

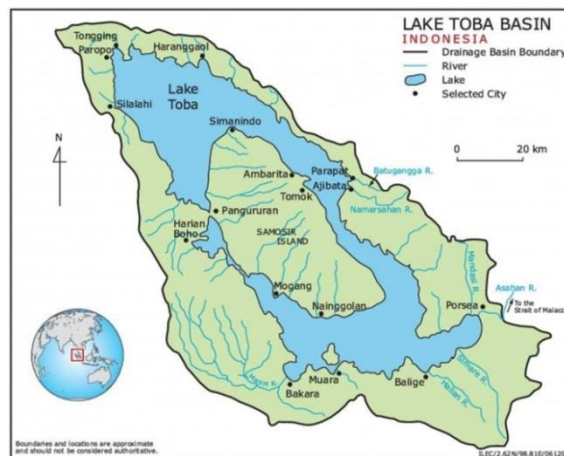
BAB II

DATA DAN ANALISA

II.1 Data Objek

II.1.1 Tinjauan Desa Ambarita Huta Siallaga

Desa Ambarita Huta Sialagan berada di tengah-tengah Danau Toba. Melihat ukuran Danau Toba sebenarnya lebih mirip lautan daripada danau. Sebab karena itu Danau Toba dipilih sebagai danau terbesar di Asia Tenggara dan danau terbesar kedua di dunia, setelah Danau Victoria di Afrika. Danau Toba sendiri memiliki banyak destinasi wisata budaya dan adat yang kuat. Danau Toba bukan satu-satunya tempat di Sumatera Utara yang memiliki keindahan, akan tetapi banyak danau lain yang juga lebih indah. Danau raksasa itu berada 900 meter di atas permukaan laut, dengan suasana sejuk yang menyegarkan, hamparan air yang jernih membiru, dan pemandangan yang indah dengan pegunungan hijau (Syahftri et al., 2021).



Gambar 2.1 peta daerah Danau Toba

(Sumber : www.kompasiana.com)

Huta Siallagan terletak di desa Siallagan Pinda Raya di kecamatan Simanindo, Kabupaten Samosir, Sumatra Utara. Presiden Indonesia Joko Widodo merevitalisasi Huta Siallagan pada 2 Februari 2022. Huta Siallagan terkenal karena Batu

Persidangan, peninggalan budaya persidangan Batak Toba, Huta Siallagan disebut sebagai "Desa Siallagan". Marga Batak Siallagan berasal dari Raja Nai Ambaton, yang memiliki garis keturunan Raja Isumbaon, putra kedua Raja Batak.

A. Sejarah Desa Ambarita Huta Siallagan

Huta Siallagan adalah desa kuno yang dibangun pada masa Raja Laga Siallagan, penguasa pertama Huta. Raja Hendrik Siallagan, pewarisnya, kemudian mengembangkan garis keturunannya. Lalu turun ke keturunan Raja Ompu Batu Ginjang Siallagan. Beberapa dari keturunan Raja Siallagan masih memilih untuk menetap di Desa Ambarita hingga saat ini, dan makam nenek moyang mereka juga masih ada di sana. Sekitar 2.400 meter persegi adalah luas Huta Siallagan, dikelilingi dinding batu setinggi 1,5 hingga 2 meter. Hal itu dilakukan untuk melindungi desa dari binatang buas dan serangan dari suku lain karena dindingnya terbuat dari batu-batu bertekstur yang licin. (Charles & Wall, 1992).

Huta Siallagan adalah sebuah Desa yang dipisah dari Desa lain. Hal ini dibuat khusus untuk raja-raja batak jaman dahulu. Tingginya tembok batu sebagai penghalang komunikasi antara rakyat biasa dan harajaon membuktikan hal ini. Ada dua gerbang masuk dan keluar, satu di bagian belakang dan gerbang lainnya yang ditulis dengan menggunakan aksara Batak dan latin, yang membuatnya lebih kuat. Desa Ambarita Huta Siallagan memiliki banyak tempat Wisata Budaya, diantaranya Batu Persidangan, Rumah Bolon, Patung Sigale-gale, dan Tarian Batak. Selain itu, ada juga toko yang menjual produk buatan tangan khas batak.



Gambar 2.2 gerbang pintu masuk ke desa Huta Siallagan

(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Huta_Siallagan#/media/Berkas:Huta_Siallagan_Batak_Village.jpg)

B. Batu persidangan

Desa Ambarita Huta Siallagan dahulu kala terkenal akan kebiasaan kanibalnya. Dahulu ada suku batak yang suka makan daging manusia. Maka dari itu, raja dan masyarakat Huta Siallagan dikenal sebagai kanibal, tetapi mereka tidak pernah memakan daging manusia secara bebas. Ada beberapa alasan kenapa suku Huta Siallagan memakan daging manusia, alasannya karena adanya hukum adat yang berlaku bagi suku Huta Siallagan yang melakukan kejahatan seperti pemerkosa, pengkhianat, dan juga musuh. Yang akhirnya, para terdakwa akan diadili di batu persidangan yang sudah berumur sekitar dua abad. Terdakwa akan dikenakan hukuman pancung atau pasung setelah bersalah. Raja Siallagan menggunakan kalender Batak dan buku sakti Pustaha Laklak yang digunakan untuk mencari hari baik sebelum melakukan proses pengeksekusian (luna, 2019).



