



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

2.1 Hemofilia

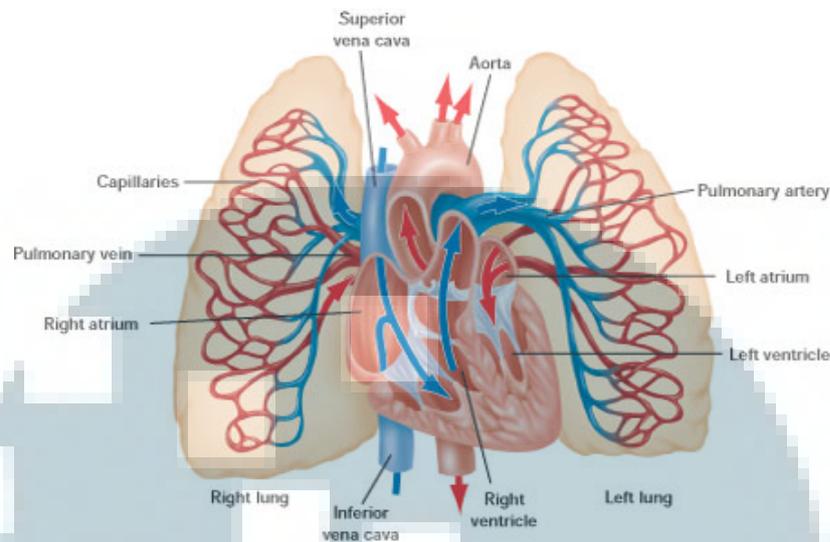
Menurut Prof. dr. Moeslichan, SpA (K) dalam situs *brawijayahospital.com* (n.d: 13 Februari 2014) menyebutkan bahwa penyakit pada darah terdiri dari berbagai macam jenisnya, antara lain: anemia defisiensi besi, thalassemia, leukimia, defisiensi enzim *glocose 6-phosphate dehydrogenase* (G-6PD), dan hemofilia. Dari berbagai jenis penyakit pada darah, hemofilia merupakan jenis penyakit yang tidak dapat diremehkan karena dapat berujung kematian.

Hemofilia sendiri telah dikenal sangat lama sekali namun masih belum memiliki nama atas penyakit tersebut. Penyakit hemofilia mulai diketahui berawal pada 2 abad setelah masehi, dimana terdapat sekumpulan tulisan para rabi Yahudi yang menyatakan bahwa seorang bayi laki-laki tidak harus di *khitan*, hal ini disebabkan karena dua kakak laki-lakinya meninggal setelah di *khitan*. Kemudian pada abad ke 12, seorang dokter asal Arab bernama Albucasis menulis tentang sebuah keluarga yang setiap anak laki-lakinya meninggal setelah terjadi pendarahan akibat luka kecil. (www.hemofilia.or.id, diakses pada tanggal 19 Desember 2013).

Berdasarkan studi kasus yang dilakukan oleh Aronova, Tiuntseva, Herreid yang berjudul “Hemophilia: The Royal Disease” (1999: 25 November 2013)

menyatakan bahwa anak laki-laki akan lebih beresiko terkena penyakit hemofilia dibandingkan dengan anak perempuan. Hal ini disebabkan karena anak laki-laki hanya memiliki satu kromosom-X, apabila kromosom-X rusak maka kromosom-X akan rusak dan tidak berfungsi kembali sehingga mengakibatkan anak laki-laki terkena hemofilia. Lain hal dengan anak perempuan yang memiliki dua kromosom-X, apabila salah satu kromosom-X rusak dan tidak berfungsi maka masih ada kromosom-X lainnya yang dapat berfungsi. Anak perempuan pun tidak dapat dikatakan terbebas dari hemofilia, karena hemofilia sebenarnya berawal dari ibu, namun hemofilia yang diderita oleh perempuan hanya bersifat pembawa atau *carrier*.

Dalam situs hemofilia.or.id (n.d: 19 Desember 2013) menjelaskan bahwa hemofilia berasal dari bahasa Yunani Kuno yang terdiri dari dua kata, yaitu: *haima* yang berarti cinta dan *philia* yang berarti kasih sayang. Jadi hemofilia dapat diartikan sebagai suatu penyakit yang diturunkan oleh ibu kepada anaknya pada saat dilahirkan. Hemofilia merupakan penyakit kelainan pada proses pembekuan darah, untuk lebih mengerti mengenai hemofilia terlebih dahulu memahami sistem peredaran darah dalam tubuh. Berikut ini penjelasan singkat mengenai sistem peredaran darah dalam tubuh:

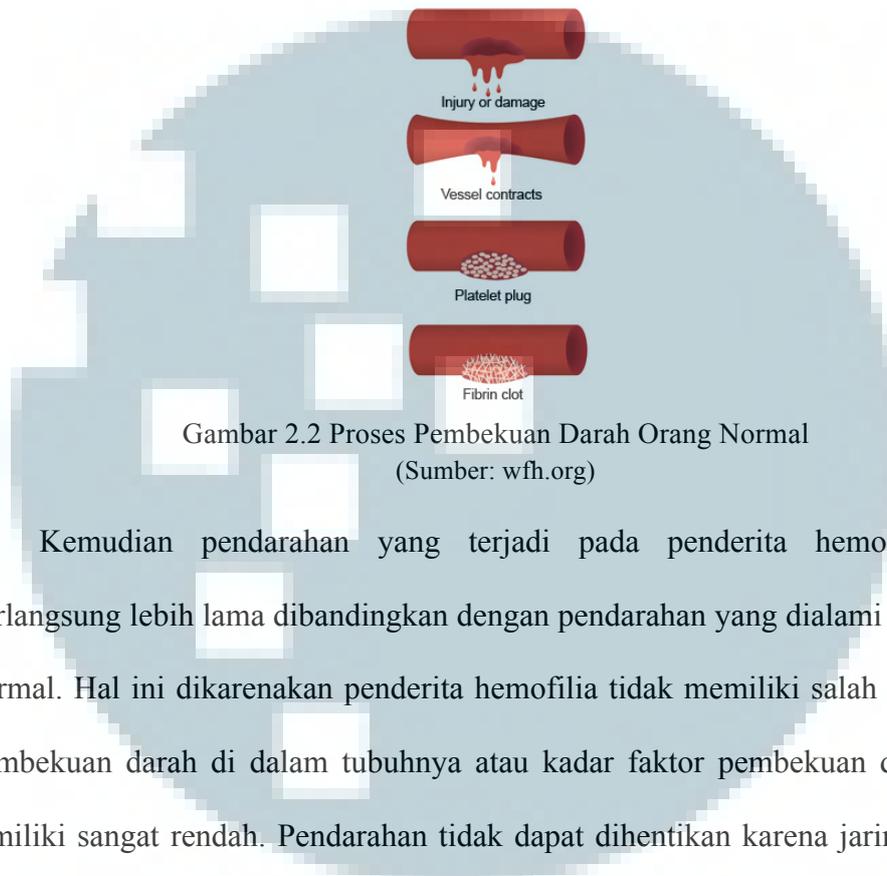


Gambar 2.1 Sistem Peredaran Darah
(Sumber: bayukuning.wordpress.com)

Darah akan mengalir pada pembuluh-pembuluh darah yang terlihat pada gambar di atas. Ada tiga jenis pembuluh darah, yaitu: arteri, vena, dan kapiler. Arteri dan vena merupakan pembuluh darah yang berukuran lebar, sedangkan kapiler merupakan pembuluh darah lainnya yang berukuran lebih kecil.

