

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Karya Terdahulu

Pertama, Iin Baroroh Ma'arif, Ulfa Wulan Agustina, Olifiya Diajeng Ayu Mawarni, Ardip Subiyanto (2022) dalam jurnal dengan judul “Penerapan E – Modul Berbasis Digital *Flipbook* Untuk Menanggulangi Penyalahgunaan Narkoba dan Kenakalan Remaja di Desa Bedahlawak” dimana dalam jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembuatan e – modul berbasis digital *flipbook*, mendapat respon yang antusias dari peserta yang mengikuti seminar e – modul ini. Serta respon keterampilan, kualitas dan kuantitas produk mendapatkan respon positif. Sehingga sebagian besar keseluruhan peserta yang mengikuti seminar dan membaca e – modul memberikan respon yang baik terhadap kegiatan tersebut.

Pada karya ini, peneliti melakukan perancangan, pembuatan, dan menguji modul yang dibuat. Modul ini dapat di akses melalui WhatsApp, hal ini memberikan kemudahan bagi pembacanya, sehingga bisa mengakses secara mandiri dan meningkatkan kemampuan maupun pemahaman generasi muda di Desa Bedahlawak.

Kedua, Ahmad Rifgy Ash-Shiddiqy, Michiko Mamesah, M Alief Sandika, Maryatik, Haifa Putri Insan (2022) dalam jurnal dengan judul “Efektivitas Penggunaan Modul Pencegahan Penyalahgunaan Napza untuk Meningkatkan Pengetahuan Pencegahan bagi siswa SMP di Jakarta Timur” dimana dalam jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dalam penggunaan modul dalam pembelajaran sangat efektif dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan modul. Selain itu penggunaan modul merupakan salah satu hal yang digunakan untuk mengatasi kelemahan – kelemahan yang muncul dari berbagai sumber. Tentunya hal ini dapat menjadi bahan pertimbangan pemerintah dan sekolah untuk menggunakan modul pada saat pembelajaran agar hasil yang didapat dari belajar lebih cepat dan efisien.

Ketiga, Bertha Cynthia Angeline, Siti Muhibah, Alfiandy Warih Handoyo (2021) dalam jurnal dengan judul “Pengembangan Modul *Photovoice* untuk Meningkatkan Penalaran Moral Siswa” dimana dalam jurnal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan moral siswa di SMA Bethel Kosambi masih memiliki penalaran moral yang rendah, hal ini disebabkan oleh banyaknya kasus tawuran yang terjadi antar sekolah maupun dengan pihak lainnya. Sehingga dalam pembuatan modul menggunakan *Research and development* dengan model *ADDIE*.

Penulis menjadikan ketiga karya tersebut sebagai referensi dalam penyusunan tugas akhir ini. Pembaruan dan pembeda dari ketiga referensi tersebut terletak pada fokus penelitian yang diarahkan pada perancangan modul digital dan poster edukatif bagi pelajar SMP di Kota Semarang, untuk mengedukasi tentang kenakalan remaja melalui program *Police Goes To School* dengan pendekatan desain komunikasi visual yang menarik dan mudah dipahami. Karya ini diharapkan dapat dimanfaatkan lebih lanjut oleh Polrestabes Semarang sebagai bentuk dukungan terhadap pelaksanaan program *Police Goes To School*.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Public Relations

Menurut Bakiyah et al. (2021) *Public Relations* atau Hubungan Masyarakat (Humas) merupakan suatu fungsi manajemen yang memiliki peran penting dalam menjalankan sebuah proses komunikasi, yang berperan dalam menyampaikan informasi secara berkelanjutan dan berkesinambungan dengan perusahaan atau organisasi, program acara, kebijakan perusahaan yang dibuat dan kegiatan yang dilakukan kepada publiknya. Baik dilakukan internal maupun eksternal, secara lisan maupun tertulis. Saat berkomunikasi dengan publik eksternal sebaiknya dilakukan secara persuasif dan informatif, informasi yang disampaikan juga harus jujur, teliti dan berdasarkan pada fakta sebenarnya. Secara persuasif komunikasi yang ingin disampaikan juga bisa dikemas secara menarik sehingga publik pun tertarik.