Gambar 2.3 batu persidangan

(Sumber : http://kosisolo.co.id/kosti-content/uploads/huta_siallagan_10560.jpg)

Proses pengeksekusian akan dimulai setelah hari baik ditetapkan. Proses eksekusi akan jauh lebih menyeramkan karena pelaku yang dijatuhi hukuman pancung akan diberi makan terlebih dahulu untuk penanganan ilmu hitamnya sebelum dipukul dengan tongkat sakti yaitu Tunggal Panaluan. Tubuh mereka akan dipukul sampai berdarah lalu diberi air asam. Setelah itu, hukum pancung baru dilaksanakan. Raja akan memakan darah, hati, jantung, dan bagian lain dari tubuh penjahat yang dipancung, tapi tubuhnya akan dibuang. Konon yang membuat kanibalisme Huta Siallagan adalah untuk menaikkan kekuatan ilmu hitam raja dan menambah kekuatan tubuh. Selain itu, kepalanya akan digantung di depan desa agar membuat warga atau musuh takut. (Komala, 2020).



Gambar 2.4 Tongkat Sakti Tunggal Panaluan, Kalender Batak, Pustaha Laklak, dan pisau untuk eksekusi hukuman pancung.

(Sumber : http://kostisolo.co.id/kosti-content/uploads/huta_siallagan_10560.jpg)

C. Rumah Adat Batak

Huta Siallagan sendiri tidak hanya memiliki batu persidangan saja, akan tetapi juga ada rumah adat batak. Rumah adat Batak mempunyai ciri khas bentuk arsitektur yang unik dan bermakna. Di kompleks Huta Siallagan, ada tiga jenis rumah Batak: Rumah Bolon, Rumah Siamporik, dan Rumah Sibola Tali. Rumah Bolon memiliki ukuran yang lebih besar mempunyai tangga masuk ke dalam yang dihuni oleh raja dan keluarganya. Rumah Siamporik, memiliki ukuran yang lebih kecil, dihuni oleh keluarga tamu, dan Rumah Sibola Tali memiliki ukuran lebih kecil dan dihuni oleh saudara raja. Meskipun demikian, Rumah Batak di Huta Siallagan ini sudah tidak memiliki ukuran asli dikarena sudah pernah terbakar. Sebab itu, harus dibangun kembali untuk melestarikan agar tetap terlindungi. Selanjutnya, atap Rumah Batak mempunyai ujung yang lancip di bagian depan dan belakang, yang diibaratkan orang tua dan anak.

Wisatawan diharuskan menundukkan kepala sebagai bentuk tanda hormat dan menyebutkan kata "HORAS" saat akan masuk ke rumah batak. Selain itu, dibagian belakang atap lebih tinggi daripada bagian depan, yang menunjukkan bahwa generasi penerus harus jauh lebih baik dan berkualitas dibandingkan dengan generasi orang tuanya (Komala, 2020).



Gambar 2.5 Rumah Adat Batak Huta Siallagan
(Sumber : <https://bisniswisata.co.id/mengenalkan-pariwisata-samosir-ke-dunia-melalui-w20/>)

D. Simbol-simbol Rumah Adat Batak

Rumah adat Batak yang mengarah ke gunung, di artikan sebagai berkat berasal dari sana. Rumah adat Batak memiliki tiga tingkat: atap untuk menyimpan barang, ruang tengah untuk tempat tinggal, dan di bawah untuk hewan peliharaan. Rumah adat Batak memiliki Corak dan makna yang dalam selain sebagai dekorasi. Dahulu kala, orang-orang meyakinkan bahwa jika ada tokek atau cicak di kamar, mereka tidak diperbolehkan untuk mengganggu dikarenakan sangat penting bagi orang Batak. Cicak di bagian depan Rumah Batak merupakan simbol hewan yang bisa hidup di mana saja. Filosofi cicak digambarkan sebagai orang yang bisa mengamati dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Ukiran cicak juga melambangkan kekayaan dan kebijaksanaan, disebut Gorga Boraspati dalam bahasa Batak.

Simbol payudara menggambarkan bahwa orang suku Batak tidak melupakan tempat tinggal asal mereka ketika merantau, seperti pulang ke pangkuan ibu mereka. Ukiran payudara dalam bahasa Batak disebut "Adop-adop". Adop-adop pertama menggambarkan kesucian, kedua menggambarkan kesetiaan, ketiga menggambarkan kesejahteraan, dan keempat menggambarkan kesuburan wanita (Komala, 2020).



Gambar 2.6 Adop-adop (symbol payudara pada rumah Adat Batak)
(Sumber : PINK TRAVELOGUE BY: IRENE KOMALA)



Gambar 2.7 Gorga Boraspati dan Adop-adop
(Sumber : PINK TRAVELOGUE BY: IRENE KOMALA)

E. Patung Sigale-gale

Patung kayu khas Batak disebut patung Sigale-gale. Rumah Batak sebelumnya, terdapat sebuah boneka kayu yaitu Gale-gale. Yang membuat boneka itu tampak menakutkan juga membuat penasaran dikarenakan boneka itu berada di atas sebuah makam. Cerita Gale-gale diawali dengan seorang raja yang kehilangan anaknya di peperangan. Maka dibuatlah boneka kayu yang menyerupai anak Raja tersebut, dikarenakan setelah kehilangan sang anak Raja tersebut menjadi sakit-sakitan. Boneka tersebut juga diberi ulos dan semacamnya lalu diberi nama Manggale atau nama dari anak Raja tersebut.

Roh Manggale akan di masukkan ke dalam boneka kayu. Sejak saat itu, kondisi raja berangsur-angsur membaik dikarenakan boneka gale-gale yang dibuat menari selama tujuh hari tujuh malam.

Saat anak meninggal, terutama anak laki-laki, pertunjukan Sigale-gale dilakukan untuk melambangkan kasih sayang orang tua dan anak. Pertunjukan Sigale-gale menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan (Komala, 2020).



