

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Motion Graphic*

Motion graphic berasal dari kata *motion* atau gerakan dan *graphic* yang berarti gambar. Umumnya, *motion graphic* atau grafik gerak adalah ilustrasi atau gambar yang bergerak. Desain dan ilustrasi berjalan beriringan, sehingga seorang ilustrator juga dapat berperan sebagai seorang desainer. *Motion graphic* biasanya menggabungkan elemen-elemen seperti teks, suara, ilustrasi, foto, dan video yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi. Perpaduan antara media *audio* dan *visual* dalam *motion graphic* membuat *motion graphics* menjadi unik dan membedakannya dengan jenis grafis lainnya. *Motion graphic* banyak digunakan dalam dunia *broadcasting* dan marketing karena dapat menyampaikan informasi secara ringkas dan menggabungkan unsur *audiovisual* untuk menarik banyak perhatian.

Sedangkan menurut Michael Betancourt, *motion graphic* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video dan teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerak atau gerakan, biasanya dikombinasikan dengan *audio* untuk digunakan dalam proyek multimedia. Buku *Exploring Motion Graphics* oleh Gallagher & Paldy menyatakan bahwa semua desain memiliki penempatan visual yang memandu audiens ke dalam pesan dan membantu mereka memahami informasi utama yang coba disampaikan oleh desain. Perbedaan yang jelas antara informasi primer dan informasi lainnya menunjukkan susunan visual yang kuat. Pentingnya informasi

menentukan elemen mana yang ditekankan dan bagaimana informasi ditulis ke dalam desain.

Buku *Exploring Motion Graphics* oleh Gallagher & Paldy menyatakan bahwa semua desain memiliki penempatan visual yang memandu audiens ke dalam pesan dan membantu mereka memahami informasi utama yang coba disampaikan oleh desain. . Perbedaan yang jelas antara informasi primer dan informasi lainnya menunjukkan susunan visual yang kuat. Pentingnya informasi menentukan elemen mana yang ditekankan dan bagaimana informasi ditulis ke dalam desain.

2.1.1 Motion Graphic Sebagai Media Edukasi

Motion graphic dapat digunakan dalam ranah edukasi, perkembangan teknologi saat ini tidak memiliki batasan dalam ranah pemberian edukasi pun terjadi perkembangan yang sangat pesat. Di jaman dahulu untuk mencari tahu mengenai informasi maka semua orang harus membuka buku yang terkadang kurang lengkap. Dengan adanya teknologi pencarian informasi di internet meningkat pesat, penggunaan teknologi pendukung seperti video juga meningkat. *Motion graphic* dapat mengubah materi materi informasi yang kompleks menjadi video materi pembelajaran yang mudah diakses murid dimana saja dan kapan saja. Dengan video *motion graphic* materi yang kompleks serta perlu penjelasan detail dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami, selain itu target dapat menonton ulang video itu tanpa harus menghadiri kegiatan formal atau non formal untuk dapat memahami materi tersebut.

2.1.2 Teori Audio Visual

Media *audiovisual* berasal dari kata “media” dan merupakan media perantara yang digunakan orang untuk menyampaikan atau menyebarluaskan gagasan, pendapat, atau pendapat sehingga gagasan, pendapat, atau gagasan yang diajukan itu sampai kepada penerima yang dituju. Menurut Dale Media *audiovisual* merupakan media pendidikan dan pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga siswa dalam proses belajar mengajar. Media *audiovisual* adalah jenis media yang mengandung unsur visual selain unsur audio, seperti rekaman video, film dengan berbagai ukuran, slide suara, dll. Kemampuan media ini dinilai lebih baik dan lebih menarik karena mengandung unsur-unsur baik jenis media primer maupun sekunder.

