

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka disusun oleh penulis dengan merujuk pada sejumlah jurnal, artikel, dan teori yang berkaitan dengan materi penelitian. Berbagai teori disertakan untuk memperoleh informasi yang mendalam dan memahami konteks penelitian yang berkaitan dengan proyek yang sedang dilakukan oleh penulis.

a) **Jurnal “Analisis Ilustrasi Cover Artbook Grandblue Fantasy Graphic Archive VII”**

ditulis oleh Hamzah Rais Monoarfa dan Hendro Aryanto menunjukkan pentingnya integrasi ilustrasi dengan digital imaging dalam menciptakan desain yang menarik dan relevan. Penelitian ini menggunakan metode 5W+1H untuk menganalisis desain kalender, yang melibatkan identifikasi masalah, perumusan tujuan, pengumpulan data primer dan sekunder, serta analisis data kualitatif melalui wawancara dengan narasumber yang terkait dengan tim desain Kementerian Agama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggabungan ilustrasi dengan digital imaging memberikan fleksibilitas dalam desain, membuatnya lebih menarik tanpa mengubah tema utama. Desain awal menggunakan style ilustrasi watercolor dengan perpaduan digital imaging, yang kemudian direvisi untuk mencapai hasil desain final yang sesuai dengan kebutuhan. Analisis ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dengan ilustrasi dapat meningkatkan kualitas dan keunikan dalam perancangan desain kalender.

b) **Jurnal “Perancangan Artbook untuk meningkatkan Awareness Masyarakat terhadap kelangkaan Fauna Indonesia”**

ditulis oleh Immanuela Lesterina Budianto, Heru Dwi Waluyanto, dan Aznar Zacky dirancang untuk memberikan referensi mengenai ilustrasi dan desain karakter fantasi yang didasarkan pada fauna langka yang ada di Indonesia untuk menambah wawasan dan kepedulian masyarakat terhadap masalah kelangkaan fauna Indonesia. Penelitian ini menekankan pentingnya perancangan artbook sebagai media untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kelangkaan fauna Indonesia. Dengan menggabungkan ilustrasi karakter fantasi yang terinspirasi oleh fauna langka dan elemen budaya lokal, artbook ini dirancang khusus untuk edukasi anak-anak usia 6-12 tahun, bertujuan menanamkan rasa kepedulian terhadap spesies yang terancam punah. Melalui pendekatan kreatif ini, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami dan berpartisipasi dalam upaya pelestarian fauna Indonesia, serta mengembangkan kepedulian terhadap keberagaman hayati yang ada

c) **Jurnal “Melaksanakan Kegiatan Lomba Dalam Rangka Memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-78 di SDN Bakti Jaya”**

ditulis oleh Fariz Nur Fathony berisi tentang Kegiatan lomba dalam rangka memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-78 di SDN Bakti Jaya dilaksanakan pada tanggal 18-19 Agustus 2023, dengan tujuan untuk meningkatkan semangat patriotisme dan rasa cinta tanah air di kalangan siswa. Kegiatan ini melibatkan partisipasi aktif dari siswa, guru, dan orang tua, serta mencakup berbagai lomba seperti memasukkan paku ke botol, meniup balon, dan estafet sarung. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang menggambarkan proses pelaksanaan dan dampaknya terhadap siswa dan sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan dan kebanggaan terhadap Indonesia, serta memberikan pengalaman berharga dalam hal kerja sama tim dan kompetisi sehat

**d) Artikel “Hari Kemerdekaan RI, Yuk Ketahui Sejarah dan Makna Lomba 17 Agustus”**

Artikel ini ditulis oleh Meilani Teniwut pada 17 Agustus 2024. Menurut Heri Priyatmoko, seorang dosen sejarah di Universitas Sanata Dharma, berbagai perlombaan yang menghiasi perayaan Hari Kemerdekaan RI telah ada sejak lama, bahkan sebelum Indonesia mencapai kemerdekaan. Meskipun asal-usul dan pencetus kegiatan seperti panjat pinang tidak dapat dipastikan, tradisi ini telah menjadi bagian yang mengakar dalam budaya masyarakat.