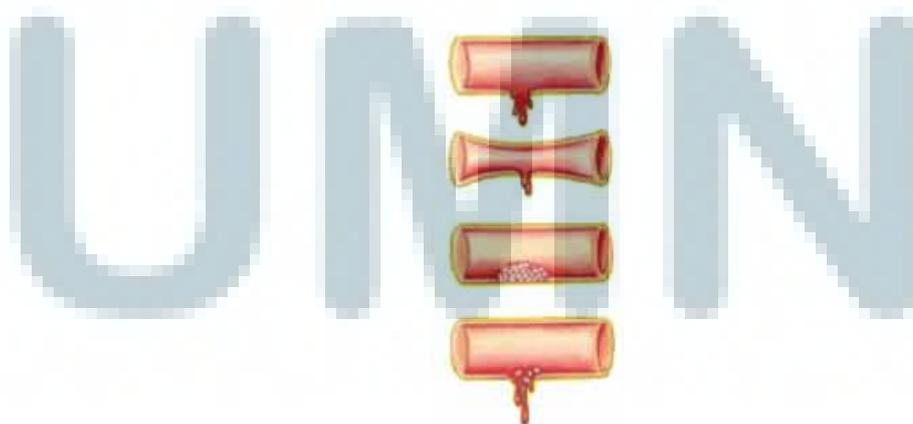
Pendarahan yang terjadi pada orang normal sangat berbeda dengan penderita hemofilia. Pendarahan terjadi apabila pembuluh darah pecah yang menyebabkan darah mengalir ke arah luar pembuluh darah. Pada orang normal, pendarahan terjadi akibat pembuluh darah pecah, secara alami pembuluh darah akan menyempit untuk memperlambat laju pendarahan. Kemudian salah satu jenis sel darah *platelet* atau yang dikenal dengan istilah keping darah akan terkonsentrasi pada tempat yang terluka dan membentuk sumbatan agar pendarahan berhenti. Selanjutnya faktor-faktor pembeku darah yang terdapat dalam plasma darah akan membentuk benang-benang halus yang disebut sebagai jaring fibrin yang memperkuat sumbatan pada keping darah tersebut dan

menghentikan pendarahan. Berikut ini proses pembekuan darah yang terjadi pada orang normal:



Gambar 2.2 Proses Pembekuan Darah Orang Normal
(Sumber: wfh.org)

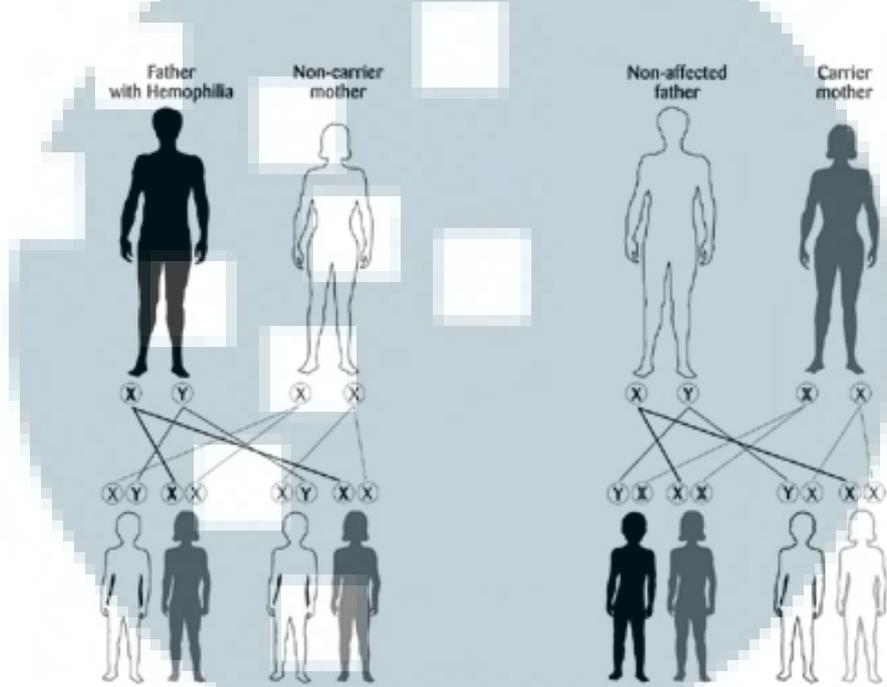
Kemudian pendarahan yang terjadi pada penderita hemofilia akan berlangsung lebih lama dibandingkan dengan pendarahan yang dialami oleh orang normal. Hal ini dikarenakan penderita hemofilia tidak memiliki salah satu faktor pembekuan darah di dalam tubuhnya atau kadar faktor pembekuan darah yang dimiliki sangat rendah. Pendarahan tidak dapat dihentikan karena jaringan fibrin tidak terbentuk akibat tidak adanya salah satu faktor pembekuan darah. Berikut ini proses pembekuan darah yang terjadi pada penderita hemofilia:



Gambar 2.3 Proses Pembekuan Darah Penderita Hemofilia
(Sumber: hemofilia.or.id)

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, hemofilia merupakan penyakit genetik dan tidak akan menular jika terkena darah dari penderita hemofilia. Berikut ini penjelasan seseorang bisa berpeluang menderita hemofilia:

Ayah yang Menderita Hemofilia Ibu yang Membawa Gen Hemofilia



Gambar 2.4 Proses Penurunan Hemofilia
(Sumber: hemofilia.or.id)

Berdasarkan gambar di atas, apabila ayah menderita hemofilia menikah dengan ibu yang tidak memiliki gen hemofilia maka hemofilia akan diturunkan kepada anak perempuannya yang biasa disebut sebagai pembawa sifat atau *carrier*, sedangkan anak laki-laki mereka akan terlahir sehat. Kemudian jika seorang ibu yang memiliki gen hemofilia menikah dengan ayah yang tidak memiliki gen hemofilia maka hemofilia akan diturunkan sebesar 50%. Apabila hemofilia diturunkan kepada anak laki-laki, anak tersebut sudah pasti akan menderita hemofilia. Dan hemofilia diturunkan kepada anak perempuan, maka anak tersebut

akan membawa sifat seperti ibunya. Terkadang hemofilia bisa terjadi bukan karena riwayat keluarga atau genetik. Hal ini biasanya terjadi karena adanya mutasi genetik pada tubuh bayi ketika sedang berada dalam kandungan. Satu diantara tiga penderita hemofilia berasal dari keluarga yang tidak memiliki riwayat hemofilia.

2.1.1 Jenis dan Tingkatan Hemofilia

Dalam situs hemofilia.or.id (n.d: 19 Desember 2013) mengelompokkan dua jenis hemofilia yang dibagi berdasarkan kurangnya faktor pembekuan darah yang ada dalam tubuh, yaitu:

1. Hemofilia A

Hemofilia A yang biasanya dikenal dengan istilah hemofilia klasik merupakan jenis hemofilia yang terjadi karena kekurangan faktor VIII. Penderita hemofilia A lebih sering ditemukan di dunia dengan perkiraan 1 antara 10.000 orang.