Berdasarkan fungsinya, bahwa *Public Relations* merupakan fungsi manajemen yang bertujuan menilai opini publik serta mengidentifikasi kebijakan

perusahaan atau individu yang berfokus pada kebutuhan dan keinginan masyarakat luas. Selain itu mampu mengimplementasikan program komunikasi untuk mencapai pemahaman bersama, selain memiliki kemampuan berkomunikasi dan bernegosiasi yang baik. Seorang *Public Relations* harus memiliki peran sebagai *Expert Prescriber*, *Communication Facilitator*, *Problem Solving Process Facilitator* dan *Communication Technician* yang berkompeten. Oleh karena itu *Public Relations* dengan *Public* merupakan suatu hal yang harus dijalin dengan baik karena satu sama lain memiliki kaitan yang sama pentingnya (Filayly & Ruliana, 2022).

2.2.2 Peran *Public Relations*

1. *Expert Prescriber*

Seorang *Public Relations* harus memiliki kemampuan yang tinggi dalam membantu mencari solusi guna menyelesaikan sebuah permasalahan dengan publiknya.

2. *Communication Facilitator*

Pada tahap ini, praktisi *Public Relations* bertindak sebagai komunikator atau mediator dalam membantu, memahami dan mampu menjelaskan keinginan, kebijakan dan diharapkan kepada pihak publiknya. Sehingga komunikasi timbal balik akan tercipta, saling mempercayai dan mendukung toleransi yang terjadi antar keduanya.

3. *Problem Solving Process Facilitator*

Praktisi *Public Relations* membantu dalam proses pemecahan masalah, baik sebagai penasehat hingga mengambil keputusan dalam mengatasi persoalan dan krisis yang dihadapi secara rasional dan profesional.

4. *Communication Technician*

Peran praktisi *public relations* hanya menyediakan layanan teknis dari komunikasi atau yang lebih dikenal sebagai *metode of communication in organization*, yaitu komunikasi yang digunakan dari tingkat pimpinan dengan bawahan, namun akan berbeda jika dari bawahan ke tingkat atasan.

2.2.3 Strategi *Public Relations*

1. Kampanye Persuasif melalui Komunikasi Terstruktur

Komunikasi persuasif merupakan strategi efektif dalam mengubah perilaku remaja termasuk dalam mencegah kenakalan remaja. Pendekatan ini melibatkan sumber pesan (*persuader*), penerima pesan (*persuadee*), isi pesan, media atau saluran komunikasi, serta umpan balik.

2. Konten Berbasis Cerita (*Storytelling*)

Penggunaan konten berbasis cerita (*Storytelling*) menjadi strategi efektif dalam memperkuat pesan yang dibaca. Cerita mampu membangun ikatan emosional audiens, menyampaikan pesan secara lebih mudah dipahami, serta meningkatkan keterlibatan audiens.

3. Kreativitas dan Literasi Digital

Pengembangan kreativitas dan literasi digital merupakan pendekatan strategis dalam pencegahan kenakalan remaja. Kreativitas yang difasilitasi melalui lingkungan yang mendukung, serta literasi digital yang memadai, memungkinkan remaja untuk menyalurkan potensi secara positif. Sehingga remaja berkontribusi dalam membentuk karakter yang lebih baik di lingkungan sekolah dan masyarakat.

2.2.4 Edukasi

Menurut Cokro et al. (2022) edukasi adalah pembelajaran, keterampilan, pengetahuan serta kebiasaan dari sekelompok orang lalu diturunkan dari generasi satu ke generasi berikutnya, melalui proses pembelajaran, pelatihan dan penelitian. Edukasi memiliki arti sama dengan kata “pendidikan” yang berarti memelihara dan memberi latihan melalui ajaran dan tuntunan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.

2.2.5 Fungsi Edukasi

Menurut Pratama et al. (2023) edukasi sangatlah penting bagi semua orang agar mendapat informasi yang menjadi berguna untuk masa depan, edukasi memberikan fakta atau kondisi nyata. Dengan cara memberikan dorongan terhadap

pengarahan diri (*self direction*) dan aktif memberikan informasi atau ide baru. Tujuan edukasi diantaranya :

1. Meningkatkan kecerdasan

Edukasi membuka luas wawasan dan memperluas pengetahuan dalam mempelajari suatu hal, sehingga individu mampu berpikir kritis dan logis tentang mempelajari sebuah pelajaran.

2. Mengubah kepribadian supaya memiliki akhlak yang terpuji

Melalui pendidikan karakter dapat dibentuk dan ditanamkan nilai – nilai kejujuran, tanggung jawab, empati dan toleransi, sehingga seseorang tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan bermanfaat untuk orang lain.