Gambar 2.8 patung sigale-gale
(Sumber : PINK TRAVELOGUE BY: IRENE KOMALA)

F. Tari Adat Batak

Menurut data dari situs website Sibatakjalanjalan Tari TorTor sudah ada dari zaman Batak purba. Gerakan tari Batak sebenarnya sangat sederhana dan unik. Tarian ini menggunakan alat musik tradisional yang dipergunakan oleh masyarakat Batak dengan menggunakan pakaian khas adat Batak yang disebut Ulos. TorTor biasanya ditampilkan pada acara Budaya adat istiadat, dan lainnya. Toba juga salah satu suku yang berasal dari Sumatera Utara, Terkhusus Tapanuli Utara, Humbang Hasundutan, Toba Samosir, Samosir. Biasanya, TorTor menggunakan ulos dengan warna merah, hitam, dan putih yang mencolok dengan gerakan tangan yang melambai. Music tari TorTor biasanya dilakukan dari tempo sedang sampai ke tempo cepat. Terkadang,

TorTor juga berjalan dengan lambat dan beriringan. Lalu, seorang akan mengucapkan kata, "**Horass... horass... horass.**" Ini dilakukan agar memberitahu bahwa seperti ini lah cara menari TorTor atau Manortor.

Tari ini berasal dari suku Batak, atau yang lebih dikenal dengan Batak Toba. Daerah ini terdiri dari Tapanuli Utara, Humbang Hasundutan, Toba Samosir, dan Samosir. Tari Tortor atau Manortor biasanya diiringi dengan Gondang. Tari ini juga mempunyai banyak arti, seperti berkomunikasi selama acara Batak Toba berlangsung, antara tuan rumah (Hasuhutan) dan orang-orang yang hadir pada upacara adat yang dilaksanakan. Pembukaan upacara adat disampaikan saat setelah dilakukan sebuah acara yang menjadi bagian dari tari Tortor. Acara yang disebut dengan Tua ni Gondang, Tuan Rumah akan meminta pemain Gondang untuk memainkan alat musik dengan sopan.

Tarian ini berawal dari suku Batak yang mempunyai rumah berbahan dasar kayu dan saat melangkah akan menimbulkan suara antara hentakan kaki dan lantai yang mengeluarkan bunyi seperti "*tor...torr...*". Pada saat dahulu diketahui penari Tortor, melakukan tarian Tortor didalam ruangan/*indoor*. Dahulu rumah Batak terbuat dari kayu, sehingga getaran yang dihasilkan dari hentakan kaki penari sangat jelas. Alat musik yang memiliki suara merdu biasanya digunakan pada pertunjukan Tari Tortor, seperti gondang, doal, terompet khas Batak, suling, tagading, sarune, odap, gordang, kalem hesek, ogung, oloan, dan panggora. Selain alat musik, Tortor juga menggunakan kain ulos, yang diketahui sebagai Ulos Batak. (sibatakjalanjalan, 2019).



Gambar 2.9 baju adat Batak

(Sumber : <https://journal.momotrip.co.id/index.php/2017/10/31/legenda-mistis-tarian-sigale-gale-boneka-kayu-khas-batak-toba/>)

II.2 Analisa Objek

II.2.1 Analisa SWOT

A. *Strength* / kekuatan

1. Desa wisata Ambarita Huta Siallagan sendiri memiliki tempat wisata budaya yang masih kental seperti batu persidangan, rumah Bolon (rumah Adat Batak), patung Sigale-gale, Baju Adat Batak, dan juga Tari Tortor.
2. Desa wisata Ambarita Huta Siallagan sudah memiliki akun media social instagram sebagai media promosi.
3. Akses ke Desa Ambarita Huta Siallagan sangat mudah.
4. Desa Huta Siallagan masih melestarikan adat Batak.

B. *Wekness* / kelemahan

1. Isi konten sejarah di instagram kurang terperinci, karena kurangnya sumber wisata budaya tentang Desa Ambarita Huta Siallagan.
2. Media promosi instagram yang dimiliki Desa Huta Siallagan sendiri banyak informasi berupa foto video yang *captionnya* tidak memberikan informasi yang jelas.

3. sebagian pemandu wisata adalah orang yang sudah tua.

C. Opportunity / peluang

1. Lebih banyak wisatawan yang mencari tempat wisata yang bertema pedesaan atau pemandangan.
2. Wisatawan yang menjadikan tempat wisata desa atau pemandangan untuk melepas lelah disaat hari libur.
3. Tren anak muda yang berlibur melihat pemandangan untuk konten *media social*.
4. Ada nya tren wisata pulang kampung.
5. Belum banyak sumber berupa infografis interaktif tentang wisata budaya Desa Ambarita Huta Siallagan.

D. Threat / ancaman

1. Menarik minat wisatawan akan sulit, karena tidak setiap orang mempunyai ketertarikan tentang wisata budaya.
2. Wisatawan lebih suka datang ke tempat-tempat kekinian hanya untuk *upload* di *media social*.

II.2.2 Target Audience

A. Demografis

Gender	: Laki-laki dan Perempuan
Usia	: 25 - 35 tahun
Pendidikan	: SMA - Perguruan Tinggi
Pekerjaan	: Pelajar, Mahasiswa, Pekerja, Ibu Rumah Tangga
Status Ekonomi sosial	: A & B

B. Geografis

Primer : Sumatera Utara

Sekunder : kota-kota Metropolitan Indonesia

C. Psikografis

1. *Behavior* / tingkah laku

- a. Mempunyai ketertarikan terhadap sejarah dan budaya.
- b. Terbuka dengan informasi dan ilmu baru.
- c. Menerima dengan baik informasi yang disampaikan dengan media kreatif
- d. Suka mencari informasi tentang tempat wisata budaya.
- e. Meluangkan waktu untuk berwisata

2. *Habit* / kebiasaan

- a. Suka menikmati dan mengapresiasi karya seni.
- b. Suka berwisata ke tempat-tempat yang masih kental akan budayanya.
- c. Sering menghabiskan waktu dengan *gadget*

3. *Emotion* / emosi

- a. Peka terhadap wisata dan budaya sekitar.
- b. Cinta terhadap tempat wisata daerah kelahirannya.
- c. Adanya keinginan untuk mengenang dan mengenal budaya leluhur.

