secara vertical, horizontal, maupun diagonal. Keseimbangan asimetris memberikan kesan yang dinamis dan variatif. Seorang desainer yang menentukan keseimbangan ini perlu mempertimbangkan dengan matang atas susunan yang dibentuk, keberanian, dan kreatifitas dalam menuangkan gagasan di atas karyanya,

d. Keseimbangan Kontras

Keseimbangan kontras adalah keseimbangan yang mengutamakan titik tekan perhatian karya sehingga terlihat atraktif dengan mencuri perhatian mata yang sedang memandang. Desain ini memunculkan dua hal yang berbeda baik dari ukuran, warna, maupun bentuk agar terciptanya desain monoton. Dalam keseimbangan ini biasanya desainer menyelipkan unsur pengalihan untuk menghindari kesan kontradiktif (hlm,17)

3. Irama

Dalam desain ritme memiliki arti prinsip yang menghasilkan elemen berulang-ulang atau muncul di banyak tempat dengan bentuk yang sama dengan ruang yang dihasilkan di setiap bentuk lainnya. Ritme juga dapat menciptakan gerak dari setiap elemen yang ada pada suatu desain.

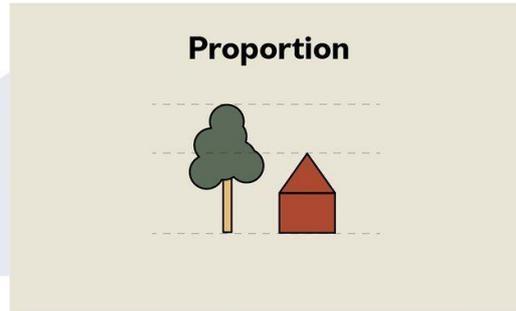


Gambar 2. 3 Irama

Sumber: <https://jasalogo.id/wp-content/uploads/2024/05/1000020199.jpg>

4. Proporsi

Prinsip dasar dalam mencapai keserasian adalah proporsi. Proporsi merupakan konsep matematis yang berguna untuk membandingkan sebuah bidang tertentu. Proporsi yang sering digunakan oleh desainer adalah *The Golden Mean* (hlm 17).



Gambar 2. 4 Proporsi

Sumber: <https://jasalogo.id/wp-content/uploads/2024/05/1000020198.jpg>

2.2.2 Elemen Desain

Elemen desain adalah salah satu hal penting dalam desain grafis, karena elemen ini yang akan mewujudkan prinsip desain. Elemen-elemen tersebut terdiri dari titik, garis, bentuk, dan warna (Putra, 2021, h.9).

1. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Jika dilihat dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri atau bidang yang beraturan dan bidang nongeometri atau bidang yang tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur luasnya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan juga dapat dihadirkan dengan pertemuan potongan hasil goresan satu garis atau lebih (hlm, 10).

2. Ruang

Ruang merupakan elemen desain yang menghasilkan jarak antara suatu objek dengan objek lainnya. Ruang biasanya digunakan

untuk memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Ruang juga berfungsi sebagai tempat mata istirahat sejenak. Ruang dibagi menjadi dua unsur yaitu objek, dan latar belakang (hlm, 10).



Gambar 2. 5 Ruang

Sumber: <https://jasalogo.id/wp-content/uploads/2024/02/1000004494.jpg>

3. Warna

Warna merupakan elemen paling akhir dalam komunikasi simbolik, tetapi warna juga memiliki peran yang penting. Warna dibagi menjadi dua bagian yaitu warna yang timbul karena adanya sinar (RGB) dan warna yang dibuat dalam unsur tinta atau cat (CMYK). Dengan adanya elemen warna tersebut maka desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian, serta menegaskan suatu objek. Warna adalah unsur penting dalam desain. Warna dapat menghasilkan pesan visual, memengaruhi dan memprovokasi emosi serta psikologi, termasuk pemahaman orang yang melihat pesan visual tersebut. Warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai cahaya yang dipancarkan, atau subjektif sebagai bagian dari penglihatan indera penglihatan (Putra, 2021, h.23).

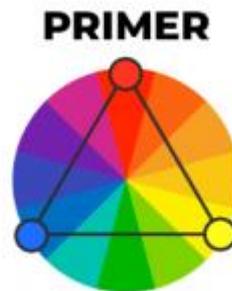
a. Klasifikasi warna

Menurut Putra (2021) dalam bukunya berjudul “Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan” menyatakan

bahwa lima klasifikasi warna yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuartier.

1.) Warna Primer

Warna primer atau warna pokok, disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat dicampurkan untuk memperoleh warna-warna yang lain. Warna primer antara lain adalah biru, merah, kuning.



Gambar 2. 6 Primer

Sumber: <https://metamorphosys.co.id/wp-content/uploads...>

2.) Warna Sekunder

Warna sekunder atau disebut warna kedua merupakan hasil dari pencampuran dua warna primer. Warna sekunder tersebut ialah orange, ungu, dan hijau. Tiga warna tersebut biasa dikenal dengan enam warna standar (hlm, 27).



Gambar 2. 7 Sekunder

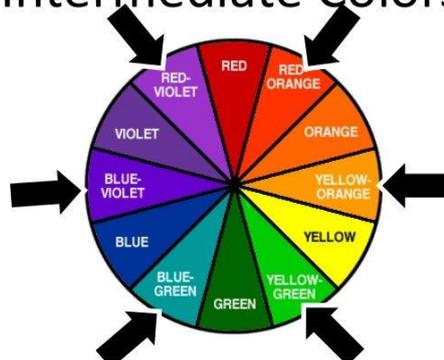
Sumber: <https://metamorphosys.co.id/wp-content...>

3.) Warna Intermediate

Warna Intermediate adalah warna perantara, yaitu warna yang ada di antara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Warna intermediate adalah kuning hijau, kuning jingga, merah jingga, merah ungu, biru violet, biru hijau.