2.2.3 Animasi

Menurut Arif Puji Setiawan dari *e-book animasi*, animasi sendiri berasal dari kata latin “anima” yang berarti jiwa, kehidupan atau roh. Karakternya adalah orang, hewan, dan objek dunia nyata lainnya yang ditampilkan dalam bentuk gambar 2D dan 3D. Oleh karena itu, karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang berisi makhluk hidup, yang dihasilkan dari kumpulan gambar yang berubah dan berganti secara teratur. Objek dalam gambar bisa berupa teks, bentuk objek, warna, dan efek khusus.

Begitupun pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi definisikan sebagai berikut: “*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*” (Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, California, 2002) Yang artinya kurang lebih adalah: “Animasi adalah

sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti tersebut, Animasi adalah menghidupkan.

2.2 Pubertas

Pubertas identik dengan remaja karena fase ini dialami oleh anak-anak yang mulai mengalami perubahan unik secara fisik, psikis dan emosi untuk memasuki tahap dewasa. Remaja tidak dapat dikatakan anak-anak namun tidak dapat disebut dewasa pula, tidak ada tempat yang jelas karena remaja merupakan fase yang berada di tengah anak-anak dan dewasa. Kehidupan lingkungan dan sosial remaja mampu mempengaruhi perkembangan biologis dan psikologis remaja, oleh karena itu pada saat itu remaja akan mencoba untuk tidak bergantung kepada orang tua, mencoba untuk mandiri sehingga mereka merasa dapat diterima dan diakui sebagai orang dewasa. Remaja menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) adalah usia 10-24 tahun dan belum menikah. Hurlock (1990) membagi masa remaja menjadi dua bagian. Pubertas awal dari 11/12-16/17 tahun dan pubertas akhir dari 16/17-18 tahun.

2.2.1 Perkembangan Psikologi Remaja

Perkembangan remaja berdasarkan aspek psikologis terbagi menjadi dua kategori. Kategori ini antara lain aspek emosional dan sosial yang kemudian harus menjadi perhatian bagi orang tua dalam membesarkan anak remaja. Hal ini terkait dengan perubahan hormonal dan neurologis serta perkembangan kognitif pada remaja. Tetapi juga memikirkan identitas diri dan hubungan sosial di lingkungan.

Secara universal bisa dikatakan jika pertumbuhan psikologis pada masa remaja terlihat karena mereka mulai mengkonstruksi identitas diri. Tidak hanya itu, remaja pada kelompok usia ini juga mulai menunjukkan kemandirian dan menjadi kurang bergantung pada orang tua. Pada pertumbuhan anak umur 14 tahun,, emosi remaja masih dikategorikan naik turun, *mood* berubah-ubah, serta pada umur ini anak juga mulai melakukan hal-hal yang berisiko, sehingga remaja mengalami berbagai macam sebab dan akibat. Penting untuk memahami apa yang terjadi atau apa yang akan terjadi. Pada usia ini, Pada umur ini, terjalin pergantian sikap yang tidak cocok dengan dengan kebiasaan sehari-hari, dan ia mengalami beberapa gangguan dalam perkembangan psikologis atau emosional remajanya, seperti krisis kepercayaan diri yang mengarah pada depresi remaja, seperti gangguan citra tubuh.

Perubahan fisik selama masa pubertas sangat berarti untuk kesehatan reproduksi. Sebab pada masa ini terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat untuk mencapai kematangan, termasuk organ reproduksi, serta sanggup melakukan fungsi reproduksi. Pada remaja laki-laki mengalami perkembangan pesat pada organ testis, pembuluh yang memproduksi sperma dan kelenjar prostat pada sekitar usia 14 – 15 tahun, mengalami mimpi basah dan keluar sperma. Pada remaja wanita terjadi pertumbuhan cepat pada organ rahim dan ovarium yang memproduksi ovum (sel telur) dan hormon untuk kehamilan. Akibatnya terjadilah siklus “*menarche*” (menstruasi pertama). Siklus awal menstruasi sering diiringi dengan sakit kepala, sakit pinggang, kelelahan, depresi, dan mudah tersinggung.

