



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa referensi atau acuan teori yang akan diambil sebagai dasar perancangan, pertama teori media, khususnya media interaktif dan teori penunjang terkait seperti ilustrasi / fotografi, tipografi, warna, dan audio.

Kedua adalah teori khusus seputar kehamilan. Beberapa Teori kehamilan juga dijadikan penulis sebagai acuan teoritis untuk mendapat informasi-informasi penting seputar kehamilan, misalnya penggolongan kehamilan berdasarkan usia kandungan, dengan adanya teori ini maka penulis dapat mengklasifikasikan informasi serta solusi bagi ibu hamil dengan jadwal waktu, sehingga akan mempermudah dalam pengelompokan informasi dan mudah dimengerti oleh pengguna media interaktif ini.

Ketiga adalah teori mengenai dewasa muda agar penulis dapat lebih mempersempit target penelitian, dimana melalui beberapa teori yang ada penulis mengetahui bahwa masa dewasa muda adalah masa transisi seseorang dari masa remaja, masa dimana terjadinya pergerakan ke tahap kehidupan yang selanjutnya yaitu tahap berkeluarga.

Teori desain adalah teori yang penting dalam pembuatan visual suatu media, beberapa teori yang digunakan penulis adalah teori Tipografi, Ilustrasi dan Warna, dan dengan penerapan teori-teori tersebut dalam media interaktif akan membuat media ini mudah dimengerti, harmonis dan Informatif

2.1. Media

Menurut kamus besar bahasa Indonesia kata media dapat diartikan sebagai : (1) alat; (2) alat (sarana) komunikasi spt koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; (3) yg terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dsb) . dan media juga dibagi menjadi enam jenis, yaitu :

- **Media Cetak**
sarana media massa yg dicetak dan diterbitkan secara berkala spt surat kabar, majalah
- **Media Elektronik**
sarana media massa yg mempergunakan alat-alat elektronik modern, seperti misalkan radio, televisi, dan film
- **Media Film**
sarana media massa yg disiarkan dng menggunakan peralatan film (film, proyektor, layar); alat penghubung yg berupa film
- **Media Massa**
sarana dan saluran resmi sbg alat komunikasi untuk menyebarkan berita dan pesan kpd masyarakat luas
- **Media Pendidikan**
alat dan bahan yg digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran
- **Media Periklanan**
sarana komunikasi massa yg menyediakan beberapa bentuk periklanan, msl surat kabar, televisi, dan radio

2.1.1. Media Interaktif

Salah satu media yang terus berkembang pada masa ini adalah media elektronik, karena seiring berkembangnya zaman dan teknologi barang elektronik semakin banyak bermunculan dan semakin dekat dengan kebutuhan kehidupan semua masyarakat, salah satunya media elektronik yang dapat menjadi sarana bagi penyediaan media interaktif seperti contohnya *Website, Smartphone, (iPhone, Android Phone, Windows Phone, dll)* dan Tablet (*iPad, pen tablet, PC tablet, dll*).

Lisa Graham (1999) mendefinisikan sifat interaktif pada sebuah media adalah kombinasi dari beberapa jenis media yang disajikan melalui sarana digital dan membutuhkan interaksi dari manusia untuk menggunakannya. Beberapa elemen media yang terdapat pada sebuah media interaktif tersebut adalah tipografi atau penulisan, gambar, animasi, video dan audio (hlm.2).

Menurut Rudi Brets dalam buku *Media Pembelajaran* (2008), berdasarkan panca indera yang bekerja sebuah media terbagi menjadi tiga, yaitu :

- **Media Audio**

Media ini adalah media yang dalam penggunaannya menggunakan indera pendengaran saja.

Contoh: Iklan Radio

- **Media Visual**

Media Visual adalah media yang dalam penggunaannya menggunakan indera penglihatan saja.

Contoh: Iklan cetak di majalah

- Media Audio-Visual

Media ini merupakan gabungan antara audio dan visual dimana penggunaan media ini harus menggabungkan indera pendengaran dan penglihatan .

Contoh: Iklan televise

Namun tanpa adanya penataan dan penyusunan yang baik terhadap elemen-elemen media tersebut suatu media interaktif tidak akan dapat berfungsi dengan baik atau dikatakan kurang informatif, maka dari itu diperlukan keterampilan dalam merancang tampilan sebuah media interaktif dari segi visualnya atau biasa disebut sebagai *Interactive Design*.