"Pada saat pernikahan Mangkunegara VII (1885-1944), misalnya, acara tersebut dirayakan secara meriah dengan berbagai hiburan, salah satunya adalah panjat pinang," jelas Heri Priyatmoko. Setelah Indonesia merdeka, lomba-lomba ini mulai diadakan untuk menyemarakkan perayaan kemerdekaan. Lomba-lomba seperti tarik tambang dan balap karung mulai populer pada tahun 1950-an, ketika intensitas pertempuran untuk mempertahankan kemerdekaan menurun dan ibu kota RI dipindahkan kembali ke Jakarta dari Yogyakarta.

## **2.2 Tinjauan Teori**

Penulis menggunakan beberapa teori pendukung dan mengangkat prinsip desain sebagai teori dasar untuk perancangan tugas akhir.

### **A. Gen Z**

Di tahun 2024 ini, Generasi Z akan berusia antara 12 hingga 27 tahun. Mereka dianggap sebagai penggerak utama dalam perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya suatu negara. Generasi Z, yang terdiri dari individu yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, merupakan generasi yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi dan perubahan sosial yang cepat. Memahami dengan baik karakteristik, nilai, dan aspirasi Generasi Z menjadi sangat penting untuk menciptakan keterhubungan yang efektif di berbagai sektor masyarakat. (Laudia Tysara, 2024).

## B. Artbook

Para ahli menggambarkan artbook sebagai medium ekspresi seni yang menggunakan bentuk atau fungsi "buku" sebagai inspirasi. Menurut Stephen Bury, artbook adalah buku atau objek buku yang memiliki tingkat kontrol yang tinggi dari seorang seniman, di mana buku tersebut dirancang sebagai karya seni yang berdiri sendiri. Artbook tidak hanya terbatas pada teks, seperti buku tradisional, melainkan juga dapat berupa buku yang interaktif, portabel, dan mudah dibagikan. Mereka dapat dibuat dari berbagai bahan, termasuk objek-objek yang ditemukan, dan seringkali menggabungkan ilustrasi, komputer-generated images, atau fotokopi murah. Artbook juga dapat berbentuk skulptur, kecil atau besar, dan dapat dipotong-potong untuk direkonfigurasi, membuatnya menjadi objek unik atau terbatas edisi. Dengan demikian, artbook terus menantang konsep, isi, dan struktur buku tradisional, serta menjadi bagian penting dalam perkembangan seni konseptual dan ekspresi seni kontemporer (Anne Evenhaugen, 2012)



Gambar 2. 1Artbook  
(Sumber Twitter World is Zine! Vocaloid Zine)

### **C. Hari Ulang Tahun Republik Indonesia (HUT RI)**

Hari Ulang Tahun Republik Indonesia mencerminkan makna sosial dan budaya yang mendalam bagi masyarakat. Menurut Heri Priyatmoko, lomba-lomba yang diadakan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai monumen ingatan kolektif yang merekam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia. Perlombaan seperti panjat pinang dan balap karung memiliki filosofi yang berkaitan dengan semangat gotong royong dan pantang menyerah, mencerminkan nilai-nilai perjuangan bangsa dalam menghadapi penjajahan. Selain itu, kegiatan ini juga berperan dalam memupuk rasa cinta tanah air, solidaritas, dan kebersamaan di antara warga, yang sangat penting dalam konteks membangun karakter generasi muda. Dengan demikian, perlombaan HUT RI menjadi sarana untuk mengingat dan merayakan kemerdekaan sambil memperkuat ikatan sosial dalam masyarakat. (Ikhsan Abdul Hakim, 2023)

### **D. Perlombaan umum saat HUT RI**

Untuk perlombaan nya sendiri dipilih melalui jawaban responden terbanyak tentang perlombaan apa saja yang diketahui secara umum oleh kalangan Gen Z, menurut dari 95 suara yang masuk pada kuesioner perlombaan umum yang mereka ketahui meliputi :