Berdasarkan analisis yang telah penulis lakukan terhadap aspek *target audience* dan SWOT, terlihat bahwa adanya peluang tren balik kampung untuk mengenal leluhur dan peluang media video Animasi sebagai informasi wisatawan atau calon wisatawan. Sedangkan zaman sekarang semua orang sudah menggunakan *gadget* untuk mengakses media informasi. Akan tetapi di media *social* instagram Desa Ambarita Huta Siallagan sendiri media

informasi nya masih kurang. Maka berdasarkan peluang dan kelemahan diatas solusi dari permasalahan itu dibuatlah infografis video Animasi.

II.3 Referensi Perancangan

II.3.1 Infografis Video Animasi

1. Referensi Video Infografis Mie Setan Sadis

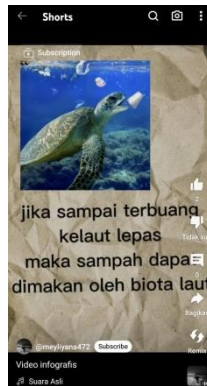
Referensi infografis ini diambil dari hasil penelitian Yurriva Kania Putri yang merancang video infografis Mie Setan yang bisa di akses di *gadget* atau desktop *Youtube*. Gaya desain yang di gunakan merupakan gaya desain Infografis Resume yang mengangkat tema seperti gaya moderen. Perancangan ini di buat karena Banyaknya video promosi yang kurang menarik minat penonton, sesuai dengan permasalahan latar belakang bahwa pembuatan infografis merupakan sesuatu hal yang baru, yang bisa dijadikan daya tarik lebih untuk menarik pengunjung. Dengan menggunakan sarana media promosi juga sangat memudahkan penyebaran informasi ini agar dapat menarik minat pengunjung. Diharapkan dengan adanya infografis ini dapat menjadikan inovasi baru dalam promosi.



Gambar 2.10 video infografis Mie Setan
(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=9-gLeLzXLes>)

2. Referensi video Infografis

Referensi infografis ini diambil dari hasil penelitian Meyliyana yang merancang infografis yang bisa di akses di *gadget* atau desktop *Youtube shorts*. Gaya desain yang di gunakan merupakan gaya desain Infografis Resume yang mengangkat tema seperti gaya moderen. Referensi perancangan yang di gunakan hanya isi saja.



Gambar 2.11 Video Infografis

(Sumber : <https://www.youtube.com/shorts/bM5HxUZNzXI>)

II.4 Landasan Teori

II.4.1 Infografis

Infografik adalah sekumpulan visualisasi, grafik, yang memiliki teks didalamnya dan dapat di satukan agar audiens paham akan topik tersebut.. Masih menurut Hidayati (2023) infografis biasanya digunakan untuk mempromosikan informasi. tetapi, saat sedang melakukan presentasi, juga bisa menggunakan infografik. Menurut Venngage, infografik adalah suatu bentuk komunikasi visual yang harus diperhitungkan. Sebab, jika desainnya unik dan menarik, audiens akan tertarik pada konten. Akan tetapi, bukan hanya desain yang di utamakan, tetapi kualitas dan kejelasan informasi di dalam infografik juga harus diperhatikan.

Menurut Presentasi (2019) elemen penting dalam mendesain infografis sebagai berikut :

a. Hierarki Visual

Hierarki visual adalah komponen pertama pada desain infografis. Hierarki ini bertujuan untuk mengurutkan elemen apa saja yang penting di infografis. Misalnya, judul yang ditulis dengan *font* besar, *subjudul* dan ikon ditulis dengan *font* sedang, dan konten ditulis dengan *font* kecil.

b. Titik Fokus

Titik fokus memiliki tujuan untuk menonjolkan elemen tertentu, seperti garis, bentuk, warna, dan ukuran. Contohnya, jika ingin menonjolkan desain pada judul, pakai *font* yang berukuran besar dan warna yang menarik. Namun, jika hanya memakai *font* yang besar dan warna yang tidak menarik ketika digabungkan dengan elemen lain, seperti ikon, *audiens* akan lebih berpusat ke ikon daripada judul.

c. *Font*

Banyak *font* yang menarik yang tersedia di berbagai situs, tetapi saat mendesain infografis ingin memilih banyak *font*. Namun, menampilkan *font* berlebihan akan membuat desain tidak konsisten. Bagusnya, tidak lebih dari tiga *font* berbeda boleh digunakan dalam desain.