Menurut Hal Josephson dan Trisha Gorman (1996) pada bukunya yang berjudul *Careers in Multimedia: Roles and Resources*, sebuah media interaktif dikatakan berhasil apabila :

1. Praktis dan memiliki tujuan yang jelas, sehingga dapat digunakan oleh *Target Audience*
2. Mengandung pesan yang kuat, pada media interaktif tersebut harus memiliki pesan yang kuat dan informatif.
3. Mudah dioperasikan oleh target audience tanpa memerlukan keterampilan-keterampilan khusus
4. Memiliki *Layout* yang efektif sehingga membuat informasi yang dikandung pada media tersebut mudah dicerna dan efektif
5. Pendesain harus memiliki pengetahuan yang cukup akan teknologi media yang ada

2.2. Teori Proses Kehamilan

Kehamilan secara harafiah adalah proses mengandungnya janin dalam sel telur atau ovarium karena sel telur tersebut secara biologis dibuahi oleh spermatozoa, kehamilan sudahlah menjadi kodrat bagi setiap wanita dalam kehidupan ber-suami istri bila ingin memperoleh keturunan, pada umumnya proses hamil atau mengandung dijalani seorang wanita dalam kurun waktu sembilan bulan sampai hingga akhirnya melahirkan, dan proses sembilan bulan mengandung tersebut bukanlah suatu hal yang mudah untuk dilalui, maka dari itu peranan suami sebagai pendampingnya sangatlah dibutuhkan sekali untuk membantu sang istri dalam menjalani proses kehamilan karena pada saat hamil seorang wanita memiliki keterbatasan yang membuatnya tidak bisa melakukan kegiatan atau rutinitasnya seorang diri seperti pada saat ia tidak mengandung.

2.2.1. Perkembangan kehamilan

Menurut Aini (2013) Proses kehamilan adalah proses pertemuan antara sel telur dan sel sperma hingga terjadinya pembuahan. Proses kehamilan terjadi selama 40 minggu atau 280 hari yang dihitung dari hari terakhir terjadinya menstruasi, sedangkan umur kehamilan sendiri berumur 38 minggu terhitung dari hari terakhir konsepsi (tanggal bersatunya sel telur dan sel sperma) yang terjadi dua minggu setelahnya (hlm. 27). Dan berikut adalah fase pertumbuhan kehamilan berdasarkan periodenya menurut Aini (2013).

Trisemester Pertama (minggu 0-12)

1. Periode Germinal (minggu 0-3): Proses pembuahan telur oleh sel sperma yang terjadi pada minggu ke-2 sejak hari terakhir menstruasi, telur yang telah

dibuahi bergerak dari tuba falopi dan menempel di dinding uterus (endometrium)

2. Periode Embrio (minggu 3-8): Proses dimana saraf pusat dan organ-organ utama pada bayi dalam kandungan mulai berbentuk dan janin mulai mengalami perubahan dari blastosis menjadi embrio dengan ukuran besar kepala 1,3 cm.
3. Periode Fetus (minggu 9-12): Proses perkembangan pesat pada organ-organ utama pada kandungan dan proses aktivitas otak yang sangat tinggi terjadi pada masa ini.

Trimester Kedua (minggu 13-24)

Pada periode ini terjadi perkembangan dalam janin, dan pada minggu ke 18 biasanya pemeriksaan dengan ultrasonografi (USG) dilakukan untuk mengetahui perkembangan janin, posisi plasenta dan dengan USG akan diketahui pula kemungkinannya terjadi bayi kembar pada kandungan.

Dan pada minggu ke 20-21 jaringan pertumbuhan pada kuku, kulit dan rambut mulai mengeras, serta penglihatan dan pendengaran pada janin mulai bekerja, janin mulai berbentuk seperti manusia dengan panjang 30cm dan kelopak mata sudah mulai membuka dan menutup.

Trimester Ketiga (minggu 25-38)

Pada masa ini organ-organ pada janin bertumbuh dengan sempurna, mulai terlihatnya kejadian yang diakibatkan oleh bekerjanya saraf motorik yang terkoordinasi, seperti gerakan menendang, memukul dan juga mulai terbentuknya periode bangun tidur dan pada bulan ke 9 janin akan terbentuk dengan sempurna

dan berpindah menjadi posisi kepala di arah mulut Rahim dan siap untuk dilahirkan (hlm 27-28).