#### **1. Makan Kerupuk**



*Gambar 2. 2 Lomba Makan Kerupuk  
(Sumber: Pinterest)*

Lomba makan kerupuk telah ada sejak era Presiden Soekarno pada tahun 1950-an. Pada awalnya, kerupuk melambangkan penderitaan rakyat Indonesia di masa penjajahan. Namun seiring berjalannya waktu, kerupuk dipilih sebagai makanan berlomba pada tanggal 17 Agustus untuk terus mengenang kesengsaraan masyarakat di masa lalu.

Perlombaan ini cukup sederhana. Peserta hanya perlu menghabiskan kerupuk yang digantung pada seutas tali rafia tanpa menyentuhnya dengan tangan (Nabila, 2023).

## 2. Lomba Memasukkan Paku/ Pensil kedalam Botol



*Gambar 2. 3 Lomba Memasukkan Paku atau Pensil ke botol (Sumber: Kompasiana.com)*

Aktivitas lomba ini cukup simpel, hanya memerlukan pensil atau paku dan sebuah botol kosong untuk melakukannya.. Para peserta akan berdiri di garis start dengan pensil yang terikat di pinggang menggunakan tali.

Setelah wasit mengibaskan peluit, peserta diijinkan untuk berlari menuju garis finish dan mencoba memasukkan pensil yang menggantung tersebut ke dalam botol kosong. Peserta yang berhasil memasukkan pensil terlebih dahulu akan dinyatakan sebagai pemenang. (Nabila, 2023).

### 3. Balap Karung



*Gambar 2. 4 Lomba Balap karung  
(Sumber: ANTARA FOTO/ Aprillio Akbar )*

Salah satu lomba yang paling diminati saat perayaan HUT Kemerdekaan RI adalah balap karung. Lomba ini terbuka untuk semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Cara bermainnya adalah dengan memasukkan kedua kaki ke dalam karung atau sarung bantal yang tingginya sampai pinggang atau leher, lalu melompat dari titik start ke garis finis. Pemenangnya adalah peserta yang pertama kali mencapai garis akhir. (Al Khoriah Etiek Nugraha, 2023).

### 4. Panjat Pinang



*Gambar 2. 5 Lomba Panjat Pinang  
( Sumber: Detik Sulsel)*

Panjat pinang merupakan salah satu lomba tradisional yang sangat populer di Indonesia. Kegiatan ini menjadi salah satu yang paling ikonik dalam perayaan Hari Kemerdekaan RI. Dalam lomba ini, peserta berusaha memanjat batang pohon pinang (atau sejenisnya) yang telah dikuliti dan dilumuri cairan pelicin. Tujuannya adalah mencapai puncak pohon untuk mengambil hadiah yang digantung di atasnya. (Al Khoriah Etiek Nugraha, 2023).

## 5. Tarik Tambang



*Gambar 2. 6 Lomba Tarik Tambang  
(Sumber : Pradita Utama)*

Tarik tambang merupakan lomba ikonik yang selalu hadir dalam perayaan 17 Agustus. Lomba ini tidak pernah absen dalam memeriahkan Hari Kemerdekaan RI. Dua tim saling berlomba menguji kekuatan dengan menggunakan tali tambang sepanjang 30 hingga 50 meter. Tali tersebut diberi tanda di bagian tengah, biasanya berupa kain atau cat merah, dan jarak antara batas kedua tim diatur sejauh 2,5 meter dari titik tengah. Tujuan permainan ini adalah menarik tim lawan hingga melewati batas yang telah ditentukan.