Yang paling utama judul, ke dua *subjudul*, ke tiga isi. Memilih *font* digambarkan seperti memadukan pakaian. *Font* juga harus cocok satu sama lain jika dilihat keseluruhan, bukan bersaing satu sama lain. Memilih *font* yang mudah dibaca oleh pembaca merupakan hal yang penting.

d. Margin

Margin bertujuan agar infografis terlihat sama dan bagus, sehingga tidak terlihat berantakan. Misalnya, ikon, teks, dan komponen lainnya harus memiliki jarak yang sama. Maka jarak antara kanan dan kiri juga atas dan bawah harus ada.

e. Harmoni Warna

Warna yang sama dapat membuat audiens fokus pada infografis yang ada. Warna yang tidak sama akan diabaikan audiens. Dalam membuat harmoni warna yang menarik, eksperimen warna yang baik juga harus dilakukan. Selain itu, warna juga memiliki makna psikologis yang merubah emosi seseorang, jadi ada baiknya tidak menggunakan warna yang gelap jika akan membuat tema yang berhubungan dengan keceriaan.

f. Ikon

Ikon adalah memiliki peran penting pada desain infografis. Ada beberapa jenis ikon yaitu, *multicolor*, *monocolor*, *filled*, dan *linear* yang merupakan *outline* saja. Sangat penting memilih satu jenis ikon untuk infografis yang dibuat. Jika lebih dari satu desain maka akan terlihat tidak konsisten.

II.4.2 Animasi

Menurut Derma (2022) Animasi adalah sebuah gambar atau objek yang dirubah untuk dapat membuat gambar bergerek dan disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang ditentukan pada setiap jumlah waktu yang terjadi.

Masih menurut Derma (2022) Animasi berasal dari bahasa Latin *animatio* (*nomina animatio*), yang berarti memberi jiwa atau menghidupkan. Animasi, menurut *Cambridge Dictionary*, adalah gambar bergerak yang dibuat dari gambar, model, dan item lainnya.

II.4.3 Warna

Menurut Wardana (2022) memilih warna yang baik, desainer menggunakan teori warna. Teori ini menetapkan warna apa yang baik dalam melakukan komunikasi dan menyampaikan pesan secara visual. Namun, untuk menggunakan teori ini dengan efektif, harus mengaitkannya dengan bidang lain yang relevan, seperti psikologi, kebudayaan, dan kemampuan visual manusia.

Masih menurut Wardana (2022) persepsi warna dapat memengaruhi manusia. Mempelajari teori warna memungkinkan untuk mengetahui bagaimana orang melihat warna dan berpikir tentangnya.

Teori warna sangat penting untuk *branding*. Memahami teori warna dapat membantu memilih *branding* yang tepat. Misalnya, memilih warna dasar untuk logo, warna untuk desain web, dan warna tertentu yang dapat menarik perhatian pelanggan tertentu adalah semua contoh situasi yang dapat dipertimbangkan dengan mempertimbangkan teori warna untuk melihat kompetitor. Contohnya, pesan apa yang ingin disampaikan pesaing untuk menarik pelanggan (Wardana, 2022).

Warna sendiri memiliki beberapa jenis yaitu :

1. Warna Primer

Primer color atau Warna primer, yang terdiri dari tiga warna yaitu kuning, biru, dan merah. Warna primer tidak dapat dicampur dengan warna lain, disebut warna dasar.

Di bawah ini merupakan penjelasan mengenai tiga warna dasar dalam warna primer.

a. Kuning

Warna kuning sering dikaitkan dengan kebahagiaan dan harapan, serta memberi kesan terang, hangat, dan berenergi.

b. Biru

Dalam banyak budaya, biru biasanya mewakili ketenangan dan tanggung jawab, tetapi juga memiliki konotasi spiritual. Salah satunya yaitu *Virgin Mary* yang memakai jubah biru sebagai lambang spiritual.

Biru muda biasanya dihubungkan dengan suasana yang santai dan menenangkan. Biru cerah mempunyai arti dapat memberikan energi dan kesegaran. Warna biru tua, akan cocok untuk situs web perusahaan yang berfokus pada kekuatan.

c. Merah

Warna merah sering dihubungkan dengan cinta, peperangan, gairah, dan api. Warna merah juga memiliki efek fisik, seperti meningkatkan tekanan darah, metabolisme tubuh, dan meningkatkan pernapasan. Merah memiliki arti yang berbeda di beberapa negara. Contohnya adalah Tiongkok, yang menganggap merah sebagai kebahagiaan dan kemakmuran. Oleh karena itu, warna merah juga dapat dikaitkan dengan keberuntungan.

2. Warna Sekunder

Warna yang dapat digabungkan dengan tiga atau dua warna primer disebut warna sekunder. Berikut adalah beberapa contoh warna sekunder:

a. Warna *orange*: adalah warna yang dihasilkan dengan menggabungkan warna merah dan kuning.

b. Ungu: warna ungu adalah warna yang dihasilkan dengan menggabungkan warna merah dan biru.

c. Hijau: warna hijau adalah warna yang dihasilkan dengan menggabungkan warna kuning dan biru.

3. Warna Tersier

Warna tersier adalah kombinasi dari warna primer dan sekunder. Warna tersier dianggap lebih rumit daripada teori warna primer dan sekunder.

Tidak semua warna primer dapat digabungkan dengan warna sekunder begitu juga sebaliknya. Warna tersier sendiri terdiri dari merah-*orange*, kuning-*orange*, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, dan merah-ungu.

A. Arti warna

- 1) Warna merah : Merah merupakan warna yang kuat secara emosional dan memiliki jarak pandang yang tinggi, juga melambangkan bahaya, kekuatan, panas, energi, tekad, gairah, cinta, dan semangat.
- 2) Warna Hijau : Hijau adalah warna alam dianggap sebagai simbol kesegaran, pertumbuhan, kesuburan, dan kealamian. Hijau adalah warna yang paling tenang dan menyejukkan. Selain itu, warna hijau menunjukkan kekuatan dan stabilitas. Lambang hijau di sisi lain menunjukkan optimisme dan pertumbuhan.
- 3) Warna Ungu : Ungu sering dihubungkan royalti yang melambangkan kemewahan, kekuasaan, kemuliaan, ambisi, kreativitas, kemewahan, sensualitas, misteri, dan sihir. Hal ini karena gabungan dari warna biru dan merah, ungu mewakili energi dan stabilitas.
- 4) Warna Biru : Warna biru identik dengan langit dan laut, digunakan untuk merepresentasikan kecerdasan, kesetiaan, kepercayaan, dan kebijaksanaan. Biru muda juga sering digunakan untuk mewakili kesehatan atau penyembuhan, pengertian, ketenangan, dan kelembutan, sedangkan biru tua mewakili kekuatan, integritas, keseriusan, dan pengetahuan.