2.2.2. Masalah yang sering terjadi pada masa kehamilan

Tentu seorang wanita akan menghadapi perubahan metabolisme tubuhnya saat dalam proses kehamilan, dan perubahan metabolisme tersebut membuat tubuhnya akan mengalami penurunan daya tahan tubuhnya sehingga selama proses kehamilan sebagian besar wanita merasakan beberapa gejala kehamilan, dan menurut Anggarani (2013) gejala yang paling sering dialami yaitu :

- **Mual atau *Morning Sickness***

Rasa mual pasti akan dirasakan oleh semua wanita yang sedang dalam masa mengandung, dan rasa mual biasanya menjadi indikasi terjadinya kehamilan dalam rahim seorang wanita, biasanya rasa mual hanya menyerang wanita mengandung pada masa trimester pertama dan akan hilang pada trimester kedua, namun dengan rasa mual aktivitas Ibu hamil akan terhambat, dengan sedikit memakan makanan yang mengandung protein dan karbohidrat tinggi akan membantu membuat perut tidak kosong pada saat mual dan hindarilah hal-hal atau aroma-aroma yang dapat memicu mual

Namun akan ada masa dimana Ibu hamil akan mengalami dehidrasi atau kekurangan cairan tubuh akibat mual dan muntah sepanjang hari yang dalam istilah kedokteran disebut sebagai *hyperemesis gravidarum* , dan pada saat seperti ini peranan suami sangatlah dibutuhkan untuk mengantar dan mendampingi istri yang sedang mengandung untuk berkonsultasi dengan dokter atau bidan.

- **Hipersaliva**

Hipersaliva atau air liur yang berlebihan sering terjadi pada Ibu hamil yang juga mengalami mual atau *Morning Sickness*, mengkonsumsi permen rasa mint atau menthol dapat mengatasi ini karena daun Mint sendiri dipercaya memiliki khasiat untuk mengurangi air liur.

- **Anoreksia**

Anoreksia biasa juga disebut sebagai berkurangnya selera makan dengan berlebihan, hal ini wajar dirasakan oleh Ibu hamil karena pada saat itu kelenjar darah sang Ibu dan bayi akan mulai menyatu sehingga kadar progesteron dan aliran darah Ibu hamil akan naik, sehingga ia akan memiliki selera makan lebih dari biasanya, namun karena secara rasional seorang bunda pada masa kehamilan tentu tidak ingin mengkonsumsi makanan secara sembarangan dan berlebihan, karena hal tersebutlah Ibu hamil akan lebih memilih-milih jenis makanan dan terkadang kehilangan nafsu makannya sama sekali.

- **Anemia**

Di awal kehamilan akan terjadi gejala 5L (Lemah, Letih, Lesu, Lunglai dan Loyo) yang dialami hampir seluruh Ibu hamil dan hal ini akan mengakibatkan kekurangan sel darah merah pada tubuh atau biasa disebut dengan Anemia, ciri-ciri utama dari seorang Ibu hamil mengalami anemia adalah Pucat dibawah kelopak mata, pangkal kuku yang mulai memutih, sering merasa pusing dan mata berkunang-kunang, tenaga mengurang secara drastic dan cepat lelah.

pada saat ini terjadi peranan suami adalah untuk mengantarkan sang Istri untuk menemui dokter untuk melakukan pembacaan hematokrit atau kadar

hemoglobin Ibu hamil yang dilakukan oleh dokter, bila hematokrit bunda lebih rendah dari 37 dan hemoglobin bunda dibawah 17 maka Bunda mengalami anemia dan perlu perawatan yang lebih lanjut.

- **Ngidam atau *Craving***

Seorang wanita pada saat masa kehamilan memiliki sifat ngidam atau mengingini suatu makanan atau hal lainnya yang tidak seperti biasanya, ngidam diduga terjadi karena pengaruh hormon Ibu hamil yang mengalami perubahan, dan juga merupakan dampak psikologis bunda yang menginginkan perhatian yang lebih dari orang terdekatnya dan dengan alasan mengidam Istri biasanya meminta macam-macam untuk di kabulkan oleh sang suami. Ngidam tidak ada salahnya untuk dituruti selama itu tidak berpengaruh buruk terhadap kesehatan Ibu hamil.

