

## ANALISIS PERBANDINGAN DESAIN POSTER DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI WARGA (Studi Kasus pada Kegiatan *Fun Day* HUT RI ke-79)

Imam Fathurahman<sup>1</sup>, Zulhamdani<sup>2</sup>, Ahmad Basri<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Desain  
Universitas LIA, Jakarta, Indonesia  
e-mail : imam.fathurahman@universitaslia.ac.id,

<sup>2</sup>Bisnis Digital, Fakultas Sains dan Bisnis  
Universitas LIA, Jakarta, Indonesia.  
e-mail : Zulhamdani@universitaslia.ac.id

<sup>3</sup>Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Bisnis,  
Universitas LIA, Jakarta, Indonesia  
e-mail : Amat.Basri@universitaslia.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini, menganalisis perbandingan dua poster digital yang digunakan sebagai media untuk menginformasikan kegiatan “PSP (Pondok Sukmajaya Permai) FUN DAY 2024 di Perumahan Pondok Sukmajaya, Depok, Jawa Barat. Kegiatan ini merupakan acara perdana yang diselenggarakan untuk memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia Ke-79. Selama ini, acara perayaan kemerdekaan selalu dilaksanakan di masing-masing RT (Rukun Tetangga). Perumahan yang berlokasi di Kelurahan Sukmajaya, Depok Jawa Barat ini, memiliki 19 RT dari 2 RW (Rukun Warga). Panitia dalam kegiatan ini merupakan perwakilan dari tiap-tiap RT. Dalam menyebarkan informasi kegiatan ini, panitia menggunakan media poster digital dan disebarluaskan melalui aplikasi WhatsApp. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan efektivitas poster digital dalam meningkatkan jumlah partisipan dalam kegiatan PSP FUN DAY 2024. Menurut informasi dalam penelitian ini, pada poster digital pertama yang disebarluaskan oleh panitia, mampu mengajak 200 warga untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini. Setelah poster digital di redesain dan disebarluaskan kembali, jumlah warga yang berpartisipasi meningkat menjadi sekitar 721 warga. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan bagi penelitian, bagaimana perbedaan visualisasi desain poster digital sebelum dan sesudah di redesain pada PSP *FUN DAY* 2024. Apa yang membedakan kedua poster digital tersebut, sehingga efektif dalam meningkatkan jumlah partisipan warga. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mendeskripsikan data-data yang peneliti kumpulkan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan *SCAMPER* (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Eliminate, Reverse*) untuk mengevaluasi kedua poster digital tersebut berdasarkan analisis pada elemen visual dan prinsip.

**Kata Kunci:** Redesain Poster Digital, Efektivitas Desain Visual, Partisipasi Masyarakat

### ABSTRACT

*This study compares two digital posters, powerful tools of visual communication, used as media to inform the ‘PSP (Pondok Sukmajaya Permai) FUN DAY 2024’ activity in Pondok Sukmajaya Housing, Depok, West Java. This activity is the first event held to commemorate the 79th Independence Day of the Republic of Indonesia. So far, the independence celebration event has always been held in each RT (Neighborhood Association). The housing complex located in Sukmajaya Village, Depok, West Java, has 19 RTs from 2 RW (Residents Association). The committee in this activity is a representative from each RT. In disseminating information about this activity, the committee used digital poster media and disseminated it via the WhatsApp application. The purpose of this study was to reveal the effectiveness of digital posters in increasing the number of participants in the PSP FUN DAY 2024 activity. According to information in this study, the first digital poster*

*distributed by the committee was able to invite 200 residents to participate in this activity. After the digital poster was redesigned and disseminated again, the number of residents who participated increased to around 721 residents. This phenomenon raises questions for research, how is the difference in the visualization of digital poster designs before and after being redesigned at PSP FUN DAY 2024. What distinguishes the two digital posters, making them effective in increasing the number of citizen participants? This study uses a descriptive qualitative method by describing the data that researchers collect based on the results of observations, interviews, and documentation. The approach in this study uses SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Eliminate, Reverse) to evaluate the two digital posters based on an analysis of visual elements and principles.*

*Keywords: Digital Poster Redesign, Visual Design Effectiveness, Community Participation*

## PENDAHULUAN

Perayaan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia (HUT RI) ini selalu menjadi salah satu momen penting yang melibatkan partisipasi masyarakat di berbagai wilayah, dari tingkat RT (Rukun Tetangga) hingga kota besar. Berbagai kegiatan lomba dan hiburan sering diadakan untuk memperingati hari bersejarah ini. Pada momen penting ini, di Perumahan Pondok Sukmajaya Permai, Depok, Jawa Barat, setiap tahunnya selalu dilaksanakan di tingkat RT. Namun, pada tahun 2024 lalu, tepatnya di Hari Kemerdekaan Republik Indonesia yang ke-79, sebuah konsep baru diperkenalkan. Tema yang diangkat adalah PSP (Pondok Sukmajaya Permai) FUN DAY, tujuan kegiatan ini adalah untuk menjaga persatuan, dan mempererat tali silaturahmi antarwarga di lingkungan tersebut.

Dalam PSP FUN DAY ini, para pemuda di setiap RT bersatu dan bekerjasama untuk menciptakan berbagai kegiatan yang menarik di dalam PSP FUN DAY, seperti jalan sehat, senam bersama, bazaar UMKM warga, dan *Doorprize*. Salah satu cara panitia mempromosikan kegiatan ini adalah dengan menggunakan media digital berupa poster yang disebarluaskan melalui aplikasi *WhatsApp*.

Saat ini, poster digital menjadi salah satu media komunikasi yang efektif, karena memiliki kemudahan akses dan mampu menyebarluaskan informasi secara cepat melalui perangkat *mobile*, sehingga informasi yang ingin disampaikan dengan melalui media sosial untuk audiens yang lebih luas. Menurut (Hernández et al., 2022), poster digital memiliki keunggulan dalam hal efisiensi biaya dan kecepatan dalam penyampaian pesan jika dibandingkan dengan poster cetak.

Pada era digital yang semakin berkembang, penggunaan poster digital untuk kegiatan sosial di lingkungan masyarakat, masih terbatas. Penelitian poster digital PSP FUN DAY ini, peneliti mengkaji secara mendalam bagaimana lemen-elemen desain visual dalam poster digital yang efektif dapat mempengaruhi tingkat partisipasi warga dalam kegiatan sosial.

Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan teori desain komunikasi visual dalam konteks digital. Dengan mengkaji visualisasi desain pada poster digital yang mempengaruhi audiens, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan mengenai prinsip desain dalam media digital yang mendukung dan memperkuat efektivitas pesan atau informasi kegiatan sosial. Secara metodologis, penelitian ini juga mengaplikasikan pendekatan *SCAMPER*.

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori desain komunikasi visual dalam konteks digital. Dengan melihat bagaimana visualisasi desain pada poster digital memengaruhi audiens, penelitian ini juga memberikan wawasan tentang aplikasi prinsip desain dalam media digital yang dapat memperkuat efektivitas pesan promosi kegiatan sosial. Selain itu menurut Ray dkk (2023) Poster mempunyai peran yang krusial dalam menyampaikan pesan secara visual.

Secara metodologis, penelitian ini juga mengaplikasikan pendekatan *SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Eliminate, Reverse)* untuk mengevaluasi desain poster digital, dengan perspektif baru dalam menilai kreativitas desain di era digital (Yuliani, N., Gustina, D., & Sakti, 2024). Menurut Rivera (2024) *SCAMPER* adalah metode kreativitas yang digunakan untuk mengevaluasi dan menciptakan inovasi melalui tujuh filter berpikir sistematis.