Perkembangan psikologi remaja pada seksualitas sekunder merupakan perkembangan yang memenuhi kematangan individu sehingga tampak sebagai lelaki atau perempuan. Pada remaja pria mengalami pertumbuhan bulu-bulu pada kumis, jambang, janggut, tangan, kaki, ketiak, dan kelaminnya. Tumbuh jakun dan suara remaja pria berubah menjadi lebih parau dan rendah, kulit berubah menjadi kasar. Pada remaja wanita mengalami pertumbuhan bulu-bulu secara lebih terbatas, yakni pada ketiak dan kelamin. Pertumbuhan juga terjadi pada kelenjar yang bakal memproduksi air susu di buah dada, serta pertumbuhan pada pinggul sehingga menjadi wanita dewasa secara proporsional.

2.2.2 Kesehatan Reproduksi Remaja

Kesehatan reproduksi merupakan suatu kondisi kesehatan, secara fisik, psikis dan sosial yang berkaitan dengan sistem reproduksi, guna serta proses dimana laki-laki dan perempuan bertanggung jawab untuk memelihara organ reproduksinya. Kesehatan reproduksi remaja adalah keadaan kesehatan yang mempengaruhi sistem, fungsi, serta proses reproduksi remaja.

Kebutuhan aktual remaja mengenai hak mereka untuk menerima informasi yang akurat tentang seksualitas serta kesehatan reproduksi juga dapat dibedakan atas dasar perbedaan kelompok. Seperti, kebutuhan pemuda pedesaan berbeda dengan kebutuhan pemuda perkotaan. Kerentanan terhadap infeksi menular seksual (IMS) juga berbeda antara 'anak jalanan' dan remaja sekolah. Remaja yang bekerja di pabrik juga memiliki ciri khas yang khusus serta permasalahan yang berbeda dengan remaja yang bekerja di sektor informal. Oleh karena itu, pemenuhan kebutuhan tersebut wajib

disesuaikan dengan konteks sosial dan budaya yang dihadapi setiap remaja. Namun secara umum, kebutuhan nyata terkait hak dasar remaja atas informasi tentang seksualitas dan kesehatan reproduksi adalah:

- a. Memberikan layanan yang ramah dan dapat diakses oleh kaum muda, tanpa memandang usia, jenis kelamin, status perkawinan, atau status ekonomi
- b. Adanya dukungan bagi semua remaja untuk menyadari hak mereka untuk mengekspresikan seksualitas mereka dengan cara yang mereka pilih.
- c. Pemberian Informasi dan Pendidikan Hak Reproduksi dan Seksualitas. Informasi dan pendidikan yang diberikan bertujuan untuk meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri di kalangan remaja dan memberikan mereka pengetahuan untuk memungkinkan mereka membuat keputusan sendiri tentang masalah seksual dan reproduksi
- d. Kerahasiaan dalam semua aspek hubungan sosial dan seksualitas dijamin
- e. Penyediaan informasi bebas hambatan sesuai dengan pertumbuhan generasi muda
- f. Setiap remaja yang aktif secara seksual atau tidak; dan yang memiliki keragaman orientasi seksual bisa mendapatkan informasi agar mereka merasa nyaman dengan tubuh dan seksualitas mereka sendiri.
- g. Setiap remaja mendapatkan persiapan untuk memiliki ketrampilan melakukan negosiasi dalam relasi sosialnya, termasuk dalam masa pacaran dan dalam melakukan tindakan seks yang lebih aman (bagi yang seksual aktif).

Kuatnya norma sosial yang menganggap seksualitas hal tabu akan menjadi salah satu alasan kuatnya penolakan terhadap usulan agar pendidikan seksualitas terintegrasi ke dalam kurikulum pendidikan. Padahal sedari awal Reformasi telah ada upaya untuk memasukkan seksualitas pada topik, tidak hanya oleh banyak kelompok seperti lembaga swadaya masyarakat (LSM), tetapi juga oleh pemerintah sendiri (terutama Kementerian Pendidikan Nasional), ini tidak sepenuhnya menyelesaikan masalah. Masalah Nyata yang Dihadapi Remaja Pada kenyataannya, remaja masih menghadapi banyak masalah yang berkaitan dengan seksualitas dan kesehatan reproduksi, seperti pemerkosaan, seks bebas, dan kehamilan yang tidak diinginkan. (KTD), aborsi, perkawinan dan kehamilan dini, infeksi menular seksual (IMS) atau PMS, dan HIV/AIDS