- **Konstipasi**

Konstipasi atau sembelit adalah keadaan ketika Ibu hamil mengalami kesulitan dalam buang air besar, hal ini terjadi akibat meningkatnya kadar hormone progesterone, dan menyebabkan pengenduran otot-otot Rahim dan mengendurnya otot dinding usus dan hal inilah yang menyebabkan terjadinya konstipasi.

- **Pirosis atau *Heartburn***

Pirosis atau *Heartburn* adalah rasa sakit di dada yang terasa panas seperti terbakar, gangguan kehamilan ini biasanya terjadi di usia-usia awal kehamilan dan dapat menjadi lebih parah pada masa trimester ketiga, hal ini disebabkan oleh luapan cairan lambung dan usus dua belas jari hingga ke kerongkongan

2.3. Teori Dewasa Muda

Kata dewasa berasal dari bahasa latin yaitu *adultus* yang berarti pertumbuhan dan ukuran dan kekuatan atau pencapaian kematangan (Hurlock, 1986). Menurut Hurlock (1986), individu yang dewasa adalah individu yang telah berkembang dan tumbuh secara sempurna dan siap memasuki kehidupan dengan status sosial masing-masing. Status dewasa ini bersifat fleksibel, bergantung dari budaya dimana individu itu berada.

Papalia & Olds (2004) membagi masa dewasa menjadi tiga tahap, yaitu:

1. Dewasa muda, yaitu individu yang berusia antara 20-40 tahun
2. Dewasa madya, yaitu individu yang berusia antara 40-65 tahun
3. Dewasa akhir, yaitu individu yang berusia lebih dari 65 tahun

Usia dewasa muda merupakan masa yang penuh dengan perubahan, pembentukan dan segala hal yang berhubungan dengan hubungan personal yang menjadi dasar dalam persahabatan, cinta dan seksualitas (Papalia & Olds, 2004). Berbagai perubahan pada aspek kehidupan membuat seseorang perlu mengadakan penyesuaian. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1986) yang mendefinisikan masa dewasa muda sebagai periode penyesuaian diri terhadap peran baru dalam hidupnya dan penyesuaian terhadap harapan masyarakat sesuai dengan peran baru tersebut.

2.3.1. Karakteristik Dewasa Muda

Masa dewasa muda mempunyai karakteristik yang khas, yang berbeda dengan masa perkembangan lain. Hurlock (1986) menyatakan karakteristik masa dewasa muda sebagai berikut:

1. *Settling-down age*

Masa dewasa muda dianggap sebagai masa *settling-down age*. Ketika individu telah mencapai usia kematangan, maka ia harus memikirkan kehidupannya selanjutnya. Ia harus mendapatkan pekerjaan yang mapan dan mulai membentuk keluarga.

2. Usia reproduktif

Rentang usia dewasa muda adalah 20-40 tahun. Pada usia ini individu mulai memikirkan pernikahan dan mempunyai anak. Rencana pernikahan ini umumnya muncul setelah individu memiliki penghasilan yang cukup, atau dengan kata lain memiliki karir yang mantap.

3. *Problem age*

Masa dewasa muda dikatakan sebagai *problem age* karena pada masa ini individu mulai memainkan peran baru. Individu mulai memasuki dunia kerja yang tentu berbeda dengan lingkungan kampus, sehingga membutuhkan penyesuaian. Begitu pula bila seseorang menikah dan memiliki anak. Perannya sebagai suami atau istri atau orangtua tentunya berbeda dengan perannya selama ini sebagai anak. Untuk itu, dibutuhkan penyesuaian-penyesuaian, dan dalam proses penyesuaian tersebut tidak selalu berjalan lancar

4. Masa komitmen

Karakteristik ini berhubungan dengan karakteristik sebelumnya, *problem age*. Individu yang memutuskan menikah berarti terikat komitmen atau perjanjian hidup dalam keluarga yang baru dibentuk.