Dalam mempromosikan kegiatan ini, panitia menciptakan dua desain poster digital yang berbeda. Pada poster digital yang pertama, berhasil menarik 200 partisipan untuk mendaftar. Namun, setelah panitia meredesain poster dengan tampilan visual yang lebih menarik dan menyebarkannya kembali, jumlah partisipan meningkat secara signifikan menjadi sekitar 721 orang. Hal ini menunjukkan adanya dampak pada perubahan visualisasi desain pada poster digital terhadap tingkat partisipasi warga. Hal ini menjadi fokus dalam penelitian ini untuk mengungkapkan visualisasi poster digital yang efektif mampu meningkatkan keterlibatan masyarakat (Zhang, J., Xu, R., & Yang, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis elemen visual dan prinsip desain yang membedakan kedua poster digital tersebut dan mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan partisipasi warga. Salah satu pendekatan yang digunakan untuk mengevaluasi desain poster digital adalah metode SCAMPER (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Eliminate, Reverse*) (Creswell & D., 2023).

Oleh karena itu, pertanyaan riset yang muncul dalam penelitian ini adalah: Bagaimana visualisasi desain poster digital dapat memengaruhi partisipasi warga dalam kegiatan sosial di lingkungan perumahan?. Melalui analisis dan evaluasi ini, peneliti berharap dapat diperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana desain poster digital yang efektif dapat mendukung pesan acara PSP FUN DAY dan meningkatkan keterlibatan audiens dalam kegiatan yang berskala besar (Ramli et al., 2022).

Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan komunikasi visual, terutama dalam konteks desain poster digital untuk kegiatan sosial. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan bagi praktisi desain komunikasi visual, penyelenggara kegiatan sosial, dan akademisi yang tertarik pada aplikasi desain komunikasi visual yang efektif dalam media digital dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi yang lebih inklusif (De Siqueira et al., 2022).

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan rencana atau prosedur penelitian yang mencakup Langkah-langkah yang dimulai dari asumsi dasar hingga pada metode pengumpulan, analisis, dan juga interpretasi data yang terperinci sesuai dengan fakta. Agar penelitian sesuai dengan pertanyaan dan tujuan penelitian yang ingin dicapai, peneliti harus menentukan pendekatan penelitian yang sesuai dan relevan dengan subjek atau objek penelitian (Creswell & D., 2023).

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan salah satu penelitian yang berfokus pada pemahaman yang mendalam terhadap suatu fenomena sosial atau masalah yang dialami oleh individu maupun kelompok. Data-data yang dikumpulkan berupa teks, atau gambar dengan analisis yang bersifat induktif, untuk membangun tema-tema umum dari data yang spesifik (Creswell & D., 2023).

Hasil dari analisis, eksplorasi dan data-data yang dikumpulkan penelitian kualitatif, peneliti deskripsikan sesuai dengan fokus pada data yang mendalam, mengumpulkan data dari setting alami

peserta, dan membangun tema-tema umum dari data yang sangat spesifik (Wiliandika et al., 2024).

### 2. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, yaitu peneliti mendatangi atau mengunjungi lokasi kegiatan di Perumahan Pondok Sukmajaya Permai untuk menemui narasumber guna memperoleh data-data pendukung pada objek penelitian. Observasi partisipatif ataupun non-partisipatif, dibutuhkan untuk mencari dan mengumpulkan data terkait dan mendukung penelitian ini (Lubis et al., 2024).

#### b. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan dan mempelajari berbagai sumber tertulis dan data-data serta informasi yang berhubungan dengan penelitian. Sumber tertulis tersebut berupa buku-buku yang relevan dengan masalah yang dibahas baik buku-buku tentang prosedur penelitian seni dan desain, jurnal desain komunikasi visual, informasi dari media *online*, buku elektronik dan data-data relevan lainnya yang bersumber dari internet untuk memudahkan peneliti menyusun, menganalisa, dan mengeksplorasi data yang mendukung (Saputra, n.d.).

#### c. Wawancara

Wawancara adalah cara peneliti memperoleh data dengan melakukan tanya jawab kepada responden, atau narasumber. Narasumber yang peneliti wawancarai adalah Ketua Kegiatan PSP FUN DAY 2024 yaitu Bobby Afif Norman, yang sekaligus inisiator kegiatan perdana ini bisa berlangsung. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh data-data tambahan yang mendukung penelitian pada kegiatan ini (Fathurahman, 2025)

#### d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu kegiatan yang selalu dilakukan saat penelitian untuk mendukung data-data yang dilapangan seperti merekam suara atau video, foto, yang peneliti dapatkan guna mendukung data-data penelitian (Istiqlal & Islam, 2024).

#### e. Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data- data yang peneliti kumpulkan melalui observasi, studi Pustaka, wawancara, dan dokumentasi mengenai poster digital kegiatan PSP FUN DAY yang telah berlangsung di Perumahan Pondok Sukmajaya Permai, Depok Jawa barat. Hasil yang diperoleh dari analisis data ini akan menghasilkan sebuah kesimpulan agar lebih mudah dipahami (Ash-Shiddiqi et al., 2025).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis terhadap dua poster digital yang merupakan poster yang dibuat dan disebarluaskan ke Masyarakat di Perumahan Pondok Sukmajaya Permai. Hal ini dilakukan untuk mengungkapkan elemen-elemen visual yang terdiri dari ilustrasi, tipografi, tata letak (*layout*), warna, pada kedua poster tersebut yang digunakan sebagai media alternatif untuk menginformasikan kegiatan atau acara PSP FUN DAY. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan bagaimana informasi yang disampaikan melalui visual pada kedua poster digital ini.

a. Analisis Poster Digital Pertama



Gambar (1) Poster Digital Pertama ( Foto : Bobby Azhar , 2024 )

Tabel 1. Analisis Poster Digital Pertama

Elemen Desain	Tipografi	Warna

1. Penggunaan font san serif pada kalimat "Memeriahkan" terlalu besar dan tebal pada teks membuat lebih dominan, sementara kalimat "HUT RI ke-79" ukurannya lebih kecil, menjadi kurang seimbang.
2. Pada Kalimat "PSP (Pondok Sukmajaya Permai) FUN DAY" masih menggunakan jenis font san serif, namun memiliki ukuran huruf yang lebih besar sebagai tema besar pada kegiatan ini. Namun pada kalimat "Yuk Ikutan" tidak menggunakan spasi, huruf terlalu berdekatan dan ukurannya tidak sesuai.
3. "Ajak Seluruh Keluarga" yang merupakan kalimat seruan cenderung kurang menonjol dan agak tersembunyi di sisi kiri bawah. Selain itu, kalimat kapital serta ukurannya cukup kecil dibandingkan elemen lainnya menjadikan kalimat seruan ini menjadi tidak efektif. Sedangkan kalimat yang menginfokan pendaftaran "Daftar Via Ketua RT Masing-Masing" memiliki ukuran yang kecil, serta ditempatkan diposisi yang kurang strategis. Sehingga informasi yang disampaikan kurang efektif
4. Padahal, huruf san serif yang diaplikasikan pada tema "Jalan Sehat, Senam, dan Bazaar" memiliki ukuran yang baik, namun warna pada latar belakang sangat mirip, sehingga kurang dapat menginformasikan kegiatan yang efektif
5. Kalimat "DOORPRIZE" pada poster digital ini sangat mencolok dibandingkan dengan kalimat lainnya. Sehingga membuatnya lebih dominan.
6. Pemberitahuan "Dress Code" masih menggunakan jenis font san serif. Ukuran huruf lebih besar daripada informasi "Daftar Via Ketua RT Masing-Masing".