2. Hemofilia B

Hemofilia B yang biasa dikenal dengan istilah *christmas disease* yang ditemukan pertama kali oleh Steven Christmas yang berasal dari Kanada. Hemofilia B merupakan jenis hemofilia yang terjadi karena kekurangan faktor IX. Penderita hemofilia B termasuk ke dalam jenis penyakit yang jarang ditemukan di dunia dengan perkiraan 1 antara 50.000 orang.

Penderita hemofilia terbagi dari tiga tingkatan dilihat dari kadar kekurangan

faktor pembekuan darah yang ada di dalam tubuh penderita, berikut ini yang dijelaskan menurut Metalapa, Melinda, Yuli dalam artikel yang ditulisnya dalam majalah Kesehatan Keluarga yang berjudul “Dokter Kita” antara lain:

1. Hemofilia ringan.

Penderita hemofilia ringan memiliki kadar faktor pembekuan darah lebih dari 5-40%. Ini yang mengakibatkan penderita hemofilia ringan jarang mengalami pendarahan. Apabila penderita hemofilia ringan mengalami pendarahan hanya dalam waktu tertentu, misalnya seperti mencabut gigi, melakukan operasi, atau mengalami luka yang cukup serius, dan untuk wanita biasanya terjadi pendarahan pada saat mensturasi.

2. Hemofilia sedang.

Penderita hemofilia sedang memiliki kadar kekurangan faktor pembekuan darah sebesar 1-5%. Pendarahan yang terjadi pada penderita hemofilia ringan akibat aktivitas yang terlalu berat dan berlebihan, seperti olahraga yang berlebihan.

3. Hemofilia berat.

Hemofilia berat memiliki kadar kekurangan faktor pembekuan darah kurang dari 1% dari jumlah normal di dalam darahnya. Pendarahan yang terjadi pada penderita hemofilia berat ditimbulkan tanpa ada sebab yang jelas. Terkadang pendarahan terjadi hingga beberapa kali dalam waktu satu bulan.

2.1.2 Gejala Umum Hemofilia

Menurut Metalapa, Melinda, Yuli dalam artikel yang ditulisnya dalam majalah Kesehatan Keluarga yang berjudul “Dokter Kita” menjelaskan bahwa untuk mendeteksi seseorang menderita hemofilia dapat dilakukan dengan cara mewaspada gejala-gejala umum seperti berikut ini, yaitu:

1. Timbul memar pada tubuh akibat terkena benturan maupun tidak terkena benturan. Memar yang terjadi akibat tidak terkena benturan atau muncul secara tiba-tiba dikarenakan aktivitas yang terlalu berat dan berlebihan. Memar yang terjadi menandakan bahwa ada pendarahan di bawah kulit yang terjadi pada sendi dan otot. Memar yang timbul biasanya disertai dengan pembengkakan dan menimbulkan rasa nyeri yang hebat ketika disentuh. Kondisi memar seperti ini biasa disebut dengan pendarahan pada otot (Hlm.14).
2. Terjadi pendarahan yang lama akibat luka goresan, sunat, operasi, mensturasi. Jika seseorang telah mengalami tanda seperti ini, mereka harus waspada terhadap riwayat hemofilia dalam keluarga (Hlm.15).

2.1.3 Dampak Hemofilia

Pendarahan pada hemofilia jika tidak segera ditangani akan berdampak yang dapat merugikan bagi diri penderita hemofilia. Menurut Metalapa, Melinda, Yuli dalam artikel yang ditulisnya dalam majalah Kesehatan Keluarga yang berjudul “Dokter Kita” menjelaskan bahwa pendarahan yang terjadi pada

bagian dalam tubuh yang berupa muncul luka memar pada bagian lutut atau siku, yang tidak mendapatkan penanganan secara serius dan cepat maka lama kelamaan kondisi lutut dan siku penderita hemofilia akan berubah. Perubahan tersebut akan berujung pada cacat fisik secara permanen, hingga lumpuh. Selain itu penderita hemofilia juga dapat meninggal dunia jika pendarahan di dalam tubuh sudah sampai ke otak. Pendarahan akibat luka gores, sunat, operasi, dan cabut gigi juga perlu diperhatikan, karena jika pendarahan tersebut tidak segera diberhentikan penderita hemofilia akan meninggal dunia karena kehabisan darah (Hlm.15).

2.2 Sosialisasi

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup seorang diri, maka dari itu manusia dituntut agar mampu bersosialisasi dengan masyarakat di lingkungan sekitarnya (Okezone.com, 29 Maret 2014). Hal ini dikuatkan dengan pernyataan Veeger dalam (Syarbaini, Rusdiyanta, Fathkhuri, 2012) yang mendefinisikan bahwa sosialisasi merupakan suatu proses pendewasaan diri seseorang dengan cara berinteraksi dengan individu lainnya, serta belajar menyesuaikan diri untuk hidup di masyarakat (Hlm. 80).

Definisi sosialisasi tidak hanya sebagai bentuk interaksi saja, menurut Brim dalam (Muhadjirin, 2007) sosialisasi dapat diartikan sebagai suatu proses seseorang memperoleh informasi berupa pengetahuan dan keterampilan, dimana proses tersebut dapat menentukan nilai-nilai yang dimiliki manusia tersebut dari

kelompok atau lingkungan masyarakat yang dimasukinya (Hlm. 133). Hal ini dikuatkan dengan definisi sosialisasi menurut Muhadjirin dalam bukunya yang berjudul “Perkembangan Peserta Didik” (2007) bahwa sosialisasi merupakan proses yang dapat merubah tingkah laku seseorang agar sesuai dengan keinginan masyarakat (Hlm. 133).

Dari beberapa definisi sosialisasi yang diuraikan di atas, menurut Syarbaini, Rusdiyanta, Fathkhuri dalam bukunya yang berjudul “Konsep Dasar Sosiologi & Antropologi Teori dan Aplikasi” yang mengatakan bahwa sosialisasi memiliki tujuan utama, yaitu:

1. Dengan sosialisasi, manusia dapat mengenal, mengakui, serta mampu menyesuaikan diri dengan nilai, norma, dan struktur sosial yang berlaku di lingkungan masyarakat.
2. Sosialisasi berfungsi sebagai metode dalam mengajarkan nilai serta norma-norma yang berlaku di masyarakat agar tetap terpelihara oleh anggotanya (Hlm. 80-81).

2.2.1 Jenis Sosialisasi

Bentuk sosialisasi dibedakan menjadi dua jenis menurut Berger dan Luckman dalam (Sunarto, 2004), yaitu:

1. Sosialisasi Primer

Sosialisasi primer merupakan proses pertama sosialisasi yang dilakukan oleh manusia dari semasa kecilnya yang belajar untuk menjadi anggota masyarakat,

yang pertama kali diajarkan dari keluarga inti, yaitu: ayah dan ibu. Dimana ayah dan ibu akan mengajarkan anak untuk berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang dipandang baik oleh keluarga (Hlm.29).

2. Sosialisasi Sekunder

Sosialisasi sekunder merupakan proses kedua sosialisasi yang dilanjutkan dari proses sosialisasi primer, yang bertujuan untuk memperkenalkan manusia dari luar lingkungan keluarganya dengan melalui bentuk, yaitu:

- a. Resosialisasi merupakan proses pemberian identitas baru kepada manusia.
- b. Desosialisasi merupakan proses pencabutan identitas lama, akibat manusia berperilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku.
- c. Antisipatoris merupakan proses yang disiapkan karena adanya perubahan status dan peran yang baru, biasanya terjadi pada dunia pendidikan, dunia kerja, dan sebagainya (Hlm. 30).