2.3 Kampung KB

Kampung Keluarga Berkualitas (Kampung KB) merupakan RW, dusun atau satuan perangkat daerah setingkat yang memenuhi kriteria tertentu, dengan ketentuan program KKBPK dan pembangunan sektor terkait dilaksanakan secara sistematis. Kampung KB merupakan program yang dikembangkan oleh Presiden Republik Indonesia (Ir. Joko Widodo) pada Januari 2016 untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat di tingkat desa atau sederajat melalui program KKBPK dan pembangunan terkait lainnya. Sebuah sektor untuk menciptakan keluarga kecil yang berkualitas. Sementara itu, Kampung KB ini akan meningkatkan keterlibatan pemerintah, lembaga swadaya masyarakat dan swasta dalam memajukan, mendampingi dan memfasilitasi masyarakat dalam menyelenggarakan program KKBPK dan pembangunan sektor

terkait, selain untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penduduk. tertentu. pembangunan yang berorientasi.

Sasaran kerhatian secara obyek dan subyek dalam pelaksanaan kegiatan secara operasional pada program Kampung KB antara lain PUS, Lansia, remaja, keluarga yang memiliki balita, keluarga yang memiliki remaja, dan keluarga yang memiliki lansia. Sedangkan jika secara sectoral sasaran program ini disesuaikan berdasarkan bidang tugasnya yang pelaksana nya adalah Kepala Desa/Lurah, Ketua RW, Ketua RT, PKB, Petugas lapangan sektor terkait, TP PKK, kader Institusi Masyarakat Pedesaan (IMP) dalam hal ini PPKBD dan Sub PPKBD, tokoh masyarakat, tokoh adat, tokohagamat, tokoh pemuda serta kader pembangunan lainnya

Meskipun pembentukan Kampung KB berada langsung dibawah pengawasan dan diamanatkan kepada BKKBN, tetapi pada dasarnya Kampung KB merupakan perwujudan dari gabungan sinergi dari beberapa kementrian terkait seperti pemerintah pusat dan pemerintah daerah, mitra kerja dan pemangku kepentingan, juga pasrtisipasi masyarakat didalamnya terhadap program ini, hal ini lah yang menjadikan Kampung KB diharapkan mampu menjadi gambaran sebuah desa yang didalamnya terdapat keterpaduan dari program pembangunan Kependudukan, KB dan Pembangunan Keluarga yang disinergikan dengan program pembangunan sektor terkait yang dilaksanakan secara sistemik dan sistematis.

Kampung KB dirancang sebagai upaya membumikan, mengangkat kembali, merevitalisasi program KKBPK guna mendekatkan akses pelayanan kepada keluarga dan masyarakat dalam upaya mengaktualisasikan dan mengaflikasikan 8 (delapan)

fungsi keluarga secara utuh dalam masyarakat. Dengan itulah kegiatan dan program-program di dalam Kampung KB tidak akan hanya sebatas pengaplikasian dan pemasangan alat kontrasepsi saja, tetapi juga terdapat program pembangunan lain yang kemudian saling berkesinambungan kemudian program serta kegiatan tersebut menjadi sebuah sarana pemberdayaan masyarakat yang bertujuan dan terfokuskan pada upaya perubahan sikap, perilaku, serta pola pikir masyarakat menjadi lebih baik dan dapat bergabung dengan Poktan yang ada, dan keluarga yang sebelumnya tidak berbisnis dapat bergabung anggota UPPKS yang ada.

2.3.1 Program Bina Keluarga Remaja (BKR)

Bina Keluarga Remaja (BKR) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh keluarga khususnya orang tua dibantu dan di bimbing oleh beberapa orang fasilitator untuk meningkatkan bimbingan atau pembinaan tumbuh kembang anak remaja secara baik dan terarah dalam membangun SDM yang bermutu, tangguh, maju dan mandiri.