## 6. Balap Bakiak



*Gambar 2. 7 Lomba Balap bakiak  
(Sumber: Pradita Utama)*

Balap bakiak termasuk lomba yang sangat digemari di Indonesia. Lomba ini melibatkan tiga orang atau lebih yang berjalan bersama menggunakan papan kayu berukuran satu meter panjang, sembilan cm lebar, dan tiga cm tebal. Papan tersebut dilengkapi dengan pengait untuk kaki peserta. Untuk bermain dengan baik, tim harus memiliki koordinasi yang baik dalam melangkah agar tidak terjatuh. Permainan ini menguji kekompakan dan kerja sama tim untuk bergerak dengan cepat. Tanpa koordinasi yang baik, peserta akan kesulitan melangkah dan berisiko terjatuh. (Al Khoriah Etiek Nugraha, 2023).

## 7. Estafet Air



*Gambar 2. 8 Lomba Estafet Air  
(Sumber: Dokumenter Kemenag Kalsel)*

Sistem permainan dalam lomba estafet air mirip dengan lomba estafet tepung, namun perbedaannya terletak pada bahan yang digunakan, yakni air sebagai pengganti tepung. Oleh karena itu, para peserta harus bersiap untuk basah kuyup saat memindahkan air kepada anggota tim lainnya. Kelompok yang berhasil mengalirkan air dengan cepat dan volume yang paling banyak akan dinyatakan sebagai pemenang. (Al Khoriah Etiek Nugraha, 2023).

#### **E. Anime**

Anime merupakan bentuk animasi yang dibuat dengan tangan atau komputer, dan berasal dari Jepang. Di luar Jepang, terutama dalam konteks bahasa Inggris, istilah anime merujuk secara khusus pada animasi yang diproduksi di Jepang. Namun, di Jepang dan dalam bahasa Jepang, anime adalah singkatan dari kata "animation" dalam bahasa Inggris, yang mencakup semua jenis animasi tanpa memandang gaya atau asalnya.. Dengan demikian, animasi dari negara lain juga dapat disebut sebagai anime. (Arum Rifda, 2022).

Anime merupakan suatu bentuk animasi yang berasal dari Jepang, yang memiliki ciri khas tersendiri. Daya tarik utama anime terletak pada gaya visualnya yang unik dan alur cerita yang seringkali rumit. Secara visual, anime biasanya ditandai dengan mata yang besar, ekspresi emosional yang kuat, dan detail yang sangat rinci. Anime juga mampu mengeksplorasi berbagai tema, mulai dari fantasi hingga realisme, serta sering kali menawarkan narasi yang mendalam. (Parallax, 2023).



*Gambar 2. 9 Contoh beberapa Anime  
(Sumber: Newronanima.com)*

## F. Vocaloid

Vocaloid merupakan inovasi dalam dunia musik yang menggabungkan suara manusia dengan perangkat lunak sintesis suara. Pertama kali dirilis oleh Yamaha pada tahun 2003, Vocaloid memungkinkan pengguna untuk menciptakan lagu dengan memasukkan lirik dan melodi, yang kemudian dinyanyikan oleh karakter virtual seperti Hatsune Miku dan Kagamine Rin. Menurut penelitian, Vocaloid tidak hanya berfungsi sebagai alat musik, tetapi juga sebagai platform kreatif yang mendukung kolaborasi antara musisi, ilustrator, dan penggemar untuk menghasilkan karya seni yang unik. Karakter-karakter ini menjadi ikonik dalam budaya pop Jepang dan telah berkontribusi pada perkembangan musik doujin, di mana pengguna dapat berbagi dan menciptakan karya tanpa takut melanggar hak cipta. Dengan demikian, Vocaloid merepresentasikan pergeseran dalam cara musik diproduksi dan dikonsumsi, menciptakan ruang bagi ekspresi individu dan komunitas di era digital (Paramita Winny Hapsari, 2016).



*Gambar 2. 10. Vocaloid VoiceBank  
(Sumber : Twitter @Vocaloid\_Yamaha)*

## G. Visual Karakter Vocaloid

### 1. Hatsune Miku (初音ミク)

Hatsune Miku adalah kombinasi dari kata "hatsu" (初, yang berarti "pertama"), "ne" (音, yang berarti "suara"), dan "Miku" (未来, yang berarti "masa depan"). Dengan demikian, namanya dapat diartikan sebagai "suara pertama dari masa depan". Miku mewakili posisi uniknya sebagai produk pertama dalam "Character Vocal Series" yang dikembangkan dan dirilis oleh Crypton Future Media, meskipun ia bukanlah produk pertama yang dijual oleh perusahaan tersebut.