2.3.2. Perkembangan Dewasa Muda

Menurut Erikson (dalam Papalia, 2004) dewasa muda berada dalam tahap perkembangan *intimacy vs isolation*. Tugas perkembangan adalah mencari pasangan hidup untuk membangun hubungan yang lebih serius

Erikson mengatakan bahwa pada masa dewasa muda, seseorang membutuhkan dan menginginkan keintiman. Orang-orang dewasa muda perlu membentuk suatu komitmen pribadi yang dalam dengan orang lain. Pada masa ini, dewasa muda juga membutuhkan waktu untuk memikirkan kembali kehidupan mereka. Dewasa muda akan menandai masa dewasa mereka pada saat mereka berusaha menyelesaikan konflik yang disebabkan oleh keintiman, kompetisi dan jarak. Dewasa muda siap untuk memasuki hubungan cinta heteroseksual yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan pengasuhan bagi anak. Apabila pada masa ini seorang dewasa muda tidak mampu membentuk suatu hubungan yang intim karena takut kehilangan identitasnya, maka ia dapat menjadi terisolasi dan menarik diri.

Valliant (dalam Papalia & Olds) menjabarkan tugas perkembangan dewasa muda dalam tiga tahapan sebagai berikut:

1) *Age of establishment* (usia 20-30 tahun)

Pada tahap ini individu tidak lagi berada dibawah dominasi orang tua, tetapi harus dapat mengatur diri sendiri (*autonomy*), menemukan pasangan hidup, membesarkan anak.

2) *Age of consolidation* (usia 25-35 tahun)

Pada tahap ini individu melakukan apa yang menjadi kewajibannya, antara lain memantapkan karir, mempertahankan pernikahan, dan membina keluarga

3) *Age of transition* (sekitar 40 tahun)

Pada tahap ini individu mulai meninggalkan aktivitas kerja yang berlebihan.

UMMN

2.4. Teori Desain

Secara harafiah kata desain sendiri berasal dari bahasa Perancis *dessein* yang berarti seni membuat desain atau pola; susunan bagian, bentuk, warna, dan lainnya sehingga menghasilkan suatu penemuan yang artistik atau hiasan, rencana, skema, proyek, sebuah hal yang direncanakan untuk suatu tujuan. Pengemasan suatu Informasi hingga dapat tersampaikan secara efektif dan efisien juga merupakan bagian dari kegunaan sebuah desain, terdapat beberapa teori yang dapat diaplikasikan kepada sebuah desain agar informasi yang terkandung di dalamnya bukan saja hanya tersampaikan dengan baik tetapi juga membuat orang atau target merasa nyaman dan tertarik dengan visualisasi pengemasan informasi tersebut.

2.4.1. Desain Interaktif

Media yang dapat dijadikan untuk menuangkan sebuah desain sangatlah beragam, seperti contohnya media cetak seperti kertas, kain, Billboard dan media digital seperti televisi, komputer, Ponsel, *Gadget*. Tentu tiap media memiliki karakteristiknya masing-masing, maka dari itu penempatan sebuah desain pada tiap media tersebut memiliki perbedaan yang harus diperhatikan dan dipahami agar penyampaian informasi melalui tiap media berlangsung efektif dan akurat, Desain interaktif adalah perpaduan gambar, tulisan, video, ilustrasi, suara, animasi atau elemen desain lainnya yang berisi informasi tertentu dan terangkum dalam sebuah media interaktif (Graham, 1999 : 4) berikut penulis mendapat beberapa

teori yang harus diperhatikan dalam pengimplementasian sebuah desain melalui media digital interaktif.

2.4.1.1. Navigasi

Dalam sebuah proses interaktif tentu diperlukan sebuah peranan manusia untuk melakukan suatu bentuk navigasi untuk menjalankan sebuah media interaktif, menurut Lisa Graham proses navigasi adalah segala proses yang dilakukan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan seluruh elemen media interaktif (1999 : 51), maka sebuah alur proses navigasi yang baik dapat memudahkan pengguna media interaktif tersebut dalam mendapatkan informasi yang terkandung di dalamnya dan dapat dengan leluasa berinteraksi dengan media interaktif tersebut, navigasi biasa juga disebut *Flowchart* atau *Scheme*

Menurut buku *About Face: The Essentials of User Interface Design* (Alan Cooper, 1995), beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membentuk sebuah navigasi media interaktif agar praktis dan fungsional adalah :

1. Menggabungkan dua informasi sejenis atau lebih kedalam suatu kelas yang dapat diakses dengan navigasi yang sesingkat mungkin
2. Hindari pembuatan dua elemen navigasi yang bertujuan sama dalam satu *Interface*
3. Gunakan gambar dan tanda yang mudah dimengerti sebagai bagian dalam *Interactive Control*
4. Selalu sediakan navigasi bagi pengguna untuk kembali ke halaman awal, ke halaman sebelumnya dan keluar dari program di setiap *Interface*