3. Mampu untuk mengontrol diri

Edukasi membantu seseorang untuk mengenal diri, mengelola sebuah emosi serta bertindak sesuai norma dan etika yang berlaku, kontrol diri sangat penting dalam menghadapi suatu permasalahan maupun di kehidupan sehari – hari.

4. Meningkatkan keterampilan

Melalui edukasi seseorang memiliki keterampilan praktis seperti komunikasi, manajemen waktu, berpikir kreatif dan pemecahan masalah yang berguna, pada saat dibutuhkan dalam kehidupan sosial.

5. Bertambahnya kreativitas pada hal yang dipelajari

Edukasi mendorong setiap individu untuk berpikir diluar kebiasaan, sehingga menghasilkan ide baru dan mampu menciptakan solusi inovasi dalam sebuah permasalahan.

2.2.6 Modul

Menurut Pasmawangi et al. (2023) modul adalah media pembelajaran yang dikembangkan dan berisi pembahasan materi, penggunaan bahasa yang komunikatif dan kombinasi warna ditambah ilustrasi yang menarik. Modul dengan isi yang kontekstual atau berkaitan dengan kehidupan sehari hari dapat mempermudah pelajar memahami materi dan mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari hari.

2.2.7 Fungsi modul dalam pembelajaran

Sistem pembelajaran menggunakan modul dikembangkan untuk mengatasi kelemahan – kelemahan dalam sistem pembelajaran yang cenderung tradisional, modul merupakan media efektif dan memiliki untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran adapun fungsi modul diantaranya :

1. Bahan ajar mandiri

Penggunaan modul dalam proses pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan kemampuan siswa belajar secara mandiri tanpa kehadiran guru sebagai pendidik.

2. Menggantikan fungsi pendidik

Modul sebagai bahan ajar harus mampu menjelaskan materi pembelajaran yang baik, efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan usia peserta didik sesuai dengan jenjangnya.

3. Alat evaluasi

Modul bisa mengukur dan menilai dalam penguasaan terhadap materi yang telah dipelajari oleh peserta didik, sehingga modul berfungsi sebagai alat ukur dalam mengevaluasi kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran yang berlangsung.

2.2.8 Komponen modul

Di dalam modul terdapat komponen – komponen utama yang harus ada didalamnya untuk menunjang keefektifan modul sebagai media pembelajaran, diantaranya:

1. Tinjauan mata pelajaran

Merupakan paparan umum mengenai keseluruhan pokok mata pelajaran yang mencakup; deskripsi mata pelajaran, kegunaan mata pelajaran, tujuan pembelajaran/kompetensi, bahan pendukung lainnya dan petunjuk pembelajaran.

2. Pendahuluan

Merupakan pembukaan pembelajaran suatu modul yang memuat cakupan isi modul dalam deskripsi singkat, tujuan pembelajaran / kompetensi. Deskripsi

perilaku awal yang meliputi pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya, relevansi yang mencakup keterkaitan pembahasan materi pembelajaran dan kegiatan dalam modul dengan materi dan kegiatan modul lainnya.

3. Kegiatan belajar

Bagian ini merupakan inti dari modul, karena berisi tentang pemaparan materi yang disampaikan, bagian ini juga terdiri sub bagian dari kegiatan media belajar. Dalam kegiatan belajar dapat diuraikan dan dijelaskan secara rinci tentang isi pelajaran, sub pokok bahasan diikuti contoh dan non contoh disertai juga dengan gambar – gambar yang mendukung materi dan menarik perhatian pelajar.

4. Latihan dan rambu – rambu jawaban

Bagian ini berisikan latihan – latihan yang relevan dengan materi disajikan sesuai dengan kemampuan siswa dalam bentuk bervariasi, bermanfaat, menantang siswa untuk berpikir kritis dan penyajiannya sesuai dengan karakteristik siswa.

5. Rangkuman

Bagian inti dari uraian materi yang disajikan pada kegiatan belajar dari suatu modul yang berfungsi menyimpulkan dan suatu perulangan terhadap materi yang telah disajikan, sehingga mengkondisikan tumbuhnya konsep baru dalam pikiran siswa.

6. Tes formatif

Merupakan tes untuk mengukur penguasaan siswa setelah menyelesaikan materi dalam satu kegiatan belajar, tes formatif berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dan penguasaan materi yang dipelajari.