- Kuning hijau
- Kuning jingga
- Merah jingga
- Merah ungu
- Biru violet
- Biru hijau

Intermediate Colors



Gambar 2. 8 Intermediate

Sumber: <https://www.dictio.id/uploads/db3342/original...>

4.) Warna Tersier

Warna tersier merupakan warna ketiga hasil dari pencampuran dua warna sekunder. Warna tersier antara lain adalah coklat kuning, coklat merah, coklat biru.

- Coklat kuning
- Coklat merah
- Coklat biru

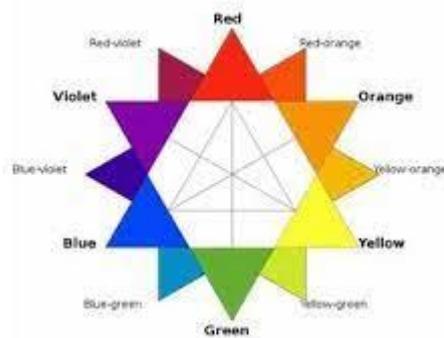


Gambar 2. 9 Tersier

Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images...>

5. Warna Kuartar

Warna kuartar adalah warna keempat hasil pencampuran dari dua warna tersier. Warna kuartar antara lain adalah coklat jingga, coklat hijau, coklat ungu (hlm, 27).



Gambar 2. 10 Kuartar

Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images...>

b. Jenis Warna

Jenis warna memiliki lima bagian berdasarkan keharmonisannya, yaitu warna komplementer, warna analogous, warna triadic, warna split komplementer, warna tetradic (hlm, 29).

1.) Warna Komplementer

Warna ini merupakan warna yang bersebrangan pada *color wheel* dengan sudut 180 derajat. Warna yang bersebrangan ini memiliki warna dengan posisi kontras,

serta komplementer menghasilkan perpaduan warna yang sangat menonjol. Contohnya adalah warna merah-hijau, biru-oranye, ungu-kuning.

WARNA KOMPLEMENTER / KONTRAS



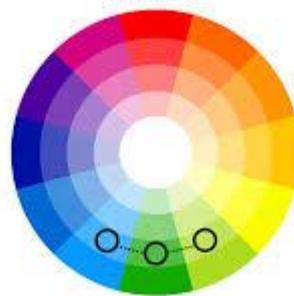
Gambar 2. 11 Komplementer

Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images...>

2.) Warna Analogus

Warna ini adalah warna yang berdekatan satu sama lain dalam color wheel. Skema yang dimiliki warna analogus ini sering ditemui dan menyenangkan untuk dilihat. Kombinasi ini memberikan warna terang dan ceria sehingga warna terlihat harmonis.

ANALOGOUS



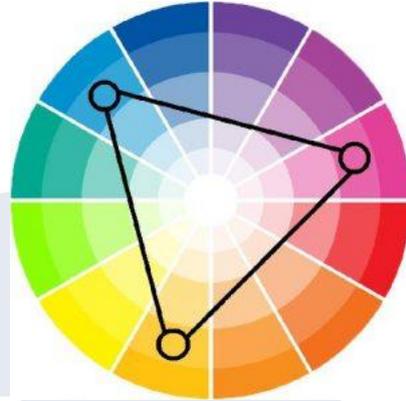
Gambar 2. 12 Analogous

Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images...>

3.) Warna triadic

Warna triadic merupakan bentuk segitiga pada color wheel, sudut yang menyentuh 3 warna itulah yang disebut dengan warna triadic.

Penggunaan kombinasi triadic menghasilkan warna yang bernada kontras.



Gambar 2. 13 Triadic

Sumber: <https://interiordesign.id/wp-content/uploads...>

4.) Warna Split Komplementer

Warna Split Komplementer merupakan warna yang menggunakan skema formula huruf “Y” terbalik untuk mendapatkan harmonisasi warna.

Split Complementary



Gambar 2. 14 *Split Complementary*

Sumber: <https://scontent.fcgk29-1.fna.fbcdn.net/v/t39.30808...>

5.) Warna Tetradic

Warna Tetradic adalah warna dengan sedikit penambahan bahan warna. Seperti Split komplementer namun formula yang digunakan ialah “Y” terbaik untuk mendapatkan harmonisasi warna tetradic.

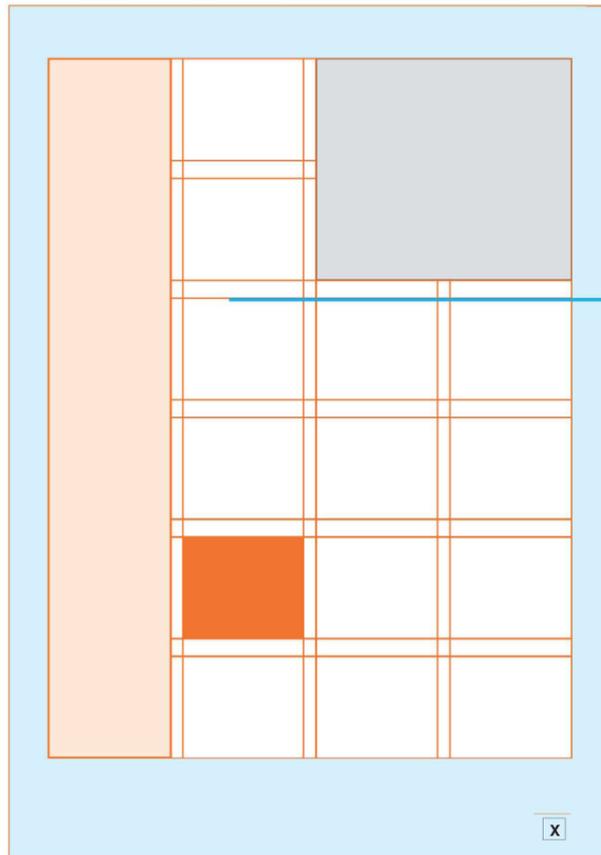


Gambar 2. 15 Tetradic

Sumber: <https://interiordesign.id/wp-content/uploads...>

2.2.3 Grid

Grid merupakan hal yang paling penting dalam melakukan *layout* karena grid merupakan :