2.2.2 Tipe Sosialisasi

Dalam situs wartawarga.gunadarma.ac.id (2009, 29 Maret 2014) mengatakan bahwa bersosialisasi dalam masyarakat atau kelompok tertentu memiliki nilai standar yang berbeda-beda. Maksud dari kata 'standar' tersebut dilihat dari baik atau tidaknya seseorang dalam bersosialisasi, oleh karena itu sosialisasi dibagi menjadi dua tipe, yaitu:

1. Sosialisasi Formal

Biasanya terjadi dalam organisasi atau lembaga yang dibentuk oleh pemerintah dan masyarakat yang mempunyai tugas khusus, yang bertujuan untuk mensosialisasikan suatu informasi berupa nilai, norma, dan peran-peranan yang harus diketahui dan dipelajari oleh masyarakat, seperti: sekolah, rumah sakit, pendidikan militer, dan lingkungan kerja.

2. Sosialisasi Informal

Biasanya terjadi secara alami dalam pergaulan dimasyarakat yang bersifat kekeluargaan, yang terjadi antar teman, sahabat, dan kelompok sosial yang ada di dalam masyarakat.

Pada teori sosialisasi memang dibedakan menjadi dua tipe, yaitu sosialisasi formal dan sosialisasi informal, namun pada proses sosialisasinya manusia mendapatkan sosialisasi formal dan informal secara sekaligus tanpa dapat dipisahkan.

2.2.3 Media Sosialisasi atau Agen Sosialisasi

Menurut Sunarto dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Sosiologi” (2004) mengatakan bahwa dalam melaksanakan proses sosialisasi diperlukan media atau pihak-pihak yang dianggap sangat berpengaruh untuk melaksanakan sosialisasi, yaitu:

1. Keluarga

Keluarga merupakan media sosialisasi pertama yang sangat berpengaruh dan memiliki peran yang penting dalam proses sosialisasi, agen sosialisasi dalam keluarga terdiri dari nenek, kakek, paman, bibi, dan lainnya. Namun dalam keluarga inti, orang tua menjadi peran utama dalam memberikan informasi-informasi yang penting untuk disampaikan dan diketahui oleh anak-anaknya. Proses interaksi ini terjadi karena rasa kepedulian orang tua dalam melindungi anak-anaknya dari bahaya.

2. Media Massa

Selain keluarga, media massa juga memiliki peran yang penting untuk merubah perilaku masyarakat. Menurut Light, Keller, dan Callhoun dalam Sunarto (2004) bahwa media massa yang paling efektif digunakan untuk mensosialisasikan suatu hal kepada sejumlah orang besar adalah media cetak seperti surat kabar, majalah, poster, buku dan media elektronik seperti radio, televisi, internet. Selain penggunaan media, penyampaian pesan kepada masyarakat juga sangat penting untuk diperhatikan. Pesan harus disampaikan dengan jelas tanpa membuat pandangan yang berbeda dimata setiap masyarakat, serta mampu mengubah perilaku masyarakat (Hlm. 26-28).

2.3 Desain

Menurut Archer dalam (Sachari, 2005) mendefinisikan bahwa desain adalah suatu bentuk kebutuhan manusia yang dibuat berdasarkan keahlian, pengetahuan, serta

pengalamannya dibidang tertentu, yang mengandung apresiasi dan adaptasi pada lingkungan sekitar (Hlm. 6). Hal ini dikuatkan oleh Muhajirin (n.d: 18 Desember 2013) yang mengatakan bahwa desain juga dapat diartikan sebagai kreasi dari para seniman dalam membuat suatu karya yang memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan tertentu, dimana dalam proses pembuatannya menggunakan teknik dan elemen yang berbeda-beda.

Menurut Berryman dalam bukunya yang berjudul “*Notes on Graphic Design and Visual Communication*” (1990) mengatakan bahwa kebutuhan desain menurut Majelis Federasi Desain yang pertama kali ditulis oleh Chermayeff, Wurman, Caplan, and Bradford, yaitu:

1. Desain dapat dianggap sebagai instrumen untuk sebuah organisasi, serta dijadikan sebagai media untuk menarik perhatian audiens.
2. Desain yang dibuat juga harus mampu menghasilkan suara yang sesuai dengan kriteria untuk menilai suatu desain yang efektivitas.
3. Desain merupakan suatu perencanaan sumber daya, dimana desain merupakan suatu kebutuhan mendesak.
4. Desain yang efektif dapat menghemat pengeluaran seperti mengurangi biaya untuk tenaga kerja, mengurangi biaya untuk bahan-bahan, serta biaya untuk produksi.
5. Desain dijadikan sebagai media dalam menghemat waktu, upaya menyampaikan suatu informasi yang jelas.
6. Desain juga dijadikan sebagai media komunikasi dalam membuat audiens memahami akan pesan yang disampaikan.

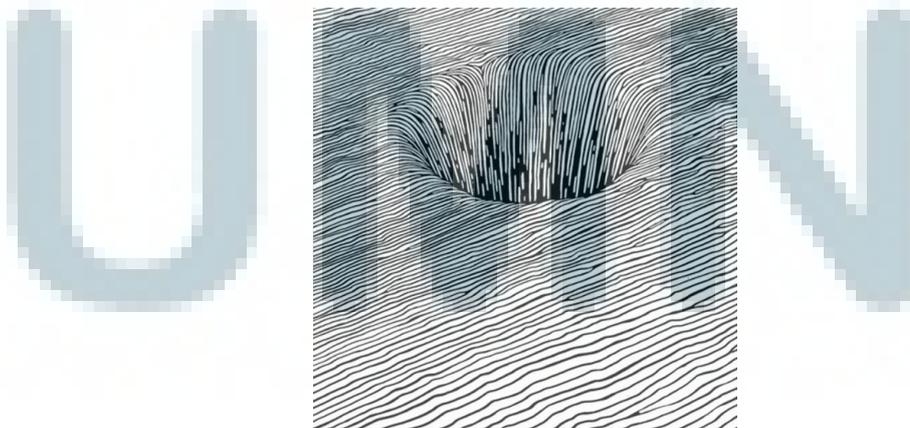
7. Desain dijadikan sebagai alat yang dapat membantu menyederhanakan suatu penggunaan, pembuatan, dan perbaikan (Hlm. 2).

2.3.1 Elemen Desain

Dalam pembuatan suatu desain diperlukan elemen-elemen desain, yang menjadi panduan utama seorang desainer untuk menghasilkan suatu komposisi desain yang harmoni, komunikatif, dan membuat khalayak senang melihatnya. Adapun elemen-elemen desain menurut Supriyono dalam bukunya yang berjudul “Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi” (2010), yaitu:

1. Garis atau *line*

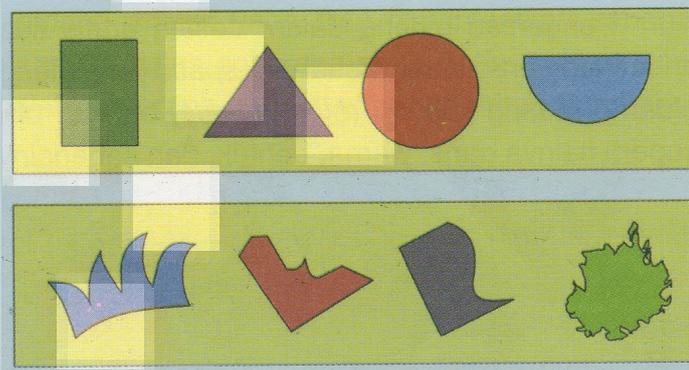
Dalam desain, garis diartikan sebagai elemen visual yang dipakai untuk mempermudah dan memperjelas khalayak, selain itu garis juga dapat digunakan sebagai *margin*, pembatas kolom, bingkai foto, atau sebagai pengisi bidang kosong. Garis juga dapat dijadikan sebagai permainan visual bagi khalayak yang melihatnya.