1. Warna latar belakang menggunakan warna kombinasi gradasi biru, ini memberikan kontras yang cukup baik dengan teks berwarna putih. Namun tidak terlalu menarik jika dilihat terlalu lama. Poster dengan latar belakang biru gradasi ini terlihat monoton dan tidak ada elemen yang lebih mencolok.
2. Warna merah dan putih pada bendera pada poster digital ini terlihat kontras dan efektif sebagai simbol kegiatan hari kemerdekaan ini
3. Warna pada kalimat "HUT RI KE-79" berwarna putih dengan *frame* berwarna merah memiliki kontras yang baik, namun ukuran pada font tersebut tidak membantu untuk meningkatkan keterbacaan
4. Warna kuning pada ilustrasi figur seseorang yang sedang berolahraga dan ilustrasi terompet dengan warna kuning dan biru tua memiliki kontras yang baik dengan warna pada latar belakang. Namun. Dalam pengaplikasiannya kurang menarik, dan monoton, cenderung kalah dengan warna latar belakang.
5. Kombinasi Warna putih dan biru tua pada tema kegiatan "PSP FUN DAY" cukup efektif, namun warna *list* biru tua di bagian tertentu bisa menyatu dengan latar belakang biru muda, sehingga memengaruhi keterbacaan.
6. Warna pada teks "Jalan Sehat, Senam, Bazaar", "Ajak Seluruh Keluarga", "Yuk Ikutan", "Daftar Via Ketua RT Masing-Masing" memiliki warna yang sama yaitu biru dengan *stroke* berwarna putih, yang membedakan hanya ukuran huruf saja. Penggunaan warna biru pada kalimat tersebut terlihat kurang kontras, mengurangi nilai tingkat keterbacaan dan monoton.
7. Pada kalimat "DOORPRIZE" warna yang digunakan adalah warna kuning. Kalimat ini menjadi lebih mencolok dan menonjol daripada kalimat yang lain. Sehingga kontras yang ditimbulkan termasuk efektif.
8. Pada kalimat *dreescode* warna yang digunakan adalah hitam dengan *stroke* putih. Walaupun ukurannya kecil namun masih dapat menginformasikan dengan jelas. Warna pada teks ini efektif dalam keterbacaan.



### KOMPOSISI

#### 1. Penempatan Elemen Teks

Keteraturan Penempatan: Penempatan teks pada poster terlihat cukup teratur, namun ada beberapa bagian yang tidak saling mendukung dan menyebabkan poster terlihat kurang seimbang. Misalnya, teks "Memeriahkan" dan "HUT RI ke-79" berada di bagian atas dengan ukuran besar dan sedikit mengganggu keseimbangan visual poster secara keseluruhan. Teks "YukIkutan!!!" juga agak terlalu tinggi dan memisahkan "PSP" dan "FUN DAY," membuat kedua elemen ini tidak terhubung dengan baik.

#### 2. Pengelompokan Elemen Teks

Komposisi Teks: Beberapa elemen teks seperti "Gerbang Utama PSP", "Jalan Sehat", "Senam", dan "Bazaar" terlihat terpisah dan kurang terintegrasi satu sama lain. Penempatan yang terlalu tersebar ini menyebabkan poster terlihat penuh dan agak berantakan.

#### 3. Penggunaan Ruang Kosong

Terlalu Padat: Poster ini terkesan agak padat karena hampir setiap ruang diisi dengan teks atau elemen grafis, sehingga ruang kosong tidak dimanfaatkan dengan baik. Hal ini bisa membuat poster terlihat terlalu ramai dan membingungkan mata audiens.

#### 4. Penempatan Gambar dan Ilustrasi

Ilustrasi Tertutup Teks: Pada bagian tengah poster, ilustrasi (seperti gambar orang berlari) terlihat menyatu dengan teks utama "PSP FUN DAY". Hal ini membuat elemen-elemen tersebut kurang jelas dan sulit dibaca.

#### 5. Ukuran dan Proporsi Elemen

Teks Tidak Proporsional: Beberapa elemen teks, seperti "YukIkutan!!!" dan "PSP," memiliki ukuran yang sangat besar, sementara elemen lainnya, seperti informasi tentang *dress code*, terkesan lebih kecil dan kurang menonjol.

#### 6. Keselarasan Elemen

Elemen Tidak Rata: Beberapa elemen tampak tidak rata atau tidak sejajar, seperti teks "Jalan Sehat" dan "Senam", serta bagian bawah poster yang mengandung "Doorprize" dan "Dress Code".

#### 7. Penggunaan Garis dan Pemisah

Kurangnya Garis Pemisah: Poster ini tidak menggunakan garis atau pembatas yang jelas antara bagian-bagian teks atau informasi. Hal ini membuat beberapa elemen terlihat terlalu dekat dan membingungkan.



**ILUSTRASI**

1. **Jenis Ilustrasi:**  
Ilustrasi ini menggambarkan aktivitas fisik yang sesuai dengan tema acara yang melibatkan jalan sehat dan senam. Namun, gaya gambar yang digunakan cenderung terlalu sederhana dan tidak cukup mencerminkan semangat acara yang penuh warna dan keseruan.
2. **Posisi dan Penempatan Ilustrasi:**  
Ilustrasi menutup sebagian teks "PSP FUN DAY," yang penting sebagai judul acara, mengurangi visibilitasnya.
3. **Warna pada Ilustrasi:**  
Ilustrasi dengan warna kuning terang sangat kontras dengan latar belakang biru muda, membuatnya tampak terlalu mencolok. Hal ini menyebabkan poster terlihat terlalu ramai dan mengganggu keseimbangan keseluruhan desain.
4. **Gaya Ilustrasi:**  
Gaya siluet yang digunakan membuat ilustrasi terlihat kurang ekspresif dan tidak cukup menggambarkan semangat acara yang dinamis. Terkadang, siluet kurang memberikan kesan hidup dan interaksi yang nyata antara peserta acara.
5. **Keterhubungan Ilustrasi dengan Pesan:**  
Meskipun ilustrasi orang berlari menggambarkan aktivitas fisik, tidak ada keterkaitan langsung dengan seluruh rangkaian acara yang melibatkan bazaar, doorprize, dan lainnya. Aktivitas seperti bazaar dan doorprize tidak tercermin dalam ilustrasi ini.

**PRINSIP DESAIN**

**Keseimbangan (Balance)**

1. **Keseimbangan Simetris**  
Posisi Elemen yang Tidak Simetris: Poster ini cenderung menggunakan keseimbangan yang lebih berat pada sisi kiri dan kanan poster. Misalnya, teks dan ilustrasi "PSP FUN DAY" yang terletak di bagian tengah poster cenderung lebih dominan di sebelah kiri, sedangkan informasi di bagian kanan poster seperti "Dress code" dan

"Daftar via Ketua RT" kurang menonjol. Ilustrasi orang yang berlari juga lebih dominan di sisi kiri. Keterbacaan Teks Terhalang: Ilustrasi yang besar berada di tengah dan di sisi kiri poster, sehingga membuat teks di kanan terlihat lebih ringan dan tidak simetris dalam perhatian visual.

2. **Keseimbangan Asimetris**  
Terlalu Banyak Elemen di Satu Sisi: Dalam desain ini, terdapat konsentrasi elemen yang lebih berat di bagian kiri, seperti ilustrasi, teks besar "PSP", dan ajakan "Yuk Ikutan!!!". Ini memberi kesan berat sebelah, meskipun secara keseluruhan tidak terlihat buruk, keseimbangan visual bisa terganggu karena tidak ada elemen yang secara proporsional menyeimbangkan sisi kanan poster.  
Elemen Dominan Tidak Diimbangi dengan Cukup Visual di Sisi Kanan: Sementara sisi kiri poster lebih menonjol, sisi kanan terlihat lebih kosong, meskipun ada teks seperti "Dress Code" dan "Daftar", yang ukurannya lebih kecil dan kurang memberi perhatian visual yang besar.
3. **Keseimbangan dengan Penggunaan Ruang Kosong**  
Kurang Ruang Kosong yang Cukup: Poster ini terlihat cukup padat dengan informasi yang disusun rapat, khususnya pada bagian kiri dan tengah poster. Penggunaan ruang kosong terbatas di bagian luar poster, yang membuat desain terkesan penuh dan kurang terorganisir.
4. **Keseimbangan Berdasarkan Ukuran dan Bobot Visual**  
Dominasi Elemen Tertentu: Elemen terbesar dalam poster adalah teks "PSP" dan "FUN DAY", serta ilustrasi orang yang berlari. Ini memberi kesan berat pada bagian tengah dan kiri poster. Bagian kanan poster yang memiliki teks lebih kecil dan lebih sedikit informasi tidak dapat menyeimbangkan bobot visual tersebut.