2.4.1.2. Interactive Controls

Bagian penting dalam menciptakan sebuah desain interaktif adalah menciptakan *Interactive Control* yang berguna menjadi kendali bagi pengguna media interaktif dalam berinteraksi. *Interactive Control* dapat berupa :

1. Buttons

Atau metafora dari sebuah tombol, elemen ini adalah elemen yang paling utama dalam kendali interaktif sebuah media, *Buttons* adalah elemen navigasi yang apabila diklik oleh pengguna akan mengantarkan pengguna ke *Interface* atau konten lain, biasanya *Buttons* didesain menyerupai tombol pada aslinya.

2. Hypertext

Memiliki fungsi menyerupai *Button* hanya saja elemen visual yang digunakan adalah sebuah tulisan, kalimat atau kata yang apabila diklik akan mengantarkan pengguna ke dalam konten lain pada sebuah media interaktif.

3. Imagesmaps

Sebuah gambar yang apabila di klik dapat memberikan informasi lain kepada penggunanya, biasanya imagesmaps terdapat pada halaman utama untuk mewakili navigasi menuju kepada kategori informasi lainnya.

2.4.1.3. Layout and Visual Hierarchy

Pada saat mendesain sebuah media yang berisi sebuah informasi tentu harus ditentukan manakah elemen yang harus dijadikan focus utama bagi pengguna media tersebut atau apakah yang harus menjadi *Emphasis* atau penekanan pada

sebuah bagian konten informasi. *Visual Hierarchy* adalah urutan susunan elemen-elemen informasi menurut tingkat kepentingannya (Graham, 1999 : 91).

Menurut penelitian yang telah dilakukan, psikologis visual para pengguna media interaktif biasanya :

1. Melakukan *Scanning* dari bagian kiri atas layar ke bagian bawah kanan layar untuk mendapatkan gambaran awal secara keseluruhan dari sebuah *Interface* media interaktif
2. Melihat ke elemen yang berukuran lebih besar terlebih dahulu dibandingkan elemen yang berukuran lebih kecil
3. Cenderung melihat ke warna yang lebih terang dan warna yang menonjol karena kontras dengan warna latar yang digunakan
4. Menginterpretasikan sebuah elemen yang terletak di atas elemen lain sebagai elemen yang lebih penting
5. Cenderung tertarik dengan elemen yang terkesan lebih “berat” terlebih dahulu
6. Menginterpretasikan arah panah ke kanan sebagai “maju” dan arah panah ke kiri sebagai “mundur”
7. Melihat ke elemen yang bergerak terlebih dahulu

Dengan mengetahui kebiasaan-kebiasaan yang dimiliki oleh para pengguna media interaktif maka seorang desainer dapat menentukan Layout dan susunan informasi dalam sebuah media interaktif agar nyaman digunakan dan efisien.

2.4.2. Tipografi

Tipografi atau tata huruf merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Terdapat enam fungsi utama dalam tipografi menurut William Ryan dan Theodore Conover pada bukunya yg berjudul *Graphic Communications Today 4th Edition*, yaitu :

- Untuk menarik dan menjaga *audience*
- Agar mudah dibaca oleh siapapun
- Untuk menandai tingkat kepentingan suatu informasi
- Untuk membantu tetap menjaga keselarasan dengan elemen-elemen desain yang ada
- Untuk membuat suatu desain lebih mudah dikenali dan dipahami

Sedangkan klasifikasi umum dalam tipografi menurut buku “*Exploring Typography*” (Rabinowitz, 2006) antara lain :

- ***Serif / Old Style***

Jenis huruf *Serif* adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horisontal pada badan huruf dengan tujuan agar huruf tersebut lebih mudah dibaca dalam berbagai media dan ukuran. Garis-garis kecil ini biasa disebut *counterstroke* atau *Serif Bracketed*.

- *Sans Serif*

Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat kokoh. Arti dari Sans Serif sendiri adalah Tanpa Serif dan Jenis huruf seperti ini lebih tegas, lebih fungsional dan modern (hlm 36).