Gambar 2.5 Permainan Visual Pada Garis
(Sumber: tanaallen.weebly.com)

2. Bidang atau *shape*

Bidang merupakan suatu elemen desain yang dapat menghasilkan ruang dan ukuran. Bidang terdiri dari dua bentuk, yaitu bidang geometris yang memberi kesan formal, sedangkan bidang non-geometris atau tidak beraturan memberi kesan dinamis, santai, dan tidak formal.



Gambar 2.6 Bidang Geometris
(Sumber: Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, Hlm. 67)



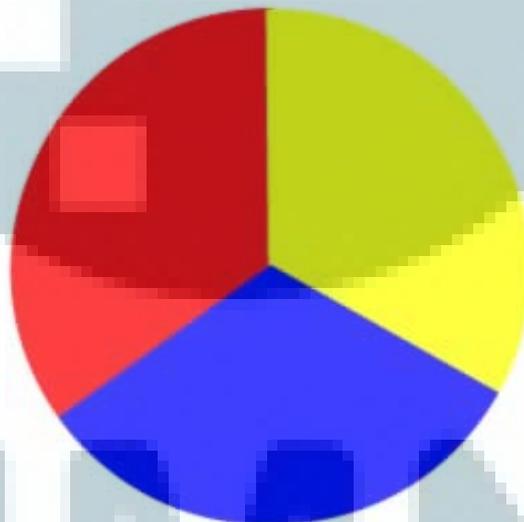
Gambar 2.7 Bidang Non-geometris
(Sumber: Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, Hlm. 67)

3. Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting, karena memiliki kekuatan dalam menarik perhatian khalayak. Penggunaan warna harus dilakukan dengan tepat, karena warna dapat menciptakan perasaan khalayak ketika melihatnya. Dalam desain warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu:

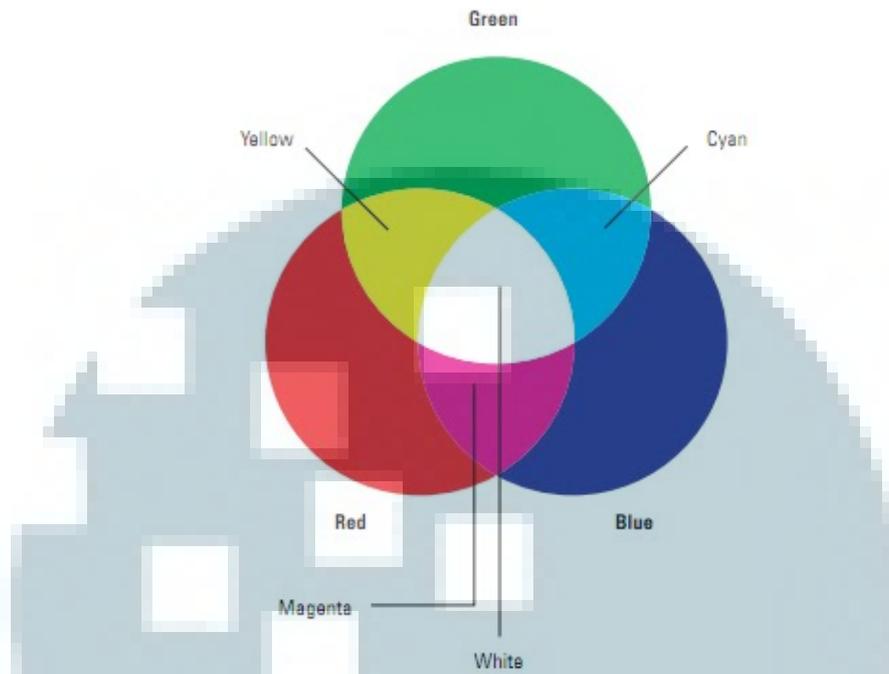
a. Hue merupakan warna yang terdiri dari merah, biru, kuning, hijau, orange, ungu, dan seterusnya. Warna-warna pada hue digolongkan menjadi tiga, yaitu:

- Warna primer atau *primary colors* yang terdiri dari warna merah, kuning, biru



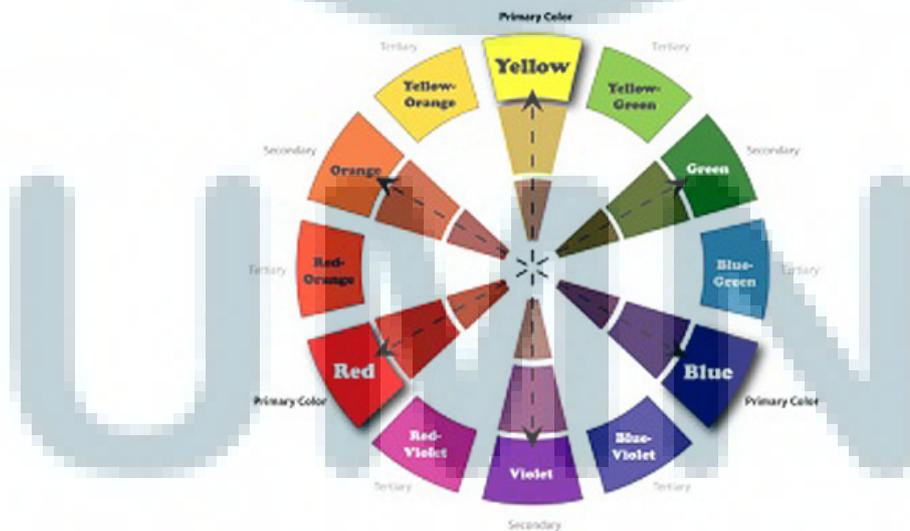
Gambar 2.8 Warna Primer
(Sumber: myartmusings.wordpress.com)

- Warna sekunder atau *secondary colors* yang terdiri dari campuran dua warna primer, yang menghasilkan warna oranye dari percampuran warna merah dan kuning, hijau merupakan percampuran dari warna kuning dan biru, ungu merupakan percampuran dari warna merah dan biru.



Gambar 2.9 Warna Sekunder
(Sumber: ucihamedy.blogspot.com)

- Warna Tersier atau *tertiary colors* yang terdiri dari campuran warna primer dan warna sekunder yang menghasilkan kuning-oranye, merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau.