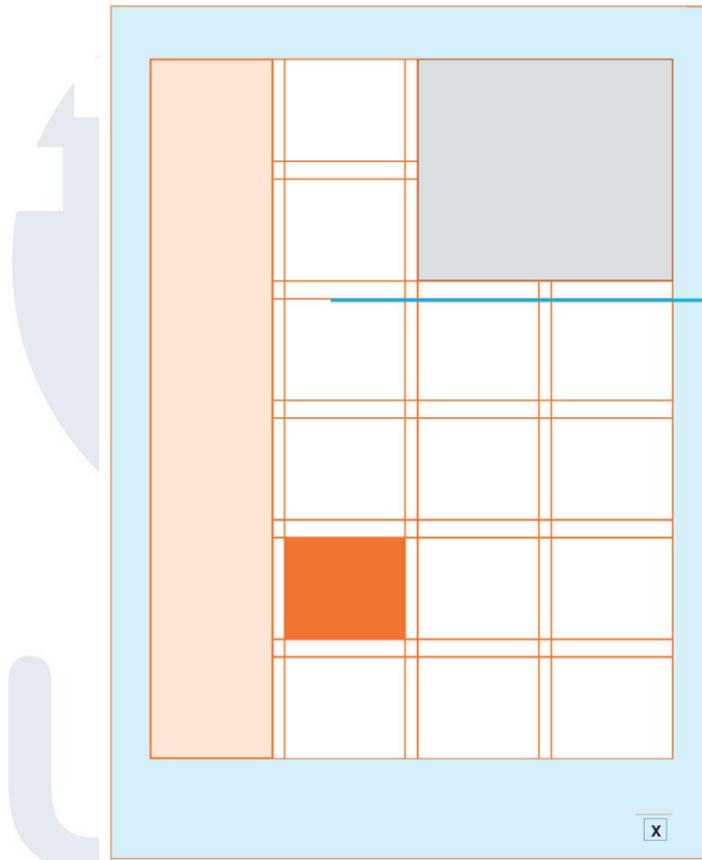


Gambar 2. 16 Grid

Sumber : Tondreau (2019)

1. Margins

Margins merupakan area kosong yang berada di antara tepi luar dan komposisi *layout* dalam *grid* dinamakan dengan *margins*. *Margins* berfungsi untuk membantu menyeimbangkan keseluruhan komposisi desain *layout* agar pesan dapat tersampaikan dengan baik.



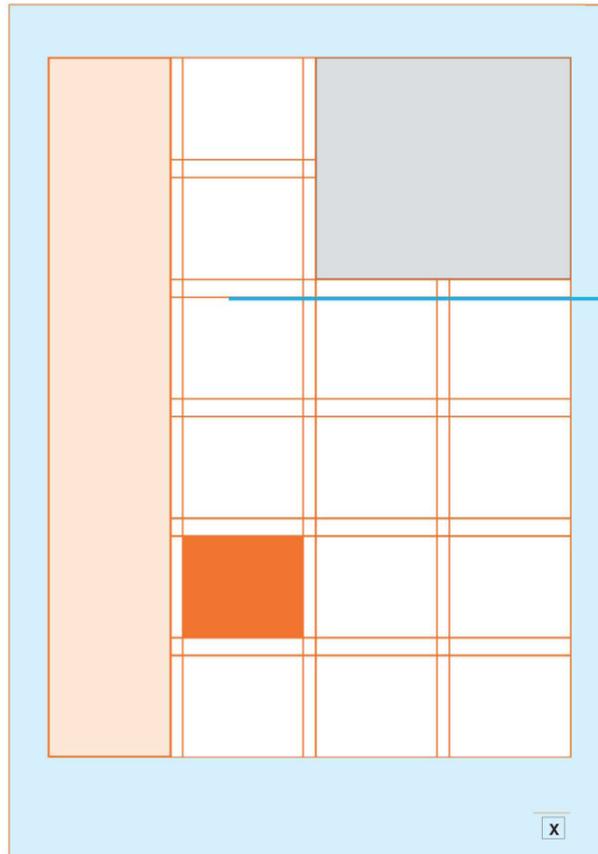
Gambar 2. 17 *Margins*
Sumber : Tondreau (2019)

Margins pada gambar di atas ialah pada warna biru yang merupakan area kosong yang ada di setiap sisi halaman yang bertujuan untuk menciptakan ruang antara isi dalam konten dan juga batas halaman.

2. Columns

Columns adalah area vertikal yang berada di antara margin. *Column* berfungsi membantu desainer dalam

menentukan ukuran tinggi dan lebar konten atau visual, sehingga pesan dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dibaca.