7. Kunci jawaban dan tindak lanjut

Berisikan jawaban yang relevan dengan materi yang disajikan sehingga siswa tahu jawaban benar yang sudah disiapkan, sehingga siswa akan mengerti atas pemahaman dari setiap materi yang disajikan, sebagai tindak lanjut siswa untuk berpikir akan hasil yang didapat.

2.2.9 Modul Digital

Menurut Nurhayati & Hermanto (2022) modul digital adalah tampilan yang secara sistematis mengatur materi pembelajaran secara mandiri menjadi unit pembelajaran tertentu dan disajikan melalui format elektronik sehingga siswa/siswi dapat melakukan kunjungan secara digital. Pemilihan modul dalam bentuk secara digital dipilih karena pelajar lebih cenderung memiliki minat baca yang rendah, sehingga dibutuhkan bahan ajar yang menarik dan informatif dalam menjelaskan suatu materi melalui modul digital.

Menurut Nur & Harahap (2021) modul digital merupakan media bahan ajar alternatif yang bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa dan motivasi belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam modul dapat memperkaya isi materi modul melalui penyisipan gambar maupun video pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penyajian materi secara digital juga membuat pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton.

Oleh sebab itu, modul digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui tampilan visual yang menarik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman konsep secara mandiri. Hal ini relevan dengan perancangan dan pengembangan modul digital tentang kenakalan remaja pada jenjang SMP, yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, sikap kritis, dan tanggung jawab sosial melalui media pembelajaran berbasis digital.

Menurut Faidah et al (2025) terdapat jenis – jenis modul digital yang dapat digunakan dalam konteks edukasi, yaitu:

1. *E – Module* / Modul Elektronik

Modul digital yang disajikan dalam format elektronik yang dapat digunakan secara mandiri, tanpa banyak bantuan langsung dari guru/pendidik.

2. *Modul Web – Based* / Modul Berbasis Web

Modul digital yang diakses melalui browser atau platform online dan sering dilengkapi dengan multimedia (video, animasi, audio), kuis interaktif serta *hyperlinks*.

3. Modul Adaptif / *Adaptive Digital Modules*

Modul yang dirancang untuk menyesuaikan dengan karakteristik belajar, atau gaya belajar siswa dengan menggunakan *branching logic* atau penyesuaian berdasarkan respon siswa.

4. Modul Interaktif / *Interactive Digital Moduls*

Modul yang memuat elemen interaktif seperti simulasi, *drag and drop*, game edukasi, kuis real time dan *feedback* langsung.

5. *Modul Flipbook* / Modul Digital dengan Format Flipbook

Modul digital yang disajikan dengan tampilan seperti buku yang bisa “dibalik” untuk halamannya (*flipbook*).

2.2.10 Desain Grafis

1. Definisi Desain Grafis

Menurut *JB Reswick* dalam jurnal Pembelajaran Desain Grafis. Desain Grafis merupakan kegiatan kreatif – Progresif dengan produk yang menghasilkan bentuk dan desain produk terbaru dan berbeda dari sebelumnya yang berisikan teks, gambar, angka dan grafik (Sanuhdi & Nasrulloh, 2021)

Menurut Kumoro dkk. (2021) menjelaskan Desain grafis adalah subbidang dari desain komunikasi visual yang fokus pada pengelolaan elemen visual untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Dalam penerapannya, desain grafis menggunakan format gambar, simbol, dan prinsip desain sebagai komponen pendukung. Desain grafis berperan dalam seni, komunikasi, dan industri, terutama untuk kebutuhan bisnis seperti iklan, promosi produk, peningkatan nilai merek, dan publikasi.

2, Tujuan Desain Grafis

Adapun tujuan desain grafis sebagai media komunikasi dalam bentuk visual, menurut jurnal Dalam Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Desain Grafis untuk Siswa SMP Menyatakan bahwa desain grafis bertujuan berkomunikasi dalam bentuk visual yang menggunakan fasilitas gambar

untuk menyampaikan pesan secara efektif. Secara umum orang cenderung lebih cepat menerima pesan dalam bentuk visual dibandingkan dalam bentuk teks, karena bentuk visual juga lebih *universal* dalam pemahaman setiap orang yang berlatar belakang berbeda (Anggraeny et al., 2021).