**Kesatuan (Unity)**

1. **Kesesuaian Tema dan Gaya Desain**  
Ketidaksesuaian Antara Ilustrasi dan Tema: Poster ini mencoba menggambarkan tema yang penuh semangat dan aktif (seperti jalan sehat dan senam), namun ilustrasi yang digunakan (siluet orang yang berlari) terasa terlalu sederhana dan tidak cukup menggambarkan semangat acara yang meriah. Ilustrasi siluet yang minimalis kurang memberikan kesan penuh energi yang diharapkan dari acara bertema "FUN DAY".
2. **Keterkaitan Warna**  
Kontras Warna yang Menonjol: Penggunaan warna yang sangat cerah seperti kuning pada ilustrasi

siluet bertabrakan dengan warna biru muda pada latar belakang, yang menciptakan kontras yang tajam. Ini dapat memecah kesatuan visual poster dan menyebabkan kesan yang kurang harmonis.

**3. Komposisi Elemen Teks dan Grafis**  
 Penempatan Teks dan Grafis yang Tidak Saling Mendukung: Beberapa elemen pada poster, seperti "PSP FUN DAY" dan "Yuk Ikutan!!!", terkesan terpisah dari elemen-elemen lain, terutama informasi di bagian bawah poster tentang "Jalan Sehat • Senam • Bazaar". Elemen-elemen ini tidak cukup terhubung secara visual, sehingga tampak seakan-akan tidak berhubungan dengan satu tema yang sama.

**4. Penggunaan Elemen Grafis**  
 Ilustrasi yang Terlalu Dominan: Ilustrasi orang yang berlari terletak di tengah poster dan tampak sangat dominan, sementara teks yang ada tidak mendapatkan perhatian yang cukup. Hal ini dapat menciptakan kesan bahwa elemen-elemen dalam desain ini tidak cukup saling mendukung, dan poster tampak lebih fokus pada ilustrasi daripada pesan acara.

**5. Konsistensi Tipografi**  
 Keterpaduan Teks yang Kurang: Poster ini menggunakan berbagai ukuran dan jenis font yang tidak sepenuhnya konsisten. Misalnya, font "PSP" dan "FUN DAY" sangat besar dan dominan, sementara teks informasi lainnya, seperti "Dress Code" dan "Gerbang Utama PSP", memiliki ukuran yang lebih kecil dan tersebar. Ini bisa mengganggu kesatuan visual poster karena beberapa elemen terlihat lebih menonjol daripada yang lain.

**6. Penggunaan Ruang Kosong**  
 Kepadatan Desain: Poster ini terlihat cukup padat, terutama di bagian kiri dan tengah, dengan sedikit ruang kosong. Hal ini menyebabkan poster terasa penuh dan bisa membuat pembaca merasa kewalahan saat memindai informasi.

**Kontras (Contrast)**

**1. Kontras Warna**  
 Warna yang Terlalu Cerah (Kuning dan Biru Muda): Poster ini menggunakan warna kuning cerah pada ilustrasi yang bertabrakan dengan latar belakang biru muda. Warna kuning yang sangat terang cenderung mengganggu keseimbangan visual dan bisa menyebabkan elemen-elemen lain di sekitar teks menjadi lebih sulit dilihat. Teks putih pada latar belakang biru muda membuat Tingkat keterbacaan menjadi kurang jelas di beberapa bagian poster yang lebih terang.

**2. Kontras Teks**  
 Teks Terhadap Latar Belakang: Walaupun sebagian besar teks berwarna putih dan bisa terbaca dengan baik di atas latar belakang biru, bagian-bagian tertentu yang lebih terang atau

lebih sempit bisa menjadi sulit dibaca. Misalnya, teks kecil seperti "Dress Code" dan "Daftar" kurang jelas pada beberapa area poster karena keterbatasan kontras antara teks dan latar belakang biru.

**3. Kontras Ukuran dan Bobot Visual**  
 Ukuran Teks yang Tidak Proporsional: Penggunaan teks yang sangat besar pada kata "PSP" dan "FUN DAY" menciptakan kontras yang kuat di antara elemen-elemen desain. Namun, ini menyebabkan ketidakseimbangan visual karena teks lainnya, seperti "Dress Code" atau "Jalan Sehat," tampak lebih kecil dan kurang menonjol.

**4. Kontras Bentuk**  
 Ilustrasi yang Menggunakan Bentuk Sederhana: Ilustrasi berupa siluet manusia berlari menggunakan bentuk yang sangat sederhana, yang cenderung kurang memberi kontras dengan elemen lain di poster. Bentuk ini sangat sederhana dan tidak menciptakan dinamika visual yang cukup dengan elemen teks atau latar belakang.

**5. Kontras Posisi**  
 Posisi Elemen yang Tidak Seimbang: Ilustrasi yang berada di bagian tengah poster memberikan kontras dengan teks yang berada di atas dan bawahnya. Ini menyebabkan poster terlihat agak tidak seimbang, dengan satu elemen dominan di tengah dan teks tersebar di sekitar ilustrasi.

**Hierarki Visual (Visual Hierarchy)**

**1. Penempatan dan Ukuran Teks Utama**  
 Teks "PSP FUN DAY" memiliki ukuran font yang sangat besar dan mendominasi poster, yang memberikan kesan bahwa ini adalah elemen yang paling penting dalam desain. Namun, meskipun teks besar ini efektif untuk menarik perhatian pertama, penempatan yang terlalu dekat dengan ilustrasi dan teks lain membuat poster terasa tidak seimbang.

**2. Penggunaan Kontras dan Warna**  
 Meskipun kontras warna antara teks putih dan latar belakang biru memberikan keterbacaan yang baik, teks utama "PSP FUN DAY" memiliki kontras yang sangat kuat, sementara informasi tambahan seperti "Jalan Sehat • Senam • Bazaar" dan "Dress Code" tampak lebih kecil dan kurang terlihat.

**3. Penempatan Elemen dan Prioritas**  
 Meskipun teks utama berada di bagian atas, elemen-elemen penting lainnya seperti waktu, lokasi, dan detail acara tersebar di seluruh poster tanpa urutan yang jelas. Ini menyebabkan audiens harus mencari-cari informasi, yang dapat mempengaruhi efektivitas pesan.

**4. Ikonografi dan Ilustrasi**

Ilustrasi orang berlari di tengah poster sangat mencolok dan mendominasi, mengurangi perhatian pada teks penting seperti judul acara dan informasi lainnya. Hal ini membuat hierarki visual poster menjadi kurang jelas.

**5. Penggunaan Ruang Kosong**

Poster ini terasa cukup padat, dengan sedikit ruang kosong yang mengalir di sekitar elemen-elemen penting. Ini membuat mata audiens harus bekerja lebih keras untuk mencari informasi yang relevan. Poster yang terlalu padat cenderung membuat informasi terlihat tidak teratur dan mengurangi hierarki visual yang jelas.

**6. Penataan Informasi**

Teks yang tersebar di beberapa bagian poster (seperti "Jalan Sehat", "Senam", "Bazaar") terlihat agak terpisah dan kurang terhubung satu sama lain. Ini mengurangi kesatuan desain dan mempengaruhi hierarki visual yang jelas.

Secara keseluruhan, poster ini memiliki banyak informasi penting yang disampaikan, tetapi desainnya dapat lebih efektif jika elemen-elemen tipografi, warna, dan komposisi diatur dengan lebih baik untuk memastikan pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami dan menarik perhatian. Memperbaiki keseimbangan ukuran font, warna, dan penempatan elemen akan meningkatkan daya tarik visual poster dan kemudahan membaca.