Bina Keluarga Remaja sendiri memiliki tujuan untuk meningkatkan kepedulian, kesadaran dan tanggung jawab orang tua atas tugasnya untuk membimbing, mengasuh dan menyadarkan anak-anak mereka yang sedang tumbuh untuk meningkatkan ketahanan fisik dan non-fisik mereka melalui interaksi komunikatif yang sehat dan harmonis. Meningkatkan pengetahuan orang tua dan remaja tentang pentingnya hubungan yang setara dan harmonis. Tumbuhnya cinta dan kasih sayang antara orang tua dan remaja menciptakan rasa hormat dan rasa hormat satu sama lain. Melaksanakan deteksi dini gejala-gejala yang menyebabkan kesenjangan dalam hubungan antara orang tua dan remaja. Terciptanya hubungan yang

serasi dan harmonis ditopang oleh sikap dan tindakan yang rasional. BKR sendiri memiliki materi yang nantinya disampaikan kepada target atau peserta BKR. Gerakan membangun keluarga sejahtera, prinsip dasar pemajuan keluarga muda, penguatan delapan fungsi keluarga, peran orang tua dalam mengasuh anak dan remaja, tumbuh kembang anak dan remaja, produksi sehat, pembinaan anak-anak dan remaja yang memimpin program BKR.

2.4 Teori Desain

Graphic, atau jika dalam bahasa Indonesia Grafi, berasal dari bahasa Yunani *Graphein* yang berarti menulis atau menggambar. Di sisi lain, istilah grafis, seni menggambar dua dimensi, umumnya mencakup beberapa bentuk kegiatan seperti menggambar, melukis, dan fotografi. Secara khusus, ruang lingkup penerapannya terbatas pada karya seni yang dibuat untuk tujuan reproduksi di media cetak atau dengan metode pencetakan. (Kusrianto, 2007 : 100).

Desain grafis merupakan sebuah bentuk lukisan atau gambar terapan yang membuat para desainernya bebas memilih, menempatkan atau membuat elemen elemen visual seperti ilustrasi, garis, titik, teks dsb pada sebuah media yang menjadi permukaan untuk berkomunikasi dan berkreasi sehingga menjadi sebuah media komunikasi visual yang menarik. Pada umumnya penerapan desain grafis di gunakan dalam bidang periklanan, film, pengemasan dsb.

2.4.1 *Layout*

Layout secara bahasa berarti tata letak, Suriant Rustan adalah sosok tokoh desain dengan salah satu bukunya yang berjudul *Layout, Dasar & Penerapannya*, 2009, mengatakan *layout* adalah tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. Pengertian *layout* menurut *Graphic Art Encyclopedia* “*Layout is arrangement of a book, magazine, or other publication so that and illustration follow a desired*” format yang dilakukan pada buku, majalah, atau bentuk publikasi lainnya, sehingga teks dan ilustrasi sesuai dengan bentuk yang diharapkan.

Layout merupakan tata letak Tata letak yang digunakan untuk mengatur konfigurasi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk dalam konteks tertentu (Susanto, 2011 : 237). Tata letak adalah proses atau langkah kerja dalam desain. Banyak orang mengatakan *layout* sama dengan desain. Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menyajikan elemen gambar dan teks dengan cara yang komunikatif sehingga pembaca dapat lebih mudah menerima informasi yang disajikan. Tata letak memainkan peran penting dalam desain grafis. Mengacu pada susunan elemen desain yang berkaitan dengan citra merek dan gaya. Tata letak yang salah tidak akan mengkomunikasikan pesan Anda secara efektif, terutama dalam iklan.

Dalam desain, khususnya desain grafis periklanan, tata letak dianggap sebagai solusi standar atau standar keberhasilan, desain grafis yang baik itu dapat dilihat dari penempatan bagian-bagian pada posisi dan urutan yang benar melalui hubungan mereka (elemen elemen desain).