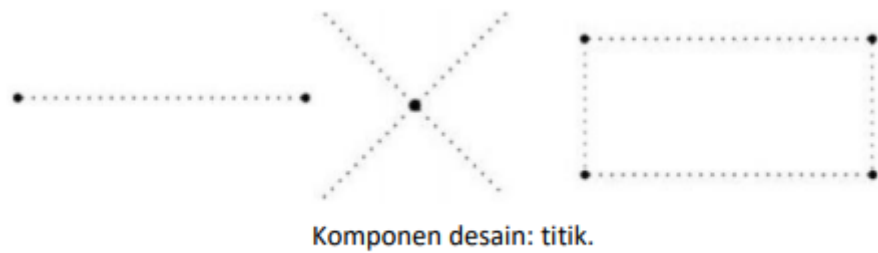
1. Komponen Desain Grafis

Menurut White dalam jurnal Komposisi Elemen Grafis pada Produk Kreatif, komponen desain grafis merupakan suatu elemen – elemen yang tercipta untuk mendukung pengelolaan desain grafis, dibutuhkan pengetahuan dasar hingga umum untuk mengenal proses pelaksanaan desain grafis dan komponen untuk mendukung karya desain grafis yang estetis (Radhitanti, 2022.).

Pengelolaan desain grafis dengan pendekatan prinsip desain grafis adalah pengelolaan elemen grafis yang secara langsung menerapkan prinsip – prinsip desain grafis dalam pembuatannya. Sehingga perlu dibutuhkan komponen – komponen yang menjadi dasar visual yang memberikan peran komunikasi visual. Untuk itu komponen desain grafis terdiri dari 6 komponen, yaitu :

1) Titik/Dot/Verteks

Elemen desain grafis yang paling dasar adalah titik, titik memberi nuansa komunikasi penting dalam sebuah konsep, titik juga berfungsi untuk membentuk makna, mengkomunikasikan nilai statis dan emosi yang berfungsi sebagai penekanan yang tegas.



Gambar 2.1 Elemen Desain Grafis : Titik

2) Garis/*Line*

Garis menjadi hal yang penting dalam desain grafis yang menghubungkan sekelompok titik yang terstruktur. Garis berfungsi sebagai elemen utama maupun bagian aksen dalam komunikasi visual, garis memberikan nuansa tertentu dalam desain dengan makna yang berbeda beda pula. Garis *horizontal* mengindikasikan ketenangan dan stabilitas sedangkan garis *diagonal* menunjukkan ketidakstabilan yang pasti, garis *zigzag* melambangkan kekacauan dan garis bergelombang menunjukkan dinamika dan kelembutan, selain itu garis juga digunakan untuk tujuan pembatasan, pengaturan kolom dan dekorasi dalam desain.



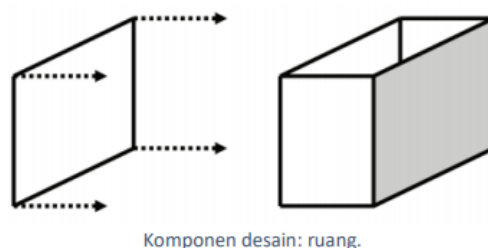
Gambar 2.2 Elemen Desain Grafis : Garis

3) Bentuk/Raut/Kurva

Elemen bentuk, raut, kurva merupakan elemen desain grafis yang terbentuk bertemunya titik awal garis dengan titik akhir garis. Bentuk bentuk memiliki peran penting dalam memainkan makna komunikasi dalam sebuah desain, potensi bentuk dalam desain terletak pada kemampuannya untuk menggambarkan struktur atau wujud suatu objek. Bentuk merupakan keliling dari sebuah rancangan, mempunyai garis luar(*outline*) atau pembatas disekitarnya dan mengoptimalkan karakter serta kesan yang ingin dicapai.

4) Ruang/*Space*/Massa

Ruang menjadi komponen dalam desain grafis yang berkaitan dengan bentuk untuk menciptakan ruang imajiner berdasarkan persepsi pengamat. Ruang juga merujuk pada jarak antar satu bentuk dengan bentuk lainnya. Dalam dunia desain grafis ruang digunakan sebagai elemen grafis untuk menambah estetika pada desain, sehingga jika ada ruang kosong dianggap memberikan kesan penekanan pada objek visual yang ingin ditonjolkan.