**b. Analisis desain Poster Digital Kedua (Re-desain)**



Gambar (2) Poster Digital kedua (Re-desain) ( Foto : Bobby Afif,2024 )

**Elemen Desain**



**Tipografi**

Penggunaan Font untuk Judul Utama ("PSP FUN DAY") menggunakan font sans-serif yang besar, tebal, dan sangat mencolok. Ukuran font yang sangat besar di bagian ini efektif untuk menarik perhatian. Teks "PSP" yang lebih kecil sedikit lebih mudah dibaca, tetapi jika dilihat keseluruhan, proporsi font antara "PSP" dan "FUN DAY" bisa lebih seimbang.

Font yang diaplikasikan pada Informasi Tambahan ("WARGA PSP DATANG & MERIAHKAN") menggunakan font sans-serif yang lebih tipis, dengan ukuran yang lebih besar daripada teks lainnya, tetapi tidak sebesar teks judul utama. Meskipun font ini tidak sebesar teks judul utama, font yang lebih tipis memberikan kontras yang lebih ringan dengan elemen lain.

3. Huruf di bagian kegiatan ("Jalan Sehat - Senam Sehat - Bazaar") di bagian ini lebih kecil dibandingkan dengan judul utama dan lebih tipis, tetapi masih cukup jelas.
4. Pengaplikasian font san serif untuk "DOORPRIZE" sangat besar ukurannya dan menggunakan warna kuning cerah yang membuatnya sangat menonjol. Tulisan ini efektif untuk meningkatkan minat masyarakat untuk mengikuti kegiatan ini.
5. Penggunaan font pada Informasi Kontak dan Sponsor di bagian bawah poster, font yang digunakan untuk informasi kontak dan sponsor cenderung lebih kecil dan tipis, dengan warna putih. Keterbacaan pada Latar Belakang Merah dan teks putih terlihat jelas di atas latar belakang merah.
6. Kesatuan dan Konsistensi Font pada poster ini menggunakan font sans-serif yang seragam di sebagian besar elemen, menciptakan konsistensi yang baik di seluruh desain. Variasi ketebalan dan ukuran font digunakan dengan bijak untuk memberikan

hierarki visual yang jelas. Ini menciptakan perbedaan yang efektif antara elemen-elemen yang lebih penting (seperti "PSP FUN DAY" dan "DOORPRIZE") dan informasi tambahan (seperti "Jalan Sehat", "Senam Sehat").

dengan latar belakang merah, meningkatkan keterbacaan yang baik.



### Warna

1. Poster kedua yang merupakan hasil redesain ini, menggunakan kolaborasi warna merah cerah dan putih pada latar belakang dan kuning pada elemen-elemen penting, seperti kata "DOORPRIZE". Warna-warna ini menciptakan kesan dinamis dan sesuai dengan tema "FUN DAY" yang menyenangkan dan meriah.
2. Teks yang berwarna putih pada latar belakang merah cerah memberikan kontras yang sangat baik, membuat teks mudah dibaca. Ini sangat penting untuk poster yang mengandalkan teks untuk menyampaikan informasi acara kepada audiens. Warna kuning yang digunakan untuk kata "DOORPRIZE" sangat mencolok dan menonjol, menciptakan titik perhatian yang efektif. Warna ini menarik perhatian langsung ke elemen penting dan memberikan informasi utama secara jelas.
3. Penggunaan warna latar belakang merah pada poster ini memberikan kontras yang cukup baik dengan teks putih, menjadikan elemen utama poster, seperti judul dan informasi penting, lebih menonjol. Kombinasi warna merah dengan aksent kuning di beberapa bagian poster juga mendukung atmosfer yang ramah dan mengundang daya tarik masyarakat.
4. Teks informasi tambahan seperti "Jalan Sehat, Senam, Bazaar" menggunakan warna putih yang kontras



### Komposisi

1. "PSP FUN DAY" diletakkan di bagian atas poster dengan ukuran font yang besar dan tebal, menjadikannya titik perhatian utama yang langsung terlihat oleh audiens. Ini sesuai dengan prinsip alur baca, di mana audiens secara alami akan fokus pada teks ini terlebih dahulu. Ajakan yang Jelas "WARGA PSP DATANG & MERIAHKAN, meskipun lebih kecil daripada judul utama, tetap mendapatkan perhatian penting karena penempatannya yang langsung di bawah judul utama. Hal ini mengarahkan audiens untuk mengetahui siapa yang diundang dan apa tujuan utama acara tersebut.
2. Dalam pengelompokan informasi, poster ini jelas dan terstruktur. Elemen-elemen seperti "Jalan Sehat, Senam, Bazaar" dan "DOORPRIZE" diposisikan dengan baik di bawah ajakan utama, memberi audiens pemahaman yang jelas tentang kegiatan yang akan berlangsung. Pembagian ini memudahkan audiens untuk mengetahui jenis acara secara sekilas. Poster ini menempatkan informasi tentang doorprize secara jelas untuk menarik perhatian audiens. Penempatannya di bagian tengah, dengan ukuran yang lebih besar, memberi sinyal bahwa hadiah adalah elemen penting dalam acara ini.
3. Poster ini menggunakan ruang kosong (*white space*) dengan baik, terutama di sekitar teks utama dan elemen-elemen penting. Ruang kosong memberi kesan terbuka dan memudahkan mata audiens untuk bergerak dari satu elemen ke elemen lainnya tanpa merasa terbebani.

Dengan memberikan ruang kosong di sekitar elemen teks dan gambar, poster ini memastikan bahwa audiens dapat fokus pada informasi yang benar-benar penting, seperti judul acara dan informasi terkait doorprize.

- Alur informasi dalam poster ini, memanfaatkan alur informasi vertikal dengan penempatan elemen-elemen dari atas ke bawah secara teratur. Audiens akan membaca judul utama terlebih dahulu, diikuti dengan ajakan, kemudian rincian kegiatan, dan akhirnya doorprize dan informasi lebih lanjut. Setiap bagian poster mengalir secara logis, memberikan informasi dengan cara yang mudah dipahami. Poster ini menjaga agar audiens tidak merasa kebingungan, dengan penempatan informasi yang tidak terlalu padat di satu area.
- Poster ini menggunakan ilustrasi yang cukup menggambarkan kegembiraan. Walaupun gambar ilustrasi tersebut memiliki tingkat kepekatan dan transparansi, tetapi masih bisa terlihat. Gambar-gambar ini menyelaraskan dengan pesan acara yang ingin disampaikan dan memberikan elemen visual yang menarik. Gambar produk yang menjadi 'Doorprize', seperti sepeda, *smartwatch*, dan blender, diposisikan secara teratur dan jelas, menarik perhatian audiens dan langsung memberi mereka gambaran tentang hadiah yang dapat dimenangkan.



### ILUSTRASI

- Ilustrasi pada poster ini mencakup gambar orang-orang yang sedang mengungkapkan kegembiraan yang merepresentasikan tema acara "PSP FUN DAY" yang melibatkan kegiatan fisik dan sosial. Ilustrasi ini dengan jelas menggambarkan semangat acara yang berfokus pada kebugaran dan kebersamaan, membantu audiens memahami apa yang diharapkan dari

acara tersebut. Selain itu, ada ilustrasi terompet yang juga mendukung kegembiraan.

- Poster ini juga menampilkan gambar produk hadiah utama seperti televisi, sepeda, *smartwatch*, setrika dan blender. Gambar produk yang jelas dan menarik ini meningkatkan ketertarikan audiens terhadap acara, khususnya karena hadiah-hadiah ini memberi insentif tambahan untuk berpartisipasi. Menggunakan gambar produk sebagai ilustrasi hadiah langsung menghubungkan elemen visual dengan informasi yang ada, menegaskan pesan tentang adanya *doorprize* dan hadiah menarik yang bisa dimenangkan oleh peserta.
- Penataan Ilustrasi diletakkan dengan hati-hati agar tidak menutupi teks yang penting. Gambar produk dan ilustrasi kegiatan ditempatkan dengan ruang kosong yang cukup di sekitarnya, memberikan keseimbangan visual antara gambar dan teks.