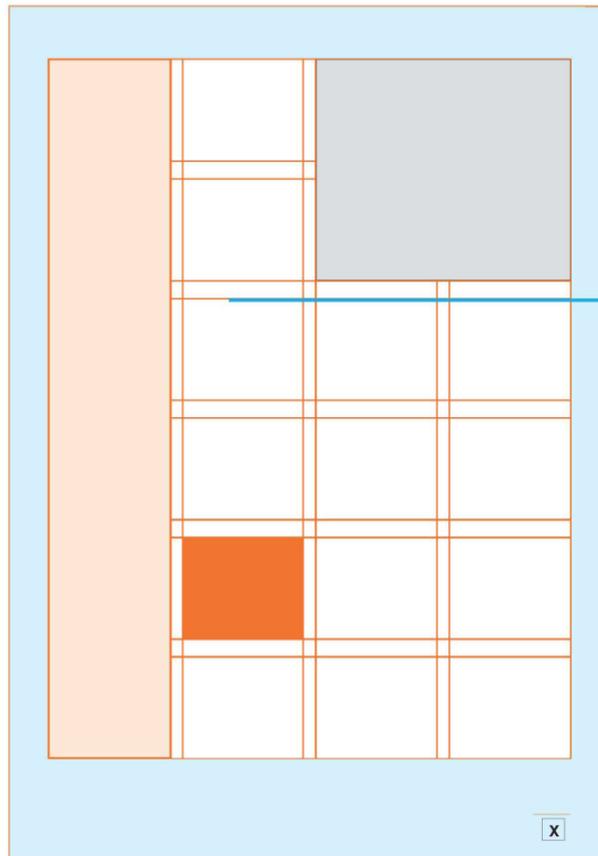


Gambar 2. 18 *Columns*
Sumber : Tondreau (2019)

Columns pada gambar di atas adalah garis berwarna oranye yang membentuk kotak. *Columns* membantu untuk tempat suatu tulisan atau gambar.

3. *Modules*

Modules adalah area yang lebih kecil daripada kolom. Biasanya desainer perlu mempertimbangkan ukuran dan jumlah modules supaya tidak merusak komposisi visual.

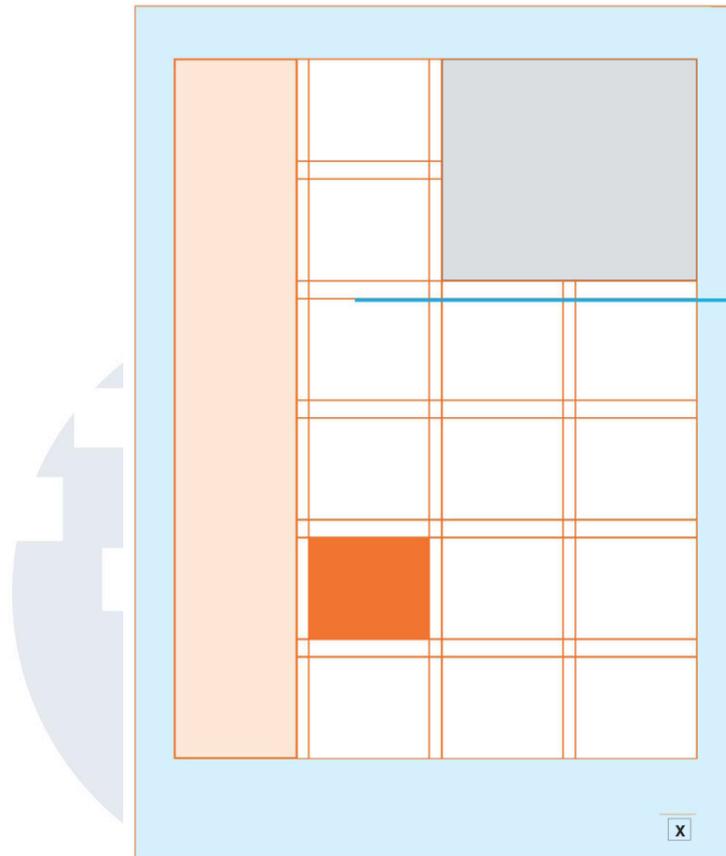


Gambar 2. 19 *Modules*
 Sumber : Tondreau (2019)

Modules pada gambar di atas terdapat pada kotak yang berwarna *oranye* yang berfungsi sebagai ruang. *Modules* yang terdapat di gambar terdapat banyak jumlahnya untuk membentuk konsisten yang akan menghasilkan ukuran *columns* dan *rows*.

4. *Spatial Zone*

Spatial Zone adalah kumpulan *modules* yang membantu untuk mengatur dan meletakkan elemen desain berupa visual maupun teks.

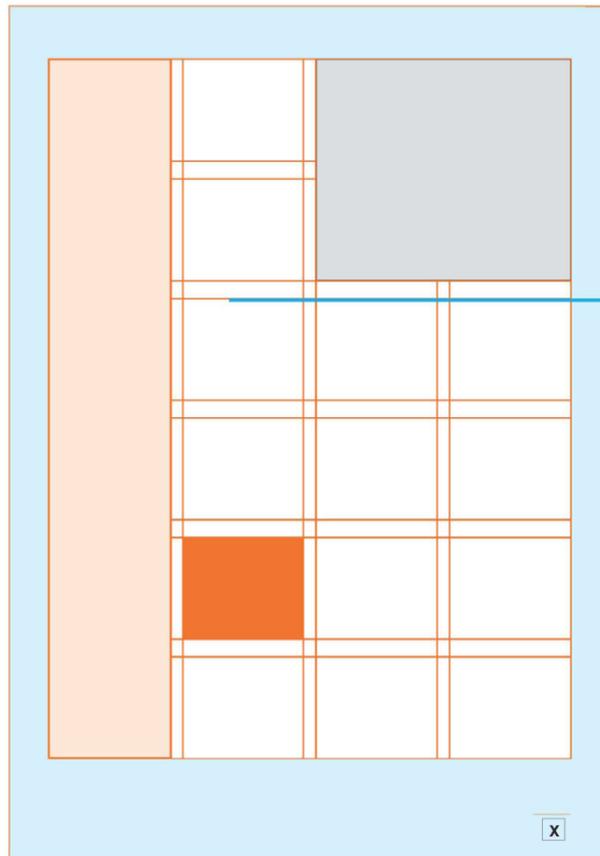


Gambar 2. 20 *Spatial Zone*
Sumber : Tondreau (2019)

Spatial Zone pada gambar ialah kotak berwarna abu-abu. Fungsi dari *Spatial Zone* adalah sebagai area khusus untuk informasi atau gambar lainnya.