Gambar 2.1 contoh *layout* untuk sosial media instagram

Sumber : *Amazon.com* fr. *Pinterest*

Tata letak (*Layout*) adalah salah satu elemen dalam sebuah desain yang menjadikannya sebagai elemen yang tidak terpisahkan saat membuat sebuah desain. Layout menekankan dengan mengatur bagian-bagian desain yang ingin Anda tekankan dan bagian yang tidak ingin Anda tekankan. Proses ini tidak terlepas dari elemen-elemen tertentu yang dapat menciptakan keselarasan yang tepat dalam tata letak Anda.

2.4.2 *Bubble Talk*

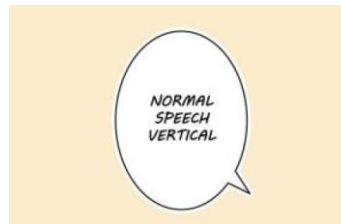
Bubble talk merupakan balon kata yang digunakan untuk memperkuat narasi dan dialog tokoh yang terdapat didalam komik dari segi visualnya. *Bubble talk* memudahkan pembaca dalam membedakan cara bicara dari tokoh komik seperti ketika tokoh sedang berbisik, tokoh berteriak, dsb.

- a. *Basic Bubble*, Bentuknya oval dalam posisi horizontal dan diakhiri dengan ekor yang mengarah ke mulut karakter yang menghasilkan dialog atau suara. Biasanya digunakan untuk adegan dengan dialog normal.



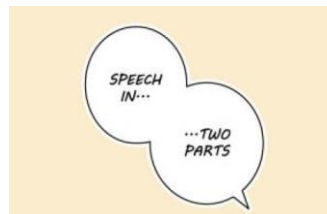
Gambar 2.2 *Basic Bubble*
 Sumber : animeoutline.com

- b. *Vertical Bubble*, Digunakan ketika tidak ada lagi ruang untuk menggambar gelembung secara horizontal. Untuk peran menjelaskan adegan dialog normal..



Gambar 2.3 *Vertical Bubble*
 Sumber : animeoutline.com

- c. *Multi Bubble*, ni terdiri dari kombinasi dua gelembung dan ekor yang menunjuk ke mulut karakter atau sesuatu yang mengeluarkan suara.. Biasanya untuk menjelaskan adegan dialog untuk karakter yang biasanya pemalu atau tidak tahu apa yang mereka katakana.



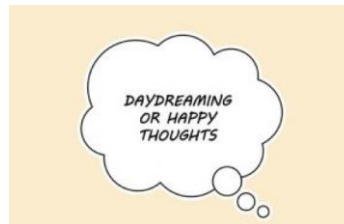
Gambar 2.4 *Multi Bubble*
 Sumber : animeoutline.com

- d. *Inwards Pointing Tail Bubble*. Fungsi ekor di dalam *speech bubble* untuk menunjukkan di mana arah dialog berasal. Misalnya, *Inwards Pointing Tail Bubble* menghadap ke dalam digambar di sisi kanan halaman, dan karakter dialog digambar di sebelah kiri. Tergantung pada posisi karakter, arah ekor gelembung harus ke kiri.



Gambar 2.5 *Inwards Pointing Tail Bubble*
Sumber : animeoutline.com

- e. *Cloud Like Bubble* Ini menggambarkan pikiran perasaan bahagia dan karakter saat sedang bermimpi.



Gambar 2. *Cloud Like Bubble*
Sumber : animeoutline.com

- f. *Rectangular Bubble*, Bentuk Kotak tanpa ekor biasanya digunakan untuk menulis cerita yang menggambarkan situasi, tempat, atau waktu.