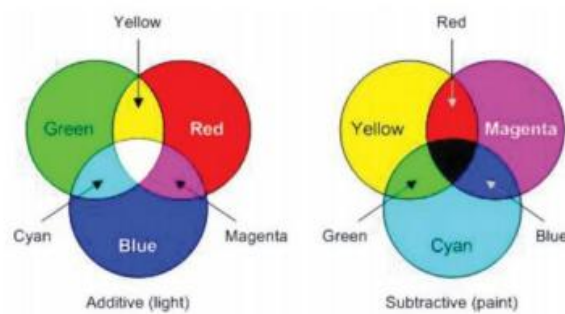


Gambar 2.3 Elemen Desain Grafis : Ruang

5) Warna/*Colour*

Warna merupakan sensasi yang ditimbulkan oleh otak ketika gelombang cahaya mengenai retina mata, warna dapat bersifat alami dan buatan. Warna alami berasal dari bahan yang terlihat, sementara

warna buatan dihasilkan dari lapisan cat atau inovasi lainnya. Selain itu terdapat 2 jenis warna yaitu pigmen, yang terbentuk dari cat dan tinta dan warna cahaya, yang dihasilkan oleh sumber cahaya langsung seperti layar monitor, ponsel dan televisi.



Gambar 2.4 Elemen Warna pada Desain Grafis

6) Tekstur

Tekstur merupakan sebuah komponen desain grafis yang merupakan tampilan, karakteristik, gambaran bahkan sampai representasi. Tekstur dapat dibiarkan sebagaimana adanya atau diolah secara khusus menurut kehendak perancangannya. Tekstur mampu mengaktifkan 2 proses penginderaan sekaligus (visual dan raba), tekstur memiliki ukuran yang kecil menekankan kepada kedua dimensi permukaan sebagai hiasan. Jika berukuran besar berarti penekanan dilakukan untuk mendapat kesan raba pada 3D.

2. Prinsip Desain Grafis

Prinsip – prinsip desain merupakan pengelompokan unsur – unsur bentuk agar tetap padu dan harmonis. Menurut Sembiring, penerapan prinsip – prinsip tersebut berpengaruh terhadap isi atau pesan yang ekspresif dari karya tersebut (Permana & Erdansyah, 2022). Berikut prinsip – prinsip desain di antaranya:

- 1) Keseimbangan (*Balance*) yaitu keseimbangan visual antara elemen desain seperti gambar, teks dan ruang negatif lainnya ini penting untuk menciptakan komposisi yang seimbang dan menarik.
- 2) Irama (*Rhythm*) yaitu pengulangan pola, bentuk atau elemen desain lainnya yang dapat menciptakan ritme atau aliran visual yang menyatukan elemen desain dan menciptakan kesan harmonis.
- 3) Penekanan (*Emphasis*) yaitu penekanan atau titik fokus yang berguna sebagai hal yang dapat menarik perhatian pada dampak visual dan konseptual. Desain grafis harus memiliki penekanan yang jelas dan tegas untuk menarik perhatian dan mengarahkan pandangan audiens ke elemen yang relevan dan penting.
- 4) Kesatuan (*Unity*) yaitu desain yang memiliki prinsip kesatuan apabila keseluruhan tampak harmonis serta terdapat kesatuan antara tema, warna, tipografi, ilustrasi dan foto, desain grafis harus sesuai dengan tujuan komunikatifnya.

a. Tipografi

Tipografi adalah teknik yang berfokus pada pengaturan huruf dan teks dengan tujuan menciptakan visual yang menarik dan mudah dibaca. Tipografi mempelajari berbagai aspek huruf yang tersedia, teknik ini sering diterapkan dalam perancangan tulisan iklan atau pada kemasan. Menurut Zainudin (2021) dalam konteks tipografi huruf dapat diklasifikasikan ke empat jenis, yaitu :

1) Huruf Serif

Huruf serif merupakan huruf yang memiliki garis kecil tambahan di akhir setiap hurufnya, huruf serif berasal dari alfabet latin dengan gaya tulisan huruf yang diukir zaman Romawi Kuno. Huruf serif dibagi menjadi 3 jenis, yaitu :

- a. Serif Old Style : jenis huruf yang memiliki ciri – ciri kontras yang rendah antara goresan tebal dan tipis, memiliki sudut lancip dan

sumbu simetri miring ke kiri, huruf yang termasuk kategori Serif Old Style yaitu *Bembo*, *Garamond*, *Goudy*, *Palatino* dan *Times*.

b. Serif Tradisional : jenis font yang memiliki banyak kontras pada goresannya dibandingkan dengan *Old Style*, font yang termasuk kategori Serif Tradisional yaitu *Baskerville*, *Celedonia*, *Caslon* dan *Janson*.

c. Serif Modern : jenis font yang berlawanan dengan Old Style yang memiliki kontras goresan yang tinggi, serif yang horizontal dan sumbu simetri yang tegak lurus, Font yang termasuk Serif Modern antara lain *Bodoni*, *Didot* dan *Modern No.20*.