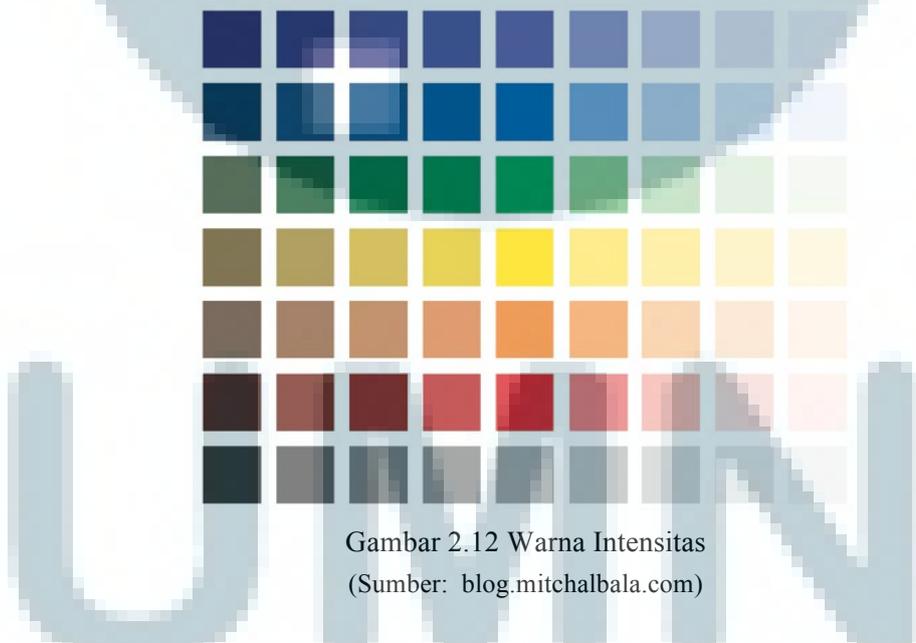
Gambar 2.10 Warna Tersier
(Sumber: ucihamedy.blogspot.com)

- b. *Value* merupakan perbandingan antara terang gelapnya warna yang menghasilkan nilai kontras.



Gambar 2.11 Warna Value
(Sumber: www.gomediazine.com)

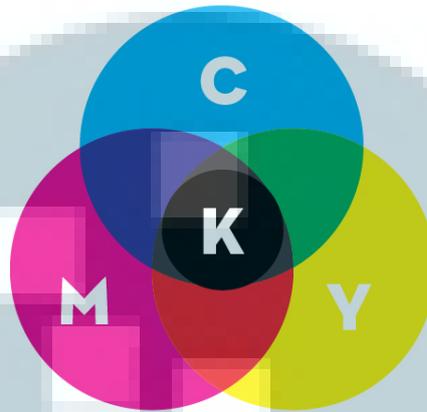
- c. *Intensity* merupakan tingkat kemurnian atau kecerahan suatu warna, yang berasal dari warna gelap menuju warna yang paling terang.



Gambar 2.12 Warna Intensitas
(Sumber: blog.mitchalbala.com)

Pada saat desain akan dicetak, sebaiknya warna diatur menjadi CMYK atau Cyan, Magenta, Yellow, dan Key, agar saat dicetak warna tidak akan turun

atau naik. CMYK sudah menjadi standar warna yang digunakan oleh percetakan atau *offset*.



Gambar 2.13 Warna CMYK
(Sumber: www.moosylvania.com)

4. Tekstur atau *texture*

Tekstur merupakan suatu permukaan yang tidak teratur, dan memberikan efek yang berbeda ketika dilihat dan disentuh. Dalam desain tekstur dapat bersifat nyata ataupun tidak nyata. Pada desain tekstur lebih cenderung bersifat tidak nyata, misalnya suatu bidang yang kosong dan tidak terdapat gambar maupun tulisan akan memberikan kesan halus. Kemudian pembuatan kartu nama yang sering menggunakan media bertekstur kasar dengan tujuan memberikan kesan tersendiri bagi yang menerima kartu nama tersebut (Hlm. 57-84).



Gambar 2.14 Penerapan Texture Pada Kartu Nama
(Sumber: www.topdesignmag.com)

2.3.2 Prinsip Desain

Selain elemen-elemen desain, prinsip desain harus diperhatikan dalam pembuatan sudatu desain. Hal ini diutarakan oleh Landa, Gonnella, dan Brower (2007) dalam bukunya yang berjudul “*2D: Visual Basics for Designers* “ yang menyatakan bahwa ada empat prinsip yang perlu diperhatikan dalam desain, yaitu:

1. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan suatu penekanan terhadap penggunaan elemen-elemen desain, yang bertujuan untuk menghasilkan suatu komposisi yang memiliki daya tarik visual.

2. Hirarki Visual

Hirarki visual dijadikan sebagai panduan dalam penggunaan elemen-elemen desain, yang bertujuan untuk menangkap perhatian khalayak.

3. Ritme

Ritme adalah suatu pola yang dibuat berulang-ulang dalam membuat berbagai variasi elemen.

4. Kesatuan

Kesatuan merupakan suatu prinsip yang mengatur dan menghubungkan elemen-elemen visual lainnya ke dalam komposisi yang kohesif, seperti: kesesuaian, grid, template, kesejajaran, aliran, dan ruang positif dan negatif (Hlm. 149).

2.4 Layout

Menurut Rustan dalam bukunya yang berjudul “Layout, Dasar & Penerapannya” (2010) menyatakan bahwa dalam menyampaikan suatu informasi terhadap audiens, dibutuhkan layout untuk mengatur urutan dan tata letak desain yang telah dibuat, sehingga informasi yang disampaikan dapat mudah dimengerti oleh audiens (Hlm. 12).

Menurut Nelson dalam bukunya yang berjudul “The Digital Advertising” mengatakan bahwa ada 10 dasar format layout yang harus diperhatikan dalam membuat suatu desain, yaitu:

1. *Mondrian Layout*

Mondrian Layout merupakan jenis layout yang paling terkenal, dimana layout ini ditemukan oleh pelukis yang berasal dari Belanda yang bernama Piet Mondrian. Jenis layout ini terdiri dari garis atau bar berwarna hitam yang dibuat secara vertikal dan horizontal, sehingga membentuk suatu bidang yaitu persegi dan persegi panjang.

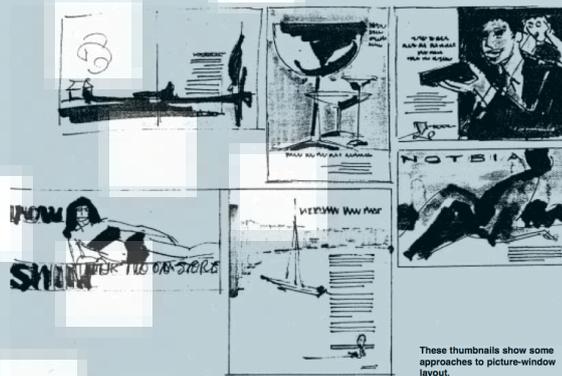


Gambar 2.15 Tampilan *Mondrian Layout*

(Sumber: <http://concept.typepad.com/files/layout-stages-and-formats.pdf>)

2. *Picture-Window Layout*

Jenis layout ini lebih populer dibandingkan dengan *Mondrian Layout*, hal ini dikarenakan penempatan gambar yang lebih dominan besar dibandingkan dengan penempatan teks atau tulisan. Biasanya akan tersisa sedikit ruang kosong pada bidang tersebut untuk menempatkan sebuah logo dan *headline*.