Gambar 2.7. *Rectangular Bubble*
Sumber : animeoutline.com

2.5 Tipografi

Penggunaan tipografi harus disesuaikan dengan pekerjaan desain. Memilih karakter tidak semudah yang dibayangkan. Dengan banyaknya karakter yang ada, desainer harus hati-hati memilih tipografi yang tepat untuk rancangannya. Himpunan huruf dalam suatu kata atau frase tidak hanya mengungkapkan suatu makna yang terkait dengan suatu objek atau gagasan, melainkan juga harus mampu untuk mengungkapkan suatu gambaran atau kesan visual. Huruf memiliki nilai fungsional dan estetika. Pemilihan karakter disesuaikan dengan gambar yang ingin Anda ekspresikan. Lazlo Moholy mengatakan jika kata atau frasa tidak hanya memiliki makna yang terkait dengan objek atau ide, tetapi juga memiliki kapasitas untuk mengekspresikan gambar atau kesan visual. Huruf memiliki nilai fungsional dan estetika. Pilihan font tergantung pada gambar yang akan diwakili (Kusrianto, 2007: 190-191).

2.6 Ilustrasi

Menurut Kusrianto dalam Parmadi, dkk (2015: 780) secara harfiah ilustrasi dapat berarti gambar yang digunakan untuk menggambarkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi adalah elemen grafis yang sangat penting dan dapat berupa apa saja mulai dari garis dan titik sederhana hingga yang rumit. Desain dan ilustrasi berjalan beriringan, sehingga seorang ilustrator juga dapat berperan sebagai seorang desainer. Contohnya adalah karya ilustrasi "Tokidoki" oleh ilustrator Simone Legno. Mengadopsi ilustrasi bertema mode untuk T-shirt dan tas. Ilustrasi adalah dasar dari desain produk dan bentuk komunikasi visual lainnya. (Joneta Witabora : 2012). Untuk menyampaikan sebuah cerita atau informasi pesan dalam sebuah *motion graphic* ilustrasi mampu menyampaikan pesan kepada target dengan lebih efisien.

2.7 Infografis

Infografis, kependekan dari *Information + Graphics*, adalah visualisasi data, ide, informasi, atau pengetahuan melalui bagan, grafik, garis waktu, dll. Menyajikan informasi lebih dari sekedar teks dan memiliki dampak visual. Hal ini membangkitkan kesadaran pembaca untuk memahami data, ide, informasi, atau pengetahuan secara lebih cepat dan akurat. (Nuning : 2016). Infografis menurut Newsom dan Haynes dalam jurnal berjudul "*Public Relations Writing: Form and Style*" tahun 2004, adalah representasi visual dari informasi dalam bentuk grafik. Data atau pengetahuan yang dimasukkan untuk menyajikan informasi yang kompleks secara cepat dan jelas.

Infografis bertujuan untuk mempermudah penyampaian pesan yang kompleks dengan menyajikan informasi secara lebih ringkas dan mudah dipahami, serta dengan menjelaskan data dan informasi secara lebih sederhana. Infografis menyediakan elemen visual yang dapat langsung dicerna dan menggabungkan keterampilan desain, analisis informasi, dan penceritaan, ketiga elemen ini mampu meningkatkan minat pembaca. Dalam pendidikan dengan menggunakan media infografis dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat pendidikan target audiens Anda. Metode estetis untuk menilai nilai estetika infografis dari dekorasi, tema, pola, pengolahan data, komposisi dan ilustrasi. Ikonografi juga merupakan masalah ikon yang berbicara dengan objek dan makna. Infografis menyajikan data teks yang ada dalam bentuk simbol-simbol yang bermakna. Representasi visual (ilustrasi/foto) memiliki daya tarik perhatian langsung dan memainkan peran persuasi visual utama dalam tampilan infografis. Infografis adalah cara kreatif untuk mengkomunikasikan informasi dengan jelas dan cepat menggunakan grafik.