### Prinsip Desain Keseimbangan (*Balance*)

- Keseimbangan Simetris  
Poster ini menggunakan keseimbangan simetris di mana elemen-elemen utama seperti teks judul "PSP FUN DAY" dan ajakan "WARGA PSP DATANG & MERIAHKAN" diletakkan di bagian tengah, memastikan bahwa kedua sisi poster mendapatkan perhatian yang setara. Ini memberikan kesan yang rapi dan teratur. Teks dan Gambar yang Merata: Elemen-elemen teks seperti "DOORPRIZE", "Jalan Sehat", "Senam Sehat", dan "Bazaar" ditempatkan di bawah judul utama dengan jarak yang cukup, memastikan mereka tetap terlihat jelas tanpa mengganggu elemen-elemen lain.
- Keseimbangan Asimetris  
Penempatan Gambar Hadiah: Gambar produk yang menggambarkan hadiah seperti sepeda, *smartwatch*, dan blender diletakkan di bagian tengah bawah poster, memberikan titik fokus yang berbeda namun tetap seimbang dengan teks. Produk hadiah yang besar dan jelas menarik perhatian tanpa mengganggu elemen-elemen informasi lainnya. Penggunaan Ruang Kosong: Penggunaan ruang kosong di sekitar gambar produk memberikan keseimbangan visual yang baik, mencegah poster terasa terlalu padat. Gambar produk tidak menutupi teks atau elemen penting, memungkinkan audiens untuk mencerna informasi secara mudah.
- Keseimbangan Berdasarkan Ukuran dan Bobot Visual

Teks Utama yang Lebih Besar: Teks utama "PSP FUN DAY" dan ajakan "WARGA PSP DATANG & MERIAHKAN" memiliki ukuran font yang besar dan mencolok, memberikan bobot visual yang jelas. Sementara itu, teks terkait informasi acara seperti "Jalan Sehat", "Senam Sehat", dan "Bazaar" memiliki ukuran font yang lebih kecil, menciptakan hirarki visual yang baik.

Poster ini memastikan bahwa teks tidak terlalu padat di satu sisi. Setiap elemen teks terpisah dengan ruang kosong yang cukup di sekitarnya, sehingga menciptakan keseimbangan antara teks dan ruang di seluruh poster.

#### 5. Penggunaan Warna untuk Keseimbangan Visual

**Kontras Warna yang Kuat:** Poster ini memanfaatkan kontras warna antara latar belakang merah cerah dan teks putih dengan sangat baik. Teks yang lebih besar dan penting diletakkan di atas latar belakang merah cerah, yang memastikan keterbacaan yang baik.

**Penyebaran Warna Secara Merata:** Penggunaan warna kuning untuk elemen penting seperti "DOORPRIZE" menambah kesan dinamis tanpa mendominasi keseluruhan desain. Warna kuning memberi fokus visual yang kuat tetapi tetap seimbang dengan elemen lainnya.

#### 6. Keseimbangan Teks dan Ilustrasi

**Penempatan Ilustrasi dengan Teks:** Ilustrasi yang menggambarkan aktivitas fisik dan gambar produk tidak menghalangi teks penting di poster. Setiap elemen, baik itu gambar produk, ilustrasi senam, maupun informasi terkait acara, ditempatkan dengan cukup ruang kosong di sekitar mereka, memberikan keseimbangan yang baik antara teks dan gambar.

**Ilustrasi yang Mendukung Tema Acara:** Ilustrasi senam dan bazaar memberikan gambaran yang sangat relevan dengan acara dan tidak mengganggu teks. Ini memperkuat pesan poster dan menciptakan keseimbangan visual dengan elemen gambar yang menambah dinamisasi.

### Kesatuan (*Unity*)

#### 1. Kombinasi Warna

Poster ini menggunakan warna yang sangat kontras dan dinamis, dengan dominasi warna merah, putih dan kuning. Warna-warna ini mencerminkan tema acara yang meriah mewakili kemerdekaan. Merah memberikan kesan semangat dan keberanian, sementara kuning memberikan kesan kegembiraan dan keceriaan, sangat sesuai untuk acara seperti "FUN DAY".

Penggunaan warna putih untuk teks memberikan kontras yang baik dengan latar belakang merah dan kuning, memastikan keterbacaan teks yang jelas dan menonjol.

Warna ini tidak hanya menciptakan kesan visual yang menyenangkan tetapi juga mempermudah audiens dalam membaca informasi yang ada.

#### 2. Kombinasi Font

Poster ini menggunakan font jenis sans-serif untuk teks utama dan tambahan, memberikan kesan modern, bersih, dan mudah dibaca. Font yang besar dan tebal untuk judul utama "PSP FUN DAY" menarik perhatian dan memastikan audiens langsung tahu apa acara tersebut. Font yang lebih kecil dan tipis digunakan untuk detail kegiatan lainnya, menjaga keterbacaan dan konsistensi visual.

Pemilihan font yang sederhana dan bersih cocok dengan tema acara yang bersifat aktif dan seru, serta memberi kesan profesional namun tetap ramah dan mudah diakses.

#### 3. Ilustrasi yang Relevan

Ilustrasi yang menggambarkan orang yang sedang bergembira dan senang menciptakan kesan aktivitas yang dinamis dan menghibur, sangat sesuai dengan tema acara "PSP FUN DAY". Ilustrasi ini langsung menghubungkan audiens dengan inti acara dan menggambarkan kegembiraan serta kebersamaan yang menjadi nilai utama acara.

Gambar produk hadiah seperti sepeda, *smartwatch*, dan blender juga berfungsi untuk menarik minat audiens. Ilustrasi produk ini memperkuat pesan bahwa ada hadiah menarik yang bisa dimenangkan, yang meningkatkan daya tarik dan partisipasi dalam acara.

#### Keterpaduan Semua Elemen (Warna, Font, Ilustrasi)

Kombinasi warna merah putih dan kuning dengan font sans-serif yang bersih dan ilustrasi yang menggambarkan aktivitas fisik menciptakan kesatuan visual yang kuat. Semua elemen ini berfungsi untuk memperkuat tema "FUN DAY" yang menyenangkan dan bersemangat. Poster ini mengkomunikasikan dengan jelas bahwa acara ini berfokus pada kebugaran, kebersamaan, dan kegembiraan.

Setiap elemen dalam poster ini – mulai dari teks, gambar produk, hingga ilustrasi – bekerja bersama untuk menciptakan pesan yang terpadu dan menarik. Warna cerah mendominasi desain, dengan ilustrasi dan font yang terintegrasi dengan

baik untuk menyampaikan informasi acara secara efektif.

bagian informasi terpisah dengan jelas. Ini membantu audiens untuk dengan cepat memindai poster dan mendapatkan informasi yang relevan.