- 5) Warna *Oranye* : Warna *oranye* dapat digambarkan sebagai kegembiraan, sinar matahari, dan lingkungan tropis karena kombinasi energi merah dan kebahagiaan kuning. Warna ini sangat terlihat, jadi cocok untuk menarik perhatian.
- 6) Warna Kuning : Kuning adalah warna yang sering digunakan dan dikaitkan dengan makanan, dan dapat melambangkan banyak hal, termasuk kegembiraan, kebahagiaan, kecerdasan, keceriaan, dan energi. Namun, jika digunakan terlalu banyak, warna ini akan terlihat buruk. Kuning juga melambangkan kesetiaan dan kehormatan.
- 7) Warna Putih : Putih melambangkan dengan hal-hal baik, seperti kesucian, cahaya, keamanan, kebersihan, kebaikan, kepolosan, kemurnian, dan kesempurnaan.
- 8) Warna Hitam : Hitam sering dikaitkan dengan konotasi negatif dan kekuatan, formalitas, keanggunan, kematian, kejahatan, dan misteri. Selain itu, warna hitam juga dianggap dapat memberikan kesan formal, elegan, santai, dan mewah.

Wardana (2022) menyatakan bahwa warna tidak hanya memberikan keindahan, tetapi juga memiliki hubungan dengan psikologi seseorang. Teori Brewster membagi warna menjadi empat kategori yaitu primer, sekunder, tersier, dan netral. Warna biru, kuning, dan merah adalah warna primer. Warna tersier adalah campuran dari warna primer dan sekunder. Selanjutnya warna netral adalah campuran dari tiga warna tersebut.

B. Kombinasi Warna

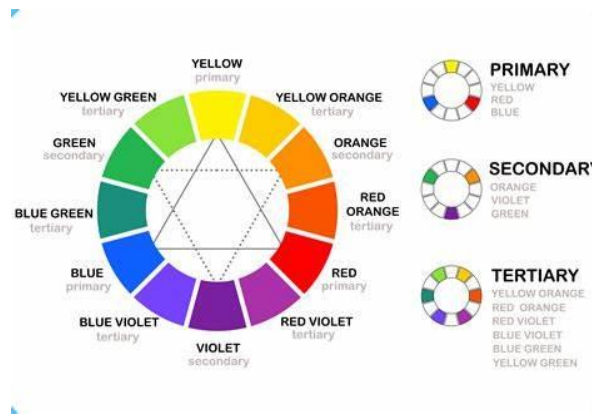
Teori warna memiliki prinsip yang digunakan untuk menciptakan harmonisasi dari kombinasi untuk sebuah warna dikarenakan lingkaran warna dan harmoni adalah dua hal yang dapat dipelajari dari teori warna.

Untuk mendapatkan komposisi yang baik dan berbeda pada karya, kombinasi dan komposisi warna yang sangat tepat diperlukan. Ketika beberapa warna bekerja dengan baik satu sama lain disebut sebagai harmoni warna. Komposisi warna sangat terkait dengan efek yang ditimbulkan oleh audiens saat melihat warna-warna, sehingga efek yang ditimbulkan mempunyai banyak kemungkinan baik itu enak dilihat atau tidak enak dilihat (Yogananti, 2015).

C. Teori warna

Seorang seniman atau desainer harus memahami cara memilih warna yang benar dan tepat untuk menciptakan perpaduan warna yang tepat dan harmonis untuk karya mereka. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah warna dapat dipadukan atau tidak dan apakah mereka cocok satu sama lain. Untuk melakukan ini, mereka harus mempelajari teori dasar warna, juga dikenal sebagai "peta dasar warna". Peta dasar warna dikenal sebagai *color wheel* / roda warna adalah lingkaran spektrum warna yang menunjukkan perbedaan antara warna tertentu. Roda warna dapat membantu memahami teori warna.

1. Warna secara umum terbagi 3 jenis utama, menurut Ebdy (2009) jenis warna tersebut yaitu antara lain:
 - a. Warna Primer : merah, kuning, dan biru.
 - b. Warna Tersier : Merah – Ungu, Biru - Hijau, Kuning - Hijau (warna tersier adalah warna dihasilkan dari percampuran antara warna primer dan warna sekunder).
 - c. Warna Sekunder : hijau, *orange*, dan ungu, (warna sekunder sendiri merupakan percampuran dari 2 warna primer).



Gambar 2.12 lingkaran warna
 (Sumber : <https://binus.ac.id/malang/2022/04/59-klasifikasi-warna/>)

2. Warna terdapat 2 jenis berdasarkan temperatur warna, warna tersebut antara lain :
 - a. Warna hangat / *warm*, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran mulai dari merah, kuning, oranye, dan magenta. Warna ini dikenal sebagai warna yang memberikan rasa nyaman dan memberi kesan hangat.
 - b. Warna Dingin / *cold*, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran mulai dari hijau, biru, dan warna ungu / *violet*. Warna ini dapat memberikan rasa tenang dengan kesan yang sejuk.