5. *Flowlines*

Flowlines adalah garis horizontal dalam grid yang berfungsi sebagai panduan pengaturan visual, teks maupun elemen-elemen penyusun komposisi layout.

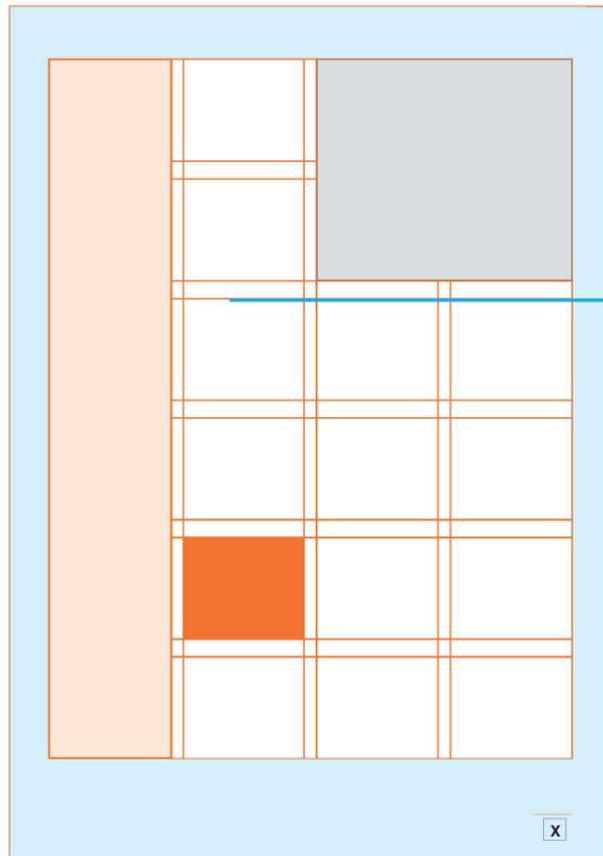


Gambar 2. 21 *Flowlines*
Sumber : Tondreau (2019)

Flowlines pada gambar di atas merupakan garis biru yang bertujuan sebagai jarak atau batas untuk membantu pembaca melintasi halaman.

6. *Markers*

Markers adalah batasan untuk mendapatkan nomor halaman, header, footer, atau informasi berulang pada halaman. Markers selalu konsisten di setiap halaman karena berfungsi sebagai panduan dalam menyampaikan informasi, seperti yang terlihat pada buku.



Gambar 2. 22 Markers
Sumber : Tondreau (2019)

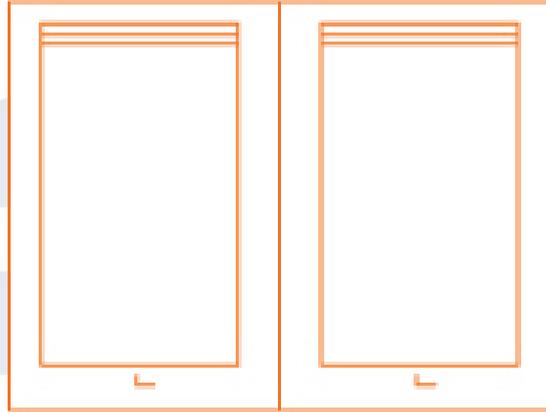
Markers pada gambar ialah pada tanda X. Markers berfungsi sebagai nomor dari halaman buku untuk membantu pembaca agar mudah mengenali halaman yang sedang ia baca.

Menurut Tondreau (2019) Struktur yang dimiliki grid memiliki berbagai macam bentuk yaitu seperti *single-column grid*, *two column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *hierarchial grid*.

1. *Single Column Grid*

Single column grid terdiri dari satu kolom yang digunakan untuk menyusun konten secara sederhana. *Single Column Grid* terbentuk dari satu kolom yang memiliki tinggi sepanjang halaman yang biasanya digunakan untuk mendukung desain agar terlihat bersih. *Single Column Grid*

cocok digunakan sebagai grid dari buku, artikel, atau esai. Grid ini meskipun terlihat sederhana namun memiliki fleksibilitas yang dapat ditingkatkan dengan menambahkan elemen desain lain seperti ilustrasi pendukung.

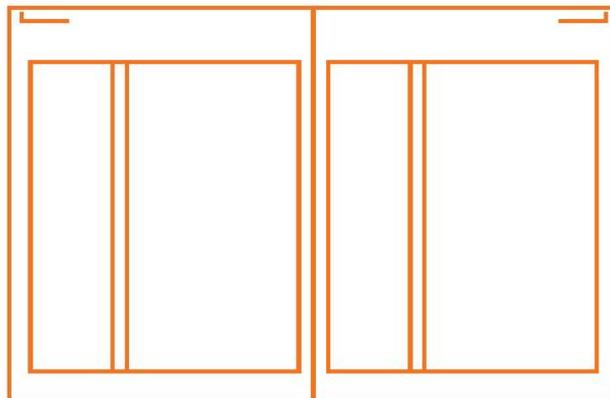


Gambar 2. 23 *Single Column Grid*
Sumber : Tondreau (2019)

Single Column Grid dalam desain menciptakan struktur yang sederhana namun efektif untuk menyampaikan informasi tanpa mengganggu visual yang berlebihan.