### Kontras (*Contrast*)

1. Kontras antara Teks dan Latar Belakang  
Teks Putih pada Latar Merah dan Kuning: Salah satu aspek terbaik dari desain ini adalah kontras antara teks putih dan latar belakang merah cerah. Teks yang berwarna putih sangat menonjol di atas latar belakang yang lebih gelap, membuatnya sangat mudah dibaca, terutama untuk bagian judul utama "PSP FUN DAY" dan ajakan untuk hadir.  
Teks "DOORPRIZE" yang Cerah: Penggunaan warna kuning cerah pada teks "DOORPRIZE" memberi kontras yang kuat dengan latar belakang merah dan memastikan bahwa informasi ini menjadi pusat perhatian, yang mendorong audiens untuk lebih tertarik pada hadiah yang bisa dimenangkan.
2. Kontras Warna pada Elemen Teks  
Pemisahan yang Jelas dengan Warna Latar Belakang: Setiap bagian teks, seperti "Jalan Sehat • Senam Sehat • Bazaar" dan "DOORPRIZE", memiliki kontras yang baik dengan latar belakang warna cerah. Teks putih di atas latar belakang merah atau kuning memastikan keterbacaan yang optimal tanpa terlalu menyilaukan mata.  
Penggunaan Warna Aksentuasi (Kuning): Warna kuning yang digunakan untuk kata "DOORPRIZE" memberikan fokus visual yang sangat baik. Hal ini membuat audiens langsung tertarik pada bagian penting tersebut, yaitu hadiah utama, dan membantu menonjolkan informasi yang ingin ditekankan.
3. Kontras Antara Teks dan Ilustrasi  
Ilustrasi yang Tidak Menghalangi Teks: Ilustrasi senam dan gambar produk hadiah tidak menghalangi teks yang penting. Kontras antara gambar produk yang cerah dan teks putih tetap terlihat jelas, sehingga audiens dapat dengan mudah memahami informasi yang disampaikan tanpa gangguan visual.  
Gambar produk seperti sepeda, smartwatch, dan blender yang diletakkan di samping teks "DOORPRIZE" memberikan kontras yang lebih lembut dengan latar belakang merah, tanpa mengganggu keterbacaan teks utama. Kontras ini memastikan bahwa baik teks maupun gambar dapat saling melengkapi dan mendukung pesan poster.
4. Kontras Warna pada Elemen Sekunder  
Teks Kecil yang Mudah Dibaca: Bagian teks yang lebih kecil, seperti informasi terkait pendaftaran dan sponsor, masih memiliki kontras yang cukup baik meskipun menggunakan font yang lebih kecil. Warna putih pada latar belakang merah atau biru cerah memastikan bahwa informasi ini tetap mudah dibaca.  
Pemisahan yang Jelas: Meskipun teks kecil, warna kontras yang digunakan memastikan bahwa setiap

### 5. Keseluruhan Penggunaan Kontras

Kontras yang Berimbang: Poster ini berhasil menggunakan kontras warna yang tidak berlebihan dan tetap menjaga keseimbangan visual. Penggunaan warna yang cerah seperti merah, kuning, dan putih menciptakan kontras yang tajam tetapi masih nyaman untuk dilihat. Elemen teks yang lebih besar dan lebih penting diberi warna yang menonjol, sementara elemen lain seperti rincian kegiatan dan sponsor menggunakan warna yang lebih lembut.

Fokus Visual yang Jelas: Dengan kontras yang baik, elemen-elemen utama seperti ajakan untuk hadir, hadiah utama, dan rincian acara menjadi pusat perhatian, sementara informasi sekunder tetap dapat dibaca tanpa mengganggu alur visual poster.

### Analisis Hierarki Visual (*Visual Hierarchy*)

1. Penempatan Nama Acara (PSP FUN DAY)  
Ukuran Teks yang Mencolok: Nama acara "PSP FUN DAY" diletakkan di bagian atas poster dengan ukuran font yang sangat besar dan tebal, menjadikannya elemen pertama yang menarik perhatian audiens. Penggunaan font yang besar ini secara efektif menekankan pentingnya nama acara dan membuatnya menjadi titik fokus pertama bagi pembaca.  
Penempatan di bagian atas poster juga sangat efektif, karena audiens secara alami akan membaca dari atas ke bawah, dan nama acara berada di posisi yang paling atas, menjadikannya informasi pertama yang teridentifikasi.
2. Penempatan Tanggal dan Lokasi  
Penyusunan yang Rapi dan Terstruktur: Informasi tentang tanggal dan lokasi, yang merupakan informasi vital bagi audiens, ditempatkan setelah nama acara, menggunakan ukuran font yang sedikit lebih kecil namun masih cukup besar dan mudah dibaca. Lokasi dan waktu acara juga diberi penekanan dengan warna kontras untuk menonjolkan informasi tersebut.  
Kontras dengan Elemen Lain: Penggunaan warna yang berbeda pada teks "Tanggal" dan "Lokasi" membantu memisahkan informasi utama dari rincian lainnya, menciptakan hierarki visual yang jelas. Meskipun ukurannya lebih kecil dari nama acara, teks ini tetap terlihat jelas dan mudah ditemukan oleh pembaca.
3. Penempatan Kegiatan (Jalan Sehat, Senam Sehat, Bazaar)

Informasi tentang kegiatan seperti "Jalan Sehat • Senam Sehat • Bazaar" menggunakan font yang lebih kecil dibandingkan dengan teks utama, tetapi masih cukup besar untuk menjadi mudah dibaca. Penempatan informasi ini setelah tanggal dan lokasi, tetapi dengan ukuran teks yang lebih kecil, menciptakan hierarki yang jelas.

Pemisahan yang Jelas: Penggunaan simbol titik untuk memisahkan kegiatan memberikan struktur visual yang lebih baik, memungkinkan audiens untuk memindai informasi dengan cepat tanpa merasa kebingungan.

4. Penempatan Informasi Tambahan dan Sponsorship

Informasi tambahan seperti "Sponsor" atau "Dress Code" diletakkan di bagian bawah poster dengan ukuran font yang lebih kecil, mengikuti hierarki visual yang sesuai. Ini memberikan ruang bagi elemen utama untuk tetap menjadi fokus utama, sementara elemen tambahan yang lebih kecil tetap terlihat dan mudah dibaca.

Penempatan yang Tidak Mengganggu: Informasi tambahan ini ditempatkan di bagian bawah poster dengan jarak yang cukup, memastikan bahwa ia tidak mengganggu elemen yang lebih penting, seperti ajakan utama atau informasi kegiatan.

5. Kontras Ukuran Teks untuk Menunjukkan Prioritas

Hierarki Jelas Berdasarkan Ukuran Teks: Ukuran teks digunakan secara cermat untuk menunjukkan prioritas. "PSP FUN DAY" sebagai judul utama memiliki ukuran terbesar, sementara informasi lainnya, seperti tanggal, lokasi, kegiatan, dan sponsor, memiliki ukuran yang lebih kecil. Ini membantu audiens memproses informasi dalam urutan yang benar, mulai dari yang paling penting hingga yang lebih detail.

Penggunaan Font yang Konsisten: Poster ini menggunakan satu jenis font sans-serif yang bersih dan konsisten, yang menjaga keterbacaan meskipun ukuran teks berbeda-beda. Ini membantu menciptakan kesatuan dalam desain dan memudahkan audiens untuk mengidentifikasi bagian yang lebih penting.

Tabel 2. Analisis Poster Digital Kedua (*Re-desain*)

Poster digital kedua yang telah di-redesain memperkenalkan berbagai elemen desain yang lebih efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan audiens. Penggunaan tipografi yang jelas dan tegas, palet warna cerah yang menggambarkan semangat acara, serta penataan elemen yang lebih terstruktur dan terorganisir, berhasil menciptakan desain yang

lebih menarik dan informatif. Perubahan visual ini terbukti efektif dalam meningkatkan jumlah partisipasi menjadi lebih banyak dibandingkan dengan poster pertama. Dengan beberapa perbaikan minor pada penataan gambar dan keseimbangan elemen, poster ini dapat lebih optimal lagi dalam menyampaikan pesan dan menarik lebih banyak audiens.

a. SCAMPER

Pendekatan ini mencakup langkah-langkah evaluasi seperti mengganti, menggabungkan, menyesuaikan, memodifikasi, menggunakan untuk tujuan lain, menghilangkan, dan membalik elemen desain. ( Haq, 2024).