Gambar 2.13 Cold & Warm Color
 (Sumber : <https://berita.99.co/mengenal-lingkaran-warna/>)

3. Skema Warna (*Color Scheme*)

- a. Monokromatik (*Monochromatic*) :

Skema warna monokromatik adalah kombinasi warna yang menghasilkan tampilan bersih. Dapat dikatakan skema

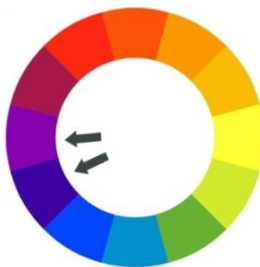
monokromatik adalah satu warna dengan tingkat konsentrasi warna dasar yang berbeda-beda atau variasi warna antara nuansa terang dan pekat.



Gambar 2.14 *Monochromatic Color Scheme*
(Sumber : <http://idesainesia.com/tips-membuat-skema-warna-yang-baik/>)

b. Analogis (*Analogous*) :

Untuk menghasilkan warna analogis, warna dominan dipilih dan dipadukan dengan warna yang berdekatan untuk memberikan aksen atau efek visual lainnya. Skema warna analogous adalah skema yang menghasilkan kombinasi warna yang berbeda tetapi memiliki efek visual yang sama.



Gambar 2.15 *Analogis Color Scheme*
(Sumber : <http://idesainesia.com/tips-membuat-skema-warna-yang-baik/>)

c. Komplemen (*Complementary*) :

Untuk menghasilkan hasil yang lebih hidup dan bersemangat, skema warna komplementer menggunakan

kombinasi warna yang berseberangan langsung dengan roda warna. Skema ini menghasilkan kombinasi warna dengan kontras yang tajam



Gambar 2.16 *Complementary Color Scheme*
(Sumber : <http://idesainesia.com/tips-membuat-skema-warna-yang-baik/>)

4 . Dimensi Warna (*color dimensions*)

Istilah "*hue*" sering digunakan untuk menyebut berbagai warna, seperti merah, kuning, biru, hijau, dll. Merah dan kuning sangat berbeda karena hue keduanya berbeda, begitu juga dengan semua warna lainnya.

Intensity, atau *chroma* merupakan dimensi warna yang menguraikan tentang kualitas kecerahan warna. *Intensity* biasanya digunakan untuk menggambarkan seberapa cerah atau suram suatu warna. Secara umum, warna yang lebih cerah memiliki intensitas yang lebih tinggi, sedangkan warna yang lebih suram memiliki intensitas yang lebih rendah. Warna-warna seperti abu-abu, hitam, dan putih tidak memiliki intensitas warna yang tinggi, sehingga mereka berfungsi sebagai warna netral dan sering digunakan untuk menetralkan komposisi warna yang terdiri dari banyak warna yang kompleks.

Value, Value warna merupakan salah satu dimensi warna yang menguraikan tentang nilai terang-gelapnya suatu warna. *Value*

warna merupakan merupakan salah satu dimensi warna yang menjelaskan nilai terang-gelapnya suatu warna. Apabila warna putih ditambahkan, warna yang dihasilkan akan lebih terang dari warna aslinya, dan sedikit warna hitam dapat ditambahkan untuk membuatnya lebih gelap. Apabila warna putih ditambahkan secara terus-menerus, warna yang dihasilkan akan lebih mengarah ke warna terang, yang disebut *tint*. Apabila warna hitam ditambahkan secara bertahap, warna yang dihasilkan akan lebih mengarah ke warna gelap atau disebut *Shade*.

II.4.4 Tipografi

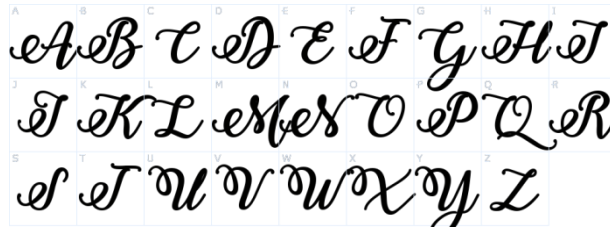
Tipografi sering disebut sebagai "*visual language*", yang berarti bahasa yang dapat dilihat, dalam desain komunikasi visual. Salah satu cara untuk menterjemahkan kata yang terucap ke dalam halaman yang dapat dibaca adalah dengan menggunakan tipografi. Tipografi berfungsi untuk menyampaikan konsep atau informasi dari halaman ke pengamat. Manusia secara tidak sadar berhubungan dengan tipografi setiap hari. Merek dagang di komputer yang digunakan, label pakaian yang dipakai, dan banyak lagi. Hampir semua desain komunikasi visual memiliki elemen tipografi. Tidak memperhatikan tipografi dapat menyebabkan desain yang indah menjadi tidak komunikatif atau kurang menarik.

Tipografi juga dapat dikatakan sebagai *visual language* / bahasa visual. (Wijaya, 1999).

1. Kaligrafi (*Calligraphic*)

Kaligrafi mirip dengan *Lettering* tapi lebih fokus pada aspek visual tulisan dan indahnya tampilannya. Kaligrafi pada dibuat dengan menggunakan alat tertentu. Kaligrafi lebih menekankan pada tulisan daripada bentuk huruf atau *letter form* individu. Jarak yang rapat antar

huruf merupakan ciri khas huruf kaligrafi meskipun tidak semua huruf kaligrafi harus memiliki jarak yang rapat. *Font* kaligrafi sering disebut tulisan tangan yang elegan karena tampak seperti huruf yang digambar dengan tangan, dengan tetesan, bintik, bercak, dan ketidakteraturan yang biasanya terlihat pada huruf yang digambar dengan tangan



Gambar 2.17 contoh *calligraphic font*
(Sumber : <https://typolog.uph.edu/2021/11/01/bedanya-lettering-dan-calligraphy/>)

2. *Serif*

Jenis *font* yang dikenal sebagai *font serif* memiliki ciri khusus, yaitu ada garis kecil di setiap ujung huruf. Secara keseluruhan dikenal sebagai *counter stroke* atau *serif bracketed*.