2. Two Column Grid

Two column grid terdiri dari dua kolom dengan ukuran yang bisa berbeda-beda. *Two column grid* memungkinkan variasi dalam tata letak, memudahkan pembagian konten menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. *Two column grid* dapat menyajikan teks dan juga ilustrasi secara terpisah.

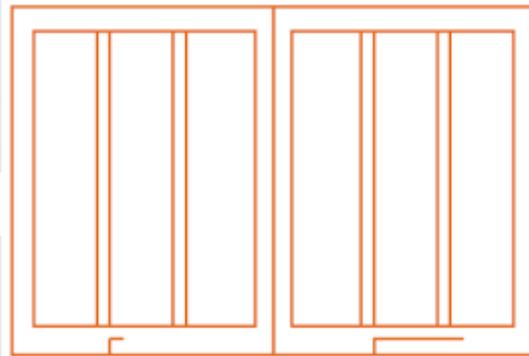


Gambar 2. 24 *Two Column Grid*
Sumber : Tondreau (2019)

Kelebihan dari *grid* ini ialah memudahkan pembaca untuk memahami prioritas konten. *Grid* ini ideal untuk keperluan seperti artikel majalah, laporan, atau desain yang membutuhkan keseimbangan.

3. Multicolumn Grid

Grid ini terdiri dari halaman yang dibagi menjadi lebih dari dua kolom. *Grid* ini biasanya digunakan untuk kepentingan yang kompleks seperti brosur, situs web, majalah, atau publikasi lainnya.

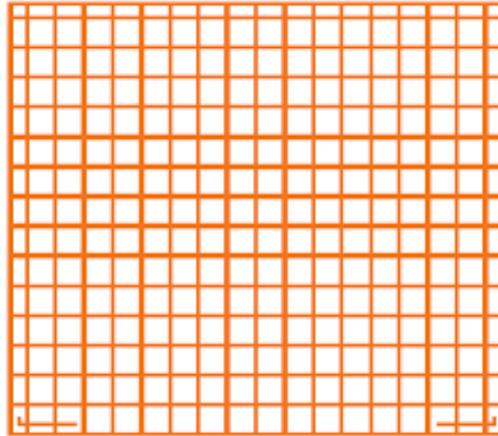


Gambar 2. 25 *Multicolumn Grid*
Sumber : Tondreau (2019)

Kelebihan *grid* ini ialah dengan adanya banyak kolom maka dalam proses variasi akan lebih mudah, dapat menggunakan elemen besar atau kecil, dan *grid* ini memungkinkan untuk kombinasi elemen vertikal dan horizontal.

4. Modular Grid

***Modular Grid* terdiri dari halaman yang menjadi baris dan kolom membentuk sejumlah kotak atau modul berukuran yang sama.**



Gambar 2. 26 Modular Grid
Sumber : Tondreau (2019)

Kelebihan yang dimiliki oleh *Modular Grid* adalah memungkinkan penempatan setiap elemen secara teratur dan simetris, menciptakan tata letak yang bersih karena ukuran setiap elemen sama. *Grid* ini biasanya digunakan untuk majalah, brosur, dan katalog.

5. *Hierarchical Grid*

Two column grid terdiri dari dua kolom dengan ukuran yang bisa berbeda-beda. *Two column grid* memungkinkan variasi dalam tata letak, memudahkan pembagian konten menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. *Two column grid* dapat menyajikan teks dan juga ilustrasi secara terpisah.

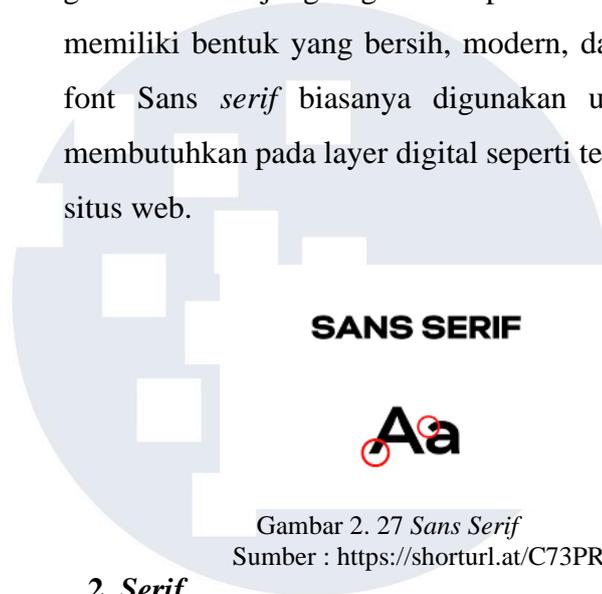
2.2.4 Tipografi

Tipografi adalah proses pengaturan huruf, kata, dan teks untuk hampir semua konteks yang bisa dibayangkan, dan merupakan salah satu alat terpenting dikuasai oleh penulis untuk menyampaikan pesan berupa visual yang efektif. Pada buku *Graphic Design School* oleh Wiley (2017). Penulis dapat eksplorasi dengan menghormati aturan dan tradisi yang ada. Tipografi juga melibatkan desain dan pemilihan jenis huruf untuk keterbacaan dan komunikasi informasi, dan dalam beberapa kasus, eksperimen estetika menjadi sekunder (h.413). Tipografi merupakan visual *property* yang terbuat dari beberapa visual yang

disatukan. Tipografi memiliki karakter yang penting seperti nomor, tanda baca, symbol, dan tanda aksen (Landa, 2019).

1. *Sans Serif*

Sans Serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki garis kecil di ujung bagian setiap karakter. Font ini font ini memiliki bentuk yang bersih, modern, dan minimalis. Pada font *Sans serif* biasanya digunakan untuk desain yang membutuhkan pada layer digital seperti televisi, aplikasi, dan situs web.