2.7 Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu media instan dengan berbagai fungsi saat ini. Media sosial tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sarana bagi penggunanya untuk mencari berbagai informasi. Definisi media sosial tidak serta merta menjadi pemikiran yang tidak berdasar dari para ahli tersebut. Media sosial berperan dan mempengaruhi kehidupan masyarakat, namun media sosial harus tetap menjadi fungsi dan tujuan dari media sosial itu sendiri, yang dirancang untuk melayani kehidupan setiap orang. Seperti yang dikatakan Henderi, istilah media sosial mengacu

kepada kemampuan individu dalam membuat profil publik atau semi-publik dalam sistem terbatas, membuat daftar pengguna lain yang terhubung dengan mereka, dan melihat serta mencari daftar koneksi mereka. Situs jejaring sosial berbasis web. mereka membuat orang lain dalam sistem (Henderi, 2007: 3)

Sedangkan menurut Phillip Kotler dan Kevin Keller media sosial kini menjadi salah satu cara konsumen dalam bertukar informasi teks, gambar, video, dan audio satu sama lain dan dengan bisnis dan sebaliknya (Kotler, Keller 2012: 568) Siapa pun dapat membuat konten mereka sendiri dan, yang paling penting, mendistribusikannya. Posting ke *blog, tweet, Instagram, Facebook*, atau video *YouTube* untuk dimainkan dan ditonton jutaan orang secara gratis. Pengiklan tidak perlu membayar penerbit dan distributor biaya besar untuk menempatkan iklan mereka. Pengiklan sekarang dapat membuat konten unik yang menarik dan terlihat (Zarrella, 2010, h. 2).

2.8 Poster

Poster merupakan salah satu desain grafis yang berisi susunan gambar dan huruf besar dan kecil yang menyampaikan informasi dan pesan serta dapat menjadi sarana periklanan, pendidikan, propaganda, sosialisasi dan dekorasi. representasi yang ditampilkan sebagai pemberitahuan, peringatan, atau hidangan pembuka, dan biasanya menyertakan gambar. Poster adalah gambar yang menggabungkan unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan singkat (Sri Anitah, 2008:12).

Poster memiliki beberapa kriteria. menggunakan kalimat pendek; sederhana, pendek, dan ringkas; menggunakan huruf besar dan tebal; dikemas secara menarik; menggunakan kata-kata yang hemat (Suleman, 1998). Poster memiliki keunggulan untuk menarik perhatian, membimbing, mengingatkan kembali pengalaman kreatif dan mengkampanyekan (Sri Anitah, 2008:13-14). Pada dasarnya poster adalah media yang menekankan suatu pesan, gambar, atau warna untuk mempengaruhi sikap seseorang agar bertindak atau melakukan sesuatu, dan yang tujuannya adalah untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi, atau menyajikan suatu fakta atau hal tertentu. hal adalah untuk menarik peristiwa tertentu (Rizki Multi : 2021).

2.9 Spanduk

Spanduk adalah media yang termasuk dalam kategori “*below the line*” atau media yang dimonetisasi dimana kegiatan promosinya tidak disertai dengan iklan media massa, jadi spanduk adalah media yang memudahkan untuk melihat langsung pesan atau produk Anda oleh audiens Anda. Spanduk telah digunakan di Indonesia sejak zaman dahulu kala umbul-umbul dan umbul-umbul selalu diletakkan di depan tentara kerajaan ketika berperang melawan musuh. Spanduk juga digunakan sebagai kebutuhan untuk bersosialisasi tentang berbagai hal, termasuk ekstensi.

Spanduk adalah media luar ruang dan iklan visual yang biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan dengan mudah di atas kain yang direntangkan di tempat-tempat umum yang ditempatkan secara strategis (Mulyani, 2008: 2). Media eksternal dinilai ampuh dalam menarik perhatian dan memberikan informasi tentang produk yang ditawarkan kepada calon konsumen yang melewati jalan tempat iklan tersebut

dipasang (Wicaksono, Susilo dan Lestari, 2008:132). Spanduk dan baliho sebagai media memiliki keunggulan jangkauan yang tinggi dan biaya yang murah, namun informasi yang ditampilkan terbatas, biaya pajak dan perijinan yang tinggi, keamanan yang tidak terjamin, dan positioning yang strategis. tercapai. (Sulakanan 2007: 91-93)