2.4.2.1. **Tipografi pada Media Elektronik Digital**

Manusia membaca sebuah tulisan pada kehidupan setiap harinya, mulai dari Koran, majalah, billboard, buku dan media lainnya, namun apakah tingkat *Readability* pada sebuah media digital sama dengan sebuah media cetak? Penciptaan sebuah jenis *Font* ternyata memperhatikan hal tersebut, ada beberapa jenis huruf penulisan yang sesuai digunakan untuk media cetak maupun jenis penulisan yang sesuai dengan media *On-screen*, dan hal ini dilihat berdasarkan Jenis huruf (*Serif* atau *Sans Serif*), ukuran sebuah huruf, tebal tipis elemen huruf tersebut serta kontras dan warna elemen huruf tersebut.



Gambar 2.0 Contoh penggunaan tipografi digital

Seperti pada gambar diatas, penulisan dengan jenis huruf sebelah kiri lebih mudah dibaca atau dapat dikatakan memiliki Readability yang tinggi dalam media digital, walaupun huruf tersebut terlihat lebih tipis bukan berarti jenis huruf tersebut tidak efektif, justru karena terdapatnya spasi yang lebih lebar antar huruf dibandingkan jenis huruf pada sebelah kanan dapat membuat seorang pembaca lebih cepat mencitrakan huruf tersebut satu persatu dan dapat membacanya.

Pada buku *The Principles of Interactive Design* (Graham, 1999) terdapat pedoman pemilihan *Font* dalam membuat tipografi digital, diantaranya :

Typeface

Memang semua jenis huruf akan dapat dibaca, namun tidak pada media digital, penggunaan jenis huruf Serif dan Sans Serif sangatlah disarankan, dan hindarilah jenis penulisan dengan huruf yang bersifat *Decorative, Script, Condensed* dan *Expanded*

Size

Ukuran sangatlah menentukan dalam tingkat keterbacaan, tentunya ukuran harus disesuaikan dengan media, seperti contohnya pada sebuah media digital *low screen resolution* akan membuat huruf dibawah 12 *Point* (satuan ukuran huruf pada media digital) sulit untuk dibaca.

Spacing

Pada media digital dikenal sebuah istilah yang dinamakan *Anti Aliasing*, sebuah huruf pada tiap tulisan dalam media digital terdiri dari perpaduan ribuan *Pixel* dan selama *Pixel* tersebut berbentuk kotak maka tepian setiap huruf akan terkesan

tidak rata, dan hal ini sering terlihat pada bagian huruf yang memiliki garis tipis dan lengkungan, dan untuk mengatasi hal tersebut jarak antar huruf janganlah terlalu dekat sehingga kesan tidak rata pada tepian huruf tidak mengganggu *Readability* antar huruf

Weight

Ketebalan sebuah huruf juga berpengaruh pada *Readability*, huruf dengan bagian badan yang tipis akan sulit dibaca pada media digital kecuali dengan ukuran yang besar.

Color and Contrast

Warna dan tingkat kontras pada suatu penulisan dan *Background* atau latar belakang yang digunakan akan meningkatkan *Readability*.

Flow

Menjaga *Flow* pada penulisan media digital sangatlah diperlukan, karena akan membantu menjaga fokus pembaca pada tiap bagian walaupun terpisah pada lembar atau layar yang berbeda.

2.4.3. Ilustrasi

Di buku berjudul *Graphic Communications Today* tertulis bahwa sebuah ilustrasi tetap dapat mewakili suatu bahasa atau maksud tertentu, hingga saat ini ilustrasi masih terus digunakan dalam berbagai media karena kemampuannya menarik perhatian *audience*.

Menurut William Ryan (2004) Ilustrasi mempersepsikan suatu informasi tidak secara sepenuhnya, namun walaupun dengan kekurangan tersebut ilustrasi tetap

dapat digunakan, maka dari itu perpaduan sebuah ilustrasi dan tulisan sangatlah bersifat informatif dan digunakan hampir di semua media.

Ada empat pedoman utama yang harus dipenuhi demi tercapainya ilustrasi yang efektif dalam penyampaian informasi, yaitu :

- Gaya gambar pada ilustrasi sebaiknya tidak terpacu terhadap sebuah trend
- Elemen-elemen yang akan digunakan dalam ilustrasi tersebut harus seminimal mungkin
- Secara visual, sifat ambiguitas bukanlah suatu hal yang buruk justru hal tersebut dapat membangkitkan imajinasi seseorang.
- Sebuah ilustrasi harus berhubungan dan dapat mewakili cerita atau informasi yang akan diberikan