Gambar 2. 27 *Sans Serif*
Sumber : <https://shorturl.at/C73PR>

2. *Serif*

Font ini merupakan jenis huruf yang memiliki ujung kecil di setiap karakternya. Font serif dikenal memiliki bentuk yang dekoratif dan membantu setiap pembaca untuk memandu mata saat membaca teks yang panjang. Font ini biasanya digunakan pada media seperti pada surat, buku, koran, dan majalah. Font ini dikenal dengan font yang memiliki aksan formal namun juga klasik dan elegan.



Gambar 2. 28 *Serif*
Sumber : <https://shorturl.at/WQtz3>

3. Old Style

Font ini muncul pertama kali pada abad ke-15. Font ini memiliki dasar dari huruf yang ditulis dengan pena bermata lebar. Salah satu font *old style* adalah Times New Roman yang biasanya dipakai untuk keperluan formal.



Gambar 2. 29 Old Style

Sumber : <https://shorturl.at/QJIGU>

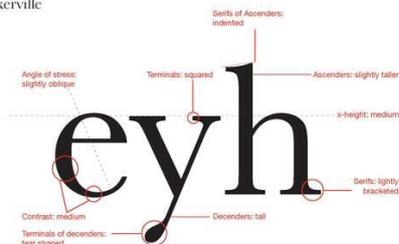
4. Transitional

Tipografi ini berasal dari abad ke-18 yang menunjukkan pergeseran dari gaya lama menuju gaya modern. Karakteristik yang dimiliki *transitional* menunjukkan desain dari gaya lama dan modern. Contoh dari tipografi ini ialah Baskerville.

UNIV
MULT
NUS

Transitional

Baskerville



Gambar 2. 30 Transitional

Sumber : <https://shorturl.at/NThaT>

5. Slab Serif

Tipografi ini muncul pada abad ke 19. Ciri khas dari *slab serif* adalah dengan ditandai tipografi *serif* yang berat dan memiliki bentuk seperti lempengan. Contoh dari tipografi ini adalah American Typewriter



6. Script

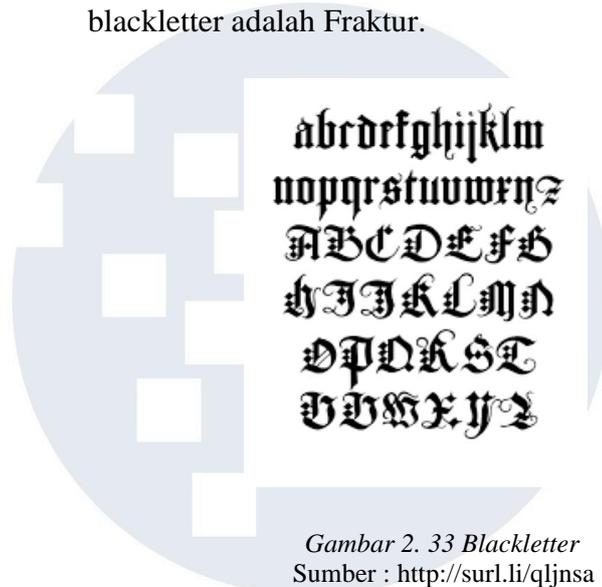
Tipografi ini memiliki ciri khas yaitu dengan bentuknya yang menyerupai tulisan tangan. Tipografi ini tidak cocok jika digunakan sebagai *body copy* karena memiliki keterbacaan yang kurang. Contoh dari tipografi ini adalah Roseville



Gambar 2. 32 Roseville
Sumber : <http://surl.li/osiede>

7. Blackletter

Tipografi ini muncul pada tahun 1400-an yang dikenal sebagai Gothic. Ciri khas yang dimiliki Blackletter adalah adanya goresan tipis dengan lekukan pada ujungnya yang menyerupai lekukan dari pena. Contoh dari tipografi blackletter adalah Fraktur.



Gambar 2. 33 Blackletter
Sumber : <http://surl.li/qljnsa>

2.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan media visual yang mendeskripsikan suatu cerita di dalamnya (Alan Male, 2017). Ilustrasi yang memiliki makna didalamnya baru dapat dikatakan sebagai ilustrasi. Hal tersebut mempengaruhi secara pikiran maupun emosi, bukan hanya untuk memenuhi kepentingan belaka. Terdapat banyak jenis ilustrasi yang populer dengan berkembangnya zaman, antara lain seperti Kartun, Ilustrasi Sketsa, dan *Bold and Bright*, *Squential Imagery*, *Semi Realism*. Katikatur.

1. Kartun

Desain pada jenis kartun memiliki aspek yang ditekankan. Ilustrasi ini biasanya ditunjukkan untuk anak-anak. Pada ilustrasi ini sering kali untuk personifikasikan hewan (Hamilton, 2022).



Gambar 2. 34 Kartun
Sumber : <http://surl.li/mboayj>

2. Line Drawing

Ilustrasi ini banyak menggunakan garis sederhana dalam pembuatannya. Ilustrasi ini tidak memiliki arsiran dan biasanya digunakan dalam buku mewarnai pada anak-anak.



Gambar 2. 35 Line Drawing
Sumber : <http://surl.li/wmpwfb>

3. Bold and Bright

Gaya yang dimiliki oleh ilustrasi ini ialah gaya yang tegas dan cerah. Pada ilustrasi ini biasanya menggunakan elemen visual yang besar sehingga gaya ini sangat cocok untuk membangun suatu kehidupan dalam sebuah adegan.



Gambar 2. 36 *Bold and Bright*
Sumber : <http://surl.li/qtkhxx>

4. *Sequential Imagery*

Gaya yang dimiliki *Sequential Imagery* adalah sekumpulan gambar yang disusun menjadi satu dan memiliki sebuah pesan kontekstual. Gaya ilustrasi ini memiliki beragam variasi namun masih bergantung pada realita.