Diluncurkan pada 31 Agustus 2007 sebagai Vocaloid generasi kedua, Miku dianugerahi usia 16 tahun, dengan tinggi badan 158 cm dan berat 42 kilogram. Ciri khas penampilannya adalah rambut panjang berwarna biru toska yang diikat dua. Suaranya dihasilkan dari sampel seorang seiyuu bernama Saki Fujita. Popularitas karakter ini telah mendorong pengembangan perangkat Miku yang terus berlanjut hingga saat ini. (Adenyaaat, 2017).



*Gambar 2. 10 Hatsune Miku  
(Sumber: Vocaloid.fandom.com)*

## 2. Kagamine Rin & Len (鏡音リン・レン)

Kagamine berasal dari kata "Kagami" (鏡, yang berarti cermin) dan "Ne" (音, yang berarti suara). Oleh karena itu, nama Kagamine dapat diartikan sebagai "suara cermin." Sementara itu, nama depan mereka menggambarkan konsep kanan (R) dan kiri (L), mirip seperti pada earphone.

Dengan karakteristik berambut kuning dan berusia 14 tahun, Rin dan Len dikembangkan oleh Crypton sebagai karakter kedua dalam "Character Vocal Series." Mereka resmi dirilis pada 27 Desember 2009 dan terus berkembang hingga versi Vocaloid 4. Pada awalnya, banyak orang beranggapan bahwa keduanya adalah sepasang kekasih atau saudara kembar. Namun, pihak Crypton menjelaskan bahwa konsep mereka adalah sebagai bayangan cermin satu sama lain.

Selama proses produksi, ilustrator Wataru Sasaki menggambarkan Rin dan Len sebagai dua tubuh dengan satu jiwa. Ia juga menyatakan bahwa konsep awal penampilan mereka dirancang agar tampak seperti saudara kembar. Suara dan penampilan yang saling melengkapi membuat Rin dan Len sering dijadikan pasangan duet dalam lagu-lagu mereka. Selain itu, keduanya memiliki simbol kunci musik yang khas sesuai dengan desain mereka; Rin mengenakan kunci G (Treble-clef) pada bajunya, sedangkan Len membawa kunci F (Bass-clef) di bajunya (Adenyaaat, 2017).



Gambar 2. 11 Kagamine Rin & Len  
(Sumber: [Vocaloid.fandom.com](http://Vocaloid.fandom.com))

### 3. Megurine Luka

Megurine Luka merupakan kombinasi dari kata "Meguri" (巡), yang berarti beredar atau sekitar, dan "Ne" (音), yang berarti suara. Nama "Luka" sendiri memiliki pengucapan yang mirip dengan karakter-kanji 流 (ru), yang berarti mengalir; 歌 (ka), yang berarti lagu; dan 香 (ka), yang berarti aroma. Dari sini, muncul makna yang indah: "lagu yang menjelajah dunia seiring dengan aroma yang menyebar." "Nama ini sangat selaras dengan konsepnya, yaitu "suara perjalanan."

Megurine Luka adalah karakter ketiga dalam "Character Vocal Series" yang diproduksi oleh Crypton. Menariknya, Luka awalnya direncanakan untuk menjadi karakter pertama yang dirilis dengan nama Hatsune Miku. Oleh karena itu, jika kita perhatikan, Luka dan Miku memiliki beberapa kesamaan karakter. Pada tahap pengembangan awal, Luka dirancang untuk menyanyikan lagu dalam bahasa Inggris dan Jepang. Namun, ia harus bersabar selama dua tahun demi mengembangkan karakter yang kini kita kenal sebagai Hatsune Miku.