Tabel 2. SCAMPER

SCAMPER
<p><b>Substitute (Ganti)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elemen Diganti:</b> Desain poster pertama yang sederhana dan kurang menarik digantikan dengan desain yang lebih dinamis dan modern.</li> </ul> <p><b>Dampak:</b> Penggantian elemen visual, seperti warna yang lebih cerah dan font yang lebih jelas, membuat poster lebih menarik perhatian warga.</p>
<p><b>Combine (Gabungkan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elemen Digabungkan:</b> Poster kedua menggabungkan informasi acara dengan visualisasi elemen budaya lokal dan ikon kegiatan seperti senam, bazaar, dan pentas seni.</li> </ul> <p><b>Dampak:</b> Penggabungan ini menciptakan poster yang lebih informatif dan relevan dengan acara</p>
<p><b>Adapt (Sesuaikan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Penyesuaian:</b> Desain kedua menyesuaikan tata letak untuk memprioritaskan informasi penting seperti tanggal, lokasi, dan highlight acara.</li> </ul> <p><b>Dampak:</b> Penyesuaian ini meningkatkan keterbacaan dan memudahkan warga memahami informasi dengan cepat.</p>
<p><b>Modify (Modifikasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Modifikasi Dilakukan:</b> Poster kedua memodifikasi skema warna menjadi lebih cerah dan menggunakan elemen grafis yang lebih modern.</li> </ul> <p><b>Dampak:</b> Modifikasi ini menciptakan kesan yang lebih profesional dan energik, sesuai dengan semangat acara.</p>
<p><b>Put to other uses (Gunakan untuk tujuan lain)</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Penggunaan Lain:</b> Poster kedua juga digunakan sebagai media digital yang mudah dibagikan di grup <i>WhatsApp</i>, meningkatkan jangkauan promosi.</li> </ul> <p><b>Dampak:</b> Distribusi yang lebih luas dan efisien membantu menarik lebih banyak peserta.</p>
<p><b>Eliminate (Hilangkan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Elemen Dihilangkan:</b> Poster kedua menghilangkan elemen visual yang berlebihan atau tidak relevan, seperti ilustrasi yang terlalu rumit.</li> </ul> <p><b>Dampak:</b> Penyederhanaan ini membuat desain lebih fokus dan efektif dalam menyampaikan pesan.</p>
<p><b>Reverse (Balikkan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pembalikan Strategi:</b> Fokus dari hanya sekadar menginformasikan di poster pertama menjadi menginspirasi partisipasi di poster kedua melalui ajakan langsung dan elemen visual yang menarik.</li> </ul> <p><b>Dampak:</b> Pendekatan ini berhasil meningkatkan keterlibatan warga secara signifikan.</p>

## PENUTUP

Dalam penelitian ini, Kesimpulan yang dapat peneliti ambil adalah bahwa desain pada kedua poster digital ini memiliki pengaruh dalam mengkomunikasikan informasi yang signifikan, terhadap tingkat partisipasi warga dalam kegiatan sosial. Perbandingan antara dua poster digital yang digunakan untuk mempromosikan acara "PSP FUN DAY" pada perayaan HUT ke-79 Republik Indonesia menunjukkan bahwa perubahan desain yang meliputi aspek visual, seperti tipografi, warna, komposisi, dan ilustrasi, dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas poster tersebut dalam menarik perhatian masyarakat.

Setelah poster pertama yang sederhana hanya menarik sekitar 200 partisipan, poster kedua yang telah mengalami redesign berhasil meningkatkan jumlah partisipasi menjadi sekitar 721 warga. Hasil ini menunjukkan bahwa elemen desain yang lebih menarik dan relevan, serta penggunaan prinsip desain komunikasi visual yang lebih baik, seperti keseimbangan, kontras, dan hierarki visual, memainkan peran penting dalam keberhasilan poster digital ini dalam menyampaikan pesan.

Pendekatan *SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Other uses, Eliminate, Reverse)* yang diterapkan dalam poster digital kedua (*redesain*) poster terbukti efektif dalam memperbaiki elemen-elemen desain yang kurang

optimal pada poster digital pertama. Perubahan-perubahan seperti penggantian elemen yang monoton, penggunaan warna cerah, penyesuaian tata letak, dan pemanfaatan ilustrasi yang lebih relevan dengan tema acara, berhasil meningkatkan daya tarik partisipan, dan poster digital berhasil memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa desain poster digital yang efektif dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan sosial, dan memberikan kontribusi pada bidang desain komunikasi visual untuk meningkatkan kualitas komunikasi melalui media visual. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan analisis lebih lanjut terhadap elemen-elemen desain lainnya yang mungkin mempengaruhi efektivitas poster digital, seperti aspek psikologi warna, tipografi, dan pengaruh budaya lokal dalam desain komunikasi visual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ash-Shiddiqi, H., Wahyuni Sinaga, R., & Audina, N. C. (2025). Kajian Teoritis: Analisis Data Kualitatif. *Edutechjaya*, 3(2), 333–343.  
<https://doi.org/https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/1628>
- Creswell, J. W., & D., C. A. J. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- De Siqueira, G., Malaj, S., & Hamdani, M. (2022). Digitalization, participation, and interaction: Towards more inclusive tools in urban design—A literature review. *Sustainability*, 14(8).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su14084514>.
- Fathurahman, I. (2025). Persepsi masyarakat seni terhadap karya mural *Methodos*. *AKSA: Jurnal Komunikasi Visual*, 3(1), 331–340.  
<https://doi.org/http://aksa.stsrdivisi.ac.id>
- Haq, Bayyinah N ; (2024). Inovasi Desain Produk Umkm: Aplikasi *Scamper* Di Kelas Studio Desain Produk. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 127–135.  
<https://doi.org/10.52060/Mp.V9i1.2025>.
- Hernández, L. A., Chodkowski, N., & Treibergs, K. (2022). A Guide to Implementing Inclusive and Accessible Virtual Poster Sessions. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 23(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1128/jmb.e.00237-21>
- Istiqbal, R. I., & Islam, M. A. (2024). Identitas Visual PT Wana Sakhi Wilwatikta. *BARIK*, 6(2), 184–198.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jdkv.v6i2.63620>

- Lubis, S., Irawati, J., Aida, Y., Siregar, A., Lestari, S., Mardia, S., & Desty, T. (2024). Literasi Visual Tentang Pengenalan Poster Di SD Negeri 088 Panyabungan. *Jurnal Kegiatan Pengabdian Mahasiswa (JKPM)*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/https://jim.stebisigm.ac.id/index.php/jkpm/article/view/400>.
- Ramli, R. J., Anggarini, A., & Prastiwinarti, W. (2022). Perancangan poster digital pada event APQ Awards 2022. *Prosiding Seminar Nasional Tetamekraf*, 147–154.
- Ray, A., & Sucipto, F. D. (2023). Analisis Formalistik pada Poster Film Cut Nyak Dhien 1988 Edisi Restorasi 2021. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, 5(1), 57-60.
- Saputra, A. (n.d.). *Metode Studi Pustaka dalam Penelitian Desain komunikasi Visual*. Malang: Akademia.
- Wiliandika, I. M. S., Artawan, C. A., & Wirawan, I. G. N. (2024). Redesain Logo Volumina di Janji Design Lab. : *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/294>.
- Yuliani, N., Gustina, D., & Sakti, E. M. S. (2024). Pemanfaatan metode SCAMPER dalam pengembangan produk kuliner untuk UMKM: Studi kasus produk rendang kacang. *Jurnal Perspektif*, 22(1), 147–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.30813/perspektif.v22i1.21360>.
- Rivera-Orozco, C. E., García-López, J. H., & M. R. Ramírez-Jiménez, K. Pulido-Hernández, N. A. Gómez-Torres, L. Serrano-Zúñiga, M. T. Solorio-Núñez, and R. J.-R. (2024). *Complex Systems and Their Applications: Secure Communication System Based on Multistability: Evaluation Using the SCAMPER Method for Innovation Projects*. In *Complex Systems and Their Applications* (Issue Ediesca). <https://doi.org/10.1007/978-3-031-51224-7>
- Zhang, J., Xu, R., & Yang, Z. (2022). Research and application of public welfare poster design under the background of perceptual design and digitalization. *Proceedings of the 9th International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research (KEER 2022)*, 587–594. <https://doi.org/https://doi.org/10.5821/conference-9788419184849.61>.