2) Huruf Sans Serif

Huruf Sans Serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki kait diujung goresannya, bentuk huruf Sans Serif dalam beberapa literatur tipografi sering disebut *Grotesque* atau *Gothic*, jenis huruf yang termasuk Sans serif, yaitu *Futura*, *Gill*, *Sans*, *Grotesque*, *Helvetica* dan *Univers*

3) Huruf Script

Huruf Script dihasilkan dari goresan yang dihasilkan melalui tinta suatu tulisan tangan, huruf scrot terbagi menjadi bentuk formal dan cursive yang lebih casual. Jenis huruf yang termasuk kategori huruf script, yaitu *Brush Script*, *Kaufman* dan *Mistral*

4) Huruf Decorative Digital

Huruf Decorative memiliki fitur yang mudah dikenali untuk menekankan konten publikasi, sehingga menghasilkan tampilan memiliki nilai tambah, umumnya digunakan dalam iklan karena menarik perhatian Jenis huruf *Decorative*, yaitu *Jokerman*, *Papyrus*, *Ravie*, *Showcard Gothic* dan *Snap ITC*.

2.2.11 Kenakalan Remaja

Menurut Aprilia et al (2024) Kenakalan Remaja (*Juvenile Delinquency*) adalah perilaku yang mencerminkan kesalahan pada pola pendidikan, baik itu pendidikan di rumah dan masyarakat maupun di sekolah. Pada dasarnya, perilaku ini disebabkan oleh faktor seperti pola asuh yang kurang tepat, pengaruh pergaulan, dan lemahnya kontrol diri.

Kenakalan remaja merupakan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh pelajar atau anak usia remaja 12 – 15 tahun. Bentuk kenakalan remaja antara lain, membolos sekolah, tawuran, penggunaan narkoba atau alkohol, perundungan (*Bullying*), balap liar, dan keterlibatan geng. Tindakan tersebut hanya merugikan diri sendiri dan dapat menimbulkan dampak negatif bagi lingkungan sosial. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan dan pembinaan yang tepat melalui edukasi, pengawasan, serta penanaman nilai moral dan karakter sejak dini.

Menurut Bobyanti (2023) ada 5 faktor penyebab kenakalan remaja, yaitu:

1. Faktor Psikologis

Beberapa remaja mengalami gangguan mental, depresi, kecemasan atau gangguan perilaku, dikarenakan masih cenderung rentan terhadap perilaku kenakalan remaja, yang dapat mengganggu kemampuan mengontrol impuls.

2. Faktor Sosial

Pengaruh dari teman sebaya yang cenderung ikut – ikutan terlibat dalam kenakalan remaja tanpa disadari, sehingga mempengaruhi perilaku remaja.

3. Faktor Lingkungan

Lingkungan sekitar yang banyak terjadi tindakan kriminal, transaksi narkoba, serta tingkat kejahatan yang tinggi di tempat tersebut. Sehingga mempengaruhi persepsi mereka terhadap kepatuhan terhadap hukum dan norma sosial.

4. Kekurangan keterampilan

Remaja belum memiliki keterampilan sosial yang memadai, sehingga kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain atau menyelesaikan konflik secara sehat.

5. Pengaruh media dan teknologi

Paparan konten yang merangsang atau tidak sehat melalui media dan teknologi, yang dapat mempengaruhi persepsi dan perilaku remaja.

Dampak psikologis dan Sosial dari Kenakalan Remaja, yaitu

1. Dampak Psikologis

Kenakalan remaja dapat menyebabkan stres dan tekanan psikologis yang tinggi, remaja dapat mengalami gangguan kecemasan, depresi, serta penurunan kepercayaan diri. Sehingga sulit membangun dan mempertahankan hubungan interpersonal yang sehat.

2. Dampak Sosial

Remaja yang terlibat dalam perilaku kenakalan remaja sering mengalami stigmatisasi dari masyarakat dan lingkungannya. Mereka dianggap sebagai kelompok individu yang bermasalah atau berpotensi membahayakan.