Gambar 2. 37 *Sequential Imagery*
Sumber : <http://surl.li/qyrpdo>

5. *Semi Realism*

Ilustrasi ini merupakan gabungan dari elemen realisme dengan gaya khas. Penggunaan *Semi Realism* menggunakan cahaya alami dan warna yang lembut untuk menggambarkan kesan visual atau yang biasa disebut dengan Impresionisme.



Gambar 2. 38 *Semi Realism*
Sumber : <http://surl.li/twsdzv>

6. Karikatur

Ilustrasi ini memiliki pesan yang mengandung kritik atau sindiran dengan melakukan modifikasi pada ukuran tubuh seseorang.



Gambar 2. 39 Karikatur
Gambar : <http://surl.li/gjnmkq>

2.3 Asam Lambung

Makanan yang dikonsumsi oleh setiap manusia akan dicerna oleh lambung. Lambung memiliki dua sistem pencernaan yang sangat penting, yaitu sebagai alat pencernaan dan alat penampung makanan. Lambung setiap manusia dapat menampung makanan hingga 2 liter. Gejala pertama dari penyakit asam lambung adalah timbulnya rasa nyeri pada ulu hati, rasa panas ini bisa dirasakan di dada hingga kerongkongan. Setelah beberapa saat akan ada rasa pahit dan asam yang muncul di pangkal kerongkongan. Gejala *gastritis* dimulai dengan rasa tidak nyaman pada perut bagian atas, nafsu makan menurun dan sakit kepala. Gejala *gastritis* biasanya dialami oleh seseorang dengan keluhan nyeri pada lambung, mual, lemas, kembung, dan terasa sesak, nyeri pada ulu hati (Saraswati, 2022) *Gastritis* adalah penyakit adanya peradangan atau pembengkakan pada mukosa lambung yang dapat menyerang remaja hingga dewasa karena dapat mengganggu sistem pencernaan di usia tua, sehingga jika pengetahuan mengenai ini cukup maka dapat segera diobati dan dicegah agar tidak menyerang penyakit tersebut sejak dini. Faktor risiko *gastritis* adalah kebiasaan antara lain pola makan yang tidak sehat, infeksi oleh *Helicobacter pylori*, konsumsi alkohol, kebiasaan merokok, serta sering mengalami stress (Zebua, 2023).

Berdasarkan data dinas kesehatan kota tangerang, *gastritis* menempati urutan kedua dari sepuluh penyakit paling umum dengan 7.729 kasus (12,26%). Sementara itu, di Tangerang Selatan, *gastritis* berada di urutan kelima dengan 15.447 kasus di kalangan anak muda. Masalah pencernaan, khususnya *gastritis* pada remaja, tidak boleh diabaikan. Masa remaja merupakan fase transisi antara anak-anak dan dewasa yang ditandai oleh perubahan biologis, kognitif, dan sosial.

Berdasarkan penelitian dari (Amri, 2020) tentang pola makan yang baik untuk remaja harus mencakup pola makan tepat waktu, cukup dan seimbang, konsumsi buah dan sayur yang sehat dan bergizi, memilih makanan yang dimasak dari pada gorengan, mengurangi makanan cepat saji dan junk food, serta menghindari minuman bersoda. Remaja seringkali terjebak dalam kebiasaan makan yang tidak sehat, bahkan gangguan makan yang dapat menyebabkan *gastritis* (Amri, 2020).

2.4 Makanan Sehat

Menurut Dr. Diah Ayu Sari (2020) dalam buku “Makanan Sehat dan Gizi : Panduan Terbaru” menyatakan bahwa makanan sehat mencakup berbagai jenis makanan yang menyediakan nutrisi yang diperlukan tubuh, seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin, dan mineral. Dalam buku tersebut gizi seimbang merupakan kunci untuk kesehatan yang baik.

1. Menjaga pola makan dan tidur secara teratur

Menjaga pola makan dapat dilakukan dengan menambah frekuensi makan yaitu dengan makan dalam porsi kecil setiap 3-4 kali. Pola ini akan menghindari lambung penuh yang mengakibatkan tekanan ekstra pada katup LES (*Lower Esophageal Sphincter*) yang terletak di antara lambung dan kerongkongan.

2. Makan secara perlahan

Makan secara perlahan dan mengunyah dengan baik akan mempermudah kerja lambung.

3. Mengonsumsi makanan seimbang dan kaya akan serat

Hal utama yang perlu diperhatikan adalah mengonsumsi karbohidrat dan protein, serta mengurangi kandungan lemak jenuh. Makanan yang mengandung serat makanan yang halus akan lebih mudah dicerna. Makan buah atau jus bisa dikonsumsi saat perut dalam keadaan sudah terisi.

4. Banyak minum air putih

Air putih dapat membantu menetralkan keasaman di lambung.

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pengetahuan dan sikap remaja tentang makanan jajanan sehat yang diberi pendidikan gizi komik dan booklet	Novriani Taringan	Penelitian ini merancang komik dan booklet yang menarik perhatian	Produk komik dan booklet meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja.
2.	Perancangan Aplikasi “Kenali Gerd” Untuk Remaja	Asep Ramdhan Nabila Adinda Bunga	Penelitian mengenai Gerd agar informasi-informasi mengenai Gerd mudah diakses	Aplikasi “Kenali GERD”
3.	Perancangan Media Informasi Cara Menangani Asam Lambung Dengan Media Video Animasi 2D	Ari Satriadi	Perancangan Video Animasi yang menarik agar menaikkan awareness terkait cara penanganan asam lambung.	Video Animasi 2D cara menangani asam lambung