Gambar 2.18 contoh *serif font*
(Sumber : <https://glints.com/id/lowongan/jenis-font/>)

3. *Sans Serif*

‘*sans*’ dalam bahasa Perancis berarti tanpa. Maka, *Sans Serif* memiliki arti jenis *font* yang tidak mempunyai garis kecil di setiap ujung hurufnya. *Sans Serif* disebut sebagai jenis *font* yang tidak memiliki tambahan ”*serif*” atau *feet* / kaki / kait pada bagian ujung / pangkal hurufnya. *Sans serif* sering digunakan untuk memberikan kesan minimalis dan kesederhanaan.



Gambar 2.19 contoh *sans serif font*
(Sumber : <https://glints.com/id/lowongan/jenis-font/>)

4. *Script*

Font yang memiliki bentuk seperti tulisan tegak bersambung disebut *script*. Ada dua jenis *font* skrip yaitu formal dan kasual. Jenis *font* yang satu ini menggambarkan sesuatu yang elegan, natural, dan personal karena lengkungan, ikal, dan hiasan *font* yang berlebihan, *font* ini mudah dikenali.



Gambar 2.20 contoh *script font*
(Sumber : <https://glints.com/id/lowongan/jenis-font/>)

5. Decorative (*Display*)

Display sendiri adalah *font* berukuran besar yang dihiasi dengan banyak ornamen untuk membuatnya lebih indah. Judul dan tajuk utama/*headline* biasanya menggunakan *font* dekoratif karena digunakan untuk menghias. *Font* ini sangat tidak cocok digunakan pada *body text*.



Gambar 2.21 contoh *Display font*
(Sumber : <https://glints.com/id/lowongan/jenis-font/>)

II.4.5 Layout

Tata letak elemen grafis di area media tertentu yang dirancang untuk mendukung atau memperkuat pesan yang dibawa dikenal sebagai *layout*. Selain itu, *layout* berpengaruh terhadap efektivitas setiap jenis desain yang dibuat. *Layout* yang efektif seharusnya tidak hanya menarik, tetapi juga dapat diakses oleh pengguna. Oleh karena itu, pemahaman tentang *layout* sangat penting untuk kesuksesan dalam desain (Rheny, 2022).

A. Prinsip Layout

Prinsip *layout* adalah formula yang berfungsi sebagai pedoman dalam membuat *layout* yang baik. Prinsip dasar desain grafis seperti warna, kontras, pengulangan, tekstur, dan tipografi, digunakan untuk membuat *layout*. Namun, desain *layout* juga menggabungkan prinsip-prinsip seperti ruang, kedekatan, keseimbangan, keselarasan, dan hierarki. (Rheny, 2022)

1. Hierarki

Hierarki mempunyai urutan penting dalam *layout*. Langkah awal untuk membuat hierarki adalah ukuran. Secara keseluruhan, elemen besar adalah yang paling penting dalam desain, dan elemen yang lebih besar dan lebih penting dipilih karena elemen tersebut paling menarik perhatian pertama.

Cara kedua untuk membuat hierarki dalam desain *layout* tanpa mengubah ukurannya adalah dengan menggunakan kontras. Elemen dengan kontras yang lebih tinggi akan lebih menonjol di antara elemen dengan kontras yang lebih rendah. Metode ketiga adalah penempatan elemen. Meskipun sekelompok elemen memiliki ukuran dan tingkat

perbedaan yang sama, sebuah elemen yang berdiri sendiri akan lebih menarik perhatian daripada sekelompok elemen.

2. Keseimbangan

Manusia menyukai keseimbangan, karena sesuai untuk mencapai keseimbangan dalam desain grafis. Asimetri, asimetri, atau simetri radial digabungkan dalam *layout* yang seimbang. Namun, aturan keseimbangan memiliki beberapa pengecualian. Sebuah desain yang tidak seimbang dapat menarik perhatian ke komponen tertentu yang terlihat tidak sesuai. Akibatnya jika tidak dilakukan dengan baik, desain akan tidak seimbang akan terlihat berantakan atau membingungkan.

3. Perataan (*alignment*)

Dalam desain, perataan tepi dan perataan tengah terjadi ketika elemen disejajarkan ke tepi atas, bawah, kiri, atau kanan tata letak. Perataan tepi biasanya digunakan untuk teks karena membaca teks dari kiri ke kanan. Perataan tengah digunakan untuk bagian teks yang lebih kecil seperti judul atau uraian, serta gambar, ikon, dan elemen visual lainnya. Keterbacaan dan aliran tata letak dipengaruhi oleh perataan yang efektif. Untuk menyelaraskan elemen dalam *layout* dapat dengan menggunakan *grid*.

4. Kedekatan

Kedekatan sangat penting dalam desain karena memperingati elemen yang terkait satu sama lain, sedangkan elemen yang tidak terkait harus terpisah untuk menghindari kebingungan. Elemen yang berdekatan lebih menonjol saat diposisikan bersama atau terhubung secara visual.

5. Ruang (*space*)

Pentingnya *space* dalam *layout* berfungsi untuk mengatur dan memisahkan elemen yang berbeda. Saat membuat *layout*, elemen yang berbeda harus memiliki ruang yang cukup untuk terpisah dan diatur sehingga elemen lain tidak terlihat kewalahan.