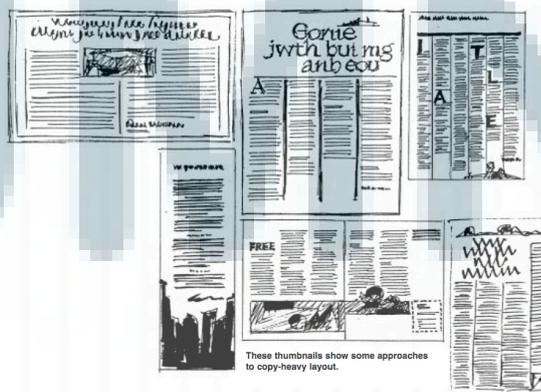


Gambar 2.16 Tampilan *Picture-Window Layout*

(Sumber: <http://concept.typepad.com/files/layout-stages-and-formats.pdf>)

3. *Copy-Heavy Layout*

Jenis layout ini lebih mengutamakan teks atau tulisan yang sangat dominan daripada gambar yang ada. Biasanya layout ini digunakan untuk menulis suatu artikel pada majalah ataupun koran yang diawali dengan ukuran teks yang sangat besar untuk dijadikan sebagai *headline*.



Gambar 2.17 Tampilan *Copy-Heavy Layout*

(Sumber: <http://concept.typepad.com/files/layout-stages-and-formats.pdf>)

4. *Frame Layout*

Jenis layout ini menggunakan bingkai yang diletakkan pada bagian tepi halaman atau bagian tengah halaman pada suatu ruang. Biasanya bingkai tersebut terdiri dari berbagai macam bentuk sesuai dengan tema yang ingin disampaikan.



Gambar 2.18 Tampilan *Frame Layout*

(Sumber: <http://concept.typepad.com/files/layout-stages-and-formats.pdf>)

5. *Circus Layout*

Jenis layout ini bersifat abstrak, karena penempatan gambar dan teks yang tidak tersusun secara teratur. Ketidak teraturan letak suatu gambar dan teks menghasilkan suatu proporsi yang indah terhadap tata letak gambar dan teks yang dibuat.

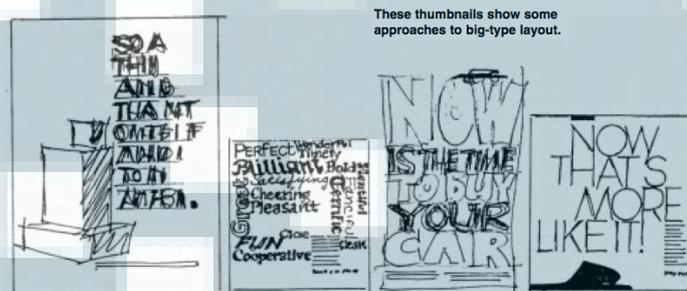


Gambar 2.19 Tampilan *Circus Layout*

(Sumber: <http://concept.typepad.com/files/layout-stages-and-formats.pdf>)

8. *Big-Type Layout*

Jenis layout ini menggunakan ukuran teks yang sangat besar dan lebih dominan dibandingkan dengan gambar yang ingin ditampilkan. Hal ini dibuat untuk menarik perhatian audiens dengan isi pesan dari teks yang ditonjolkan dibandingkan dengan gambar yang ada.

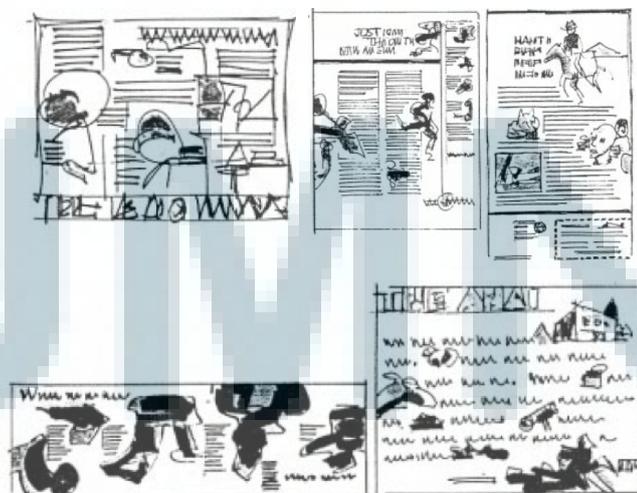


Gambar 2.22 Tampilan *Big-Type Layout*

(Sumber: <http://concept.typepad.com/files/layout-stages-and-formats.pdf>)

9. *Rebus Layout*

Jenis layout ini menggunakan permainan kata yang sederhana, serta penempatan gambar yang tidak beraturan. Ukuran gambar tidak terlalu besar karena disesuaikan dengan teks yang terlalu dominan dibandingkan gambar.

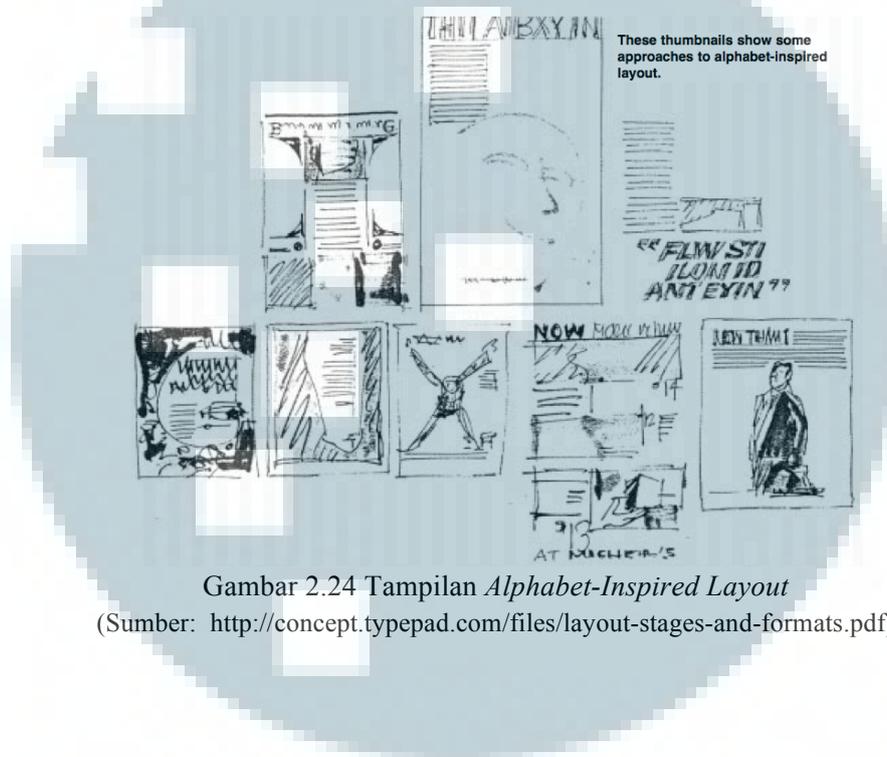


Gambar 2.23 Tampilan *Rebus Layout*

(Sumber: <http://concept.typepad.com/files/layout-stages-and-formats.pdf>)

10. *Alphabet-Inspired Layout*

Jenis layout ini terdiri dari susunan huruf atau angka yang dapat membentuk suatu gambar. Gambar yang berasal dari susunan huruf atau angka tersebut menjadi lebih dominan dibandingkan dengan teks yang ada.