Megurine Luka resmi diluncurkan pada 30 Januari 2009. Meskipun "dirilis" setelah Miku, karakter Luka menggambarkan sosok wanita dewasa berusia 20 tahun, dengan berat badan 45 kilogram dan tinggi 162 cm. Suara Luka diambil dari penyanyi dan pengisi suara Yuu Asakawa (Adenyaaat, 2017).



Gambar 2. 12 Megurine Luka  
(Sumber: Vocaloid.fandom.com)

#### 4. Meiko (メイコ)

Nama Meiko berasal dari nama penyanyi yang memberikan suaranya, yaitu "Meiko Haigō". Dalam dunia Vocaloid, Meiko bisa dianggap sebagai yang paling senior, karena ia adalah salah satu generasi awal Vocaloid dan merupakan yang pertama kali diperkenalkan di Jepang, sebelum Miku dirilis. Meiko, yang juga dikembangkan oleh Crypton, resmi diluncurkan pada 5 November 2004 dan terus diperbarui hingga Vocaloid 3.

Karakter Meiko digambarkan sebagai seorang wanita seksi dengan rambut pendek, mengenakan busana crop top dan rok merah. Meskipun tidak ada pengumuman resmi mengenai usia Meiko, penggemar berpendapat bahwa ia lebih tua dibandingkan Miku dan teman-teman seangkatannya, mengingat penampilannya yang terkesan dewasa. Suaranya sendiri diambil dari seorang penyanyi Jepang bernama Meiko Haigo (Adenyaaat, 2017).



*Gambar 2. 13 Meiko  
(Sumber: Vocaloid.fandom.com)*

#### 5. Kaito (カイト)

Nama "KAITO" dipilih adalah karena akan mudah diucapkan oleh orang yang bukan penutur bahasa Jepang, lebih tepatnya nama Kaito sendiri di serahkan kepada penggemar dalam pemilihan nama, & dipilih lah nama Kaito oleh pencetusnya Shu-tp's, Kaito tidak memiliki usia

tetapi sering digambarkan sebagai seorang pria paruh baya

KAITO digambarkan sebagai seorang pria dengan rambut biru pendek. Syalnya telah menjadi salah satu item paling ikoniknya dan dililitkan di leher dan bahunya dengan ujung-ujungnya berada di samping atau di belakangnya.

Ia awalnya dirilis Februari 2006 untuk mesin VOCALOID pertama . Sejak itu, ada bagian kedua yang dikembangkan untuk mesin VOCALOID3 yang dijuluki KAITO V3 . Suaranya diisi oleh penyanyi Jepang terkenal, Naoto Fūga (風雅なおと).



Gambar 2. 14 Kaito  
(Sumber: [Vocaloid.fandom.com](http://Vocaloid.fandom.com))



## H. Wibu

Istilah "wibu" mengacu pada penggemar anime dan manga, khususnya di kalangan remaja Indonesia. Kata ini berasal dari bahasa Jepang, "weeboo", yang awalnya memiliki konotasi negatif, merujuk pada penggemar anime dan manga yang terlihat terobsesi dengan budaya pop Jepang. Namun, seiring waktu, istilah "wibu" telah diadopsi oleh penggemar di Indonesia sebagai identitas dan bagian dari komunitas. Mereka umumnya menunjukkan minat yang besar terhadap budaya populer Jepang, musik Jepang, dan bahasa Jepang.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh IDN Times dengan menggunakan Google Trends, selama 10 tahun terakhir (2009-2019), Indonesia menempati peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah komunitas wibu terbesar di dunia, setelah El Salvador di peringkat kedua dan Filipina di posisi teratas.