2.4.3.1. Ilustrasi Vector

Seiring dengan berkembangnya zaman semakin banyak teknologi yang diciptakan untuk membuat suatu gambar ilustrasi, salah satunya adalah pembuatan gambar ilustrasi grafis dengan basis *vector*



Gambar 2.1 Contoh ilustrasi vektor

banyak *Software* grafis komputer yang dibuat sebagai media pembuatan Ilustrasi dengan berbasis *Vector*, seperti contohnya Adobe Illustrator, Freehand, Corel Draw dan lainnya, proses pembuatan sebuah ilustrasi dengan menggunakan media berbasis *Vector* dinamakan *Vector Art*

2.4.3.2. Simbol atau Icon

Simbol atau *Icon* pada sebuah media interaktif adalah suatu elemen yang bersifat *Clickable* dimana icon tersebut akan menjadi petunjuk bagi pengguna untuk mengoperasikan media tersebut, simbol yang sering digunakan biasanya adalah berupa penyederhaan sebuah bentuk asli dari benda yang diwakili



Gambar 2.3 Contoh simbol atau *Icons*

Graham (1999) menyimpulkan bahwa sebuah simbol harus dapat dengan mudah dikenali oleh *user*, dan sebuah simbol yang baik tidaklah memerlukan penjelasan lebih lanjut(hlm 142). Maka dari itu penggunaan sebuah simbol dalam sebuah media interaktif digital sangatlah penting, karena sifatnya yang sederhana namun tetap dapat memperjelas dan mengarahkan user dalam penggunaan media tersebut.

2.4.4. Warna

Warna pada sebuah desain memegang pengaruh besar, tanpa pemberian warna yang sesuai terhadap suatu desain, desain tersebut tidak akan bekerja dengan baik, penelitian di *Institute of Color Research* bahwa melalui sebuah warna, seseorang dapat mengambil keputusan terhadap suatu produk, orang lain dan hal lain yang ada di lingkungannya.

Suatu desain harus memiliki hubungan emosional dengan target utamanya dan itu dapat dipenuhi melalui pemilihan warna yang digunakan, seperti misalnya setiap warna memiliki sifat yang diwakilinya, contohnya penggunaan warna merah dapat memberikan kesan marah maupun keceriaan, warna hijau memberikan kesan alami dan natural, hitam melambangkan kegelapan dan warna-warna lainnya.

2.4.4.1. Warna pada media digital

Barfield (2004) menggolongkan lima fungsi warna pada media digital, yaitu :

1. *Decorating*

Sebuah media tidaklah selamanya harus bersifat kaku dan hanya memikirkan segi fungsionalnya saja, akan selalu ada ruang untuk sebuah dekorasi tentunya selama dekorasi pada media tersebut tidak berpengaruh buruk terhadap fungsionalitas dari media digital tersebut.

2. *Measuring*

Warna dapat digunakan untuk memberikan sebuah informasi ukuran walaupun tanpa tulisan dan gambar, memang dengan warna informasi yang tersampaikan

tidaklah seakurat tulisan dan gambar, namun warna dapat menjadi alat mengukur yang mudah dimengerti, seperti contohnya penggunaan warna coklat atau hijau tua pada peta untuk menunjukkan kontur tanah yang lebih dalam.

3. Grouping

Warna juga dapat digunakan untuk mengelompokkan satu atau lebih elemen desain, contohnya penggunaan warna merah pada penulisan kata *Sale* atau *Discount* pada media penjualan suatu produk, sehingga pada lembar-lembar selanjutnya pembaca tidak lagi harus membaca tulisan *Sale* atau *Discount* tersebut, cukup dengan hanya melihat warna merah pembaca mengerti bahwa warna tersebut mewakili informasi tersebut.

4. Highlighting

Warna juga digunakan untuk penekanan dan penandaan, seperti contohnya huruf yang di beri sifat *Bold* dan diberikan warna kuning atau warna yang berbeda dengan lainnya pada sebuah buku menunjukkan topik utama atau judul.

5. Realism

Karena keterbatasan kemampuan media untuk menyampaikan pesan akan ada saatnya pada sebuah media digital untuk mengimitasikan secara visual suatu hal yang nyata, seperti contohnya pembuatan visual suatu tombol interaktif menjadi terlihat seperti berbahan dasar besi, maka perpaduan warna abu gelap dan terang akan dapat mewakili visual besi tersebut ke bentuk yang lebih sederhana(hlm 134).