Gambar 2.24 Tampilan *Alphabet-Inspired Layout*
(Sumber: <http://concept.typepad.com/files/layout-stages-and-formats.pdf>)

2.5 Fotografi

Fotografi berasal bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata, yaitu: *photos* yang berarti cahaya dan *grafo* berarti melukis. Menurut Aam Amitto seorang fotografer profesional dari Yogyakarta mengatakan bahwa foto merupakan suatu gambar yang dijadikan sebagai media komunikasi antara fotografer dengan penikmat dari foto tersebut. Maka dari itu, fotografi sudah banyak digunakan untuk kebutuhan sosial, dengan tujuan dapat menyampaikan pesan kepada masyarakat dengan baik tanpa membuat kesan yang berbeda-beda bagi yang melihatnya. Dapat disimpulkan bahwa fotografi merupakan suatu pengambilan gambar yang

mempertahatkan pengaturan cahaya sehingga menghasilkan suatu gambar dengan eksposur yang diinginkan. Hal ini dilakukan agar pesan dapat disampaikan dengan baik jika foto tersebut diambil dengan memperhatikan pengaturan teknik yang sangat mendasar.

Menurut Harold dalam bukunya yang berjudul “Practical Artistry: Light & Exposure for Digital Photographers” (2008) mengatakan bahwa teknik pengambilan foto atau gambar meliputi:

1. ISO

International Standard Organization merupakan tingkat sensitivitas sensor terhadap cahaya. Pengaturan ISO terdiri dari angka yang paling rendah yaitu 100 hingga yang paling tinggi yaitu 6400. Semakin besar angka ISO yang digunakan maka akan semakin banyak *noise* yang akan dihasilkan pada gambar. *Noise* merupakan piksel-piksel kecil yang berwarna putih yang terbentuk pada suatu gambar akibat tingkat sensitivitas sensor pada cahaya yang terlalu tinggi (Hlm 104).

2. *Diafragma*

Nama lain dari *diafragma* adalah *aperture value* yang merupakan ukuran bukaan pada lensa yang membuat cahaya dapat ditangkap oleh sensor yang biasa disebut dengan F-stop. *Diafragma* diartikan sebagai pupil mata, yang berfungsi untuk mengendalikan bukaan pada lensa sehingga menentukan berapa banyak jumlah cahaya yang masuk ke lensa dan ditangkap oleh sensor (Hlm.52).

3. *Depth of Field*

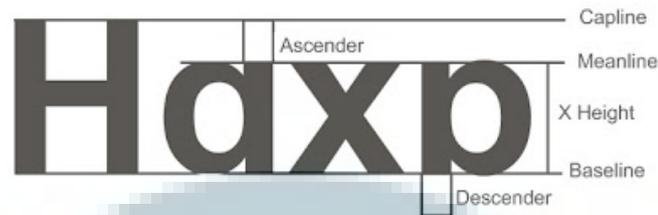
Merupakan tingkat ketajaman pada area atau ruang yang ditampilkan pada sebuah foto yang diambil. Ketajaman suatu foto ditentukan dari penggunaan *diafragma*, apabila bukaan *diafragma* kecil maka foto akan menghasilkan area atau ruang yang tajam dan luas. Sedangkan bukaan *diafragma* besar maka foto akan menghasilkan area atau ruang yang tajam namun sempit (Hlm. 54).

4. *Shutter Speed*

Merupakan pengaturan waktu yang diperoleh pada saat cahaya masuk melalui bukaan lensa yang ditangkap oleh sensor ketika *shutter* terbuka. Ketidak tajam atau blurry pada foto yang diambil ditentukan oleh *shutter speed* yang digunakan (Hlm. 82).

2.6 Tipografi

Keberhasilan dari suatu komunikasi ditentukan oleh aktivitas yang dilakukan antara pemberi pesan dengan yang menerima pesan. Pesan yang disampaikan merupakan bagian dari rangkaian huruf yang membentuk sebuah kata atau kalimat yang menghasilkan suatu makna hingga mampu memberikan kesan secara visual. Menurut Sihombing dalam bukunya yang berjudul “Tipografi Dalam Desain Grafis” (2003) mendefinisikan bahwa tipografi merupakan pengenalan atau pemahaman mengenai anatomi huruf, dimana setiap komponen dari suatu huruf merupakan suatu identifikasi visual yang dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lainnya (Hlm. 12). Berikut enam komponen visual yang terstruktur dalam anatomi huruf, yaitu:



Gambar 2.25 Anatomi Huruf
(Sumber: Tipografi Dalam Desain Grafis, Hlm. 12)

1. *Baseline*

Terdiri dari garis maya lurus horisontal yang berfungsi sebagai pembatas bagian bawah pada setiap huruf besar atau kapital.

2. *Capline*

Terdiri dari garis maya lurus horisontal yang berfungsi sebagai pembatas bagian atas pada setiap huruf besar.

3. *Meanline*

Terdiri dari garis maya lurus horisontal yang berfungsi sebagai pembatas bagian atas pada bagian badan setiap huruf kecil.

4. *x-Height*

Merupakan jarak ketinggian dari *baseline* hingga *meanline* atau tinggi pada badan huruf kecil yang ketinggiannya diukur menggunakan huruf x.

5. *Ascender*

Terdiri dari garis maya lurus horisontal yang berfungsi sebagai sisa pembatas bagian atas dari huruf kecil yang letaknya berada diantara *meanline* dan *capline*.

6. *Descender*

Terdiri dari garis maya lurus horisontal yang berfungsi sebagai sisa pembatas bagian dari huruf kecil yang letaknya berada dibawah *baseline* (Hlm. 13)

Menurut Sihombing (2003) mengatakan bahwa huruf terdiri dari dua jenis yaitu:

1. *Serief*

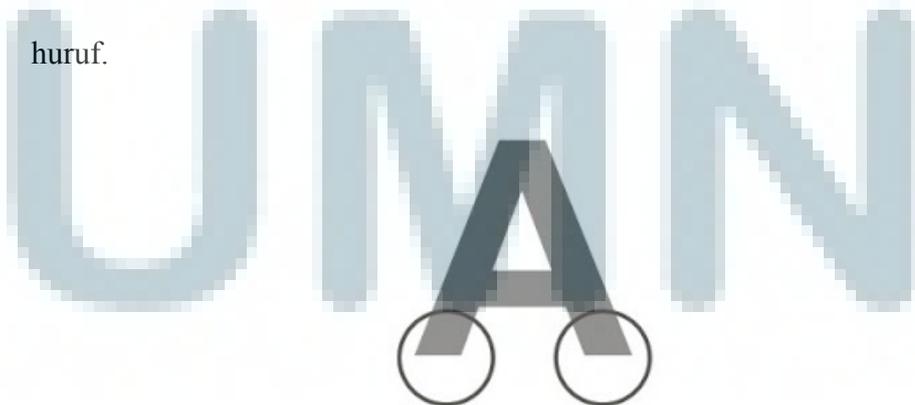
Jenis huruf ini memiliki garis pembuka dan penutup disetiap bagian ujung huruf.



Gambar 2.26 Huruf *Serief*
(Sumber: Tipografi Dalam Desain Grafis, Hlm. 14)

2. *Sans Serief*

Jenis huruf ini tidak memiliki garis pembuka atau penutup pada bagian ujung huruf.



Gambar 2.27 Huruf *Sans Serief*
(Sumber: Tipografi Dalam Desain Grafis, Hlm. 14)