*Gambar 2. 15 Wibu  
(Sumber : Rifan Aditya/ Suara.com)*

## I. Teori Warna

Warna dapat dijelaskan secara objektif atau subjektif (Ricky, 2021). Secara objektif, warna dijelaskan berdasarkan panjang gelombang, sedangkan secara subjektif, warna didefinisikan melalui hue, value, dan chroma. Dalam desain grafis, warna memiliki berbagai fungsi, mulai dari estetika, naturalitas, dan identifikasi, hingga fungsi isyarat dan psikologis

(Arto, 2022)

Pada tahun 1666, Sir Isaac Newton menciptakan roda warna, yang mengelompokkan warna menjadi tiga kategori:

1. Primer : Warna primer, menurut definisi yang diberikan oleh Hubspot, adalah warna yang tidak dapat dihasilkan dengan mencampurkan dua warna atau lebih. Dengan kata lain, warna primer adalah warna dasar yang terdiri dari merah, kuning, dan biru.
2. Sekunder : Warna sekunder dapat dihasilkan melalui perpaduan dua atau tiga warna primer yang telah disebutkan sebelumnya. Contohnya, warna oranye muncul dari kombinasi antara merah dan kuning, sementara ungu dihasilkan dari penggabungan merah dan biru. Selain itu, hijau merupakan hasil dari perpaduan kuning dan biru.
3. Tersier : Warna tersier adalah hasil perpaduan antara warna primer dan warna sekunder. Contohnya, magenta yang dihasilkan dari kombinasi warna merah, yang merupakan warna primer, dengan warna ungu, yang merupakan warna sekunder.



Gambar 2. 16 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier  
(Sumber: thebass learn lesson plan world of color)

## J. Teori Layout

Tata letak, atau layout, adalah penempatan elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan (Rustan, 2021). Dalam proses ini, terdapat beberapa elemen utama yang berperan penting dalam ruang desain. Berikut adalah elemen-elemen desain utama yang sering digunakan untuk memperkuat tata letak:

1. **Teks:** Teks berisi judul dan paragraf yang harus disusun secara teratur dan intuitif agar mudah dipahami.
2. **Gambar:** Gambar, seperti foto atau ilustrasi, membantu mendukung teks dalam menyampaikan pesan. Elemen ini juga melibatkan pemikiran dan emosi audiens.
3. **Garis:** Garis digunakan untuk membagi dan memetakan bagian layout, serta memberikan penekanan pada teks.
4. **Bentuk:** Bentuk digunakan untuk memperkaya tampilan desain, membuatnya terlihat lebih berisi dan memiliki ciri khas.
5. **Ruang Kosong:** Ruang kosong adalah area yang sengaja dibiarkan kosong di antara elemen desain. Ruang ini harus diperhatikan dan dirancang dengan baik agar desain tidak terlihat terlalu padat dan mudah dipahami.

## **K. Teori Tipografi**

Tipografi adalah seni yang melibatkan perancangan, penyusunan, dan pengaturan tata letak huruf beserta jenisnya. Melalui pengaturan dan penyebarannya dalam ruang yang tersedia, tipografi bertujuan untuk menciptakan kesan tertentu. Dengan demikian, tipografi tidak hanya membantu pembaca dalam mendapatkan kenyamanan saat membaca, tetapi juga memengaruhi keterbacaan dan estetika teks tersebut (Gamal Thabroni, 2022).

## **L. Teori Ilustrasi.**

Menurut Soedarso, ilustrasi berasal dari kata Belanda "illustratie," yang berarti hiasan berupa gambar yang menggambarkan suatu tujuan tertentu, seperti dalam cependren. Ilustrasi memiliki berbagai peran penting, antara lain menarik perhatian pembaca, memudahkan pemahaman terhadap isi tulisan, sebagai sarana untuk mengekspresikan ide atau pemikiran, menjelaskan suatu tulisan atau cerita secara singkat, serta meningkatkan nilai estetika. Selain itu, ilustrasi juga memiliki beberapa fungsi, yang meliputi fungsi deskriptif, fungsi ekspresif, fungsi analitis, dan fungsi kualitatif. Fungsi deskriptif berperan dalam menjelaskan arti sebuah tulisan, fungsi ekspresif digunakan untuk mengekspresikan ide, fungsi analitis berfokus pada detail-detail bagian dari suatu benda, dan fungsi kualitatif berfungsi dalam pembuatan tabel, grafik, dan sejenisnya.

## 2.3 Kerangka Berpikir

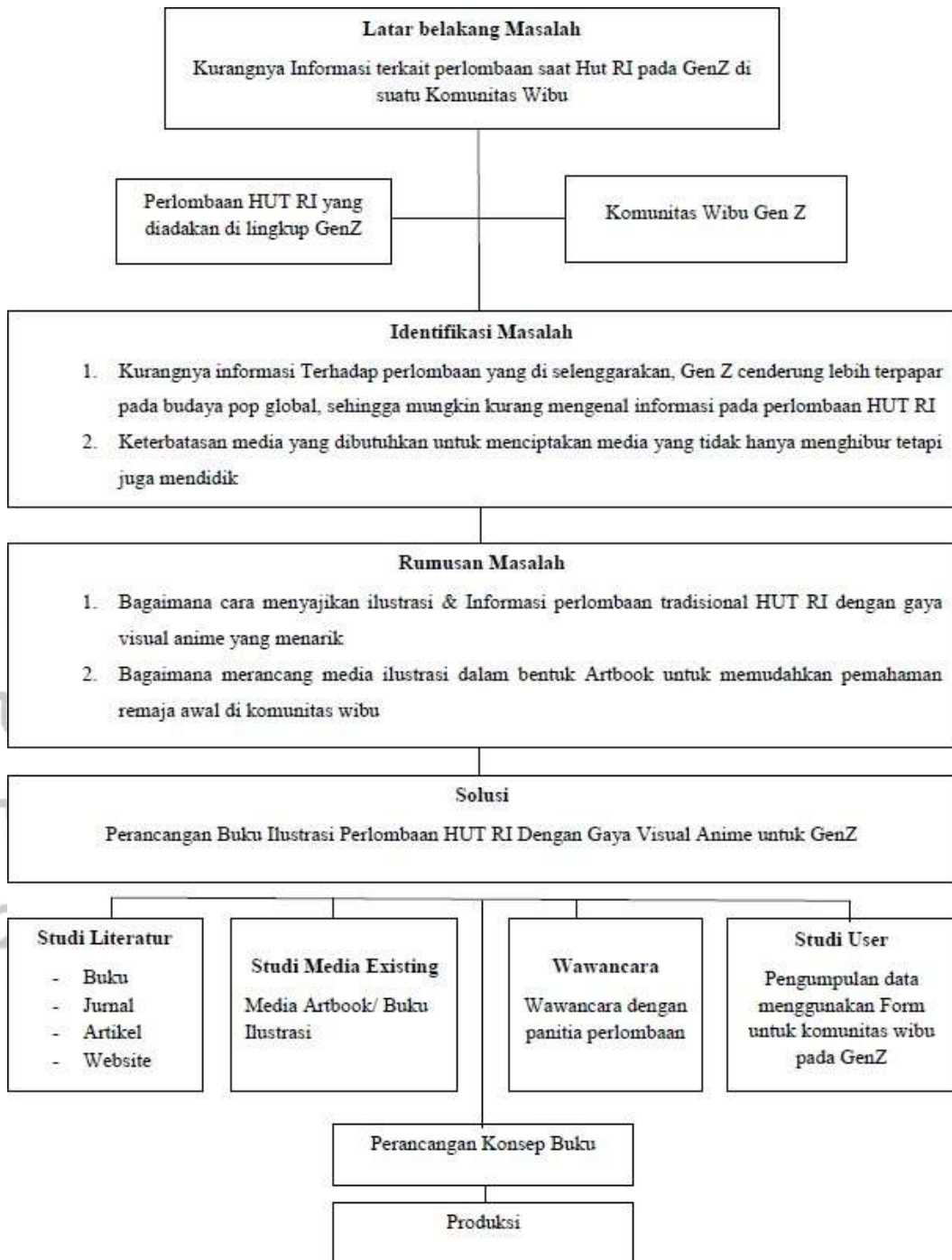


Table 2. 1 Tabel Kerangka Berpikir